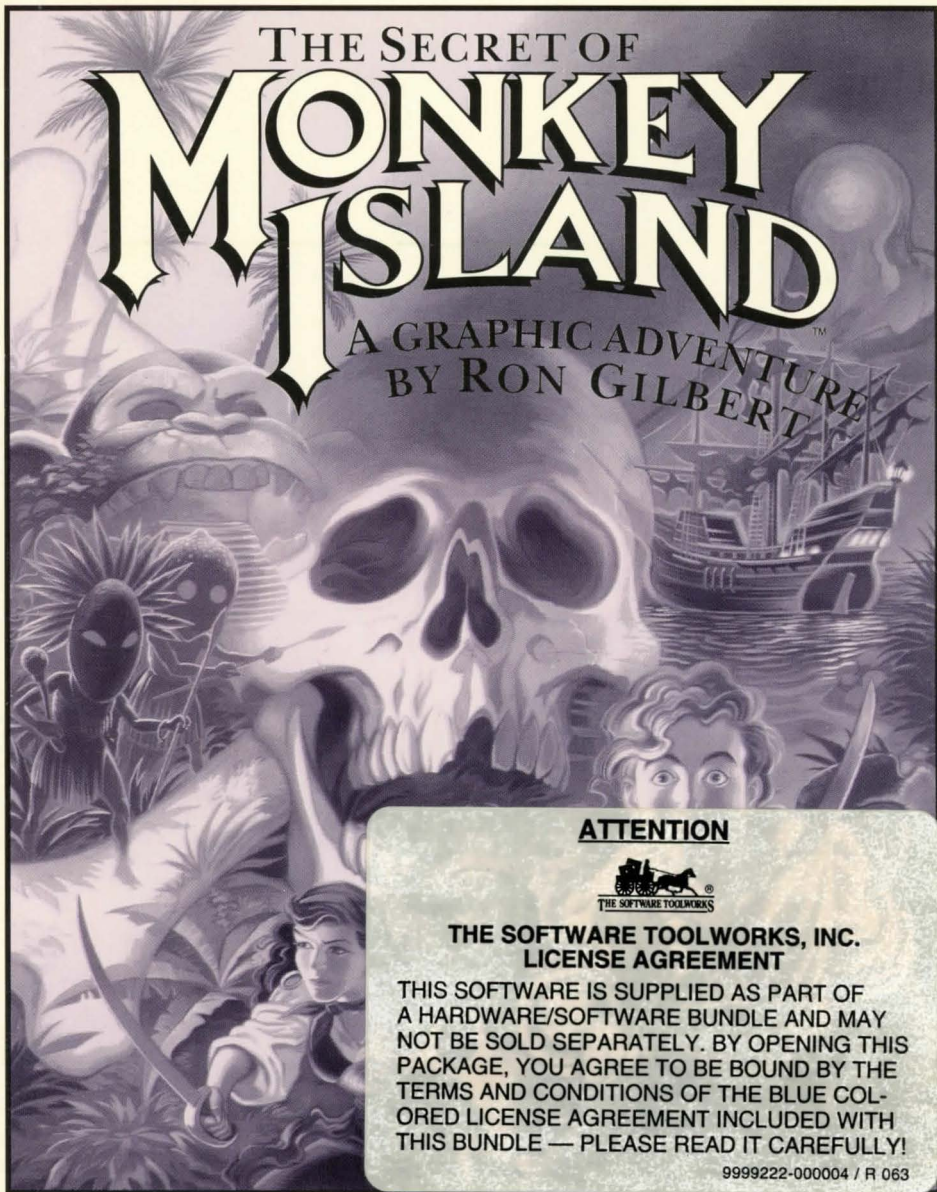


USER'S GUIDE



ATTENTION



THE SOFTWARE TOOLWORKS, INC. LICENSE AGREEMENT

THIS SOFTWARE IS SUPPLIED AS PART OF A HARDWARE/SOFTWARE BUNDLE AND MAY NOT BE SOLD SEPARATELY. BY OPENING THIS PACKAGE, YOU AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS AND CONDITIONS OF THE BLUE COLORED LICENSE AGREEMENT INCLUDED WITH THIS BUNDLE — PLEASE READ IT CAREFULLY!

9999222-000004 / R 063

LucasArts™
Lucasfilm Games™

THE SECRET OF
**MONKEY
ISLAND**TM
A GRAPHIC ADVENTURE
BY RON GILBERT

Lucasfilm Games® Presents

THE SECRET OF
**MONKEY
ISLAND**™

Contents

English Version.....	1
French Version.....	13
German Version.....	27
Italian Version.....	41
Spanish Version.....	55

Lucasfilm Games® Presents
The Secret of Monkey Island™

English Version

Contents

Read This First... It's Important!	1
About The Secret of Monkey Island	2
Getting Started.....	3
Cursor Controls	3
Keyboard Controls	4
Playing the Game.....	5
Things to Try in the Town of Mêlée	6
Talking to Characters	7
Function Keys/Save/Load Instructions	9
To SAVE	9
To LOAD.....	9
Our Game Design Philosophy	10
A Few Helpful Hints.....	11

The Secret of Monkey Island™

Created and Designed by Ron Gilbert
Written and Programmed by Dave Grossman, Tim Schafer, and Ron Gilbert
Background Art by Steve Purcell, Mark Ferrari, and Mike Ebert
Animation by Steve Purcell, Mike Ebert, and Martin Cameron
Original Music by Michael Land, Barney Jones and Andy Newell (of earwax productions), and Patrick Mundy
"SCUMM" Story System by Ron Gilbert, Aric Wilmunder, and Brad Taylor
CD-ROM Project led by Aric Wilmunder
CD-ROM Scripting by Wallace Poulter, Sean Clark and Aric Wilmunder
CD-ROM version Produced by Brenna Krupa-Holden and Lucy Bradshaw
CD-ROM QA Supervisor, Wayne Cline
CD-ROM Tested by Chip Hinnenberg and Tabitha Tosti
CD-ROM Product Marketing Manager, Mary Bihl
CD-ROM Marketing Support by Marianne Dumitru
Produced by Gregory D. Hammond
Lucasfilm Games V.P. and General Manager, Stephen D. Arnold
Managing Director, Doug Glen
Director of Operations, David Fox
Marketing Manager, Stacey Lamiero
Public Relations, Betsy Irion
Administrative Support by Wendy Bertram, Meredith Cahill, Alexa Eurich, Paula Hendricksen, Debbie Ratto, Andrea Siegel, and Lisa Star
Lead Testers, Judith Lucero and Kirk Roulston
Package Design by Catherine Flanders
Marble Paper by Peggy Skycraft
Illustrated by Steve Purcell
Package Design Coordinated by Lyza Swearingen Latham
Manual Design by Mark Shepard
CD Manual Design by Caroline Rennard
Thanks to Noah Falstein, Orson Scott Card, James Wood, Carol Traylor, and Carolyn Knutson
Special thanks to George Lucas

The Secret of Monkey Island, character names, and all other elements of the game fantasy are trademarks of LucasArts Entertainment Company™ & © 1990. LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. CD-ROM version TM & © 1992 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved.

Read this First... It's Important!

Although you may have played other Lucasfilm games, there are a few differences in **The Secret of Monkey Island** that you should be aware of.

The interface you use to play the game now has an "auto-highlight" feature that highlights an appropriate verb when the cursor touches an interesting or useful object on the screen. For example, when the cursor touches a door that can be opened, the verb **Open** is highlighted on the screen. By pressing the right (or second) controller button or **TAB** key, you can automatically perform the highlighted action—in this case, opening a door. Don't worry, though, this won't give away solutions to any puzzles!

Also, you do not need to "double-click" on objects (or anything) to use or activate them. A single click of the controller button should be used consistently throughout the game.

About The Secret of Monkey Island

In **The Secret of Monkey Island**, you play the role of Guybrush Threepwood, a young man who has just hit the shores of Mêlée Island (somewhere in the Caribbean). Our naive hero's travels have led him to Mêlée Island in a quest to fulfill his life's ambition... to become a fierce, swashbuckling, bloodthirsty **Pirate**. Unbeknown to Guybrush, however, there have been some strange happenings in the area surrounding Mêlée Island and the more mysterious Monkey Island. As he walks into this maelstrom of mystery, Guybrush will soon be very aware that things are not what they appear to be, that even bloodthirsty pirates can be scared, and that there's more to being a pirate than swinging a sword and drinking grog!

Here's where you come in... You direct the actions of Guybrush as he first explores Mêlée Island and then ventures on to Monkey Island. On Mêlée Island, Guybrush will have to prove himself worthy of becoming a pirate by completing **The Three Trials**. Through the course of completing these trials, you and Guybrush will learn much about pirate life and local folklore. But don't be surprised if you find that some of the people you meet seem rather anachronistic!

If this is your first computer adventure game, be prepared for an entertaining challenge. Be patient, even if it takes a while to figure out some of the puzzles. If you get stuck, you might need to solve another puzzle first or find and use an object. But hang in there and **use your imagination**, and you will guide Guybrush to discover... **The Secret of Monkey Island!**

Getting Started

In order to enjoy both the music and the sound effects in the game, you will need two sets of speakers, or an audio mixer that allows you to play both the music and the sound effects together. If you only have one set of speakers, we recommend that you plug your speaker into your CD-ROM and enjoy the music.

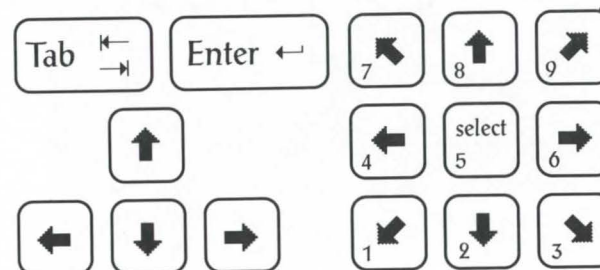
- 1 At the DOS prompt, change the disk address to your CD drive. (For example, if your CD drive is drive S, type **S:** and press **ENTER**.)
- 2 Type **MONKEY** and press **ENTER**. The game loads automatically. During loading, the program checks to see if you have a mouse driver or joystick installed, and will setup the game appropriately.
- 3 After the game is loaded, select one of the five languages which appear at the bottom of the screen by tabbing the cursor key to the desired language and pressing **ENTER**. If you have a mouse, click on the desired language once and it will appear in highlight. Click twice more and the game will begin in the language you have selected.
- 4 An alternate way of selecting languages and starting the game is to type **CD**, followed by a **SPACE** and the language of your choice. Pick from either English, French, German, Italian or Spanish. Then, press **RETURN**. Type **MONKEY** followed by a **SPACE** and a question mark (?) and press **RETURN** again. For example,

CD French RETURN
Monkey ? RETURN

Follow the directions that appear on the screen and the game will begin in the language you selected.

Cursor Controls

For keyboard cursor control, use either the arrow keys or the keypad:



Use the **ENTER** or **5** key to select objects on the screen for use in the sentence line, as well as to select a line of dialog in a conversation. Press the **TAB** key to use a highlighted verb with the object the cursor is pointing to.

You can use a mouse for cursor control if you have installed a compatible mouse driver. The left mouse button corresponds to the **ENTER** key on your keyboard. The right mouse button corresponds to the **TAB** key on your keyboard. If you have both a mouse and a joystick installed, you may select one as your controller by holding down the **CTRL** key and pressing **m** for mouse or **j** for joystick. You may also recalibrate your joystick if the cursor is drifting across the screen by centering the joystick and pressing **CTRL j**.

Keyboard Controls

All of the verbs used in the game can also be selected by using keyboard commands. Each key corresponds to one verb. Pressing the appropriate key once is equivalent to moving the cursor over the verb and pressing the controller button. The keys are mapped as follows:

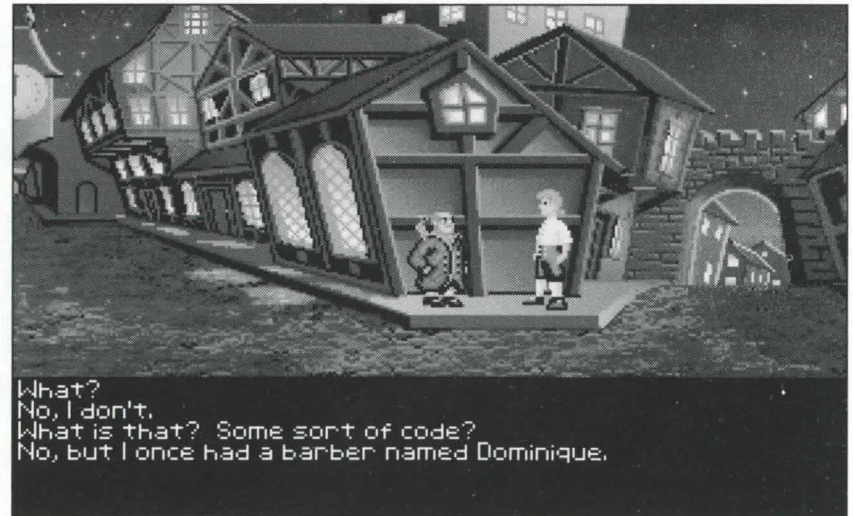
G	P	U
Give	Pick-up	Use
O	L	S
Open	Look at	Push
C	T	Y
Close	Talk To	Pull

1-6—Select from dialog choices in a conversation

Playing the Game

After the opening title sequence and introduction, Guybrush will meet the Official Lookout for Mêlée Island. When they've finished talking, Guybrush will walk down to the dock at one end of the town of Mêlée. You may begin directing his actions as soon as he gets to the dock. The screen is divided into the following sections:

- 1 The **Animation Window** is the largest part of the screen and is where the animated action takes place. It shows the "camera's-eye view" of the room or location that the main character is in. Dialog spoken by the characters, as well as game-related messages, also appear here.
- 2 The **Sentence Line** is directly below the Animation Window. You use this line to construct sentences that tell Guybrush what to do. A sentence consists of a **verb** (action word) and one or two **nouns** (objects). An example of a sentence you might construct on the Sentence Line is "Use shovel on dirt." Connecting words like "on" or "with" will automatically be inserted by the program.
- 3 **Verbs** must be selected from the words in the columns below the Sentence Line. To select a verb, position the cursor over the word and press the **left mouse/joystick** button or the **ENTER** key. Verbs are highlighted in a bright color when an obvious use for them appears in the Animation Window. For example, when Guybrush is near a door that can be opened, positioning the pointer over the door will highlight



the verb **Open**. Pressing the **right mouse/joystick button** or the **TAB** key (to emulate the right button) will use the highlighted verb with the object, which in this case opens the door. But remember, although a verb is highlighted, that one verb may not be the only way to use an object. Try the other verbs as well!

