

# DARKSEED

Dans ce jeu, le facteur le plus important est le temps. Tous les matins vers 10H00 un facteur viendra vous apporter un colis. Vous n'avez que 3 jours pour résoudre l'énigme.

## FRAMY

### 1er jour

Vers 10H00 le facteur viendra sonner à votre porte pour vous donner un colis dans lequel vous trouverez une poupée étrange.



**Chambre de Mike:**  
Vous vous réveillez avec un mal de tête insupportable.

Allez dans la salle de bain.



**Salle de bain:**  
Utilisez la douche, puis utilisez le miroir de la pharmacie. Après avoir pris une aspirine, vous vous sentez mieux! Allez dans la chambre des invités.



**Chambre des invités:**  
Examinez les poches du manteau, vous y trouverez une carte de bibliothèque. lisez-la. Allez dans le bureau.



**Bureau:**  
Prenez les plans et lisez-les (vous apprendrez l'existence de 2 passages secret). Utilisez le faux mur de droite pour ouvrir un passage secret. Rentrez dans le passage.



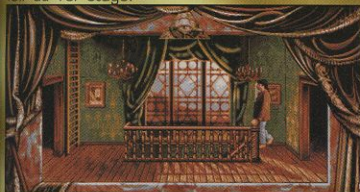
**Passage secret 1:**  
Utilisez la porte (histoire qu'elle reste ouverte). Montez à l'échelle.



**Passage secret 2:**  
Prenez la corde. Ouvrez la porte et rentrez-y.

**Chambre de Mike:**

Utilisez le fait mur de droite pour ouvrir le passage (toujours pour la même histoire!). Allez dans le couloir du 1er étage.



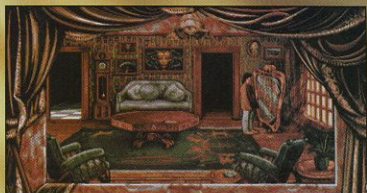
**Couloir du 1er étage.**  
Grimpez au grenier par l'échelle.



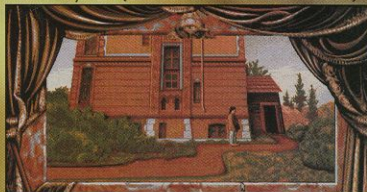
**Grenier:**  
Utilisez 3 fois le coffre pour dégager la montre ainsi que l'accès au balcon. Prenez la montre. Allez sur le balcon.



**Balcon:**  
Lisez la corde sur la statuette. Allez dans le salon.



**Salon:**  
Examinez le miroir, vous y trouverez un message. Allez dans le jardin (en haut à droite de la maison).



**Jardin:**  
Entrez par la porte.



**Garage:**  
Ouvrez le coffre de la voiture et examinez-le. Vous trouverez un pied de biche. Allez dans le grenier.

**Grenier:**  
Utilisez le pied de biche sur le coffre. Examinez le coffre pour y trouver un journal. Lisez-le. Allez devant votre maison.

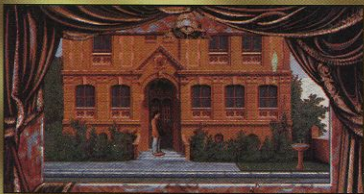


**Devant la maison:**  
Lisez le journal qui se trouve par terre. Allez au magasin.



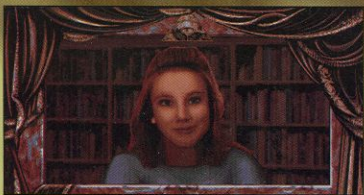
Magasin:

Donnez de l'argent au marchand et prenez la bouteille de scotch. Votre voisin Delbert vous donne sa carte ainsi qu'un rendez-vous pour le lendemain à 18H00. Lisez-la. Allez à droite.



Entrée de la bibliothèque

Entrez dans la bibliothèque.



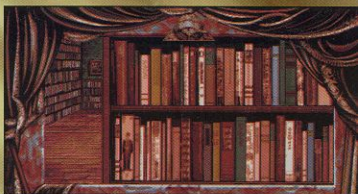
Bibliothèque:

Donnez votre carte de bibliothèque à la jeune fille. Allez dans la salle du haut.



Bibliothèque (salle du haut):

Allez dans le couloir C.



Bibliothèque (couloir C):

Examinez le livre avec la couverture verte. Vous trouvez un bout de papier. Lisez-le. Allez dans la chambre de Mike.

