

TOONSTRUCK ACTE I

Pour sortir du palais :

Parlez à Bricabrac pour découvrir qu'il a perdu ses lunettes. Marc ne quitte pas le palais tant qu'il ne sait pas quelle est sa mission hyper-ultra-secrète. Allez dans la salle des trophées et discutez avec le Valet de pied. Celui-ci dit à Marc que Bricabrac perd toujours ses lunettes dans sa poche intérieure. Essayez en vain de prendre le poisson et l'arrosoir (le Valet de pied vous en empêche). Parlez à Bricabrac, Marc lui suggérera alors de regarder dans sa poche intérieure pour trouver ses lunettes. Ecoutez le vous expliquer quelle est votre mission hyper-ultra-top-secrète. Récupérez le sac sans fond et le plan qu'il vous donne. Sortez du palais, parlez aux gardes, ils feront une petite danse pour vous. Un des deux gardes laissera tomber une clef. A la fin de leur danse, il remarquera la clef et la ramassera. Parlez leur encore pour qu'ils recommencent leur lamentable numéro. La clef tombe encore une fois et avant la fin de la danse, prenez la clef sur les marches.

Chambre du roi Hilarius :

Retournez dans le palais et ouvrez la porte de la chambre avec la clef. Prenez la boîte à musique sur la commode, tirez sur le cordon. Séquence montrant le Valet de pied sortant de la salle des trophées et entrant dans la chambre. Le Valet de pied reprochera à Marc de lui faire perdre son temps et repartira dans la salle des trophées. Examinez le visage souriant du roi Hilarius sur le couvercle de la boîte à musique. Marc ne peut pas utiliser la petite échelle qui monte vers le lit. Elle pourrait peut-être supporter le poids de Flux... Demandez lui d'aller fouiller le lit du roi Hilarius, il trouvera un bon pour une location de costume. Roulez le tapis sur le sol pour dégager une trappe, malheureusement fermée de l'intérieur. Lisez (regardez) le message sur le miroir (indices pour l'énigme des tiroirs). Trouvez la solution du problème des tiroirs. Entrez dans le passage secret, regardez la trappe fermée dans le plafond de la cave. Demandez à Flux de se mettre sur la latte mal fixée. Sautez sur celle-ci pour qu'il ouvre la trappe. Revenez dans la chambre et remettez le tapis en place pour cacher la trappe ouverte. Marc réalise que le Valet de pied éviterait simplement la trappe si le tapis était déroulé. Tirez à nouveau sur le cordon. Séquence montrant le Valet de pied qui sort de la salle des trophées et entre dans la chambre. Il marche sur le tapis et tombe dans la cave. Il se retrouve plein de goudron et de plumes, et se fait assommer par une enclume !

Pillage de la salle des trophées avec des résultats variables :

Prenez le trophée au poisson rouge sur le mur. Prenez l'arrosoir, le piédestal sur lequel il était posé remonte légèrement. A ce moment-là, la porte de la salle des trophées se ferme, enfermant Marc à l'intérieur. Reposez l'arrosoir, le piédestal revient à sa hauteur normale et la porte s'ouvre. Ça ne va pas être très facile !

L'armoire sur le palier du palais :

Essayez, en vain, d'ouvrir l'armoire. Examinez-la pour voir qu'il y a un trou de manivelle sur le côté.

La taverne :

Sortez du palais et dirigez-vous vers le centre ville. Vous remarquerez un cercle incrusté dans le sol (devant au centre). Entrez dans la taverne (devant à gauche). Observez la souris qui ennuie les clients de la taverne. Parlez au barman, qui vous offrira une récompense si vous le débarrassez de cette souris énervante. Essayez (mais en vain) de prendre la souris (elle est toujours trop rapide pour vous). Essayez de prendre la souris dans le piège à souris (elle est toujours trop rapide pour vous). Faites venir la souris près du piège en essayant de l'attraper depuis le bar. Jouez de l'orgue. Séquence montrant la souris qui danse sur la musique de l'orgue. Pendant que celle-ci danse, demandez à Flux d'utiliser le piège à souris. Séquence montrant la souris en train de danser et assommée par le marteau du piège à souris. Recevez la récompense (une vieille chopine rouillée pleine de trous) que

vous offre le barman. Prenez la pauvre souris assommée. Vous remarquez un téléphone avec des touches de couleur près du bar. Examinez-le de près, nous l'utiliserons plus tard.

Nouveau pillage dans la salle des trophées :

Retournez au palais et allez dans la salle des trophées. Prenez l'arrosoir, la porte se ferme. Mettez la chope sur le piédestal. Elle fait l'affaire pour remplacer l'arrosoir et la porte s'ouvre à nouveau. Marc peut essayer de poser d'autres objets sur le piédestal, mais ils seront trop légers ou trop lourds.

Jouer dans la salle d'arcade :

Revenez au centre ville et entrez dans la salle d'arcade. En parlant au caissier, Marc apprend qu'il peut essayer deux jeux. Le premier s'appelle WACMAN. Le second est un test de force appelé Cognomètre. Essayez (mais en vain) de gagner la bouteille de "grand cru" en essayant de faire sonner les timbres au sommet du Cognomètre. Séquence montrant le maillet qui rebondit et échappe à Marc : c'est un attrape-nigaud en caoutchouc. Vous constatez que vous ne pourrez jamais gagner avec le maillet en caoutchouc du caissier. Battez le caissier au jeu Wacman, vous gagnerez une chaîne "presque" en or (la contrepartie du boulet).

Costumerama de Coco Flanelle :

Sortez de la salle d'arcade et entrez dans le Costumerama. Essayez (mais en vain) d'utiliser votre bon pour un costume (il doit être frappé du sceau royal d'Hilarius I). Poursuivez la conversation avec Coco Flanelle pour qu'elle vous révèle sa passion pour les livres... n'importe quels livres. Elle vous expliquera qu'elle s'ennuie avec celui qu'elle lit en ce moment. Coco Flanelle dira à Marc qu'elle est en train de lire un livre de problèmes insolubles, Enigma. Marc essaie de le prendre, mais elle lui répond qu'il vaut mieux avoir un mauvais livre que pas de livre du tout. Peut-être que Coco Flanelle pourrait changer de lecture, mais où trouver un autre livre ?

Les Boulange Brothers :

Visitez la boulangerie et vous constatez que les Boulange Brothers ne peuvent pas faire de pâte en ce moment. Marc regarde le piano, il essaye de jouer et constate que deux touches sont descellées. Elles se détachent quand Marc joue, il les prend et les range pour s'en servir plus tard.

Dorothée :

Quittez le centre ville (vers le sud) et dirigez-vous vers la prairie perfidifiée. Parlez à Dorothée qui est furieuse que quelqu'un lui ait donné de la barbe à papa. Elle veut du pop-corn, tout de suite et elle est prête à tout ! Les attaques de Néfarius sur Mignonnia sont le moindre de ses soucis, mais son pop-corn, par contre... Si vous pouviez lui en trouver, elle vous donnerait sa barbe à papa en échange.

L'émouvantail :

Continuez jusqu'à la scène de la ferme et parlez à l'émouvantail. Vous constatez qu'il est très préoccupé par la mode et qu'il cherche un nouveau costume. Il donnera sa cape avec plaisir si Marc trouve exactement la tenue qu'il cherche. Il décrit à Marc le costume de ses rêves avec des phrases énigmatiques. Prenez un épi de maïs dans le champ.

L'étable :

Entrez dans l'étable et parlez à Marge pour apprendre qu'il manque une pièce au Barratotron. Essayez (mais en vain) de retrouver la pièce manquante en cherchant dans la meule de foin. Même Flux ne peut pas y retrouver la pièce. Examinez l'engrais et vous constatez qu'il dégage une odeur très

nauséabonde. Remplissez l'arrosoir d'engrais, il dégage une odeur infecte et très désagréable. Marc remarque dans le coin de l'étable un cheval à la mine pitoyable, qui s'appelle Hue-Hue.

L'écureuil :

Sortez de l'étable et allez vers l'ouest de la ferme pour entrer dans la forêt. Marc remarque de l'ail à moitié caché derrière des bruyères. Il ne peut pas la prendre parce que les bruyères sont trop touffues et pleines d'épines. Il remarque un écureuil perché en haut d'une grosse branche, qui est en train de manger des noisettes. Frappez à la porte de l'écureuil (à la base de l'arbre), regardez le descendre. Il regarde pour voir qui est là, mais il n'aime pas beaucoup ce qu'il voit. Il retourne sur sa branche, dégoûté. Envoyez Flux là-haut pour qu'il essaie de s'emparer des noisettes. Observez le combat qui s'ensuit entre Flux et l'écureuil. Essayez de calmer Flux qui refuse de remonter dans l'arbre tant que l'écureuil y sera.

