

LeChuck's Revenge

# MONKEY ISLAND

**LucasArts**

*Lucasfilm Games*

LUCASFILM GAMES PRESENTE

# L'ILE 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 F. 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 Hinzenberg, Elias Mark, Kris Sontag et (Hollywood) Jon Van  
 Testeurs en second par Jo Ashburn, Wayne Cline, James "Stainless" Hanley, Kirk "Blud" Lesser, Bret "Egg" Moglefsky, Tabitha Tostl, 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 Sescerman  
 Support Produit par Nhris 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

**D**ans 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

**P**our 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

**Q**uand 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

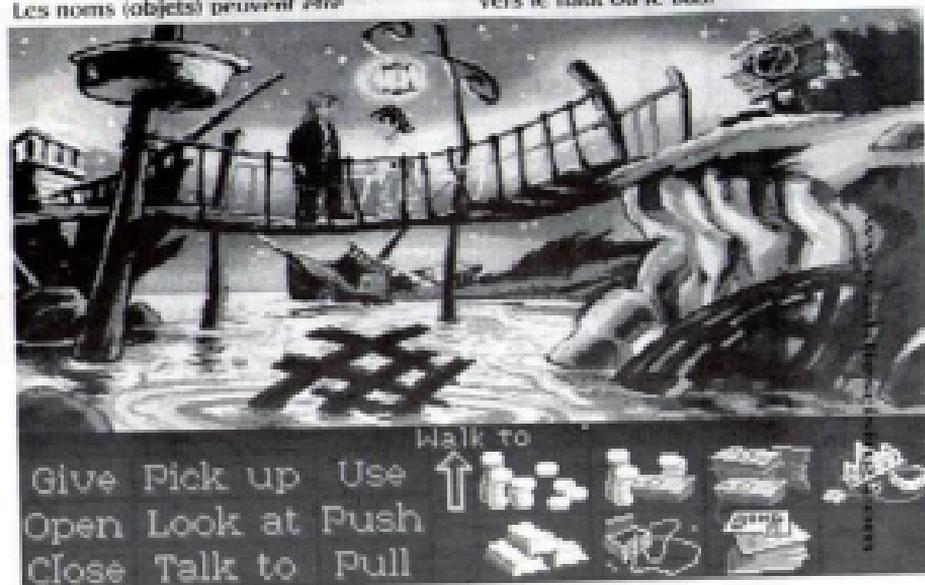
touche un objet intéressant ou utile à l'écran. Par exemple, lorsque Guybrush est près d'une porte pouvant être ouverte, positionner le curseur sur la porte éclairera le verbe Ouvrir. Pressez le bouton droit de la souris (ou le bouton du joystick) ou la touche TAB permettra d'utiliser le verbe éclairé, 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 ajoutée 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.



