

A Vingança de LeChuck

# ILHA DOS MACACOS 2

  
LUCASARTS



## SOBRE A TRADUÇÃO

### TÍTULO EM PORTUGUÊS:

Ilha dos Macacos 2: A Vingança de LeChuck

### TÍTULO ORIGINAL:

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge

DESENVOLVIDO POR: LucasArts Entertainment Company

ANO: 1991

LANÇAMENTO DA TRADUÇÃO: 12/12/2009

VERSÃO DO PATCH: 1.0

SOBRE: Este é o patch de tradução para português do adventure MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE, jogo lançado pela LucasArts inicialmente no ano de 1991. O patch funciona plenamente com a versão original em inglês do game. Não garantimos o seu funcionamento com outras versões do jogo

SINOPSE: Guybrush Threepwood, o poderoso pirata capaz de prender sua respiração por dez minutos, embarca em uma nova aventura: encontrar o lendário tesouro de Big Whoop! Porém o perverso pirata LeChuck parece que ainda não está tão morto quanto se pensava... Será que Guybrush conseguirá derrotar o seu arquiinimigo novamente?





## SOBRE A TRADUÇÃO

### COMO APLICAR A TRADUÇÃO

- 1) Antes de executar o patch de tradução, copie todos os arquivos do jogo MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE para uma pasta qualquer (Ex: C:\MONKEY2);
- 2) Execute o arquivo com o patch de tradução em anexo na pasta onde o jogo foi copiado e siga as instruções que irão aparecer na sua tela;
- 3) Rode o programa ScummVM e adicione o jogo MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE à lista;
- 4) Agora é só selecionar o jogo MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE com um clique simples do mouse e clicar em START (INICIAR) para começar a aventura!

OBS: após a aplicação da tradução, não será mais possível carregar o progresso das partidas previamente salvas, sendo necessário reiniciar a jogar MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE desde o princípio e criar novos arquivos para salvar o seu progresso no decorrer da partida.

Dica especial: ao jogar adventures com o programa ScummVM, se você achar que os textos estão passando muito lentamente ou muito rapidamente, tecele F5, clique em OPTIONS (OPÇÕES) e depois, na opção SUBTITLE SPEED (RAPIDEZ LEGENDAS), ajuste a velocidade conforme a sua preferência.



## SOBRE A TRADUÇÃO

### CRÉDITOS DA TRADUÇÃO

TRADUÇÃO E ADAPTAÇÃO PRINCIPAL: Diego José Camboim de Souza.

TRADUÇÃO E ADAPTAÇÃO ADICIONAL: Marco Antonio Porcho Souza.

EDIÇÃO DAS FONTES, AUXÍLIO TÉCNICO, ELABORAÇÃO DO LOGOTIPO:  
Rafael Gonçalves Costa.

EDIÇÃO DAS IMAGENS: Jinn DEvil e Rafael Gonçalves Costa.

REVISÃO E TESTES PRINCIPAIS: Diego José Camboim de Souza.

REVISÃO E TESTES ADICIONAIS: Rafael Gonçalves Costa, Jinn DEvil,  
Marco Antonio Porcho Souza, Fernando Laranja Palhares, Diogo Suttli,  
Marcel Donin, Guilherme Miranda, Cleide Carvalho, Bruno Carvalho e Bicalho,  
Lucas Alves Pinto e Paulo Eduardo Fernandes Morbeck de Andrade e Silva.

SUGESTÕES DE TÍTULOS PARA LIVROS DA BIBLIOTECA POR:

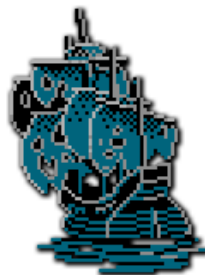
Arthur Cadarn, Márcio Oliveira e Fernando Laranja Palhares

DOCUMENTAÇÃO: Diego José Camboim de Souza e Rafael Gonçalves Costa.

CHEFIA DO PROJETO E EDIÇÃO DOS TEXTOS:

Diego José Camboim de Souza

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A: Thomas Combeléran (por sua incrível  
ferramenta de tradução de jogos).





