

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 4 : Escape from Monkey Island

Journal de bord de Guybrush Threepwood.

### Petite introduction sur le bateau

Pour commencer cette nouvelle aventure, vous vous retrouvez en pleine bataille et Elaine a l'air d'être en mauvaise position. Il faut que vous l'aidiez ! Alors, tout d'abord tournez-vous un peu pour voir le brasero rempli de charbons ardents et poussez-le. Lorsqu'il est par terre, ramassez un charbon ardent qui s'en est échappé et tournez-vous rapidement vers le canon chargé. Envoyez le charbon ardent sur le canon chargé. Ouf, Elaine et vous êtes sauvés, enfin pour le moment...

### Chapitre 1 : La mort leur va si bien

Bon, à peine arrivés et de retour de lune de miel que les ennuis commencent ! Un gars veut détruire le manoir d'Elaine ! Votre première mission est d'empêcher cette destruction.

#### Arrêter la catapulte

Si vous avez discuté avec le responsable de la catapulte, vous savez comment il fait pour régler sa machine. C'est de cela que vous allez vous servir pour vous en débarrasser.

Commencez donc par sortir du jardin de la résidence du gouverneur et dirigez-vous vers le port. Prenez la chambre à air à côté du distributeur automatique de Grog. Cette chambre à air va servir de bon élastique pour fabriquer une fronde. Utilisez-la avec le cactus qui a une drôle de forme dans le jardin du manoir. Voilà, ça vous fait une fronde. Maintenant, il faut que dérégler la catapulte pour que le gars ait à refaire ses réglages.

Il faut donc le déconcentrer pour pouvoir bidouiller les commandes.

Allez au Scumm bar. Discutez avec les joueurs de fléchettes et demandez pourquoi il y a tant de trous sur le mur. Demandez ensuite de viser le ballon près du vieil alcoolique de la pièce du fond. Maintenant que c'est fait, vous pouvez récupérer le bol de bretzels fourrés à la cervelle sur la table. C'est ce qui va servir de divertissement.

Retournez au jardin du manoir, offrez des bretzels à l'opérateur de catapulte et pendant qu'il mange, tripatouillez les commandes de la catapulte.

Ensuite, il va régler sa catapulte en visant le cactus... Hé hé hé.

#### En route pour l'île de Lucre

Maintenant que le manoir est hors de danger, il faut prouver qu'Elaine n'est pas morte ! Pour cela il faut que vous vous rendiez sur l'île de Lucre pour aller voir les avocats de son grand-père.

Pour cela, vous vous en doutez bien, il vous faut un équipage et un bateau (comme toujours...)

- Dégoter un bateau :

Pour avoir un bateau, allez au port et parlez au capitaine du port. Elle va vous dire qu'il vous faut un ordre de mission si vous voulez un bateau. Bon, on va tâcher d'en trouver un...

Retournez dans le manoir d'Elaine et parlez-lui (J'ai des problèmes pour trouver un bateau. Je ne suis pas mandaté pour en réquisitionner un...). Votre charmante épouse va donc vous aider pendant qu'elle est encore gouverneur. Récupérez le sceau de l'île de Mêlée et retournez au port pour le montrer au Capitaine du port. Super, vous avez un bateau, il est roooose !

- Trouver un équipage :

Comme dans les précédents Monkey Island, lorsque vous naviguez en mer, il vous faut un équipage, alors voilà, il vous faut trois personnes.

Retournez au centre de l'île et parlez du bon vieux temps avec les deux personnes qui discutent. Ce sont bien Otis et Carla, vos potes de Monkey 1. Comme vous les aviez lâchement abandonnés dans Monkey 1, il faut que vous vous rattrapiez si vous voulez qu'ils reviennent avec vous. Alors promettez-leur un poste de fonctionnaire pépère. Comme chose promise chose due, il faut en trouver un maintenant. Alors allez au manoir d'Elaine pour prendre le contrat de travail sur le bureau et faites-le signer par Elaine. Allez le donner à Carla et Otis. Ce n'est malheureusement pas le bon ! Fallait s'en douter !

Alors retournez au manoir et regardez sur le vaisselier. Prenez le contrat d'embauche 100% pépère et faites-le signer par Elaine. Cette fois c'est le bon et vous pouvez retourner le donner à Carla et Otis. Vous avez deux membres de votre équipage.

Mais ce n'est pas tout, il vous faut un navigateur maintenant et M. Frometon du Scumm Bar est justement navigateur... Allez donc maintenant au Scumm bar, et parlez avec le marin bourru (I. Frometon). Provoquez-le en duel de bras d'insultes.

