THE CURSE OF MONKEY ISLAND™

JOURNAL DE BORD



THE CURSE OF MONKEY ISLAND™



JOURNAL DE BORD

Le vieux Maniac

THE CURSE OF MONKEY ISLAND™

Sommaire

Ohé, Matelots!

Introduction 2

Tous à Bord!

Instructions pour l'installation 3
Des problèmes pour installer le jeu? 5
Chargement du jeu 5
Programme de lancement 6
Normal ou Méga-Monkey? 7

Le Jeu

La saga Monkey Island 10
L'équipage 12

À La Barre!

La meilleure façon de jouer . 16
L'interface action 16
L'inventaire 17
La ligne objet 19



Le vieux Manoir



Parler aux autres personnages 19
Combats navals 20
Journal enregistrer/charger 22
Enregistrer une partie 24
Charger une partie 25
Quitter le jeu 25

ARMES DES PIRATES 26

RACCOURCIS CLAVIER 28

PROGRESSION DANS LE JEU
Comment résoudre la première énigme 30

LE VENT EN POUPE
Notre Philosophie des jeux 36
Les autres jeux LucasArts™ 37
Crédits 40
Garantie Limitée 43

Le vieux Manuel

Bienvenue sur L'Île aux Singes

Prêt à appareiller?

Le Vieux Manuel



Ohé, Matelots!

Bienvenue à bord de THE CURSE OF MONKEY ISLAND! Si vous aimez les crânes fracassés, les castagnes sanglantes et les insultes au ras des pâquerettes, allez voir ailleurs ! En revanche, si vous êtes à la recherche d'une aventure pleine d'humour avec un héros pas toujours chanceux, un méchant vraiment méchant, des énigmes bétonnées et plus d'anachronismes que ne pourraient en recevoir les cales d'un trois-mâts, alors vous avez choisi le bon jeu! Amarrez vos cordages aux taquets, assurez-vous que votre galion est bien approvisionné en fromage à raclette et préparez-vous à vivre une aventure décapante !

Embarquez!

Instructions Pour L'installation

1. Fermez toutes les fenêtres encore ouvertes sur votre bureau et quittez toutes les applications actives.

2. Insérez le CD 1 de THE CURSE OF MONKEY ISLAND dans votre lecteur de CD-ROM.

3. L'écran d'installation de THE CURSE OF MONKEY ISLAND apparaît automatiquement après quelques secondes. Vous avez alors le choix entre les options suivantes :



Menu D'installation

- **Installer THE CURSE OF MONKEY ISLAND :** permet d'installer le jeu sur votre disque dur.
- **Installer DirectX 5.0 :** cliquez ici pour installer DirectX 5.0 sur votre système.
- **Consulter le Readme :** nous vous recommandons vivement de lire ce fichier, afin d'obtenir les dernières informations disponibles sur ce jeu.
- **Consulter le Guide de dépannage :** cliquez sur ce bouton pour plus de détails concernant l'installation du jeu et les problèmes les plus fréquemment rencontrés.
- **Désinstaller THE CURSE OF MONLEY ISLAND :** ce bouton permet d'effacer le jeu de votre disque dur.
- **Retour à Windows :** vous renvoie au bureau de votre système d'exploitation.

4. Pour installer le jeu, cliquez sur le bouton Installer THE CURSE OF MONKEY ISLAND. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

5. Ensuite, choisissez le dossier dans lequel THE CURSE OF MONKEY ISLAND devra être installé. Par défaut, le jeu est installé dans le répertoire **C:\Program Files\LucasArts\Curse.** Si vous souhaitez installer le jeu dans un autre répertoire, sélectionnez un autre dossier et/ou un autre disque.

Le vieux Manuel

6. Le programme vous proposera de créer une série de raccourcis. Ces raccourcis vous permettront de lancer le jeu plus facilement. Pour empêcher la création d'un raccourci, supprimez la coche dans la case correspondante. A ce stade de la procédure d'installation, vous avez également la possibilité de consulter le fichier Readme.

7. Le programme d'installation va ensuite créer un groupe de programmes CURSE OF MONKEY ISLAND, dans lequel toutes les icônes seront ajoutées. Cliquez sur SUIVANT pour créer le groupe proposé par défaut (PROGRAMMES\LUCASARTS\CURSE OF MONKEY ISLAND). Vous pouvez également créer un autre groupe ou sélectionner un groupe existant.

8. Une fois le jeu installé, un message vous indique que l'installation a réussi.

9. Une fois l'installation THE CURSE OF MONKEY ISLAND terminée, le programme vous propose d'installer MICROSOFT DIRECTX, composante nécessaire au bon fonctionnement du jeu. Si DirectX 5.0 n'est pas encore installé sur votre système, le programme vous demandera de la faire.

10. Vous voilà fin prêt pour jouer THE CURSE OF MONKEY ISLAND.



Des Problèmes Pour Installer Le Jeu?

Si vous rencontrez des difficultés pour installer le jeu, reportez-vous au Guide de dépannage. Vous y trouverez de plus amples instructions concernant l'installation du jeu, ainsi que des solutions aux problèmes les plus fréquents. Pour consulter le Guide de dépannage :

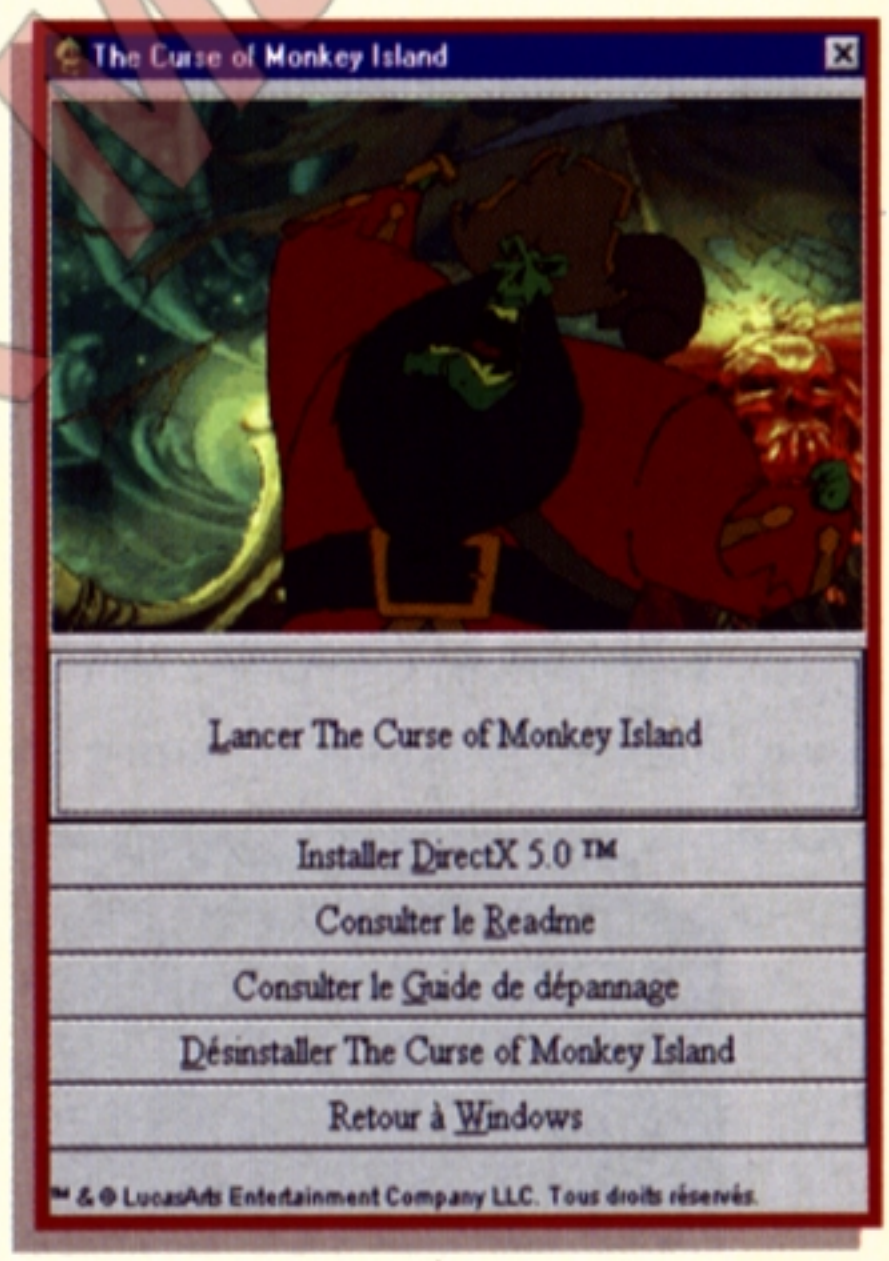
1. Insérez le CD 1, puis double-cliquez sur l'icône POSTE DE TRAVAIL.

2. Dans la fenêtre qui apparaît, double-cliquez sur l'icône correspondant à votre lecteur de CD-ROM. Le programme de lancement apparaît à l'écran.

3. Dans le programme de lancement, cliquez sur CONSULTER LE GUIDE DE DÉPANNAGE.

Chargement Du Jeu

1. Pour lancer le jeu, insérez le CD 1 THE CURSE OF MONKEY ISLAND dans votre lecteur de CD-ROM. Si la notification d'insertion automatique est activée, le programme de lancement apparaît automatiquement après quelques secondes.



2. Si la notification d'insertion automatique est désactivée, vous devez trouver le dossier THE CURSE OF MONKEY ISLAND sur votre disque dur et double-cliquer sur l'icône de l'application CURSE. Vous pouvez également double-cliquer sur l'icône POSTE DE TRAVAIL située sur le bureau, puis sur l'icône correspondant au CD-ROM, et enfin sur l'icône du fichier CURSE.EXE.

Lancement

Lorsque le programme de lancement est affiché, cliquez sur le bouton Lancer THE CURSE OF MONKEY ISLAND.

3. Une fois THE CURSE OF MONKEY ISLAND installé, le programme de lancement apparaît. Cet écran apparaîtra si vous insérez le CD 1 du jeu, double-cliquez sur l'icône du CD-ROM, choisissez le raccourci CURSE OF MONKEY ISLAND dans le menu Démarrer, ou encore double-cliquez sur l'icône du fichier CURSE.EXE dans le dossier où le jeu est installé.

