

# WORLD OF THRÜKK

RPG Maker VX Ace

~ Solution du jeu ~

## Première partie : île de Schluck

### Village de Schluck

*Optionnel* : Dans la maison de Tugudu, prendre le **médailon** sur le bureau et l'**épée** sur la table.

### Échange d'objets

- Sortir de la maison et parler à la jeune fille au sud-est. Choisir « *Qu'est-ce qu'il y a ?* » pour recevoir la **lettre d'amûr**.
  - Donner la lettre à Calmos (dans la maison sans fleurs sous celle de Tugudu) et recevoir la **potion à cheveux**.
  - Parler au vieillard chauve dans le jardin au nord-ouest pour recevoir la **pelle du vieux**.
  - Aller voir le puits et choisir « *Ohé ! Y a quelqu'un ?* » ou « *Lancer un caillou* » pour donner la pelle et recevoir une information à propos du tas de bois.
  - Aller voir le tas de bois tout à l'ouest (celui du dessus) et récupérer le **bout de papier** indéchiffrable.
  - Retourner parler à Calmos pour qu'il traduise le papier et obtenir la **recette du cake Chauz**.
  - Parler à l'homme près des salades au sud pour échanger la recette contre la **salade porte-bonheur**.
  - Donner la salade porte-bonheur à la petite fille bizarre au sud afin qu'elle guérisse.
  - Aller dans la maison du maire au nord-ouest et fouiller dans le grand meuble de la cuisine pour obtenir un **krassmalicayass**.
  - Retourner au sud près de la petite fille bizarre et parler au mouton. Lui donner le légume en échange de son tuyau.
  - Retourner dans la maison du maire et parler à sa femme à propos des sosies pour récupérer l'**huile de massage**.
  - Aller dans la maison de Mémé (avec les fleurs oranges sous celle de Tugudu) et lui prodiguer un massage des pieds. Lire la **lettre de Ficellia**.
- Retourner voir Calmos dans sa maison. Lui répondre : « *Mais c'est urgent !* », puis « *Oh, allez...* », « *Fais pas ta tête de mule* », et choisir « *Tirer Calmos par l'oreille* » pour intégrer Calmos à l'équipe.

### Est de Schluck

Entrer dans la grange à blé et parler à l'éleveur de vaches. Choisir « *Non, en fait...* » puis « *Ouais !* » pour obtenir du **blé**.

### Ouest de Schluck

*Optionnel* : Parler au gamin qui court pour qu'il révèle son secret. Regarder sous les cailloux au pied du deuxième palmier au sud et récupérer **4 frics-frics**.

### Forêt de Schluck

*Optionnel* : Aller au sud-ouest dans la forêt et descendre dans le trou. Ouvrir le coffre de gauche pour récupérer un **nonos**, puis remonter. Se rendre à l'est de Schluck sur la plage, donner l'os au chien pour entendre le conseil suivant : « *Si tu te perds dans le sud de la forêt, fais bien attention aux fleurs roses !* »

Une fois Calmos dans l'équipe, parler à l'homme pour qu'il se décale. Suivre le chemin au sud, puis à l'est et encore au sud. Entrer dans la tente. Ouvrir le coffre près du lit pour encaisser **150 frics-frics**. Revenir dans la forêt et descendre tout au sud.

#### **Sud de la forêt**

Chemin le plus court :

- Prendre le chemin à l'est
- Prendre le chemin au sud
- Prendre le chemin au sud
- Prendre le chemin à l'ouest
- Prendre le chemin à l'ouest
- Parler à la poule du Gang des Volailles et lui donner le **blé** pour pouvoir passer.

### Port de Schluck

*Optionnel* : Dans le magasin d'objets, regarder sous l'armoire tout à gauche derrière le comptoir. Manger le saucisson pour que Tugudu se retrouve empoisonné ! Une fois le **galurin coquet** acheté, de l'**antidote** sera disponible à la vente pour 30 frics-frics.