Pour le convaincre de venir avec vous, il faut le battre. Comme je suis très gentil, voici les réponses aux insultes...

Ungh...Aujourd'hui j'ai déjà trucidé douze quidams.	Grrr... Vu la taille de ton ventre je suppose qu'ils ont été mangés.
J'ai des muscles à des endroits dont tu n'as jamais entendu parler.	Dommage que tu n'en aies pas dans les bras.
Je vais te mettre le bras en écharpe.	Pourquoi, tu veux devenir infirmière ?
Renonce maintenant ou je t'écrase comme une punaise.	Je le ferais si ça pouvait t'épingler pour de bon.
On a déjà confondu mes avant-bras avec des troncs d'arbres.	Ungh...Un défoliant vendu sans ordonnance, voilà ce qu'il te faudrait.
Aaaargh... Ma grand-mère de 98 ans a des bras plus musclés que les tiens.	Ouais, mais on a tous les deux une meilleure maîtrise de notre vessie que toi.
Aargh... Ma force stupéfiante va briser ton cubitus en un million de morceaux.	Grrrgh ! Je suis surpris que tu saches compter jusque là ! Aargh !
Aagh...eh, regarde par là !	Ungh !Oui oui je sais, c'est un singe à trois têtes.
Aargh... tes doigts je vais en faire de la bouille d'os !	Aagh ! Je me disais bien que ces haricots avaient un drôle de goût.
Tes bras ne sont pas plus gros que ceux d'une puce !	Aagh ! C'est donc pour ça que tu te grattes ? Moi j'irais voir un véto.
Aagh, on me dit parfois que mes poings sont des armes fatales !	Avec ton haleine, je comprends qu'ils aient préféré Mel Gibson !

Ungh... Une seule fois j'ai rencontré plus lâche que toi.	Ungh ! Il a dû t'apprendre tout ce que tu sais. Errr...
Ungh... Tu es la créature la plus laide que j'ai jamais rencontrée...	Ungh ! Je suis choqué que tu n'aies jamais bien regardé ta femme.
Ungh...J'ai déjà battu des pieuvres avec ces bras là !	Ungh ! Je suis sûr que les créatures invertébrées rougissent quand elles te voient.
Ungh, ha...Je vois tes lèvres trembler d'une terreur extrême.	Ungh ! Ha Ha ! C'est la vigueur de ta poigne qui me fait rire.

Et voilà, avec cet équipage vous êtes prêt à embarquer pour l'île de Lucre...

### Sur l'île de Lucre

En arrivant sur l'île, votre première mission est de récupérer l'héritage des Marley.

Allez au cabinet d'avocats et lisez la lettre.

Allez maintenant à la banque et demandez à accéder au coffre personnel de H. D. Marley. (H. D. Marley, retenez bien ces initiales...). Tout se passe plutôt bien jusqu'au moment où votre sosie entre dans la banque. Bon, ça recommence, il faut réfléchir maintenant.

Une fois enfermé dans la salle des coffres, ramassez tout ce qui traîne, y compris au fond du coffre des Marley. Il faut que vous vous débrouilliez pour sortir de ce coffre maintenant. Pour cela, commencez par utiliser le sabre avec la charnière du bas de la porte puis réutilisez-le avec la petite ouverture créée. Maintenant qu'il y a un trou, utilisez successivement les petite, moyenne et grande éponge dans l'ouverture et versez du grog dessus à chaque fois. Ça y est, vous êtes libre... enfin presque puisque vous voilà cloué sur l'île de Lucre jusqu'à ce que vous soyez jugé innocent.

Pendant que vous êtes dans la prison, ramassez la graisse de poulet qui traîne là. Il va s'agir de s'innocenter tout de même et pour cela, il va falloir prouver que Lothar Bouif, le gars qui a pris votre place à la banque est bien coupable.

- Comment retrouver la trace de Lothar Bouif ?

Pour cela, il faut recréer un parfum à son odeur. Une fois que ce sera fait, vous pourrez le faire reconnaître par Dave DoubleBorgne au palais de la prothèse.

Allez donc voir le parfumeur et ramassez un vaporisateur vide par terre. Prenez également un flacon d'eau de Cologne sur le présentoir.

Le flacon vide va contenir le parfum, il faut juste trouver les ingrédients.

- Allez à la boutique d'anchois et prenez un anchois gratuit. C'est le premier ingrédient que vous utilisez avec le vaporisateur.

- Allez au festival des Cannes pour voir Ozzie Mandrill. Ramassez la sciure et utilisez-la avec le parfum artisanal que vous avez commencé.

- Allez chez Mandrill et ramassez une fleur dans son jardin. Ajoutez-la au parfum. Vous avez tous les ingrédients, maintenant, il faut liquéfier tout cela.

