ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Twoja postać stoi przykuta do masztu. Przesuń się w lewo. Spójrz na "kocioł" z rozgrzanymi węglami. Wciśnij U, a postać go kopnie. Następnie dokładnie obejrzyj rozrzucone żarzące się węgliki. Podnieś jeden z nich, przez naciśnięcie klawisza P. Kiedy Guybrush zacznie wybierać węgiel, przesuń się w prawo, w kierunku armaty. Gdy znajdziesz się na wprost niej, kopnij w jej stronę węgielek.

Akt I

Things to do on Melee Island While You're Dead

Pogadaj z człowiekiem, który z katapulty niszczy posiadłość gubernatora. W rozmowie wykorzystaj wszystkie możliwości. Dowiesz się, że dzięki jedzeniu zapobiegniesz dalszym zniszczeniom. Szybko udaj się do miasteczka. Wejdź do oświetlonego pochodniami budynku. Jesteś wewnątrz? Podejdź do stołu w kształcie ręki. Przekręć palec wskazujący (wciśnij U). Pojawi się znawczyni voodoo, znana z poprzednich części. Porozmawiaj z nią, a uzyskasz kilka cennych rad. Po rozmowie wyjdź na zewnątrz, skręć w prawo. Omiń ratusz i skieruj się do baru. Porozmawiaj z dwiema osobami, grającymi w rzutki. Potem wejdź w głąb baru i zagadaj z szefem lokalu. Spytaj się go, czy nie chciałby wstąpić do Twojej załogi. Na jego pytanie odpowiedz: "You'd be travelling to Lucre Island...". prowadź dalej rozmowę. W pewnej chwili będziesz musiał przystąpić do pojedynku „na rękę”. Jeśli go wygrasz, mister Cheese dołączy do Twojej załogi. W czasie rozgrywki wykorzystaj technikę znaną z poprzednich części gry. Po walce podejdź do stolika z balonikiem. Przyjrzyj się balonowi. Teraz wróć do dwóch graczy w rzutki. Porozmawiaj z nimi tak, aby jeden z nich rzucił rzutką w balon. Ponownie podejdź do stolika, przy którym siedzi pirat. Zabierz precle. Wyjdź z baru i podejdź do pary rozmawiającej przy ratuszu. Skaptuj ich do swojego

zespołu. Po rozmowie skręć w lewo. Przejdź obok fontanny i wyjdź z miasta. Idź do portu. Porozmawiaj z Lady of leisure. Podnieś pękniętą dętkę . Wróć do człowieka z katapultą. Z prawej strony posiadłości znajdziesz kaktus w kształcie procy. Użyj na nim dętkę. Podejdź do katapulty. Porozmawiaj ze stojącym tam człowiekiem, daj mu precla. Kiedy się oddali, pomajstruj przy katapulcie.
Na skutek Twoich działań, katapulta wyląduje na brzegu. Przeczekaj przemowę kandydata na gubernatora, a potem wejdź do budynku. Podejdź do okna. Po prawej stronie (na komodzie) znajdziesz dokument. Zabierz go i obejrzyj. Następnie idź do biurka. Z niego weź kolejny dokument. Daj go Elaine do podpisania. Kiedy to zrobi, daj jej do podpisania drugi formularz. Porozmawiaj z kobietą. Wręczy Ci Melee Island Gubernatorial Symbol.
Idź w stronę ratusza. Daj Carli podpisany dokument. Potem idź do portu. Wyjmij symbol władzy (pieczęć) i pokaz go "szefowej". Dzięki temu zabiegowi uzyskasz różowy statek.

