

# THE SECRET OF MONKEY ISLAND

## Solution de "The Secret of Monkey Island"

Yann MORERE

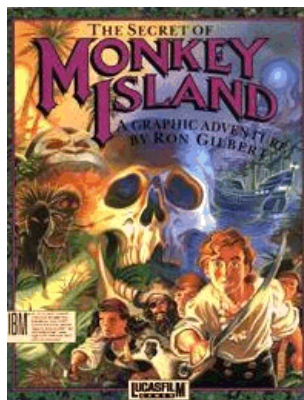
20 mai 2002

### **Résumé**

Ce document contient la solution de Monkey Island I. Elle ne contient que les actions indispensables pour finir le jeu. Vous pouvez bien sur trouver d'autres variantes à cette solution. Bon Jeu.

## Table des matières

<b>1 Les 3 épreuves</b>	<b>3</b>
1.1 Le Scumm Bar . . . . .	3
1.2 Gagner de l'argent . . . . .	4
1.3 L'art de l'épée . . . . .	4
1.4 Le Croisement . . . . .	5
1.5 La maison du gouverneur . . . . .	5
1.6 La chasse au trésor . . . . .	6
1.7 Trouver un équipage . . . . .	6
1.8 Stan : Bateau d'occasion presque neuf . . . . .	6
<b>2 Le Voyage</b>	<b>7</b>
2.1 Les ingrédients . . . . .	7
2.2 La recette . . . . .	8
<b>3 Dans l'île aux singes</b>	<b>8</b>
3.1 Quelques explications . . . . .	8
3.2 Sur la plage . . . . .	8
3.3 Sur la colline . . . . .	9
3.4 Dans le lit de la rivière . . . . .	9
3.5 Le village du nord de l'île . . . . .	9
3.6 Le singe . . . . .	9
3.7 Le bateau fantôme . . . . .	10
<b>4 Le dernier combat</b>	<b>10</b>



La solution contenue dans ce document ne traite que des faits essentiels que vous devez effectuer pour terminer le jeu. D'autres solutions sont peut-être possibles mais ne sont pas décrites ici.

## 1 Les 3 épreuves

Au début de l'histoire vous devez réaliser 3 épreuves pour prouver que vous êtes fait pour être pirate.

Les trois épreuves sont les suivantes :

- ✓ Maîtriser l'art de l'épée. Vous devrez obtenir une épée et trouver quelqu'un pour vous entraîner. Alors vous pourrez défier le maître de l'épée (la reine du sabre).
- ✓ Maîtriser l'art du vol. Vous devrez voler l'idole aux plusieurs mains qui se trouve dans la maison du gouverneur.
- ✓ Effectuer une chasse au trésor. Vous devrez trouver la carte au trésor et trouver une pelle pour le déterrer.

### 1.1 Le Scumm Bar



Ouvrez la porte et rentrez pour parler aux pirates qui sont à l'intérieur à propos de la situation de l'île. Parlez aux pirates qui vous paraissent les plus importants (la table au fond de la taverne). Ils vous parleront des trois épreuves.



Quand le cuisinier sert les pirates, entrez dans la cuisine, récupérez la viande et la marmite. Chasser l'oiseau en tapant sur la planche bancale sur le bout du ponton. Quand l'oiseau s'envole, ramassez le poisson.

Maintenant remonter sur la falaise vers le poste de garde. Marchez vers le sentier qui sort du village. Vous verrez la carte qui a la forme de la tête de Guybrush.



## 1.2 Gagner de l'argent

Vous trouverez alors un cirque. Entrez à l'intérieur et vous trouverez deux frères en train de se disputer. Parlez aux frères Fettucini, ils vous demanderont d'effectuer une dangereuse cascade. Lorsqu'ils vous demandent si vous avez un casque, montrez-leur la marmite trouvée dans la cuisine. Allez-y et faites la cascade, vous gagnerez 478 pièces de huit.

Maintenant vous avez assez d'argent, retournez au village, marchez le long de la rue jusqu'à ce que vous rencontriez un homme avec un perroquet. Achetez lui une carte. Parlez aux trois hommes debout devant le rat. Restez un moment et ils vous paieront 2 pièces de huit.

Marchez jusqu'à la maison Vaudou. C'est une des maisons entre l'homme au perroquet et les trois hommes. Rentrez à l'intérieur et prenez le poulet en caoutchouc (avec une poulie au milieu). Allez sur la droite et parlez à la personne vaudou qui est là. Demandez lui votre avenir. Allez au magasin du vieil homme. C'est la première maison que vous trouverez en passant sous le porche qui est sous l'horloge.



