

Majomsziget 2 végigjátszás

Teljes mód



Ez a végigjátszás Ken Christensen műve. Fordította, kicsit kibővítette, és a magyar verzióra átírta Selmeci Béla. Az eredeti megtalálható a [World of MI](#) oldalain. Kérlek, ne töltsd fel más WWW-helyekre engedély nélkül. Kösz.

Minden személyt így írunk: **Guybrush Threepwood**.

Minden tárgy így néz ki: **Gumicsirke**.

Van néhány kivétel a fenti szabály alól. Ha egy párbeszédet idézek, és egy név szerepel benne, az nem lesz kiemelve, és a tárgyak is csak akkor lesznek kiemelve, amikor felszeded vagy használod őket valamire.

Köszöntelek a Majomsziget világában a falábú kalózok, beszélő papagájok és egzotikus karib-tengeri szigetek világában. Ennek a játéknak a hőse **Guybrush Threepwood**, a fiatal kalóz.

A játék elején **Guybrush Barttal** és **Finkel** beszélget, amiből megtudod, hogy küldetése megtalálni a legendás kincset, a Nagy Hoppot, és hogy próbál hajót bérelni, hogy elhagyja Scabb-szigetet. A beszélgetés után kezdődik az első rész.

Ha gyakorlott kalandjátékos vagy, kihagyhatod, ezt a bekezdést. Ez a játék egy ún. mutat és kattint típusú kalandjáték. Te irányítod **Guybrusht** a bal alsó részen található utasításokkal. A képmező egyes pontjaira kattintva végrehajta a kijelölt műveletet (alaphelyzetben ez "Megy", vagyis odamegy a kattintott ponthoz, de ha pl. előtte megnyomod a "Nyit" parancsot, és rákattintasz egy ajtóra, akkor odamegy, és kinyitja azt). Jobb oldali egérgombbal az adott pontnál legvalószínűbb parancs hajtódik végre, pl. embereknél a "Beszél", tárgyaknál a "Ránéz", ajtóknál a "Nyit" vagy "Zár". A felvett tárgyak jobbra lenn láthatók. Az egyes területek ("szobák") néha túlnyúlnak a képmező szélén, ilyenkor, ha közel lépsz a képmező széléhez, a terület új része válik láthatóvá. Általános javaslat, hogy -- hacsak a végigjátszásban nem írjuk másként -- beszélj mindenkinel mindenről, mert fontos információkat tudhatsz meg. A helyköz gomb megnyomása szünetelteti a játékot, a gomb ismételt megnyomásával folytathatod a kalandot. Az Esc gomb megnyomásával át tudsz ugrani már látott közjátékokat, de ezzel érdemes vigyázni, mert fontos információk lehetnek bennük. Az F5 gomb megnyomásával feltűnő menüvel tudod a játékot elmenteni, új játékot kezdeni, betölteni egy korábban elmentett játékot, vagy kilépni. Érdemes a játékot időnként elmenteni, hogy ne keljen előről kezdened, ha valamit rosszul csinálnál. Ez a végigjátszás nem az egyedüli lehetséges mód a játék végigjátszására, az egyes lépések sorrendje több helyen is felcserélhető. A leírás kifejezetten a leggyorsabb végigjátszást tartalmazza, ezért vannak egyéb, ebből a szempontból felesleges dolgok, amiket nem írtunk bele, de szórakoztató lehet (egy példa: a Koevher szigeti körözési plakáton sorra tűnnek fel Guybrush vétségei).

I. rész: A Largo Embargó

Woodtick városának bejáratánál állsz. Ha jobbra mégy, a sziget térképére érkezel. Vedd fel a táblát (hopp, eltört, de lett egy lapátod), és lépj a hídra. **Largo LaGrande** tűnik fel, és elrabolja minden **pénzedet**.

Menj be jobbról a második hajóba. Itt találkozol **Wallyval**, a térképésszel. Beszélj vele mindenről, különösen a Nagy Hoppról. Amikor végeztél a beszélgetéssel, várj egy kicsit. Amikor leteszi a **monokliját** az asztalra, hogy megdörzsölje a szemét, gyorsan vedd el. Mielőtt kimennél, vegyél el egy **papírlapot** a képmező alján levő rakásból.

Menj le a **Wally** hajójával szembeni lejárón, és beszéljess a **csapossal Largóról**. Hamarosan odalátogat **Largo**, ráköp a falra, elveszi a **csapos** minden pénzét, és elmegy.

Használd a **papírt Largo** köpetével a falon és hagyd el a Véres Száját. Most mássz be a hajó oldalán levő ablakon, és vedd fel a **kést** az asztalról. Mássz vissza az ablakon keresztül, és menj fel a mosodához, a leghátul levő hajóhoz.