- 4 The **Inventory** is the area to the right of the Verbs. At the beginning of the game the inventory is empty. When *Cuybrush* picks up or is given an object to use during game play, the object is added to the Inventory. There is no limit to the number of objects *Cuybrush* can carry (after all, he's young and strong!). When there are more than eight objects in the Inventory, arrows appear to the left of the list. Use them to move the list up or down.

Nouns (objects) can be selected in two ways. You may select a noun by placing the cursor over an object in the Animation Window. Many objects in the environment, and all usable objects in the game, have names. If an object has a name, it will appear on the Sentence Line when you position the cursor over it. If no name appears for an object on the screen, you can be sure that it has no significance other than as part of the background. You may also select nouns by clicking on them in the Inventory.

To move *Cuybrush* around, simply point the cursor where you want him to go, and click. Notice that **Walk to** is the default verb in the Sentence Line—this is because moving around is what *Cuybrush* will be doing most often.

“Cut-scenes” are short, animated sequences—like scenes from a movie—which can provide clues and information about the characters. They're also used to show special animated sequences, as when *Cuybrush* gets himself into a fight while “exploring” a mansion. When you are viewing a cut-scene, you do not direct the action.

Things to Try in the Town of Mêleé

Look at the poster on the first house at the dock. Select the verb **Look at** with the cursor by pressing the left mouse/joystick button or the **ENTER** key. Notice that the words “Look at” appear on the sentence line. Position the cursor over the poster and press the left mouse/joystick button or the **ENTER** key. This completes the sentence “Look at poster” on the sentence line. If *Cuybrush* is not already standing in front of the poster, he will walk over to it and read it to you.

Open the door of the SCUMM BAR.

Place the cursor over the door to the bar. You will notice that the verb **Open** is highlighted. Press the right mouse/joystick button or **TAB** key to open the door.

Go into the SCUMM BAR.

Talk to each of the pirates who pop up on the Sentence Line inside the bar... they'll provide you with useful information. See the next section entitled “Talking to Characters” for more information.

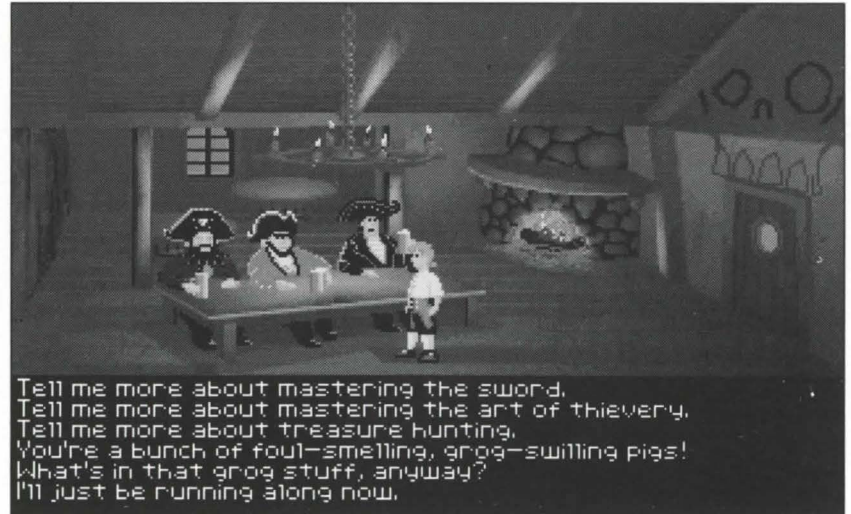
Talk to the important-looking Pirates seated in the adjoining room. They're full of good advice about how to become a pirate!

See if you can outwit the Cook to get into the kitchen for a look around.

Once in the kitchen, step out onto the dock... you might be able to have some fun with that bird!

Talking to Characters

There are plenty of “colorful” characters in the game with whom you can converse. Each person *Cuybrush* meets will have something to say, whether friendly or unfriendly... helpful, or unhelpful! Often, you can talk with someone at one point in the game, and then return to them later to get new information. To talk with a character, position the pointer on them and press the right mouse/joystick button or the **TAB** key to use the **Talk to** verb automatically.



In a conversation, you will have to select what Guybrush says from among the possible phrases at the bottom of the screen. Just click on the phrase you want him to say. Of course, what Guybrush says will affect how other people respond. And, as conversations continue, you could be presented with a new array of dialog choices. Don't worry—we'll never punish you for selecting the "wrong" or funny dialog response. After all, you're playing this game to have fun!

Function Keys

When you use the **Save Game** option, the games will be saved in the directory on your hard disk named "SAVE.CD." Press **F1** when you want to save or load a game.

Once the save/load screen is displayed, you can move the cursor and click on **SAVE**, **LOAD**, **PLAY** or **QUIT**. The save/load option will not be available during the opening sequence or closing credits.

To SAVE:

Click on the **SAVE** option. The current list of saved games will be displayed in slots along the left side of the screen. Select a slot by pointing the cursor to it and clicking. Now you will be able to type a new name for that slot or use the backspace key to change the existing name. Click the cursor on **OK** to save the game, or **CANCEL** if you have changed your mind and do not wish to save it.

To LOAD:

Click on the **LOAD** option. The current list of saved games will be displayed in slots along the left side of the screen. Select a slot by pointing the cursor to it and clicking. Click the cursor on **OK** to load the game, or **CANCEL** if you have changed your mind and do not wish to load it.

Warning: Loading a previously saved game will cause you to lose the game you are currently playing.

Function and Command Keys

Save or Load a Game	F1
Bypass a Cut-Scene	ESC or press both mouse/joystick buttons at once.
Restart a Game	F8
Pause the Game	SPACE BAR
Sound Control:	Louder]
	Softer [
Message Line Speed:	Faster +
	Slower -
Mouse On	CTRL m
Joystick On	CTRL j (Be sure to center joystick first.)
Exit Game	ALT x or CTRL c
Win the Game	CTRL w

Our Game Design Philosophy

We believe that you buy games to be entertained, not to be whacked over the head every time you make a mistake. So we don't bring the game to a screeching halt when you poke your nose into a place you haven't visited before. We make it clear, however, when you are in a dangerous situation.

We think you'd prefer to solve the game's mysteries by exploring and discovering, not by dying a thousand deaths. We also think you like to spend your time involved in the story, not typing in synonyms until you stumble upon the computer's word for a certain object.

Unlike conventional computer adventures, you won't find yourself accidentally stepping off a path, or dying because you've picked up a sharp object. There are a few dangerous situations where *Guybrush* can die, but to anticipate them takes just a little common sense, not excessive paranoia. Save the game when you think you may be entering a dangerous area, but don't assume that every wrong step will result in death. Usually you'll get another chance.

A Few Helpful Hints

- Pick up everything you can. Odds are, at some point all those strange things will serve some purpose.
- If you get stuck and can't figure out how to proceed, try looking through all the items you've found and thinking about how each one might be used. Think about the places you've gone, and the people you've met. Chances are there will be a connection that will put you back on track.
- There is more than one way to solve many of the puzzles.
- If you want to speed up game play, order a hint book from Lucasfilm Games. In the United States: 1-800-STAR-WARS (1-800-782-7927). In Canada: 1-800-828-7927.
- If you want to access our automated hint line, call 1-900-740-JEDI (1-900-740-5334) in the United States only. The cost is 75c per minute. If you're under 18, first get your parent's or guardian's permission.
- If you need technical assistance loading your CD-ROM, call 1-415-883-5157.

Lucasfilm Games® présente
The Secret of Monkey Island™

Version française

Table des Matières

Important: à lire avant toute chose.....	15
À propos de The Secret of Monkey Island	16
Pour démarrer	17
Contrôle du curseur	18
Contrôle au clavier	18
Pour jouer	19
Des choses à essayer dans la ville de Mêlée	20
Pour parler aux personnages.....	21
Touches de fonction.....	23
Pour SAUVEGARDER.....	23
Pour CHARGER.....	23
Notre philosophie	24
Quelques bons conseils	25

The Secret of Monkey Island™

Conçu et réalisé par Ron Gilbert

Écrit et programmé par Dave Grossman, Tim Shafer et Ron Gilbert

Paysages de Steve Purcell, Mark Ferrari et Mike Ebert

Animation de Steve Purcell, Mike Ebert et Martin Cameron

Musique originale de Michael Land, Barney Jones et Andy Newell
(d'earwax productions) et Patrick Mundy

Programmation du système d'histoire SCUMM par Ron Gilbert, Aric Wilmunder et
Brad Taylor

Responsable du projet CD-ROM: Aric Wilmunder

Séquence pour CD-ROM par Wallace Poulter, Sean Clark et Aric Wilmunder

Version CD-ROM produite par Brenna Krupa-Holden et Lucy Bradshaw

Superviseur de CD-ROM QA: Wayne Cline

Testeurs pour CD-ROM: Chip Hinnenberg et Tabitha Tosti

Responsable du marketing pour CD-ROM: Mary Bihl

Support du marketing pour CD-ROM: Marianne Dumitru

Produit par Gregory D. Hammond

Vice-Président et Directeur de Lucasfilm Games: Stephen D. Arnold

Directeur Général: Doug Glen

Directeur des Opérations: David Fox

Directeur du Marketing: Stacey Lamiero

Relations Publiques: Betsy Irion

Support Administratif: Wendy Bertram, Meredith Cahill, Alexa Eurich,
Paula Hendricksen, Debbie Ratto, Andrea Siegel, et Lisa Star

Responsables des tests: Judith Lucero, et Kirk Roulston

Emballage conçu par Catherine Flanders

Papier marbré de Peggy Skycraft

Illustré par Steve Purcell

Coordination de l'emballage par Lyza Swearingen Latham

Manuel conçu par Mark Shepard

Manuel CD conçu par Caroline Rennard

Nos remerciements à Noah Falstein, Orson Scott Card, James Wood, Carol Traylor et
Carolyn Knutson

Un grand merci à George Lucas

The Secret of Monkey Island, les noms des personnages et tous les autres éléments du jeu sont les marques de fabrique de LucasArts Entertainment Company™ & ©1990 LucasArts Entertainment Company. Tous droits réservés. Version CD-ROM™ & ©1992 LucasArts Entertainment Company. Tous Droits Réservés.

Important : à lire avant toute chose

Même si vous avez déjà joué à d'autres jeux de Lucasfilm Games auparavant, nous avons changé certaines fonctions dans **The Secret of Monkey Island** dont vous devez être informé.

L'interface que vous allez utiliser pour le jeu possède maintenant une fonction de mise en valeur automatique qui, lorsque vous indiquez un objet intéressant ou utile à l'écran avec votre curseur, illumine le verbe correspondant à cet objet au bas de l'écran. Par exemple, quand le curseur touche une porte qui peut s'ouvrir, le verbe **Ouvre** est mis en valeur à l'écran. En appuyant sur le bouton de droite (ou le deuxième bouton) du contrôleur, ou sur la touche **TAB** vous pouvez automatiquement exécuter cette action. Mais ne vous en faites pas, cette fonction ne change en rien la difficulté des énigmes!

Par ailleurs, vous n'avez plus besoin de cliquer deux fois pour sélectionner un objet ou un dialogue pour l'utiliser ou l'activer. Un simple "clic" remplace cette fonction.

