



PREMIÈRE PARTIE

Chez Zanthia, prenez les fruits bleus et les deux fioles: l'une sur l'étagère du bas, l'autre sous le tapis plié. Sortez. Au deuxième tableau au nord, prenez le champignon. Au tableau de gauche, prenez dans la souche votre livre de sorts. Au nord, prenez le gnarlybark et l'oignon. Au tableau à gauche du ferryman, prenez la plume dans le nid. Allez chez Herb, au nord. Prenez-y la fiole (que vous remplissez d'eau des marais qui se trouve dans le tonneau), l'engrais et le tabouret. Devant chez Herb, utilisez l'eau des marais sur les everglowing berries puis prenez-les. Retournez au carrefour et prenez le passage en bas à gauche. Poussez l'arbre. Empruntez le nouveau chemin possible et prenez la clé de la main du squelette. Allez encore à gauche. Vous trouvez dans l'arbre votre chaudron. Remis des effets de cette découverte, cliquez sur le crocodile et utilisez alors la plume sur le terrifiant animal. D'une main experte, vous prenez ses larmes dans une fiole. Au tableau au nord, prenez le souffre (smell of egg) et remplissez une fiole sur les eaux bouillonnantes. Vous avez maintenant de quoi faire votre première potion: SWAMPSNAKE COOKIN. Pour cela, mettez dans le chaudron: le gnarlybark (windywoof), le souffre, l'oignon, les larmes de crocodile, le tabouret et l'eau chaude. Remplissez trois fioles en suivant les indications du spell-book. Faites marche arrière jusqu'au ferryman et allez au deuxième tableau à droite. Prenez l'oignon, parlez à Marko, allez au sud. Sauvegardez et prenez de quoi noter. Utilisez les blueberries sur les insectes et notez l'ordre des couleurs. Allez dans la grotte, réveillez le rat et utilisez la potion. Allez maintenant à droite. Utilisez la séquence des couleurs sur les dents du crâne. Utilisez la clé squelette sur le coffre. Prenez-y le fromage et la baguette de l'alchimiste. Allez donner le fromage aux pêcheurs, retournez vers la maison de Zanthia, libérez Marko en nourrissant la plante du bas avec l'engrais, prenez l'ancre dans la barque qui vient d'accoster. Utilisez la baguette de l'alchimiste sur l'ancre. Allez voir le ferryman. Surprise, Il n'est plus là ! Parlez au dragon pyromane et retrouvez ses quatre lettres. Une lettre est aux eaux bouillonnantes, une autre dans la main de squelette, la troisième sur le toit de la maison de Zanthia et la dernière est à côté de l'arbre siffleur. Retournez voir Boner et donnez-lui ces quatre lettres.

DEUXIÈME PARTIE

Prenez dans le tas de paille une fiole et les épis de blé dans les champs. Sortez de l'écran et revenez: il doit y avoir un fantôme qui sort du tas de paille. Si ce n'est pas le cas, recommencez la manœuvre. Utilisez la fiole sur le fantôme. Allez au sud. Donnez la lettre au fermier, partez-lui. Prenez le bol et le vinaigre. Allez à gauche. Prenez le bâton qui bloque la roue. Ouvrez la vanne à l'aide du volant. Allez dans le jardin et utilisez la trompe sur le jardin, Prenez alors les radis, les laitues et votre baguette d'alchimiste. Utilisez le fantôme prisonnier sur l'épouvantail. Retournez au tas de paille et utilisez la fiole sur le mouton. Vous obtenez du lait. Le cellier du fermier est désormais accessible, allez-y. Utilisez le lait sur le haut de la machine. Prenez alors le fromage, les quatre fers à cheval et les ciseaux. Allez au broyeur et

