

Solution complète entièrement rédigée par Lambo et Asumbaa pour RéSiDiv-Jeux. Tous droits réservés. Ne pas recopier ou utiliser sans autorisation.

Cette soluce concerne le jeu en mode "difficile".

Contact : [contact@residivjeux.com](mailto:contact@residivjeux.com)

La Caverne de Guybrush : <http://www.residivjeux.com/monkey>

## MONKEY ISLAND 1 : The Secret of Monkey Island

Le premier Monkey Island n'est pas le plus difficile de la série, mais il se peut que vous vous retrouviez bloqué de temps en temps. Voici donc le guide complet, à utiliser avec modération !

### Partie 1 : Les trois épreuves

Vous devez commencer par gagner un peu de sous pour pouvoir avancer un peu.

Après avoir rendu visite au Conseil des Pirates pour avoir une idée de ce que vous êtes censé faire, attendez que le cuisinier s'éloigne servir les poivrots pour entrer dans la cuisine.

Prenez la marmite.

Rendez ensuite visite aux Frères Macaroni, sous le chapiteau dans la forêt.

Acceptez leur offre d'emploi et montrez-leur votre casque-marmite pour les convaincre.

Bon, il est temps ensuite de s'attaquer aux épreuves en elles-mêmes !

#### - Maîtriser le combat à l'épée.

Achetez une épée au magasin. Retournez dans la cuisine du ScummBar et prenez le poisson sur la jetée en virant la mouette grâce à la planche cassée.

Dirigez-vous vers la maison isolée au nord-est de l'île. En chemin, donnez votre poisson au gnome. Arrivé à la maison, frappez (c'est plus poli) et forcez le Capitaine Smirk à vous accepter comme Novice.

Il ne vous reste plus qu'à vous entraîner en combattant les pirates qui se promènent sur la carte !

Quand vous êtes assez fort pour rencontrer la Reine du Sabre, demandez un RDV au marchand et suivez-le jusqu'à la maison de Carla. Si vous avez un cruel manque d'imagination pour les réponses à faire à ses insultes, consultez le tableau complet sur notre site : <http://residivjeux.com/monkey/m1/m1-guides-1-2-1-3.html> !

#### - Voler discrètement.

Il faut d'abord endormir les chiens du Gouverneur. Pour cela, cueillez une fleur jaune dans la forêt (c'est interdit, mais bon, sans ça vous finirez pas le jeu, alors) et ajoutez-la au ragoût dans la marmite du cuisinier du ScummBar. Prenez un morceau de viande délicieusement assaisonnée et donnez-le aux chiens. Note de la SPA : ils sont juste ENDORMIS ! lol

Une fois dans le Palais, entrez dans la première pièce à gauche et admirez... Les délires des programmeurs ! Vous allez finir par vous casser les dents sur le dispositif de sécurité de l'Idole. Guybrush réclame une lime.

Et une lime, vous savez qui en a une ? Otis, le prisonnier ! Pour lui parler normalement, achetez des pastilles à la menthe au marchand. Ensuite, vous pourrez lui échanger son gâteau aux carottes (sa tante, ça doit être Ma Dalton, elle lui a mis une lime dedans ! lol) contre le poison anti-taupes ramassé chez le Gouverneur.

Retournez au Palais. Cette fois vous prenez l'idole, et Elaine vous défend contre l'affreux shérif qui vous accuse de vol ! Vous, un voleur ? Non mais !  
Bon, mais comme il a la rancune tenace, il vous balance à la flotte... Sympa ! Ramassez simplement l'idole et sortez de là.

#### - La chasse au trésor

Achetez la carte au "citoyen de l'île de Mêlée". Les pirates à l'air louche se moqueront de vous, mais c'est quand même bien une carte. Allez dans la forêt et suivez les instructions : "Un pas en arrière" = sortez par le fond du décor, et ainsi de suite.  
Arrivé au grand X, creusez avec votre pelle. Vous avez bien une pelle ? ;-)

Vous voilà donc Pirate, et ça le fait bien. En plus, Elaine Marley est tombée sous votre charme. C'était trop beau pour être vrai, puisque justement LeChuck, l'affreux pirate fantôme, en profite pour la kidnapper ! Mince alors !  
Il vous faut maintenant un équipage et un bateau...

