

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

1990 - dev. Lucas Arts

ÉDITION SPÉCIALE

2009 - dev. Lucas Arts

jeu acheté 3.39 euros sur la plateforme GOG

----- Nomenclature -----

Commentaires / Textes / Objets / Interaction

Tiers / objectif

bug - important / Non utilisé

----- TECHNIQUE -----

manuel en Anglais dans le répertoire d'installation du jeu -> disponible en Français & en cours de partie via
<Echap> puis "Aide & Options"

<Windows> ne fonctionne pas / <Alt> + <Echap> fonctionne / <Impr écr> ne fonctionne pas

le logiciel Fraps (capture d'écran / courtes vidéos) fonctionne

Windows (C:) ▶ Utilisateurs ▶ Sergio Tout Court ▶ AppData ▶ Roaming ▶ LucasArts ▶ The Secret of Monkey Island Special Ed
le répertoire des sauvegardes est caché -> pour le faire apparaître dans l'explorateur, modifiez les options d'affichage

----- DESCRIPTION -----

l'édition classique est uniquement en Anglais - vous pouvez zapper entre les deux versions via <F10> en
cours de partie

l'aventure débute l'île de la Méléé dans les caraïbes

vous incarnez Guybrush Threepwood, un jeune homme qui désire devenir pirate



...

l'exploration est libre

certain **objets** n'apparaîtront qu'une fois l'objectif s'y rapportant "levé"

