

SANITARIUM

1998 - dev. DreamForge Intertainment

obtenu gratuitement sur la plateforme GOG (juin 2022)

***** Nomenclature *****

Commentaires / Textes / Vous ou Tiers / Objets / Interaction


Cinématique ou Vision fantomatique [description] / marque inutilisée

***** TECHNIQUE *****

Manuel FR -> <https://www.abandonware-france.org/telechargement/50873/>

<Imp écr> & <Windows> fonctionnent

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

↑  > Ce PC > Data (D:) > RPG > Sanitarium > SAVES

l'emplacement des sauvegardes est dans le répertoire d'installation du jeu

je vous conseille d'augmenter la valeur Gamma

options textes -> j'ai modifié pour qu'elles s'affichent

déplacement -> <Bouton droit> enfoncé

utilisation des objets collectés -> <Bouton gauche> sur le personnage -> sélectionnez le -> pointez
l'élément du décor



exemple ouverture d'une porte verrouillée

pour chaque secteur (Chapitre), sous son libellé , votre objectif est indiqué sous la forme d'un dessin au lancement de la partie (ex. pour la cour et l'église -> la fontaine aux gargouilles)

vous serez amené a incarner plusieurs personnages

les informations délivrées au compte goutte , principalement via les cinématiques, seront a recouper entres elles pour bien comprendre l'histoire

***** LA PARTIE *****

Cinématique [vous êtes victime d'un accident de la route]

à votre réveil, vous êtes dans un lieu inconnu de vous - vous ne savez plus comment vous vous appelez



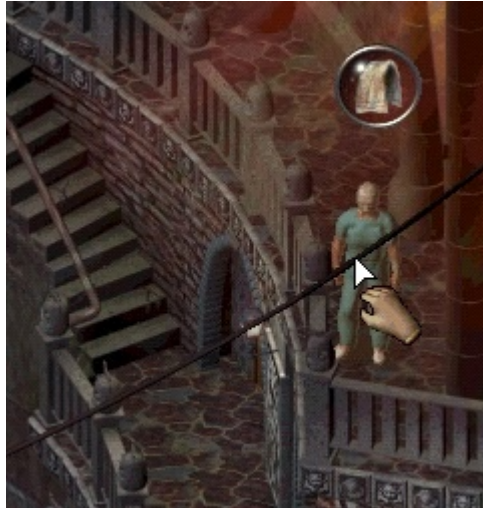
VOUS ...

les cellules de la Tour

prenez la **serviette** sur le **lit** dans la 1ère cellule à gauche de l'escalier Ouest

montez vers la statue de l'ange ailé -> vous observez un **mécanisme à verrou** à sa base

continuez et entrez dans la cellule de l'escalier Est -> *parlez avec Lenny* -> ressortez -> vous passez sous un **câble électrique** -> parlez avec *Martin* - **générateur** en bas - accès impossible en face sauf à ...



utiliser la **serviette** sur le **câble électrique** depuis le balcon Est -> vous descendez en glissant jusqu'au Centre
-> ...

appuyez sur le **bouton rouge** pour déployer la passerelle -> Ouest -> ouvrez la **porte de la Tour de contrôle** ->
...

magnéto -> branchez les **câbles** -> ...



allumez le **magnéto** (**bouton rouge**)

passez en mode lecture grâce au **bouton flèche verte** -> **cinématique** [vous visionnez votre entretien avec le docteur *Morgan* en présence de *Bruce*] -> ... -> un court circuit se produit en provoquant l'ouverture du **coffre** -> consultez les dossiers ...

Une lettre au Docteur Morgan du Professeur
Cunningham . . . quelque chose concernant une
ancienne clef, trouvée dans l'asile . . . 'la clef décrite
doit en effet être très vieille . . . j'ai trouvé de la
documentation qui pourrait la relier à la civilisation
Azèque, mais il faudrait examiner l'objet minutieusement
à l'institut pour confirmer la théorie'.

il est aussi fait mention de l'évasion du patient 227 et de la passerelle ...

prenez la **clé ancienne** au dessus - revenez jusqu'à la statue de l'ange ailé -> insérez la **clé ancienne** dans le
mécanisme à verrou -> **cinématique** [vous faites de même - la statue de l'ange ailé se transforme en
femme - elle parle d'enfants abandonnés ...]

les innocents abandonnés

vous êtes à l'extérieur, dans une ville inconnue, juste à côté d'une statue d'ange ailé

le square

allez vers les deux *enfants* les plus proche -> **cinématique** [vous et les *deux enfants* dont un s'appelle *Billy*]

parlez à *Billy* - il a deux bouches



cinématique [*une femme marche*] - il mentionne sa mère et ne veut pas vous parler

parlez à la jeune fille - *Jessie Hartcher* - elle a le visage et les mains déformés



cinématique (un enfant lit la bande dessinée *Grimwall*) - sa "mère est partout" - elle ne veut pas vous parler

Ouest -> la fillette avec 2 jambes de bois qui saute à la corde -> *Meggan Johns*



cinématique [une femme marche - elle interpelle l'enfant qui lit la bande dessinée "Grimwall" en l'appelant *Max* pour lui dire que *Sarah* souhaite le voir] - vous répondez à *Meggan Johns* que votre nom est "*Max*" - discutez avec elle

en vous nommant "*Max*" au préalable , échangez avec *Billy* et *Jessie Hartcher* -> j'ai joué une partie de jeu du morpion contre cette dernière, j'ai perdu ...



je gagne la seconde (inutile de rejouer, vos victoires ne seront plus prises en compte) -> ses meilleures amies sont *Meg* et *Eileen* -> *Meggan Johns* vous annonce l'avoir battue 4 fois ...

