

Le Secret de l'Île aux Singes™

Lucasfilm Games™ Présente

# Le Secret de l'Île aux Singes™

Conçu et réalisé par Ron Gilbert

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

Paysages de Steve Purcell, Mark Ferrari,  
et Mike Ebert

Animation de Steve Purcell, Mike Ebert,  
et Martin Cameron

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

Traduction Française de Janine Pitot

Produit par Gregory D. Hammond  
Directeur de Lucasfilm Games,  
Steven D. Arnold

Directeur Général, Doug Glen  
Directeur des Opérations, David Fox  
Manager en Marketing, Stacey Lamiero  
Relations Publiques, Betsy Irion  
Support Administratif, Wendy Bertram,  
Meredith Cahill, Alexa Eurich,  
Paula Hendricksen, Debbie Ratto,  
Andrea Siegel, et Lisa Star

Testeurs en chef, Judith Lucero,  
et Kirk Roulston

Testeurs, version française, Yannick  
Chassereau et Cyril Kollock

Emballage conçu par Catherine Flanders  
Papier marbré de Peggy Skycraft  
Illustré par Steve Purcell  
Coordination de l'Emballage,  
Lyza Swearingen Latham  
Manuel conçu par Mark Shepard

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

Un grand merci à George Lucas.

## IMPORTANT: A LIRE EN PREMIER

**M**ême si vous avez joué aux jeux de Lucasfilm auparavant, nous avons changé certaines fonctions dans Le **Secret de l'Île aux Singes**, dont vous devez être informé.

Si vous indiquez un objet sur l'écran avec votre curseur, le verbe correspondant à l'objet sera d'une couleur différente en bas de l'écran. Par exemple quand le curseur touchera une porte, le verbe "**Ouvrez**" se détachera des autres et apparaîtra en plus clair. En appuyant sur le côté droit de la souris (ou le second bouton du contrôleur (reportez-vous à la carte de référence), vous pouvez automatiquement exécuter cette action. Ne vous en faites pas, cette fonction ne change en rien la difficulté des énigmes.

Vous n'avez plus besoin de cliquer deux fois pour sélectionner un objet ou un dialogue. Un simple "clic" remplace cette fonction.

## A PROPOS DU SECRET DE L'ÎLE AUX SINGES

**D**ans le **Secret de l'Île aux Singes**, vous jouez le rôle de Guybrush Threepwood, un jeune homme naïf qui vient de débarquer sur l'Île de Mêlée (quelque part dans les Caraïbes). Notre héros a atterri sur cette île avec l'intention de réaliser son ambition la plus chère, devenir un pirate redoutable assoiffé de sang.

Il ne se doute pas que des choses étranges sont en train de se passer sur l'Île de Mêlée, et sur la mystérieuse Île aux Singes.

Alors que Guybrush part à l'aventure, il réalise que les apparences sont trompeuses, que même les pirates assoiffés de sang sont sujets à la peur, et qu'il ne suffit pas de boire du grog et de brandir une épée pour être pirate!

Votre rôle consiste à guider les pas de Guybrush sur l'Île de Mêlée, et ensuite de poursuivre vos aventures sur l'Île aux Singes.

Tout d'abord Guybrush doit faire ses preuves en réussissant les trois épreuves. Vous apprendrez beaucoup de choses sur la vie de pirate et le folklore local. Ne soyez pas surpris si vous rencontrez des gens très anachroniques!

Si c'est la première fois que vous utilisez un jeu d'aventure, vous allez découvrir tout un monde plein d'amusement. Soyez patient, même s'il vous faut du temps pour résoudre les énigmes. Si vous vous trouvez coincé, il vous faudra peut-être résoudre une énigme, ou trouver un objet spécifique avant de pouvoir continuer. Persévérez, et **utilisez votre imagination**, elle vous permettra de guider Guybrush à la découverte du **Secret de l'Île aux Singes**!