100  
101  
102  
103  
104  
105  
106  
107  
108  
109  
110  
111  
112  
113  
114  
115  
116  
117  
118  
119  
120  
121  
122  
123  
124  
125  
126  
127  
128  
129  
130  
131  
132  
133  
134  
135  
136  
137  
138  
139  
140  
141  
142  
143  
144  
145  
146  
147  
148  
149  
150  
151  
152  
153  
154  
155  
156  
157  
158  
159  
160  
161  
162  
163  
164  
165  
166  
167  
168  
169  
170  
171  
172  
173  
174  
175  
176  
177  
178  
179  
180  
181  
182  
183  
184  
185  
186  
187  
188  
189  
190  
191  
192  
193  
194  
195  
196  
197  
198  
199  
200  
201  
202  
203  
204  
205  
206  
207  
208  
209  
210  
211  
212  
213  
214  
215  
216  
217  
218  
219  
220  
221  
222  
223  
224  
225  
226  
227  
228  
229  
230  
231  
232  
233  
234  
235  
236  
237  
238  
239  
240  
241  
242  
243  
244  
245  
246  
247  
248  
249  
250  
251  
252  
253  
254  
255  
256  
257  
258  
259  
260  
261  
262  
263  
264  
265  
266  
267  
268  
269  
270  
271  
272  
273  
274  
275  
276  
277  
278  
279  
280  
281  
282  
283  
284  
285  
286  
287  
288  
289  
290  
291  
292  
293  
294  
295  
296  
297  
298  
299  
300  
301  
302  
303  
304  
305  
306  
307  
308  
309  
310  
311  
312  
313  
314  
315  
316  
317  
318  
319  
320  
321  
322  
323  
324  
325  
326  
327  
328  
329  
330  
331  
332  
333  
334  
335  
336  
337  
338  
339  
340  
341  
342  
343  
344  
345  
346  
347  
348  
349  
350  
351  
352  
353  
354  
355  
356  
357  
358  
359  
360  
361  
362  
363  
364  
365  
366  
367  
368  
369  
370  
371  
372  
373  
374  
375  
376  
377  
378  
379  
380  
381  
382  
383  
384  
385  
386  
387  
388  
389  
390  
391  
392  
393  
394  
395  
396  
397  
398  
399  
400  
401  
402  
403  
404  
405  
406  
407  
408  
409  
410  
411  
412  
413  
414  
415  
416  
417  
418  
419  
420  
421  
422  
423  
424  
425  
426  
427  
428  
429  
430  
431  
432  
433  
434  
435  
436  
437  
438  
439  
440  
441  
442  
443  
444  
445  
446  
447  
448  
449  
450  
451  
452  
453  
454  
455  
456  
457  
458  
459  
460  
461  
462  
463  
464  
465  
466  
467  
468  
469  
470  
471  
472  
473  
474  
475  
476  
477  
478  
479  
480  
481  
482  
483  
484  
485  
486  
487  
488  
489  
490  
491  
492  
493  
494  
495  
496  
497  
498  
499  
500  
501  
502  
503  
504  
505  
506  
507  
508  
509  
510  
511  
512  
513  
514  
515  
516  
517  
518  
519  
520  
521  
522  
523  
524  
525  
526  
527  
528  
529  
530  
531  
532  
533  
534  
535  
536  
537  
538  
539  
540  
541  
542  
543  
544  
545  
546  
547  
548  
549  
550  
551  
552  
553  
554  
555  
556  
557  
558  
559  
560  
561  
562  
563  
564  
565  
566  
567  
568  
569  
570  
571  
572  
573  
574  
575  
576  
577  
578  
579  
580  
581  
582  
583  
584  
585  
586  
587  
588  
589  
590  
591  
592  
593  
594  
595  
596  
597  
598  
599  
600  
601  
602  
603  
604  
605  
606  
607  
608  
609  
610  
611  
612  
613  
614  
615  
616  
617  
618  
619  
620  
621  
622  
623  
624  
625  
626  
627  
628  
629  
630  
631  
632  
633  
634  
635  
636  
637  
638  
639  
640  
641  
642  
643  
644  
645  
646  
647  
648  
649  
650  
651  
652  
653  
654  
655  
656  
657  
658  
659  
660  
661  
662  
663  
664  
665  
666  
667  
668  
669  
670  
671  
672  
673  
674  
675  
676  
677  
678  
679  
680  
681  
682  
683  
684  
685  
686  
687  
688  
689  
690  
691  
692  
693  
694  
695  
696  
697  
698  
699  
700  
701  
702  
703  
704  
705  
706  
707  
708  
709  
710  
711  
712  
713  
714  
715  
716  
717  
718  
719  
720  
721  
722  
723  
724  
725  
726  
727  
728  
729  
730  
731  
732  
733  
734  
735  
736  
737  
738  
739  
740  
741  
742  
743  
744  
745  
746  
747  
748  
749  
750  
751  
752  
753  
754  
755  
756  
757  
758  
759  
760  
761  
762  
763  
764  
765  
766  
767  
768  
769  
770  
771  
772  
773  
774  
775  
776  
777  
778  
779  
780  
781  
782  
783  
784  
785  
786  
787  
788  
789  
790  
791  
792  
793  
794  
795  
796  
797  
798  
799  
800  
801  
802  
803  
804  
805  
806  
807  
808  
809  
810  
811  
812  
813  
814  
815  
816  
817  
818  
819  
820  
821  
822  
823  
824  
825  
826  
827  
828  
829  
830  
831  
832  
833  
834  
835  
836  
837  
838  
839  
840  
841  
842  
843  
844  
845  
846  
847  
848  
849  
850  
851  
852  
853  
854  
855  
856  
857  
858  
859  
860  
861  
862  
863  
864  
865  
866  
867  
868  
869  
870  
871  
872  
873  
874  
875  
876  
877  
878  
879  
880  
881  
882  
883  
884  
885  
886  
887  
888  
889  
890  
891  
892  
893  
894  
895  
896  
897  
898  
899  
900  
901  
902  
903  
904  
905  
906  
907  
908  
909  
910  
911  
912  
913  
914  
915  
916  
917  
918  
919  
920  
921  
922  
923  
924  
925  
926  
927  
928  
929  
930  
931  
932  
933  
934  
935  
936  
937  
938  
939  
940  
941  
942  
943  
944  
945  
946  
947  
948  
949  
950  
951  
952  
953  
954  
955  
956  
957  
958  
959  
960  
961  
962  
963  
964  
965  
966  
967  
968  
969  
970  
971  
972  
973  
974  
975  
976  
977  
978  
979  
980  
981  
982  
983  
984  
985  
986  
987  
988  
989  
990  
991  
992  
993  
994  
995  
996  
997  
998  
999  
1000

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.

