

# THE SECRET OF MONKEY ISLAND

UNA AVENTURA GRAFICA  
DE RON GILBERT

VGA  
256  
Colores

Aventura  
GRAFICA

PC y Compatibles (versión 256 colores)
Requiere 640K, AT (286) o superior
Soporta VGA y MCGA, Sound Blaster y AdLib
Ratón/Joystick opcional
Contiene 4 discos de 5.25" HD (1.2M)



## El secreto de la Isla de los Monos contado a los niños

El secreto de la Isla de los Monos es parte del acervo cultural de una generación que creció a la vez que maduraba la industria informática. Quien se acuerde de haber jugado probablemente haya sido propietario de un Commodore 64, un Amiga, o un Amstrad CPC. Puede que haya buscado la solución consultando en una Micromanía, y quizá haya convencido al profe de informática para dedicarle alguna hora de clase al juego. Pertenece por tanto a un tiempo muy específico, pero tuvo una relevancia tan grande que merece la pena intentar transmitirlo a las nuevas generaciones.

Esta adaptación es precisamente para mis hijas, que tienen ahora 6 y casi 3 años. La mayor debía de tener 4 y medio cuando se la leí por primera vez, y creo que la entendió bien. Le hizo particular gracia que el Legendario Tesoro Perdido de la isla de Mêlée™ fuese (atención, *spoiler*) una camiseta. El principal reto de adaptar una aventura gráfica fue encontrar una narrativa ágil que se saliese del “coge esto, usa esto, haz esto”. El segundo problema es decidir por dónde cortar sin dejarse iconos culturales fuera. Porque el pollo con polea, por ejemplo, hay que meterlo aunque sea a calzador. Espero que, contada así, la historia tenga interés hasta una edad de 10 años. Y a partir de ahí, pues menos historia y más jugarlo directamente con ScummVM o en archive.org.

Ron Gilbert, el autor de Monkey Island 1 y 2, sigue en activo, y recientemente ha publicado “Thimbleweed Park”, una aventura gráfica hecha con el interfaz clásico de las de la época, de la que soy orgulloso patrón vía Kickstarter. Voy a mencionarle esta adaptación en Twitter, a ver si le gusta este homenaje.

Ahora inserta el disco #22 y pulsa ENTER para continuar.



## El secreto de la Isla de los Monos™ - Las tres pruebas

*¡Hola! Me llamo Guybrush Threepwood, y quiero ser pirata.*

Estamos en lo más profundo del mar Caribe, en lo alto de la isla de Mêlée™. Alrededor de una hoguera, un chico de coleta, camisa blanca y pantalón negro habla con el vigía, quien le sugiere: "*Si quieres ser pirata deberás hablar con los Piratas de Aspecto Importante*".

Guybrush se dirige al pueblo y entra en el bar, buscando a los Piratas de Aspecto Importante. Le dicen que no puede convertirse en pirata así por las buenas. Tendrá que completar las 3 pruebas: encontrar un tesoro, vencer a la maestra de la espada, y robar en casa de la gobernadora Marley. Guybrush se pone en marcha, y antes de irse del bar se lleva un arenque ahumado.





Mientras tanto, en las profundidades de la Isla de los Monos™, está anclado el barco de LeChuck, el pirata fantasma. LeChuck es informado de que hay un nuevo aprendiz de pirata en Mêlée™.

Guybrush explora la isla. Quiere comprar un mapa del Legendario Tesoro Perdido de la isla de Mêlée™, pero no tiene dinero. Sigue explorando, y encuentra el circo de los hermanos Fettuccini. Allí se mete en un cañón y sale disparado como bala humana. A cambio de esta actuación recibe muchos doblones de oro. Vuelve al pueblo y con este dinero compra una espada, una pala, y el mapa del tesoro. Pero cuando mira el mapa descubre que son solo unos pasos de baile...

Se va al bosque y decide seguir los pasos de baile. ¡Coge el camino de la izquierda! ¡Luego el del fondo! ¡Luego el de la derecha! Cuando sigue todas las instrucciones llega al lugar marcado por una X. Excava durante horas y encuentra el tesoro... ¡es una camiseta!