si vous êtes "perdu", utilisez <H>

~~~~~ LA PARTIE ~~~~~

sauf nécessité, je n'ai pas indiqué les rencontres aléatoires avec *les pirates* sur la carte de **l'île de Mêlée**

vous êtes sur **la falaise** à l'Ouest de l'île de la Mêlée -> *guetteur* localise **le conseil des pirates** dans **le Scumm Bar**

les 3 épreuves

descendez -> observez **affiche du gouverneur Marley** -> droite -> ... -> ouvrez **porte** du ...

Scumm Bar #1

parlez à *Malcom Seepgood* (**pirate en rouge**) -> ... -> parlez au *pirate à l'oeil de verre* -> ... -> parlez avec *le pirate au "béret bleu"* -> ... -> abordez *le chien* -> ...

résumé -> *LeChuck*, amoureux du *gouverneur Marley*, est parti vers **l'île aux singes** pour l'épater ... depuis ce temps là, son navire fantôme hante les environs

droite -> *les 3 pirates* à l'air important -> ... -> pour être intronisé pirate, vous devez passer 3 épreuves :

- l'escrime -> **trouver une épée** (ok cf. **le village - 2nd quartier #1**), **s'entraîner** (ok cf. **maison du capitaine Smirk**) puis **affronter la Reine du sabre** (ok cf. **maison de la Reine du sabre**)

- l'art du vol -> **dérober l'idole** aux **maines nombreuses** dans **le palais du gouverneur** <- **présence de gardes & de**

chiens qu'il faudra probablement droguer (ok cf. **le chemin vers le palais du gouverneur**)

- la chasse au trésor -> **retrouver le trésor perdu** sur **l'île de Mêlée** (ok cf. **la fourche #2**)

droite -> attendez que *le cuisinier* sorte pour entrer dans **la cuisine** -> **tonneau de liquide corrosif** (ok voir après **les lumières #2**) - prenez **gros morceau de viande** -> prenez **pot (casserole)** -> droite -> *mouette* empêche de prendre **poisson** (ok cf. **Scumm Bar #2**)

sortez du **Scumm Bar** -> **cinématique** : *squelette* informe *LeChuck* de vos intentions -> ...

la falaise -> reparlez avec *Guetteur* -> ... - **aucun dialogue pour les 3 épreuves** -> haut droite -> ...



l'île de Mêlée

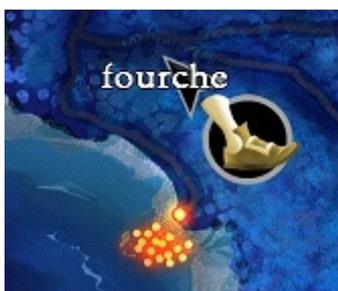
pont avant les lumières #1

pour vous laissez passer, *Troll* veut "quelque chose qui attire l'attention par l'odeur et la couleur" (ok cf. **pont avant les lumières #2**)

la clairière

entrez dans **tente de cirque** -> *les frères Macaroni* -> ... -> demandez a être payé -> ... -> **il vous faut un casque** pour être "canonisé" ! -> donnez leurs **pot (casserole)** -> ... -> ils vous offrent 478 **pièces de huit**

la fourche #1



là ...

haut -> prenez **pétale jaune** sur **plante jaune** -> pour aller + loin à gauche ou en haut, il vous faut une **carte** (ok cf. **le village - 1er quartier**) ou **un guide**

Scumm Bar #2

la cuisine -> utilisez **gros morceau de viande** sur **chaudron** -> prenez **viande en ragoût** -> utilisez **pétale jaune** sur **viande en ragoût** pour obtenir **viande assaisonnée (viande empoisonnée)** -> droite -> **planche toute à droite** pour faire s'envoler **mouette** - **dépêchez vous** de prendre **poisson** -> sortez -> droite -> ...

le village - 1er quartier

parlez à **citoyen de Mêlée** -> ... -> dites lui le mot de passe "mon cousin s'appelle **Sven**" -> achetez lui sa **carte au trésor** contre 100 **pièces de huit** -> consultez la ...

maison de la voyante -> ... -> dites lui (**ou pas**) que vous ne voulez pas qu'elle vous lise l'avenir -> prenez **poulet avec une poulie** -> dites à **la voyante** pour ce dernier, elle vous l'offre ... -> sortez

3 **hommes de basse fibre morale** -> ... -> dites leurs que vous aimez les rats -> demandez **procès verbal** + 2 **pièces de huit** -> parlez avec eux de piraterie jusqu'à ce que **le rat** parte ... -> Haut -> ...

le village - 2nd quartier #1

l'allée entre les 2 **habitations** -> ... -> **tiers** vous aborbe -> dites lui (**ou pas**) que vous étiez sur le point de partir -> c'est **le Shérif Fester Shitop** -> ... -> observez **affiche de cirque** -> c'est une impasse, 1/2 tour

magasin du marchand -> demandez où habite **la Reine du sabre** - il partira lui demander s'il peut vous révéler son adresse -> utilisez **cloche** -> **marchand** revient et vous dit qu'elle ne veut pas -> redemandez le lui afin qu'il ressorte -> prenez **épée** -> prenez **pelle** -> coffre fort avec **poignée (ok après l'île)** -> réutilisez **cloche** -> **marchand** revient et vous dit que **la Reine du sabre** ne veut toujours pas que vous la localisiez -> payez 100 **pièces de huit** pour l'**épée** et 75 **pièces de huit** pour la **pelle** -> redemandez une dernière fois pour **la Reine du sabre** -> cette fois ci, **suivez le** -> ... -> il va jusqu'à ...

la fourche #2

haut -> haut -> droite -> droite -> gauche -> haut -> **pancarte** -> droite -> ... -> **comme vous êtes pas encore entraîné**, gauche -> notez que **maison de la Reine du sabre** est localisée sur la carte de **l'île de Mêlée** -> de nouveau, **la fourche** -> reportez vous à la **carte** -> ...



...

haut centre (arrière) -> gauche -> droite -> gauche -> droite -> haut (arrière) -> droite -> gauche -> haut (arrière)

droite -> observez plaque puis balise -> utilisez pelle sur "X" -> ... -> vous détenez T-Shirt (trésor perdu)



...

le village - 2nd quartier #2

l'église -> r.a.s.

la prison -> parlez au prisonnier -> ... - il pue tellement de la bouche, que vous ne pouvez + approcher de lui -> sortez -> gauche -> ...

