

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND™



LE GUIDE DE L'ACTE I



Certaines énigmes d'Escape from
Monkey Island risquent de mettre votre
imagination à rude épreuve.

Mais n'ayez crainte, moussaillon,
si vous éprouvez des difficultés
à progresser dans ce monde peuplé
de pirates et de perroquets sociopathes,
ce petit guide est fait pour vous.

Bonne chance...



INTRODUCTION

Avant de vous lancer dans le jeu proprement dit, une petite énigme vous attend sur le pont du bateau. Il vous faut vous débarrasser du navire pirate ennemi en le coulant. Pour cela, vous devez :

- 1- Renverser le brasero.
- 2- Prendre un charbon ardent.
- 3- Jeter le charbon sur le canon chargé.

Vous pouvez maintenant profiter des cinématiques qui suivent...





L'île de Mêlée

Arrêtez la catapulte !

Pour votre première mission, vous devez empêcher la destruction du manoir. Vous avez besoin de deux objets pour cela : la chambre à air éclatée que vous trouverez au port, et les bretzels fourrés à la cervelle du SCUMM Bar.

1- La chambre à air éclatée est sans doute l'objet le plus facile à obtenir. Rendez-vous au port et regardez entre le distributeur de grogs et la capitaine du port.

2- Obtenir les bretzels demande plus de réflexion. Allez au SCUMM Bar et essayez de prendre les bretzels du marin ivre au fond de la salle. Parlez ensuite aux pirates qui jouent aux fléchettes. Demandez-leur pourquoi il y a tant de trous autour de la cible et défiez-les. Vous pourrez alors leur demander de tirer sur le ballon d'anniversaire du pirate ivre. Une fois le ballon éclaté, récupérez les bretzels.

Ça y est. Vous avez tout ce qu'il vous faut. Retournez au manoir du Gouverneur.

1- Utilisez la chambre à air éclatée avec le cactus, à droite du manoir. Cela le transforme en un lance-pierres géant.

2- Donnez un bretzel à l'opérateur de la catapulte. Il sort de l'écran pour sa pause-déjeuner. Pendant ce temps, allez à l'arrière de la catapulte et déréglez les commandes de la catapulte.

En route pour l'île de Lucre

Une fois la catapulte neutralisée, vous devez trouver un bateau et réunir un équipage pour aller sur l'île de Lucre. Vous avez besoin de deux objets pour cela : le sceau officiel de l'île de Mêlée et un contrat d'embauche signé pour un poste de fonctionnaire pépère.

1- **Pour obtenir un contrat d'embauche, entrez dans le manoir et regardez la commode** où sont empilées les porcelaines, au fond de la pièce.

Vous trouverez un contrat qui, après vérification, se révèle être le contrat d'embauche pour un poste de fonctionnaire pépère. **Donnez-le à Elaine pour qu'elle le signe.**

2- Pour obtenir le sceau officiel de Mêlée, il suffit de parler avec Elaine et de lui dire que vous avez quelques problèmes pour trouver un bateau. Expliquez-lui que vous n'êtes pas habilité à en réquisitionner un. Elle vous prête alors le sceau officiel de l'île de Mêlée.

Vous pouvez poursuivre votre aventure.

1- **Rendez-vous devant l'hôtel de ville de Mêlée**, et parlez aux pirates au visage familier. Demandez-leur si vous n'avez pas fait un voyage vers l'île aux Singes ensemble autrefois, et écoutez leurs tirades.

Proposez-leur de se joindre à votre équipage et promettez-leur un poste de fonctionnaire pépère. Arrêtez la conversation et donnez-leur le contrat **d'embauche signé**.

2- Retournez au SCUMM Bar et parlez à Ignace Frometon, près de la cheminée. Demandez-lui pourquoi ses bras sont si gros, et demandez-lui de se joindre à votre équipage. Essayez de le convaincre de se joindre à vous, et défiez-le au bras d'insultes. Utilisez votre cerveau pour le battre.

3- **Pour obtenir un bateau, allez au port et montrez le sceau officiel de l'île de Mêlée** à la capitaine du port.

Elle comprendra que vous faites partie des puissants de ce monde et vous donnera un bateau... rose.



L'île de Lucre

Vous voilà enfin sur l'île de Lucre. Rendez-vous d'abord au cabinet d'avocats et lisez la lettre de grand-père Marley. Allez ensuite à la banque et, au passage, prenez le StupeurWare sur la table avec les magazines. Allez au guichet et demandez à accéder à votre coffre personnel.

Dans le coffre

Cette énigme est vraiment sympa. En effet, tout ce dont vous avez besoin se trouve à quelques centimètres de Guybrush.