Superada la primera prueba, Guybrush busca a un entrenador que le enseñe a pelear con la espada. Así aprende el secreto: *"No es siempre lo que hagas, sino lo que digas"*. Por tanto Guybrush aprende insultos para usar en las peleas. Cuando alguien le dice *"¡Luchas como un granjero!"*, él responde *"Que apropiado, tu peleas como una vaca"*. Nuestro aprendiz sale a recorrer la isla y a luchar con los piratas y aprende nuevas frases. Le dicen *"¿Has dejado ya de usar pañales?"* y contesta *"¿Por qué preguntas? ¿Acaso quieres uno?"*. Cuando le dicen *"Una vez tuve un perro más listo que tú"*, él responde *"Te habrá enseñado todo lo que sabes"*. Después de muchas peleas e insultos aprendidos, está listo para enfrentarse a Carla, la maestra de la espada. Es capaz de vencerla y obtener una nueva camiseta. ¡Segunda prueba superada!



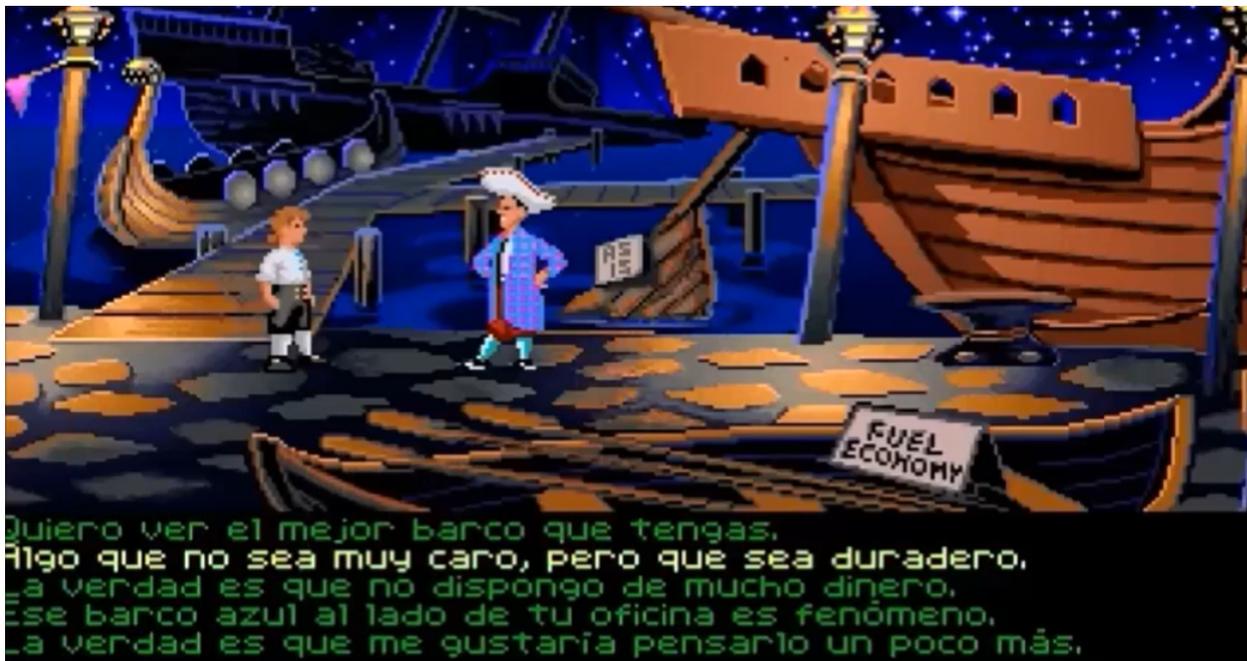
Guybrush se dirige ahora a la mansión de la gobernadora. Para entrar debe distraer con un trozo de carne a los caniches que custodian la casa. Cuando entra, se encuentra con el sheriff, con quien pelea. También se encuentra con una horda de ardillas, un tremendo y peligroso yak, y un alce blanco. Pese a todo, consigue robar el ídolo de múltiples brazos.



La gobernadora lo detiene. Le pregunta: “¿Por qué quieres ser pirata?” Pero Guybrush se avergüenza y no sabe qué contestar, así que la gobernadora se marcha. Cuando Guybrush intenta salir de la mansión, el sheriff le está esperando, ¡y le lanza al agua! Ahora se encuentra en el fondo del mar con el pesado ídolo atado a la pierna. Ingeniosamente carga con él y sale de allí.

En ese momento se entera de que el pirata fantasma LeChuck ha secuestrado a la gobernadora Marley. Guybrush decide partir en seguida en su busca a la Isla de los Monos™.

