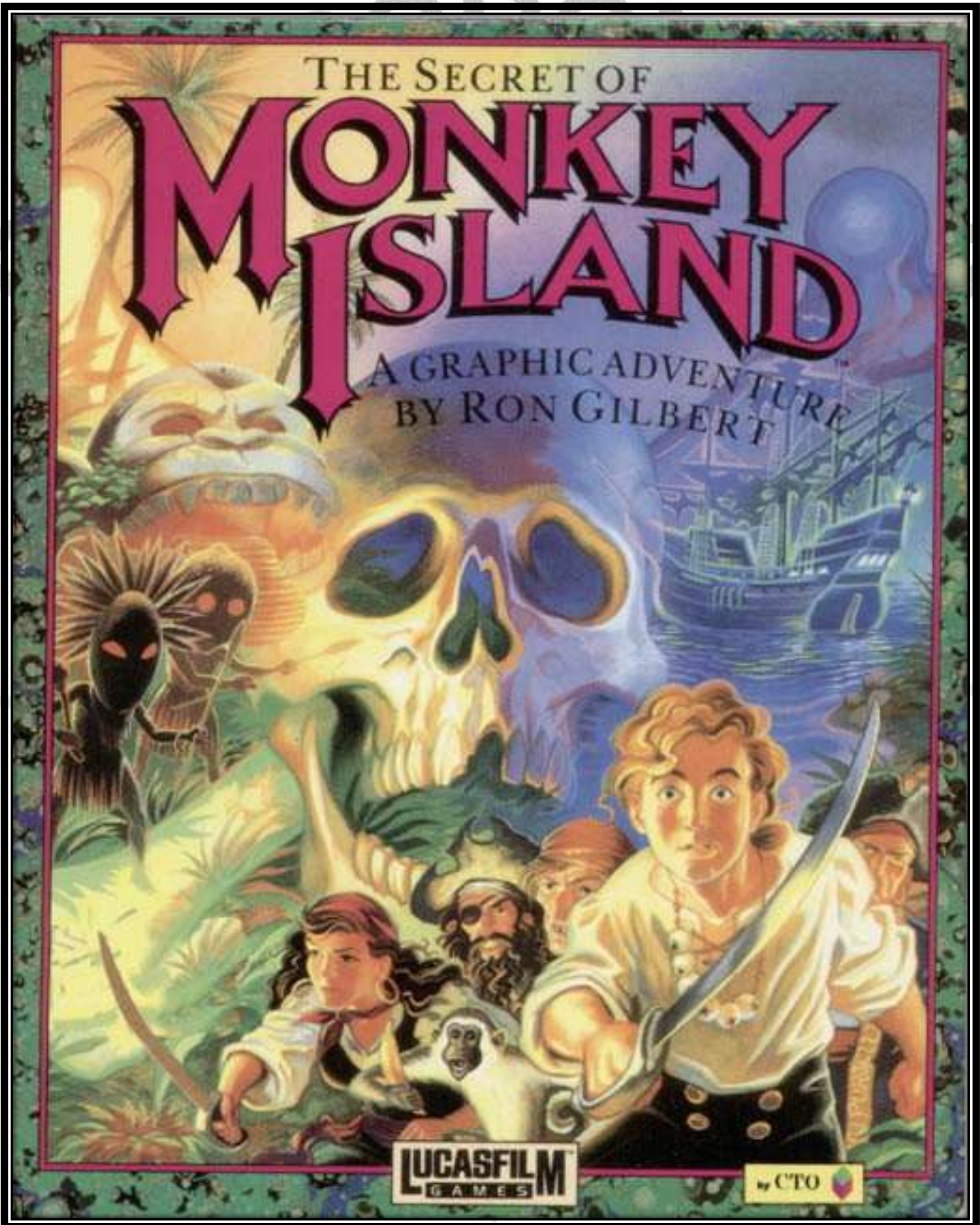



THE SECRET OF

# MONKEY ISLAND

A GRAPHIC ADVENTURE  
BY RON GILBERT



**LUCASFILM**  
GAMES

by CTO 

**Poradnik do gry.**

# **The secret of Monkey Island**

**Autorka**

**Urszula**

**Data publikacji**

**Maj 2014 r.**

**PrzygodoMania.pl**

**Wszelkie prawa zastrzeżone.**

**Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!**

# Spis treści:

Pierwszy rozdział

Trzy próby

Drugi rozdział

Podróż statkiem

Trzeci rozdział

Małpia Wyspa

Czwarty rozdział

Powrót

**Wstęp**

Na początku gry, można wybrać sobie wersję, w jaką chce się grać, ale [polonizacja](#) dostępna na grajpopolsku dotyczy wersji rozszerzonej z tego wydania gry.

**Klawiszologia**



## *Pierwszy rozdział*

### Trzy próby

- Po rozmowie przy ognisku idź do baru Scumm.
- W barze przejdź za kurtynę i powiedz, że chcesz zostać piratem.
- Zapytaj piratów o próby, jakie masz wykonać.
