



Monkey Island 1

The Secret of Monkey Island

É proibida a reprodução total ou parcial deste documento. Ele está protegido pela lei de copyright e pertence ao Site:

Pratas Dicas / Walkthrough

A equipe **Pratas Dicas** está a sua disposição através do e-mail indicado no site. Qualquer dúvida entre em contato.



INTRODUÇÃO

Neste 1º jogo da série você, GUYBRUSH THREEPWOOD, inicia seu aprendizado para ser um grande Pirata.

Sua saga tem início e seu destino está traçado. Além de realizar seu grande sonho, conheceu sua grande paixão, ELAINE.

THE THREE TRIALS

LOOKOUT POINT



Após a sequência inicial você está em MÊLÉE ISLAND, na montanha, no ponto de observação. Converse com o velho, escute as dicas dele e desça a escada, entrando na Cidade.

VILLAGE

Caminhe para a direita e olhe o pôster na parede. Continue à direita e veja o SCUMM BAR. Abra a porta e entre.



Deve conversar com 3 piratas que estão em mesas separadas. Com isto obterá maiores informações. Fale com o que está à esquerda da porta, na mesa do centro e o encostado na parede.

Entre pela direita, passando a cortina. Converse bastante com os 3 Piratas Importantes e receberá uma lista com 3 tarefas que devem ser executadas para transformar você um pirata:

1 - Lutar e vencer o MESTRE DAS ESPADAS (para isto deve conseguir uma espada e ter algum treinamento).

2 - Roubar um Ídolo que está na MANSÃO da Governadora ELAINE.

3 - Achar um tesouro em MÊLÉE ISLAND

Após saber de suas tarefas, tente entrar na porta à direita e o cozinheiro não permite. Aguarde um pouco e quando o cozinheiro sair, vá até a porta, abra-a e entre na COZINHA.



Pegue de cima da mesa um pedaço de carne e debaixo da mesa um pote. Abra a porta dos fundos e veja um pássaro junto ao peixe.

Ande pelas tábuas e pise na beirada, assustando o pássaro. Faça isto algumas vezes, até conseguir pegar o peixe. Saia da COZINHA e do BAR.

Assista a sequência com LeCHUCK e ande à direita, chegando no centro da Cidade.



Veja um homem com um papagaio no ombro. Converse com ele e veja que ele tem o mapa do tesouro, mas necessita arrumar dinheiro para compra-lo.

Converse com os 3 garotos da esquerda e eles te oferecem o "minute". Aceite, em troca de 2 moedas. Receba deles as 2 moedas e o minute. Fique sabendo também que tem um circo na cidade.

Observe a 1ª porta que tem à direita. Vá até lá e entre na CASA VOODOO. Observe a sala e pegue de cima da mesa uma galinha.



Ande para a direita e encontre LADY VOODOO. Converse com ela todas as opções e saia.

Passe pelo arco do relógio e verá 3 portas. A porta do meio é a IGREJA, nada a fazer aqui.



Entre na 1ª porta e estará na LOJA. Se não tiver ninguém, use o sino que está em cima da mesa. Converse com o vendedor e diga que quer falar com o MESTRE DAS ESPADAS. Quando ele sair, observe a LOJA.



Pegue a espada e a pá e saia. Será impedido pelo vendedor. Não pode sair da loja com a mercadoria. Tem que arrumar dinheiro para compra-la. Saia da LOJA.

Entre na RUELA e conheça o xerife FESTER. Após conversar, olhe o pôster do circo, caminhe para a esquerda e entre na porta perto do arco.

Está na PRISÃO. Converse com o prisioneiro e não consegue continuar o papo pois o hálito dele está horrível. Saia, passe pelo arco à esquerda e chegara na MANSÃO da Governadora.



Os cachorros não permitem sua passagem. Retorne e entre novamente na LOJA.

Fale com o vendedor e compre balas de menta por uma moeda. Retorne para a PRISÃO e dê para OTIS uma bala.

Converse bastante com ele e escute que ele fala de umas flores que tem na Floresta. O xerife entra, fala com você e sai. Volte a falar com OTIS e veja que ele quer algo para espantar os ratos e em troca ele te dará um bolo de cenoura.

Saia da PRISÃO, atravesse a Cidade e suba a montanha.

LOOKOUT POINT

Fale com o velho e siga o arco, entrando no MAPA DE MÊLÉE ISLAND. Observe as localizações existentes e deve ir a um pequeno ponto rosa onde está escrito "CLEARING".

CIRCUS



Ande à esquerda e entre na tenda. Converse com os irmãos FETUCHINI e deve aceitar o desafio de testar o canhão. Mostre a eles o pote que pegou na COZINHA e isto será aceito como capacete.

Assista a sequência e quando ela terminar estará cheio de dinheiro. Saia e entre no MAPA.

VILLAGE

Caminhe para o centro da Cidade e fale novamente com o homem do papagaio. Compre dele o mapa do tesouro por 100 moedas.

