

MONKEY ISLAND II LECHUCK'S REVENGE

1991 - dev. Lucas Arts

ÉDITION SPÉCIALE

2010 - dev. Lucas Arts

jeu acheté 3.39 euros sur la plateforme GOG

----- Nomenclature -----

Commentaires / Textes / Objets / Interaction

Tiers / objectif / choix de dialogues

bug - important / Non utilisé - indisponible - n'existe pas - interprétation erronée de ma part

----- TECHNIQUE -----

manuel en Anglais du jeu en original est proposé en bonus dans la page de téléchargement du titre

tutoriels 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

Ce PC ▶ Windows (C:) ▶ Utilisateurs ▶ Sergio Tout Court ▶ AppData ▶ Roaming ▶ LucasArts ▶ Monkey Island 2 Special Editi

le répertoire des sauvegardes est caché -> pour le faire apparaître dans l'explorateur, modifiez les options d'affichage

jouer en Français -> exécutez "langage_setup.exe" dans le répertoire d'installation du jeu



...

~~~~ DESCRIPTION ~~~~

l'édition classique est uniquement en Anglais - vous pouvez zapper entre les deux versions via <F1> en cours de partie

l'exploration est libre

consultez "Aide & Options" pour le Game Play / si vous êtes "perdu", utilisez <H>

<Boutons de la souris> enfoncé pour mieux visualiser les éléments du décor

certaines objets & tiers n'apparaîtront qu'une fois l'objectif s'y rapportant "levé"

lors des dialogues, n'hésitez pas à insister

~~~~ LA PARTIE ~~~~

"quelque part", en sale posture dans un gouffre, vous raconté à Elaine (c'est le gouverneur Marley de the Secret of Monkey Island) votre dernière aventure ... elle débute sur l'île de Scabb dans les caraïbes

vous incarnez Guybrush Threepwood, un jeune pirate qui n'y a pas trouvé le trésor dont tout le monde parle, 'Big Whoop'



...
vous décidez de trouver un moyen de quitter l'île de Scabb (ok en maintes étapes - voir ci dessous)

l'embargo de Largo

l'île de Scabb

la passerelle de Woodtick

un *homme louche* quémande un droit de passage -> "qui va m'y forcer minus" -> ...



ça commence bien !

pendant que vos poches se vident de vos pièces de huit & après en avoir appelé à la police, qui n'existe pas sur l'île de Scabb, "ok pose par terre je ne ferai pas de mal" -> ce qu'il fait -> en partant il révèle son identité : Largo Lagrande -> prenez pelle sur panneau -> gauche -> ... -> porte -> ...

chez le menuisier

"chouette tablier, tu es un sorte de cuisinier ?" -> ... -> "quel est le problème avec ce gaillard de Largo ?" -> menuisier ne l'apprécie pas - il souhaite fabriquer une poupée vaudoue à son effigie -> il vous demande de rien toucher (ok cf. partout #4) -> observez chaise, clous, marteau, jambes de bois, calendrier, établi & tabouret sortez -> ...

gauche -> 2 panneaux -> écoutille -> ...

bar & grill de la lèvresanglante

observez piano, alcool, publicité & métronome -> barman -> "comment vont les affaires ?" -> ... -> lui aussi souhaite posséder une poupée vaudoue de Largo Lagrande qui ... déboule -> ... -> après avoir bu un bloody marie, cracher sur le mur & racketter le barman, il s'en va...

barman -> "l'offre d'emploi" lue sur un 1 des 2 panneaux à l'extérieur -> elle concernait le poste de cuisinier qui est occupé depuis peu ... -> il vous faut "quelque chose" pour récupérer crachat de Largo le long du mur (ok cf. fin cartographe)

porte à gauche -> barman refuse que vous accédiez à la cuisine (ok. cf. la cuisine du bar & grill de la lèvresanglante)

"un grog" au barman -> il vous faut des papiers d'identité (oj cf. après la petite habitation) -> "qui est cette Kate ?" -> c'est Kate Capsize - il dit, entre autres, qu'elle loue son bateau - vous la rencontrerez + tard au village de Booty ... -> "s'il veut voir ma cicatrice" au barman -> ... -> sortez -> ... -> porte en face de l'écoutille -> ...

chez le cartographe

"je suis le tombeur de fantôme -> ... -> "sait il quoique ce soit sur 'Big Whoop'" -> ... -> "personne ne ma envoyé" -> ... -> "cherche t'il 'Big Whoop' lui aussi" -> ... -> "son emplacement est un mystère" -> il mentionne 4 hommes qui l'aurait enterré -> "racontez moi tout" -> il cite un navire commercial nommé Elaine qui aurait coulé durant une terrible tempête - seuls 4 survivants se seraient échoués sur l'île d'Inky, déserte & isolée -> "pourquoi il n'y croit pas" -> il affirme que cette île n'existe pas & précise ne pas trop savoir ce qu'est 'Big Whoop' -> après l'avoir établie, les 4 survivants se seraient partagé la carte de l'île où se trouverait 'Big Whoop' -> "où sont ces survivants maintenant ?" -> il en sait rien mais cite un livre de la bibliothèque de Phatt City (ok + tard autrement) & Largo Lagrande- il affirme aussi que s'il était en possession de la carte de l'île où se trouverait 'Big Whoop' (ok cf. fin partout #4), il pourrait préciser sa position

vous devez retrouver les 4 morceaux de la carte de l'île où se trouverait 'Big Whoop' (ok en de multiples étapes)

pour cela, il faudra sans doute "écarter" Largo Lagrande, avec une poupée vaudoue efficace (ok voir + bas en plusieurs étapes) afin d'accéder à la bibliothèque de Phatt City (ok + tard)

observez lit, 2 cartes derrière cartographe -> prenez morceau de papier dans pile de papiers

bar & grill de la lèvresanglante -> utilisez morceau de papier sur crachat de Largo le long du mur -> sortez -> gauche puis en haut -> ...

le pressing

le bateau en haut

3 hommes à la morale douteuse (pirates) -> "Yoohou" -> ... -> "vous vous souvenez de moi ?" -> ... -> "vous avez essayé de me vendre ..." (cf. 3 tiers d'un cirque avec un rat rencontrés dans **the Secret of Monkey Island**) -> ... -> "qu'est ce qui est arrivé à ta jambe ?" -> ... -> tous les dialogues jusqu'à obtenir 1 pièce de huit qui doit servir à acheter du verni pour bois (ok voir + bas) -> rat aime fromage (ok cf. après le bateau maison)

Mad Marty -> "qui est tu ?" -> c'est un nettoyeur de vêtements -> "que sais tu sur Largo Lagrande ?" -> rien -> "j'ai un question de genre nettoyage" -> ... -> "faites vous aussi les retouches ?" -> ... ->

observez linge propre & 3 panneaux -> ouvrez boîte -> ... -> fermez boîte -> homme à la morale douteuse (pirate) vous empêche de prendre seau (ok voir ci dessous) -> sortez -> ...

chez le menuisier -> "pourrais je acheter du verni pour bois ?" -> automatiquement, l'échange se fait avec votre pièce de huit ...



vos possessions ...

le pressing -> utilisez verni pour bois sur jambe de bois de l'homme à la morale douteuse (pirate) -> il vous récompense d'1 pièce de huit -> prenez le seau -> "c'est ton seau ?" -> ... - automatiquement, vous détenez seau

sur le pont du bar & grill de la lèvresanglante -> passez par la fenêtre -> ...

la cuisine du bar & grill de la lèvresanglante

cuisinier est occupé -> observez cuisinière, vichyssoise, couteau & conserves -> prenez couteau -> sortez par fenêtre -> gauche -> ...

l'hôtel

le bateau à gauche

l'aubergiste -> il n'y a pas de chambre de libre -> porte (ok voir ci après) -> vous ne pouvez y aller -> consultez registre - l'aubergiste dit que c'est Largo Lagrande qui occupe la seule chambre -> sonnez cloche -> ...

observez alligator -> coupez corde avec couteau -> alligator s'échappe - l'aubergiste par à sa poursuite -> ramassez copeaux de fromage dans le bol de l'alligator -> porte -> ouvrez la -> ...

la chambre de Largo Lagrande

observez restes -> Largo Lagrande débarque -> automatiquement, vous êtes mis dehors ... -> sortez

droite jusqu'à la passerelle de Woodtick -> droite -> ...



vous avez accès à la carte de l'île de Scabb

la plage Nord

ramassez bâton -> droite -> ... -> c'est ici qu'a débuté l'aventure

Fink -> "une idée de l'endroit où je pourrai louer un bateau ?" -> il mentionne le capitaine Dread, de l'autre côté de l'île (ok cf. la péninsule) -> "comment cela, un embargo ?" -> c'est Largo Lagrande qui impose des taxes si élevées, sur les départs & arrivées de bateaux, que personne ne peut les payer - mention de saucisses

panneau -> ... -> porte de l'auberge à saucisses -> c'est fermé (ok partout #4) !

gauche -> ... -> filez dans ...

les marais

observez panneau & marais -> utilisez cercueil -> droite jusqu'à ...

cabane des marais

droite -> ... -> tante Hélène, la diseuse de bonne aventure -> ...



une tiers déjà vu dans **the Secret of Monkey Island**

"comment vont les affaires ?" -> ... - Largo Lagrande semble la racketter elle aussi -> "parlez moi de ce gaillard de Largo" -> ... -> Largo Lagrande était le bras droit de LeChuck - a propos de ce dernier, elle dit ...

Le véritable mal ne peut jamais être complètement détruit.
Tu verras.

...

"pourquoi ne jettes tu pas un sort à Largo ?" -> elle pourrait le faire si elle détenait les ingrédients nécessaires pour fabriquer une poupée vaudoue efficace (ok voir ci dessous en plusieurs étapes) -> "de quels ingrédients as tu besoin pour la poupée ?" -> ...

