

THE SECRET OF
MONKEY ISLAND™

— PRODOTTI ORIGINALI BY C.T.O.* —



CTO Software

THE SECRET OF MONKEY ISLAND™

Trademarks:

Lucasfilm Games

P.O.Box 10307

San Rafael

CA 94912 USA

Tutti i diritti riservati.

Copyright:

LucasArts Entertainment Company

© 1990

Prodotto e distribuito da:

C.T.O. spa

Via Piemonte 7/F

40069 ZOLA PREDOSA (Bo)

Prodotto sotto autorizzazione

Prima Edizione:

Febbraio 1991

HOT LINE

È concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo della HOT LINE CTO al n. tel. 051-755600.

GARANZIA

La C.T.O. spa garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi in se stessi che vengono forniti "così come sono"; ne si applica a quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un cattivo utilizzo, a danneggiamento od eccessivo uso. Durante questo periodo i supporti magnetici difettosi saranno sostituiti se verranno inviati, in porto franco, alla C.T.O. spa, all'indirizzo di cui sopra, assieme alla prova d'acquisto, ad una breve descrizione del difetto riscontrato, all'indirizzo dell'acquirente ed ad un assegno di c/c intestato alla C.T.O. spa dell'importo di Lit. 10.000 per ogni dischetto. La restituzione all'acquirente avverrà sempre in porto assegnato.

È VIETATA LA RIPRODUZIONE

Questo software è protetto da un copyright e tutti i diritti sono riservati alla Lucasfilm Games ed alla C.T.O. spa. La distribuzione e la vendita di questo prodotto si intendono per il solo uso da parte dell'acquirente originale e solo sul computer specificato. Le copie, le duplicazioni, la vendita o altre forme di distribuzione di questo prodotto senza una espressa autorizzazione scritta da parte della Lucasfilm Games o della C.T.O. spa, costituiscono violazioni della Legge e sono quindi assolutamente vietate. Questa pubblicazione in toto o parzialmente non può essere riprodotta, trasmessa, trascritta, registrata in un sistema informatico o tradotta in qualsiasi altra lingua o linguaggio informatico, sotto qualsiasi forma o mediante un qualunque altro metodo, elettronico, magnetico, ottico, chimico, manuale o altro, senza previa autorizzazione scritta della C.T.O. spa - Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO)

INDICE

Guida rapida per IBM/Tandy	pag. 1
Alcune informazioni	pag. 7

GUIDA RAPIDA PER IBM/TANDY

CONTENUTO

La vostra confezione di **THE SECRET OF MONKEY ISLAND** contiene:

- Otto o quattro dischi a seconda della versione
- Un manuale operativo
- Un disco decodificatore "Dial - A - Pirate"

PER INIZIARE

Vi consigliamo di fare una copia di backup di tutti i dischetti e di mettere gli originali in un posto sicuro. I dischi non sono protetti e pertanto, per copiarli, seguite le istruzioni impartite nel manuale del Vostro computer.

Si può giocare a **THE SECRET OF MONKEY ISLAND** sia da hard disk che da floppy, comunque vi consigliamo di utilizzare l'hard disk se ne siete in possesso. Se utilizzate i dischetti alcune animazioni ed effetti sonori potranno non essere attivi.

Per giocare **THE SECRET OF MONKEY ISLAND** da un floppy disk: dopo aver avviato il sistema mettete il dischetto 1 nel drive A, digitate A: e premete il tasto Enter.

Al prompt A>, digitate MONKEY e premete il tasto Enter per lanciare il gioco.

Per installare **THE SECRET OF MONKEY ISLAND** su hard disk: vi forniamo un programma di utilità che vi permetterà di copiare automaticamente il programma sul Vostro hard disk dai floppy contenuti nel pacchetto. Per lanciarlo, avviate il computer, inserite il dischetto 1 nel drive A, digitate A: e premete il tasto Enter (questo programma di utilità può essere utilizzato anche dal drive B).

Quando vedete il prompt **A>**, digitate **INSTALL** seguito da uno spazio, dalla lettera designante il Vostro hard disk, dai due punti e poi premete il tasto **Enter**. Ad esempio, se il Vostro hard disk è **C**, digitate:

INSTALL C:

e premete il tasto **Enter**. Questo comando installerà il gioco sul Vostro hard disk in una directory denominata **MONKEY**. Se lo desiderate potete spostare il gioco copiando tutti i file in una nuova directory.

