

A la différence des deux autres volets, il y a plusieurs façons de résoudre la "Revanche de Malcolm". En voici une qui me semble ne pas être trop compliquée ... enfin, façon de parler ;-)

I. Kyrandia

Dans cette partie, le but est d'utiliser le bateau du cirque pour quitter Kyrandia.

1er déguisement : l'écureuil

Cherchez un clou rouillé dans la décharge pour ouvrir la serrure de la fabrique de jouets. Dans la chambre de Malcolm, prenez la ficelle-à-la-noix rangée dans un des tiroirs de la commode. A la laiterie, prenez du sésame. Revenez à la décharge, placez le sésame sur la poutre pour attirer l'écureuil et hypnotisez le avec la ficelle-à-la-noix. Puis placez le sur la tête de Malcolm.

2ème déguisement : le costume de mime

Attachez un clou rouillé à la ficelle-à-la-noix, et utilisez la pour attrapez une anguille dans la mer (vous ne pourrez pêcher que vers le port, à l'endroit le plus bas). Mettez-la dans la capuche du mime, puis ouvrez la porte des bains avec l'hameçon (le clou rouillé attaché à la ficelle). Une fois entré, réglez Malcolm sur menteur et changez la température de l'eau. Récuperez le costume de mime acroché à la fenêtre et mettez-le.

Trouver un sandwich à la crème de poisson pour le chien

Tout d'abord, faites fuir les occupants du bar : utilisez un écureuil hypnotisez avec eux puis réveillez-le. Ensuite, vous aurez besoin de trois ingrédients à mettre dans l'entonnoir du poisson. Pour les graines de sésame, allez simplement à la laiterie. Pêchez de nouveau une anguille près du port. Pour la crème, ça se complique un peu. Allez à la fabrique de jouets, et sautez dans le trou au plancher. Récupérez la fiole et remontez. Allez la laiterie et prenez 5 poignées de sésame. Dirigez vous ensuite vers la grenouille géante, remplissez la fiole d'eau et arrosez les graines de sésame. Vous obtiendrez cinq pousses à mettre dans la mangeoire des vaches à la laiterie. Puis percez le bidon de crème à l'aide d'un clou récupéré à la décharge et remplissez une fiole de crème. Mélangez tout cela, et donnez le sandwich au chien près du port.

II. L'île des chats

Ici, vous devez soutenir la rébellion des chats pour obtenir des pouvoirs magiques et attaquer Kyrandia.

Activer l'autel de la sourification

Allez à droite de l'autel. Réglez Malcolm sur "Menteur" et parlez au chat Lapluche. Il vous donnera une souris en cuir. Allez de nouveau à droite pour sortir de la jungle. Dirigez vous à gauche de l'autel et utilisez la souris sur les boules pour faire apparaître les statues de chat.

Retrouver les 6 pierres

Près de l'autel se trouve un chien avec un chariot. Réglez Malcolm sur "Gentil" et demandez lui de vous emmener. Vous pourrez ainsi naviguer entre l'autel, le fort des chiens, et la plage des pirates. Au fort, descendez et prenez la machette. Allez dans la jungle en passant par la gauche. Utilisez la machette pour couper les feuilles. Vous pourrez trouver soit des os, soit des serpents. Tuez les serpents avant qu'ils ne vous tuent. Récupérez le maximum d'os et retournez vers le fort en allant vers le haut. Placez les os à différents endroits pour faire creuser le chien Duke. Répétez l'opération jusqu'à trouver les 6 pierres. Attention : dans la jungle, allez de temps en temps dans les flaques de boues si vous ne voulez pas vous faire tuer par les puces.

Obtenir des pouvoirs magiques

Vous devez maintenant placer les 6 pierres dans les bonnes statues. Chaque pierre correspond à un élément : placez les sur l'autel pour les connaître. De la même façon pour les statues, allez au fort des chiens et descendez dans le ruines. Utilisez la souris sur les statues pour découvrir les correspondances. Ce qui doit donner, dans l'ordre des statues : , jaune (soleil), rose (pluie), vert (vent), bleu (foudre), rouge (feu). Vous obtiendrez alors une souris de cristal. Si vous l'avez déjà utilisé, allez voir Lapluche qui vous donnera du fromage pour vous rendre votre aspect normal. Rendez vous ensuite à la plage des pirates. Les chats ayant disparu, vous ne pouvez plus utiliser le chariot. Vous devez traverser la jungle à l'aide de la machette. Le chemin à suivre depuis l'autel est donc : droite, gauche, haut, haut, (fort des chiens), droite, haut, droite, haut, haut. Une fois arrivé, transformez un des pirates pour montrer vos "pouvoirs" au capitaine, et partez pour Kyrandia.

III. Le bout du monde

Trahi par le pirate Jean-Claude Barbecue, vous vous retrouvez au sommet d'une immense chute d'eau. Voici comment vous en sortir :

A l'aide de la machine et de vos pièces, prenez une bouée et un parapluie. Sautez dans le tonneau de gauche. Mettez la bouée, gonflez la plante avec la pompe, puis sautez dessus. Allez dans la grotte puis sautez dans la chute avec la bouée. Enlevez la puis utilisez le parapluie sur le crochet. Ouvrez le parapluie et sautez vers les rochers. Allez dans le seconde grotte. Utilisez de nouveau le parapluie vers les rochers. Allez enfin dans la dernière grotte.