Beszélgethetsz a három **Gyenge erkölcsű alakkal**, de ez nem feltétlenül szükséges. Vedd el a **vödrt**. Amikor az egyik kalóz megállít, kérdezd meg, hogy ez az ő vödre-e. Nem, ezért nem ellenzi, hogy **Guybrush** elvegye. (Ha elég hosszan könyörögsz neki, akkor is odaadja a vödrt, de így egyszerűbb és gyorsabb.)

Hagyd el a mosodát, és menj a bal oldalon levő hotelbe. Használd a **kést** a kötélben, ami a kicsi **alligátort** tartja. **Pegbiter**, az alligátor megszökik, és a **fogadó**s üldözőbe veszi. Vedd fel a **sajt kukacokat** a tálból, nyisd ki a hotel egyetlen szobájának ajtaját, és lépj be **Largo** szobájába. Vedd fel a **parókát** az öltözőasztalról, és távozz, mielőtt **Largo** visszajön.



Menj a hídon túl, a sziget térképére, és menj a mocsárhoz. Használd a **vödör**t a mocsárral, és lesz egy **vödör sarad** (a tiéd, csak a tiéd!). Használd a koporsót és evezd el egészen jobbra, a kalyibához, ahol a lift felvisz. Vegyél el egy kis **fonalat** az asztalról, és menj jobbra. Itt találkozol a **vodu úrnő**vel. Beszélj vele Largóról, és a vudu-baba készítéséről. Odaadhatod neki **Largo parókáját** és **köpetét** ha akarod, vagy várhatsz, amíg minden hozzávaló összejön. Hagyd ott a **vodu úrnőt**, evezd vissza a mocsáron keresztül, és menj a temetőbe. Menj fel a dombon levő sírokhoz, és használd a **lapátot** **Marco Largo LaGrande** sírján. Hagyd el a temetőt, és menj vissza **Largo** szobájába a fogadóba.

Csukd be az ajtót, és tedd a **vödör sarat** a tetejére. Rejtőzz el a paraván mögé, és várd meg, amíg **Largo** bejön :) Gondolhatod, hogy a **vödör sár** rá fog esni **Largo** fejére, amitől ő dühös lesz, és elmegy. Menj a mosodába. Ott találod **Largót**, aki **Őrült Martyval** vitatkozik. Ezután menj vissza ismét **Largo** szobájába, és csukd be az ajtót. Vedd el a **mosodai jegyet** az ajtó hátuljáról. Menj vissza a mosodába, és add oda a **mosodai jegyet** **Őrült Martynak**. Megkapod **Largo** egy ruhadarabját, egy **gyöngyfehér melltartót**.

Látogasd meg a **vodu úrnőt** a mocsárban. Beszélj vele, és add oda a **gyöngyfehér melltartót** és a **csontot**. Ha még nem tetted, add oda neki a **köpetet** és a **parókát** is. Elkészíti **Largo vudu babáját**, de közel kell kerülnöd hozzá, hogy hatásos legyen. Menj vissza **Largo** szobájába a hotelben, és gyorsan használd a **túket** a **babán**. Egy kis párbeszéd után **Guybrush** elárulja **Largónak**, hogy ő **LeChuck** legyőzője, és **Largo** meggyőzéséhez megmutatja neki **LeChuck** szakállát, ami még mindig él és tekereg. **Largo** ellopja a szakállt, és azzal fenyegetőzik, hogy feléleszti **LeChuckot**. Beszélj a **vodu úrnő**vel, és ő tájékoztat, hogy az egyedüli mód elmenekülni **LeChuck** elől a Nagy Hopp megtalálása. Ad még neked egy könyvet is, melynek címe: **A Nagy Hopp: Gazdátlan aranybánya, vagy mítosz?**. Olvasd el a könyvet, ami elmeséli a **Nagy Hopp** történetét.

Most pénzre van szükséged, hogy elhagyhasd a szigetet. Szerezhetsz pénzt azzal is, hogy kifényezed az alvó kalóz falábát a mosodánál, amiért ő minden alkalommal ad neked egy ezüstnyolcast. Sajnos, csak 19 ezüstnyolcasa van, és neked 20 kell a hajóbérléshez. Mivel ez elég unalmas munka, és a másik módon eleget szerezhetsz, nem érdemes ezzel tölteni az időt.

Menj el az öbölbe, és vedd fel a **botot**. Menj vissza Woodtickbe, a mosodához. Nyisd ki a **dobozt** a földön, és használd a **botot** a dobozzal. Azután használd a fonalat a **bottal**, és tedd a **Sajt Kukacokat** a **dobozba**. Menj egy kicsit távolabb. Várd meg, amíg a **patkány** enni kezd, azután húzd meg a **fonalat**. Nyisd ki a **dobozt** és vedd fel a **patkányt**.