À propos de The Secret of Monkey Island

Dans *The Secret of Monkey Island*, vous jouez le rôle de Guybrush Threepwood, jeune homme naïf qui vient de débarquer sur L'Île de Mêlée (quelque part dans les Caraïbes). Notre héros a atterri sur cette île avec l'intention de réaliser son ambition la plus chère: devenir un pirate redoutable et assoiffé de sang. Il ne se doute pas qu'il se passe des choses étranges aux alentours de l'Île de Mêlée et de Monkey Island (L'Île aux Singes), encore plus mystérieuse. Alors que Guybrush pénètre dans ce tourbillon de mystère, il réalise que les apparences sont trompeuses, que même les pirates assoiffés de sang sont sujets à la peur, et qu'il ne suffit pas de boire du grog et de brandir une épée pour être pirate!

C'est ici que vous entrez en scène... Votre rôle consiste à guider les pas de Guybrush sur l'Île de Mêlée, et ensuite de poursuivre vos aventures sur Monkey Island. Tout d'abord Guybrush doit faire ses preuves en réussissant **les trois épreuves**. Vous apprendrez beaucoup de choses sur la vie de pirate et le folklore local. Ne soyez pas surpris si vous rencontrez des gens très anachroniques.

Si c'est la première fois que vous utilisez un jeu d'aventure, préparez-vous à relever un défi plein de divertissement. Soyez patient, même s'il vous faut du temps pour résoudre les énigmes. Si vous vous trouvez coincé, il vous faudra peut-être résoudre une énigme, ou trouver et utiliser un objet précis avant de pouvoir continuer. Persévérez, et **utilisez votre imagination**, elle vous permettra de guider Guybrush à la découverte de... *The Secret of Monkey Island*.

Pour démarrer

Pour pouvoir apprécier à la fois la musique et les effets sonores du jeu, vous aurez besoin de deux paires de haut-parleurs, ou d'un mélangeur de sons qui vous permet de jouer la musique et les effets sonores en même temps. Si vous avez seulement une paire de haut-parleurs, nous vous recommandons de les brancher sur votre CD-ROM et de vous régaler avec la musique.

- 1 Quand vous êtes dans le DOS, remplacez le nom du disque par celui de votre lecteur CD. Par exemple si votre lecteur CD est le lecteur C, tapez **C:** et appuyez sur **ENTER**.
- 2 Tapez **MONKEY** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se charge automatiquement. Pendant que le jeu se charge, le programme vérifie si vous avez une souris ou un joystick et installe le jeu de façon compatible.
- 3 Une fois que le jeu est chargé, sélectionnez une des cinq langues qui apparaissent au bas de l'écran en amenant le curseur sur la langue voulue à l'aide de la touche de tabulation et appuyez sur **ENTER**. Si vous avez une souris, cliquez sur la langue désirée et elle se mettra en valeur. Cliquez encore deux fois et le jeu commencera dans la langue que vous avez sélectionnée.
- 4 Vous pouvez également démarrer le jeu et choisir votre langue en tapant **CD**, en appuyant sur **SPACE** et en tapant la langue de votre choix. Faites votre choix entre English, French, German, Italian ou Spanish. Puis appuyez sur **RETURN**. Tapez **MONKEY**, appuyez sur la barre d'espace, tapez un point d'interrogation (?) et appuyez de nouveau sur **RETURN**. Par exemple,

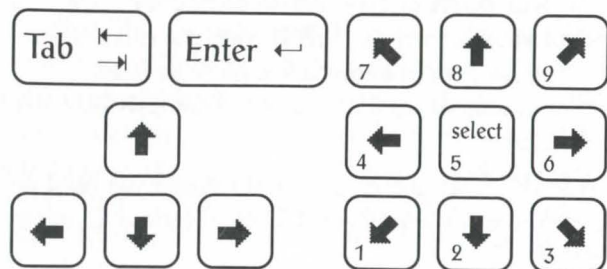
CD French RETURN

Monkey ? RETURN

Suivez les instructions à l'écran et le jeu commencera dans la langue sélectionnée.

Contrôle du Curseur

Pour diriger le curseur, utilisez soit les touches flèches, soit le clavier numérique.



Utilisez **ENTER** ou la touche **5** pour sélectionner les objets à l'écran et les inclure dans les phrases, ainsi que pour sélectionner une ligne de dialogue dans les conversations. Utilisez la touche de tabulation, **TAB**, si vous voulez utiliser un objet avec le verbe mis en valeur.

Vous pouvez utiliser une souris pour contrôler les déplacements du curseur si vous avez installé un programme compatible avec votre souris. Le bouton de gauche de la souris correspond à **ENTER**. Le bouton de droite correspond à la touche de tabulation, **TAB**. Si vous avez un joystick et une souris, vous pouvez sélectionner soit l'un soit l'autre en appuyant sur la touche de commande (**CTRL**) et en appuyant en même temps sur **m** (mouse) pour souris, ou sur **j** pour joystick. Vous pouvez aussi recalibrer votre joystick si le curseur navigue au milieu de l'écran en pressant **CTRL j**.

Contrôle au clavier

Les verbes utilisés dans le jeu peuvent être sélectionnés au clavier. Chacune des touches correspond à un verbe. Appuyer une fois sur la touche correspondante au même effet que positionner le curseur sur le verbe à l'écran et appuyer sur le bouton de contrôle. Voyez ci-dessous les lettres qui correspondent aux verbes.

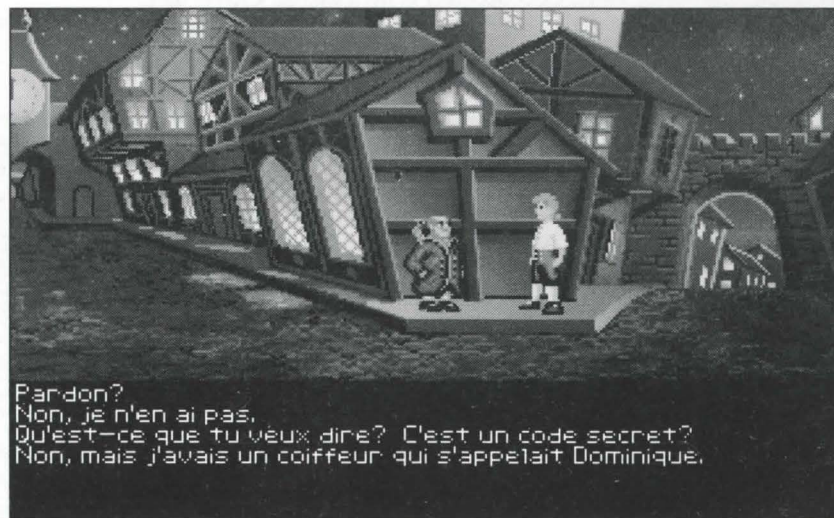
D	P	C
Donne	Prends	Parle
O	S	T
Ouvre	Pousse	Tire
F	R	U
Ferme	Regarde	Utilise

1-6—pour sélectionner les phrases dialogues pendant les conversations.

Pour jouer

Après la scène d'introduction, Guybrush rencontrera le guetteur de l'île de Mêlée. Une fois qu'ils auront parlé, Guybrush traversera le dock pour se rendre au village. Vous pouvez commencer à diriger ses mouvements à partir du dock. L'écran est divisé en plusieurs parties :

- 1 La **Fenêtre d'Animation** est la plus grande partie de l'écran. C'est là que vous observez l'animation. Elle vous permet de visualiser, comme derrière une caméra, la pièce ou l'endroit où se trouve le personnage principal. Les dialogues qu'échangent les personnages, ainsi que les messages relatifs au jeu, apparaissent également dans cette fenêtre.
- 2 La **Ligne des phrases** se trouve juste sous la fenêtre d'animation. Vous pouvez utiliser cette ligne pour construire des phrases et diriger les actions de Guybrush. Une phrase consiste en un **verbe** (mot indiquant une action) et des **noms** (objets). Par exemple, une phrase typique serait: "Utilise pelle avec terre". Les prépositions entre le verbe et le nom apparaissent automatiquement.
- 3 Les **verbes** doivent être sélectionnés dans la colonne des verbes sous la ligne des phrases. Pour sélectionner un verbe, positionnez le curseur sur le verbe et appuyez sur le bouton **gauche** de votre souris ou de votre joystick et sur **ENTER**. Les verbes sont mis en valeur dans une couleur vive quand quelque chose dans la fenêtre d'animation appelle leur emploi.



Par exemple, quand Guyrush s'approche d'une porte qui peut être ouverte, positionner le curseur sur la porte met le verbe **Ouvre** en valeur. Appuyer sur le bouton **droit** de la souris ou du joystick ou sur la touche **TAB**, vous fait automatiquement utiliser le verbe avec l'objet. Notez que quand un verbe est illuminé en association avec un objet, il peut être possible d'utiliser d'autres verbes avec cet objet.

- 4 **L'Inventaire** se trouve du côté droit des verbes. Au début du jeu, l'inventaire est vide. Quand Guybrush ramasse un objet ou que quelqu'un lui donne un objet dans le courant du jeu, cet objet est noté dans l'inventaire. Il n'y a pas de limite quant au nombre d'objets que Guybrush peut porter (après tout, il est jeune et musclé!). Quand il y a plus de huit objets dans l'inventaire, des flèches apparaissent à gauche de la liste. Utilisez-les pour faire défiler la liste de haut en bas.

Les **noms (objets)** peuvent être sélectionnés de deux façons. Vous pouvez sélectionner un nom en plaçant le curseur sur l'objet dans la fenêtre d'animation. La plupart des objets du décor et tous les objets utilisables ont un nom. Ce nom apparaît sur la ligne des phrases quand vous mettez le curseur dessus. Si vous ne voyez pas de nom pour un objet qui se trouve à l'écran, c'est une indication qu'il n'a aucun usage et qu'il fait juste partie du paysage. Vous pouvez aussi sélectionner un objet en cliquant sur son nom dans l'inventaire.

Pour déplacer Guybrush, placez simplement le curseur dans la direction voulue. Notez que **Marche** est le choix par défaut sur la ligne des phrases—marcher étant l'occupation principale de Guybrush.

Les **scènes-de-vision** sont des séquences d'animation courtes—comme dans un film—qui peuvent vous donner des informations importantes sur les personnages. Certaines scènes sont des scènes d'action (comme par exemple Guybrush dans le palais du Gouverneur). Quand vous regardez une scène-de-vision vous ne pouvez pas diriger l'action.

Des choses à essayer dans la ville de Mêlée

Regardez l'affiche sur la première maison près du dock. Sélectionnez le verbe **Regarde** avec le curseur en appuyant sur le bouton de gauche de la souris ou du joystick ou en appuyant sur la touche **ENTER**. Notez que le mot "Regarde" se trouve sur la ligne des phrases. Positionnez le curseur sur l'affiche et appuyez sur le bouton de gauche de la souris ou du joystick ou sur la touche **ENTER**. Cela vous permet de compléter la phrase "Regarde affiche" sur la ligne des phrases. Si Guybrush ne se trouve pas

près de l'affiche, il s'avancera alors vers celle-ci pour la lire.

Ouvrez la porte du SCUMM BAR.

Positionnez le curseur sur de la porte du bar. Vous verrez le verbe **Ouvre** s'illuminer. Appuyez sur le bouton droit de la souris ou du joystick ou sur la touche **TAB** pour ouvrir la porte.

Rentrez dans le Scumm Bar.

Parlez à chacun des pirates dans le Scumm Bar. Le mot **pirate** apparaît sur la ligne des phrases. Ils vous fourniront des informations précieuses. Reportez-vous à la section intitulée "Pour parler aux personnages" pour plus d'informations

Parlez au Conseil des Pirates dans la pièce à côté du bar. Ils ont aussi beaucoup de bons conseils à vous donner sur la manière de devenir un pirate!

Essayez de vous faufiler dans la cuisine à l'insu du cuisinier.

Une fois dans la cuisine, allez faire un tour sur le dock... vous rencontrerez un oiseau qui vous divertira !

Pour parler aux personnages

Vous rencontrerez beaucoup de personnages "intéressants" avec qui vous pouvez engager une conversation. Chaque personne a son mot à dire, qu'elle soit amicale ou hostile, utile ou inutile. Souvent vous pouvez



parler à quelqu'un à un certain moment du jeu, et revenir plus tard pour obtenir de nouvelles informations. Pour parler à un personnage, positionnez le curseur sur celui-ci et appuyez sur le bouton de droite de la souris ou du joystick ou sur la touche **TAB** pour utiliser le verbe **Parle** automatiquement.

Dans une conversation vous devez sélectionner une phrase parmi quelques phrases au bas de l'écran. Cliquez sur la phrase de votre choix. Bien sûr votre choix déterminera la réponse des autres personnages. Lors des conversations vous aurez la possibilité de continuer à faire des choix différents. Ne vous inquiétez pas—vous ne serez pas pénalisé pour avoir fait le mauvais choix. Après tout, le but du jeu est de s'amuser le plus possible !

Touches de fonction

Quand vous utilisez l'option **Sauvegardez**, les jeux sont sauvés sur le répertoire "SAVE.CD" de votre disque dur. Appuyez sur **F1** quand vous voulez sauvegarder ou charger un jeu.

Une fois que l'écran de sauvegarde/de chargement apparaît, vous pouvez déplacer le curseur et cliquer sur **SAUVEZ**, **CHARGEZ**, **JOUEZ**, ou **QUITTEZ**. L'option sauvegarde/chargez ne fonctionne pas pendant la séquence d'introduction et pendant le générique à la fin du jeu.