G.M Loup, à votre sévice !

Continuez vers l'est vers le côté obscur de la forêt. Discutez avec G.M Loup. Vous apprenez qu'il reçoit des amis à dîner et qu'il a besoin de quelque chose pour accompagner son plat. En fait, il cherche une bouteille de bon vin. Tant que vous n'aurez pas satisfait ce souhait, G.M vous empêchera de passer vers Perfidia.

La navette de Zanydu :

Revenez vers le côté clair de la forêt et allez au nord vers le quai de Zanydu. Vous constatez que vous devez remettre la navette en marche pour pouvoir traverser vers Zanydu. Entrez dans la navette et essayez de pousser le levier (regardez en haut à gauche quand vous le faites !). Séquence montrant la main qui se tend sans rien proposer à l'éléphant. Tirez sur le levier. Séquence montrant la main offrant une noisette à l'éléphant. Il adore ça, mais il essaye de courir vers la noisette. C'est bien sûr, exactement le contraire de ce que Marc voudrait qu'il fasse. Sortez de la navette et mettez la souris (encore) inconsciente dans la main (droite) vide. Entrez dans la navette et poussez le levier face à Marc, dans la direction de Zanydu. Observez l'échec total de la tactique consistant à essayer de faire peur à un éléphant avec une souris évanouie. Sortez de la navette et souvenez-vous de l'odeur de l'engrais. Marc met l'arrosoir plein d'engrais au-dessous de la souris. Les vapeurs agissent instantanément et réveillent brusquement la souris. Marc ne veut pas prendre le risque de la réveiller tant qu'elle n'est pas fermement maintenue par quelque chose. La main de la navette est le seul endroit où il peut la mettre. Retournez dans la navette et poussez le levier, mais cette fois, vous ferez peur à l'éléphant ce qui fera démarrer la navette.

Le Garde de la Sécurité des Toilettes :

Partez à Zanydu. Marc arrive au carrefour. Remarquez le cercle incrusté sur le chemin (devant au centre). Prenez le chemin de gauche et dirigez-vous vers l'entrée du gymnase de Jim Naze. Essayez (mais en vain) d'entrer dans les toilettes (cabine de tire-chasse au poisson), le garde vous arrêtera. Il vous informe que les heures d'ouverture de la tire-chasse sont terminées. Marc découvre, en parlant avec Flux et le garde, à quoi servent les toilettes à Zanydu. Le garde vous conseille de revenir après la fin de son service... mais il ne dit pas à quelle heure il termine. Il mentionne qu'il lui faut exactement 30 minutes pour rentrer chez lui après le travail. Une enquête plus poussée révèle que le garde sait que son service se termine quand il entend l'horloge de Zanydu. Flux signale tout de même un tout petit détail... cette horloge ne marche plus depuis des années. Ce garde est un exemple de zèle... si l'horloge ne marche plus, il ne quittera jamais son poste. Regardez la pub collée à un des os devant le gymnase de Jim Naze, pour découvrir qu'il s'agit de l'annonce d'un concours téléphonique qui a lieu à Zanydu. "Répondez simplement à quelques questions pour gagner un prix hyper-ultra-tip-top...". Le candidat qui répondra correctement à toutes les questions recevra le super-prix du concours : une boîte de haricots sauteurs des 3 Belges. La pub invite les candidats à téléphoner pour plus

d'informations. Pendant ce temps, le maléfique comte Néfarius est informé de votre présence pas la mystérieuse Miss fortune.

Gymnase de Jim Naze :

Observez le Gonfl'O'Tron. Peut-être que si Marc était plus musclé, il pourrait faire sonner le Cognomètre de la salle d'arcade... Essayez (mais en vain) d'utiliser le Gonfl'O'Tron, Jim vous arrête. Il explique que le matériel est réservé aux membres du club. Vous n'êtes pas membre du club, et vous ne pouvez donc pas l'utiliser. Vous ne pouvez pas devenir membre du club parce que vous êtes trop rachitique. C'est un vrai problème ! En discutant encore avec Jim, vous constaterez qu'il est très vaniteux et qu'il aime se montrer. Séquence montrant Jim effectuant son numéro de gymnastique "célèbre dans le monde entier". Vous pouvez lui demander de refaire son numéro à n'importe quel moment. Si seulement vous pouviez trouver un moyen de saboter son matériel !

La flèche et le vautour :

Revenez au carrefour de Zanydu et prenez le chemin du centre. Essayez (mais en vain) de prendre le signe en forme de flèche, le vautour perché dessus vous donnera un coup de bec. Il doit disparaître !

L'horloge de Zanydu :

Revenez encore au carrefour de Zanydu. Cette fois, suivez le chemin de droite vers l'atelier des 3 Belges. Examinez l'horloge de Zanydu de plus près. Si Marc savait à quelle heure le garde finissait son service, il pourrait peut-être déplacer les mains qui font office d'aiguilles... Marc quitte l'horloge. Observez les lumières qui s'allument et s'éteignent au-dessus des portes de l'atelier des 3 Belges. Essayez (mais en vain) d'entrer dans l'atelier par une porte non-allumée. Observez que vous ne pouvez entrer dans l'atelier des 3 Belges QUE par une porte allumée.

Les 3 Belges :

Entrez dans l'atelier, parlez à Ouaf et demandez-lui une démonstration des objets exposés. Séquence variable avec le poil à gratter, la fleur gicleuse, le cigare explosif et les gants de boxe. Après la démonstration du gant de boxe, prenez les étoiles (contrepartie du berger). Essayez (mais en vain) d'utiliser le Cado-Matic. Ouaf vous explique que le Cado-Matic est réservé aux clients des 3 Belges. Pour prouver que vous en êtes un, vous devez déjà être en possession d'un produit des 3 Belges. Regardez les portraits sur le mur des 3 Belges (surtout le garde). Examinez attentivement ce portrait, observez le numéro de téléphone sur son badge.

Le téléphone à touches de couleur dans la taverne, le garde des toilettes :

Revenez à la taverne et utilisez le téléphone sur le bar. Appelez le garde des toilettes en utilisant le numéro que vous avez vu sur son badge. Ecoutez son message téléphonique qui indique qu'il pense rentrer à 6h30. Déduisez le temps qu'il lui faut pour rentrer chez lui (30 minutes) à partir de cette heure. Cela veut dire qu'il doit finir son service à 6h00. Vous constatez que l'horloge doit être réglée sur 6h00 pour pouvoir accéder aux toilettes.

Le téléphone à touches de couleur dans la taverne, le concours téléphonique de Zanydu :

En utilisant le numéro de téléphone trouvé sur la pub devant le gymnase de Jim, répondez aux questions. Marc doit répondre à six questions choisies parmi un total de 12. S'il entre les bonnes couleurs pour chaque réponse, il gagne le prix et il entend quelque chose tomber bruyamment dans la rue devant la taverne. C'est sûrement le prix du concours, une boîte de haricots sauteurs des 3 Belges. Sortez de la taverne et prenez la "en 24 secondes chrono". Revenez à Zanydu et vers l'atelier des 3 Belges.

Les 3 Belges, le Cado-Matic :

Vous êtes maintenant en possession d'un véritable produit des 3 Belges : la boîte de haricots sauteurs. C'est la preuve que vous êtes bien un client (payant) des 3 Belges. Vous avez maintenant accès au Cado-Matic. Cliquez sur celui-ci pour le voir en gros plan, Ouaf vous expliquera comment l'utiliser. Appuyez sur le gros bouton rouge, et appuyez à nouveau dessus quand l'objet que vous voulez gagner passe entre les flèches. Flux vous aidera si vous êtes trop nul pour pouvoir gagner quelque chose ! Gagnez un aimant, un maillet et un gant de caoutchouc rouge (le gant n'est utilisé que dans l'acte II).

La salle d'arcade, le Cognomètre (une nouvelle fois) :

Maintenant que vous avez un marteau décent, retournez à la salle d'arcade pour essayer une nouvelle fois de faire sonner le Cognomètre. Essayez (mais en vain) d'utiliser le maillet des 3 Belges avec le Cognomètre (le maillet est trop lourd). Séquence montrant Marc entraîné par le poids du maillet trop lourd. Le maillet fait certainement l'affaire, mais Marc n'est pas assez musclé pour le manier.

Retour à l'étable :

Armé de son aimant des 3 Belges, Marc peut maintenant trouver la pièce manquante du Barratotron. Il fouille dans la meule de foin avec l'aimant, qui attire la pièce manquante. Il la remet dans le Barratotron, Marguerite est très contente, elle se branche alors dessus et vous offre les deux premières plaquettes de beurre du Barratotron. Vous les prenez et vous vous éclipez le plus vite possible !

