

Cette solution est la plus complète. Toutes les possibilités du jeu y sont abordées.

Le jeu peut se jouer de différentes manières selon les personnages que vous choisissiez au début mais,

globalement, les actions à effectuer sont similaires.

Tout d'abord, quels que soit les personnages que vous choisissiez, vous serez obligé de choisir Dave. Celui-ci exécutera pratiquement toutes les actions

mises à part celles qui requièrent les capacités d'un des autres personnages.

Lorsque le second personnage que vous avez choisi devra intervenir, je le nommerai " Perso 2"

et pour le troisième " Perso 3". On peut finir le jeu avec seulement 2 persos.

C'est le second perso qui effectuera les actions spécifiques pour finir le jeu.

Ces actions sont expliquées à la fin de cette solution.

### La Solution Complète :

Dave : Marchez jusqu'à la Porte d'Entrée, elle est fermée.

Tirez le Paillason et ramassez la Clef.

Utilisez-la sur la porte d'entrée, ouvrez-la et entrez.

Ouvrez la première porte du Hall et entrez à l'intérieur de la pièce, vous êtes dans la Cuisine...

Avancez vers le Frigidaire et faites demi-tour immédiatement !

Vous devez avoir un bon timing, sortez de la cuisine avant qu'Edna ne vous attrape puis rentrez à l'intérieur.

Si vous n'y arrivez vraiment pas, passez à la suite, au bout d'un moment, Edna partira et vous pourrez entrer tranquillement dans la cuisine.

Le Dr. Fred vient voir sa prisonnière, Sandy. Prenez la Lampe de Poche, la Tronçonneuse contre le mur, puis ouvrez le frigo.

Prenez la canette de Pepsi, la Salade, le Ketchup, les Vieilles Piles, ( et le Fromage

si vous voulez changer la cinématique où Ed entre dans la cuisine - vous ne devez pas y être à ce moment là).

Entrez dans la pièce de droite, prenez le Jambon Pourri et le Vieux Rôti, puis dans la pièce suivante le Jus de Fruit, le Bocal en Verre, les Tentations, les Boîtes de Conserve. Faites tomber le Révélateur ( en haut de l'étagère). La porte argentée est verrouillée.

Ed le Bizarre vient dans la cuisine chercher du Fromage pour son Hamster.

Perso 2 : Placez-le devant la Boîte aux Lettres.

Lorsque vous entendrez la Sonnette, et lorsque l'animation où Ed sort de sa

chambre se  
déclenche, prenez le Paquet.  
Ed le Bizarre sort de sa chambre et vient chercher son Paquet.  
Dave : Retournez dans le Hall par la gauche.  
Là, entrez dans la pièce la plus à droite.  
Ouvrez la porte située encore à droite, puis entrez.  
La lumière est éteinte, utilisez la commande " qu'est-ce" pour chercher la  
Lampe vers la gauche puis allumez-la.  
Allez vers la droite et ouvrez le panneau secret en bas à droite des étagères.  
Prenez la Casette. Revenez dans le Hall et montez les escaliers.  
Entrez dans la pièce de gauche, prenez la Dissolvant, le Pinceau et les Fruits en  
Plastique.  
Sortez, ouvrez la porte blindée ( utilisez votre table de codes).  
Entrez dans la première pièce. Pas de lumière.  
Cherchez la Lampe de Bureau puis allumez-la.  
Ouvrez le Tiroir du Bureau puis prenez le Manuscrit.  
Sortez, montez les escaliers et allez vers la gauche.  
Vous rencontrez la Tentacule Verte.  
Pas d'inquiétude, c'est la gentille !  
Elle ne veut pas vous laisser passer, il existe deux méthodes pour qu'elle  
s'éloigne :  
donnez-lui la Salade, le Fromage, le Jambon Pourri, le Vieux Rôti puis le Bocal  
d'Eau  
( rempli d'eau avec le Robinet de la Cuisine).  
La deuxième méthode est pour ceux qui veulent garder les poches rempli :  
donnez-lui seulement les Fruits en Plastique puis le Jus de Fruit.  
Montez à nouveau les escaliers puis entrez dans la première pièce à gauche.  
Ramassez la pièce de 1 Franc parterre et montez l'échelle de gauche.  
Vous voilà dans la chambre de la Tentacule Verte ! Prenez le Disque et la Clef  
Jaune.  
Revenez dans le Couloir précédent puis entrez dans la quatrième porte à partir  
de la gauche.  
Utilisez la Machine Costaud-Matique pour vous muscler.  
Entrez dans la Salle de Bains à droite et prenez l'Éponge.  
Revenez devant la porte blindée,  
en haut des premiers escaliers et entrez dans la pièce de droite.  
Prenez le Vieux Disque, utilisez la Casette dans le Magnétophone  
et mettez le Disque que vous avez trouvé à l'étage dans le Phonographe.  
Allumez le Magnétophone puis le phonographe et attendez que le vase sur le  
piano se brise.  
Éteignez le Magnétophone et le Phonographe puis reprenez la Casette et le

Disque.

Allumez la TV puis sortez. Redescendez les escaliers puis entrer dans la pièce de droite.

Ouvrez la Porte du Meuble, puis mettez la Casette dans le Magnétophone.

Allumez-le et attendez que les fenêtres et le lustre se brisent.

Éteignez le Magnétophone, reprenez la Casette et ramassez la Clef Rouillée près du lustre cassé.

Cette clef sert à ouvrir la porte du Donjon lorsque vous êtes fait prisonnier.

Allez dehors en recouvrant la Porte d'Entrée puis donnez au Perso 2 la Casette, la Clef

( de la porte d'entrée), l'Éponge et la Clef Rouillée. Perso 2 : Donnez le Paquet à Dave.

Dave : Ouvrez le Paquet, des Timbres vont se décoller. Aller vers la gauche, tirez le Buisson

ouvrez la Grille ( vous pouvez car vous êtes maintenant musclé). revenez dans le Hall et

positionnez-vous devant la Porte sans poignée.

Perso 2 : Entrez dans le Hall et placez-vous devant la Gargouille de droite.

Poussez-la.

Dave : Entrez dans la pièce maintenant accessible.

Cherchez l'Interrupteur et allumez-le.

Allez complètement à gauche et prenez la Clef Argentée accrochée au mur.

La porte de gauche est verrouillée, c'est la porte du Donjon.

Vous pouvez donc l'ouvrir avec la Clef Rouillée.

Si un personnage est fait prisonnier, libérez-le par cette porte.

Sortez de cette pièce et retournez dans la Cuisine.

Allez dans la pièce la plus à droite et déverrouillez la porte avec la Clef Argentée.

Passez la porte, vous êtes devant la Piscine. Remplissez le Bocal en Verre avec l'eau de la

Piscine et positionnez-vous devant l'échelle.

Perso 2 : Sortez du manoir, entrez par la grille ouverte par Dave.

