

Chez Oubier

Regardez la bibliothèque. Enlevez le morceau de bois sous votre genou. Utilisez le crochet pour vous libérer. Ouvrez le bureau, prenez la tequila, ramassez le **ver de terre** qui est tombé. Ouvrez le tiroir du bureau pour trouver un **pot**. Ouvrez-le dans l'inventaire (*clic droit*) : **clé**. Ramassez le sac au bas du rideau pour avoir **culotte** et **lettre**. Ramassez la **fléchette** au coin du tapis. A gauche, utilisez la fléchette sur le placard à côté du feu. Touchez le **cylindre** en bas du placard. Utilisez la **culotte** pour le prendre. Posez-le sur le siphon sur le placard et éteignez le feu avec cet extincteur. Passez la porte. Prenez l'**article de journal**, lisez la **lettre** de Nico dans l'inventaire et utilisez le téléphone. Ouvrez la grande porte avec la **clé** et sortez.

Montfaucon

Appelez le serveur... Attendez (*si vous voulez, parlez à l'ancien gendarme*) et rappelez-le quand il revient. Quand il apporte le café, quittez la conversation et André Lobineau arrive. Discutez avec lui : icône 'pot' pour avoir le renseignement de la 'galerie Glease'...

Parlez à votre voisin et quand il met son visage dans ses mains, prenez sa **flaqued'**absinthe. Sortez à droite et allez à la 'Galerie Glease' (2° icône).

Galerie Glease

Versez l'**absinthe** dans le verre du gros 2 fois. Allez à gauche. Regardez la caisse et prenez l'**étiquette**. Lisez-la dans l'inventaire, ouvrez aussi la **coupure de journal** pour y trouver un **relevé de compte**. Parlez au directeur...

Marseille

Avancez vers la baraque, regardez par la fenêtre, discutez si vous voulez. Descendez l'escalier à gauche de la baraque. Repêchez la **gaffe**. Utilisez-la pour attraper **labouteille** à gauche. Remontez et touchez la cheminée sur le mur. Versez la **bouteille** dessus. Prenez le **chapeau de cheminée** et bouchez-la avec la **bouteille**.

Redescendez et passez la trappe sous la baraque. Prenez la **boîte de biscuits** (*facultatif mais pour le fun plus tard, prenez le **charbon***).

Sortez par la trappe. Mettez les **biscuits** sur la plateforme près du chien et quand il s'avance, utilisez la **gaffe** sur la plateforme pour le faire tomber.

Remontez, passez le grillage, allez complètement à gauche et montez l'échelle. Regardez par la fenêtre gauche.

Utilisez la **gaffe** sur le ventilateur. Descendez et frappez à la 1° porte. Discutez : icône 'panneau', puis remontez vite l'échelle. Quand l'homme sort, utilisez la 'pince' du tonneau à droite pour le faire tomber. Quand l'homme est au bord du quai, poussez à nouveau un tonneau pour vous en débarrasser. Passez la porte en bas.

Ouvrez le tiroir du bureau pour prendre la **clé**. Allez à droite... Utilisez la **clé** sur l'homme des caisses pour ouvrir ses **menottes**. Appelez le monte-charge avec le bouton.

En haut, poussez la caisse pour coincer le monte-charge. Actionnez l'interrupteur à droite et allez vers la lampe qui s'est allumée. Regardez les éraflures près de la porte droite. Ouvrez cette porte et entrez.

Détachez la **corde** de Nico, prenez la **statue** et le **scotch** par terre. Suivez Nico. Utilisez le **scotch** sur la cellule photoélectrique du monte-charge et remettez la caisse à sa place. Poussez la caisse en hauteur puis la grosse.

Utilisez le diable. Mettez la **corde** sur la statue et reprenez-la pour l'attacher à la poulie juste au-dessus de vous.

Abaissez le diable. Essayez de pousser la statue. Parlez-en à Nicole pour qu'elle vous aide. Passez la porte qui vient de se briser.

