

Solution Quatrième année

Portail du Neuvième Monde

Objectif principal : Trouver Glottis

Vous y voilà ! Vous êtes aux portes du Neuvième Monde. Le voyage se termine... ben finalement, pas tant que ça ! Glottis vient de tomber de la structure. Il va falloir retrouver votre fidèle compagnon. Ce ne sera pas l'énigme la plus difficile du jeu, il suffit juste de se rendre au terminus du téléphérique, chemin indiqué ci-dessous :



Objectif principal : Guérir Glottis

Votre vieil ami est dans terriblement malade. Recueilli par des démons mécaniciens mayas, ils vous informent que Glottis est en manque de vitesse et de mécanique. Seule la vitesse pourra le réanimer. Malheureusement, il n'existe aucun bolide au Portail du Neuvième Monde. Parlez avec Glottis, il vous dessinera les plans d'un bolide fabriqué à partir du téléphérique. Il vous faut seulement le bon carburant.

Objectif : Trouver le bon carburant



Entrez dans la cuisine des mécaniciens mayas, ouvrez un tiroir, et prenez un chiffon. Sortez de la cuisine et remarquez les barils d'essence. Recouvrez votre chiffon d'essence.

Présentez-le à Glottis ; ce n'est pas visiblement le bon carburant, il manifeste juste l'envie d'en avoir sur sa tombe.

Tentez votre chance ailleurs, sortez et descendez la bâtisse. En bas, il y a des cercueils du DDM, tels celui que vous avez vendu à Bruno Martinez au début de la première année. Ouvrez celui qui se trouve sur la neige. Ça alors ! Il s'agit justement de celui de Bruno. Très remonté contre vous, il vous jette sa tasse de bienvenue à la figure.

Il n'y a rien d'autre à voir en bas, remontez donc. Meché vous appelle.

Cinématique : Le Neuf Express quitte les rails



Tous vos amis ont été placés en salle d'attente, il leur faut leurs billets de Neuf Express pour accéder au Neuvième Monde. Il faut donc que vous partiez à El Alamoual pour les chercher. Trouver du carburant devient primordial.

Entrez dans la gare pour admirer les lieux et pour saluer une dernière fois Cheptio puis redescendez. Le garde-barrière vous donnera un message de menace d'Hector LeMans.

Remarquez que la tasse de Bruno est pleine de produit de conditionnement. Souvenez-vous, lors de la première année, quand vous aviez saccagé le serveur du tube à messages avec le même produit, le réparateur de tube vous avait signalé qu'il ne fallait surtout pas utiliser l'extincteur dessus. Et si cela produisait une explosion assez forte pour propulser un engin vers El Alamoual ?

Objectif : Provoquer un incendie

Pour qu'on pulvérise le magnésium contenu dans un extincteur sur la mousse de conditionnement il faut provoquer un incendie. Retournez au terminus du téléphérique et entrez dans la cuisine. Mettez votre tasse sur le râtelier et insérez le chiffon enduit d'essence dans le grille-pain. Ce dernier prendra feu et les mécanos mayas utiliseront un extincteur pour éteindre le feu. Au contact de l'extincteur, la tasse partira comme une fusée, de quoi donner de l'idée à nos mécanos.

Cinématique : Les Mécaniciens Mayas lancent la fusée-cercueil

Retour à Rubacava

Objectif principal : Récupérer le Bolidos

Vous voici de retour dans la ville qui vous a apporté du bon temps. Malheureusement, vous n'avez plus rien à faire dans cette ville, sauf récupérer le bon vieux Bolidos.

Manque de chance, le Bolidos a été piégé, Domino a laissé sa carte. Il va falloir trouver un moyen de désamorcer la bombe.

Objectif : Désamorcer la bombe



Heureusement, vous avez toujours en ville, quelques vieux amis qui pourront vous aider. Retournez voir le plus fidèle d'entre eux, le chef des docks Velasco. Ce dernier est sur le départ, il quitte Rubacava pour Puerto Zapato afin de retrouver le Lamancha. Profitez de son départ pour récupérer la maquette du Lumbago dans la bouteille.