Marchez continuellement vers la droite jusqu'à la Flaque de Révélateur et utilisez l'Éponge

dessus. Continuez d'avancer vers la droite jusqu'à la Valve d'Eau puis ouvrez la.

L'alarme se déclenche, le Dr. Fred envoie sa Tentacule Mauve dans la Salle des Machines.

Dave : Descendez dans la Piscine par l' échelle et rapidement, prenez la Radio et la Clef

Lumineuse, puis remontez l' échelle. Ne touchez pas au Bouton Rouge !

Perso 2 : Fermez la Valve d' Eau.

Dave : Ouvrez le Portail, franchissez-le puis ouvrez la Porte du Garage ( grâce à votre force).

Vous pouvez voir la Voiture à Réaction de Ed le Bizarre !

Ouvrez le Coffre de celle-ci avec la Clef Jaune et ramassez les Outils.

Prenez la poignée de Douche sur l' étagère.

Retournez dans le manoir, dans le Couloir de l' étage du haut puis revenez à la quatrième

porte en partant de la gauche. Vous vous retrouvez à nouveau dans la pièce de la Machine

Costaud-Matique, entrez dans la Salle de Bains.

Tirez le Rideau, utilisez la Poignée de Douche sur le Robinet puis allumez-le.

Éteignez le Robinet et vous obtenez un code : 2275 ou 5235.

Retournez dans la pièce précédente près de la porte donnant sur le Couloir.

Attendez là.

Perso 2 : Retournez dehors et utilisez la Sonnette de la Porte d' Entrée.

Ed le Bizarre sort de sa chambre et jette un coup d' œil dehors.

Dave : Attendez un peu après que Ed soit sorti de sa chambre puis retournez dans le Couloir

et entrez dans la pièce juste à votre gauche ( la troisième en partant de la gauche).

Vous êtes dans la Chambre de Ed le Bizarre !

Vite, emparez-vous du Hamster puis de la Carte Magnétique. Ouvrez la Tirelire puis prenez les 3 pièces de 1 Franc.

Sortez et allez dans la pièce la plus à droite !

Utilisez le Dissolvant sur la Tâche de Peinture.

Une porte apparaît. Ouvrez-la puis entrez dans la nouvelle pièce.

Encore une pièce sombre ! Allumez la Lampe ( elle est à gauche de la pièce vers le haut).

Ouvrez la Radio, vous obtenez des Piles.

Utilisez-les dans la Lampe de Poche plutôt que d' utilisez les Vieilles Piles qui s' usent

trop rapidement.

Perso 2 : Déverrouillez la Porte d'Entrée avec la Clé.  
Revenez dans le Hall, positionnez-vous devant la Porte sans poignée.

Perso 3 : Réveillez-vous ! Entrez dans le manoir, puis poussez la Gargouille de droite.

Perso 2 : Entrez dans la pièce secrète.

Perso 3 : Entrez dans la Cuisine ou la pièce de droite pour ne pas vous faire attraper dans le Hall.

Perso 2 : Allumez l'Interrupteur, allez complètement à gauche.  
Ouvrez la Boîte à Fusibles puis éteignez le Disjoncteur.  
L'alarme se déclenche, le Dr. Fred envoie à nouveau sa Tentacule Mauve dans la Salle des Machines.

Dave : La lumière s'est éteinte. Rapidement, allumez la Lampe de Poche, utilisez les Outils sur les Câbles Électriques.  
Après les avoir réparés éteignez la Lampe de Poche pour économiser les piles.

Perso 2 : Vite, rallumez le Disjoncteur avant que la Tentacule Mauve vous capture.  
Si vous êtes rapide, elle ne viendra même pas.  
Pour entrer dans la Chambre d'Edna, il existe trois solutions : la première marche tout le temps, faites un de vos personnages prisonniers par Edna, puis pendant ce temps, avec un autre personnage entrez dans sa chambre; la seconde ne peut être exécutée que si vous jouez avec Bernard ou Jeff ( regardez la fin de la solution pour savoir comment faire) et la dernière permet d'accéder au Coffre-fort très rapidement.  
Elle demande beaucoup de timing, il suffit d'entrer dans la Chambre puis rapidement de cliquer sur le haut de l'Échelle continuellement. Le personnage va passer devant Edna sans que celle-ci ne l'attrape.

Perso 2 : Allez dans le Couloir du haut et entrez dans la seconde pièce à partir de la gauche,

Edna vous fait prisonnier.  
Edna emmène le Perso 2 dans le Donjon.

Dave : Redescendez, entrez dans la Chambre d'Edna, prenez la Petite Clef sur la table de Chevet à droite, puis montez à l'échelle. En haut, allumez la Lampe puis tirez le Portrait. En redescendant de l'échelle, Edna vous fait aussi prisonnier. Edna emmène Dave dans le Donjon.

Perso 2 : Déverrouillez la Porte du Donjon.

Dave : Retournez dans la pièce de la Plante Carnivore, utilisez le Pepsi puis le Bocal d'Eau dessus. Elle se met à grandir ! Grimpez dessus, puis utilisez 2 pièces de 1 Franc dans la Fente du Panneau de Commande. Ensuite, poussez le Bouton de Droite deux fois. Utilisez le Télescope Géant, notez le code qui apparaît : 4186, 1230 ou 1029.

Perso 2 : Déverrouillez la Porte du Donjon, retournez dans le Couloir du haut et entrez à nouveau dans la Chambre d'Edna qui vous fait encore prisonnier. Edna emmène le Perso 2 une nouvelle fois dans le Donjon.

Dave : Retournez dans la Chambre d'Edna, et remontez à l'échelle. En haut, ouvrez le Coffre-fort puis entrez la combinaison trouvée grâce au Télescope. Prenez l'Enveloppe Cachetée et redescendez, vous êtes fait prisonnier par Edna. Edna emmène Dave dans le Donjon.

Perso 2 : Ouvrez la porte du Donjon avec la Clef Rouillée.

Dave : Revenez à la Cuisine, Allumez le Robinet et remplissez votre Bocal en Verre d'eau. Éteignez le Robinet, ouvrez le Micro-onde puis mettez-y le Bocal d'Eau et l'Enveloppe Cachetée. Fermez le micro-onde et allumez-le. Une fois la " cuisson" terminée, ouvrez-le à nouveau et reprenez le Bocal en Verre ( attendez un peu car il est chaud) et l'Enveloppe. Ouvrez l'Enveloppe et vous obtenez un Jeton. Retournez dans la pièce de la

Plante Carnivore

et utilisez l' Enveloppe sur la Machine à Écrire. Placez ensuite les Timbres sur l' Enveloppe.