IV. Limbo

Après être entré dans la grotte, vous perdez connaissance pendant quelques années pour vous réveillez à Limbo, le royaume des poissons. Comme d'habitude, le but consiste à partir au plus vite.

Pouvoir se promenener dans Limbo

Vous êtes prisonnier d'un collier télécommandé, mais vous pouvez cependant visiter Limbo en appliquant ce qui suit. Lorsque la reine vous appelle pour jouer au morpion, arrangez-vous pour la laisser gagner. Puis réglez Malcolm sur "Menteur" pour la flatter. Elle vous laissera ainsi sortir pendant un moment.

Faire fuir la reine

Pour lui faire peur, vous devez invoquer le fantôme de son père. Prenez un objet quelconque dans Limbo et placez le à droite du poisson qui surveille le tas d'ordure. Pendant qu'il va le chercher, fouillez dans le tas pour prendre des ordures. Répétez l'opération jusqu'à ce que vous trouviez un journal. Revenez ensuite vers le poisson près du tas d'ordure. Réglez Malcolm sur "Menteur" et parlez-lui. Il vous donnera deux pièces à l'effigie de l'ancien roi. Retournez jouer au morpion avec la reine et pendant la partie, jetez le journal et mettez une pièce dessus.

Aller au monde souterrain

Vous devez y aller pour enlever le collier. Le meilleur moyen d'y parvenir est d'obtenir deux vers. Vous pouvez en récupérez en volant la pomme du maître d'école, ou encore en cherchant dans le tas d'ordure comme pour le journal. Allez ensuite vers la tour de poisson qui soutien le "toboggan", et donnez les deux vers au poisson du bas. Puis montez dans le toboggan (au bout à gauche) et actionnez la manette.

V. Kyrandia : le retour

Après avoir été renvoyé du monde souterrain, utilisez la foreuse pour remonter à la surface. Vous voici de nouveau à Kyrandia. Le pirate JC Barbecue a pris le pouvoir et tous les habitants sont changés en souris. Pour pouvoir parler au nouveau roi, vous devez retrouver les joyaux de l'Île aux Chats.

Aller sur l'Île aux Chats

Une fois à la surface, prenez la bûche qui traîne par terre. A la décharge, récupérez un clou et une fiole vide. Allez au centre ville, et crochetez la porte des Magiciens à côté du bar avec le clou. Délivrez les trois souris, en ouvrant le cadenas encore à l'aide du clou. Allez à la fabrique de jouets, mettez la bûche dans la machine et réglez les manettes pour obtenir un cheval à roulettes (cliquez sur le gros livre pour trouver le bon réglage). Sautez dans le trou à

côté et remontez par l'échelle. Une fois dans la mairie, parlez à Zanthia et mettez le cheval dans son chaudron. Remplissez la fiole et retournez à la fabrique par le trou dans lequel vous avez sauté. Allez ensuite à l'aire d'atterrissage de Pégase sur la falaise et buvez la potion.

Retrouver les joyaux

Une fois sur la plage, récupérez la machette et allez au fort des Chiens (gauche, gauche, gauche, droite). En cours de route, récupérez le plus d'os possibles. Au fort, creusez avec la machette pour en trouver d'autres. Vous devez en trouver dix (faites le tour de la jungle). Puis du Fort, allez voir Lapluche (gauche, gauche, gauche, haut). Parlez lui et donnez lui les dix os pour obtenir une machine à fromage. Allez à droite puis vers l'autel de la sourification. Fabriquez un morceau de fromage avec la machine, et utilisez le sur la statue de la souris. Retournez voir Lapluche et il vous donnera une boîte de thon magique. Utilisez la pour retourner à Kyrandia.

Se débarasser des pirates

A la décharge, prenez le collier. Allez au château et donnez un joyau au pirate barbu. Quand Barbecue descend, donnez lui le collier.

Gagner le procès

Afin de démontrer votre innocence, vous devez réunir les habitants de Kyrandia. Allez dans votre chambre dans le fabrique de jouets, et prenez le portrait du Roi William sous le lit. Allez au bar et fabriquez un morceau de fromage. Donnez le au barman, et demandez lui de réparer la machine. Allez chercher les ingrédients pour faire un sandwich (voir plus haut). Pour les graines de sésames, allez voir Herman dans les anciens Bains Publics. Donnez lui les objets qu'il veut pour en obtenir. Retournez au bar, faites le sandwich puis allez à la mairie. Parlez à la statue, qui vous demandera avec quoi vous comptez invoquer le roi William. Utilisez alors le portait sur la cabine. Il vous demandera ensuite avec quoi vous comptez réunir les habitants. Donnez lui le sandwich et il ira au bar.

Profitez bien de la fin de ce troisième volet qui est sans doute le plus tordu mais aussi le plus marrant.

Source : <http://taupy2.free.fr>