Olhe o mapa, passe pelo arco e vá para a LOJA. Fale novamente com o vendedor e veja que ele não tem repelente de ratos para vender. Pegue a espada e a pá e torne a falar com ele.

Compre a espada por 100 moedas e a pá por 75 moedas. Saia da LOJA e retorne ao MAPA.

MAPA

Ande em direção ao navio cheio de luzes e chegara em uma nova área.

PONTE

Um TROLL barra seu caminho. Fale com ele e dê o peixe que pegou na COZINHA do BAR. Seu caminho ficara livre. Siga reto para a direita.

HOUSE



Leia a placa e vá até a casa. Bata na porta e converse com SMIRK, que é treinador de lutas de espadas. Pague a ele e terá início ao seu treinamento.

Assista a sequência e saberá que para vencer no duelo das espadas deve aprender alguns insultos. Ele te ensina alguns mas já sabe que deve treinar e aprender mais. Saia e vá para o MAPA.

VILLAGE

Retorne até a LOJA e fale com o vendedor. Peça para ele falar novamente com o MESTRE DAS ESPADAS.

Agora, deve ser bem rápido. Quando o homem sair da LOJA, vá atrás dele e siga-o bem de perto. Veja que ele vai para o MAPA e entra em uma nova localização.

FORK

Vá rápido atrás do homem, entrando na Floresta. Quando passar por umas flores amarelas, pegue algumas.



Continue a seguir o homem e veja que ele chega na casa da MESTRA CARLA.

SWORD MASTER'S



Após a sequência vá falar com a **MESTRA DAS ESPADAS** e veja que para lutar com ela deve realmente aprender muitos insultos. Saia e vá para o **MAPA**.

MAPA

Agora, deve enfrentar alguns piratas, lutar com eles e aprender uma grande lista de insultos. Se necessitar de ajuda, consulte a **LISTA DE INSULTOS DOS PIRATAS**.

Fique parado em um ponto do **MAPA** e espere pelos piratas. Tente tirar deles o maior número possível de insultos novos. Sua lista de perguntas e respostas deve estar longa para poder enfrentar a **MESTRA**.

Em um determinado momento os piratas vão falar que você já pode enfrentar a **MESTRA**. Se sua lista já estiver grande o suficiente, vá para a casa dela.

SWORD MASTER'S

Convide a **MESTRA** para a luta e repare que os insultos dela são diferentes dos insultos dos piratas.

Se sua lista de respostas estiver bem grande conseguira achar a resposta mais adequada para vencê-la.

Se necessitar, consulte a **LISTA DE INSULTOS DA MESTRA**. Deve vencê-la 5 vezes e no final recebera uma camiseta como prêmio. Saia e retorne ao **MAPA**.

VILLAGE

Entre no **SCUMM BAR** e vá falar com os Piratas Importantes. Mostre a eles a camiseta e registre que conseguiu executar sua **1ª TAREFA**.

Saia e vá para a **MANSÃO** da Governadora. Misture o pedaço de carne com a flor amarela que pegou na Floresta e dê para os cachorros. Todos cairão no mais profundo sono. Consequira assim, entrar na **MANSÃO**.



Pegue um vaso que está em cima da mesinha e tente entrar pela porta de vidro. O xerife FESTER aparece e tem início e uma longa sequência.

Quando a sequência acabar, repare seu Inventário. Ele está com alguns itens novos, inclusive com o repelente contra ratos. Tente entrar pelo buraco da parede e veja que necessita de uma lima, lixa. Saia da MANSÃO.

Vá apara a PRISÃO e dê para OTIS o repelente, recebendo dele o bolo de cenoura. Use o bolo (coma) e veja que aparece uma lima. Retorne para a MANSÃO.

Entre na casa e pelo buraco da parede. Assista nova sequência, pega o Ídolo e o xerife FESTER e ELAINE aparecem.

Após a engraçada sequência, tente sair da MANSÃO e será capturado pelo xerife FESTER e acaba indo para o fundo do mar.



A única coisa a fazer aqui é pegar o ídolo. Conseguira sair fácil desta enrascada.

Quando sobe até o CAIS, tem nova sequência com ELAINE. Após isto, vá até o SCUMM BAR e mostre o Ídolo para os Piratas Importantes. 2ª TAREFA executada.

Vamos agora a procura do tesouro. Primeiro, leia o mapa do tesouro, copie os movimentos e vá para o MAPA.



FORK

Siga agora o caminho indicado pelo seu mapa. O "BACK" significa que deve entrar no buraco negro.

Chegara em uma clareia cheia de flores coloridas. Vá para a direita e chegara no grande "X".



Use sua pá e cavara um grande buraco. Finalmente achara o tesouro, uma camiseta! Saia e vá para o MAPA.

VILLAGE

Assista a sequência e veja que LeCHUCK seqüestrou ELAINE. Fale com o velho e receba dele um bilhete que LeCHUCK deixou. Leia o bilhete e vá para o SCUMM BAR.