chemin vers le palais du gouverneur

... -> donnez viande assaisonnée (viande empoisonnée) au chiens (caniches piranhas mortels) -> ...

le palais du gouverneur

le hall -> prenez vase -> observez peinture -> ... -> porte -> ... -> le Shérif Fester Shitop arrive -> cinématiques -> ...

automatiquement, vous détenez en +, agrafe, manuel du style, lèvres en cire & anti taupes - reprenez vase - il vous manque une lime <- le prisonnier pourrait vous aider, encore faut il pouvoir lui parler

le village -2nd quartier -> magasin du marchand -> ... -> demandez s'il vend des pastilles à la menthe, ça vous coûtera 1 pièce de huit - il n'a plus de lime ...

la prison -> donnez **pastilles à la menthe** au **prisonnier** -> dorénavant, vous pouvez reparler à ... **Otis** -> ... - il désire exterminer **les rats** présents dans **les cellules** -> donnez lui **anti taupes** pour obtenir **gâteau de sa tante** qu'il se refuse à manger -> utilisez **gâteau** pour y dénicher **lime** qu'avait cachée **la tante d'Otis**

le palais du gouverneur -> passez par **trou béant** -> **cinématiques** -> ... - vous détenez **idole fabuleuse** (**idole aux mains nombreuses**) > **le Shérif Fester Shitop** arrive -> ... -> dites lui (**ou pas**) que l'**idole fabuleuse** (**idole aux mains nombreuses**) devrait être dans un musée -> ... -> **le gouverneur Marley** déboule -> ...



le gouverneur Marley

elle est d'accord avec vous -> vous êtes subjugué ... -> répondez ce que vous voulez ... <- **onomatopées** -> gauche - vous n'avez plus **manuel du style** & **lèvres en cire**

le Shérif Fester Shitop bloque la sortie -> proposez lui (**ou pas**) de faire la paix -> **cinématique** -> ... - il prend **votre épée** -> **cinématique** -> depuis **le ponton à gauche du Scumm Bar (les docks)**, il vous jette à l'eau attaché à l'**idole fabuleuse** (**idole aux mains nombreuses**) -> vous êtes sous l'eau, prenez l'**idole fabuleuse** (**idole aux mains nombreuses**) -> automatiquement, vous remontez sur **le ponton à gauche du Scumm Bar (les docks)** tout en récupérant une épée -> ... -> **cinématique** -> **le gouverneur Marley** déboule -> **le Shérif Fester Shitop** n'a pas agi sous son ordre - vous et **le gouverneur Marley** tombez amoureux -> ... -> elle pourra vous rejoindre chez vous qu'après votre réussite dans les 3 épreuves

à ce stade, avant d'affronter **Carla, la Reine du sabre** ...vous devez trouver **un entraîneur**

pont avant les lumières #2

donnez **poisson** au **troll** -> ...

les lumières #1

observez **pancarte**, **machine à grog** & **6 bateaux** -> repartez -> ...

maison du capitaine Smirk

observez **pancarte** qui indique ses tarifs d'entraîneur de combat -> **porte** -> ...

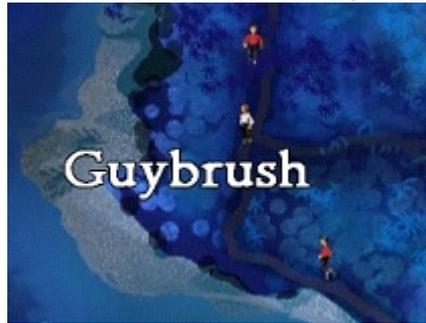


le capitaine Smirk

dites lui (ou pas) qu'il fait froid dehors -> porte-> dites lui pour Carla -> ... -> redemandez -> ... -> insistez -> ... -> insistez -> dites (ou pas) que vous pensiez que c'était gratuit -> ... -> dites lui que vous pouvez payer 30 pièces de huit -> ... -> montrez lui votre épée -> ...

capitaine Smirk accepte de vous enseigner l'escrime -> ... -> il vous révèle le secret, l'insulte -> ... -> dites "toi même macaque" -> ... -> "et ta sœur ?" -> ... - il vous dit de parcourir le monde pour apprendre de nouvelles insultes !

sur la carte de Mêlée, attendez ici les pirates puants



...

défierez les afin d'enchaîner les combats pour apprendre d'avantages d'insultes et maîtriser l'escrime - faites le jusqu'à avoir cette réplique

Dis donc ! Tu es assez bon pour aller te battre avec la Reine du Sabre.

...

maison de la Reine du Sabre



Carla

défiiez la -> ... - répondez en fonction de ses insultes - si aucun dialogue ne correspond, dites "ah oui" -> pour preuve de votre victoire, ...

J'abandonne, tu as gagné !

elle vous remet T-Shirt



...

dirigez vous vers **le village** -> **cinématique** -> vous êtes sur **le ponton à gauche du Scumm Bar (les docks)**, bateau **fantôme s'en va** -> **Guetteur** vous annonce le kidnapping du **gouverneur Marley** par **le capitaine LeChuck** - **Guetteur** dit qu'elle va être emmenée sur **l'île aux singes** - il vous remet **note de LeChuck** - lisez la ..

le Scumm Bar -> la salle est vide - prenez 3 **verres** -> parlez à **cuisinier** -> ... - prenez 2 **verres** - pour aller sur **l'île aux singes**, vous devez **disposer d'un bateau** -> **la cuisine** -> prenez **gros morceau de viande** et utilisez le sur **chaudron** -> prenez **viande en ragoût** -> utilisez 1 **verre** sur **tonneau** pour obtenir **verre fondant** -> effectivement, il fond !

les lumières #2

Stan -> ...



...

dites lui (ou pas) que vous n'avez pas beaucoup d'argent -> il vous dirige sur "le singe des mers" et vous raconte son dernier voyage ... -> vous n'avez pas assez d'argent - il précise que *le marchand* du **village** en prête à ceux qui travaillent -> ...

demandez un bateau pas trop cher et solide -> il vous présente le bateau viking -> ... -> vous n'avez pas assez d'argent

demandez pour le bateau bleu -> c'est le sien, il n'est pas a vendre

demandez pour son meilleur bateau -> il fait l'éloge du bateau rouge -> ... -> vous n'avez pas assez d'argent