Menj vissza a Véres Szájba, és mássz át az ablakon. Tedd a **patkányt** a vichyssoise-ba, és mássz ki az ablakon. Menj le a Véres Szájba a lejárón, és kérj a **csapostól** gulyást. A **csapos** felfedezi a **patkányt**, kirúgja a **szakácsot**, és felajánlja neled a munkát. Fogadd el, és ő kifizeti egyheti béredet előre. Szökj meg az ablakon keresztül.

Most menj a félszigetre, és lépj be a hajóba. Beszélj **Rettenet kapitánnyal**, és mondd neki, hogy hajót akarsz bérelni. Tudatja veled, hogy nem vitorlázhatsz, mert elvesztette a szerencsenyákláncát. Fejezd be a beszélgetést, és add oda neki a **monoklit**. Mondd neki újra, hogy hajót akarsz bérelni, és már útra is keltél.

II. rész: Négy Térképdarab



A második rész is egy közjátékkal kezdődik, amiben feltűnik az újjáélesztett **LeChuck** és megtudjuk, mik a terve **Guybrush**-sal.

Rettenet kapitány hajójának fedélzetén kezdesz. Vedd fel a **papagáj-eledelt** **Guybrush** mellett, és menj be. **Rettenet kapitány** köszönt, és megkérdezi, hova akarsz menni. Kérdezd meg, mik a lehetőségek, és ő add neked egy **térképet** a három szigetről. Kezdd azzal, hogy Koevherre hajózol. Egy **őr** lép hozzád, és megkérdezi, te vagy-e **Guybrush Threepwood**. Bármit is válaszolsz, foglyul fog ejteni, és elvisz **Koevher kormányzóhoz**. Vele beszélve megtudod, hogy **LeChuck** vérdíjat tűzött ki a fejedre, és hogy **Koevher kormányzó** el szándékozik adni téged **LeChucknak**.

Börtönbe vetnek, és **Walt**, a kutya őriz. Húzd el a **szikla-kemény matracot**, és vedd fel a **botot** alóla. Használd a **botot** a szomszéd cellában levő **halott rab csontjával**. Vedd fel a **csontot**, és add oda **Waltnak**, aki el fogja dobni a **kulcsot**, és elmegy. Vedd fel a **kis kulcsot**, és használd a **cella ajtóban**. Vedd fel a **gorilla borítékot** és a **manila borítékot** a polcra. Nyisd ki a **manila borítékot**, és minden tárgyat visszakapod, amit elvettek tőled. Nyisd ki a **gorilla borítékot**, és kapsz egy **banánt** és egy **orgonát**. Hagyd el a börtönt.

Sétálj be a könyvtártól balra levő sikátorba. Egy **pickót** fogsz látni, aki egy forgókeréken játszik, és nyer. Amikor távozik, kövesd a könyvtártól jobbra levő sikátorba. Rá fogsz jönni, hogy csal, mert a nyerő számot egy **pasastól** kapja. Neked is ezt kell tenned. Kopogj az ajtón (nyisd ki), és kérdezd meg, mi lesz a következő nyerőszám. Az ürge kérni fogja a jelszót, és elmondja, hogy háromszor kell helyesen válaszolnod. Mindig az elsőnek mutatott ujjak száma a helyes válasz. Ha azt mondja: "Ha ez 3 (és feltartja 5 ujját), akkor mi ez?" (és megint feltart valahány ujját), akkor a válasz 5, mert 5 ujját tartott fel először. Válaszolj helyesen háromszor, és megkapod a nyerő számot. Menj vissza a másik sikátorba, és mondd az **osztónak**, hogy szeretnél tenni egy tétet. Játssz meg azt a számot, amiről azt mondták, hogy a nyertes szám lesz. Amikor nyersz, válaszd a **meghívót** díjul.

Menj vissza **Rettenet** hajójára, és hajózz át Booty-szigetre. Menj be a hátul levő antikvitás-boltba. Vedd meg a **fűrész**, a **hajókürtöt**, és az "Óvakodj a papagájtól" **táblát**. (Úgy veheted meg őket, ha felveszed). Használd a **papagáj-eleséget** a **kampóval**, amin a **tábla** lógott, és vedd meg a **tükröt**. Nézd meg a **térképdarabot** a pulton, és kérdezd meg az **antikvitás-árust**, hogy mit kér érte. Meg fogod tudni, hogy csak az elsüllyedt Mad Monkey hajó orrdíszéért adná oda. Távozz, és menj be a Jelmezboltba. Add oda a **meghívót** a **boltosnak**, és ő megmutatja neked a... a kosztümödet. Vedd el a **kosztümöt**, és távozz.