Pour les vêtements, j'ai besoin d'un morceau des habits de Largo.
Et une mèche de cheveux sera parfaite pour la tête.
Apporte-moi un échantillon du fluide de son corps,
et de ses ancêtres morts, tu dois acquérir quelques restes d'un cadavre.

...

elle vous remet liste des courses vaudoues -> donnez lui crachat dans morceau de papier <- "échantillon du fluide de son corps"

gauche -> observez bouteilles, bocal, livres & crâne vissé sur la table -> prenez ficelle -> sortez via le cercueil -> gauche dans le marais -> ...

le cimetière

observez "un peu tout" - crypte est dotée d'un verrou rouillé (ok cf. partout #4) -> en haut -> ...

les tombes

observez les tombes -> creusez (utilisez sur) celle de Marco Lagrande avec votre pelle -> automatiquement, vous déterrez os du grand père de Largo Lagrande ...



...

le cimetière -> les marais -> la cabane des marais -> donnez os du grand père de Largo Lagrande à tante Hélène

les marais -> Sud Ouest -> ...

la péninsule

panneau -> haut -> ...

le bateau maison

le capitaine Dread -> ...



...

"chouette coiffure" -> ... -> en raison de l'embargo de *Largo Lagrande*, il ne peut naviguer - de +, sans son **collier porte bonheur**, il ne prendra pas la mer -> "où l'a tu perdu ?" -> sans la citer, il mentionne une expédition sur l'île de **Monkey Island** qui a mal tournée avec les *cannibales* - son **collier porte bonheur** étant l'oeil de son *second* (est ce celui qui a "servi" pour la tête de navigateur dans *the Secret of Monkey Island* ?) > ok + tard -> son **collier porte bonheur** sera remplacé par le monocle du *cartographe*

pour la poupée vaudoue efficace, il vous reste à dénicher les vêtements & des cheveux de *Largo Lagrande* - il faudra aussi trouver le **collier porte bonheur** du capitaine *Dread* (ok ce sera le monocle du *cartographe*)

la passerelle de *Woodtick* -> le pressing -> *Mad Marty* -> "je voudrai récupérer des habits" -> il demande votre ticket -> "on me l'a volé" -> ... -> je pense qu'il faut récupérer le ticket de pressing de *Largo Lagrande* (ok voir + bas)

l'hôtel -> la chambre de *Largo Lagrande* -> prenez **postiche** sur *commode* (*perruque*) -> lit -> *Largo Lagrande* déboule -> automatiquement, vous sortez -> la passerelle de *Woodtick* -> les marais -> la cabane des marais -> donnez **postiche** (*perruque*) à *tante Hélène* - elle dit que ça suffira pour la tête de la poupée vaudoue ...

les marais -> la passerelle de *Woodtick* -> le pressing -> les vêtements de *Largo Lagrande* ne peuvent être que là ... ou bien ne seront que là - occupons nous d'abord du *rat* -> ouvrez la boîte -> utilisez **bâton** sur boîte ouverte -> utilisez **ficelle** sur le **bâton** -> utilisez **copeaux de fromage** sur boîte ouverte -> attendez que le *rat* mange les copeaux de fromage pour tirer la ficelle -> *rat* est piégé dans la boîte fermée

l'hôtel -> récupérez **copeaux de fromage** -> la chambre de *Largo Lagrande* -> lit est sale, restes, *commode*, tiroir est bloqué, etc. -> *Largo Lagrande* -> automatiquement, vous êtes dans l'hôtel

Rends-toi dans la chambre d'hôtel de Largo et salis ses vêtements.

indice <- dans sa chambre, *Largo Lagrande* semble ne pas avoir d'autres vêtements que ceux qu'il porte, c'est ceux ci qu'il faut "salir" ...

sortez -> la passerelle de *Woodtick* -> les marais -> utilisez **seau** sur marais -> vous détenez **seau de boue**



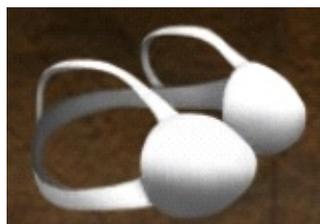
...

la passerelle de Woodtick -> l'hôtel -> la chambre de *Largo Lagrande* -> utilisez **seau de boue** sur **porte** -> ...



automatiquement, vous vous cachez derrière le paravent -> quand il entre, le seau de boue tombe sur la tête de *Largo Lagrande* -> ... -> il s'en va en colère ...

l'hôtel -> le pressing -> *Largo Lagrande* dépose ses **vêtements sales** -> ... -> l'hôtel -> la chambre de *Largo Lagrande* -> fermez la **porte** -> prenez **ticket du pressing** sur **porte fermée** -> ouvrez **porte** -> l'hôtel -> le pressing -> *Mad Marty* -> "**je voudrai récupérer des habits**" -> ... -> "**le voilà**" -> ... -> il vous remet **soutien gorge blanc perle**



...

la passerelle de Woodtick -> les marais -> la cabane des marais -> donnez **soutien gorge blanc perle** à tante *Hélène* -> ... -> **après plusieurs manipulations**, elle vous remet **poupée vaudoue & aiguilles** -> ...



...

elle précise qu'il vous faudra être à courte distance de *Largo Lagrande* ...

les marais -> la passerelle de Woodtick -> l'hôtel -> la chambre de *Largo Lagrande* -> *Largo Lagrande* étant là, immédiatement, utilisez aiguilles sur *poupée vaudoue* -> ... -> vous faites une boulette en lui présentant la barbe frétilante de *LeChuck* qu'il vous subtilise en annonçant que, désormais, ce dernier pourra être ressuscité -> automatiquement, vous êtes à *la cabane des marais* -> tante *Hélène* > ... -> elle confirme -> ...

S'ils ont n'importe quel tissu vivant, ils peuvent réanimer tout son corps.

...
"peux tu me donner quelque chose pour me protéger ?" -> ...

**Big Whoop n'est pas qu'un simple trésor.
Il contient le secret de l'autre monde.
Trouve cet autre monde et tu pourras échapper à LeChuck à jamais.**

+ que jamais, vous devez trouver 'Big Whoop' (ce serait ... en toute fin d'aventure) !

elle vous offre le livre "*Big Whoop, pactole abandonné ou mythe ?*" qu'elle avait préventivement empruntée à la bibliothèque de *Phatt City*



...

lisez livre "*Big Whoop, pactole abandonné ou mythe ?*" -> les 4 pirates que vous recherchez, sont :

- *Rapp Scallion* (le cuisinier) -> dernière localisation : l'auberge à saucisses de l'île de *Scabb* (ok : 4ème morceau de carte cf. partout #4)
- *jeune Lindy* (le mousse) localisé sur l'île de *Booty* (ok : 2nd morceau de carte dans boutique *Booty* cf. partout #2)
- *Monsieur Rogers* (le second) localisé sur la côte de l'île de *Phatt* (ok : 3ème morceau de carte dans cavité secrète du trou sous la chaumière de l'île de *Phatt* (cf. partout #3)
- *le capitaine Marley* [lien de parenté avec le gouverneur *Marley* de *the Secret of Monkey Island ?*] porté disparu en naviguant durant l'*American's Cup* <- ok 1er morceau de carte cf. l'intérieur du manoir du gouverneur *Marley*

'Big Whoop' serait enterré dans un endroit supposé s'appeler l'île d'*Inky* (cf. île *Dinky*)

la plage Nord -> l'auberge à saucisses étant toujours fermée - faut il une clé ? (ok cf. partout #4) -> *Fink* -> "ne vous en faites plus a propos de *Largo*" -> ... -> "il reste des guimauves ?" -> "vous connaissez des chansons pirates ?" -> ... -> "vous connaissez d'autres chansons pirates les gars ?" -> ... -> "vous connaissez d'autres chansons pirates les gars ?" -> ... -> "4" -> "vous connaissez d'autres chansons pirates les gars ?" -> ... -> "vous connaissez d'autres chansons pirates les gars ?" -> ...

la passerelle de Woodtick -> chez le menuisier -> automatiquement, vous lui dites pour le départ de *Largo Lagrande* -> ... -> "les chaussettes de l'archiduchesse sont elles sèches ou archi sèches ?" -> ... -> "mais si les chaussettes de l'archiduchesse étaient sèches, elles seraient sèches ou archi sèches ?" -> ... -> "si les chaussettes de l'archiduchesse peuvent être sèches, les chaussettes de l'archiduchesse devraient être archi sèches" -> bar & grill de la lèvre sanglante -> *barman* -> dites lui pour *Largo Lagrande* -> ... -> chez le cartographe -> "je m'appelle *Guybrush*, vous êtes" -> il répond *Wally B. ?* -> "hé, j'ai réussi ! *Largo Lagrande* a quitté *Scabb* !" -> ... -> arrêtez la conversation -> dés qu'il pose son monocle sur sa table, prenez le -> ...



...

l'hôtel est vide -> ... -> le pressing -> 3 hommes à la morale douteuse (pirates) dorment -> Mad Marty -> automatiquement, vous lui dites que vous avez fait partir Largo Lagrande -> ...

la passerelle de Woodtick -> la péninsule -> le bateau maison -> le capitaine Dread -> "pourquoi je ne peux pas affréter ton bateau ?" -> il mentionne de nouveau la perte de son collier porte bonheur ("l'œil du monde") -> ... -> présentez lui monocle -> il fera l'affaire <[;o) -> "j'ai besoin d'affréter un bateau" -> Largo Lagrande étant parti, disposer de 20 pièces de huit pour le rémunérer est la dernière condition (ok voir ci dessous)

il me semble qu'il y a qu'un moyen de gagner de l'argent, c'est en travaillant ... -> la passerelle de Woodtick -> bar & grill de la lèvre sanglante -> barman -> "ce boulot est il disponible ?" -> non, le cuisinier fait l'affaire -> ... -> "un grog s'il vous plaît" -> ... -> "j'ai dû laissé mes papiers dans mon autre pantalon" -> ... -> le pont du bar & grill de la lèvre sanglante -> via la fenêtre -> la cuisine du bar & grill de la lèvre sanglante -> vous devez prendre la place du cuisinier - à l'instant T, vous possédez rien pour "pourrir" ce qu'il prépare -> le pressing -> ouvrez boîte fermée contenant le rat -> prenez rat capturé -> ...