en repartant, *Stan* vous remet sa **carte de visite** & **boussole magnétique**

vous devez trouver plus d'argent (ok cf. après l'île) - ce qui n'est pas clairement indiqué, c'est qu'il vous faut un équipage (ok voir ci dessous)

le village - 1er quartier -> 3 hommes de basse fibre morale -> dites leurs pour le kidnapping -> ... -> mention de leur rat & du cirque - ils ne veulent pas venir avec vous

le village - 2nd quartier -> magasin du *marchand* -> demandez pour un crédit -> ... -> dites lui que vous n'avez pas de job -> il refuse ... - vous devez trouver un travail <- confirmation des propos de *Stan*

la prison -> *Otis* -> ... -> il sera de votre équipage si vous le faites sortir de sa cellule ...

le Scumm Bar -> la cuisine -> utilisez verre sur tonneau de liquide corrosif pour obtenir verre fondant -> dépêchez vous de filer vers la prison - de temps en temps, versez verre fondant dans verre -> la prison -> versez verre fondant sur verrou de la cellule d'*Otis* -> ... -> *Otis* s'enfuit en vous traitant de "pigeon" ! -> sortez -> cinématique : le capitaine *LeShuck* ...

le Scumm Bar -> reprenez des verres -> la cuisine -> utilisez verre sur tonneau de liquide corrosif pour obtenir verre fondant -> dépêchez vous de filer vers la prison - de temps en temps, versez verre fondant dans verre -> la prison -> versez verre fondant sur verrou de la cellule du rat -> ce dernier s'échappe ...

avant le chemin vers le palais du gouverneur -> homme vous demande si vous êtes là pour le pillage du palais du gouverneur -> dites lui oui -> ... -> il finira par fixer une réservation pour vous vers 2 h 30 - notez qu'il y a une pendule dans le 1er quartier du village .- elle semble être figée sur 23 h 00 ?

le village - 1er quartier -> 3 hommes de basse fibre morale -> le rat n'est pas avec eux ...

maison de *la Reine du sabre* -> dites lui pour le kidnapping -> elle est d'accord pour venir avec vous - **quand vous aurez un bateau, elle sera au ponton à gauche du Scumm Bar (les docks)** -> de retour à **la fourche**, filez au Nord Est -> ...

le rivage

observez **pancarte** -> utilisez **échelle** -> utilisez **poulet avec une poulie** sur **corde** -> ...

l'île

utilisez l'**échelle** -> entrez dans l'**habitation** -> *l'ermite* -> demandez pour les W.C. -> ... -> dites lui pour le kidnapping -> ... -> proposez pour l'équipage -> ... -> comme vous n'êtes pas capitaine, il exige **une démonstration de courage** de votre part -> ... -> ouvrez la **dernière porte** -> ... -> caressez "la bête" -> ... -> **automatiquement**, vous convainquez *MeatHook (l'ermite)* de faire partie de votre équipage - **quand vous aurez un bateau, il sera au ponton à gauche du Scumm Bar (les docks)**

retournez sur **le rivage** comme vous êtes venu ... -> **maison du capitaine Smirk** -> **porte** -> pas de réponse ...

le village - 2nd quartier -> **magasin du marchand** -> il est absent -> utilisez **cloche** -> *marchand* arrive, il pense que vous avez trouvé un travail et va chercher une demande de crédit dans son coffre -> **notez ses manipulations** de la **poignée** - là, **j'ai fait une vidéo, c'est + simple après pour décortiquer les mouvements** <[;o) -> ... -> dites lui que vous êtes serveur au **Scumm Bar** -> il est certain que vous mentez et va remettre demande de crédit dans son coffre -> pour qu'il quitte **son magasin**, demandez lui encore une fois a rencontrer *la Reine du sabre* -> ... - il y va -> montez -> **poignet** -> faites lui faire un tour complet dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en la **tirant quatre fois** -> **poussez la une fois** -> **tirez la quatre fois** -> **poussez la une fois** -> **automatiquement**, vous détenez **note du marchand** -> lisez la -> ...

En tant qu'honorable marchand, je déclare que j'assume l'entière responsabilité pour les dettes que le porteur de ce bon accumulera pour une somme ne dépassant pas 5000 pièces de huit.

...

les lumières #3

Stan -> ... -> la bateau viking coûte + que 5 000 **pièces de huit** -> idem pour le bateau rouge -> ...

demandez pour le modèle bon marché ("**le singe des mers**") -> demandez pour les accessoires -> ... - il cite hublots anti buée > dites lui (**ou pas**) que "vous pouvez vous passer de ce genre de gadget" -> ... -> il cite ancre antidérapante -> dites lui (**ou pas**) que "c'est utile" -> ... -> il cite gouvernail a direction assistée -> dites lui (**ou pas**) que "c'est utile" -> ... -> il cite doublure de voiles en velours -> dites lui (**ou pas**) que "vous pouvez vous passer de ce genre de gadget" -> ... -> il cite tableau de bord en 3 langues -> dites lui (**ou pas**) que "c'est utile" -> ... -> il cite l'ascenseur en bois de tonneau de grog -> dites lui (**ou pas**) que "c'est utile" -> ... -> il cite panneau imitation bois -> dites lui (**ou pas**) que "vous pouvez vous passer de ce genre de gadget" -> ... -> il vous relance sur les hublots anti buée -> dites lui que "c'est utile" -> dites lui que "ça suffit pour les accessoires" -> demandez combien il coûte -> il réponds 9 100 **pièces de huit** -> proposez lui 3 000 **pièces de huit** -> ... -> montez à 4 000 **pièces de huit** -> ... -> faites votre offre maximale, soit 5 000 **pièces de huit** -> ... - ce n'est pas assez !!! -> dites que "vous vous en passerez" -> *Stan* dit que vous pouvez trouver un arrangement -> dites "t'as raison" -> ... -> refaites un nouvelle proposition à 5 000 **pièces de huit** -> il refuse toujours -> redites que "vous vous en passerez" -> dites que "vous partez" -> ... -> il vous donne une **2nde carte de visite qui n'apparaît pas dans l'inventaire**