Veja que o BAR está completamente vazio. Pegue todas as canecas (5) que estão em cima das mesas e fale com o cozinheiro. Receba a dica de onde deve ir para alugar um navio. Saia e vá para o MAPA.

USED SHIP EMPORIUM



Converse com o chato do STAN e veja os navios que ele tem para vender. Deve comprar o navio preto, mas para isto deve conseguir uma carta de crédito. Saia para o MAPA.

VILLAGE

Vá até a LOJA e fale com o vendedor, pedindo a ele a carta de crédito. Deve prestar muita atenção agora. Veja que o vendedor vai até o cofre e faz uma determinada combinação para abri-lo.

Vá teclando a barra de espaço (dando pause) e anotando estas combinações. Elas mudam de jogo para jogo.

Claro que o vendedor não te entrega a carta de crédito e torna a guardá-la no cofre. Repare e tire suas dúvidas com relação à combinação do cofre.

Peça para o vendedor ir falar novamente com a MESTRA DAS ESPADAS. Quando estiver sozinho, vá até o cofre.



SALVE O JOGO e vamos resolver o **PUZZLE DO COFRE**. De posse das suas combinações (esquerda, direita, cima e baixo), no total de 8, deve usar os comandos "PULL" (movimento anti-horário) ou "PUSH" (movimento do relógio), girando a alavanca para a direita ou esquerda, conforme suas combinações.

Com isto conseguira abrir o cofre e pegar a carta de crédito. Olhe a carta e veja que seu limite de crédito é de 5.000 moedas. Retorne ao MAPA.

USED SHIP EMPORIUM

Fale novamente com STAN e agora deve negociar e pechinchar bastante. Mostre a carta de crédito e ofereça o preço mais baixo.

Vá escolhendo a opção de retirar extras e o preço do navio vai abaixando. Você vai aumentando gradativamente sua oferta.

Quando o preço do navio estiver por volta de umas 6.800 moedas, ofereça as 5.000 moedas de crédito e finalmente conseguira ter o navio.

Deve agora conseguir 3 piratas para sua tripulação. Vá para o MAPA.

VILLAGE

Entre no SCUMM BAR e encha uma das canecas que pegou das mesas com o grog que está no barril, lá na COZINHA.

Deve agora ser rápido e ir mudando o grog de caneca, senão ele corrói tudo.

Vá rapidamente para a PRISÃO (mudando o grog de caneca) e chegando lá, use a caneca com o grog na fechadura da cela, soltando OTIS.

Convide OTIS para ser seu **1º TRIPULANTE** e ele aceita. Assista a sequência com LeCHUCK e vá para o MAPA.

SWORD MASTER'S

Fale com CARLA sobre o seqüestro da Governadora e imediatamente ela aceita ser sua 2ª TRIPULANTE. Vá para o MAPA.

ISLAND / SHORE



Para chegar até a casa, use a galinha que pegou com LADY VOODOO no arame e passe para o outro lado.

Entre na casa e fale com MEATHOOK sobre o seqüestro da Governadora. Convide-o para ser seu tripulante e ele pede uma prova de coragem.

Click na porta do "monstro" e toque no papagaio. Pronto, ele fica impressionado com sua coragem e sua tripulação fica completa. Retorne ao MAPA.

VILLAGE



No CAIS, assista a sequência com STAN e receba dele alguns livros de presente.

Sua tripulação chega e vocês partem no lindo navio, passando para

THE JOURNEY

Você está dentro de seu navio. Após a sequência, chegara a conclusão que escolheu super mal sua tripulação. Eles literalmente só querem "sombra e água fresca".



Dentro de sua CABINE, pegue a pena e a tinta de cima da mesa. Abra a gaveta da esquerda e olhe, pegando um livro empoeirado.

Leia este livro, pegando um marcador de livro (leia) e leia também os outros livros que STAN te deu.

Veja um armário à direita. Tente abri-lo e veja que está trancado. Saia de sua CABINE.



No DECK, suba a escada perto do mastro e pegue lá de cima a bandeira pirata JOLY ROGER.

Desça e entre na abertura do chão, dando no DORMITÓRIO.

Deste DORMITÓRIO, desça pela abertura do chão, dando no PORÃO.



Pegue uma enorme corda e abra o barril que está à esquerda, pegando um pouco de pólvora.

Abra o baú que está à direita e pegue uma garrafa de vinho. Retorne subindo a escada, dando novamente no DORMITÓRIO.

Agora, saia pela porta e estará na COZINHA.



Abra a porta do armário e pegue uma caixa de cereal. Abra a caixa e pegue o prêmio. Olhe o prêmio e ache uma pequena chave.

Pegue um pote de cima da bancada e retorne para sua CABINE.

Vá para o armário e destranque-o usando a pequena chave. Pegue um pequeno baú e abra-o, pegando uma receita de sopa e canela. Leia a receita e anote os ingredientes.



