

Solution King's Quest VI

[Imprimer la solu](#)

Easter Eggs

L'Ile de la Couronne

Après avoir échoué sur l'île, ramassez la bague sur la plage, puis soulevez la planche et prenez la pièce en cuivre dans le coffre. Dirigez-vous ensuite vers le château. Parlez aux gardes puis donnez leur la bague pour qu'ils vous laissent entrer. Pendant l'entretien avec le vizir, remarquez l'homme à l'oeil brillant. Partez au village, et entrez chez le prêteur sur gages. Parlez avec lui et donnez-lui la pièce en échange de la boîte d'amadou. Avant de sortir prenez un bonbon à la menthe. Entrez dans la librairie et renseignez-vous sur le livre devant lui. Ensuite, cherchez un livre de poésie dans l'étagère de droite et ramassez la page qui se détache. Regardez et prenez le livre près de la porte, puis sortez. Parlez au vendeur de lampes, puis rendez-vous sur les quais. Refusez l'offre du baigneur, montez sur le bateau, frappez à la porte de la cabine tout à gauche et parlez au Capitaine. Demandez-lui sa patte de lapin sur la table. Retournez chez le prêteur sur gages et donnez-lui la bague en échange de la carte magique. Allez sur la plage et rendez-vous sur :

L'Ile de la Montagne Sacrée

Sur la plage, ramassez la plume noire et la fleur. Regardez l'inscription sur la paroi (lisez le passage sur les Falaises de la Logique dans le guide du jeu). Le premier code est PRISE, le second VIENDRA, le troisième est le 4ème cercle, 1er et 2nd, le quatrième est DOQG, et enfin le cinquième MONTER. Une fois en haut, attendez que la femme s'en aille, et glissez-vous dans la caverne à droite. Utilisez la boîte d'amadou, passez dans la petite ouverture à droite et prenez une feuille de menthe poivrée avant de sortir. Allez au nord, le Seigneur Azur vous lance un défi, et retournez sur :

L'Ile de la Couronne

Récupérez la bouteille d'encre que le prêteur sur gages a jetée dans le pot devant le magasin, puis allez chez le libraire et parlez-lui du livre sur le comptoir. Echangez la boîte d'amadou contre le rossignol chez le prêteur et allez sur :

L'Ile des Merveilles

Parlez à l'huître sur la plage et lisez-lui un passage sur le livre de la librairie. Quand elle baille, prenez la perle, puis le message quand il se trouve près du rivage. Allez vers le nord, 5 nains apparaissent. Donnez-leur, dans l'ordre, la fleur, le rossignol, le bonbon à la menthe, la patte de lapin et versez de l'encre sur vous. Allez à droite, regardez la toile d'araignée, tirez sur le fil qui pend et prenez le bout de papier. Ensuite, essayez de prendre un livre dans la pile et parlez avec la chenille. Revenez sur la plage puis allez au nord. Dans les marais, prenez une bouteille de lait, puis allez à gauche. Dans le jardin, prenez une tomate pourrie et une laitue de glace, puis regardez dans le trou sur le mur (la petite bête noire). Ensuite, ouvrez le portail, parlez aux gardes et ramassez l'écharpe rouge avant de partir. Allez sur la plage, et partez pour :

L'Ile de la Bête

Parlez à la petite bête qui est perchée sur l'arbre et donnez-lui le message trouvé dans la mer. Continuez, jetez la laitue dans l'eau bouillante et prenez la lampe. Plus loin, ne traversez pas le portail, ramassez la brique et retournez sur :

L'Ile des Merveilles

Donnez la petite bête à la chenille, qui vous donnera en échange un livre rare. Retournez sur :

L'Ile de la Couronne

Regardez l'affiche dans le village, puis allez chez le prêteur sur gages et échangez la perle contre la bague. Allez chez le libraire, parlez à Jollo et montrez-lui la bague. Donnez ensuite le livre rare au libraire pour qu'il vous donne le livre de magie. Ouvrez-le et lisez les 6 pages pour connaître les ingrédients recherchés. Allez vers l'arbre au croisement des chemins, jouez un air avec le rossignol mécanique, puis donnez la bague à l'oiseau. Ramassez le ruban et touchez-le dans l'inventaire pour découvrir la mèche de cheveux de Cassima. Ensuite, donnez le poème à l'oiseau et il vous ramènera un petit mot. Retournez chez le prêteur et prenez la flûte en échange du rossignol. Allez sur :

L'Ile des Merveilles

Dans le jardin, prenez la tasse sur la chaise. Jouez de la flûte pour les tournesols, puis prenez vite le trou. Revenez aux marais et essayez de prendre de la boue avec la tasse. Parlez au "bâton coincé dans la boue", puis "au noeud de la bûche", donnez-lui la tomate et prenez un peu de boue sur lui avec la tasse. Retournez sur :

L'Ile de la Couronne

Rendez-vous chez le prêteur sur gages pour reprendre la boîte d'amadou, puis allez au château, suivez le chemin de gauche et utilisez le trou sur le mur, regardez dedans et reprenez-le. Maintenant retournez sur :

