

THE WHISPERED WORLD

2009 - dev. Daedalic Entertainment

SPECIAL EDITION

Mai 2014

titre obtenu gratuitement en Décembre 2024 sur la plateforme GOG

----- Nomenclature -----

Commentaires - Textes - Objets - Interaction - objectif - tiers - spot

important - Non utilisé - non réalisé

----- TECHNIQUE -----

didacticiel : oui

<Windows> & <Alt> + <Echap> fonctionnent / <Impr écr> ne fonctionne pas

le logiciel Fraps (capture d'écran / courtes vidéos) fonctionne

Windows (C:) > Utilisateurs > Sergio Tout Court > AppData > Local > Daedalic Entertainment GmbH > The Whispered World Special Edition >
le répertoire des sauvegardes est caché - utilisez les options d'affichage dans l'explorateur Windows

ainsi que d'autres bonus, le manuel en Anglais est proposé sur la page GOG de téléchargement du jeu

jouer en Français

https://www.mediafire.com/file/wwdsfoa4gd7obtk/Patch_Fr_TWW_SD_v2.00.exe

indiquez le répertoire d'installation du titre comme dossier de destination



suivez ensuite les instructions -> le fichier "A_lire.pdf" est lui aussi dans le répertoire d'installation du titre

----- DESCRIPTION -----

jeu en duo

Vous pouvez déplacer Sadwick en faisant un clic gauche à l'emplacement où vous voulez qu'il aille. Les objets ou personnages interactifs font briller le curseur quand il oscille au-dessus d'eux. Vous pouvez interagir avec un objet ou un personnage en pointant le curseur dessus et en cliquant et maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris. Après environ une seconde, un menu vellum s'ouvre. En cliquant sur le symbole de l'œil, vous pouvez regarder les objets. En cliquant sur le symbole de la main, vous pouvez choisir les articles ou les utiliser. Le symbole du ballon représente la voix afin de parler aux gens ou en utilisant votre bouche pour interagir avec les objets.

Vous pouvez sélectionner tous les objets interactifs en appuyant sur la barre d'espace.

Tous les articles ramassés sont stockés dans votre inventaire. Vous pouvez ouvrir l'inventaire en faisant un clic droit ou en utilisant la molette de la souris.

De la même façon que durant le jeu vous pouvez regarder les articles qui figurent dans votre inventaire, sélectionnez-les ou utilisez votre bouche pour interagir avec eux. Un clic gauche bref sélectionne un élément. Le curseur prend la forme de l'objet sélectionné. Maintenant, vous pouvez le combiner avec un autre en faisant un clic gauche sur ce dernier. Si vous préférez l'utiliser avec un objet ou un personnage, sélectionnez-le et déplacez le curseur en dehors de l'inventaire qui se ferme automatiquement, et vous pouvez maintenant utiliser l'élément sélectionné avec un autre objet ou un personnage en faisant un clic gauche.

Aucun repos pour Sadwick n'est-ce pas : pour résoudre cette tâche, Sadwick ferait mieux de sortir. Si vous déplacez le curseur sur une zone de sortie, il se transformera en un symbole de flèche.

Spot vient d'apprendre à se mettre en boule. Vous pouvez basculer entre le ballon et la forme normale en déplaçant le curseur vers le coin supérieur droit de votre écran. Après l'avoir atteint, le menu Spot s'ouvrira. Retransformez Spot en cliquant sur l'icône correspondante.

Par un clic droit, vous revenez au mode curseur normal.

Spot apprendra beaucoup plus sur les formes pendant le jeu. Chacune d'entre elles sera sélectionnée dans le menu Spot.

Vous pouvez parler aux personnages en leur cliquant dessus et en sélectionnant l'icône de la bouche. Dans la plupart des cas, un dialogue de choix multiples s'ouvrira. Maintenant, il suffit de choisir la phrase que vous voulez que Sadwick dise avec le bouton gauche de la souris. La plupart des dialogues peuvent être terminés en sélectionnant la dernière option de dialogue.

insistez dans les dialogues

----- LA PARTIE -----

C'est l'histoire de Sadwick, le clown triste.
Sadwick dort d'un sommeil agité. Comme toutes les nuits.
Et pourtant, il ne sait pas encore qu'en quelques jours, il va détruire le monde.



la forêt d'automne

le cirque ambulante #1

début didacticiel

votre roulotte -> ouvrez **tiroir** -> prenez y **note de Ben** sur vos tâches a effectuer -> consultez la -> ouvrez **porte**

le campement -> prenez **spot** , votre animal de compagnie



déposez le **devant** **bassine d'eau** -> **Ben** , votre frère -> fin didacticiel

trouver des **spectateurs** dans **la forêt d'automne**

Pépé -> **Bruno** dort - **piège à dragon de feu** est vide - **il manque** **oeuf de noahi** (ok + tard)

votre roulotte -> prenez **clé de Ben** dans **tête d'ours** - la cheminée & la poignée du **four** sont cassées (ok voir + bas) - note chiffonnée expliquant le **protocole du lancer de personne** par canon

le campement -> prenez **pelle** -> gauche vers **la forêt d'automne** -> vous avez peur de vous perdre - **automatiquement** vous revenez au campement -> dites le à **Ben** , votre frère -> demandez pour **boussole** & **carte**

J'ai caché la carte parce qu'il la confond toujours avec une de ses recettes de cuisine.

recupérer **carte** & **boussole**

Pépé ... finira par vous donner **boussole** -> **roulotte de Pépé** -> **chaudron de soupe de pétrole** - prenez **dentier** , **résille** & **mouchoir** -> fermez **porte** -> prenez **bouchon** -> ouvrez **porte**

votre roulotte -> prenez **griffes d'ours** -> observez **de nouveau** **four** -> sous sa petite forme, faites passer **spot** par **trou**



prenez **coffret** dans **four** -> utilisez **clé de Ben** sur **coffret** pour obtenir **carte**

le campement -> gauche vers **la forêt d'automne**

la rive du lac #1

prenez **branche** -> **Bobby, le messenger** dit être un Chaski en mission sur ordre du **Roi de Corona** - il se méfie des **Asgils** - il ne veut pas aller au cirque



Je suis porteur d'un puissant et précieux artefact.
Pour autant que je le sache, le Roi en a besoin
pour empêcher la fin du monde.

l'artefact en question est la pierre chuchotante -> pour en savoir + & **l'aider dans sa mission** : **pêcher un poisson pour lui** -> posez **résille** sur **branche** pour obtenir **épuisette** -> utilisez la dans **lac** pour **poisson**



présentez le à **Bobby, le messenger** -> il parlera de **l'oracle Shana** - **automatiquement**, vous détiendrez **arête de poisson**

Je sais seulement qu'elle est sensée vivre dans
une cabane en plein milieu de la Forêt
d'Automne.

elle sait peut être comment **raccourcir son voyage jusqu'à Corona** - il localise **plusieurs sites** sur votre **carte** -en citant, dans cet ordre, **les ruines, l'arbre, la grotte & une vue en hauteur** -> questionnez le sur **Corona**, l'état de santé du **Roi**, **les Asgils** etc.

trouver **l'oracle Shana**

les ruines #1

observez **statue, tortues, langue & mousse** -> **retirer mousse** en utilisant **mouchoir** -> **trou & écusson**

Hm. On dirait une sorte de mécanisme.
Je devrais en parler à Bobby.

buisson épineux vous empêche d'aller jusqu'à la porte -> le couper

la rive du lac #2

Bobby, le messenger pense que la pierre chuchotante est "la clé" de l'écusson de la statue des ruines - c'est peut être une protection pour empêcher quiconque d'accéder à la cabane de Shana -> il finira par vous remettre pierre chuchotante



les ruines #2

sur la statue, placez pierre chuchotante dans trou -> un tremblement de terre se produit - cinématique -> pierre chuchotante se détache, roule & finie par être avalée par Spot -> la porte, derrière le buisson, s'est effondrée -> dire ce qu'il est passé à Bobby - ramassez les 2 tortues

la rive du lac #3

Bobby, le messenger n'est plus là !

Qu'est-ce qui s'est passé ici ?
On dirait une bataille.
Les Asgils ont attrapés Bobby !

ramassez bombes & couteau

les ruines #3

coupez buisson avec couteau -> progressez vers le haut -> Ralv & Yngo, les frères de pierres -> répondez empiriquement aux 3 questions :

Shana est ...

Shana est un oiseau.
Shana est une femme-serpent mystique!

les plusoeils ont ...

Neuf.
Onze!

Kalida vie ...

Dans une grotte.
Au milieu du lac!

ils vous donneront poudre de pierre



questionnez les sur la **cabane de Shana** -> depuis un tremblement de terre, il ne reste plus que la ... **porte** -> traversez la, *Ralv & Yngo*, les frères de pierres se moquent de vous car vous passez "par le chemin habituel" - **trouver le bon chemin** -> passez par l'autre côté de la **porte**

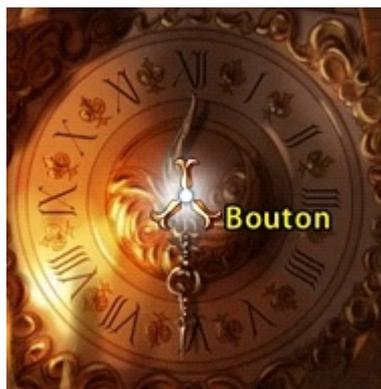


le cabane de *Shana*

elle est absente - **la faire venir** -> notes - globe - fauteuil -> horloge avec cadran, bouton & aiguille des minutes -> sortez & dites à *Ralv & Yngo*, les frères de pierres que *Shana* n'est pas là ...