Beszélgj a nővel odakinn, és kérd el az egyik **szórólapját**. Beszélgezz még vele egy kicsit, és megtudod, hogy a neve **Kate Capsize**, és van egy kibérelhető üvegfenekű hajója.



Menj balra, amíg el nem éred a sziget térképét. Menj a kastélyba. Egy **őr** meg fog állítani az őrháznál. Beszélgj vele, és végül **Guybrush** át fog öltözni a kosztümjébe, és miután megmutatta a **meghívót** az **örnek**, az hagyja áthaladni.



Menj a kastély mögé, és lökd meg a **szemétkukát**, vagy fújd meg a **hajókürtöt**. Amikor a **szakács** kijön, hogy leszidjon, menj körbe a ház körül, ügyelve, hogy a **szakács** kövessen. Amikor visszaértél a konyhaajtóhoz, menj be, és lopj el egy **halat**. Menj ki újra, és hagyd, hogy a **szakács** kiabáljon veled egy kicsit, azután menj megint a ház elé, és menj be a kastélyba.

Vedd fel a **térképdarabot** a keretből a falon, és hagyd el a kastélyt. A **kutya** el fog árulni. Beszélj a **kertésszel**, és ő felvisz **Elaine Marley** kormányzóhoz. Beszélj vele. Meg kell győznöd őt, hogy szereted, ezért mondd neki szépeket. Sajnos, amikor épp nyeresre áll, **Guybrush** elpuskázza a dolgot a térkép említésével, és **Elaine** kidobja a térképet az ablakon. **Guybrush** automatikusan lemegy a lépcsőn. Menj fel újra a lány szobájába, és vedd el az **evezőt** a falról. Menj ki a kastélyból, és próbáld meg felvenni a **térképdarabot** a földről. Ez a szírtén fog kikötni. Próbáld meg felvenni a **kutyát**. **Guybrush** visszaöltözik a rendes ruhájába, és elteszi a **kutyát**. Menj a térképre, és látogasd meg a Nagy Fa nevű helyet. Tedd be az **evezőt** a már ott levő **deszka** melletti lyukba. Menj a **deszkára**, majd az **evezőre**, és **Guybrush** le fog esni, és megüti a fejét. Egy álmot lát, amiben találkozik a **szüleivel** és **LeChuckkal**. A szülei egy furcsa dalt énekelnek el neki, amit **Guybrush** leír a **nyállal borított papírra**. Az álm után vedd fel a **törött evezőt**.

Menj vissza **Rettenet** hajójára, és hajózz újra Koevher-szigetre. Menj a könyvtárba. Nézd meg a **kártyás katalógust** és húzd ki a **IJK jelű fiókot**. Keresd meg a **"Századunk nagy hajótörései"** című könyvet. Kattints az El ne felejtsem sorra. Most nyisd ki a **PQR** jelű fiókot, és keresd meg a **Az átokoldás örömeit**, erre is emlékezz. Végül válassz ki még egy **könyvet** (mindegy, melyiket, csak ne a már kiválasztottakat, a nálad levő Nagy Hopp-ot, és ne a Híres Kalózkodásokat), és emlékezz arra is. Menj, beszélj a **könyvtárossal**, és modd azt neki, hogy egy könyvet keresel. Be kell iratkoznod, hogy egy **könyvtári kártyát** kapj. Mindegy, milyen adatokat adsz meg neki. Amikor megvan a kártyád, mondd neki, hogy a **"Századunk nagy hajótörései"**, a **"Az átokoldás örömeit"**, és a másik **könyvet** keresed, amit kiválasztottál. Kifelé menet nyisd ki a **világítótorony modellt** az ajtó mellett, és vedd fel a **lencsét** belőle.

Menj a stégre, és beszélj a **horgással**. Egyezz bele a fogadásba, aztán add oda neki a **halat**, amit Elaine kastélyából hoztál. Neked fogja adni a **horgásbotját**.

Tedd a **szórolapot**, amit **Kate** adott, a **körözési plakátra**. Menj balra, amíg a sziget térképére érsz. Látni fogod, hogy **Kate** megérkezik a szigetre, és az **őr** börtönbe zárja. Térj vissza a mólóra, és menj be a börtönbe, ahol megtalálod **Kate-et** bebörtönözve. Használd a **kis kulcsot** a cellaajtóban, hogy kiszabadítsd. Vedd fel a **vanília borítékot** a polcról, és nyisd ki. Most már a tiéd **Kate csaknem-grogos üvege**.