Pour SAUVER :

Cliquez sur l'option **SAUVEZ**. La liste des jeux déjà sauvés apparaîtra dans des cases sur la gauche de l'écran. Sélectionnez une case en utilisant le curseur et en cliquant. Vous pouvez soit taper un nouveau nom dans la case, soit utiliser la touche arrière (backspace) pour effacer le nom et le remplacer. Cliquer avec le curseur sur **OK** pour sauver le jeu, ou sur **ANNULEZ** si vous avez changé d'avis.

Pour CHARGER :

Cliquez sur l'option **CHARGEZ**. La liste des jeux déjà sauvés apparaîtra dans des cases sur la gauche de l'écran. Sélectionnez une case en utilisant le curseur et en cliquant. Cliquez avec le curseur sur **OK** pour charger le jeu, ou sur **ANNULEZ** si vous avez changé d'avis.

Attention : si vous chargez un jeu que vous avez sauvé auparavant, vous perdez le jeu que vous êtes en train de jouer.

Fonctions et touches correspondantes

Sauver ou Charger un jeu	F1
Éviter une Scène-de-Vision	ESC ou appuyer sur les deux boutons de souris ou joystick
Redémarrer un Jeu	F8
Arrêter le Jeu Temporairement	Barre d'espace
Réglage du Son :	Plus Fort]
	Plus Bas [
Vitesse de la Ligne de Message	Plus Rapide +
	Plus Lent -
Actionnement de la souris	CTRL m
Actionnement du joystick	CTRL j (centrez d'abord le manche)
Éteindre le jeu	ALT x ou CTRL c
Gagner le jeu	CTRL w

Notre philosophie

Nous sommes convaincus que vous achetez des jeux pour vous divertir, pas pour être assommé à chaque fois que vous commettez une erreur. C'est pourquoi ce jeu ne s'arrête pas brutalement quand vous allez fourrer votre nez dans un endroit inconnu. Nous vous avertissons quand même toujours à l'avance si vous courez un danger.

Nous pensons que vous préférez résoudre les énigmes en explorant et en découvrant de nouveaux lieux plutôt qu'en mourant mille fois. Nous pensons aussi que vous préférez être plongé dans l'ambiance du jeu, au lieu d'introduire des noms au clavier jusqu'à ce que vous trouviez le mot qui convient.

À l'inverse des jeux d'aventure classique, vous ne pouvez pas tomber accidentellement dans un précipice, ou mourir après avoir pris un objet trop pointu. Il y a bien quelques scènes où *Guybrush* peut mourir, mais avec un peu de bon sens, il est facile de les anticiper, et il n'est pas nécessaire d'être excessivement paranoïaque. Sauvez le jeu si vous pensez être dans une situation dangereuse, mais n'ayez crainte, vos pas vous mèneront rarement à la mort. Vous aurez toujours la possibilité de vous en sortir.

Quelques bons conseils

- Ramassez le plus d'objets possible. Vous aurez probablement l'occasion d'utiliser ces objets étranges à un moment ou à un autre.
- Si vous vous retrouvez coincé, regardez les objets que vous avez ramassés et essayez de deviner à quoi ils peuvent vous servir. Réfléchissez aussi aux endroits que vous avez visités et aux gens que vous avez rencontrés. Vous devriez pouvoir faire des rapprochements qui vous aideront à vous remettre sur la piste.
- Il y a souvent plusieurs façons de résoudre les énigmes.
- Si vous voulez élucider le jeu plus facilement, commandez un livre d'astuces auprès de Lucasfilm Games. Aux États-Unis: (415) 721 3333. Fax: (415) 721 3342.
Les commandes envoyées par fax doivent être rédigées en anglais.
- Si vous avez besoin d'assistance technique pour charger votre CD-ROM, appelez le (415) 883 5157.

Lucasfilm Games® präsentiert
The Secret of Monkey Island™

Deutsche Version

Inhalt

Herzlich Willkommen!	29
Über The Secret of Monkey Island	30
So geht's los	31
Cursor Bedienung	32
Tastatur Bedienung	32
Bedienung des Spiels	33
Dinge, die Sie gleich ausprobieren sollten.....	34
Gespräche mit anderen Personen	35
Tastatur-Funktionen.....	37
Laden	37
Speichern.....	37
Die Philosophie hinter unseren Spielen	38
Ein paar letzte Tips	39

The Secret of Monkey Island™

Erdacht von Ron Gilbert

Geschrieben und programmiert von Dave Grossman, Tim Schafer und Ron Gilbert

Background Art von Steve Purcell, Mark Ferrari und Mike Ebert

Animation von Steve Purcell, Mike Ebert und Martin Cameron

Musik komponiert von Michael Land, Barney Jones und Andy Newell (earwax productions) sowie Patrick Mundy

"SCUMM" Programmier System von Ron Gilbert, Aric Wilmunder und Brad Taylor

CD-ROM-Projektführung: Aric Wilmunder

CD-ROM-Drehbuch: Wallace Poulter, Sean Clark, und Aric Wilmunder

CD-ROM-Version-Produzenten: Brenna Krupa-Holden und Lucy Bradshaw

CD-ROM Leiter der Testabteilung: Wayne Cline

CD-ROM-Tester: Tabitha Tosti und Chip Hinnenberg

CD-ROM-Produkt Marketing Manager: Mary Bihl

CD-ROM-Marketing Support von Marianne Dumitru

Produziert von Gregory D. Hammond

Lucasfilm Games V.P. und General Manager: Stephen D. Arnold

Managing-Director: Doug Glen

Director of Operations: David Fox

Marketing Manager: Stacey Lamiero

Public-Relations: Betsy Irion

Administrativer Support durch Wendy Bertram, Meredith Cahill, Alexa Eurich, Paula Hendricksen, Debbie Ratto, Andrea Siegel und Lisa Star

Leiter der Testabteilung: Judith Lucero and Kirk Roulston

Packungsdesign von Catherine Flanders

Marmorpapier von Peggy Skycraft

Illustration von Steve Purcell

Packungs-Koordination von Lyza Swearingen Latham

Handbuchdesign von Mark Shepard

CD Handbuch Design von Caroline Rennard

Dank an: Noah Falstein, Orson Scott Card, James Wood, Carol Traylor und Carolyn Knutson

Besonderen Dank auch an George Lucas

The Secret of Monkey Island, Charakternamen und alle anderen Elemente dieser Spielfantasie sind Warenzeichen von LucasArts Entertainment Company™ & © 1990.

LucasArts Entertainment Company. Alle Rechte vorbehalten. CD-ROM Version™ & © 1992 LucasArts Entertainment Company. Alle Rechte vorbehalten.

Herzlich Willkommen!

In dieser Anleitung finden Sie alle Hinweise, die Sie benötigen, um **The Secret of Monkey Island** zu spielen. Ladeanweisungen gibt's gleich—es wird um ein wenig Geduld gebeten! Wenn Sie schon mal ein Adventure von Lucasfilm Games gespielt haben, werden Sie sicherlich schnell mit dem Programm zurecht kommen. Einige Details haben sich unseren vorherigen Spielen gegenüber jedoch geändert.

Bei vielen Objekten weiß das Programm, welches Verb Sie am häufigsten anwenden. Dieses leuchtet automatisch gelb in der Menüliste auf. Wenn Sie die rechte (oder zweite) Kontrolltaste oder die **TAB**-Taste drücken, wird dieses Verb automatisch ausgewählt. Bei Türen erscheint beispielsweise **Öffne** oder **Schließe**, je nach Zustand der Tür. Gehen Sie einfach mit dem Cursor auf die Tür und drücken Sie die rechte Kontrolltaste. Keine Angst, die Intelligenz geht nicht soweit, daß Lösungen der Puzzles verraten werden!

Außerdem brauchen Sie jetzt nicht mehr auf Dinge "doppelklicken", um Aktionen auszulösen. Ein einzelner "Klick" genügt. Wenn sich manchmal nichts tut, dann haben Sie wahrscheinlich doppelgeklickt und mit dem zweiten Klick den ersten Befehl wieder außer Kraft gesetzt.

Über The Secret of Monkey Island

In **The Secret of Monkey Island** übernehmen Sie die Rolle von Guybrush Threepwood, einem jungen Mann, der gerade auf Mêlée Island (irgendwo in der Karibik) angekommen ist. Hier möchte unser Held das Training erhalten, um seine Lebensbestimmung anzutreten: Ein Dasein als großmäuliger, blutrünstiger **Pirat**. Guybrush weiß noch nichts von den vielen seltsamen Dingen, die sich in der Gegend von Mêlée Island und insbesondere auf dem geheimnisvollen Monkey Island ereignet haben. Im Laufe der Geschichte wird Guybrush erkennen müssen, daß es Dinge gibt, vor denen sich sogar Piraten fürchten dürfen...

Hier kommen Sie ins Spiel... Sie steuern Guybrush durch die Geschichte, besuchen mit ihm Mêlée Island und andere Orte. Auf Mêlée Island muß Guybrush **drei Prüfungen** hinter sich bringen, um sich der Piraterie würdig zu erweisen. Während dieser drei Prüfungen werden Sie mehr über das Piratenleben und Bräuche der Gegend lernen. Seien Sie nicht überrascht, wenn Ihnen einige Gestalten und Dinge für die Piratenzeit zu modern vorkommen!

Falls dies Ihr erstes Adventure ist, machen Sie sich gefaßt auf eine unterhaltsame Herausforderung. Seien Sie geduldig, auch wenn Sie nicht gleich auf die Lösung jedes Rätsels stoßen. Wenden Sie sich einer anderen Sache zu, es kann sein, daß Sie noch ein Objekt benötigen oder ein anderes Rätsel lösen müssen, bevor es klappt. Mit etwas Geduld und Phantasie werden Sie und Guybrush... **The Secret of Monkey Island** entdecken.

So geht's los

Um sowohl die Musik als auch die Soundeffekte in diesem Spiel zu genießen, benötigen Sie zwei Lautsprecheranlagen, oder einen Audio-Mixer, der zuläßt, daß Sie die Musik und die Soundeffekte gleichzeitig hören. Sollten Sie nur eine Lautsprecheranlage besitzen, empfehlen wir, den Stecker ins CD-ROM zu stecken, und die Musik zu genießen.

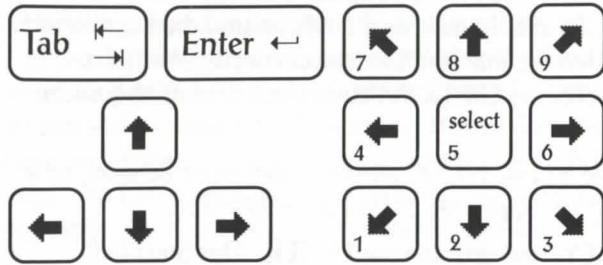
- 1 In DOS wechseln Sie zu Ihrem CD Laufwerk über (zum Beispiel, falls Ihr CD Laufwerk "S" ist, tippen Sie **S:** und dann **ENTER**).
- 2 Tippen Sie **MONKEY**, und drücken Sie **ENTER**. Das Spiel lädt automatisch. Während des Ladevorgangs überprüft das Programm, ob Sie eine Maus oder einen Joystick installiert haben, und wird dementsprechend geladen.
- 3 Nachdem das Spiel aufgeladen hat, wählen Sie eine der fünf Sprachen, die am Bildschirm erscheinen, indem Sie die Cursorstaste zur gewünschten Sprache "tabben", und dann **ENTER** drücken. Sollten Sie eine Maus haben, wird die gewünschte Sprache aufleuchten, wenn Sie einmal darauf klicken. Wenn Sie dann noch zweimal klicken, wird das Spiel in der gewünschten Sprache ansetzen.
- 4 Sie können die Sprache auch wählen, indem Sie folgendes eintippen:
CD gefolgt von der **Leertaste**, und dann die Sprache. Sie können unter den folgenden Sprachen wählen: English, French, German, Italian, oder Spanish. Drücken Sie dann **RETURN**. Tippen Sie dann **MONKEY**, gefolgt von der **Leertaste** und einem Fragezeichen und wieder **RETURN**. Zum Beispiel:

**CD French RETURN
MONKEY ? RETURN**

Wenn Sie dann den Anweisungen folgen, die auf dem Bildschirm erscheinen, wird das Spiel in der gewünschten Sprache ansetzen.

Cursor-Bedienung

Für Cursor-Bedienung über die Tastatur, benützen Sie entweder die Pfeiltasten oder den Ziffernblock wie folgt:



Benützen Sie die **ENTER** Taste oder die **5**-Taste, um Gegenstände auf dem Bildschirm auszuwählen und in die Satzzeile einzubauen. Dasselbe gilt, wenn Sie eine der angebotenen Dialogzeilen wählen wollen. Drücken Sie die **TAB** Taste, um ein aufleuchtendes Verb mit einem Objekt zu verwenden, auf das der Cursor gerade zeigt.