Ouest près de *Meggan Johns* -> ouvrez la porte de l'église -> cinématique [un prêtre célèbre un mariage] -> deux dossiers sur la pupitre juste à gauche - le réverend *O'Toole* fait mention d'une comète, oeuvre de Dieu, signe de furie pour la population - la police enquête sur *Jeddah*, l'époux de *Marilyn Driscoll* , retrouvée morte dans sa baignoire les poignets entaillée -> en sortant, vous observez la cloche sur le toit de l'église

la porte de l'école est fermée (ok + tard) - en face, sous le panneau avec un poisson allongé rouge, rien de spécial dans la cahute -> continuez vers le Sud Ouest -> une barrière vous empêche de passer -> descendez vers ...

la rivière -> une voiture bleue accidentée qui sent l'essence ... (est ce celle du lancement du jeu ?) -> le jeune *Timothy O'Toole*, d'apparence normale, pêche - il ne va pas plus à la messe depuis que la corde de l'église a été coupée par *Dennis* - la discussion dérive sur le végétarisme

retournez devant la porte de l'église et ramassez y une pierre sur votre gauche -> lancez la sur la cloche

située sur le toit de l'église -> *Timothy O'Toole* déboule pour la messe -> redescendez à la rivière et récupérez sa canne à pêche

allez tout au Nord Est en passant derrière deux enfants jouant aux balançoires -> passez le pont -> repêchez la croix métallique dans l'eau grâce à votre canne à pêche -> la petite maison à droite après le pont -> une nécrologie de *Marilyn lee Driscoll* (32 ans), épouse de *Jeddah*, mère de *Carole* et *Lawrence* - notes d'enfant parlent de l'alcoolisme et des brutalités de *Jeddah*, d'un rocher tombé dans le potager -> à l'extérieur, les vignes bloquent le chemin et l'accès à la grange (ok + tard)

en revenant, devant la mairie (Nord du square - Est de l'église) -> un tuyau en plastique relié à un bassin d'eau (vous ne pouvez le prendre à main nue) ok + tard -> entrez dans la mairie -> juste à gauche en entrant -> documents sur une comète se dirigeant vers la terre - fête de la citrouille sans datation

en face, jouxtant les balançoires -> les deux portes du magasin de la ville sont verrouillées (ok + tard), devant la -> ...



un enfant solitaire, *Marty Johns*, dont le visage semble fondre - il fredonne un rythme connu ("smoke in the water" de 'Deep Purple') ... il dira + tard que "mère" les transforme - il ne veut pas parler du plant de citrouilles - face à lui, ...

3 jeux à bascule -> essayez celui du milieu - il se casse - récupérez le cochon de lait -> continuez vers le Sud -> ...

le cimetière

cinématique [journal télévisé sur des décès d'enfants inexplicables - en toile de fond, le cimetière]

Dennis O'Toole, fils du révérend *O' Toole*, possède un troisième bras ... il est le chef de cette bande de gamins



il ne veut pas dire où sont les adultes et vous met en garde contre eux !

Eileen Daily a des jambes en forme de racines ...



elle dit avoir battue 7 fois *Jessie Hartcher* au jeu du morpion - "mère" ferait sa sieste - elle aime jouer à cache cache (voir + bas)

au **square**, parlez d'*Eileen Daily* à *Jessie Hartcher* qui finira par admettre avoir perdu 5 fois au jeu du morpion contre elle -> revenez au **cimetière** -> ...

Derek est rachitique



...

Larry Driscoll dit "le loupé" -



selon lui, "mère" dit que les enfants vivront toujours et toujours quand elle en aura fini avec eux

Marcus William a un visage tacheté et feuillu



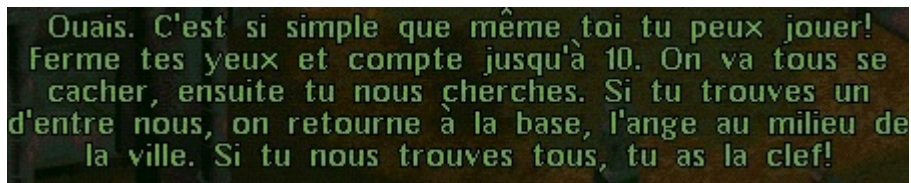
...

ouvrez la **porte** du **cabanon** -> prenez y le **piéd de biche** / un corps en décomposition dans la **crypte**

pierre tombale de *Mike N.* - "tué par de la viande souillée"

pierre tombale de *C. Driscoll* - "tu manques beaucoup à ta mère"

retournez voir *Eileen Daily* pour jouer à cache cache -> elle vous renvoie sur *Dennis O'Toole* -> proposez lui
-> il met en jeu les **clefs du magasin de la ville** (ok voir ci dessous) -> ...