revenez vers lui -> ... -> redemandez le prix du "singe des mers" -> il réponds cette fois ci 6 600 pièces de huit -> proposez lui 3 000 pièces de huit -> ... -> montez à 4 000 pièces de huit -> ... -> ... -> faites de nouveau votre offre maximale, soit 5 000 pièces de huit -> ce n'est pas assez -> redites que "vous vous en passerez" -> dites que "vous partez" -> ... -> il vous donne une 3ème carte de visite qui n'apparaît pas dans l'inventaire

revenez une dernière fois vers lui -> ... -> redemandez le prix du "singe des mers" -> il confirme sa demande de 6 600 pièces de huit -> dites lui que "vous allez le faire mariner" -> ... -> faites de nouveau votre offre maximale, soit 5 000 pièces de huit -> il accepte enfin !!!

automatiquement, vous lui donnez note du marchand - notez qu'il vous traitera à voix basse de "pigeon" ... -> Stan livrera "le singe des mer" au ...

ponton à gauche du Scumm Bar (les docks) -> Stan -> ... - avant de partir, il vous donne brochure -> Otis -> dites lui (ou pas) pour le gâteau -> ... -> Carla déboule -> demandez (ou pas) pour les rumeurs (elle & le marchand) -> ... -> MeatHook vous rejoint -> ... -> vous prenez la mer ...

le voyage

vous détenez en sus, tract & dépliant -> le mot d'ordre de vos compagnons est "en faire le moins possible" -> ... -> vous devez les mettre au travail

votre cabine

ouvrez tiroir -> observez le pour obtenir livre poussiéreux (mention de Toothot) & marque page -> lisez le -> prenez plume & encre -> coffre est vide - vous devez ouvrir le placard verrouillé (ok voir + bas) - lit est fait -> sortez ...

le pont supérieur



la fine équipe

parlez à vos compagnons mutinés -> ... -> grimpez au mat via l'échelle en corde derrière Carla -> prenez jolly roger (drapeau de pirate) -> descendez via 1ère écoutille derrière le mat -> ...

le pont inférieur

... -> regardez par **fenêtre** -> descendez par **2nde écoutille** -> ...

la soute

ouvrez **coffre** -> observez le pour obtenir **vin de qualité** -> prenez **poudre à canon** dans **fût** puis **morceau de corde géant** sur tonneau

le pont inférieur -> descendez par **échelle en bois** -> ...

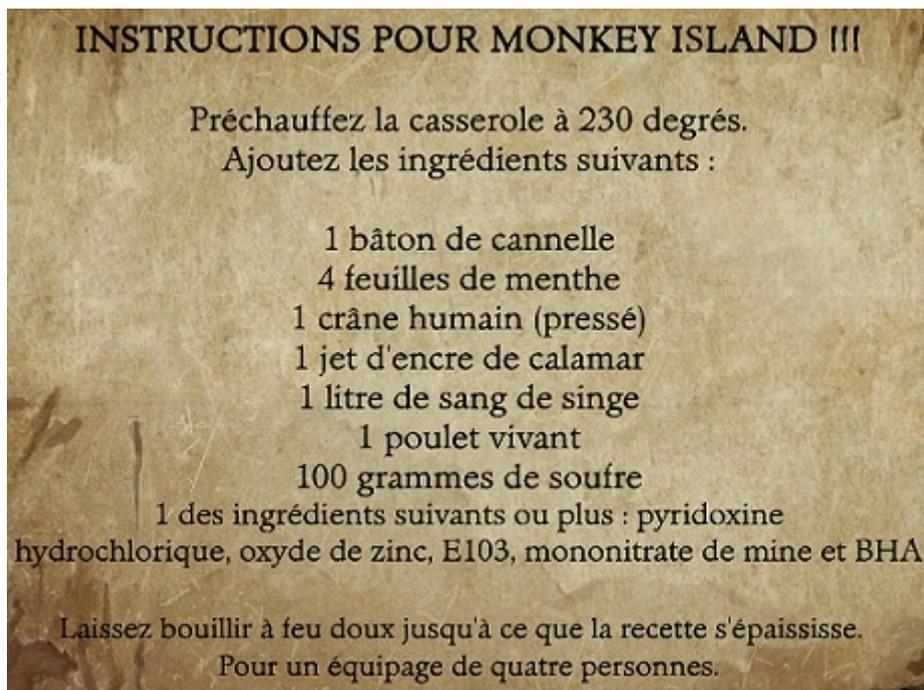
la cuisine

prenez **pot** -> ouvrez **placard** -> prenez y 1 **boîte de céréales** -> ouvrez la por obtenir **récompense** -> ouvrez la pour y trouver **petite clé**



...

votre cabine -> utilisez **petite clé** sur **placard** -> ouvrez **coffre en métal** -> regardez le pour obtenir **bâtons de cannelle** & **bout de papier** -> consultez le -> ...



...

vous devez réaliser cette recette

la cuisine -> utilisez bâtons de cannelle sur chaudron -> utilisez pastilles à la menthe sur chaudron -> utilisez jolly roger sur chaudron -> utilisez encre du chaudron -> utilisez vin de qualité sur chaudron -> utilisez poulet sur chaudron -> utilisez poudre à canon sur chaudron -> utilisez plume sur chaudron -> utilisez boîte de céréales sur chaudron -> ... - les émanations vous "assomme" -> ...

la potion vaudoue fait son effet propulsant le navire vers une destination inconnue.

...

+ tard, vous êtes dans la cuisine -> échelle en bois -> automatiquement, vous êtes sur le pont supérieur -> "le singe des mers" mouille au large de l'île aux singes -> parlez à vos compagnons mutinés -> ... -> ils ne vous seront d'aucune aide !

observez l'île aux singes -> ... -> ne sachant pas nager & sans chaloupe, vous (le joueur) pensez à vous faire "canoniser" comme au cirque dans la clairière de l'île de Mêlée, vous devez vous servir du canon pour vous propulser sur l'île aux singes -> utilisez morceau de corde géant sur canon -> la soute -> reprenez poudre à canon dans fût -> le pont supérieur -> utilisez poudre à canon sur embout de canon -> il vous faut pouvoir allumer la mèche -> la cuisine -> utilisez livre poussiéreux sur feu ardent -> le pont supérieur -> utilisez pot -> automatiquement, vous allumez la mèche avant de vous engouffrez dans le canon par son embout -> ...

sous l'île aux singes

votre but ultime est toujours de libérer le gouverneur Marley

la plage Sud

automatiquement -> singe -> ... -> Herman Toothrot -> ...



Herman Toothrot

consultez bout de papier - référence à des cannibales -> regarder barque à rames - elle s'appelle elle aussi "singe des mers" ? vous comprendrez + tard, vu la topographie de l'île aux singes, qu'il vous faudra trouver des

rames (ok en plusieurs étapes cf. corde & fissure) -> prenez banane - il en reste sur l'arbre (ok cf. le promontoire #1)

observez jungle -> passez par où sont partis le singe & Herman Tootrhot -> ...

la fissure #1

vous ne pouvez pas descendre ... - il vous faut une corde (ok cf. le fort du volcan) -> 1/2 tour -> Nord -> ...

la fourche de la rivière #1



là ...

barrage (ok cf. la fourche de la rivière #2) / traversez passerelle -> 1ères marches -> ...

le promontoire #1

1ère plateforme

prenez note d'Herman Tootrhot -> lisez la - référence à des cannibales -> art primitif - vous pouvez le pousser plusieurs fois puis le tirer - laissez le dans sa position initiale ... -> 2ndes marches -> ...