#### - L'équipage :

Vos trois matelots seront Carla, Otis et Meathook.  
Pour Carla, il suffit de lui dire que le Gouverneur a été kidnappé.  
Meathook vous suivra si vous relevez son atroce défi...  
Et Otis, il faut déjà le libérer... Faites fondre sa serrure avec le grog du ScummBar, en transvasant la mixture corrosive au dernier moment (faites une provision de verres avant)

#### - Le bateau :

Allez voir Stan au port. Manifestement, un bateau coûte plus cher que prévu... Pas de panique, le marchand va vous faire un bon de crédit ! Enfin, presque... Demandez-en un, il va le faire puis vous le refuser, mais vous pouvez le prendre dans son coffre maintenant que vous connaissez la combinaison ! Bien sûr, il faut d'abord l'éloigner en lui demandant à voir Carla...  
Retournez voir Stan, et marchandez jusqu'à ce qu'il vous cède le bateau.

Et voilà, en route vers l'île aux Singes ! !

## Partie 2 : Le voyage

Dans le bateau, trouvez d'abord la recette miracle-qui-fait-arriver-on-ne-sait-comment-à-l'île-aux-singes. Dans la cuisine, prenez un paquet de céréales et ouvrez-le. Vous trouvez un cadeau-surprise qui se révèle être une clé ! C'est la clé de l'armoire dans la cabine du Capitaine. Dedans vous trouvez la recette et de la cannelle.

Bon, faites la recette : il vous faudra la cannelle, les pastilles de menthe, le drapeau qui flotte en haut du mât, l'encre sur le bureau, le vin trouvé dans un coffre de la cale, le poulet-poulie, la poudre trouvée à la cale, et enfin vos céréales !

BAOUM PCHCHCHCHCHCH... Abracadabra... Et voilà l'île aux Singes !

Pour y aller, mettez un bout de corde au bout du canon, de la poudre dans sa bouche, allumez un papier dans le feu sous la marmite et utilisez votre casserole près du canon.

### Partie 3 : Dans les Profondeurs de l'île aux Singes

Il faut d'abord récupérer les rames pour pouvoir utiliser la barque. Pour cela, allez au fort sur le volcan et prenez la lunette (que vous démontez), la poudre et la corde.

Faites sauter le barrage en utilisant la lentille sur la poudre placée sur le barrage et vous pourrez aller chercher la deuxième corde, celle du pendu (ça porte chance).

Avec vos deux cordes, vous pouvez descendre dans la crevasse et récupérer les rames.

Il faut ensuite amener le petit singe devant la barrière qui bloque l'accès à la Tête de Singe.

Appâtez-le avec des bananes (sur la plage et chez les Indigènes, il y en a. Il faut aussi en faire tomber du bananier.) et montrez-lui le mécanisme du nez du totem. Il vous imitera.

Pour récupérer la clé de la tête, ramassez une petite idole dans le sanctuaire et échangez-la aux Indigènes contre le ramasse-bananes. Herman Toothrot vous donnera la clé en échange de ce dernier.

Avant d'entrer, allez chez les Indigènes et donnez-leur votre manuel "comment garder la tête froide en navigant" contre la Tête de Navigateur.

Entrez dans la grotte et suivez les indications de la tête. Arrivé au bateau-fantôme, demandez gentiment à la tête son collier et montez à bord.

Récupérez la clé accrochée devant LeChuck grâce à l'aimant de Stan.

Ramassez la plume en bas dans la deuxième pièce et servez-vous en pour chatouiller le pirate endormi. Il va en laisser tomber sa bouteille de grog.

Ouvrez la grille avec la clé et endormez les rats avec le grog pour prendre de la graisse.

Graissez la porte sur le pont et entrez. Prenez les outils et défoncez la caisse où est planquée la racine. Ramenez-la aux Indigènes pour obtenir la bière de racine.

### Partie 4 : Guybrush s'énerve

Allez à l'église et interrompez le mariage.

Utilisez la bière de racine sur LeChuck, qui va vous expédier en l'air...

En vous relevant, ramassez la bière et finissez-en avec ce pirate-fantôme !

Et voilà. Admirez le feu d'artifice et téléchargez Monkey Island II: LeChuck's Revenge pour connaître la suite !

J'espère pour vous que vous n'avez pas utilisé cette soluce à chaque fois que vous étiez bloqué?? Sinon, ça n'a pas dû être marrant... Allez, le prochain coup, entièrement sans soluce, OK ?