Ouais. C'est si simple que même toi tu peux jouer!
Ferme tes yeux et compte jusqu'à 10. On va tous se
cacher, ensuite tu nous cherches. Si tu trouves un
d'entre nous, on retourne à la base, l'ange au milieu de
la ville. Si tu nous trouves tous, tu as la clef!

faites vous expliquer les règles -> ... -> lancez la partie !

leurs planques sont -> sous le lit dans la **petite maison (Nord Est)** - dans l'arbre derrière la **mairie** - dans l'église
- dans le **1er tonneau** le long de la cahute (**Sud Ouest**) - dans l'école (fracturez la **porte** avec le **pied de biche** -
des cadavres d'adultes jonchent le sol - vous décidez de ne pas en parler aux enfants **même si l'un d'eux les a
forcément vu**)

le **square** -> *Dennis O'Toole* vous nargue, il y a un 6ème enfant à trouver, leur "arme secrète" : *Carole* - **vous
en déduisez que c'est Carole Driscoll** et faites le rapport avec l'épithèque de la pierre tombale de *C. Driscoll* -> parlez
aux 4 autres enfants -> ramassez la **pelle d'Eileen Daily** juste devant elle -> ...

revenez au **cimetière** -> creuser avec la **pelle d'Eileen Daily** face à la **pierre tombale de C. Driscoll** ->
cinématique [vous creusez ...] -> ...



le corps en décomposition de *C. Driscoll* est évacué dans une brouette par son frère *Larry Driscoll* dit "le
loupé"

retournez au **square** -> *Dennis O' Toole*, bien que mauvais perdant, vous remet les **clefs du magasin de la
ville**

allez ouvrir les deux **portes** près de *Marty Johns* -> ouvrez les deux **portes** du **magasin de la ville** avec les **clefs
du magasin de la ville**-> un pièce contient un fort construit en carton, l'autre est plus intéressante ->
dossiers (extraits du journal local) parlent de la comète tombée sur la ville et les conséquences - le **révérend
O'Toole**, Maire par intérim, interdit de couper la vigne - les accusations sont *Jeddah Driscoll* sont levées ->
prenez le **jerrican vide** -> sortez et allez vers l'Est -> ...

le **petit pont de pierre** est coupé en deux -> utilisez le **cochon de lait** - vous le lancez **automatiquement** au milieu -> vous pouvez sauter dessus pour traverser -> ...

Maria Santiago n'a pas d'yeux ...



vous avez déjà lu les documents à **la mairie** -> elle parle de sa peur de retourner dans le **plant de citrouilles**

De pas chercher nos parents. Mère a dit qu'on devait jamais, jamais faire ça . . . mais j'étais curieuse. Mère m'a vu. Elle a dit aux autres enfants que j'étais mauvaise. Et elle les a poussés à me mettre dans le plant. J'me souviens pas de grand chose . . . juste ces méchants oiseaux, avec des ailes noires, y z'ont picoré mes yeux . . . Ca a fait très mal! Mais quand les oiseaux ont terminé, Mère a fait partir la douleur.

essayez d'ouvrir le **1er portail** jusqu'à voir afficher le **verrou** -> ...



à l'instant T, vous ne connaissez pas la combinaison

revenez vers *Maria Santiago* -> questionnez la sur le **verrou** du **1er portail** (notez que lors de la conversation, vous supputez que "mère" est dans **la grange** ... cela devient logiquement votre objectif) -> ...

Non , . . mais j'ai entendu Mère dire à Jessie que les numéros sont dans ses pertes. Tu comprends quelque chose?

au **square** -> *Jessie Hartcher* -> parlez lui du **verrou** (du **1er portail**) puis de *Meg* -> ...

Bon, Meg m'a battue 4 fois, Eileen 5 fois. Mais toi, tu m'as battue juste une fois, M'sieur le p'tit malin.

voilà les "pertes de *Jessie*" -> ...

vous pouvez entrer la combinaison du **verrou** du **1er portail** à l'Est -> ... faites le -> 4 - 5 - 1 -> il s'ouvre -> ...

le **plant de citrouilles** -> avancez -> si ce n'est déjà fait (**avant le dialogue sur une menace imminente**), prenez la **faux à deux mains** contre le 1er tracteur -> **vous l'avez bien en main**, avancez dans le **corridor végétal** en affrontant les 'corbeaux' **que *Maria Santiago* avait mentionnée** -> ... -> vous faites face à un 'épouvantail animé' invincible -> ...



tout en l'évitant, déginguez les **citrouilles** qui entourent son support initial (**rond jaune sur l'image ci dessus**) ...
-> une fois les 6 éclatées, il s'immole par le feu (**pensant qu'il est purificateur**) et décède ...