- 1- Ramassez tous les objets se trouvant dans la pièce et dans le coffre ouvert.
- 2- Utilisez le sabre sur la charnière du bas de la porte du coffre.
- 3- Utilisez le sabre sur l'ouverture ainsi créée.
- 4- Mettez toutes les éponges naturelles dans cette ouverture.
- 5- Versez du grog sur l'ouverture remplie d'éponges.

La porte craque et vous êtes libre ! Le plus dur reste à faire cependant.

Pour prouver votre innocence, vous allez devoir trouver le nez de Lothar Bouif dans la banque, la petite vis en cuivre qui se trouve dans le butin et Lothar Bouif en personne.

Le nez

- 1- Allez sur la gauche de la banque et utilisez le sabre brisé sur la bouche d'égout pour l'ouvrir.
- 2- Examinez la plaque d'égout et notez les noms inscrits sur la plaque.
- 3- Allez au Palais de la prothèse et parlez à Dave Doubleborgne. Demandez-lui des prothèses gratuites. Utilisez les noms de la plaque d'égout pour obtenir la peau artificielle.
- 4- Utilisez la peau artificielle sur la bouche d'égout.

5- Utilisez la bouche d'égout avec la peau synthétique comme trampoline.

6- Une fois à l'intérieur de la banque, descendez par l'échelle et tirez sur la cordelette pour allumer la lumière.

7- Remontez et examinez l'ombre sur la gauche pour trouver le nez artificiel de Bouif. L'inspecteur Canard arrive immédiatement et prend le nez comme preuve.

8- Ressortez par la fenêtre.

Les deux autres quêtes sont inextricablement liées. Vous ne pouvez accomplir l'une sans l'autre, et vous devez ramasser beaucoup d'objets en chemin.

Lothar Bouif

Pour résoudre cette énigme, il vous faudra beaucoup marcher et réunir de nombreux objets sans logique apparente. Mais c'est la vie...

Le parfum

En sentant le mouchoir de Lothar Bouif, vous êtes assailli par une myriade de senteurs. Votre but est de créer un parfum qui imitera l'odeur du mouchoir pour le faire sentir à Dave Doubleborgne.

1- En quittant la banque, passez chez le vendeur de parfum ennuyeux et prenez un flacon d'eau de Cologne et un vaporisateur de parfum vide.

2- Retournez au Palais de la prothèse et faites jouer la boîte à musique pour Dave. Examinez le panier contenant les prothèses, près de la porte. Il contient une main artificielle en bois. Avec la musique en fond sonore, Dave n'entendra rien lorsque vous lui volerez... euh... emprunterez la main en bois.

3- Allez à l'Echoppe des appâts. Utilisez le vaporisateur vide sur les appâts gratuits et prenez-en un autre pour la route.

4- Utilisez la main artificielle sur le cirque de termites. Youpi !!

5- Allez chez le marchand de cannes. Prenez la sciure de bois près du banc. Utilisez-la avec le vaporisateur.

6- Sortez de la ville de Lucre et rejoignez le manoir lugubre d'Ozzie Mandrill. Ramassez la fleur près de la fontaine et utilisez-la avec le vaporisateur.

7- Allez dans les Marais Noirs et utilisez le vaporisateur avec la flaque d'eau. Vous avez votre Lothar n°5.

Les indications

Maintenant que vous avez le parfum, il est grand temps de l'utiliser pour obtenir le document contenant les indications menant chez Lothar Bouif.

1- Retournez en ville et allez directement au Palais de la prothèse. Utilisez le vaporisateur sur Dave Doubleborgne. Il donne alors un nom, avec trois initiales (par exemple, Fernand T. Félé : FTF).

2- Examinez les commandes du système d'archivage. Il comporte trois boutons rotatifs à cinq faces. Vous devez trouver quelle image correspond à quelles lettres, en utilisant les initiales du nom donné par Dave. Chaque face correspond à différentes lettres de l'alphabet. Par exemple, la première face correspond aux lettres A, B, C et D. Vous devez essayer plusieurs combinaisons, mais, si un singe y arrive, pourquoi pas vous...

3- Le dossier médical que vous obtenez contient toutes les indications permettant d'accéder au père de Lothar Bouif. Prenez-le.

La cachette de Lothar Bouif

Il ne vous reste qu'à cueillir Lothar...

1- Si vous ne l'avez pas fait, retournez au Palais de justice et prenez la graisse de poulet près de la vierge de fer.

2- Rendez-vous devant l'Echoppe des appâts et attrapez le canard.

3- Marchez jusqu'aux docks et trouvez les deux hommes qui jouent aux échecs.