## SOBRE A TRADUÇÃO

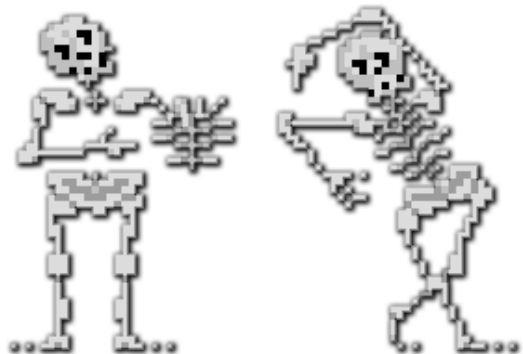
### ATENÇÃO:

A presente tradução encontra-se amplamente protegida pela Lei de Propriedade Intelectual Brasileira. Todos os direitos reservados. A distribuição do patch de tradução é GRATUITA, porém, fica PROIBIDO qualquer tipo de alteração no seu conteúdo - textos ou documentação - sem a prévia autorização do autor.

O Grupo ScummBR de Tradução NÃO possui qualquer espécie de vínculo com a LucasFilms, LucasArts Entertainment Company ou suas empresas afiliadas. Dessa forma, nenhum pedido de suporte técnico ou informação a respeito da presente tradução deve ser dirigido a terceiros que não façam parte do Grupo ScummBR de Tradução.

Nosso grupo tem apenas o intuito de disponibilizar a tradução para que mais pessoas possam desfrutar esse jogo clássico em nosso idioma. Trabalhamos sem fins lucrativos, nossa missão é tão somente aumentar o alcance do gênero adventure de jogos eletrônicos perante o público brasileiro.

Não lidamos com a distribuição ilegal de softwares em nenhuma de suas formas.



---

## SOBRE ILHA DOS MACACOS 2: A VINGANÇA DE LECHUCK



---

Ilha dos Macacos 2: A Vingança de LeChuck

Em Ilha dos Macacos 2: A Vingança de LeChuck, você assume o papel de Guybrush Threepwood, poderoso pirata. Durante os meses que sucederam a derrota do pirata-fantasma LeChuck e o resgate do seu verdadeiro amor - a Governadora Elaine Marley - em Ilha dos Macacos, Guybrush rumou para a Ilha da Kraka à procura do maior tesouro de todos: Big Whoop (o “Grande Coisa”).

É aqui que você entra: você controlará as ações de Guybrush em sua busca por aventura, tesouro, bem como pela aceitação de seus fãs em potencial. Guybrush enfrentará inúmeras dificuldades em seu caminho, mas nenhuma delas chegará aos dedinhos dos pés da... Vingança de LeChuck.

Se esta é a primeira vez que você joga um jogo de aventura gráfica do tipo investigativo, prepare-se para encarar um divertido desafio. Seja paciente, mesmo que leve um tempo para decifrar alguns dos enigmas. Se você encalhar em determinada parte, talvez seja preciso resolver algum outro quebra-cabeça primeiro ou descobrir algum uso para um objeto. Agente firme e use a sua imaginação... você e Guybrush eventualmente irão prevalecer!

“ACHEI QUE EU TINHA MATADO O PIRATA-FANTASMA LECHUCK DE UMA VEZ POR TODAS. LEDO ENGANO. AFINAL QUANTAS VEZES AQUELE PALERMA INCHADO PODE MORRER? OS OUTROS PIRATAS ME AVISARAM QUE NÃO HÁ ESCAPATÓRIA: “QUANDO O LECHUCK DIZ QUE QUER VER A SUA CAVEIRA, ELE FALA ISSO AO PÉ DA LETRA” - ALERTAM ELES. MINHA ÚNICA ESPERANÇA RESIDE NA VELHA LENDA DE QUE O TESOIRO DE BIG WHOOP GUARDA A CHAVE PARA UM GRANDE PODER... PRECISO ACHÁ-LO ANTES QUE O LECHUCK ME ENCONTRE!”

