



PRZYGODOMANIA

**PORADNIK DO GRY
THE CURSE OF MONKEY ISLAND**

Autor

RONZBIG1 - RAEL

Data publikacji
sierpień 2013

PrzygodoMania.pl

SOLUCJA I PORADNIK

**Wszelkie prawa zastrzeżone
Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!**

Spis treści

<u>Porady</u>	4
1. <u>The demise of the zombie pirate LeChuck</u>	4
2. <u>The curse get worse</u>	4
3. <u>Three shett to the wind</u>	7
4. <u>The bartender, the thives, his aunt and her lover</u>	7
5. <u>Kiss of the spider monkey</u>	9
6. <u>Guybrush kicks butt once again</u>	10
<u>Gra na stronie Przygodomanii</u>	10

Porady

- Przytrzymując LPM na przedmiocie lub naciskając Enter, uruchamiamy menu czynności, a klawiszem F1 główne menu.
- Zawsze wykorzystuj wszystkie opcje dialogowe, nawet te z pozoru nieważne.
- W niektórych lokacjach po pewnych wydarzeniach pojawiają się nowe przedmioty.
- Przy pojedynkach słownych notujemy pasujące odpowiedzi na kartce.
- Niektóre przedmioty można jeść – pamiętaj o tym.

1. The demise of the zombie pirate LeChuck

- Zaczynamy pod pokładem.
- Podnosimy ubijak do prochu (ramrod).
- Rozmawiamy z małym piratem dopóki się nie rozpłacze.
- Bierzymy plastikowy hak.
- Używamy działa i niszczymy piratów.
- W ekwipunku łączymy ubijak z hakiem. Przy pomocy stworzonego chwytaka wyciągamy ramię szkieletu z wody.
- Za pomocą kordelasa (cutlass) odcinamy linę przy dziale (cannon restraint rope).
- Ponownie używamy działa.
- W skarbcu podnosimy z podłogi torbę i pierścionek z diamentem. Używamy pierścionka na iluminatorze (porthole)...

2. The curse get worse

- Zaczynamy na plaży.
- Wychodzimy z lokacji. Idziemy w stronę bagna (takie szare).
- Gadamy z napotkaną czachą.
- Idziemy w stronę statku. Podnosimy igłę (pin) i klej (paste).
- Używamy torby z grosikami (nickels) na automacie z gumą do żucia.
- Później ciągniemy za język aligatora.
- Po rozmowie udajemy się do miasteczka.
- Rozmawiamy z chłopcem sprzedającym lemoniadę i próbujemy się napić.
- Idziemy w prawo. Wchodzimy do teatru bocznymi drzwiami.
- Przyglądamy się płaszczowi na wieszaku.
- Bierzymy z górnej części płaszcza łupież (dandruff), który okazuje się być wszami (lice).
- Po ponownym przyglądnięciu się płaszczowi otwieramy kieszeń i bierzemy z niej ręka-

wiczkę (glove).

- Ze stolika bierzemy różdżkę i używamy na kapeluszu. Dostajemy książkę .
- Przyglądamy się naklejce z Blood Island znajdującej się na kufrze.
- Idziemy w prawo i rozmawiamy z aktorem, pytając, czy był na Blood Island.
- Wychodzimy z teatru.
- Wchodzimy do zakładu fryzjerskiego.
- Po rozmowie z pierwszym piratem używamy na nim rękawiczki.
- Zamykamy wieko od środkowego pokrowca. Wybieramy banjoo.
- Teraz przyda się kartka i długopis. Zapisujemy, które struny szarpie pirat i powtarzamy sekwencję. Po 3 razy pirat zaczyna grać jak rockmen.
- Podnosimy jeden z pistoletów i strzelamy w banjoo.
- Po wygraniu podchodzimy do drugiego, małego pirata.
- Po rozmowie klepiemy go po plecach dwa razy.
- Podnosimy cukierek (jawbreaker).
- Gdy trzeci z piratów położy grzebień na stołku, używamy na nim wszy.
- Potem podczas rozmowy stwierdzamy, że też chcielibyśmy się obciąć. Używamy raz dźwigni (handle).
- Podnosimy kamień na książce (paperweight).
- Używamy dźwigni, aż będziemy mogli ponieść nożyczki z sufitu (scissors).
- Wychodzimy z zakładu.
- Idziemy w okolice chłopaka z lemoniadą. Po prawej od niego rosną zarośla (undergrowth). Ścinamy je nożyczkami. Dostajemy też kwiatek.
- Podchodzimy do znaku. Jesteśmy w brzuchu węża.
- Podnosimy z brzucha wszystko, co się da.
- Używamy kwiatka na sosie do naleśników (pancake syrup), a stworzonej mieszanki na łbie węża.
- Bierzemy cierń (thorny plat) i trzcinę (reeds). Łączymy uzyskane przedmioty w dmuchawkę.
- Używamy kamyka na baloniku. Dmuchamy w balonik, a następnie niszczymy go dmuchawką.
- Wracamy do miasta. Idziemy do restauracji. Rozmawiamy z szefem na wszystkie tematy.
- Bierzemy wycinarkę do herbatników (biscuit cutter) i formę do ciasta (pancan).
- Popychamy gościa w kapeluszu. Wyjmujemy nóż.
- Bierzemy herbatnik z beczki i zjadamy go.
- Używamy robaków na kurczaku.

