

**Проект RuSCUMM (PRCA - ENPY Studio - Бюро переводов
Old-Games.ru) представляет**



ОСТРОВ ОБЕЗЬЯН 2: МЕСТЬ ЛЕЧАКА
(MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE)

PC-VGA и PC-UTE ВЕРСИИ

Copyright © 2007-2025 (PRCA - ENPY Studio - Бюро
переводов Old-Games.ru)

Веб-сайт: www.old-games.ru

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Введение
2. Версия
 - 2.1. История версий
 - 2.2. О различиях между версиями
3. Установка патча и запуск игры
 - 3.1. Непосредственный запуск
 - 3.2. Запуск через ScummVM
 - 3.3. Запуск через DOSBox
4. Об игре **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge**
 - 4.1. Начало игры
 - 4.2. Вещи, которые нужно попробовать в Древорифе
 - 4.3. Разговор с персонажами
5. Наша философия дизайна игр
6. Советы по прохождению
7. Авторы
8. Распространение и контактная информация

1. ВВЕДЕНИЕ



Уважаемые ценители старых игр! Мы рады представить вам перевод компьютерной игры **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge** («Остров Обезьян 2: Месть ЛеЧака»). Оригинальная игра была разработана и издана компанией **Lucasfilm Games** на протяжении 1991-1992 годов на дискетах для **Amiga**, **Macintosh** и **IBM PC** и в 1994-м на дисках для **FM Towns**. В 2010 году был опубликован ремейк игры под названием **Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge** («Остров Обезьян 2 Специальная



редакция: Месть ЛеЧака») с обновлёнными графикой и музыкой, а также добавленной озвучкой - для **IBM PC**, **iPhone/iPod**, **PlayStation 3** и **Xbox 360**.

Перевод игры **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge** («Остров Обезьян 2: Месть ЛеЧака») на русский язык был начат в 2007 году под руководством **nightlord**, который в 2009 году присоединился к **Бюро переводов Old-Games.ru** в рамках проекта **RuSCUMM**. В 2013-м совместно с **ENPY Studio** был подготовлен русификатор для **Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge**, именно он впоследствии взят за основу для данного перевода. В этой работе мы сделали упор на эмоциональную составляющую, постаравшись построить фразы так, чтобы они ложились на речь персонажей, сохраняя интонации и ритмику оригинала. Не нужно быть большим знатоком английского языка, чтобы заметить встречающиеся местами отличия русского текста от услышанных реплик, однако мы сделали всё возможное, чтобы сохранить смысловую связность.

Перевод выполнен в виде субтитров. Русификатор, а также оригинальные версии игр, необходимые для его установки, доступны в разделе игр сайта **Old-Games.ru**. На этом же сайте можно обсудить перевод в разделе форума [Переводы своими руками](#).

2. ВЕРСИЯ



Данное руководство распространяется вместе с установщиком, предназначенным для русификации англоязычных **PC-VGA** и **PC-UTE** версий игры.

В состав патча входят:

Директория PC-UTE – русификатор для UTE-версии;

Директория PC-VGA – русификатор для VGA-версии;

mi2_manual_1.0.pdf – данный файл-руководство.

Текущая версия русификатора: **1.0 от 30 декабря 2025 года**

Процент перевода текстов: 100%

Процент перевода графики: 100%

На данный момент перевод можно считать полностью завершённым. Если Вы обнаружите в данной версии какие-либо неточности или ошибки, свяжитесь с нами одним из способов, указанных в разделе [Распространение и контактная информация](#).

2.1. ИСТОРИЯ ВЕРСИЙ

Версия 1.0 от 30 декабря 2025 года

– Первый публичный релиз.

2.2. О РАЗЛИЧИЯХ МЕЖДУ ВЕРСИЯМИ

Принципиальное отличие UTE-версии игры от VGA-версии заключается в использовании профессионально озвученных диалогов. Последняя UTE-версия была опубликована любителями в 2010 году и основывалась на официальной классической версии игры, входящей в «**Специальную редакцию**». В игре были исправлены десятки ошибок, а также добавлены новые чит-коды.