Hagyd el a mólót, és menj a térképen a Kastélyba. Nyisd ki a kaput, és lépj be a házba. beszélj a **örrel**, és mondd neki, hogy tűz van a konyhában. Ő elsiet, és te felmehetsz a lépcsőn, ahol megtalálod az alvó **Koevher kormányzót**. Használd a harmadik **könyvet**, amit a könyvtárból kölcsönöztél (vigyázz, hogy ne a **A Nagy Hopp**, a **Az átokoldás örömei**, vagy a **Századunk nagy hajótörései** legyen) a **Híres Kalózkodások** című könyvvel, ami **Koevher kormányzó** hasán fekszik. Most hagyd el a kastélyt, szállj fel **Rettenet kapitány** hajójára, és hajózz át Scabb-szigetre.

Add oda a **törött evezőt** az **asztalosnak**, és ő megjavítja és megerősíti neked. Menj le a Véres Szájba. A **csapos** rájön, hogy elhagytad a konyhát, ezért kirúg. Használd a **banánt** a **metronómmal** a zongorán. **Joját** hipnotizálja a banán, és te te tudod venni. Beszélj a **csapossal**, és kérj italt. A **csapos** nem hiszi, hogy elég öreg vagy. Mutasd meg neki az **ideiglenes könyvtári kártyádat** és adni fog neked italt. Vegyél egy **Sárga Szakáll babáját** és egy **Kék Bálnát**, a **csapos** ad még neked egy **bolond szívószálat** is. Keverd össze a két italt, és lesz egy **zöld italod**. Hagyd el a Véres Száját, menj a mosodához. Használd a **jól kifényezett régi fűrészt** az egyik **kalóz falában**. Hagyd el a mosodát, és a **kalóz** fel fogja fedezni, mi történt. Menj az **asztalos** házához, aki távol van, mert javítja a **falábat**. Vedd fel a **kalapácsot** és a **szögeket**.

Vitorláz át Booty-szigetre. Menj be Stan Használtkoporsó-boltjába, és beszéljess **Stannal**. Mondd neki, hogy egy jó használt koporsót keresel. Amikor **Stan** beugrik a koporsóba, hogy megmutassa, milyen tágas, zárd be a fedelet. Ki fogja nyitni, és ad neked egy grátisz **zsebkendőt**. Zárd be újra a fedelet, és használd a **szögeket** a **koporsón**. Ha **Stan** kiugrik, mielőtt leszögelhetné, kérd meg, hogy mutassa meg újra a koporsót.

Vedd el a **kripta kulcsot** a nagy sírkőről **Stan** asztala mögött. Menj ki, és menj jobbra, a köpő versenyre. Fújd meg a **hajókürtöt**, és amikor az ágyú eldördült, és mindenki arrafelé néz, told el, vagy vedd fel a **kék zászlót**. **Guybrush** automatikusan át fogja rendezni őket. Használd a **bolond szívószálat** a **zöld itallal**. Beszélj a **Köpőmesterrel**, és mondod neki, hogy szeretnél benevezni a versenyre. Mondj neki egy nevet, és pontosan akkor köpj, amikor a jobb oldalon levő nő vörös kendőjét meglebegteti a szél. Első helyezett leszel, és kapsz egy szép **köpő plakettet**.

Menj be a régiségboltba, és add oda a **köpő plakettet** az **antikvitas-kereskedőnek**. Nem érdekli őt, de mond el neki, hogy ez nem akármilyen takony a plaketten, hanem azé a személyé, aki megölte **LeChuckot**. megveszi, és fizet érte **6000 ezüstnyolcast**. Nézz bele a **"Századunk nagy hajótörései"** könyvbe, és megtalálod a Mad Monkey elsüllyedésének koordinátáit. Beszélj **Kate Capsize-zal**, és mond el neki, hogy ki akarod bérelni a hajóját. Hajózz a könyvben olvasott koordinátákra, és merülj le a vízbe. Amikor a fenékre érsz, vedd fel a **majomfejet**, és használd a **horgonyt**. Visszaérve Booty-szigetre, menj be a boltba, add oda a **majomfejet** az **antikvitas árusnak**, és ő odaadja neked a **térképdarabot**.

Hagyd el a várost, és menj a Szirtre. Használd a **horgászbót** a **térképdarabbal**. Sajnos egy sirály ellopja, és elviszi a Nagy Fához. Kövesd. Használd a **megerősített evezőt** a **deszka** melletti lyukban, és menj, állj rá. Vedd fel a **deszkát**, és használd az **evező** utáni lyukban. Menj át rá, vedd fel az **evezőt**, és használd a következő lyukban. **Guybrush** megérti a dolgot, és a többi ő megteszi. Fenn a fán vedd fel a **teleszkópot** és menj be a kék függönyös ajtón. Használd a **kutyát** a **rákással**, és ő kiszimatolja a **térképdarabot**. Ez már a második darab.