Retorne até a COZINHA e deve agora fazer esta receita, adaptando alguns ingredientes.

Ponha na panela o seguinte: CIANNAMON STICKS / BREATH MINTS / JULLY ROGER / INK / FINE WINE / CHICKEN / FEATHER PEN / CEREAL e por ultimo, a GUNPOWDER.



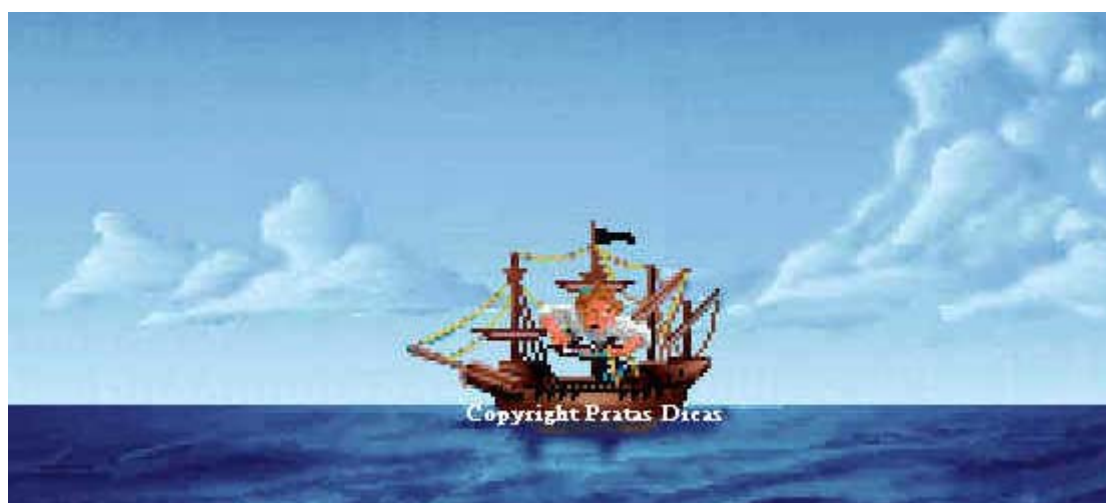
Assista a explosiva sequência da recita VOOODOO. Quando acordar, vá para o DECK e veja a MONKEY ISLAND!

Deve agora conseguir uma forma de desembarcar. Fale com sua tripulação e eles continuam sem querer nada com a dureza.

Desça até o PORÃO e pegue mais um pouco de pólvora. Vá até a COZINHA e use no fogo o cartão de visita de STAN, deixando ele acesso. Suba para o DECK e vá até o canhão.



Use na traseira do canhão a corda e na frente do canhão a pólvora. Use o cartão de STAN acesso na corda e use rapidamente o pote na sua cabeça.



Assista a sequência e irá "voando" para a ILHA DOS MACACOS, passando para

UNDER MONKEY ISLAND

O canhão enviou você direto para a **PRAIA 1** da MONKEY ISLAND. Para se localizar melhor, consulte o **MAPA DA MONKEY ISLAND**. Ele aparece para você, durante o jogo, em pedaços. Montei os pedaços para facilitar a visualização.



Nesta **PRAIA 1** o eremita **HERMAN TOOTHROT** já apareceu para você. Olhe a praia, veja a bananeira carregada e o bote que ainda não pode usar. Leia o bilhete e pegue uma banana que está no chão. Entre na **MATA**.

Vá para a localização **CRAK** e olhe a montanha. Veja que lá embaixo tem uns remos. Necessita de cordas para pegá-los. Saia para a **MATA**.

Caminhe para a **PRAIA 2** e pegue o bilhete que está no chão. Leia-o e caminhe para o **FORT**.



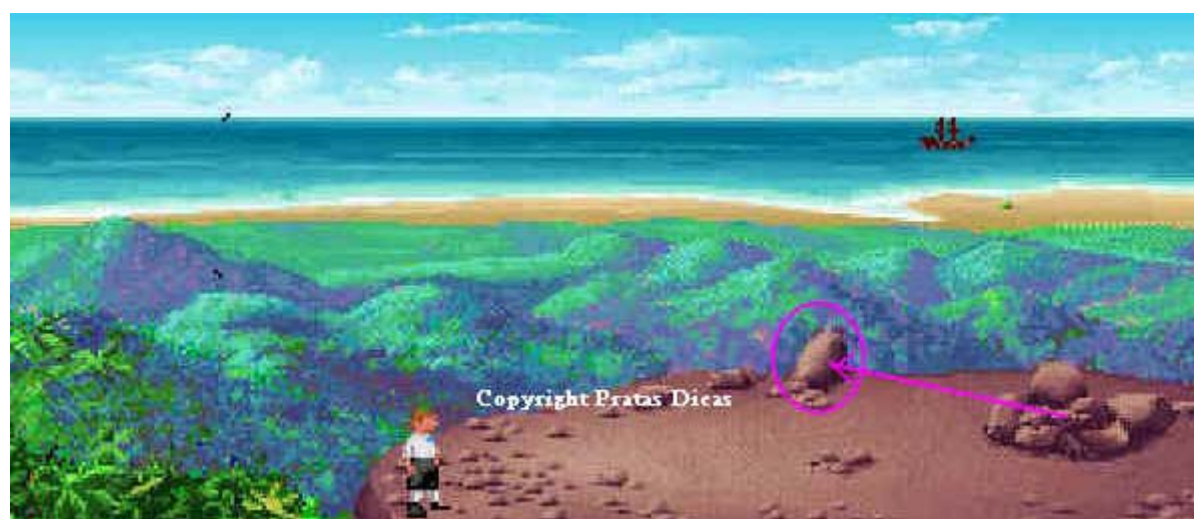
Aqui é a casa de **HERMAN**. Pegue do chão uma corda e um binóculo. Empurre o canhão e **HERMAN** aparece. Fale um pouco com ele e pegue a pólvora e a bola de canhão. Retorne para a **MATA**.