Rendez-vous maintenant au Caveau Bleu, il est étrangement vide. Frappez à la porte d'Olivia. Décidément, tout le monde veut quitter Rubacava, elle se propose de vous accompagner à El Alamoual. Entrez dans la cuisine et versez de l'éclate-cercueil (boisson dans le tonneau) dans la bouteille du Lumbago.

Retournez au garage du Bolidos, et donnez la bouteille à Glottis. Il va alors en vouloir plus et se précipitera dans la cuisine du Caveau Bleu. A son retour, parlez-lui. Il régurgitera alors dans le garage. La vomissure de Glottis recouvre désormais tous les dominos, mais il est encore dangereux d'y marcher.

Il faudrait trouver quelque chose pour geler la vomissure. Allez à l'atelier de tatouage de Toto et fouillez dans son casier (mis en évidence ci-dessous) :



Vous trouvez une bouteille d'azote liquide, produit permettant de geler les os pour éviter la douleur. Utilisez l'azote liquide avec la vomissure de Glottis. Vous pouvez désormais marcher sur la glace et aller désamorcer la bombe.

Cinématique : Arrivée à Nuevo Alamoual

Les égouts du Nuevo Alamoual

Retour à la case départ ! Vous êtes dans le nouveau Q.G. de l'A.A.P. bien mieux équipé qu'autrefois. Parlez à Meché, Manny dévoilera ses objectifs. Il lui faut une arme et un déguisement pour affronter Hector.

Objectif principal : Trouver une arme

Objectif : Faire sortir Bowsley de son labo



Vous avez pu voir dans la cinématique qu'Hector LeMans avait un assistant dans son laboratoire. Rapprochez-vous de l'écran d'où vous avez assisté à la germination de l'agent infiltré et regardez-le. Eva vous donne alors quelques informations sur Bowsley, l'expert balistique d'Hector LeMans. Son laboratoire étant dans la tour d'Hector, vous ne pouvez pas vous procurer une arme auprès de Bowsley. Il va falloir lui faire quitter sa tour.

Si vous avez lu les lettres de Salvador au cours de la Deuxième année, vous avez appris que les fameux pigeons messagers de l'A.A.P. étaient capables de trouver leurs cibles rien qu'en regardant la photographie du destinataire. Prenez donc dans la corbeille la photo de l'agent germé par Hector. Approchez-vous du pigeon et donnez-lui la lettre de menace qu'Hector vous a envoyée, puis montrez-lui ensuite la photo de l'agent germé.

Le pigeon va envoyer la menace à Bowsley qui fuira par peur.

Cinématique : Le message d'Hector glace les os du fleuriste

Objectif : Retrouver Bowsley

Vous avez pu voir Bowsley tomber, faire couler un produit germant sur le sol dans lequel il a marché, puis s'enfuir dans les égouts.

Sortez du Q.G. de l'A.A.P. et essayez de suivre le même chemin que Bowsley (vous récupèrerez au passage la télécommande des amortisseurs du Bolidos). Malheureusement, la pénombre et le labyrinthe que représentent les égouts de la ville ne vous aident à pas à retrouver la trace du fleuriste. Et si cette substance

dans laquelle Bowsley a marché pouvait vous aider à le retrouver ?