- Bierzemy kartę klubową.
- Kapitanowi dajemy twardy cukierek, potem gumę do żucia. Przekuwamy gumę igłą. Bierzemy złoty ząb.
- Sami żujemy gumę, potem łączymy ją z zębem.
- Wdychamy powietrze z balonika, i żujemy gumę.
- Wychodzimy na zewnątrz restauracji.
- Używamy formy do ciasta na błocie i dostajemy ząb.
- Wracamy na miejsce pojedynku muzycznego.
- Używamy wycinaka na gumowym drzewie (another rubber tree).
- Idziemy do trawiastego pagórka (grassy knoll).
- Używamy noża na stojaku (sawhorse).
- Później używamy patyka (ember on stick) na ścieżce z rumu (trail of rum).
- Idziemy do fryzjerów.
- Najmniejszemu dajemy złoty ząb, z dużym wygrywamy konkurs rzutu kłodą (w opcjach dialogowych).
- Idziemy do zatoczki (Danjer Cove).
- Łączymy korek z klejem i wtykamy go w dziurę w łódce.
- Płyniemy do statku.
- Obcinamy deskę (plank) nożem.
- Wchodzimy na pokład, próbujemy otworzyć drzwi.
- Wracamy do miasteczka i wchodzimy do restauracji.
- Używamy książki o brzuchomówstwie z dużą małą.
- Po konwersacji bierzemy mapę skarbów (treasure map).
- Idziemy do klubu (Cabana).
- Pokazujemy recepcjoniście kartę członkowską (membership card).
- Bierzemy trzy ręczniki i moczymy je kubie z lodem (ice bucket). Idziemy na plażę, używamy ręczników na gorącym piasku.
- Rozmawiamy z opalającym się mężczyzną.
- Bierzemy kubek.
- Wracamy do chłopca z lemoniadą.
- Podmieniamy kubki i kupujemy lemoniadę, bierzemy dzban i napełniamy go czerwonym barwnikiem (vat with red dye).
- Wracamy do klubu.
- Bierzemy ręcznik i ponownie go moczymy.

- Uderzamy rękodziem recepcjonistę.
- Bierzemy olej (fry oil).
- Wracamy do gościa na plaży, kładziemy na nim kubek bez dna (bottomless mug), na kubku używamy dzbanka z barwnikiem (pitcher with red dye).
- Polewamy plecy olejem.
- Zdzieramy mapę.
- Idziemy do teatru.
- Idziemy do oświetlenia (klikamy na suficie pierwszej lokacji).
- Ciągamy za wajchę i wciskamy przyciski:
 1. prawy dolny
 2. lewy górny
 3. lewy środkowy
 4. środkowy dolny
 5. prawy środkowy
 6. prawy górny
 7. prawy górny
 8. prawy środkowy
 9. lewy dolny
- Smarujemy kule armatnie ze skrzyni (cannon balls) smalcem z kurczaka (chicken grease).
- Podnosimy łopatę...

3. Three shett to the wind

- Gadamy aż do pojawienia się opcji: "We'll avoid scurvy if we all eat an orange".
- Po piosence zostajemy zapytani o poziom trudności bitew morskich. Górna opcja oznacza trudniejszą. Cały etap polega na wygrywaniu bitew morskich, później potyczek słownych, w których dopasowujemy odpowiedzi do bluzgów przeciwników (analogicznie jak w pierwszej części serii).
- W przerwach między bitwami kupujemy lepsze działa od chłopca w mieście.
- Gdy mamy około 15 bluzgów z odpowiedziami możemy walczyć z bossem. Używa innych bluzgów niż reszta piratów, trzeba je dopasowywać znaczeniowo (niektóre z odpowiedzi się rymują) lub używać metody prób i błędów. Po pokonaniu bossa zaczynamy czwarty rozdział...

4. The bartender, the thives, his aunt and her lover

- Podnosimy piankę do golenia. Otwieramy ją zębami.
- Zwiedzamy całą wyspę.
- W hotelu gadamy z wróżbitką i zabieramy karty, dopóki nie będziemy ich mieć 5. Zabieramy poduszkę (cushion), książkę z przepisami (recipe book). Otwieramy drzwi na zaplecze. Bierzemy magnes z lodówki.