## POUR DEMARRER

**P**our démarrer votre jeu, utilisez la carte de référence incluse dans le jeu. Elle contient tous les renseignements concernant votre ordinateur.

## PROTECTION CONTRE LA COPIE

**A**près avoir démarré le programme, un écran apparaîtra avec un visage de pirate (plus précisément une combinaison de deux visages). Vous devez alors introduire une date qui correspond à la fois au pirate et au lieu géographique indiqué sur l'écran.

Utilisez votre "**roue de pirate**" pour trouver la date exacte, en faisant correspondre le visage sur l'écran avec un visage sur la roue. Ensuite, vous pourrez trouver la date, en regardant la case sous le nom de l'île mentionnée sur l'écran. Introduisez alors la date en utilisant votre clavier.

**Ne perdez pas la "roue de pirate."** Sans elle vous ne pouvez pas jouer. Si vous perdez la roue, contactez Lucasfilm Games au 1-415-721-3333 pour en obtenir une autre.

## POUR JOUER

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

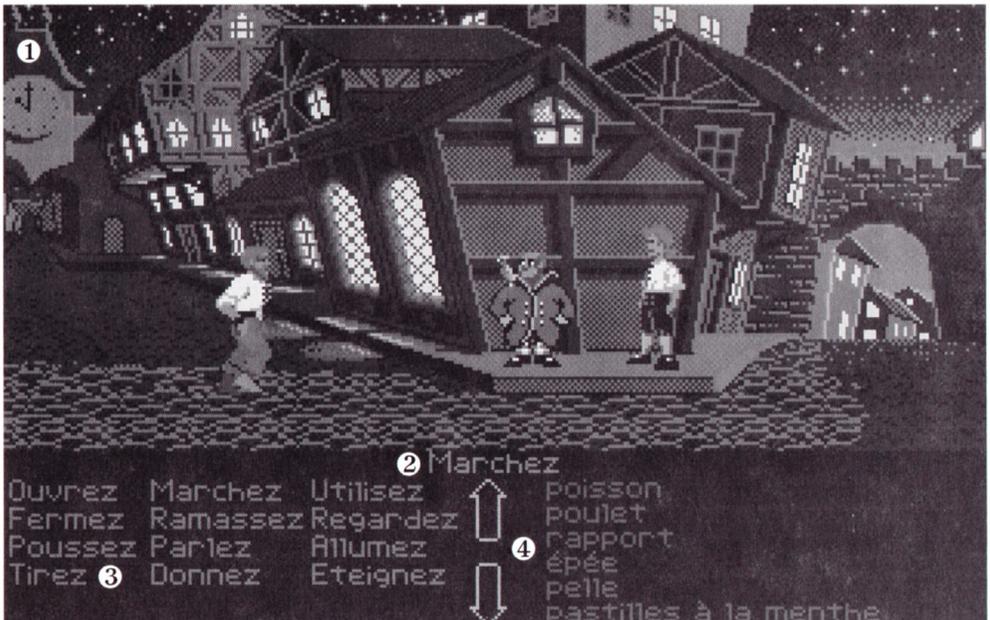
❶ **La Fenêtre d'Animation** est la plus grande partie de l'écran. C'est là que vous observez l'animation. C'est une vue, genre objectif de caméra, d'une scène avec des personnages. Les dialogues apparaissent aussi dans cette partie de l'écran.

❷ **La Ligne des phrases** se trouve sous la fenêtre d'animation. Vous pouvez utiliser cette ligne pour construire des phrases et diriger les actions de *Guybrush*. Une phrase consiste en un verbe et des noms (objets). Par exemple, une phrase typique serait : "Utilisez pelle avec terre". Les prépositions entre le verbe et le nom apparaissent automatiquement.