Le vieux Manuel

Le Programme De Lancement

Le programme de lancement de THE CURSE OF MONKEY ISLAND comprend les options suivantes :

† **Lancer THE CURSE OF MONKEY ISLAND** : cliquez sur ce bouton pour lancer le jeu.

† **Installer DIRECTX 5.0** : permet d'installer DIRECTX 5.0 sur votre système.

† **Consulter le Readme** : nous vous recommandons vivement de lire le contenu de ce fichier pour obtenir les informations de dernière minute.

† **Consulter le Guide de dépannage** : cliquez ici pour avoir accès au Guide de dépannage, qui contient quelques astuces qui vous aideront à installer votre jeu, ainsi que des solutions aux problèmes les plus fréquents.

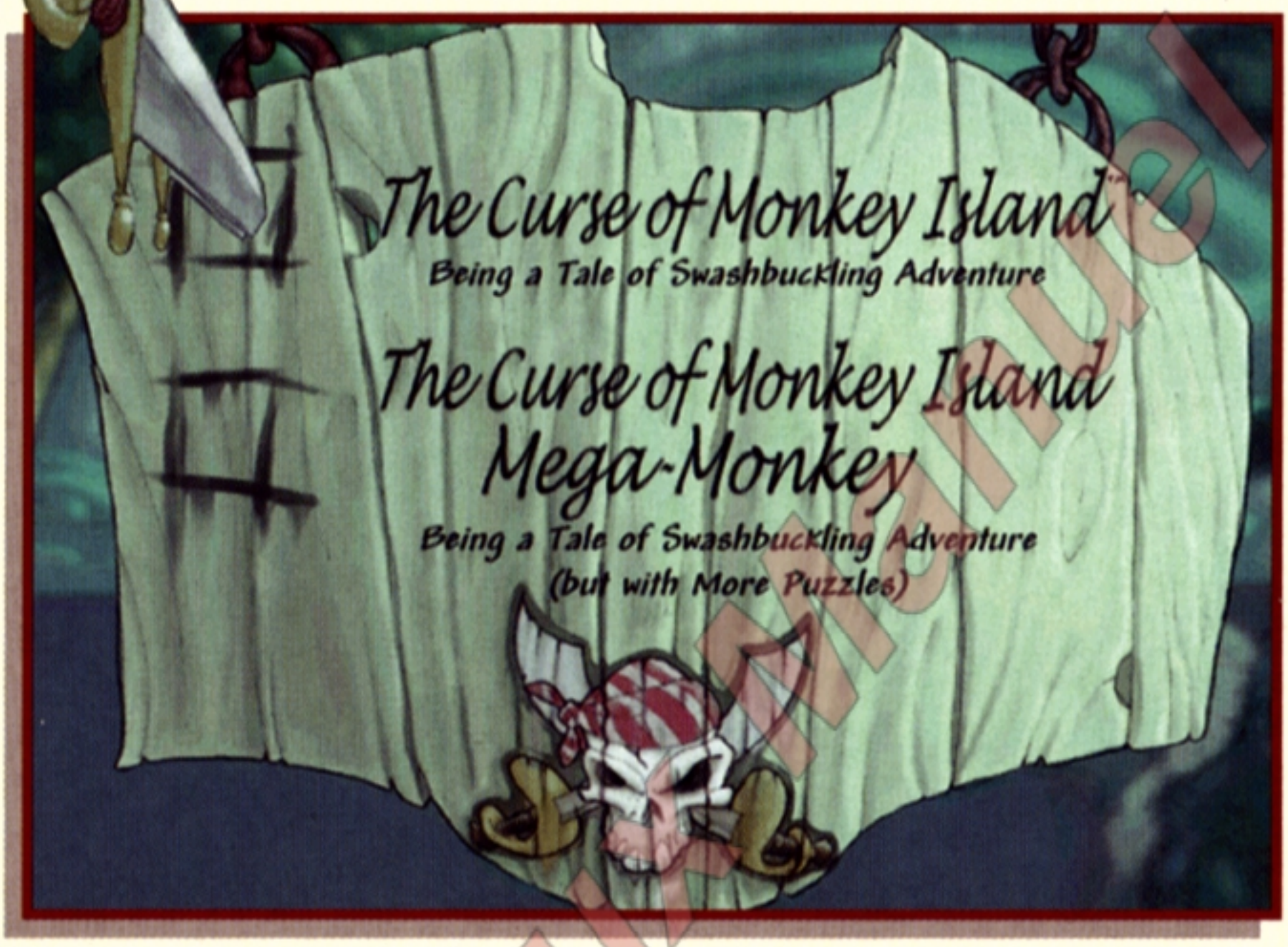
† **Désinstaller THE CURSE OF MONKEY ISLAND** : efface le jeu de votre disque dur.

† **Retour à Windows** : cliquez sur ce bouton pour retourner au bureau de Windows.



Le vieux Manuel

Alors, Matelot, Ce sera Normal Ou Méga-Monkey?



Sélection du Niveau de Difficulté

Une fois le jeu lancé, vous serez confronté à une décision importante : opterez-vous pour La Malédiction de l'Île aux Singes version standard ou La Malédiction de l'Île aux Singes version Méga-Monkey ? Nous invitons la plupart des pirates à choisir la version standard, qui correspond à une expédition pleines d'aventures en tous genres, d'humour, d'énigmes, de paysages somptueux, avec une musique qui flattera l'oreille de tout bon boucanier. Les loups de mer de chez LucasArts ont donné le maximum d'eux-mêmes, comme toujours.

Mais si vous êtes du genre téméraire, vous déciderez peut-être de jeter la prudence par-dessus bord en choisissant la version Méga-Monkey. Les énigmes y sont nettement plus corsées, à la limite du sadisme. Vous aurez été prévenus, pauvres mortels !

Le viel

Jetons Un Coup D'œil En Arrière, matelot

Il fut un temps où ce gars...

Le Vieux Manuel

La Saga Monkey Island

Si ceci est votre premier jeu de la série MONKEY ISLAND (ou si votre mémoire a un peu flanché depuis votre dernier abordage), vous êtes en droit de vous demander qui est ce Guybrush Threepwood et comment il en est venu à écrire son journal en plein milieu de la mer des Caraïbes ? En fait, tout à commencé à l'île de Mêlée...

Le Secret De L'île Aux Singes

Dans le premier jeu, The Secret of Monkey Island, Guybrush Threepwood, pirate en devenir, avait abordé l'île de Mêlée pour apprendre l'art de la technique de la piraterie. C'est en réussissant l'examen d'entrée au cours des pirates (chasse au trésor, combats au sabre et vol caractérisé) que Guybrush a rencontré l'amour de sa vie, Elaine Marley, qui était Gouverneur de l'île.

Malheureusement, il tomba aussi sur son ennemi juré, le pirate zombie LeChuck, qui avait kidnappé Elaine. Avec l'aide de Lady Vaudou et de quelques autres amis - comme Stan, l'insupportable représentant en galions - Guybrush finit par vaincre LeChuck en dispersant son esprit aux quatre vents des Caraïbes.



Le vieux Manuel

L'Île Aux Singes 2: La Revanche De LeChuck

Dans l'épisode suivant, Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, Guybrush se trouvait sur l'île de Scabb. Son obsession était de trouver le trésor légendaire de Big Whoop.



Mais sa quête faillit lui faire perdre l'amour de la belle Elaine. De plus, il aida involontairement Largo LeGrande, le second de LeChuck, à ressusciter son patron. Ce n'est que grâce à Lady Vaudou et à un cartographe myope du nom de Wally que Guybrush put s'en sortir. Néanmoins, Guybrush se retrouva à la fin sous l'emprise maléfique de LeChuck, croyant être redevenu un petit garçon prisonnier du Carnaval des Damnés.

La Malédiction De L'Île Aux Singes

Au début de ce nouvel épisode, The Curse of Monkey Island, Guybrush a réussi à s'échapper et à retrouver l'amour de sa vie... dont la forteresse est assaillie par les troupes du pirate zombie. Guybrush sera-t-il en mesure de vaincre LeChuck ? Elaine le reprendra-t-elle ? Guybrush finira-t-il par apprendre le secret de l'Île aux Singes ? Comment se fait-il que notre héros soit devenu beaucoup plus grand dans ce jeu ?



Le vieil île aux singes

L'équipage

"Je m'appelle Guybrush Threepwood, pirate émérite... mais qui sont donc tous ces gens?"



Elaine Marley

Elaine Marley possède le titre de gouverneur pour un ensemble de trois îles : Mêlée, Scabb et l'île des Pirates. Elaine a côtoyé beaucoup de pirates pendant son enfance et elle n'a besoin de personne pour se débrouiller dans la vie. Bien que le pirate zombie LeChuck lui fasse souvent des avances, son seul amour (hélas très intermittent) est Guybrush. Elle l'aime pour son incompétence.



"Osez me dire que vous avez déjà rencontré une femme plus belle qu'Elaine !"

Le vieux manuel



LeChuck

Les deux principaux problèmes de ce pirate zombie sont qu'il ne reste jamais longtemps mort et qu'il n'arrive pas à conquérir Elaine. Ajoutons à cela une hygiène déplorable et un goût prononcé pour les tortures les plus sadiques, et vous comprendrez pourquoi on n'a jamais fait de comédie musicale sur sa vie.

Lady Vaudou



Elle incarne le mystère et possède des dons surnaturels. Elle sait aussi faire une soupe au gombo qui arrache la langue. Chaque fois que Guybrush est dans une mauvaise passe, elle apparaît pour lui apporter de l'aide. C'est une sorte d'ange gardien capable de réduire les têtes.

Le Pirate Sanguinez (alias le cartographe connu sous le nom de Wally)



Plutôt que de rester pour toujours le prisonnier de LeChuck, Wally a opté pour un changement de carrière. Cela lui permet d'éviter désormais les congrès et symposiums de cartographes où l'on traite de sujets tels que "Latitude contre longitude : le grand débat" ou "L'équateur : bien plus qu'une ligne imaginaire."

Aperçu

Alors, On Veut Se Faire Pirate?

Bonne idée, mais avant il faut savoir certaines petites choses...