Appuyez sur la sonnette s'il n'est pas là. Prenez l'épée et la pelle et payez ce que vous devez au vieil homme avant de partir. Les actions que vous faites sont en concordance directe avec ce que peut vendre le vieil homme (vous ne pourrez pas avoir les pastilles rafraîchissantes si vous n'êtes pas allés voir le prisonnier). Sortez maintenant du village.

## 1.3 L'art de l'épée

Donnez le poisson au troll afin de payer votre droit de passage. Vous pouvez parler au troll avant de lui donner le poisson. Allez jusqu'à la maison. Ouvrez la porte et parlez à Jack le Borgne. Payez-le afin qu'il vous apprenne à vous servir de l'épée. Montrez lui l'épée que vous avez achetée.

Après plusieurs heures d'entraînement vous apprendrez comment vous battre. Dans ce jeu, l'habileté à l'épée est complètement dépendante de votre compétence à insulter votre opposant et à répondre à ses insultes.

Au départ vous commencez avec très peu d'insultes et de réponses. A chaque fois que vous avez une nouvelle insulte ou une nouvelle réponse elle est ajoutée à votre

liste. Donc maintenant il vous faut combattre contre d'autres pirates afin d'avoir de plus en plus d'insultes et de réponses.

Ces pirates se déplacent sur la carte à la forme de GuyBrush. Postez vous juste au croisement et les pirates viendront vous trouver. Vous n'avez pas besoin de leur courir après. Mémorisez bien les réponses correspondantes aux insultes. Si vous ne pouvez répondre à une nouvelle insulte recommencez à combattre pour découvrir la réponses à cette nouvelle insulte. Les meilleures insultes sont placées au début de la liste. Lorsque vous aurez assez combattu de pirates, vous pourrez partir à la recherche du maître de l'épée (La reine du sabre).

## 1.4 Le Croisement

Suivez le chemin suivant pour découvrir le maître de l'épée. Allez au nord : vous trouverez une plante avec des fleurs jaunes. Prenez ces fleurs. Allez au nord, ensuite à l'est, à l'est, à l'ouest. Ensuite au nord, vous découvrez une boîte aux lettres. Poussez la pour faire descendre le pont. Passez le pont et vous vous trouverez chez le maître de l'épée.



Dès que vous l'avez découvert une fois vous pouvez y aller directement de la carte. Vous devrez alors répondre à ses insultes correctement au moins cinq fois pour la battre. Répondez avec les insultes collectées pendant vos combats. Essayez jusqu'à ce que vous la battiez. Dès que vous l'aurez battu elle vous donnera une preuve de sa défaite.

## 1.5 La maison du gouverneur

La maison est gardée par des caniches-piranhas. Utilisez les pétales jaune avec la viande. Cette viande devient alors droguée. Donnez la viande assaisonnée aux chiens. Ils tombent alors de sommeil.

Vous pouvez maintenant entrer dans la maison. Ouvrez la porte à l'intérieur de la maison et vous êtes entraîné dans un combat. La séquence est automatique donc asseyez-vous et regardez l'écran. Contrôlez votre inventaire à la fin du combat, quelques choses ont été ajoutées lors du combat.

Maintenant vous avez besoin d'une lime afin de desceller l'idole. Allez à la prison et parler au prisonnier. Vous comprendrez vite qu'il a besoin de pastilles rafraîchissantes. Retournez au magasin du vieil homme et maintenant vous pouvez lui demandez des pastilles à la menthe. Prenez les et donnez en au prisonnier. Demandez lui une lime, et lui vous demandera quelques rats repoussants.

Donnez lui la chose repoussante que vous avez récupéré à la maison du gouverneur et lui en retour vous donnera un cake aux carottes. Utilisez (Mangez) le cake et vous trouverez une lime. Maintenant retournez chez le gouverneur pour aller chercher l'idole. Sautez à l'intérieur du trou et vous recommencez à vous battre.

Après avoir récupéré l'idole parler au sheriff. Le gouverneur apparaîtra et chassera le sheriff. Parlez lui si vous pouvez. Après son départ ouvrez la porte et sortez de la maison. Le sheriff vous attendait et va vous jeter dans la mer. Sous l'eau, reprenez l'idole et relevez-vous. Parlez au gouverneur sur les docks.

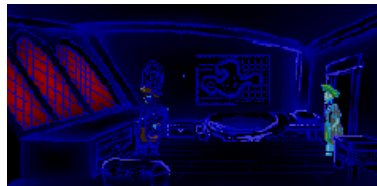
## 1.6 La chasse au trésor

Allez au Scumm Bar. Parlez au pirates importants. Parlez leur de vos progrès. Retournez au croisement. Cette fois ci vous devez trouver le trésor perdu.