- Poczekaj aż wyjdzie kucharz drzwiami po prawej.
- Wejź do środka i zabierz kawałek mięsa.



- Spod stołu zabierz garnek.
- Przejdź drzwiami po prawej na molo.
- Używaj deski na końcu mola, by spłoszyć mewę.
- Zabierz rybę, gdy mewa będzie krążyć nad molo.
- Opuść bar i wróć do obserwatora.
- Porozmawiaj z nim ponownie na wszystkie tematy.
- Idź ścieżką w górny prawy róg ekranu.
- Gdy pojawi się mapa udaj się na polanę.
- Wejź do namiotu cyrkowego i zagadaj do dwóch akrobatów.
- Gdy zaczną namawiać cię na wykonanie numeru z armatą wyraż zgodę.

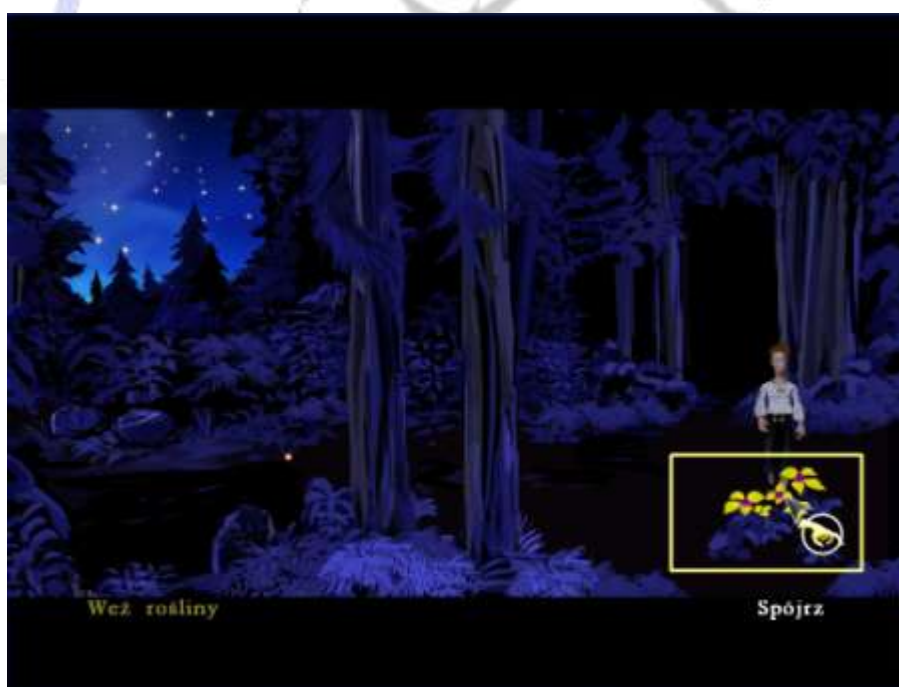
- Pokaż kask i wskakuj do armaty – zarobisz troszkę kasy.
- Wróć do wioski.
- Idąc w prawo miń bar i dalej idź w prawo, aż zobaczysz gościa w zielonym ubranku.
- Porozmawiaj z nim i kup mapę.
- Skieruj się na lewo i wejdź do pierwszych drzwi po prawej.
- Porozmawiaj z kobietą przepowiadającą przyszłość, zabierz ze stołu kurczaka i opuść dom.