❸ **Les verbes** doivent être sélectionnés dans

la colonne des verbes sous la ligne des phrases. Pour sélectionner un verbe, positionnez le curseur sur le verbe et appuyez sur votre bouton gauche de souris ou de joystick et sur ENTER. Les verbes apparaissent dans une couleur contrastée quand quelque chose dans la fenêtre d'animation appelle leur emploi. Par exemple, quand *Guybrush* s'approche d'une porte qui peut être ouverte, en positionnant le curseur sur la porte, le verbe "Ouvrez" sera contrasté. En appuyant sur le bouton droit de la souris ou du joystick le verbe sera automatiquement utilisé avec l'objet. Notez que quand un verbe est contrasté avec un objet, il est aussi possible d'utiliser d'autres verbes avec ce même objet.

❹ **L'Inventaire** se trouve du côté droit des verbes. Au début du jeu l'inventaire ne contient rien. Quand *Guybrush* ramasse un objet ou que quelqu'un lui donne un objet dans le courant du jeu, les objets sont notés dans l'inventaire. Il n'y a pas de limite quant aux nombres d'objets que *Guybrush* peut porter (après tout, il est jeune et musclé!). Quand il y a plus de six objets dans l'inventaire, des



flèches apparaissent à gauche de la liste. Utilisez-les pour déplacer la liste de haut en bas.

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

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

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

## DES CHOSES A ESSAYER SUR MELEE

**R**egardez le poster sur la première maison près du dock. Sélectionnez le verbe "Regardez" avec le curseur en appuyant sur le bouton de gauche de la souris, ou du joystick, ou la touche **ENTER**.

Notez que le mot "Regardez" se trouve sur la ligne des phrases.

Positionnez le curseur sur le poster et appuyez sur le bouton de souris de gauche ou le bouton de joystick, ou la touche **ENTER**. Cela vous permet de compléter la phrase "Regardez poster" sur la ligne des phrases. Si Guybrush ne se trouve pas près du poster, il s'avancera alors

vers le poster pour le lire.

### Ouvrez la porte du Scumm Bar.

Positionnez le curseur au dessus de la porte du bar. Vous verrez le verbe "Ouvrez" qui est contrasté. Appuyez sur le bouton droit de la souris ou du joystick ou la touche de tabulation pour ouvrir la porte.

### Rentrez dans le Scumm Bar.

**Parlez à chacun des pirates dans le scumm bar.** Le nom pirate apparaît sur la ligne des phrases. Ils vous fourniront des informations précieuses.

Reportez-vous à la section intitulée "Pour Parler aux Personnages" pour plus d'information.

Parlez au Conseil des Pirates dans la pièce à côté du bar. Ils auront aussi beaucoup de bons conseils à vous donner.

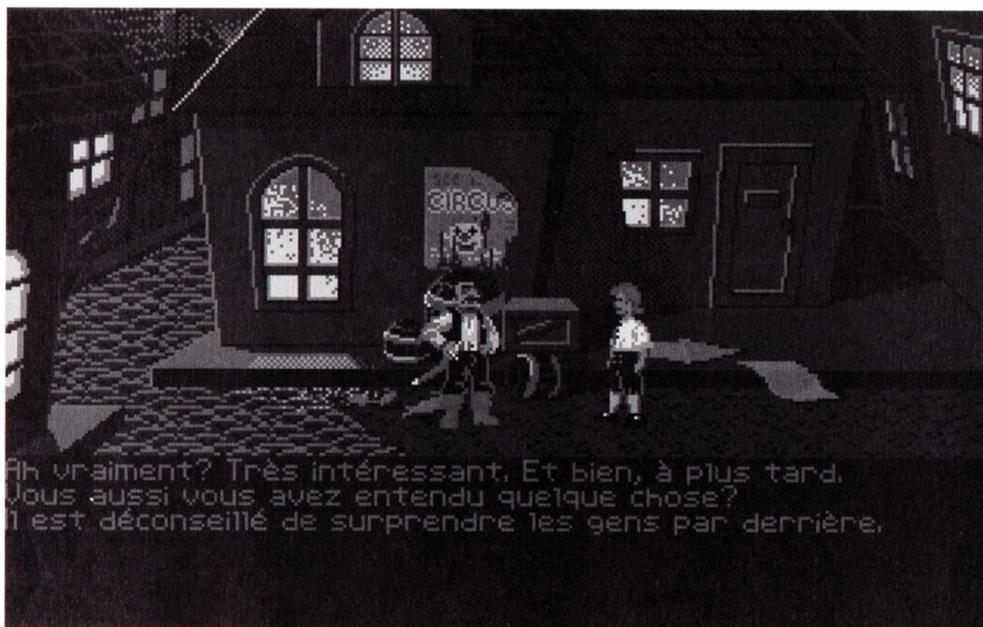
**Essayez de vous faufiler dans la cuisine à l'insu du cuisinier.**

