

Première partie : Les trois épreuves

Prenez les escaliers et rendez-vous au Scumm Bar. Entrez et allez parler au conseil des pirates, à droite, afin d'en savoir un peu plus sur la manière de devenir un pirate reconnu. Retenez bien ce qu'ils vous disent à propos de chacune des trois épreuves. Attendez que le cuisinier soit derrière le rideau, dans la salle principale, et entrez dans la cuisine. Récupérez la viande sur la table et la marmite sous la table puis sortez sur le ponton.

Marchez jusqu'au premier coin à droite du ponton afin que la mouette s'envole. Renouveler l'opération deux fois avant de vous emparer très vite du poisson. Sortez du Scumm Bar et baladez-vous dans la ville. Parlez aux hommes à la morale douteuse et faites-vous payer deux pièces de huit pour avoir une copie du dernier compte rendu de PTA sur l'île de Mêlée. Rendez-vous dans la boutique Vaudou, récupérez le poulet et questionnez la femme sur votre avenir.

Quittez la ville en vous dirigeant vers l'Est sur le chemin qui aboutit à une clairière. Entrez dans le cirque et parlez aux frères Macaroni. Utilisez la marmite en guise de casque. Avec vos 478 pièces, revenez en ville et achetez la carte au trésor au citoyen de Mêlée. Rendez-vous à la boutique, prenez l'épée et la pelle. Rendez-vous maintenant chez le Capitaine Smirk, dans la maison sur la côte Sud de l'île.

Première épreuve : La maîtrise de l'épée

Donnez le poisson au Gnome afin qu'il vous laisse passer le pont. Allez voir le Capitaine Smirk et insistez pour devenir son élève. Pour vous entraîner, affrontez les pirates qui errent le long des sentiers en trouvant à chaque fois la répartie appropriée à chaque insulte. Dès que vous aurez toutes les vanes et leur réparties, revenez au village. Après avoir utilisé la sonnette, demandez au vendeur de la boutique de vous avoir un rendez-vous avec la Reine du Sabre et suivez-le. Une fois à la forêt, combattez-la. Récupérez le T-shirt et quittez la forêt.

Deuxième épreuve : Le vol

Partez pour la maison du gouverneur. Utilisez une pétale des fleurs jaunes que vous avez trouvé à l'entrée de la forêt sur la viande et envoyez-la aux caniches devant la maison. Une fois dans la demeure, regardez bien la scène de bagarre afin de connaître les objets que vous avez récupérés. Vous allez avoir besoin d'une lime. Partez à la prison et parlez au prisonnier Otis.

Retournez à la boutique et demandez des bonbons à la menthe. Revenez à la prison et donnez-en un au prisonnier ainsi que le produit anti-taupe. Il vous remettra un gâteau qu'il faudra que vous regardiez pour récupérer la lime. Repartez chez le gouverneur. Rendez-vous dans les arrières-chambres par le trou du mur et prenez l'idole. Après que Fester vous ait jeté à l'eau, ramassez l'idole et ressortez.

Troisième épreuve : La chasse au trésor

Rendez-vous à la forêt et suivez les instructions de la carte au trésor en vous dirigeant en arrière, à gauche, à droite, à gauche, à droite, en arrière, à droite, à gauche, en arrière. Une fois que vous aurez trouvé le grand " X ", utilisez la pelle pour récupérer le deuxième T-shirt. Retournez ensuite au Scumm Bar. Il vous faut trouver un équipage et une embarcation.

Dirigez-vous vers les lumières se trouvant à l'extérieur de la ville jusqu'à la boutique de Stan, des Bateaux d'Occase Tous Neufs. Demandez à Stan pour un crédit, puis allez chez le vendeur. Là, notez le code du coffre puis demandez-lui d'aller chez la Reine du Sabre à nouveau. Utilisez le même code qu'à utilisé le vendeur pour ouvrir le coffre puis prenez le formulaire de recommandation. Marchandez avec Stan à propos du prix de son bateau le moins cher jusqu'à ce qu'il accepte votre offre.

Maintenant que vous avez un navire, il vous faut un équipage. Retournez voir la Reine du Sabre et avertissez-la du kidnapping du gouverneur pour qu'elle se joigne à vous. Rendez-vous sur la côte Nord, sur l'île près de la plage. Traversez le canal en utilisant le poulet sur le cable puis allez chez Meathook. Celui-ci rejoindra votre équipage seulement si vous arrivez à passer l'épreuve qu'il vous proposera. Caressez le perroquet et revenez en Scumm Bar avec Meathook.