Sie können für die Cursor Bedienung auch eine Maus verwenden, solange Sie einen kompatiblen Maustreiber haben. Die linke Maustaste gleicht der **ENTER** Taste, und die rechte Maustaste gleicht der **TAB** Taste auf Ihren Tastatur. Sollten Sie sowohl eine Maus wie auch einen Joystick haben, können Sie einen der zwei wählen, indem Sie die **CTRL**-Taste drücken und dann gleichzeitig **m** für Maus oder **j** für Joystick tippen. Um den Joystick neu zu kalibrieren, drücken Sie ebenfalls **CTRL j**.

Tastatur-Bedienung

Alle Verben in diesem Spiel können auch über die Tastatur gewählt werden. Jeder Taste ist ein bestimmtes Verb zugewiesen. Wenn Sie also diese Taste drücken, erreichen Sie das Gleiche, wie wenn Sie mit dem Cursor auf diesem Verb geklickt hätten. Die Tasten sind wie folgt belegt:

G	B	N
Gebe	Benütze	Nimm
O	S	R
Öffne	Schließe	Rede
L	D	Z
Schau	Drücke	Ziehe

Mit den Tasten **1-6** auf dem Ziffernblock können Sie Dialogzeilen wählen.

Bedienung des Spiels

Nach dem Vorspann trifft Guybrush auf den "Ausguck" von Mêle Island und erhält einige wichtige Informationen. Nach dem Gespräch läuft er automatisch zum Anlegeplatz der Piratenstadt. Dort angekommen, übernehmen Sie die Steuerung seiner Handlungen. Der Bildschirm ist in vier Teile geteilt:

- 1 Das **Grafik-Fenster** nimmt den größten Teil des Bildschirms ein. Hier sehen Sie, was passiert, wohin Sie gehen und was die einzelnen Figuren reden. Ferner erscheinen hier auch Mitteilungen.
- 2 Die **Satz-Zeile** ist direkt unter der Grafik zu sehen. Hier sehen Sie die Sätze, die Sie mit dem Cursor zusammenstellen. Ein Satz besteht aus einem **Verb** (Tätigkeitswort) und einem oder zwei **Objekten**. Ein Satz wäre beispielsweise: "Benutze Schaufel mit Erde." Das Wort "mit" wird, wie alle weiteren Zwischenworte, vom Programm automatisch eingefügt.
- 3 **Verben** sind in den Spalten links unten zu finden. Um eines der neun Verben auszuwählen, fahren Sie mit dem Cursor drüber und drücken den **linken** Mausknopf, den Joystick-Knopf oder Enter. Bei vielen Objekten bietet Ihnen das Programm ein Standard-Verb an, und läßt es in der Verb-Liste heller erscheinen. Fahren Sie mit dem Cursor auf eine geschlossene Tür, leuchtet beispielsweise das Verb **Öffne** auf. Drücken Sie nun den **rechten** Mausknopf, den Joystick-Knopf oder die **TAB**-



Taste (anstelle der rechten Maustaste) wird automatisch "Öffne Tür" daraus, ohne daß Sie mit dem Cursor hin- und herfahren mußten. Denken Sie immer daran, daß Sie mit einem Objekt auch andere Sachen anstellen können, und nicht an die aufleuchtenden Verben gebunden sind. Experimentieren Sie also auch mit anderen Verben.

- 4 Ihr **Inventar**, das heißt, alle Gegenstände, die Sie bei sich haben, werden unten rechts angezeigt. Am Anfang ist Guybrush mittellos, also steht hier nichts. Wenn Guybrush während des Spiels etwas mitnimmt, taucht das Objekt im Inventar auf. Guybrush kann mitnehmen, soviel er mag (Schließlich ist er jung und kräftig!). Wenn er mehr als 8 Gegenstände bei sich hat, erscheinen Pfeile in der Mitte des Bildschirms. Mit diesen Pfeilen können Sie die Liste nach oben und unten verschieben, um alle Gegenstände zu sehen.

Objekte können Sie auf zweierlei Art anwählen. Zum einem kann Guybrush den Gegenstand bei sich haben. Dann müssen Sie lediglich mit dem Cursor auf das entsprechende Wort im Inventar gehen, und die linke Maustaste drücken. Wenn Guybrush das Objekt nicht bei sich hat, können Sie es in der Grafik direkt anklicken. Bewegen Sie den Cursor langsam über den Bildschirm. Jedesmal, wenn er direkt über einem Objekt steht, erscheint der Name des Objekts in der Satz-Zeile. Wenn dort nichts erscheint, können Sie sicher sein, daß dieses Objekt nichts Brauchbares ist, was das Spiel anbelangt.

Um Guybrush durch die Gegend zu bewegen, klicken Sie einfach auf die Stelle, an die er sich begeben soll. Sie brauchen kein Verb auszuwählen. Das Verb **Gehe zu** wird in diesem Fall automatisch angewählt.

"Schnitt-Szenen" sind wie Kino im Computer Spiel. Wenn an einer anderen Stelle im Spiel etwas Interessantes passiert, blendet das Spiel dorthin um. Sie sehen dann, was andere Leute tun, können während der Zeit aber nichts steuern. Manchmal macht Guybrush auch Dinge automatisch, ohne daß Sie eingreifen können. Sie erkennen das daran, daß der Cursor während der Schnitt-Szene verschwindet. Er kommt wieder, sobald Sie wieder die Kontrolle über das Spiel bekommen.

Dinge, die Sie in der Stadt Mêlée gleich ausprobieren sollten

Gleich, wenn Sie in der Stadt ankommen, schauen Sie sich das **Plakat** am ersten Haus an. Klicken Sie auf das Verb **Schau an**, dann auf das Poster.

Wenn Guybrush zu weit vom Poster weg ist, um es zu lesen, geht er erst hin, und sagt Ihnen dann was darauf steht. Gehen Sie nun weiter nach rechts.

Öffnen Sie die Tür zur Scumm-Bar. Bewegen Sie den Cursor über die Tür. Sie sehen, daß das Wort **Öffne** aufleuchtet. Drücken Sie nun die rechte Maus- oder Joysticktaste oder die **TAB** Taste.

Gehen Sie in die Scumm-Bar.

Reden Sie mit den Piraten, indem Sie einfach die rechte Maus- oder Joysticktaste drücken, wenn der Cursor auf einem Piraten ruht, und der Pirat auch in der Satz-Zeile auftaucht. Die Seemänner haben einige wichtige Informationen. Weiter rechts gibt es übrigens drei besonders wichtige Piraten, die Ihnen helfen werden, die Piraten-Karriere einzuschlagen.

Versuchen Sie, den Koch zu überlisten, und in die Küche zu kommen. Vielleicht können Sie auch den Vogel hinter der Hinter-Tür verscheuchen!

Gespräche mit anderen Personen

In diesem Spiel gibt es eine ganze Menge von mehr oder minder netten Leuten, mit denen Sie sprechen können, ja, sogar müssen, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Manche Charaktere wissen vielleicht sogar mehr, wenn man später wiederkommt. Um mit einer Person zu reden, genügt



es, sie mit der rechten Maus-Taste oder der **TAB**-Taste anzuklicken (**Rede mit** ist als Standard-Verb für alle Personen definiert).

Wenn **Guybrush** an der Reihe ist, etwas zu sagen, erscheinen einzelne Antwort-Sätze am unteren Bildschirmrand. Wählen Sie mit dem Cursor die Antwort aus, von der Sie glauben, daß sie Sie am ehesten weiterbringt. Keine Angst, Sie können in keine Sackgasse geraten, wenn sie eine "falsche" Antwort auswählen. Aus jedem noch so festgefahretem Dialog gibt es einen Ausweg, wenn es für die Lösung des Spiels wichtig ist. Schließlich soll die Sache ja auch Spaß machen!

Tastatur-Funktionen

Um ein Spiel zu laden oder speichern, drücken Sie **F1**. Dieses Spiel wird in einem Verzeichnis namens "SAVE.CD" auf Ihrer Festplatte gespeichert. Nachdem Sie **F1** gedrückt haben, taucht auf dem Bildschirm ein kleines Menü auf, in dem Sie laden, speichern, spielen oder aufhören können. Während des Vorspanns oder nach Ende des Spiels ist dieses Menü jedoch nicht zugänglich.

Speichern

Wählen Sie **Speichern**, indem Sie mit der Maus- oder Joysticktaste dieses Wort im Menü anklicken. Es erscheint dann eine Liste schon gespeicherter Spiele. Klicken Sie auf eine Nummer und dann brauchen Sie nur noch den Spielstand benennen, indem Sie mindestens zwei Buchstaben eintippen. Dann klicken Sie auf **OK**, um dieses Spiel zu speichern, oder auf **CANCEL**, falls Sie doch nicht speichern wollen.

Laden

Wählen Sie **Laden**, indem Sie mit der Maus- oder Joysticktaste dieses Wort im Menü anklicken. Es erscheint dann eine Liste schon gespeicherter Spiele. Klicken Sie auf das gewünschte Spiel, und dann auf **OK**, um das Spiel zu laden, oder auf **CANCEL**, falls Sie doch nicht laden wollen.

Warnung: Wenn Sie ein neues Spiel laden, so verlieren Sie das Spiel, das Sie gerade spielen, außer Sie speichern es vorher.

Tastatur-Funktionen

Spiel laden oder speichern	F1
Schnitt-Szene überspringen	ESC oder beide Maus/Joystick Tasten zugleich
Spiel neu beginnen	F8
Spielpause	Leertaste
Sound-Kontrolle	Leiser [
	Lauter]
Text-Geschwindigkeit	Schneller +
	Langsamer -
Maus-Steuerung	Ctrl m
Joystick-Steuerung	Ctrl j
Spiel beenden	ALT x oder Ctrl-c
Spiel gewinnen	Ctrl w

Die Philosophie hinter unseren Spielen

Sie haben sich dieses Spiel gekauft, um unterhalten zu werden. Wieso sollten wir Ihnen also jedesmal eins überziehen, wenn Sie einen Fehler machen? Unsere Spiele sind so gestaltet, daß ein Fehler normalerweise nicht fatal ist. Sie können die Rätsel lösen, und müssen nicht ständig sterben oder in Sackgassen geraten.

Es gibt zwar Situationen, in denen Guybrush sterben kann, aber Sie werden sich aus einer solchen Lage herausfinden, wenn Sie nur ein wenig gesunden Menschenverstand an den Tag legen. Sie können Ihren Spielstand jederzeit speichern and laden. Tun Sie es, wenn Sie glauben, es wird gefährlich. Sie müssen aber nicht, wie bei anderen Spielen, alle zwei Minuten speichern, aus Angst, alles zu verlieren. In den meisten Situationen bekommen Sie noch eine weitere Chance.

Ein paar letzte Tips

- Nehmen Sie wirklich alles mit. Auch der seltsamste Gegenstand kann später Bedeutung haben.
- Wenn Sie wirklich festhängen, schauen Sie sich alles an, was Sie bei sich haben. Eines dieser Dinge muß doch für etwas gut sein. Wenn Sie das Problem trotzdem nicht in den Griff kriegen, müssen Sie vielleicht ein anderes Problem an einem anderen Ort zuerst lösen. Überlegen Sie, wo es sonst noch etwas zu tun gibt.
- Es gibt oft mehr als eine Art, ein Rätsel zu lösen.
- Falls Sie es aber eilig haben, können Sie auch ein Hinweisbuch von LucasFilm Games bestellen, oder wenn Sie eine bestimmte Frage haben, können Sie uns anrufen oder faxen. Bitte auf Englisch!!!
Telefon-Nummer in den USA: (415) 721-3333
Fax-Nummer in den USA: (415) 721-3342
- Technische Fragen bezüglich der Ladung Ihres CD-ROMs können Sie in den USA an die folgende Nummer richten: (415) 883-5157.

Lucasfilm Games® Presenta
The Secret of Monkey Island™

Versione italiana

Contenuto

Da leggere... è importante	43
Qualcosa su The Secret of Monkey Island	44
Per iniziare	45
Comandi del cursore	46
Comandi della tastiera	46
Come giocare	47
Cose da provare nella città di Mêlée	48
Come parlare ai personaggi	49
Tasti di funzione	51
Per SALVARE	51
Per CARICARE	51
La nostra filosofia di gioco	53
Alcuni consigli utili	54

The Secret of Monkey Island™

Creato da Ron Gilbert

Programmato da Dave Grossman, Tim Schafer e Ron Gilbert

Arte retroscenica di Steve Purcell, Mark Ferrari e Mike Ebert

Animazione di Steve Purcell, Mike Ebert e Martin Cameron

Musica originale di Michael Land, Barney Jones e Andy Newell (di earwax productions) e Patrick Mundy

Il Sistema "SCUMM" di Ron Gilbert, Aric Wilmunder e Brad Taylor

Capo progetto di CD-ROM, Aric Wilmunder

Programmazione per CD-ROM di Wallace Poulter, Sean Clark e Aric Wilmunder

Produzione della versione CD-ROM, Brenna Krupa-Holden e Lucy Bradshaw

Supervisore QA per CD-ROM, Wayne Cline

Tester CD-ROM, Chip Hinnenberg e Tabitha Tosti

Responsabile Marketing della versione CD-ROM, Mary Bihl

Assistenza Marketing della versione CD-ROM, Marianne Dumitru

Prodotto da Gregory D. Hammond

Direttore Generale di Lucasfilm Games, Stephen D. Arnold

Vice-Direttore, Doug Glen

Direttore Operativo, David Fox

Marketing del prodotto, Stacey Lamiero

Relazioni Pubbliche, Betsy Irion

Supporto Amministrativo di Wendy Bertram, Meredith Cahill, Alexa Eurich,

Paula Hendricksen, Debbie Ratto, Andrea Siegel e Lisa Star

Capi Tester, Judith Lucero e Kirk Roulston

Disegno della confezione, Catherine Flanders e Peggy Skycraft

Illustrazione di Steve Purcell

Disegno della confezione coordinata da Lyza Swearingen Latham

Disegno del manuale, Mark Shepard

Disegno del manuale per CD, Caroline Rennard

Si ringraziano Noah Falstein, Orson Scott Card, James Wood, Carol Traylor e Caroline Knutson

Ringraziamenti speciali a George Lucas

"The Secret of Monkey Island," i personaggi, e tutti gli altri elementi del gioco sono tutelati dai marchi di fabbrica LucasArts Entertainment Company™ & © 1990 LucasArts Entertainment Company. Tutti i diritti riservati.

