

The Secret of Monkey Island™

Welkom bij The Secret of Monkey Island

Waarschijnlijk heb je al wel eerder spellen van Lucasfilm gespeeld. Ten opzichte van onze andere spellen heeft The Secret of Monkey Island echter een aantal verschillen waarvan je je bewust moet zijn.

Zo heeft de interface waarvan je gebruik maakt om het spel te spelen een “auto-highlight” functie, waardoor een mogelijk te gebruiken woord automatisch oplicht wanneer je met de cursor een interessant of bruikbaar voorwerp op het scherm raakt. Als je de cursor bijvoorbeeld op een deur plaatst die kan worden geopend, dan licht het werkwoord Open op het scherm op. Door vervolgens met de rechtermuisknop te klikken, op de toets ENTER te drukken, of op de tweede vuurknop van je joystick te drukken, wordt de opgelichte actie uitgevoerd. In het gegeven voorbeeld wordt de deur dus geopend. Wees gerust, op deze manier geven we je niet de oplossing van een puzzel weg!

Daarnaast is het niet nodig om voorwerpen of wat dan ook te dubbelklikken. Alles dat je in dit spel ziet kan met een enkelvoudige klik worden geactiveerd. Als er niets gebeurt terwijl je toch hebt geklikt, dan heb je waarschijnlijk per ongeluk gedubbelklikt; de eerste klik heeft de actie uit laten voeren, terwijl de tweede deze weer heeft stopgezet!

Over The Secret of Monkey Island

In The Secret of Monkey Island speel jij de rol van Guybrush Threepwood, een jonge man die zojuist is aangekomen bij de kust van Mêlée Island, een eiland ergens in het Caribisch gebied. De reis van onze naïeve held bracht hem naar Mêlée Island om zijn levenswens in vervulling te laten komen... om een woeste, ijzervretende en bloeddorstige Piraat te worden. Hij weet echter niet dat er de laatste tijd een aantal vreemde gebeurtenissen in de buurt van het mysterieuze Monkey Island hebben plaatsgevonden. Op weg te worden mee gesleurd in de maalstroom van duistere gebeurtenissen, komt Guybrush Threepwood er langzaam maar zeer zeker achter dat de dingen niet zo zijn als ze lijken te zijn, en dat ook bloeddorstige piraten heel erg bang kunnen zijn. Al snel ziet hij in dat om piraat te worden meer van je wordt geëist dan alleen met een zwaard te kunnen zwieren en grog te kunnen drinken!

En hier kom jij in het spel... Jij bedenkt de acties die Guybrush onderneemt terwijl hij Mêlée Island voor het eerst verkent en zich voorzichtig op weg naar Monkey Island waagt. Op Mêlée Island moet Guybrush Threepwood bewijzen dat hij het in zich heeft om een echte piraat te kunnen worden, door The Three Trials af te werken. Tijdens deze drie beproevingen zullen Guybrush en jij veel leren over het piratenleven en de plaatselijke folklore. Kijk er echter niet vreemd van op als je er achter komt dat een aantal van de mensen die je tegenkomt nogal modern overkomen voor het piratentijd!

Als dit je eerste Computer Adventure is, bereid je dan voor op een amusante uitdaging! Heb geduld, zelfs al duurt het soms wat langer om de oplossing van een puzzel te kunnen bedenken. Als je vastloopt op een puzzel, dan kan het zijn dat je eerst een andere moet oplossen, of een bepaald voorwerp moet vinden en/of gebruiken. Blijf er echter met je gedachten bij en gebruik je verbeelding om Guybrush Het Geheim van Monkey Island te laten ontdekken en oplossen!

Het spel starten

Je kunt The Secret of Monkey Island zowel vanaf je harde schijf als vanaf de CD-ROM spelen. Nadat je je computer met DOS hebt opgestart, plaats je de CD-ROM in de CD-ROM speler en maak je die het actieve station. Tik daartoe D: achter de DOS prompt, en druk op ENTER. Hierbij is D: de letteraanduiding van je CD-ROM speler. Als het station bij jou een andere letter heeft, tik die dan in plaats van D:. Tik vervolgens START en druk op ENTER.