Jim est beurré !

En revenant au gymnase, Marc étale du beurre sur le cheval d'arçon de Jim Naze. Il lui parle une nouvelle fois, qui lui propose de lui faire encore une fois son numéro. Séquence du "mauvais" numéro de Jim, qui n'a plus rien d'un numéro exceptionnel ! En glissant sur le beurre, il tombe et rate complètement son numéro ! Marc peut maintenant utiliser librement le Gonfl'O'Tron et devient instantanément plus fort. Quand Marc quitte le gymnase, une séquence montre Néfarius volant au-dessus de l'étable dans son infâme Perfidificateur. Quand il passe au-dessus, il zappe l'étable, ses environs et bien sûr ses occupants (Marguerite, Annabêlle et Hue-hue le cheval). L'étable est perfidifiée et se transforme en une version maléfique d'elle-même.

C'est l'heure du thé !

Marc tourne les aiguilles dans l'ordre correct pour régler l'horloge sur 6 heures. Un coucou ridicule surgit de la base de celle-ci. Elle sonne six heures et le coucou se fait étrangler... le truc habituel, quoi ! Séquence montrant le garde des toilettes qui quitte son poste et commence son trajet de retour qui dure 30 minutes. La femme du Garde de la Sécurité des Toilettes voudra certainement savoir où était passé son mari ! Marc peut maintenant entrer dans les toilettes qui ne sont plus gardées.

Les toilettes :

Marc entre dans les toilettes. Il examine le papier toilette (plus connu sous le nom de Parchemin de Sagesse). Celui-ci contient les instructions de base pour tire-chasser du poisson. Marc examine les toilettes et constate qu'elles sont bouchées.

Le Cognomètre (encore une fois) :

Marc retourne à la salle d'arcade pour tenter une fois de plus sa chance au Cognomètre. Cette fois, Il est assez fort pour utiliser son maillet des 3 Belges. Malheureusement, Marc oublie de l'utiliser. Séquence drôle montrant encore le maillet factice en caoutchouc et Marc, maintenant très musclé... Il se rappelle qu'il peut utiliser le maillet des 3 Belges et recommence. Séquence montrant Marc taper sur le Cognomètre et réussir à le faire sonner. Les timbres sont frappés si fort qu'ils se décrochent en

fait et tombent sur la tête de Marc ! Il gagne finalement la bouteille de "bon vin" (qui est en fait un vin de prune du capitaine Vantard !). Il peut aussi prendre les timbres (contrepartie des enveloppes).

L'étable perfidifiée :

Marc revient constater les dégâts que Néfarius a provoqué dans l'étable. Malheureusement, les choses ont radicalement changé depuis sa dernière visite. Marguerite est enchaînée à la Roue de l'amour Vache et se fait fouetter par Annabêla la Cruelle. C'est triste, mais Hue-hue a disparu. Par une étrange coïncidence, le Barratotron a été transformé en Collotron. Le fût d'engrais a été remplacé par un autre, mais marqué d'une tête de mort. Il contient en fait du désherbant, Marc peut remplir l'arrosoir. Il essaie de prendre un tube de colle, mais Annabêla l'en empêche en le menaçant de son fouet. Marc entend Marguerite supplier Annabêla de lui trouver une autre forme de torture. C'est un indice pour que Marc puisse aider la bovine désespérée.

Les bruyères dans la forêt :

Marc repart dans la forêt et tue les bruyères avec le désherbant. Il peut maintenant prendre l'ail (contrepartie des fines herbes).

Rock and roll avec G.M. Loup :

Marc donne la bouteille de vin à G.M. Cette action déclenche une séquence dans laquelle nous voyons la meute de GM capturer Marc & Flux. Ils se réveillent dans une marmite bouillante, dans l'antre de GM. Il s'avère en fait que Marc & Flux sont les invités de GM pour dîner ! Heureusement, Marc a un plan. En faisant régulièrement bouger la marmite d'arrière en avant, ils réussissent à la renverser. Cette action déclenche une autre séquence dans laquelle G.M et sa meute se font écrabouiller par la marmite. Le feu brûle toujours, ce qui est très utile pour Marc, qui peut faire du pop-corn avec l'épi de maïs. Il prend la broche (contrepartie du poulet) au-dessus du feu. Il trouve un livre sur l'étagère. Son titre est "Les Mœurs Sexuelles de l'écureuil forestier de Perfidia".

Le plan pour se débarrasser de l'écureuil :

Le livre pourrait peut-être servir à se débarrasser de cet écureuil dans la forêt. Un examen plus poussé révèle que ce "manuel d'amour" explique les habitudes précises de l'écureuil pour l'accouplement. L'écureuil mâle est attiré par les grandes dents et la queue touffue de la femelle. De plus, une femelle cherchant un mâle sautille pour montrer son excitation. Le mâle, lorsqu'il rencontre sa partenaire idéale, disparaîtra immédiatement avec ladite partenaire. En disparaissant, les mâles abandonnent leur garçonnière et toutes leurs possessions terrestres. Celles-ci comprennent bien sûr ses noisettes ! Génial ! Mais Marc n'a pas de femelle écureuil sous la main. Il peut toutefois créer un "leurre" femelle improvisé (voir plus tard). Quand Marc quitte l'antre des loups, une séquence montre Néfarius qui commence à être furieux de la présence de Marc dans son monde. Néfarius envoie alors ses 3 sbires, les ZZZ, pour l'arrêter. Remarque : quand Marc entre de nouveau au Bowling, dans la boutique de costumes ou dans la boulangerie, une séquence montrera les ZZZ arrivant par un trou de dessin animé devant l'endroit où se trouve Marc. Quand le jeu reprend, il n'a que quelques secondes pour se cacher, sinon il se fait capturer. Ces trois endroits disposent d'une cachette que nous aborderons plus tard.

Du Pop-corn pour Dorothée :

Marc revient à Mignonnia et donne à Dorothée le pop-corn qu'elle lui a demandé. Elle lui donne sa barbe à papa.

L'écureuil femelle factice :

La barbe à papa ressemble beaucoup à la queue touffue d'un écureuil. Et les deux touches du piano de la boulangerie pourraient remplacer des dents. Les haricots sauteurs pourraient servir à faire sauter la pseudo-femelle et lui donner un air excité. Il ne lui manque plus que le corps de l'animal, en fait !

L'armoire dans le palais :

Marc repart de la prairie perfidifiée pour retourner dans le palais du roi Hilarius. La broche récupérée chez les loups peut servir de manivelle pour ouvrir l'armoire. Dans celle-ci, Marc trouvera un chat empaillé, qui pourrait faire office de corps pour son écureuil femelle ! Il le prend.

Le faux écureuil femelle (enfin presque) :

Marc essaie de faire une fausse femelle écureuil, mais les éléments ne tiennent pas ensemble. Il lui faut quelque chose pour tenir tout ça en place, peut-être de la colle ? Il se souvient de la colle dans l'étable, mais il lui faut une nouvelle torture pour Marguerite.

Du pain !

Marc va porter la deuxième plaquette de beurre aux boulangers. Dès qu'il arrive, une séquence montre les ZZZ arrivant au centre ville. Marc et flux sont assez rapides pour se cacher dans le placard au fond de la boulangerie. Les ZZZ entrent, examinent les lieux, posent quelques questions et repartent. Après avoir évité avec succès de se faire capturer, Marc peut retourner en toute sécurité à la boulangerie. Les Boulange Brothers sont ravis d'avoir enfin du beurre après la pénurie. Ils se mettent immédiatement au travail et font de la pâte à pain qu'ils donnent à Marc. Il repart dans la tanière des loups et fait cuire la pâte sur la broche au-dessus du feu. Il obtient ainsi un pain (contrepartie du vin) que Marc retire de la broche, il empoche le pain et la broche.

Perfidia :

Une fois débarrassé de G.M, Marc peut accéder librement à Perfidia. Remarquez le cercle incrusté dans la rue (devant au centre).

Blok la videuse :

Marc essaie d'entrer dans le Bouling, mais Blok la videuse l'en empêche. Elle lui explique que personne ne peut entrer sans la tenue correcte exigée. Marc constate qu'il s'agit d'une cape en voyant d'autres clients entrer. Blok a la sale habitude de manger de la viande en recrachant les morceaux. Marc peut en prendre un dans la rue. Un seul de ces succulents morceaux sera disponible pour Marc.