3. УСТАНОВКА ПАТЧА И ЗАПУСК ИГРЫ



Прилагаемый русификатор предназначен для русификации английских **PC-VGA** (5.2.28CD) и **PC-UTE** (0.2 beta) версий игры. Для установки скопируйте содержимое соответствующей папки в папку с игрой и запустите исполняемый файл русификатора (.exe). Запускать русскую версию следует с помощью файла **oldgames.bat**. При возникновении проблем ищите поддержку на нашем сайте: www.old-games.ru.



Перед установкой русификатора игры рекомендуется переписать оригинальные файлы в отдельную директорию вашего жёсткого диска.

На сегодняшний день доступны три способа запуска игры:

1. Первый вариант предназначен для операционных систем фирмы **Microsoft**, но рекомендуется преимущественно для систем **DOS** и **Windows 95/98/Me**.
2. Второй вариант платформенно независим и является универсальным способом запуска игр **LucasArts**.

3. Третий вариант основан на эмуляции функций системы **DOS** под различными ОС и с точки зрения игрового процесса в данном конкретном случае представляет собой функциональный гибрид первых двух способов.

3.1. НЕПОСРЕДСТВЕННЫЙ ЗАПУСК

Под непосредственным запуском подразумевается запуск напрямую, то есть запуск посредством оригинального исполняемого файла (.exe).

Преимущества и недостатки рассмотренного способа:

- [+] – отсутствие программных посредников. Вы видите игру такой, какой её видели разработчики и игроки предыдущих поколений.
- [+] – наивысшее быстродействие.
- [-] – слабая совместимость с современными версиями **Windows** и тем более другими операционными системами. Повышенная вероятность как программных, так и аппаратных конфликтов и сбоев.

3.2. ЗАПУСК ЧЕРЕЗ SCUMMVM

ScummVM – мультиплатформенный интерпретатор игр **LucasArts**, а также игр многих других разработчиков. Это современный гарантированный способ заставить игру работать при любой конфигурации компьютера, причём совершенно не обязательно, чтобы этот компьютер был PC-совместимым. **ScummVM** работает и под Mac, и под различными КПК. Скачивайте последнюю версию **ScummVM** для нужной вам платформы с сайта <http://www.scummvm.org>. При запуске программы вам будет предложено указать директорию игры, после чего процесс будет практически неотличим от того, как если бы вы запускали её напрямую. Более того, в вашем распоряжении окажутся более гибкие настройки и полная совместимость с аппаратной частью компьютера и современными многозадачными операционными системами.

Преимущества и недостатки рассмотренного способа:

- [+] – полная аппаратная и платформенная независимость.
- [+] – расширенные настройки, усовершенствованный с технической точки зрения интерпретатор.
- [-] – несовместимость собственного формата файлов сохранения с оригинальными файлами сохранения и файлами сохранения других версий **ScummVM**.

3.3. ЗАПУСК ЧЕРЕЗ DOSBOX

DOSBox – универсальный мультиплатформенный эмулятор процессора x86 и среды DOS, предназначенный для запуска старых игр и приложений. Последняя версия программы расположена по адресу <http://dosbox.sourceforge.net/>. **DOSBox** достаточно сложен в части настроек, поэтому мы советуем воспользоваться программой-оболочкой **D-Fend** (<http://dfendreloaded.sourceforge.net/>). С её помощью процедура настройки значительно упрощается и автоматизируется. Новая игра добавляется клавишей F2. В появившемся окне указываются название игры и путь к исполняемому файлу. В большинстве случаев для нормального запуска не требуется задания каких-либо дополнительных параметров. Когда игра будет добавлена в профиль, её можно запустить, например, двойным кликом.

Преимущества и недостатки рассмотренного способа:

- [+] – мультиплатформенность и совместимость с аппаратной частью современных компьютеров.
- [+] – абсолютная идентичность с игровым процессом при непосредственном запуске.
- [-] – низкое быстродействие.

