

1) Část první - Tři úkoly (THE THREE TRIALS)

Podívej se na plakát Guvernéra Marleye. Jdi doprava. První budova je Scumm Bar. Otevři dveře a jdi dovnitř. Promluv s prvním pirátem hned vedle dveří, potom s dalším, jednookým pirátem od vedlejšího stolu. Jdi doprava ke třem pirátům u dlouhého stolu. Dozvíš se od nich o úkolech, které musíš splnit, aby ses stal pirátem. Vrať se mezi obě místnosti a počkej až kuchař vyjde ven z kuchyně. Během jeho nepřítomnosti (krátké!) můžeš do kuchyně vklouznout.

Seber maso na stole a dej ho do hrnce na kamnech. Považené maso z hrnce vyndej a zpod stolu vezmi hrnec. Otevři dveře vpravo a jdi až nakonec mola. Když šlápneš na uvolněné prkno, vyplašíš racka a budeš moct sebrat rybu. Vrať se do baru. Vyjdi ven a podívej se na animaci.

Jdi doleva až nahoru na útes, odtud pokračuj vpravo po cestě. Dostaneš se na mapu ostrova. Melee Island. Jdi do místa označeného CLEARING. Jdi doleva a dovnitř do cirkusového stanu. Až se ti povede bratrům Fettucini skočit do řeči, vydělej si peníze tím, že se necháš vystřelit z děla. Až se tě bratři zeptají, jestli máš helmu, řekni, že ano a použij hrnec. Dostaneš 478 peněz a můžeš se vrátit zpět na útes (LOOKOUT POINT). Jdi po schodech dolů a pak stále doprava až do vesnice. Dojdeš až k muži s papouškem na rameni. Promluv s ním, nabídne ti mapu za 100. Kup ji a podívej se na ni. Opiš si z mapy pokyny: back, left, right, left, right, back, right, left, back (dozadu, doleva, doprava, doleva, doprava, dozadu, doprava, doleva, dozadu). Na druhé straně ulice si promluv s třemi muži s krysou.

Otevři první dveře vpravo a vstup dovnitř. Seber kuře (CHICKEN) ze stolku vpravo a jdi stále doprava až k věštci. Promluv s ním a jdi ven. Jdi doprava pod oblouk (ARCHWAY), a potom znovu doprava do uličky (ALLEY). Tam si s tebou bude chtít promluvit šerif Fester Shinetop. Vrať se zpět na ulici, otevři první dveře po své pravé ruce a vstup. Tady můžeš koupit několik užitečných věcí: meč (v regálu vedle pultu) a lopatu (nahore vedle sejfu). Popovídej si s obchodníkem o meči a o lopatě, zaplať je a jdi ven.

Jdi doleva a vstup do dveří posledních vpravo, než se vyjde z města ven. Je to vězení. Promluv s vězněm a zjistíš, že mu smrdí z pusy. Jdi z vězení ven a vrať se do obchodu. Kup větrové bonbóny (BREATH MINT), jdi do vězení a nabídní je vězňi. Nyní se s ním můžeš dát do řeči. Pováží ti o žlutých květinách v lese a něco o mrkvovém koláči. Mluv s ním tak dlouho, dokud nepřijde šerif a nepřeruší váš rozhovor. Pak opusť vězení a jdi na útes a do mapy ostrova.

Jdi k domu na pravé straně ostrova. Cestou tě zastaví troll na mostě. Promluv s ním a dej mu rybu jako mýtné. Dojdi až k domu, podívej se na ceduli před domem, otevři dveře a promluv s mužem. Musíš být vytrvalý. Zaplať mu 30 a ukaž mu meč. Nakonec tě vezme dovnitř. Podívej se na animovanou sekvenci - muž tě naučí bojovat s mečem a dozvíš se, co je tajemství boje mečem - totiž umět nadávat lépe, než soupeř.