Per giocare **THE SECRET OF MONKEY ISLAND** dall'hard disk, usate i seguenti comandi:

Selezionate il drive (ad es. digitate **C:** e premete il tasto **Enter**)

CD MONKEY e premete il tasto **Enter** (per selezionare la directory)

MONKEY e premete il tasto **Enter** (per caricare il gioco).

SCELTA DEI PARAMETRI

Una volta lanciato, il programma sceglierà le modalità grafiche migliori per il Vostro sistema. Controllerà inoltre se avete installato un joystick, oppure una Scheda sonora AdLib (TM), CMS/GameBlaster o SoundBlaster e avvierà il gioco in modo appropriato. Per evitare questi procedimenti di default, aggiungete le seguenti lettere (separate da spazi) dopo avere digitato **MONKEY** quando avviate il gioco:

a	sonoro AdLib o CMS/SoundBlaster
g	sonoro CMS/GameBlaster
ts	sonoro Tandy
i	sonoro normale (uso dell'altoparlante del computer)
c	scheda grafica CGA
e	scheda grafica EGA
m	scheda grafica MCGA
v	scheda grafica VGA
t	scheda grafica Tandy a 16 colori
d	impiego di 2 floppy drive
mo	controllo del gioco tramite mouse
j	controllo del gioco tramite joystick
k	controllo del gioco tramite tastiera

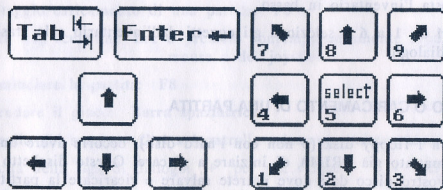
Ad esempio, per avviare il gioco con scheda grafica VGA e suoni AdLib, digitate:

MONKEY a v

NOTA: può darsi che con particolari IBM compatibili, il programma non riesca a determinare automaticamente il tipo di scheda grafica e perciò il gioco apparirà non correttamente sul video. Sarà necessario riavviare il sistema e lanciare **THE SECRET OF MONKEY ISLAND** scegliendo gli opportuni parametri come detto precedentemente.

COMANDO DEL CURSORE

Per il controllo del cursore con la tastiera, usate i tasti "freccia" o il tastierino numerico.



Usate **Enter** o il tasto **5** per selezionare gli oggetti sullo schermo ed inserirli nella frase oppure per selezionare una frase del dialogo. Premete il tasto **Tab** per scegliere un verbo indicato per un particolare oggetto. Potete usare il mouse per controllare il cursore. Il pulsante sinistro del mouse corrisponde al tasto **Enter**; il pulsante destro del mouse corrisponde al tasto **Tab**.

Se avete installato sia il mouse che il joystick, potete sceglierne uno dei due tenendo premuto il tasto **Ctrl** e premendo successivamente la lettera **m** per il mouse o **j** per il joystick. Potete, inoltre, calibrare il joystick se il cursore si sposta sullo schermo centrando il joystick e premendo **Ctrl j**.

COMANDI TASTIERA

Tutti i verbi usati nel gioco, possono essere selezionati usando i comandi da tastiera. Ogni tasto corrisponde ad un verbo.

Premere il tasto appropriato una volta equivale a spostare il cursore sul verbo e premere il tasto di controllo. I tasti corrispondenti sono i seguenti:

A Aprire	V andare Verso
C Chiudere	R Raccogliere
S Spingere	P Parlare con
T Tirare	D Dare
U Usare	G Guardare
E accEndere	N spengNere

Q sposta l'inventario in alto

Z sposta l'inventario in basso

Numeri da 1 a 6 - seleziona gli oggetti dall'inventario e le frasi per i dialoghi

SALVATAGGIO O CARICAMENTO DI UNA PARTITA

Se giocate con i floppy disk (e non con l'hard disk), occorre avere un dischetto formattato già **PRIMA** di iniziare a giocare. Questo dischetto diventerà il vostro disco dati dove potrete salvare e ricaricare la partita. Se avete un hard disk, la vostra partita verrà salvata nella stessa directory del gioco.

Premete **F5** quando volete salvare o caricare una partita. Se usate i floppy disk vi verrà chiesto di inserire il disco dati.

A questo punto potrete spostare il cursore per scegliere fra **Salva**, **Carica**, **Gioca** o **Esci**.