- Au marécage, trempez le flacon de parfum dans la flaque. C'est bon ! Votre parfum est prêt.

Allez donc voir Dave DoubleBorgne au palais de la prothèse et vaporisez votre parfum au-dessus de lui. Il va vous donner le surnom de Lothar. Il faut ensuite le retrouver grâce au système d'archivage.

Il faut comprendre le code : à quelle lettre correspond chaque symbole (banane, citrouille, lapin, singe, palmier) ? Le mieux est d'afficher trois fois le même symbole. On obtient une combinaison du type David D. Douané ou Xavier Y. Zidore

Chaque symbole correspond à une initiale que Guybrush lit sur la feuille amenée par le mécanisme.

Une fois le code reconstitué, affichez la combinaison correspondant aux initiales données par le borgne lorsqu'il a senti le parfum reconstitué de Lothar Bouif.

Sur la fiche que vous obtenez, il y a les coordonnées à suivre dans les marais pour aller chez Lothar.

- Avant d'aller chez Lothar...

Ramassez le canard dehors à l'échoppe des appâts. Il vous sera bien utile car Lothar en a peur. C'est un canard qui a mangé son nez et c'est pour cela qu'il porte une prothèse.

Allez également voir les joueurs d'échecs pour leur piquer leur pendule. Vous avez besoin de l'heure pour vous repérer dans les marais. Pour cela, commencez à parler avec le gros joueur de la concentration de son adversaire. Il va vous révéler que Kastadinov en pince pour Brittany.

Ensuite il faut le déconcentrer pour le forcer à jouer. Dites-lui plein de conneries...

Lorsque ce sera le tour de Kastadinov de jouer, déconcentrez-le en lui parlant de Brittany. Il va mal jouer et perdre son sang froid. Les deux vont commencer à s'insulter et à jouer n'importe comment. Vous pourrez alors prendre la pendule... Bien joué !

- Se rendre chez Lothar...

Dirigez-vous vers le marais. Utilisez le radeau.

Utilisez la pendule lorsque vous êtes sur le radeau. L'heure s'affiche et il suffit de suivre les coordonnées indiquées sur la fiche de Lothar. Jusque là tout va bien, c'est pas difficile.

C'est maintenant que ça se complique.

Nous allons rencontrer Guybrush Threepwood en personne !

Approchez-vous de lui, il va vous donner quelque chose (C'est une clé). Et il va dire quelque chose qu'il faut retenir. Discutez avec lui, il va encore vous donner une arme et un poulet en caoutchouc.

Continuez à parler avec lui. Il va vous donner un numéro à retenir.

Utilisez maintenant la clé qu'il vous a donnée pour ouvrir la porte. Il va encore vous donner quelque chose. C'est une corde.

Passez la porte et continuez à suivre l'heure comme si rien ne s'était passé.

Mais après quelques coups de rames, vous vous trouvez de nouveau en face de Guybrush. Il faut alors reproduire exactement la même scène que celle qui vient de se passer. Facile non ?

Ensuite, il faut encore suivre l'heure... Et vous arrivez chez Lothar...

Chez Lothar, étalez de la graisse de poulet sur le paillason et lancez le canard par la fenêtre. Ça y est, il va aller en prison cette fois.

Mais quand même, il faut prouver que Lothar est coupable !

Première étape... Récupérer son nez.

Allez à côté de la banque et utilisez le sabre avec la plaque d'égout. Ramassez-la et regardez-la. Il y a une petite histoire d'amour écrite dessus. Allez au palais de la prothèse et parlez à Dave. Racontez-lui une histoire en suivant les noms lus sur la plaque d'égout. Vous obtenez alors une peau synthétique comme prothèse gratuite.

Retournez à la plaque d'égout et posez la peau dessus. Utilisez ce trampoline improvisé pour vous retrouver dans la banque. Descendez et tirez sur la cordelette. L'ombre d'un nez apparaît sur le mur ! Allez voir ça de plus près !

Lorsque vous avez le nez en poche (hu, non, il ne s'est pas décroché en vous mouchant...) profitez-en pour ramasser le StupeurWare sur le bureau et sortez de la banque.

## Deuxième étape... Retrouver le butin.

Allez au palais de la prothèse et utilisez la boîte à musique avec Dave. Pendant qu'il écoute la musique il ne fait pas attention à ce que vous faites. Dirigez-vous vers le tonneau de prothèses près de la porte et prenez la prothèse en bois en forme de main. Il n'a rien capté !

Allez à l'échoppe des appâts et utilisez la main de bois sur le cirque de termites. Le vendeur d'appâts non plus n'a rien capté ! Piquez-lui également un appât gratuit, ce sera utile.