Si vraiment il devait se passer quelque chose à midi et demi, ce serait l'arrivée d'un premier indice au sujet de l'arrivée prochaine de *Shana*.

la cabane de *Shana* -> horloge -> bouton puis aiguille des minutes sur VI - il manque aiguille des heures -> utilisez arête de poisson sur cadran -> bouton

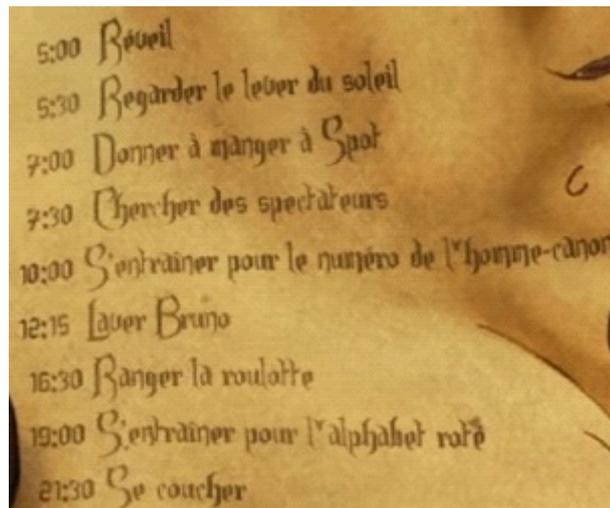


lumière de la fenêtre ronde pointe sur **une des notes**



'Fais une faveur au géant endormi.'

il faut comprendre que "le géant endormi", c'est *Bruno* du **campement du cirque ambulante** ... -> relisez [note de Ben](#)



j'ai été obligé de faire une vidéo pour pouvoir la consulter tranquillement sinon elle s'affiche vraiment pas assez longtemps

règlez l'horloge sur 12 h 15 <- laver *Bruno* = "faveur au géant endormi" sur [note de Ben](#) -> bouton -> lumière de la fenêtre ronde pointe sur une autre note

Il est écrit : 'Les couleurs reviennent dans le monde.'

règlez l'horloge sur 05 h 30 <- correspond à "regarder le lever du soleil" sur [note de Ben](#) -> bouton

l'oracle Shana apparaît dans fauteuil



discutez avec elle jusqu'à lui raconter votre rêve, elle entrera en transe

TOUT COMME LE MONDE DANS TON RÊVE,
CELUI-CI S'EFFONDRE A USSI.
TOI, SADWICK, TIENS LE DESTIN DU MONDE
ENTRE TES MAINS.
ET TU SERAS CELUI QUI CONDAMNERA CE
MONDE.

quand elle vous le demandera, dites lui l'inverse de sa prophétie <- "vous allez sauver le monde" -> elle confirme qu'il faut emmener la pierre chuchotante au château du *Roi de Corona* & que pour y aller rapidement ...

Le seul moyen est de trouver Kalida.
Kalida habite au milieu du lac.
Au fin fond de la forêt, une lumière indiquera la
voie à l'élu.

pour atteindre l'île du lac afin d'y rencontrer *Kalida* -> trouver la lumière au fin fond de la forêt & suivez la -> sortez

les ruines #4

triton d'ombre possède œuf de noah rouge -> le récupérer (ok + tard en échange de boule rouge)

l'arbre #1

lucioles

Vous êtes des lumières, n'est-ce pas ? Petites lucioles.

elles filent dans le creux de l'arbre -> placez y bouchon -> *lucioles* -> elles filent sous une pierre -> enlevez la -> utilisez pelle sur sol dégagé -> descendez dans la grotte sous l'arbre -> goûtez la flaque

Il y a du pétrole dans l'eau !
d'où le pourrissement de l'arbre

grimpez au sommet de l'arbre <- ce doit être "la vue en hauteur"



observez le lac & l'île du lac - vous vous dites que "ce n'est pas si loin que ça" -> revenez à l'arbre -> résine -> trouver récipient pour la prendre (ok + tard : bol)

le cirque ambulante #2

voire roulotte -> tuyaux avec des étincelles <- vous l'aviez vu lors de la cinématique du tremblement de terre -> prenez bonnet qui est tombé - il ne pointe plus, il manque d'amidon (ok + tard avec poudre de pierre) -> le campement -> Ben, votre frère -> il reparle de votre entraînement au canon -> Pépé -> ... - concernant les Asgils ...

Ils rôdent sous terre, au fond de caves et de crevasses. Ils détestent la lumière du soleil. Leur chef s'appelle Loucaux. C'est un seigneur au coeur de pierre. On raconte qu'il aurait déclaré la guerre au Roi. Mais ce sont peut-être des commérages.

Ben, votre frère -> faites lui peur en décrivant les Asgils <- procéder empiriquement, vous en avez jamais vu !

**Les Asgils sont des monstres affreux avec des griffes tranchantes,
Ils ont deux têtes.
Mais le pire est leurs dents acérées**

la grotte #1

extérieur -> observez bol & 3 totems -> récupérer bol attaché -> sous sa grande forme (+ lourde), posez Spot le sur bol qui se détachera



ramassez bol

l'arbre #2

grattez résine avec bol pour bol de résine



la grotte #2

l'entrée -> champignons - toile d'araignée trop solide pour couteau -> détruire toile d'araignée (ok + tard par Spot) -> sortez

voyons ce que l'on peut faire dans l'inventaire -> utilisez griffes d'ours sur bol de résine pour griffes collantes sur lesquelles vous appliquerez dentier pour dentier griffu



cela ressemble à votre description des Asgils faites à votre frère, Ben ("dents acérés" & "griffes tranchantes") -> appliquez y vos 2 tortues <- "2 têtes" pour monstre à deux têtes



le cirque ambulant #3

présentez le à votre frère, Ben -> ramassez la **boule rouge** qu'il laisse tomber

les ruines #5

présentez la au *triton d'ombre* qui acceptera l'échange -> ramassez **œuf de noahi**



le cirque ambulant #4

posez le dans **piège à dragon de feu** -> sous sa petite forme, posez **Spot** dans **dragon de feu**



dorénavant, **Spot** peut être sous forme enflammée

la grotte #3

l'entrée -> sous sa forme enflammée, faites détruire **toile d'araignée** par **Spot** -> **l'intérieur** -> vous avez peur



sous sa grande forme, utilisez **Spot** sur **yeux** -> énorme **poisson** derrière roche translucide -> **crâne** - ramassez **corde**

le cirque ambulant #4

le campement -> pas de dialogues supplémentaires avec *Ben*, votre frère & *Pépé*

à ce stade, il semble qu'il faille "passer" par **le sommet de l'arbre** - là où vous vous êtes dit que **l'île du lac** ne vous semblait pas loin
- le canon n'apparaissant pas, il va falloir le simuler -> dans **vo**tre roulotte, reconsultez note chiffonnée



vous, bouchon, parachute, canon & bombe avec mèche

il manque mèche -> roulotte de *Pépé* -> trempez corde dans chaudron de soupe de pétrole pour obtenir mèche

l'arbre #3

la grotte sous l'arbre -> reliez bombes à mèche



posez bombes dans flaque qui sent le pétrole

La pression de l'explosion va se répercuter sur le tronc creux.
Je n'aime pas trop les feux d'artifices ... mais on ne fait pas toujours ce qu'on veut.

grimpez -> rien n'entrant dans trou, utilisez poudre de pierre sur bonnet pour bonnet pétrifié (ce sera votre bouchon) -> posez le dans trou (canon = tronc d'arbre creux)

Maintenant il ne me manque que des munitions,
un parachute et ...

il faut enflammer avant de fermer -> enlevez bonnet pétrifié -> redescendez -> sous sa forme enflammée, faites allumer la mèche sur bombes par Spot sur flaqué qui sent le pétrole -> grimpez de nouveau avec lui -> posez bonnet pétrifié dans trou -> asseyez vous sur bonnet pétrifié -> explosion vous êtes projeté jusqu'à ... la rive du lac

Aïe. Ça n'a pas marché.
J'aurai dû arriver sur l'île.
Je vais vérifier mes notes dans la roulotte.

ramassez bonnet pétrifié -> effectivement, il vous manque le parachute <- j'avais pensé que c'était Spot

le cirque ambulante #5

pour pouvoir prendre un des objets qui sèchent, effrayez de nouveau votre frère, Ben avec monstre à deux têtes -> prenez vite pantalon de Pépé - il lui sauvé la vie plusieurs fois

l'arbre #4

la grotte sous l'arbre -> procédez comme précédemment -> cinématique ... vous volez avant de vous endormir & de rêver



le réveil de Kalida

le ponton #1

homme encapuchonné (Mulachei), parlant de façon énigmatique, dit être "une partie de Kalida"



inscription sur **statue** : "Kalida à les oreilles dans l'eau" - bulles - vous n'avez pas assez de force pour **prendre hampe**

Kalida a les oreilles dans l'eau.