Le vautour se fait avoir (presque) par le gag de la viande avariée :

Marc retourne au croisement de la flèche et piège le vautour avec le morceau de viande. Comme prévu, le vautour la prend. Il mange la viande et se repose sur la flèche avant que Marc puisse la prendre. S'il n'a pas de viande, Marc peut revenir voir Blok n'importe quand pour prendre un autre morceau. Il décide de mettre du désherbant (pris dans l'étable perfidifiée) sur le morceau de viande. Il va dans l'étable perfidifiée et remplit une nouvelle fois l'arrosoir de désherbant. Une fois qu'il l'a utilisé une deuxième fois, Marc ne pourra plus en prendre, le fût sera vide lorsqu'il reviendra dans l'étable. Marc retourne au carrefour de la flèche. Il offre le "mauvais" morceau de viande au vautour qui le mange et meurt, puis tombe de son perchoir. Il peut maintenant prendre la flèche (contrepartie de l'arc). Il peut aussi prendre une plume sur le corps du vautour.

Une plume pour Maîtresse Marguerite :

Marc décide que la plume du vautour ferait une nouvelle torture inhabituelle mais délicieuse pour Marguerite. Il revient dans l'étable, relativement excité. Il donne la plume du vautour à Marguerite

qui n'en peut plus de joie, aïe ! Marc peut maintenant prendre un tube de colle. Marguerite est en extase et Marc repart de plus vite possible !

La fausse femelle écureuil (enfin !) :

Marc utilise ensuite la colle pour coller la barbe à papa et les dents sur le chat. Il peut maintenant créer une fausse femelle écureuil. Il est maintenant prêt à le tromper avec son "leurre". Marc va dans la forêt et pose le faux écureuil femelle devant la porte de l'écureuil. Celui-ci se fait piéger et s'enfuit avec la fausse femelle. Marc peut maintenant demander à Flux de prendre les noisettes (contrepartie du chocolat) sur la branche.

La prison des ZZZ :

C'est là que Marc et Flux seront emprisonnés s'ils se font prendre par les ZZZ. Quand il est libre, Marc peut entrer dans la prison des ZZZ par le bureau et essayer d'ouvrir le coffre. Il est protégé par un puzzle de blocs coulissants. Il s'ouvre en manipulant ceux-ci pour reconstituer une image des ZZZ. Dans le coffre, Marc trouve un trou de dessin animé qu'il peut prendre. Sur le bureau près du coffre, il trouve aussi un tampon encreur, qu'il prend.

Les voyages en trou :

Une fois qu'il est en possession du trou de dessin animé, Marc découvre à quoi servent les cercles incrustés dans le sol qu'il a vu dans certains endroits. Il ressort pour revenir au centre ville de Perfidia. Il place (utilise) le trou sur le cercle incrusté dans le sol. Marc et Flux sautent dans le trou et émergent dans le Nexus. A partir de là, ils peuvent maintenant accéder directement à trois endroits : le centre ville de Perfidia, de Mignonnia et le carrefour de Zanydu. Marc repart vers le centre ville de Mignonnia.

Le costume de l'émouvantail :

Marc & Flux sortent du trou de dessin animé dans le centre ville de Mignonnia. Marc se souvient que le bon pour un costume doit être tamponné du sceau royal pour être valable. Il se souvient également que la boîte à musique comporte un sceau royal sur son couvercle. Il encre la boîte à musique et tamponne le bon pour un costume. Il a maintenant un bon valable qu'il peut utiliser dans la boutique de Coco Flanelle. Il retourne la voir. Dès que Marc entre chez elle, il entend du bruit provenant du centre ville. Séquence montrant les ZZZ arrivant par le trou de dessin animé. Ne voulant pas se faire prendre, Marc et Flux se cachent rapidement dans la cabine de Coco Flanelle. Les ZZZ entrent dans la boutique, jettent un coup d'oeil, ne voient pas Marc et Flux et repartent. Marc et Flux émergent de la cabine, heureux d'être toujours libres. Se souvenant pourquoi il est venu, Marc donne son bon à Coco Flanelle. Elle donne son cadeau à Marc (un costume de mouche, voir Acte II). Elle montre également sa liste et demande de choisir un des 12 costumes disponibles. Marc doit trouver celui de l'émouvantail en se basant sur les indications mystérieuses qu'il lui a donné. S'il offre le mauvais costume à l'émouvantail, il le refusera. Il expliquera alors encore une fois à Marc quel costume il cherche. Il donne une indication en relation avec celui proposé, qu'il n'aime pas. Marc finit par comprendre que l'émouvantail veut le costume d'arlequin. Il le lui donne, celui-ci accepte gracieusement son cadeau. Séquence montrant l'émouvantail qui enlève sa cape et la jette à Marc pour endosser son nouveau costume. A ce moment-là, Néfarius vole à nouveau au-dessus de la ferme et perfidifie l'émouvantail et le reste de la scène. En vrai héros, Marc part en courant le plus vite possible dans la direction opposée pour ne pas se faire perfidifier lui aussi. L'émouvantail a moins de chance et se fait transformer en épouvantail. Marc a maintenant la cape (contrepartie de l'épée).

Le Bowling :

Marc et Flux ont aussi besoin d'une cape pour pouvoir entrer dans le Bowling. Après s'être déguisé en mettant la cape de l'émouvantail, Marc et Flux entrent. Dès qu'ils sont entrés, les ZZZ débarquent à

l'extérieur. Séquence montrant les ZZZ arrivant par leur trou de dessin animé. Cette fois, Marc et Flux ne se cachent pas assez vite. Séquence montrant les ZZZ entrant et arrêtant Marc et Flux. Ils sont emmenés dans la prison des ZZZ et enfermés dans une cellule. Tous les objets de l'inventaire de Marc sont enfermés dans le coffre des ZZZ. (n'arrive pas si Marc et Flux ont été arrêtés dans un autre endroit avant).

L'évasion de la cellule des ZZZ :

A l'intérieur de la porte de la cellule, des boutons sont disposés comme une matrice. Ne connaissant pas la combinaison, Marc n'obtient aucun résultat en appuyant sur ces boutons. Au-dessus de la porte, un "Année-mo-Mètre" indique le temps restant à Marc pour purger sa peine. Il remarque que le sol de la cellule est recouvert d'une épaisse moquette. Quand il marche dans la cellule, il accumule de l'électricité statique. Si Marc est chargé avant de toucher les boutons, il peut faire diminuer les chiffres de l'Année-mo-mètre. En répétant plusieurs fois cette opération, il peut ramener le compteur à zéro et la porte de la cellule s'ouvre automatiquement. Marc et Flux sont alors libres de partir, mais pas avant d'avoir récupéré leurs biens. Marc ouvre le coffre des ZZZ en résolvant l'énigme des blocs coulissants. Il récupère son sac. Les ZZZ ne pourchasseront plus Marc et Flux car ils croient qu'ils sont toujours en prison. Marc repart vers le Bowling.

Comment gagner le trophée du Bowling :

Marc parle à Bobby les Pointes, qui lui explique qu'ils jouent au bowling "organique" dans son club. Les quilles sont en fait des lapins qui ont été kidnappés à Mignonnia. Le sport est si populaire que les clients doivent aussi se battre pour avoir une piste à leur disposition. Bobby montre également à Marc le trophée offert au premier qui fera un strike. Il explique ensuite qu'il est le seul à en avoir fait un. En fait, lui seul est capable d'en faire un d'après ses dires. Bobby vous propose ensuite une démonstration de sa célèbre technique de bowling. Séquence montrant Bobby "jouant" au bowling, Marc est impressionné par son étrange technique. Il ne peut pas gagner contre le gros ours qui joue sur la seule piste disponible. Mais Marc peut mettre de la colle dans la boule de l'ours quand elle revient. Séquence montrant l'ours emporté par sa boule de bowling. Marc peut essayer de jouer avec la boule de l'ours, mais il ne pourra pas faire un strike. Mais, malheureusement pour Flux, Marc peut se servir de lui en guise de boule. Séquence montrant Marc qui lance Flux et réussit un strike en abattant l'ours qui est maintenant à la place des quilles. Bobby est dégoûté et lui donne à contrecœur son trophée. Il est composé de trois quilles (contrepartie du chien).

Le Faiseur de Robots :

Marc peut entrer dans l'atelier du Faiseur de Robots et lui parler. Au cours de la conversation, il prétend qu'il peut répondre à n'importe quelle question. Marc mémorise cette information pour plus tard. Toute tentative de prendre la ventouse sur le comptoir entraînera l'électrocution de Marc.

Un nouveau livre contre un vieux bouquin !

Marc se souvient que Coco Flanelle cherchait autre chose à lire. Il n'a plus besoin du livre sur les Mœurs Sexuelles de l'écureuil forestier de Perfidia. Il retourne la voir et le lui propose. Elle accepte avec joie le cadeau de Marc et lui donne son livre en échange. Elle était en train de lire Enigma, le livre des énigmes insolubles.