SALVA:

Scelta questa opzione, verrà visualizzato sulla sinistra dello schermo l'elenco aggiornato delle partite salvate in precedenza, suddiviso in varie caselle. Per scegliere una casella usate il cursore, posizionandolo su quella

desiderata. In questo modo potrete inserire un nuovo nome per quella casella o potrete cambiarlo usando la barra spaziatrice. Premendo **Enter** si riattiverà il cursore. Cliccate su **OK** per salvare la partita o su **CANCELLA** se avete cambiato idea.

CARICA:

Scelta questa opzione, l'elenco aggiornato delle partite salvate in precedenza verrà visualizzato sulla parte sinistra dello schermo, in varie caselle. Selezionate la casella desiderata con il cursore e cliccate su **OK** per caricare o su **CANCEL** per annullare.

Attenzione: Se caricate un gioco precedentemente salvato, perderete la partita in corso.

TASTI FUNZIONE E COMANDO

Salvataggio/caricamento di una partita: **F5**

Saltare una scenetta; **Esc** o premete contemporaneamente i pulsanti del mouse o del joystick

Ricominciare la partita: **F8**

Sospendere il gioco: **Barra spaziatrice**

Controllo del sonoro: **Ctrl s** (controlla solamente l'altoparlante interno)

Velocità della riga di dialogo: **+** per più veloce **-** per più lento

Posizionamento istantaneo: **Ctrl r** (da usare per lo scrolling troppo lento)

Utilizzo del mouse: **Ctrl m**

Utilizzo del joystick: **Ctrl j** (ricordatevi anche di ricalibrare il joystick)

Uscita dal gioco: **Alt x** o **Ctrl c**

Per vincere la partita: **Ctrl w**

Numero della versione: **Ctrl v**

ALCUNE INFORMAZIONI SU "THE SECRET OF MONKEY ISLAND"

DA LEGGERE... È IMPORTANTE!

Anche se avete già giocato con altri giochi della Lucasfilm, in **THE SECRET OF MONKEY ISLAND** ci sono alcuni particolari di cui dovete essere al corrente.

L'interfaccia usata per giocare è dotata di una funzione "auto-highlight" che indica un verbo adatto quando il cursore tocca un oggetto interessante o utile sullo schermo. Per esempio, quando il cursore tocca una porta che si può aprire, il verbo "aprire" viene indicato sullo schermo. Premendo l'apposito pulsante di controllo oppure un tasto equivalente (vedere la scheda di riferimento per ulteriori dettagli), potete automaticamente eseguire l'operazione indicata (in questo caso, aprire la porta). Non preoccupatevi, questo non svelerà alcuna soluzione agli enigmi!

Inoltre non dovete cliccare due volte sugli oggetti per usarli o attivarli. Nel gioco basterà usare soltanto un singolo click del pulsante di selezione.

ALCUNE INFORMAZIONI

In **The Secret Of Monkey Island**, vestite i panni di Guybrush Threepwood, un giovane che è appena approdato sulla spiaggia di Mêlée per esaudire il sogno della sua vita: diventare un feroce, spavaldo e sanguinario pirata.

Comunque, all'insaputa di Guybrush, nella zona circostante l'isola di Mêlée e nella misteriosa isola di Monkey, si sono verificati dei fenomeni molto strani. Inoltrandosi in questo vortice di mistero, Guybrush si accorgerà ben presto che le cose non sono come sembrano, e che anche il più spavaldo dei pirati può avere paura.

Ci vuole ben altro che saper maneggiare una spada e bere rum per diventare un pirata!

ED ECCO IL VOSTRO OBIETTIVO...

Guidate Guybrush nelle sue prime esplorazioni sull'isola di Mêlée ed in seguito sull'isola di Monkey. Sull'isola di Mêlée, Guybrush dovrà compiere tre prove prima di meritarsi il titolo di pirata.

Nel compiere queste prove, voi e Guybrush imparerete molto sulla vita dei pirati e sul folklore locale. Ma non vi dovete sorprendere se alcune delle persone che incontrerete si dimostreranno anacronistiche!

Se questa è la vostra prima avventura con il computer, preparatevi ad una divertente sfida. Dovrete aver pazienza, ci vorrà un po' di tempo prima di capire come risolvere gli enigmi. Se vi trovate in difficoltà, cercate di risolvere qualche altro enigma oppure cercate e usate qualche oggetto. L'importante è non cedere!