Une fois au Scumm Bar, récupérez quatre chopes. Allez à la cuisine et utilisez une chope avec le tonneau. Partez pour la prison. Dès qu'une chope est presque entièrement fondue, transvasez le Grog dans une nouvelle. Utilisez ensuite le Grog sur la serrure de la porte pour libérer Otis. Retournez au Canal. Stan, ainsi que les membres de votre équipage vous y retrouveront.

Deuxième partie : Le voyage

A bord du bateau, récupérez la plume et l'encre. Ouvrez le tiroir du bureau puis prenez le livre de bord. Dans la cuisine, prenez la boîte de céréales et regardez le cadeau surprise. Revenez dans les quartiers du capitaine et utilisez la clé pour ouvrir l'armoire, le coffre, et pour récupérer le livre des recettes. Descendez dans la cale du navire prenez le vin "Château de Singe" et la poudre à canon devant les barils. Retournez sur le pont, et montez le long du mat pour prendre le pavillon noir.

Redescendez à la cuisine et mettez les bâtons de cannelle trouvés dans le coffre de votre cabine, les pastilles mentholées, le pavillon noir, l'encre, le vin, le poulet, la poudre à canon et les céréales dans la marmite qui est sur le feu. Pour atteindre l'île du Singe il va falloir vous éjecter du canon. Utilisez la petite marmite de la cuisine comme casque. Utilisez le feu sous la marmite avec un papier pour avoir une masse de braises brûlantes.

Procurez-vous de la poudre à canon en ouvrant les barils sur le côté gauche de la cale et réalisez une mèche grâce à la corde trouvée elle aussi dans la cale. Une fois tous ces éléments réunis, mettez la corde dans le canon que vous aurez chargé avec la poudre puis appliquez le papier enflammé sur la mèche et utiliser rapidement la marmite sur le canon.

Troisième partie : Monkey Island

Relevez-vous et ramassez la banane. Partez pour la jungle en prenant soin de lire tous les mots. Rendez-vous à la forteresse, dans le cratère du volcan, et récupérez la corde, la longue-vue, la poudre à canon et le boulet après

avoir poussé le canon. Dirigez-vous au centre de l'île et empruntez les escaliers de l'autre côté de la rivière. Poussez l'extrémité de l'oeuvre d'art primitif avec le rocher sur cette dernière deux fois puis faites tomber un rocher d'en haut. Vous devez toucher le bananier. Descendez au barrage, démonter votre lunette et servez-vous du soleil et de la lentille sur la poudre à canon, le tout sur le barrage.

Une fois le barrage détruit, prenez la corde des mains du cadavre de la mare et revenez en bas de l'île, à la crevasse. Pour descendre, accrochez la corde aux branches de l'arbre, puis à une souche bien robuste. Prenez les rames au fond de la crevasse, remontez et repartez pour la plage au Sud de l'île. Là, récupérez les bananes. Utilisez la barque et ramez jusqu'à la plage au Nord de l'île. Rendez-vous maintenant dans le village primitif indigène. Une fois arrivé, prenez les bananes dans la coupe de fruits. Les indigènes vont vous capturer et vous jeter dans la hutte qui leurs sert de prison. Prenez le crâne par terre et soulevez la planche branlante pour vous enfuir. Utilisez votre canot et ramez vers la côte Sud de l'île.

Dirigez-vous vers la jungle et donnez vos bananes au singe puis rendez-vous à pieds à la clairière se trouvant sur la péninsule à l'extrémité Est de l'île. Pour passer la clôture gardant la tête géante de singe, le petit singe doit vous suivre. Poussez le nez du totem de gauche, le singe copiera vos mouvements et poussera le nez pendant que vous entrerez. Prenez la petite idole de pacotille et repartez pour le village indigènes. Donnez-leur l'idole puis, une fois que vous serez seul, entrez dans la hutte et emparez-vous du ramasse-bananes. Sortez du village et revenez-y aussitôt. Discutez avec les cannibales et échangez-leur l'imprimé intitulé " Comment garder la tête froide en navigant " contre la tête réduite du navigateur.