- Skieruj się na prawo i przejdź przejściem pod zegarem.
- Wejdź do pierwszego budynku – sklep.
- Kup miecz i łopatę. Zapytaj sprzedawcę o mistrzynię Fechtunku.



- Wyjdź ze sklepu i wróć do pierwszej lokacji.
- Użyj mapy by dostać się do skarbu.



- Przejdź do rozwidlenia: idź w górę, zerwij żółty kwiatek, w lewo, w prawo, w lewo, w prawo, do góry, w prawo, w lewo, do góry, w prawo.



- Użyj łopaty na znaku X.
- Przeczytaj informację na tablicy.
- Wróć do miasta, aż do sklepu.
- Miń sklep i kościół i kierują się dalej w lewo dojdiesz do domu pani Gubernator.
- W ekwipunku połącz mięso z żółtymi kwiatkami i daj psiakom.
- Wejść do domu i od razu skieruj się do drzwi obok.



- Po animacji w trakcie, której powiększy się twój ekwipunek opuść dom pani Gubernator.
- Idź do więzienia – budynek po lewej stronie kościoła.
- Spróbuj z nim porozmawiać – jest to niemożliwe z powodu oddechu.
- Idź do sklepu kup miętówki i daj więźniowi.
- Zapytaj więźnia o pilnik, a potem daj mu spray na susły.
- Spójrz w ekwipunku na ciasto marchewkowe i zabierz pilnik.
- Wróć do domu pani Gubernator i wskocz do dziury w ścianie.
- Po kolejnej animacji zdobyłeś bożka.
- Otwórz drzwi by opuścić rezydencję.
- Masz spotkanie z szeryfem.
- Po animacji jesteś pod wodą, zabierz bożka i wyjdź z morza.
- Po kolejnej animacji, wróć do pierwszej lokacji.
- Przy pomocy mapy skieruj się na most.
- Daj trollowi rybę i idź dalej.
- Na końcu drogi zapukaj do drzwi starego pirata.
- Poproś go o naukę fechtunku – kilka razy, aż się zgodzi.
- Musisz się nauczyć obelg, aby skończyła się twoja próba.
- Skieruj się na drogę i idź do rozwidlenia, będziesz musiał powalczyć z piratami, aż poznasz wszystkie obelgi.





### **Lista niektórych obelg:**

1. Walczysz jak hodowca krów – Jak stosownie. Walczysz jak krowa.
  2. Zaraz nadzieję cię na mój miecz jak szaszłyk – Najpierw przestań nim machać jak miotłą
  3. Rozmawiałam z gorylem bardziej kulturalnym niż ty – Miło słyszeć, że zjazd rodzinny się udał.
  4. Twój widok sprawia, że mam ochotę wymiotować – Patrząc na ciebie myślę, że już ktoś to zrobił.
  5. Nie ma słów by opisać jak odrażający jesteś – Ależ są. Musisz się ich tylko nauczyć.
  6. To twój koniec ty rynsztokowy kundlu – A ja mam dla ciebie drobną radę. Odkurz mózg.
  7. Zdobyłem tę bliznę podczas zacieklej potyczki - Mam nadzieję, że nauczyłeś się, że nie należy dłużyć w nosie mieczem.
  8. Miałem kiedyś psa mądrzejszego od ciebie – Musiał cię nauczyć wszystkiego, co wiesz.
  9. Na sam mój widok ludzie padają na kolana – Przed czy po tym jak poczują twój oddech.
  10. Przestałeś już nosić pieluchy – A co chcesz pożyczyć?
  11. Nie dorównujesz mi sprawnościami umysłu, biedny głupcze – Znalazłbym się w poważnych opałach, gdybyś zaczął ich używać.
  12. Nie będę siedzieć i słuchać twoich obelg – Hemoroidy znów dają o sobie znać?
  13. Słyszałem, że kradniesz kalessy ludziom ty podła kreaturo – Jak szkoda, że o tobie nikt nie słyszał.
  14. Zetrę chusteczką twoją krew z mego miecza – Więc jednak dostałeś posadę woźnego?
  15. Stary aleś ty brzydki, – Co za nieudana obelga/ Jestem obrażony, że próbowałeś mnie obrazić tymi obelgami
- Po nauce, gdy wszyscy piraci powiedzą, że możesz stanąć oko w oko z mistrzynią fechtunku.
  - Udaj się do sklepu.
  - Poproś sklepikarza o pomoc.
  - Gdy sklepikarz opuści sklep udaj się za nim.
  - Idź za nim do lasu, a potem kieruj się tymi samymi ścieżkami, co on, aż dojdiesz do celu.
  - Kliknij na mistrzynię fechtunku, a zacznie się walka.