Chambre de Mike:

Le téléphone ne devrait pas tarder à sonner. décrochez pour parler avec la jeune fille de la bibliothèque. Allez à la bibliothèque.

Bibliothèque:

Parlez à la jeune fille. Lisez le livre qu'elle vous a remis. Ramassez la barrette (à cheveux) par terre. Allez à l'entrée du cimetière (Deux écrans à droite de la maison).



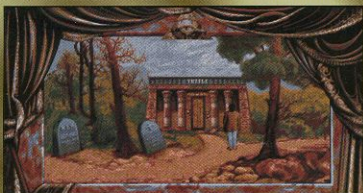
Entrée du cimetière:

Entrez dans le cimetière

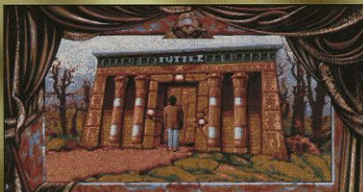


Cimetière:

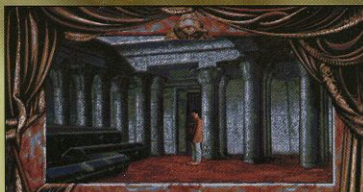
Allez à droite



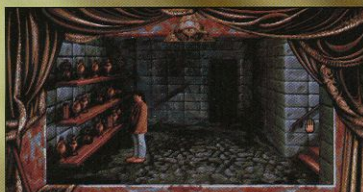
Un mausolée:  
Approchez-vous du mausolée.



Le mausolée de Tuttle.  
Appuyez sur les 3 boutons (autour de la porte)  
comme c'était indiqué dans le message trouvé  
dans la bibliothèque (gauche, haut et droite)  
Entrez dans le mausolée.



Dans le mausolée de Tuttle:  
Allez dans la salle du haut.



Dans le mausolée de Tuttle (centres):  
Examinez le pot de gauche de l'étagère la plus  
basse, vous y trouverez une clé. Allez dans le salon  
(de votre maison).



Salon:

Utilisez la clé sur la pendule. Vous apprenez le nom de son propriétaire : John McCoogan. Allez dans la chambre de Mike.

Chambre de Mike:  
Couchez-vous.

## 2ème jour

Vers 10H00 le facteur viendra sonner à votre porte pour vous donner un colis dans lequel vous trouverez un bout de miroir.

Chambre de Mike:  
Vous vous réveillez à nouveau avec un mal de tête insupportable. Allez dans la salle de bain.

Salle de bain:  
Utilisez la douche, puis utilisez le miroir de la pharmacie. Allez dans la voiture.



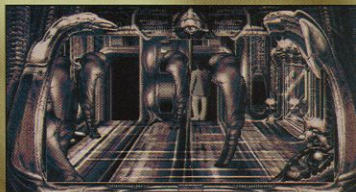
Voiture:

Allumez la radio et écoutez le message. Ouvrez la boîte à gants et prenez les gants. Allez vérifier que les 2 portes des passages secret sont bien ouvertes (Bureau et Chambre de Mike). Allez dans le Salon.



Salon:

Une fois que le facteur vous aura remis le paquet avec le bout de miroir, placez-le sur le miroir et rentrez dedans.



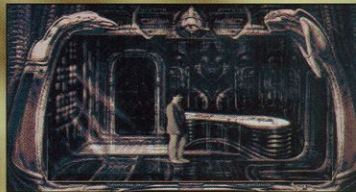
Entree du Dark world.

Prenez la porte de droite.



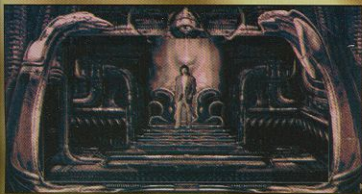
Couloir:

Prenez la porte de gauche.



Laboratoire:

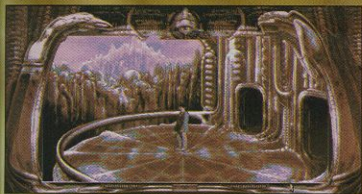
Examinez les plans. Prenez la porte de droite.



Ascenseur niveau 1  
Allez dans l'ascenseur.



Ascenseur niveau 2  
Allez à gauche.



Balcon (Dark world):  
Prenez les jumelles et utilisez-les sur les montagnes. Utilisez les gants sur le levier (entre les deux portes). Retournez dans le couloir.

Couloir:  
Prenez la porte d'en face.



Edifice Alien:  
Allez à gauche.



Chemin vers les catacombes:  
Allez en haut.

