

SOLUTION DE MONKEY ISLAND 2 – LE CHUCK'S REVENGE

Partie 1 : L'embargo de Largo

Vous n'y échapperez pas Largo va vous prendre tout votre fric ! Une fois détroussé, prenez le panneau se trouvant à côté du pont pour prendre la pelle. Rendez-vous ensuite chez Wally, le cartographe. Discutez avec lui, ramassez une feuille de papier vierge sur le sol et profitez de son inattention pour lui voler son monocle. Ensuite, allez à la taverne et parlez au barman. Après le passage du pirate, récupérez le mollard qui dégouline sur le mur à l'aide de la feuille prise chez Wally. Sortez du bateau et passez par la fenêtre de ce dernier pour accéder à la cuisine. Une fois à l'intérieur, prenez le couteau sur la table et sortez par la fenêtre. Dirigez-vous ensuite à l'hôtel. Coupez la corde de l'alligator, prenez les copeaux de fromage dans le bol et sortez. Allez à la blanchisserie et prenez le seau se trouvant sous les trois pirates (ne se trouve que dans le mode dur - les actions spécifiques au mode dur sont notées "MD"). Sortez de la ville, allez à la plage pour prendre le bâton qui se trouve par terre (MD) et au cimetière.

Allez sur la colline et utilisez la pelle sur la tombe du grand-père de Largo, vous récupérez un de ses os. Sortez et allez au marais. Remplissez le seau de boue et utilisez le cercueil pour vous diriger vers la tête de mort. Dans la pièce se trouve une ficelle (MD), prenez-la. Discutez avec la prêtresse (elle vous donne la liste des ingrédients de la poupée vaudou) et donnez-lui le crachat et l'os de son grand-père. Retournez à l'hôtel et entrez dans la chambre de Largo. Prenez la postiche (et la chemise sur le lit si vous êtes dans le mode facile, vous avez les quatre ingrédients) et posez le seau sur la porte de la chambre fermée. Ensuite, il faut de rendre à la blanchisserie. Parlez à Mad Marty, et après l'intervention de Largo, retournez dans sa chambre. Prenez le ticket du blanchisseur derrière la porte et récupérez le soutien-gorge de Largo chez Mad Marty (MD). Retournez au marais donner les derniers ingrédients. Attaquez le pirate dans sa chambre en utilisant les aiguilles avec la poupée vaudou. Retournez à la blanchisserie, ouvrez la boîte à côté des pirates, coincer-y le bâton auquel vous attachez le bout de ficelle et placez dans la boîte le fromage. Dès que le rat commence à grignoter les copeaux, tirez sur la ficelle, approchez-vous de la boîte et récupérez le rat s'y trouvant. Retournez dans la cuisine, placez le rat dans la « vichyssoire » et commandez au barman de quoi manger. Comme il n'y a plus de cuisinier, prenez la place dans les cuisines. Sortez par la fenêtre et dirigez-vous à la péninsule au sud de l'île. Parlez au capitaine Dread, donnez-lui le monocle volé au cartographe et payez votre voyage.



Partie 2 : Les quatre morceaux de la carte

Sur le bateau, prenez les graines de perroquet et partez sur l'île de Phatt. Après votre arrestation, soulevez le matelas en le tirant et prenez le bâton. Utilisez-le sur l'os du squelette et donnez-le au chien. Prenez la clé sur le sol, ouvrez la cellule et prenez et ouvrez l'enveloppe sur le meuble (il y en a deux en MD). Sortez de la prison et allez à la bibliothèque. Inscrivez-vous et dirigez-vous vers les casiers et regardez les livres suivants : "Les plus grandes épaves de notre siècle" à la lettre D, "Les joies du sortilège" à la lettre R et un autre livre au hasard. Dirigez-vous vers la maquette du phare, ouvrez-la et prenez la lentille à l'intérieur. Sortez de la bibliothèque et engagez-vous dans la ruelle juste à coté. Là, suivez le joueur victorieux et observez-le. Frappez à la porte et répondez le premier chiffre montré par sa main. Retournez dans la ruelle et jouez le numéro gagnant. Choisissez l'invitation au bal costumé. Allez ensuite au manoir du gouverneur de l'île. Dites au garde qu'il y a le feu aux cuisines. Montez dans la chambre du gouverneur et échangez le livre posé sur son ventre par celui emprunté au hasard à la bibliothèque. Rejoignez le capitaine Dread et allez sur l'île de Booty. Entrez dans le magasin et achetez les objets suivants : la scie, le panneau "mifiez-vous du perroquet", la corne de brume et une plume (et le morceau de carte dans le mode facile). Accrochez le sac au crochet qui tenait le panneau et achetez le miroir. Sortez et prenez un prospectus distribué par la femme(MD). Allez ensuite chez le marchand de costume et récupérez votre déguisement. Allez ensuite à la demeure du gouverneur de l'île. Entrez, prenez le morceau de carte au mur et sortez. Le jardinier et le chien vous arrêtent et vous conduisent à Elaine qui jette la carte par la fenêtre(dans le mode facile, vous la trouvez devant la maison).

