

# Over Monkey Island 2: LeChuck's Revenge

In Monkey Island 2: LeChuck's Revenge speel jij de rol van Guybrush Threepwood. Het is alweer een paar maanden geleden dat hij in The Secret of Monkey Island de Spookpiraat LeChuck heeft verslagen en zijn ware liefde Elaine Marley heeft gered. Ondertussen is Guybrush verder getrokken naar Scabb Island, op zoek naar de grootste schat die bestaat: Big Whoop.

En hier kom jij in het spel... Jij bedenkt de acties die Guybrush moet ondernemen terwijl hij op zoek gaat naar avontuur, schatten en zelfwaardering. Guybrush zal onderweg op veel obstakels stuiten, waarbij een van de ergste wel het verschrikkelijke spookbeeld moet zijn... de wraak van LeChuck! Als dit je eerste Computer Adventure is, bereid je dan voor op een humoristische uitdaging! Heb geduld, zelfs al duurt het soms wat langer om de oplossing van een mysterie 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 of gebruiken. Blijf er echter met je gedachten bij en gebruik je verbeelding... jij en Guybrush gaan zeker overwinnen!

## Het spel starten

Je kunt Monkey Island 2: LeChuck's Revenge 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 2 om het spel vanaf de CD-ROM te spelen.

Om Monkey Island 2: LeChuck's Revenge 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 MONKEY2** (Om naar de speldirectory te gaan)  
**MONKEY2** (Om het spel te starten)

Om verder te kunnen komen nadat je het spel hebt gestart, moet je eerst het voodoo-recept maken door de juiste hoeveelheden van de gegeven ingrediënten in te voeren. Draai het Mix ,n' Mojo code-wiel zo, dat de beide ingrediënten die je op het scherm ziet boven elkaar uitkomen. Op het scherm zie je ook het Woord des Onheils staan. Kijk vervolgens naar de getallen die je in het hokje boven hetzelfde woord op je draaischijf ziet. Deze getallen moet je vervolgens intikken. Als ze juist zijn ingevoerd, dan gaat het spel verder. Zo niet, dan...

## Het spel spelen

Als het verhaal begint, zie je hoe Guybrush aan Elaine Marley probeert uit te leggen hoe hij in deze situatie is gekomen. De scène geeft een korte flash-back naar het kampvuur op Scabb Island, waar Guybrush zijn nieuwe vrienden onthaalt met spannende verhalen over zijn verbluffende overwinning op Spookpiraat LeChuck. Dit soort filmische vertoningen worden overigens tussenscènes genoemd - het zijn korte geanimeerde scènes, zoals stukjes uit een film. Ze bevatten vaak aanwijzingen, of geven je informatie over bepaalde personen. Ze worden ook gebruikt om bepaalde gebeurtenissen mee te tonen, zoals wanneer Largo LaGrande de herberg op Scabb Island met zijn nuchtere aanwezigheid vereert. Als je een tussenscène te zien krijgt, dan kun je geen acties aangeven die door Guybrush moeten worden uitgevoerd.

Eenmaal bij de brug naar Woodtick aangekomen kun je beginnen met het geven van je opdrachten. Het scherm is in de volgende secties onderverdeeld:

- 1) Het animatievenster beslaat het grootste deel van het scherm. Hier vindt de geanimeerde actie plaats. Ook worden de uitgesproken dialogen en de berichten van het spel in deze sectie weergegeven.
- 2) De beschikbare werkwoorden staan vermeld in de hoek links onder op het scherm. 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. Het interface waarvan je gebruik maakt om het spel te spelen, heeft een "auto-highlight" functie. Als een bepaald woord een voor de hand liggende betekenis heeft voor het interessante of bruikbare voorwerp onder de cursor, 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 het opgelichte werkwoord in combinatie met het voorwerp toegepast. In dit voorbeeld wordt de deur geopend. Wees gerust, op deze manier geven we je niet de oplossing van een puzzel weg! 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!
- 3) 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 paar zinnen die je zou kunnen maken zijn bijvoorbeeld "Use stick with box" (Gebruik stok met doos) en "Use pins in voodoo doll" (Gebruik pinnen met voodoo-pop). De verbindende woorden zoals "on" (op, met) of "with" (met) worden automatisch door het programma ingevoegd.

Zelfstandig naamwoorden (voorwerpen/objecten) kunnen op twee manieren worden geselecteerd. Ten eerste kun je er een kiezen door de cursor op een voorwerp in het animatievenster te plaatsen. Veel voorwerpen en alle bruikbare dingen 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. Als er echter 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 een element dat zich in de inventaris bevindt.

- 4) De pictogrammen van de inventaris staan rechts van de werkwoorden. Aan het begin van het spel is de inventaris gevuld met een enorme rijkdom. Als Guybrush tijdens het spel voorwerpen opraapt 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. Er verschijnen pijlen bij de inventaris zodra deze meer dan acht elementen bevat, waarmee je door de lijst met voorwerpen kunt bladeren.

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 nadat een voorgaande opdracht is uitgevoerd. Dit hebben we gedaan omdat hij zich daar toch het grootste deel van de tijd mee bezig houdt.

