

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

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

MONKEY ISLAND 2 : LeChuck's Revenge

Partie 1 : L'embargo de Largo

Dans cette partie, il faut réunir les quatre ingrédients nécessaires pour créer une poupée vaudou. Si vous ne le saviez pas, allez discuter avec Mojo au marais.

Après la dispute avec Largo Lagrande, ramassez la pelle sur le panneau.

Promenez-vous dans le village de Woodtick. Entrez dans le deuxième bateau à droite. (C'est le bateau de Wally, le cartographe)

Prenez une feuille de papier et le monocle de Wally quand il le lâche pour le poser sur la table. (Vous pouvez également lui parler c'est plus sympa...)

Allez voir les pirates (le bateau suivant) et récupérez le seau qui est en bas à gauche de l'écran (Suppliez les jusqu'à ce qu'ils acceptent).

Entrez ensuite chez le tavernier (le premier bateau sur la gauche) et parlez au barman en attendant Largo. Lorsqu'il a craché un truc vert immonde et qu'il est parti, récupérez-le avec le papier de chez Wally. Vous avez le premier ingrédient de la poupée.

Sortez et retournez dans la taverne en passant par la fenêtre cette fois. Il y a un couteau sur la table. Prenez-le.

Allez au dernier bateau au fond du village (c'est l'hôtel) et entrez. Coupez la corde de l'alligator, ramassez les croûtes de fromage et entrez dans la chambre. C'est celle de Largo. Prenez la perruque (postiche). Vous avez le deuxième ingrédient.

Il est temps de visiter le reste de l'île de Scabb...

Allez au cimetière et dirigez-vous vers la butte au fond. Il y a la tombe de Marco Largo Lagrande. Creusez avec la pelle pour déterrer l'os. Vous avez le troisième ingrédient.

Allez à la plage et ramassez le bâton qui est sur la route avant d'arriver sur la plage proprement dite. Allez au marais.

Utilisez le seau dans le marais pour le remplir et entrez dans le cercueil. Ramez jusqu'à l'entrée de la Mojo. Dans le sas d'entrée, récupérez la ficelle. Vous pouvez discuter avec Mojo. Retournez au village.

Allez chez Largo et déposez le seau de boue sur la porte lorsque celle-ci est fermée ! Attendez Largo. Une fois qu'il a fait son cinéma, allez au pressing. Retournez dans la chambre de Largo. Refermez la porte et prenez le ticket qui s'y trouve attaché. Retournez encore au pressing et donnez-lui le ticket en échange du soutien-gorge de Largo (hum, ce n'est pas très sérieux tout ça...). Vous avez le quatrième ingrédient.

Pendant que nous sommes au pressing, nous allons attraper le rat. Pour cela, ouvrez la boîte et placez-y le bâton. Utilisez votre ficelle avec le bâton. Déposez également les croûtes de fromage

dans la boîte. Reculez-vous un peu et quand le rat entre dans la boîte, tirez sur la ficelle. Récupérez le rat piégé. Allez à la cuisine de la taverne en passant par la fenêtre. Mettez le rat dans la vichyssoise (Mmmm, c'est bon !) et retournez dans le bar par la porte cette fois. Ce qui est plus naturel. Discutez avec le barman de son ragoût à la sauce au rat et quand il vous propose du travail, acceptez-le. Sortez par la fenêtre. Vous avez maintenant assez de sous pour aller louer un bateau chez le capitaine Dread au bateau-maison de la péninsule.

Avant cela, il faut retourner chez Mojo pour lui porter le crachat, la perruque, l'os et le soutif. Elle vous confectionnera une poupée vaudou. Allez au contact de Largo dans sa chambre et utilisez la poupée avec les aiguilles. Ca y est, vous êtes débarrassé de lui. Mais gare à sa vengeance...

Allez chez le capitaine Dread, donnez-lui le monocle et embarquez !

Partie 2 : Les quatre cartes

Cette partie est la plus longue et la plus intéressante du jeu. Il serait dommage de tout faire avec cette soluce. Réfléchissez un peu, vous en serez d'autant plus fier.