...

le pont du bar & grill de la lèvre sanglante -> via la fenêtre -> la cuisine du bar & grill de la lèvre sanglante -> jetez rat capturé dans vichyssoise -> via la fenêtre -> le pont du bar & grill de la lèvre sanglante -> bar & grill de la lèvre sanglante -> "hé ... comment est le ragoût ce soir ?" -> ... -> le cuisinier est viré - barman vous propose sa place -> "je sais pas, c'est payé combien ?" -> 420 pièces de huit la semaine - la 1ère étant payée d'avance -> "bien sur, je vais essayé" -> barman donne bien les 420 pièces de huit - vous êtes dans la cuisine du bar & grill de la lèvre sanglante -> via la fenêtre -> le pont du bar & grill de la lèvre sanglante -> ...

la passerelle de Woodtick -> la péninsule -> le bateau maison -> le capitaine Dread -> "j'ai besoin d'affréter un bateau" -> ...

4 morceaux de carte

cinématique -> dans la forteresse de LeChuck, Largo Lagrande lui rend compte de la situation -> ...



LeChuck ordonne à Largo Lagrande de vous capturer vivant & demande à son shaman de préparer une poupée vaudoue très spéciale

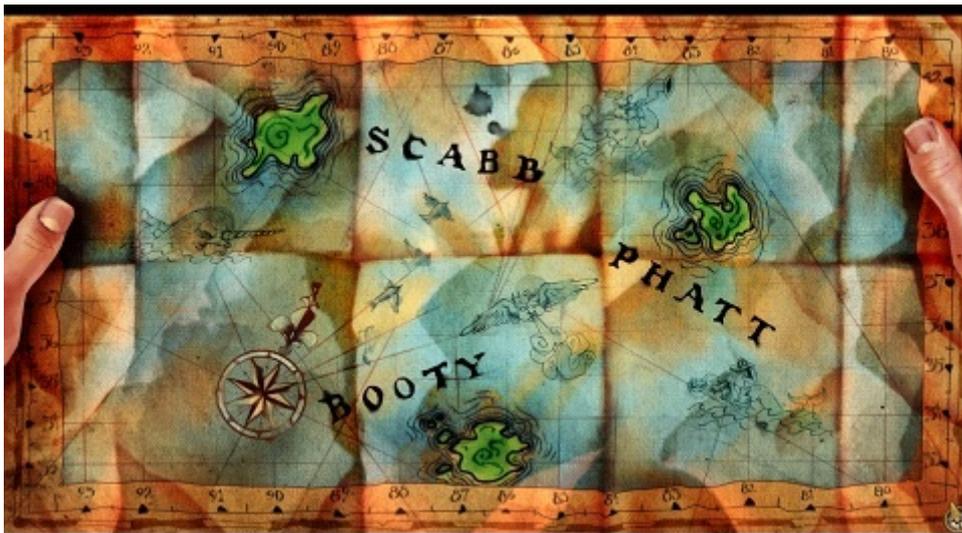
le bateau maison sur les flots

ramassez **sac vide de nourriture pour perroquet** -> ...



...
entrez dans **cabine** -> ...

le capitaine Dread -> "je ne sais pas, quels sont mes choix ?" -> il vous donne **carte du capitaine Dread** -> ...



...
afin d'y rechercher **Monsieur Rogers**, commençons par ...

l'île de Phatt

devant la prison de Phatt City

automatiquement, homme armé & casqué près d'affiche de Guybrush (ok après la prison de Phatt) -> "non, je m'appelle Durand - vous devez confondre avec quelqu'un d'autre" -> ... -> "mes papiers sont sur mon bateau, je vais les chercher" -> il dit que le gouverneur Phatt désire vous voir -> "je suis très occupé, on remet ça a une autre fois ?" -> ... -> automatiquement, ...

le manoir du gouverneur Phatt



il est alité ...

... -> "écoutez, je suis vraiment très pressé" -> ... -> "comme pourquoi il y a un avis de recherche avec ma photo dessus ?" -> ... - il vous annonce que LeChuck est vivant -> ... -> "je me suis déjà occupé de lui, je peux le refaire" -> ... - il dit qu'il veut la prime pour votre capture -> "quelque soit la prime que propose LeChuck, je la doublerai" -> ... -> homme armé & casqué vous embarque - "Je revienDRAI !" ->

la prison de Phatt City

le chien Walt vous surveille - hors 401 pièces de huit, vos autres possessions ont été confisquées (ok voir ci dessous)

observez prisonnier mort -> vous ne pouvez atteindre l'os -> pour qu'il se replie, prenez le matelas dur comme de la pierre -> prenez bâton -> utilisez bâton sur l'os -> prenez os puis utilisez le sur Walt -> ... -> ramassez petite clé -> ...



...

utilisez petite clé sur porte de la cellule -> observez enveloppe Gorille -> ouvrez la pour y dénicher banane & orgue de barbarie -> observez enveloppe kraft - elle vous concerne -> ouvrez la pour récupérer vos autres possessions



...

sortez -> devant la prison de Phatt City-> affiche de *Reginald Blackbeard* -> affiche de *Guybrush* -> droite -> le quai de Phatt City -> ...

la 1ère ruelle de Phatt City

... -> cinématique : *petit homme avec un turban* joue au jeu de la roue - il gagne et s'en va ... -> *le croupier* -> ... -> "pourriez vous m'expliquer comment le jeu marche ?" -> ... - c'est une roue avec nombres de 1 à 32 & 2 couleurs (rouge ou noir) -> "est ce que d'autres personnes viennent jouer ici ?" -> ... -> "quels prix vous restent ils ?" -> ... - 1er prix : invitation gratuite pour le cirque des frères *Linguini* / 2nd prix : invitation à la fête de mardi gras du gouverneur *Marley* (ok après la petite habitation) / 3ème prix : 60 pièces de huit -> "..., je ne joue pas" -> automatiquement, *petit homme avec un turban* intervient & rejoue au jeu de la roue -> il gagne de nouveau et s'en va -> a voir + tard si cela s'avère nécessaire (ok après la petite habitation)

le quai de Phatt City -> porte de la librairie de Phatt City -> ...

la bibliothèque de Phatt City

droite -> *la bibliothécaire* -> "bonjour, je recherche un livre" -> ... -> "je recherche un livre" -> elle vous demande si vous avez une carte -> "non, comment puis je en obtenir une ?" -> ... -> "*capitaine Dread*" -> ... -> "16 rue du Maine" -> ... -> "Euh ... vingt et un ans" -> ... -> "Pirate" -> ... -> "traverser hors des passages cloutés" -> elle vous remet carte de bibliothèque temporaire -> ...



...

"je ne sais pas, qu'est ce que vous avez ?" -> ...

observez échelle & 4 tas de livres -> ouvrez catalogues des fiches -> ... - a voir + tard si cela s'avère nécessaire (ok cf. partout #2) -> ouvrez la maquette de phare -> prenez lentille de phare miniature -> ...



...

les quais de Phatt City -> ...

la 2nde ruelle de Phatt City

... -> ouvrez **fente sur la porte** -> ... -> "connais tu la légende du tout puissant **Guybrush ?**" -> ... -> ouvrez **fente sur la porte** -> ... -> "qui est tu et que fais tu ici ?" -> la personne dit s'appeler *Bruno* ... -> ouvrez **fente sur la porte** -> ... -> "je vend ces magnifiques vestes en cuir" -> ... -> **les quais de Phatt City** -> ...

le ponton de Phatt City

pêcheur -> ...



...

"je suis **Guybrush Threepwood**, un pêcheur renommé" -> ... -> "je suis le meilleur pêcheur de ces îles !" -> il dit que c'est lui le meilleur -> "vous n'attraperez même pas un poisson dans un restaurant" -> ... -> "vos poissons sont si petits que vous avez besoin d'une pince à épiler pour les remettre à l'eau" -> ... -> "pas si votre appât est aussi petit que votre cerveau" -> ... -> "à quel sorte de pari pensiez vous ?" -> il vous donnera sa **canne à pêche de compétition**, si vous **prenez un poisson + gros que lui** -> "ça parait juste" -> si c'est l'inverse, vous devrez manger son poisson, **+ gros que vous**, cru -> "cru ?" -> ... -> "ok c'est un pari" -> ... - il mentionne **les égouts du manoir du gouverneur Phatt** (ok pour poisson cf. **l'extérieur du manoir du gouverneur Marley**) -> Nord -> ...



la carte de l'île de Phatt

la cascade

... -> cascade -> Nord -> ...

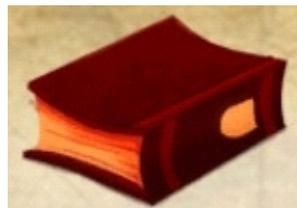
amont de la cascade

... -> pompe -> vous possédez rien pour la manipuler (ok cf. partout #3 avec Jojo, le singe)

1/2 tour -> ... -> vous ne pouvez pas atteindre la plage Ouest de l'île de Phatt -> il me semble que vous devez trouver une embarcation (non, vous passerez "dans" la cascade cf. partout #3)

le manoir du gouverneur Phatt

ouvrez grille -> ... -> ouvrez porte -> homme armé & casqué (garde) -> ... -> "on m'a libéré pour bonne conduite" -> ... -> "puis je aller en haut ?" -> ... -> "quand le gouverneur aura t'il fini de manger ?" -> ... -> "je crois qu'il y a le feu dans la cuisine" -> il y va ... -> montez escaliers -> table de nuit - lit - - bassine est bouchée - l'alarme avertit le gouverneur Phatt que "nourriture arrive" -> au risque de l'alerter, vous ne pouvez prendre directement livre "citations de pirates célèbres" -> échangez (utilisez) livre "Big Whoop, pactole abandonné ou mythe ?" avec (sur) livre "citations de pirates célèbres" -> ...