Kies 1 om het spel vanaf de CD-ROM te spelen.

Om The Secret of Monkey Island vanaf de harde schijf te kunnen spelen, moet je het spel eerst installeren door 0 te kiezen. Volg daarna de instructies die op het scherm volgen op. Vervolgens tik je de volgende commando's achter de DOS prompt om het spel vanaf je harde schijf te starten:

CD MONKEY (Om naar de speldirectory te gaan)
MONKEY (Om het spel te starten)

Kopieerbeveiliging

Nadat je het spel hebt gestart verschijnt een hoofd van een piraat op het scherm. Eigenlijk is het een combinatie van twee gezichten! Je wordt gevraagd het jaartal in te tikken waarin die piraat op een bepaalde geografische locatie iets belangrijks heeft meegeemaakt. Gebruik de Dial-a-Pirate draaischijf om een gezicht te vormen dat met het hoofd op het scherm overeen komt. Zoek daarna op de schijf waar de plaatsnaam staat, die op het scherm wordt genoemd. Tik ten slotte het jaartal in dat je in het vakje boven die naam op je draaischijf ziet.

Het spel spelen

Nadat de titelscène en de introductie zijn afgelopen, zie je Guybrush bij de Official Lookout van Mêlée Island. Nadat ze klaar zijn met praten loopt Guybrush naar het dok aan de andere kant van de stad van Mêlée. Eenmaal daar aangekomen kun jij beginnen met het aangeven van zijn acties. Het scherm is in de volgende secties verdeeld:

1) Het animatievenster beslaat het grootste deel van het scherm. Hier vindt de geanimeerde actie plaats. Het is net alsof je door een camera de ruimte of locatie bekijkt waar de hoofdrolspeler zich bevindt. Ook worden de uitgesproken dialogen en de berichten van het spel in deze sectie weergegeven.

2) De tekstregel staat direct onder het animatievenster. Gebruik deze regel om een zin samen te stellen die Guybrush duidelijk maakt wat hij moet doen. Een zin moet daarbij bestaan uit een werkwoord (actie) en één of twee zelfstandig naamwoorden (voorwerpen/objecten). Een zin die je zou kunnen maken is bijvoorbeeld "Use shovel on dirt" (Gebruik schep met grond). De verbindende woorden zoals "on" (op) of "with" (met) worden automatisch door het programma ingevoegd.

3) Werkwoorden moeten worden geselecteerd uit de kolommen die zich onder de tekstregel bevinden. Om een werkwoord te kiezen, plaats je de cursor op het woord en klik je met de linkermuisknop, druk je op ENTER, of druk je op de eerste vuurknop van je joystick. Als een bepaald werkwoord een voor de hand liggende betekenis heeft voor de

situatie in de buurt van de cursor in het animatievenster, dan wordt het in een lichte kleur weergegeven. Als Guybrush bijvoorbeeld in de buurt is van een deur die kan worden geopend, dan wordt het werkwoord Open opgelicht. Door met de rechtermuisknop te klikken, op de tweede vuurknop te drukken of op TAB te drukken, wordt dat opgelichte werkwoord in combinatie met het voorwerp uitgevoerd. In het voorbeeld wordt de deur dus geopend. Houd echter in gedachten dat de opgelichte actie niet per se de enig bruikbare is dat met dat voorwerp kan worden gecombineerd. Probeer daarom ook andere mogelijkheden!

4) De inventaris is het gebied aan de rechterkant van de werkwoorden. Aan het begin van het spel is de inventaris leeg. Als Guybrush tijdens het spel voorwerpen oprappt of van anderen krijgt, dan worden die aan de inventaris toegevoegd. Het aantal voorwerpen dat Guybrush in zijn inventaris met zich mee kan dragen is onbeperkt (je weet dat hij jong en sterk is!). Er verschijnen pijlen bij de inventaris zodra deze meer dan zes elementen bevat, waarmee je door de lijst met voorwerpen kunt bladeren.