2nd portail -> un **roc lumineux métallique** source de la végétation monstrueuse (**rond orange sur l'image**) ->
plantez y la **croix métallique** -> ... -> prenez le **câble de liaison** dans le compartiment moteur du **2nd tracteur** -> installez le sur le **générateur à gaz** - il vous faut de l'**essence** pour démarrer **générateur à gaz** (ok + tard)

entrez dans **la grange** -> **cinématique** [vous découvrez "*mère*"]



...

Alors, t'es arrivé finalement. C'était inévitable je suppose. Pourtant, j'espérais que le plant de citrouilles te découragerait. Visiblement pas. Ça m'intrigue de savoir comment t'a pu arriver ici. J'étais sûre d'avoir éliminé ceux de ton espèce avant d'être prise de sommeil. Des sécrétions de viande entourent ton corps et offensent mes sens.

Toute la ville a fait l'aveugle devant le crime de Jeddah, moi pas. L'indifférence vicieuse des gens vis-à-vis de Carole n'était pas moins un crime que celui de son père!

C'est pas de la vanité! Après avoir achevé leur transformation, les enfants seront Un avec moi, pour toujours! Ceci est leur salut!

extraits de la conversation avec ce 'végétal abominable' !

vous êtes refoulés hors de **la grange** -> ramassez la **clef anglaise rouillée** -> retournez devant **la mairie** -> à l'aide de la **clef anglaise rouillée**, prenez le **tuyau en plastique** relié au bassin d'eau -> descendez jusqu'à **la rivière** -> ouvrez la **trappe du réservoir** de la **voiture bleue accidentée qui sent l'essence** -> placez y le **tuyau en plastique** -> disposez le **jerrican vide** -> ... -> prenez le **jerrican plein** -> ...

revenez jusqu'à **la grange** -> videz le **jerrican plein** dans le **générateur à gaz** -> démarrez le -> placez l'extrémité du **câble de liaison** sur le **roc lumineux métallique** -> le courant électrique électrocute le 'végétal abominable' et détruit que la vigne alentours

Nord Est -> *une enfant* -> ...

Merci de nous avoir libérés, Max. Maintenant que Mère est morte, les enfants redeviennent peu à peu normaux. Ils ont tous traversé le tunnel, pour retrouver le reste du monde. Je t'attendais . . .

vous traversez le tunnel avec elle ...

la cour et l'église

cinématique [*Morgan* est mentionné]

la cour

une musique parcourt le lieu - une fontaine sale (cf. schéma boîte de commande pour lignes d'eau fermée)

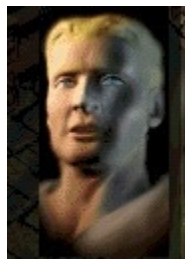


Elvis, le king du rock'n roll - ses chaussures sont éventrées

escalier descendant -> ...



Skippy porte un tutu



Stan l'andouille, a propos de la musique, mentionne le doc dans la salle d'observation

une plaque d'égout (cf. schéma boîte de commande pour lignes d'eau fermée)



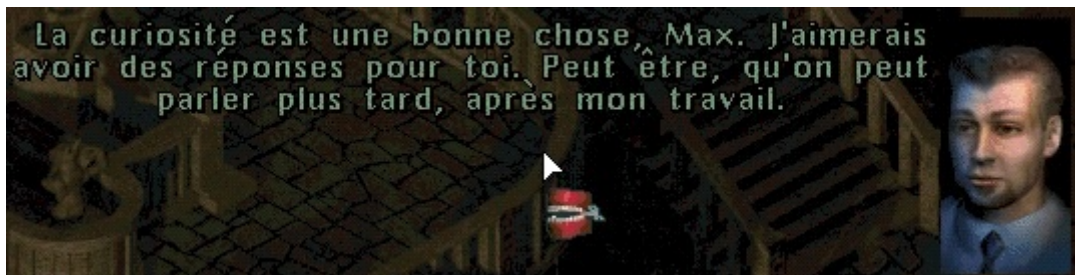
Hector Vasquez ...

prenez la radio -> passez derrière lui -> petit escalier montant -> ...



l'homme au poisson rouge ... un tuyau qui fuit (cf. schéma boîte de commande pour lignes d'eau fermée) - une boîte de commande pour lignes d'eau fermée (ok + tard)

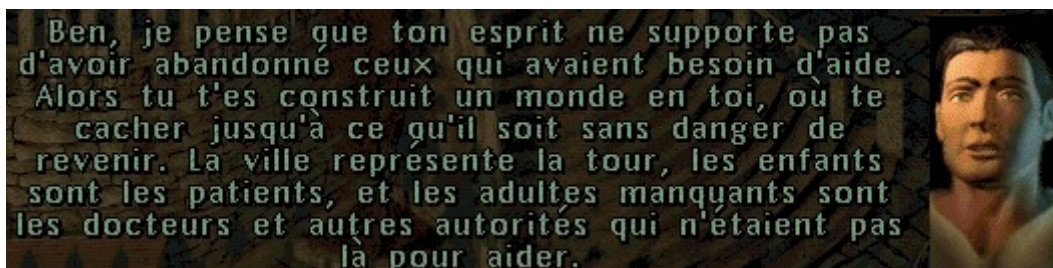
ouvrez la porte -> la salle d'observation du docteur Morgan -> ...