Le Faiseur de Robots pète les plombs :

Marc retourne voir le Faiseur de Robots et lui pose une question du livre d'énigmes. Il ne peut pas répondre à la question et malheureusement, sa tête explose. Marc peut maintenant prendre la ventouse sur le comptoir.

La tire-chasse au poisson :

Marc a enfin ce qu'il faut pour déboucher la cabine de tire-chasse au poisson (les toilettes). Il retourne dans les toilettes et utilise la ventouse. Suivant les instructions du Parchemin de Sagesse, Marc tire-chasse un poisson. Il doit ensuite déduire que le seul poisson utile est un turbot. Marc en gagne un (contrepartie du diesel). Marc a maintenant les 11 contreparties dont il a besoin pour terminer le Mignonnificateur. Il revient voir Bricabrac dans son laboratoire et installe les différentes contreparties. Séquence de la fin de l'acte I suivie de l'introduction de l'acte II.

TOONSTRUCK ACTE II

Marc s'évade du donjon de Néfarius :

Marc se réveille dans une cellule du donjon de Néfarius. Tous ses objets sont posés sur le sol hors de portée. Le gardien de Marc (Narine) a avalé la clef de la cellule. Marc l'écoute se plaindre de la poussière dans le donjon. Il remarque que Narine a d'énormes problèmes d'allergie, notamment à la poussière. Il attend qu'il ne regarde pas dans sa direction pour prendre le paillason. Au lieu de le prendre, il récupère un cristal qui était caché dessous. Marc réalise que celui-ci ne l'aidera pas à s'échapper de la cellule. Il essaie encore une fois de prendre le paillason, cette fois avec succès. Il le tape sur les barreaux de la cellule pour faire un nuage de poussière qui enveloppe Narine, qui est repoussé brutalement contre le mur par la force de son éternuement. Il heurte violemment le mur et la clef est éjectée de son estomac. Elle atterrit dans la cellule de Marc, qui la prend. Il ouvre la porte avec, récupère tous ses objets et les remet dans son sac. Il voit un oiseau perché sur une table de torture. Il l'écoute répéter une sorte d'énigme incompréhensible. Il quitte le donjon par le couloir au nord de la scène.

Le Climatron :

Marc entre dans la salle du Climatron et le voit. Il l'examine de plus près et découvre qu'il contrôle la température dans le château. Le Climatron peut être réglé sur très froid, normal ou très chaud. Malheureusement, Marc découvre aussi que le levier de contrôle a disparu. Il revient dans le donjon et monte vers le palier du premier étage.

Le poisson :

Marc voit un poisson dans un aquarium et l'examine. Le poisson sort la tête de l'eau pour lui dire bonjour, il a l'air gentil. Marc remarque un coffre à trésor au fond de l'aquarium. Il plonge la main pour récupérer le coffre. Le poisson se révèle sous son vrai jour et mord Marc avec ses grandes dents. Il faut se débarrasser de ce poisson ! Peut-être que de l'eau bouillante ferait l'affaire, dommage que le levier du Climatron ne soit plus là !

La porte codée du Clown :

Marc approche d'un gros visage de clown, à l'est du palier du premier étage. En l'examinant de plus près, il constate que c'est une porte. Il appuie sur le nez et entend un message vraisemblablement enregistré par un fou. Il peut entrer, mais il doit d'abord jouer au jeu de la porte de Pic. Le jeu est en fait une variation du célèbre "Simon". Marc doit reproduire une séquence de plus en plus longue de mouvements du visage. La bouche s'ouvre enfin et Marc peut entrer.

Pic le clown :

Marc entre dans la cellule capitonnée de Pic et lui parle. Pic est en fait complètement cinglé. Il a également un réservoir d'hélium, des ballons et un passe-temps assez étrange. Il aime apparemment créer des sculptures animales avec ses ballons. Il les torture ensuite avec une énorme aiguille jusqu'à ce qu'ils éclatent. Il a beau essayer, Marc ne peut pas prendre l'aiguille de Pic. C'est dommage, parce

qu'elle ferait un excellent levier. Marc remarque que Pic enlève de temps en temps son nez pour se repoudrer le visage. Il le laisse à ses ballons et repart dans le donjon, puis retourne dans la salle du Climatron.

Le Climatron, deuxième visite :

Cette fois, Marc remarque une porte irisée avec un bouton sur le côté. Il appuie sur le bouton à droite et la porte s'ouvre. Marc entre.

La bouche d'aération :

La porte mène à une bouche d'aération. Marc essaie d'y entrer mais le conduit est trop glissant. En voyant des araignées évoluer sans effort sur les parois, il a une idée. Il utilise le costume et se transforme en mouche. Il peut entrer dans la bouche d'aération grâce aux ventouses collées aux pattes de son costume.

La salle de bains :

Marc la Mouche émerge à l'autre bout de la bouche d'aération et arrive dans la salle de bains. Il enlève rapidement son costume. Il passe la tête par la porte de la salle de bains mais tombe sur deux Gros Codiles qui montent la garde. Les gardes voient Marc et se dirigent vers la porte de la salle de bains. Marc revient vite dans la salle de bains, mais ne pense pas à se cacher. Les gardes entrent dans la salle de bains et l'arrêtent. Il est jeté dans la cellule du donjon par les gardes (n'a pas lieu si Marc se cache dans la douche ou repart dans la bouche d'aération).

Seconde évasion des griffes de Narine :

Cette fois, Narine est malin et porte un masque à gaz. Il n'a pas l'intention de se faire avoir une deuxième fois par la même ruse, c'est évident. Marc remarque que le paillason a repris sa place. Quand Narine a le dos tourné, Marc le reprend. Il parle encore à Narine, qui répond de manière inaudible dans son masque à gaz. Marc lui dit qu'il ne comprend rien. Par politesse, Narine enlève son masque. Marc lui parle de ses allergies et quand il a le dos tourné, Marc reprend le paillason. Il refait les mêmes geste que la première fois pour entourer le garde de poussière. La clef atterrit encore une fois sur le mur de la cellule et Marc s'évade encore une fois de sa cellule avec la clef. Il reprend tous ses objets sur le sol du donjon.

Deuxième visite de la salle de bains :

Marc retourne dans la salle de bains par la salle du Climatron et la bouche d'aération. Cette fois, il ouvre l'armoire et trouve des mouchoirs au chloroforme. Peut-être qu'ils seraient utiles pour envoyer notre clown psychopathe au pays des songes... Marc retourne dans la cellule capitonnée du Clown.

Pic en prend plein le nez :

Quand Pic se repoudre le visage, Marc prend son nez. Pic ne peut pas voir ce que fait Marc pendant ce temps. Il passe du chloroforme partout sur le nez et le repose avant que Pic ne remarque quelque chose. Il le remet et s'endort instantanément. Marc prend l'aiguille et un ballon qui sont à côté du clown. Il remplit le ballon (ou le gant de caoutchouc des 3 Belges) d'hélium. Il l'aspire, ce qui transforme sa voix. Cette petite fantaisie apparemment inutile peut être répétée à loisir. Marc en a vite assez de parler avec une voix aiguë et laisse Pic "se reposer". Il retourne dans la salle du Climatron.

Réparation du Climatron :

Marc constate qu'il avait raison pour son idée avec l'aiguille. Il la met dans le trou du levier, elle rentre parfaitement.

Le coffre au trésor :

Comme il peut maintenant contrôler le Climatron, Marc le met sur "très chaud". Séquence montrant le poisson bouillir et sauter hors de l'aquarium (c'était une bonne idée, finalement). Marc revient vers l'aquarium. Le poisson est en haut des marches et ne peut plus respirer (de l'eau). Marc essaie de prendre le coffre au trésor. Malheureusement, il oublie que l'eau est toujours bouillante et se brûle la main. Il repart vers la salle du Climatron, le remet en position normale. Séquence montrant le poisson, qui est toujours vivant, qui remarque que l'eau ne bout plus et sautille pour regagner son aquarium.

Marc revient vers l'aquarium :

Sans trop se presser, Marc revient vers le palier du premier étage. En arrivant, il voit le poisson qui replonge dans son aquarium. Il comprend qu'il doit y arriver avant le poisson. Il retourne dans la salle du Climatron et le remet encore une fois sur "très chaud". Séquence montrant le poisson qui bout encore dans son aquarium. Marc remet ensuite le Climatron en position normale. Séquence montrant le poisson qui regagne l'aquarium.

Marc se dépêche pour récupérer le trésor :

Marc repart immédiatement vers le palier du premier étage. Cette fois, il arrive à temps pour atteindre l'aquarium juste avant le poisson. Il prend le coffre au moment où le poisson replonge dans l'eau. Il regarde le coffre (clic droit dessus dans l'inventaire) et découvre une clef à l'intérieur.