Le Dr. Fred joue à la Borne d' Arcade "Meteor Mess". Allez à la Salle d' Arcade ( si vous avez vu le Dr. Fred y entrer, sinon attendez), allez vers la Borne d' Arcade

"Meteor Mess" puis utilisez le Jeton dans le Boîtier. Vous obtenez un code, le High Score

du Dr. Fred : 7572, 3301, 5858 ou 8640. C' est le code permettant d' ouvrir la porte du

"Labo Seucré". Vous pouvez essayer les autres Bornes d' Arcade en ouvrant le Boîtier de

celle que vous venez d' utiliser avec la Petite Clé pour récupérer le Jeton.

Si vous franchissez la porte du "Labo Seucré", la Tentacule Mauve vous fais prisonnier.

Selon le second personnage que vous avez choisi, les actions à effectuer pour éliminer la

Tentacule Mauve seront différentes. Référez-vous à la fin de la solution pour savoir quoi

faire en fonction du personnage choisi. Après s' être allié avec quelqu' un pour éliminer la

Tentacule Mauve :

Dave : Entrez dans le Donjon ( par la porte sans poignée).

Déverrouillez les deux Cadenas avec la Clef Lumineuse.

Ouvrez la porte extérieure puis la porte intérieure avec le code de la Borne d' Arcade.

Entrez dans le "Labo Seucré".

Votre allié élimine la Tentacule Mauve. Si vous jouez avec Wendy, vous devez donner le Contrat

à la Tentacule Mauve.

Franchissez la porte de droite, puis rapidement, allez à droite, ouvrez le Placard, utilisez la Combinaison Antiradiations.

Le Dr. Fred met en route la commande d' auto-destruction du manoir.

Passez la Carte Magnétique dans la fente de droite, franchissez la porte de la Salle du

Météore, tirez l' Interrupteur. Le Dr. Fred est libéré de l' emprise du Météore mais ce dernier

contrôle tout le système électronique du manoir.

Si vous jouez avec Wendy, donnez le Contrat au Météore.  
Sinon, emparez-vous du Météore, ouvrez la porte de droite, placez le Météore dans le Coffre de la Voiture à Réaction. Fermez le Coffre, puis utilisez la Clef Jaune sur la Voiture à Réaction. Le Météore décolle de la surface de la Terre et s'enfuit dans l'espace.

## THE END

Les Caractéristiques Spécifiques :

Dave : C'est le personnage principal du jeu. Il ne peut accomplir aucune action spéciale. S'il meurt avant la fin du jeu, celle-ci est différente.

Syd et Razor : Entrez dans la pièce où se trouve le Piano.  
Utilisez la Casette dans le Magnétophone puis allumez-le.  
Utilisez le Piano puis éteignez le Magnétophone.  
Reprenez la Casette. Entrez dans la Chambre de la Tentacule Verte et donnez-lui la Casette.  
La Casette se transforme en Bande-Demo. Prenez-la et mettez-la dans l'Enveloppe Timbrée (vous pouvez auparavant l'écouter en l'utilisant sur le Mondo Stéréo).  
Allez dehors, ouvrez la Boîte aux Lettres puis placez l'Enveloppe Timbrée à l'intérieur.  
Fermez la Boîte aux Lettres puis tirez le Fanion.  
Maintenant changez de personnage et attendez que la Sonnette sonne. A ce moment là, ouvrez la Boîte aux Lettres puis prenez le Contrat.  
Donnez le Contrat à Dave.  
Dave doit maintenant aller dans la Chambre de la Tentacule Verte et lui donner le Contrat.

Michael : Allez dans la Chambre de Ed le Bizarre et donnez-lui le Paquet. Allez dehors et ramassez la Pellicule près du buisson de droite. Entrez dans la pièce se trouvant à l'étage où Dave a rencontré la Tentacule Verte pour la première fois. Fermez la porte, allumez l'Ampoule Rouge. Utilisez l'Éponge de Révélateur puis la Pellicule dans la Cuvette.



Vous obtenez des Photos. Entrez dans la Chambre de Ed. Rapidement, donnez-lui le Paquet puis les Photos.

Wendy : Entrez dans la pièce de la Plante Carnivore, utilisez le Manuscrit dans la Machine

à Écrire puis placez-le dans l' Enveloppe Timbrée.

Allez dehors, ouvrez la Boîte aux Lettres puis placez l' Enveloppe Timbrée à l' intérieur.

Fermez la Boîte aux Lettres puis tirez le Fanion.

Maintenant changez de personnage et attendez que la Sonnette sonne.

A ce moment là, ouvrez la Boîte aux Lettres puis prenez le Contrat.

Donnez le Contrat à Dave. Après être entré dans le "Labo Seucré",

Dave devra maintenant donner le Contrat à la Tentacule Mauve puis au Météore au lieu

de le placer dans la Voiture à Réaction.

Bernard : Entrez dans la pièce à droite du Hall. Ouvrez la Vieille Radio et prenez l' Ampoule.

Entrez dans la pièce en dessous de la Chambre de la Tentacule Verte.

Lisez l' Avis de Recherche pour obtenir le code de la Radio : 1977, 9111 ou 3412.

Utilisez l' Ampoule sur la Douille puis allumez la Radio.

Composez le code et la Police Anti-Météore s' allie à vous.

Bernard sait aussi utiliser les Outils.

Vous pouvez vous en servir pour réparer le Téléphone de la deuxième pièce situé à droite

du Hall. Réparez le Téléphone Cassé avec les Outils.

Utilisez le Téléphone, composez le code de la Douche, puis avec un autre personnage garçon,

vous pouvez entrer dans la Chambre d' Edna pendant un court moment sans qu' elle ne vous

emprisonne dans le Donjon.

Jeff : Il ne peut accomplir aucune action spéciale pour finir le jeu mais il sait utiliser

les Outils. Vous pouvez vous en servir pour réparer le Téléphone de la deuxième pièce situé

à droite du Hall. Réparez le Téléphone Cassé avec les Outils. Utilisez le Téléphone,

composez le code de la Douche puis avec un autre personnage garçon, vous pouvez entrer

dans la Chambre d'Edna pendant un court moment sans qu'elle ne vous emprisonne dans le Donjon.

Comment tuer un Personnage : Mettez un personnage devant l'échelle de la Piscine et un autre devant la Valve d'Eau du sous-sol. Une fois que ce dernier a ouvert la Valve d'Eau, faites entrer l'autre personnage dans la Piscine. Ensuite, refermez la Valve d'Eau et l'autre personnage se noie !

Allez dans la Cuisine, allez dans la pièce complètement à droite et prenez le Bocal en Verre. remplissez-le avec l'eau de la Piscine. Retournez dans la cuisine et ouvrez le Micro-onde. Placez le Bocal d'Eau dans celui-ci et allumez-le. Après la sonnerie, ouvrez le Micro-onde... Vapeurs radioactives !

