

Solution première année

L'intoxication

Cinématique : Introduction

Objectif principal : Se rendre au Pays des Vivants pour récupérer un client.

Après l'introduction, prenez la note dans votre tube à message. Elle vous informe qu'une intoxication au gaspacho a eu lieu au Pays des Vivants. Vous devez donc vous y rendre pour récupérer un client.

Objectif : Trouver un chauffeur



Pour se rendre au Pays des Vivants, il faut trouver un chauffeur pour vous y conduire. Rendez-vous donc au garage du DDM : sortez du bureau de Manny, allez tout au bout du couloir vers le bureau d'Eva la secrétaire, et prenez l'ascenseur situé à gauche de l'écran. Une fois en bas, allez tout au bout du garage vers le local.

Frappez à la porte. Glottis le mécano, sort alors de son local. Présentez-vous à lui, il vous annonce que Domino Heurley a congédié votre chauffeur. Demandez alors à Glottis s'il ne pourrait remplacer votre chauffeur, malgré ses refus, insistez. Lorsqu'il vous dit qu'il est trop gros, répondez-lui que ce sont en réalité les voitures qui sont trop petites. Il va alors vous donner un ordre de mission à faire signer à Don Copal (le patron).

Objectif : Faire signer l'ordre de mission.



Avant de montrer l'ordre de mission au patron, il faut d'abord en informer Eva, sa secrétaire. Malheureusement, le patron lui déclare à l'interphone qu'il ne veut pas être

dérangé. Allez faire un tour dehors en prenant l'autre ascenseur. Une fois dans la rue, entrez dans la ruelle avant les stands de la fête des morts. Allez tout au bout, et montez à la corde à noeuds qui s'y trouve. Une fois sur la corniche, entrez par la fenêtre qui vous fait face.

Vous êtes désormais dans le bureau du patron, vide de tout occupant. En regardant son ordinateur, vous remarquez qu'il a mis au point un système pour répondre automatiquement à l'interphone. Changez le message, choisissez celui où il demande à Eva de signer elle-même le document. Revenez au bureau de cette dernière et présentez-lui l'ordre de mission. Vous voilà parti avec Glottis vers le Pays des Vivants.

Cinématique : Glottis conduit Manny au Pays des Vivants

Objectif : Récupérer un client.

Une fois au Pays des Vivants, vous remarquez une enveloppe mortelle sur le sol de la cafétéria. Utilisez votre faux pour libérer cette âme récemment décédée.

Cinématique : Manny offre à Bruno un forfait formule économique

A la recherche d'un contrat

Objectif principal : Trouver un contrat en or pour ne pas se faire licencier

Face à ce nouveau fiasco, le patron a été on ne peut plus clair, si Manny ne décroche pas un contrat en or, il sera viré. Visiblement, Manny n'a à faire qu'aux mauvais clients alors que son collègue Domino tombe sur des saints. Pourquoi ne pas lui intercepter un ordre de mission ? Si vous vous rendez dans son bureau, vous verrez que son tube à message est cadencé. Il faut donc provoquer une panne du système pour récupérer un message de Domino durant le transit.

Objectif : Provoquer une panne du serveur des tubes à messages



Reprenez l'ascenseur et rendez-vous au stand du clown qui fait des ballons à la fête des morts. Demandez-lui s'il peut vous faire un chat. Il déclare alors qu'il sait faire des amphibiens. Demandez-lui un verre de terre. Il vous donne un ballon dégonflé. Demandez-lui un autre verre de terre, revenez au DDM.

Une fois dans le hall, prenez la direction de la salle du produit de conditionnement (salle où vous avez mis votre dernier client dans un cercueil). C'est dans cette salle qu'est fabriquée la mousse de protection qui permet à des âmes de voyager en cercueil postal. Cette mousse se fabrique grâce à deux substances

chimiques qui se solidifient lorsqu'elles rentrent en contact. Utilisez un ballon dégonflé avec la machine bleue, et le second avec la machine bleue.

Retournez au bureau de Manny et glissez les deux ballons remplis de produits de conditionnement dans votre tube à message. La machine va donc tomber en panne à cause de la mousse.

Objectif : Intercepter un ordre de mission de Domino

Rendez-vous donc dans la salle du serveur des tubes à messages (dans le hall, à l'opposé de la salle du produit de conditionnement). Vous avez bien réussi à provoquer une panne, malheureusement vous ne pouvez pas encore intercepter un message. Un démon est en train de réparer le système et il ne vous laissera



pas fouiner dans le coin.