Hajózz át Koevher-szigetre. Egy közbjátékot fogsz látni, amiben **LeChuck** letolja **Largo LaGrandét**. Hagyd el a várost, és menj a vízeséshez. Menj fel a vízesés tetejére, és használd **Jóját** a **szivattyún**. (Ez egy lefordíthatatlan szójáték: angolul a franciakulcsot "monkey wrench"-nek hívják, ami szó szerint majom-kulcsot jelent.) Menj vissza a vízesés tövébe, és lépj be az újonnan felfedezett tátongy lyukba. Menj keresztül az összes helységeen, ki a partra, és fel a házikóhoz a dombon. Menj be a házikóba, és beszélj **Rum Rogersszel**. Mondd azt neki, hogy egy térképet keresel, majd amikor tiltakozik, mondod hogy készüljön a halálra. Ki fog hívni egy ivóversenyre. Elmegy, és hoz neked egy **korsó grogot**. Amikor újra elmegy, hogy hozzon egyet magának is, gyorsan használd a **grogot** a **fán**, és töltsd meg a **korsót** a **majdnem-groggal**, amit **Kate-től** szereztél, amikor börtönben volt. A verseny elkezdődik, és **Rum Rogers** kiüti magát. Most használd a **tükröt** a **tükrökerettel**, és menj ki a házikóból.

Nyisd ki a bal **ablakot** és használd a **teleszkópot** a házikó előtti **groteszk szoborral**. Jegyezd meg, melyik **téglára** esik a fény sugar. Lépj be megint a házba, és nyomd meg a **téglát**, amire a fény esett. **Guybrush** keresztül esik egy csapóajtón és egy fürdőkád előtt landol, amiben egy **csontváz** van. A **csontváz** egy **térképdarabot** tart a kezében. Vedd fel a **térképdarabot**, és menj keresztül a lyukon. Most már három térképdarabod van.

Menj be a barlangba, és menj keresztül az összes termen, amíg vissza nem érsz a vízeséshez. Hajózz vissza Scabb-szigetre. Út közben még egy közbjátékot látsz, amiben **LeChuck** összeszidja **Largo LaGrandét**. Menj a temetőhöz, és használd a **kriptakulcsot** hogy kinyisd a kriptát. Olvad el a **"Híres Kalóziidézetek"** könyvet, és figyeld meg, melyiket mondta **Rapp Scallion**. Nézd meg a **koporsókat**, és nyisd ki azt, amire **Rapp Scallion** idézetét vették. Vegyél fel egy kis **hamut**, és hagyd el a temetőt. Látogasd meg a **vodu úrnőt** a mocsárban, és nézd meg a **köcsögjeit**, amíg meg nem találod a **Hamuból-élet** nevűt. Próbáld meg felvenni, és a **vodu úrnő** beszélgetni kezd veled. Mondd neki, hogy szeretnél egy **Hamuból-élet** elixírt. **Guybrush** odaadja neki **Rapp Scallion hamvait**, de a jósnő elfelejtette a receptet. Add oda neki a **"Az Átokoldás örömei"**-t. Amikor megkapod az **elixírt**, menj vissza a kriptába, és használd az **elixírt Rapp Scallion hamvain**. Beszélj vele, és vállald el, hogy megnézed neki a gázt a virsli-kunyhóban, ha neked adja a **térképdarabját**. Odaadja neked a **kulcsot** a virsli-kunyhóhoz. Hagyd el a temetőt, és menj az öbölbe. Használd a **kulcsot** a virsli-kunyhó kinyitására, és lépj be. Zárd el a **gázt** és menj vissza a kriptába. Éleszd fel **Rapp Scalliont** újra, és mond el neki, hogy a gáz nyitva volt, és te elzártad. Odaadja neked a **térképdarabját**.

Most már megvan mind a négy térképdarabod. Hagyd el a temetőt, és látogasd meg **Wallyt** Woodtickban. Add oda neki a **világítótorony-lencsét**, majd a **térképdarabokat**, és ő megígéri, hogy összerakja neked a **térképet**, ha elmegy a Mojo Nemzetközi Házába, és megnézed, hogy kész van-e a **szerelmi bájitala**. Menj vissza a **vodu úrnőhöz**, és kérdezd a **szerelmi bájitalról**, amit oda is ad neked. Zavart érez az erőben, és azt, hogy **Wally** bajban van. Siess vissza **Wallyhoz**. Meg fogod állapítani, hogy elrabolták, de előtte a **"LeChuck"** szót karcolta az asztalba.