il parle aussi des tests avec la musique sur ses patients et de l'explosion dans la Tour

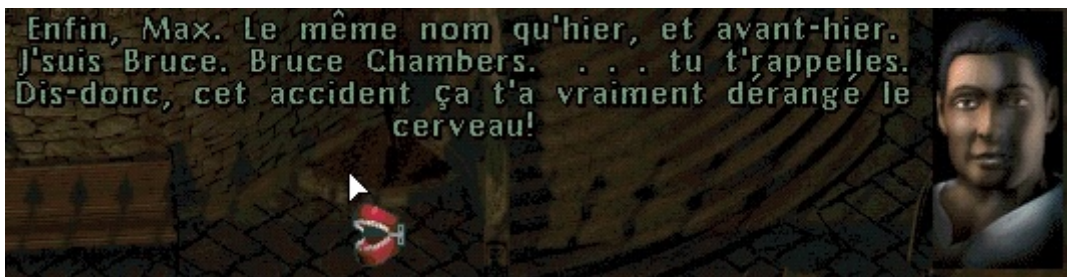
une radio - des disques et un tourne disques

redescendez -> escalier montant -> ...



john piedblanc vous dit que la tour a été évacuée suite à une explosion du générateur - 15 victimes - il évoque le docteur Morgan et émet une théorie sur ce qu'il s'est passé dans votre esprit !

Bruce Chambers , un costaud ...

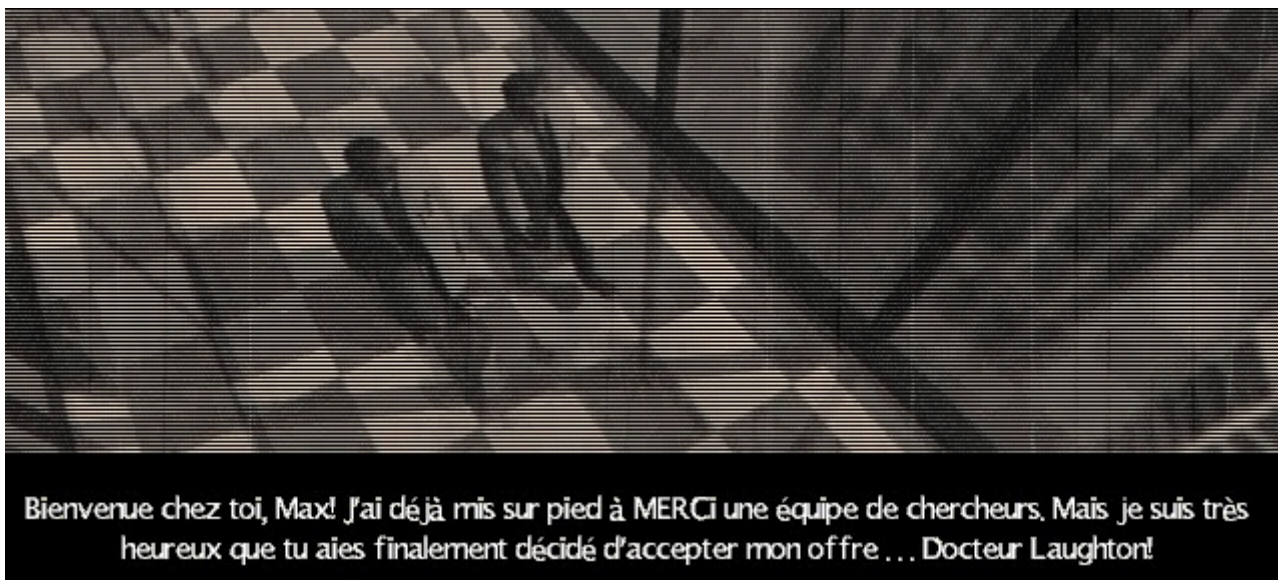


il affirme que vous avez volé la voiture de l'infirmier ...

la fontaine aux gargouilles est asséchée et déprimante - il va vous falloir la remplir histoire d'avoir un environnement plus agréable

la femme triste devant les grandes portes de l'église ->

cinématique



vous seriez un docteur et votre nom serait *Laughton* !

elle cache son visage avec une cagoule et souhaite que vous soigniez son ami *Crag* - concernant l'église, elle évoque le *prêcher Bob* et son *laquais Norman*

entourant les grandes portes de l'église, des arbres étranges

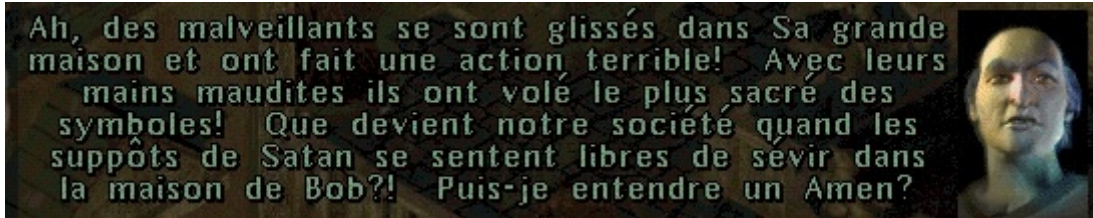
Vera ce lèche les lèvres ...