Utilisez les **menottes** sur le câble à gauche...

Quaramonte

Ici, l'avancée dans le jeu dépend des dialogues avec les persos. Je note les dialogues essentiels mais parlez de tout avec tout le monde.

- Pour le fun et si vous avez pris le **charbon** dans la baraque à Marseille, donnez-le à la chèvre !

Parlez aux 2 musiciens : icônes 'Miguel' - 'musique' - 'mine'.

Parlez à Pearl (grosse femme en vert) : icône 'Duane' (3 fois). Entrez à la Gendarmerie derrière Pearl. Avec le Général : icône 'Oubier' (2 fois). Regardez la carte enroulée sur le mur. Parlez-en au Général : icône 'carte'.

Sortez de la Gendarmerie. Avec Nico : icône 'carte'.

Allez à droite de la Gendarmerie. Parlez à Oubier près du camion : icône 'Oubier'.

Revenez à gauche et montez l'escalier du bâtiment à étage. Avec Concha : icônes 'mine' (3 fois) - 'Oubier'.

Revenez vers le camion et discutez avec Duane (*Oubier est parti*) : icônes 'musique' - 'Miguel' - 'camion' (2 fois) - 'Miguel'.

Remontez au bureau. Parlez à Concha : icônes 'détonateur' - 'carte'.

Sortez et parlez à Nico : icône 'carte' (*2 fois si l'option reste présente*) pour la convaincre de distraire le Général.

Dans la Gendarmerie parlez au Général : icône 'Nico' et il s'en va.

Parlez à Renaldo : icône 'pyramide' (2 fois). Sortez et parlez à Pearl : icône 'pyramide' et elle embarque Renaldo.

Regardez la carte.

Retournez parler à Concha : icône 'carte'. Ouvrez le placard bleu pour avoir un **détonateur**.

Allez parler à Duane : icône 'détonateur' (2 fois) pour lui donner.

A la Gendarmerie, passez la porte du fond et parlez à Miguel.

Chez le Général, avec Nico, regardez TV, lampe à lave, espadon, tableau. Parlez de tout ça au Général...

Avec George, regardez la **corde de pendu**. Parlez-en Miguel. Mettez-la sur la fenêtre. Reprenez la corde et donnez-la à Duane...

Village indien

Ramassez la **plante** sur le tambour de machine. Posez le **relevé bancaire** sur les feuilles au bord du chemin sous la cabane. Mettez la **statue** (*de l'inventaire*) sur la roue à eau pour enflammer les feuilles...

Parlez à Hubert : icônes 'Nico' - 'racine' (2 fois). Posez la **liane** sur le pressoir à gauche, ajoutez le **col** puis la croix que vous trouvez derrière vous. Reprenez le **col**, rendez-le à Hubert et parlez de la 'racine'.

A l'entrée du village, parlez au garde : icônes 'Nico' - 'Hubert' - 'Shaman' et comme cadeau, icône 'biscuits'... Dans l'inventaire, combinez **pierre Maya / boîte biscuits** et donnez ça au garde quand il revient.

Passez entre les gardes pour arriver au Shaman. Parlez-lui : icônes 'Nico' (2 fois) - 'racine' (2 fois) - 'pierres' - 'pierre du Jaguar' (2 fois) - 'pierre de l'Aigle' (2 fois) - 'pierres' - 'racine'...

Mettez le **cône de cheminée** sur le pressoir, ajoutez la racine et la croix. Récupérez le **cône** et montez vers la hutte...

Domaine Ketch

Regardez les plans et le théodolite. Parlez-en à l'homme (Bronson). Allez à droite sur le ponton et parlez de tout avec Rio.

Montez l'escalier puis essayez l'échelle. Essayez d'ouvrir la porte. Regardez le chat. Discutez avec les mémés jusqu'à ce qu'elles partent : icônes 'chat' (2 fois) - 'Rio' (3 fois) - 'Emily' (3 fois).