vers le village sur la colline #1

prenez **votre pelle cassée** -> **corde (ok + tard)** en bout de **passerelle**

en bas de la colline #1

il manque **corde** de la **cloche (ok + tard)** -> montez **escalier**

à flanc de la colline #1

porte verrouillée (ok + tard) -> droite

l'usine de perles #1

ramassez **silex**



4 **jauges** le long d'un sorte de porte - **roue**

Il faut relancer l'usine pour la faire fonctionner.

relancer l'usine de perles -> sortez -> à **flanc de montagne** -> montez **escalier** -> entrez dans ...

maison de *Bando* #1



tous dialogues : seront évoqués, **l'usine de perles**, ses activités suspendues par *Ruben & Kalida* - il ne faut pas la réveiller sous peine qu'elle détruise **le village sur la colline** -> s'il y a **trop de bruit**, **il sera convoqué par son patron, Ruben** - il refuse que **vous preniez clé (ok + tard)** mais accepte pour **l'échelle**



droite -> **terrasse de Bando** -> prenez **hache** - il manque **rouage** au **mécanisme (ok + tard)** - ramassez **1er rouage cassé**



porte fermée (**ok + tard**) - **petit oiseau (Yaki)** sort de **placard** - étou

gauche -> fermez **porte** -> **trou de souris** -> ramassez **dent (crochet)** dans "la tête du tapis" -> questionnez **de nouveau Bando** : **porte de sa terrasse** mène à **l'autre bout de l'île du lac** - il faut de la **vapeur** en provenance de **l'usine de perles** pour qu'elle s'ouvre - **petit oiseau** est un Yaki qui craint la lumière -> ouvrez **porte** pour sortir

à **flanc de colline** -> droite puis haut : **chemin vers ...**

maison de *Ruben* #1

tous dialogues : c'est la patron de **l'usine de perles** à l'arrêt, "le quota" ayant été atteint - son animal de compagnie, est *Kerrek* - il ne vous autorise pas **aller dans son appartement privé** - *Mulachei* réside à **l'autre bout de l'île du lac** - c'est ce dernier qui s'occupe de faire fuir *les yakis*

vers le village sur la colline #2

utilisez **silex** sur **corde** en bout de **passerelle** pour **corde**

en bas de la colline #2

corde ne se fixe pas sur **cloche** -> reliez **crochet** à **corde** pour **corde avec crochet**



enroulez la, **en la lançant**, sur haut de la **cloche** -> tirez sur **corde** fera sonner la cloche -> en raison du bruit, *Ruben* convoque *Bando*

maison de *Bando* #2

prenez y **clé** -> sortez -> descendez **escalier** -> utilisez **clé** sur **porte** verrouillée

maison inoccupée

déboucher corne -> sous sa grande forme (**+ lourde**), appliquez **Spot** sur **corne** -> **cinématique** : **pantalon de Pépé s'envole** - *Ruben* convoque de nouveau *Bando*

prenez **baguette de chef d'orchestre** & **parchemin (notes)**

sortez -> à **flanc de colline** -> **pantalon de Pépé** est **inaccessible** (**ok voir ci dessous**)

maison de *Bando* #3

prenez **chaussette de Bando** sur tabouret

maison de Ruben #2

automatiquement, vous ne voulez pas passer par porte d'entrée

On dirait que Bando est en train de recevoir un sacré sermon.

posez échelle sur fenêtre -> automatiquement, vous ne voulez pas passer par fenêtre

il doit nous manquer quelque chose pour que le jeu nous l'autorise ...

le ponton #2

coupez hampe avec hache pour hampe que vous fixerez sur pelle cassée pour pelle



en passant par l'échelle posée sur la fenêtre ...

maison de Ruben #3

droite -> automatiquement, Kerrek réveille Ruben

passer sans attirer l'attention de Kerrek



maison de Bando #4

refermez porte -> de nouveau, trou de souris fait apparaître yeux d'une souris -> utilisez chaussette dessus -> attrapez souris



à flanc de la colline #2

utilisez souris pour récupérer pantalon de Pépé

Est-ce que je veux vraiment vivre dans un monde où une telle action est récompensée ?

en passant par l'échelle posée sur la fenêtre ...

maison de Ruben #4

bandez les yeux de Kerrek avec **pantalon de Pépé** -> droite -> **appartement privé de Ruben** -> **que faire du clou ? (ok + tard) - pourquoi le lit couine ? (ok + tard) - jarres - coffre pour perle**



il manque donc 1 perle à Ruben qui très strict sur ce sujet

ressortez par **fenêtre** ...

maison de Bando #5

redemandez lui pour l'**usine de perles**

J'avais la pelle la plus rapide de toute la Forêt d'Automne.

présentez lui **pelle** -> tant que l'**usine de perles** n'est pas **ouverte**, il n'en aura pas besoin -> présentez lui **rouage cassé**

En fait on peut le souder.

présentez lui **parchemin (notes)** : c'est la chanson des **Yakis**

entrez par la **porte** dans ...

maison de Ruben #5

juste après que vous ayez fait **automatiquement** 1/2 tour, il se réveille



BANDO ! RELANCE L'USINE TOUT DE SUITE !

maison de Bando #6

donnez lui **pelle** -> il se remet au travail - l'**usine de perles** est rouverte

à propos du réveil de **Kalida** : **Ruben** ...

Il n'y a pas de risque tant que les Yakis restent de leur côté de l'île.

vous

Le bruit ne doit pas être suffisant pour la réveiller.

aller de l'autre côté de l'île du lac

l'usine de perles #2

presse à perles - roue - lucarne vers autre pièce (ok + tard) - ramassez 2nd rouage cassé



maison de *Bando* #7

sa terrasse -> placez 1er & 2nd rouages cassés sur étau -> pour obtenir rouage, sous sa forme enflammée, faites les se souder par *Spot*



placez le dans mécanisme -> utilisez levier -> mécanisme semble tourner dans le vide - placer rouages dans le bon ordre



porte s'ouvre -> allez y -> vous êtes à l'autre bout du l'île du lac

cabane de *Mulachei* #1

bougies tout autour -> entrez -> tous dialogues avec *Mulachei*



La lumière des bougies écarte les cinq Yakis qui habitent sur l'île.
On dit que leur migration commencera quand ils rencontreront les cinq autres dans le noir.

Alors ils traverseront l'île ensemble jusqu'à atteindre le quai où ils chanteront leur chanson mélancolique.
On dit que leur chanson réveillera Kalida et que ça aura de terribles conséquences.
C'est pour ça que je m'assure que le vent n'éteint pas les bougies.

faire traverser les 10 *Yakis* jusqu'au ponton

dites lui que vous voulez essayer de résoudre son casse tête



je ne trouve pas donc ...



vous trouverez plusieurs solutions ici -> https://fr.wikipedia.org/wiki/Problème_des_huit_dames

D'abord je vais arrêter d'allumer plus de bougies.
Qui suis-je pour savoir mieux que le vent si une bougie a assez brûlé ?

Mulachei vous autorise à prendre bougie



sortez -> droite -> poteau indicateur -> droite

le territoire des *Yakis* #1

lune - forêt très sombre - 3 *Yakis* - trouver & acheminer ici les 2 *Yakis manquants*

cabane de *Mulachei* #2

éteignez toutes les **bougies** en soufflant dessus -> *1er Yaki manquant* apparaît -> observez le, il ira sur le **baril** -> vous ne pouvez l'attraper, il ne cesse de s'échapper -> pour l'empêcher d'y entrer, sous sa grande forme (+ lourde), posez **Spot** le sur **baril** -> observez *1er Yaki manquant*, il filera sur **poteau indicateur** -> vous ne pouvez l'attraper, il ne cesse de s'échapper -> pour l'empêcher de s'y poser, coupez **poteau indicateur** avec **hache** -> observez le, il ira en **territoire des Yakis**

maison de *Bando* #8

éteignez toutes les **bougies** en soufflant dessus

à flanc de la colline #3

éteignez toutes les **bougies** en soufflant dessus

vers le village sur la colline #3

éteignez toutes les **bougies** en soufflant dessus

le ponton #3

éteignez toutes les **bougies** en soufflant dessus

en passant par l'**échelle posée sur la fenêtre** ...

maison de *Ruben* #6

droite -> **appartement privé de Ruben** -> **bougie sur lit**

Peut être puis-je trouver la source du couinement à l'aide de la bougie.

enfoncez **bougie** dans **clou** -> sous sa forme enflammée, faites la allumer par **Spot** -> *2nd Yaki manquant* quittera sa cachette -> ressortez par **fenêtre**

le territoire des *Yakis* #2

observez les *Yakis*

J'ai trouvé les cinq *Yakis*.
Mais comment faire en sorte qu'ils réveillent Kalida ?
Hmm. Qu'est-ce que *Mulachei* disait déjà ?
Leur migration commencera quand ils rencontreront les cinq autres.
Mon Dieu, qu'est-ce que c'est compliqué.

