



LucasArts
Lucasfilm Games



Lucasfilm Games™ Presenta

Monkey Island 2: Lechuk's Revenge™

Creado y diseñado por Ron Gilbert

Programado por Tim Schafer, Tami Borowick,
Dave Grossman y Bret BarrettArte de fondo por Peter Chan, Steve Purcell,
Sean Turner y James DollarAnimación por Sean Turner, Larry Ahern,
Mike McLaughlin, Steve Purcell, Ken Macklin
y Peter ChanMúsica Original de Michael Z. Land,
Peter McConnell y Clint BajakianArreglos de Matt Berardo, Robin Goldstein,
Robert Marsanyi y J. Anthony WhiteSistema SCUMM por Ron Gilbert,
Aric Wilmunder, Brad P. Taylor y Vince Lee
Sistema Musical MUSE™ por Michael Z. Land
y Peter McConnellProbador Principal: James Purple Hampton
Probadores: Jim Current, Justin Graham,
Chip Hinnenberg, Elias Mark, Kris Sontag
y (Hollywood) Jon VanProbadores Adicionales: Jo Ashburn,
Wayne Cline, James "Stainless" Hanley,
Kirk "Blud" Lesser, Bret "Egg" Mogilefsky,
Tabitha Tosti, David Wessman y Squiggy

Producido por Shelley Day

Productora de las Traducciones: Tamlynn Niglio

Traductores: Nise y José Santiago

Probadores de la versión española: Daniel
González-Gómez y Angel Andrés

Proyecto Dirigido por Ron Gilbert

Gerente General de Lucasfilm Games: Doug Glen
Director de Desarrollo para Lucasfilm Games:
Kelly FlockDirectora Asociada de Desarrollo de Lucasfilm
Games: Lucy BradshawDirectora de Ventas de Lucasfilm Games:
Cynthia WuthmannGerente de Mercado de Productos: Robin Parker
Relaciones Públicas por Sue SesermanApoyo al Producto por Khri Brown y Gwen Musengwa
Coordinadora Internacional: Lisa Star

Productora Asociada: Brenna Krupa Holden

Apoyo 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
y Dawn YamadaDiseño del paquete por Collette Michaud
Ilustrado por Steve Purcell

Manual Escrito por Judith Lucero

Manual Diseñado por Mark Shepard

Producción de Impresión por Carolyn Knutson

Un agradecimiento especial a George Lucas

Este manual supone que estás usando un joystick o ratón. Busca los equivalentes para el teclado en tu tarjeta de referencia.



INFORMACION SOBRE MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE

En *Monkey Island 2: Lechuck's Revenge* tú juegas el papel de Guybrush Threepwood. En los meses que han pasado desde que él derrotó al Pirata Fantasma LeChuck y rescató al único verdadero amor de su vida —la Gobernadora Elaine Marley— en *Monkey Island*, Guybrush ha logrado llegar a la Isla Scabb en busca del más grande tesoro de todos: el Big Whoop.

Aquí entras tú... Diriges los movimientos de Guybrush en su búsqueda de aventuras, tesoro y el reconocimiento de los que son sus semejantes. Guybrush encara muchos obstáculos en su camino, entre los cuales está el fantasma-de... ¡La venganza de Lechuck!

Si éste es tu primer juego de aventuras en ordenador, prepárate para un reto entretenido. Sé paciente, aunque tome tiempo resolver algunos de los enigmas. Si te atascas, quizá tengas que resolver primero otro misterio o encontrar y usar algún objeto. Pero persiste y usa tu imaginación... Tú y Guybrush siempre prevaleceréis.

PARA COMENZAR

Para comenzar el juego en tu ordenador, por favor, usa la tarjeta de referencia para tu ordenador, que se incluye al final de este manual. Contiene toda la información específica que se refiere a tu ordenador.

Primero, completa la receta vudú, indicando las proporciones correctas de sus ingredientes. Alinea los ingredientes apropiados en tu Ruleta de Proporciones

de Ingredientes Vudú Mix'n'Mojo. Luego busca y teclea las proporciones que aparecen en la ventana del hechizo que se especifica.

¡No pierdas tu Ruleta de Proporciones de Ingredientes Vudú Mix'n'Mojo! Sin ella no podrás jugar el juego.