4- Parlez au gros en premier. Attendez qu'il soulève une pièce et dites-lui une phrase pour le surprendre (comme "Par Neptune, quelqu'un a mis le feu à la boustifaille !").

5- Parlez-lui de son partenaire. Vous découvrirez qu'il en pince pour la guichetière Brittany.

6- Parlez à l'autre joueur. Attendez qu'il soulève une pièce et dites-lui "Eh, c'est pas Brittany, la guichetière de la banque ?" Laissez la magie opérer...

7- Prenez le chrono d'échiquier puisqu'ils ne l'utilisent plus...

8- **Partez pour les Marais Noirs.** Utilisez le chrono d'échiquier avec le radeau et utilisez le radeau.

9- Utilisez le chrono et les indications du dossier médical pour vous diriger dans le marais.

10- Vous arrivez à un portail. Un Guybrush du futur approche par l'autre côté et vous donne une clé squelette.

11- Posez-lui une question et notez sa réponse.

12- Il vous donne deux objets supplémentaires. Notez dans quel ordre il vous les donne.

13- Demandez-lui comment savoir s'il est vraiment vous. Il dit un nombre que vous devez noter.

14- Ouvrez-lui ensuite le portail avec la clé squelette. Il vous donne alors un quatrième objet et s'en va.

15- Continuez votre chemin en suivant les indications.

16- Vous revenez au portail. Vous êtes maintenant dans la position du Guybrush du futur. Donnez à l'autre Guybrush la clé squelette.

17- Il vous pose alors une question. Répondez comme il avait répondu. Rendez-lui les objets dans le bon ordre.

18- Il vous faut enfin répondre correctement à une dernière question. Donnez-lui le nombre qu'il vous a donné.

19- Continuez votre chemin en suivant les indications. Vous arrivez enfin au repère de Lothar Bouif.

La capture de Lothar Bouif

Ça y est, vous y êtes. Il ne vous reste plus qu'à le capturer pour le remettre à la justice.

1- Approchez de la cabane et écoutez la conversation.

2- Une fois Ozzie parti, utilisez la graisse de poulet sur le paillason.

3- Utilisez le canard sur la fenêtre, et Coin ! L'affaire est dans la cage à écrevisses !

Le butin

C'est la dernière énigme que vous aurez à résoudre sur l'île de Lucre.

- 1- Allez chez Ozzie Mandrill et utilisez l'eau de Cologne sur l'un des animaux empaillés d'Ozzie (sur un koala, par exemple). Ozzie s'énerve, casse sa canne et va en commander une autre. Une nouvelle canne est donc disponible chez le marchand de cannes.
- 2- Retournez chez le marchand de cannes et utilisez la main artificielle infestée de termites sur la canne posée contre le banc.
- 3- Retournez chez Ozzie et annoncez-lui que vous savez qu'il a engagé Lothar pour dévaliser la banque. Il faut l'amener à vérifier que le butin est toujours à sa place.
- 4- Dès qu'il part, suivez-le dans la forêt. Ne traînez pas, cette énigme est chronométrée. Vous arrivez à un lac. Ozzie disparaît derrière une petite dune puis réapparaît.
- 5- Une fois Ozzie parti, allez derrière la dune. Vous trouvez un passage secret.
- 6- Dans la cachette de Lothar, appuyez sur le bouton en bout de table. Vous voyez apparaître le butin de l'autre côté de la vitre. Sortez par l'échelle.
- 7- Utilisez l'appât gratuit sur le StupeurWare.
- 8- Sortez et plongez dans les eaux profondes au nord de la dune.
- 9- Utilisez le StupeurWare avec l'appât à l'intérieur sur les poissons bio luminescents. Vous avez maintenant une lampe de poche sous-marine.
- 10- Dirigez-vous vers la grotte sur la gauche de l'écran et entrez pour trouver le butin.
- 11- Prenez-le. Une petite vis en cuivre tombe du butin. Ramassez-la.
- 12- Retournez voir l'inspecteur Canard et montrez-lui la petite vis en cuivre. Vous voilà innocenté !

ET ENSUITE

Vous avez résolu les énigmes de l'île de Lucre et vous êtes de retour sur l'île de Mêlée où TOUT a commencé. Bonne nouvelle : Guybrush n'est pas au bout de ses peines et vous non plus...

Comment ? Vous êtes encore bloqué ?

Pas de panique, pour consulter la suite du guide d'Escape from Monkey Island, c'est ici.

www.ubisoft.fr

INFOS, TRUCS & SOLUCES

**HOT
LINE**

08 36 68 46 32

2,23F/MIN.

3615 UBI SOFT