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

## POUR PARLER AUX PERSONNAGES

**V**ous rencontrerez beaucoup de personnages "intéressants" avec qui vous pouvez engager une conversation. Chaque personne a son mot à dire, qu'elle soit amicale ou hostile, qu'elle ait de bonnes ou de mauvaises intentions! Souvent vous pouvez parler à quelqu'un au début du jeu, et revenir plus tard pour obtenir de nouvelles informations. Pour parler aux personnages, positionnez le curseur sur la personne et appuyez sur le bouton de droite de la souris, du joystick, ou sur la **touche de tabulation** pour utiliser le verbe **Parlez** automatiquement.

Durant la conversation vous devez sélectionner une phrase parmi quelques phrases en bas de l'écran. Cliquez sur la phrase de votre choix. Bien sûr votre choix déterminera la



réponse que vous obtiendrez. Lors des conversations vous aurez la possibilité de continuer à faire des choix différents. Ne vous en faites pas. Vous ne serez pas pénalisé pour avoir fait le mauvais choix. Le but du jeu est de s'amuser le plus possible!

## TOUCHES DE FONCTION

**P**our garder votre progression dans le jeu, ce qui vous permet d'éteindre votre ordinateur et de recommencer à jouer plus tard, utilisez la fonction Sauvez. Simplement appuyez sur **F5**, la touche pour Sauver/Garder votre jeu (reportez-vous à la carte de référence pour plus de détail). Notez que le jeu que vous gardez doit comprendre au moins deux lettres. Pour charger un jeu que vous avez gardé, utilisez la touche pour Sauver/Garder à n'importe quel moment dans le jeu, après que le jeu soit chargé.

**Pour éviter une scène de coupe**, appuyez sur la touche **ESC** ou appuyez sur les deux touches de souris ou joystick. Reportez-vous à la carte de référence pour plus de détails. Après

avoir joué au **Secret de l'Île aux Singes** plusieurs fois, vous pouvez utiliser cette fonction pour éviter certaines scènes que vous avez vu auparavant, par exemple, la scène d'introduction.

Pour recommencer le jeu du début, appuyez sur la touche indiquée sur la carte de référence (**F8** sur la plupart des ordinateurs).

**Pour mettre le jeu en pause**, appuyez sur la barre d'espacement.

Appuyez de nouveau pour recommencer à jouer.

**Pour ajuster la vitesse de la ligne des messages**, afin qu'elle soit adaptée à votre vitesse de lecture, appuyez sur les touches indiquées sur votre carte de référence (+ et – sur la plupart des ordinateurs).

**Pour allumer ou éteindre le son**, appuyez sur les touches indiquées sur votre carte de référence. Notez que sur certains ordinateurs le son ne peut être ajusté qu'en contrôlant le bouton de volume à l'écran.

## NOTRE PHILOSOPHIE

**N**ous sommes convaincus que vous achetez des jeux pour être diverti, 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 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 Cuybrush peut mourir, mais avec un peu de bon sens, il est facile d'anticiper ces situations, et il n'est pas nécessaire d'être excessivement paranoïaque. Gardez le jeu si vous pensez être dans une situation dangereuse, mais n'ayez crainte, vos pas vous mèneront rarement à la mort. Vous aurez toujours la possibilité de vous en sortir.