(EXTRAÍDO DE “AS MEMÓRIAS DE GUYBRUSH THREEPWOOD: OS ANOS DA ILHA DOS MACACOS”)



## COMEÇANDO A AVENTURA

Assim que a história começa, Guybrush está tentando explicar à Elaine Marley como foi que ele se meteu em sua atual enrascada. Na sequência, um flashback retorna a narrativa de volta à Ilha da Kraka, para uma conversa em frente à fogueira onde Guybrush procurava entreter os seus mais novos amigos com o emocionante relato de sua estupenda vitória sobre o Pirata-Fantasma LeChuck. Todo o desenrolar dessa trama inicial se dá por meio de sequências animadas não-interativas. Essas cenas são trechos animados curtos - como as cenas que se veem em um filme - durante as quais podem ser apresentadas pistas e informações úteis sobre os personagens.

Elas também são utilizadas para mostrar pequenas sequências animadas especiais, como o momento em que Largo LaGrande resolve dar o da graça na taverna da Ilha da Kraka

para deixar uma lembrança bem expectorante. Quando você estiver presenciando cenas não-interativas, seu cursor do mouse irá desaparecer e - por um breve momento - você não controlará os eventos.

Você começa direcionando as ações de Guybrush logo após sua chegada na ponte de acesso à cidadela de Carrapatus. A tela se dividirá nas seguintes seções:

\* A **ÁREA DE JOGO** é a maior parte visível da tela e é nela que as ações animadas ocorrem. Diálogos falados pelos personagens, bem como mensagens relacionadas ao jogo, também aparecem aqui.





## COMEÇANDO A AVENTURA

\* A LINHA DE DESCRIÇÃO se localiza diretamente abaixo da Área de Jogo. Você usa essa linha para construir frases que irão indicar a Guybrush o que fazer. Uma frase consistirá de um verbo (palavra de ação) e um ou dois substantivos (objetos). Alguns exemplos de frases que você poderá construir na Linha de Descrição: “Usar graveto com caixa” ou “Usar alfinetes com boneco-vodu”. Preposições tipo “de” ou “com” serão automaticamente inseridas pelo programa.

\* BOTÕES DE AÇÃO estão dispostos na parte inferior esquerda da tela. Para selecionar uma ação, posicione o ponteiro sobre a palavra desejada e pressione o botão esquerdo do mouse/botão do joystick ou a tecla ENTER. Para facilitar, o jogo já possui um sistema inteligente de “ações automáticas” que destaca o verbo mais apropriado quando o cursor do mouse

paira sobre um objeto interessante ou útil na tela. Por exemplo, quando Guybrush está perto de uma porta que pode ser aberta, posicionar o ponteiro sobre a porta irá destacar o verbo Abrir.

Pressionando-se o botão direito do mouse/botão do joystick ou a tecla TAB (para emular o botão direito) irá se usar a ação automática em conjunto com o objeto, o que nesse caso resultará em abrir a porta. Mas não se preocupe: esse sistema não irá entregar as soluções de quaisquer quebra-cabeças. Tenha em mente que, ainda que apenas um verbo esteja destacado, ele pode não ser o único jeito de se usar um objeto. Tente as outras ações também!





## COMEÇANDO A AVENTURA

\* ITENS (objetos) podem ser selecionados de duas formas. Você pode selecionar um item ao posicionar o cursor sobre um objeto na Área de Jogo. Muitos objetos do cenário, e todos os itens utilizáveis no jogo, possuem descrições. Se um objeto apresentar uma descrição, irá aparecer na Linha de Descrição quando você posicionar o ponteiro sobre ele.

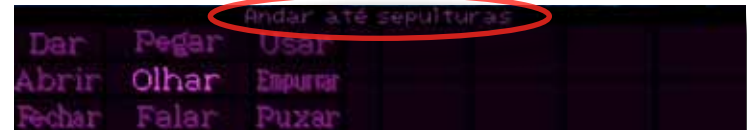
Se nenhuma descrição aparecer para alguma coisa que você vê na tela, pode ter certeza que ela não terá qualquer importância além de fazer parte do cenário de fundo. Você também pode selecionar objetos clicando sobre eles no seu inventário.

\* O INVENTÁRIO são os ícones localizados à direita dos verbos. No começo do jogo o Inventário de Guybrush consiste de um quase ilimitado suprimento de riquezas. Quando ele pegar ou receber um objeto para usar durante a partida, um ícone para

esse objeto irá ser adicionado ao Inventário. Não há limite para o número de itens que Guybrush possa carregar.