4. ОБ ИГРЕ MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE

Вы играете роль молодого человека по имени Гайбраш Трипвуд. За несколько месяцев, прошедших с тех пор, как Гайбраш в **Secret of Monkey Island** победил пирата ЛеЧака и спас свою единственную любовь — губернатора Элейн Марли, он отправился на остров Корости в поисках Большого Куша — величайшего пиратского сокровища.

Вот тут-то вы и вступаете в игру. И руководите действиями Гайбраша в его приключениях, поисках сокровищ и признания со стороны товарищей. Путешествие быстро превращается в череду опасных испытаний, а призрак Мести ЛеЧака вновь напоминает о себе.

Если это ваша первая приключенческая видеоигра, будьте готовы к увлекательному испытанию. Будьте терпеливы, даже если на решение некоторых головоломок уйдёт какое-то время. Если вы застряли, попробуйте сначала решить другую головоломку или найти и применить какой-нибудь предмет. Держитесь и используйте своё воображение... и вы с Гайбрашем в конце концов победите!

4.1. НАЧАЛО ИГРЫ

После вступительных титров и вводного мультфильма Гайбраш собирается объяснить Элейн Марли, как он умудрился попасть в эту передрыгу. Вскоре сцена переносится к костру на острове Корости, где Гайбраш рассказывает своим новым друзьям захватывающую историю о своей потрясающей победе над пиратом-призраком ЛеЧаком.

Это мультфильмы - короткие анимации, как сцены из фильма. Они могут дать подсказки и информацию о персонажах или используются для демонстрации особых сцен: например, когда Ларго ЛеГранд украшает таверну острова Корости своим флегматичным присутствием. Когда вы смотрите мультфильм, то не можете управлять персонажем.



Вы сможете управлять Гайбрашем, как только он появится на мосту, ведущем к Древорифу. Экран будет разделён на следующие участки:

- 1) **Окно анимации** - это самая большая часть экрана, где происходит анимационное действие. Оно показывает «вид с камеры» на комнату или место, в котором находится главный герой. Также тут отображаются произносимые персонажами диалоги и связанные с игрой сообщения.
- 2) **Глаголы** нужно выбирать из списка слов под строкой команд. Чтобы выбрать глагол, установите указатель на слово и нажмите **левую кнопку** устройства управления или клавишу **ВВОД**. Когда в окне анимации появляется очевидное применение, глаголы выделяются ярким цветом. Например, когда Гайбраш находится возле двери, которую можно открыть, при наведении указателя на дверь будет выделен глагол «Открыть». При нажатии **правой кнопки** устройства управления или клавиши **ТАВ** выполнится действие, соответствующее выделенному глаголу. В данном случае дверь откроется (не беспокойтесь: эта возможность не станет решать за вас головоломки). Имейте в виду, что хотя глагол и выделен, он может оказаться не единственным способом применения предмета. Попробуйте использовать другие!
- 3) **Строка команд** находится непосредственно под окном анимации. Вы используете эту строку для построения предложений, которые говорят Гайбрашу, что делать. Предложение состоит из глагола (слова действия) и одного или двух существительных

(предметов). Например: «Вставить > палка > коробка». Соединительные символы будут автоматически вставлены программой.

Существительные (предметы) можно выбирать двумя способами. Например, наведя указатель на предмет в окне анимации. Многие из предметов в окружающей среде и вообще все используемые имеют названия. Таковое появится в строке команд, когда вы наведёте на предмет указатель. Если у предмета на экране нет названия, можете быть уверены, что он является лишь частью фона. Также вы можете выбрать существительные в списке вещей.

- 4) **Список вещей** - это область справа от глаголов. В начале игры в ней несметное количество богатств. Когда Гайбраш поднимает или получает предмет, тот добавляется в список. Количество предметов, которые герой может носить с собой, не ограничено. Когда в перечне больше восьми предметов, слева от него появляются стрелки. Используйте их, чтобы перематывать список вверх или вниз.