- Mistrzynie używa innych obelg, ale odpowiedzi są takie, jakich nauczyłeś się walcząc z piratami.
- Po wygranej zabierz koszulkę i wróć do wioski.
- Porozmawiaj na pomoście z obserwatorem i wróć do tawerny.
- Zabierz wszystkie kufle i pogadaj z kucharzem.
- Wejdź do kuchni i napełnij jeden kufel grogiem z beczki.
- Teraz musisz donieść grog w kuflu, aby jego zawartość wylać na zamek w celi.
- Obserwuj kufel i jego zawartość przelewaj do kolejnego, gdy ten pierwszy zostanie rozpuszczony przez grog.
- Wróć na ścieżki do widoku mapy i udaj się na wysepkę.
- Na miejscu wejdź na słup i użyj kurczaka na linie.
- Po drugiej stronie wejdź do domu.
- Porozmawiaj z piratem i otwórz drzwi z ukrytą bestią.
- Udaj się do mistrzyni fechtunku i ją również namów na wyprawę.
- Idź do widoku mapy i udaj się do miejsca, gdzie jest mnóstwo świateł by kupić statek.
- Pooglądaj statki i powiedz o kredycie.
- Wróć do sklepu i poproś sprzedawcę o kredyt.
- Gdy sprzedawca będzie otwierał sejf zapamiętaj ustawienie rączki i w którą stronę się obraca (zagadka losowa).
- Poproś sprzedawcę, by udał się do mistrzyni fechtunku, gdy opuści sklep otwórz sejf i zabierz weksel.
- Wróć do sprzedawcy i wytarguj statek, który dopłynął na Małpią wyspę za 5000.
- Wróć do wioski i wyruszaj w podróż.

## *Drugi rozdział*

### **Podróż statkiem**

- Zabierz z biurka pióro oraz atrament.
- Otwórz szufladę w biurku i zabierz książkę.



- Przeczytaj książkę w ekwipunku.
- Opuść kajutę i wejdź po drabinie sznurowej.



- Zabierz flagę z masztu i zejź na pokład.
- Za masztem znajdują się schody, zejź nimi w dół.
- Schodami koło koi zejź do maszynowni.