Caminhe até **RIVER FORK**.



Pegue uma pedra e um bilhete. Leia o bilhete e aparece um FLINT no seu Inventário. Observe a barragem, atravesse a ponte e suba a escada que tem na rocha.

Leia outra nota que está no chão, observe a gangorra com a pedra e suba outra escada na rocha.



Está em um platô com uma linda vista. Use o binóculo e repare nas pedras. Empurre a pedra que está na beirada e consegue afundar seu navio.

HERMAN aparece. Fale com ele e desça a escada. Vá para perto da gangorra com a pedra e gire-a para outra posição, bem à esquerda.



Torne a subir a escada e pegue uma das pedras que estão à direita. Posicione a pedra e empurre-a. Agora acerta a bananeira e consegue derrubar algumas bananas no chão.

Desça tudo, retorne para a MATA e vá até a PRAIA 1. Pegue mais 2 bananas e retorne para a MATA.

Caminhe até POND e leia o bilhete que está no chão.



Fale com HERMAN veja que ele tem a chave para abrir a cabeça de macaco, mas só dará ela para você se devolver a ele um catador de bananas que está com os canibais.

Observe o cadáver pendurado e tente pegar a corda que ele tem na mão. Não consegue. Veja o leito do rio seco e retorne para a MATA.

Ande até RIVER FORK e ponha na barragem um pouco de pólvora. Use o FLINT com a bola de canhão e assista a explosão. Veja a sequência do leito do rio ficar cheio de água.

Retorne para POND e agora consegue pegar a corda. Saia para a MATA.

Caminhe até CRACK e agora já tem 2 cordas e consegue ir pegar os remos.



Use uma corda na árvore à esquerda e desça até o meio da montanha. Use a outra corda e desça até o chão, pegando os remos. Suba tudo e retorne para a MATA.

Ande até a **PRAIA 1** e agora consegue usar o bote. Reme para a direita e pare na **PRAIA 3**. Desça do bote e pegue a garrafa que está no chão, lendo o bilhete que tem dentro dela. Vá para a mata e caminhe até **CLEARING**.

Leia a placa e caminhe para a direita. Veja a enorme cabeça de macaco e os 2 totens.



Converse com HERMAN e observe o nariz do totem à esquerda. Puxe o nariz e um portão abre. Tente entrar e não consegue.

Retorne para a **PRAIA 3**, pegue o bote e vá para a **PRAIA 4**. Desça do bote, leia outro bilhete e entre na MATA. Caminhe até **VILLAGE**.



Ande para a esquerda e pegue de dentro do pote mais 2 bananas. Tente sair da VILA e dará de cara com os canibais. Converse com eles e ficara preso dentro da cabana.



Dentro de sua prisão, pegue a caveira, leia outro bilhete e pegue o catador de bananas de HERMAN.

Veja no chão, onde estava a caveira, um alçapão. Abra a tampa e saia, não conseguindo sair com o catador de bananas. Deve agora ter agora umas 5 bananas. Ande pela MATA e retorne até a PRAIA 4.

Pegue o bote e vá para a PRAIA 1. Entre na MATA e vá até MONKEY, entrando na Floresta. Veja que o macaco está faminto. Dê a ele as 5 bananas e agora ele fica feliz e vai te seguir.

Caminhe na MATA até CLEARING. Vá até a cabeça e puxe novamente o nariz do totem. Tente entrar no portão e o macaco será agora de grande ajuda.

Ele fica pendurado no nariz e você consegue entrar pelo portão. Vá em direção a cabeça e observe os ídolos que estão no chão.



Pegue o ídolo menor e veja que ele pertence a LIMONADE, o canibal. Observe a cabeça e retorne para a MATA, indo para a PRAIA 1.

Torne a pegar o bote e vá para PRAIA 4. Desça do bote e retorne até VILLAGE.