Чтобы переместить Гайбраша, просто наведите указатель туда, куда вы хотите, чтобы он пошёл, и щёлкните **левой кнопкой** устройства управления. Обратите внимание, что по умолчанию в строке команд стоит глагол «Подойти». Ведь ходьба - это то, что Гайбраш будет делать чаще всего.

4.2. ВЕЩИ, КОТОРЫЕ НУЖНО ПОПРОБОВАТЬ В ДРЕВОРИФЕ



У вас будет возможность пообщаться с одним из колоритных обитателей острова Корости. Для дополнительной информации прочтите следующий раздел «Разговор с персонажами».

Затем посмотрите на табличку рядом с мостом. Наведите указатель на табличку. Обратите внимание, что выделен глагол «Осмотреть». Нажмите **правую кнопку** устройства управления или клавишу **ТАВ**, и Гайбраш подойдет к табличке и прочитает вам надпись.

Опытный пират привык тащить всё, что не прибито гвоздями: попробуйте поднять табличку. Выберите глагол «Поднять» с помощью указателя и нажмите **левую кнопку** устройства управления или клавишу **ВВОД**. Обратите внимание, что слово «Поднять» появилось в строке команд.

Наведите указатель на табличку и нажмите **левую кнопку** устройства управления или клавишу **ВВОД**. Это завершит действие «Поднять > плакат» в строке команд. Если Гайбраш ещё не стоит рядом с табличкой, он подойдёт к ней и попытается поднять. В списке ваших вещей появится изображение.

Чтобы начать исследование Древорифа, пройдите к левому краю экрана. Хотя в городе есть несколько заведений, которые вы можете исследовать, давайте начнём с таверны: пройдите к люку, расположенному в нижней части окна.

Узнайте всё, что можно, поговорив с барменом: наведите на него указатель и нажмите **правую кнопку** устройства управления или клавишу **ТАВ**. Попробуйте пройти через дверь слева. Вот и первое из многих препятствий, которые встретятся Гайбрашу... Посмотрим, сможете ли вы найти другой способ попасть в эту комнату.

4.3. РАЗГОВОР С ПЕРСОНАЖАМИ

В игре много «колоритных» персонажей, с которыми можно поговорить. Каждому встречному, дружелюбный он или недружелюбный, полезный или бесполезный, будет что сказать Гайбрашу! Часто вы сможете поговорить с кем-то раз, а затем вернуться к нему снова, чтобы узнать нечто новое. Чтобы поговорить с персонажем, наведите на него указатель и нажмите **правую кнопку** устройства управления или клавишу **TAB** для автоматического выбора глагола «Говорить».

В разговоре вам нужно будет выбрать, что сказать Гайбрашу, из возможных фраз в нижней части экрана. Просто нажмите на фразу, которую вы хотите сказать. Конечно, то, что говорит Гайбраш, будет влиять на реакцию других людей. И по мере продолжения разговора вам могут предложить новые варианты диалогов. Не волнуйтесь - мы никогда не накажем вас за выбор «неправильного» или смешного ответа. В конце концов, вы играете в эту игру, чтобы получить удовольствие!

4.4. ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ КЛАВИШИ

Чтобы сохранить свой прогресс, что позволит вам выключить устройство и вновь продолжить игру в том же месте, используйте функцию сохранения. Просто нажмите функциональную клавишу сохранения и загрузки (**F5** на большинстве устройств).

Чтобы загрузить сохранённую игру, используйте функциональную клавишу сохранения и загрузки в любое время после запуска приложения. При необходимости игра изменит режим сложности в соответствии с загруженным сохранением.

Чтобы пропустить мультфильм, нажмите клавишу **ESC** или **обе кнопки** устройства управления одновременно. После того как вы пару раз поиграете, вероятно, пожелаете воспользоваться такой возможностью, чтобы пропустить уже увиденные сцены, включая вступительные титры.

Чтобы начать игру с самого начала, нажмите клавишу **F8**.