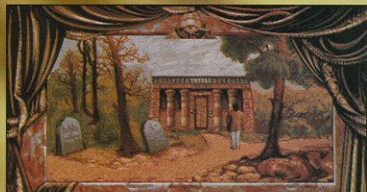


Chemin des catacombes  
Entrez par la porte d'en face.



Catacombes:  
Prenez la pelle. Allez dans la voiture (dans votre garage).

Voiture:  
Ecoutez le nouveau message à la radio. Allez au mausolée.



Un mausolée:  
Allez à gauche.



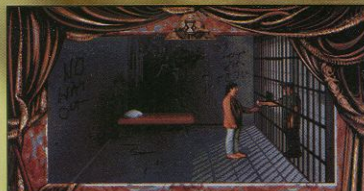
Tombe J. McKoogan:

Utilisez la pelle sur la tombe de J. McKoogan. Lisez la page manquante du journal. Allez devant votre maison (une personne vous attends!).



Devant la maison:

Un policier vous attends et vous amène tous droit en prison sans passer par la case départ.



Prison:

Cachez la barette (à cheveux), votre argent et les gants sous l'oreiller. Prenez la tase et cognez-la contre la serrure. Donnez la carte de sortie de prison au policier. Vous vous retrouvez seul dans le commissariat.



Commissariat:

Prendre le pistolet. Allez dans le jardin.



Jardin:

Vers 18H00 Delbert vient vous voir, suivez-le.



Jardin de Delbert:

Donnez la bouteille de scotch à Delbert. Ramassez le baton. Allez à l'édifice Alien.

Edifice Alien:

Allez à droite.



Chemin du pont:

Allez à droite.



Pont:

Lancez le baton dans le vide. Traversez le pont.



Entrée Prison:  
Entrez dans la prison (Dark world).



Prison (Dark world):  
Le policier vous enferme dans une cellule.



Cellule:  
Examinez l'oreillé. Utilisez la barrette (à cheveux)  
dans la serrure. La deuxième fois sera la bonne.  
Sortez de la cellule.





Prisonnier:

Donnez la barrette (à cheveux) au prisonnier. Il vous donnera en échange une ceinture d'invisibilité.

Allez au fond du couloir.

Prison (Dark world):

Sortez de la prison.

Entrée prison:

Allez à droite.



Centre de recrutement:

Allez à droite.



Entrée des archives:

Utilisez la ceinture d'invisibilité et entrez.



Archives:

Utilisez les boutons. Examinez l'écran. Vous récupérez un microfilm. Allez dans la chambre de Mike.

Chambre de Mike:

Couchez-vous.

## 3ème jour

Vers 10H00 le facteur viendra sonner à votre porte pour vous donner un colis dans lequel vous trouverez un manche.

Chambre de Mike:

Vous vous réveillez à nouveau avec un mal de tête insupportable.

Allez dans la salle de bain.

Salle de bain:

Utilisez la douche, puis utilisez le miroir de la pharmacie. Allez dans la bibliothèque.

Bibliothèque:

Allez dans la salle de droite.



Salle de lecture de microfilms:

Allumez l'écran. Utilisez le microfilm sur l'écran.

Allez au magasin.

Magasin:

Achetez une bouteille de scotch. Allez dans le salon.

Salon:

Allez dans la porte de gauche.



Cuisine:

Descendez par la porte.



Cave:

Utilisez la pierre au centre de la cave (vous récupérez la pierre et les clés de la voiture). Allez dans le garage.

Garage:

Utilisez le scotch dans le réservoir de la voiture. Allez dans la voiture.

Voiture:

Utilisez les clés pour la démarrer. Allez dans les catacombes (passez par la corde fixé au balcon).

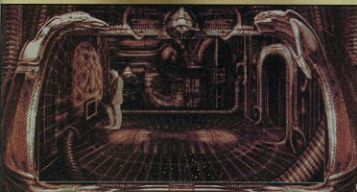
Catacombes:

Entrez dans la porte au nord.



Les anciens:

Entrez dans la porte au nord.



Source d'énergie:

Utilisez la pierre dans le trou. Utilisez le manche sur la pierre. Vous voilà avec un beau marteau. Aller à l'édifice Alien.

Edifice alien:

Entrez par la petite porte de gauche.



Vaisseau:

Utilisez les gants sur le levier. Sortez immédiatement. Et retournez dans la chambre de Mike.



Chambre de Mike:

Répondez au téléphone. Allez dans le salon.



Salon:

Utilisez le marteau sur le miroir.



Voilà, c'est fini!