

# Solution Troisième année

## Le Lola

### Objectif principal : Découvrir ce qu'il se passe à bord

Une autre année est passée, et vous êtes désormais le capitaine du Limbes, rebaptisé Lola. Grâce au message de Salvador, vous avez appris que des tueurs déguisés en douaniers sont montés à bord. Prenez votre courage à deux mains, et allez voir ce qu'il en est à l'intérieur du navire.

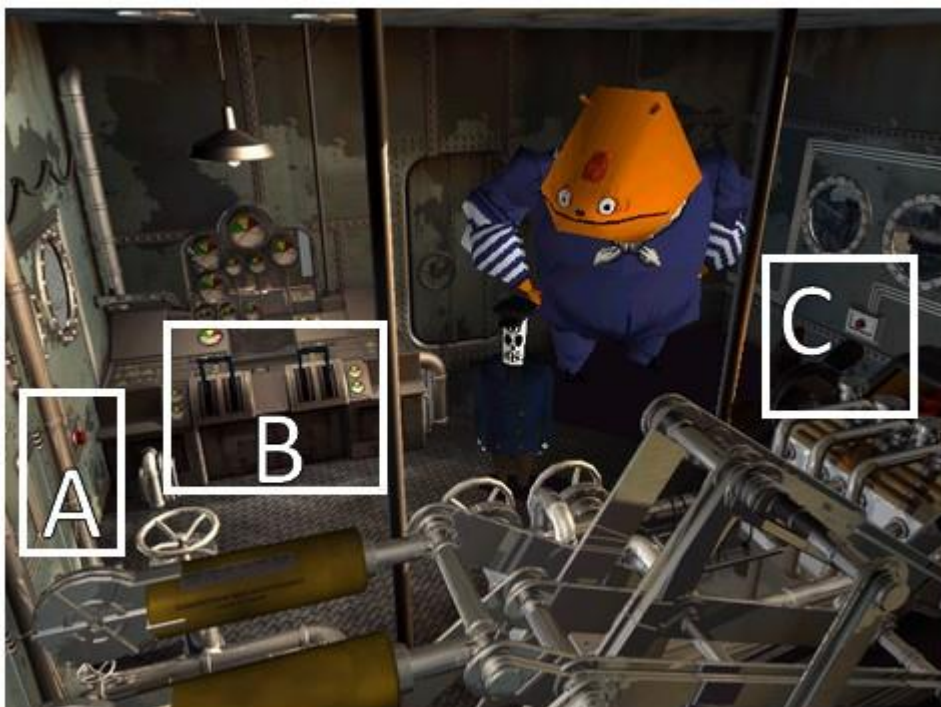
Damnation ! Tout votre équipage a été germé ! Mais tout semble si calme, où peuvent être ces tueurs ? Descendez l'échelle et avancez vers un autre cadavre germé. Tout à coup, les tueurs surgissent du fond, heureusement votre fidèle ami Glottis vous tire d'affaire en vous enfermant avec lui dans la salle des machines.

### Objectif principal : Echapper aux tueurs

L'avantage d'être enfermé dans la salle des machines est que vous avez le contrôle du bateau. Malheureusement vous ne serez pas pour autant tiré d'affaire si les tueurs sont toujours à bord. De plus, votre bateau est solidement attaché aux bittes d'amarrage du port de Puerto Zapato. Le seul moyen serait de vous détacher de la proue du navire pour la laisser sombrer avec vos assaillants.

### Objectif : Scinder le navire en deux pour prendre la poudre d'escampette

Par chance, votre bateau possède deux ancres, elles pourront aider à le scinder. Prenez connaissance de la disposition de la salle des machines :



Tout d'abord, mettez-vous aux commandes (B), et déplacez votre bateau vers la gauche en utilisant la flèche de droite de vos touches directionnelles. Vous constatez que l'ancre bâbord se trouve juste en dessous du flanc tribord du bateau. Le but du jeu est de joindre les ancres entre elles. Allez donc relever cette ancre en appuyant sur le bouton rouge de tribord (C). Et appuyez à nouveau une fois pour jumeler les ancres, et une dernière fois pour les ramener à la surface.