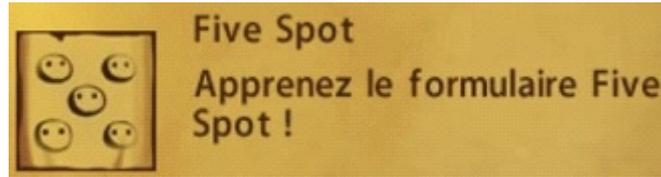
trouver les 5 autres *Yakis*

l'usine de perles #3

utilisez **roue** pour une démonstration du fonctionnement de la presse -> sous sa grande forme (+ lourde), posez **Spot** sur **presse**

Héhé. Il y a de l'idée ...
Mais là il est trop gros pour
sauter par-dessus le trou.

sous sa petite forme, posez **Spot** sur **presse** -> **roue** -> presse écrase **Spot** en le divisant en 5 *morceaux* qui tombe dans l'**autre pièce**



dorénavant, **Spot** peut être sous forme 5 morceaux

sortez -> allez reprendre **échelle** à l'extérieur de **maison de Ruben** -> revenez ici -> posez **échelle** sur **lucarne** -> descendez -> l'**autre pièce** -> **Bando** est là - **automatiquement**, **Spot** est de nouveau avec vous -> sortez

le territoire des *Yakis* #3

sous sa forme 5 morceaux, présentez **Spot** aux 5 *Yakis*

Les *Yakis* semblent être hypnotisés par les cinq
Spots miniatures.

emmenez cette petite troupe jusqu'à ...

le ponton #4

les 5 *Yakis* de positionnent sur **statue**



ils sont prêts pour leur **chanson mélancolique** (cf. *Mulachei*) - consultez **note** (parchemin)



utilisez **baguette de chef d'orchestre** sur *Yaki en haut à droite* (5ème trait - 1ère note), *Yaki en haut à gauche* (4ème trait - 2nde note), *Yaki en bas à droite* (1er trait - 3ème note), *Yaki au Centre à droite* (3ème trait - 4ème note) & *Yaki en bas à gauche* (2nd trait - 5ème note)



encore une fois, vous vous endormez & rêvez



les Asgils

extérieur de la forteresse des Asgils

vous vous réveillez & apercevez le château de Corona au loin ... très haut

lanternes - ramassez pierre



support déclenche bruit venant de porte fermée avec serrure en forme de tête de mort

gauche -> lanterne - trouver l'ordre des 5 leviers d'ossements qui vous font penser à la tête de mort - sans indice, il faut procéder empiriquement -> vérifiez qu'ils penchent bien tous vers la droite - tirez le second en partant de la gauche & celui tout à droite

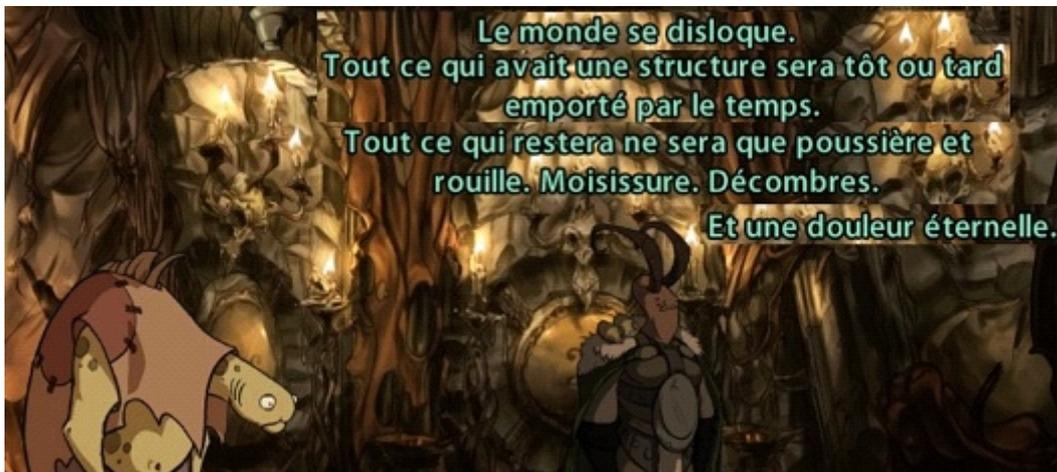


droite -> utilisez support ouvrira porte fermée avec serrure en forme de tête de mort

la grotte #1

énorme crâne - animaux volants effrayants - grande corne solidement fixée

depuis la fenêtre, écoutez Loucaux & Gourney discutant dans le quartier général



pour Loucaux, tout est de la faute du Roi de Corona - ils partent pour l'inspection des troupes, l'heure de l'attaque est proche

attrapez corde - bassine trop éloignée (ok + tard) - chandeliers - disques de pierres (type gongs - ok + tard) - plan de bataille trop loin pour l'étudier (ok voir ci dessous)



retour écran de la grotte -> descendez -> observez le garde

Je ferais mieux de ne pas trop m'approcher de lui.
Il n'a vraiment pas l'air commode.

neutraliser le garde -> attachez corde à pierre



remontez -> attachez corde avec pierre sur corne pour, d'un mouvement ample, assômer le garde

descendez -> porte en bois fermée sur la droite (ok + tard par l'autre côté) -> passez par la grande gueule du squelette

le quartier général #1

disques de pierres (type gongs) nécessitent maillet (ok + tard) - vous ne pouvez pas prendre plan de bataille -> sortez -> cinématique : Loucaux vous surprend & charge Gourney de vous transférer dans ...

le cachot #1

s'évader - Spot n'est + avec vous - retrouver Spot - grille trop bien scellée du vide ordure - fouillez botte de foin pour aiguille



utilisez la sur trou de serrure

Je n'arrive pas à enfoncer l'aiguille assez loin dans la serrure.
Il me faudrait une sorte de rallonge.

trouver rallonge pour l'aiguille

appelez via porte -> tous dialogues avec gardien : confirmation; Loucaux est à recherche de la pierre chuchotante - il compte manger Spot demain - le cuisinier a disparu

Pourquoi crois-tu que les Asssssngils auraient besoin d'un clown ?
Tu connais l'exssspressssion 'A voir mangé un clown' ?

prenez plateau de nourriture que gardien aura déposé par passe plat - vous détenez aussi cuillère en bois



attachez y l'aiguille



faire partir gardien -> ne souhaitant pas en manger, videz plateau de nourriture dans vide ordure -> restera plateau collant



essayez le sur passe plat ,-> gardien refuse car il "en reste"

à travers la porte, dites lui qu'il peut partir rechercher le cuisinier -> pour pouvoir récupérer la clé du cachot, poussez plateau collant dans passe plat puis utilisez cuillère en bois avec aiguille sur trou de serrure -> ramassez plateau avec clé



grâce à **cuillère en bois avec aiguille**, séparez **clé du cachot** de **plateau collant**



utilisez **clé du cachot** sur **trou de serrure** -> sortez

la forteresse #1

pont levé trop lourd (ok + tard) - **corde (ok + tard)** - **tonneau vide** - **meule** - **enseigne de la cuisine** -> entrez dans ...

la cuisine #1

ramassez **assiette**, **baguettes & côte** - **table** - **mouches**



gauche -> observez **pots**, **barils**, **feu sous chaudron**, pas assez de force pour **champignons (ok + tard)** & **gong** -> parlez avec **bête à fourrure (Krubba)** -> sortez

la forteresse #2

2nde porte sans serrure (ok + tard) -> **1er passage bas** -> vous êtes en haut à gauche -> **passage haut gauche**



vous êtes en haut à droite -> entrez par la droite dans ...

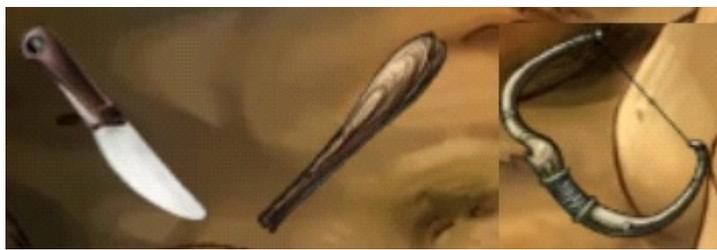
l'arsenal #1

observez **les équipements**, **les trophées de chasse** & **le mur**

Ce mur a un je-ne-sais quoi d'étrange.

a revoir (ok + tard)

prenez le **couteau émoussé**, la **matraque** & l'**arc** - **maillet en bois** est trop lourd



essayez de vous équiper de l'**armure de chevalier**



parlez à l'**armure de chevalier** -> tapez dessus avec **matraque** -> rien n'y fait, "**l'individu**" qui s'y cache ne veut pas **communiquer** + que ça -> fermez **porte** -> **cinématique** : "**l'individu**" ainsi rassuré dit être **le cuisinier** - il fanfaronne

Le cuisinier est le plus malin ...

menacez de le dénoncer, vous devrez valider ces réponses :

Je vais le raconter au patron!
Il s'appelle Loucaux! <- n'apparaît pas au début, **insistez**
Je vais lui dire : 'Je sais où se trouve le cuisinier.

ensuite, il expliquera que **Loucaux** veut le punir parce qu'il a loupé son plat préféré

C'est pas facile de réussir une bonne soupe de moisissure.

toujours en le menaçant de dénonciation, demandez lui cette recette en validant ces réponses

Si tu ne me le dis pas, je dévoile ta cachette à Loucaux!
EEH OOOOHH !!! LOUUUCAUUUUUX!
JEE SAAIS OÙ SE TROUVE LEE CUIISINEER!
IIICIII !!! DAAAANS L'AAAARSENAAL !