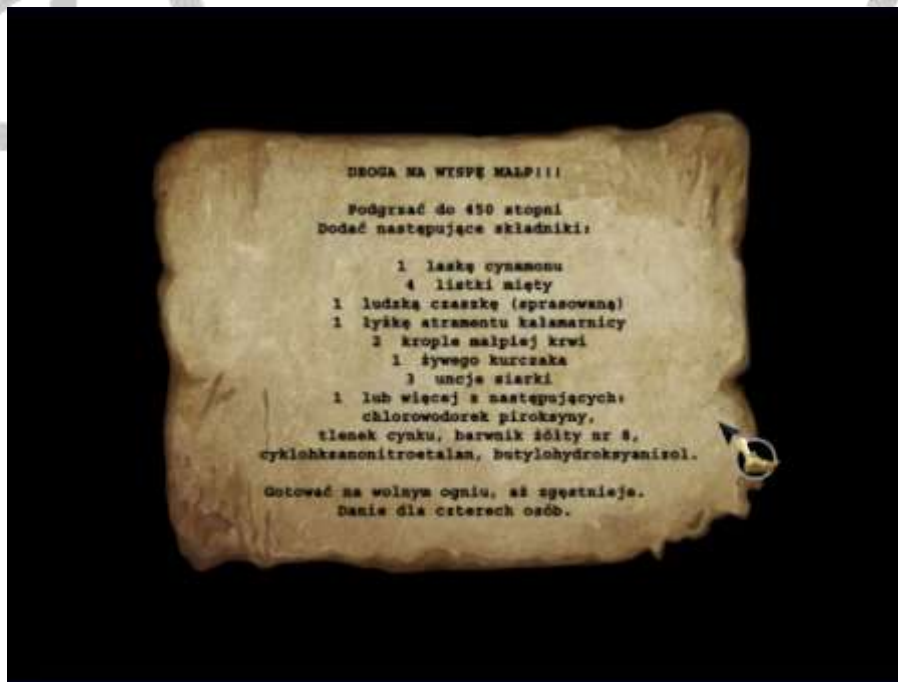


- W beczkach po lewej znajduje się proch - zabierz go.



- Z kolejnej beczki (dół ekranu) zabierz linę.
- Ze skrzyni w prawym dolnym rogu wyjmij wino.
- Opuść maszynownię i przejdź do kambuza.
- Zabierz z szafki (po lewej) pudełko płatków oraz garnek stojący poniżej.
- Otwórz pudełko z płatkami, znajdziesz w środku nagrodę.

- Otwórz nagrodę zdobędziesz klucz.
- Wróć do kapitańskiej kajuty i użyj klucza na szafie.
- Ze środka zabierz skrzynię, a ze skrzyni przepis oraz laski cynamonu.



- Wróć do kambuza, przeczytaj przepis i zgodnie z nim wrzucaj do garnka wszystkie składniki: laski cynamonu, miętówki, piracką flagę, atrament, wino, gumowy kurczak, proch oraz wszystko, co można wrzucić do garnka.
- Idź do ładowni by zabrać jeszcze troszkę prochu.
- Wejdź na pokład.
- Użyj prochu na armacie oraz sznurek.
- Wróć do kambuza i podpal pod garnkiem starą mapę.
- Użyj garnka na armacie trafisz na Małpią Wyspę.

## *Trzeci rozdział*

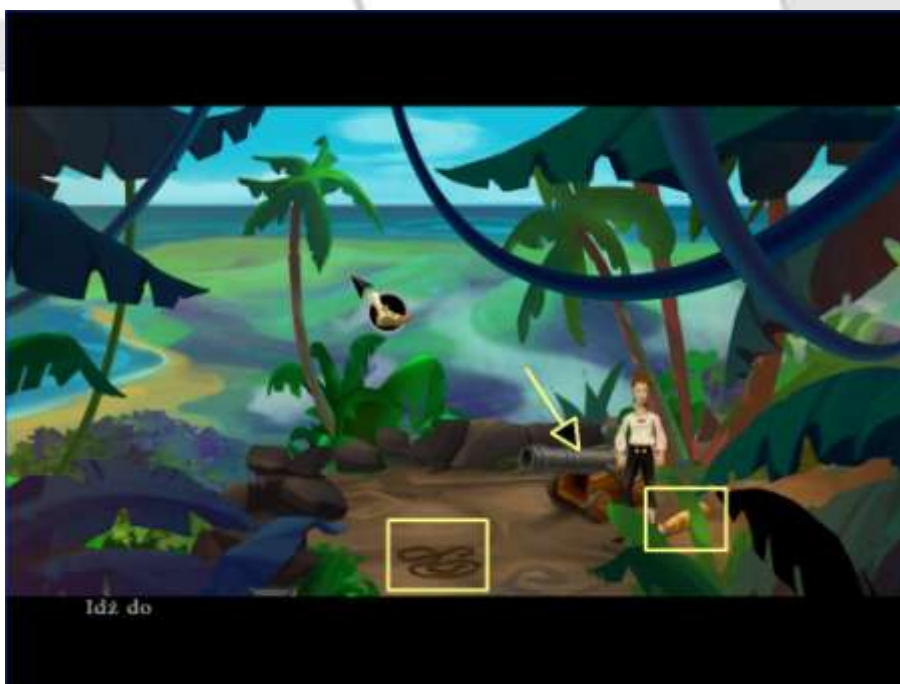
### **Małpia Wyspa**

- Podnieś banana leżącego na piasku.
- Przeczytaj ogłoszenie przybite do palmy.