Po skončení tréninku jdi na místo, označené jako FORK (vlevo od cirkusu). Od této chvíle tě při pohybu po ostrově budou zastavovat různí piráti, s kterými můžeš bojovat. Nemusíš se bát, v těchto bojích nikdo

nezahyne. Jde především o to, naučit se od pirátů používat správné odpovědi na různé repliky (příprava pro boj se Swordmasterem). Odpovědi se ti budou hodit, takže čím více pirátů, tím lépe. Od místa , označeného jako FORK půjdeš lesem. Cestou nezapomeň utrhnout žlutou kytku (YELLOW PETULA) . Jdi podle pokynů na mapě (viz. výše), přičemž back (dozadu) znamená na horní okraj obrazovky. Nakonec dojdeš k tabuli a ukazovateli . Obojí si dobře prohlédni a potom začni lopatou kopat na místě označeném křížem. Najdeš poklad Melee Islandu -tričko ! Pak se vrať na FORK.

Opět můžeš bojovat s piráty (po hlášce "prepare to die"), až ti některý z nich řekne, že jsi už dost připraven na souboj se Swordmasterem. To se stane až vyhraješ alespoň dva souboje. Pak jdi do města a promluv s obchodníkem. Řekni mu, aby šel za Swordmasterem, jestli ho můžeš navštívit. Jakmile obchodník odejde, jdi hned za ním. Budeš ho sledovat až na místo FORK a odtud (jinou cestou, než k pokladu) ke Swordmasterovi. Až obchodník zmizí , jdi ke Carle (Swordmaster), řekni, že jsi přišel, abys jí zabil a můžeš s ní bojovat. Přitom musíš na její narážky vybírat správné odpovědi . Nedá se říct, v jakém pořadí máš odpovídat, odpovědi jsou pokaždé jiné, náhodně vybrané (sejfní si pozici a zkoušej to znova a znova). Zde jsou alespoň některé správné dvojice:

SW = Swordmaster ; GT = Guybrush Threepwood

SW : If your brother's like you, better to marry a pig. GT : You make me think somebody, already did..

SW : My name is feared in every dirty corner of this island ! GT : So you got that job as janitor after all.

SW : I've got the courage and skills of a master swordsman ! GT : I'd be real trouble if you ever used them.

SW : I've got a long, sharp lesson for you to learn today. GT : And I've got a little TIP for you. Get the POINT ?

SW : My tongue is sharper than any swords. GT : First you'd better stop waving it like a feather-duster.

SW : I usually see people like you passed out on taverns floors. GT : Even BEFORE they smelly your breath ?

SW : I will milk every drop of blood from your body ! GT : How appropriate. You fight like cow.

SW : No one will ever catch ME fighting as badly as you do. GT : You run THAT fast ?

SW : My lost fight ended with my hands covered with blood. GT : Your hemorrhoids are flaring up again, eh ?

SW : No one will ever catch me fighting as badly as you do. GT : You run that fast ?

SW : Only once I met such a croward like you. GT : He must have taught you everything you know.

SW : There are on clever moves that can help you now. GT : Yes there are you just never learned them.

SW : Every word you say to me is stupid. GT : I wanted to make sure you'd feel comfortable with me.

SW : My wisest enemies run away at the first sight of me. GT : Even before they smell your breath ?

SW : I hope you have a boat for a quick escape. GT : Why did you want to borrow one.

>> Pripomínám, že tohle ti nebude k ničemu, pokud odpovědi nezná také Guybrush Threepwood a nemá je v "zásobníku" odpovědí tak, aby je mohl použít. Pokud se ti podaří nad Swordmasterem vyhrát, dostaneš 100 % bavlněné tričko.