Seulement avec Razor ou Syd, pendant qu'Ed le Bizarre est sorti de sa Chambre, ( on peut utiliser la sonnette de la porte d'entrée pour le faire sortir) prenez le Hamster puis allez dans la Cuisine. Ouvrez le Micro-onde, mettez le Hamster à l'intérieur, fermez le Micro-onde, allumez-le, rouvrez-le, puis prenez le Hamster Déchiqueté. Revenez dans la chambre d'Ed le Bizarre et donnez-lui le Hamster Déchiqueté. Allez dans la Chambre de la Tentacule Verte, prenez le Disque. Allez dans la pièce où se trouve le Piano et mettez le Disque dans le Phonographe et la cassette dans le Magnétophone. Allumez le Magnétophone puis le Phonographe et quand l'enregistrement est terminé, éteignez-les. Reprenez le Disque et la Cassette puis retournez dans la Chambre de la Tentacule Verte. Donnez-lui la Cassette. La Tentacule Verte semble ne pas aimer ce bruit ! Lorsqu'un de vos personnage meurt, vous pouvez aller lire ce qui est écrit sur leur Tombe avec un autre personnage à l'extérieur du manoir.

Comment Perdre : Tuer tous les personnages comme indiqué précédemment !  
Composez un code incorrect sur la Tablette des Codes de la Porte Blindée !

Avec Bernard, entrez dans le Hall, montez les escaliers, puis lisez l'AVERTISSEMENT sur la Porte Blindée. Si vous attendez sans rien faire, Bernard va tenter de bidouiller la Tablette des Codes et faire exploser le manoir !

Éteindre le disjoncteur dans la Salle des Machines ou la Valve d'Eau dans le sous-sol et attendre un moment. L'alarme se déclenche et le manoir s'auto-détruit !

A la fin du jeu, après avoir pris le Météore, faites décoller la Voiture à Réaction sans placer le Météore à l'intérieur !

Fin du Jeu différente : Pour avoir une fin du jeu différente, juste avant d'ouvrir la porte du "Labo Seucré", Dave doit donner la Clef Lumineuse, la Clef Jaune et la Carte Magnétique au Perso 2 ou au Perso 3.

Ensuite tuez Dave avec une des méthodes précédente ( vous avez l'embarras du choix ! ). Le Perso 2 ou le Perso 3 devra alors accomplir toutes les actions à la place de Dave.

Et voilà ! Amusez-vous bien !

---

Solution récupérée de [Tom's Games](http://Tom's Games)

---

Au début du jeu, choisir les personnages Bernard et Razor. Déplacez Dave à gauche vers la porte principale. Soulevez le tapis et prenez la clé. Passez à Bernard et déplacez-le vers la porte. Faites la même chose avec Razor. Passez à Dave, ouvrez la porte avec la clé et donnez la clé à Razor. Entrez dans la maison. Allez vers la gargouille à droite et poussez la. Passez à Bernard et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir. Utiliser "What is" pour trouver l'interrupteur et allumez la lumière. Allez à gauche en évitant le magma radio-actif. Ramassez la clé, retournez dans l'entrée. Passez à Dave et positionnez-le dehors et faites de même avec Razor. Passez à Bernard et allez à l'est pour ouvrir la porte. Passez la porte du salon. Ouvrez la radio démodée. Prenez le tube de radio, ouvrez les

portes du cabinet et notez son contenu. Continuez à l'est vers les portes jumelles. Allumez la lumière dans la bibliothèque. Ouvrez le panneau qui se trouve au-dessus du téléphone. Prenez la cassette. Retournez dans l'entrée.

Bernard ouvre la porte à côté de la pendule de grand-père vers la cuisine. Prenez garde à éviter Edna. Prendre la lampe de poche ("flashlight") sur le comptoir à gauche. Ensuite, allez à l'est. Ouvrez le frigo et prenez du pepsi. Allez à l'est deux fois vers la "remise". Prenez la bouteille de "developer fluid" (elle tombe et se brise), les boissons aux fruits et la jarre en verre. Ouvrez la porte avec la clé d'argent, allez vers la piscine et utilisez la jarre dessus. Retournez dans le couloir, montez les escaliers. Allez à l'ouest vers l'atelier. Prenez le "paint remover", le pinceau et le bol de fruits en cire. Ressortez et ouvrez la porte blindée. Vous aurez besoin d'un code (la liste des codes est fournie avec le jeu). De l'autre côté, ouvrez la première porte à l'est. Utilisez "what is" pour trouver une lampe et allumez la. Ouvrez le bureau et récupérez le manuscrit. Sortez et passez par la porte d'à côté. Passez à Razor et allez dans le salon de musique. Regardez la TV. Notez l'adresse donnée par la pub. Jouez du piano. Passez à Bernard qui donne à Razor les articles suivants: "cassette tape", "fruit drink" et "wax fruit". Passez à Razor, passez par la porte blindée et montez les escaliers à l'est. Donnez les fruits en cire à la tentacule verte ainsi que les jus de fruit. Prenez l'escalier vers l'étage suivant. Ouvrez la première porte. C'est la salle des radios. Regardez le sol et ramassez la pièce. Prenez l'échelle à gauche vers la chambre de la tentacule verte. Ecoutez son histoire. Prenez le disque. Regardez dans le coin à droite, il y a une clé qui pend du mur. Prenez la. Sortez vers la salle des radios et examinez l'affiche.

La sonnette ne devrait pas tarder de retentir et Ed ira chercher son courrier. Faites en sorte qu'il n'y ait aucun de vos personnages dans le couloir à ce moment. Passez à Dave et prenez le paquet devant la boîte aux lettres (à gauche en sortant) avant que Ed n'arrive. Ouvrez le paquet et passez à Razor. Allez voir Bernard et donnez lui la clé jaune. Allez à la salle de musique. Utilisez le disque sur Victrola. Mettez le disque en marche et arrêtez le. Utilisez la cassette dans l'enregistreur. Mettez-le en marche. Mettez le disque en marche. Arrêtez le après quelques secondes. Arrêtez l'enregistrement. Prenez la cassette. Allez dans le salon. Utilisez la cassette dans le lecteur. Mettez le lecteur en marche. Quand le lustre se brise, ramassez la clé rouillée. Arrêtez la cassette et récupérez la. Retournez à la salle de musique. Mettez la cassette dans l'enregistreur. Jouez du piano. Arrêtez l'enregistrement et reprenez la cassette. Allez à la chambre de la tentacule Verte et utilisez la cassette dans le lecteur (Mondo Stereo). Mettez le lecteur en marche. Prenez la démo et retournez à la salle des radios. Passez à Bernard et allez à la salle des radios. Passez à Razor et donnez la pièce ("dime") et la clé à Bernard. Passez à Bernard.