Versione CD-ROM™ & © 1992 LucasArts Entertainment Company.

Tutti i diritti riservati.

Da leggere... è importante!

Anche se avete già giocato con altri giochi della Lucasfilm Games, in **The Secret Of Monkey Island** ci sono alcuni particolari di cui dovete essere al corrente.

L'interfaccia usata per giocare è dotata di una funzione "auto-highlight" che indica il verbo adatto quando il cursore si posiziona su un oggetto interessante o utile. Per esempio, quando il cursore viene posizionato su una porta che si può aprire, il verbo **apri** viene indicato sullo schermo. Premendo il pulsante di controllo destro (o secondo) o il tasto **TAB** sulla tastiera, potete automaticamente eseguire l'operazione indicata (in questo caso, aprire la porta). Non preoccupatevi, questo non svelerà alcuna soluzione agli enigmi!

Inoltre non dovrete fare doppio clic sugli oggetti (o altro) per usarli o attivarli. Nel gioco basterà fare clic una sola volta sul pulsante di controllo.

Qualcosa su The Secret of Monkey Island

In **The Secret of Monkey Island**, vestite i panni di Guybrush Threepwood, un giovane appena approdato sulla spiaggia dell'isola di Mêlée (nei Caraibi) per esaudire il sogno della sua vita: diventare un feroce, spavaldo e sanguinario **Pirata**. Comunque, all'insaputa di Guybrush, nella zona circostante l'isola di Mêlée e nella misteriosa isola di Monkey, si sono verificati dei fenomeni molto strani. Inoltrandosi in questo vortice di mistero, Guybrush si accorgerà ben presto che le cose non sono come sembrano, e che anche il più spavaldo dei pirati può aver paura. Ci vuole ben altro che saper maneggiare una spada e bere grog per diventare pirata!

Ed ecco il vostro obiettivo... Guidate Guybrush nelle sue prime esplorazioni sull'isola di Mêlée ed in seguito sull'isola di Monkey. Sull'isola di Mêlée, Guybrush dovrà superare **tre prove** prima di meritarsi il titolo di pirata. Nel superare queste prove, voi e Guybrush imparerete molto sulla vita dei pirati e sul folklore locale. Ma non siate sorpresi se alcune delle persone che incontrerete vi sembreranno anacronistiche!

Se questo è il vostro primo video gioco d'avventura, preparatevi ad una divertente sfida. Siate pazienti, perchè occorre del tempo per risolvere gli enigmi. Se vi trovate in difficoltà, è probabile che dobbiate prima risolvere un altro enigma oppure trovare e usare un oggetto. Ma non vi arrendete ed usate **la vostra immaginazione**, così che possiate condurre Guybrush alla scoperta di... **The Secret of Monkey Island!**

Per iniziare

Per godervi sia la musica che gli effetti sonori del gioco, avrete bisogno di due set di altoparlanti, o di un audio mixer che vi permetta di sentire contemporaneamente la musica e gli effetti sonori. Se siete in possesso solamente di un set di altoparlanti, vi suggeriamo di collegare l'altoparlante al vostro CD-ROM e godervi la musica.

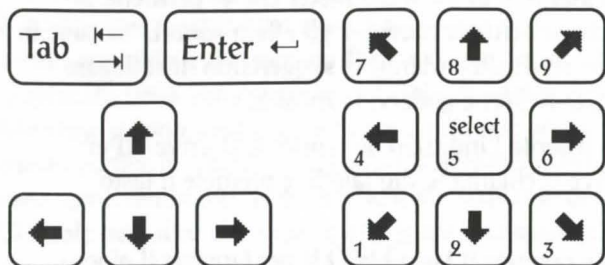
- 1 Al prompt del DOS, inserite l'indirizzo del vostro CD drive. (Per esempio, se il CD drive si chiama S, digitate S: e premete il tasto **ENTER**.)
- 2 Digitate **MONKEY** e premete il tasto **ENTER** per lanciare il gioco. Mentre il gioco viene caricato, il programma controlla se siete in possesso di un mouse driver o di un joystick installato, e di conseguenza preparerà il gioco.
- 3 Una volta caricato il gioco, per selezionare uno dei cinque linguaggi apparsi alla base dello schermo, premete il tasto **TAB** per muovere il cursore sul linguaggio desiderato e premete **ENTER**. Se avete un mouse, cliccate una volta sul linguaggio desiderato—che verrà così evidenziato. Cliccate ancora due volte ed il gioco inizierà nella modalità selezionata.
- 4 Un modo alternativo per selezionare il linguaggio ed avviare il gioco è quello di digitare CD, seguito da uno **SPAZIO** e dal nome del linguaggio desiderato. (La scelta è tra English, French, German, Italian o Spanish). Quindi premete il tasto **RETURN**. Digitate **MONKEY**, seguito da uno **SPAZIO**, e da un punto interrogativo (?), e poi ripremete **RETURN**. Per esempio:

**CD French RETURN
MONKEY ? RETURN**

Seguite le istruzioni che appaiono sullo schermo ed il gioco inizierà con il linguaggio selezionato.

Comandi del cursore

Per il controllo del cursore con la tastiera, usate i tasti freccia o il tastierino numerico:



Usate **ENTER** o il tasto 5 per selezionare gli oggetti sullo schermo ed inserirli nella frase oppure per selezionare una frase del dialogo. Premete il tasto **TAB** per scegliere un verbo evidenziato per un particolare oggetto.

Potete usare il mouse per controllare il cursore se avete installato un mouse driver compatibile. Il pulsante sinistro del mouse corrisponde al tasto **ENTER** sulla tastiera, quello destro corrisponde invece al tasto **TAB**. Se avete installato sia il mouse che il joystick, potete scegliere uno dei due tenendo premuto il tasto **CTRL** e premendo successivamente la lettera **m** per il mouse o **j** per il joystick. Se il cursore si sposta sullo schermo, potete riposizionare il joystick centrandolo e premendo **CTRL j**.

Comandi della tastiera

Tutti i verbi usati nel gioco possono essere selezionati usando i comandi della tastiera. Ogni tasto corrisponde ad un verbo. Premere il tasto appropriato una volta equivale a spostare il cursore sul verbo e premere il tasto di controllo. I tasti corrispondenti sono:

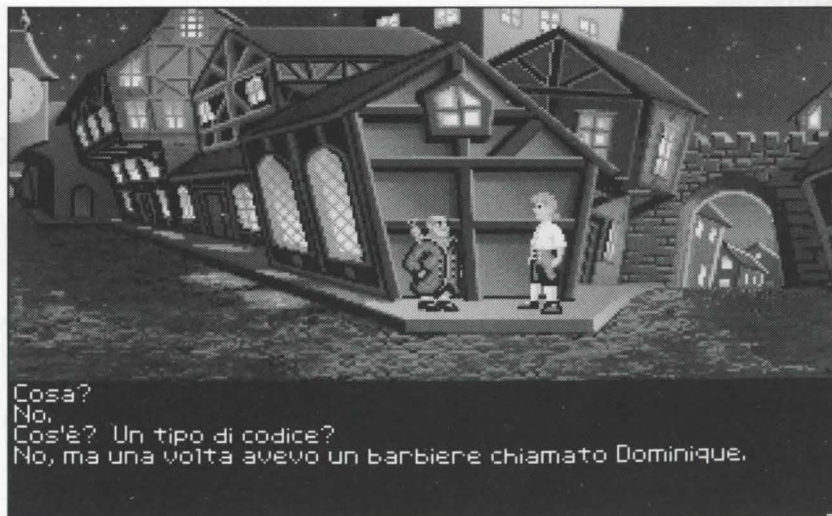
G	P	U
Dai	Prendi	Usa
O	L	S
Apri	Esamina	Premi
C	T	Y
Chiudi	Parla con	Tira

1-6—Seleziona dialoghi per la conversazione.

Come giocare

Dopo la sequenza dei titoli e l'introduzione, Guybrush incontrerà la guardia ufficiale dell'isola di Mêlée, alla quale chiederà informazioni. Successivamente, Guybrush attraverserà lo scoglio fino alla città di Mêlée. Una volta arrivato potrete iniziare a dirigere le sue azioni. Lo schermo è diviso nelle seguenti sezioni:

- 1 La **Finestra d'Animazione** è la parte più grande dello schermo dove ha luogo l'azione animata. Qui viene mostrata dal "punto di vista della telecamera" la stanza o la località dove si trova al momento il personaggio. In questa finestra appaiono i dialoghi dei personaggi ed i messaggi relativi al gioco.
- 2 La **Linea delle Frasi** si trova direttamente al di sotto la finestra d'animazione. Usate questa linea per formulare le frasi che indicano a Guybrush il dafarsi. La frase consiste in un **verbo** (parola d'azione) ed uno o due **sostantivi** (oggetti). Un esempio di frase che potrete costruire sulla Linea delle frasi è "Usa il badile con l'immondizia". Le preposizioni come "con" verranno inserite automaticamente dal programma.
- 3 I **Verbi** devono essere selezionati dalle colonne sotto la linea delle frasi. Per selezionare un verbo, posizionate il cursore sopra la parola e premete il pulsante **sinistro** del mouse o del joystick o il tasto **ENTER**. I verbi sono evidenziati con un colore brillante quando il loro uso è scontato.



Per esempio, quando *Guybrush* si trova vicino ad una porta che si può aprire, se si posiziona il cursore sopra la porta, il verbo **aprire** sarà evidenziato. Premendo il pulsante **destro** del mouse o del joystick oppure il tasto **TAB**, l'azione avrà luogo e in questo caso si aprirà la porta. Ma ricordate, sebbene il verbo sia illuminato, potrebbe non essere l'unico modo di usare un oggetto. Provate anche gli altri verbi!

- 4 **L'Inventario** è l'area che si trova alla destra dei verbi. All'inizio del gioco l'inventario è vuoto. Durante il gioco, quando *Guybrush* raccoglie o riceve un oggetto da qualcuno, questo viene aggiunto all'inventario. Non c'è limite al numero di oggetti che *Guybrush* può portare (dopotutto è giovane e forte!). Quando ci sono più di otto oggetti nell'inventario, appaiono delle frecce alla sinistra della lista. Usatele per far scorrere la lista.

Potete selezionare i **Sostantivi (oggetti)** posizionando il cursore sopra l'oggetto nella finestra d'animazione. Molti degli oggetti nell'ambiente, e tutti quelli utilizzabili nel gioco, hanno un nome. Se un oggetto ha un nome, apparirà sulla linea delle frasi quando vi posizionate sopra il cursore. Se per un oggetto sullo schermo non appare nessun nome, potete star sicuri che questo non ha alcun significato per il gioco. Potete inoltre selezionare i sostantivi anche dall'inventario.

Per muovere *Guybrush* puntate semplicemente il cursore nella direzione desiderata e cliccate. Da notare che "Vai a" è il verbo automaticamente usato sulla linea delle frasi poichè rappresenta l'azione più usata da *Guybrush*.

"Le scenette" sono brevi sequenze animate—come spezzoni di un film—che possono fornire indizi e informazioni sui personaggi. Sono usate inoltre per mostrare sequenze animate speciali, come quando *Guybrush* è coinvolto in una rissa mentre "esplora" una villa. In queste sequenze non potete dirigere l'azione.

Cose da provare nella città di Méléé

Guardate il manifesto sulla prima casa al molo. Selezionate il verbo **Esamina** con il cursore premendo il pulsante sinistro del mouse o del joystick o il tasto **ENTER**. Vedrete apparire la parola "Esamina" sulla linea delle frasi. Posizionate il cursore sopra il manifesto e premete il pulsante sinistro del mouse o del joystick oppure il tasto **ENTER**. Ciò completa la frase "Esamina il manifesto" sulla linea delle frasi. Se *Guybrush* non si trova già davanti al manifesto, camminerà verso di esso e ve lo leggerà.