## QUELQUES BONS CONSEILS

- ☛ **Ramassez le plus d'objets possible.** Vous aurez probablement l'occasion d'utiliser ces objets étranges à un moment ou à un autre.
- ☛ **Si vous vous retrouvez coincé, regardez les objets que vous avez ramassés et essayez de deviner à quoi ils peuvent vous servir.** Réfléchissez aussi aux endroits que vous avez visités, et aux gens que vous avez rencontrés. Vous devriez pouvoir faire des rapprochements qui vous aideront à 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 Ubisoft, tel: 16.(1).48.57.65.52).**
- ☛ **Si vous voulez avoir accès aux astuces par téléphone, appelez 1-900-740-JEDI (1-900-740-5334) aux Etats-Unis. Le coût est 75 cents par minute. Si vous avez moins de dix-huit ans vous aurez besoin de la permission d'un parent.**
- ☛ **Si vous avez besoin d'assistance technique, appelez 1-415-721-3333. Ce numéro ne vous donne pas accès aux astuces.**



Notification: Lucasfilm Ltd. 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 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.

#### **Pour les Etats-Unis et le Canada**

Lucasfilm Ltd. garantit à l'acheteur que les disquettes ne sont pas défectueuses pour un emploi normal et ce, pendant quatre-vingt-dix jours (90) à partir de la date d'achat (avec reçu). Si une disquette présente un défaut de fabrication et si l'acheteur la renvoie à Lucasfilm en respectant les instructions ci-dessous, Lucasfilm remplacera tout produit défectueux: (a) gratuitement, si le produit est défectueux après quatre-vingt-dix jours pour la somme de \$7.50 (U.S. \$).

Pour obtenir un remplacement envoyez simplement la disquette défectueuse à Lucasfilm à l'adresse ci-dessous, avec votre reçu, une explication du problème, votre nom et adresse. Pour obtenir un remplacement après la période de garantie, envoyez la disquette poste payée à Lucasfilm ainsi que votre preuve d'achat, une explication du problème, votre nom et adresse à l'adresse ci-dessous, et un chèque de \$7.50 (U.S. \$). Lucasfilm vous enverra un remplacement.

**IL N'Y A PAS DE GARANTIE DE VENTE, PAS DE GARANTIE POUR UN**

**USAGE PARTICULIER, ET AUCUNE GARANTIE À PART LES GARANTIES FOURNIES DANS LE PARAGRAPHE CI-DESSUS POUR LE LOGICIEL, LES DISQUETTES, ET LA DOCUMENTATION. L'USAGE DE CES PRODUITS EST À VOS PROPRES RISQUES, AINSI QUE LES RÉSULTATS ET LA PERFORMANCE DU LOGICIEL. LUCASFILM N'EST PAS RESPONSABLE POUR TOUT USAGE DÉRIVÉ INDIRECTEMENT PAR L'EMPLOI DE CES PRODUITS Y-COMPRIS DES DÉGATS MATÉRIELS, ET PERSONNELS, MEME DANS LE CAS OU LUCASFILM A ÉTÉ AVERTI DE LA POSSIBILITÉ DE CES PROBLÈMES. CERTAINS ÉTATS N'AUTORISENT PAS LES CLAUSES LÉGALES CI-DESSUS ET DANS CE CAS LÀ CES RESTRICTIONS NE PEUVENT PAS S'APPLIQUER. CETTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROIT SPÉCIFIQUES ET VOUS AVEZ PEUT-ÊTRE D'AUTRES DROITS DICTÉS PAR LES LOIS PROPRES À VOTRE ÉTAT. PAR CETTE GARANTIE VOUS AGRÉEZ QUE LA RESPONSABILITÉ DE LUCASFILM DANS LE CAS D'UN PROBLÈME LÉGAL NE DÉPASSERA PAS LE PRIX D'ACHAT DE CE PRODUIT.**

Lucasfilm Ltd., Games Division  
P.O. Box 10307, San Rafael, CA 94912 USA  
(415) 721-3300 409805FR