Vrať se do města a kolem vězení projdi bránou a jdi ke guvernérovu sídlu.. Použij žluté kytky na maso a co vznikne (MEAT WITH CONDIMENT) hod psům, kteří potom usnou. Jdi do guvernérova domu. Jdi do prvních dveří po levé ruce a sleduj animaci, dokud se Guybrush neobjeví ve dveřích nad schody. Nyní jdi do vězení a dej vězni Otisovi odpuzovač (GOPHER REPELLENT) . Dostaneš za to koláč (CAKE) . Použij ho a uvnitř najdeš pilník (FILE). Jdi opět do guvernérova domu a vlez do díry pod obrazem . Za chvíli vyjdeš ven s IDOLEM a "promluvíš" si s guvernérem . Při odchodu tě zatkne šerif Shinetop a aby se tě zbavil, shodí tě z mola do vody s idolem přivázaným k noze. Seber IDOL (PICKUP) a meč zapíchnutý do dna a vylez zpět nahoru na molo.

2) Část 2 - JAK SI OPATŘIT LOŤ A POSÁDKU

Na molu za tebou přijde starý muž z útesu a poví ti , že kapitán LeChuck unesl guvernérku. Dá ti zprávu od Le Chucka. Prohlédni si ji. Jdi do Scumm Baru. Promluv s hostinským (brečí v druhé místnosti. Dá ti doporučení na Stanovu loděnici, kde můžeš sehnat loď. Posbírej všechny korbele ze stolů (MUG), mělo by jich být celkem 5. Jdi do kuchyně a jeden korbel naplň dryákem z barelu. Pak rychle pospíchej do vězení. Až se začne korbel s grogem rozpadat, projdi ještě o obrazovku dál a potom přelij grog do dalšího korbele. Tímto způsobem dopraviš grog až do vězení , kde jej z posledního korbele použiješ na zámek a tím osvobodíš Otise. Řekni mu, že guvernérku unesli (KIDNAPED) a získáš prvního člena posádky. Nyní jdi za Swordmasterem, promluv s ním a i on přislíbí účast ve tvé posádce. Nyní jd na ostrůvek u severozápadního cípu ostrova Melee Islandu. Vylez na plošinu (POLE) a použij kuře(!) na kabel. Tím se přepravíš na druhou stranu. Otevři dveře a jdi dovnitř. Promluv s Meathookem. Získej ho do své posádky. Uzná tě kapitánem teprve až si vyzkouší tvou statečnost tím, že se nelekneš vražedného okřídleného ďábla (MURDEROUS WINGED DEVIL), kterého ti ukáže. Teatrálně otevře několik nedobytných dveří jak od bankovního sejfu , poslední malá dvířka musíš otevřít sám. Udeř (STROKE) ďábla a tím si Meathooka získáš. Nyní máš tři členy posádky, potřebuješ ještě loď.

Jdi do přístavu (LIGHTS) , kde najdeš Stana . Měj zájem o pirátskou loď. Je to tmavá loď , která je zakotvená u mola nejdál od vchodu do přístavu. Problém je v tom, že nemáš dost peněz. Zeptej se Stana, zda by ti ji nedal na úvěr. Poradí ti, že bys mohl získat úvěr ve městě od obchodníka. Na odchodu ti ještě dá svoji vizitku (BUSINESS CARD) a kompas . Jdi tedy k obchodníkovi. Požádej ho o úvěr. Půjde k sejfu, aby odtud vyzvedl listinu. Pozorně sleduj, jak otvírá sejf, kolikrát a na jakou stranu pohybuje pákou (každou hru je to jinak). Nakonec se rozmyslí a úvěr ti nedá. Požádej ho, aby ještě jednou šel za Swordmasterem. Až odejde, jdi k sejfu a otevř ho přesně stejným způsobem, jako předtím obchodník, vezmi listinu a jdi zpět do přístavu. Stan napřed vyhodí cenu na 10 000. Musíš smlouvat a nakonec ti ji dá za 5 000 úvěru, které máš od obchodníka. Jdi do doků - molo ve vesnici před Scumm Barem. Tady se ještě jednou sejdeš se Stanem - dá ti nějakou literaturu k lodi - a se svou posádkou . Nezbyvá než se nalodit a vyrazit hledat Monkey Island.