Quando houver mais de oito objetos no Inventário, setas irão aparecer à esquerda dos ícones. Clique nelas para rolar a janela dos ícones para cima ou para baixo.

Para mover o Guybrush na tela, coloque o cursor no ponto aonde deseja que ele vá e clique. Note que a ação Andar até é o verbo padrão na Linha de Descrição - isso é porque se locomover é o que Guybrush fará a maior parte do tempo.





## COISAS PARA SE FAZER EM CARRAPATUS

Logo de cara você irá lhe ser apresentada a oportunidade de travar um relevante diálogo com uma dentre as muito curiosas figuras que habitam a Ilha da Kraka (consulte a seção intitulada “Falando com Personagens” para mais informações). A seguir, olhe a placa próxima à ponte. Ponha o cursor sobre a placa. Você irá notar que o verbo Olhar ficará em destaque. Pressione o botão direito do mouse/botão do joystick ou a tecla TAB e Guybrush irá andar até a placa e lhe dizer o que ele vê. Aqueles piratas já com um pouco mais de experiência costumam ter o hábito não muito sadio de roubar qualquer coisa que não estiver pregada: tente pegar a placa. Selecione o verbo Pegar posicionando o cursor sobre o verbo e pressionando o botão esquerdo do mouse/botão do joystick ou a tecla ENTER.

Note que a palavra “Pegar” irá aparecer na Linha de Descrição. Posicione o cursor sobre a placa e aperte o botão esquerdo do mouse/botão do joystick ou a tecla ENTER. Isso completará a frase “Pegar placa” na Linha de Descrição. Se Guybrush ainda não estiver parado em frente à placa, ele irá andar até ela e tentar pegá-la em seguida. Um novo ícone irá ser adicionado ao seu inventário.





## COISAS PARA SE FAZER EM CARRAPATUS

Para iniciar a sua exploração de Carrapatus, ande até a borda esquerda da tela. Muito embora existam muitos estabelecimentos na cidade que você poderá vir a investigar, comecemos pela taverna: ande até a escotilha localizada na parte inferior da Área de Jogo.

Descubra tudo o que puder falando com o barman: aponte o cursor nele e aperte o botão direito do mouse/botão do joystick ou a tecla TAB.

Tente atravessar a porta à sua esquerda. Aqui você encontrará o primeiro de muitos obstáculos que se apresentarão no caminho de Guybrush... veja se consegue descobrir alguma outra maneira de entrar naquele aposento.





## FALANDO COM PERSONAGENS

Existem muitos personagens no jogo com os quais você pode conversar. Quase todo mundo que Guybrush encontra pela frente terá algo para dizer, seja amigo ou inimigo... útil ou inútil! Com frequência, você poderá falar com alguém num instante e depois voltar mais tarde para obter novas informações. Aquilo que você aprender e descobrir em uma outra área pode abrir novos tópicos de conversação com alguém que você já havia conversado antes. Para conversar com personagens, posicione o cursor nele ou nela e clique o botão direito do mouse/botão do joystick ou a tecla TAB para usar o comando Falar automaticamente.

Em uma conversação, você seleciona o que Guybrush fala a partir de uma lista de frases possíveis que aparecerá na parte inferior da tela. Apenas clique na frase que você deseja que ele diga. Obviamente, tudo o que o Guybrush disser pode afetar o modo com que a outra

pessoa poderá responder. E, à medida que a conversa fluir, você pode ser apresentado a uma nova gama de opções de diálogo. Não se preocupe - nós nunca iremos punir você por selecionar a resposta “errada” ou a fala mais engraçada. Afinal de contas, você está jogando para se divertir!





## CONTROLES DO JOGO

Para salvar o seu progresso durante uma partida, permitindo assim que você desligue o computador e recomece de novo a partir do mesmo ponto, simplesmente pressione a tecla de Salvar/Carregar (F5 ou F1, na maioria dos computadores - veja o guia de teclas de atalho ao final deste documento para mais informação).