Zelfstandig naamwoorden (voorwerpen/objecten) kunnen op twee manieren worden geselecteerd. Ten eerste kun je er een kiezen door met de cursor op een voorwerp in het animatievenster te klikken. Veel voorwerpen die zich in de omgeving bevinden hebben een naam. Als een voorwerp een naam heeft, dan verschijnt deze op de tekstregel wanneer de cursor op dat voorwerp wordt geplaatst. Dus als er geen naam verschijnt, dan kun je er zeker van zijn dat het geen belangrijke betekenis heeft in het spel, en het slechts een deel van de achtergrond betreft. De tweede manier om een voorwerp te kiezen, is het klikken op de naam van het element dat zich in de inventaris bevindt.

Om Guybrush te laten bewegen klik je met de cursor waar hij heen moet. Zoals je ziet, is Walk to (Loop naar) de actie die als standaardwerkwoord in een zin wordt geplaatst. Dit hebben we gedaan omdat hij zich daar toch het grootste deel van de tijd mee bezig houdt.

Tussenscènes zijn korte animaties die lijken op stukjes uit een film. Deze bevatten vaak aanwijzingen, of geven je informatie over een bepaald persoon. Ze worden ook gebruikt om bepaalde scènes op filmische wijze te tonen, zoals bijvoorbeeld wanneer Guybrush zich in een gevecht tijdens een poging een gebouw te verkennen. Als je een tussenscène te zien krijgt, dan kun je geen acties aangeven.

Dingen die je in de stad van Mêlée kunt uitproberen

Kijk naar de poster op het eerste huis bij het dok. Selecteer met de cursor de actie Look at (Kijk naar) en klik met de linkermuisknop, druk op ENTER, of druk op de eerste vuurknop van je joystick. Merk op dat de woorden "Look at" op de tekstregel verschijnen. Plaats de cursor vervolgens op de poster en klik weer met de linkermuisknop, druk op ENTER, of druk op de eerste vuurknop van je joystick. Hierdoor is de zin compleet: "Look at poster" (Kijk naar de poster). Als Guybrush zich nog niet in de buurt van de poster bevindt, dan loopt hij er nu naar toe. Ten slotte leest hij voor wat er op de poster staat.

Open nu de deur van de SCUMM BAR. Plaats de cursor op de deur van de bar. Merk op dat het werkwoord Open is opgelicht. Klik met de rechtermuisknop, druk op TAB, of druk op de tweede vuurknop van je joystick om de deur te openen.

Ga de SCUMM BAR in.

Praat in de bar met elke piraat waarvan de naam op de tekstregel verschijnt... ze voorzien je van belangrijke gegevens. Raadpleeg de volgende paragraaf Met personen spreken voor meer informatie.

Praat tegen de belangrijk uitziende piraten die zich in de aangrenzende kamer bevinden. Zij hebben enorm veel goede adviezen voor je om een echte piraat te worden!

Probeer de kok te slim af te zijn, waardoor jij even in de keuken kunt rondneuzen.

Stap vervolgens op het dok als je eenmaal in de keuken bent aangekomen... misschien dat je nog wat lol kunt beleven met die vogel!

Met personen spreken

In het spel zijn talloze “kleurrijke” personen met wie je kunt praten. Iedereen die Guybrush onderweg tegenkomt heeft wel iets te zeggen, of ze nou vriendelijk zijn of niet... of ze je willen helpen, of juist niet! Het is vaak ook mogelijk om later tijdens het spel nog eens met eenzelfde persoon te praten, omdat deze je dan wellicht meer of andere informatie kan geven. Om met iemand te praten, plaats je de cursor op een persoon en klik je met de rechtermuisknop, druk je op TAB, of druk je op de tweede vuurknop van je joystick, waardoor je het werkwoord Talk to (Praat met) automatisch toepast.

Tijdens een gesprek moet jij selecteren wat Guybrush gaat zeggen. Onderaan het scherm zie je de zinnen die mogelijk zijn. Door erop te klikken, zegt hij wat jij wilt. Het spreekt voor zich dat de uitspraken die Guybrush doet van invloed zijn op hetgeen de ander zal antwoorden. Vaak veranderen de mogelijke uitspraken tijdens het verloop van de conversaties, waardoor allerlei wendingen mogelijk zijn. Wees niet ongerust, we straffen je er niet voor als je iets zegt dat fout of grappig is. Je speelt het spel toch ook om lol te hebben?