mettez les radis sous la main. Prenez-les avec le bolet et utilisez le vinaigre sur le bol plein: moutarde ! Mettez-la dans le chaudron et utilisez les épis sous la main. Prenez-les avec le bol. Vous citez pouvoir réaliser le sort du SANDWICH ! Mettez dans votre chaudron, la moutarde, la laitue, le fromage et les graines de blé. Utilisez une fiole sur le chaudron puis sur vous et voici votre beau sandwich. Utilisez un fer à cheval sur la dynamo pour obtenir un aimant tout neuf. Allez à droite du tas de paille, posez le sandwich sur le sol et parlez aux gardes. Vous pouvez passer la porte. Retirez le bâton de la bouche de l'hippocampe. Allez à la taverne (en haut de l'écran) et recommencez votre code des couleurs sur les lentilles à côté de la porte. Ensuite rentrez, prenez dans le tonneau la substance violette et la pinte de bière. Attendez que Pudgy fasse son discours puis montez sur l'estrade pour réciter un poème qui vous permettra de pouvoir ressortir. Rentrez de nouveau pour assister à un combat des plus violents. Cliquez sur le type de gauche. Peu après, vous récupérez une dent en or: transformez-la en plomb à l'aide de votre baguette d'alchimiste et ramassez-la. Sortez et transformez-la en or. Recommencez deux fois la scène de la baston pour obtenir un total de trois dents en or. Retournez voir le dragon du fermier et donnez-lui son bol pour le lui reprendre juste après. Prenez ses larmes et allez au broyeur pour y mettre les trois dents en or. Vous voilà avec trois pièces d'or. Retournez dans la ville et à droite du tableau de l'hippocampe, prenez tout ce que vous trouvez (y compris la petite chose qui brille dans la mer : une clé). Prenez alors le chemin le plus au fond à droite de l'écran. Prenez de la boue à côté du lapin et utilisez-la sur le pied de statue, continuez votre chemin et utilisez devant le gouffre le bâton sur la liane. Vous voici devant l'altar où vous allez pouvoir confectionner une petite skeptic potion maison. Vous devez mettre la substance violette dans le bol puis utilisez dessus la root-beer ou le vinaigre. Vous obtenez ainsi la sauce aigre-douce. Jetez alors les ingrédients suivants : la sauce aigre douce, l'empreinte de lapin, les larmes de dragon, le lucky horseshoe qui n'est autre que le fer différent des trois autres (son orientation). Remplissez maintenant autant de fioles que vous en avez (de toutes façons, vous n'en avez pas assez) et utilisez-les sur l'altar : SKEPTIC POTION ! Revenez sur vos pas et donnez une potion au shérif. Entrez dans la prison, utilisez la clé sur la porte de la cellule de Marko. Vous venez de vous mettre dans de beaux draps. Pour sortir, c'est tordu: vous devez utiliser le matelas pour en faire une corde que vous donnez à Marko qui a juste-ment sur lui un hameçon. Utilisez le tout sur la fenêtre, ouvrez les deux cellules et sortez. Allez voir le vendeur de billets dans son magasin et donnez-lui les pièces d'or. Prenez le billet, allez voir le capitaine du bateau, réveillez-le d'un coup en pleine tête, de skeptic potion. Donnez-lui le billet. Une fois à bord, placez l'aimant dans les cordages, à côté de la barre: le bateau se dirigera vers Volcania.

TROISIÈME PARTIE

Vous voici sur l'île avec seulement votre baguette d'alchimiste. Allez sur votre gauche. Vous rencontrez un bonimenteur. Donnez-lui ce qu'il demande: faites le tour de l'île et ramassez tout simplement les objets souhaités. Une fois satisfait, il vous donnera un livre rouge. Retournez à l'écran où vous êtes arrivé dans cette troisième partie. Allez à droite devant le couple, prenez la fiole que vous remplirez plus tard d'air chaud (sur un courant ascendant) et apportez-leur tout ce qu'ils vous demandent jusqu'à ce qu'ils vous apprennent qu'il suffit de prendre un courant d'air pour descendre (avant qu'ils ne vous le disent, vous montiez si vous empruntez un courant d'air). Prenez la plume. Vous pouvez maintenant faire une nouvelle potion, bien que ça n'ait pas spécialement d'incidence sur l'histoire. Mettez dans le chaudron: l'air chaud, la plume, le livre rouge. Et voici de jolis chaussons rouges munis de petites ailes. Pour descendre au centre de la Terre, ne portez pas ces chaussons mais utilisez simplement un courant d'air chaud. Vous voici au centre de la Terre. Allez sur la droite. Prenez le bâton, le cristal fuz dans le palmier le plus proche de Zanthia, continuez sur le chemin vers la droite.

