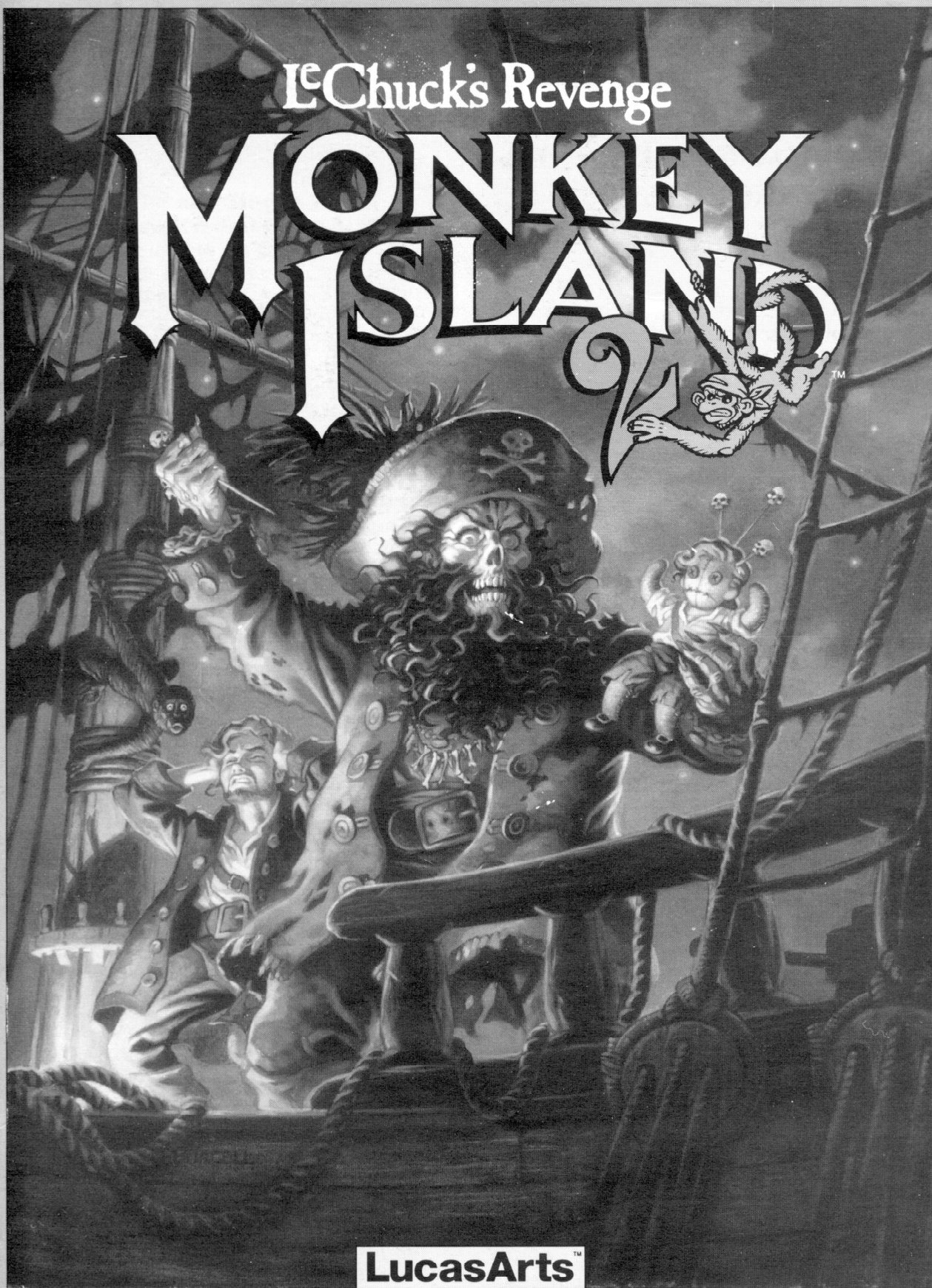


LeChuck's Revenge

MONKEY ISLAND 2



LucasArts
Lucasfilm Games

LUCASFILM GAMES PRESENTE

L'ÎLE AUX SINGES 2: LA VENGEANCE DE LECHUCK

Conçu et réalisé par Ron Gilbert

Programmé par Tim Schafer, Tami
Borowick, Dave Grossman et Bret
Barret

Paysages de Peter Chan, Steve Purcell,
Sean Turner et James Dollar

Animation de Sean Turner, Larry Ahern,
Mike McLaughlin, Steve Purcell, Ken
Macklin et Peter Chan