Retournez parler à Rio : icônes 'poisson' - 'Emily' - 'ver'. Parlez encore mais quittez la conversation. Reparlez-lui avec icône 'poisson' à nouveau disponible. Quand il a pêché le vélo, terminez la conversation avec icône 'poisson'.

Prenez la bicyclette (**chambre à air**). Quand Rio a pêché le **poisson** et le tortille dans ses mains, reparlez-lui du 'poisson' pour l'avoir.

Remontez escalier et échelle. Attachez la **chambre à air** sur le mât. Descendez de l'échelle et attachez le **poisson** à la chambre à air. Ramassez la **balle** du chat. Remontez l'échelle et décrochez la **chambre à air**. Allez la mettre sur l'arbre à gauche et ajoutez la **balle**...

Quand Bronson est sur le mât, retirez l'échelle. Ramassez la **cible**.

Retournez sur la plage, prenez **plans** et **théodolite**.

Remontez et montrez les **plans** aux mémés.

British Museum

Regardez la vitrine avec la pierre du Jaguar près du rideau. Parlez-en au gardien jusqu'à l'arrivée d'Oubier (*ça marche aussi si vous regardez la vitrine du miroir à gauche*).

Parlez de la 'pierre du Jaguar' avec Oubier et quand il s'en va, terminez la conversation avec le gardien. Prenez la **clé** sur la vitrine vide. Utilisez-la sur la vitrine à gauche de la porte du fond. Ouvrez-la pour prendre le poignard. Reprenez la **clé** et donnez-la au gardien. Quand il est au téléphone, parlez-lui du 'bateau'. Ouvrez le rideau. Forcez la porte avec le poignard...

Domaine Ketch

Regardez le portrait du pirate. Ouvrez le coffre au fond pour rencontrer Emily... Parlez-lui : icône 'croix' (2 fois).

Prenez la **plume** sur le pupitre.

Sortez et donnez la **plume** au chat. Récupérez la **plume abîmée** (*juste au bout de la patte*).

Allez parler à Rio (toutes icônes) pour avoir le **coquillage** et rapportez-le à Emily. Mettez la **croix** sur le repose-

plume du pupitre. Prenez la **carte** sur le chevalet, posez-la sur le pupitre. Prenez la **lanterne**, mettez-la dans l'encrier du pupitre.

Allez parler à Rio pour qu'il vous amène sur l'île.

Regardez la 'saillie' de la falaise et le bateau. Demandez le '**filet**' à Rio. Lancez-le sur la saillie.

Métro de Londres

Dans l'inventaire, ouvrez le **sac** : **barrette**. Utilisez-la sur la fente en haut du distributeur. Prenez la **pièce** dans les 'pièces refusées'.

*- Pour le fun, remettez la pièce dans la fente du haut et prenez la **barre chocolatée** dans celle du bas. Récupérez votre pièce. Promenez-vous sur le quai. Vous allez voir un fantôme : donnez-lui la barre chocolatée : une sortie s'est créée parmi les 'traverses' à gauche. Si vous y allez, vous rencontrez Robert Foster, le héros du jeu 'Beneath a Steel Sky'...*

Utilisez la **pièce** dans la balance pour avoir une **carte**. Ouvrez la trappe sous l'affiche orange avec le **poignard**. Utilisez la **carte** sur la fissure haut/gauche de la trappe et appuyez sur le bouton pour faire arrêter le métro...

Ile Zombie

De l'écran d'arrivée, prenez la sortie haut/droite. Ramassez un **roseau** devant vous et sortez à droite. Posez le roseau sur la tanière. Revenez (2 fois gauche) au point de départ.

Dans l'inventaire combinez **fléchette/roseau**. Avancez bas/droite jusqu'au sanglier. Lancez-lui le **roseau/fléchette** et accrochez-vous à la 'branche' derrière vous.