Lucre Island

Idź do kancelarii prawniczej. Pogadaj z prawnikami. Dostaniesz od nich list. Przeczytaj go. Wyjdź od prawników i skręć w lewo. Wejdź do banku. Poproś Brittany o możliwość sprawdzenia depozytu bankowego. Gdy zaczniesz przeglądać rzeczy dziadka Elaine okaże się, że ktoś chce opróżnić kufer. I uda mu się... Zostaniesz zamknięty w pomieszczeniu bez okien. Ze stołu zabierz szablę. Podnieś średnią i dużą gąbkę, zabierz chustkę. Pod nią znajdziesz małą gąbkę. Zabierz ją. Teraz zajrzyj do schowka bankowego. Wyjmij ze środka pozytywkę oraz butelkę grogu. Weź do ręki szablę i użyj jej na dolnym zawiasie drzwi. Choć złamiesz broń, zrobisz w drzwiach szczelinę. Użyj na niej połamanej szabli. Utknie w drzwiach, ale poszerzy szczeliną. Włóż tam małą gąbkę. Polej ją grogiem. Drzwi lekko się uchylą, więc włóż tam średnią gąbkę i polej grogiem. To samo powtórz z dużą gąbką. Dzięki temu, drzwi ustąpią. Jesteś wolny. Teraz porozmawiaj z inspektorem. Zabierz puszkę z tłuszczem. Porozmawiaj z Otisem. Wyjdź z miejsca

uwięzienia. Skręć w lewo i podejdź do stoiska Scents and Sensibilities. Porozmawiaj ze sprzedawcą. Ze stoiska zabierz wodę kolońską. Weź jedną ze zużytych butelek po perfumach. Skręć w prawo i wejdź do House o'Sticks. Porozmawiaj z Freddie'm. Z podłogi zabierz trociny. Wyjdź na zewnątrz. Biegnij do Palace of Prostheses (za bankiem). Pogadaj z Dave'em. Daj mu do powąchania chustkę. Wyjdź. Porozmawiaj z bankierem. Przyjrzyj się wejściu do kanałów. Otwórz je przy pomocy złamanej szabli. Zabierz pokrywę. Następnie wróć pod fontannę. Porozmawiaj z Brittany. Później napełnij pustą butelkę po perfumach wodą z fontanny. Idź dalej prosto do sklepu z przynętami. Zamień parę słów ze sprzedawcą. Obejrzyj widowisko z termitami w roli głównej i zabierz darmową przynętę. Wrzuć trociny do butelki z wodą. Dodaj darmową przynętę. Opuść sklep. Zabierz kaczkę. Wyjdź z miasteczka. Idź do Mystes o'Tyme. Obejrzyj tratwę i kałużę. W kałuży zanurz butelkę. Opuść bagna i idź do posiadłości. Przy fontannie znajdziesz kwiat. Zerwij go i dodaj do swojej mikstury w butelce. Wejdź do środka budynku. Porozmawiaj z napotkanym człowiekiem. Wróć do miasteczka i idź do House o'Protheshes. Wyjmij butelkę z miksturą i spryskaj nią Dave'a. Teraz poda ci imię i nazwisko, którego szukałeś. Żeby jednak dostać adres, musisz posłużyć się file retrival system controls. Urządzenie to działa w następujący sposób: każdy z trzech obrotowych klocków ma pięć rysunków. Każdy z nich odpowiedzialny jest za rząd określonych liter alfabetu. Na przykład, królik zawiera w sobie wiadomości na temat imion i nazwisk rozpoczynających się od litery: A,B,C i D. Palma kryje w sobie litery E,F,G i H. Jeżeli przykładowo Dave podał Ci inicjały I.W.H . Oznacza to, iż musisz ustawić dynię (I), banana (W), palmę (H) i wcisnąć przycisk. W ten sposób otrzymasz akta kandydata.

Nim wyjdziesz z zakładu, wypytaj jeszcze Dave'a o darmowe protezy. Dostaniesz prosthetic guts. Skieruj się do portu. Skręć w lewo. Omiń Carlę i pierwszy budynek. Biegnij dalej, aż dotrzesz do piratów grających w kości. Zaczep grubszego. Sprowokuj go do popełnienia błędu. Potem pogadaj z drugim.