L'Ile de la Montagne Sacrée

Remontez la falaise et vous êtes jeté dans le labyrinthe. Allez 2 fois en haut, 2 fois à droite, en haut, et prenez le crâne. Revenez en bas, 2x à gauche, puis allez en haut et à gauche. Marchez sur les symboles dans l'ordre : en haut, 2x en bas à gauche, 2x en haut, en haut à gauche, en bas à gauche, en bas et sortez à gauche. Allez en haut et prenez le bouclier. Ensuite, allez 3x en haut, 2x à gauche, et récupérez les écus sur le squelette. Revenez 2x à droite,

en bas, puis allez à droite. Lancez la brique contre les roues pour bloquer le mécanisme, puis continuez à droite, allez en haut et à droite. Dans le noir, utilisez la lampe d'amadou, puis allez 4x en bas, 3x à gauche, 2x en haut. Regardez la tapisserie, puis repartez 2x en bas. Continuez à gauche, en bas, 2x à gauche, en haut, à gauche, 2x en haut et 3x à droite. Utilisez le trou contre le mur de droite et regardez dedans, puis revenez vers la tapisserie en faisant le chemin inverse, et tâtez le mur derrière la tapisserie. Dans la tanière du Minotaure, avancez-vous vers lui, puis lorsque vous êtes près du feu, servez-vous de l'écharpe rouge contre lui. Après avoir vu l'oracle, allez sur :

L'Ile des Brumes

Partez vite à gauche, prenez un morceau de charbon dans le foyer, et la faux sur la maison à gauche et retournez sur :

L'Ile des Merveilles

Dans le jardin, ramassez la petite bouteille sur la table. Donnez du lait à un bébéchou puis récupérez les larmes d'un autre dans la lampe. Ajoutez-y l'eau que vous a donné l'oracle, puis ouvrez le portail pour revoir les deux reines. Donnez le morceau de charbon à la reine blanche qui vous donnera un oeuf pourri. Retournez sur :

L'Ile de la Bête

Retournez près du portail et utilisez le bouclier pour traverser. Plus loin servez-vous de la faux pour franchir les rosiers. Vous rencontrez alors la bête qui vous donne sa bague. Repartez vers la plage, en chemin prenez une rose blanche. Rendez-vous sur :

L'Ile de la Couronne

Allez directement à la maison qui se trouve juste après le village. Parlez à la servante, donnez-lui la rose et la bague de la Bête. Quand la Bête Redevient prince, il vous donne un miroir et la servante ses vieux vêtements. Remplissez la lampe d'eau de fontaine et utilisez le livre de magie pour jeter le sort "incantation de la pluie" sur la lampe. Allez sur :

L'Ile des Brumes

Cette fois, les druides viennent vous chercher. Sur le feu, le sort entre en action et le Seigneur des druides vous libère. Ramassez ensuite un morceau de charbon avec le crâne, ajoutez-y la mèche de cheveux, l'oeuf. Repartez vers L'Ile de la Montagne Sacrée. Jetez le sort de "la créature de la nuit" sur le cheval noir, il sera alors envoûté et vous emmènera vers :

L'Ile des Morts

Évitez les morts-vivants et parlez au couple de fantômes. Une fois que vous avez leur ticket, allez à droite et parlez à la femme fantôme qui vous donne un mouchoir. Allez tout droit, puis jouez du xylophone avec les os. Quand le squelette perd sa clé, prenez-la, puis donnez le ticket au garde. Dans le temple, approchez-vous du squelette et regardez-le. Prenez-lui son gant et continuez. Prenez un peu d'eau du Stxy (la rivière) dans la tasse, et donnez les écus à l'homme à gauche. De l'autre côté, frappez à la porte, parlez-lui puis répondez AMOUR à son énigme. Approchez-vous du Seigneur des Morts, donnez-lui le gant puis tendez-lui le miroir pour qu'il pleure. Retournez à :

L'Ile de la Couronne

Allez chez le prêteur sur gages et demandez-lui le pinceau, puis buvez le contenu de la fiole "buvez-moi". Sortez, échangez la lampe auprès du marchand contre une lampe bleue (la deuxième à partir de la droite). Allez au château, vers le grand mur à gauche. Là, mélangez le contenu de la tasse avec la plume noire, servez-vous du pinceau, puis peignez une porte sur le mur et jetez le sort de "la peinture magique". Ouvrez la porte, entrez et ouvrez les portes en face jusqu'à ce que vous trouviez un enfant fantôme et donnez-lui le mouchoir. Sortez et allez à droite. Ouvrez la porte de droite, donnez la lampe à Jollo, puis ressortez, allez vers l'armure et appuyez sur son bras. Regardez par le trou dans le mur, puis montez l'escalier et regardez par le trou. Cassima ! Parlez-lui et donnez-lui le poignard, continuez à gauche. Suivez le couloir, regardez dans le trou et continuez jusqu'au cul-de-sac. Juste à gauche se trouve une porte cachée, ouvrez-la et entrez dans la chambre du vizir. Ouvrez le coffre avec la clé, prenez le papier, puis ouvrez la boîte sur la petite table et lisez le mot ZEBU. Retournez dans les couloirs du château (brique en bas et au milieu de l'écran pour sortir du passage secret) et parlez à la porte juste à côté de celle que vous avez peinte. Le code est ALIZEBU. Soulevez le drap et regardez les différents objets, puis vite, ressortez, allez à droite et montez l'escalier. Ouvrez la porte, puis donnez la lettre du vizir à Saladin. Lors de la cérémonie, parlez à Cassima, puis dès que le vizir s'enfuit, suivez-le. Jollo arrive avec la lampe. Utilisez-la sur le génie, puis prenez l'épée contre le mur et frappez le vizir. Quand Cassima le poignarde, frappez-le à nouveau pour le coup de grâce. Et à vous la victoire...

modifié par Blood d'après la solu de d'ETAJV le 20 Août 2005

[Alone in the Past](#) - Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires respectifs.



Easter Eggs King's Quest VI

[Imprimer la soluce](#)

Très peu d'easter eggs ici finalement, si vous en trouvez d'autres, merci de me prévenir :)

Utilisez la faux sur Alexandre

Une fois dans le marais, parlez à la tomate pourrie

Une fois que la mort a donné son défi, donnez-lui le livre ennuyeux que vous avez employé sur l'huître

Blood le 20 Août 2005

[Alone in the Past](#) - Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires respectifs.