Usate la vostra immaginazione e porterete così Guybrush a scoprire... il **Segreto di Monkey Island**.

COME INIZIARE

Per iniziare il gioco sul computer, seguite le istruzioni indicate all'inizio del manuale.

PROTEZIONE

Una volta avviato il programma, apparirà il volto di un pirata (in verità è la combinazione di due volti). Vi verrà chiesto di inserire una data significativa nella vita di quel pirata in una specifica località geografica.

Usate il disco decodificatore "Dial - A - Pirate" per far combaciare la metà superiore ed inferiore del volto del pirata che vedete sullo schermo.

Quindi localizzate la finestra che combacia con la suddetta località geografica sullo schermo. Usando la tastiera, digitate la data che vedete nella finestra.

Non perdetevi il disco decodificatore Dial - A - Pirate!! Senza di esso non potrete giocare.

COME GIOCARE

Dopo la sequenza dei titoli e l'introduzione, Guybrush incontrerà la guardia ufficiale dell'isola di Mêlée, alla quale chiederà informazioni. Successivamente, Guybrush attraverserà la scogliera fino alla città di Mêlée. Una volta arrivato, potrete iniziare a dirigere le sue azioni. Lo schermo è diviso nelle seguenti sezioni:

- La finestra dell'animazione è la parte più grande dello schermo dove ha luogo l'azione animata. Qui viene mostrata la stanza o la località dove si trova il protagonista. In questa finestra appaiono i dialoghi dei personaggi ed i messaggi relativi al gioco.
- La riga di dialogo si trova al di sotto di questa finestra. Usate questa riga per formulare le frasi che indicheranno a Guybrush cosa fare. La frase consiste in un verbo (parola d'azione) ed uno o due sostantivi (oggetti). Un esempio di una frase che potrete costruire è: "Usare il badile per l'immondizia." Le preposizioni come "per" e "con" verranno inserite automaticamente dal programma.
- La tabella dei verbi è posizionata in basso a sinistra. Selezionate i verbi dalle colonne sotto la riga di dialogo. Per selezionare un verbo, posizionate il cursore sopra la parola, quindi premete il bottone sinistro del mouse, il pulsante sinistro del joystick oppure il tasto Enter. Quando l'uso di un verbo è scontato, questo viene evidenziato da un diverso colore. Per esempio, quando Guybrush si trova vicino ad una porta che si può aprire, posizionando il cursore sopra la porta, il verbo "aprire" sarà evidenziato.

Premendo il bottone destro del mouse, il pulsante destro del joystick oppure il tasto Tab, verrà usato il verbo indicato con l'oggetto che, in questo caso, aprirà la porta. Provate anche gli altri verbi! Anche se un verbo è evidenziato, esso potrebbe non essere l'unico per utilizzare un oggetto.
- L'inventario è l'area che si trova alla destra dei verbi. All'inizio del gioco l'inventario è vuoto. Durante il gioco, quando Guybrush raccoglie o riceve da qualcuno un oggetto, questo viene elencato nell'inventario.

Non c'è limite al numero degli oggetti che Guybrush può portare (dopotutto è giovane e forte!). Quando ci sono più di sei oggetti nell'inventario, appaiono delle frecce alla sinistra della lista. Usate queste frecce per far scorrere l'elenco.

- I Sostantivi (oggetti) possono essere selezionati posizionando il cursore sopra un oggetto nella finestra d'animazione. Tutti gli oggetti nell'ambiente hanno un nome. Quando vi posizionate sopra ad un oggetto con il cursore ed il nome non appare nella frase, allora quest'ultimo non ha alcun significato per il gioco. Si possono scegliere gli oggetti anche dall'inventario.
- Per muovere Guybrush indicate con il cursore la direzione e cliccate. Camminare è il verbo di default nella riga di dialogo poiché sarà l'azione più usata da Guybrush.
- Le Scenette sono delle brevi sequenze animate, come spezzoni di un film, che possono fornire indizi e informazioni su di un personaggio. Inoltre vi faranno vedere delle animazioni speciali, come quando Guybrush è coinvolto in una rissa mentre sta "esplorando" una villa. In queste sequenze non potete dirigere l'azione.

