

Escape from Monkey Island

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Escape from Monkey Island

autorzy: „Cubituss” & Kamil „Draxer” Szarek

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

S P I S T R E Ś C I

Początek	3
Melee Island	4
Lucre Island	7
Melee Island	15
Jambalaya Island	18
Monkey Island	25

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Początek

Gra zaczyna się w naprawdę gorących okolicznościach! Potrąć stojący po lewej stronie ekranu stojak z węglami, podnieś jeden z nich i przerzucając go z nogi na nogę **[001]** przekręć się wokół słupa i kopnij go w kierunku armaty **[002]**. (Jeśli chcesz się pośmiać, kopnij go w stronę walczącego nieopodal pirata...)



001



002

Melee Island

Po lądowaniu na wyspie Melee od razu witają nas niemiłe wieści – Elaine uznano za martwą, a o jej stanowisko gubernatora (dożywotnio piastowane z założenia) stara się nowy polityk – Charles L. Charles. Jakby tego było mało, cały region jest powolutku przejmowany przez tajemniczego australijskiego biznesmena. Do roboty, Guybrush!

Najpierw zajmiemy się katapultą **[003]**. Przede wszystkim idź na przystań i porozmawiaj z panią odpowiedzialną za port. Zabierz też kawałek sparciałej gumy, który leży obok maszyny z grogiem **[004]**.



003



004

Biegnij do Scumm Baru, tam spróbuj zabrać precelki pijakowi obchodzącemu urodziny – nic z tego. Podejź do piratów grających w strzałki i proś o kolejne pokazy celności **[005]** – w końcu mały pirat trafi w balonik świętującego biedaka. Podejź do niego i zabierz mu miskę z precelkami **[006]**.



005



006

Idź do katapulty, porozmawiaj z jej operatorem – umie się tylko wstrzelić w kaktus w kształcie procy... Hmm... Nałóż gumę na tenże kaktus **[007]** i daj operatorowi katapulty precelki – zrobi sobie przerwę obiadową. Guybrush na przerwy nie ma czasu, zatem od razu podbiegnij do katapulty i poprzestawiaj urządzenia celownicze. Twój wspaniały plan zaowocuje spadnięciem katapulty urwiska **[008]**.



007



008

Teraz czas na zadanie trudniejsze – skompletowanie załogi i zabranie okrętu (coś mi to przypomina...). Pierwszym członkiem załogi będzie pan Cheese ze Scumm Baru, ale musisz pokonać go na rękę **[009]** – odpowiadaj na jego obelgi zgodnie z logiką, ewentualnie zapisuj odpowiedzi, aż wreszcie wygrasz. Otis i Carla stojący pod Ratuszem to reszta załogi, ale nie za bardzo chcą z tobą rozmawiać... **[010]** Nic to.



009



010

Idź do posiadłości Elaine, porozmawiaj z nią – dostaniesz symbol piastowanego przez nią urzędu **[011]**. Poza tym zabierz ze stołu umowę o pracę, jak również podobną umowę, ale na lepszych warunkach, z komody **[012]** (uwaga, komodę widać tylko przy jednym ustawieniu kamery, trzeba trochę poeksperymentować).



011



012

Obie umowy daj szanownej małżonce do podpisu i biegnij do Otisa i Carli. Zaoferuj im najpierw gorszą, a potem lepszą umowę **[013]**. Jeszcze tylko pochwalić się opiekunce przystani symbolem gubernatorskim i można odpływać **[014]**.



013



014

Lucre Island

Idź do biura prawniczego i porozmawiaj z prawnikami **[015]** (spróbujcie poopowiadać im dowcipy o prawnikach, jeśli chcecie się pośmiać...). Dostaniesz od nich list dziadka Elaine – wynika z niego, że zdeponował akt własności posiadłości na Melee w banku Lucre Island! Udaj się zatem do banku i pokaż list **[016]** – zostaniesz zaproszony do sali sejfów.



015



016

Sprawy się komplikują, gdy na horyzoncie pojawia się drugi Guybrush – a konkretnie znany przestępca Pegnose Pete z maską na twarzy. Zostajesz zamknięty w sali sejfów **[017]**, ale jakoś sobie poradzisz. Po pierwsze zabierz ze stołu miecz i spróbuj nim podważyć dolny zatrzask w drzwiach. No nic, prawie się udało. Zbierz wszystkie gąbki z pomieszczenia (włącznie z tą pod chusteczką pozostawioną przez bandytę **[018]** – chusteczkę oczywiście też zabierz!).



017



018