Para carregar uma partida salva previamente, use a tecla de atalho Salvar/Carregar a qualquer momento após ter começado Ilha dos Macacos 2: A Vingança de LeChuck. Caso seja necessário, o programa irá alternar entre os modos de dificuldade de jogo para o daquele cuja partida você acaba de carregar.

Para pular uma cena não-interativa, aperte a tecla ESC, ou pressione ambos os botões do mouse/joystick simultaneamente. Veja o guia de referência das teclas de atalho para mais detalhes. Após ter jogado Ilha dos Macacos 2: A Vingança de LeChuck várias vezes, você pode querer usar essa função para pular as cenas que você já assistiu antes.

Para reiniciar o jogo a partir do princípio, pressione a tecla indicada no seu guia rápido de referência (F8 na maioria dos computadores).

Para pausar o jogo, pressione a tecla ESPAÇO. Pressione-a outra vez para continuar a jogar.

Para ajustar a velocidade dos diálogos para melhor se adequar à sua capacidade de leitura, pressione as teclas indicadas no guia de referência (+ e - na maioria dos computadores). Quando você terminar de ler uma linha de diálogo, você pode apertar a tecla de Pular Diálogo (a tecla ponto: "." na maioria dos computadores) para avançar para o próximo diálogo e prosseguir.

Use as teclas indicadas no seu guia de referência para ajustar o som do volume (as teclas de abrir e fechar colchetes: [ e ] na maioria dos computadores). Se por acaso estiver usando o auto-falante interno do computador, esses controles irão ligar ou desligar o som.



## CONTROLES DO JOGO

Se a sua placa de som tiver controle de volume, assegure-se de que está configurada para um nível acima de zero antes de usar os controles do teclado para ajustar o volume.

Para sair do jogo, pressione a combinação de teclas indicada no seu guia de referência (ALT+X ou CTRL+Z na maioria dos computadores). Se você planeja retomar a partida que está presentemente jogando, lembre-se de salvá-la antes de sair do jogo.

\*Este manual presume que você está usando um joystick ou um mouse. Consulte o guia de referência a seguir para verificar os atalhos equivalentes no teclado.

### CONTROLE DAS AÇÕES VIA TECLAS DE ATALHO:

Todas as ações utilizadas no jogo também podem ser ativadas através do teclado. Cada tecla corresponde a uma ação.

Pressionar uma vez a tecla apropriada é o equivalente a mover o cursor até o verbo de ação e clicar com o botão do mouse ou joystick. As teclas de atalho para as ações são as seguintes:

Interação:	Funções:
O Abrir	F5 ou F1 : Salvar ou carregar um jogo
U Usar	ESC : Pular uma cena de animação não-interativa
C Fechar	F8 : Reiniciar o jogo
P Pegar	ESPAÇO : Pausar o jogo
L Olhar	. : Pular diálogo
S Empurrar	+ : Aumenta a velocidade de exibição dos textos
T Falar	- : Diminui a velocidade de exibição dos textos
Y Puxar	CTRL+M : Habilitar o mouse
G Dar	ALT+X ou CTRL+Z : Sair do jogo
	] : Aumentar o volume da música
	[ : Diminuir o volume da música

Teclas Numéricas de 1 a 6: seleciona uma das opções de resposta em um diálogo.

Setas Direcionais: movem o cursor do mouse



---

## NOSSA FILOSOFIA DE JOGO



Nós acreditamos que você compra jogos para se divertir, não para ser castigado toda a vez que cometer um erro. Por isso nunca fazemos a partida terminar abruptamente só por que você decidiu meter o nariz em um lugar que nunca tinha visitado antes. Todavia, sempre tentamos deixar bem claro quando você estiver em uma situação realmente apertada.

A gente crê que você prefere decifrar os mistérios de um jogo por meio da exploração e da descoberta, não morrendo milhares e milhares de vezes. Também achamos que você gosta mais de passar o seu tempo absorvendo a trama da história, e não digitando incontáveis sinônimos até que você encontre por acidente a palavra certa que o computador entende para determinado objeto.