3) Část třetí - Na lodi (ON THE SHIP)

Po rozhovoru s posádkou jsi v kapitánově kajutě. Na stole vezmi pero a inkoust. Po prozkoumání šuplíků u stolu najdeš lodní deník kapitána Toothrota, který si přečti . Jdi po schodech a dveřmi v levém dolním rohu obrazovky na palubu . Po provazovém žebříku vylez na stožár a vezmi černou, pirátskou vlajku (JOLLY ROGER). Jdi do podpalubí otvorem (HATCH) za posádkou. Pokračuj dalším otvorem do druhého podpalubí. Seber provaz (ROPE), otevři truhlu vpravo a vyndej z ní víno (FINE WINE) , otevři sud (KEG) a vezmi střelný prach (GUNPOWDER) . Vrať se do prvního podpalubí a dveřmi jdi do lodní kuchyně. Pod oknem vezmi hrnek, Otevři skříňku a vezmi z ní obiloviny (CEREAL) a podívej se na to, co jsi získal (PRIZE). Je to malý klíč. Jdi na palubu a dveřmi do kapitánovy kajuty. Použij klíček na skříň (CABINET), vyndej malou truhličku , otevři ji a vyndej z ní papír a skořici (CINNAMON STICKS). Podívej se na něj je to recept. Teď můžeš uvařit polévku, aby ses dostal na Monkey Island.

Vrať se do kuchyně a do hrnce na ohni dej všechny přísady : skořici (CINNAMON STICKS), větrové bonbóny (BREATH MINT), pirátskou vlajku (JOLLY ROGER), inkoust (INK), víno (FINE WINE), kuře (CHICKEN) , střelný prach (GUNPOWDER), obiloviny (CEREAL). Na pořadí nezáleží . Polévka je hotova . Použij vizitku od Stana na oheň (RED HOT FIRE) . Tím ji zapálíš . Jdi ještě jednou do druhého podpalubí a vezmi si ze sudu hrst střelného prachu . Vrať se na palubu. Zjistíš, že už jsi u pobřeží Mon. Islandu. Použij provaz na kanon a střelný prach do hlavně (CANNON NOZZLE) . Pak si sejfni pozici. Teď musíš zapálit provaz (FUSE) hořící vizitkou (FLAMING MESS) a rychle , než doutnák dohoří , nasadit hrnec na hlavu. Trénink od bratří Fettucini se teď bude hodit. Teď už jen počkej , až dělo vystřelí a - jsi na Monkey Islandu.

4) Část čtvrtá - Na Opičím Ostrově (ON MONKEY ISLAND)

Nejprve se objeví Herman Toothrot. Shání svůj aparát na česání banánů a nabízí za něj klíč ke svatyni Opičí Hlava. Objeví se na každém místě, kam přijdeš poprvé. Vždy s ním promluv. Přečti si dopis na stromě, seber banán ležící opodál a jdi do džungle. Ocitneš se na mapě Opičího Ostrova. Nejprve jdi na severozápad, objevíš kruhovou horu -zřejmě bývalou sopku s jezerem uvnitř kráteru. Vylez na ní a na severním okraji kráteru, na hranici džungle, najdeš místo označené jako FORT (pevnost). Seber dalekohled, provaz a strč (PUSH) do děla. Přijde Toothrot. Promluv s ním