- Idziemy na cmentarz. Idziemy w lewo do psa. Bierzymy jego sierść, potem dajemy mu herbatnik. Bierzymy też dłuto i młotek (malet, chisel).
- Idziemy do młyna. Bierzymy paprykę (pepper).
- Idziemy do wioski kanibali. Bierzymy blok tofu, (auger) i kubek (measuring cup).
- Wracamy na plażę. Na skale (rock) kładziemy poduszkę, na drzewie używamy młotka.
- W hotelu dajemy barmanowi sierść, paprykę i jajko. Dostajemy lekarstwo na kaca (Head B Clear).
- Wyczerpujemy wszystkie opcje dialogowe podczas rozmowy z barmanem, prosimy o drink z parasolką, dostajemy parasol.
- Z lady bierzemy pusty słoik (empty jar).
- W pokoju na górze używamy młotka z gwoździem. Podnosimy gwoździe i portret . Używamy na nim nożyczek.
- Przy barze bierzemy lustro, wkładamy w ramę głowę portretu.
- Na zapleczu używamy dłuta na serze.
- Wracamy do barmana, prosimy o drinka. Używamy na nim lekarstwa na kaca.
- Otwieramy trumnę dłutem. Otwieramy środkową trumnę. Po rozmowie bierzemy wszystkie gwoździe z naszej trumny.
- Wychodzimy z cmentarza i wracamy do krypty.
- Kupujemy polisę za złoty ząb. Przy okazji dostajemy kartę.
- Wracamy do hotelu. Próbujemy wmówić barmanowi, że jesteśmy jego rodziną.
- Używamy karty na drzwiach drugiego pokoju na górze. Otwieramy sprężynowe łóżko. Przybijamy je gwoździami. Bierzymy książkę.
- Używamy reszty portretu na przodzie pierwszych drzwi.
- Patrzymy z drugiej strony przez szybkę.
- Gadamy z barmanem o rodzinie Goodsoup.
- Ponownie pijemy drink z lekiem.
- Otwieramy trumnę, gadamy z duchem po lewej.
- W następnej lokacji bierzemy łom, potem Murraya.
- Używamy kleju na ręce szkieletu.
- Patrzymy przez wyrwę.
- Bierzymy lampkę (latern) przy pomocy ramienia.
- Teraz kładziemy lampkę na płycie grobu (coffin lid), na lampce używamy Murraya.
- Wychodzimy z grobu.
- Idziemy na plażę, rozmawiamy z zakapturzoną postacią. Prosimy o przewóz na Skull Island.

- Wracamy do hotelu, bierzemy zaświadczenie o śmierci. Dajemy je Stanowi, dostajemy kasę.
- Idziemy do młyna. Na łopatach młyna używamy parasola, na beczce używamy słoika.
- Wracamy do Elaine.
- Na pokrywce słoika używamy dłuta, do słoika łapiemy robaczki świętojańskie.
- W latarni podmieniamy stare lustro z nowym, a za źródło światła dajemy robaczki.
- Idziemy do wraku. Próbujemy wziąć śliski płyn, musimy dostarczyć w zamian zamiennik smoły.
- Kubek (measuring cup) napełniamy morską wodą.
- Używamy igły (pin) na magnesie. Igłę łączymy z korkiem, a korek z kubkiem wody.
- Powstały magnes dajemy zakapturzonej postaci na plaży.
- Płyniemy na Skull Island.
- Wchodzimy na górę, gadamy z windziarzem, prosimy o przewóz na dół.
- Podczas spadania otwieramy parasol.
- Po rozmowie z przemytnikami gramy o diament. Podmieniamy zwykłe karty z kartami tarota.
- Po scenie wracamy na Blood Island.
- Idziemy do hotelu, do pokoju z truposzem.
- Używamy łomu na deskach za łóżkiem, potem na łóżku. Podnosimy pierścionek (engagement ring).
- Idziemy do wioski kanibali.
- Na tofu używamy dłuta, zakładamy zrobioną maskę.
- Gadamy z Lemonheadem, po scenie wrzucamy ser do wulkanu.
- Wracamy do hotelu, wsypujemy ser do kociołka przed hotelem (cooking pot) i podnosimy go. Bierzymy śliski płyn.
- Idziemy do Elaine, używamy płynu na przeklętym pierścionku.
- Diament łączymy ze zwykłym pierścionkiem, wkładamy go na palec Elaine

5. Kiss of the spider monkey

- Po rozmowie popychamy psa, aż dostajemy sierść.
- Zakładamy się z nim, że nie zna naszej wagi, potem wieku.
- Bierzymy kotwicę (anchor).
- Używamy płynu do golenia na formie do ciasta, następnie kotwicy na fałszywym cieście. Kładziemy je na stosie innych ciast.
- Przechodzimy przez bramkę i patrzymy przez dziurę.

- Dostajemy krem (meringue pie).
- Z lady po prawej bierzemy młynek do pieprzu a sprzedawcę prosimy o loda.
- Na lodzie używamy sierści, pieprzu, i kremu. Jemy smakołyk ...

6. Guybrush kicks butt once again

- Przy stacji dżunglowej bierzemy linę (fallen rope).
- Przy stacji ze statkiem bierzemy rum (keg o' rum).
- Przy stacji z lawą otwieramy lampę, zdmuchujemy płomień, na lampie używamy liny.
- Na stacji arktycznej idziemy do gigantycznej małpy. Łączymy beczkę z liną i używamy jej na małpie, schodzimy na dół.
- Gdy LeChuck będzie atakował, używamy na nim pieprzu.

KONIEC

Gra na stronie Przygodomanii

Jeśli zainteresowała Cię gra, zajrzyj do działu [Curse of Monkey Island](#) na naszym forum. PrzygodoMania.pl zaprasza!