Le Vieux Manuel

À la Barre!

Le Principe De Jeu

La meilleure approche pour un jeu tel que La Malédiction de l'Île aux Singes est d'explorer en détail chaque lieu. Faites voyager votre pointeur sur toute la surface de l'écran pour savoir quels sont les objets mis en valeur, essayez d'assembler différents objets (même si le résultat vous paraît improbable) et conversez avec tous les personnages que vous rencontrez.

L'Interface Action

Vous avez sûrement déjà remarqué que le pointeur (qui a la forme d'un x) devient rouge quand on le place sur certains objets. Quand vous l'avez placé sur l'objet de votre choix et qu'il est devenu rouge, cliquez avec le bouton gauche de la souris sans relâcher. La pièce d'or (qui correspond à l'interface action) apparaît alors.

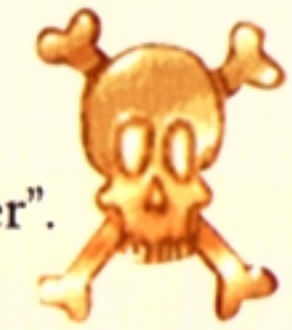

LA PIÈCE D'OR APPARAÎT

La pièce présente trois icônes animées, qui correspondent à différentes actions. Il s'agit d'une main, d'un crâne et d'un perroquet.



† **La main qui se referme** représente l'action "saisir", "pousser" ou "utiliser".

† **Le crâne aux yeux exorbités** représente l'action "examiner".





† **Le perroquet** représente les actions "parler à", "manger", "boire", "goûter", "souffler sur" ou "mordre".

Le vieux Manuel

Tout en continuant d'appuyer sur le bouton gauche de la souris, sélectionnez l'icône voulue en y déplaçant le pointeur. Si vous choisissez la main, celle-ci se fermera. Si vous choisissez le crâne, ses yeux s'exorbiteront. Si vous choisissez le perroquet, son bec s'ouvrira. Relâchez le bouton de la souris pour enclencher l'action, par exemple : "examiner porte" ou "prendre boulets de canon".

En vous déplaçant à droite ou à gauche de l'écran, votre pointeur deviendra, dans la plupart des scènes du jeu, une flèche rouge. Cela indique une sortie vers une autre pièce ou un autre lieu. Si vous cliquez, Guybrush se rendra dans la direction indiquée. Si vous double-cliquez, cela aura valeur de raccourci.


LE POINTEUR DEVIENT ROUGE

Quand vous pénétrez pour la première fois dans un lieu, il est conseillé de l'explorer à l'aide du pointeur pour repérer les endroits où celui-ci devient rouge (c'est-à-dire les objets sur lesquels il est possible d'agir). Prenez tout ce qu'il est possible de prendre et parlez à tous les personnages présents... on ne sait jamais quels peuvent être les éléments nécessaires à la résolution des énigmes.

L'Inventaire

Dans un jeu d'aventure, l'inventaire est la liste des objets (outils, armes, nourriture, etc.) que votre personnage amasse et utilise au cours du jeu.



† **Pour accéder à cet inventaire**, cliquez avec le bouton droit de la souris ou appuyez sur les touches TABulation ou I. Il apparaîtra sous la forme d'une malle en bois contenant les icônes de tous les éléments que vous avez pris.

Version Française

† **Pour ajouter un élément à votre inventaire** en cours de jeu, positionnez le pointeur sur cet élément, puis cliquez sur le bouton gauche de la souris sans relâcher pour faire apparaître la pièce d'or. Sélectionnez ensuite la MAIN. Si cet élément peut être pris, Guybrush s'en saisira. Si votre malle d'inventaire contient de nombreux objets, vous pouvez examiner son contenu grâce aux flèches qui apparaissent à l'écran.

† **Pour utiliser un élément de l'inventaire**, positionnez le pointeur sur cet élément et cliquez rapidement avec le bouton gauche (si vous appuyez trop longtemps, vous ferez apparaître l'interface action). Vous remarquerez que votre pointeur est devenu l'objet sélectionné. (En utilisant la touche C, vous obtiendrez le même résultat).



† **Pour utiliser deux objets ensemble**, répétez la manœuvre précédente, déplacez le pointeur-objet sur l'autre objet, puis cliquez avec le bouton gauche.



† **Pour utiliser le pointeur-objet dans la fenêtre du jeu**, déplacez-le hors des limites de la malle et celle-ci disparaîtra. Vous pouvez ensuite positionner cet objet sur l'objet ou la personne choisis et cliquer avec le bouton gauche pour l'activer.



† **Pour rendre l'objet à l'inventaire**, il suffit de cliquer avec le bouton droit et votre pointeur reprendra une forme habituelle.

Le vieux manuel



La Ligne Objet

La ligne objet est la phrase qui s'inscrit en bas de l'écran pour décrire l'action en cours. Si votre pointeur passe sur un objet ou si vous utilisez l'interface action, vous remarquerez que le LIGNE OBJET rend compte de vos actions. Par exemple, si après avoir positionné votre pointeur sur le canon, vous appelez la pièce d'or et sélectionnez la main, la ligne objet indiquera : "utiliser canon". Si la présence de cette LIGNE OBJET vous dérange, appuyez sur la touche F1 et activez le journal enregistrer/charger, puis cliquez sur la rubrique montrer la ligne objet pour la désactiver (ou le cas échéant la réactiver). Pour plus de détails, référez-vous à la section Journal enregistrer/charger page 22.

Parler Aux Autres Personnages

Pour que Guybrush puisse progresser dans le jeu, il faut qu'il parle aux personnages qu'il rencontre.

† **Pour parler aux personnages**, positionnez le pointeur sur leur personne puis cliquez avec le bouton gauche pour activer l'interface action. La plupart du temps, après avoir cliqué sur le perroquet, toute une série de répliques apparaîtra. Si elles ne sont pas toutes à l'écran, cliquez sur les flèches pour les faire défiler. Pour sélectionner une réplique de dialogue, il suffit de cliquer dessus. Continuez de cliquer sur différents choix de dialogue jusqu'à ce que vous ayez obtenu du personnage en question le maximum d'informations. Vous verrez, certains sont beaucoup plus bavards que d'autres.