Functietoetsen

Het is mogelijk om jouw voortgang tijdens het spel op te slaan waardoor je je computer kunt uitschakelen en later weer vanaf hetzelfde moment in het spel kunt verder te spelen. Hiervoor gebruik je de optie Save, die je aanroept door op de functietoets F5 te drukken. Opmerking: De naam die je aan het spel geeft moet ten minste twee letters lang zijn.

Om een eerder opgeslagen spelsituatie in te laden druk je ook op de functietoets F5. Dit kan op ieder moment nadat je The Secret of Monkey Island hebt gestart.

Om een tussenscène over te slaan druk je op de toets ESC of op beide muis- of joystickknoppen tegelijkertijd. Als je The Secret of Monkey Island al vaker hebt gespeeld, dan kun je deze functie gebruiken om scènes die je al eerder hebt gezien over te slaan. Dit werkt ook bij de titelscène.

Om een spel opnieuw vanaf het begin te starten druk je op de functietoets F8.

Om een spel te pauzeren druk je op de SPATIEBALK. Druk nog een keer op de SPATIEBALK om het spel weer verder te laten gaan.

Je kunt de snelheid van de berichtenregel aan jouw leessnelheid aanpassen gebruik te maken van de toetsen - en +, om zo de tekst langer respectievelijk korter op het scherm te laten staan.

Om het geluid van de interne luidspreker aan of uit te schakelen houd je de toets CTRL ingedrukt en druk je op S. Geluiden van geluidskaarten worden ingesteld op de manier die in de paragraaf Voorkeursinstellingen wordt besproken. Het volume moet in de meeste gevallen met de regelaar op de monitor of geluidsinstallatie worden ingesteld.

Onze gedachte achter het spelontwerp

Wij geloven dat je een spel koopt om vermaakt te worden, en niet om steeds maar weer een knal voor je kop te krijgen als je per ongeluk een foutje maakt. Om die reden laten we het spel niet krijsend stoppen op het moment dat je op een plaats onhandig rondsnuffelt waar je nog niet eerder bent geweest. We laten je echter wel weten dat je in een

gevaarlijke situatie verkeert.

We denken dat het beter is de mysteries van het spel op te lossen door te verkennen en ontdekken, dan door jezelf blind te staren op een onoplosbaar iets. Het lijkt ons ook dat het voor jou leuker is om werkelijk in het verhaal van het spel te zitten, in plaats van steeds maar weer tijd te verliezen met het verzinnen van synoniemen omdat de computer een bepaald woord voor een voorwerp niet kent.

In tegenstelling tot andere Computer Adventures zal het niet gebeuren dat je naar beneden valt omdat je net naast het pad bent gestapt. Je zult ook niet sterven omdat je iets scherp hebt aangeraakt. In het spel gaan echter wel een aantal gevaarlijke situaties schuil, waarbij Guybrush kan omkomen. Door je gezonde verstand te gebruiken kun je daarop anticiperen. Het is dus mogelijk deze gebeurtenissen te vermijden, zonder dat je overdreven paranoia hoeft te zijn. Vaak is het verstandig om het spel even op te slaan als je verwacht een gevaarlijk gebied in te gaan. Onthoud echter dat niet iedere misstap een plotse-linge dood inhoudt. In de meeste gevallen krijg je nog een kans.

Een paar hints

- Raap alles op dat je op kunt rapen. De kans bestaat dat de meest vreemde dingen ooit ergens nog wel van pas komen.
- Als je denkt te zijn vastgelopen, kijk dan naar alle elementen die zich in de inventaris bevinden. Gebruik je verbeelding en bedenk hoe je de voorwerpen zou kunnen gebruiken. Denk aan de locaties die je hebt bezocht en de mensen die je bent tegengekomen. De mogelijkheid bestaat dat je op die manier een verband ziet, waardoor je weer verder kunt.
- Veel puzzels zijn op meer dan één manier op te lossen.