Entregue para os canibais o pequeno ídolo e eles ficarão amigos. Entre na cabana, sua prisão e pegue o catador de bananas. Saia e encontre com HERMAN.

Dê para HERMAN o catador de bananas e receba dele a chave da cabeça de macaco, um enorme cotonete.

Retorne para a PRAIA 4, pegue o bote e pare agora na PRAIA 3. Desça e caminhe até CLEARING.

Vá até a enorme cabeça e use o cotonete na orelha a sua direita. A boca abre.

Entre na cabeça e está na CATACIMBA de LeCHUCK. Pode dar uma andada, mas não consegue fazer nada. Saia, vá para a PRAIA 3, pegue o bote e retorne até a PRAIA 4.

Caminhe até a VILLAGE e conte aos canibais que está a procura de 30 mortos e de uma mulher. Repare na conversa e fale com eles a respeito da cabeça navegadora.

Para conseguir esta cabeça dê a eles um panfleto que tem (LEAFLET) a respeito de navegação. Receberá a cabeça navegadora junto com um colar que transforma quem usa em invisível.



Deve agora ir até as **CATACUMBAS** de LeCHUCK, achar o navio e recuperar a raiz mágica que LeCHUCK roubou dos canibais. Com esta raiz eles poderão fazer uma poderosa poção que irá destruir com LeCHUCK.

Saia, caminhe até a **PRAIA 4**, pegue o bote e pare na **PRAIA 3**. Caminhe até **CLEARING** e entre na cabeça de macaco.

Use a cabeça navegadora e pare em todas as bifurcações.



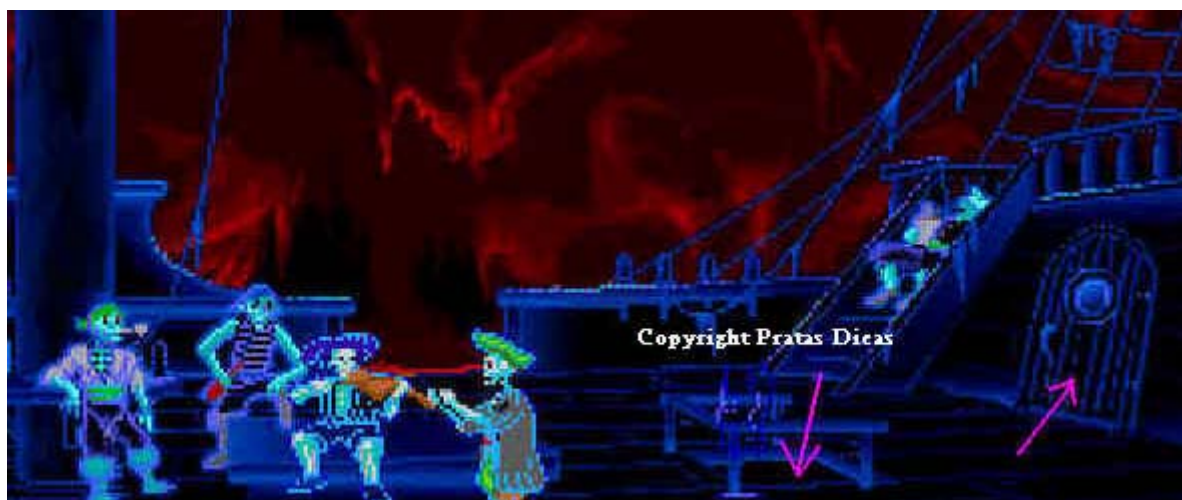
A cabeça vai indicar para você o caminho a seguir. Após rodar um pouco dentro desta CATACIMBA, dará de cara com o navio de LeCHUCK.



Entre no navio e veja que necessita ficar invisível para conseguir andar por ele.

Tente usar o colar e não consegue. Fale com a cabeça navegadora e insista, ameaçando e pegando o colar meio na "marra".

Use o colar e volte a entrar no navio, dando no DECK.



Tente abrir a porta que tem à direita e veja que ela faz muito barulho. Veja uma abertura no chão e entre por ela.

Está no DORMITÓRIO do navio. Veja o fantasma dormindo e vá para a porta à direita, chegando no DEPÓSITO.



Olhe as galinhas e pegue do chão, perto delas, uma pena. Ande para a direita e observe um caixote.

Olhe dentro dele e veja a raiz. Tente abrir o caixote e não consegue.

Veja no chão, um alçapão. Tente abrir a tampa e veja que está trancada.

Retorne ao DORMITÓRIO e tente pegar a garrafa que o fantasma dorminhoco segura. Use algumas vezes a pena da galinha os pés do fantasma. Ele solta a garrafa. Pegue-a e retorne ao DECH.

Vá agora para a esquerda, abra a porta e entre, dando na CABINE de LeCHUCK.



Se tentar pegar a chave que está pendurada na parede, não vai conseguir. Use seu compasso magnético na chave e pegue-a.