...

lisez le, il y a une citation de Rapp Scallion -> sortez -> ... -> le bateau maison à quai -> automatiquement, le

capitaine Dread -> ...

l'île de Booty

le jeune Lindy y étant localisé, commençons par ...

le village de Booty -> -> panneau à gauche -> porte -> ...

la boutique Booty

le marchand d'antiquités -> "c'est un beau magasin que vous avez là" -> il vend :

- vieille scie bien polie <- 25 pièces de huit (ok après la petite habitation)
- pancarte "attention au perroquet" <- 5 pièces de huit (ok cf. partout #3)
- corne de brume <- 40 pièces de huit (ok après partout #2)
- chapeaux de pirates <- 40 pièces de huit l'unité
- 2nd morceau de carte <- 6 000 000 de pièces de huit -> évidemment, la posséder est un objectif (ok cf. partout #2)
- enjoliveurs <- 50 pièces de huit l'unité
- assiette collector Rock'n Roll <- 199 pièces de huit
- stylo plume <- 10 pièces de huit

observez autres objets & le perroquet qui se regarde dans miroir -> sortez -> ...

le village de Booty

viel homme près du canon -> ... -> "qu'est ce que tu regardes ?" -> ... -> "tu n'as pas un frère qui s'appelle Marty, par hasard ?" -> est ce la bonne période de l'année pour Mardi gras ?" -> c'est tous les jours Mardi gras ... -> "Hé viel homme, on peut avoir un coup de canon ?" -> non ... il se nomme Augustus Dewaat ... c'est l'ancien gouverneur -> porte à droite -> ...

Costume Shop

boutiquier -> ... -> "j'aimerais louer un costume" -> négatif -> "mais vous en avez des tonnes" -> ils sont tous réservés -> "pourquoi vos costumes sont ils si connus ?" -> ... - Mardi gras se déroule chez le gouverneur Marley -> observez les divers costumes -> sortez -> ...

le village de Booty -> femme au grand chapeau -> "Salut, je m'appelle Guybrush" -> c'est le capitaine Kate Capsize - barman du bar & grill de la lèvre sanglante l'avait cité -> "je suis à la recherche du trésor 'Big Whoop' -> elle aussi a été amenée à le rechercher, sans succès, sur l'île de Blinky -> "puis avoir un des ces prospectus ?" -> elle vous donne un prospectus -> ...



...

porte à droite du capitaine Kate -> ...

chez Stan



Stan est un tiers présent dans **the Secret of Monkey Island**

automatiquement -> ... -> "tu n'étais pas vendeur de bateaux d'occasion avant ?" -> ... -> "vous faites les funérailles ?" -> ... -> "je cherche un bon cercueil d'occasion" - celui des **marais de l'île de Scabb** ne pouvant être emporté, un de ceux là pourrait faire l'affaire pour servir d'embarcation ou alors, fabriquer quelque chose ? -> "combien coûte ce cercueil ?" -> ... -> "je ne suis pas encore prêt pour un cercueil" -> ... -> "j'ai besoin de quelque chose embaumé" -> ... -> automatiquement, Stan vous offre mouchoir blanc propre - vous distinguez clé de la crypte sur plaque en pierre "Crypts" à droite (ok cf. **partout #4**) -> ...



vous êtes automatiquement dans **le village de Booty** -> droite -> ...

l'emplacement du concours de crachats

bannières indiquent "concours de crachats pour pirates" -> *Maître du crachat* -> ... -> "je suis bien sûr le capitaine Baveux" -> ... -> "Hooooock !" -> Ptoie" -> c'est pas fameux ... -> drapeaux - vous ne pouvez tricher, tout le monde vous regarde -> en 1er lieu, il va falloir trouver quelque chose qui boostera vos crachats (ok cf. **partout #2**) -> droite -> ...



la carte de l'île de Booty -> au Sud ...

la falaise

vous pouvez observer le côté de la falaise sans manifestation **pouvoir y descendre** - il n'y a pas de **point d'attache** pour une **corde** (ok cf. **partout #1** -> canne à pêche de compétition) -> Nord -> ...

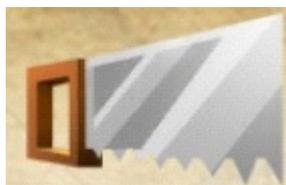
le gros arbre

planche enfoncée dans tronc d'arbre - trous laissant penser qu'on pourrait y insérer des **planches** (ok cf. **partout #1** -> rame) -> ouvrez porte des latrines -> ... -> 1/2 tour -> Nord Ouest -> ...

la petite habitation

... -> femme déguisée en LeChuck -> "chouette costume, il m'a presque fait mourir de peur" -> ... -> "je suis là pour la fête du gouverneur" -> ... - nécessite **invitation à la fête de mardi gras du gouverneur Marley** (ok voir + bas) & **costume** (ok voir + bas : robe) -> "je n'ai pas d'invitation" -> ...

la boutique Booty -> achetez la **vieille scie bien polie** -> ...



...

le gros arbre -> arf, vous ne pouvez pas sciez latrines ...

le bateau maison à quai -> l'île de Phatt -> la 1ère ruelle -> cinématique : *petit homme avec un turban* joue au jeu de la roue - il gagne et s'en va ... -> croupier -> "je veux parier" -> ... -> automatiquement, je lui donne 1 pièce de huit -> "je veux le 31 noir" -> perdu ... -> cinématique : *petit homme avec un turban* joue au jeu de la roue - il gagne et s'en va ... soit ils sont de mèche soit *petit homme avec un turban* triche -> suivez *petit homme avec un turban* jusqu'à la 2nde ruelle -> cinématique : vous vous cachez ... après avoir validé le mot de passe, Bruno lui dicté le prochain tirage ... il s'en va -> ... -> fente sur la porte -> "quel sera le prochain numéro gagnant ?" -> ... -> je me perd dans les chiffres - je n'ai pas compris la logique donc, après plusieurs tentatives, il s'avère qu'il y a une séquence qui semble revenir souvent, c'est 1, 3 puis 2 -> répondez systématiquement 1 -> une fois que c'est bon, répondez ensuite 3 puis 2 -> "quoi, tu ne me reconnaît pas ?" -> ...

Le numéro gagnant sera le 27 noir.

...

la 1ère ruelle -> cinématique : *petit homme avec un turban* joue au jeu de la roue - il gagne et s'en va ... -> croupier -> "je veux parier" -> ... -> automatiquement, je lui donne 1 pièce de huit -> "je veux le 27 noir" -> c'est bon -> "je veux avoir l'INVITATION" -> il vous remet invitation à la fête de mardi gras du gouverneur Marley



...

le bateau maison à quai -> l'île de Scabb -> chez le menuisier -> pas de dialogue pour obtenir des planches -> profitons d'être là, pour aller au bar & grill de la lèvres sanglante -> automatiquement, vous êtes licencié -> barman -> "un grog s'il vous plaît" -> ... -> "j'ai une carte d'identité de la bibliothèque, ça va ?" -> ... -> "vous aurez d'autres simili grog + tard ?" -> non -> "garçon, servez moi un verre" -> ... -> "mettez moi une souche sanglante" -> automatiquement, je paye 1 pièce de huit pour boisson rouge & paille fantaisie -> commandez les 2 autres boissons pour 2 pièces de huit ...



boisson rouge, paille fantaisie, boisson jaune & boissons bleue...

Jojo, le singe - a voir + tard (ok cf. partout #3)-> ...

le bateau maison à quai -> l'île de Booty -> Costume Shop -> boutique -> "j'aimerais vraiment louer un costume" -> ... -> "j'aimerais vraiment VRAIMENT louer un costume" -> ... -> "j'ai BESOIN d'un costume" -> ... -> "il FAUT que je loue un costume" -> ... -> "ma vie dépend de la location d'un costume" -> ... -> "je vous ai déjà demandé un costume ?" -> ... -> présentez lui invitation à la fête de mardi gras du gouverneur Marley -> ... -> prenez robe -> ...



...

la petite habitation (kiosque de garde) -> ... -> femme déguisée en LeChuck -> "tu as mentionné une fête tout à l'heure" -> ... -> "j'ai mon invitation ici" -> ... -> "j'ai mon costume ici" -> ...



vous vous êtes changé dans un buisson ... automatiquement -> ...

sentier vers le manoir du gouverneur Marley

haut puis droite en passant sur le tronc d'arbre -> ...

l'extérieur du manoir du gouverneur Marley

jardinier est occupé - chien -> faites le tour -> le côté de la maison -> boîtes qui puent le poisson -> poussez poubelle - bruit -> cuisinier sort & vous engueule avant de rentrer -> prenez poubelle - bruit -> cuisinier ressort - si vous bougez, il vous course -> pendant qu'il vous course, faites en sorte de faire le tour du manoir du gouverneur Marley -> dès que possible, entrez dans cuisine du manoir du gouverneur Marley pour y prendre poisson -> ...



...

sortez -> refaites le tour & entrez par la porte à ...

l'intérieur du manoir du gouverneur Marley

prenez 1er morceau de carte à gauche -> ...

Ok ! J'ai le premier morceau de la carte !

le gouverneur Marley vous informera que c'est celui de son grand père, le capitaine Marley ...

vous ne pouvez prendre les **os de poisson** -> parlez aux *invités* -> ... -> vous ne pouvez pas emprunter l'escalier ->

l'extérieur du manoir du gouverneur Marley -> **automatiquement, jardinier** -> "comment saviez vous mon nom ?" -> "je suis l'ancien petit ami du gouverneur - elle m'attend" -> ... -> **automatiquement, jardinier** vous a confiqué **1er morceau de carte** qu'il remet au **gouverneur Marley (Elaine)**- **vous devez faire en sorte de le récupérer (ok voir ci après en de multiples étapes)** - vous êtes au **1er étage de l'intérieur du manoir du gouverneur Marley** -> ... -> **le gouverneur Marley (Elaine)** -> ...