Retournez au Q.G. de l'A.A.P. et récupérez la main de l'agent qui s'est fait germé. Revenez au niveau du Bolidos et prenez l'échelle qui se trouve à gauche de l'écran. Allez tout au bout de la salle et prenez la deuxième échelle. Vous arrivez dans les coulisses d'un théâtre. Empruntez à nouveau une échelle se trouvant derrière les Bones Aparts (les personnes maquillées). Vous vous retrouvez face à une machine à neige. Utilisez la main de l'agent pour en faire un broyeur d'os, et récupérez le broyeur d'os (avec la touche « + ») pour en faire un broyeur manuel. Revenez au niveau du Bolidos, et utilisez le broyeur d'os avec le produit germant que Bowsley a fait tomber sur le sol. Cela forme des myosotis. Suivez maintenant la trace du fleuriste en broyant l'os de l'agent sur votre chemin. Au bout d'un moment Manny s'y rendra avec Glottis à bord du Bolidos.

Objectif : Se débarrasser de l'alligator



Vous avez trouvé le repère de Bowsley ! Malheureusement un démon alligator vous barre la route. Même si Glottis semble pétrifié devant ce monstre, vous pouvez néanmoins contrôler son bolide grâce à la télécommande des amortisseurs. Avancez le véhicule au maximum vers l'alligator, prenez la télécommande, et faites monter les amortisseurs pour que Manny puisse accéder à la plateforme à droite de l'écran. Une fois dessus, allez tout au bout et commencez à descendre de l'échelle. L'alligator va alors se retourner vers vous et Manny sera contraint de remonter. Remarquez que la queue de l'animal se situe maintenant sous le Bolidos. Sortez alors la télécommande et baissez les amortisseurs du Bolidos pour bloquer l'alligator.

Objectif : Demander une arme à Bowsley

Une fois entré dans son repère, Bowsley ne semble pas en mesure de vous accueillir. Tétanisé, il vous prend pour Hector LeMans. Malgré toutes vos tentatives de persuasions que vous ne lui voulez rien de mal, il ne quitte pas sa cachette. Comme Eva vous l'a dit, Bowsley n'assume pas son conflit intérieur. Il semble bipolaire, partagé entre la répulsion des fleurs de sa nouvelle vie de spécialiste en armes botaniques et l'amour qu'il leur vouait dans son ancienne vie de fleuriste. Vous pouvez d'ailleurs constater qu'il a reproduit l'aspect d'une boutique dans son repère.

Il faut alors tâcher de faire ressortir le Bowsley « fleuriste bon commerçant » de son ancienne vie. Pour cela,

sortez votre faux, et coupez le ruban adhésif retenant la sonnette de la boutique. Le bruit de la sonnette provoquera une stimulation auditive à Bowsley qui lui rappellera sa vie de commerçant. Une fois le ruban adhésif coupé, Manny va sortir. Entrez à nouveau et cette fois ci, Bowsley vous fournira une arme et du myosotis en pot.

Objectif principal : Trouver un déguisement

Objectif : Devenir un Bones Apart

Vous avez désormais une arme, il vous faut maintenant un déguisement. Tout à l'heure vous avez pu voir les Bones Apart, une sorte de boys-band du Pays des Morts, accompagnant le célèbre Johnny Bones. Retournez dans les coulisses du théâtre pour essayer de vous faire maquiller de la sorte. Malheureusement, la maquilleuse affirme que les Bones Apart sont complets, il va falloir qu'il y ait un désistement. Remarquez la cafetière au premier plan. Prenez-la et montez à l'échelle pour accéder à la machine à neige. D'en haut, versez le café sur les Bones Apart. Ils vont alors fuir. Retournez à la loge maquillage, on fera de vous un Johnny Bones .

La tour d'Hector LeMans

Objectif principal : Rencontrer Hector LeMans

Avec votre déguisement et votre arme, vous pouvez entrer dans la tour d'Hector. Rendez-vous alors dans son casino. Une fois à l'intérieur, vous reconnaissez l'ex réparateur des tubes à messages du DDM qui monte la garde devant l'ascenseur d'Hector LeMans. Si vous essayez d'entrer, il vous affirmera que vous n'avez pas la tenue adéquate pour rencontrer le baron du crime.