Saia e desça novamente pelo buraco, chegando no DORMITÓRIO. Vá pela porta e entre no DEPÓSITO. Use a chave no alçapão e entre por ele, dando no PORÃO do navio.



O rato não deixa você passar. Ponha no prato que está no chão um pouco de grog. O rato toma e desmaia.

Ande para a direita e pegue um pouco de gordura. Retorne ao DECK. Use a gordura na porta, abra-a e entre, dando na PRISÃO.



Veja umas ferramentas na parede. Pegue as ferramentas e retorne ao DEPÓSITO. Use as ferramentas no caixote e pegue a raiz VODOO. Saia para o DECK e do navio.

Caminhe pela CATACUMBA e assista a sequência. Vai até VILLAGE, entregue a raiz aos canibais e recebe deles a poção da raiz.

Saia da VILA e estará de volta ao local do navio de LeCHUCK. Converse com o fantasma e descubra que ELAINE e LeCHUCK vão se casar em MÊLÉE ISLAND.

Se afundou seu navio no início da fase, pegara uma carona no navio de HERMAN. Caso contrário, sua tripulação aparece e automaticamente vai para

GUYBRUSH KICKS BUTT

Está de volta a MÊLÉE ISLAND, no CAIS. Ande para a direita e o fantasma tenta impedir sua passagem.

Use nele a poção da raiz e o fantasma some. Vá para a Cidade e faça a mesma coisa com outro fantasma. Entre na IGREJA e veja a cena do casamento.

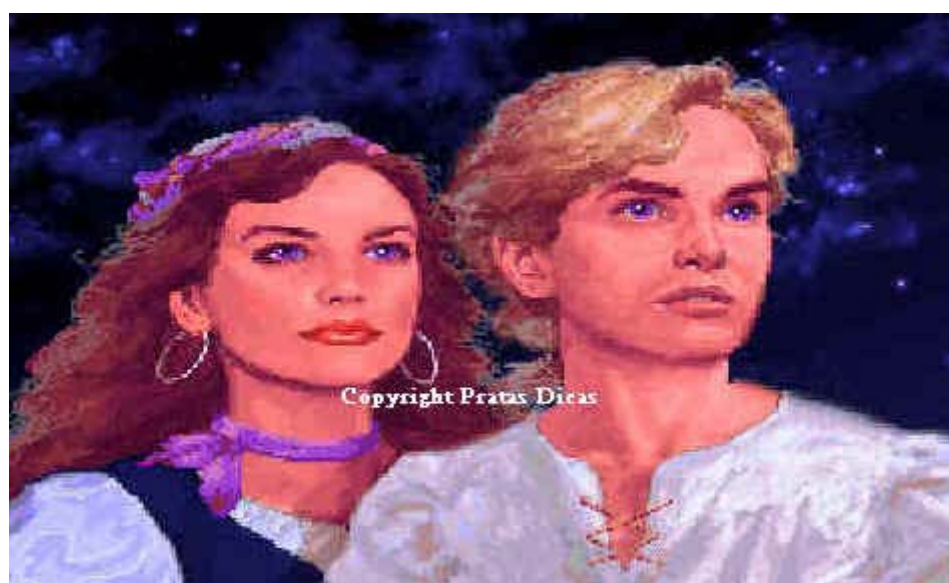


Pare a cerimônia e fale com LeCHUCK. Assista a sequência e fale com ELAINE, descobrindo quem é a "noiva".

Assista sua luta com LeCHUCK e quando sair de dentro da máquina de grog, no cais de STAN, pegue a poção de raiz do chão.



Use a poção em LeCHUCK e acabe com ele. Assista a romântica cena entre você e ELAINE.