Le robochef :

Marc sort du palier du premier étage par la porte située à l'ouest, derrière il y a une cuisine. Dans celle-ci, il y a un robot cuisinier, un four allumé, un passe-plats et un énorme tas de dindes. Le chef envoie en permanence des dindes à l'étage supérieure par le passe-plats. Le robochef empêche Marc d'avancer dans la cuisine. Un examen plus attentif indique que le chef est plutôt en mauvais état. Il est vieux et rouillé et il se déplace sur une seule roue qui grince. Peut-être qu'un peu d'eau le ferait rouiller pour de bon... Intrigué par son manège avec les dindes, Marc monte à l'étage supérieur. L'escalier mène au palier du 2ème étage.

Le palier du 2ème étage :

A l'ouest du palier, il y a une porte fermée avec une petite ouverture au centre. Marc regarde par l'ouverture et voit 3 Gros Codiles en train de jouer au billard et aux fléchettes. On dirait une salle de jeux pour le repos et la détente des gardes. Sur le mur de gauche, Marc peut distinguer un passe-plats. Une dinde arrive, les gardes arrêtent de jouer et se battent pour l'avoir. La salle de jeux est pleine d'objets intéressants et potentiellement utiles. Mais impossible de prendre quelque chose tant que les gardes seront là. Si seulement Marc pouvait leur envoyer une petite surprise par le passe-plats... Il est intrigué par les étranges visages le long de l'escalier menant vers le 1er étage.

Le robochef est immobilisé :

Marc retourne dans le donjon et la salle de bains en passant par la bouche d'aération. Dans la salle de bains il remplit l'arrosoir avec l'eau du robinet. Il repart dans la cuisine et en verse sur le robochef. Celui-ci s'immobilise très vite près du tas de dindes. Marc peut prendre une dinde et utiliser le passe-plats.

A table !

Pour rigoler, Marc décide d'envoyer une autre dinde par le passe-plats. Séquence la montrant arriver et les gardes qui se battent pour la manger. Marc comprend qu'il faut envoyer quelque chose de plus "détonnant" aux Gros Codiles.

La bibliothèque :

Marc revient sur le palier du 2ème étage et entre dans la porte située à l'est. Elle donne sur une pièce contenant un chevalier en armure. Il y a une porte dans le mur nord de la salle. Une grille empêche Marc de l'atteindre. Le sol de l'autre côté de la grille est formé de dalles de pierre. Il constate que l'une d'entre elles est légèrement relevée. C'est peut-être une sorte de plaque à pression ? Mais bien sûr, Marc est d'un côté de la grille, et la dalle surélevée est de l'autre côté... Il remarque que le chevalier est sur une plate-forme métallique. Il examine plus attentivement la bibliothèque à droite de la porte du "palier", qui révèle plusieurs étagères pleines de livres. 8 de ces livres (4 sur chacune des 2 étagères) peuvent être tirés. Peut-être que c'est une sorte d'énigme, ou un mécanisme de fermeture ? Marc tire au hasard sur les livres. Une fois les 8 tirés, ils reviennent dans leur position initiale. Il comprend rapidement qu'il est inutile de les tirer dans n'importe quel ordre. Il se souvient de l'oiseau et de ses étranges phrases. Peut-être qu'il détient la clef de l'énigme ? Marc revient dans le donjon pour parler à l'oiseau.

L'oiseau qui parle :

Cette fois, Marc comprend ce que dit l'oiseau. Il mémorise les différentes phrases et retourne dans la salle du chevalier.

L'énigme de la bibliothèque, deuxième visite :

Se souvenant des phrases de l'oiseau, Marc tire les 8 livres dans le bon ordre. Quand il tire le dernier, la bibliothèque coulisse pour révéler un passage. Dans celui-ci, il peut voir un escalier qui descend et l'emprunte.

La salle de surveillance :

Marc se retrouve dans la salle de surveillance secrète de Néfarius. Il s'arrête net en bas des marches pour ne pas se faire repérer par le garde qui essaie désespérément de ne pas s'endormir à son poste. Entre deux gorgées de café, le garde surveille un moniteur de sécurité. Marc ne peut pas lutter contre l'envie de voir ce qu'il y a sur ce moniteur. Si seulement le garde pouvait s'endormir pour de bon !

Comment endormir le garde :

Marc se souvient de la boîte à musique qu'il a trouvée dans la chambre du roi Hilarius. Il se souvient aussi que le Valet de pied utilise cette boîte pour endormir le roi. Marc l'utilise donc et le garde s'endort bien sûr aussitôt comme un bébé. Il peut ainsi explorer le reste de la pièce.

Le panneau dans le plafond :

Marc voit un panneau fixé au plafond. Il ressemble à celui sur lequel le chevalier est fixé, à l'étage supérieur. Il décide d'utiliser l'aimant pour amener le chevalier sur la dalle surélevée. En le tenant au-dessus de sa tête, il peut tout juste atteindre le plafond. Heureusement, l'aimant semble attirer le chevalier dans la pièce du dessus. Malheureusement, Marc ne peut pas voir ce qu'il fait et ne pourra donc pas le déplacer. Il examine le moniteur de plus près. Quand il change de canal, Marc intercepte un message de Néfarius. Séquence montrant Néfarius qui a repéré Flux. Après avoir vu ce qui se passe, Marc continue à changer de canal et en trouve un qui correspond à la salle du chevalier.

Le chevalier obéit aux ordres de Marc :

Marc laisse le moniteur sur le bon canal et lève encore une fois l'aimant au-dessus de sa tête. Il le place sur le panneau fixé dans le plafond. Cette fois, une séquence montre la salle du chevalier sur l'écran du moniteur. Le chevalier est aimanté et se redresse comme pour attendre les ordres. En regardant le moniteur, Marc peut l'amener sur la dalle surélevée. Elle s'enfonce et une autre se relève dans la pièce. Marc amène le chevalier dessus et il se passe encore la même chose. Après avoir déplacé le chevalier sur la quatrième dalle, la grille s'ouvre. Marc peut maintenant explorer la salle du chevalier. En traversant la pièce, il s'arrête pour "remercier" le chevalier. Quand il lui serre la main, son gantelet se détache de son bras. Le reste de l'armure s'écroule sur le sol. Marc prend le gantelet et sort par la porte située au nord.

L'armurerie :

La porte donne sur l'armurerie après quelques marches. Les ZZZ (Z'oreille, Z'oeil et Z'hurle) sont à l'intérieur et jouent aux cartes. Ils sont tellement absorbés par leur partie qu'ils ne le remarquent pas. Mais il ne prend pas de risques et n'avance pas plus loin dans la pièce. Dommage, parce qu'il voit des bâtons de dynamite alléchants qui sont légèrement hors de portée. Il y a aussi une caisse en bois qui sautille juste à côté de lui. Il essaie de l'ouvrir, mais il ne peut pas. Peut-être qu'une sorte de pied de biche ferait l'affaire...

L'aiguille de Pic est une fois de plus utile :

Marc décide de voir s'il peut récupérer l'aiguille de Pic qu'il a utilisée avec le Climatron. En revenant dans la salle de celui-ci, il constate qu'il peut effectivement la reprendre. Il retourne à l'armurerie et en l'utilisant, il parvient à ouvrir la caisse.

Rémi la grenouille :

Rémi la grenouille, le frère kidnappé d'Aldo et de Domi, sort de la caisse. Il remercie Marc de l'avoir libéré et lui donne aussi un cristal qu'il a trouvé dans la caisse. Il lui dit que le seul moyen de s'échapper, c'est le Q.G. de Néfarius et que c'est là que se trouve le Perfidificateur. Le seul moyen pour Marc de s'enfuir du château est de s'envoler à bord de celui-ci. Rémi mentionne également quelque chose au sujet d'une machine trans-dimensionnelle. Apparemment, Néfarius a l'intention d'utiliser cette machine pour se rendre dans le monde de Marc, qui se demande s'il ne pourrait pas l'utiliser pour rentrer chez lui... Il remercie Rémi qui s'éloigne en sautant pour aller rejoindre ses frères. Les ZZZ ne voient pas que Rémi s'échappe, leur partie de carte est bien trop passionnante !