Maintenant, retournez chez Ozzie Mandrill. Discutez avec lui d'un tas de trucs. Le but est de l'énerver pour qu'il casse sa canne. Vous faites cela en deux étapes.

Il faut d'abord le faire parler de son plan et de la cachette de Lothar. Ozzie s'en va vers la cachette. Inutile de le suivre, il va vous semer dans la forêt.

Sortez de chez Ozzie puis retournez chez lui. Vaporisez de l'eau de Cologne sur ses chers animaux empaillés. Il s'énerve alors et casse sa canne. Evidemment il va la faire réparer. Mais on va lui jouer un petit tour. Nous avons bien des termites n'est ce pas ? Et les termites aiment le bois non ? Hé hé hé...

Allez au festival des cannes et posez les termites sur la canne réparée d'Ozzie. Cela va vous permettre de le suivre à la trace quand il retournera à la cachette de Lothar. Il faut donc lui en parler de nouveau, chez lui, pour qu'il y retourne. Cette fois vous pouvez le suivre facilement dans la forêt.

Lorsqu'il est parti de la cachette, passez derrière les arbres et entrez dans le passage secret. Il est facile à trouver comme passage secret ! Vous vous retrouvez dans la cachette de Lothar. Utilisez le bouton sur le côté de la table. Vous allez voir derrière la vitre blindée l'héritage des Marley.

Sortez du repaire et plongez dans les eaux profondes. Vous avez de la chance, Guybrush peut retenir sa respiration plus de 10 min !

Mettez l'appât dans le stupeurWare et utilisez le tout avec les poissons bioluminescents.

Entrez dans la caverne à gauche et ramassez les boyards... ainsi que la petite vis du nez de Lothar, qui va permettre de le confondre.

Retournez à la prison et donnez le butin à l'inspecteur, ainsi que la petite vis de cuivre. Ça y est, Lothar est confondu et vous êtes libre. Vous allez pouvoir aller dire à votre femme qu'elle n'est pas morte !

## Chapitre 2 : Souriez, vous êtes transmogrifié...

Bon, si vous avez suivi l'histoire, il est question d'insulte suprême non ? Alors il faut la fabriquer. Mais qu'est ce que c'est au juste l'insulte suprême ? Pour le savoir, allez voir la vaudou. Si vous n'êtes pas encore allé la voir, c'est que vous trichez et que vous faites tout le jeu en lisant le guide et c'est dommage. Mais bon, pour qu'elle apparaisse, il faut tirer sur l'index de la table-main.

Maintenant qu'elle est là, parlez avec Lady Vaudou (Hé hé, dans la discussion, elle dit qu'elle a peut-être signé pour 5 jeux avec Lucasarts ! C'est pour une suite de Monkey 4 ?).

Parlez-lui de l'insulte puis de l'héritage des Marley. Vous obtenez des boucles d'oreilles, un collier et un stylo au bout d'une chaîne. On va aller se servir de ça. Il vous manque tout de même un cadeau.

Allez au port, à côté de la p'tite Annick (pour mémoire, c'est votre bateau rose).

Passez-lui les boucles d'oreilles ainsi que le collier et la chaîne avec le stylo puis discutez avec la charmante Annick jusqu'à pouvoir lui parler de l'insulte suprême.

Quittez le port mais avant, prenez le doublon dans la machine à grog et utilisez-le avec celle-ci. Comme ça coince, énervez-vous dessus et lancez-lui un ultimatum. Cela vous permet de

récupérer une canette de grog. Miam, du grog. Essayez d'en boire un peu, vous allez voir qu'une femme, c'est pas toujours drôle...

Mais maintenant, il faudrait un peu savoir ce qu'est ce quatrième morceau du cadeau de mariage. Allez chez Meethook et discutez avec lui pour savoir ce qu'est le quatrième cadeau de mariage des Marley : c'est une aquarelle peinte par lui...avec une carte de l'île de Melée.

Avant de partir de chez lui, n'oubliez pas de prendre le pinceau dans le seau qu'il a approché de vous pendant la discussion.

Direction le ~~Seumm-bar~~ Luabar pour récupérer la carte. C'est pas de tout repos. C'est pas la mort non plus. Tiens ça vous rappelle quelque chose "La mort, aïe !" ? Non ? Ah inculte, c'est la voyante dans l'hôtel des BonneSoupe de l'île du Sang dans Monkey 3 ! Rah lala... Faut tout vous rappeler à vous hein ???

Bon, tout de même, asseyez-vous sur un tabouret à droite de l'entrée.

Commandez une seiche flambée après avoir demandé conseil à la serveuse.