Comme le nom de cette partie l'indique, il faut récupérer 4 morceaux de plan.

Avant de rentrer dans le bateau du Capitaine Dread, prenez le sac de nourriture pour perroquet qui est sur le bateau. Entrez discuter avec le capitaine.

Vous allez à l'île de Phatt.

Malheureusement pour vous, vous êtes gaulé par la police locale et allez en prison (Ne passez pas par la case départ et ne recevez pas 20 000 balles. Dommage).

En prison, soulevez le matelas et récupérez le bâton. Utilisez-le sur les ossements. Bingo, vous avez de quoi appâter le chien. Récupérez la clé et sortez de cette cage... Récupérez les enveloppes qui sont sur le bureau. Il y a toutes vos affaires et celles d'un singe. Ouvrez-les.

Sortez et dirigez-vous vers la bibliothèque. Tout de suite en entrant il y a un phare. Tripotez-le pour le casser et récupérez la lentille qui se trouve à l'intérieur. Discutez avec la vieille bibliothécaire pour avoir la carte de membre. Racontez-lui n'importe quoi quand elle vous demande vos nom, prénom... de toute façon, ça ne change rien.

Lorsque vous avez la carte, vous pouvez aller choisir des livres dans l'armoire à tiroirs. Il faut prendre les livres suivants :

A la lettre D, Désastres "Les plus importantes épaves de notre siècle"

Recettes vaudou à la lettre R, "Les joies du sortilège" 101 recettes vaudou essentielles

Un livre au hasard que l'on utilisera plus tard.

Ne vous privez pas de regarder les autres tiroirs, ça vaut le coup d'œil.

Retournez discuter avec la vieille pour pouvoir réellement emprunter les livres.

Une fois que vous avez fait cela, voici comment obtenir chacun des plans. Ce n'est pas la manière la plus rapide mais au moins elle est logique. Ce qui est quand même mieux.

Plan 1 : celui chez Elaine Marley.

Alors que vous êtes encore sur l'île de Phatt, allez dans la ruelle juste à côté de la librairie. Lorsque le joueur à terminé et gagné, suivez-le jusqu'à la ruelle suivante. Observez bien la main qui sort de la porte. Retournez au casino pour regarder de nouveau le joueur gagner. Maintenant c'est à votre tour. Allez toquer à la porte et demandez quel sera le prochain numéro à la loterie.

Répondez aux questions en donnant toujours le premier chiffre indiqué par la main. Lorsque vous avez le chiffre gagnant, retournez jouer au casino pour avoir essentiellement l'invitation au bal costumé de chez Elaine Marley. Vous pouvez recommencer pour avoir les autres lots.

Reprenez le bateau et allez sur l'île de Booty. Entrez dans le magasin de costumes et récupérez le vôtre en donnant votre invitation au marchand. Allez voir le garde de la petite habitation sur la route du manoir de Elaine Marley. Dites-lui que vous avez un costume et une invit'. Rougissez au passage devant cette charmante jeune femme si sympathique et allez au manoir par les jardins. Entrez dans la maison et prenez le morceau de plan sur le mur. Et d'un! Nan, c'est pas si simple...

Sortez avec le plan et faites-vous attaquer par le molosse. Une fois dans la chambre d'Elaine, racontez lui des salades du style "je ne peux pas vivre sans toi" et débrouillez-vous pour qu'elle jette la plan par la fenêtre. Lorsqu'elle est partie, récupérez la rame sur le mur avant de descendre. Arrivé en bas, essayez de choper le plan. Dommage, il s'envole. Alors vengez-vous sur le chien et mettez-le dans votre poche!!! (Notez que ce chien s'appelle Guybrush, Elaine est vraiment reconnaissante...)

Passez derrière la maison par la gauche et tapez dans la poubelle. Lorsque le cuisinier sort de sa pièce, faites le tour de la maison en le laissant vous poursuivre. Vous devez vous débrouiller pour arriver avant lui à la cuisine. Entrez et prenez un beau gros poisson sur la table. Reprenez le bateau et allez à l'île de Phatt.