COSE DA CERCARE NELLA CITTÀ DI MELÉE

Guardate il manifesto sulla prima casa sul molo. Selezionate il verbo "guardare" con il cursore premendo il tasto sinistro del mouse, il pulsante sinistro del joystick oppure il tasto Enter. Vedrete apparire la frase "guardare" nella riga di dialogo. Posizionate il cursore sopra il manifesto e premete il tasto sinistro del mouse, il pulsante sinistro del joystick oppure Enter. Questo completerà la frase "guardare il manifesto" nella riga di dialogo. Se Guybrush non è davanti al manifesto camminerà verso di esso e, una volta arrivato, lo leggerà.

Aprire la porta del BAR SCUMM. Posizionate il cursore sopra la porta del bar: si illuminerà il verbo "aprire". Premete il tasto destro del mouse, il pulsante destro del joystick oppure TAB per aprire la porta.

Entrate nel BAR SCUMM e parlate con ognuno dei pirati presenti... vi daranno delle informazioni utili. Per ulteriori informazioni consultate la sezione "Come Parlare ai Protagonisti".

Parlate con i personaggi importanti che sono seduti nella stanza vicina. Possono fornire degli ottimi consigli su come diventare un pirata!

Cercate di raggirare il cuoco così da entrare in cucina e guardarvi attorno.

Arrivato in cucina, uscite sul molo... forse vi divertirete con quel gabbiano!

COME PARLARE AI PROTAGONISTI

Nel gioco ci sono tanti personaggi "pittoreschi" con i quali potrete parlare. Ogni personaggio che incontrerà Guybrush avrà qualcosa da dire, sia esso amichevole o meno! Talvolta potrete conversare con uno dei protagonisti e poi ritornare da lui più tardi nel gioco per avere altre informazioni.

Per parlare con un personaggio, posizionate il cursore sopra di esso e premete il tasto destro del mouse, il pulsante destro del joystick oppure TAB.

In una conversazione potrete scegliere una delle frasi di Guybrush fra quelle che appaiono in fondo allo schermo, semplicemente cliccando su di essa. Ovviamente quello che dirà Guybrush condiziona il dialogo con l'interlocutore.

Non preoccupatevi per le vostre risposte! Non vi puniremmo mai per aver scelto una frase sbagliata o comica. Dopotutto state giocando per divertirvi!

LA NOSTRA FILOSOFIA DI GIOCO

Siamo certi che i giochi vengano acquistati dagli utenti per divertimento e non per essere puniti ogni volta che si sbaglia. Quindi non interrompiamo bruscamente la partita quando 'ficcate il naso' in qualche parte sconosciuta. Però, quando vi trovate in pericolo, ve lo facciamo sapere.

Riteniamo che preferiate risolvere i misteri del gioco esplorando e scoprendo, e non morendo migliaia di volte. Pensiamo inoltre che vorreste essere partecipi del gioco e non sempre alla ricerca dei sinonimi per trovare la parola giusta.

Al contrario di altre avventure tradizionali su computer, in 'The Secret of Monkey Island' non vi troverete improvvisamente in un burrone, oppure eliminato perché avete toccato qualcosa di tagliente. Guybrush si troverà anche in situazioni pericolose dove potrebbe morire, ma per evitarle ci vorrà solo un po' di buon senso, non una paranoia eccessiva.

Salvate il gioco se pensate che la situazione in cui si trova il vostro eroe sia critica, ma non pensate che ogni passo falso gli sarà fatale: solitamente gli sarà concessa un'altra opportunità.

ACUNI CONSIGLI UTILI

Raccogliete tutto il possibile; le possibilità di utilizzare gli oggetti non sono poche. Se vi bloccate e non sapete come procedere, analizzate tutti gli oggetti trovati e pensate a come potrebbero essere usati. Pensate ai luoghi visitati, alle persone incontrate; da qualche parte troverete un nesso che vi rimetterà sulla giusta pista. Non c'è soltanto un'unica soluzione per risolvere gli enigmi.

Pagina lasciata intenzionalmente bianca

Pagina lasciata intenzionalmente bianca

(c) Copyright 1990 LucasArts Entertainment Company

12 Versione Italiana (c) Copyright 1991 C.T.O. spa

(c) Copyright 1990 LucasArts Entertainment Company

Versione Italiana (c) Copyright 1991 C.T.O. spa

13

Pagina lasciata intenzionalmente bianca

***C.T.O.**

© 1990 LucasArts Entertainment Company. Tutti i diritti sono riservati

Prodotto e confezionato da C.T.O. S.p.A - Via Piemonte 7/F - Zola Predosa (BO)