Następnie ponownie porozmawiaj z grubszym. Wypytaj go o Brittany. I znowu zagaj chudszego, jednak tym razem dorzuć coś o Brittany. Po chwili chłopaki zaczną się obrażać, więc nie pozostanie ci nic innego jak zabrać zegar. Wyjdź z miasteczka i idź na bagna. Ustaw zegar na tratwie. Wejdź na tratwę. Teraz odczytaj wskazówki z dokumentów, które zdobyłeś z sklepie z protezami. Żeby przepłynąć bagna, musisz poruszać się dokładnie według poniższych wskazówek. Jeżeli na zegarze pojawi się godzina 3.55 W, musisz zajrzeć w papier i zobaczyć, jakie oznaczenie znajduje się przy tej godzinie. Czyli oznacza to, że płyniesz w kierunku zachodnim (w lewym górnym rogu masz kompas). Przepłynąwszy do następnej planszy, ponownie patrzysz na godzinę. Dalszy kierunek wyznaczasz w taki sam sposób, dzięki zegarowi. Pamiętaj o oznaczeniach literowych (S- południe, W- zachód, E - wschód, N - północ). Płynąc przez bagna, spotkasz swoje odbicie z przyszłości. Guybrush da Ci jakieś przedmioty i coś powie. Koniecznie zapamiętaj kolejność wszystkich czynności, ponieważ po jakimś czasie będziesz musiał to powtórzyć!

Wejdź na pomost. Przysłuchaj się rozmowie. Następnie wylej tłuszcz na matę przed wejściem. Potem wrzuć kaczkę przez okno. W więzieniu porozmawiaj z Pegnos'em. Wyjdź na zewnątrz i biegnij do warsztatu z protezami. Ponownie porozmawiaj z Dave'm. Poproś go znowu o darmową próbkę towaru. Kiedy zacznie Cię pytać o imiona, podaj mu trzy z pokrywy ścieku. Dzięki temu otrzymasz sztuczną skórę. Przed wyjściem przyjrzyj się jeszcze koszowi z protezami. Zobaczysz tam drewnianą protezę ręki. Weź ją. Dave zauważy, że chcesz coś zabrać. Wyjmij więc pozytywkę i otwórz ją dla sprzedawcy. Kiedy muzyka będzie grała, szybko podbiegnij do kosza i wyjmij drewnianą protezę. Zabierz pozytywkę. Wyjdź z zakładu. Wyjmij sztuczną skórę i użyj jej na studzience kanalizacyjnej (przy banku). Kiedy już ją zamontujesz, użyj jej. W ten sposób znajdziesz się wewnątrz banku. Zejdź po drabinie i pociągnij łańcuch, zapali się światło. Wejdź ponownie po drabinie i przyjrzyj się zabawnemu cieniowi

po lewej stronie ekranu. Zejdź na dół. Weź ScupperWare container z biurka. Wyjdź z banku.
Idź do sklepu z przynętami. Włóż sztuczną rękę w cyrk termitów. Wyjdź. Biegnij do posiadłości Mandrill'a i wejdź do środka. Wyjmij wodę kolońską i użyj jej na krokodylu. Szef się zdenerwuje i złamie laskę. Wyjdź na zewnątrz. Kiedy zostaniesz wyrzucony z posiadłości, wróć do miasteczka. Leć do gościa, który reperuje laski. Znajdziesz tu laskę Mandrilla. Wykorzystaj na niej termity. Następnie idź z powrotem do posiadłości. Zacznij pogawędkę z Mandrill'em. Powiedz mu, że wiesz, gdzie znajdują się skradzione rzeczy. Kiedy wyjdzie z domu, idź za nim po śladach sypiących się dzięki termitom. Wyjdź z domu. Wejdź w las. Zgubisz ślad, ale zapamiętaj, skąd później wyszedł. Kiedy znowu zniknie z ekranu, idź dokładnie w to miejsce, w którym się pojawił. Za wydmą znajdziesz tajemne przejście. Skorzystaj z niego. Na dole zobaczysz wmontowany w stół przycisk. Naciśnij go. Odsłoni się kotara, za którą będzie leżało to, czego szukałeś. Odwróć się i wyjdź na górę. Wskocz do wody. Na dnie użyj przynęty z ScupperWare, a następnie wykorzystaj to z fluorescencyjnymi rybami. Tak zdobędziesz latarkę. Teraz zobaczysz sekretne przejście. Przejdź przez nie. Następnie zabierz wszystko, co znajdziesz w grocie. Wyjdź stamtąd. Potem po zboczu wyjdź na plażę. Wróć do miasteczka. Idź do więzienia. Daj inspektorowi śrubkę.