Quand la seiche -très- flambée arrive derrière le deuxième totem-poteau, utilisez le pinceau de Meethook avec le mécanisme de propulsion des bateaux à Sushi. Si tout se passe bien, le bateau enflammé s'arrête devant la peinture à la cire de Meethook. Sinon, vous avez tout le loisir de recommencer.

Pendant que le cuisinier sort, allez dans sa cuisine et mettez du grog dans la chaudière.

La machine se casse et la cire du tableau fond. Vous pouvez ensuite le récupérer puisque le chef n'en veut plus. Voilà, vous avez la carte de l'île de Melée, quatrième cadeau de mariage.

Retournez au port et donnez le tableau à Annick. Vous obtenez un dessin de l'insulte suprême. Ouaouh, ça se précise on dirait, non ?

### En route pour Jambalaya

Avant tout c'est le moment de décoller vos yeux de votre ordi et d'aller vous occuper de votre femme et de vos mômes si vous en avez ou d'aller faire vos devoirs si vous êtes un peu plus jeune...

Pour moi, ça va être l'heure d'aller manger.

Voilà, la pause est terminée. C'est reparti.

Sur l'île de Jambalaya, il va falloir que vous construisiez une insulte suprême. Il faut donc que vous récupériez tous les ingrédients.

Cette insulte est composée de trois ingrédients :

- un corps en forme de statue en or
- une tête en forme de tête de singe en argent
- un chapeau en bronze

Si vous avez les trois, vous êtes un triple champion. Vous décrochez en même temps l'or, l'argent et le bronze...

Je vous propose de récupérer les ingrédients un à la fois, OK ?

### La tête

Allez chez Stan et ramassez la colle qui traîne près de sa maison. Discutez avec votre ami de toujours et vous obtenez un prospectus.

Retournez en ville au Starboucanier. De l'extérieur, regardez la tasse sur le rebord intérieur de la fenêtre à côté de la porte. Rentrez maintenant et emparez-vous de cette tasse. Comme c'est "free refill" comme on dit aux États-Unis, quand vous avez votre verre vous pouvez vous resservir tant que vous voulez. Demandez au barman un grogoccino (donnez-lui la tasse que vous venez de ramasser)

Prenez également la tasse dans le sac de la touriste.

Allez chez Stan, buvez le grogoccino et parlez-lui. Vous êtes excité comme une puce et donc prêt à écouter son discours de trois heures. Demandez-lui d'en dire plus sur la multipropriété, puis de continuer à faire son boniment. Le grogoccino vous maintient éveillé jusqu'au bout. Grâce à cela, vous gagnez un repas Happy Monkey !

#### Remarque :

Pour obtenir le Happy Monkey, vous pouvez aussi aller à la microgrogerie, mettre de la colle sur le lamantin mécanique... et gagner le concours du lamantin fou. Dernière solution, une fois que les deux premières épreuves sont faites, un tonneau plein de tickets apparaît à côté de la porte de la microgrogerie.

Allez ensuite au Planet Threepwood. Regardez le tableau des menus à l'entrée puis abordez la serveuse. Commandez à manger (n'importe quoi) et dites-lui que vous avez un ticket repas Happy Monkey. Faites-vous faire une caricature par le pirate jovial, avec la chope à tête de singe. Mettez de la colle derrière la caricature et collez-la sur la chope de la touriste. Echangez la fausse chope avec la chope à tête de singe. Voilà, vous possédez le premier ingrédient de l'insulte suprême !

#### Le corps

Le corps de l'insulte, c'est le trophée du concours de plongeon. Bon, ben y'a pas 36 solutions, il faut le gagner ce concours. Comme vous êtes un pirate, vous allez tricher un peu pour y arriver, sinon, c'est pas possible.

Parlez aux juges du concours pour avoir le certificat de plongeon.

Puis allez plonger un coup. C'est loupé évidemment. Alors allez parler aux juges. Le hippie vous donne des conseils pour effectuer les figures. Le vieux juge sage vous dit qu'il faut être plus hydrodynamique. Et le dernier, il vous emm...

Retournez voir Elaine (du bar) et montrez-lui la brochure de Stan que vous avez récupérée précédemment. Retournez au concours et lisez votre prospectus devant le juge qui vous emm... et montrez-lui. Ça devrait suffire pour avoir une bonne note de sa part.

Pour être plus hydrodynamique, il faut avoir un beau nez. Heu pardon, un bonnet. Et comme tout bon pirate, vous êtes nul à l'école et vous méritez bien un bonnet d'âne !

Prenez le bateau de la communauté qui est au port et faites le tour de l'île. Discutez avec le pirate pour pouvoir passer. Allez donc à l'Atoll Ondulé !