Luego selecciona el modo en el que quieres jugar la aventura. Usa las instrucciones que aparecen en pantalla para decidir cuál de los modos te atrae más.

JUGANDO EL JUEGO

Al comienzo de la historia, Guybrush trata de explicarle a Elaine Marley cómo llegó a encontrarse en esta incómoda situación. Al rato, la escena vuelve a la hoguera en la Isla Scabb, donde Guybrush se divierte con sus nuevos amigos, contándoles la emocionante historia de la derrota del Pirata Fantasma LeChuck. Estas escenas se llaman "escenas cortadas" —escenas cortas, con animación, como las escenas de una película— que pueden dar claves e información sobre los personajes. Las escenas cortadas también se usan para mostrar escenas animadas especiales, como cuando Largo LaGrande honra a la taberna de la Isla Scabb con su flemática presencia. Cuando observas una escena cortada, tú no diriges los movimientos.

Comienzas a dirigir los movimientos de Guybrush tan pronto como él llegue al puente que lleva a Woodtick. La pantalla se divide en las siguientes secciones:

↳ La Ventana de Animación es la parte más grande de la pantalla y donde tienen lugar las animaciones y el movimiento. El diálogo de los personajes y cualquier mensaje relacionado con el juego, también aparecen aquí.

↳ Los verbos disponibles aparecen en una lista en la esquina inferior izquierda



de la pantalla. Para seleccionar un verbo coloca el cursor sobre la palabra y pulsa el botón izquierdo del ratón/joystick o la tecla de ENTER. El interface del juego tiene una característica de "auto-iluminación" que automáticamente ilumina el verbo apropiado cuando el cursor toca un objeto interesante o útil en la pantalla. Por ejemplo, cuando Guybrush está cerca de una puerta que se puede abrir, si colocas el indicador sobre la puerta, el verbo **Abrir** aparecerá iluminado. Si pulsas el botón derecho del ratón/joystick o la tecla de TAB, se utilizará el verbo iluminado con el objeto, cuyo resultado en este caso es abrir la puerta (no te preocupes; esta característica no revelará las soluciones de ninguno de los misterios). No olvides que aunque un verbo aparezca iluminado, ese verbo no es necesariamente el único para usar con ese objeto. ¡Prueba también los demás verbos!

↳ La Línea de Frases queda directamente debajo de la Ventana de

Animación. Usas esta línea para construir frases que le indican a Guybrush qué hacer. Una frase consta de un verbo (una palabra de acción) y uno o dos sustantivos (objetos). Algunos ejemplos de frases que podrías construir en esta línea son "Usa ramita con caja" o "Usa alfileres en muñeco vudú". Las palabras que conectan, como "en" o "con", las inserta automáticamente el programa.

↳ Los sustantivos (objetos) se pueden seleccionar de dos maneras. Puedes seleccionar un sustantivo colocando el cursor sobre el objeto en la Ventana de Animación. Muchos objetos del medio ambiente, y todos los objetos que pueden usarse, tienen nombres. Si un objeto tiene nombre, aparecerá en la Línea de Frases cuando pongas el cursor sobre él. Si no aparece un nombre para algún objeto que está en la pantalla, puedes estar seguro que no tiene importancia, sino que forma parte del escenario. También puedes seleccionar sustantivos del inventario, colocando el indicador sobre



el objeto y pulsando el botón del ratón/joystick.

↳ Los Iconos del Inventario se encuentran a la derecha de los Verbos. Al principio del juego el inventario de Guybrush consiste en una variedad de riquezas casi sin límite. Cuando él recoge o cuando le dan un objeto para que lo use durante el juego, se añade al Inventario un icono para ese objeto. No hay límite al número de objetos que puede llevar Guybrush. Cuando hay más de ocho objetos en el Inventario, aparecerán unas flechas a la izquierda de los iconos. Coloca el indicador sobre ellas y pulsa el botón para hacer que los objetos de la ventana suban o bajen y aparezcan.

Para mover a Guybrush de un lugar a otro, sencillamente coloca el cursor en el lugar donde quieres que vaya, y pulsa. Fíjate que el verbo **Ir a** es el verbo que siempre está presente en la Línea de Frases, porque moverse de un lugar a otro es lo que hará Guybrush con más frecuencia.