Necesita comprar un barco. Va a la tienda de barcos de segunda mano de Stan, un tipo con un gran sombrero que mueve las manos sin parar. Stan tiene justo el barco que Guybrush necesita, pero pide mucho dinero por él. Regatean duramente hasta que Stan accede a venderlo. Ahora solo falta juntar una tripulación para echarse al mar.



Guybrush convence a Carla, la maestra de la espada, para que le acompañe. Va a la cárcel y libera a un preso, Otis. Para encontrar al tercer tripulante debe acceder a la isla Hook, cuya única vía de entrada es una cuerda sobre el mar. Guybrush se cuelga en la cuerda con la ayuda de un pollo de goma con una polea. Habla con el señor Meathook, un pirata con dos garfios, y le demuestra ser un valiente capitán.

Guybrush ha conseguido superar las tres pruebas, reunir una tripulación, y ahora está a punto de comenzar... ¡El viaje!





## **El secreto de la Isla de los Monos™ - El viaje**

*Guybrush quiere ser pirata. En la isla de Mêlée™ ha logrado superar las tres pruebas, comprar un barco, y reunir a una tripulación. El pirata fantasma LeChuck ha secuestrado a la gobernadora Marley, y Guybrush se dirige en su busca hacia la Isla de los Monos™.*

Pero la tripulación parece que no está dispuesta a ayudar mucho. Otis no entiende por qué hay que ir a rescatar a la gobernadora. Meathook dice que está cansado. Carla propone que naveguen tranquilamente por el Caribe. Los 3 se amotinan: se echan en unas tumbonas a disfrutar del viaje. Guybrush se queda sin ayuda y deberá arreglárselas él sólo para llevar la nave a la Isla de los Monos™. El problema es que no sabe cómo llegar, y no tiene instrucciones para el viaje.

Explora todo el barco. Descubre que se llama "El Mono de Mar". Visita la cocina, donde encuentra una gran cacerola al fuego. ¿Servirá para preparar algo de comer? En la cocina, dentro de un armario, descubre un paquete de cereales. Tiene hambre y decide abrirlo y comer unos pocos. Cuando lo abre... ¡encuentra dentro una llave! ¿Qué se podrá abrir con ella? Sigue explorando el barco, y sube al puesto de vigía. Ve que hay una bandera pirata y la coge.



Después llega al camarote del capitán. Allí ve un armario cerrado con llave. Prueba la llave que encontró en los cereales y consigue abrir el armario. Dentro descubre un papel... ¡con instrucciones para llegar a la isla de los Monos™! ¿Qué dice el papel? Es una receta de cocina. Ahora ya sabe cómo utilizar la cacerola que estaba al fuego.



En la receta aparecen muchos ingredientes que él no tiene, así que tiene que usar su ingenio para buscar alternativas. Por ejemplo, le hace falta un pollo. Pero el único pollo que tiene es uno de goma con una polea. Así que lo echa en la cacerola. También le hace falta una calavera. Y decide poner la bandera pirata, que tiene una calavera dibujada. ¿Funcionará?

Cuando introduce el último ingrediente se oye un gran ruido. ¡BUM! Guybrush se marea y se queda dormido. La receta ha activado un hechizo vudú y el barco navega durante días guiado por la magia. Cuando Guybrush se despierta... ¡han llegado a la Isla de los Monos™!



Ya sólo falta encontrar la manera de llegar a la isla. En el barco no quedan lanchas pequeñas, porque las usaron los anteriores tripulantes. Pero hay un cañón. Y Guybrush tiene experiencia en ser lanzado de un cañón. ¡Y todavía tiene consigo la cacerola que usó cuando fue la bala humana en el circo de los hermanos Fettuccini!

Busca por el barco dos cosas: una cuerda que sirva de mecha, y un poco de pólvora para que se dispare el cañón. Enciende la mecha, se mete dentro, y sale disparado hacia la Isla de los Monos™ donde seguirá la aventura.



## **El secreto de la Isla de los Monos™ - Bajo la Isla de los Monos™**

*El aprendiz de pirata Guybrush ha partido en barco con su tripulación, pero éstos no quieren ayudarlo a rescatar a la gobernadora Marley. Guybrush cocina una extraña receta, y por arte de magia vudú su barco llega a la Isla de los Monos™. Se mete en un cañón y sale disparado hacia la isla.*

Y aterriza de cabeza en la arena. De inmediato aparece Herman Toothrot, que lleva viviendo en la isla 20 años. Herman cuenta que llegó en un barco muy parecido al de Guybrush, y que adiestró a un grupo de monos para que manejasen el barco de vuelta a Mêlée™. "¿Por qué no fuiste tú en ese barco?", pregunta Guybrush. "¿Estás loco? ¿Viajar en un barco manejado por monos?", contesta Herman. Y por eso sigue en la isla esperando que vengan a rescatarlo.