Passez par l'école pour prendre quelques cours de transmogrification.

Lorsque l'institutrice vous pose les questions, répondez-lui de la manière la plus ignoble. Vous recevrez le bonnet d'âne qui sera très précieux pour limiter les ploufs lors de vos futurs plonges.

Retournez en ville au StarBoucannier et prenez un petit gâteau. Mâchez-le. Au concours de plongeon utilisez votre biscuit mâché dans l'huile de foie d'autruche polysaturée. Bon, OK c'est pas loyal mais c'est comme ça qu'on gagne !

Proposez un nouveau concours à Marco. Il faut refaire le même plongeon que lui. Alors mettez votre bonnet d'âne et plongez ! Ensuite, combinez un nouveau plongeon !

C'est bon pour le trophée de plongeon ! C'est le deuxième ingrédient de l'insulte suprême !

#### Le chapeau

Pour ce dernier ingrédient, allez à côté de la statue de bronze de Lafete le Minus et discutez avec le touriste sympa. Vous vous doutez déjà que le chapeau qui manque est celui qu'il vous faut pour l'insulte suprême...

Passez à la micro groguerie et demandez un verre de grog. Empochez-le. Retournez ensuite à l'Atoll Ondulé et discutez avec les marionnettes pour leur faire peur ! Demandez à Barbefeu ce qu'il a fait ces 80 dernières années. Lorsque c'est au tour de petit Guybrush de parler, insistez pour parler au marionnettiste. Une fois qu'il est là, montrez-lui le tableau avec le dessin de l'insulte suprême. Il s'enfuit. Prenez les marionnettes. Repassez par l'école et faites ce que vous avez toujours rêvé de faire secrètement sans jamais oser (enfin j'espère...) : utilisez l'alarme à incendie et entrez vite dans l'école pour récupérer le sifflet dans le coffre sur la droite. Si vous n'avez pas le temps, recommencez tant que vous voulez. C'est tellement con un prof... Allez à la plage. Discutez avec Lafete de ses perroquets, de l'Insulte Suprême et de ses ancêtres. Lorsque c'est terminé, dirigez-vous vers la droite et utilisez le sifflet. Les perroquets arrivent. Donnez du grog à l'un d'entre eux pour les reconnaître. Demandez-leur maintenant dans quelle direction aller pour trouver le chapeau de Lafete le Minus. Une fois que vous ne pouvez plus demander, sortez les marionnettes mais gaffe au coup de canon !!!

C'est bon, vous pouvez reconstituer l'Insulte Suprême...mais pas pour longtemps.

### Chapitre 3 : Retour en enfer

Eh oui, l'enfer de l'île aux singes... Retour aux sources...

Bon, pour commencer, il faut trouver l'éternel cueille-bananes de l'île aux singes qui va servir à tout faire dans cette partie. Si vous ne l'avez pas déjà c'est que vous n'avez pas bien cherché. Mais il est à la mine, sur la droite de l'écran.

Profitez que vous êtes là pour entrer dans la mine et aller voir ce qu'il y a au fond du tunnel. Eh oui, il y a une porte, votre première mission va être de l'ouvrir. Retournez à la plage et utilisez le cueille-bananes sur le régime de bananes. Faites ça trois fois de suite pour obtenir le régime entier. Donnez une banane à Timmy qui est à côté de vous. Il va maintenant vous suivre. Retournez avec lui à la porte au fond de la mine. Redonnez-lui une banane si il ne vous suit plus. Une fois arrivé au fond, ouvrez le conduit et mettez une banane dedans. Timmy va aller la chercher. Fermez le conduit. Pauvre petit singe, il est enfermé dans le noir. Proposez-lui de sortir en tendant une banane par l'ouverture du haut. Super, la porte est grande ouverte maintenant. Entrez dedans et vous vous retrouvez dans une salle des commandes. Il faut que vous récupériez la débroussailleuse dans le mécanisme avec ... le cueille-bananes évidemment. Voilà, c'est une bonne chose de faite.

#### Rendre la mémoire à Herman

Maintenant, il faudrait rendre la mémoire à Herman DentCariée qui est au campement. Discutez avec lui et il va vous dire que son plus vieux souvenir est une noix de coco. Bon, alors ramassez la noix de coco qui est près du campement et lancez-lui sur la tête. Il paraît que c'est comme ça qu'on rend la mémoire aux amnésiques. Il va se souvenir d'un peu plus de choses et quand vous discutez avec lui pour connaître son plus vieux souvenir, il vous parle d'une boîte de lait. Il faut aller chercher cette boîte.