Profitez qu'il soit occupé pour fermer le loquet de la porte. Ainsi, lorsque le démon la claquera en partant, elle ne sera pas verrouillée. Discutez ensuite avec le démon si bon vous semble. En fin de conversation (ou au moment de quitter la pièce), le t-shirt du démon prendra feu et Manny prendra l'extincteur pour éteindre le feu. Le démon lui en dissuadera car l'association mousse/extincteur ne fait pas bon ménage (retenez cette information essentielle qui vous aidera bien plus tard dans le jeu). Sortez de la pièce, le démon vous suivra.

Malgré le fait que la porte puisse maintenant être ouverte, vous ne pouvez ouvrir l'autre extrémité du tube de Domino, ce dernier est fermé. Il va falloir bloquer un message pour le lire, sans ouvrir le tube.

Revenez dans le bureau de Manny et prenez le paquet de cartes qui se trouve sur la table à côté du fauteuil. Tirez-en une carte. Allez maintenant au bureau d'Eva et utilisez-là avec la perforatrice qui se trouve sur le bureau entre les cadres photos et l'horloge de la secrétaire. Retournez dans la salle du serveur, et utilisez la carte perforée avec le tube à message rouge. Vous intercepterez un ordre de mission pour Domino.

Cinématique : Premier voyage du Bolidos

Objectif : Offrir un forfait à Mercedes Colomar

Grâce à votre audace et au superbe bolide à votre disposition, vous avez réussi à voler la jolie Mercedes Colomar à Domino. Mais cette cliente qui a pourtant l'air parfaite, n'a pas accès à un billet de Neuf Express selon l'ordinateur. Il faut bien le dire, cet objectif ne pourra être atteint. Après avoir parlé avec Meché, sortez du bureau de Manny et dirigez-vous vers le bureau d'Eva. Vous rencontrerez votre patron qui vous passera le savon du siècle.

Cinématique : Copal passe un savon à Manny

Enfermé!

Objectif : Sortir du local de Glottis

Le patron vous enferme dans le local de Glottis. Rien ne semble pouvoir vous libérer. Briser la vitre avec votre faux ferait trop de bruit. Laissez-vous tenter par frapper à la porte. Bonne idée, figurez-vous que vous avez un garde. Pour que ce mystérieux personnage vous libère, il faut lui faire comprendre que vous êtes hostile au DDM et à sa corruption. Inutile d'essayer de passer la pommade à votre (ex) organisation, votre garde y est plutôt hostile. Déclarez que vous voulez vous associer à lui pour dénoncer et prouver la corruption du DDM.

Cinématique : Salvador présente l'Alliance des Âmes Perdues

L'A.A.P.

Objectif principal : Quitter la ville

Vous êtes dans une situation délicate, heureusement que vous avez des alliés dans cette bataille : Salvador et Eva. Ils vous aideront à quitter la ville pour retrouver Meché. Mais il faudra d'abord leur rendre quelques services. Engagez la conversation avec l'un et l'autre.

Objectif : Trouver des oeufs de pigeons

Salvador souhaite élever de pigeons pour en faire des messagers. Le problème est qu'il faut trouver des oeufs de pigeons, ce qui ne semble pas être une mince affaire. Il est probable qu'il faille chercher en hauteur, sur le toit du DDM.



Avant toute chose, rendez-vous à la fête des morts, prenez une baguette de pain et demandez un ballon au clown (n'importe quelle forme, faites-vous plaisir !). Retournez dans la ruelle et montez à la corde. Une fois sur la corniche, entrez dans le bureau de Domino par la fenêtre. Une fois à l'intérieur, ouvrez le tiroir de son bureau et prenez le morceau de corail. Retournez sur la corniche et utilisez le morceau de corail avec l'autre extrémité de la corde à noeuds et lancez-la sur l'échelle. Vous pouvez maintenant accéder au toit. Une fois sur le toit, vous ne pouvez pas vous approcher des pigeons qui n'hésitent pas à vous attaquer. Vous devez alors vous en débarrasser. Pour ce faire, placez le ballon dans la mangeoire et recouvrez-la de pain. Les pigeons mordront le ballon, ce qui les fera fuir. Vous serez ainsi libre de récupérer les oeufs et de les rapporter à Salvador.