Avancez maintenant vers le hublot pour observer les ancres jumelés, et utilisez votre faux pour les accrocher au hublot.

Maintenant, allez à l'autre bout de la salle et appuyez sur l'autre bouton rouge (A). Après un bruit déchirant, vous pouvez voir que le navire est désormais totalement fissuré.

Pour en finir, revenez aux leviers de commandes et faites reculer le bateau. Vous allez semer vos poursuivants.

Cinématique : Manny et Glottis échappent aux tueurs

## Mer des Lamentations

**Objectif principal : Trouvez un moyen d'accéder à la Perle**



Etre coincé au fond de la Mer des Lamentations, ce n'est pas si terrible qu'en apparence. N'oubliez pas que vous êtes déjà mort, vous pouvez très bien évoluer sous l'eau sans problème. Glottis semble également se faire à cette situation

Vous devez trouver un moyen d'accéder à la Perle, c'est là-bas que devrait se trouver Meché.

Malheureusement, vous ne pouvez pas avancer dans l'obscurité, vous vous ferez dévorer par les monstres marins.

Tout à coup, un singulier personnage vient à votre rencontre. Il s'agit de Cheptio, un petit bonhomme qui a décidé de traverser la Mer des Lamentations à pieds plutôt qu'en bateau. Pour le guider et lui éviter de croiser le chemin des monstres marins, il a une lanterne fixée sur la tête.

Aussi sympathique qu'il soit, il ne souhaite pas vous conduire à la Perle, pensant que c'est la lune. Il faudra alors le conduire de force. Remarquez qu'en fin de conversation il se positionne sur le côté de l'écran pour chanter sa chanson :



Attrapez sa lanterne et dirigez-là vers Glottis. Il se servira alors de Cheptio comme lampe de poche pour aller jusqu'à la Perle.

## La Perle

### Objectif principal : Trouver comment échapper au regard de la pieuvre

Vous découvrez enfin le mystère de cette Perle ! C'est en fait une pieuvre qui récupère les personnes qui se jettent par-dessus bord. Manque de chance, la lumière de Chepito attire le regard de la pieuvre, faisant de vous ses prochaines victimes potentielles. Vous devez trouver un moyen de vous sortir de là.

Avancez vers le fond, et remarquez le rocher avec les algues rouges. Vous pouvez voir que se sont les mêmes algues que sur les sourcils de Chepito. Faites le tour du rocher, Chepito va vous suivre, et les algues du rocher se mêleront à celles de ses sourcils. Désormais coincé, Chepito attirera seul l'attention de la pieuvre qui s'en emparera.

Cinématique : Manny et Glottis voyagent clandestinement vers le Bord du Monde

## Le Bord du Monde

### Objectif principal : Trouver Meché

Vous voici au Bord du Monde. Meché serait-elle ici ? Pour le savoir, avancez jusqu'à l'ascenseur et prenez-le. Une fois à l'intérieur, avancez jusqu'au bout du couloir et traversez le bureau. Vous trouverez Meché.

Cinématique : Manny retrouve Meché et Domino

# S'échapper du Bord du Monde

**Objectif principal : En savoir plus sur le Bord du Monde**



Il va falloir vous échapper de cette île avec tous les prisonniers dont Meché. Il va d'abord falloir étudier le terrain. Vous vous réveillez dans un bureau où travaillent les Angelitos dans une cage. Parlez-leur, vous découvrez qu'ils fabriquent des ampoules. Sortez du bureau, et prenez l'ascenseur. Visitez un peu les fonds marins, vous trouverez plusieurs travailleurs, dont Cheptio avec un burin. Reprenez l'ascenseur et retournez vers le bureau où vous avez vu Meché et Domino. En chemin, vous arrivez au bureau de Meché. Parlez-lui. Enfin, parlez à Domino dans son bureau. Vous savez désormais que le Bord du Monde est une usine de récupération de corail, et de fabrication d'ampoules, où les anciens clients de Domino sont exploités après avoir été dépouillés de leurs billets de Neuf-Express.