a až odejde , seber střelný prach a dělovou kouli. Na východ odtud přetíná řeka pohoří v místě označeném jako RIVER FORK (soutok řek). Ještě dále na východ , ve vyschlém řečišti, je rybník nebo nádrž (POND). Tam najdeš oběšeného muže s provazem v ruce.Vrať se na RIVER FORK, seber kámen a přečti si dopis . Přejdi řeku a po stupech vyjdi na plošinu s katapultem (PRIMITIVE ART) . Přečti si dopis a 2x strč (PUSH) do katapultu tak, aby kláda mířila přímo na tebe.Po dalších stupech vyjdi až nahoru na vrchol. Strč (PUSH) do kamene na okraji . Dopadne dole na katapult a potom zasáhne banánovník na břehu. Podívej se dalekohledem.Seber křemen (FLINT) z hromady kamení uprostřed a jdi zpět dolů k řece . Přejdi jí a jdi k náspu (DAM) . Nasyp na něj střelný prach a použij křemen na kompas. Prááááák !! Závál byl proražen a voda se valí do vyschlého řečiště. Jdi na místo , označené jako POND . Oběšený muž spadl na zem a můžeš si vzít jeho provaz. Přečti si další dopis.

Kousek od pláže, kde jsi přistál , je místo označené jako CRACK (rokle, strž). Jdi tam, použij oba provazy (využij silnou větev - STRONG BRANCH - a houževnatý kořen - STURDY STUMP) a sešplhej až na dno,kde leží dvě vesla (OARS). S nimi se vrať na pláž, seber dva spadlé banány a použij vesla na loďku. Pluj podle pobřeží, až se dostaneš k druhé části ostrova (ostrov je rozdělen jinak neprůchodným pohořím) a přistaň na pláži . Jdi do džungle a na sever, kde najdeš vesnici kanibalů. Vstup do ní a jdi doleva až ke kamenné hlavě.Před ní je mísa s ovocem. Vezmi dva banány a vrať se.Cestu ti zastoupí tři kanibalové. Promluv s nimi jak chceš - uvězní tě v chýši . Zde najdeš Toothrotův česač banánů, ale zatím ho nech být.Seber lebku, a najdi v podlaze uvolněné prkno (LOOSE BOARD). Pošoupni ho (PUSH),projdi tunelem a uteč z vesnice, dokud kanibalové diskutují o tom, jestli tě mají anebo nemají sníst. Vrať se k loďce a přeplav se k přední části ostrova . Jdi do džungle a najdi opici (MONKEY). Opice jsou v pohybu, takže dá trochu práce ji dostihnout. Až se ti to podaří, dej jí postupně všech pět banánů, čímž si ji ochočíš a ona půjde za tebou.Nyní jdi džunglí na místo, označené jako CLEARING (mýtina) . Je to na kruhovém poloostrově na východě ostrova. Opice půjde za tebou. Dojdi až k plotu. Totem vlevo hned vedle plotu má dlouhé výstupky (NOSE) . Zatáhni za jeden z nich a v plotu se otevrou dvířka. Pusť ho a dvířka se zavřou. Opice to udělá po tobě a ty můžeš projít dvířky až k opičí hlavě.Seber malou sošku uprostřed (WIMPY LITTLE IDOL) a vrať se k loďce. Jeď opět do vesnice kanibalů.

Promluv opět s kanibaly . Použij repliku "Don't eat me. I'm a mighty pirate." Dej jim sošku . Kanibalové se zaradují a budou k tobě přátelští a nechají tě prohlédnout si vesnici. Jdi do chýše,kde jsi byl předtím uvězněn a seber česač banánů (BANANA PICKER). Až vyjdeš ven, narazíš opět na Toothrota. Dej mu česač banánů a klíč k Opičí Hlavě (MONKEY HEAD KEY) je tvůj . Vyjdi z vesnice ven a hned se vrať. Promluv s kanibaly.Vyzkoušej všechny otázky, které se ti nabízejí. Dozvíš se o kouzelném nápoji a kořeni, a o navigátoru. Podívej se do letáku (LEAFLET),který jsi dostal spolu s ostatními listinami od Stana. Dej ho domorodcům a dostaneš od nich hlavu (což je ten "navigátor") a určitou informaci o náhrdelníku, který má hlava na sobě. Vrať se k loďce a jeď na pláž u poloostrova. Dojdi k opičí hlavě (opice ještě stále drží výstupek) a jdi doprava k opičímu uchu.Použij klíč k opičí hlavě na ucho. Vejdi dovnitř do obrovské opičí hlavy. Použij hlavu - navigátora. Jednoduše jdi

vždycky tím směrem, kam se hlava bude dívat. Tímto způsobem dojdeš za chvíli k lodi duchů - skrýši kapitána LeChucka.