...

"tu ne seras + seule la nuit, ma belle - je suis de retour" -> ... -> "j'ai le sentiment que quelqu'un a besoin d'un bon baiser baveux" -> ... -> "pourquoi ne donnerais tu pas cette carte comme une gentille fille" -> ... -> **automatiquement**, vous êtes à **l'intérieur du manoir du gouverneur Marley** -> sortez -> prenez **le chien** -> ...

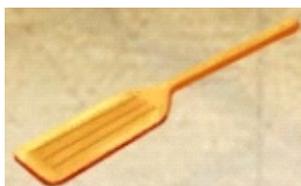


...

1er étage de l'intérieur du manoir du gouverneur Marley -> **le gouverneur Marley (Elaine)** -> ... -> "Aie pitié de ma pauvre âme brisée" -> ... -> "Viens je te paie un grog" -> "j'ai décidé de te laisser revenir vers moi" -> **automatiquement**, vous êtes à **l'intérieur du manoir du gouverneur Marley** -> ... -> **1er étage de l'intérieur du manoir du gouverneur Marley** -> "tu ne vois pas comment mon coeur a souffert" -> ... -> "**LeChuck** est en vie et j'ai besoin de ton aide pour l'affronter" -> ... -> "je te reconquerrais, si c'est la dernière chose à faire" -> ... -> "est ce que tu peux m'accorder au moins une 2nde chance" -> ... -> "que je sois brûlé vif si mes intentions ne sont pas louables" -> ... -> "**Elaine**, reprend moi je ne peux pas vivre sans toi !" -> ... -> "la vie sans toi est un cauchemar sans fin" -> ... -> "si je ne peux pas vivre avec toi, alors je meurs" -> ... - **automatiquement**, elle jette **1er morceau de carte** par la fenêtre -> ...

l'extérieur du manoir du gouverneur Marley -> prenez **1er morceau de carte** -> **cinématique : le vent le transporte jusqu'au pied de la falaise**

1er étage de l'intérieur du manoir du gouverneur Marley -> **manteau - paravent - coffret - miroir - divan** -> fermez **fenêtre** -> prenez **rame** -> ...



...

Partout #1

le bateau maison à quai -> l'île de Phatt -> le ponton de Phatt City -> le pêcheur -> ... -> présentez lui poisson
-> ... -> il vous remet à contre cœur sa canne à pêche de compétition -> ...



...

le bateau maison à quai -> l'île de Booty -> la falaise -> le côté de la falaise -> 1er morceau de carte s'est enfiché dans petit branche d'arbuste -> la falaise -> utilisez canne à pêche de compétition sur 1er morceau de carte
-> cinématique : ça marche sauf qu'une ... mouette l'attrape dans son bec et file avec vers ...

le gros arbre -> utilisez rame dans trou près de planche -> utilisez planche -> utilisez rame -> cinématique :
rame se brise, vous chutez & rêvez ... vos parents interviennent sous leurs formes physiques puis sous une forme de squelettes - ...



...

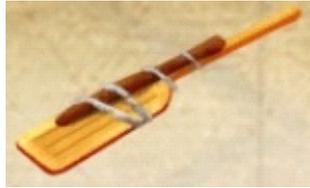
ils chantent une chanson sur la relation entre les os - vous la retranscrivez sur papier constellé de crachats -
LeChuck débarque ... - vous aviez détruit, par le passé (cf. **the Secret of Monkey Island**), sa forme spirituelle et
non physique - vous vous réveillez -> prenez rame cassée -> ...



...

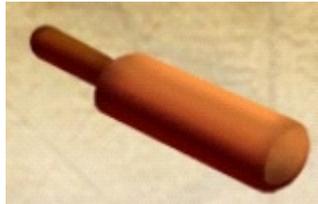
vous devez la faire réparer

le bateau maison à quai -> l'île de Scabb -> chez le menuisier -> présentez lui rame cassée -> ... -> il vous remet
rame renforcée -> ...



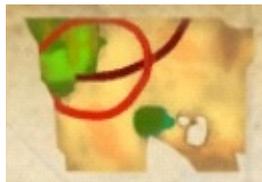
...

le bateau maison à quai -> l'île de Booty -> le gros arbre -> utilisez **rame renforcée** dans trou près de **planche** -> utilisez **planche** -> utilisez **rame** -> prenez **planche** -> ...



...

et positionnez la dans **trou suivant** -> utilisez **planche** -> prenez **rame renforcée** et positionnez la dans trou suivant -> utilisez **rame renforcée** -> .. -> vous êtes au **sommet du gros arbre** -> **porte** -> **mouette voleuse** -> **1er morceau carte** est mélangé dans **tas de papier** -> utilisez **chien** pour l'y trouver **grâce à l'odeur de son maître, le jardinier**, qui l'a eut un court instant en sa possession -> **automatiquement**, vous prenez **1er morceau de carte** dans gueule du **chien** - vous lui ordonnez de rentrer "chez lui"



sacré périphe pour détenir le 1er morceau de carte !!!

sortez -> **pour l'approcher**, regardez **télescope** -> prenez **télescope** -> ...



...

redescendez par **corde** -> le **gros arbre** -> prenez **planche** & **rame renforcée**

Partout #2

le village de Booty -> l'emplacement du concours de crachats -> *Maître du crachat* -> ... -> "Swish swich" -> "Hooooock" -> "Chwwwk" -> "Ptoie" -> l'ordre paraît correct, c'est beaucoup mieux mais pas suffisant -> le **jeu vous indique** -> ...

Tu peux utiliser les boissons de ton inventaire pour améliorer ton crachat

...

utilisez **boisson bleue** sur **boisson jaune** pour obtenir **boisson verte** -> ...



...

utilisez **paille fantaisie** sur **boisson verte** -> ...

Ce breuvage me fait cracher épais.

...

Maître du crachat -> ... -> "**Swish swich**" -> "**Hooooock**" -> "**Chwwwk**" -> "**Ptoie**" -> il manque pas grand chose - en **décalant le dernier drapeau**, ça devrait le faire - **vous devez distraire** le *Maître du crachat* -> la **boutique Booty** -> **corne de brume** pour l'acheter -> ...



...

l'emplacement du concours de crachats -> allez à droite -> utilisez **corne de brume** a pour effet de faire tirer un coup de canon par *Augustus Dewaat* (**le viel homme pensant que c'est le bateau postal qui arrive**) -> pendant que *tout le monde* regarde vers la mer, utilisez **drapeau bleu** -> **cinématique** : vous déplacez les **drapeaux** a votre avantage -> ... -> utilisez **paille fantaisie** sur **boisson verte** -> ... -> *Maître du crachat* -> ... -> "**Swish swich**" -> "**Hooooock**" -> "**Chwwwk**" -> "**Ptoie**" -> presque ... -> *Maître du crachat* -> ... -> "**Swish swich**" -> "**Hooooock**" -> "**Chwwwk**" -> "**Ptoie**" -> presque ... -> *Maître du crachat* -> ... -> "**Swish swich**" -> "**Hooooock**" -> "**Chwwwk**" -> "**Ptoie**" -> c'est bon, il vous remet **plaque du crachat** -> ...



...

la **boutique Booty** -> proposez la au *marchand d'antiquités* -> ... -> "**que voulez vous dire, ça coûte une fortune**" -> ... -> "**c'est bien mieux que toute votre camelote**" -> ... -> *marchand d'antiquités* -> "**vous prenez la carte bleue ?**" -> ... -> "**quels genres d'échanges acceptez vous ?**" -> ... -> "**qu'échangeriez vous pour le 2nd morceau de carte ?**" -> il l'**échangera** contre la **figure de proue** d'un bateau qui a coulé (**ok voir ci après**) -> "**pouvez vous me parler du bateau avec la figure de proue ?**" -> ...

Ce bateau était un énorme galion appelé Le Singe Fou.

votre prochain objectif ...

le **village de Booty** -> *le capitaine Kate Capsize* -> "**es tu la Kate qui a acheté tout le simili grog au bar de la lèvresanglante ?**" -> ... -> "**je voudrais affréter un bateau**" -> c'est 6 000 **pièces de huit** ! -> "**tu ne trouves pas que c'est trop ?**" -> ... -> "**tu fais crédit ?**" -> ... -> "**je n'ai pas autant**" -> ... - **il vous faut** 6 000 **pièces de huit** -> la **boutique Booty** -> reproposez **plaque du crachat** au *marchand d'antiquités* -> "**vous seriez + intéressé si vous connaissiez a valeur**" -> ... -> "**le crachat de celui a tué LeChuck est dessus**" -> il vous en

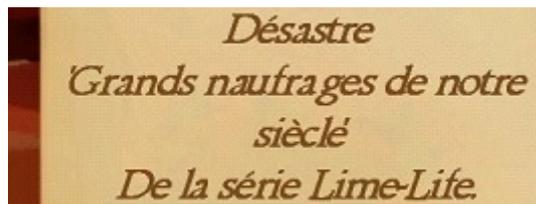
donne 6 000 pièces de huit -> ...

6331 pièces d'huit

...