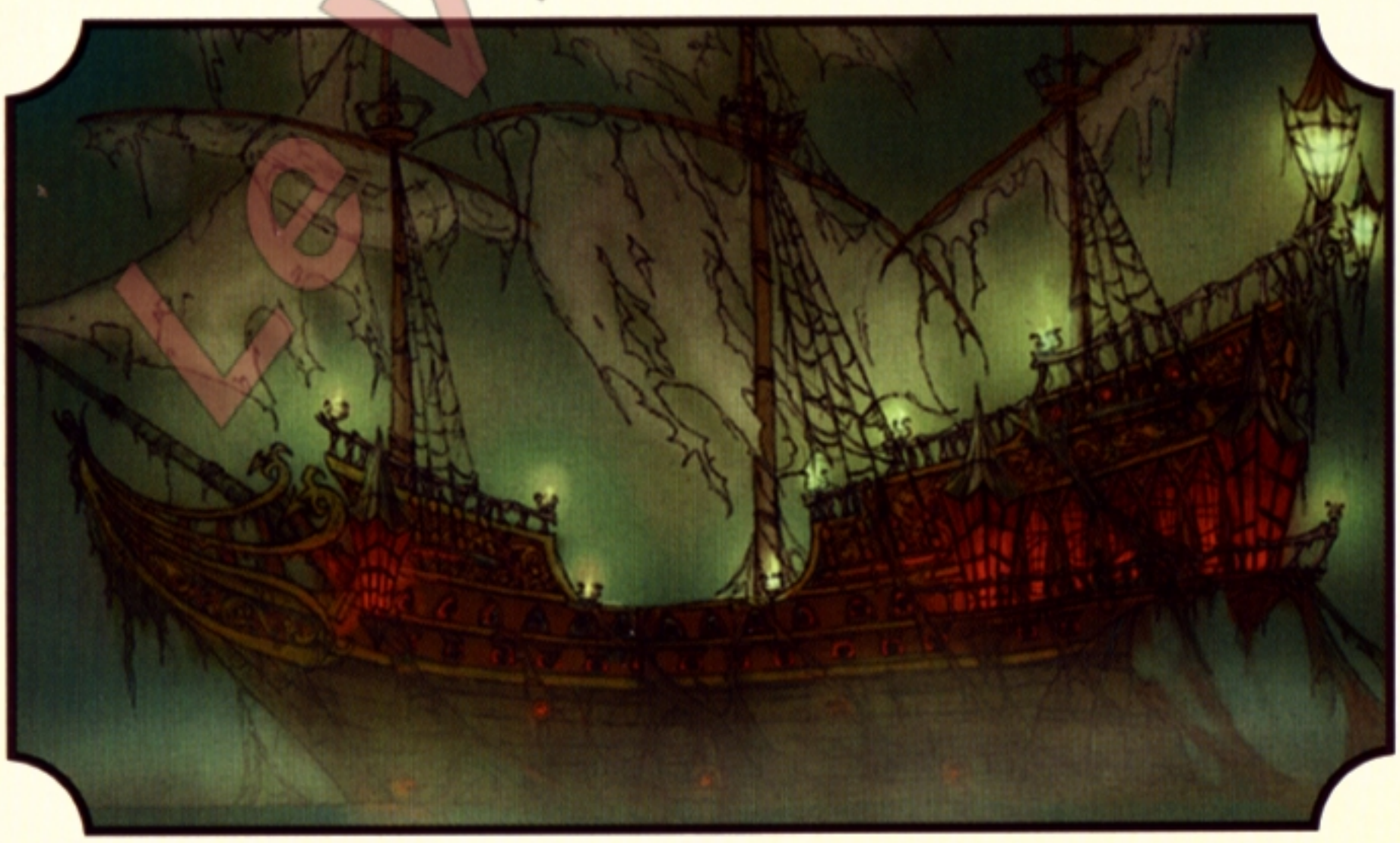
Le vieux Manuel

Combat Naval

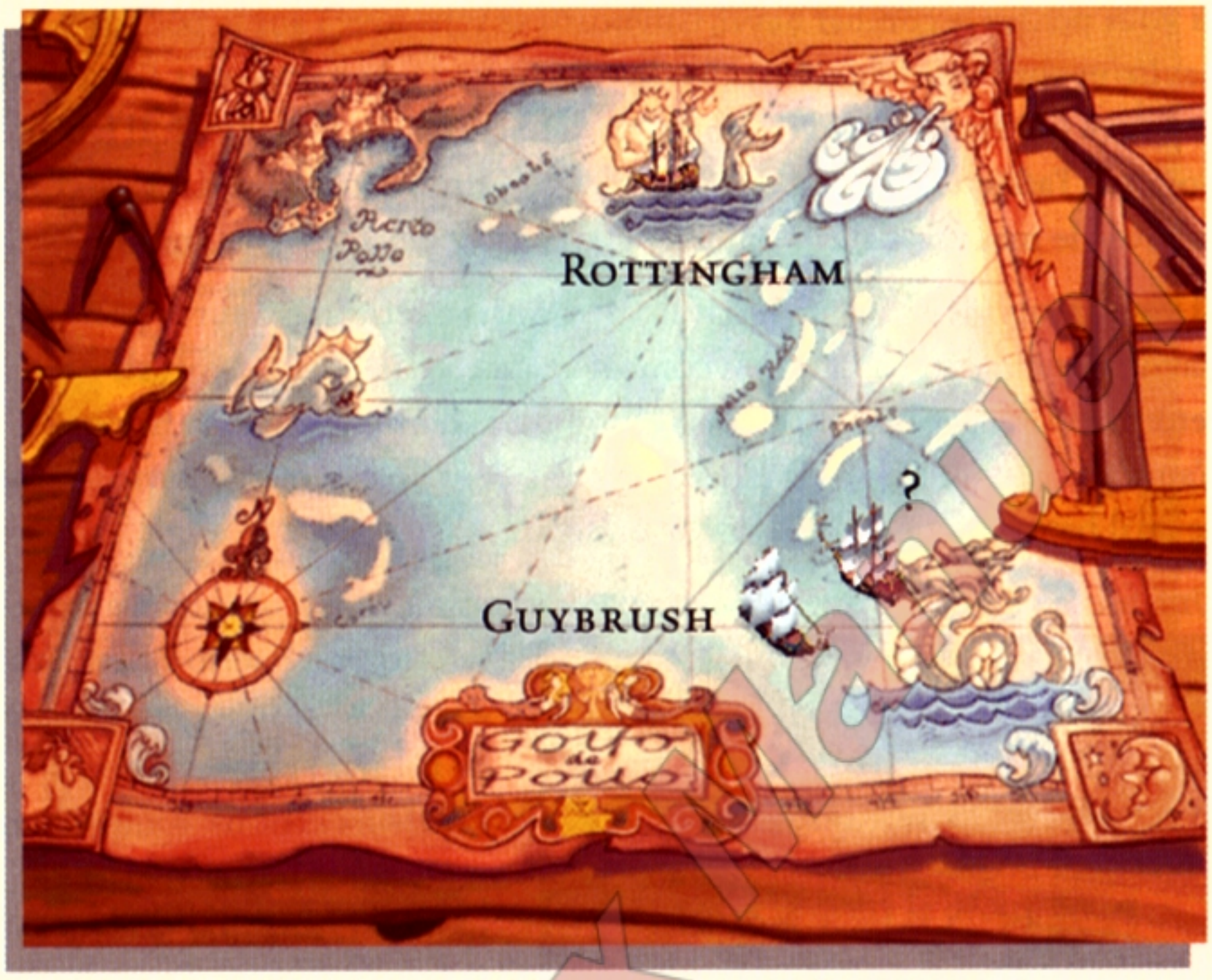
A un moment donné du jeu, Guybrush aura un navire en sa possession. Mais il lui faudra livrer quelques combats pour atteindre son but. Un des membres de l'équipage demandera au capitaine Guybrush s'il souhaite de l'aide pour les combats navals. S'il répond qu'il désire de l'aide, vos batailles navales seront d'une facilité extrême. S'il répond que non, vous aurez droit à une véritable reconstitution de la grande époque où les intrépides pirates portaient des boucles d'oreille, des chemises en soie et des foulards autour de la tête.

Si au bout d'un certain temps, vous trouvez que ces combats sont super mais que vous avez acheté un jeu d'aventure et non un stand de tir aquatique version XVIIe siècle, vous pouvez toujours parler à un membre de l'équipage pour lui demander de l'aide.

Les combats navals démarrent quand Guybrush se trouve devant la carte de navigation où l'on voit des modèles réduits de navires corsaires. Il doit y en avoir trois : la navire de Guybrush (qui ne bouge pas), un navire appelé "?" et un autre appelé "Rottingham". Le capitaine Rottingham possède les canons les plus puissants et au début notre héros ne sera pas en mesure de l'affronter. Cliquez deux fois devant le bateau "?" jusqu'à ce que Guybrush l'intercepte.



Le vieux Manuel



Vous aurez ensuite une vue aérienne des deux navires, avec celui de Guybrsuh qui apparaît en premier à l'écran, venant de la gauche. Le bouton gauche de la souris vous servira à diriger le navire et le bouton droit sera utilisé pour tirer les boulets de canon (autre possibilité : utiliser la touche flèche gauche pour aller vers la gauche, la touche flèche droite pour aller vers la droite et la touche Tabulation pour faire feu.) N'oubliez pas que vos canons sont sur les côtés du bateau. Aussi, positionnez-vous de telle sorte que le flanc de votre navire soit face à l'adversaire et que le flanc du sien ne soit pas face à vous. Vous avez trois canons de chaque côté, qui peuvent être endommagés ou détruits si vous êtes touché. Après avoir tiré, il faut compter 10 secondes pour pouvoir tirer à nouveau.



Le vieux

Si vous perdez le combat naval, Guybrush se retrouvera sur le pont de son navire et vous devrez à nouveau consulter la carte de navigation. Cette fois, le navire qui était appelé "?" s'appellera "Pirates peu redoutables ". Il faut à nouveau l'attaquer et le battre. Si vous vous retrouvez engagé dans un combat avec le mauvais bateau, appuyez sur la touche Echap pour annuler.

Si vous remportez le combat naval, Guybrush se retrouvera sur le pont du navire ennemi, prêt à livrer un combat au sabre. S'il perd, Guybrush retournera devant sa carte de navigation puis abordera le même navire (il n'aura pas à livrer une nouvelle bataille navale si c'est le même navire) jusqu'à ce qu'il batte le capitaine du navire ennemi.

Une fois qu'il a gagné et pris possession du butin, il doit consulter sa carte et retourner à Puerto Pollo (situé dans le coin supérieur gauche de la carte) pour acheter de meilleurs canons. équipé de ce nouveau matériel, il peut de nouveau consulter la carte et livrer combat au navire identifié par "?". Guybrush continuera à procéder de la sorte jusqu'à ce qu'il possède les meilleurs canons possibles, ce qui lui permettra de s'attaquer au capitaine Rottingham.



Le Journal Enregistrer/Charger

Pour enregistrer ou charger une partie et régler certaines fonctions du jeu, appuyez sur la touche F1 pour ouvrir le JOURNAL ENREGISTRER/CHARGER. Vous pourrez opérer les fonctions suivantes :

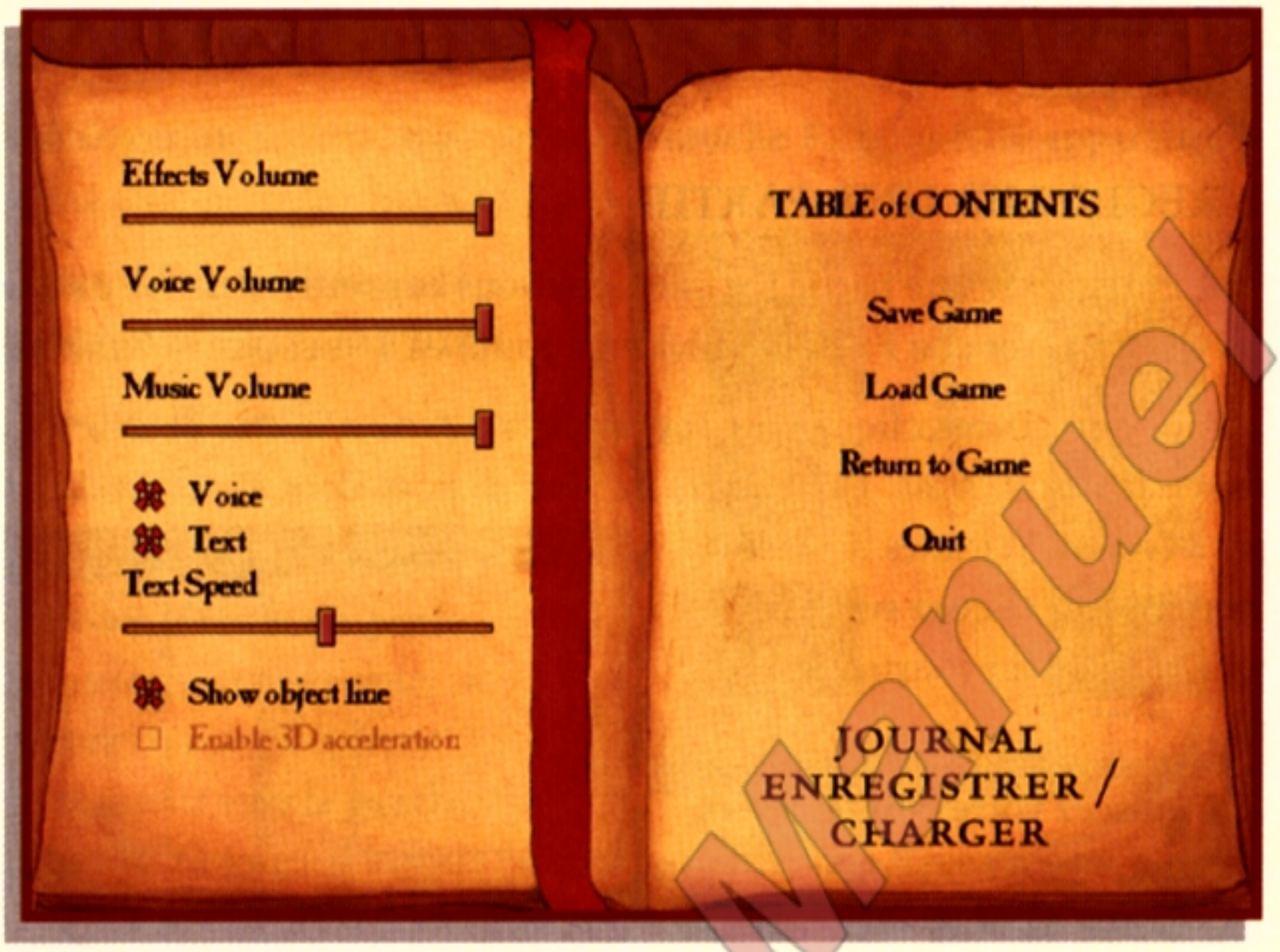
† **Enregistrer la partie :** Cliquez pour enregistrer une partie. Voir page 24 pour plus de détails sur l'enregistrement.