Musique originale de Michael Z. Land,
Peter McConnell et Clint Bajakian
Arrangements de Matt Berardo, Robin
Goldstein, Robert Marsanyi et J.
Anthony White

Système SCUMM de Ron Gilbert, Aric
Wilmunder, Brad P. Taylor et Vince
Lee

Système musical IMUSE de Michael Z.
Land et Peter McConnell

Testeur en chef: James Purple Hampton

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

Testeurs en second par Jo Ashburn,
Wayne Cline, James "Stainless"
Hanley, Kirk "Blud" Lesser, Bret "Egg"
Mogilefsky, Tabitha Tosti, David
Wessman et Squiggy

Produit par Shelley Day

Projet dirigé par Ron Gilbert

Directeur général de Lucasfilm Games:
Doug Glen

Directeur du développement de
Lucasfilm Games: Kelly Flock

Directeur du développement de
Lucasfilm Games: Lucy Bradshaw

Directeur des ventes de Lucasfilm
Games: Cynthia Wuthmann

Marketing Manager: Robin Parker

Relations Publiques par Sue Seserman

Support Produit par Khris Brown &
Gwen Musengwa

Coordination Internationale: Lisa Star

Producteur associé: Brenna Krupa
Holden

Support Administratif par AnneMarie
Barret, Wendy Bertram, Meredith
Cahill, Alexa Eurich, Claudia Hardin,
Michel Harrel, Brenna Krupa Holden,
Marcia Keasler, Debbie Ratto, Lisa
Star, Kim Thomas, James Wood et
Dawn Yamada

Support Emballage par Collette Michaud

Illustré par Steve Purcell

Manuel écrit par Judith Lucero

Manuel conçu par Mark Shepard

Maquette par Carolyn Knuston

Tous nos remerciements à George Lucas

Ce manuel est conçu pour les
utilisateurs de joystick ou de souris.
Examinez la carte de référence si vous
jouez au clavier.

AU SUJET DE L'ÎLE AUX SINGES 2: LA VENGEANCE DE LECHUCK

Dans **L'Île aux Singes 2: la vengeance de LeChuck**, vous jouez le rôle de Guybrush Threepwood. Dans les mois qui ont suivi la défaite du Fantôme du pirate LeChuck et le sauvetage de son seul amour, le Gouverneur Elaine Marley, dans **L'Île aux Singes**, Guybrush a voyagé jusqu'à l'île Scabb à la recherche du plus important des trésors: Big Whoop.

C'est là que vous intervenez... Vous dirigez les actions de Guybrush dans sa recherche d'aventures, de trésors et d'acceptation de ses pairs. Guybrush devra faire face à de nombreux obstacles parmi lesquels le spectre de... **LeChuck!**

Si ceci est votre premier jeu d'aventure, soyez prêt à affronter un challenge passionnant. Soyez patient, même si cela prend parfois du temps pour se sortir de certaines situations. Si vous êtes bloqué, vous aurez peut-être à résoudre un autre problème auparavant ou à trouver une utilisation à un objet. N'abandonnez pas et utilisez toute votre imagination... vous et Guybrush finirez certainement par vaincre!

POUR DÉBUTER

Pour charger le jeu sur votre ordinateur, utilisez s'il vous plaît la carte de référence incluse dans le jeu. Elle vous indiquera toutes les instructions spécifiques à votre ordinateur.