La dynamite :

Marc a vu la dynamite dès qu'il est entré dans l'armurerie. Il pense qu'il pourrait peut-être l'atteindre en utilisant la caisse. Il se met à l'intérieur et ferme le couvercle, les ZZZ ne voient toujours rien. Il peut voir ce qu'il fait grâce aux trous dans les parois. Il sautille pour s'approcher de la dynamite. Pensant que Rémi est toujours à l'intérieur, Z'hurle voit bouger la caisse et lui ordonne de revenir à sa place. Marc essaie encore, en espérant cette fois que les ZZZ ne regardent pas dans sa direction. Il finit par arriver avec sa caisse près des bâtons de dynamite. Il l'ouvre rapidement, prends les bâtons, sautille pour la ramener à sa position initiale et en sort.

Les gardes s'éclatent dans la salle de jeux :

Marc retourne à la cuisine avec des idées maléfiques en tête. Il décide d'utiliser le four pour allumer la dynamite. Il ouvre la porte du four, prend un des bâtons de dynamite trouvés dans l'armurerie, allume la mèche avec les flammes. Il met rapidement le bâton de dynamite dans le passe-plats et appuie sur le bouton "HAUT". Grave erreur ! Séquence montrant la dynamite arrivant dans la salle de jeux. Les gardes sont furieux de la trouver à la place d'une dinde. Tellement furieux, en fait, qu'ils renvoient le passe-plats vers la cuisine. Il revient dans la cuisine juste à temps pour exploser à la figure de Marc. Heureusement, celui-ci survit et tout redevient normal une fois qu'il s'est épousseté.

Marc est sur la bonne piste, mais il doit trouver un moyen de camoufler la dynamite. Pris d'une inspiration soudaine, il prend une dinde dans le tas, fourre ensuite un bâton de dynamite dans le croupion de l'infortuné volatile. Après avoir allumé la mèche, il envoie la "dinde farcie" aux gardes. Séquence montrant les gardes qui se battent pour ce qu'ils pensent être une dinde tout à fait normale. BOUM ! Les gardes et la salle de jeux sont réduits en miettes. Marc se sent beaucoup mieux !

La salle de jeux :

Marc revient sur le palier du 2ème étage et entre dans la salle de jeux. Elle est en ruines et pratiquement tout est détruit. La seule chose encore intacte, par miracle, est une queue de billard. Marc la prend et s'en va.

Encore des gardes !

Sa curiosité satisfaite, Marc monte vers le palier du 3ème étage. Avant d'atteindre le haut des marches, il voit deux autres Gros Codiles. Il pense alors qu'il doit s'agir de ceux qu'il a vu depuis la porte de la salle de bains, il remarque également une porte à l'est du palier. Il est impossible de passer par là pour l'instant, Marc redescend donc d'un étage.

Des têtes de gargouille !

Revenu au 2ème étage, Marc décide d'examiner les têtes sur la rampe d'escalier. A la fin de chaque rampe, il y a une tête de gargouille. Il découvre que celle de gauche s'ouvre comme un distributeur de PEZ géant. Dans la tête maintenant ouverte, il y a un autre cristal, Marc le prend. Ce cristal est similaire à celui qu'il Marc a trouvé dans le donjon, sous le paillason. Il est également similaire à celui que Rémi lui a donné dans l'armurerie. Chaque cristal est d'une couleur différente. Marc va vers la tête de droite et essaie aussi de l'ouvrir, mais ça ne marche pas. Il examine encore une fois celle de gauche et voit une corne sortant du centre, alors que celle de droite n'en a pas. Il remarque aussi quelque chose d'étrange dans les yeux des deux têtes. Les yeux de celle de gauche regardent droit devant, ceux de celle de droite regardent la tête de gauche. Marc examine la corne sur la tête de gauche et constate qu'elle peut bouger. Il pousse sur la corne, qui s'enfonce. Au même moment, une corne sort de la tête de droite. Les yeux des deux têtes changent également de direction. Peut-être qu'elles sont débloquées quand elles ont une corne ? Pour vérifier sa théorie, Marc va ouvrir la tête de droite. Mais quand il s'en approche, il entend un clic. Il remarque que les cornes ont encore changé de place. Marc appuie encore une fois sur la corne de gauche, et celle de droite ressort. Mais là encore, les cornes reviennent dans leur position initiale dès que Marc tente d'approcher la tête de droite. Il en déduit qu'il doit y avoir une sorte de dalle à pression invisible. Il semble qu'elle se trouve en bas de l'escalier, entre les deux gargouilles. Il doit trouver un autre moyen d'aller de la tête de gauche à celle de droite. Si seulement il pouvait se débarrasser des gardes devant la salle de bains ! Il pourrait alors passer par là et la bouche d'aération pour pouvoir atteindre la tête de droite.

Les gardes vont à la patinoire !

Marc retourne dans la salle de bains, il ouvre la porte et regarde les gardes. Encore un fois, ceux-ci voient Marc, mais cette fois, il a le temps de se cacher dans la douche. Les gardes font irruption, regardent autour d'eux et s'en vont. Marc décide de tendre un piège aux gardes. Il bouche le lavabo, ouvre le robinet. Le lavabo se remplit très vite et déborde, inondant le sol. Il utilise son costume de mouche et retourne dans la salle du Climatron. Il remet l'aiguille de Pic à la place du levier, tourne l'aiguille sur "très froid". De retour dans la salle de bains, il constate avec plaisir que le sol est recouvert de glace. Il ouvre la porte une nouvelle fois pour attirer l'attention des gardes qui réagissent fidèlement et se précipitent vers la salle de bains. Bien évidemment, ils ne savent pas que le sol est recouverte de glace. Tout le monde sait que les Gros Codiles sont nuls sur la glace ! Séquence montrant les Gros Codiles qui glissent sans pouvoir se contrôler vers la fenêtre de la salle de bains, qui malheureusement est fermée à ce moment-là. Une fois les Gros Codiles hors de combat, Marc peut sortir et peut maintenant essayer d'ouvrir la tête de droite.

Le secret de la deuxième tête de gargouille :

Marc sort de la salle de bains et redescend vers le palier du 2ème étage. Il pousse la corne de gauche, celle de droite ressort. Au lieu d'aller tout droit vers la tête de droite, il monte à l'étage supérieur. Sur le palier du 3ème, il essaie d'ouvrir la porte à l'est, elle est fermée. Il va du palier du 3ème étage à la salle de bains. Après avoir mis son costume de mouche, et après être descendu par la bouche d'aération, il entre dans la salle du Climatron, puis repart vers le palier du premier étage. Il monte vers le palier du 2ème et est maintenant à côté de la tête de gargouille de droite. Mais cette fois il n'est pas passé sur la dalle à pression invisible. La corne de droite est donc toujours sortie. Si Marc a raison, la tête de droite devrait donc s'ouvrir comme celle de gauche. Il l'ouvre et il trouve un cristal à l'intérieur. Marc a maintenant quatre cristaux de couleurs différentes.

Encore un passage fermé !

Marc repart vers le palier du 3ème étage et continue de monter. En arrivant au 4ème, il est stoppé par une grille qui coupe l'escalier en deux. Il y a une porte à l'autre bout de l'escalier. Marc voit un bouton près de cette porte. Peut-être que ce bouton ouvre la grille ? Malheureusement il est trop loin, de l'autre côté de la grille. Marc essaie de l'atteindre à travers les barreaux, mais il n'y arrive pas. Il a une idée géniale : il pourrait peut-être l'atteindre avec la queue de billard ? Marc passe la queue à travers les barreaux. Le bouton est toujours trop loin. Si seulement Marc pouvait trouver quelque chose à mettre au bout de la queue de billard... Il se souvient ensuite du gantelet de l'armure du chevalier. Il met le gantelet au bout de la queue de billard : il s'adapte parfaitement. Il passe encore une fois la queue, mais avec le gantelet, à travers les barreaux. Cette fois, le doigt du gantelet appuie sur le bouton. La grille remonte dans le plafond. Marc peut maintenant prendre l'escalier et arriver jusqu'à la porte du côté opposé. Elle l'amène sur le palier du 4ème étage.

Marc imite un toon :

Marc voit deux portes à l'ouest et à l'est du palier du 4ème étage. Il regarde la porte qui est à l'est, il y a un système de sécurité. Il examine l'écran près de la porte située à l'ouest, il ressemble à une sorte de système de reconnaissance vocale. La voix de miss Fortune est diffusée par un petit haut-parleur sous le système de sécurité. Elle invite les visiteurs autorisés à parler dans le micro. Une liste des visiteurs autorisés apparaît sous l'écran. Ce sont : Néfarius, Z'oreille, Z'hurle, Z'oeil. Miss Fortune prévient tous les autres de s'arrêter là pour ne pas subir des souffrances horribles. Marc décide au hasard d'imiter Z'hurle. Quand on lui demande un nom, il annonce que c'est Z'hurle. Grosse erreur. Un poids de 10 tonnes tombe du plafond et écrase Marc. Il est sauvé par sa transformation en toon et se relève dans le plus pur style cartoon. Il se souvient que sa voix ressemblait à celle de Z'oreille quand il avait respiré de l'hélium. Il redescend jusqu'au palier du premier étage, repasse la porte du clown et retourne dans la cellule capitonnée de Pic. Il remplit encore une fois le ballon de Pic (ou le gant en caoutchouc des 3 Belges) d'hélium, remonte ensuite vers le palier du 4ème, respire l'hélium. Marc indique son nom (Z'oreille) en imitant sa voix aiguë. La porte située à l'ouest s'ouvre immédiatement. Marc entre dans la tanière de miss Fortune.