† **Charger une partie :** Cliquez pour charger une partie. Voir page 25 pour plus de détails sur le chargement.

† **Retour au jeu :** Cliquez pour fermer le journal enregistrer/charger et revenir au jeu.

† **Quitter :** Pour sortir du jeu.

Le Viel Manuel



✝ **Volume effets sonores :** Déplacez l'indicateur vers la droite pour augmenter le volume et vers la gauche pour le réduire.

✝ **Volume voix :** Déplacez l'indicateur pour augmenter ou réduire le volume de la voix des personnages.

✝ **Volume musique :** Déplacez l'indicateur pour régler le volume de la musique.

✝ **Voix :** Cliquez pour que l'on entende les voix des personnages.

✝ **Texte :** Cliquez pour faire apparaître le sous-titrage à l'écran.

✝ **Vitesse texte :** Si vous activez à la fois les options voix et texte, le texte des dialogues apparaîtra en même temps que les personnages les prononcent. Vous pouvez régler la durée de l'affichage du texte affiché sur l'écran. En déplaçant l'indicateur vers la droite, cette durée sera plus courte.

✝ **Afficher ligne objet :** Cliquez sur cette option pour activer la ligne objet, c'est-à-dire la phrase qui apparaît en bas de l'écran pour décrire l'action en cours. Si vous ne souhaitez pas que cette ligne s'affiche, désactivez cette option.

Le vieux Manuel

† **Activer l'accélération 3D** : Cliquez sur cette option pour voir ce à quoi elle correspond.

Enregistrer une partie

Pour enregistrer une partie (ce que nous vous conseillons de faire souvent), appuyez sur la touche F1 pour afficher le JOURNAL ENREGISTRER/CHARGER.

1. Pour enregistrer, cliquez sur l'option ENREGISTRER PARTIE dans le JOURNAL ENREGISTRER/CHARGER. Deux pages de journal possédant six cases s'affichent alors à l'écran. Si toutes les cases sont remplies, cliquez sur la flèche rouge pour tourner la page.



2. Déplacez votre pointeur vers la case numérotée où vous souhaitez enregistrer votre partie puis cliquez. Vous verrez alors apparaître l'image arrêtée de l'endroit du jeu où vous êtes arrivé.

3. Il vous faut maintenant taper un nom pour cette partie enregistrée. Ce nom doit vous aider à vous rappeler l'action en cours au moment de la sauvegarde, comme par exemple "Combat au sabre" ou "énigme carte du trésor".



4. Après avoir tapé le nom de la partie enregistrée, appuyez sur la touche Entrée pour enregistrer ou sur la touche échap pour annuler.

5. Tous les réglages que vous avez effectués (volume, texte, niveau de difficulté) sont indépendants des parties enregistrées et n'ont pas besoin d'être à nouveau effectués.

Jeuxvideo.com Manuel

Charger une partie

Pour charger une partie, appuyez sur la touche F1 pour faire apparaître le JOURNAL ENREGISTRER/CHARGER.



1. Pour charger, cliquez sur CHARGER PARTIE dans le journal.

2. Cliquez sur le titre de la partie que vous souhaitez charger.

3. Si vous ne trouvez pas la partie enregistrée que vous souhaitez charger, déplacez votre pointeur vers la gauche ou la droite du journal jusqu'à ce qu'il devienne une flèche rouge. Cliquez ensuite sur cette flèche pour tourner les pages et trouver votre partie enregistrée.

4. Pour vous rendre à la page du sommaire, cliquez sur le marque-page rouge.

Quitter Le Jeu

Pour sortir du jeu, vous pouvez utiliser soit la touche F1 pour afficher le JOURNAL ENREGISTRER/CHARGER et cliquer sur QUITTER, soit utiliser la combinaison ALT+X. Appuyez sur la touche O pour quitter ou sur la touche N pour annuler.



Le vieux Manoir

Les Armes Des Pirates



Les pirates mènent une vie aventureuse et pleine de dangers, et c'est pourquoi ils ont besoin d'armes... et pas seulement d'armes conventionnelles telles que le sabre, le pistolet ou le canon. Quand il est en mauvaise posture, le pirate astucieux (ou désespéré) peut se servir d'objets familiers pour se défendre... et étant donné l'hygiène (ou le manque d'hygiène) des pirates, même un coupe-papier peut s'avérer fatal.

Le Sabre



Tout pirate qui se respecte porte sur lui un sabre (aussi appelé coutelas) pour se défendre contre ses éventuels adversaires. Mais dans la région des Caraïbes où Guybrush évolue, les combats au sabre s'accompagnent toujours d'insultes. **Dégâts :** Un point (situé à l'extrémité de la lame, pigé ?)

Le Vieux

Le Pistolet

À l'époque où se passe notre histoire, les armes à feu sont encore rudimentaires et on les réserve aux duels à un seul coup. **Dégâts :** du 0,5 ou 0,38. **Portée :** environ dix pas.



Le Canon



A cette époque, le canon est l'arme absolue. Les boulets peuvent couler un navire ou détruire un fort. Même un pirate fauché pouvait probablement se payer un canon de base pour son navire, mais les modèles haut de gamme coûtaient une bonne part de butin. Pour les boucaniers débutants, la meilleure solution est de s'attaquer aux navires faiblement armés pour accroître leur butin. **Dégâts :** des trous partout. **Portée :** Dépend de la valeur du canon et de la résistance du vent. Une fois que ces données sont calculées, la portée peut facilement être estimée grâce à la formule suivante : distance = $(2v^2 \text{ Cos F Sin F}) / G$. Ou, comme le disait Newton Jambe-de-Bois, le physicien pirate, "Continuez de tirer jusqu'à ce que ça coule."

Le Couteau à Scie

Guybrush comprendra vite que si ce type d'arme est peu utile pour se défendre il peut néanmoins être d'une grande utilité en bien des occasions. **Dégâts :** Voir Sabre.



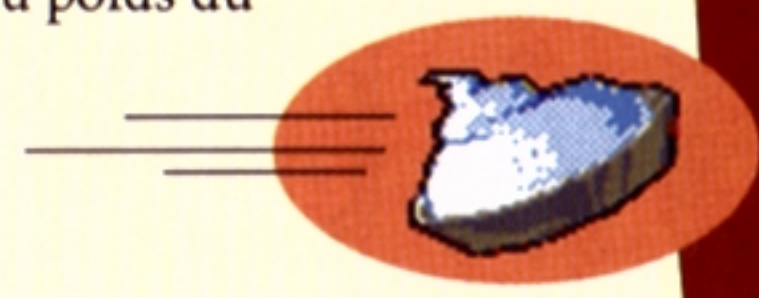
Les Ciseaux

Seuls les pirates barbiers les utilisent pour se défendre, mais pour les autres les ciseaux peuvent entre autres servir en cas d'attaque par un hortensia ou un bougainvillée. **Dégâts :** Gare aux cheveux !



La Tarte à La Crème

Seul un rat peut s'en servir comme arme **Dégâts :** Alerte au sucre ! **Portée :**Dépend de la consistance de la meringue et du poids du moule.



Le vieux Manuel

Raccourcis Clavier

F1 = Réglages du jeu (Enregistrement, Chargement, Quitter, Texte et Contrôle de volume)

Tab ou I = Ouvrir/Fermer inventaire

C = Placer sur le pointeur un objet de l'inventaire

P = Parler à, Goûter, Manger

U = Utiliser, Prendre, Pousser, Tirer, Ouvrir

R = Examiner, Regarder, Lire

D = Difficulté de la partie : normale ou Méga-monkey

Esc = Sauter une séquence de transition

Shift + W = Voir générique de fin

Tab = Tirer avec le canon pendant les combats navals

Alt + X ou Alt + Q = Quitter

← = Bâbord → = Tribord

(Ce qui veut dire à gauche et à droite, si vous ne connaissez l'océan qu'en carte postale !)

Vieux Manuels

AVERTISSEMENT !

Les pages qui suivent contiennent des indications explicites et des solutions pour vous aider à résoudre la première scène de la Malédiction de l'Île aux Singes. C'est pour vous montrer comment il faut procéder tout au long du jeu et pour vous mettre le pied à l'étrier que nous vous proposons ce guide de solutions. Si vous ne souhaitez pas en profiter, passez directement à la page 36..