Ao contrário da maioria das aventuras gráficas para computador, nesta você não irá em nenhum momento se ver em uma situação que não tenha como ser vencida ou morrendo só porque decidiu recolher um objeto afiado. Pode até haver uma ou outra situação perigosa capaz de causar o término prematuro de uma partida, mas para antecipar esses perigos basta apenas um pouquinho de bom senso, não é preciso a paranoia excessiva.







## ALGUMAS DICAS ÚTEIS

Salve a partida quando você achar que estiver entrando em uma área perigosa, mas não presuma que todo e qualquer passo em falso irá resultar na sua morte. Geralmente você terá uma outra chance.

\* Pegue tudo o que puder. As chances são de que, em algum ponto do jogo, todos aqueles objetos estranhos servirão algum propósito.

\* Se você “travar” e não conseguir descobrir como continuar, tente examinar todos os itens que você achou e pensar sobre como um deles possa ser utilizado (talvez até mesmo com algum outro objeto do seu inventário). Pense a respeito dos lugares que você visitou, e das pessoas que você conheceu. Há grandes chances de que haverá uma conexão entre eles que o colocará de volta nos trilhos.





## EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Criação e Design por Ron Gilbert  
Programado por Tim 'Olho-de-Sangue', Tami Borowick, Dave Grossman, e Bret Barret

Arte dos Cenários por Peter Chan, Steve Purcell, Sean Turner, e James Dollar  
Animação por Sean Turner, Larry Ahem, Mike McLaughlin, Steve Purcell, Ken Macklin e Peter Chan

Música Original por Michael Z. Land, Peter McConnell, e Clint Bajakian  
Arranjos por Matt Berado, Robin Goldstein, Robert Marsanyi, e J. Anthony White

Sistema Narrativo ScummTM por Ron Gilbert, Aric Wilmunder, Brad P. Taylor e Vince Lee

Sistema Musical iMUSE™ por Michael Z. Land e Peter McConnell

Líder de Testes: James Purple Hampton

Testadores: Jim Current, Justin Graham, Chip Hinnenberg, Elias Mark, Kris Sontag, e (Hollywood) Jon Van

Testes Adicionais por Jo Ashburn, Wayne Cline, James 'Inoxidável' Hanley, Kirk 'Sangue' Lesser, Bret 'Ovo' Mogilefsky, Tabitha Tosti, David Wessman, e Squiggy

Produzido por Shelley Day

Liderança do Projeto por Ron Gilbert

Gerente-Geral da Lucasfilm Games: Doug Glen

Diretora de Desenvolvimento da Lucasfilm Games: Kelly Flock  
Diretora-Associada de Desenvolvimento da Lucasfilm Games: Lucy Bradshaw

Diretora de Vendas da Lucasfilm Games: Cynthia Wuthmann

Gerente de Marketing do Produto: Robin Parker

Gerente de Relações-Públicas: Sue Seserman

Suporte ao Produto por Khrist Brown e Gwen Musengwa

Coordenadora Internacional: Lisa Star

Produtora-Associada: Brenna Krupa Holden

Suporte Administrativo por AnneMarie Barrett, Wendy Bertram, Meredith Cahill, Alexa Eurich, Claudia Hardin, Michele Harrell, Brenna Krupa Holden, Marcia Keasler, Debbie Ratto, Lisa Star, Kim Thomas, James Wood, e Dawn Yamada.

Design da Embalagem por Collette Michaud

Ilustrada por Steve Purcell

Manual Escrito por Judith Lucero

Design do Manual por Mark Shepard

Produção da Impressão por Carolyn Knulson

Agradecimento especial a George Lucas

---

## CRÉDITOS FINAIS



Mais informações sobre traduções de adventures para o português brasileiro você encontra no fórum oficial do grupo:

<http://www.ScummBR.com>

Ou através do portal Adventure Games BRASIL:

