

L'ILE AUX SINGES 2: LA VENGEANCE DE LECHUCK

Carte de référence pour Amiga

CONTENU

Votre jeu l'île aux singes 2 doit comporter:

- * Vos disquettes de jeu
- * Un manuel d'utilisation
- * Une roue de protection Mix'n Mojo Vaudou
- * Différentes choses dont vous n'avez pas vraiment besoin pour jouer au jeu.

POUR COMMENCER

Note: Nous vous recommandons de faire tout d'abord des copies de sécurité de toutes vos disquettes et de mettre les originaux dans un endroit sûr. Les disquettes ne sont pas protégées contre la copie, il suffit donc de suivre les indications du manuel de votre Amiga. Si vous utilisez le Workbench pour copier les disquettes, le Workbench ajoutera les mots "Copy of" devant le nom de chaque disquette. Afin de jouer à l'île Aux Singes 2: la vengeance de LeChuck, vous devez renommer le nom de chaque disquette au nom original.

POUR JOUER A PARTIR DES DISQUETTES

Insérez **Monkey2 Disk 1** dans le lecteur DFO et allumez l'ordinateur. Le jeu commencera automatiquement.

A différents moments du jeu, il vous sera demandé d'insérer d'autres disques Monkey2. Vous pouvez utiliser n'importe lequel de vos lecteurs pour ceci.

POUR INSTALLER LE JEU SUR UN DISQUE DUR

- 1) Chargez votre disque dur comme d'habitude.
- 2) Insérez la disquette **Monkey2 Disc 1** dans n'importe quel lecteur.
- 3) Sur le Workbench, double-cliquez sur l'icône **Monkey2 Disc 1** pour ouvrir sa fenêtre.
- 4) Double-cliquez sur l'icône "Install" pour installer **Monkey2**.

Une fenêtre s'ouvrira, demandant s'il faut installer **Monkey2**. Ce peut-être une partition du disque dur ou un répertoire déjà existant sur une partition.

5) Pour installer au premier niveau du disque dur, entrez simplement le nom de ce lecteur, suivi par ":" (par exemple, "DHO").

Pour installer le jeu dans un répertoire déjà existant sur votre partition, tapez le chemin complet du répertoire (par exemple, "LOISIRS:Jeux/Aventure").

6) Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran. Il vous sera demandé d'insérer chacune des disquettes de **Monkey2**, dans l'ordre.

POUR JOUER À PARTIR DU DISQUE DUR

Pour charger le jeu installé sur votre disque dur, ouvrez le tiroir "**Monkey-Island2**" puis double-cliquez sur l'icône "**Monkey2**".

CONTROLE DU CURSEUR/CLAVIER

Pour diriger le curseur au clavier, utilisez la touche Amiga avec les touches "flèches". La touche **Enter** correspond au bouton gauche de la souris, la touche **Tab** au bouton droit.

Tous les verbes utilisés dans le jeu peuvent également être sélectionnés en appuyant sur une touche du clavier. Chaque verbe correspond à une touche. Appuyer sur cette touche revient à déplacer le curseur jusqu'au verbe et à cliquer avec le bouton gauche de la souris ou la touche **Enter**. Les touches sont les suivantes:

G Donne	P Prends	U Utilise
O Ouvre	L Regarde	S Pousse
C Ferme	T Parle	Y Tire

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT/ SAUVEGARDE

Si vous jouez à partir des disquettes, il vous faudra préparer une disquette vierge, et la formater avant de commencer à jouer. Cette disquette deviendra votre disquette de sauvegarde (vous pouvez utiliser plus d'une disquette pour sauvegarder vos parties). Vous pouvez sauvegarder près de 20 parties par disquette. Les joueurs sur disque dur auront leurs parties sauvegardées dans le répertoire où se trouve le jeu.

Pressez **F5** quand vous désirez sauvegarder ou charger une partie. Une fois l'écran de sauvegarde/chargement à l'écran, vous pouvez déplacer le curseur et cliquer sur **Sauver**, **Charger**, **Jouer** (pour revenir au jeu là où vous étiez avant de presser **F5**) ou **Quitter** (pour stopper le jeu).