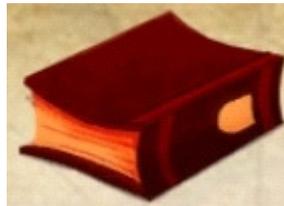
le village de **Booty** -> le capitaine *Kate Capsize* -> "je voudrais affréter un bateau" -> ... -> "ok, je te paierai 6 000 pièces de huit" -> vous la payez -> ... -> "Ouais, j'ai hâte de trouver l'épave du singe fou" -> cinématique : vous partez en mer avec elle sur son bateau -> arf, vous ne savez localiser l'épave du singe fou -> revenez sur l'île de **Booty** -> ... -> vous devez localiser l'épave du singe fou

le bateau maison à quai -> l'île de **Phatt** -> cinématique : dans la forteresse de **LeChuck**, *Largo Lagrande* lui rend compte -> la bibliothèque de **Phatt City** -> catalogues des fiches -> vous trouvez votre bonheur dans le tiroir "C D" -> ...



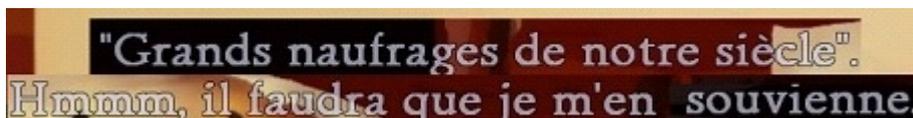
...

la bibliothécaire -> "pourquoi avez vous la maquette d'un phare ici ?" -> ... -> "pourquoi avez vous besoin d'un phare" -> ... -> "je recherche un livre" -> ... -> "pourriez vous me trouver l'assitude persistante de l'amour" -> elle va vous le chercher -> ...



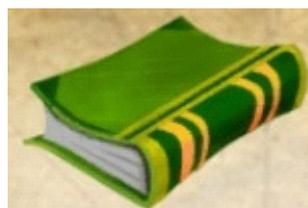
...

pas de dialogue pour "Grands naufrages de notre siècle" -> catalogues des fiches -> sélectionnez de nouveau le tiroir "C D" puis la fiche de "Grands naufrages de notre siècle" -> validez ce dialogue -> ...



...

la bibliothécaire -> "Est ce que vous auriez 'Grands naufrages de notre siècle ?'" -> elle va vous le chercher -> ...



...

consultez le -> le singe fou a coulé à 40° Nord - 86° Ouest -> le bateau maison à quai -> l'île de **Booty** -> le village de **Booty** -> le capitaine *Kate Capsize* -> "je suis prêt à partir de nouveau" -> ... -> désignez votre

destination -> ...



...

... -> "je vais plonger et chercher le galion" -> prenez la tête de singe (figure de proue) à droite -> ...



...

utilisez la corde de l'ancre pour remonter -> ... -> automatiquement, vous êtes au village de Booty -> ... -> la boutique Booty -> présentez tête de singe (figure de proue) au marchand d'antiquités -qui vous l'échangera bien contre 2nd morceau de carte (celui du jeune Lindy) > ...



...

Partout #3

le bateau maison à quai -> l'île de Scabb -> cinématique -> Largo Lagrande & LeChuck ... -> le bar & grill de la lèvre sanglante -> utilisez banane sur Jojo, le singe -> ... - barman s'interpose -> utilisez banane sur métronome -> prenez Jojo, le singe -> ...



...

barman ne s'y oppose plus ... -> le bateau maison à quai -> l'île de Phatt -> la cascade -> amont de la cascade -> utilisez Jojo, le singe sur pompe -> cinématique : ... - la pompe est stoppée -> la cascade -> ...

trou béant découvert récemment -> gauche jusqu'à atteindre la plage Ouest de Phatt -> vous êtes trop petit pour atteindre le trou (ok depuis la chaumière) -> sentier sur la gauche -> la chaumière -> utilisez télescope sur statue grotesque -> ... -> fenêtre de gauche est bloquée -> ouvrez fenêtre centrale -> fenêtre de droite est bloquée -> porte pour entrer -> ... -> pirate au nez rouge -> ...



...

"je me demandais si je pouvais entrer pour une minute" -> ... -> "j'ai entendu parler de ce type qui habitait ici" -> ... - *pirate au nez rouge* est à la retraite ici depuis juste 2 mois - il en a marre des *chasseurs de trésor* qui viennent ici -> "s'il vous plaît" -> ... -> "je ne toucherai a rien" -> ... -> "s'il vous plaît" -> ... -> "je veux juste entrer une minute" -> ... -> "je m'appelle Guybrush Threepwood, prépare toi à mourir" -> ... - il vous propose un concours de boisson - le temps qu'il prépare tout, observez **objets dans chaumière** dont **cadre pour miroir** - vous faites le rapprochement avec l'effet du télescope -> vous **devez trouver un miroir** -> après voir bu ..., vous êtes semble t'il jeté dans le **trou** -> vous êtes sur la **plage Ouest de Phatt** -> **grotte** -> ...

le **bateau maison** à quai -> l'île de **Booty** -> la boutique **Booty** -> il me semble que *perroquet* doit "**dégager**" pour pouvoir prendre ou acheter **miroir** -> prenez puis achetez **pancarte "attention au perroquet"** -> ...



...

posez **sac vide de nourriture** pour *perroquet* sur **crochet** sous **fouet d'Indy** -> le *perroquet* se détourne du **miroir** pour le regarder -> ...



...

prenez puis achetez **miroir** (15 pièces de huit - il vous reste 311 pièces de huit)

le **bateau maison** à quai -> l'île de **Phatt** -> la **chaumière** -> pendant que *pirate au nez rouge* met tout en place

pour le concours de boisson, posez **miroir** sur **cadre pour miroir** -> ... -> de nouveau, vous perdez le concours de boisson - durant ce dernier, **vous devez boire autre chose** -> **la chaumière** -> le truc c'est de vider la **chope de grog** qu'il vous sert au pied de l'arbre - reste **a trouver une "boisson "douce"** qui ressemble au grog (**vous pensez évidemment au simili grog**) - n.b. : **si vous la remplissez avec un des boissons du barman du bar & grill de la lèvre sanglante, pirate au nez rouge s'en aperçoit, change votre chope & la remplit de nouveau avec du grog -> la grotte -> ...**

le bateau maison à quai -> **l'île de Booty** -> **le village de Booty** -> **Kate Capsize** -> absence de dialogue pour le **simili grog** -> **vous devez trouver où elle le stock** (ce n'est "chez elle" comme l'indique l'aide de jeu mais ... **sur elle** -> elle ne veut pas le dire - un dialogue la faisant mentir aurait été préférable à cette absence de dialogue complètement illogique ...) -> **August Dewaat** -> ... -> "**non je cherche un trésor**" -> ... -> "**quelle genre de mésaventures ?**" -> ils parlent de tombes déterrées

le bateau maison à quai -> **l'île de Phatt** -> **devant la prison de Phatt City** -> consultez **une nouvelle fois affiche de Guybrush** (la liste de "vos méfaits" s'allonge ...) -> posez **prospectus** (**visage de Kate Capsize**) sur affiche de **Guybrush** -> **le bateau maison à quai** -> **cinématique** : **homme armé & casqué** arrête & emprisonne **Kate Capsize** qu'il pense être vous -> **l'île de Scabb** -> **le bateau maison à quai** -> **l'île de Phatt** -> **la prison de Phatt City** -> Ouvrez **l'enveloppe vanille** pour y trouver **simili grog** qu'elle s'est fait confisquer tout comme cela s'était passé pour vous avec vos autres possessions ici même -> ...



...

pour la libérer, utilisez **petite clé** sur **porte de la cellule** -> ... -> elle s'en va !

la chaumière -> recommencez la séquence (**vider chope de grog au pied de l'arbre**) -> une fois votre **chope vide**, utilisez **simili grog** dessus pour la remplir -> ... -> cette fois ci, vous tenez bien entendu le "choc" - **pirate au nez rouge** s'affale et s'endort -> gauche -> tirez **brique** -> vous tombez dans **trou** en dépassant une **cavité secrète** -> ... -> **la chaumière** -> utilisez **télescope** sur **statue grotesque** -> lumière pointe vers **secteur de la brique** ... -> entrez -> prenez **chope de grog vide** -> ...



...

secteur de la brique -> **poussez** la -> vous tombez dans **trou** en vous arrêtant, **cette fois ci**, dans **cavité secrète** grâce à l'orientation du **toboggan à fesses** qui s'y trouve -> prenez **3ème morceau de carte** (**celui de Monsieur Rogers**) dans la main du squelette (**elle y restera accrochée ... trop fort !**) dans la baignoire



...

sortez par **trou** -> ...

Partout #4

occupons nous de la clé de la crypte chez Stan <[;o)

le bateau maison à quai -> l'île de Booty -> cinématique : *LeChuck & Largo Lagrande ...* -> village de Booty -> chez Stan -> ...



"elle" est là ...

"pourrais tu me montrer ce cercueil encore une fois ?" -> ... -> pour récupérer clé de la crypte sur plaque en pierre "Crypts", l'enfermer dans le cercueil qu'il proposé est une bonne solution !!!

le bateau maison à quai -> l'île de Scabb -> Woodtick -> chez le menuisier -> rien peut toujours être pris, il faut trouver un prétexte pour qu'il sorte -> le pressing -> utilisez vieille scie bien polie sur jambe de bois de l'homme à la morale douteuse (pirate) -> quittez pressing -> cinématique : l'homme à la morale douteuse (pirate) crie "au docteur" ... -> chez le menuisier -> il est parti réparer la jambe de bois de l'homme à la morale douteuse (pirate) ... sans que vous l'ayez croisé (sic) -> prenez marteau & clous -> ...



...

le bateau maison à quai -> l'île de Booty -> village de Booty -> chez Stan -> "pourrais tu me montrer ce cercueil encore une fois ?" -> durant la cinématique, quand Stan est dedans, utilisez clous sur cercueil -> ... -> caisse - cloche - vous ne pouvez enlever clous sur couvercle du cercueil proposé par Stan -> prenez clé de la crypte -> ...



...

le bateau maison à quai -> l'île de Scabb -> le cimetière -> utilisez clé de la crypte sur crypte -> la crypte du cimetière -> regardez les cercueils - les mentions correspondent à celles du livre "citations de pirates célèbres" -> ouvrez cercueil avec mention "lamentin bleu" (*Rapp Scallion*) -> prenez cendres de *Rapp Scallion* -> ...