Le vieux Manuel

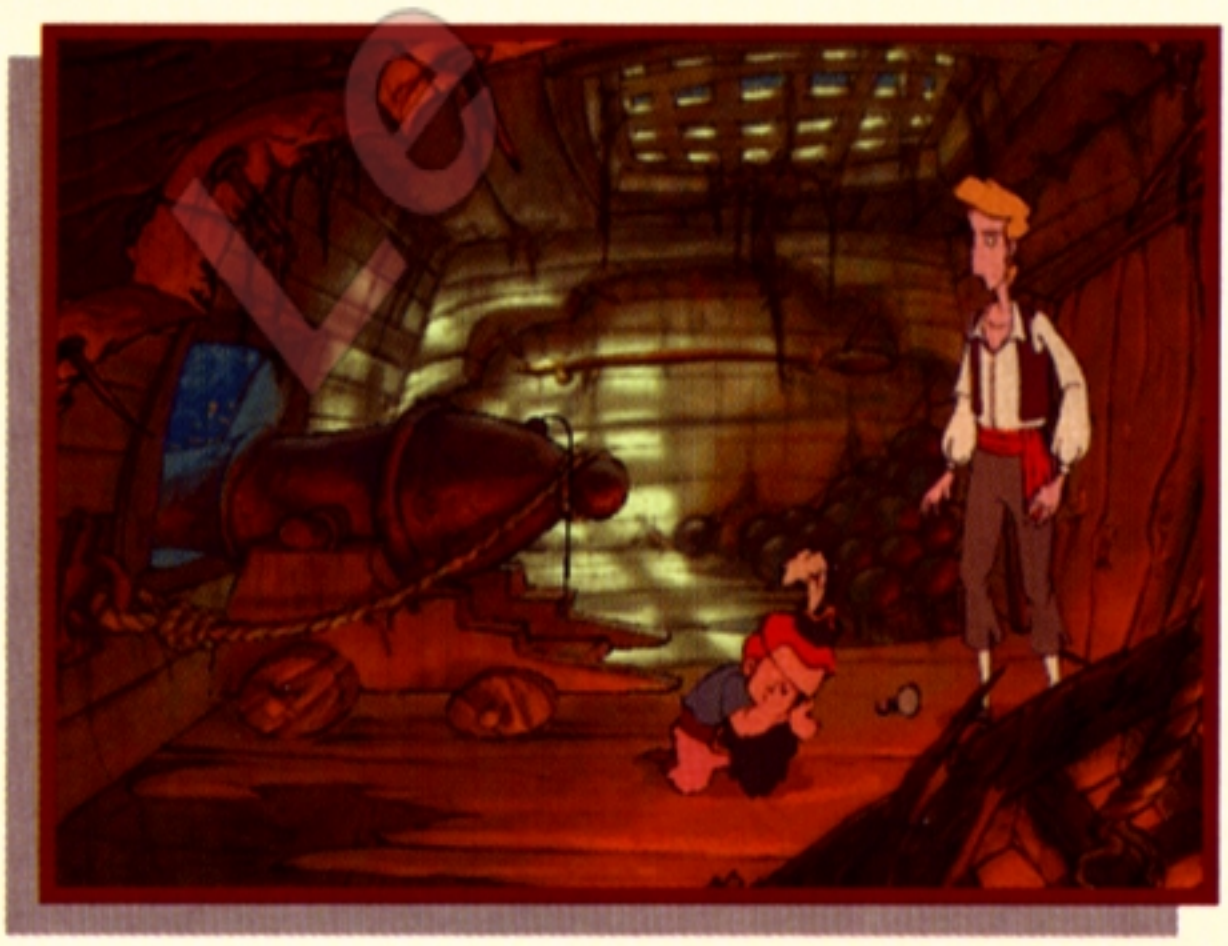
Guide Des Astuces

Comment Résoudre Les Énigmes De La Première Scène



Pour commencer, le pauvre Guybrush est prisonnier dans la cale du navire de LeChuck. Si vous essayez d'ouvrir la porte ou de sortir par un autre endroit, vous verrez que c'est impossible. De plus, Guybrush est surveillé par un pirate qui a l'air menaçant. Ce dernier est un gringalet, mais il a un pistolet et semble prêt à s'en servir. La meilleure solution serait peut-être de lui parler.

Pour parler au petit pirate, placez le pointeur sur lui, cliquez avec le bouton gauche sans relâcher pour faire apparaître la pièce d'or. Choisissez le perroquet pour entamer le dialogue. Sélectionnez ensuite une des répliques proposées. Si vous voulez avancer le plus vite possible dans le dialogue, choisissez les répliques 2, 2, 6, 5 et 5. Mais si vous avez envie de bavarder plus, vous pouvez naturellement choisir d'autres numéros de répliques.



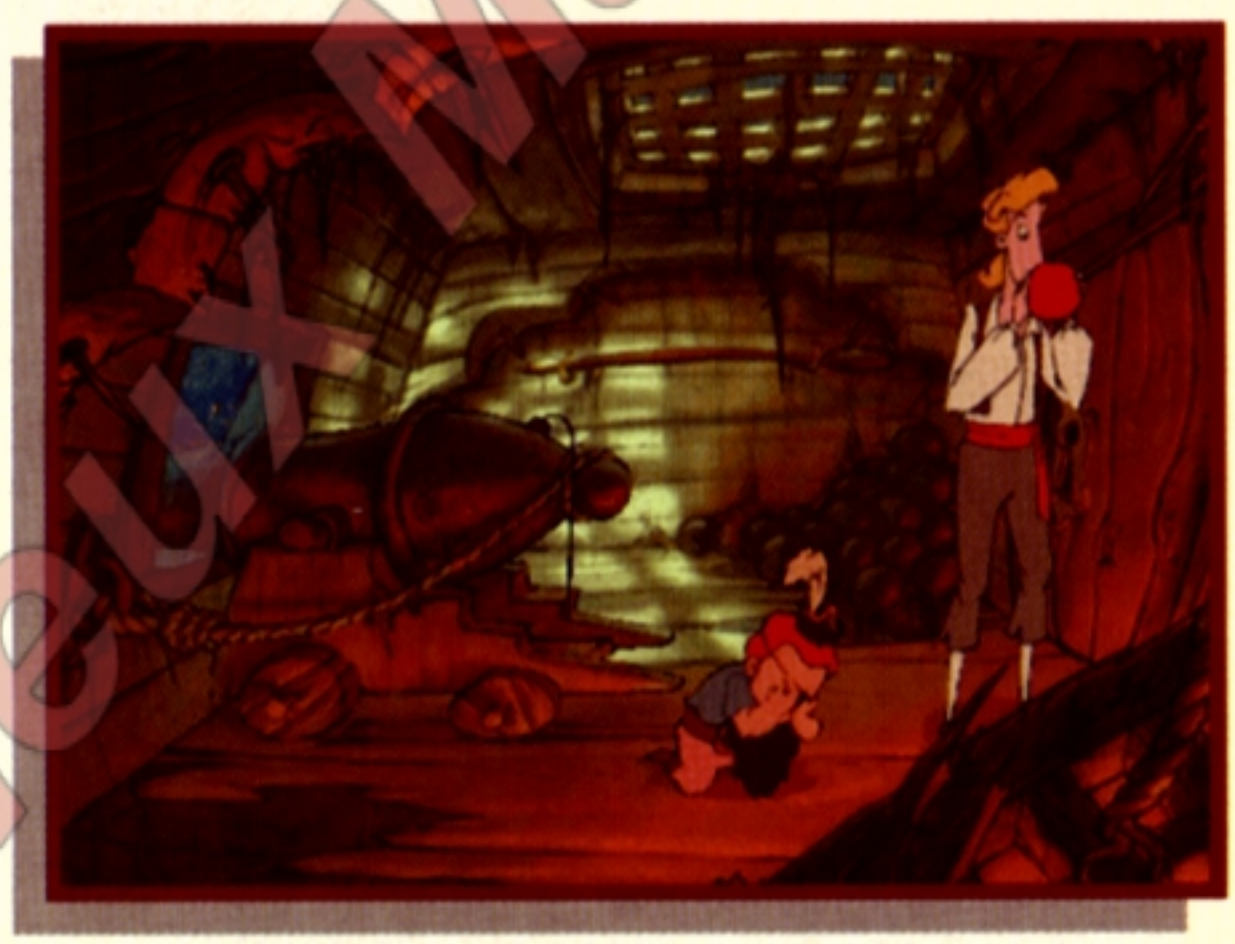
Quand Wally perd son crochet, ramassez-le. Dans ce type de jeu d'aventure, la règle est de s'emparer de tout ce qui n'est pas attaché. Guybrush ramasse donc le crochet, qui fait désormais partie de votre inventaire. Pour saisir le crochet, placez le pointeur dessus,

Le vieux

cliquez avec le bouton gauche sans relâcher et choisissez la main quand la pièce d'or apparaît.



Si vous regardez dans votre inventaire (cliquez avec le bouton droit pour l'ouvrir) vous y verrez le crochet, des documents de Wally sur la piraterie et des bal lons d'hélium.



Si vous voulez vous amuser avec Guybrush, maintenant ou à un autre moment du jeu, faites le souffler sur les ballons d'hélium. Pour ce faire, cliquez avec le bouton droit afin d'ouvrir l'inventaire, placez le pointeur sur les ballons, puis cliquez avec le bouton gauche sans relâcher pour faire apparaître la pièce. Choisissez le perroquet pour que Guybrush souffle dans les ballons. C'est vraiment **COOL.**



Un des autres éléments que vous pouvez prendre dans la cale est le refouloir du canon, qui est accroché sur la paroi du fond. Wally n'en a pas besoin car le canon se charge de lui-même.

Le vieux manuel

Vous pouvez combiner le crochet avec le refouloir pour faire une gaffe, laquelle pourra vous servir à attraper quelque chose dans l'eau. (Cliquez avec le bouton droit pour ouvrir l'inventaire. Placez votre pointeur sur le crochet puis cliquez rapidement avec le bouton gauche. Le pointeur devient ainsi le crochet. Il faut alors le placer sur le refouloir. Les deux objets forment une gaffe qui apparaît dans votre inventaire.)





Comme Wally semble occupé avec ses problèmes d'identité, pourquoi ne pas profiter de la situation pour utiliser le canon. Vous en avez toujours rêvé, pas vrai ? (Placez le pointeur sur le canon, cliquez avec le bouton gauche pour faire apparaître la pièce et choisissez la main). La vue donne maintenant sur le sabord : vous avez quatre barques à couler. (Visez à l'aide la souris et tirez avec le bouton gauche). Une fois que les barques sont coulées et que vous êtes revenu dans la cale, placez votre pointeur sur le sabord. Quand la flèche rouge apparaît, cliquez pour que Guybrush s'y rende.

Guybrush se penche au-dessus du sabord et voit un crâne et des épaves qui flottent. Comme on ne sait jamais quand une épave peut être utile, utilisez la gaffe pour l'attraper, ce qui ajoutera un coutelas à votre inventaire. (Cliquez avec le bouton droit pour ouvrir l'inventaire, puis cliquez rapidement sur la

Le vieux Manuel

gaffe avec le bouton gauche. Déplacez la gaffe en dehors de la malle puis cliquez sur l'épave à l'aide du bouton gauche.) Si Murray, le crâne flottant, vous crée des ennuis, vous pouvez aussi utiliser la gaffe avec lui.