2nde plateforme

Herman Tootrhot vient une nouvelle fois à vous -> ... -> ça fait 20 ans qu'il est ici ... dites lui (ou pas) que "la vue est superbe" -> ... - il s'en va ... pousser pierre -> ... -> celle de l'art primitif est éjectée au loin vers la mer - il vous faut ajuster sa position (ok voir ci dessous) -> ...

1ère plateforme -> poussez une fois art primitif -> 2nde plateforme -> prenez pierre dans tas de pierre -> ... -> poussez pierre -> ... -> celle de l'art primitif est éjectée sur "le singe des mers", votre bateau, qui ne s'en remettra pas ... il coule !!!

1ère plateforme -> poussez deux fois art primitif -> -> 2nde plateforme -> prenez pierre dans tas de pierre -> ... -> poussez pierre -> ... -> celle de l'art primitif est éjectée sur l'arbre de la plage

retournez y pour y prendre 2 bananes -> filez jusqu'à ...

la plage Ouest au Sud du volcan

Herman Tootrhot vient encore à vous -> ... -> demandez lui (ou pas) "s'il doute de votre courage" -> bien que vous le sachiez déjà, demandez lui son nom -> ... - il dit habiter dans la forteresse (le fort) du volcan <- vous devez vous y rendre (ok voir ci dessous)

regardez note des cannibales - mention de LeChuck avec une femme portant une écharpe -> ... -> grimpez jusqu'au ...

le fort du volcan



...

prenez longue vue & corde -> poussez canon rouillé -> ... -> Herman Tootrhot déboule et vous engueule -> ... -> dites lui (ou pas) "qu'un singe vient de déguerpir" -> ... -> dites lui "que vous êtes Guybrush et que vous venez libérer quelqu'un" -> ... - vous lui dites que vous pourrez le ramener lui aussi & que le bateau recherché est sous l'île des singes" (comment sait on cela ?) -> demandez "s'il est seul ici" -> ... - il mentionne les cannibales et dit qu'il ne faut rien leur prêter -> demandez lui "s'il leur a prêter quelque chose" -> oui, son ramasse bananes - en échange, ils lui ont donné la clé de la tête de singe - elle est en forme de coton tige -> demandez a ce qu'il vous la donne -> il le fera contre son ramasse bananes -> demandez (ou pas) pour "son pantalon" -> ... -> demandez (ou pas) "comment il a échoué ici"

il va vous falloir récupérer le ramasse bananes auprès des cannibales (ok cf. le village #2)

prenez boulet de canon & poignée de poudre à canon

la fissure #2

utilisez corde sur branche solide -> descendez jusqu'à souche solide -> il vous faut une 2nde corde (ok voir ci dessous) -> remontez -> ...

depuis la fourche de la rivière, suivez le lit de la rivière asséchée vers l'Est -> ...

la mare

regardez note - demandes de LeChuck envers les cannibales -> ... -> Herman Tootrhot - le cadavre pendu est son vieil ami -> demandez lui (ou pas) ce qu'il lui est arrivé -> ... -> le cadavre de pendu est trop haut pour que

vous puissiez prendre la corde ...



...

vous devez remettre en eau le lit de la rivière asséchée

la fourche de la rivière #2

utilisez poignée de poudre à canon sur barrage -> près de la passerelle, regardez note sous rocher qui vaut la peine - les cannibales pour Herman Toothrot a propos de la clé de la tête de singe -> automatiquement, vous détenez rocher qui vaut la peine -> observez le, c'est un silex qui peut servir de pierre à feu -> près du barrage, utilisez pierre à feu sur poignée de poudre à canon - ça ne marchera qu'avec un objet en fer -> utilisez poignée de poudre à canon sur boulet de canon -> cinématique : le barrage saute, vous êtes emportés par le courant ...

la mare -> prenez 2nde corde

la fissure #3

redescendez -> utilisez corde sur souche robuste -> descendez encore -> prenez rames

la plage Sud -> utilisez rames sur barques à rames -> grâce à elle, naviguez jusqu'à ...

la plage Est



...

regardez **bouteille** -> ... -> **la jungle** -> Est -> ...

la clairière #1

regardez **pancarte** -> ... -> regardez **squelettes** -> ... -> *Herman Toothot* encore lui -> ... -> dites lui (**ou pas**) que c'est très impressionnant" <- **la tête de singe** -> ... -> regardez **totems** -> ... -> **tirez nez sur totem de gauche** -> portail s'ouvre puis se referme dès que vous avez lâché **nez sur totem de gauche** -> **il faut être deux pour pouvoir passer** (ok voir + bas avec *le singe*)

la plage Est -> **barque à rames** -> Nord par l'Est -> ...

la plage Nord

regardez **note** - *Herman Toothot pour les cannibales* -> ... -> **la jungle** -> Nord -> ...

le village #1

les **1ères huttes** sont vides -> ... -> gauche -> **porte fermée** (ok + tard) -> regardez **grosse tête en pierre** -> ... -> regardez **coupe de fruits** -> prenez y **bananes** -> droite -> ...



...

cannibales -> ... -> dites leurs "ne me mangez pas, je vous donnerai n'importe quoi !" -> ... -> vous avez rien a leurs offrir, ils vous incarcère dans **hutte fermée**

lisez **note - cannibales pour LeChuck a propos de racine vaudou** -> regardez **lianes** -> prenez **ramasse bananes**
-> ...



...

regardez **coupe d'os** -> prenez **crâne** pour dévoiler **planche branlante** -> prenez **planche branlante** - vous la **déplacez** -> passez par le **trou trop petit** pour que vous puissiez emmener le **ramasse banane** -> ...