...

vous devez le ressusciter ! -> les marais -> la cabane des marais -> tante Hélène -> "au sujet du bocal que je regardais" -> elle sert à rendre vie aux morts -> "je la prends !" -> ... -> il lui manque la recette

le bateau maison à quai -> l'île de Phatt -> la bibliothèque -> ouvrez catalogues des fiches -> tiroir "V W" -> ...

Vaudou
Voir Vaudoues, recettes'

...

ouvrez catalogues des fiches -> tiroir "P Q R" -> ...

Vaudoues, recettes
Les joies du sortilège
Le b.a.-ba des recettes
vaudoues.

...

validez dialogue "les joies du sortilège" -> bibliothécaire -> ... -> vous détenez livre "les joies du sortilège"



...

le bateau maison à quai -> l'île de Scabb -> les marais -> la cabane des marais -> tante Hélène -> "j'ai un livre de recettes vaudoues pour toi" -> ... -> elle vous remet cendres de vie -> ...



...

le cimetière -> la crypte -> ouvrez cercueil avec mention "lamantin bleu" (*Rapp Scallion*) -> utilisez cendres de vie sur cendres -> cinématique : ...



...

"tu as été ETE tué *Rapp*" -> ... -> "tu es mitron aux portes du paradis" -> ... -> "raide comme une saucisse surgelée" -> ... -> "transmettre ton morceau de la carte de 'Big Whoop' ?" -> ... -> "j'irai vérifier le gaz pour toi, *Rapp*" -> ... - il vous donne **clé de l'auberge à saucisses** -> ...



...

la **plage Nord** -> utilisez **clé de l'auberge à saucisses** sur **porte de l'auberge à saucisses** -> utilisez **bouton** pour éteindre **fours** -> rien dans **four gauche** -> **four droite** fermé par graisse -> la **crypte du cimetière** -> regardez **cercueil** avec mention "lamantin bleu" (*Rapp Scallion*) -> utilisez **cendres de vie** sur **cendres** -> **cinématique** : ... -> "tu avais raison, le gaz n'était pas fermé" -> ... - il vous offre **4ème morceau de carte**



...



bravo, vous détenez les 4 morceaux de carte !

Woodtick -> chez **le cartographe** -> utilisez **lentille de phare miniature** sur **cartographe**-> utilisez 1 des 4 **morceaux de carte** sur **cartographe**-> vous devez **faire une course pour lui** -> **les marais** -> **la cabane des marais** -> **tante Hélène** -> "**Wally m'a envoyé chercher de la potion d'amour**" -> ... - elle ressent que **Wally (le cartographe)** a des soucis - **LeChuck** serait impliqué - elle vous remet **sac à gris gris** -> ...



...

Woodtick -> chez **le cartographe** -> **LeChuck** a bel & bien kidnappé **le cartographe** ... et pris la **carte de l'île où se trouverait 'Big Whoop!** (**damned**) -> prenez **papier** dans **pile de papiers** -> ...



...

regardez **message gribouillé rapidement** -> "**LeChuck**" -> **vous devez pister le cartographe**

les marais -> regardez **caisse** -> ...

Pour : le fantôme pirate LeChuck
c/o L'île LeChuck Bains et massages
Contenu : fournitures vaudoues.

...

ouvrez **caisse** -> utilisez **caisse** pour vous cacher dedans -> **cinématique** : **2 livreurs** embarque la **caisse** ...

la forteresse de *LeChuck*

le quai

cinématique : *Largo Lagrande & les 2 livreurs* ... -> ils s'en vont, vous sortez de caisse ... -> droite -> escalier ascendant -> ...

le tunnel

panneaux -> droite -> ...

passage des 1ères statues

au hasard, poussez une des statues d'os -> traversez -> **sauf coup de chance**, vous avez de grande chance d'être au tunnel -> **passage des 1ères statues** -> ... -> droite -> ...

la prison

regardez **cachot** -> *Wally (le cartographe)* est suspendu -> ...



...

"ça va ?" -> ... -> "ok, fais attention - je vais enfoncer la porte" -> ... - il dit que la clé du cachot est dans le bureau au bout du couloir (hall) -> "la carte, Wally - parle moi de la carte" -> ... - il a tout mémorisé, elle indique l'île de Dinky (est ce l'île d'Inky mentionné déjà par lui même & dans le livre "Big Whoop, pactole abandonné ou mythe ?" ?) -> "je vais chercher la clé"

passage des statues -> ...



des éléments du squelette humain ... vous faites le lien avec la chanson de *vos parents sous forme squelettes* dans votre rêve .(cf. **partout #1**)

consultez **papier constellé de crachats** -> ... -> l'apparition des statues d'os étant **aléatoire** , -> vous devrez **successivement pousser puis traverser** les 4 **statues d'os** qui correspondent aux 4 couplets **dans l'ordre**- le lien des os est de haut en bas - certains son superposés -> au début, s'il n'y a pas **statue d'os** qui correspondent, allez dans **le tunnel** puis dans **tunnel du fond** -> là, vous pourrez vous déplacer à gauche ou à droite selon par où vous passez - notez que si vous ressortez du **tunnel du fond**, vous devrez recommencer -> ...

Couplet 1 :
 L'os de la tête est relié à l'os de la côte.
 L'os de la côte est relié à l'os de la hanche.
 L'os de la hanche est relié à l'os du bras.



...

Couplet 2 :
 L'os du bras est relié à l'os de la tête.
 L'os de la tête est relié à l'os de la côte.
 L'os de la côte est relié à l'os de la jambe.



...

Couplet 3 :
L'os de la jambe est relié à l'os de la hanche.
L'os de la hanche est relié à l'os du bras.
L'os du bras est relié à l'os de la tête.



...

Couplet 4 :
L'os de la tête est relié à l'os de la côte.
L'os de la côte est relié à l'os de la hanche.
L'os de la hanche est relié à l'os de la jambe.



c'est presque le même que le 1er couplet ...

automatiquement, vous êtes dans ...

le couloir

observez serrures massives -> ouvrez énorme porte -> ...

le bureau

observez trône vaudou de LeChuck -> prenez clé vaudou de la prison (clé du cachot) -> c'est un piège, cage vous tombe dessus - LeChuck déboule -> ... -> "dis donc, bien joué" -> ... -> LeChuck ordonne à Largo Lagrande de vous emmener dans ...

la salle de torture



vous êtes suspendu à côté de Wally (le cartographe)

... -> LeChuck détaille le procédé qui fera de vous "sa chaise criante" -> ... -> "quel est le secret de l'île aux singes ?" -> ... -> "que fais la bougie ?" -> ... -> "que se passe t'il quand le sac retombe sur le soufflet ?" -> ... -> "comment la balle va t'elle arriver au ballon ?" -> ... - il s'en va -> vous devez vite éteindre la bougie

Wally -> "tu n'aurais pas une idée brillante ?" -> ... -> Wally -> "tu pourrais gratter mon nez s'il te plaît ?" ->

...

utilisez paille fantaisie sur boisson verte -> testez toutes les possibilités sur le bouclier ... -> la bougie étant éteinte, vous vous évadés (on se demande comment !!!) -> cinématique : LeChuck ... -> automatiquement, vous êtes ...

dans l'obscurité "quelque part"

... -> dans truc, vous trouvez bombe & allumettes -> ...



...

utilisez **une des allumettes** -> ... - **cinématique** : vous êtes au milieu d'un stock de TNT - **allumette** vous échappe des mains -> **la forteresse de LeChuck** explose pour partie - seul, vous êtes éjecté jusqu'à ...

I'île Dinky

la plage

panneau - **arbres** - **rocher** - **alambic** -> écoutez *Polly, le perroquet* ... il semble savoir pas mal de choses ...

Herman Toothrot -> ...



tiers de the Secret of Monkey Island

"salut, *Herman*" -> il vous attendait -> "qu'est ce que tu veux dire par là ?" -> ... -> "Es tu en train de me dire que ta vie ENTIERE n'a été qu'un prélude à notre rencontre ici aujourd'hui ?" -> ... -> "qu'est ce que tu fais ici ?" -> il dit enseigner la philosophie -> "ici, sur la plage ?" -> ... -> "quel genre de philosophie enseignes tu ?" -> ... -> "combien d'étudiants as tu ?" -> aucun -> "pourrais tu m'enseigner un peu ?" -> il vous demande la couleur d'un arbre tombé dans une forêt -> "marron ?" -> non -> "vert forêt ?" -> non -> "bleu ?" -> non -> "rouge ?" -> non -> essayez toutes les autres couleurs jusqu'à ... -> "toutes les couleurs" ->

Herman Toothrot -> "quoi de neuf *Herman* ?" -> ... -> "je cherche un trésor, t'en aurais pas vu un ?" -> ... -> "je pensais plus dans le genre gain monétaire" -> ...

ramassez **bouteille**, **verre de martini** & **pied de biche** -> utilisez **pied de biche** sur tonneau pour **biscuit salé**->

...



...

utilisez verre de martini sur océan -> vous détenez verre d'eau salée -> ...



...

donnez biscuit salé à Polly, le perroquet -> ...

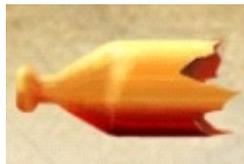
Aller vers l'est de l'étang jusqu'au dinosaure.

un de vos votre prochain objectif -

gauche -> juste après dernier arbre, ...

la jungle

gauche -> gauche -> arbre -> vous ne pouvez atteindre sac et donc, ce qu'il contient -> vous n'avez plus
couteau pour le percer -> frappez bouteille sur arbre pour bouteille cassée -> ...



...

utilisez la sur sac pour faire tomber boîte de mélange à biscuits salés -> ...



...