Objectif : Trouver une tenue correcte



Prenez le chemin des machines à sous, vous reconnaissez l'agent de l'A.A.P. que Salvador a sauvé de la germination, Chinchilla Charlie le faussaire de la Deuxième année et Meché. Parlez d'abord à l'agent, il vous explique qui se sert de son handicap pour se glisser dans les machines à sous afin de récupérer des fons pour l'A.A.P. Parlez ensuite à Meché, (elle ne vous reconnaît pas lors de la première tentative, parlez-lui donc deux fois). Elle a un plan, elle a dit à Charlie qu'elle l'emmènerait au casino Romano où il devrait s'habiller en toge, afin qu'il laisse son costume et que Manny le prenne. Il faut seulement que Charlie gagne le jackpot à la machine à sous. Elle vous donne alors la toge. Jetez-la sur Charlie. Demandez ensuite à l'agent de l'A.A.P. de trafiquer la machine et de laisser la monnaie. Lorsqu'il arrive à se sortir de la toge, Charlie récupère les gains et se rend aux toilettes pour se changer. Une fois qu'il est parti, entrez dans les toilettes pour lui prendre son costume.

Objectif : Persuader le démon que Manny connaît Hector

Vous avez tout pour monter au bureau d'Hector, sauf cette vieille connaissance qui vous barre la route. En bon garçon d'ascenseur, il ne laisse passer que les personnes qui connaissent Hector LeMans. Et ce démon est incollable sur son patron, il va vous poser des questions tests. *A priori*, il n'existe aucun moyen de connaître les réponses, aucun « Hector LeMans pour les nuls » n'a été publié. Cependant, si vous remarquez bien, avant de poser la question, le démon regarde en l'air, en direction du panneau d'affichage situé juste derrière vous. En fait c'est tout simple, il suffit juste de citer le dernier numéro de la grille à avoir été affiché.

Objectif : Aider les Flores à prendre une décision



Vous voici prêt à rencontrer LeMans. Allez frapper à sa porte, il ne semble pas disposé à vous laisser entrer. En fait, il attend qu'un couple prenne sa décision sur une vente de billets de Neuf Express. Il s'agit de Celso Flores, votre ancien client, et de sa femme. Hector ne vous recevra que lorsque les Flores auront pris une décision sur l'achat de billet, vous devez donc convaincre Celso et sa dame qu'ils doivent absolument acheter ces billets. Dites que vous travaillez pour Hector et que les billets les sauvera des tous les dangers du Pays des Morts, racontez votre histoire « les plus mauvaises vacances de ma mort ». Face à ces arguments, les Flores accepteront l'offre d'Hector. Une fois que LeMans les a fait rentrer dans son bureau, il vous propose de l'accompagner.