Guybrush pasea por la isla. Encuentra varios mensajes de sus habitantes: los caníbales, que se quejan porque los piratas fantasma hacen mucho ruido; Herman, que se queja porque los caníbales le han robado su máquina recoge-plátanos; y LeChuck, que les dice a los caníbales que no entren en su base secreta en la Gran Cabeza de Mono. ¡Interesante!

Guybrush continúa su exploración y sube a una montaña, desde la que se ve su barco. También ve una catapulta y decide probarla. Por error, lanza una gran piedra por el aire que impacta en su barco, y éste se hunde. ¿Cómo podrá ahora salir de la isla?



La isla está dividida en dos partes (norte y sur) por una gran montaña. Para pasar de una parte a otra es necesario ir en barca. Hay una barca en la playa, pero no tiene remos. ¿Dónde están? Los encuentra en el fondo de un barranco, y llega a ellos descendiendo por una cuerda. Con los remos puede usar la barca para moverse por toda la isla.

Va a la parte norte, al poblado caníbal. Al llegar, los caníbales le someten a un interrogatorio. Guybrush intenta despistarlos y les dice *“Mirad detrás de vosotros. ¡Un mono con tres cabezas!”* Pero los caníbales no se lo creen y deciden encerrarlo para comérselo después.



Los caníbales no son buenos vigilantes y Guybrush logra huir. En su camino, encuentra a un simpático mono. Guybrush le da un plátano, y el mono parece querer más, así que decide seguir a Guybrush a todas partes.

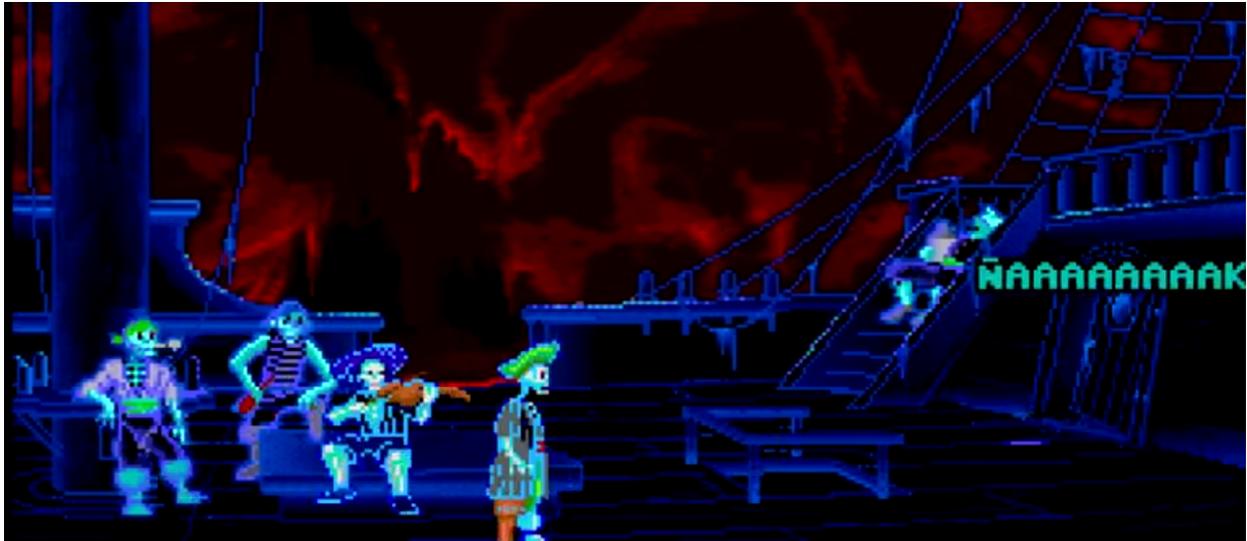
Guybrush también encuentra el recoge-plátanos que los caníbales le habían robado a Herman, y se lo devuelve. A cambio, Herman le da la llave de la Gran Cabeza de Mono, que es la entrada a las profundidades de la isla y al escondite de LeChuck. Guybrush localiza el barco fantasma.