- Idź w głąb dżungli.
- Przejdź w lewy górny róg ekranu.



- Na odsłoniętej mapie poszukaj koło leja fortu – idź do niego.
- Podnieś linę i lunetę.

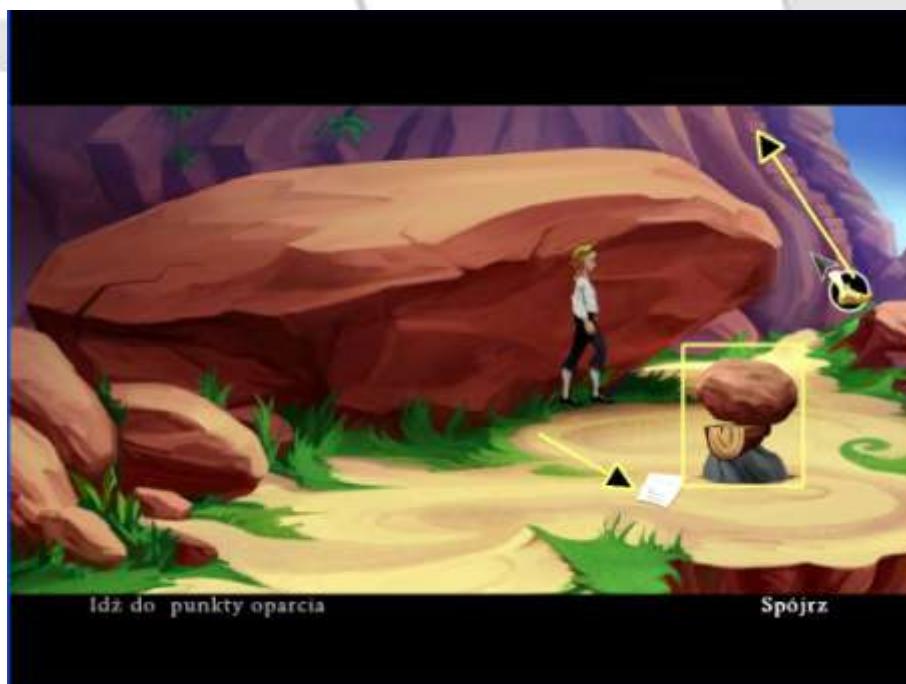


- Pchnij armatę i zabierz kule oraz proch.
- Wróć do pierwszego widoku mapy i przejdź w prawy górny róg.

- Znajdź rozwidlenie rzeki i tam się udaj.



- Koło mostka, spójrz na przyciśniętą kamieniem kartkę.
- Sprawdź w ekwipunku i kamień i kartkę.
- Przejdź przez mostek i wspinaj się po schodach w skale.



- Przeczytaj kolejną kartkę, a potem pchnij 2x wyrzutnię.

- Wejź jeszcze wyżej i zepchnij kamień leżący na brzegu (kamień ma trafić w palmę na brzegu).



- Jeśli próba się nie uda, kolejny kamień zabierz ze sterty po prawej.
- Zejź na sam dół.
- Użyj prochu na tamie.
- Użyj lunety w ekwipunku, a zdobędziesz soczewkę.





- Użyj soczewki na słońcu.
- Idź do stawu w dole rzeki.



- Zabierz linę i przeczytaj kartkę.
- Porozmawiaj z piratem na wszystkie opcje dialogowe.
- Idź do początku widoku mapy i wybierz miejsce docelowe –szczelina.