il vous la délivrera

**Il te faudra quelque chose de l'Air.
Quelque chose de la Terre.
Quelque chose de l'Eau.
Et quelque chose de toi-même.**

cuisiner une soupe de moisissure -> sortez

la forteresse #3

redescendez par où vous êtes venu -> gauche -> **couteau émoussé** ne peut couper **corde** -> aiguissez le sur **meule** pour **couteau** qui

coupera corde

Et voilà, la route vers la gueule du loup est à nouveau praticable.

gauche

la grotte #2

vous y arrivez par la porte en bois qui était fermée de l'autre côté -> ramassez pièce perdue par Gourney quand il a été assommé



utilisez couteau sur noeud puis récupérez corde



espionnez de nouveau par la fenêtre -> Loucaux, dans le quartier général, se rejouit d'avoir de la soupe de moisissure au prochain menu -> Spot est retenu prisonnier ici dans une cage en bois en hauteur



délivrer Spot -> revenez à l'écran de la grotte -> descendez puis droite

la forteresse #4

tout à droite, soit 2nd passage bas

la mare #1

levier hors de portée (ok + tard) - soupape est verrouillée (ok + tard) - jauge au + bas - poutre en bois en hauteur - grenouille en face

Est-ce normal que cette poutre dépasse tellement ?

atteindre l'autre rive de la mare - essayons de fabriquer une flèche (ou un grappin) pour la (le) planter dans la poutre en bois

la forteresse #5

polissez pièce sur meule pour obtenir, contre toute attente (arf), une pièce pointue

La pièce est aussi pointue qu'une flèche
"qu'une pointe de flèche"

que vous ajusterez sur la **corne** pour détenir une **flèche**



la mare #2

positionnez **flèche** sur l'**arc**



attachez y **corde**



tirez **corde & arc** dans **poutre en bois** -> servez vous de **corde** pour traverser -> **grenouille** s'enfuit à votre approche - **capturer grenouille** -> déposez **plateau collant** sur **siège** -> remontez vers **corde** - **grenouille** viendra se poser sur **siège collant** -> redescendez vers elle

Elle se présente littéralement à moi sur un plateau d'argent.

attrapez **grenouille sur plateau**



"quelque chose de l'eau"

utilisez **corde** puis filez dans la **forteresse** pour rejoindre ...

la cuisine #2

attrapez **mouche** avec **baguettes**

Incroyable ! J'y suis arrivé !
Wahou, je ne pensais pas être aussi habile !



"quelque chose de l'air"

gauche -> cueillez **champignons** avec **couteau**



"quelque chose de la terre"

jetez *grenouille*, *mouche* & champignons dans chaudron - reste "quelque chose de vous" -> crachez (via icône "parler") dans chaudron

Ça ne bout pas du tout ! Le feu est beaucoup trop doux.
Il faudrait peut-être rajouter un peu de bois.

trouver du **bois** ou quelque chose d'inflammable ...

sortez -> **la forteresse** -> **tonneau vide** ne se casse pas avec **matraque** -> gauche pour ...

le cachot #2

ramassez **botte de foin** -> vous détenez **fouin**



sortez -> **la forteresse** -> droite -> entrez dans ...

la cuisine #3

gauche -> placez **foin** dans **feu** -> soufflez dessus **feu**

Incroyable ! Ça a marché !
Je sais cuisiner !
C'est finalement utile de ne jamais avoir
regardé Pépé cuisiner.

obtenez **assiette de soupe de moisissure** en utilisant **assiette** sur **chaudron**



Hé, les gars, la soupe est prête.

droite -> posez la sur la **table** -> observez la

Qu'est-ce les Asgils attendent ?
Pourquoi personne ne vient manger ?

faire comprendre aux *Asgils* que la soupe de moisissure est servie

gauche -> frappez **matraque** sur **gong** -> **cinématique** : *Loucaux* se demande qui fait se raffut qui ne ressemble pas au gong du repas
-> essayez d'attraper *bête à fourrure* (*Krubba*), il vous mordra -> titillez le avec **matraque** qu'il engamera fermement sans la relâcher
- vous détenez **matraque avec bête à fourrure**



frappez la sur le **gong** -> **cinématique** : *Loucaux* vient dans la **cuisine** -> droite -> passez derrière lui -> la **forteresse** -> gauche

la grotte #3

porte vers le quartier général est verrouillée (**ok voir ci dessous**) -> depuis la **fenêtre**, parlez à *Spot* qui se trouve toujours dans le **quartier général** -> sous sa forme enflammée, *Spot* cramera la cage en bois & tombera -> sous sa forme 5 morceaux, *Spot* passera par le **trou** sous la **porte** -> écran de la **grotte**

**Pour une fois, Spot a bien réussi.
Je suis vraiment fier de lui.**

Spot étant bien avec vous -> **s'enfuir de la forteresse des Asgils**

la cuisine #4

Loucaux s'étant assoupi, volez lui **passé partout**



la mare #3

pour la déverrouiller, utilisez **passé partout** sur **soupape** -> tournez **soupape** - **jauge** sera au 1er niveau - **levier** toujours trop haut (**ok + tard**)

faire en sorte que la jauge atteigne le 4ème niveau

l'arsenal #2

mur tout à droite -> **touchez le**

il y a vraiment un passage secret ici !
votre supputation (cf. **l'arsenal #1**) est validée

passage secret -> utilisez **passé partout** sur **soupape** -> tournez **soupape**

la mare #4

jauge est bien passée au 2nd niveau

la grotte #4

utilisez **passé partout** sur **porte vers ...**

le quartier général #2

frappez avec **matraque avec bête à fourrure** sur **disque de pierre gauche (type gong)** provoque tremblement avec fermeture puis réouverture de la porte -> sortez -> vous êtes dans ...

la forteresse #6

à gauche à mi hauteur -> droite -> vous êtes à droite ,toujours à mi hauteur -> gauche -> vous êtes en bas, sur la droite, en étant passé par **2nde porte** sans **serrure** qui restera ouverte -> 1/2 tour -> tout à droite

le bureau #1

trophées - ramassez **sorte de fourchette**



utilisez **passe partout** sur **soupape** -> tournez **soupape** -> **disques de pierres**

Encore un de ces gongs mystérieux qui ouvrent des passages secrets.

frappez **deux fois** avec **matraque avec bête à fourrure** sur **disque de pierre droite (type gong)** provoque tremblements -> sortez -> **la forteresse** à mi hauteur -> tout à gauche -> vous êtes en bas

la grotte #5

il n'y a plus de **porte** ... -> **fenêtre** -> cette fois ci, vous êtes en haut à gauche - utilisez **sorte de fourchette** sur **bassine**, elle tombe -> écran de **la grotte** -> sortez -> **la forteresse** -> via **2nde porte** sans **serrure** ouverte, retournez dans ...

le bureau #2

frappez **trois fois** avec **matraque avec bête à fourrure** sur **disque de pierre droite (type gong)** provoque tremblements -> sortez -> **la forteresse** à mi hauteur -> tout à gauche -> vous êtes en bas

la grotte #6

la porte est ouverte -> allez y

le quartier général #3

ramassez **bassine (seau)** -> sortez -> **la forteresse**

le cachot #3

sous sa forme enflammée, faites brûler **botte de foin** par **Spot** dévoilera **soupape** -> utilisez **passe partout** sur **soupape** -> tournez **soupape** -> sortez

la mare #5

jaugé est bien au 4ème niveau - sous l'effet d'une cascade, grande roue à aubes tourne -> essayez **bassine (seau)** sur **levier**

Je pourrais probablement attacher
le seau à la chaîne.
Si mes bras étaient assez longs.

reliez **sorte de fourchette** & **bassine (seau)**



fourchette & seau sur **levier** -> **bassine (seau)** seau est positionné - **le remplir pour faire baisser levier** -> sous sa forme 5 morceaux, lancez **Spot** dedans -> ça ne suffit pas -> sous sa grande forme (+ **lourde**), **Spot** provoquera la baisse du **levier** - en lieu & place de la roue à aubes apparaît **ascenseur rustique**

Cette sortie de secours à été faite spécialement pour moi

montez

le promontoire

ramassez **pierre ronde**



gauche

extérieur du domicile de *Maurice*, le gardien de la gare

oiseaux n'ont pas peur de vous - **pantalon de Pépé** & **chemise** sur **corde à linges** - rails

Maurice -> le train ne roule plus - les rails sont désaffectés -> faites en sorte via les dialogues, qu'il fasse de **la locomotive** un musée pour un coût de 10 pièces d'or la visite - **atteindre la locomotive**

Est-ce que je peux voir la locomotive

Mais l'idée du 'Musée du Rail' n'était pas si mauvaise

Je serai prêt à payer dix pièces d'or pour quelque chose d'aussi super

À partir d'aujourd'hui le 'Majestueux Musée du Rail de Maurice' est ouvert.



proposez lui ensuite de l'aide pour avoir des *visiteurs* -> dites lui pour *les oiseaux* qui gachent le paysage -> **faire fuir les oiseaux**

Maurice vous empêchant de faire quoique ce soit, demandez lui "de faire baisser le prix", il refusera -> dites lui de "ramassez le linge" pour faire + propre vis à vis des visiteurs, il vous chargera de le faire - vous êtes son blanchisseur -> proposez lui de renommer le musée

Moi, j'aime bien le 'Musée Médium de Maurice'

il acceptera -> dites lui que "le gérant (soit lui) est un peu trop grognon" -> proposez vous pour l'animation

Tu devrais engager un clown

il sera d'accord - enfin, proposez une réduction de tarif pour les employés

D'accord. C'est entendu. Les employés ne paieront que la moitié du prix.

vous êtes un employé

prenez pantalon de Pépé, chemise & corde à linge



l'idée, pour faire fuir les oiseaux, c'est un épouvantail ..

plantez matraque avec bête à fourrure dans jardin -> posez y les baguettes puis la chemise -> les oiseaux s'en vont



Maurice -> demandez votre salaire

**Tu es mon jardinier.
Tu es mon conseiller.
Tu es mon clown.
Et tu es mon blanchisseur.
Tu as donc gagné quatre pièces d'or.**

selon lui, tout n'ayant pas été fait, il garde l'argent -> proposez lui de baisser ses tarifs pour les visiteurs qui ne sont pas des employés - il descendra à 8 pièces d'or -> demandez a visiter la locomotive -> étant un employé, ce tarif divisé par deux pour vous, soit 4 pièces d'or - il conserve votre salaire comme paiement - vous pouvez entrer dans ...

le domicile du gardien de la gare

Oh non. Encore un ascenseur.