Allez sur la jetée et proposez un concours de pêche au pêcheur. Miraculeusement, vous avez un poisson énorme dans votre poche et vous lui prenez sa canne à pêche (Espèce de pirate, c'est un enfant...).

Dirigez-vous vers la falaise de l'île de Booty et utilisez la canne pour repêcher le plan. Ça y est !!! Eh non, encore un peu de patience...

Allez à l'arbre. Placez la pagaie de chez Elaine dans le premier trou. Montez dessus. Profitez bien de ce moment mémorable !!! Un de mes préférés de toute la série. Lorsque vous êtes réveillé, ramassez la rame cassée et allez à l'île de Scabb chez le menuisier pour la faire réparer. Une fois que c'est fait, revenez à l'arbre et recommencez à grimper. Une fois sur la rame, prenez la cale qui se trouve juste derrière vous et placez-la dans le trou suivant. Avancez. Prenez maintenant la rame et placez-la dans le trou suivant... Je sens que vous avez compris. Petit malin...

Lorsque vous êtes en haut de l'arbre, entrez dans la plus grande hutte et lancez le chien dans le tas de plan. C'est le seul à pouvoir le retrouver à l'odeur! Ah, ces chiens. Je les déteste. Bon, c'est pas tout ça mais ça y est vous avez votre premier morceau de carte !

Passez prendre le télescope dans la cabane du fond.

Plan 2 : celui chez l'ivrogne.

Sur l'île de Booty, discutez avec Kate Capesize pour lui demander un prospectus. Allez chez l'antiquaire et achetez le panneau que le perroquet regarde et remplacez-le par le sachet de graines que vous avez. Vous pouvez maintenant acheter le miroir. Donc, achetez-le. Allez sur l'île de Phatt et collez le prospectus sur l'affiche à côté de la prison (là où il y a votre tête). Ressortez de l'île. Allez boire un coup et discuter avec votre ami le tavernier de l'île de Scabb par exemple. Profitez en également pour placer la banane sur le métronome et récupérer le singe.

Revenez sur l'île de Phatt et libérez Kate. Hé hé vous avez la clé ! Prenez son enveloppe et récupérez le grog sans alcool.

Montez le sentier qui mène à la cascade et utilisez votre singe sur la pompe. C'est très pratique d'avoir un singe n'est-ce pas ? Redescendez et empruntez le passage qui a été découvert.

Allez au cottage. Ouvrez les volets.

Rentrez dans le cottage et proposez un concours d'alcool à l'ivrogne. Lorsqu'il vous donne le verre de grog, ramassez-le et allez le vider dans l'arbre mort au fond de la pièce. Remplissez votre verre avec le faux grog de Kate. Hé hé vous allez gagner le concours. L'ivrogne est raide mort. Placez le miroir sur le mur de droite. Il y a l'emplacement. Dehors, placez le télescope sur le bras de la statue. Une marque se forme sur le mur du fond.

Placez-vous sur la trappe et appuyez pile sur la trace que vous avez fait juste avant. Vous tombez dans la cave et vous pouvez prendre le deuxième morceau de plan dans la main du squelette !

Plan 3 : celui chez l'antiquaire.

Allez boire un coup chez votre ami au bar de l'île de Scabb. Demandez-lui un grog jaune (le Duvet Jaune de Bébé) et un grog bleu (La Baleine Bleue). Mélangez ces deux grogs pour obtenir une substance verte que l'on peut également appeler grog. Si vous n'avez pas encore de corne de Brume, courez vite en acheter une chez l'antiquaire de l'île de Booty. Vous en aurez une pour un bon prix.