Suivez le chemin suivant : nord, vous verrez les fleurs jaunes, ouest, prenez le chemin à gauche pour le nord, ouest, nord, ouest, vous devez voir un squelette, nord, nord, est, ouest, nord, vous êtes à une place pleine de fleurs rouges. Est, vous trouverez un "X" sur le sol. Utilisez la pelle pour trouver le trésor.

## 1.7 Trouver un équipage

Vous voyez alors un bateau fantôme qui s'en va. Parler au cuisinier. Il vous dira que le gouverneur à été kidnappé par le pirate fantôme LeChuck.



Maintenant vous devez trouver un bateau et un équipage de trois personnes pour poursuivre le bateau fantôme. Allez au Scumm Bar et ramassez les cinq verres qui se trouvent sur les tables. Allez à la cuisine. Utilisez un verre avec le tonneau de grog. Le grog qui se trouve à l'intérieur est très corrosif et le verre ne tiendra pas très longtemps. Quand le verre est presque décomposé, utilisez le avec un autre verre. Vous n'avez pas de temps à perdre maintenant, donc dépêchez-vous. Prenez le chemin le plus court jusqu'à la prison. Changez les verres pendant le trajet. Lorsque vous atteignez la prison utilisez le verre sur la serrure pour la faire fondre. Demandez au prisonnier de rallier votre équipage.

Si votre dernier verre est décomposé avant d'atteindre la prison, retournez au bar et recommencez. Pas d'inquiétude vous avez autant de verre que vous voulez. Ensuite allez à la maison du maître de l'épée, et demandez lui de se joindre à votre équipage. Elle sera d'accord et vous demandera de la retrouver sur les docks. Sortez du village et allez à la forge. Utilisez le "poulet avec une poulie au milieu" sur le câble pour atteindre l'île. L'homme Meathook vous demandera de passer un test. Il est très simple. Touchez le bête et il se joindra à vous. Maintenant allez à l'endroit où il y a des lumières, vous y trouverez...

## 1.8 Stan : Bateau d'occasion presque neuf

Parlez à Stan. Faites attention de mentionner que vous achetez à crédit. Bien, vous voulez jetez un coup d'oeil à tous les bateaux mais vous ne pourrez acheter aucun d'eux. Avant de partir, il vous donnera une carte de travail.



Maintenant allez chez le vieil homme. Vous devriez à ce moment enregistrer votre partie. Demandez lui un crédit. Il va alors ouvrir le coffre-fort et prendre le

crédit. Regardez comment il ouvre le coffre. Assurez vous de la combinaison (la combinaison change d'un partie à l'autre : donc on ne peut pas écrire la solution).

Si vous n'avez pas la bonne combinaison, sortez du magasin et retournez s'y. Le vieil homme recommencera la combinaison, demandez lui d'aller chercher le maître de l'épée. Ouvrez le coffre pendant qu'il est parti. Prenez les crédits du coffre. Sortez du village.

Allez chez Stan, parlez lui. Achetez lui le "singe de la mer" avec les crédits. Assurez vous de marchander le prix avec lui. Faites tout pour obtenir un prix plus petit. Commencer l'offre avec le plus petit montant et ensuite augmentez. Quand vous avez acheté le bateau, il vous donnera un objet magnétique. Retournez au village. Votre équipage et votre bateau vous attendra, près à naviguer.

## 2 Le Voyage

Après une conversation avec l'équipage, vous vous retrouvez seul dans le pièce du capitaine. Prenez le stylo à plume et l'encre. Ouvrez le tiroir et prenez le livre poussiéreux. Lisez le attentivement, il donne la solution pour arriver à l'île aux singes.



Parlez à votre équipage. Marchez jusqu'à l'échelle de corde. Prenez le drapeau de pirate (Jolly Roger) au dessus. Redescendez sur le pont. Marchez vers l'écoutille qui se trouve derrière l'équipage. Vous trouverez une autre écoutille qui mène à la réserve et une porte qui mène à la cuisine.

### 2.1 Les ingrédients

Prenez la marmite, ouvrez le placard et prenez des céréales, ouvrez les céréales et prenez le cadeau. Regardez le cadeau c'est une petite clé. Retournez à la seconde écoutille qui mène à la réserve. Ouvrez le coffre pour prendre le vin fin. Prenez le gros rouleau de corde. Ouvrez les barils et prenez la poudre à canon. Retournez dans la pièce du capitaine.