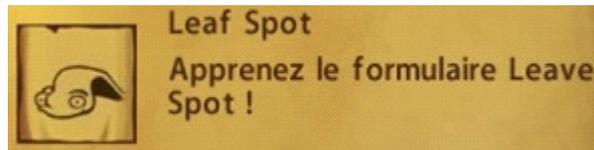
commode - étagère mal fixée - support d'étagère - manque quelque chose dans ouverture - hamac - mini lit - barre - rouages

Mais je pense qu'il manque un lien entre les deux rouages.

insérez sorte de fourchette dans ouverture -> tirez dessus (levier), les rouages tournent dans le vide avant de s'arrêter -> entourez les avec pantalon de Pépé qui fera office de courroie -> tirez de nouveau levier -> porte de l'ascenseur s'ouvre & se referme trop vite -> attachez corde à linge sur la barre -> essayez pierre ronde sur fil

L'idée n'est pas mauvaise.
Mais la pierre n'est pas assez lourde pour retenir
l'ascenseur en bas.

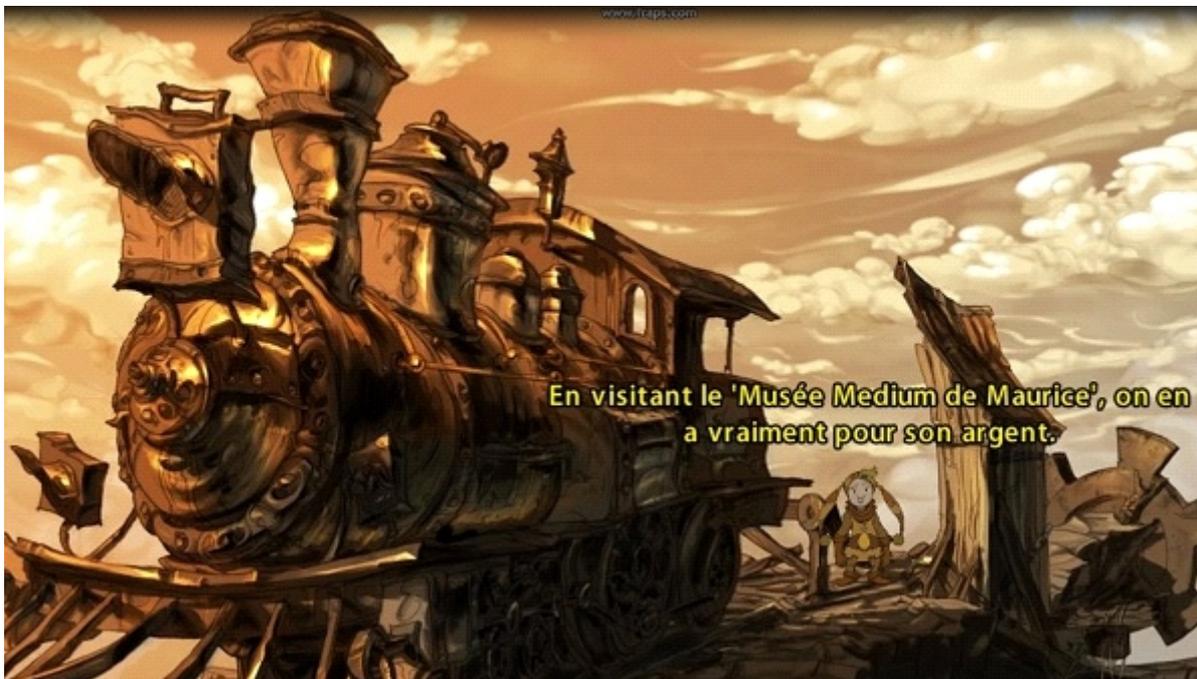
sous sa grande forme (+ lourde), attachez **Spot** au fil -> il sera "aspiré" par l'ascenseur & reviendra, par dessous la porte, sous sa forme plate



baisser le levier à distance

reprenez **pantalon de Pépé** -> sous sa forme plate, enroulez **Spot** aux **rouages** -> posez **pantalon de Pépé** sur **levier** -> afin qu'elle penche vers le **levier**, démontez **support d'étagère** avec **couteau** -> placez **pierre ronde** sur **étagère** - elle roulera jusque dans **pantalon de Pépé** ce qui entraînera le **levier** vers le bas -> **filez vite** dans l'ascenseur

la locomotive



train - anti démarrage est verrouillé (ok voir ci dessous) - boîte à charbon

Si je veux mettre la locomotive en route, il faut
d'abord que j'allume la chaudière.

sous sa forme plate, placez **Spot** dans **boîte à charbon** -> sous sa forme enflammée, **Spot** allumera la chaudière

Maintenant il faut seulement enlever
l'antidémarrage et on peut y aller.

sous sa forme plate, entortillez **Spot** sur **anti démarrage** -> sous sa grande forme (+ lourde), **Spot** fait tomber l'anti démarrage -> **cinématique** : vous prenez le train pour ...



le château de Corona

l'entrée #1

Maintenant je n'ai plus qu'à trouver un moyen d'entrer.

porte est fermée (ok + tard) - buisson - ramassez branche (bâton)



sous sa forme plate, faites passer *Spot* par interstice sous la porte

la cour #1

vous êtes *Spot* ... roue a faire tourner

gauche -> *Bobby*, le messenger & étable avec *vache* -> gauche -> *bascule* avec une grosse pierre dessus



sous votre forme enflammée, mettez le feu à touffe d'herbes dévoilera trou de souris -> passez par ce dernier sous votre forme 5 morceaux -> vous êtes à la fenêtre au dessus de *bascule* - sous votre grande forme (+ lourde), sautez sur *bascule* -> grosse pierre retombe verticalement sur *bascule* -> repassez par trou de souris sous votre forme 5 morceaux -> sous votre grande forme (+ lourde), sautez sur *bascule* - rapidement, transformez vous sous votre petite forme -> grosse pierre tombe sur *bascule* qui vous

projette sur la rigole -> sous votre forme 5 morceaux, descendez dans le tonneau par **gouttière** -> sous votre grande forme (**+ lourde**), explosez tonneau dont le contenu se déversera sur *Bobby, le messenger* ...



qui filera dans l'**étable** déposer **chaussettes** & **pantalon** sur corde à linge avant de se réfugier dans un autre tonneau

la cour -> repassez par **trou de souris** sous votre forme 5 morceaux -> sous votre grande forme (**+ lourde**), sautez sur **bascule** - **rapidement**, revenez sous forme 5 morceaux -> grosse pierre tombe sur **bascule** qui vous projette sur **le toit de l'étable** -> descendez dans **étable** par ce dernier - vous tombez dans une (des) **chaussette(s)** -> transformez vous sous votre grande forme (**+ lourde**) - chaussette se tend jusqu'à toucher le sol -> transformez vous sous votre forme 5 morceaux -> vous êtes projetés contre **le toit de l'étable** avant de retomber au même emplacement -> transformez vous sous votre grande forme (**+ lourde**) - chaussette se tend jusqu'à toucher le sol -> décalez vous vers la droite



transformez vous sous votre forme 5 morceaux -> vous êtes projetés dans la bassine percé qui se coince dans le pantalon



transformez vous sous votre forme enflammée pour ...



voler jusqu'en rempart de l'entrée -> sous votre grande forme (+ lourde), sautez sur roue lèvera porte

l'entrée #2

vous êtes vous -> récupérez pantalon de Bobby



la cour #2

trouver le Roi de Corona

l'étable -> tous dialogues avec Bobby, le messager : il vous racontera ce qu'il s'est réellement passé à la rive du lac - le Roi de Corona se trouve dans son appartement

Pour y accéder il faut traverser le laboratoire astronomique depuis la salle du trône.
Une chose est sûre, il est très faible.