revenez au **village** -> gauche -> ... -> vous ne pouvez pas déplacer la **coupe de fruits (sic)** -> droite -> *cannibales* -> ... -> dites leurs ce que vous voulez -> ... -> vous avez toujours rien a leurs offrir et êtes de nouveau incarcéré -> échappez vous une seconde fois par le **trou trop petit** pour que vous puissiez **emmener le ramasse banane** -> ...

il vous faut trouver un **objet acceptable** par *les cannibales* (ok voir ci dessous -> petite idole minable)

la **plage Nord** -> **barque à rames** -> la **plage Sud** -> la **jungle** -> **près de la fissure** -> *le singe* -> donnez lui vos 5 **bananes**, > il vous suivra dans la **jungle** -> filez avec lui jusqu'à ...

la clairière #2

tirez nez sur totem de gauche -> vous lâchez **automatiquement** prise ... *le singe* vous imitant avec le **nez sur totem de gauche**, le portail reste levé -> vous pouvez aller à droite -> ... -> regardez les 8 **idoles** -> ... -> regardez **petite dole minable** -> prenez la -> ...

le village #2

le **village** -> gauche -> droite -> *les cannibales* -> dites leurs "ne me mangez pas, je vous donnerai n'importe quoi !" -> donnez leurs **petite dole minable** -> ils sont ravis ...

gauche -> **porte de hutte fermée** est ouverte -> entrez & prenez **ramasse bananes** -> sortez -> ...

droite -> *Herman Toothrot* -> ... -> donnez lui **ramasse bananes**, il vous remettra **clé de la tête de singe** -> ...



elle est bien en forme de **coton tige** ...

la clairière #3

droite -> **le singe étant toujours agrippé au nez du totem de gauche**, passez portail levé -> droite -> utilisez **clé de la tête de singe** sur oreille de la tête de singe -> ... -> bouche de **tête de singe** dévoile passage secret -> ... -> allez y -> ...

les grottes #1

progresser vers la droite -> ... -> regardez **visage** -> ... -> vous ne pouvez continuer sans risquer de tomber dans la lave - **il vous faut un plan** ou **un guide** (ok + tard avec **tête de navigateur**) -> 1/2 tour, rendez vous au ...

le village #3

les cannibales -> ... -> dites leurs que "vous cherchez quelqu'un" -> ... -> dites leurs que "vous cherchez 30 types morts et une femme" - **ils mentionne une potion d'exorcisme (bouteille d'eau gazeuse magique)** -> .. -> demandez "sa composition" -> ils citent leur **racine vaudou** volée par **LeChuck** -> ... -> demandez "où il la cache" - **Ils décrivent les grottes** -> ... -> demandez "si vous pouvez y aller" - **ils citent la clé de la tête de singe** ... -> dites leurs que "vous allez chercher **LeChuck**" - **c'est là que a devient intéressant, ils ont manifestement un secret** - **l'un d'eux parle en verlan "d'une tête de navigateur"** -> répétez leurs la phrase en verlan -> ils possèdent bien une **tête de navigateur** qui permet de se repérer dans **les grottes** - **mention du collier de navigateur** -> **vous devez de nouveau faire un échange avec eux** ...

donnez **boussole magnétique** aux **cannibales** -> ce n'est pas ça -> ... -> donnez leurs **dépliant**, ils vous confieront **tête de navigateur** doté de **collier sur le navigateur** (**collier sur la tête de navigateur**)



ils sont liés l'un à l'autre ...

pour que **les cannibales** puissent concocter **potion d'exorcisme (bouteille d'eau gazeuse magique)**, **vous devez récupérer la racine vaudou** détenue par **LeChuck**

via **la clairière** -> ...

les grottes #2

utilisez **de suite** tête de navigateur - vous la tenez en main -> droite toute -> ... -> tête de navigateur vous indique gauche soit 1/2 tour -> ... -> bas puis gauche -> têtes -> ... -> 1/2 tour -> ... -> têtes -> ... -> droite -> ... -> 1/2 tour -> gauche -> ... -> haut -> droite -> 1/2 tour -> 1/2 tour -> ...



si vous êtes perdu, **suivez le regard** de la tête de navigateur

la cavité du bateau fantôme

descendez puis regardez le -> montez sur le **pont** du **bateau fantôme** -> *fantômes de pirates* -> "demandez a emprunter la **racine**" -> ... -> vous fuyez -> ... -> retournez y -> ... -> vous fuyez -> ...

afin d'être discret, **vous devez vous servir** du **collier sur le navigateur** (**collier sur la tête de navigateur**)

parlez à **tête de navigateur** -> dites lui "bonjour ma grosse tête" -> ... -> dites lui que "vous la remerciez de vous avoir emmené jusqu'au **bateau fantôme**" -> ... -> demandez "a emprunter **collier sur le navigateur**" -> réponse négative -> ... -> **insistez** jusqu'à la menacer de la jeter dans la lave !

utilisez **collier sur le navigateur** (**collier dorénavant séparé de la tête de navigateur**) -> redescendez et remontez sur le **pont** du **bateau fantôme** - vous êtes sous une forme éthérée -> ...



...

ouvrez **porte** -> elle grince - *fantôme de pirate* la referme - **vous devez faire en sorte que la porte ne fasse plus de bruit** (**ok + tard avec pot de graisse**) -> passez par 1ère **écouille** -> **chambrée** -> *fantôme de pirate*

endormi tient **bouteille** (ok voir ci dessous) -> **passage** -> **soute** -> *animaux fantômes* -> regardez **caisse luisante** - elle contient **racine vaudou** recherchée -> essayez de l'ouvrir, elle est "bien scellée" - **vous devez l'ouvrir** (ok voir ci dessous)

prenez **poulet fantôme sans tête** -> vous récupérez **plume de poulet** -> **chambrée** -> utilisez **plume de poulet** sur *fantôme de pirate endormi* - **vous ne trouvez pas de surface à chatouiller sur son corps** -> utilisez **plume de poulet** sur les **pieds** du *fantôme de pirate endormi* -> recommencez, il lâchera **bouteille** -> prenez **pichet d'grog** (bouteille)