Tout d'abord, terminez la recette vaudou en entrant les proportions correctes de ses ingrédients. Alignez les ingrédients appropriés sur votre roue de proportion d'ingrédients Mix'n' Mojo Voodoo, puis regardez et entrez les proportions indiquées dans la fenêtre spécifiée.

Ne perdez pas votre roue! Sans

elle, vous ne pourriez plus jouer au jeu.

Maintenant, choisissez votre mode de jeu. À l'aide des instructions à l'écran, décidez du mode qui vous satisfera le plus.

POUR JOUER

Quand l'histoire débute, Guybrush essaye d'expliquer à Elaine Marley comment il réussit à se retrouver dans un tel embarras. Rapidement, la scène revient à un feu de camp sur l'île Scabb, où Guybrush vante à ses nouveaux amis l'incroyable histoire de sa stupéfiante victoire sur le Fantôme du pirate LeChuck. Ces séquences sont ce qu'on appelle des scènes de coupe -des séquences courtes, animées, comme au cinéma- qui peuvent offrir des indices et des informations sur les personnages. Les scènes de coupe sont aussi utilisées pour montrer certaines animations spéciales, comme quand Largo LaGrande honore la taverne de l'île Scabb par sa présence flegmatique. Lorsque vous regardez une scène de coupe, vous ne dirigez plus l'action.

Vous commencez à contrôler les actions de Guybrush dès qu'il arrive sur le pont menant à Woodtick. L'écran est divisé en plusieurs parties:

-La fenêtre d'Animation est la plus importante partie de l'écran, et c'est là que vous observez les actions animées. Les dialogues des personnages, tout comme les messages relatifs au jeu, apparaissent également ici.

-Les Verbes Disponibles sont inscrits en bas à gauche de l'écran. Pour sélectionner un verbe, positionnez le curseur sur le mot et pressez le bouton gauche de la souris (ou le bouton du joystick) ou la touche ENTER. L'interface utilisée pour jouer comporte une option "lumineuse" qui éclaire le verbe approprié quand le curseur

touche un objet intéressant ou utile à l'écran. Par exemple, lorsque Guybrush est près d'une porte pouvant être ouverte, positionner le curseur sur la porte éclairera le verbe Ouvrir. Pressez le bouton droit de la souris (ou le bouton du joystick) ou la touche TAB permettra d'utiliser le verbe éclairé, ce qui dans ce cas ouvrira la porte (ne rêvez pas: cette option ne vous donnera pas les solutions des énigmes). Gardez à l'esprit que même si un verbe est éclairé, ce n'est peut-être pas le seul moyen d'utiliser un objet. Essayez aussi d'autres verbes!

La ligne des Commandes se trouve sous la fenêtre d'Animation. Vous utilisez cette ligne pour indiquer à Guybrush ce qu'il doit faire. Une phrase est constituée d'un verbe suivi d'un ou deux noms (objets). Par exemple, vous pourrez faire les phrases suivantes: "Utilise le bâton avec la boîte" ou "Utilise les épingles avec la poupée vaudou". Les prépositions entre le verbe et le nom apparaissent automatiquement.

Les noms (objets) peuvent être

sélectionnés de deux façons. Vous pouvez sélectionner un nom en plaçant le curseur sur un objet dans la fenêtre d'Animation. De nombreux objets dans le décor et tous les objets utiles dans le jeu ont un nom. Si un objet a un nom, il apparaîtra sur la ligne de Commandes lorsque vous positionnez le curseur sur lui. Si aucun nom n'apparaît pour un objet à l'écran, soyez sûr qu'il n'est d'aucune importance pour le jeu, si ce n'est pour "égayer" le décor. Vous pouvez également sélectionner un nom et cliquer sur un objet dans l'Inventaire.