**Objectif principal : Convaincre Meché de vous suivre**

**Objectif : Fournir une arme à Meché**



Il faut convaincre Meché de vous suivre pour fuir le Bord du Monde. Malheureusement, elle ne semble pas disposée à vous accompagner. En fait, elle veut une arme. Vous n'avez pas d'arme sur vous, il va falloir en trouver une. Demandez à Chepito de faire un échange, il semble en avoir une, cependant, il ne semble pas que vous ayez quelque chose qui l'intéresse. Il vous faut une denrée rare pour un tel échange. Revenez au bureau de Meché et examinez la robe de Meché, elle vous déclare qu'il est difficile de trouver des beaux tissus et des bas de soie sur cette île. Il vous faut donc des bas. Remarquez que Meché fume abondamment et utilise un cendrier. Utilisez à votre tour le cendrier pour faire en sorte que Meché dépose ses cendres sur ses bas (n'hésitez pas à réessayer plusieurs fois).

Cinématique : Meché enlève ses bas

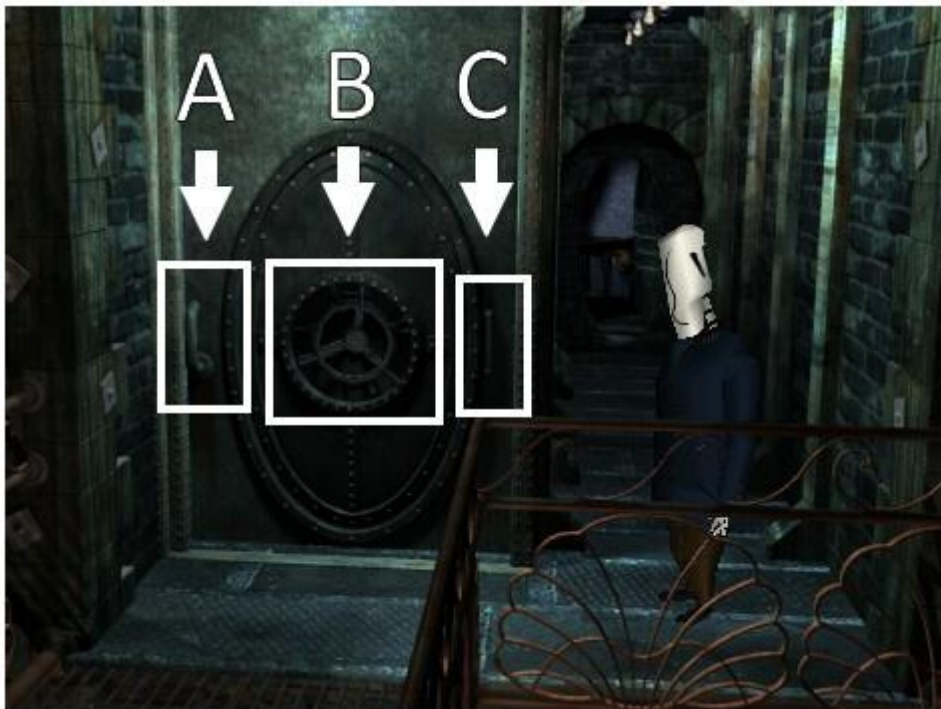
Prenez les bas que Meché jette dans la corbeille et apportez-les à Chepito et demandez-lui en échange un revolver.

Votre premier Germinator ! Donnez-le maintenant à Meché.

Cinématique : Meché prend Manny en otage

### Objectif : Libérer Meché

A cause de sa folie passagère, Domino a enfermé Meché. La cellule de Meché se trouve dans le couloir. Rendez-vous-y.