Aprite la porta del BAR SCUMM.

Posizionate il cursore sopra la porta del bar. Noterete che il verbo **Apri** sarà evidenziato. Premete il pulsante destro del mouse o del joystick oppure il tasto **TAB** per aprire la porta.

Entrate nel BAR SCUMM.

Una volta all'interno, parlate con i pirati che appaiono sulla linea delle frasi... vi forniranno delle informazioni utili. Per ulteriori informazioni consultate la sezione "Come parlare ai personaggi."

Parlate con i pirati dall'aspetto importante seduti nella stanza accanto. Sono pieni di buoni consigli su come diventare un pirata!

Cercate di raggirare il cuoco per entrare in cucina a dare un'occhiata.

Una volta in cucina, uscite sul molo... potreste divertirvi con quel gabbiano!

Come parlare ai personaggi

Nel gioco ci sono tanti personaggi "pittoreschi" con i quali potete conversare. Ogni personaggio che *Guybrush* incontrerà avrà qualcosa da dire, amichevole o oppure no, utile o inutile. Potete parlare con i personaggi, e in seguito ritornare a parlargli per ricevere nuove informazioni. Per parlare con un personaggio, posizionate il cursore sopra di esso e premete il pulsante destro del mouse o del joystick oppure il tasto **TAB**. In questo modo il verbo **Parla con** viene usato automaticamente.



Come si fa a diventare un bravo spadaccino.
Come si fa a perfezionarsi nell'arte del furto.
Parlatemi ancora della caccia al tesoro.
Siete un branco di maiali puzzolenti ed ubriacconi!
Cosa c'è in quell'intruglio di Brog?
Beh, sarà meglio che vada via adesso.

In una conversazione, dovrete selezionare una delle frasi di Guybrush tra quelle che appaiono in fondo allo schermo cliccando semplicemente su di essa. Ovviamente quello che dirà Guybrush condiziona il dialogo con l'interlocutore. Nel corso della conversazione vi potrebbe essere presentata una nuova lista di possibilità di dialogo. Non preoccupatevi, non vi puniremo mai per aver scelto una frase sbagliata o comica. Dopotutto state giocando per divertirvi!

Tasti di funzione

Quando usate l'opzione **Salva il gioco**, i giochi verranno salvati sul vostro disco fisso nella directory "SAVE.CD." Premete **F1** quando desiderate salvare o caricare un gioco.

Sullo schermo per salvare/caricare, potete muovere il cursore e cliccare su **SALVA, CARICA, GIOCA** o **SMETTI**. Non sarà possibile usare le funzioni salvare/caricare durante le sequenze introduttive o i riconoscimenti finali del gioco.

Per salvare:

Clicca sull'opzione **SALVA**. L'elenco aggiornato delle partite salvate in precedenza verrà visualizzato sulla sinistra dello schermo, suddiviso in varie caselle. Per scegliere una casella usate il cursore posizionandolo su quella desiderata e cliccate. In questo modo potrete inserire un nuovo nome nella casella desiderata oppure usare il tasto di ritorno indicato per modificare il nome esistente. Per salvare la partita cliccate su **OK**; altrimenti fate clic su **CANCELLA**.

Per caricare:

Scelta questa opzione, l'elenco aggiornato delle partite salvate in precedenza verrà visualizzato sulla parte sinistra dello schermo in diverse caselle. Selezionate la casella desiderata con il cursore e cliccate. Per caricare cliccate su **OK**; altrimenti fate clic su **CANCELLA**.

Attenzione: Se caricate un gioco precedentemente salvato, perderete la partita in corso.

Tasti di funzione e comando

Salvare/Caricare un gioco	F1
Saltare una scenetta	ESC o premete contemporaneamente i due pulsanti del mouse o del joystick
Ricominciare la partita	F8
Sospendere il gioco	BARRA SPAZIATRICE
Controllo del sonoro	più forte] meno forte [
Velocità delle frasi	più veloce + più lento -
Utilizzo del mouse	CTRL m
Utilizzo del joystick	CTRL j (ricordatevi di centrare il joystick prima)
Uscire dal gioco	ALT x o CTRL c
Vincere il gioco	CTRL w

La nostra filosofia di gioco

Siamo certi che acquistate i giochi per divertirvi e non per essere puniti quando sbagliate. Quindi non interrompiamo bruscamente la partita quando "ficcate il naso" in posti in cui voi siete stati prima anche se vi avvertiremo in caso di pericolo.

Riteniamo che preferiate risolvere i misteri del gioco esplorando e scoprendo, anziché morendo migliaia di volte. Pensiamo inoltre che vogliate partecipare al gioco piuttosto che alla ricerca di sinonimi per trovare la parola giusta.

Al contrario di altre avventure tradizionali su computer, in "The Secret of Monkey Island" non vi troverete improvvisamente in un burrone, oppure eliminato perché avete toccato qualcosa di tagliente. Guybrush si troverà anche in situazioni pericolose dove potrebbe morire, ma per evitarle ci vorrà solo un po' di buon senso. Salvate il gioco se pensate che la situazione in cui si trova il vostro eroe sia critica, ma non pensate che ogni passo gli sarà fatale. Di solito vi è concessa un'altra opportunità.

Alcuni consigli utili

- Raccogliete tutto ciò che potete. Per strano che possa sembrarvi, anche gli oggetti più bizzarri possono avere uno scopo prima o poi.
- Se vi bloccate e non sapete come procedere, analizzate tutti gli oggetti trovati e pensate a come potrebbero essere utilizzati. Pensate ai luoghi visitati, alle persone incontrate. Da qualche parte troverete un nesso che vi rimetterà sulla pista giusta.
- C'è più di una soluzione per risolvere molti degli enigmi.
- Se desiderate giocare più velocemente, potete ordinare il libro dei suggerimenti dalla Lucasfilm Games. Tel: (415) 721-3333 o potete spedire un Fax al (415) 721-3342. Si Prega di spedire i fax in inglese.
- Se avete bisogno di assistenza tecnica per caricare il vostro CD-ROM, chiamate il numero (415) 883-5157.

Lucasfilm Games® Presenta The Secret of Monkey Island™

Version en español

Indice

Lea esto primero... ¡es importante!	57
Sobre The Secret of Monkey Island	58
Inicio del juego	59
Los controles del cursor	60
Los controles del teclado	60
El juego	61
Cosas que debes probar en el pueblo de Mêlée	63
Habla con los personajes	64
Las teclas de funciones/Instrucciones para almacenar y cargar	65
Como almacenar	65
Como cargar	65
Nuestra filosofía sobre el diseño de juegos	67
Algunas sugerencias	68

The Secret of Monkey Island™

Creado y diseñado por Ron Gilbert

Escrito y programado por Dave Grossman, Tim Schafer y Ron Gilbert

Fondos por Steve Purcell, Mark Ferrari y Mike Ebert

Animación por Steve Purcell, Mike Ebert y Martin Cameron

Música original por Michael Land, Barney Jones, Andy Newell (de earwax Productions) y Patrick Mundy

Sistema de programación "SCUMM" por Ron Gilbert, Aric Wilmunder y Brad Taylor

Producido por Gregory D. Hammond

Vicepresidente de Lucasfilm Games y Gerente General, Stephen D. Arnold

Director Gerente, Doug Glen

Director de Operaciones, David Fox

Director de Marketing, Stacey Lamiero

Relaciones Públicas, Betsy Irion

SopORTE Administrativo por Wendy Bertram, Meredith Cahill, Alexa Eurich, Paula Hendricksen, Debbie Ratto, Andrea Siegel y Lisa Star

Principales controladores, Judith Lucero y Kirck Roulston

Diseño del paquete por Catherine Flanders

Fondo del paquete por Peggy Skycraft

Ilustrado por Steve Purcell

Diseño del paquete coordinado por Lyza Swearingen Latham

Diseño del manual por Mark Shepard

Diseño del manual CD por Caroline Rennard

Gracias a Noah Falstein, Orson Scott Card, James Wood, Carol Traylor y Carolyn Knutson

Gracias en especial a George Lucas

The Secret of Monkey Island, los nombres de los personajes y todos los demás elementos del juego de fantasía son marcas registradas de LucasArts Entertainment Compan.™ y © 1990 LucasArts Entertainment Company. Todos los derechos reservados. Versión CD-ROM, TM y © 1992 LucasArts Entertainment Company. Todos los derechos reservados.

Lea esto primero... ¡es importante!

Aunque hayas jugado otros juegos de Lucasfilm, existen diferencias en el juego **The Secret of Monkey Island** que has de tener en cuenta.

El interface usado en este juego incluye un elemento de "auto-resalte" que resalta, es decir, ilumina el verbo apropiado cuando el cursor se sitúa sobre un objeto útil o interesante en la pantalla. Por ejemplo, cuando el cursor toque una puerta que pueda abrirse, el verbo **Abrir** se iluminará en la pantalla. Pulsando el botón de control de la derecha (o el segundo botón) o un botón equivalente (ver la tarjeta de referencia para más información), podrás llevar a cabo de forma automática una de las acciones que esté iluminada; en este caso, abrir una puerta. No te preocupes, ya que ¡esto no te dará pistas sobre cómo solucionar los misterios del juego!

No tendrás que pulsar el botón "dos veces" para usar un objeto (o cualquier otra cosa) o para activarlo. Durante el juego, sólo has de pulsar el botón controlador una vez.

Sobre The Secret of Monkey Island

En *The Secret of Monkey Island* jugarás el papel de Guybrush Threepwood, un muchacho que acaba de llegar a la costa de Mêlée Island (en algún lugar del Caribe). Los viajes de nuestro ingenuo héroe le han llevado a Mêlée Island en busca de su única ambición: ser un fiero y sanguinario espadachín **Pirata**. Guybrush ignora los extraños acontecimientos que han estado ocurriendo en los alrededores de Mêlée Island y en la aún más misteriosa Monkey Island. Según se adentra en un remolino de misterio, Guybrush pronto se dará cuenta de que las cosas no transcurren como él pensaba, que incluso los piratas sanguinarios pueden tener miedo y que convertirse en pirata no consiste sólo en saber usar una espada y beber.

Aquí es donde tú entras en acción... Tú controlas las acciones de Guybrush en su exploración por Mêlée Island y luego en Monkey Island. En Mêlée Island, Guybrush tendrá que demostrar que es capaz de convertirse en un pirata mediante **las tres pruebas**. Según vayáis completando estas pruebas, Guybrush y tú aprenderéis mucho sobre la vida de los piratas y sobre la cultura local. ¡Pero no te sorprendas si descubres que algunas de las personas que vayas conociendo son un tanto anacrónicas!

Si este es tu primera aventura gráfica, prepárate para un emocionante desafío. Sé paciente incluso si te cuesta resolver un misterio. Si te atascas, posiblemente tengas que resolver otro misterio o encontrar y usar un objeto antes de poder solucionar el misterio en cuestión. ¡Pero mantente firme y **usa tu imaginación** para que Guybrush y tú descubráis... *The Secret of Monkey Island!*

Inicio del juego

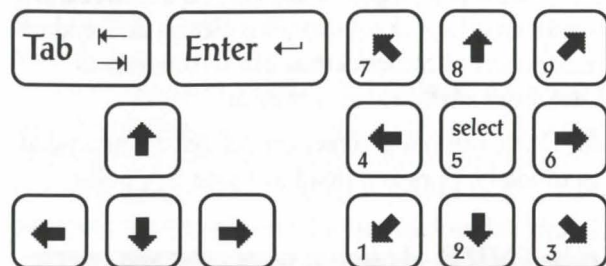
Para que puedas disfrutar tanto de la música como de los efectos de sonido del juego, necesitarás dos juegos de altavoces o un mezclador de audio que te permitareproducir la música y los efectos de sonido. Si tienes sólo un juego de altavoces, recomendamos que lo conectes al mismo tiempo al CD-ROM y que disfrutes de la música.

- 1 Al aparecer el indicador DOS, cambia la dirección del disco a tu unidad CD. (Por ejemplo, si tu unidad CD es la unidad S, teclea **S**; y pulsa **ENTER**).
- 2 Teclea **MONKEY** y pulsa **ENTER**. El juego se carga automáticamente. Mientras se carga, el programa verifica si tienes instalados una unidad de ratón o un joystick, y configura el juego según corresponda.
- 3 Después de cargar el juego, selecciona uno de los cinco idiomas que aparecen en la parte inferior de la pantalla, moviendo el cursor con la tecla de **TAB** hasta llegar al idioma deseado y pulsando la tecla de **ENTER**. Si tienes un ratón, pulsa sobre el idioma deseado una vez y verás que aparecerá iluminado. Pulsa dos veces más y el juego comenzará en el idioma que has seleccionado.
- 4 Otra forma de seleccionar idiomas y de comenzar el juego es teclear **CD**, seguido de un **ESPACIO** y el idioma que desees. Escoge de entre English, French, German, Italian, o Spanish. Luego, pulsa la tecla de **RETURN**. Teclea **MONKEY** seguido de un **ESPACIO** y un signo de interrogación (?) y pulsa de nuevo la tecla de **RETURN**. Por ejemplo:
CD French RETURN
Monkey ? RETURN

Sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla y el juego comenzará en el idioma que ha seleccionado.