COSAS QUE PUEDES PROBAR EN EL PUEBLO DE WOODTICK

Dentro de poco se te presentará la primera oportunidad para comunicarte con uno de los pintorescos habitantes de la Isla Scabb. Para obtener más información pasa a la próxima sección, titulada "Hablando con los Personajes".

Luego mira el rótulo que está al lado del puente. Coloca el cursor sobre el rótulo. Fíjate que el verbo Mirar aparece iluminado. Pulsa el botón derecho del

ratón/joystick o la tecla de TAB y Guybrush caminará hacia el rótulo y te dirá lo que ve. El pirata con experiencia tiene siempre el hábito de robar todo lo que esté suelto, por lo que debes intentar coger el rótulo. Selecciona el verbo Coger con el cursor, pulsando el botón izquierdo del ratón/joystick o la tecla de ENTER. Fíjate que la palabra "Coger" aparece en la Línea de Frases. Coloca el cursor sobre el rótulo y pulsa el botón izquierdo del ratón/joystick o la tecla de ENTER. Esto completa la frase "Coger rótulo" en la Línea de Frases. Si Guybrush no está ya parado al lado del rótulo, caminará hacia él y tratará de cogerlo. Se te añadirá un icono al inventario.

Para comenzar tu exploración de Woodtick camina hacia el extremo izquierdo de la pantalla. Si bien hay varios negocios en el pueblo que querrás investigar, comencemos con la taberna: camina a la escotilla que se encuentra en la parte inferior de la Ventana de Animación.

Descubre lo que puedas hablando con el barman. Coloca el cursor sobre él y pulsa el botón derecho del ratón/joystick o la tecla de TAB.

Trata de pasar por la puerta que queda a mano izquierda. Aquí se encuentra el primero de muchos obstáculos con los que se encontrará Guybrush... Busca otra forma de entrar a esa habitación.

HABLANDO CON LOS PERSONAJES

Hay gran cantidad de personajes en el juego con los que puedes hablar. Casi todas las personas que encuentre Guybrush podrán decirle





algo, ¡sea una persona amistosa o no... servicial o no! Con frecuencia puedes hablar con alguien en un momento del juego y luego volver a hablar con él o ella más tarde para obtener nueva información. Lo que aprendas y descubras en otras áreas puede abrirte nuevos temas de conversación con alguien con quien has hablado anteriormente. Para hablar con los personajes, coloca el indicador sobre el personaje y pulsa el botón derecho del ratón/joystick o la tecla de TAB para usar el verbo **Hablar** automáticamente.

En una conversación, tú seleccionas lo que dice Guybrush de entre las frases posibles que aparecen en la parte inferior de la pantalla. Pulsa el botón cuando tengas el indicador sobre lo que quieres que él diga. Naturalmente, lo que diga Guybrush afectará a lo que le responden los demás. Y, según continúan las conversaciones, se te pueden presentar una nueva variedad de alternativas de diálogo. No te preocupes; nunca te castigaremos por seleccionar una frase

"equivocada" o cómica como respuesta. Después de todo, ¡estás jugando el juego para divertirte!

TECLAS DE FUNCION

Para guardar el progreso que has logrado en un juego, y de esta manera poder apagar el ordenador y comenzar más tarde en el mismo lugar, usa la función de salvar. Simplemente pulsa la tecla de Salvar/Cargar el Juego (F5 en la mayoría de los ordenadores; busca más información en la tarjeta de referencia).

Para Cargar un juego que has salvado usa la tecla de función Salvar/Cargar en cualquier momento después de que *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* haya sido cargado. Si es necesario, el programa cambiará el nivel de dificultad para adecuarse al juego que has cargado.

Para pasar por alto una escena de tipo película, pulsa la tecla de ESC, o pulsa al mismo tiempo los dos botones del ratón/joystick. Puedes leer más detalles sobre

Creo que puedo imaginarme cómo se sentía.