Rendez-vous ensuite au concours de crachat. Premièrement, discutez avec le boss du terrain de crachat et soyez bien ridicule. Mais il est déjà temps de prendre votre revanche. Sonnez un coup de corne de brume et quand le gars est parti voir où vous étiez, profitez-en pour piquer les petits drapeaux qui marquent les meilleurs crachats et pour les déplacer. Hé hé, c'est futé hein ? Bon, deuxième étape, lorsqu'il revient, utilisez la paille avec le grog vert. Votre cher Guybrush préféré vous demandera ce que c'est que ce truc dégou. Ne vous préoccupez pas de ça. Allez vous placer à la ligne de crachat et attendez que le vent soit favorable pour cracher (Le foulard de la dame du fond vole...). Vous venez de gagner (j'en suis sûr) votre premier concours de crachat. Et vous obtenez une merveilleuse, que dire sublime plaque commémorative. Bref, cette plaque est très moche et vous allez vous débrouiller pour la vendre à l'antiquaire contre 6000 pièces, ce qui représente exactement le prix de location d'un bateau à Kate. Donc, comme vous êtes à côté d'elle, vous lui en louez un. Regardez le livre des désastres que vous aviez pris à la bibliothèque et notez les coordonnées du bateau. Donnez-les à Kate et plongez à cet endroit. Prenez la proue du bateau. Remontez avec l'ancre et échangez cette belle grosse tête contre le plan chez l'antiquaire. Et de trois !

Plan 4 : le dernier dans la crypte.

Allez à l'île de Scabb et faites un truc pas gentil. Vous allez scier la jambe de bois du pirate. Pendant qu'il hurle (terrible cette scène), allez chez le menuisier et oh miracle il est parti. Profitez-en donc pour prendre le marteau et des clous. Retournez sur l'île de Booty chez ce cher et tendre Stan. Discutez cercueils et proposez-lui d'en essayer un devant vous. Récupérez son mouchoir et quand il est dans le cercueil, utilisez les clous et le marteau pour l'enfermer. Prenez la clé de la crypte au fond du magasin.

Où allons-nous maintenant ? Eh bien sur l'île de Phatt. Pourquoi ? Pour aller rendre visite au gouverneur. Mais pourquoi ? Non, mais ça suffit toutes ces questions ? Je vais répondre pas de panique...

Bon, allez donc au manoir du gouverneur. Baratinez le garde à l'entrée en lui disant qu'il y a le feu à la cuisine (c'est classique certes mais ça marche toujours...). Montez dans la chambre du gouverneur et pendant qu'il pionce, échangez le livre qui est sur son lit contre celui que vous aviez pris au pif à la librairie. Ah, vous ne l'aviez pas fait ? Eh bien dépêchez-vous je vous attends avant de poursuivre. Ça y est ? Eh ben c'est pas trop tôt... Bon, échangez donc les deux livres.

Faites maintenant un petit bain de soleil à la plage de l'île de Scabb. Allez voir le nom du propriétaire du Resto. Il correspond à une phrase dans le livre que vous venez de récupérer. Notez-la, ou gardez-la en mémoire comme vous voulez. Allez au cimetière et ouvrez la crypte avec votre clé. Une fois dedans, repérez le cercueil qui correspond à la citation. Ouvrez-le et prenez des cendres.

Direction Mojo. Regardez dans son étagère à l'entrée après le produit Cendre de Vie. Discutez avec la vaudou et donnez-lui les cendres. Donnez-lui également le livre "Les joies du sortilège". Elle vous remettra la potion magique !!!

Bien, retournez au cimetière voir Rapp. Utilisez la Cendre de Vie sur lui. Proposez-lui de lui rendre service. Allez à son restaurant, ouvrez et fermez (la porte puis le gaz pour ceux qui ont un cerveau ramolli). Retournez à la crypte, utilisez une dernière fois la Cendre de Vie et récupérez le dernier plan.

Pour terminer cette partie.

Allez voir Wally et donnez-lui la lentille (qui provient du phare de la librairie) pour qu'il fasse le plan entier. Allez chez Mojo chercher la "love-potion", portez-la à Wally et montez dans la caisse qui est apparue dans le marais.

Partie 3 : La forteresse de LeChuck

Pour commencer, allez vers la porte où vous voyez plein de panneaux. Sortez le papier où il y avait le crachat de Largo et lisez-le. Il contient les informations pour sortir du labyrinthe. Comment faire ? Les trois premières strophes de chaque couplet correspondent aux portes qu'il faut emprunter. Facile... Quand vous arrivez devant la grosse porte, ouvrez-la, prenez la grosse clé... Surprise !