Vous êtes sur des escaliers. Vous prenez le cœur de plomb et vous le transformez derechef en or. Lancez le bâton plusieurs fois à la grosse tête. Après l'effet en chaîne, prenez les two black pebbles. Et une Teddy Bear potion ! Mettez dans le chaudron : le cœur d'or, le crystat fuz, les deux black pebbles. Utilisez une fiole sur le chaudron, puis celle-ci sur vous. Retournez devant le T.Rex et cliquez dessus. Après la ballade, prenez le tissu rouge et allez sur votre gauche. Si le tricératops ne vous laisse pas passer vers la porte, sortez de l'écran et revenez. Allez alors devant la porte et utilisez le tissu sur la tête. Entrez. Après la séquence, prenez les pierres au sol pour boucher les quatre petits cratères qui se trouvent disséminés sur ce niveau (il y en a un dans la pièce de l'ancre). Une fois cette petite chose faite, allez sur la plate-forme devant l'entrée défoncée de la salle de l'ancre. Vous êtes propulsé vers la quatrième partie.

QUATRIÈME PARTIE

Prenez la fiole (dans le trou) et la pomme de pin. Allez au tableau de gauche. Vous y prenez la mousse (deux fois), la pierre qui roule, les brindilles, la neige. Retournez à l'autre tableau, mettez les brindilles devant la roche, utilisez la pierre qui roule, prenez le charbon. Faites la SNOWMAN POTION : boule de neige, mousse, charbon. Utilisez cette potion sur le chevalier, passez le pont et prenez le gland dans la petite tour. Allez à gauche. Utilisez la baguette d'alchimiste sur la statue. Prenez le tambourin et le jack dans le coffre. Prenez l'acorn dans l'arbre. Utilisez le jack sur le pied. Retournez devant les arbres craintifs et utilisez le tambourin. Allez à droite. Cliquez sur le téléphérique et donnez la pomme de pin à l'écureuil, ainsi que le gland et la noix. Utilisez la pierre qui roule sur la roue puis prenez le téléphérique. Prenez le plumeau et le balai. Entrez dans le chalet. Prenez-y le musk sur le taureau, les boulets de canon et la fiole sur l'étagère. Sortez. Transformez en or un des boulets et donnez-le à la mère. Prenez la sucette et de la neige (à droite). Vous pouvez alors faire la potion du Yéti. Jetez dans le chaudron : le musk, la neige, la sucette, le plumeau. Buvez la potion et entrez dans le chalet. Vous voici chez Monsieur Yéti. Prenez les plumes de l'oreiller, les bonbons, l'eau de Cologne et la fiole du bar. Sortez de la caverne et prenez les pics de glace. Remplacez la boule de neige par un pic de glace, les bonbons par la sucette, le plumeau par les plumes et refaites la potion du Yéti. Utilisez les pics restant sur le mur pour faire une sorte d'échelle. Le Yéti vient vous chercher. Ressortez et vous vous trouvez face aux chasseurs. Approchez-vous et utilisez la potion sur eux pour détourner l'attention du Yéti. Utilisez alors l'échelle de pics. Vous arrivez devant une petite construction dans laquelle vous entrez. Il y a une plante à arc-en-ciel qu'il faut réparer. Pour cela, remplissez de gauche à droite les récipients de potions en respectant l'ordre des couleurs sur un arc-en-ciel : rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo (Zanthia vous donne la recette) et violet. Tous les ingrédients sont dans les étagères. Il suffit de jouer avec les leviers pour changer les objets apparents. Ensuite, sortez, prenez un pic de glace sur le toit et utilisez-le sur la maison.

CINQUIÈME PARTIE

Après la scène, allez à droite. Utilisez votre baguette d'alchimiste sur le premier déflecteur. Rentrez et allez à droite. Vous êtes devant trois têtes d'animaux avec des cercles pleins ou vides au-dessus d'eux. Lorsque vous placez successivement les quatre disques dans les deux emplacements alors vides, vous obtenez un engrenage et un bâton. Il faut que les disques soient mis comme suit : jaune au fond, puis bleu puis gris et enfin le marron. Partez et allez sur l'escalier à gauche. Mettez l'engrenage à sa place. Sauvegardez. Utilisez le bâton sur l'engrenage. Arrive alors la main extraterrestre. Après le discours, elle va vous attaquer. Pour

l'éviter, allez en bas à gauche. Après la première charge, longez les écrans. Maintenant. cliquez sur le bas des doigts de la main. Foncez sur elle alors qu'elle cherche à vous avoir. Enfin, cliquez derrière la main sur la barre et, avec Marko, vous la jetez par dessus la barre. C'est le seul moyen de voir la scène finale.

Source : <http://www.soluce.org>