## Dingen die je in Woodtick kunt uitproberen

Je krijgt in het begin van het spel meteen al je eerste gelegenheid een zinvol gesprek met een van de bewoners van Scabb Island te voeren. Raadpleeg de paragraaf Met personen spreken voor meer informatie. Kijk vervolgens naar het bord naast de brug. Plaats de cursor erop en merk op dat het werkwoord Look at (Kijk naar) oplicht. Klik met de rechtermuisknop, druk op TAB, of druk op de tweede vuurknop van je joystick, waardoor Guybrush naar het bord loopt en je vertelt wat hij ziet. De ervaren

piraat heeft inmiddels de gewoonte om alles te stelen dat niet stevig vast zit. Probeer het bord op te pakken. Selecteer met de cursor het werkwoord Pick up (Raap op) en klik met de linkermuisknop, druk op ENTER, of druk op de eerste vuurknop van je joystick. Merk op dat de woorden "Pick up" op de tekstregel verschijnen. Plaats de cursor vervolgens op het bord en klik weer met de linkermuisknop, druk op ENTER, of druk op de eerste vuurknop van je joystick. Hierdoor is de zin compleet: "Pick up sign" (Raap bord op). Als Guybrush zich nog niet in de buurt van het bord bevindt, dan loopt hij er nu naar toe. Ten slotte pakt hij het bord. Je ziet dat een pictogram van het bord aan de inventaris wordt toegevoegd.

Om je verkenning van Woodtick te beginnen, loop je naar de linkerkant van het scherm. In het stadje zie je een aantal gebouwen die je wel wilt bezoeken, laten we met de herberg beginnen. Loop naar het luik dat je in het animatievenster ziet.

Probeer zo veel mogelijk uit te vinden door met de barkeeper te praten. Plaats daartoe de cursor op hem, en klik met de rechtermuisknop, druk op TAB, of druk op de tweede vuurknop van je joystick. Loop vervolgens naar de deur aan de linkerkant. Dit is een van de vele obstakels die Guybrush zal tegenkomen... zoek een andere manier om de kamer binnen te komen.

## Met personen spreken

In het spel komt Guybrush veel personen tegen met wie hij kan praten. Bijna iedereen die hij onderweg tegenkomt heeft wel iets te zeggen, of ze nou vriendelijk zijn of niet... of ze 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. Alles dat je in een bepaald gebied leert en ontdekt, kan tot meer gespreksonderwerpen leiden, ook al heb je al eerder met hun gesproken. Om met iemand te praten, plaats je de cursor op die persoon en klik je met de rechtermuisknop, druk je op TAB, of druk je op de tweede vuurknop van je joystick om het werkwoord Talk to (Praat met) automatisch toe te passen.

Tijdens een gesprek moet jij selecteren wat Guybrush gaat zeggen. Onderaan het scherm zie je de zinnen die mogelijk zijn, door erop te klikken spreekt hij ze uit. Het is duidelijk dat de uitspraken die Guybrush doet van invloed zijn op hetgeen de ander zal antwoorden. Vaak veranderen deze mogelijkheden tijdens het verloop van de conversatie, 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.

Om een eerder opgeslagen spelsituatie te laden druk je ook op de functietoets F5 voor het opslaan en laden van spellen. Dit kan op ieder moment nadat je Monkey Island 2: LeChuck's Revenge hebt gestart. Indien nodig, past het spel automatisch de moeilijkheidsgraad aan aan het spel dat je hebt geladen.

Om een tussenscène over te slaan druk je op de toets ESC of tegelijkertijd op beide muis- of joystick-knoppen. Als je Monkey Island 2: LeChuck's Revenge 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 opnieuw 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 door gebruik te maken van de toetsen + en -. Als je een regel van een dialoog hebt gelezen, druk dan op de punt-toets (".") om deze leeg te maken.

Met de toetsen [ en ] kun je het geluidsvolume aanpassen. Als je gebruik maakt van de interne luidspreker, dan wordt deze hiermee aan- of uitgeschakeld. Heeft jouw geluidskaart een volumeregelaar, zorg er dan voor dat deze niet in de nulstand staat. Met deze toetsen kun je vervolgens het volume naar wens instellen.

Als je het spel wilt beëindigen, houd dan de toets ALT ingedrukt en druk vervolgens op X. Dit kan overigens ook met CTRL + C. Als je het spel later verder wilt spelen vanaf de zelfde positie, vergeet het dan niet eerst op te slaan!

## 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 plotselinge 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: Roland™, SoundMaster™ II, Adlib™, of CMS/SoundBlaster™. Om deze standaardinstellingen te overstemmen, kun je de volgende letters als parameters meegeven. Tik daartoe MONKEY2 gevolgd door de letters, onderling van elkaar gescheiden door spaties.