Pendant absence d'Elaine, prenez la rame sur le mur(MD), sortez et dirigez-vous à l'arrière du manoir. Secouez la poubelle plusieurs fois et quand le cuisinier vous poursuit, semez-le en faisant le tour de la maison et rentrez dans la cuisine. Prenez le poisson (MD) et sortez. Approchez le chien et capturez-le(MD). Retournez sur l'île de Phatt et lancez un défi au pêcheur. Donnez-lui le poisson et en récompense, il vous donne sa canne à pêche. Retournez sur l'île de Booty, plus précisément à la falaise, et utilisez la canne sur la carte. Manque de chance un oiseau vous la vole. Allez donc à l'arbre géant. Utilisez la rame dans le deuxième trou. La rame se casse. Allez chez le menuisier de l'île de Scabb, demandez-lui de vous réparer la rame. Retournez à l'arbre géant, placez la rame dans le deuxième trou, prenez la planche et mettez-la dans le troisième trou. Montez dessus, prenez la rame et ainsi de suite. Au sommet de l'arbre, prenez le télescope. Entrez dans la hutte et lâchez le chien dans le tas de papiers. Vous obtenez le premier morceau de carte. Allez ensuite à la taverne de l'île de Scabb et commandez une boisson jaune et une bleue grâce à votre carte de bibliothèque. Mélangez-les pour obtenir une boisson verte. Posez la banane sur le métronome et capturez le singe. Allez sur l'île de Phatt, collez le prospectus de Kate sur votre avis de recherche. Allez dans la prison, prenez l'enveloppe sur le meuble et libérez la prisonnière. Allez à la cascade, suivez le chemin qui monte et utilisez le singe sur la pompe et empruntez le trou dans la cascade. Dirigez-vous au cottage et défiez l'homme. Jetez votre verre plein sur l'arbre et remplissez-le de la bouteille se trouvant dans l'enveloppe de Kate. Après sa défaite sortez et utilisez le télescope dans l'arbre. Rentrez, posez le miroir dans le cadre et ouvrez les volets. Poussez ensuite la brique éclairée et prenez le morceau de carte (dans le mode facile, poussez le levier à coté de la trappe et prenez la carte sur le squelette). Sur l'île de Booty, participez au concours de crachats. Décevant, non ? Utilisez maintenant la corne de brume. Pendant l'absence de l'arbitre, changez les drapeaux de place. Reparticipez au concours et crachez pendant que le foulard de la dame s'envole. Vous gagnez une plaque de bronze. Allez ensuite la vendre au marchand en insistant. Lisez le livre sur les épaves et notez les coordonnées du bateau. Parlez à Kate et louez son bateau allez au lieu où le bateau a coulé et prenez la tête de singe. Sortez et échangez-la au marchand contre le troisième morceau de carte. Sur l'île de Phatt, allez voir les trois pirates à la blanchisserie et coupez la jambe de bois du premier à l'aide de la scie. Allez chez le menuisier et volez-lui le marteau et les clous. Retournez sur l'île de Booty, dans le magasin de Stan, parlez-lui et demandez une démonstration. Quand le cercueil est fermé, utilisez les clous sur le cercueil pour le clouer. Prenez ensuite la clé de la crypte et allez au cimetière de l'île Scabb. Ouvrez la crypte avec la clé. Lisez le livre sur les citations et ouvrez la tombe de Rapp Scalion. Prenez de ses cendres et allez chez Mojo(dans le mode facile, il y a le dernier morceau de carte). Dans la première pièce, prenez le bocal "Cendres de vies", puis donnez à Mojo les cendres du mort, pour avoir une potion. Utilisez-la sur Rapp Scalion et acceptez le marché proposé. Allez sur la plage, entrez dans le restaurant avec la clé et éteignez le gaz en poussant le bouton. Retournez le voir et prenez le dernier morceau de carte. Donnez ensuite la carte complète à Wally et la lentille du phare pour qu'il la reproduise sur une seule feuille. Allez voir Mojo et prenez la bombe en lui ayant préalablement donné le livre sur le vaudou. Retournez voir Wally et apprenez qu'il a été capturé par LeChuck. Allez de nouveau au marais et entrez dans la caisse sur la rive.