Quitter la salle des radios, et ouvrez la troisième porte à droite. Utilisez deux fois la machine "Hunk-O-Matic". Passez à Razor, Au fond de la salle où se trouve Bernard, c'est la salle de bains. Allez dans la salle de bains. Prenez l'éponge et sortez. Passez à Bernard, retournez dans le couloir, regardez le mur tout au bout à droite. Utilisez le "paint remover" sur la tache de peinture. Ouvrez la porte, sans entrer. Passez à Razor, sortez du manoir. Ouvrez les buissons à gauche de l'escalier. Ouvrez la grille et entrez. Suivez les tuyaux vers ce qu'il reste du "fluid developer" et ramassez-le avec l'éponge. Continuez jusqu'à la valve. Passez à Dave, allez à la piscine. Restez près de l'échelle. Passez à Razor et tournez la valve. Passez à Dave. Quand la piscine est vide, prenez la "glowing key" et la radio, puis ressortez. Passez à Razor et tournez la valve. Donnez les timbres à Razor, et la radio à Bernard. Bernard ouvre la radio, prend les piles et les met dans la lampe de poche. Allez au garage, ouvrez la porte (il faut avoir utilisé deux fois la machine "Hunk-O-Matic" pour pouvoir ouvrir la porte). Prenez le "water faucet handle" sur l'étagère à gauche. Ouvrez le coffre de la voiture avec la clé jaune. Prenez les outils. Retournez dans la bibliothèque réparer le téléphone avec les outils. Placez Dave devant la porte d'entrée. Placez Bernard à la salle des radios. Passez à Dave et sonnez à la porte d'entrée. Passez à Bernard et entrez dans la chambre (troisième porte) de Ed quand il est parti. Prenez le hamster et la "card key" sous le hamster, ouvrez la tirelire ("piggy bank") et prenez la pièce ("dime"). Ressortez en vitesse et allez attendre dans la salle des radios avant que Ed ne revienne. Passez à Razor et poussez la gargouille de droite en bas de l'escalier dans l'entrée. Passez à Dave et entrez par la porte qui s'ouvre. Allez à gauche et ouvrez la boîte à fusibles. Passez à Bernard. Entrez dans la pièce dont une tache de peinture dissimulait la porte. Allumez la lampe de poche. Passez à Dave et coupez le "circuit breaker". Passez à Bernard et réparez les câbles ("broken wires") dans la partie gauche du mur avec les outils. Repassez à Dave, relancez le "circuit breaker". Si Dave se fait enfermer dans le donjon, faites-en sorte qu'il ait la clé rouillée ("old rusty key") qui lui permettra de sortir par la porte à droite et de remettre le courant en marche pour éviter une panne mortelle. Passez à Bernard. Allez à la salle de bains et réparez le "water faucet" à droite avec le "water faucet handle" de l'inventaire. Ouvrez le rideau, ouvrez la douche pour pouvoir lire le message sur le mur. Notez le numéro de téléphone d'Edna. Sauvegardez la partie.

Faites attendre Bernard en dehors de la chambre d'Edna. Passez à Dave. Utilisez le téléphone dans la bibliothèque et composez le numéro d'Edna trouvé précédemment. Dès que le téléphone sonne, passez à Bernard, entrez dans la chambre d'Edna, prenez la petite clé sur la table de nuit et montez par l'échelle. Allumez la lumière et examinez la pièce. Ouvrez la peinture pour trouver le coffre-fort. Passez à Dave et téléphonez à Edna une nouvelle fois. Passez à Bernard. Sortez de la chambre en fermant la porte. Allez dans la salle de la

plante carnivore. Utilisez la jarre d'eau et le pepsi sur la plante carnivore.  
Grimper vers le télescope et sauvegardez le jeu.

Utilisez la pièce ("dime") dans la fente à gauche. Poussez le bouton de droite. Répétez la manœuvre avec la deuxième pièce. Utilisez le télescope pour voir la combinaison du coffre d'Edna. Placez Bernard à l'entrée de la chambre d'Edna. Dave appelle Edna. Bernard entre dans la chambre et grimpe à l'échelle. Ouvrez le coffre avec la combinaison trouvée précédemment et prenez l'enveloppe. Passez à Dave et téléphonez à Edna encore une fois. Bernard sort de la pièce en fermant la porte. Allez à la piscine remplir à nouveau la jarre. Rassemblez tous vos personnages dans l'entrée et passez à Bernard. Donnez les timbres à Razor. Donnez la petite clé et la "key card" à Dave. Passez à Bernard et allez à la cuisine. Ouvrez le four à micro-ondes. Mettez dedans l'enveloppe et la jarre d'eau. Fermez la porte du four. Allumez le four, attendez quelques instants puis éteignez le four. Allez à la salle des radios. Regardez le poster "wanted" et notez le numéro de la police. Utilisez le "radio tube" dans le "socket". Passez à Razor. Entrez dans la cuisine. Ouvrez le four à micro-ondes. Prenez l'enveloppe. Ouvrez l'enveloppe. Utilisez les timbres sur l'enveloppe et donnez le "quarter" à Dave. Allez à la salle de la plante carnivore et utilisez l'enveloppe sur la machine à écrire. Utilisez le "demo tape" avec l'enveloppe. Sortez du manoir, mettez l'enveloppe dans la boîte aux lettres et tirez le drapeau. Passez à Dave, allez dans la salle "d'arcade". Allez au jeu "Meteor Mess" et mettez le "quarter" dans la "slot". Notez le score du Dr Fred qui est également le code du labo. S'il n'a pas encore joué, il faudra attendre. Pour récupérer le "quarter", utilisez la petite clé ("small key") avec la "coin box".

Quand la porte sonne, Razor va chercher le contrat dans la boîte aux lettres. Si la porte n'a pas sonné, passez à Bernard dans la salle des radios. Allumez la radio. Utilisez la radio pour appeler la police (numéro trouvé sur le "wanted poster"). Passez à Razor et donnez la clé rouillée ("old rusty key") et la "glowing key" à Dave. Razor pousse la gargouille de droite. Dave entre, ouvre la porte du donjon avec la clé rouillée, déverrouille les "paddlocks" avec la "glowing key". Utilisez la combinaison de la salle "d'arcade" pour ouvrir la porte intérieure. Si la police est venue, examinez le sol du donjon pour trouver une ID. Quand vous avez l'ID, entrez dans la pièce et donnez le badge à la tentacule violette. Si vous n'avez pas d'ID, Razor donne le contrat à Dave, et Dave le donne à la tentacule verte. Il peut ensuite entrer dans la pièce derrière la porte intérieure. Ouvrez la porte à droite pour aller là où est Sandy. Allez vers le casier, ouvrez-le et utilisez la combinaison anti-radiations. Utilisez la "card key" dans la fente de la porte automatique et entrez dans la pièce de la météore. Tirez le levier.

Si vous n'êtes toujours pas débarrassé de la météore, ramassez-la. Ouvrez la porte à droite qui donne dans le garage. Mettez la météore dans le coffre, fermez le coffre et utilisez la clé jaune sur les fusées...