Akt II

Enter the Manatee

Wyjdź z domu gubernatora i idź do znawczyni voodoo. Pociągnij palec wskazujący (od stolika). Porozmawiaj z "wróżką". W trakcie rozmowy odzyskasz trzy przedmioty (naszyjnik, kolczyki i pióro). Wyjdź od czarownicy i skieruj się w stronę portu. Podejdź do automatu z grogiem. Przyjrzyj się change return slot. Zobaczysz tam monetę. Wyjmij ją i użyj w maszynie. Kiedy automat się zablokuje,

kopnij go. Potem walnij, potrząśnij i krzyknij na niego. Cała ta magia zadziała i wypadnie parę puszek grogu. Zabierz jedną. Opuść port i idź do domu Meathook'a. Wejdź do środka. Porozmawiaj z Meathook'iem. Potem zabierz pędzel i wróć do miasteczka. Na miejscu udaj się do Scumm Bar - teraz będzie się nazywać Lua Bar. Wewnątrz wybierz stolik po prawej stronie. Zawołaj kelnerkę i po dłuższym wybrzydzaniu zamów flaming scuttlefish. Kiedy zobaczysz płonące zamówienie, wyjmij pędzel. Gdy zobaczysz, że okręcik zbliża się do obrazu, wciśnij pędzel w mechanizm. Zablokuj urządzenie w taki sposób, ażeby okręt zatrzymał się tuż pod obrazem. Gdy przybiegnie szef, omiń go i wejdź do kuchni. Tam podejdź do generatora i wlej do niego grog. Finał będzie taki, że otrzymasz mapę. Wyjdź z baru i wracaj do swojej załogi.
Podejdź do statku. Przyjrzyj się drewnianej, różowej kobiecie na dziobie. Nałóż jej kolczyki, naszyjnik i pióro. Potem daj jej mapę.

Jambalaya Island

Idź do miasteczka. Podejdź do Planet Threepwood i porozmawiaj z Murray'em. Następnie idź do StarBuccaneer's Coffee. W środku, obok wejścia, przy oknie, znajdziesz filiżankę. Zabierz ja i idź do sprzedawcy. Poproś o dolewkę. Potem przyjrzyj się tacy z bułkami. Zjedz jedno z darmowych paskudztw. W ręku zostaną Ci okruchy. Schowaj je. Odwróć się i podejdź do klientki. Obejrzyj jej torbę z zakupami. W środku spostrzeżesz kubek. Weź go i opuść knajpkę. Skieruj się do schodów prowadzących w głąb wyspy. Po drodze jednak zatrzymaj się przy posągu pirata znajdującym się na rynku. Porozmawiaj z turystą. Wyjdź z miasteczka. Idź do gaudy house. Na miejscu spotkasz Stana. Wdaj się z nim w pogawędkę. Weź broszurę. Kiedy Stan się wygada, podejdź do domu. Pod oknem znajdziesz słoik z klejem. Podnieś go. Wróć do Stana. Weź filiżankę kawy i wypij zawartość. Znowu zacznij rozmowę. Teraz będziesz w stanie przetrwać jego słowotok. Dostaniesz darmowy bon do zrealizowania w Planet Threepwood . Wracając, idź do wysokiej skały. Porozmawiaj z Marco de Pollo. Powiedz mu, że chcesz wziąć z nim udział