** Si vous réussissez à agripper la branche, le sanglier ouvre un chemin vers le haut ce qui va vous éviter de traverser le labyrinthe.*

Allez bas/droite derrière l'arbre pour arriver à une 'aiguille rocheuse'. Arrachez la végétation. Dans l'inventaire combinez **cible/filet**. Posez ça sur la 'végétation'. Ramassez et lancez le tout sur l'aiguille rocheuse.

* **Si vous avez réussi à vous agripper à la branche** avec le sanglier : sortez bas/droite, avancez un peu vers la droite et prenez le chemin du sanglier vers haut de l'écran. Vous arrivez au point de vue.

* **Si vous avez raté la branche**, le sanglier n'a pas ouvert le chemin : vous devez traverser le labyrinthe (*sauvegardez*) :

- partez de l'aiguille rocheuse par le haut de l'écran
- sortez à droite
- sortez juste au-dessus de vous à gauche
- sortez bas/gauche
- sortez juste au-dessus de vous à droite
- sortez milieu/droite (*faites bien attention de prendre le chemin du milieu*)
- sortez droite pour arriver au point de vue.

Posez le **théodolite** dans les trous et regardez dedans. Tournez le zoom vers la droite jusqu'à voir des piliers alignés. En bas, vous avez votre cible qui miroite. Regardez-la puis regardez le pilier au-dessus. Quittez le zoom et partez par la sortie à droite.

Londres

Sauvegardez. Cachez-vous derrière la caisse. Quand le garde est passé, montez l'échelle. Quand le garde parle à l'homme, descendez, ouvrez la porte gauche et remontez vite. Quand le gardien est entré par cette porte, descendez, fermez la porte, prenez le **balai** à gauche et bloquez la porte. Regardez par le hublot...

Dans la cabine, touchez Oubier pour vérifier qu'il est mort. Prenez la **Pierre du Jaguar**... Poignardez vite Karzac...

Ile Zombie (tournage du film)

Parlez à l'acteur Haiku (*il est avec la fille*) : icône 'Haiku' (2 fois)... Sur la table, prenez **buns, sirop, crêpes**. Dans l'inventaire, combinez **sirop/crêpes** et donnez ça à Bert, la doublure. Lancez le **buns** sur le buisson. Prenez-en un autre et balancez-le de même...

Sur la plage, parlez à Hawks : icône 'grotte'. Regardez la caméra portable dans le sable et parlez-en à Hawks : icône 'cameraman' (2 fois)...

Village indien

Parlez à Titipoco (toutes icônes). Essayez de prendre la pierre sur les marches de gauche Essayez de bouger le tonneau. Parlez-en à Titipoco. Ramassez la **Pierre du coyote** par terre. Sortez à gauche.

Pyramide

Prenez le **cylindre** sur le coin bas/gauche du générateur. Coupez le 'tuyau d'écoulement' avec le **poignard**. Mettez le tuyau (*de l'inventaire*) sur le 'tuyau d'écoulement' pour prendre de l'essence et versez le tout dans le 'bouchon' du moteur à droite.

Regardez le portique. Ramassez la **corde**, montrez-la à Titipoco et parlez-lui de la 'corde'... Accrochez-la au moteur. Démarrez le moteur avec le bouton et actionnez le levier. Parlez du 'levier' à Titipoco. Mettez-vous sur le monte-charge et parlez à Titipoco...

En haut, prenez la **ceinture de munitions** et redescendez.

