

## Majomsziget 2 végigjátszás Könnyű 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 **Guybrush**t a bal alsó részen található utasításokkal. A képmező egyes pontjaira kattintva végrehajtasz a kijelölt műveletet (alaphelyzetben ez "Még", 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 mindenkivel 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 még, 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 az első hajóba, és vedd fel a szögeket, meg a kalapácsot a falról. 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 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 be a szállodába, ami a bal szélén van.

Használd a **kést** a kötélben, ami a kicsi **alligátort** tartja. **Pegbiter**, az alligátor megszökik, és a **fogadós** üldözőbe veszi. Nyisd ki a hotel egyetlen szobájának ajtaját, és lépj be **Largo** szobájába. Vedd fel a **parókát** az öltözőasztalról és a **pólót**

az ágyról, és távozz, mielőtt **Largo** visszajön.



Menj a hídon túl, a sziget térképére, és menj a temetőbe. Menj fel a dombon levő sírokhoz, és használd a **lapátot** **Marco Largo LaGrande** sírján. Hagyd el a temetőt, és menj a mocsárhoz. Használd a koporsót és evezd el egészen jobbra, a kalyibához, ahol a lift felvisz. Menj jobbra. Itt találkozol a **vudu úrnővel**. Beszélj vele Largóról, és a vudu-baba készítéséről. Add oda neki **Largo parókáját**, **köpetét**, a **fehér pólót**, és a **csontot**. Elkészíti neked **Largo vudu babáját**, de közel kell kerülnöd hozzá, hogy hatásos legyen. Menj vissza **Largo** szobájába a hotelben, és gyorsan használd a **tűket** 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 **vudu úrnővel**, 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.

Menj vissza a Véres Szájba a lejárón, és kérj a **csapostól** gulyást. A **csapos** munkát ajánl neked. Fogadd el, és ő kifizeti egyheti bérédet előre. Szökj meg az ablakon keresztül, menj a felszigetre, és lépj be a hajóba. Beszélj **Rettenet kapitánnyal**, és mondd neki, hogy hajót akarsz bérelni. Fizess neki, és már útra is keltél.

## II. rész: Négy Térképdarab



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

**Rettenet kapitány** hajójának fedélzetén kezdesz. 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 **manila borítékot** a polcra. Nyisd ki a **manila borítékot**, és minden tárgyat visszkapod, amit elvettek tőled. Hagyd el a börtönt.

Sétálj be a könyvtártól balra levő sikátorba. Mondd az **osztónak**, hogy szeretnél tenni egy tétet. Játssz meg egy számot, és amikor nyersz, válaszd a **meghívót** díjul.

Hagyd el a várost, és menj a vízeséshez. Menj be az újonnan felfedezett tátongó lyukba. Menj keresztül az összes helységeken, ki a partra, és fel a házikóhoz a dombon. Menj be a házikóba, és nyisd ki a csapóajtót a padlón. **Guybrush** keresztülesik 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 megvan az első térképdarabod. Menj be a barlangba, és menj keresztül az összes termen, amíg vissza nem érsz a vízeséshez. Hajózz vissza Scabb-szigetre. Út közben még egy közzjátékot látsz, amiben **LeChuck** összeszedja **Largo LaGrandét**.

Menj vissza **Rettenet** hajójára, és hajózz át Booty-szigetre. Menj be a hátul levő antikvitás-boltba. Vedd meg a **térképdarabot**. (Úgy veheted meg, ha felveszed). Távozz, és menj be a Jelmezboltba. Add oda a **meghívót** a **boltosnak**, és ő megmutatja neked a... a **kosztümdet**. Vedd el a **kosztümdöt**, és távozz.

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. Ezzel csapdába ejtetted Stant. Vedd el a **kripta kulcsot** a nagy sírkőről **Stan** asztala mögött. Menj ki, és menj balra, amíg el nem éred a sziget térképét.

Menj a kastélyba. Egy **őr** meg fog állítani az őrháznál. Beszélj vele, és végül **Guybrush** át fog öltözni a kosztümjébe, és miután megmutatta a **meghívót** az **őrnek**, az hagyja áthaladni.

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 ki a kastélyból, és vedd fel a **térképdarabot** a földről.

Menj vissza **Rettenet** hajójára, és hajózz Scabb-szigetre. Menj a temetőhöz, és használd a **kriptakulcsot** hogy kinyisd a kriptát. Nézd meg a koporsókat, és nyisd ki azt, amin **Rapp Scallion** neve áll. Vedd ki belőle a térképdarabot.

Most már megvan mind a négy térképdarabod. Hagyd el a temetőt, és látogasd meg **Wallyt** Woodtickban. Add oda neki a **térképdarabokat**, és ő megígéri, hogy összerakja neked a **térképet**, ha elmegy a Mojo Nemzetközi Házába, és megnézed, hogy kész van-e a **szerelmi bájtala**. Menj vissza a **vodu úrnőhöz**, és kérdezd a **szerelmi bájtaltól**, 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 mehetsz tovább, válassz egyet, és lépj be. 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 **vodu 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. Kérdezd meg **Wallyt**, hogy van-e valami jó ötlete, és ő rá...vizel a gyertyára. **Guybrush** és **Wally** megszöknek, és egy sötét helységbe kerülnek. A sötétben nyisd ki a **dzsudzsú táskát**. **Guybrush** talál **gyufát** és egy **szerlem 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 a **feszítővasat** az öbölből. Nyisd ki a **hordót** és **Guybrush** fel fogja venni a benne levő **kekszeket**. Beszélgethetsz **Hermannal**, ha akarsz, de ez nem szükséges.

Menj balra, és lépj be a dzsungelbe. Kövesd a jobb oldali utat, 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 dobod be a **gödörbe**. A robbanás felkelti **Elaine** figyelmét, és **Guybrush** egy kőrákásra veti a kincsesláda mellé. Kös a **kötelet** a **feszítővasra**, és használd az egyik **elgörbült 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 **Guybrusht** egy másik dimenzióba küldje. Sajnos, ami **LeChuckot**, és szerencsére, ami **Guybrusht** illeti, csak a szomszéd szobába küldi őt. **LeChuck** újra próbálkozik, ezúttal ismét csak valamelyik szomszédos szobába küldi **Guybrusht**.

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 **műtöskesztyűt**. Nyisd ki az **orvosi fiókot**, és vedd fel a **fecskendőtit**. 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 **pénzvisszaadót** 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 zsebkendőt**, 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**, amittől bezáródnak az ajtók, és a lift elindul. Szedd fel a **göndör szakálldarabkákat**, amiket a liftajtó 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 zsebkendőt**, 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.