---

Solution récupérée de [Joueur PC](#)

---

Ceci est la solution la plus courte pour terminer le jeu, et il n'est pas utile de prendre tous les objets présentés. Les trois personnages à prendre sont Dave, Bernard et Jeff, quoi que le dernier puisse être n'importe qui d'autre ! TOUS les objets récoltés doivent être donnés à Bernard, sauf la nourriture pour la Tentacule Verte.

**BERNARD :** Tirer paillason. Prendre clef. Ouvrir porte d'entrée. Ouvrir porte de droite. Ouvrir vieille radio. Prendre ampoule. Aller cuisine. Prendre lampe de poche.

**JEFF :** Aller cuisine. Prendre tout le contenu du réfrigérateur. Prendre la nourriture dans la salle à manger. Prendre les bocaux dans le cellier. Allez à l'escalier de l'entrée, et pousser gargouille droite.

**BERNARD :** Aller à la porte sans poignée. Descendre Escalier. Allumer. Prendre Clef Argentée. Ressortir. Monter escalier. Prendre dissolvant dans la salle de peinture. Ouvrir la porte blindée, avec la table des codes.

**JEFF :** Monter escaliers. Donner nourriture à Tentacule Verte (Nourriture + Boissons) au 1er étage.

**BERNARD :** Aller au 2ème étage. Ouvrir la première porte. Déposer ampoule dans douille. Prendre 1 Franc. Monter Echelle. Prendre Clef jaune chez Tentacule Verte. Allez 3ème porte du couloir. Utiliser machine Costaud-Matique. Aller 4ème porte. Utiliser dissolvant sur tache de peinture.

**JEFF :** Aller chambre 3 (chez Ed). Direction Prison !

**BERNARD :** Pendant ce temps, prendre chez ED: Hamster, Carte Magnétique Mauve, Argent Tirelire. Aller en prison. Se placer devant la porte de droite. Faire pousser brique déchaussée par Jeff. Sortir dehors. Tirer Buisson gauche. Ouvrir grille.

**DAVE** : Aller intérieur grille. Se placer devant Valve deau.

**BERNARD** : Aller cellier. Ouvrir porte avec Clef Argentée. Remplir bocal avec piscine. Aller portail. Ouvrir porte garage. Prendre poignée de Douche. Ouvrir Coffre avec Clé Jaune. Prendre Outils. Aller Echelle Piscine.

**DAVE** : Ouvrir Valve deau.

**BERNARD** : Descendre Echelle. Prendre Radio et Clef Lumineuse. Remonter.

**DAVE** : Fermer Valve deau.

**BERNARD** : Allez cuisine. Mettre Bocal dans micro-ondes. Allumer, et n'ouvrez pas tout de suite! Allez Téléphone dans Bibliothèque. Réparer Téléphone avec Outils. Prendre Bocal dans micro-ondes. Aller Salle de bain 2ème étage. Ouvrir Rideau de douche. Mettre Poignée de Douche. Ouvrir. Fermer. Lire le Numéro de Téléphone d'Edna. Aller Plante Carnivore. Utiliser Bocal deau Radioactive (Elle grandit). Utiliser Pepsi. Escalader Plante. Introduire Argent dans Fente. Poussez bouton. Utilisez Télescope. Voir Araignée avec 4 Chiffres (c'est le code du coffre d'Edna).

**DAVE** : Aller Téléphone. Téléphoner à Edna.

**BERNARD** : Pendant ce temps, allez chez Edna (2ème porte). Grimper Echelle. Ouvrir Coffre. Prendre Enveloppe avec Jeton.

**DAVE** : Rappeler Edna.

**BERNARD** : Aller Fils Electriques à Réparer. Ouvrir Radio. Utiliser Piles avec Lampe de Poche.

**DAVE** : Aller voir Edna pour aller en prison. Sortir Prison. Eteindre Disjoncteur.

**BERNARD** : Réparer Fils Electriques avec Outils.

**DAVE** : Allumer Disjoncteur.

**BERNARD** : Aller Salle Jeux Vidéo. Utiliser Jeton dans Boîtier Météo-mess. Lire High Score. Allumer Radio Extra Terrestre. Lire Avis de Recherche. Allumer Radio. Composez le numéro de la police Anti-Météore. Aller chez Edna pour aller en prison. Ouvrir Porte Gauche avec Clé Lumineuse. Ouvrir 2ème Porte avec Code



High Score. Attendre Police Météor. Ramasser Insigne Police Météor. Donner Insigne à Tentacule Mauve. Traverser pièce de Zombies. Ouvrir Porte avec Carte Magnétique. Couper Machine. Et voilà une fin !

---

Solution récupérée de [LTF](#)

---

Au début du jeu, choisir les personnages Bernard et Razor. Déplacez Dave à gauche vers la porte principale. Soulevez le tapis et prenez la clé. Passez à Bernard et déplacez-le vers la porte. Faites la même chose avec Razor. Passez à Dave, ouvrez la porte avec la clé et donnez la clé à Razor. Entrez dans la maison. Allez vers la gargouille à droite et poussez la. Passez à Bernard et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir. Utiliser "What is" pour trouver l'interrupteur et allumez la lumière. Allez à gauche en évitant le magma radio-actif. Ramassez la clé, retournez dans l'entrée. Passez à Dave et positionnez-le dehors et faites de même avec Razor. Passez à Bernard et allez à l'est pour ouvrir la porte. Passez la porte du salon. Ouvrez la radio démodée. Prenez le tube de radio, ouvrez les portes du cabinet et notez son contenu. Continuez à l'est vers les portes jumelles. Allumez la lumière dans la bibliothèque. Ouvrez le panneau qui se trouve au-dessus du téléphone. Prenez la cassette. Retournez dans l'entrée.

Bernard ouvre la porte à côté de la pendule de grand-père vers la cuisine. Prenez garde à éviter Edna. Prendre la lampe de poche ("flashlight") sur le comptoir à gauche. Ensuite, allez à l'est. Ouvrez le frigo et prenez du pepsi. Allez à l'est deux fois vers la "remise". Prenez la bouteille de "developer fluid" (elle tombe et se brise), les boissons aux fruits et la jarre en verre. Ouvrez la porte avec la clé d'argent, allez vers la piscine et utilisez la jarre dessus. Retournez dans le couloir, montez les escaliers. Allez à l'ouest vers l'atelier. Prenez le "paint remover", le pinceau et le bol de fruits en cire. Ressortez et ouvrez la porte blindée. Vous aurez besoin d'un code (la liste des codes est fournie avec le jeu). De l'autre côté, ouvrez la première porte à l'est. Utilisez "what is" pour trouver une lampe et allumez la. Ouvrez le bureau et récupérez le manuscrit. Sortez et passez par la porte d'à côté. Passez à Razor et allez dans le salon de musique. Regardez la TV. Notez l'adresse donnée par la pub. Jouez du piano. Passez à Bernard qui donne à Razor les articles suivants: "cassette tape", "fruit drink" et "wax fruit". Passez à Razor, passez par la porte blindée et montez les escaliers à l'est. Donnez les fruits en cire à la tentacule verte ainsi que les jus de fruit. Prenez l'escalier vers l'étage suivant. Ouvrez la première porte. C'est la salle des radios. Regardez le sol et ramassez la pièce. Prenez l'échelle à gauche vers la chambre de la tentacule verte. Ecoutez son histoire. Prenez le disque.