Ouvrez le meuble avec la petite clé. Ouvrez le coffre à l'intérieur du meuble et prenez le recette et les bâtons de cannelle. Lisez la recette. Allez à la cuisine.

## 2.2 La recette

C'est le moment de jeter un oeil à toutes les choses redondantes dans votre inventaire. Utilisez la marmite avec les choses suivantes: note de minute, carte de travail, stylo à plume, céréales, chose gluante et repoussante, drapeau de pirate (Jolly Roger), encre, pastilles à la menthe, vin fin, T-Shirt 100% coton, T-Shirt, poulet avec poulie au milieu, enlève agrafe, petite clé, livre poussiéreux, bâtons de cannelle, et la poudre à canon. L'explosion de la marmite va libérer un esprit Vaudou qui emmènera le bateau jusqu'à l'île au singe.

Il est à noter que tous les ingrédients ne sont pas nécessaires, il faut juste réduire la liste de l'inventaire. Donc jeter dans la marmite que les composants redondant. Pas d'inquiétude seuls les choses sans importance peuvent être jetées dans la marmite.

Utilisez la carte avec le feu rouge chaud pour avoir une masse enflammée. Allez à la réserve afin de reprendre de la poudre à canon. Retournez sur le pont. Utilisez la corde avec le canon pour faire une mèche. Utilisez la poudre à canon dans le nez du canon. Maintenant utilisez la marmite comme un casque. Allumez la mèche et vous serez projeté sur l'île aux singes.



## 3 Dans l'île aux singes

### 3.1 Quelques explications

Les différents endroits de l'île sont accessibles en cliquant sur à l'endroit où vous voulez aller. Quand on déplace la croix sur un endroit intéressant, son nom est affiché. Les noms de lieu utilisés ici sont exactement les mêmes que ceux utilisés dans le jeu. Quand vous avez un doute, bouger la croix autour de l'endroit jusqu'à ce que le nom soit trouvé.

### 3.2 Sur la plage

Le canon vous a projeté sur la plage. Ramassez une banane. Allez au château fort sur la côte ouest de l'île. Poussez le canon, prenez un boulet de canon. Prenez de la poudre à canon. Prenez la corde, prenez la longue-vue, parlez à Herman Toothrot.



Allez au croisement de la rivière. Ramassez la pierre sous la note. Regardez la pierre, c'est un morceau de silex.



### 3.3 Sur la colline

Grimpez sur la colline en utilisant les prises. Au milieu de la colline vous trouverez une catapulte. Vous pouvez la tirer ou la pousser pour ajuster son tir. Utilisez la longue-vue, si vous ne voyez pas le bananier, redescendez et réajustez la catapulte. Recommencez tant que vous n'avez pas le bananier en ligne de mire. Poussez la pierre pour déclencher la catapulte. Un message est affiché si vous avez touché le bananier. Si vous avez manqué, prenez un autre caillou du tas de caillou et essayez encore.

En frappant le bananier avec la catapulte, des bananes sont tombées. Vous pourrez les ramasser plus tard quand vous retournerez sur la plage.

### 3.4 Dans le lit de la rivière

Redescendez la colline, allez au bassin au bout du lit de la rivière asséchée. Vous y trouverez un homme pendu dans l'arbre. Il a un rouleau de corde dans ses mains. Donc pour pouvoir avoir cette corde, allez au croisement de la rivière, marchez jusqu'au barrage, utilisez la poudre à canon sur le barrage. Utilisez le silex sur le boulet de canon pour produire une étincelle. Ceci va faire exploser le barrage et libérer l'eau.

Retournez au bassin, le rondin sera entraîné de flotter et le cadavre sera sur le sol. Prenez la corde du cadavre.

Allez à la crevasse. Il y a des bouts de bois qui ressemblent à des rames à la base du barrage. Attachez la corde à une branche solide. Descendez à la corde. Attachez l'autre corde à une souche solide. Descendez pour prendre les rames.

Retournez à la plage avec le bananier. Ramassez les bananes. Utilisez les rames avec le bateau. Maintenant vous pouvez voyager par la mer jusqu'au nord de l'île. Notez que vous devez accoster sur la plage avec votre bateau avant de pouvoir voyager à pied.