ramassez fil



sortez -> manque anneau sur le heurtoir de la porte de la tour du laboratoire de l'alchimiste (ok + tard) - puits profond & sombre - girouette - toujours bascule avec grosse pierre -> gauche

la salle du trône #1

mosaïque au sol est différente des autres - vous n'avez pas ce qu'il faut pour l'enlever (ok + tard)

porte des oubliettes est fermée (ok + tard) - trône - serrure du trône verrouillée (ok + tard)

remettre en ordre le blason de la mosaïque murale



pour **connaître le dessin original**, quittez cet écran en bas à gauche -> **la cour** -> le blason du *Roi de Corona* est au dessus des escaliers menant à **la salle du trône**



arf ... on ne voit pas bien !

la salle du trône -> en prenant en compte qu'**il manque 2 morceaux**, reproduisez le partiellement sur le **blason** de la **mosaïque murale**



montez en haut à droite -> il y a quelque chose derrière le **bouclier** - vous n'avez pas assez de force -> sous sa forme aplati, faites passer **Spot** derrière -> sous sa grande forme (+ **lourde**), **Spot** fait tomber le bouclier en bas

Un ... un mécanisme secret.

chaîne

Apparemment, c'est à cette chaîne que le contrepoids de la herse là-bas est accroché.

pour la bloquer, plantez **bâton** dans **chaîne**

tapisserie

Cette tapisserie est suspendue sur une barre. Apparemment on peut la déplacer.

déplacez la -> levier est bloqué -> replacez tapisserie -> enlevez bâton de la chaîne -> déplacez tapisserie -> tire levier - grille (herse) s'ouvre -> replacez tapisserie -> replantez bâton dans chaîne -> droite -> vous êtes sur le balcon qui surplombe la cour -> haut

le laboratoire astronomique #1



se faire comprendre par l'astronome royal

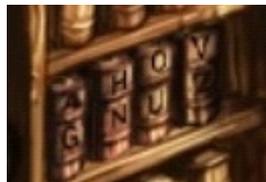
prenez clé près de la porte, heurtoir à gauche de lexiques, ornement lunaire tranchant & manivelle au Centre



lexiques

Tout est sens dessus dessous.
Vas-y alors.

remplacez les livres par ordre alphabétique de gauche à droite



l'astronome royal qui, dorénavant, parle votre langue -> tous dialogues : ... - pour être revigoré, le Roi de Corona a besoin de l'eau de vie de la fontaine qui ne s'écoule plus - a propos du modèle du système solaire (système planétaire)

Mais cette porte ne peut seulement s'ouvrir quand il y a de l'eau dans la fontaine. Non seulement il active la fontaine, mais il représente aussi notre système solaire.

porte = celle menant à l'appartement du Roi de Corona

même si c'est exclusivement au Roi de Corona de le faire, vous vous proposez de le réparer

Tout d'abord, il n'y a plus d'huile pour lubrifier le mécanisme.

Mais ce qui est encore pire c'est qu'une des cinq planètes manque.
La Pierre Chuchotante.

recupérer la pierre chuchotante que Spot avait avalé

il localise l'huile recherchée dans le laboratoire de l'alchimiste ... son frère décédé sjbtc

Tu as regardé dans le laboratoire de l'alchimiste dans la tour d'à côté ?

tableau des 5 planètes - télescope dispendieux - prenez craie



redescendez -> puits profond & sombre - système planétaire (modèle du système solaire) qui couine - engrenage - rouage - réservoir d'huile à remplir (ok + tard)

Je vais devoir faire attention de ne rien renverser à côté.
Je me demande si j'y arriverai sans ustensile.
c'est noté ...

sortez -> le balcon qui surplombe la cour -> gauche

la salle du trône #2

utilisez clé sur serrure du trône dévoilera compartiment secret -> récupérez y pied de biche, pince & scie



avec pied de biche, arrachez mosaïque au sol pour fragment de mosaïque



placez le dans creux sur la mosaïque murale

Elle convient parfaitement !
Mais ce n'est pas la bonne couleur.
La partie manquante doit être bleue.
Mais pas de n'importe quel bleu.
Le 'Bleu Ciel Royal'.

reprenez le -> peindre le fragment de mosaïque

sortez dans ...

la cour #3

équipez le puits de votre manivelle -> prenez le seau d'eau - vous récupérez automatiquement manivelle



essayez craie dans seau d'eau

La craie est soluble dans l'eau.

pour cela, il faut qu'elle soit réduite en poudre -> droite -> remplacez heurtoir sans anneau par heurtoir sur porte de la tour du laboratoire de l'alchimiste -> entrez dans ...

le laboratoire de l'alchimiste #1

ouvrez commode pour y prendre mortier & pilon - prenez flacon vide



tuyaux (ok + tard) - table périodique - les 5 planètes de couleurs différentes (cf. le laboratoire astronomique #3)

mélangeur de peintures -> disposez de peinture 'bleu ciel royal' -> déposez flacon vide en bas -> procédez empiriquement en observant l'évolution de la couleur du flacon le + bas, hors le votre - dans un 1er temps, il suffira d'obtenir du bleu

**Ce n'est pas exactement du 'Bleu Ciel Royal',
mais au moins c'est bleu.**

ramassez flacon de peinture bleue



pour obtenir poudre de craie, utilisez craie dans mortier & pilon



versez la dans seau d'eau pour seau de peinture blanche



mélangez le avec flacon de peinture bleue pour détenir seau vide & flacon de peinture bleue claire



J'y suis arrivé ! C'est le 'Bleu Ciel Royal' !

appliquez la sur fragment de mosaïque qui deviendra fragment de mosaïque bleu ciel



c'est pas flagrant !

la salle du trône #3

le placer dans le creux de la mosaïque murale ouvrira la porte de ...

les oubliettes #1

prenez main de squelette - récupérez des clous en utilisant la pince sur lit de clous



faites un trou dans le chevalet avec votre scie

sous sa forme enflammée, faites allumer brasier par Spot -> poussez brasier ardent derrière le chevalet troué

sous sa forme 5 morceaux, placez Spot sur le chevalet troué

Peut-être que je réussirais à en extraire la Pierre Chuchotante de cette façon.

rattachez pince & main de squelette pour pince dans main de squelette -> attachez y le fil -> vous disposez de cordon avec pince dans main de squelette



Ça me permettra d'utiliser la pince à distance grâce à la main de squelette.

utilisez le sur Spot



suite à cette opération chirurgicale dantesque, la pierre de chuchotante est de nouveau en votre possession



La Pierre Chuchotante.
Enfin je la retrouve.

l'idée maintenant, c'est récupérer les olives pour en faire de l'huile

utilisez **ornement lunaire tranchant** sur **moignon d'os** pour **faucille attachée à un moignon d'os**

L'ornement de lune fait une prothèse très réussie.

placez **pantalon du messenger** sur le **crochet** -> sous sa grande forme (+ lourde), placez **Spot** dans **pantalon attaché au crochet** lèvera la **cage centrale** -> sous sa petite forme, **Spot** la fera redescendre -> entrez dans **cage centrale** -> sous sa grande forme (+ lourde), **Spot** entraînera la cage du **squelette** vers le haut - **faucille attachée à un moignon d'os** coupant au passage **branche d'olivier** -> ramassez **olives**



pantalon attaché au crochet pour faire revenir **Spot** avec vous

le laboratoire de l'alchimiste #2

placez les **olives** dans le **ballon de verre** -> sous sa forme enflammée, faites le chauffer par **Spot**

réalignez les tuyaux sachant qu'il ne doit pas y avoir de **tuyau cassé** sur le parcours entre le **ballon de verre** en bas & le **flacon vide** en hauteur - aidez vous des 2 **bouchons** sur la commode



sous sa forme 5 morceaux, lancez **Spot** sur **huile**, elle tombera par la fenêtre -> sortez

la cour #4

l'étable -> **bac**

**Hé ! On dirait les éclats de verre de mon distillat d'olives.
Oh non. La vache a tout mangé.**

utilisez **seau vide** sur **vache** pour la traire - vous obtenez **seau d'huile**



le laboratoire astronomique #2

pour récapituler ce qu'il reste à faire, *l'astronome royal*

La manivelle doit être quelque part par là.
fais attention que les planètes soient dans
le bon ordre.
Et que le système solaire soit bien huilé.

essayez de verser **seau d'huile** dans **réservoir d'huile**, *l'astronome royal* s'exprimera

Comment ? Sans entonnoir ?
Tu vas tout renverser.

il vous faut un **entonnoir** -> **frottez clous** sur **tableau** fera jeter **cornet acoustique** par *l'astronome royal* -> ramassez le



& posez le sur **réservoir d'huile** -> versez **seau d'huile** dans **entonnoir** -> placez **pierre chuchotante** dans **système planétaire**
pour **espérer** pouvoir placer les 5 **boules** représentant les planètes dans le bon ordre, il faut se référer à la **table périodique**
présente dans **le laboratoire de l'alchimiste** (cf. **le laboratoire de l'alchimiste #1**)



franchement, on voit pas vraiment grand chose <[;o(

Vernin, Avrium, Silencium, Pornitium et Frohm.

Vernin = rouge - Avrium = violet - Silencium = ? - Pornitium = jaune - Frohm = vert

l'astronome royal vous rappelle les planètes dont le nom est lié à son élément

Avrius, Pornitus, Vernicus, Silentia et Frobble.