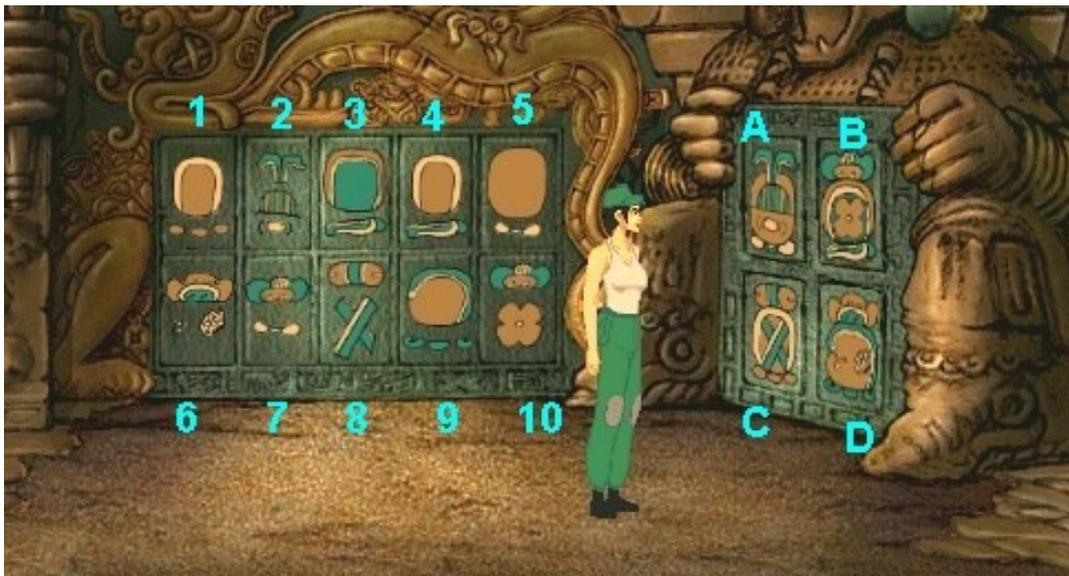
Prenez la **torche** au pied de l'escalier : le garde vous interpelle, répondez n'importe quoi. Montrez la **torche** à Titipoco pour qu'il l'allume. Lancez les **munitions** dans le feu.

En haut, arrêtez le Général... Libérez George...

A l'intérieur de la pyramide, vous avez 2 leviers sur le motif du fond à gauche. Essayez de les bouger tous les 2. Parlez-en à George...

Vous arrivez dans une salle avec 2 roues, à droite, un panneau avec 10 carreaux (*motif : assemblage de 2 pictogrammes que vous retrouvez sur les roues*) et le panneau du singe avec 4 carreaux (*motifs : mélange de 2 carreaux du panneau des 10*).

Intéressez-vous à un carreau du panneau du singe - pour cet exemple le **carreau 'A'** :



Repérez dans les 10 carreaux, les 2 qui le composent, soit **2 et 5**.

Occupons-nous du **carreau 2**. Sur les roues, mettez en vis-à-vis les 2 pictogrammes qui forment le carreau 2
- Si vous n'avez rien touché en arrivant, elles sont déjà en place pour ce carreau -



Allez appuyez sur le **carreau 2**.

Faites pareil avec les roues pour le **carreau 5**



Allez appuyez sur le **carreau 5**.

Vous avez complété le **carreau 'A'** du singe, allez appuyer dessus.

Refaites de même pour les 3 autres carreaux du singe. Soit

- * pour carreau B : **carreaux 3 - 10**
- * pour carreau C : **carreaux 1 - 8**
- * pour carreaux D : **carreaux 6 - 9**

Passez l'issue secrète qui vient de s'ouvrir à droite.

** Si vous voulez zapper cette énigme, passez le curseur pixel par pixel sur le haut du panneau comme sur l'image ci-dessous. Le curseur se transforme en croix. Cliquez dessus, l'issue apparaît et Nico est tellement contente qu'elle vous gratifie d'une petite surprise sexy...*



Prenez la **torche**, montrez-la à Titipoco et demandez-lui de l'allumer. Tirez le levier...

Tirez le levier et sortez à gauche.

Tirez le levier de droite puis celui de gauche et passez la porte.

Tirez le levier et passez la porte. Ramassez la **torche** et mettez-la sur le mur à droite. Passez la porte à côté.

Poussez le levier juste en bas de l'escalier et descendez vers la 'mort certaine'!