w "szrankach i konkurach". Potem zagadaj z trójką sędziów. Kiedy Cię przebadają, dostaniesz zezwolenie na udział zawodach. Wróć do miasteczka. Zajrzyj do Micro-Groggery. Zacznij rozmowę z barmanem. Kiedy dostaniesz drinka, schowaj kubek. Następnie powiedz, że chcesz się sprawdzić z "morską krową". Kiedy upadniesz, podejdź ponownie do Menacing Mechanical Manatee i użyj na niej klej. Poproś barmana o kolejną przejażdżkę. I w ten sposób możesz spokojnie iść odebrać kolejny kupon do Planet Threepwood. Idź do Planet Threepwood. Podejdź do kelnerki i porozmawiaj z nią. Następnie zagadaj z Piratem. Narusyje Twoją karykaturę. Schowaj ją. Wróć do wyjścia i przeczytaj menu. Podejdź do kelnerki i zamów coś do jedzenia i picia. Zapłać bonem. Kiedy usiądziesz przy stole, poproś pirata, żeby narysował znowu Twoją karykaturę. Tym razem z małpim "kuflem" w ręku. Weź karykaturę i wysmaruj ją klejem. Następnie klejący się obrazek przyklej na kubek, który zabrałeś kobiecie z kawiarenki. Kiedy nakleisz już wizerunek na kubek, podmień go z tym prawdziwym. Wstań od stołu i opuść Planet Threepwood. Zbiegnij na plażę. Wróć do statku. Wejdź na molo. Następnie wejdź do łódki. Przepłyń obok statku. Po krótkiej rozmowie płyń dalej. Zacumuj na drugiej wyspie w pirate shanty town. Podejdź do miejsca, z którego dochodzą jakieś odgłosy. Pogadaj z kukiełkami. Rozmawiaj do momentu, aż pojawi się pirat. Po krótkiej rozmowie pokaż mu mapę. Kiedy staruszek odbiegnie, nie krępując się weź kukiełki, o których zapomniał. Odwróć się i podbiegnij na „piracką uczelnię”. Porozmawiaj z nauczycielką i zapisz się na kurs. W trakcie lekcji padną trzy pytania. Na każde z nich udziel najgorszej z możliwych odpowiedzi. Dostaniesz ośle uszy i wylądujesz za drzwiami. Uruchom alarm przeciwpożarowy. Kiedy pani Rivers wybiegnie z krzykiem, wejdź do szkoły. Podejdź do skrzyni wypchanej skonfiskowanymi przedmiotami. Zabierz z niej gwizdek. Nauczycielka wyrzuci Cię z sali. Nie krępuj się, tylko ponownie podejdź do dźwigni alarmu i uruchom go. Po wybiegnięciu Rivers znów zajrzyj do skrzyni. Tym razem zabierz czasopismo. Całą sytuację powtórz jeszcze dwukrotnie, zabierając stateczek oraz

kartę do gry. Udaj się na plażę. Idź przy drzewie, przy którym leży koło ratunkowe. Tam spotkasz metabolically-challenged pirate. Porozmawiaj z nim. Kiedy pozwoli ci pożyczyć kapelusz, który zakopał pod którymś z kamieni na plaży, skręć w prawo. Znajdziesz się na kamiennej plaży. Zagwiżdż na gwizdku. Przylecą dwie papugi. Żeby rozpoznać, która z nich mówi prawdę, a która zawsze kłamie, poczęstuj jedną z nich grogiem. Ta, która łyknie napój, zacznie się chwiać. Dzięki temu będziesz rozpoznawał ptaki. Teraz zadaj jednej z papug pytanie, na które znasz odpowiedź (taki test prawdomówności). Odpowiedź pokaże ci, która z nich kłamie, a która mówi prawdę. Wypytaj prawdomówną papugę, w którym kierunku masz iść, żeby odnaleźć kapelusz. Kiedy ptak wskaże Ci północ, udaj się w tym kierunku. Następnie ponownie użyj gwizdek i znowu zapytaj o drogę. Sytuacja się powtórzy. Oprócz pytania o drogę zadaj pytanie o "skarb" ukryty po kamieniem (na którym akurat siedzi ptak). Kiedy odnajdziesz odpowiedni kamień, wyjmij dwie kukiełki i zacznij przedstawienie. Po chwili, jak opadnie dym, odnajdziesz bez problemu bronze hat. Teraz wróć do łódki i popłyń do miasteczka. Stąd idź na wysoką skałę. Zagadaj Marco de Pollo. Powiedz mu, że chcesz wziąć udział w zawodach. Zaraz po tym, jak skoczy do wody, wykonaj tą samą czynność. Po wyjściu z wody podejdź do sędziów i porozmawiaj z nimi (z każdym z osobna). Jeden z nich wytłumaczy Ci, jak należy skakać.