Cuéntame sobre el tío este Largo.
¿Cómo va la piratería?
¿Qué es esto de que se prohíbe navegar?
Bueno, hasta más tarde, perros de mar.



esto en la tarjeta de referencia de tu ordenador. Después de que hayas jugado *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* varias veces, quizá quieras usar esta función para pasar por alto escenas que ya has visto.

Para comenzar el juego de nuevo desde el principio pulsa la tecla que se indica en la tarjeta de referencia de tu ordenador (en la mayoría de los ordenadores es F8).

Para hacer una pausa en el juego, pulsa la tecla SPACE. Púlsala de nuevo para volver a jugar.

Para ajustar la velocidad de la Línea de Mensajes para que se acomode a tu

velocidad de lectura pulsa las teclas que se indica en tu tarjeta de referencia (en la mayoría de los ordenadores son + y -). Cuando hayas terminado de leer una línea de diálogo, puedes pulsar la tecla de HECHO (en la mayoría de los ordenadores es el punto —.—) para borrar la línea y proseguir.

Para abortar el juego pulsa la combinación de teclas indicadas en tu tarjeta de referencia (en la mayoría de ordenadores es la tecla de Control y la tecla C). Si piensas volver al juego que estás jugando actualmente, recuerda salvarlo antes de abortar.





NUESTRA FILOSOFIA DE DISEÑO DE JUEGOS

Creemos que los juegos se compran para entretenerse, no para ser castigado cada vez que se comete un error. Por eso no detenemos el juego de golpe cada vez que metes la nariz en algún sitio que no has visitado anteriormente. Tratamos de aclarar, sin embargo, cuando te encuentras en una situación peligrosa.

Pensamos que preferirías resolver los misterios del juego explorando y descubriendo, y no muriendo mil veces. También pensamos que te gusta pasar el tiempo participando en la historia, y no tecleando sinónimos hasta que topas con la palabra que prefiere el ordenador para determinado objeto.

A diferencia de la mayoría de aventuras en ordenador, no vas a caerte accidentalmente de un camino, o morir porque has recogido del suelo un objeto flado. Hay algunas situaciones peligrosas que harán terminar el juego prematuramente, pero anticiparlas requiere un poco de sentido común y no una paranoia excesiva. Salva el juego cuando pienses que entras en un área peligrosa, pero no supongas que cada caso mal dado te llevará a la muerte. Usualmente tendrás otra oportunidad.

ALGUNAS AYUDAS

↳ Recoge todo lo que puedas. Es probable que en algún momento todas esas cosas raras te servirán para algo.

↳ Si te atascas y no puedes encontrar cómo seguir adelante, prueba revisando todos los artículos que has encontrado y piensa sobre cómo se podría usar cada uno (quizá hasta con otro artículo de tu inventario). Piensa en los lugares que has

visitado y en la gente que has conocido. Es probable que haya una conexión que te vuelva a poner en marcha.

↳ Los misterios del juego tienen más de una solución.

↳ Si quieres adelantar la velocidad del juego, puedes comprar el libro de pistas de Lucasfilm Games, en el mismo establecimiento donde compraste el juego.

↳ Si necesitas asistencia técnica de algún tipo con relación al juego, escribe una carta explicando detalladamente el problema y las características del ordenador que posees a la siguiente dirección:

ERBE Software.
ATENCION: AYUDA TECNICA LUCASFILM,
c/. Serrano, 140, 1.º
MADRID 28016.

Adjúntanos en la misma carta tu dirección y teléfono y, en breve plazo, nos pondremos en contacto contigo para intentar solucionar el problema.



Nota: Lucasfilm Games (una división de LucasArts Entertainment Company) se reserva el derecho de realizar mejoras en el producto descrito en este manual en cualquier momento y sin previo aviso.

El software adjunto y los manuales tienen copyright y todos los derechos están reservados por Lucasfilm Games. Ninguna parte de este manual o de los materiales que lo acompañan puede ser copiado, reproducido o traducido en

cualquier forma o medio sin el consentimiento previo por escrito de Lucasfilm Games.

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, los nombre de los personajes, y otros elementos del juego de fantasía, *MUSE* y Lucasfilm Games son marcas registradas de LucasArts Entertainment Company. 1ª y © 1991, 1992 LucasArts Entertainment Company. Patente de iMUSE pendiente. Todos los derechos reservados.