Menj vissza a mocsárba, nyisd ki a **ládát**, és mássz bele (használd).

III. rész: LeChuck erődje

Amikor **Guybrush** kimászott a **ládából**, menj jobbra, fel a lépcsőn, és keresztül az ajtón. Innen három alagúton mehatsz tovább, válassz egyet, és lépj be. Meg kell találnod az utat az útvesztőn keresztül. A helyes ajtót kell kiválasztanod, a helyes sorrendben, hogy átjuss. Nézd meg a **nyállal borított papírt**, ahová **Guybrush** felírta a dal szövegét, amit a **szülei énekeltek** az álmában. A dal leírja, hogy néznek ki az ajtók. Itt egy példavers, de a te dalod valószínűleg máshogy

fog kinézni, mert minden játékban más és más.

A láb csont kapcsolódik a fej csonthoz.

A fej csont kapcsolódik a csípő csonthoz.

A csípő csont kapcsolódik a borda csonthoz.

Ez az első versszak. (Az én dalomban, ne felejtse, a tied más lesz, de használjuk most ezt példaként.) Most találnod kell egy olyan **ajtót**, ahol a lábcsonatok vannak felül, középen van egy fejcsont, és alul egy csípőcsont. Találd meg, told meg, hogy kinyisd, és menj be rajta. Azután nézd meg a 2. versszakot, ami leírja a második **ajtót**, amin keresztül kell menned, és aztán a harmadikat és a negyediket. Általában a következő ajtó ugyanaz szokott lenni, mint amin keresztül jöttél, vagy ugyanabban a szobában van. Amikor végeztél, egy **nagy ajtónál** kötsz ki, amin egy csomó zár és lakat van. Ne aggódj a lakatok miatt, csak nyisd ki az **ajtót**, és menj keresztül rajta. A következő szobában megtalálod **LeChuck** vudu trónját. Vedd fel a **vudu kulcsot**, ami a trón mellett lóg.

Guybrush elkapja **LeChuck**, és **Wallyval** együtt egy savas verem fölé lógtatják. **LeChuck** elmagyarázza, hogyan fogja egy nagyon bonyolult szerkezet **Guybrush** és **Wallyt** leengedni a savba. **LeChuck** a társalgás után távozik. Használd a **bolond szívószálat** a **zöld itallal**, és köpj a serpenyőre, hogy elfordítsd. Azután köpj kétszer a **Guybrush**-tól jobbra levő **pajzsra**, és a **gyertya** kialszik.



Guybrush és **Wally** megszöknek, és egy sötét helységbe kerülnek. A sötétben nyisd ki a **dzsudzsú táskát**. **Guybrush** talál **gyufát** és egy **szerelem bombát**. Használd a **gyufát**, és élvezd a robbanást.

IV. rész: Dinky-sziget

A robbanás után **Guybrush** Dinky-szigeten köt ki. Kelj fel, és vedd fel az **üveget** az óceánból, és a **feszítővasat** az öbölből. Vedd fel a **martini poharat** a **desztilláló szerkezet** elől, és töltsd meg **tengervízzel**. Használd a **tengervizet** a **desztilláló szerkezettel**. Nyisd ki a **hordót** és **Guybrush** fel fogja venni a benne levő **kekszet**. Beszélgethetsz **Hermannal**, ha akarsz, de ez nem szükséges.

Menj balra, és lépj be a dzsungelbe. Kövesd a bal oldali utat, amíg el nem érsz egy **fához**, amin egy **zsák** lóg. Törd szét az **üveget** a **fán**, és használd a **törött üveget**, hogy lyukat vágj a **zsákon**. Vedd fel a **dobozt**, ami a földre esett, nyisd ki, és használd rajta a **desztillált vizet**. Most már van három **kekszed**.

Menj vissza jobbra, amíg el nem érsz egy kis tócsához, ami mellett egy **doboz** van. Vedd fel a **kötelet**, ami rá van tekerve. Használd a **feszítővasat** a **doboz** felfeszítésére, és vedd fel a **dinamitot** belőle.

Menj vissza a partra. A **papagáj** tudja az utat a Nagy Hoppához, úgyhogy rá kell vened, hogy mutassa meg neked. Add oda az egyik **kekszet** a **papagájnak**, és kövesd az útbaigazítást, amit ad. Amikor elérsz arra a helyre, amit a **papagáj** mondott, újra megjelenik. Adj neki még egy **kekszet**, és kövesd újra az útbaigazítást, amit ad. Az út harmadik részét a harmadik **keksz** odaadása után ismered meg. Leírhatnám itt, hogy merre menj, de ha nem adod oda a kekszet a papagájnak, az utak nem oda vezetnek, ahová menned kell. Végül a **Nagy X-nél** kötsz ki.