Aby dorównać mistrzowi, musisz wykonać dokładnie taki sam typ akrobacji, jak on. Zapamiętaj kolejność ewolucji! Poza tym, pamiętaj, że:

Keelhaul jest wykonywany po przytrzymaniu strzałki w górę;

RumBarrel jest wykonywany po przytrzymaniu strzałki w dół;

Spinning Sword jest wykonywany po przytrzymaniu strzałki w prawo;

Alpha Monkey jest wykonywany po przytrzymaniu strzałki w lewo.

Kiedy wykonasz skok w dokładnie taki sam sposób, jak Marco i dostaniesz niskie noty, podejdź wpierw do sędziego z lewej strony. Po krótkiej rozmowie wyjdzie na jaw, że jest przekupiony. Wyjmij darmową broszurę, którą dostałeś od Stana i

pokaż mu ją.

Wróć do Pollo. Nim zaczniesz rozmowę, wrzuć okruchy do butelki stojącej na stoliku przy namiocie. Następnie załóż sobie na głowę "ośle uszy". Namów Pollo go na kolejny skok. Teraz punktacja będzie maksymalna. Spowoduje to remis. Wykonaj kolejny skok. Zdobyłeś trofeum.

Akt III

Escape from Monkey Island

Na brzegu przeczytaj notatkę. Weź ją. Opuść plażę i odwiedź polanę. Weź orzech kokosowy. Porozmawiaj z pustelnikiem, wyjmij orzech i rzuć nim w Hermana. Zagadaj do niego ponownie. Kiedy skończysz, zostaw pustelnika i idź do kanionu. Pod kaktusem znajdziesz sprzęt do zbierania bananów (banana picker). Wejdź do kopalni (mine shaft). Przyjrzyj się metalowym drzwiom i korzeniom na suficie (roots). Wróć na plażę i zerwij banany. Daj jednego małpie. Dzięki temu zyskasz towarzysza w drodze do kanionu. Przed wejściem do kopalni daj małpie kolejnego banana. Wewnątrz znowu daj małpie banana, żeby nie bała się podejść do metalowych drzwi. Następnie otwórz otwór wentylacyjny. Wyjmij banana i wrzuć go do środka. Kiedy małpa przeskoczy na drugą stronę za bananem, zamknij wentylator. Wyjmij kolejnego banana i użyj go na przejściu. Teraz możesz swobodnie wejść do środka. Obejrzyj sobie wszystko dokładnie. Następnie wyciągnij banana i przy jego pomocy chwyć "kosiarkę". Wyjdź z kopalni i skieruj się na punkt widokowy. Znajdziesz tu trzy wydrążone kanały. Ze stosu kamieni weź jeden i wrzuć go do kanału z prawej strony klifu. Szybko podnieś kolejny kamień. Kiedy głaz z kanału po prawej stronie się przetoczy i poruszy gałąź, wrzuć kamień, który trzymasz w ręku, do środkowego kanału. Podnieś następny kamień. Poczekaj, aż odłamek ze środkowego kanału poruszy drugą gałąź. Gdy to nastąpi, wrzuć kamień do kanału po lewej stronie klifu. Podnieś następny kamień. Kiedy odbity głaz z kanału środkowego zmieni bieg i poruszy kolejną gałąź, wrzuć ostatni kamień do kanału po lewej stronie klifu. Powinieneś zobaczyć, jak zmienia