Partie 3 : La forteresse de LeChuck

Dans la forteresse, trouvez Wally dans la prison, parlez-lui et partez à la recherche de la clé. Retournez voir les panneaux et allez à l'arrière-plan. Lisez le papier sur lequel était le crachat. C'est le guide pour accéder aux autres partie de la forteresse. Poussez les statues dans l'ordre et empruntez le passage ouvert. Si vous avez remarqué la quatrième strophe correspond à la première du paragraphe suivant(dans le mode facile, avancez-vous dans la forteresse jusqu'à la porte en bois). Poussez la porte qui apparaît si vous ne vous êtes pas trompé. Prenez la clé à coté du fauteuil. Vous voilà maintenant emprisonné ! Pour vous libérer, buvez à l'aide de la paille votre boisson verte et crachez deux fois sur le bouclier de droite(dans le mode facile, parlez à Wally et acceptez son idée). Dans le noir, allumez une allumette dans le sac à gri-gri et en route pour la dernière partie !



Partie 4 : L'île au trésor

Sur la plage, ramassez le verre, le levier et la bouteille. Cassez-la sur un rocher. Prenez de l'eau de mer avec le verre et utilisez-la dans l'alambic pour la dessaler. Utilisez le levier pour ouvrir le tonneau et récupérer trois biscuits (un dans MD). Dans la jungle, allez à gauche pour arrivez à l'arbre. Utilisez la bouteille cassée sur le sac en l'air et récupérez le paquet de biscuits (MD). Retournez voir le perroquet et donnez-lui un biscuit. Notez la direction qu'il vous donne. Ensuite allez de nouveau dans la forêt mais cette fois-ci, à droite, vous arrivez devant une mare. Prenez la ficelle autour de la boîte et ouvrez la ensuite avec le levier. Prenez la dynamite à l'intérieur. Prenez la direction que le perroquet vous a donnée. Une fois là-bas, donnez-lui encore un biscuit. Allez à l'endroit indiqué et donnez-lui le dernier biscuit. Cette nouvelle indication vous mène à une grande croix. Creusez avec la pelle et quand vous touchez le béton, allumez les explosifs avec la dernière allumette et posez-les dans le trou. Vous voilà maintenant dans un bel embarras. Pour en sortir, utilisez la corde avec le levier pour faire un joli grappin. Lancez-le sur les tiges de fer au plafond. Vous récupérez donc le coffre, mais la corde cède et vous vous retrouvez dans le noir. Allumez l'interrupteur à votre gauche. LeChuck est là ! Il n'est donc pas mort dans l'explosion ! Il faut lui régler son compte une fois pour toute. Pour cela, retournez dans la salle du coffre et prenez le ticket. Dans la salle où sont entreposés les cartons, prenez la poupée, le ballon et la bouteille. Dans la salle de l'infirmerie, la tête de votre père, dans le tiroir, la seringue et dans la poubelle de droite les gants. Dans la pièce avec le distributeur, gonflez le ballon et les gants avec la bouteille d'hélium et tirez le retour de pièce du distributeur, une pièce sort. Dès que LeChuck arrive et se penche pour prendre la pièce, "prenez LeChuck" pour prendre son caleçon ! Appelez l'ascenseur, et quand le pirate arrive tirez le levier pour faire partir l'ascenseur. Récupérez sa barbe au sol et redescendez. Donnez-lui le mouchoir de Stan, il vous le rend usé. Maintenant, vous avez tous les ingrédients pour une poupée vaudou ! Mettez la poupée en plastique, le crâne, le mouchoir, le caleçon et sa barbe dans le sac à gri-gri pour obtenir la poupée. Quand vous rencontrez LeChuck, utilisez enfin la seringue sur la poupée et admirez la dernière scène de ce magnifique jeu.

FIN

<http://www.biblioklik.be.cx>