Regardez dans le coin à droite, il y a une clé qui pend du mur. Prenez la. Sortez vers la salle des radios et examinez l'affiche.

La sonnette ne devrait pas tarder de retentir et Ed ira chercher son courrier. Faites en sorte qu'il n'y ait aucun de vos personnages dans le couloir à ce moment. Passez à Dave et prenez le paquet devant la boîte aux lettres (à gauche en sortant) avant que Ed n'arrive. Ouvrez le paquet et passez à Razor. Allez voir Bernard et donnez lui la clé jaune. Allez à la salle de musique. Utilisez le disque sur Victrola. Mettez le disque en marche et arrêtez le. Utilisez la cassette dans l'enregistreur. Mettez-le en marche. Mettez le disque en marche. Arrêtez le après quelques secondes. Arrêtez l'enregistrement. Prenez la cassette. Allez dans le salon. Utilisez la cassette dans le lecteur. Mettez le lecteur en marche. Quand le lustre se brise, ramassez la clé rouillée. Arrêtez la cassette et récupérez la. Retournez à la salle de musique. Mettez la cassette dans l'enregistreur. Jouez du piano. Arrêtez l'enregistrement et reprenez la cassette. Allez à la chambre de la tentacule Verte et utilisez la cassette dans le lecteur (Mondo Stereo). Mettez le lecteur en marche. Prenez la démo et retournez à la salle des radios. Passez à Bernard et allez à la salle des radios. Passez à Razor et donnez la pièce ("dime") et la clé à Bernard. Passez à Bernard.

Quitter la salle des radios, et ouvrez la troisième porte à droite. Utilisez deux fois la machine "Hunk-O-Matic". Passez à Razor, Au fond de la salle où se trouve Bernard, c'est la salle de bains. Allez dans la salle de bains. Prenez l'éponge et sortez. Passez à Bernard, retournez dans le couloir, regardez le mur tout au bout à droite. Utilisez le "paint remover" sur la tache de peinture. Ouvrez la porte, sans entrer. Passez à Razor, sortez du manoir. Ouvrez les buissons à gauche de l'escalier. Ouvrez la grille et entrez. Suivez les tuyaux vers ce qu'il reste du "fluid developer" et ramassez-le avec l'éponge. Continuez jusqu'à la valve. Passez à Dave, allez à la piscine. Restez près de l'échelle. Passez à Razor et tournez la valve. Passez à Dave. Quand la piscine est vide, prenez la "glowing key" et la radio, puis ressortez. Passez à Razor et tournez la valve. Donnez les timbres à Razor, et la radio à Bernard. Bernard ouvre la radio, prend les piles et les met dans la lampe de poche. Allez au garage, ouvrez la porte (il faut avoir utilisé deux fois la machine "Hunk-O-Matic" pour pouvoir ouvrir la porte).

Prenez le "water faucet handle" sur l'étagère à gauche. Ouvrez le coffre de la voiture avec la clé jaune. Prenez les outils. Retournez dans la bibliothèque réparer le téléphone avec les outils. Placez Dave devant la porte d'entrée. Placez Bernard à la salle des radios. Passez à Dave et sonnez à la porte d'entrée. Passez à Bernard et entrez dans la chambre (troisième porte) de Ed quand il est parti. Prenez le hamster et la "card key" sous le hamster, ouvrez la tirelire ("piggy bank") et prenez la pièce ("dime"). Ressortez en vitesse et allez attendre dans la

salle des radios avant que Ed ne revienne. Passez à Razor et poussez la gargouille de droite en bas de l'escalier dans l'entrée. Passez à Dave et entrez par la porte qui s'ouvre. Allez à gauche et ouvrez la boîte à fusibles. Passez à Bernard. Entrez dans la pièce dont une tache de peinture dissimulait la porte. Allumez la lampe de poche. Passez à Dave et coupez le "circuit breaker". Passez à Bernard et réparez les câbles ("broken wires") dans la partie gauche du mur avec les outils. Repassez à Dave, relancez le "circuit breaker". Si Dave se fait enfermer dans le donjon, faites-en sorte qu'il ait la clé rouillée ("old rusty key") qui lui permettra de sortir par la porte à droite et de remettre le courant en marche pour éviter une panne mortelle. Passez à Bernard. Allez à la salle de bains et réparez le "water faucet" à droite avec le "water faucet handle" de l'inventaire. Ouvrez le rideau, ouvrez la douche pour pouvoir lire le message sur le mur. Notez le numéro de téléphone d'Edna. Sauvegardez la partie.

Faites attendre Bernard en dehors de la chambre d'Edna. Passez à Dave. Utilisez le téléphone dans la bibliothèque et composez le numéro d'Edna trouvé précédemment. Dès que le téléphone sonne, passez à Bernard, entrez dans la chambre d'Edna, prenez la petite clé sur la table de nuit et montez par l'échelle. Allumez la lumière et examinez la pièce. Ouvrez la peinture pour trouver le coffre-fort. Passez à Dave et téléphonez à Edna une nouvelle fois. Passez à Bernard. Sortez de la chambre en fermant la porte. Allez dans la salle de la plante carnivore. Utilisez la jarre d'eau et le pepsi sur la plante carnivore. Grimper vers le télescope et sauvegardez le jeu.

Utilisez la pièce ("dime") dans la fente à gauche. Poussez le bouton de droite. Répétez la manoeuvre avec la deuxième pièce. Utilisez le télescope pour voir la combinaison du coffre d'Edna. Placez Bernard à l'entrée de la chambre d'Edna. Dave appelle Edna. Bernard entre dans la chambre et grimpe à l'échelle. Ouvrez le coffre avec la combinaison trouvée précédemment et prenez l'enveloppe. Passez à Dave et téléphonez à Edna encore une fois. Bernard sort de la pièce en fermant la porte. Allez à la piscine remplir à nouveau la jarre. Rassemblez tous vos personnages dans l'entrée et passez à Bernard. Donnez les timbres à Razor. Donnez la petite clé et la "key card" à Dave. Passez à Bernard et allez à la cuisine. Ouvrez le four à micro-ondes. Mettez dedans l'enveloppe et la jarre d'eau. Fermez la porte du four. Allumez le four, attendez quelques instants puis éteignez le four. Allez à la salle des radios. Regardez le poster "wanted" et notez le numéro de la police. Utilisez le "radio tube" dans le "socket". Passez à Razor. Entrez dans la cuisine. Ouvrez le four à micro-ondes. Prenez l'enveloppe. Ouvrez l'enveloppe. Utilisez les timbres sur l'enveloppe et donnez le "quarter" à Dave. Allez à la salle de la plante carnivore et utilisez l'enveloppe sur la machine à écrire. Utilisez le "demo tape" avec l'enveloppe. Sortez du manoir, mettez

l'enveloppe dans la boîte aux lettres et tirez le drapeau. Passez à Dave, allez dans la salle "d'arcade". Allez au jeu "Meteor Mess" et mettez le "quarter" dans la "slot". Notez le score du Dr Fred qui est également le code du labo. S'il n'a pas encore joué, il faudra attendre. Pour récupérer le "quarter", utilisez la petite clé ("small key") avec la "coin box".