<http://www.AdventureGamesBrasil.110mb.com>

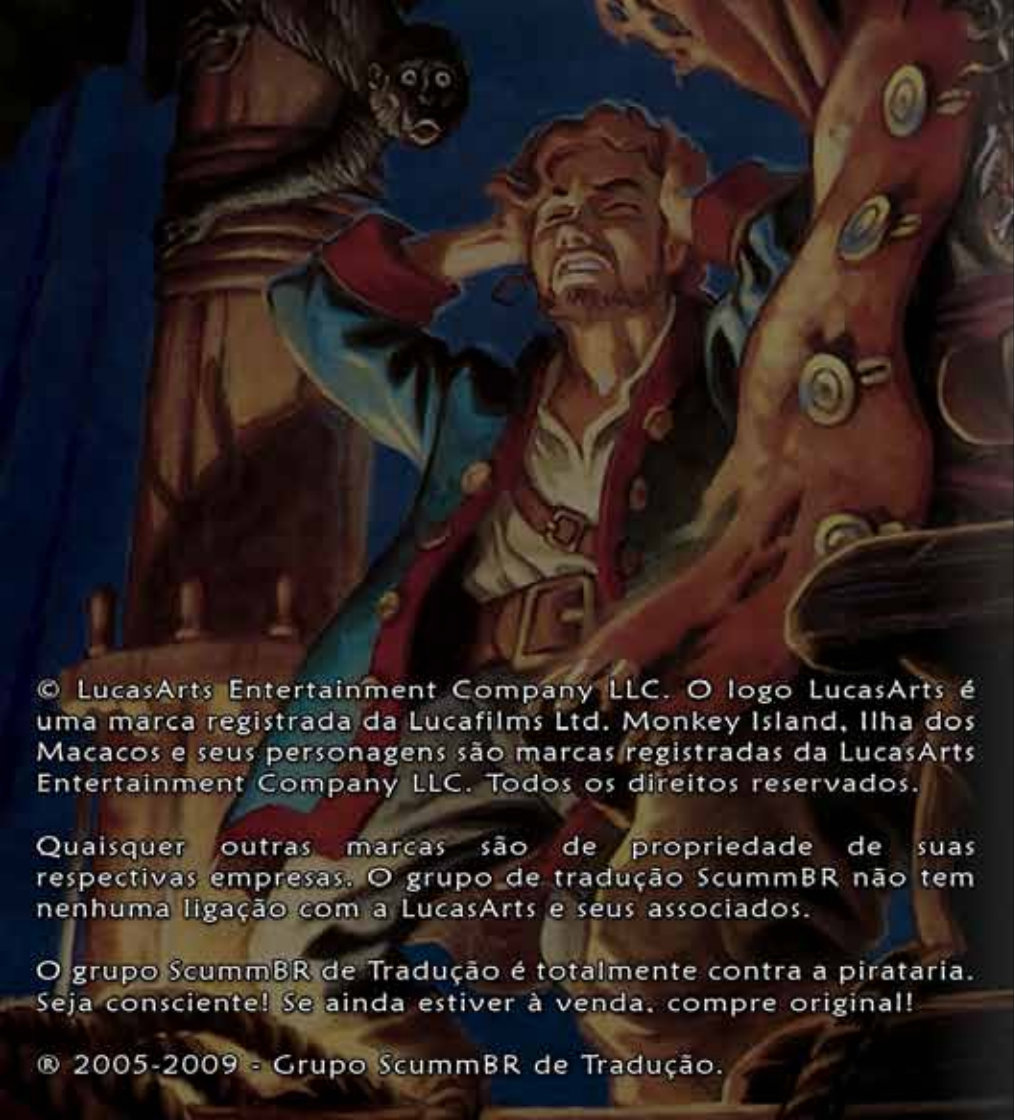


---

Ilha dos Macacos 2: A Vingança de LeChuck



Grupo ScummBR de Tradução  
sábado, 12 de dezembro de 2009



© LucasArts Entertainment Company LLC. O logo LucasArts é uma marca registrada da Lucafilms Ltd. Monkey Island, Ilha dos Macacos e seus personagens são marcas registradas da LucasArts Entertainment Company LLC. Todos os direitos reservados.

Quaisquer outras marcas são de propriedade de suas respectivas empresas. O grupo de tradução ScummBR não tem nenhuma ligação com a LucasArts e seus associados.

O grupo ScummBR de Tradução é totalmente contra a pirataria. Seja consciente! Se ainda estiver à venda, compre original!

® 2005-2009 - Grupo ScummBR de Tradução.