Retournez voir Herman Toothrot et donnez-lui le ramasse-bananes en échange d'un coton tige géant. Revenez à la "tête de singe" et utilisez le coton tige dans l'oreille. Vous voici dans les catacombes. Aidez-vous de la tête du navigateur pour progresser : chaque fois que vous vous arrêterez, pendant une seconde, la tête tournera et vous indiquera la bonne direction jusqu'au repère de Lechuck. Parlez ensuite à la tête et demandez-lui poliment, plusieurs fois, son collier. Mettez-le pour être invisible puis dirigez-vous vers le bateau. Rendez-vous à la cabine de Lechuck et utilisez la boussole magnétisée sur la clé.

Descendez par l'échelle dans la pièce où dort l'équipage et allez directement à la pièce d'en face et prenez la plume sur le sol entre les trois canards. Retournez voir le membre d'équipage endormi, chatouillez son pied avec la plume et il laissera tomber la bouteille de grog. Retournez dans la pièce aux animaux fantômes et utilisez la clé sur la grille et descendez dans la cale. Versez la bouteille de grog dans la gamelle du rat pour qu'il vous laisse tranquille. Prenez un peu de graisse et remontez sur le pont du navire. Utilisez la graisse sur les gonds de la porte grinçante et ouvrez-la.

Récupérez les outils et redescendez vous en servir sur la caisse se trouvant dans la cale du bateau. Prenez possession de la racine vaudou, quittez le navire et retournez dans le labyrinthe. Une fois au village, parlez au singe à trois tête en attendant que les indigènes vous préparent une potion. Sortez du village et parlez au fantôme à la fin du labyrinthe. Retournez sur l'île de Méléé.

Quatrième partie : Guybrush s'énerv

Débarrassez-vous du fantôme sur le dock et de celui qui vous demande une invitation en les aspergeant de boisson gazeuse. Précipitez-vous dans l'église pour interrompre le mariage. Une fois le coup de poing de Lechuck encaissé, récupérez la potion magique dans le distributeur automatique à Grog de Stan. Aspergez Lechuck et admirez la chute.

Le *Scumm Bar* fait référence au fameux système Scumm (*Script Command Utility for Maniac Mansion*), le moteur utilisé dans tous les point & click de Lucas.

Un pirate du *Scumm bar* fait de la publicité pour *Loom*, sorti à la même époque.

Un gag dans la forêt de l'île de Mêlée a provoqué un grand nombre d'appel à la hotline de Lucas. En cliquant sur une souche d'arbre, Guybrush voyait un passage menant à des catacombes, puis essayant d'entrer, le jeu demandait d'insérer la disquette 22 alors que le jeu original ne tenait que sur trois disquettes. Guybrush décide ensuite d'abandonner. Beaucoup de joueurs n'ont pas apprécié le gag et se sont plaints.

Il est possible de "mourir" à deux endroits dans le jeu. La première fois, quand Guybrush est sous l'eau, il faut attendre 10 minutes (Guybrush prétend en effet pouvoir retenir son souffle dix minutes...) et il mourra asphyxié... les commandes changeront alors, et afficheront notamment "Flotte", "Pourrit" ou "Voir livre d'indices". La seconde fois, sur le haut sommet de l'île du singe, on peut tomber de la falaise et voir un écran rappelant les game over des jeux Sierra de l'époque. Mais cette "mort" n'est que temporaire puisque Guybrush revient de sa chute grâce à un arbre à caoutchouc qui le propulse.

Un totem devant la tête de singe géant représente *Sam* et *Max*.

Outre la réplique "J'ai de beaux blousons en cuir à vendre" qui fait référence au jeu *Indiana Jones et la dernière croisade*, on peut trouver une coupe chez Lady Vaudou qui "est une vraie coupe de charpentier" qui fait référence au Graal du jeu. Guybrush prenait d'ailleurs l'apparence d'Indiana Jones en la ramassant dans la première démo du jeu. Une dernière, lorsque vous vous faites attraper par le Shérif après avoir volé l'idole, vous pouvez lui répondre "sa place est dans un musée".

En fonction du dialogue que l'on tient à Elaine à la fin du jeu, on apprendra des choses différentes.

Pour finir directement le jeu, appuyez sur CTRL + SHIFT + W et répondez oui à la question.

Il y a deux fins au jeu en fonction du fait que vous coulez votre bateau ou non.

Quand Herman Toothrot rencontre Guybrush, il lui dit : "Vous êtes venu à bord de ce bateau ? Vous êtes plus courageux que je ne pensais". Une réplique tout droit tirée de Star Wars, quand Leia voit le Faucon Millenium.

L'île de Monkey Island existe vraiment dans l'Océan Caraïbe, son vrai nom est l'île de Mono mais en Espagnol, Momo signifie Monkey.