### 3.5 Le village du nord de l'île

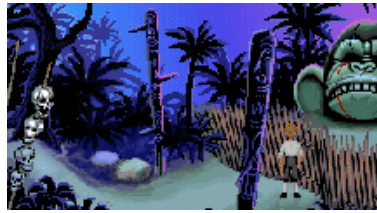
Marchez jusqu'à la tête géante sur la gauche. Ramassez les bananes dans la coupe à fruit. Sortez du village. Vous serez alors arrêté par trois cannibales. Parlez leur. Ils vont vous enfermer dans la pièce des invités. Dans la hutte prenez le crâne. Ouvrez la trappe sous le crâne. Le trou va vous permettre de quitter le village. Allez dans la forêt au nord de la plage avec le bananier pour trouver le singe.

### 3.6 Le singe

Regardez le singe et donnez lui toutes les bananes. Cela va le rendre heureux et il vous suivra. Si ça marche vous verrez un point gris qui vous suit partout où vous irez. Si vous le perdez en route, retournez le chercher (ceci arrive seulement quand vous voyagez par bateau).

Allez à la clairière qui se trouve à la pointe est de l'île. Assurez vous que le singe vous suit. Marchez jusqu'au totem. Bougez la croix jusqu'à trouver le nez du totem. Appuyez sur le nez pour ouvrir la barrière. Le singe va maintenant appuyer sur le nez du totem afin que vous puissiez aller près de la tête de singe géante. Ramassez la petite idole. Regardez l'idole et retournez au village.

Donnez l'idole aux cannibales et ils seront maintenant vos amis. Retournez à la hutte dans laquelle ils vous avaient enfermé. Maintenant la porte est ouverte. Prenez



le ramasse-banane. Allez sur la droite, l'ermite Toothrot vous attend. Donnez lui le ramasse-banane et il vous donnera la clé de la tête de singe. Sortez du village et retournez-y. Les cannibales vont vous parler. Donnez leur le tract (prospectus) et eux en retour vous donneront la tête du navigateur et son collier. Retournez à la tête de singe géante. Utilisez la clé dans l'oreille de la tête de singe ce qui ouvre la tête. Entrez dans la tête de singe. Utilisez la tête du navigateur. Son nez vous indiquera la bonne direction. Suivez cette direction jusqu'à ce que vous trouviez le bateau fantôme.

### 3.7 Le bateau fantôme

Ne rentrez pas encore dans le bateau fantôme. Parlez à la tête du navigateur. Demandez lui son collier jusqu'à ce qu'il accepte. Mettez le collier avant de rentrer dans la bateau. Cela vous rend invisible vis à vis des fantômes. Allez dans la pièce du capitaine. Utilisez l'objet magnétique sur la clé. Marchez jusque sur le pont. Descendez dans l'écoutille. Vous vous retrouvez dans la chambre. Marchez jusqu'au passage sur la droite, vous y trouverez des poulets fantômes. Prenez les plumes fantômes. Déverrouillez l'écoutille avec la clé. Descendez et vous vous retrouvez encerclé par les rats. Vous devez posséder quelque chose pour pouvoir prendre des rats. Retournez dans la chambre, utilisez la plume fantôme sur le fantôme qui dort. Une fois chatouillé, il laissera tomber sa bouteille de vin. Prenez ce pichet de grog et retournez dans la pièce des rats. Posez le pichet dans le récipient. Les rats vont se saouler avec. Prenez la boule de graisse. Retournez sur le pont. Utilisez la boule de graisse sur la porte qui grince. Ouvrez la porte. Prenez les outils fantômes derrière le garde fantôme. Retournez vers les poulets fantômes. Utilisez les outils fantômes sur la caisse incandescente pour l'ouvrir. Prenez les racines vaudou. Retournez à la cave. Coupez le tableau : vous retournerez alors au village. Donnez les racines aux cannibales. Ils vous donneront d'autres racines en échange. Alors vous retournerez au bateau fantôme. Vous vous apercevez alors que le bateau a disparu. Le pirate fantôme LeChuck va se marier avec le gouverneur. Vous devez alors retourner sur l'île de Méléé pour stopper ce mariage. Parlez au fantôme amusant. Ne le tuez pas. Quand votre équipage est de retour, écoutez leur conversation.

## 4 Le dernier combat

Après un autre voyage, vous êtes de nouveau sur les docks du village de l'île de Méléé. Utilisez la potion sur tous les fantômes que vous rencontrerez. Trouvez votre chemin jusqu'à l'église. Parlez à LeChuck. Votre potion va devenir inefficace et le pirate va vous frapper continuellement.

Vous allez voler de place en place. Quand vous vous retrouverez chez Stan, essayez de prendre un bouteille de "Root Beer" avant que le fantôme ne vous frappe. Essayez de l'utiliser sur le fantôme. Si vous y arrivez, vous anéantirez le fantôme.



Parlez ensuite au gouverneur et regardez le feu de joie.

Fin.