#### **Échange d'objets**

- Parler à Martin le pêcheur près de la maison au sud-ouest. Demander « *Acheter du poisson !* » pour récupérer un **poisson**.
- Donner le poisson au chat près de la maison pour obtenir une **boule de poils de chat**.
- Parler au pêcheur en face de sa barque sur le ponton et lui remettre la boule de poils. Une fois la barque rebouchée, aller dans le magasin d'objets à l'est et parler à madame Loulou.
- Acheter pour 100 frics-frics le **galurin coquet**.
- Parler au papy chauve qui prend le chapeau et se retrouve de bonne humeur.
- Aller voir la jeune fille près de la mer au sud-est et accepter sa requête.
- Retourner parler au papy. Lui répondre « *C'est à propos de Binz-ball...* », « *C'est trop bien !* », « *Très impressionnant.* », « *Mais quoi ?* », et enfin « *Oui oui oui !* » pour qu'il accepte d'enseigner le Binz-ball à sa petite-fille.
- Aller voir la fille et lui annoncer la bonne nouvelle pour obtenir une **goupenille**.
- Montrer la goupenille à Martin le pêcheur. Lui donner pour avoir l'autorisation de monter dans le bateau. Une fois dans le bateau, se diriger vers l'est pour aller en mer.

### En mer :

Continuer vers l'est en évitant les rochers jusqu'à atteindre Port-To-Rico.

## Deuxième partie : Port-To-Rico et Bourg-Rico

### Port-To-Rico :

Entrer dans la taverne au nord-est et ressortir par la porte sur le mur est. Une fois dans le petit espace dehors, ouvrir le coffre en bois pour récupérer **30 frics-frics**. Repasser par la taverne pour sortir et se rendre à Bourg-Rico en allant vers l'est.

### Bourg-Rico :

Se diriger vers le nord-est pour atteindre le Club de Tricot. Enter à l'intérieur et parler à la jeune fille aux tresses blondes pour pouvoir s'inscrire. Répondre « *Oui m'dame !* » puis n'importe laquelle des trois autres réponses afin de recevoir la **carte de membre**.

Aller ensuite parler aux trois membres présents dans la salle pour leur dire bonjour. Une fois que c'est fait, retourner à la taverne de Port-To-Rico et parler aux deux dames à la première table en entrant.

Lorsque tous les membres du Club sont salués, revenir à Bourg-Rico. Un événement se déclenche alors. Recevoir le **poil de cheval** puis se rendre à nouveau à la taverne de Port-To-Rico.

Parler à l'homme ivre près de la cheminée. Choisir « *Secouer le type* », puis « *Ouep, m'sieur !* » pour que le charretier sorte précipitamment de la taverne. Retourner devant le Club de Tricot à Bourg-Rico et parler au charretier qui se tient devant sa jument.

Quand tout le monde est parti, enter dans le Club de Tricot et s'adresser à la présidente, assise au milieu. Obtenir les **moufles trop mimi**. Sortir du Club et continuer vers l'est pour quitter la ville.

### Route de Ficelle-ville :

*Optionnel* : Pour aller plus vite, parler au charretier dans l'enclos et lui demander de faire un tour en charrette pour arriver juste à l'entrée de Ficelle-ville.

Marcher vers l'est, passer le pont du fleuve, jusqu'à arriver à Ficelle-ville.

## Troisième partie : Ficelle-ville

### Ficelle-ville :

Une fois dans la ville, aller dans la boutique Noeud-noeud du quartier sud-ouest et parler à la vendeuse. Choisir « *Je fais ce que je veux !* » puis « *On prend !* » afin d'acheter une **ceinture d'or** pour 50 frics-frics.

Sortir de la boutique et se diriger vers le quartier nord-ouest. Entrer dans la petite maison du milieu entourée de quatre carrés de verdure. Parler au papy mimi et accepter de lui échanger les moufles pour recevoir une **cape en satin**.