się jeden ze strumieni lawy. Zejdź z punktu widokowego. Idź do zamku. Wejdź do katedry. Nad wejściem zobaczysz wyrzeźbioną czaszkę, w której oczach znajdują się dwie tarcze. Użyj banana picker, żeby je ściągnąć. Przejdź na drugą stronę mostku. Pojawi się ksiądz. Porozmawiaj z nim. Namów go, żeby pozwolił Ci skorzystać z przejażdżki dla nowożeńców. Kiedy wpłyniesz pomiędzy wysepki, skieruj "łódź" do jeziorka, które utworzyło się po lądowaniu kamienia. Wysiądź na skałę. Wyjmij "kosiarkę" i użyj jej na chwastach. Poziom lawy się obniży. Odwróć się w lewo i wejdź na górę. Podejdź do palmy i kopnij ją. Przejdź na drugą stronę i wróć do katedry. Ponownie poproś ojca o przejażdżkę. Steruj tak, aby przepłynąć blisko butelki. Wyjmij banana picker i przechwyć ją. Wyjdź z katedry i pobiegnij do Hermana pustelnika. Wyjmij butelkę i wyceluj w Hermana. Ponownie z nim porozmawiaj. Opuść pustelnię i leć nad strumień lawy. Tutaj przejdź po palmie na drugą stronę. Pokonaj mostek i biegnij do wioski. Porozmawiaj z Jojo Juniorem. Przejdź dalej. W jednej z chat znajdziesz uzdolnioną muzycznie małpę. Spróbuj z nią porozmawiać. Następnie przyjrzyj się akordeonowi. Potem wyjmij obydwie tarcze i użyj ich. Małpa wypuści z rąk akordeon. Podnieś go i schowaj. Wyjdź z wioski. Jak najszybciej wróć do Hermana. Wyjmij akordeon i rzuć w pustelnika. Okaże się, że nazywa się Horatio Torquemeda Marley i jest twoim dziadkiem. Jeszcze raz z nim porozmawiaj. Otrzymasz pieczęć, symbol władzy gubernatorskiej na wyspie Melee. Schowaj ją. Wróć pod wioskę i zacznij walczyć z małpami. Żeby pokonać małpę musisz nauczyć się przemiany w odpowiednie pozycje oraz poznać, która z przyjętej pozycji pokonuje którą.
Część wiadomość poda Ci Jojo. Resztę zależności trzeba poznać samemu. Wyzwij pierwszą małpę na pojedynek (najpierw najsłabszą - timid monkey). Teraz sytuacja będzie wyglądać następująco. Małpa przyjmie pierwszą pozycję do ataku. Nad jej postacią pojawi się nazwa. Zaatakuje. Jeśli Twoja pozycja jest słabsza (nazwa pod postacią Guybrusha), atak małpy zabierze ci trochę życia (banany). Teraz następuje faza Twojego ruchu. W tym momencie wybierz pozycję, która jest mocniejsza od

tej, którą obecnie posiada małpa. W ten sposób Ty odbierzesz małpie trochę zdrowia. Musisz spisać zależności. Przykładowo:

- drunken monkey jest silniejsza od gimpy gibbon i charging chimp,
- gimpy gibbon jest silniejsza od anxious ape i bobbin baboon,
- charging chimp jest silniejsza od gimpy gibbon
- bobbin baboon jest silniejsza od drunken monkey i chargin chimp
- anxious ape jest silniejsza od bobbin baboon, Oraz nauczyć się odpowiednich przemian z pozycji na pozycję. Przykładowo:
- z bobbin baboon żeby przemienić się na drunken monkey należy wcisnąć kombinację; góra, lewo, prawo
- z bobbin baboon przemiana na anxious ape; lewo, dół, góra

Kiedy pokonasz czwartą z kolei małpę (druga co do zręczności małpa to smelly monkey, następnie strapping i brawny), idź do wioski i zmierz się z Jojo. Kiedy wygrasz, Twoją nagrodą będzie bronze hat. Teraz śmiało idź do Wielkiej Małpy. Podejdź do kamiennej rzeźby. Wyjmij dopiero co zdobyty kapelusz i wrzuć go na głowę małpy. Następnie wyjmij banana picker i podłub nim w nosie małpy. Kiedy otworzy się przejście, wejdź do środka. Wewnątrz kabiny sterowniczej poszukaj prominent slot. Kiedy go znajdziesz, włóż w niego Melee Island Gubernatorial Symbol.

Akt III+

Guybrush kicks Unusually Large Butt.

Posuwając się wolno wielkim małpim robotem podejdź do leżącej po prawej stronie deski. Podnieś ją i użyj na małej wieży. Następnie wdrap się na tą samą wieżę i skocz na wystającą deskę. Na górze przełóż dźwignię. Po animacji staniesz ponownie do walki. Tym razem, przeciw ożywionemu posągowi a la LeChuck. Ażeby wygrać pojedynek, należy wykonywać te same ruchy, co przeciwnik. Innymi słowy - małpować i dążyć do remisu. Po trzech remisów nastąpi koniec walki. I...zabawy.