Retournez à l'intérieur du navire en déplaçant votre souris jusqu'à l'apparition d'une flèche rouge. Vous remarquerez que le canon est maintenu par une corde. Il serait intéressant de savoir ce qui se passerait si le canon n'était pas attaché. Pour ce faire, utilisez le coutelas avec la corde. (Cliquez avec le bouton droit pour ouvrir l'inventaire, puis cliquez sur le coutelas à l'aide du bouton gauche. Sortez le coutelas de la malle et placez-le sur la corde puis cliquez avec le bouton gauche de la souris.) Utilisez à nouveau le canon. **BOOM !**

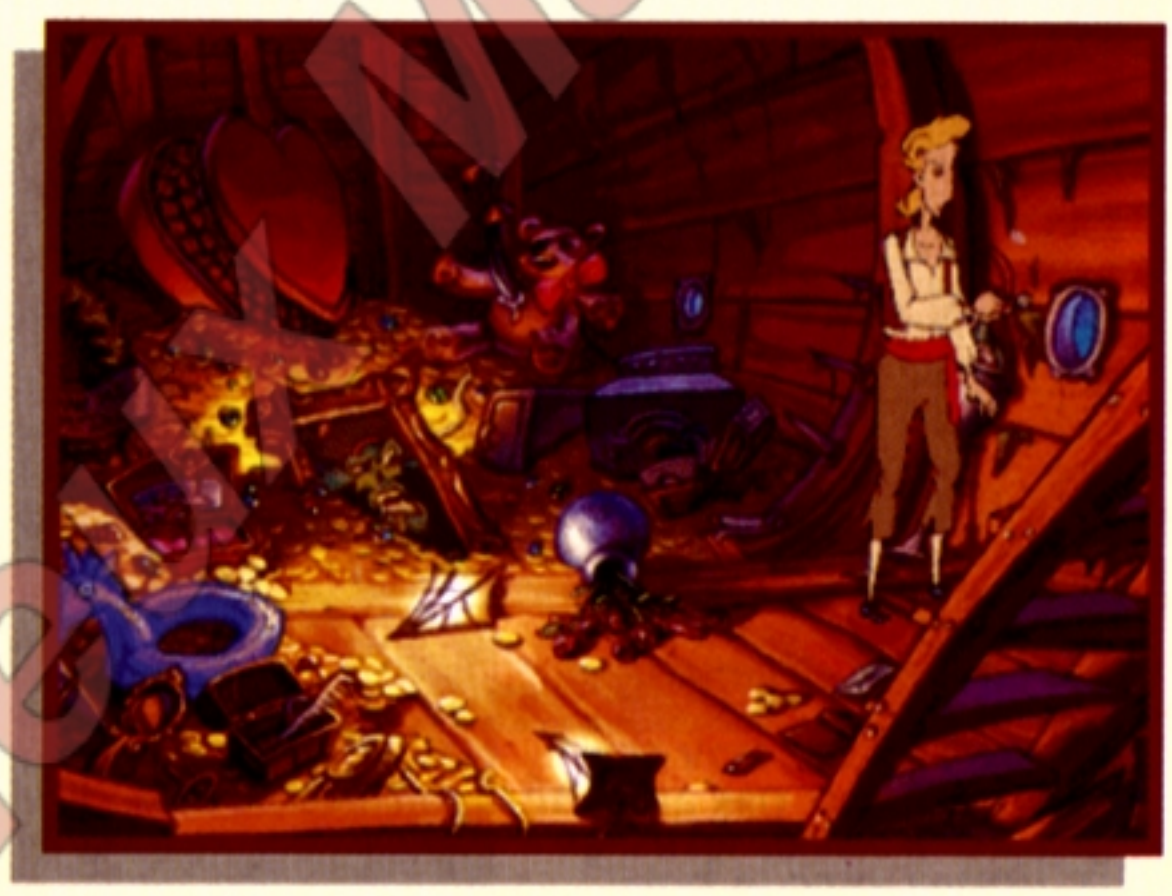


Le vieux manuel

Guybrush se trouve maintenant dans la cale du trésor. Il y a de nombreux objets intéressants à regarder et à prendre. Derrière l'endroit où se situe initialement Guybrush et un peu à gauche, il y a un petit sac de jetons. Prenez-le (cliquez avec le bouton gauche pour faire apparaître la pièce, puis utilisez la main).



Vous verrez alors une bague de diamant, qu'il vous faudra prendre. Ce qui sépare notre héros de la liberté, c'est un hublot en verre. Réfléchissez un peu... quelle action peut avoir un diamant sur du verre ?





C'est cela...utilisez le diamant avec le hublot, (cliquez avec le bouton droit pour ouvrir l'inventaire, cliquez sur la bague à l'aide du bouton gauche puis sortez-la de la malle pour la positionner sur le hublot) et vous libérerez ainsi Guybrush, qui se retrouvera échoué sur la côte, prêt à attaquer le chapitre II.

Manuel Review

À Partir D'ici,
Vous Êtes Seul À Bord.

Bon Voyage!



Le Vieux Manuel

Le Vent En Poupe!

Notre Philosophie Des Jeux

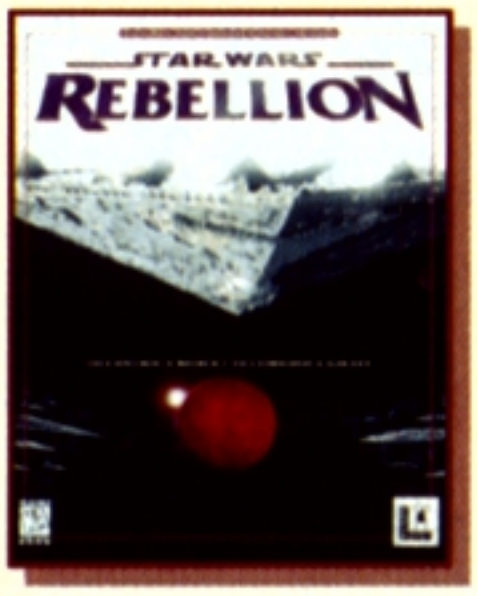
Nous estimons que vous achetez des jeux pour vous divertir et non pour être jeté par-dessus bord chaque fois que vous faites une erreur. Nous ne vous ferons pas échouer sur une plage, pas plus que le jeu ne s'arrêtera brutalement si vous commettez des imprudences (dignes des meilleurs pirates !) ou si au contraire vous terrassez votre adversaire grâce à votre perspicacité. Toutes les mauvaises passes où se fourvoie Guybrush sont provisoires et peuvent être surmontées.

Nous vous recommandons toutefois d'enregistrer régulièrement la partie en cours parce que 1) le jeu est long... il vous faudra manger à un moment donné, 2) vous désirerez peut-être revenir en arrière pour voir ce qui se serait passé si vous aviez agi différemment. C'est pour ces raisons que les jeux sur ordinateur sont supérieurs à la vie réelle !



Vieux Manuel

Les Jeux LucasArts™



Sortie début 1998

" On peut définir Rebellion comme un jeu réellement original, qui reprend tous les éléments de La Guerre des Etoiles, pour un jeu de stratégie en temps réel de grande envergure. "

GENERATION 4



Disponible

" Le potentiel de ce jeu est tout bonnement exceptionnel et la plupart des joueurs en réseau ne vont sûrement pas tarder à tâter du X-wing"

PC TEAM



Disponible

" Shadows of the Empire pourrait bien devenir le jeu basé sur la saga de La Guerre des Etoiles dont vous avez toujours rêvé "

GENERATION 4



Disponible

"Un très grand jeu qui comblera tout type de joueur. Du LucasArts comme l'on en avait plus vu depuis longtemps!"

JOYSTICK

"Le meilleur Quake like. La diversité des situations et la progression du scénario m'ont scotché à l'écran."

GENERATION 4



Disponible

" Beaucoup d'action pour un peu d'aventure, Outlaws est un cocktail explosif signé Lucas. Un souffle d'air frais dans un genre peu renouvelé. "

PC TEAM

Le Vieux Marin

Les Jeux LucasArts™



Retrouvez 15 titres best-sellers de LucasArts à petits prix. Aventure, action, simulation et stratégie, tous les genres sont réunis dans une collection exceptionnelle.
Titres disponibles en PC et MAC CD-Rom :
The Dig™, Afterlife™, Rebel Assault™ II : The Hidden Empire™, X-Wing™ CD Collector, TIE Fighter™ CD Collector*, Dark Forces™, Full Throttle™, Day of the Tentacle™, Sam and Max Hit the Road™, Monkey Island™ II : LeChuck's Revenge*, Rebel Assault™, Indiana Jones™ and the Fate of Atlantis™...
(*titres disponibles en format PC CD-Rom uniquement)

© 1991-1997 Lucasfilm Ltd. et LucasArts Entertainment Company. Tous droits réservés. The DIG, Afterlife, Manic Mansion: The Day of the Tentacle, Full Throttle, Sam & Max Hit the Road, Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge, et Outlaws sont des marques de LucasArts Entertaiment Company. Rebel Assault, The Hidden Empire, X-Wing, TIE Fighter, Dark Forces, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Star Wars Rebellion, Shadows of the Empire, Jedi Knight, Star Wars et le logo LucasArts sont des marques de Lucasfilm Ltd., utilisation soumise à autorisation.

Le vieux Max



Le Vieil Anguel

Félicitations, Moussaillons !

Membres de l'équipage 'embarqués' dans la réalisation de ce jeu

Scénaristes, concepteurs et chefs de projet
Larry Ahern
Jonathan Ackley

Programmation
Chuck Jordan
Chris Purvis
Jonathan Ackley

Responsable des Décors
Bill Tiller

Décors
Maria Bowen
Kathy Hsieh

Responsable des animations
Marc Overney

Animations 2D
Derek Sakai
Kevin Micallef
Graham Annable
Anson Jew
Yoko Ballard
Charlie Ramos
Chris Miles
Vamberto Maduro

Animations 3D
Daniel Colon, Jr.

