

Tales of Monkey Island

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Tales of Monkey Island

autor: Artur „Arxel” Justyński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Chapter 1	4
Prolog	4
Launch of the Screaming Narwhal	6
Chapter 2	23
Prolog	23
The Siege of Spinner Cay	24
Chapter 3	34
Prolog	34
Lair of the Leviathan	36
Chapter 4	48
Prolog	48
The Trial and Execution of Guybrush Threepwood	49
Chapter 5	62
Prolog	62
Rise of the Pirate Gold	63

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



Wprowadzenie

Poradnik do gry *Tales of Monkey Island* zawiera opis przejścia wszystkich pięciu epizodów, które zostały wydane przez Telltale Games. Po raz kolejny przychodzi nam kierować poczynaniami pirata Guybrusha Threepwooda, usiłującego uratować swoją piękną żonę Elaine z rąk LeChucka. Oczywiście nie brakuje masy ciekawych łamigłówek oraz soczystej porcji humoru!

Kolorem **zielonym** oznaczone zostały wszystkie przedmioty, jakie można napotkać (i umieścić w ekwipunku) podczas gry, natomiast **niebieskim** moment ich użycia. Na **pomarańczowo** zaś, wszystkie postaci, z którymi da się porozmawiać. Dodatkowo wyodrębnione zostały **podrozdziały** ułatwiające szybkie znalezienie w poradniku konkretnych fragmentów.

Sterować postacią można przy pomocy myszy (trzeba przytrzymać lewy przycisk i poruszać nią w odpowiednim kierunku) bądź klawiatury (klawisze WSAD). Zdecydowanie łatwiejszy jest ten ostatni sposób. Do szybszego przemieszczania się, czyli **biegu**, wystarczy przytrzymać klawisz Shift. **Interfejs** wyświetla się przy pomocy klawisza I lub przesuwając wskaźnik myszy na prawą stronę ekranu. Aby **połączyć dwa przedmioty** należy umieścić je w okrągłych slotach po czym nacisnąć przycisk + widoczny między nimi. Jeśli chce się **zbadać przedmiot**, trzeba użyć lupy z górnej części interfejsu.

Artur „Arxel” Justyński

Chapter 1

P r o l o g

Ratunek małpki



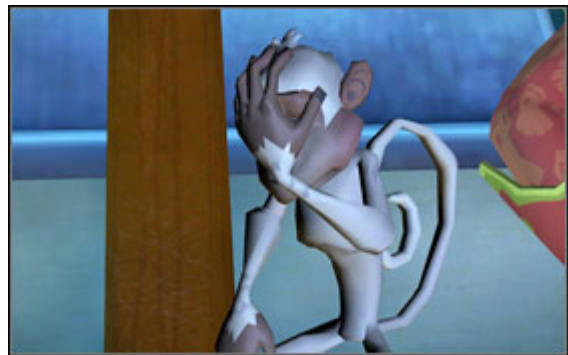
Po obejrzeniu pierwszej animacji przedstawiającej **LeChucka** rozpoczynającego magiczny rytuał na małpce dowiesz się, że aby powstrzymać okrutnego pirata musisz dokończyć proces tworzenia **Przekłętego Kordelasa Kaftu**. **Elaine** poinformuje Cię, że recepta na tę szablę jest przyczepiona do masztu. Po chwili przejmiesz kontrolę nad bohaterem. Skieruj się w stronę wspomnianego masztu **#1** i zabierz receptę (**Voodoo Recipe**). Wyczytasz z niej, że ostatni składnik, jakiego Ci brakuje, jest butelka przekłętego piwa korzennego, z zastrzeżeniem, iż musi być ono gazowane. Porozmawiaj ze związaną na drugim statku **Elaine** i wypytaj o piwo. Nakieruje Cię na małą trumienkę dla małpki. Udaj się na mostek kapitański, gdzie znajdziesz poszukiwany przedmiot (**Monkey Coffin**) **#2**.