Allez donc au bord de la lave. Il y a des singes qui jouent avec une bouteille de lait. C'est la bonne mais ils ont la malheureuse idée de la lancer au milieu de la lave. Alors montez à l'église de LeChuck et discutez avec le père. Parlez-lui de la lave qui coule dans l'église et quand l'occasion se présente, demandez-lui d'essayer cette nouvelle attraction ! Ça a l'air terrible comme truc n'empêche...



Bon, trêve de plaisanterie, une fois installé à bord, préparez votre cueille-bananes et lorsque vous arrivez près de la bouteille de lait, utilisez le cueille-banane avec celle-ci pour la récupérer.

Voilà, vous pouvez aller la lancer sur la tête d'Herman. Il va retrouver partiellement la mémoire et maintenant son plus vieux souvenir est un accordéon. Bon, ben toujours pareil, il faut trouver cet accordéon. Il se trouve dans le village de l'autre côté de l'île. Donc, il faut vous débrouiller pour pouvoir y aller, c'est à dire pour pouvoir traverser le fleuve de lave. Alors, si vous avez déjà visité l'île, ce que j'espère fortement, vous avez vu qu'il y a une sorte de machine dans laquelle vous pouvez jeter des pierres et qui les propulse dans l'île. Oui? C'est bien. Vous avez même déjà envoyé un boulet au bon endroit? Parfait. Pour ceux qui ne suivent pas et pour les deux qui discutent au fond là, je répète. Alors, donc vous montez là haut voir cette machine à boulet. L'idée est de faire s'entrechoquer les boulets pour qu'à la fin, un boulet arrive dans le conduit du milieu. Alors, voilà la technique (Heu, ça m'a pas pris plus de deux minutes pour trouver donc avant de lire la soluçe, essayez un peu parce que ce n'est pas très difficile). Bref, il faut en tout lancer quatre boulets. Le premier à droite. Lorsqu'il touche la première racine, vous en lancez un deuxième au milieu. Lorsqu'un boulet touche la racine de gauche vous en envoyez un dans le conduit de gauche. Finalement quand un boulet touche la racine du bas, vous lancez un dernier boulet dans le conduit de gauche (encore une fois oui, oui). Voilà, vous venez de placer un boulet dans la lave.

Bon, c'est très bien tout ça. Maintenant, vous retournez à l'église pour refaire un tour de bûche, super ! Bon, débrouillez-vous pour vous retrouver dans le petit lac qui s'est formé avec la pierre. Voilà, vous êtes de l'autre côté de l'île. Pendant que vous êtes là, utilisez la débroussailleuse avec les quelques herbes qui sont là. Bien... vous apprenez vite. Et maintenant, allez donner un coup de pied dans le palmier qui est à côté pour vous faire un pont qui vous permettra de passer d'un côté à l'autre de l'île.

Ça y est vous pouvez passer tranquillement d'un côté à l'autre de l'île. Bon, allez voir au village des singes. Vous allez trouver un singe qui joue de l'accordéon. Il faut que vous lui piquiez évidemment. Alors allez à l'église et regardez la porte de l'intérieur. Vous voyez deux cymbales tout en haut. Il faut les récupérer avec le cueille-bananes. C'est vraiment utile un cueille-bananes, faudrait que je songe à m'en acheter un. Bref, ça ne vous intéresse certainement pas. Alors allez jouer des cymbales devant le singe qui joue de l'accordéon. Il trouvera cela tellement super qu'il va vous les piquer et abandonner son accordéon. Ramassez-le et allez le lancer sur la tête d'Herman. Il a retrouvé toute sa mémoire ! C'est bien, car maintenant il va vous révéler un secret plutôt à tomber par terre. Ecoutez-le bien, c'est très intéressant. Et la cinématique est délirante...

Bon, c'est pas tout, mais si on est ici, c'est bien pour créer une nouvelle insulte suprême. Alors, vous vous doutez que le cueille-bananes va encore servir. Il sert à tout faire ce truc. Bon, effectivement c'est le corps de l'insulte. Si vous avez bien visité l'île ou que vous connaissez bien Monkey Island en général, vous savez que sur cette île se trouve une tête de singe géante. Eh bien oui, c'est le deuxième morceau de l'insulte suprême.

Maintenant, il faut trouver le troisième morceau.