5) Část pátá - Loď duchů (THE GHOST SHIP)

Před vstupem na loď potřebuješ náhrdelník . Promluv s hlavou - navigátorem a řekni jí o něj . Nebude chtít o tom ani slyšet . Musíš se snažit a moc prosit, aby ti ho půjčila . Až ho budeš mít, můžeš jít na loď . Náhrdelník způsobí, že budeš neviditelný a duchové ti neublíží. Nejprve jdi do podpalubí otvorem (HATCH) vpravo od veselících se duchů . Nevšímej si spícího ducha a projdi dál doprava do skladiště . Seber kuře-ducha, abys získal jeho pírko (GHOST FEATHER). Vrať se ke spícímu duchovi, dojdi k jeho nohám a pošimrej ho na chodidlech pírkiem . Duch upustí nádobu s grogem, seber ji a jdi zpět na palubu. Jdi doleva, otevři dveře a vstup do LeChuckovy kajuty . Použij kompas na klíč na zdi. Jdi zpět do skladiště, kde jsi našel kuře-ducha. Použij klíč na poklop, otevři ho a vstup dovnitř. Nádobu s grogem (JUG O'GROG) použij na talíř (DISH). Až se krysa napije, ztuhne a ty si můžeš vzít kousek mazadla ze sudu za ní. Vrať se na palubu a použij mazadlo na dveře vpravo . Otevři je a jdi dovnitř. Ze zdi seber nářadí duchů (GHOST TOOLS) a jdi opět do skladiště s duchovými zvířaty. Použij nářadí na bednu (GLOWING CRATE) . Podívej se dovnitř a vezmi si kouzelný kořen (VOODOO ROOT). Opusť loď duchů a jdi doleva. Dostaneš se skokem do vesnice.

Promluv s kanibaly. Než připraví kouzelný lektvar, můžeš promluvit s tříhlavou opicí (ale nic se od ní nedozvíš). Až dostaneš lektvar, jdi z vesnice pryč. Dostaneš se hned do jeskyně , ale - loď duchů je pryč ! Promluv si se zbylým duchem, dozvíš se, že všichni odjeli do kostela na Melee Islandu na svatbu kapitána LeChucka s unesenou guvernérkou. Pak se objeví tvoje posádka nebo Toothrot (v případě že sis potopil loď neopatrným zacházením s katapultem u RIVER FORK) Promluv s nimi a s nimi také odjedeš na Melee Island.

6) Část šestá - KONEC HRY.

Jsi ve vesnici, na molu v docích. Jdi do kostela, kde se odbývá svatba. Všechny duchy, které cestou potkáš , postříkej kouzelným lektvarem z láhve (ROOT BEER BOTTLE) , kterou máš od kanibalů . Vrať do kostela (mezi obchodem a vězením) a přeruš svatbu (hláška : "STOP THE WEDDING !"). Až se odbude rozhovor, pokus se LeChucka postříkat, ale kapitán bude rychlejší a natáhne tě svou pěstí, až proletíš přes celý ostrov až do doků, kde úplně rozbiješ automat na nápoje. Vyhrab se na nihy, seber láhev, která vypadla z rozbitého automatu (ROOT BEER) a rychle ji použij na kapitána LeChucka.

Vychutnej si závěrečný ohňostroj a shledání s půvabnou Marlou guvernérkou. Na její poslední otázky můžeš odpovědět jak chceš, výsledek je vždy stejný...