Használd a **lapátot** a **Nagy X-en**, hogy áss egy lyukat. Amikor **Guybrush** betonba ütközik, használd a **gyufát** a **dinamit** meggyújtására, és dobd be a **gödörbe**. A robbanás felkelti **Elaine** figyelmét, és **Guybrush** egy kőrákásra veti a kincsesláda mellé. Kösd a **kötelet** a **feszítővasra**, és használd az egyik **elgömbült fémrúddal** a **lyuk** tetején. Mindkét kőrákás leomlik, és **Guybrush** kiköt a **kötélen** lógva, és a kincsesládába kapaszkodva. A kép visszavált arra, amit a játék elején láttunk, amikor **Elaine** felbukkant, és **Guybrush** elkezdte elmesélni a történetét. Hirtelen a **kötél** elszakad, és **Guybrush** leesik egy sötét szobába.

Mozgasd a kurzort, amíg meg nem találod a **villanykapcsolót**, és nyomd meg. **Guybrush** meglepi **LeChuck**, aki mellette áll. Beszélj **LeChuckkal**, és meg fogod tudni, hogy ő és **Guybrush** testvérek. **LeChuck** elővesz egy vudu

babát, amit arra akar használni, hogy **Guybrush** egy másik dimenzióba küldje. Sajnos, ami **LeChuck**, és szerencsére, ami **Guybrush** illeti, csak a szomszéd szobába küldi őt. **LeChuck** újra próbálkozik, ezúttal ismét csak valamelyik szomszédos szobába küldi **Guybrush**-t.

Körbe kell mászkálnod ebben az alagútban, és be kell menned a különböző szobákba. Ha **LeChuck** megtalál, csak hadd használja a vudu babáját, és küldjön másik szobába, te onnan folytathatod. El kell készítened **LeChuck vudu babáját**, ugyanazt a **receptet** használva, amit **Largo LaGrande** vudu babájának készítésekor használtál. Menj be a raktárszobába, amelyikben csupa doboz van. Nyisd ki a padlón levő négy **dobozt**, és vegyél fel egy **babát**, és a **zöld ballont**. Hagyd el a szobát, menj jobbra, és lépj be az elsősegély-szobába.

Nézd meg a két **csontvázat**, akik **Guybrush** szülei, és vedd fel az egyik **koponyát**. Nyisd ki a **szemétkukát**, és vedd fel a benne levő **anyagot**, ami egy pár **műtöskesztyű**. Nyisd ki az **orvosi fiókot**, és vedd fel a **fecskendőtü**. Hagyd el a szobát, menj két szobát balra, és lépj be a hibás grog-automatás szobába. Töltsd meg a **műtöskesztyűket**, és a **ballont** héliummal a sarokban levő **hélium-palackból**. Használd a **penzviisszaadót** a grog-automatán, és egy érme fog a padlóra gurulni. Várd meg, amíg **LeChuck** megjelenik. Amikor meglátja az érmét és lehajol, hogy felszedje, gyorsan húzd ki az **alsóneműjét**. Ezután egy másik szobába vuduz téged.

Várd meg, amíg megjelenik, és add oda neki a **tiszta fehér zsebkendő**, amit **Stantól** keptál. Miután megint egy új szobába küldött, menj a **felvonóhoz**. Nyomd meg a **hívógombot**, hogy kinyisd az ajtót, és lépj be. Ismét várd meg, amíg **LeChuck** megjelenik, és gyorsan húzd meg a **kart**, amitől bezáródnak az ajtók, és a lift elindul. Szedd fel a **göndör szakálldarabkákat**, amiket a lifttartó levágott. Nyisd ki az **ajtót** **Guybrush** előtt, és lépj ki. A Majomsziget 1 sikátorába kerülsz, de nem léphetsz ki a sikátorból.

Tedd a **vudu babát**, a **koponyát**, az **alsóneműt**, a **használt zsebkendő**, és a **göndör szakálldarabkákat** a **dzsudzsú táskába**. Most már van egy **vudu babád** **LeChuckról**. Lépj be a **felvonóba**, és húzd meg a **kart**, hogy újra visszamenj. Hagyd el a **liftet**, és várd **LeChuckot**. Amikor felbukkan, használd az **injekciós tűt** a **vudu babán**. **LeChuck** elmenekül. Kövesd őt, amíg újra meg nem találod, és **Guybrush** automatikusan használni fogja a **vudu babát**. **Guybrush** és **LeChuck** beszélgetni kezdenek. Válaszd, hogy letéped a lábat a **vudu babáról**, és meglátod, mi történik. Beszélj **LeChuckkal**, és élvezd a befejezést.