...

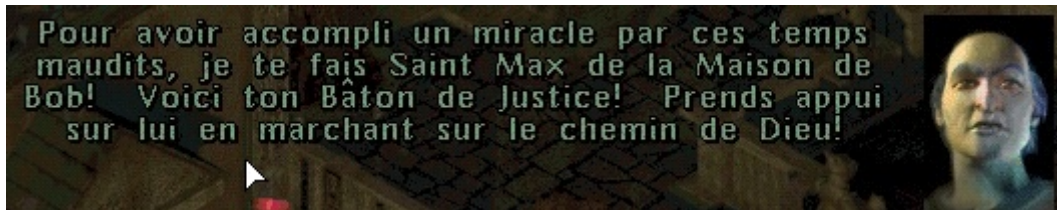
l'église

les fidèles sont des mannequins ... parlez au *prêcheur Bob* (*Norman*, son laquais a les pieds attachés aux mains)



la **croix** (**symbole sacré**) a été volée ...

retournez dans la **salle d'observation** -> **voyons voir les effets sur les patients si l'on change de musique** -> prenez le **disque Belladiona en Ut majeur** -> posez le sur le **tourne disques** -> la caméra se déplace vers *Skippy* - il danse -> allez jusqu'à lui et prenez le **symbole sacré** sur le banc (**il le cachait sous son tutu**) -> apportez le au *prêcheur Bob* dans l'église -> ...



c'est un **vieux balai** ...

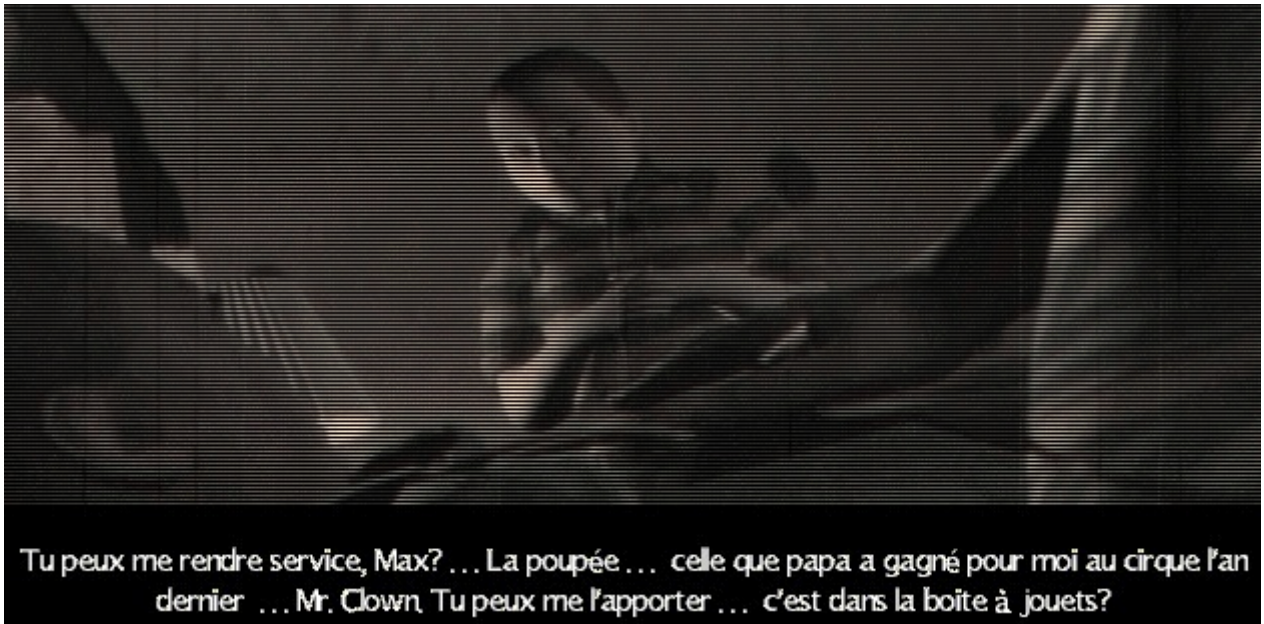
c'est le moment de remplir la fontaine aux gargouilles -> allez à côté de l'*homme au poisson rouge* -> à l'aide du **vieux balai**, ouvrez la **boîte de commande pour lignes d'eau fermée** -> ...



sur le schéma à gauche, d'Ouest en Est, vous retrouvez la fontaine sale - la fontaine aux gargouilles (rond bleu sur l'image) - la plaque d'égout - le tuyau qui fuit -> en bas, les symboles de chacun - celui de la fontaine aux gargouilles correspond au 3ème tuyau -> redirigez les 3 arrivées d'eau du haut vers ce dernier (rond vert sur l'image - les 3 autres sont au plus bas) -> ...