Quand vous vous retrouvez accroché à côté de Wally, utilisez la paille avec le grog vert et crachez plusieurs fois pour éteindre la flamme.

Ensuite, lorsque vous vous retrouvez dans le noir, craquez une allumette. Si si, vous avez des allumettes : dans le paquet vaudou :)

Partie 4 : L'île de Dinky

En arrivant, beaucoup de petites choses facile à faire.

Sur la plage, ramassez la bouteille, le verre et le levier. Cassez la bouteille avec le levier, remplissez le verre avec de l'eau de mer. Passez l'eau à l'alambic. Ouvrez le tonneau avec le pied de biche et récupérez le biscuit. Donnez-le au perroquet. Il vous indique une direction à prendre dans la jungle. Retenez-moi ça !

Ensuite, allez dans la jungle et prenez tout de suite à gauche. Au fond, utilisez la bouteille cassée sur le sac. Récupérez les biscuits et utilisez l'eau douce dessus. Donnez les deux biscuits au perroquet. Il vous indique la suite de la route dans la jungle. Retenez bon sang !

Maintenant que vous connaissez la route dans la jungle, allez-y. Pensez tout de même à récupérer la ficelle et la dynamite près de la mare au début. Vous croisez un dinosaure, un dauphin, un tas de rochers et vous arrivez au X. Commencez à creuser avec la pelle. Mmmm, ça sent le trésor tout ça. Lorsque vous butez sur un truc solide, allumez la dynamite, balancez-la et planquez-vous ! Bon, vous devez commencer à reconnaître la cinématique du début du jeu non ? Bon, si oui, utilisez la corde avec le pied de biche et accrochez-vous au morceau de fer qui pend. Si vous ne reconnaissez pas, faites pareil quand même.

Bon, je vous conseille avant de faire tout ça, d'aller discuter avec l'ermite. Il a des choses à vous apprendre sur la philo je suis sûr.

Bref, maintenant vous êtes dans le noir. Cherchez l'interrupteur (sur votre droite) et allumez ! Nouvelle surprise !

Changement d'objectifs : refaire une poupée vaudou contre LeChuck. Il vous faut quelque chose de sa tête, quelque chose de ses ancêtres, quelque chose de son corps, quelque chose de ses vêtements.

Alors allons-y. Allez tout au fond à droite dans l'infirmerie et récupérez les gants dans la poubelle, la seringue dans le tiroir et le crâne. Un ingrédient.

Ensuite, un peu avant, il y a une pièce avec des caisses. Récupérez le ballon et une poupée. Allez gonfler le ballon et les gants à l'hélium dans la pièce voisine (où il y a le distributeur). Dans cette même pièce, utilisez le retour de monnaie pour faire tomber une pièce. Attendez que LeChuck arrive et lorsqu'il se retourne pour ramasser la pièce, tirez sur son caleçon. Un deuxième ingrédient.

Lorsque vous rencontrez une fois LeChuck, tendez-lui le mouchoir de Stan. Il va le rendre plein de morve. Eh oui, c'est le troisième ingrédient.

Finalement, allez dans l'ascenseur et lorsque LeChuck arrive, utilisez le levier. Ça va couper sa barbe. Ramassez et comme ça, vous avez tous les ingrédients pour faire la poupée. Mettez le tout dans le sac vaudou (avec la poupée) et secouez. Vous avez votre poupée vaudou et vous pouvez vous servir de la seringue comme aiguille.

Utilisez ça sur lui dès que vous le voyez. Et après cela, allez le retrouver et discutez avec lui. Arrachez-lui la jambe et enlevez-lui son masque...

Profitez de cette fin mystérieuse.

BRAVO, vous avez terminé. Je ne vous félicite pas car vous avez triché et que ce n'est pas nécessaire. Moi j'ai tout fait sans la soluce, en anglais et à 12 ans. Alors hein !