Voorkeursinstellingen

Nadat het spel is gestart, selecteert het automatisch de beste grafische modus die jouw computer ondersteunt. Ook wordt nagegaan of je een stuurbestand voor de muis hebt geïnstalleerd en of je een joystick hebt aangesloten. Tevens wordt het spel aangepast aan de gevonden geluidskaart: Adlib™, CMS/GameBlaster™, of CMS/SoundBlaster™. Om deze standaardinstellingen te overstemmen, kun je de volgende letters als parameters meegeven. Tik daartoe MONKEY gevolgd door de letters, onderling van elkaar gescheiden door spaties.

a	Adlib Music Synthesizer of SoundBlaster geluid
g	GameBlaster geluid
ts	Tandy geluid
i	Normaal geluid (interne luidspreker)
m	MCGA grafische modus
v	VGA grafische modus
c	CGA grafische modus
e	EGA grafische modus
t	Tandy 16-kleuren grafische modus
mo	Muisbesturing
j	Joystickbesturing
k	Toetsenbordbesturing

Bijvoorbeeld, als je het spel in de CGA grafische modus wilt spelen (terug naar die goeie ouwe tijd, jazeker), en gebruik wilt maken van Adlib geluiden, dan tik je **MONKEY c a**

Cursorbesturing

Als je de cursor met het toetsenbord wilt besturen, maak dan gebruik van de pijltjestoetsen, of het numerieke deel van het toetsenbord: 2 beweegt de cursor naar links, 8 naar boven etc. Door op de numerieke toetsen 1, 3, 7 en 9 te drukken, verplaats je de cursor in de schuine richtingen.

Druk op ENTER of op 5 om voorwerpen op het scherm te selecteren zodat ze in de zin op de tekstregel worden gebruikt, en om tijdens een gesprek een zin uit de mogelijkheden te kiezen. Druk op TAB om het opgelichte werkwoord in combinatie met het voorwerp onder de cursor te gebruiken.

Als je een compatibel stuurbestand voor de muis hebt geïnstalleerd, dan kun je de cursor ook met de muis bewegen. Het gebruik van de linkermuisknop komt overeen met het gebruik van de toets ENTER. Het effect van de rechtermuisknop komt overeen met die van de toets TAB.

Als je behalve een muis ook een joystick hebt aangesloten, dan kun je een van beide voor de besturing kiezen. Houd de toets CTRL ingedrukt en druk vervolgens op M als je de muis wilt gebruiken, of op J als je de joystick wilt gebruiken. Als bij het gebruik van een joystick de cursor over het scherm beweegt terwijl je zelf niets doet, voer dan een kalibratie uit door de joystick te centreren en vervolgens nog een keer de toetsencombinatie CTRL + J te gebruiken.

Toetsenbordbesturing

Alle werkwoorden die voor de acties in het spel worden gebruikt, kunnen ook direct met het toetsenbord worden geselecteerd. Aan ieder werkwoord is een bepaalde toets toegewezen. Door op de betreffende toets te drukken, is het niet meer nodig om de cursor naar het woord toe te bewegen en met de muisknop te klikken of op de joystickknop of de toets ENTER te drukken. De indeling van de toetsen is als volgt:

O Open (Open)	W Walk to (Loop naar)	U Use (Gebruik)
C Close (Sluit)	P Pick up (Raap op)	L Look at (Kijk naar)
S Push (Duw)	T Talk to (Praat met)	N Turn on (Zet aan)
Y Pull (Trek)	G Give (Geef)	F Turn off (Zet uit)

Q Bladert omhoog in inventaris

A Bladert omlaag in inventaris

1-6 Selecteert het voorwerp dat op het scherm in het weergegeven deel van de inventaris voorkomt en selecteert een zin uit de mogelijkheden tijdens een gesprek.

Save/Load (Opslaan/Laden)

De spellen die je opslaat worden op je harde schijf in de speldirectory van The Secret of Monkey Island bewaard. Druk op de functietoets F5 om een spel op te slaan of te laden.