Cinématique : Manny est escorté jusqu'à son ancien bureau

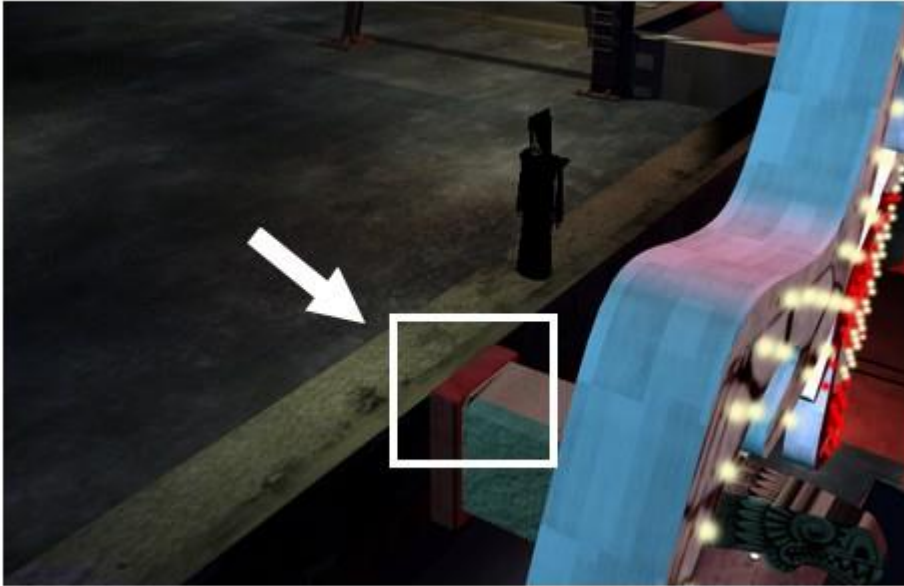
Cinématique : Hector tombe du toit

Sur les toits

Objectif principal : Récupérer la valise

Vous avez manqué Hector de peu, mais il a réussi à s'échapper (tomber des toits n'est pas fatal pour un mort). Vous devez récupérer la valise de billets avant que ces derniers ne s'échappent.

Montez sur le toit, il ne semble n'y avoir aucune moyen d'accéder à l'immeuble d'en face. Et si vous utilisiez l'enseigne lumineuse ? Montez sur la la corniche. Remarquez que la gargouille qui soutient l'enseigne lumineuse est fissurée :



Il vous faut agrandir la fissure pour faire tomber l'enseigne lumineuse afin qu'elle fasse un passage entre les deux immeubles. Utilisez le broyeur d'os sur la fissure, et recouvrez-là de myosotis. Les fragments d'os vont germés, agrandissant ainsi le trou et faisant tomber l'enseigne lumineuse. Une fois fait, montez à l'échelle pour accéder à l'immeuble d'en face.

Cinématique : Le Corbeau attaque la gare

La serre

Objectif principal : Eliminer Hector et partir avec les billets

Vous voici pris au piège. Olivia vous a trahi, en fait, c'est la maîtresse d'Hector. Allez vers la serre, pour vous entretenir avec Hector.

Cinématique : Manny s'explique avec Hector dans la serre

Objectif : Stopper la germination

Vous êtes en train de germer. Heureusement qu'Hector vous a touché avec un Germinator à effet lent. Vous pouvez ainsi prendre l'azote liquide et refroidir la fleur avant que ses racines ne se propagent sur tous vos os.

Objectif : Trouver une arme



Que cela vous serve de leçon, ne plus rentrer dans la serre sans arme. Allez près de la voiture et parlez à Salvador (ou ce qu'il en reste). Il vous informe qu'il y a une arme dans le coffre de la voiture, mais la clé se trouve sur son corps enterré derrière la serre. Olivia arrive à ce moment-là et met fin à la conversation. Grâce à une fausse dent, Salvador se sacrifie et élimine Olivia pas la même occasion.

Ouvrez la valise et récupérez votre faux. Vous remarquez qu'un billet s'envole pour rejoindre la tête germée de Salvador. Il s'agit de son billet, il est attiré par lui. Ce billet peut vous aider à trouver le corps de Salvador. Prenez le billet et allez derrière la serre. Sortez le billet et dirigez vous vers la direction qui semble indiquer. Lorsque le corps est tout près, le billet vous échappera et indiquera où est enterré le corps. Sur quoi Manny déterre le corps avec sa faux. Fouillez le corps et vous trouvez la clé. Allez maintenant ouvrir le coffre et récupérez l'arme.

Objectif : Germer Hector sans se faire tirer dessus

Malgré votre arme, Manny ne souhaite pas entrer dans la serre vu qu'Hector est lui aussi armé. Remarquez le système d'arrosage de la serre, il y a un réservoir d'eau à l'extérieur de la serre, face à l'entrée. Tirez quelques balles dessus, cela va emmener du produit germant à l'intérieur.

Cinématique : Hector est recouvert de Germinaflore

Voilà ! Il ne vous reste plus qu'à ouvrir la porte pour constater les dégâts. Et vous avez fini le jeu.

Cinématique : La mort d'Hector LeMans

Cinématique : Manny et Meché quittent le Pays des Morts

FIN