Marc se fait hypnotiser :

Marc entre dans la tanière de Miss Fortune. Il voit la chatte mystique derrière le rideau qui sépare la pièce en deux. Miss Fortune semble regarder dans sa boule de cristal. Marc passe derrière le rideau et se retrouve face à elle. Autre grossière erreur ! Miss Fortune regarde Marc dans les yeux et commence à l'hypnotiser. Il tombe sous le charme magique de la chatte et se retrouve dans la cellule du donjon.

Narine découvre que Marc aspire à la liberté !

Narine est en train de passer l'aspirateur pour nettoyer toute la poussière du donjon. Il tourne le dos à la cellule et Marc regarde les commandes de l'aspirateur. Il voit un bouton aspirer/souffler et un interrupteur marche/arrêt. Les commandes sont sur "marche" et sur "aspirer". Marc éteint

l'aspirateur. Narine regarde le bout du tuyau pour voir d'où vient le problème. Marc met alors le bouton "aspirer" en position "souffler" et rallume ensuite l'aspirateur. La poussière ressort par le bout du tuyau et Narine en prend plein la figure. Séquence de l'éternuement, etc. (remarquez que cette scène peut suivre le scénario de la troisième évasion. Si c'est le cas, la scène suivante sera activée).

Narine abandonne :

Marc est encore un fois en prison. Etrangement, Narine reste invisible. Marc remarque un message sur la porte de la cellule. Le message dit simplement "J'abandonne. La clef est sous le paillason. Narine". Marc prend la clef et se libère une fois de plus.

La clef du coffre au trésor d'Oscar :

Marc se souvient de la porte fermée située à l'est du palier du 3ème étage. La clef du coffre d'Oscar ouvre peut-être cette porte ? Il remonte vers le palier du 3ème, essaie la clef dans la porte. Elle rentre et la porte s'ouvre. Marc entre pour se retrouver dans ce qu'il pense être le bureau de Néfarius.

Le bureau privé de Néfarius :

Marc examine le bureau de Néfarius qui est richement décoré. Il y a un vase de très bon goût (ce qui est surprenant) au centre de la pièce. Un reflet de lumière au-dessus de la bibliothèque attire l'attention de Marc. C'est une paire de lunettes de soleil. Il ne peut pas les prendre car elles sont trop hautes. Il essaie de grimper sur la bibliothèque, elle commence à pencher sous son poids. Séquence montrant Marc et la bibliothèque qui tombe, et les lunettes qui s'envolent. Elles atterrissent sur un diable dans une boîte qui s'ouvre quand elles la touchent. La force du ressort propulse les lunettes en l'air. Elles atterrissent sur le ventilateur fixé au plafond. Il y a un interrupteur sur le mur dégagé par la bibliothèque qui est tombée. Marc l'active en pensant qu'il arrêtera ainsi le ventilateur. Malheureusement, celui-ci accélère en fait de plus belle, tellement fort qu'il se détache du plafond, traverse la pièce et se plante dans un portrait de la mère de Néfarius. Les lunettes atterrissent sur une tête d'âne empaillée fixée au mur. Marc ne peut pas l'atteindre, il pousse la chaise du bureau de Néfarius en dessous. Il grimpe sur la chaise et essaie d'atteindre les lunettes. La chaise glisse sous Marc juste au moment où il va les attraper. Pour éviter de tomber, il s'accroche à la tête d'âne. Elle se décroche et atterrit sur celle de Marc. Ils roulent sur le sol et les lunettes atterrissent sur la plante carnivore. Marc essaie de prendre les lunettes sur la plante, mais elle essaie de le mordre. Il décide de la distraire avec... une très grosse mouche ! Il enfle son costume et essaie de parler à la plante carnivore. Elle essaie de le mordre et les lunettes s'envolent à nouveau dans les airs. Elles atterrissent dans le vase. A ce moment-là, tout est brisé dans la pièce, en dehors du vase. Marc tente de récupérer les lunettes dans le fond de celui-ci. Malheureusement, il est trop haut et Marc ne peut pas atteindre les lunettes. Il réalise qu'il va falloir briser le vase pour pouvoir prendre les lunettes. Il le fait avec le maillet des 3 Belges qu'il a déjà utilisé dans la salle d'arcade. Le vase est fichu, malheureusement. Par contre, Marc a enfin récupéré les lunettes. Ce sont des lunettes de soleil de type "miroir". Peut-être qu'elles pourraient refléter le regard hypnotique de Miss Fortune ?

Miss Fortune est prise à son propre piège :

Marc retourne vers le palier du 4ème étage. Cette fois, il met les lunettes de soleil avant d'entrer. Il entre dans la tanière de Miss Fortune qui essaie encore une fois de l'hypnotiser. Mais cette fois, les choses ne se passent pas comme prévu. Le regard hypnotique de Miss Fortune est reflété par les lunettes de soleil de Marc. Elle est hypnotisée par son propre regard. Marc décide de profiter de l'état dans lequel elle se retrouve pour lui demander de le suivre sur le palier du 4ème étage. Marc demande à la chatte de mettre sa main sur le système de reconnaissance d'empreintes digitales. Comme il l'espérait, la patte est une des "mains" reconnues par le système de sécurité. La porte située à l'est s'ouvre et Marc entre dans la pièce.

Le Q.G. de Néfarius :

Marc se retrouve dans ce qui semble être la quartier général de Néfarius. Une porte sépare le Q.G d'une autre salle. Il peut voir qu'elle ressemble à une aire de lancement. Il y a un panneau fermé dans le plafond de cette salle. Au milieu, il peut voir le Perfidificateur protégé par un champ de force. La porte entre le Q.G et la salle de lancement est fermée. D'un côté de la porte, il y a un écran blanc entouré de quatre interrupteurs. Un grand panneau de contrôle domine le Q.G.

La machine trans-dimensionnelle :

Marc voit une sorte de machine trans-dimensionnelle derrière un sas fermé. Est-ce que c'est la machine dont Rémi la grenouille lui a parlé ? Il voit aussi un levier près du sas fermé. Peut-être qu'il l'ouvre ? Marc essaie de tirer sur le levier qui bouge un peu mais se coince à mi-course. Il pense que ce levier a besoin d'être alimenté en énergie. Peut-être qu'alors il pourrait activer l'ouverture du sas. Marc examine de plus près le panneau de contrôle près du sas. L'attention de Marc est attirée par une zone près du panneau, qui comporte 4 emplacements vides. Il semble que Marc pourrait y mettre 4 objets. Il a une intuition et sort les 4 cristaux qu'il a trouvés plus tôt. Ils rentrent parfaitement dans les emplacements vides. Quand Marc place le 4ème cristal dans le dernier emplacement, il entend un bourdonnement. Le panneau de contrôle est maintenant alimenté en énergie. Marc essaie encore une fois d'activer le levier et il peut maintenant le tirer à fond. Le sas s'ouvre immédiatement. Marc peut maintenant prendre l'étrange machine. Il y a un bouton sur le haut et Marc se demande à quoi il peut servir.

Marc désactive le système de sécurité :

Quand Marc empoche la machine, il remarque que l'écran près de la porte s'est activé. Il suppose alors qu'il est alimenté par la même source d'énergie que le levier. Il l'examine de plus près, celui-ci affiche 4 lignes de texte. Elles contiennent des informations sur le statut des divers systèmes de sécurité. Il s'agit de : L'éclairage du Q.G. La porte entre le Q.G et la salle de lancement. Le champ de force entourant le Perfidificateur. La baie de lancement dans le plafond de la salle de lancement. Les lumières sont allumées, les deux portes sont fermées et le champ de force est activé. Marc commence à activer les interrupteurs. Le statut des divers systèmes change en fonction de ses interventions. Il constate très vite que chaque interrupteur contrôle un ou plusieurs systèmes. Il décide de laisser les lumières, mais d'ouvrir les portes et de désactiver le champ de force. Il parvient finalement à configurer les systèmes comme il le désire. Il passe ensuite par la porte ouverte et il est enfin libre !

Séquence finale.

Source : <http://lwittmann.free.fr/soluces/toonstru.htm>