Les icônes de l'Inventaire se trouvent à la droite des verbes. Au début du jeu, l'inventaire de Guybrush n'est constitué que de richesses presque sans limites. Lorsqu'il ramasse ou reçoit un objet durant le jeu, une icône pour cet objet est ajouté dans l'Inventaire. Il n'y a pas de limite au nombre d'objets que peut porter Guybrush. Lorsqu'il a plus de huit objets, des flèches apparaissent à gauche des icônes. Cliquez sur ces flèches pour faire défiler l'inventaire vers le haut ou le bas.



Pour déplacer Guybrush à l'écran, positionnez simplement le curseur où vous voulez qu'il aille puis cliquez. Notez que Marche Vers est le verbe utilisé par défaut dans la ligne des Commandes, tout simplement parce que marcher est l'action la plus utilisée par Guybrush.

positionnez le curseur sur lui puis validez avec le bouton de la souris, du joystick ou la touche TAB.

Essayez de passer la porte sur la gauche. Voici le premier obstacle parmi les nombreux qui attendent Guybrush sur son chemin... Peut-être allez vous découvrir un autre moyen d'arriver dans cette pièce?

QUELQUES TRUCS A ESSAYER A WOODTICK

Vous aurez rapidement votre première occasion d'entretenir un dialogue sensé avec l'un des habitants "typiques" de l'île Scabb. Reportez vous au paragraphe suivant, "Parler avec les personnages" pour plus d'informations.

Ensuite, regardez l'écriteau près du pont. Placez le curseur sur l'écriteau. Notez que le verbe Regarde est éclairé. Pressez le bouton droit de la souris (ou le bouton du joystick) ou la touche TAB et Guybrush marchera jusqu'à l'écriteau et vous dira ce qu'il voit. Le pirate expérimenté prend l'habitude de voler tout ce qui n'est pas cloué au sol: essayez donc de prendre l'écriteau. Sélectionnez le verbe "Prend" avec le curseur en pressant le bouton droit de la souris (ou le bouton du joystick) ou la touche ENTER.

Notez bien que le verbe Prends apparaît sur la ligne des Commandes. Positionnez le curseur sur l'écriteau et validez. Ceci termine la phrase "Prend écriteau" sur la ligne des Commandes. Si Guybrush n'est pas déjà près de l'écriteau, il marchera jusqu'à ce dernier puis essaiera de le prendre. Une icône sera alors ajouté à votre inventaire.

Pour commencer l'exploration de Woodtick, allez jusqu'à la gauche de l'écran. Alors qu'il y a de nombreux établissements à visiter, commençons par la taverne: marchez jusqu'à l'entrée se trouvant dans la partie inférieure de la fenêtre d'Animation. Commencez donc par parler avec le serveur:

PARLER AUX PERSONNAGES

Il y a de nombreux personnages dans le jeu avec qui vous pouvez discuter. Presque toutes les personnes que rencontrera Guybrush auront quelque chose à dire, d'amical ou méchant... d'utile ou non! Souvent, vous pouvez parler avec quelqu'un à un moment du jeu, et revenir plus tard pour obtenir de nouvelles informations. Ce que vous découvrez et apprenez dans d'autres lieux peut ouvrir de nouveaux sujets de conversation avec quelqu'un qui vous a déjà parlé. Pour parler aux personnages, positionnez le curseur de la souris, du joystick ou la touche TAB pour utiliser automatiquement le verbe Parler.

Dans une conversation, vous sélectionnez ce que Guybrush dit parmi les phrases possibles présentées au bas de l'écran. Cliquez simplement sur la phrase que vous voulez qu'il dise. Bien sûr, ce que dit Guybrush influencera les réponses des autres personnages. Au fur et à mesure que le dialogue continue, de nouveaux sujets de conversation apparaîtront. Pas de panique, vous ne serez jamais puni pour avoir sélectionné une réponse "mauvaise" ou drôle. Après tout, vous jouez pour vous amuser!

LES TOUCHES DE FONCTION

Pour converser votre progression dans le jeu, afin de pouvoir éteindre votre ordinateur et reprendre plus tard du même endroit, utilisez la fonction Sauver. Pressez simplement la touche de fonction Sauver/Charger (F5 sur la plupart des ordinateurs, voir votre carte de référence pour plus d'information).