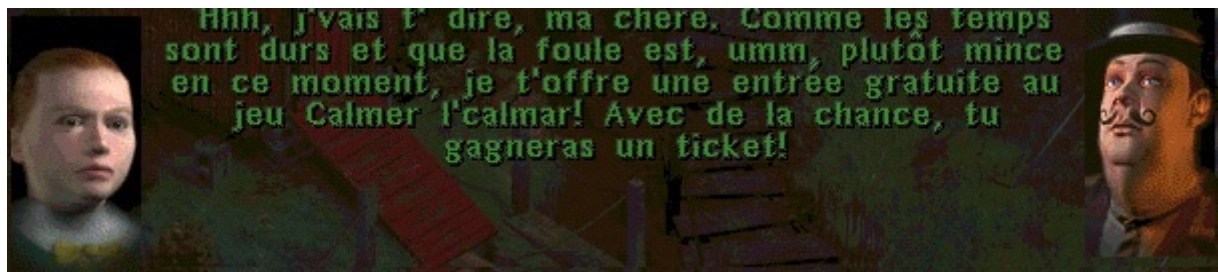
la fontaine aux gargouilles se remplit -> allez y -> la femme triste danse - elle se prénomme *Cristal* et est heureuse, son ami *Crag* est revenu -> regardez l'eau dans la fontaine aux gargouilles -> un reflet bouge (*Crag*) -> touchez le ...

cinématique



[une femme marche - elle interpelle l'enfant qui lit la bande dessinée "Grimwall" en l'appellant *Max* pour lui dire que *Sarah* souhaite le voir - l'enfant va jusqu'à *Sarah alitée* - elle ne pourra pas aller au Cirque et veut sa poupée 'Mr Clown'- l'enfant ne la trouve pas dans le coffre à jouets] - *Max*, c'est vous - la femme qui marche ne saurait être que votre maman et *Sarah* votre soeur

le cirque des bouffons



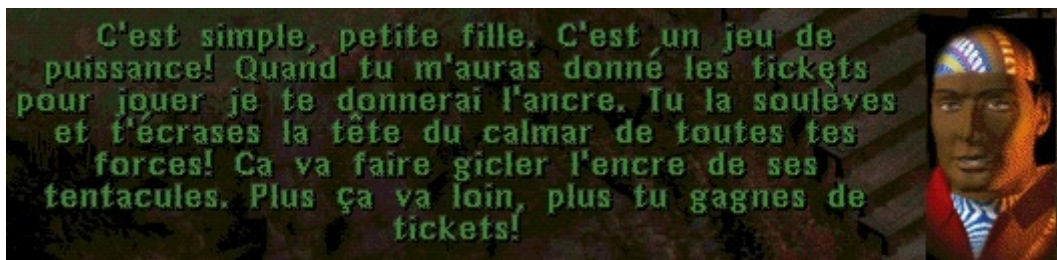
vous êtes *Sarah* ... *Mr Baldini* vous donne un ticket gratuit pour "Calmer l'calmar"

descendez la passerelle en bois -> continuez vers l'Est -> ...

les stands de jeux



"Calmer l'Calmar" est tenu par *Carl Riz* dit *Ishmael* qui a une canne à pêche à la place d'un bras et lit "Moby dick" -> ...

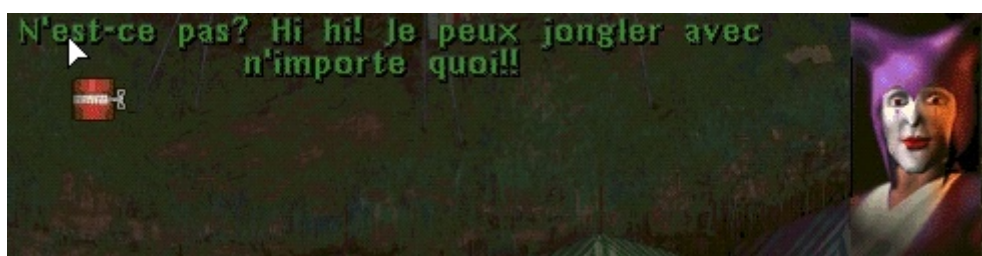


je joue jusqu'à avoir 12 tickets de jeu !

essayez au moins une fois les autres **stands** -> lancer de balle - ramassez la **quille** -> tir à la carabine sur des cochons -> lancer d'anneaux sur des quilles -> j'ai 18 tickets de jeu ...

remontez au point d'entrée -> allez vers l'Est -> faites le tour par le Sud -> entrez dans ...

le chapiteau



Gaucher, le jongleur, n'a qu'un bras -> offrez lui votre **quille**, il vous donnera une **balle de jongleur rouge**

Jennifer Lang - nom de scène *Inferno* -> ...