Avrius = violet - Pornitus = jaune - Vernicus = rouge - Silentia = ? - Frobble = vert

de gauche à droite, placez les **boules de couleurs** dans cet ordre : **violet - jaune - rouge - bleu** pour ? - **vert** puis **manivelle** sur **engrenage** -> ça ne marche pas, *l'astronome royal* ne vous a pas donné l'ordre -> essayez celui de la **table périodique**, soit : **rouge - violet - bleu** pour ? - **jaune - vert** puis **manivelle** sur **engrenage** -> ça ne marche pas !

consultez **lexiques**

Vernicus est plus grande que Frobbel, mais plus petite qu'Avrius.
 La planète du milieu s'appelle Pornitus. C'est la plus grande des cinq.
 En partant du Soleil, les planètes deviennent de plus en plus grosses puis de plus en plus petites après Pornitus.
 Silantia est la deuxième planète du système solaire mais pas la deuxième plus petite.
 Frobble est souvent cachée par la deuxième plus grosse planète qui est plus proche du Soleil d'une place.

Silantia est la 2nde & Pornitus est la 3^{ème}

il y a vraiment rien de clair pour le positionnement des 5 boules, soit :

- 1 - c'est une question d'ordination de taille par rapport au soleil ?
- 2 - il faut les placer de façon symétrique au dessin sur le tableau ?



du coup, en partant du principe que Silantia (2nde - bleu) & Pornitus (3^{ème} - jaune) se suivaient, j'ai fini par procéder empiriquement (30 possibilités par sens de rotation)

placez les 5 boules comme ceci puis manivelle dans engrenage



conclusion 1^{ère} planète = Frobble (vert) - 2nde planète = Silantia (bleu) - 3^{ème} planète = Pornitus (jaune) - 4^{ème} planète = Vernius (rouge) - 5^{ème} planète = Avrius (violet)

cinématique : l'eau de vie coule dans la fontaine - l'astronome royal est épaté - porte vers l'appartement du Roi de Corona s'ouvre - Spot à un gros problème



... il se transforme en cocon de Spot

A présent, Spot ne peut plus m'aider.

remplissez **flacon vide** dans **fontaine** pour **flacon d'eau de fontaine**



cinématique : "la chose" de vos rêves apparaît ...

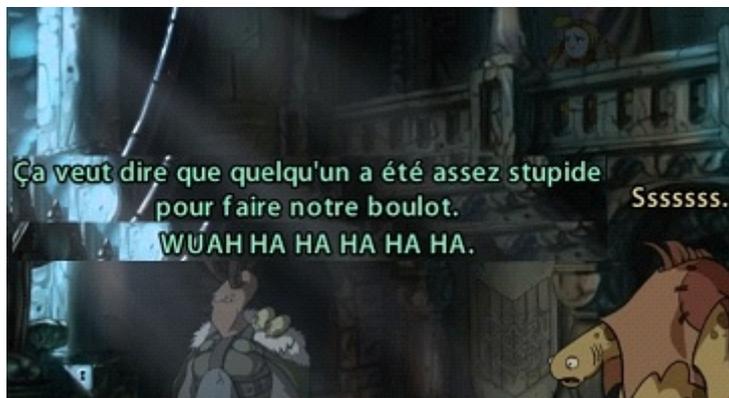


cocon de Spot tombe dans **fontaine** - porte vers l'**appartement du Roi de Corona** se referme - l'**astronome royal** vous supplie d'**intervenir** -> pour détruire **système planétaire** & en conséquence "la chose", plantez **manivelle** dans **rouages** - la fontaine crache de la boue - l'**astronome royal** s'exprime



discutez avec lui -> **trouver une autre solution pour atteindre le Roi de Corona** - sortez -> **le balcon** qui surplombe **la cour** -> **Loucaux** & **Gourney** sont dans **la cour**, ils entrent dans ...

la salle du trône #4



descendez -> sur ordre de *Loucaux*, *Gourney* vous enfermera dans ...

les oubliettes #2

vous êtes dans un cage ainsi que *Bobby, le messager* - sortir de là -> parlez lui - je ne lui dis pas que c'est une lavette

observez chaîne - elle concerne les 2 cages -> vous ne pouvez rien faire d'autre qu'appeler *Gourney* via porte des oubliettes -> tous dialogues dont celui de changer de cellule - *Gourney* lèvera, à distance, votre cage -> prenez cailloux



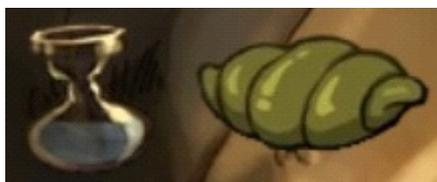
via porte des oubliettes, demandez à *Gourney* de redescendre votre cage, il refusera -> jetez un caillou sur *Bobby, le messager* -> le trouble qui s'en suit entraîne la décision, par *Gourney*, de redescendre votre cage qui sera + basse qu'au début -> ramassez cale en pierre



insérez la dans poulie -> via porte des oubliettes, demandez à *Gourney* de changer de cellule -> votre cage chute dans ...

l'entre deux mondes

ramassez flacon d'eau de fontaine & cocon de *Spot*



les oubliettes #3

ramassez pied de biche



via porte des oubliettes, demandez à *Gourney* un entretien avec *Loucaux* -> vous avez une proposition a lui faire

la salle du trône #5

entretien avec *Loucaux* - être à son service

J'ai de l'expérience en tant que jardinier,
conseiller et laveur de linge.

...

Je veux proposer mes services en tant que clown.

commencez par les "limericks grivois" puis proposez lui "l'alphabet en rotant"

Je connais aussi quelques limericks grivois.
Je peux roter l'alphabet

en rotant, épelez son nom : **LOUCAUX**

Je suis ... je suis vraiment ému.
Sadwick : À partir de maintenant tu es des nôtres.
Tu es mon clown personnel pour l'éternité.

la cour #5

prenez **bombes** dans **sacoche** du *monstre volant*



Gourney débarque -> tous dialogues avec lui - tuyaux de *Loucaux* sont mentionnés

la salle du trône #6

montez -> observez **tuyaux**

Loucaux y semble connecté.

percez les avec **pied de biche** -> boue submerge *Loucaux*

le laboratoire astronomique #3

l'astronome royal est attaché - **le libérer** -> utilisez **pied de biche** sur **tube** (lentille du télescope) pour détenir **débris de verre**



servez vous en sur *l'astronome royal* pour couper ses liens -> ramassez **corde**



parlez lui -> finissez en lui disant que vous avez décidé de relancer le temps

Ce ne sera pas possible tant que cette Sphère de Pierre bloque le mécanisme.

essayez bombes sur entonnoir

Je ne vais pas pouvoir en faire grand-chose sans feu ni mèches.

trempez corde dans entonnoir pour corde huilée



reliez la aux bombes pour corde avec bombes



que vous placerez dans le télescope cassé -> il vous faut un bouchon, ce sera le cornet acoustique (entonnoir)



enfoncez le dans télescope avec bombes -> rajouter y cocon de Spot -> pour y rediriger de la chaleur, utilisez débris sur rayon de lumière -> cinématique : porte vers l'appartement du Roi de Corona s'ouvre - "la chose" est de nouveau vivante - vous entendez Loucaux - l'astronome royal va tenter de le retarder -> vite pour haut gauche

le pont

gouffre - gouttière - cocon de Spot

haut -> pont s'effondre -> Loucaux transformé par la stagnation concentré (ce que j'ai appelé "boue") est devenu la stagnation elle même



vous refusez

Il vaut mieux la fin du monde que la stagnation éternelle.

versez **flacon d'eau de fontaine** dans **gouttière** -> **cinématique** : elle atteint cocon de *Spot* - vous & *Loucaux* tombez - cocon de *Spot* se mue en *insecte volant* qui vous dépose de l'autre côté du **pont**



ramassez **pantalon de Pépé**



l'appartement du Roi de Corona

livres, jeux d'échecs, aquarium, cadres, horloge, Miroir & cage à oiseaux ont un air de déjà vu - ils sont tous poussiéreux

crachez sur le **miroir** puis utilisez **pantalon de Pépé**

c'est la fin ... je vous laisse la découvrir - vous aurez a vous servir du **pied de biche**

~~~~~ **LE BILAN** ~~~~~

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 35 h 15

~~~~~ **CRITIQUES ET AVIS** ~~~~~

les défauts du jeu

rejouabilité quasi nulle - impossible de courir - pas de nourriture - inventaire quelques fois surdimensionné

la traduction FR n'est pas parfaite

le gameplay est bon sauf ... qu'il est (trop) souvent (très) compliqué de bien positionner un objet ou *Spot* sur un élément du décor - c'est fou de proposer à la vente un titre avec un tel problème ! + problème affichage note de *Ben*

quelques incohérences de situations - très de peu de *tiers*

les qualités du jeu

aucun crash - temps de chargement très rapides - sauvegardes à la demande

graphismes & animations sont d'un bon niveau - les nombreux dialogues sont très bon

l'histoire & son déroulé sont originales - *Spot* y étant pour beaucoup & ... les pantalons aussi !

si vous êtes en échec dessus, pouvoir zapper une énigme (mini jeu) est "agréable"

malgré un défaut majeur, **the Wishpered World Special Edition** est un bon "petit" jeu