L'ouverture de la porte est assez étrange, cela ressemble à un coffre à combinaison, sauf qu'il n'y a aucune indication chiffrée. Il vous faut un outil puissant qui vous permettrait de mettre les boulons à nus et ainsi ouvrir la porte en regardant ce que la roue tourne. Souvenez-vous, Chepito possède un burin qui semble trop puissant pour lui. Et si vous procédiez à un nouvel échange ? Il faudrait lui donner un outil plus à sa taille. Pourquoi pas un des outils des Angelitos?

Retournez voir les Angelitos dans leur cage, et dites-leur que vous aimerez les aider, mais que vous n'avez pas d'outils miniature. Pugsy va vous jeter son petit marteau, ramassez-le et donnez-le à Chepito qui vous donnera son burin en échange.

Avec le burin, faites sauter la partie droite de la porte (C). Vous pourrez ainsi voir les boulons qui permettent de verrouiller la porte. Ensuite, grâce à la roue (B), tournez les boulons de manière à ce qu'ils épousent la forme de la porte, comme ci-dessous :





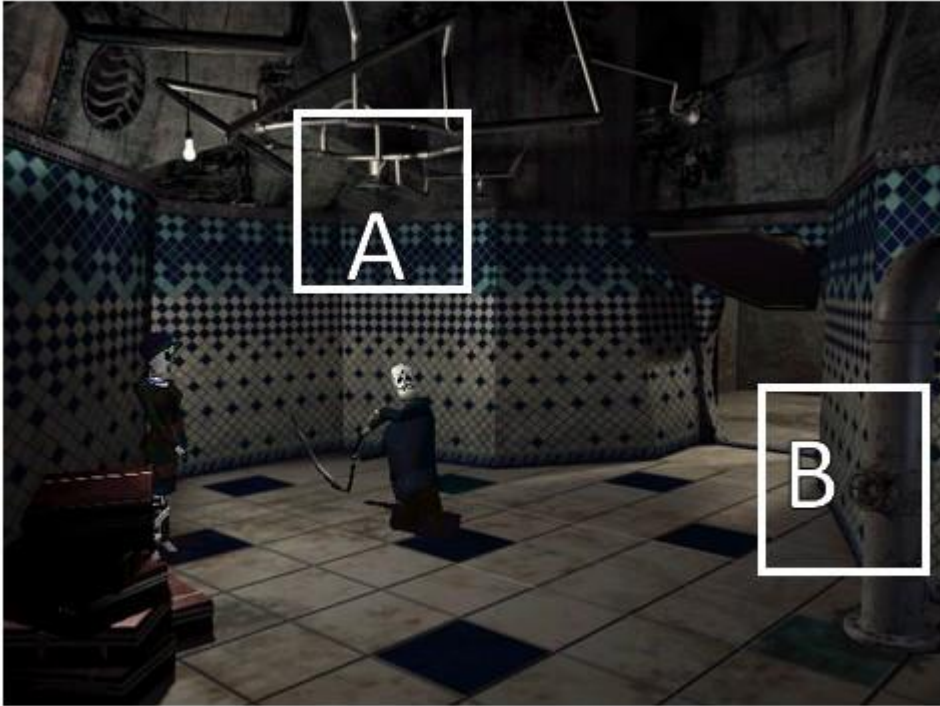
Ceci fait, coincez les boulons (C) avec votre faux, et ouvrez la porte grâce à la poignée (A).

La porte est désormais ouverte, mais malheureusement, Meché ne répond pas. Que fait-elle ? Entrez pour voir ce qu'il en est.

Vous vous retrouvez dans une salle des archives, visiblement vide de tout occupant, à l'exception d'une sorte d'immense hache et d'une armure. Pas de trace de Meché. Au dessus de la porte, vous remarquez un contact électrique métallique. Si vous essayez de l'actionner avec votre faux, cela ne marche pas. Il semblerait que ça marche uniquement lorsque la porte est fermée. Tant pis, fermez la porte et utilisez votre faux avec le contact électrique. Cette fois-ci ça marche, un passage secret s'ouvre, Meché est libérée, malheureusement, pas de grand-chose.