Pour charger un jeu sauvegardé auparavant, utiliser la touche de fonction Sauver/Charger n'importe quand après que **l'Île aux Singes 2: La Vengeance de LeChuck** ait été chargé. Si nécessaire, le programme changera le niveau de difficulté pour celui du jeu que vous chargez.

Pour passer une scène de coupe, pressez la touche ESC, ou les deux boutons de la souris ou du joystick en même temps. Reportez-vous à la carte de référence pour plus de détails. Après avoir joué à l'Île aux Singes 2: La Vengeance de LeChuck plusieurs fois, vous voudrez certainement utiliser cette fonction pour passer les scènes que vous aurez déjà vu.

Pour recommencer le jeu du début, pressez la touche de fonction indiquée

sur votre carte de référence (F8 sur la plupart des ordinateurs).

Pour faire une pause, pressez la Barre Espace. Pressez la à nouveau pour reprendre le jeu.

Pour ajuster la vitesse d'affichage des messages à votre vitesse de lecture, pressez les touches indiquées sur la carte de référence (+ et - sur la plupart des ordinateurs). Lorsque vous avez terminé de lire une phrase, vous pouvez presser la touche Terminé (le point .) pour la plupart des ordinateurs) pour effacer la ligne et continuer.

Utilisez les touches indiquées sur votre carte de référence pour ajuster le volume sonore ((et) sur la plupart des ordinateurs). Si vous utilisez le haut-parleur interne, ses touches éteindront ou allumeront le son. Si votre carte sonore a un contrôle du volume, vérifiez qu'il est supérieur au niveau 0 avant d'utiliser les commandes claviers pour déterminer le volume sonore.

Pour quitter le jeu, pressez la touche indiquée sur votre carte de référence (Control-C sur la plupart des ordinateurs). Si vous pensez reprendre le jeu à ce même moment de la partie, n'oubliez pas de sauvegarder la partie avant de quitter.



NOTRE PHILOSOPHIE

Nous sommes convaincus que vous achetez des jeux pour être divertie, et pas pour être assommée 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 toujours à l'avance si vous courez un danger. Nous pensons que vous préférez résoudre les énigmes en explorant et découvrant de nouveaux lieux plutôt qu'en mourant mille fois.

Nous sommes persuadés 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.

A l'inverse des jeux d'aventure typique, vous ne pouvez pas accidentellement tomber dans un précipice, ou mourir après avoir pris un objet pointu. Il y a bien quelques scènes où Guybrush peut mourir, mais avec un peu de bon sens, il est facile d'anticiper ces situations, et il n'est 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 une nouvelle chance.

QUELQUES BONS CONSEILS

- Ramassez le plus d'objets possible. Vous aurez probablement l'occasion d'utiliser ces objets étrangers à un moment ou à un autre.

- Si vous vous retrouvez bloqué, regardez les objets que vous avez ramassés et essayez de deviner à quoi ils peuvent tous 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 élucider les énigmes.

- Il y a plusieurs façons de résoudre les énigmes.



Notification: Lucasfilm Games (une division de LucasArts Entertainment Company) se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans information.

Le logiciel et le manuel ci-joints sont exclusifs et tous les droits sont réservés à Lucasfilm Ltd. Aucune partie de ce manuel ou des matériaux ci-joints ne peuvent être copiés, reproduits, ou traduits sous quelque forme ou moyen que ce soit, sans l'autorisation préalable et écrite de Lucasfilm Ltd.

L'Ile aux Singes 2: la Vengeance de LeChuck, les noms des personnages, tous les autres éléments du jeu, iMUSE et Lucasfilm Games sont des marques déposées de LucasArts Entertainment Company. Trademark & Copyright 1991 LucasArts Entertainment Company. Brevet iMUSE en attente. Tous droits réservés.

Lucasfilm LTD., P.O. Box 10307
San Rafael CA 94912
615402