En el barco está LeChuck y Guybrush se prepara para luchar contra él. Necesita una poción mágica anti-fantasmas que sólo los caníbales saben preparar. Para obtenerla, Guybrush debe hacerse amigo de los caníbales, y para eso les regala un ídolo que ha encontrado cerca de la Gran Cabeza de Mono.

Los caníbales necesitan un ingrediente especial para preparar la receta antifantasmas: una vieja raíz, que LeChuck ha robado. Guybrush tendrá que meterse en el barco fantasma y recuperar la raíz. Los caníbales le ayudan con una poción que le hace invisible para los piratas.

En el barco fantasma hay una puerta, que Guybrush debe abrir con manteca para que no chirríe. Dentro del barco fantasma todo es fantasma: la tripulación está formada por fantasmas, hay cerdos fantasma, pollos fantasma, y ratas fantasma. Guybrush utiliza herramientas fantasma para conseguir la raíz.



Se la lleva a los caníbales, que le dan la botella mágica de raíz fermentada. Guybrush vuelve con ella a buscar a LeChuck, ¡pero éste ya no está! Un fantasma ha quedado atrás, y le cuenta a Guybrush que LeChuck ha ido de vuelta a la isla de Mêlée™ a casarse con la gobernadora. ¡Guybrush tiene que detener esta boda! Pero ¿cómo, si no tiene barco?

Por fortuna llega Herman Toothrot y ofrece ir en su barco. Pero un momento, si Herman tiene su propio barco, ¿por qué está atrapado en la isla? Herman dice que no pensaba irse por sí mismo: si estás perdido, ¡alguien tendrá que venir a rescatarte! Guybrush se dirige de nuevo a la isla de Mêlée™ a rescatar a la gobernadora.



## El secreto de la Isla de los Monos™ - Guybrush se lía a golpes

*Guybrush ha encontrado el barco de LeChuck. Le ha robado una raíz con la que los caníbales hacen una poción anti-fantasmas. Pero cuando vuelve al barco, ¡ya no está! LeChuck se dirige a Mêlée™ a casarse con la gobernadora. Guybrush lo quiere impedir.*

Ayudado por Herman llega de nuevo a la isla de Mêlée™, armado con un spray anti-fantasmas. Para llegar a la iglesia se enfrenta a varios piratas fantasmas. Uno de ellos le pregunta: “¿Tiene invitación para la boda?” Y Guybrush contesta, “No, pensaba colarme.” Y luego lo elimina con el spray.

Entra en la iglesia y para la ceremonia, enfrentándose a LeChuck. De repente, la gobernadora Marley baja por una cuerda. Si no es ella quien está en el vestido de novia, ¿entonces quién está? La gobernadora ha conseguido engañar a LeChuck y escaparse, y en su lugar hay dos monos, uno encima de otro, vestidos de novia.

Guybrush y LeChuck se quedan a solas y se enfrentan en la pelea final.

- *Te atreves a enfrentarte conmigo. ¡No puedo creer tu audacia!, dice LeChuck*
- *Yo no puedo creer tu estupidez, contesta Guybrush.*
- *¿Ah, sí? Bueno, no puedo creer tu frivolidad.*
- *Bueno, no puedo creer tu virilidad.*

LeChuck se harta de esta conversación y le da un puñetazo a Guybrush, que sale volando. LeChuck persigue a Guybrush por toda la isla. Acaba por caer encima de la máquina de bebidas de Stan.



En ese momento Guybrush alcanza de nuevo el spray anti-fantasmas y lo utiliza contra LeChuck. El pirata desaparece. ¡Guybrush ha ganado!



La isla de Mêlée™ está de celebración. La gobernadora Elaine Marley ha vuelto y el pirata fantasma LeChuck ha desaparecido. Hay fuegos artificiales. Guybrush y Elaine conversan. Ella le ofrece una cerveza de raíces. Él se lamenta de que su tripulación no esté allí para disfrutar la victoria. ¡Se han quedado atrapados en la Isla de los Monos presos de los caníbales!

Guybrush dice haber aprendido una gran lección de esta historia. Elaine le pregunta qué lección, pero Guybrush no sabe qué contestar. A ambos les brillan los ojos.

FIN.

Ahora, ¡deja esta historia y vete a dormir!

Continuará...