## QUELQUES TRUCS A ESSAYER A WOODTICK

**V**ous 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'écrêteau près du pont. Placez le curseur sur l'écrêteau. 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'écrêteau et vous dira ce qu'il voit. Le pirate expérimenté prend l'habitude de voter tout ce qui n'est pas cloué au sol; essayez donc de prendre l'écrêteau. 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 apparait sur la ligne des Commandes. Positionnez le curseur sur l'écrêteau et validez. Ceci termine la phrase "Prend écrêteau" sur la ligne des Commandes. Si Guybrush n'est pas déjà près de l'écrêteau, 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 laverie: marchez jusqu'à l'entrée se trouvant dans la partie inférieure de la fenêtre d'Animation. Commencez donc par parler avec le serveur:

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?

## PARLER AUX PERSONNAGES

**I**l 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 apparaitront. 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

**P**our 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 (I et J 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.

You can't live off your past glories forever!



\*Tell me about this Largo guy.  
 \*How's the pirate biz?  
 \*Any idea where I could hire a ship?  
 \*Well, I'll see you salty dogs later.

## NOTRE PHILOSOPHIE

**N**ous sommes convaincus que vous achetez des jeux pour être divertit, et 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 frotter 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 étranges 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.

- Si vous voulez élucider le jeu plus facilement, commandez un livre d'astuces (adressez-vous à Ubi Soft, tel: 16.1.48.57.65.52).

- Si vous avez besoin d'assistance technique, appelez le numéro suivant. Ce numéro de donne pas accès aux astuces.

Euromaintenance  
téléphone, 16.99.08.90.77



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'île 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

Distribué par

**UBI SOFT**

8-10, rue de Valmy  
93100 MONTREUIL s/BOIS

tel: 48.57.65.52

# CARTE DE REFERENCE

## Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge®

### PROCÉDURES DE DÉMARRAGE :

1. Allumez votre ordinateur.
2. Insérez votre CD dans votre lecteur.
3. Tapez D: puis appuyez sur Entrer.
4. Après l'invite D:\ tapez go puis pressez sur Entrer.
5. Utilisez alors la roue des codes pour pouvoir commencer à jouer.

### CONTRÔLE DU CURSEUR

Vous pouvez contrôler le curseur avec votre souris. Utilisez le bouton gauche de la souris pour sélectionner les objets à l'écran ou pour choisir une ligne de dialogue dans une conversation.

Appuyez sur le bouton droit pour utiliser un verbe en surbrillance en rapport avec l'objet sur lequel est pointé le curseur. Si vous disposez d'une souris et d'un joystick, vous pouvez en sélectionner un en maintenant les touches CTRL et m pour la souris ou j pour le joystick.

Les touches CTRL j recalibre le joystick que vous aurez préalablement recontré.

### CONTRÔLE AU CLAVIER

Pour contrôler le jeu grâce au clavier, utilisez soit les flèches, soit le pavé numérique.

Les touches Enter (ou 5) correspondent au bouton gauche de la souris, la touche TAB au bouton droit. Tous les verbes utilisés dans le jeu peuvent aussi être sélectionnés à partir du

**G:** donne **P:** prends **U:** utilise

**O:** ouvre **L:** regarde **S:** pousse

**C:** ferme **T:** parle avec **Y:** tire

Pour que le clavier fonctionne correctement, la touche Caps Lock doit être sur off.

### INSTRUCTIONS POUR SAUVER/CHARGER

Pour sauver ou charger une partie, appuyez sur F5. Lorsque la fenêtre apparaît, choisissez Sauver, Charger, Jouer ou Quitter.

**Pour sauver :** cliquez sur l'option Sauver. La liste des parties déjà sauvegardées sera affichée à l'écran.

Sélectionnez une partie en pointant le curseur dessus et en cliquant. Vous pouvez modifier son nom ou en ajouter un nouveau. Appuyez sur Entrer ou cliquez sur OK pour sauvegarder le jeu.

Cliquez sur Annuler si vous ne souhaitez plus sauvegarder.

**Pour charger la partie :** cliquez sur l'option Charger. La liste des parties déjà sauvegardées apparaît à l'écran. Cliquez sur Annuler si vous ne désirez plus charger une partie ou choisissez une partie en pointant le curseur dessus et cliquez.

## TOUCHES DE FONCTIONS

• <i>Charger/sauver une partie :</i>	<b>F5</b>
• <i>Eviter une scène :</i>	<b>ESC</b>
• <i>Recommencer une partie :</i>	<b>F8</b>
• <i>Suspendre le jeu :</i>	<b>barre d'espace</b>
• <i>Contrôle du son :</i> Haut parleur interne   off   on	Carte sonore <b>plus fort</b> <b>plus faible</b>
• <i>Vitesse de défilement des messages :</i> + -	<b>plus rapide</b> <b>plus lent</b>
• <i>Souris on :</i>	<b>CTRL m</b>
• <i>Joystick on :</i>	<b>CTRL j</b>
• <i>Numero de version :</i>	<b>CTRL v</b>
• <i>Quitter :</i>	<b>ALT x</b>