Objectif : Reproduire son empreinte dentaire

Si les dents de Manny sont nécessaires pour se connecter au réseau du DDM, Manny est condamné à rester à El Alamoual ! Sauf si vous arrivez à reproduire son empreinte dentaire.

Retournez dans le bureau de Domino et tapez trois fois dans son punching-ball pour faire tomber le protège-dents. Revenez dans le local de Glottis et utilisez le protège dent avec le distributeur de mastic. Essayez-le, ça reproduit votre dentition. Revenez au Q.G. de l'A.A.P. et donnez le protège-dent à Eva.

Cinématique : L'amour c'est pour les vivants

La Forêt Pétrifiée

Objectif principal : Sortir de la Forêt pour rejoindre Rubacava

Vous voici sorti de la ville. Ce n' est pour autant la fin des ennuis, loin de là, la Forêt Pétrifiée est un endroit terrifiant et dangereux. Commencez par entrer dans la forêt. Vous retrouvez votre vieil ami Glottis en pleine déprime, malheureux d' avoir été viré. Comme si ce n' était pas assez suffisant, il s' arrache le coeur et le jette dans la forêt. Le démon est robuste, mais il vous faudra quand même récupérer son organe vital pour continuer l' aventure.

Cinématique : Des araignées volantes descendent sur le coeur de Glottis

Objectif : Récupérer le coeur de Glottis

La situation se dégrade, le coeur de Glottis a été volé par des araignées volantes, mais ne vous inquiétez pas, elles ne vous attaqueront pas, elles semblent plus attirées par les êtres de chair.

Prenez le chemin qui se trouve derrière Glottis et passez derrière la toile d' araignée sur laquelle le coeur du démon se trouve. Ne pouvant pas l' enlever avec vos mains, il va falloir vous aider des quelques objets.

Remarquez le tas d' os qui se trouve dans le coin. Prenez-en un et jetez le sur la toile. Les araignées sont sans réactions. Utilisez alors votre faux avec l' os sur la toile. Le coeur sera ainsi éjecté et viendra atterrir à côté de Glottis. Vous n' avez plus qu' à le remettre à sa place.

Cinématique : La germination de Don Copal

Objectif : Adapter le Bolidos aux terrains rocheux

Vous pouvez maintenant profiter du don de votre compagnon pour la conduite ainsi que de son désormais célèbre Bolidos pour vous déplacer dans la forêt. Malheureusement, ce superbe véhicule ne semble pas supporter les chemins rocheux, vu qu' il est fait pour rouler sur le bitume. Il va falloir trouver un moyen de faire quelques réglages sur le Bolidos pour régler ça.



Vous voici à bord du Bolidos. Prenez le chemin de droite menant à l'exploitation de moelle. Vous vous retrouvez face à un arbre dont on pompe la moelle. Remarquez les espèces de pompes sur les flancs de l'arbre, ils pourraient servir à surélever le Bolidos. Il va donc falloir abattre cet arbre pour récupérer les pompes. Malheureusement, cet arbre est robuste et ça ne sera pas aussi simple que d'arracher qu'une pâquerette.

Remarquez les fils au sol, ils semblent alimenter chacune des pompes. Grâce à la brouette que vous avez apporté Glottis, vous pouvez bloquer l'alimentation d'une pompe en mettant la roue dessus. De cette manière vous pouvez arriver à déstabiliser l'arbre. Pour ce faire, il suffit de le faire basculer de gauche en droite en faisant en sorte que les pompes d'un même flanc s'actionnent en même temps ; comme montré sur l'image ci-dessous (cliquez dessus pour l'agrandir):



Une fois fait, couper l'alimentation de la machine à l'aide du levier. Glottis voulant vous aider à déséquilibrer la machine va grimper à l'arbre. L'ayant dit lui-même, Glottis est trop gros. Ne pourrait-il pas se servir de son propre poids pour déséquilibrer l'arbre ? Une fois qu'il est en haut, relancez la machine en levant le levier avant que Glottis ne redescende de l'arbre. Bingo !

Cinématique : Des aigles à réaction

Objectif : Se débarrasser des castors démons

Vous pouvez maintenant emprunter avec le Bolidos le chemin rocheux. Vous vous retrouvez face à un immense portail. Si vous essayez d'entrer par la porte, Glottis vous met en garde contre les castors démons. Il a bien raison, ces castors vous poursuivent. Il faudra bien se débarrasser de ces vermines.