### **Objectif : Sortir du cachot**

Vous voilà désormais coincé avec Meché. Même si cette situation pourrait vous donner des idées coquines, n'oubliez pas que votre objectif principal est de vous échapper de l'île. Rejoignez Meché, et remarquez le dispositif anti-incendie au plafond. Logiquement, il doit y avoir une rigole pour évacuer l'eau.



Comme sur l'image ci-dessus, utilisez votre faux avec le système d'arrosage (A). Ensuite, coupez l'eau avec la roue (B) et observez par où s'échappe l'eau :



Ce carreau semble être la seule issue. Pour le casser, allez dans l'autre pièce et récupérer la sorte de hache, et laissez la tomber sur le carreau d'où s'évacuait l'eau. Vous avez trouvé une issue et vous pouvez fuir.

### **Objectif principal : Trouver un bateau**

Traversez toute la plage et montez dans la grue. Une fois à l'intérieur, vous allez à l'autre bout de l'île et descendez de la grue. Vous trouverez un tapis roulant.

Montez sur le tapis roulant, et allez à l'autre bout. Manny va se tenir au rebord et vous pourrez aller tout au bout, où vous remarquerez une ancre de bateau.

Cinématique : Manny trouve le Lamancha au Bord du Monde

### **Objectif : Remonter le Lamancha à la surface**

Ouf ! Glottis n'est pas mort ! Il est tombé sur le Lamancha, le navire tant aimé de Velasco qui avait disparu. Par chance, Glottis se semble capable de le faire naviguer. Il faut trouver un moyen de le ramener à la surface.



Remontez la chaîne et le tapis roulant en totalité. Vous vous retrouvez face à une immense grue. Montez à l'intérieur. Si vous essayez d'attraper le Lamancha avec la grue, vous vous rendez compte que la benne ne l'atteint pas. Il faudrait pouvoir enlever la benne pour ne garder que la chaîne.

Emmenez la grue à l'autre bout de l'île et faites descendre la benne sur la plage. Descendez de la grue et dévissez la benne de la chaîne grâce au burin.

Grâce à votre nouvelle grue, retournez à l'autre bout de l'île et descendez la chaîne qui se positionnera en haut du tapis-roulant.

Descendez à votre tour, et allez au levier de commande du tapis-roulant. Actionnez-le une première fois pour faire descendre la chaîne jusqu'au bateau, une deuxième fois pour faire un boucle avec, et une troisième fois pour que l'ancre du Lamancha rentre dans cette boucle.

Une fois fait, remontez dans la grue et levez la chaîne.

Cinématique : Le Lamancha émerge des eaux

### **Objectif : Trouver quelque chose pour faire traverser la barrière de corail au Lamancha**

Et voilà ! Votre nouveau navire est en place. Malheureusement, Glottis est plutôt pessimiste sur ses capacités à franchir la barrière de corail, il faudrait trouver quelque chose résistant au corail

Allez vers la grue et remarquez les broyeurs de corail. Ce serait parfait ! Montez dans la grue et faites glisser la chaîne entre les deux broyeurs pour les récupérer.

Cinématique : Nos héros s'échappent des mines de corail

## **Duel avec Domino**



## **Objectif principal : Se débarrasser de Domino**

Domino Heurley est connu pour être « le champion de la sueur », un sportif reconnu au DDM. Autant ne pas se voiler la face, Manny n'a aucune chance contre lui à main nu. A la faux, il ne vaut guerre mieux, il se fait retourner en un rien de temps.

Il existe une meilleure solution que de se battre à la faux contre Domino : utilisez votre faux contre l'oeil de la pieuvre. L'animal partira rapidement et laissera le sous-marin sur place, vous rapprochant ainsi dangereusement des broyeurs de corail.

Cinématique : Domino est tué par un broyeur de corail