### **Quête du beau gosse de Ficelle-ville**

- Dans le quartier nord-ouest, parler au jeune homme entouré de jeunes femmes. Lui répondre « *Je ne suis pas jaloux du tout* », puis « *Ben... oui.* », « *Dis toujours...* », et enfin « *Ça*

*marche ! ».*

- Se rendre dans la boutique de Glok l'apothicaire dans le quartier nord-est. Lui parler pour apprendre que le médicament est en rupture. Sortir de son échoppe et aller dans le quartier sud-ouest.
- Descendre les marches autour desquelles un vieil homme marche en rond. Une fois en bas, s'adresser à l'homme étrange à gauche et récupérer le **médicament laxatif**.
- Revenir dans le quartier nord-ouest et donner le médicament au beau gosse pour obtenir un **diadème de prince**.

### **Quête du punk à poésie**

- Dans le quartier nord-est, aller dans la grande maison au nord et parler à la dame inquiète. Lui répondre « Tout à fait ! ».
- Sortir de la maison, aller dans le quartier sud-est et parler à l'homme avec une crête bleue. Choisir « *Du boulot pour toi !* » ; puis revenir dans la grande résidence du quartier nord-est.
- Une fois de retour dans la maison, s'adresser à Fortunella, la jeune femme en robe orange. Lui répondre « *Oh que si !* », puis « *Tu vas voir qu'on y va !* ».
- Première mission : en sortant de la résidence, marcher tout droit jusqu'à la grande rue et entrer dans la boutique du fleuriste avec la façade décorée de plantes. Parler au vendeur, récupérer la **campanulette bigarrée** et revenir dans la maison de Fortunella. Lui parler pour activer la deuxième mission.
- Deuxième mission : se rendre dans le quartier sud-est et entrer dans le bazar de Charles Hattan. Lui parler pour obtenir une **lime à ongles grenat**. Retourner la donner à Fortunella.
- Troisième mission : aller dans le quartier nord-ouest et entrer dans la maison tout à l'ouest avec les jardinières vertes. Lire le livre ouvert sur le bureau pour apprendre le poème. Revenir parler à Fortunella dans le quartier nord-est. Lui répondre « On sait tout ! ». Lors de son interrogation, choisir :
  1. « Où passent des escalopes volantes »
  2. « Dans les tulipes et dans la menthe »
  3. « Comme du Surimimi en barquette »
  4. « Batavia, mâche et roquette »
  5. « Elles flamberont à la casserole »
  6. « C'est le Cantique des Scaroles »

Elle donne finalement la **carte de fidélité**.

Se rendre au magasin de vêtements dans le quartier nord-ouest. Parler à la vendeuse qui offre son cadeau de fidélité : un **habit clinquant** !

Lorsque les quatre nouveaux équipements sont rassemblés, équiper Calmos avec la cape en satin (armure) et la ceinture d'or (accessoire), puis Tugudu avec l'habit clinquant (armure) et le diadème de prince (casque).

*Optionnel* : une note sur le mur du magasin de vêtements rappelle comment faire pour s'équiper.

Une fois les deux personnages équipés, se rendre tout au nord de la ville et parler au garde de gauche. Choisir « *Certainement !* » et « *On est prêts !* » pour passer un test de style. Quand le test est réussi, traverser les jardins avancer au nord jusqu'au château.

### **Château de Ficelle-ville :**

*Optionnel* : Les personnages connaissant les sept mystères du château sont :

1. Le soldat à l'ouest dans le coin de la cheminée

2. La jeune fille aux cheveux noirs dans la blanchisserie
3. Le pianiste dans la salle de banquet
4. Le soldat près du mur dans la salle d'entraînement à l'est
5. Le jeune garçon dans la bibliothèque
6. Le soldat à l'est sur les balcons
7. Le soldat à l'ouest sur les balcons

Dans le château, monter l'un des escalier à l'est ou à l'ouest, puis entrer dans la salle de bal et avancer pour déclencher le dernier événement. Bravo ! Le jeu est fini !