Чтобы приостановить игру, нажмите клавишу **ПРОБЕЛ**. Нажмите её снова, чтобы возобновить игру.

Чтобы отрегулировать скорость появления текста в соответствии с вашей скоростью чтения, нажмите клавиши **+** и **-**. Чтобы отрегулировать громкость звука, нажмите клавиши **[** и **]**. Если ваша звуковая карта имеет регулятор громкости, убедитесь, что он установлен выше уровня нуля, прежде чем использовать клавиатуру для точной настройки уровня громкости.

Чтобы выйти из игры, нажмите комбинацию клавиш **Ctrl** и **C**. Если вы планируете вернуться к текущей игре, не забудьте сохранить её перед выходом.

5. НАША ФИЛОСОФИЯ ДИЗАЙНА ИГР

Мы считаем, что вы покупаете игры, чтобы развлекаться, а не для того, чтобы вас били по голове каждый раз, когда вы совершаете ошибку. Поэтому мы не останавливаем игру, когда вы суёте свой нос в то место, которое раньше не посещали, однако ясно даём понять, когда вы оказываетесь в опасной ситуации. Мы думаем, что вы предпочитаете разгадывать тайны, исследуя окружение и делая открытия, а не умирая тысячами смертей. Также мы думаем, что вам нравится проводить время, вникая в сюжет, а не перебирать синонимы, пока не наткнётесь на нужное ключевое слово, обозначающее определённый предмет.

В отличие от других приключений здесь вы не столкнётесь с тем, что случайно сойдёте с тропинки или умрёте, взяв в руки острый предмет. Есть несколько опасных ситуаций, которые приведут к преждевременному завершению игры, но, чтобы предвидеть их, требуется лишь немного здравого смысла, а не чрезмерная паранойя. Сохраняйте игру, когда чувствуете опасность, но не думайте, что каждый неверный шаг приведёт к смерти. Почти всегда у вас будет ещё один шанс.

6. СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ



Возможно, вы играли в другие игры **Lucasfilm Games**, но в **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge** есть несколько отличий, о которых следует знать.

Интерфейс игры теперь имеет функцию **«автоматической подсветки»**, которая выделяет соответствующий глагол, когда указатель касается интересного или полезного предмета на экране. Например, когда указатель

наведён на дверь, которую можно открыть, на экране выделяется глагол «Открыть». Нажав **правую кнопку** устройства управления или аналогичную клавишу, вы можете автоматически выполнить выделенное действие - в данном случае открыть дверь. Не волнуйтесь, решения головоломок так вы не узнаете!

Кроме того, вам не нужно «дважды щёлкать» по предметам (или чему-либо ещё), чтобы применить или активировать их. На протяжении всей игры вы будете нажимать кнопку устройства управления лишь по разу.

Ну и как обычно:

- Подбирайте всё, что видите. Возможно, в какой-то момент все эти странные предметы пригодятся.
- Если вы застряли и не можете понять, как действовать дальше, попробуйте просмотреть все найденные предметы и подумать, как можно использовать каждый из них. Подумайте о местах, где вы бывали, и о людях, которых вы встречали. Есть шанс, что найдётся связь, которая вернёт вас на путь истинный.
- Многие головоломки можно решить не одним способом.

7. АВТОРЫ

Создано и спроектировано
Роном Гилбертом

Сценарий и программирование
Тима Шейфера, Тами Боровик, Дэйва Гроссмана и Брета Баррета

Фоновые изображения
Питера Чана, Стива Перселла, Шона Тёрнера и Джеймса Доллара

Анимация
Шона Тёрнера, Ларри Ахерна, Майка Маклафина, Стива Перселла, Кена Маклина и Питера Чана

Оригинальная музыка
Майкла З. Лэнда, Питера Макконела и Клинта Баджакиана

Аранжировки
Мэтта Берардо, Робина Чиолдштейна, Роберта Марсани и Дж. Энтони Уайта

Скриптовая система «SCUMM»
Рона Гилберта, Арика Уилмундера, Брэда Тейлора и Винса Ли