### Le troisième morceau de l'insulte suprême (le chapeau)

Quand vous êtes allé au village des singes, vous avez vu Jojo Jr. C'est le chef des singes et il parle. Il a même un chapeau sur la tête. Quelle coïncidence ! En discutant avec lui, vous vous rendez vite compte que pour l'avoir il faudra le battre au Monkey Kombat ! Ça c'est génial. J'aime rejouer à Monkey juste cet endroit là pour faire des combats contre les singes. Apprenez le plus de choses possibles de Jojo sur le Monkey Kombat et prenez une feuille et un crayon. Il faut que vous notiez deux choses. Qui est plus fort que qui et quel cri fait passer d'une position à une autre. Il y a  $4*5/2=10$  cris pour changer de position (C'est un calcul tout bête de dénombrement. Il y a cinq positions, donc voilà quoi...). Personnellement, je fais un tableau pour savoir qui gagne contre qui. Cinq lignes et cinq colonnes avec les noms des singes et des petits + dans les cases. Avec ça, je ne me plante jamais de position.

Bref, comme vous avez déjà fait les trois autres Monkey, vous savez qu'il faut s'entraîner avant de devenir expert donc promenez-vous dans la forêt et combattez quelques singes jusqu'à ce que Guybrush vous dise que vous êtes assez bon. Allez maintenant défier Jojo junior. Si vous ne vous plantez jamais contre lui, vous gagnez le combat. Vous avez donc tout intérêt à connaître toutes les positions.

Vous allez gagner facilement le chapeau qui constitue le dernier élément de l'insulte suprême. Allez mettre ce chapeau sur la tête de singe géante et une fois à l'intérieur, utilisez le sceau du Gouverneur de l'île de Melée avec l'emplacement évident. Installez-vous comme au cinéma pour profiter des cinématiques à venir qui sont purement géniales...

Si vous avez des soucis avec le Monkey Kombat, voici ce qu'il vous faut remplir pour tout savoir :

Un tableau cinq sur cinq (enfin six sur six pour les noms des lignes et colonnes)

	Gibbon Givré	Gogol Gorille	Singe Ivre	Babouin Bobo	Orang Boutant
Gibbon Givré		-			
Gogol Gorille	+				
Singe Ivre					
Babouin Bobo					
Orang Boutant					

Il vous suffit de lire par exemple, le Gibbon Givré est plus fort que le Gogol Gorille (celui du haut est "le petit signe que tu as rempli" fort que celui de gauche...)

Et puis il faut que vous sachiez comment passer d'une position à une autre.

Il vous suffit de remplir ce tableau.

Changement de position	Cri
Gibbon Gorille	
Gibbon Singe	
Gibbon Babouin	
Gibbon Orang	
Gorille Singe	
Gorille Babouin	
Gorille Orang	
Singe Babouin	
Singe Orang	
Babouin Orang	

Il faut aussi savoir que si vous ne voulez pas changer de position, il suffit de crier trois fois le même son (Eek Eek Eek par exemple).

Ça y est c'est bientôt terminé, vous êtes en possession de l'insulte suprême, mais Ozzie et LeChuck aussi. Alors il va falloir combattre !

Chapitre 3+ : Guybrush botte un gros... -très gros- derrière...

Vous vous retrouvez maintenant au pied de l'amplificateur d'Ozzie. Il faut vite le détruire. Alors ramassez la très longue planche qui se trouve à droite de l'écran et utilisez-la sur la petite tour. Montez sur cette dernière et sautez sur la planche. Vous allez vous retrouver près de la conque

géante. Il y a un énorme levier qu'il faut tirer... Maintenant, il y a une très longue animation, très cool aussi.

Bon, lorsque vous vous retrouvez face à LeChuck dans un ultime Monkey Kombat, il faut ruser un petit peu. Vous voyez bien que vous ne pouvez pas le battre dans les règles. Alors, il faut vous souvenir de ce que vous avait dit Jojo avant (hier, ou la semaine dernière, enfin quand vous avez joué à cet endroit-là quoi...). Il faut utiliser la technique du singe reproducteur. C'est tout simple, il suffit de faire comme LeChuck. Lorsqu'il se transforme en Babouin, transformezvous en Babouin, etc. Il va vite s'énerver et se fâcher contre Ozzie Mandrill. Voilà, l'insulte suprême est détruite !

C'est également la fin du jeu... Il vous reste à répondre une dernière fois à Elaine...

Répondez-lui ce que vous voulez, peu importe de toute façon.

N'oubliez pas de regarder tout le générique, car c'est toujours à la fin que c'est intéressant...

Vous venez de terminer Monkey Island 4: Escape from Monkey Island. Mais en utilisant ce guide, vous avez perdu 50% du plaisir de jouer et de déjouer les énigmes du jeu. Bon, c'est sûr quand on est coincé depuis deux mois, ça aide mais sinon...

Allez, c'est fini, ne pleurez pas, il est temps de vous déscotcher de votre ordi pour faire quelque chose de plus sain. Une partie de Worms par exemple... hin hin hin.