Quand la porte sonne, Razor va chercher le contrat dans la boîte aux lettres. Si la porte n'a pas sonné, passez à Bernard dans la salle des radios. Allumez la radio. Utilisez la radio pour appeler la police (numéro trouvé sur le "wanted poster"). Passez à Razor et donnez la clé rouillée ("old rusty key") et la "glowing key" à Dave. Razor pousse la gargouille de droite. Dave entre, ouvre la porte du donjon avec la clé rouillée, déverrouille les "paddlocks" avec la "glowing key". Utilisez la combinaison de la salle "d'arcade" pour ouvrir la porte intérieure. Si la police est venue, examinez le sol du donjon pour trouver une ID. Quand vous avez l'ID, entrez dans la pièce et donnez le badge à la tentacule violette. Si vous n'avez pas d'ID, Razor donne le contrat à Dave, et Dave le donne à la tentacule verte. Il peut ensuite entrer dans la pièce derrière la porte intérieure. Ouvrez la porte à droite pour aller là où est Sandy.

Allez vers le casier, ouvrez-le et utilisez la combinaison anti-radiations. Utilisez la "card key" dans la fente de la porte automatique et entrez dans la pièce de la météore. Tirez le levier.

Si vous n'êtes toujours pas débarrassé de la météore, ramassez-la. Ouvrez la porte à droite qui donne dans le garage. Mettez la météore dans le coffre, fermez le coffre et utilisez la clé jaune sur les fusées...

---

Solution récupérée de [TheGameWay](http://TheGameWay.com)

---

Les trois personnages à prendre sont Dave, Bernard et Jeff, quoi que le dernier puisse être n'importe qui d'autre ! TOUS les objets récoltés doivent être donnés à Bernard, sauf la nourriture pour la Tentacule Verte.

**BERNARD** : Tirer paillason. Prendre clef. Ouvrir porte d'entrée. Ouvrir porte de droite. Ouvrir vieille radio. Prendre ampoule. Aller cuisine. Prendre lampe de poche.

**JEFF** : Aller cuisine. Prendre tout le contenu du réfrigérateur. Prendre la nourriture dans la salle à manger. Prendre les bocaux dans le cellier. Allez à l'escalier de l'entrée, et pousser gargouille droite.

**BERNARD** : Aller à la porte sans poignée. Descendre Escalier. Allumer. Prendre Clef Argentée. Ressortir. Monter escalier. Prendre dissolvant dans la salle de peinture. Ouvrir la porte blindée, avec la table des codes.

**JEFF** : Monter escaliers. Donner nourriture à Tentacule Verte (Nourriture + Boissons) au 1er étage.

**BERNARD** : Aller au 2ème étage. Ouvrir la première porte. Déposer ampoule dans douille. Prendre 1 Franc. Monter Echelle. Prendre Clef jaune chez Tentacule Verte. Allez 3ème porte du couloir. Utiliser machine Costaud-Matique. Aller 4ème porte. Utiliser dissolvant sur tache de peinture.

**JEFF** : Aller chambre 3 (chez Ed). Direction Prison !

**BERNARD** : Pendant ce temps, prendre chez ED: Hamster, Carte Magnétique Mauve, Argent Tirelire. Aller en prison. Se placer devant la porte de droite. Faire pousser brique déchaussée par Jeff. Sortir dehors. Tirer Buisson gauche. Ouvrir grille.

**DAVE** : Aller intérieur grille. Se placer devant Valve deau.

**BERNARD** : Aller cellier. Ouvrir porte avec Clef Argentée. Remplir bocal avec piscine. Aller portail. Ouvrir porte garage. Prendre poignée de Douche. Ouvrir Coffre avec Clé Jaune. Prendre Outils. Aller Echelle Piscine.

**DAVE** : Ouvrir Valve deau.

**BERNARD** : Descendre Echelle. Prendre Radio et Clef Lumineuse. Remonter.

**DAVE** : Fermer Valve deau.

**BERNARD** : Allez cuisine. Mettre Bocal dans micro-ondes. Allumer, et n'ouvrez pas tout de suite! Allez Téléphone dans Bibliothèque. Réparer Téléphone avec Outils. Prendre Bocal dans micro-ondes. Aller Salle de bain 2ème étage. Ouvrir Rideau de douche. Mettre Poignée de Douche. Ouvrir. Fermer. Lire le Numéro de Téléphone d'Edna. Aller Plante Carnivore. Utiliser Bocal deau Radioactive (Elle grandit). Utiliser Pepsi. Escalader Plante. Introduire Argent dans Fente. Poussez bouton. Utilisez Télescope. Voir Araignée avec 4 Chiffres (c'est le code du coffre d'Edna).

**DAVE** : Aller Téléphone. Téléphoner à Edna.

**BERNARD** : Pendant ce temps, allez chez Edna (2ème porte). Grimper Echelle. Ouvrir Coffre. Prendre Enveloppe avec Jeton.

**DAVE** : Appeler Edna.

**BERNARD** : Aller Fils Electriques à Réparer. Ouvrir Radio. Utiliser Piles avec Lampe de Poche.

**DAVE** : Aller voir Edna pour aller en prison. Sortir Prison. Eteindre Disjoncteur.

**BERNARD** : Réparer Fils Electriques avec Outils.

**DAVE** : Allumer Disjoncteur.

**BERNARD** : Aller Salle Jeux Vidéo. Utiliser Jeton dans Boîtier Météo-mess. Lire High Score. Allumer Radio Extra Terrestre. Lire Avis de Recherche. Allumer Radio. Composez le numéro de la police Anti-Météore. Aller chez Edna pour aller en prison. Ouvrir Porte Gauche avec Clé Lumineuse. Ouvrir 2ème Porte avec Code High Score. Attendre Police Météor. Ramasser Insigne Police Météor. Donner Insigne à Tentacule Mauve. Traverser pièce de Zombies. Ouvrir Porte avec Carte Magnétique. Couper Machine.

**FIN**