Positionnement 2D
Oliver Sin

Responsable des graphismes et animations
Larry Ahern

Graphiste principal
Kim Balestreri

Graphismes
Marcia Thomas
Thomas Arndt
Roger Tholloug

Techniciens artistiques
Livia Mackin
Michelle Harrel
Kim Gresko
C. Andrew Nelson

Post-production et effets visuels
C. Andrew Nelson

Musique
Michael Land

Production musicale
Michael Land
Hans Christian Reumschuessel

Ingenieur son/ mixage
Hans Christian Reumschuessel

Direction et production des voix
Darragh O'Farrell

Edition principale des voix
Khris Brown

Edition des voix
Coya Elliott
Cindy Wong

Coordination du département voix
Peggy Bartlett

Conception sonore
Clint Bajakian
Julian Kwasneski

Programmation système
Aric Wilmunder

Système SCUMM
Aric Wilmunder
Aaron Giles
Brad P. Taylor

Système d'animation Insane
Vince Lee
Matt Russell

Système musical iMuse
Michael McMahon
Michael Land
Peter McConnell

Responsable des tests
Dan Pettit

Tests
Deedee Anderson
Matthew Azeveda
Jo 'Capt. Tripps' Ashburn
John Buzolich
John Castillo
Tim Chen
Leyton Chew
Scott Douglas
Morgan Gray
Gred Land
Colin Munson
Theresa O'Connor
Charles Smith
Lee Susen
Scott Tingley
Randy Tudor
Paul Zabierek

Responsable des tests de compatibilité
Chip Hinnenberg

Techniciens de compatibilité
James Davison
Lynn Selk
Kevin Von Aspern
Jason Lauborough

Responsable de production
Camela Boswell

Coordination de la production
Kellie Tauzin

Responsable marketing
Tom Byron

Basé sur les personnages créés par
Ron Gilbert

Script
Jonathan Ackley
Larry Ahern
Chuck Jordan
Chris Purvis

Conception supplémentaire
Chuck Jordan
Chris Purvis
Tim Schafer

Storyboards
Marc Overney
Bill Tiller

Concept artistique
Derek Sakai
Marc Overney
Kevin Micallef
Larry Ahern
Bill Tiller
Steve Purcell
Ken Macklin

Animations 2D supplémentaires
David Bogan
Chris Schultz
Oliver Sin
David DeVan

Décors supplémentaires
Chris Hockabout
Bill Eaken

Installation et programme de lancement
Darren Johnson

Programmation supplémentaire
Livia Mackin
Gary Keith Brubaker
Aaron Giles

Tests supplémentaires
Tabitha Tosti
Bob McGehee
Thomas Scott
Beau Kayser

Programmation internationale
Judith Lucero

Le vieux Viandu

Test des versions internationales
Adam Pasztory

Gravure
Wendy Kaplan
Kellie Walker

Rédaction du manuel
Jo 'Capt. Tripps' Ashburn
Mollie Boero

Conception du manuel
Patty Hill

Conception de la boîte
Soo Hoo Design

Illustration de la boîte
Bill Tiller
Larry Ahern

Rédaction technique
Chip Hinnenberg
Lynn Selk

Guide stratégique
Jo 'Capt. Tripps' Ashburn

Techniciens artistiques supplémentaires
Tabitha Tosti
Stephen Kalning
Doug Shannon
Aaron Muszalski
Michael Levine

Modèles de Navires
Wesley Anderson

" Stan's Theme " de
Peter McConnell

Ingénieurs pour l'enregistrement des voix
Ernie Sheesley
Elliot Anders

Assistante des ingénieurs
Laurie Bean

Enregistrement des voix
Screenmusic Studios

Ingénieur des voix LucasArts
Jeff Kliment

Coordination supplémentaire de la production
Susan Upshaw
Linda Grisanti

Compression à flux variable/ Modulation avec correction dynamique des erreurs
Steve Splinter
Paul Wenker

Concept " The Monkeys are listening"
Casey Ackley

Remerciements spéciaux à
Kristi Dechairo
Casey Donahue Ackley
Laura, Michael et Nacy Ackley
Mark Petersen et Dr. Janet Halesbo
Lisa Hansen
Cherie Micallef
Peter Hively
Stephanie Colon
Charles, Pat et Skip Jordan
Amy Tiller
Alfredo Ignacio
Lee Ballard
Dee Overney
John Lyons
Peter McConnell
David Levison
Collette Michaud
Steve Purcell
Toute l'équipe Transaction Software Technologies
Tim Schafer
Sean Clark
Michael Stemmle
Hal Barwood
Tony Hsieh
Stephen R. Shaw
Bret Mogilefsky
Garry Gaber
Melissa Gaber
Mark Christiansen
Gabriel McDonald
Donald Ago
Bob Roden
Krista Hand
Annita Motte
Angie Brown
Jeff Grunden
Dave Grossman
Tami Borowick
Ron Gilbert

REMERCIEMENTS TRES SPECIAUX A
George Lucas

A LA MEMOIRE DE
Bret Barrett

Version française réalisée par Ubi Soft

Marketing :
Karine Kaiser
Linda Bourdin
Mamy Ramanamisata
Isabelle Antraygue

Traduction :
Francis Grembert

Adaptation :
Dub-Club

Casting :
Isabelle Thez
Olivia Serrero

Direction artistique :
Emmanuelle Cosso

Avec les voix de :
Paolo Domingo
Jean-Claude Donda
Michel Mella
Mario Santini
François Jérosme
Marie Vincent
Michel Vigné
Gérard Surugues
Marie-Laure Dougnac
Emmanuel Curtil

Post-production
Manager :
Sylvain Brunet

Post-production :
Guillaume Billaux
Emmanuel Vaillant
Jacques Garder
Siegfried Canto

Localisation :
Bruno Porret

Tests :
Vincent Paquet
Sébastien Doré
Kyle Malette
Sylvain Marsan



Le vieux manuel

C'est La Loi, Matelot !

Garantie Limitée

LucasArts Entertainment Company ("LEC") se réserve le droit de modifier le produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans avertissement préalable.
Ce logiciel et ce manuel sont protégés par les lois sur les droits d'auteurs. Tous droits réservés par LEC. Ce manuel et les produits l'accompagnant ne peuvent être copiés, reproduits, traduits ou transférés, même en partie et sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite préalable de LEC. LEC garantit à l'acheteur original les disques compact ("CD") fournis avec ce produit contre tout défaut de fabrication pendant une période d'utilisation normale de quatre-vingt-dix (90) jours après la date d'achat (la date de la facture faisant foi).

CE LOGICIEL, CES CD ET SA DOCUMENTATION SONT VENDUS "EN L'ÉTAT". EN DEHORS DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS CONCERNANT LES DÉFAUTS DE FABRICATION DU CD, LEC NE COUVRE AUCUNE AUTRE GARANTIE CONCERNANT CE LOGICIEL, CES CD ET SA DOCUMENTATION, ÉCRITE OU ORALE, DIRECTE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, ET SANS LIMITATION DE CE QUI PRÉCÈDE, LES GARANTIES ET CONDITIONS DE COMMERCIALISATION ET D'USAGE À DES FINS SPÉCIFIQUES, MÊME SI LA SOCIÉTÉ A ÉTÉ INFORMÉE D'UN TEL USAGE. DE LA MÊME MANIÈRE, LES RISQUES LIÉS À L'UTILISATION, AUX RÉSULTATS ET AUX PERFORMANCES DE CE LOGICIEL, DE CES CD ET DE LA DOCUMENTATION SONT LAISSÉS À VOTRE ENTIÈRE RESPONSABILITÉ, LEC NE POURRA EN AUCUN CAS ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE ENVERS VOUS-MÊME OU UN TIERS EN CAS DE DOMMAGES INDIRECTS, CONSÉCUTIFS OU SPÉCIFIQUES LIÉS À LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT, Y COMPRIS ET SANS LIMITATION LES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ ET, DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES EN CAS DE BLESSURES, MÊME SI LEC INFORME DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES OU PERTES. VOUS RECONNAISSEZ QUE LA RESPONSABILITÉ DE LEC EN CAS DE PLAINTE LÉGALE (CONTRACTUELLE, PRÉJUDICE OU AUTRES) NE POURRA PAS EXCÉDER LE MONTANT PAYÉ À L'ORIGINE POUR L'ACHAT DE CE PRODUIT.

Manuel Abrégé

Si le CD fourni avec ce produit s'avérait défectueux, appelez notre Hot Line au : 02.99.08.90.77.
Demandez le n° d'accord obligatoire, envoyez pour échange le logiciel défectueux muni de ce bon sans sa boîte à :

EURO-MAINTENANCE
BP2 56200 La Gacilly

Il sera nécessaire de préciser sur papier libre votre nom, prénom, rue, ville, ainsi que :
le n° d'accord, la date d'achat et le magasin. L'échange reste possible chez votre revendeur.

© 1997 LucasArts Entertainment Company LLC. Tous droits réservés. The Curse of Monkey Island est une marque déposée de LucasArts Entertainment Company LLC. Le logo LucasArts est une marque déposée de Lucasfilm Ltd., utilisation soumise à autorisation.

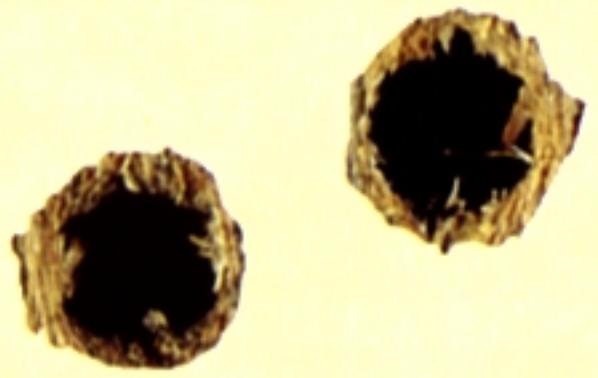
Cette œuvre est une fiction. Tous les personnages et événements décrits dans ce jeu sont fictifs. Toute ressemblance avec des personnages existants ou ayant existé serait purement fortuite

Le Vieux Manuel





Fin





PROOF OF PURCHASE
LUCAS ARTS
PROOF OF PURCHASE
Curse of Monkey Island
0-23272-10818-2

Le Vieux Manuel