la soute -> **2nde écouteille** est verrouillée -> **vous devez y descendre** (ok voir ci dessous)

le pont -> gauche -> **porte** -> **cabine du fantôme du capitaine LeChuck** -> regardez **lit du capitaine** -> ... -> vous ne pouvez pas trop approchez des **autres objets**, dont la **clé en métal**, sans alerter *le capitaine LeChuck* -> utilisez **boussole magnétisée** sur (**vers**) la **clé en métal** pour l'attirer à vous -> ...

la soute -> utilisez **clé en métal** sur **2nde écouteille** -> descendez -> regardez **plat** -> des *rats fantômes* vous font peur - l'un d'eux est **ivre** -> utilisez **pichet d'grog** sur **plat** - *rat fantôme* qui vous effrayait **s'y déplace** -> droite -> prenez **tas de graisse**

le pont -> utilisez **pot de graisse** sur **porte grinçante** -> **couloir** -> *garde fantôme* dort devant **porte avec verrou** - ce doit être là qu'est enfermée *le gouverneur Marley* ... -> prenez **outils fantômes**

la soute -> utilisez **outils fantômes** sur **caisse luisante** -> ... -> regardez **caisse luisante** pour obtenir **racine vaudou**

les grottes -> **automatiquement**, vous êtes au ..

village -> **automatiquement**, vous donnez **racine vaudou** aux *cannibales* -> ... -> *singe à trois têtes* -> ... -> **automatiquement**, *les cannibales* vous offrent **bouteille d'eau gazeuse magique**

la jungle -> **automatiquement**, vous êtes dans **la cavité du bateau fantôme** -> ce dernier n'est plus là ... -> *pirate fantôme* -> demandez lui "ce qui est arrivé au bateau" -> il dit qu'il est parti pour le mariage -> demandez "où il se déroulera" -> il répond à **l'église** du **village de l'île de Mêlée** - **le mariage concerne, bien entendu, le capitaine LeChuck & le gouverneur Marley** -> demandez lui (**ou pas**) ce qu'il fait ici **seul** -> ... -> dites lui (**ou pas**) que "vous devez aller à leur poursuite" -> ...

Herman Toorhot se pointe -> il connaît *Bob*, *le pirate fantôme*, et se propose de l'emmener sur **l'île de Mêlée** pour qu'il puisse assister au mariage -> demandez lui "s'il a un bateau" -> il est affirmatif -> demandez lui (**ou pas**) "pourquoi il est resté ici" -> ... -> demandez lui (**ou pas**) "s'il à une **tête** (de navigateur)" pour être arriver jusqu'à **la cavité du bateau fantôme** -> la sienne lui suffit ... -> demandez lui "de vous emmener sur **l'île de Mêlée**" -> **automatiquement**, vous naviguez ensemble jusqu'à ...

Guybrush est le boss

l'île de Mêlée -> **le ponton à gauche du Scumm Bar** (**les docks**)

droite -> ... -> *pirate fantôme chapeau rouge* -> ... -> demandez (**ou pas**) à "lui offrir un verre de bière de racine" -> ...

le village - 1er quartier -> *spectre sinistre* -> il vous demande si vous avez une invitation pour le mariage ->

proposez lui (ou pas) "une bière de racine" -> ...

le village - 2nd quartier -> l'église -> le mariage est en cours ... *prêtre mort vivant* demande si quelqu'un s'y oppose -> dites lui (ou pas) que "le marié n'est pas humain" -> ... -> vous faites face au *fantôme du capitaine LeChuck* -> dites lui (ou pas) "qu'il ne se mariera pas avec le gouverneur" -> ... -> *le gouverneur Marley* descend via une corde - elle dit que son plan est en cours d'exécution - une "*autre femme en blanc*" est pourtant bien face au *prêtre mort vivant* -> ...



...

demandez lui "qui porte donc ta robe de mariée ?" -> ... -> ce sont *deux singes* qui s'enfuient avec *sa propre bouteille d'eau gazeuse magique* - elle court après eux - vous êtes de nouveau face au *fantôme du capitaine LeChuck* -> ... -> dites lui "je devais à tout prix t'empêcher d'épouser *le gouverneur Marley* -> dites que "vous allez l'arroser avec votre *bouteille d'eau gazeuse magique*" -> ... -> elle est bouchée -> **cinématique : le fantôme du capitaine LeChuck vous castagne en vous projetant en divers lieux de l'île de Mêlée**

les lumières -> vous n'avez plus que quelques pièces de huit dans l'inventaire - prenez bouteille d'eau gazeuse magique -> dès que VOUS le pourrez, utilisez la sur le fantôme du capitaine LeChuck -> ...

je vous laisse découvrir la fin de votre aventure par vous même ...

~~~~~ LE BILAN ~~~~~

durée indiquée par le jeu -> 06 h 46

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 19 h 15

~~~~~ CRITIQUES ET AVIS ~~~~~

quand vous aurez fini **Monkey Island 2 - LeChuck's Revenge Édition Spéciale**, vous comprendrez que les situations peu crédibles ne sont pas véritablement des défauts

les défauts du jeu

impossibilité de modifier les contrôles clavier

inventaire surdimensionné

la traduction FR est imparfaite notamment dans les dénominations de certains objets -> différence entre nom dans l'inventaire & nom dans les dialogues

les qualités du jeu

chargement très rapide - aucun crash

beaucoup d'humour et quelques "surprises" !

le gameplay est assez bon - les graphismes améliorés de l'**édition spéciale** collent bien avec l'esprit de ce titre

l'histoire, son déroulement parfois loufoque et les dialogues sont bons - il y a vraiment de très bons passages

the Secret of Monkey Island - Édition Spéciale est un bon "petit" jeu