Музыкальный движок iMUSE
Майкла З. Лэнда и Питера Макконела

Ведущий тестер,
Джеймс Пёрпл Хэмптон

Тестеры,
Джим Каррент, Джастин Грэм, Чип Хинненберг, Эли Марк, Кристина Сонтаг и (Голливуд) Джон Ван

Дополнительное тестирование
Джо Эшбёрна, Уэйна Клайна, Джеймса «Stainless» Хэнли, Кирка «Blud» Лессера, Брета «Egg» Могилевского, Табиты Тости, Дэвида Вессмана и Скуиджи

Продюсирование
Шелли Дэй

Руководство проектом
Рона Гилберта

Генеральный директор Lucasfilm Games,
Дуг Глен

Руководитель отдела разработки Lucasfilm Games,
Келли Флок

Заместитель руководителя по разработке Lucasfilm Games,
Люси Брэдшоу

Руководитель отдела продаж Lucasfilm Games,
Синтия Вутманн

Управляющий продвижением продукта,
Робин Паркер

Отдел по связям с общественностью,
Сью Сезерман

Поддержка продукта
Криса Брауна и Гвен Мусенгвы

Международный координатор,
Лиза Стар

Заместитель продюсера,
Бренна Крупа Холден

Административная поддержка
Эннемари Барретт, Венди Бертрам, Мередит Кэхилл, Алексы Ойрих, Клаудии Хардин, Мишель Харрелл, Бренны Крупа Холден, Марсии Кислер, Дебби Ратто, Лизы Стар, Ким Томас, Джеймса Вуда и Дона Ямады

Дизайн упаковки
Колетт Мишо

Иллюстрации
Стива Перселла

Руководство
Джудит Лусеро

Дизайн оригинального руководства

Марка Шепарда

Печать

Кэролин Кнутсон

Особая благодарность

Джорджу Лукасу

НАД РУССКОЙ ВЕРСИЕЙ РАБОТАЛИ:

Руководство проектом, перевод, редактирование, тестирование, сборка

Nightlord

MaxAlien

Евгений Попеленский aka ENPY

Станислав Костюк aka Farlander

warr11r

heavenboy1988

Dimouse

Перевод

Георгий Авалишвили aka Lager

MAN-biker

AndyIg

IoG

Программирование

Alexander Blade

enz°

Графика

Xelafen

Igemon

AndyIg

Станислав Костюк aka Farlander

MAN-biker

SashaAlice

Мы благодарим

- компанию **LucasArts** (<http://www.lucasarts.com/>) за великолепную игру.
- **s7ang3r, Dragon1020, AMDmi3**, коллектив unix-games@conference.jabber.ru за их поддержку проекта и участие на различных его стадиях.
- авторов и разработчиков **ScummVM** и **DOSBox** за прекрасные программы, благодаря которым старые игры обретают второе дыхание.
- **Thomas Combeleran, Matheus Moreira, Jestar Jokin, Rafael G. Costa, bernhardelbl, Tobias Fleischer, Jimmi Thwgersen, Peter Kelly, Pavel A. Rummyantsev, Joshua MacDonald, Luigi Auriemma и Lebosteин** за утилиты, которые были использованы при переводе игры.

8. РАСПРОСТРАНЕНИЕ И КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- русификатор является неофициальным проектом;
- все права на данный русификатор принадлежат его авторам;
- компания **LucasArts** не имеет никакого отношения к русификатору;
- русификатор предназначен только для некоммерческого использования;
- распространение русификатора возможно только вместе с данным файлом-руководством;
- по вопросам распространения русификатора (размещения на сайтах, игровых сборниках и т.д.) свяжитесь с нами для получения разрешения.

ОСТРОВ ОБЕЗЬЯН 2: МЕСТЬ ЛЕЧАКА
Патч русификации V1.0 от 30/12/2025
copyright 2007-2025 RuSCUMM
www.old-games.ru

Вы всегда можете найти свежую информацию по нашим проектам и поделиться своим мнением на сайте old-games.ru.