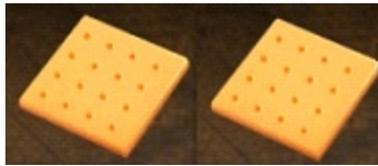
vous vous dites que si vous possédiez d'autres biscuits salés (ok voir ci dessous), vous pourriez obtenir
d'autres informations auprès de Polly, le perroquet

il vous faut de l'eau douce -> droite -> droite -> bas -> la plage -> utilisez verre d'eau salée avec alambic pour
détenir verre d'eau distillée -> ...



...

utilisez le sur boîte de mélange à biscuits salés pour générer 2 biscuits salés



...

donnez biscuit salé à Polly, le perroquet -> ...

Aller vers le nord du dinosaure jusqu'à la pile de pierres.

...

donnez biscuit salé à Polly, le perroquet -> ...

Aller vers l'est des pierres jusqu'au X.

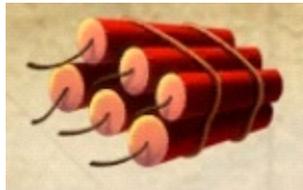
...

la jungle -> droite -> l'étang d'eau douce -> prenez corde -> ...



...

utilisez pied de biche sur boîte -> prenez y dynamite -> ...



...

il y a 3 nouvelles directions possibles ... c'est une sorte de labyrinthe ...

suivez la 1ère consigne de Polly, le perroquet, soit : droite (Est) -> droite -> le "dinosaur" végétal est là -> ...



...

suivez la 2nde consigne de Polly, le perroquet, soit : haut (Nord) -> haut -> la pile de pierres est ici -> ...



...

suivez la 3ème consigne de Polly, le perroquet, soit : droite (Est) -> grand "X" -> cinématique : Herman Toothrot vous rejoint - il est passé par un raccourci - vous le suivez jusqu'à la plage -> droite -> ...



...

utilisez pelle sur grand "X" -> regardez trou dans le sol pour distinguer couche de ciment + bas -> vous devez l'exploser -> utilisez allumettes sur dynamite pour avoir dynamite allumée -> ...



...

jetez la dans trou dans le sol -> cinématique : chez elle, le gouverneur Marley (Elaine), après avoir entendu l'explosion, observe qu'elle s'est produite sur l'île de Dinky - elle mentionne "le trésor de son grand père (le capitaine Marley)" ... -> vous êtes dans ...

le gouffre

du tout début de la partie ...



vous y êtes ... presque !

tiges métalliques tordues en haut - les 2 piliers sont branlants - vous ne pouvez atteindre le coffre au trésor -> utilisez corde sur pied de biche -> vous détenez le pied de biche & la corde (grappin encordé) -> ...



...

lancez le sur **tiges métalliques tordues** en haut -> **cinématique** : vous atteignez le **coffre au trésor** ... les piliers chutent - vous restez accroché, d'une main par la **corde** & avec le **coffre au trésor** dans l'autre -> 3 jours + tard, **le gouverneur Marley (Elaine)** est là près de vous (**scène du début de la partie**) dans un semi obscurité -> ...



...

suite cinématique : votre **corde** se casse ... vous chutez -> ... -> **interrupteur** -> ...

le complexe

1er secteur

LeChuck vous fait face -> "**ça te dérangerait de ne pas postillonner quand tu parles ?**" -> ... -> "**je t'ai déjà échappé, je peux facilement le refaire**" -> il dit que vous êtes liés -> "**comme la soupe & la salade ?**" -> il affirme "je ...



...

... -> il dit qu'il a un cadeau pour vous -> "vraiment ? un cadeau ?" -> il dégaine une poupée & des aiguilles vaudoues -> "pourquoi y a t'il une grosse aiguille, pointue et à l'air mortelle ?" -> il veut vous torturer et vous envoyer dans une autre dimension, celle de l'infinie douleur - ce sur quoi, l le fait -> ... -> "maman !" -> ... -> sa poupée vaudoue est défaillante, vous êtes toujours en vie dans le ...

2nd secteur

... -> seconde tentative de la part de *LeChuck* -> ... -> vous êtes dans ...

le 1er secteur -> coffre à trésor est brisé !!! -> prenez ticket -> ...



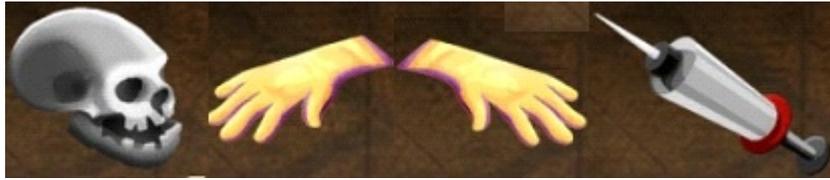
...

vous devez tuer une 2nde fois (cf. the Secret of Monkey Island) *LeChuck* avec une poupée vaudoue de *LeChuck* -> & en sachant qu'il vous faut une poupée basique comme support, rappelez vous des ingrédients nécessaires (cf. la cabane des marais de l'île de Scabb) en relisant liste des courses vaudoues (vêtements, fluide, os & mèche de cheveux)

LeChuck ne cessera de vous attaquer avec la sienne ... -> cherchez, à ce niveau du complexe, ...

l'infirmierie

chaise -> prenez crâne dans restes de papa (c'est l'os pour votre poupée vaudoue - il a dit que vous étiez frères) -> ouvrez poubelle & prenez y gants de chirurgien -> table d'examen -> ouvrez tiroir & prenez y seringue hypodermique



...

pour le fluide de *LeChuck* : dès qu'il arrive, présentez lui **mouchoir blanc propre** -> il se mouche dedans et vous rend **mouchoir utilisé** -> ...



...

juste à gauche de l'infirmierie -> ...

la pièce des caisses



...

ouvrez boîtes & prenez **bouteille**, **ballon** & **poupée** (c'est la base pour faire votre poupée vaudoue de *LeChuck*)



...

près du panneau indiquant l'ascenseur -> ...

la remise



...

costumes à la coupe minable - voie ferrée - caisse est clouée - tiroir est vide

utilisez ballon sur réservoir d'hélium pour obtenir ballon à hélium



...

tirez retour de pièces sur machine à grog -> pièce tombe au sol, -> ... -> LeChuck arrive & se retourne pour la ramasser -> ...

pour le vêtement de LeChuck : répétez la manipulation (pièce au sol) -> attendez qu'il arrive -> dès qu'il est tourné, prenez ses sous vêtements



beurk !

dans sac à gris gris , placez y (utilisez) sous vêtements, mouchoir utilisé, crâne & poupée - il reste a trouver mèche de cheveux

l'ascenseur

devant -> plaque indique 500 kgs de charge max. -> poussez bouton d'appel pour l'ouvrir

cage d'ascenseur -> auto collant indique que caisse clouée pèse 400 Kgs -> tirez levier -> rien de se passe - LeChuck intervient -> ... -> ramassez morceaux de barbe croustillante (mèche de cheveux de LeChuck) -> ...



...

vous devez alléger la charge dans la cage d'ascenseur -> la remise -> utilisez les gants de chirurgien pour détenir gants de chirurgien à hélium



...

cage d'ascenseur -> tirez levier -> porte -> vous êtes dans l'allée du village de l'île de la mêlée ... (cf. **the Secret of Monkey Island**) -> déposez morceaux de barbe croustillante dans sac à gri gri -> ...



...

vous pouvez voir votre poupée vaudou de *LeChuck* est réalisée

porte -> cage d'ascenseur -> poussez levier -> sortez de l'ascenseur -> dès que *LeChuck* arrive, plantez seringue hypodermique dans votre poupée vaudou de *LeChuck* (poupée vaudoue en plastique) -> ... - cette fois ci, il décampe -> pistez le -> ... -> "que se passerait il si j'arrachais les jambes de ce truc ?" -> ...



un chien sorti de nulle part profite de la situation ...

afin que vous sachiez par vous même sa véritable identité, *LeChuck* vous demande d'enlever son masque -> "avec ou sans jambes je te ferai confiance quand les poules auront des dents" -> ... -> "rien a faire, je n'approche pas" -> ... -> "ok d'accord, j'arrive" -> vous le faites et reconnaissez votre frère, *Chuckie* -> "pourquoi me déteste tu à ce point" -> ... -> "tu penses vraiment qu'un camion est + important que ton propre frère ?" -> ... - il vous demande de remettre en état votre *poupée vaudou de LeChuck* -> "tu me promet d'arrêter de m'embêter ?" -> il promet ...

automatiquement, *homme* intervient -> vous sortez ...



Chuckie, vous & vos parents

"quel est cet endroit ?" -> ... - votre père vous remercie *Chuckie* de vous avoir retrouvé - il vous demande si vous n'avez pas fait trop de bêtises > "non monsieur" -> ... - votre mère vous sermonne -> "je suis *Guybrush Threepwood*, un pirate redoutable - je n'ai a m'inquiéter de rien" -> ... -> vous partez tous ensemble à une attraction du ...



...

~~~~ LE BILAN ~~~~

durée indiquée par le jeu -> 9 h 40

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

----- CRITIQUES ET AVIS -----

vu la fin de ce titre (**cette 2nde aventure & la 1ère n'étant qu'un rêve d'enfant**), les situations peu crédibles ne sont pas véritablement des défauts

les défauts du jeu

impossibilité de modifier les contrôles clavier

inventaire surdimensionné

même si elle est meilleure que celle de **the Secret of Monkey Island**, la traduction FR n'est pas parfaite

les qualités du jeu

chargement très rapide - aucun crash

beaucoup d'humour et quelques "surprises" !

le gameplay est 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

les nombreuses références à l'aventure s'étant déroulée dans **the Secret of Monkey Island** renforcent la sensation de continuité <- **ne jouez pas le second avant le 1er !**

Monkey Island 2 - LeChuck's Revenge - Édition Spéciale est un très bon "petit" jeu