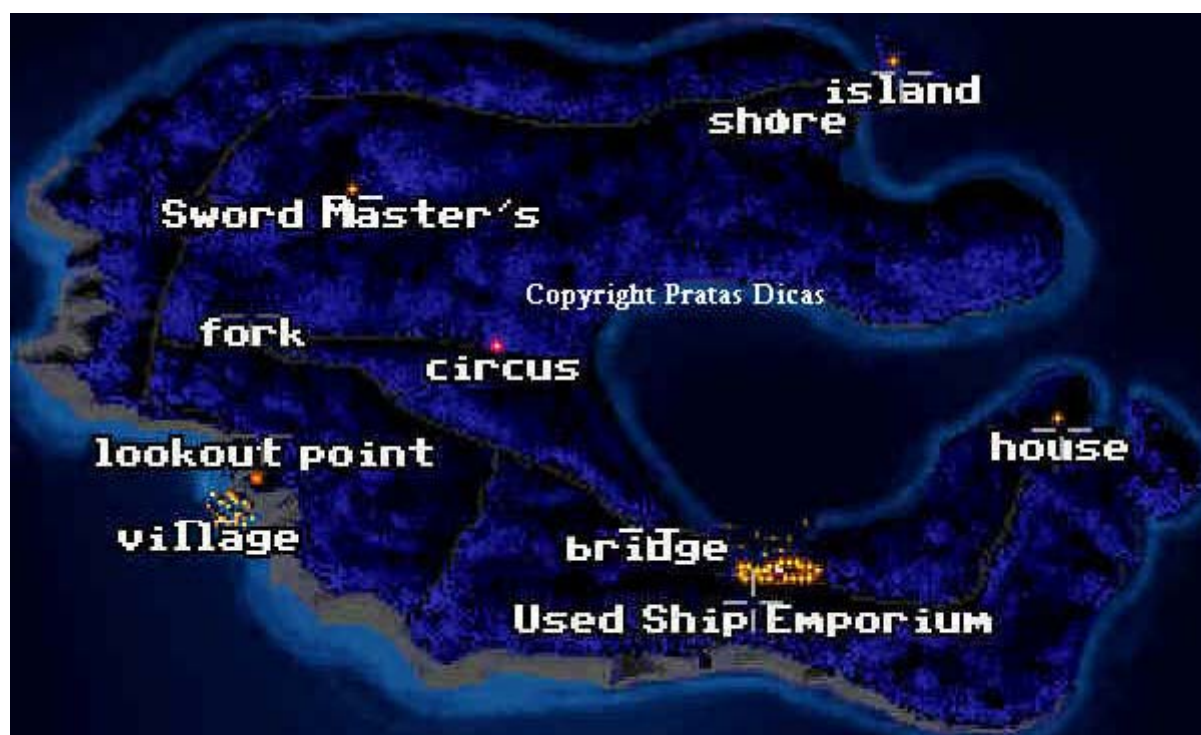


Se afundou seu navio na parte 3, veja em que fria deixou sua tripulação, presa com os canibais.

Assista a Sequência F I N A L !!



MAPA DE MÊLÉE ISLAND



VOLTAR

INSULTOS DOS PIRATAS



01 - Soon you'll be wearing my sword like a shish kebab!

- First you'd better stop waiving it like a feather duster.

02 - I once owned a dog that was smarter than you.

- He must have taught you everything you know.

03 - You fight like a dairy farmer.

- How appropriate, you fight like a cow.

04 - My handkerchief will wipe up your blood!

- So you got that job as a janitor, after all.

05 - I'm not going to take your insolence sitting down!

- Your hemorrhoids are flaring up again, eh?

06 - I've spoken with apes more polite than you.

- I'm glad to hear you attended your family reunion.

07 - I got this scar on my face during a might struggle.

- I hope now you've learned to stop picking your nose.

08 - There are no words for how disgusting you are.

- Yes, there are. You just never learned them.

09 - This is the end for you, you gutter-crawling cur.

- And I've got a little tip for you. Get the point?

10 - You make me want to puke.

- You make me think somebody already did.

11 - Have you stopped wearing diapers yet?

- Why, did you want to borrow one?

12 - I've heard you were a contemptible sneak.

- Too bad no one's ever heard of you at all.

13 - People fall at my feet when they see me coming.

- Even before they smell your breath?

14 - Nobody's ever drawn blood from me and nobody ever will.

- You run that fast?

15 - You are no match for my brains, you fool.

- I'd be in real trouble if you ever used them.

16 - You have the manners of a beggar.

- I wanted to make sure you'd feel comfortable with me.



VOLTAR

INSULTOS DA MESTRA



- 01 - My sword is famous all over the Caribbean.**
- Too bad no one's ever heard of you at all.
- 02 - Only once have I meat such a coward.**
- He must have taught you everything you know.
- 03 - I hope you have a boat ready for a quick escape.**
- Why, did you want to borrow one?
- 04 - There are no clever moves than can help you now.**
- Yes, there are, you just never learned them.
- 05 - My tongue is sharper than any sword.**
- First you better stop waving it like a feather duster.
- 06 - I've got a long, sharp lesson for you to learn today.**
- And I've got a little tip for you. Get the point?
- 07 - My name is feared in every dirty corner of this island!**
- So, you got that job as a janitor after all.
- 08 - My wisest enemies run away at the first sight of me.**
- Even before they smell your breath?
- 09 - If your brother's like you, better to marry a pig.**
- You make me think some body already did.

10 - No one will ever catch me fighting as badly as you do.

- You run that fast?

11 - My last fight ended with my hands covered with blood.

- I hope now you've learned to stop picking your nose.

12 - I will milk every drop of blood from your body.

- How appropriate, you fight like a cow.

13 - I've got the courage and skill of master swordsman!

- I'd be in real trouble if you ever used them.

14 - Every word you say to me is stupid.

- I wanted to make sure you'd feel comfortable with me.

15 - You are a pain in the backside, sir?

- Your hemorrhoids are flaring up again, eh?

16 - Now I know what filth and stupidity really are.

- I'm glad to hear you attended your family reunion.

17 - I usually see people like you passed-out on tavern floors.

- Even before they smell your breath?



VOLTAR

MAPA DE MONKEY ISLAND



[VOLTAR](#)