Nadat het scherm Save/Load is verschenen, kun je met de cursor kiezen uit Save (Het spel opslaan), Load (Het spel laden) en Play (Het huidige spel weer verder spelen, zoals het was voordat je op F5 drukte). De Save/Load functie is niet beschikbaar tijdens zowel de titelscène als de afsluitende Credits.

Om een spel te bewaren

Klik op de optie Save. De huidige lijst met opgeslagen spellen verschijnt in de velden aan de linkerkant van het scherm. Selecteer een veld en tik een voor jou herkenbare naam voor de huidige spelsituatie. Je kunt ook op een eerder bewaarde spelsituatie klikken en die naam wijzigen, door de letters met de toets BACKSPACE weg te halen. Druk vervolgens op ENTER waardoor de cursor weer verschijnt. Klik ten slotte op OK om het spel op te slaan, of op CANCEL (Annuleren) als je van gedachten bent veranderd en het spel niet wilt opslaan.

Om een spel te laden

Klik op de optie Load. De huidige lijst met opgeslagen spellen verschijnt in de velden aan de linkerkant van het scherm. Selecteer een veld door de cursor erop te plaatsen en vervolgens te klikken. Klik ten slotte op OK om het spel te laden, of op CANCEL (Annuleren) als je van gedachten veranderd bent en het spel niet wilt laden.

Opmerking: Als je een eerder opgeslagen spel laadt, dan verlies je de gegevens van het spel dat je op dat moment aan het spelen bent. Denk je later nog eens terug te willen naar het huidige spel zoals dat was voordat je op F5 drukte, gebruik dan eerst de optie Save om het spel op te slaan, voordat je met de optie Load het andere spel laadt.

Toetsenoverzicht

Een spel opslaan of laden
Een tussenscène overslaan

Een spel opnieuw starten
Een spel pauzeren
Geluid
(Alleen interne luidspreker)
Snelheid van berichtenregel

Verspringend beeld
(Gebruik "Verspringend beeld"
als je het verschuiven van het
scherm te langzaam vindt gaan)

Muis aan
Joystick aan
(Centreer de joystick eerst)
Het spel verlaten
Het spel winnen
Versienummer

F5
**ESC of beide muisknoppen of beide
joystickknoppen tegelijkertijd**

F8
SPATIEBALK
CTRL + S

Sneller +
Langzamer -
CTRL + R

CTRL + M
CTRL + J

ALT + X of CTRL + C
CTRL + W
CTRL + V

Medewerkers

Created and Designed by Ron Gilbert

Written and Programmed by Dave Grossman, Tim Schafer, and Ron Gilbert

Background Art by Steve Purcell, Mark Ferrari, and Mike Ebert

Animation by Steve Purcell, Mike Ebert, and Martin Cameron

Original Music by Michael Land, Barney Jones and Andy Newell (of earwax productions), and Patrick Mundy

“SCUMM“ Story System by Ron Gilbert, Aric Wilmunder, and Brad Taylor

Produced by Gregory D. Hammond

Lucasfilm Games V.P. and General Manager, Stephen D. Arnold

Managing Director, Doug Glen

Director of Operations, David Fox

Marketing Manager, Stacey Lamiero

Public Relations, Betsy Irion

Administrative Support by Wendy Bertram, Meredith Cahill, Alexa Eurich, Paula Hendricksen, Debbie Ratto, Andrea Siegel, and Lisa Star

Lead Testers, Judith Lucero and Kirk Roulston

Package Design by Catherine Flanders

Marble Paper by Peggy Skycraft

Illustrated by Steve Purcell

Package Design Coordinated by Lyza Swearingen Latham

Manual Design by Mark Shepard

Thanks to Noah Falstein, Orson Scott Card, James Wood, Carol Traylor, and Carolyn Knutson

Special thanks to George Lucas

De nederlandse versie

Project manager: Harry van Horen

Vertaling: CyberGaTe

TM und © 1990 Lucas. All rights reserved.

Distributie Benelux: HomeSoft NL, Haarlem.