Zbadaj trumnę (**Monkey Coffin**) przy pomocy Lupy. Znajdziesz w środku butelkę piwa korzennego (**Root Beer**). Pobiegnij pochwalić się zdobyczą swojej partnerce. Podpowie Ci, że najwyższy czas nasaczyć kordelas piwem. Połącz miecz z piwem (**Cutlass + Root Beer**). Niestety efektu żadnego nie będzie, w piwie brakuje gazu. Wrzuć do butelki miętówkę (**Root Beer + Breath Mints**), otrzymasz gazowane piwo korzenne (**Fizzy Root Beer**). Po raz kolejny spróbuj nasaczyć miecz w piwie (**Fizzy Root Beer + Cutlass**) – efekt ponownie będzie mizerny, tym razem butelka Ci spadnie **#1**. Poproś **Elaine** by rzuciła Ci linę, przejdziesz na drugi statek **#2**.



Gdy już będziesz po drugiej stronie, Twoim zadaniem będzie skombinowanie produktu zastępczego dla gazowanego piwa korzennego. Na pokładzie znajdziesz beczkę grogu **#1**, który to posłuży jako zamiennik piwa. Podejdź do rośliny widocznej na pierwszym planie **#2**, używając kordelasa (**Cutlass**) odetnij kawałek korzenia (**Chuck Roots**). Wrzuć korzeń (**Chuck Roots**) do beczki, w całości specyfiku brakuje tylko gazu. Dorzucić kilka miętówek (**Breath Mints**) na koniec zanurzając miecz (**Cutlass**) w powstałym w beczce zastępczym gazowanym piwie korzennym. Twoja broń zostanie przeklęta (**Enchanted Cutlass**).



Zaatakuj **LeChucka** przeklętym kordelasem (**Enchanted Cutlass**) **#1**. Wyświetli się animacja, podczas której zły pirat przemieni się w człowieka, a zaczarowana ręka **Guybrusha** wyrzuci miecz wprost do rozlanego po pokładzie specyfiku, który dość szybko wznieci ogień. Ostatecznie wszystkie beczki z prochem wybuchną, nasz bohater wyleci z pokładu niczym z procy wystrzelony, a sam statek zatoni... **#2**.

Launch of the Screaming Narwhal



Mapa wyspy Flotsam



Wylądujesz na wyspie, po odbyciu krótkiej konwersacji z piratem przyjdzie lokalny dziennikarz **Davey Nipperkin #1**. Którąkolwiek odpowiedź, na pytanie o to jak się nazywasz, wybierzesz, przedstawisz się swoim imieniem, nazwiskiem i tytułem pirata. Wypytaj o wszystko, dowiesz się, że na wyspie znajduje się tylko jeden statek, lecz z uwagi na dziwne wiatry wiejące cały czas w stronę wyspy niemożliwym jest wypłynięcie z portu. Jedyną osobą, która może cokolwiek wiedzieć jest **Deep Gut**. Aby się z nim skontaktować musisz wpieryw dostarczyć dziennikarzowi kilku pirackich newsów do opisanie w gazecie. Przejdź do doków, po drodze miniesz Klub 41 – wejście do niego tylko po okazaniu karty członkowskiej. Nieco dalej natrafisz na siedzącego **Davey'a #2**. Wypytaj go dokładnie o jakie historie pirackie mu chodzi. Twoim zadaniem jest:

- przejąć jakiś statek;
- znaleźć skarb;
- wszcząć walkę w barze.

Walka w barze



Zadanie jest najprostsze spośród całej trójki. Nim wejdiesz do klubu musisz zdobyć kartę członkowską. Udaj się w lewo, w stronę porty gdzie zacumowany jest statek **#1**. Po drodze miniesz dom doktora – za mostkiem, niestety doktor będzie zajęty, o czym poinformuje Cię tabliczka przy drzwiach. Kartę członkowską do Klubu 41 (**Membership Card**) znajdziesz w **skarpetkach #2**, które suszą się na sznurze do bielizny.



Udaj się do klubu, gdy tym razem będziesz chciał wejść, okażesz kartę i zostaniesz wpuszczony do środka, uprzednio jednak zawiązując sobie oczy **#1**, co nakazuje regulamin lokalu. Po chwili rozpoczniesz niewielką bójkę w środku. Po wyjściu dziennikarz podziękuje Ci za Twój wyczyn – będzie miał co napisać w gazecie. Zabierz z ziemi miniaturowy mieczyk, który wkładają do drinków (**Grogatini Sword**) **#2**.