- Przywiąż linę do gałęzi i zjeżdż niżej.

- Użyj liny na pniaku i zejź na samo dno.
- Zabierz wiosła. Wróć na plażę.
- Zabierz kolejne dwa banany, które straciłeś.
- Łódką opłyn wyspę, prawą stroną.
- Na plaży przeczytaj kartkę i idź w głąb dżungli.



- W widoku mapy wybierz wioskę.
- W wiosce idź na lewo i zabierz, leżące w misce koło domku, banany.
- Wróć do wyjścia – trafisz na kanibali.
- Porozmawiaj z kanibalami na wszystkie tematy – zostaniesz zamknięty w domku.
- W domku podnieś z podłogi czaszkę oraz przeczytaj kartkę.
- Pchnij poluzowaną deską i opuść domek dziurą w podłodze.
- Wróć do łódki, a potem opłyn wyspę, by wrócić do punktu wyjścia.
- Przyjrzyj się mapie, a zobaczysz poruszającą się małpkę (szary punkt).
- Podejź do małpki i daj jej wszystkie pięć bananów.
- Wróć do widoku mapy i przejdź na mały półwysep (ten, który opływałeś).
- Przejdź na polanę.



- Pociągnij za nos środkowy na lewym totemie.
- Kliknij na otwartą bramę.



- Podejdź do wielkiej głowy i zabierz mięczakowatego bożka (jest najmniejszy).
- Wróć do łódki i pływaj do wioski kanibali.
- Przejdź w wiosce na lewo i wróć.
- Porozmawiaj z kanibalami i wręcz im figurkę bożka.

- Po odejściu kanibali wejdź do chatki po lewej i zabierz zrywacz bananów.
- Wyjdź z chatki i wymień zbieracza bananów na klucz do wielkiej głowy.
- Wyjdź i wejdź do wioski.
- Porozmawiaj jeszcze raz z kanibalami, wręcz kanibalom zieloną ulotkę, a dostaniesz głowę.
- Po rozmowie wróć do wielkiej głowy.
- Włóż klucz do ucha, a będziesz mógł wejść do środka.
- Wejdź do wielkiej głowy.
- Użyj czaszki i kieruj się w stronę, którą czaszką się zwróci.
- Gdy dotrzesz na statek, pogadaj z głową, by pożyczyła ci naszyjnik.
- Użyj naszyjnika i wejdź na statek.
- Przejdź do drzwi po lewej stronie.
- Przy pomocy kompasu, zabierz widmowy klucz, wiszący na ścianie.
- Wyjdź z kajuty i przejdź na prawo.
- Wejdź pod pokład.
- Przejdź przez kajutę ze śpiącym duchem i wejdź do kolejnego pomieszczenia.
- Podnieś z podłogi piórko.
- Wróć do śpiącego ducha i użyj piórka na jego stopach 2x, aż wypuści butelkę z grogiem.



- Wróć do pomieszczenia ze zwierzętami.

- Użyj widmowego klucza na włączniku w podłodze.



- Nalej grogu do szczurzej miski.
- Zabierz smar i wróć na pokład.
- Użyj smaru na drzwiach po prawej.
- Wejź do środka i zabierz widmowe narzędzia.
- Wróć do pomieszczenia ze zwierzętami i użyj widmowych narzędzi na skrzyni.
- Zajrzyj do środka skrzyni i zabierz korzeń.
- Opuść statek - trafisz do wioski tubylców.
- Zabierz specyfik i opuść wioskę, a znajdziesz się znów w jaskini.
- Porozmawiaj z duchem, a znajdziesz się na mostku w mieście, gdzie zaczynałeś przygodę.

## *Czwarty rozdział*

### **Powrót**

- Idź do kościoła, a każdego napotkanego ducha potraktuj specyfikiem z butelki.
- Przerwij ceremonię.
- Po rozmowie, gdy dostaniesz w nos, trafisz do handlarza statkami.

- Zabierz butelkę i użyj jej na LeChuckiem.
- To już koniec twojej przygody.

*Koniec*