<b>a</b>	Adlib Music Synthesizer of SoundMaster II geluid
<b>s</b>	SoundBlaster geluid
<b>r</b>	Roland geluid
<b>i</b>	Normaal geluid (interne luidspreker)
<b>m</b>	MCGA grafische modus
<b>v</b>	VGA grafische modus
<b>mo</b>	Muisbesturing
<b>j</b>	Joystickbesturing
<b>k</b>	Toetsenbordbesturing

Bijvoorbeeld, als je het spel in de MCGA grafische modus wilt spelen (ach, en wie wil dat niet), en gebruik wilt maken van Adlib geluiden, dan tik je **MONKEY2 m a**

## Cursorbesturing

Als je de cursor met het toetsenbord wilt besturen, maak dan gebruik van de pijltoetsen, 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 automatisch 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.

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:

<b>G</b> Give (Geef)	<b>P</b> Pick up (Raap op)	<b>U</b> Use (Gebruik)
<b>O</b> Open (Open)	<b>L</b> Look at (Kijk naar)	<b>S</b> Push/Shove (Duw/Schuif)
<b>C</b> Close (Sluit)	<b>T</b> Talk to (Praat met)	<b>Y</b> Pull/Yank (Trek/Ruk)

## Geheugen

Als het spel geheugen tekort komt, dan wordt ruimte op je harde schijf als extra geheugen gebruikt. Hierdoor worden een aantal onderdelen van het spel merkbaar trager. In dat geval is het verstandig het spel te beëindigen (bewaars eerst je huidige spel!) en een aantal geheugenresistente programma's (TSR's) af te sluiten voordat je het spel de volgende keer start.

## Save/Load (Opslaan/Laden)

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), Play (Het huidige spel weer verder spelen, zoals het was voordat je op F5 drukte) en Quit (Het spel beëindigen).

### 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. Klik met de linkermuisknop op de pijlknoppen om door de lijst te bladeren; klik met de rechtermuisknop op de pijlknoppen om naar het begin of het einde van de lijst te springen. Selecteer een veld door er met de cursor op te klikken. Je kunt nu een nieuwe naam voor het veld

ingeven, of de bestaande naam met de toets BACKSPACE wissen om een andere naam in te geven en het huidige spel in plaats van dat spel op te slaan. Druk op ENTER of klik op OK om het spel op te slaan. Klik 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. Klik met de linkermuisknop op de pijlknoppen om door de lijst te bladeren; klik met de rechtermuisknop op de pijlknoppen om naar het begin of het einde van de lijst te springen. Selecteer een veld door er met de cursor op te klikken. Klik vervolgens op OK om het spel te laden, of op CANCEL (Annuleren) als je van gedachten bent veranderd 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

[  
]

Snelheid van berichtenregel

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

**F5**  
**ESC of beide muisknoppen of beide joystickknoppen tegelijkertijd**  
**F8**  
**SPATIEBALK**

*Interne luidspreker*

**uit**  
**aan**

*Geluidskaart*

**zachter**  
**harder**

**Sneller** +  
**Langzamer** -  
**. (Punt)**  
**CTRL + M**  
**CTRL + J**

**ALT + X of CTRL + C**  
**CTRL + V**

---

## Medewerkers

Created and Designed by Ron Gilbert

Programmed by Tim Schafer, Tami Borowick, Dave Grossman, and Bret Barrett

Background Art by Peter Chan, Steve Purcell, Sean Turner, and James Dollar

Animation by Sean Turner, Larry Ahern, Mike McLaughlin, Steve Purcell, Ken Macklin, and Peter Chan

Original Music by Michael Z. Land, Peter McConnell, and Clint Bajakian

Arrangements by Matt Berardo, Robin Goldstein, Robert Marsanyi, and J. Anthony White

SCUMM Story System by Ron Gilbert, Aric Wilmunder, Brad P. Taylor, and Vince Lee

iMUSE™ Music System by Michael Z. Land and Peter McConnell

Lead Tester: James Purple Hampton

Testers: Jim Current, Justin Graham, Chip Hinnenberg, Elias Mark, Kris Sontag, and (Hollywood) Jon Van

Additional Testing by Jo Ashburn, Wayne Cline, James "Stainless" Hanley, Kirk "Blud" Lesser, Bret "Egg" Mogilefsky, Tabitha Tosti, David Wessman, and Squiggly

Produced by Shelley Day

Project Led by Ron Gilbert

Lucasfilm Games General Manager: Doug Glen

Lucasfilm Games Director of Development: Kelly Flock

Lucasfilm Games Associate Director of Development: Lucy Bradshaw

Lucasfilm Games Director of Sales: Cynthia Wuthmann

Product Marketing Manager: Robin Parker

Public Relations by Sue Seserman

Product Support by Khris Brown and Gwen Musengwa

International Coordinator: Lisa Star

Associate Producer: Brenna Krupa Holden

Administrative Support by AnneMarie Barrett, Wendy Bertram, Meredith Cahill, Alexa Eurich, Claudia Hardin, Michele Harrell, Brenna Krupa Holden, Marcia Keasler, Debbie Ratto, Lisa Star, Kim Thomas, James Wood, and Dawn Yamada

Package Design by Collette Michaud

Illustrated by Steve Purcell

Manual Written by Judith Lucero

Manual Design by Mark Shepard

Print Production by Carolyn Knutson

Special thanks to George Lucas

## De nederlandse versie

Project manager: Harry van Horen

Vertaling: CyberGaTe