Los controles del cursor

Para controlar el cursor con el teclado, usa o bien las teclas de flechas o el teclado numérico.



Usa la tecla **ENTER** o la 5 para seleccionar objetos de la pantalla y usarlos en la línea de mensajes, como también para seleccionar una línea de diálogo en una conversación. Pulsa la tecla de **TAB** para usar un verbo iluminado con el objeto que señala el cursor.

Puedes usar un ratón para controlar el cursor si has instalado una unidad de ratón compatible. El botón de la izquierda del ratón corresponde a la tecla de **ENTER** del teclado. El botón de la derecha del ratón corresponde a la tecla de **TAB** del teclado. Si tienes instalado tanto un ratón como un joystick, puedes elegir uno de los dos como tu control, manteniendo pulsada la tecla de **CTRL** mientras pulsas o bien **m** para el ratón o **j** para el joystick. También puedes recalibrar el joystick, si encuentras que el cursor se va flotando por la pantalla, centrándolo y pulsando **CTRL j**.

Los controles del teclado

Todos los verbos que se usan en el juego se pueden también seleccionar usando el teclado. Cada una de las siguientes teclas corresponde a un verbo. Pulsar la tecla apropiada una sola vez equivale a mover el cursor sobre el verbo y pulsar el botón de control. La siguiente guía señala la correspondencia entre letras y verbos:

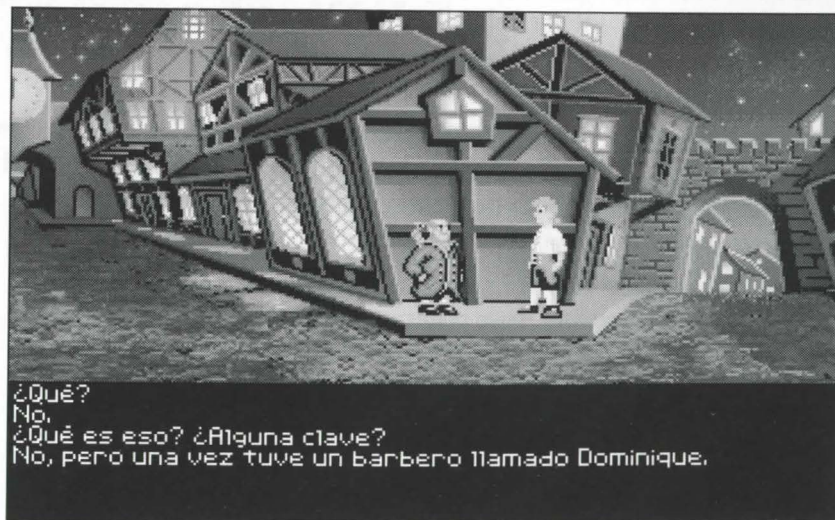
G	P	U
Dar	Coger	Usar
O	L	S
Abrir	Mirar	Empujar
C	T	Y
Cerrar	Hablar con	Tirar

1-6—Para seleccionar de entre las alternativas de diálogo en una conversación.

El juego

Tras la secuencia de títulos y la introducción del juego, Guybrush conocerá al vigía oficial de Mêlée Island. Una vez haya terminado su conversación, Guybrush bajará al muelle de la entrada del pueblo de Mêlée. Podrás empezar a controlar las acciones de Guybrush en cuanto llegue al muelle. La pantalla está dividida en las siguientes secciones:

- 1 La **ventana de animación** ocupa la mayor parte de la pantalla y es donde se llevará a cabo la acción animada. Muestra una imagen, tipo cámara, de la habitación o sitio donde se encuentra en ese momento el personaje principal. Los diálogos mantenidos entre los personajes, al igual que los mensajes relacionados con el juego también aparecerán aquí.
- 2 La **línea de mensajes** se encuentra directamente debajo de la ventana de animación. Esta línea se utilizará para construir frases que indicarán la acción que ha de tomar Guybrush. Una frase consta de un **verbo** (una palabra de acción) y en uno o dos **nombres** (objetos). Un ejemplo de una frase que se podría construir en la línea de frases sería "Usar pala con arena". Las palabras de enlace tal y como "en" o "con" serán insertadas automáticamente por el programa.
- 3 Los **verbos** deben seleccionarse entre las palabras que figuran en las columnas debajo de la línea de mensajes. Para poder seleccionar un



verbo, sitúa el cursor encima de la palabra y pulsa el botón izquierdo del ratón/joystick o la tecla **ENTER**. Los verbos se iluminarán con un color llamativo cuando aparezca una utilización obvia en la ventana de animación. Por ejemplo, cuando *Guybrush* se encuentra cerca de una puerta que se pueda **abrir**, si sitúas el cursor en la puerta, se iluminará el verbo **Abrir**. Si pulsas el botón **derecho** del ratón/joystick o la tecla **TAB** (para emular el botón de la derecha) se ejecutará el verbo iluminado con el objeto; es decir, en este caso se abrirá la puerta. Pero recuerda: aunque el verbo esté iluminado, no significa que ese sea el único verbo que sirva para usar con ese objeto. ¡Prueba también con otros verbos!

- 4 El **inventario** es la zona que se encuentra a la derecha de los verbos. Al comenzar el juego, el inventario estará vacío. Cuando le entreguen un objeto a *Guybrush* o cuando lo coja por sí mismo durante el juego, el objeto se añadirá al inventario. No hay ningún límite referente al número de objetos que *Guybrush* puede llevar consigo (después de todo, ¡es joven y fuerte!). Cuando haya más de ocho objetos en el inventario aparecerá una flecha a la izquierda del listado. Usa las flechas para poder desplazar la lista hacia arriba o hacia abajo.

Los **nombres** (objetos) se pueden seleccionar de dos formas. Podrás seleccionar un nombre colocando el cursor sobre un objeto en la ventana de animación. Muchos objetos de la escena y todos los objetos que pueden ser utilizados tienen nombres. Si un objeto tiene un nombre aparecerá en la línea de frase cuando sitúes el cursor sobre él. Si no aparece un nombre para el objeto de la pantalla, sabrás que no tiene ningún significado más que el de decorar el fondo del juego. También podrás seleccionar nombres pulsándolos en el inventario.

Para controlar a *Guybrush*, simplemente apunta el cursor en la dirección a la que quieres que se dirija, y pulsa el botón. Ten en cuenta que **Ir** a es el verbo por omisión en la línea de mensajes; esto se debe a que, durante gran parte del juego, *Guybrush* se moverá de un sitio a otro.

“Las escenas cortas” son secuencias animadas—como las escenas de una película— que podrán darte pistas e información sobre los personajes. También se utilizan para mostrar secuencias animadas especiales como cuando *Guybrush* se encuentra involucrado en una pelea al “explorar” la mansión. Al ver una escena corta, no podrás dirigir la acción.

Cosas que debes probar en el pueblo de Méléé

Observa el póster en la primera casa del muelle. Selecciona el verbo **Mirar** con el cursor pulsando el botón al izquierdo del ratón/joystick o la tecla **ENTER**. Fíjate que aparece en la línea de mensajes la palabra “Mirar”. Sitúa el cursor sobre el poster y pulsa el botón a la izquierda del ratón/joystick o la tecla **ENTER**. Esto completará la frase “Mirar póster” en la línea de mensajes. Si *Guybrush* no se encuentra delante del póster, andará hacia él y te lo leerá.

Abre la puerta del SCUMM BAR.

Sitúa el cursor en la puerta del bar. Verás que se ilumina el verbo **Abrir**. Pulsa el botón a la derecha del ratón/joystick o la tecla **TAB** para poder abrir la puerta.

Entra en el SCUMM BAR.

Habla con cada uno de los piratas que aparezcan en la línea de mensajes dentro del bar... te darán información que puede serte útil. Lee la próxima sección titulada “Hablas con los personajes,” para más información.

Habla con los cabecillas piratas sentados en la habitación adjunta. ¡Tienen buenos consejos para indicarte cómo llegar a ser un pirata!

Intenta burlar al cocinero para poder entrar en la cocina y echar un vistazo.

Una vez te encuentres en la cocina, sal al pequeño muelle... ¡quizás puedas divertirte un poco con ese pájaro!

Habla con los personajes

El juego está lleno de personajes "pintorescos," con los que puedes conversar. Cada una de las personas con las que hable Guybrush tendrá algo que decir, ¡ya sea una conversación amistosa o poco amistosa...útil o inútil! A menudo, podrás hablar con alguien en una etapa del juego y podrás volver a hablar con él más tarde para obtener información actualizada. Para hablar con alguien, sitúa el cursor sobre ese personaje y pulsa el botón al derecho del ratón/joystick o la tecla **TAB** para poder usar automáticamente el verbo **Hablar**.

Durante una conversación, tendrás que seleccionar lo que ha de decir Guybrush de un listado de posibles frases que aparecen en la parte inferior de la pantalla. Simplemente pulsa la frase que quieras que diga. Lógicamente, las frases de Guybrush afectarán a las respuestas de los otros personajes. Y según continúen las conversaciones, dispondrás de un nuevo surtido de posibilidades. No te preocupes, nunca te castigaremos si seleccionas la respuesta "equivocada" o cómica. Después de todo, ¡estás jugando para divertirte!



Teclas de función

Cuando usas la opción **Almacenar**, las partidas se salvarán en el directorio de tu disco duro bajo el título "SAVE.CD." Pulsa **F1** cuando quieras almacenar o cargar una partida.

Una vez aparezca la pantalla de almacenar/cargar, puedes mover el cursor y pulsar sobre **ALMACENAR**, **CARGAR**, **JUGAR** o **SALIR**; es decir, guardar, cargar, jugar o abandonar el juego. La opción de almacenar/cargar no estará disponible durante las secuencias del comienzo ni durante la ficha técnica final.

Para **ALMACENAR**:

Pulsa sobre la opción de **ALMACENAR**. Una lista de los juegos que has guardado hasta el momento aparecerá en las casillas que hay en la parte izquierda de la pantalla. Selecciona una casilla apuntándola con el cursor y pulsando el botón. Ahora podrás ponerle un nombre nuevo a la casilla o cambiarle el nombre que tiene usando la tecla de borrado. Pulsa el botón cuando el cursor apunte al **OK** para guardar el juego, o cuando apunte a **CANCELAR** si cambias de opinión y no deseas almacenar el juego.

Para **CARGAR**:

Pulsa sobre la opción de **CARGAR**. Una lista de los juegos que has salvado hasta el momento aparecerá en las casillas que hay en la parte izquierda de la pantalla. Pulsa el botón cuando el cursor apunte al **OK** para cargar el juego, o sobre **CANCELAR** si cambias de opinión y no deseas cargar el juego.

Advertencia: Si cargas un juego que guardaste anteriormente, perderás el juego que estás jugando actualmente.

Teclas de función y de mandato

Almacenar o cargar un juego	F1
Saltar una escena corta	ESC o pulsar ambos botones del ratón/joystick
Reiniciar el juego	F8
Detener el juego	Barra espaciadora
Control del sonido	Más alto] Más bajo [
Velocidad de la línea de mensajes	Más rápido + Más lento -
Activar ratón	CTRL m
Activar joystick	CTRL j (Asegúrate de centrarlo antes).
Finalizar el juego	ALT x o CTRL c
Ganar el juego	CTRL w

Nuestra filosofía sobre el diseño de juegos

Nuestra filosofía es que compras juegos para poder entretenerte y no para desesperarte cada vez que cometes un error. Por lo tanto, no detenemos el juego si metes la pata o las narices en un lugar desconocido. Aún así, te advertiremos cuando te encuentres en una situación peligrosa.

Creemos que prefieres resolver los misterios del juego explorando y descubriendo y no perdiendo múltiples vidas. También creemos que te gusta pasar el rato entreteniéndote con la historia y no tecleando sinónimos hasta dar con la palabra para un objeto correcto.

A diferencia de otras aventuras gráficas convencionales, en este juego no perderás la vida si cometes un error accidental, ni morirás por elegir un determinado objeto. Aún así, existen situaciones peligrosas donde Guybrush podrá morir, pero sólo hará falta un poco de sentido común para poder anticiparte a ellas y no una paranoia excesiva. Almacena la partida cuando creas que entras en una zona peligrosa, pero no pienses que un paso en falso acabará con tu vida. Normalmente tendrás otra oportunidad.

Algunas sugerencias

- Coge todo lo que puedas. Hay gran probabilidad de que todas esas cosas extrañas tengan un propósito.
- Si te bloqueas y no sabes cómo continuar, consulta la lista de objetos que hayas encontrado y piensa cómo podrías utilizarlos. Piensa en los lugares que hayas visitado y en la gente con la que te has encontrado. Lo más probable es que haya una pista que te volverá a encarrilar.
- Los misterios pueden resolverse de varias maneras diferentes.
- Si deseas acelerar el juego, pide un libro de pistas de Lucasfilm Games. En los Estados Unidos llama al (415) 721-3333. FAX: (415) 721-3342 (en inglés).
- Si necesitas asistencia técnica para montar tu CD-ROM, llama al 415-883-5157.