Si vous jouez à partir de disquettes, vous devrez insérer votre disquette de sauvegardes quand on vous le demandera. **Note: faites bien attention d'attendre que la lumière du lecteur s'allume, puis s'éteigne, avant de sélectionner Charger ou Sauver.**

Une fois l'écran de sauvegarde/chargement à l'écran, vous pouvez déplacer le curseur et cliquer sur **Sauver**, **Charger**, **Jouer** (pour revenir au jeu là où vous étiez avant d'appuyer sur F5) ou **Quitter** (pour stopper le jeu).

POUR SAUVER:

Cliquez sur l'option **Sauver**. La liste actuelle des sauvegardes apparaît dans des cases à gauche de l'écran. Cliquez sur les flèches pour faire défiler l'ensemble de la liste, avec le bouton droit pour aller directement à la première ou à la dernière sauvegarde. Sélectionnez une case en y déplaçant le curseur puis en cliquant. Vous pouvez maintenant taper le nouveau nom de cette case ou utiliser la touche Backspace pour changer l'ancien nom et écraser ainsi l'ancienne sauvegarde. Appuyez sur **Enter** ou cliquez sur **OK** pour sauvegarder la partie. Cliquez sur **Annuler** si vous avez changé d'avis et que vous ne voulez plus la sauvegarder.

POUR CHARGER:

Cliquez sur l'option **Charger**. La liste actuelle des sauvegardes apparaît dans des cases à gauche de l'écran. Cliquez sur les flèches pour faire défiler l'ensemble de la liste, avec le bouton droit pour aller directement à la première ou à la dernière sauvegarde. Cliquez sur **Annuler** si vous avez changé d'avis et que vous ne voulez plus charger une partie. Pour charger une partie sauvegardée, cliquez sur sa case.

Attention: charger une partie précédemment sauvegardée vous fera perdre la partie en cours. Si vous pensez que vous aurez à revenir à la partie telle qu'elle était avant que vous ne n'appuyiez sur F5, soyez sûr de Sauvegarder cette partie auparavant avant d'en charger une ancienne.

GESTION DE LA MEMOIRE

Monkey2 est un jeu ENORME, et vous pourrez avoir quelques problèmes de mémoire si vous n'avez qu'un mégabyte de Ram, particulièrement si vous jouez à partir d'un disque dur. L'espace mémoire minimum pour jouer est 380K.

Pour trouver de combien de mémoire disponible vous disposez pour **Monkey Island 2**, appuyez Ctrl-k pendant le jeu. Une mémoire insuffisante ou fragmentée donnera comme message "Plus assez de mémoire" pendant le jeu, et des accès disques pendant chaque animation. Pour éviter ces problèmes, essayer:

1) de charger **Monkey2** à partir des disquettes. La disquette 1 de **Monkey2** comporte une séquence de démarrage destinée à libérer le plus de mémoire possible.

2) de déconnecter votre lecteur de disquettes externe.

Ceci libérera 15-20K que l'AmigaDos réserve pour chaque lecteur de disquettes connecté.

3) de changer la séquence de démarrage de votre disque dur

Retirez toutes les commandes résidentes, toutes références à RAM: et tous les utilitaires qui fonctionnent en parallèle. En dernier recours, utilisez cette séquence de démarrage minimale:

LOADWB

ENDCLI

4) de réduire les buffers de votre disque dur Suivez les instructions livrées avec votre disque dur. Il vous faudra peut-être avoir recours à un utilitaire donné avec votre disque dur.

FONCTIONS ET COMMANDES CLAVIER

Charger ou Sauvegarder une partie F5

Passer une Scène Automatique ESC ou les deux boutons de la souris en même temps.

Recommencer une partie F8

Faire une pause BARRE ESPACE

Contrôle des sons:

[plus bas

] plus fort

Vitesse de défilement des messages:

Plus rapide +

Plus lent -

Effacer la ligne de dialogue

Mémoire restante CTRL k

Bouton gauche de la souris ENTER ou ALT Amiga (sur la gauche du clavier)

Bouton droit de la souris TAB ou ALT Amiga (sur la droite du clavier)

Déplacement du curseur Touche Amiga avec les touches fléchées (pas sur le pavé numérique)

Quitter le jeu CTRL c

Numéro de version CTRL v

Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga, Inc. Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, les noms des personnages, et tous les autres éléments du jeu sont déposés par LucasArts Entertainment Company.™ & © 1991, 1992, LucasArts Entertainment Company. Tous droits réservés.