Vous l'avez sûrement remarqué, vous possédez toujours l'extincteur récupéré au DDM dans votre inventaire. Ce sera bien utile pour éliminer les castors. Cependant, il faudra d'abord les attirer dans votre piège. Pour ça, il vous faut un appât : des os ! Ces bestioles utilisent les os pour faire des barrages. Retournez à côté de la toile d'araignée (d'où vous avez récupéré le coeur de Glottis) et récupérez trois os. Revenez au barrage des castors, et empruntez le petit chemin sur la gauche. Vous vous retrouverez face à une marre de goudron. Vous pouvez remarquer qu'un castor se trouve juste au dessus de vous. Jetez alors un os dans la marre, votre castor va plonger pour l'attraper. Au moment où il se met à rugir, utiliser votre extincteur, il sera alors éliminé. Répétez ce procédé jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de castors.

Objectif : Ouvrir le portail

Vous vous êtes peut-être débarrassé des castors démons, mais il faut encore réussir à franchir le portail avec le Bolidos. Il serait inconscient de faire le reste du trajet à pieds alors que vous avez un bolide à disposition. Il faut donc ouvrir le portail. Vous avez peut-être remarqué qu'il y avait un cadenas à sa gauche. Il vous faut donc trouvé la clé.

Revenez sur vos pas, au niveau du panneau indiquant la direction de Rubacava (là où Manny a rencontré Glottis à son arrivée dans la forêt). Ce panneau est quelque peu magique : peut importe où vous le poserez, il indiquera toujours la direction à prendre. Prenez-le dans vos mains et empruntez le chemin de gauche. Si vous le plantez un peu partout, vous verrez qu'il indiquera un point fixe. C'est à ce point fixe que vous devrez planter le panneau. Il est indiqué sur l'image ci-dessous (cliquez dessus pour l'agrandir) :



Un magnifique passage secret s'offre à vous. Empruntez-le et vous tomberez sur un panneau de danger. Vous remarquez qu'une clé y est accrochée ! C'est la clé du portail. Prenez-là, et utilisez-là avec le cadenas

du portail

Vous avez réussi à sortir de la Forêt Pétrifiée.

Cinématique : Manny et Glottis arrivent à Rubacava

Rubacava

Objectif principal : Découvrir la ville et tenter de savoir si Meché est arrivée.

Vous voici enfin à Rubacava, au petit matin, toute la ville semble encore endormie. Meché est-elle arrivée elle aussi ? C'est ce qu'il va falloir découvrir.

Vous remarquez l'étrange structure en forme de cactus. Montez-y, c'est une cafétéria. A l'intérieur, vous reconnaissez Celso Flores, le client de Manny qu'on a pu voir dans l'introduction du jeu. Parlez-lui, demandez-lui s'il n'a pas vu Meché. Il vous certifie que personne de ce nom n'est arrivé en ville. En effet, il surveille toutes les personnes qui arrivent ville puisqu'il recherche sa femme. Promettez-lui que vous l'aidez à retrouver sa femme, il vous donne alors sa photo.

Objectif : Trouver un travail



Comme vous savez maintenant que Meché n'est pas encore arrivée, il va falloir l'attendre. Quoi de mieux que de trouver un travail pour pouvoir subsister à Rubacava ? Celso vous dit qu'il n'y a pas de poste vacant à l'Os Farcis (nom de la cafétéria).

Sortez du bâtiment, et prenez le chemin dans la brume, juste après les premiers escaliers. Vous allez faire une sacré chute qui va vous permettre de faire une sacré rencontre avec Velasco, le chef de docks. Une fois remis de vos émotions, allez lui parler. Apparemment, lui nom plus n'a jamais entendu parlé de Meché, d'autant plus qu'il ne se souvient jamais des noms.

Montrez-lui la photo de Mme Flores. Il affirme qu'elle est partie depuis longtemps. Insistez. Il vous donne alors sur journal de bord comme preuve.

Retournez à la cafétéria, et donnez le journal à Celso. Il va alors partir en vous laissant son poste.

Avec votre nouveau travail, vous n'avez plus qu'à attendre Meché.

Cinématique : Manny passe une année à Rubacava