cinématique



le mariage que vous aviez "vu" est le votre (*Max*) avec une certaine *Jennifer*

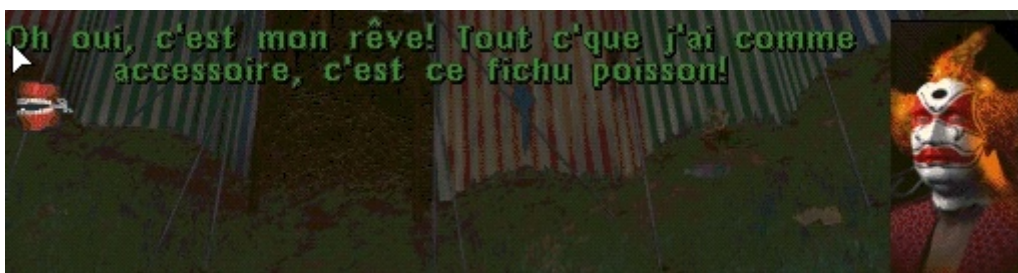
elle est cracheuse de feu - son mari et d'autres artistes sont morts en mer attaqués par un 'calmar géant' ...
- elle veut bien vous apprendre si vous possédiez de l'essence (ok + tard - alcool à 90°)



Meano Geno, l'homme le plus fort du monde, a perdu ses poids lors d'une inondation ...

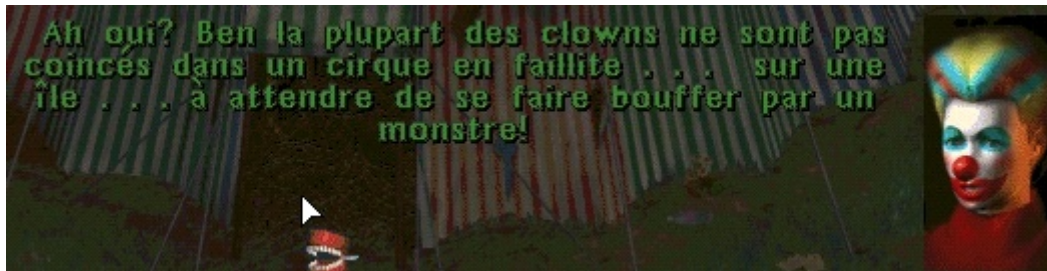
Mr Baldini -> ...

Flipper, qui pue, dit que le Cirque dépérit -> ...



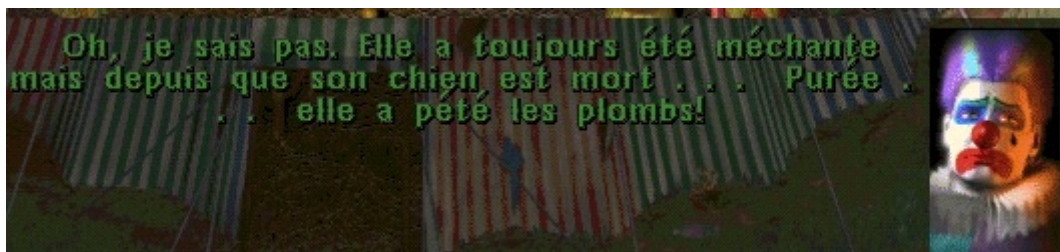
il a un poisson comme seul accessoire ...

Trixie



elle parle du 'calmar d'Antonio' qui a mangé son chien ...

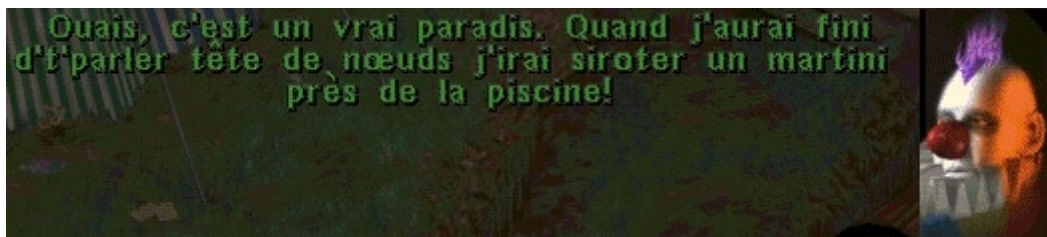
Simon, le frère de Trixie ...



...

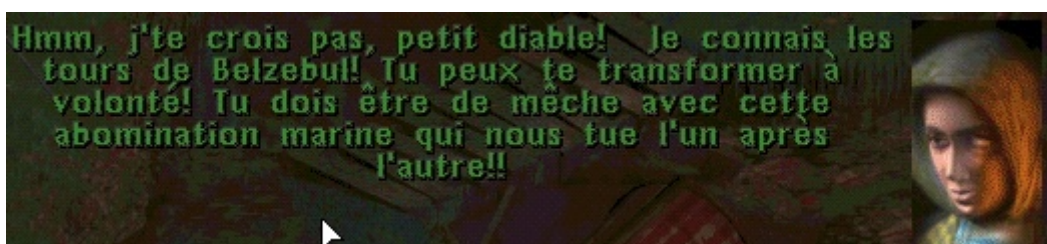
sortez -> Est -> ...

clown sans nom avec un ballon qui ne cesse de se (dé)gonfler -> ...



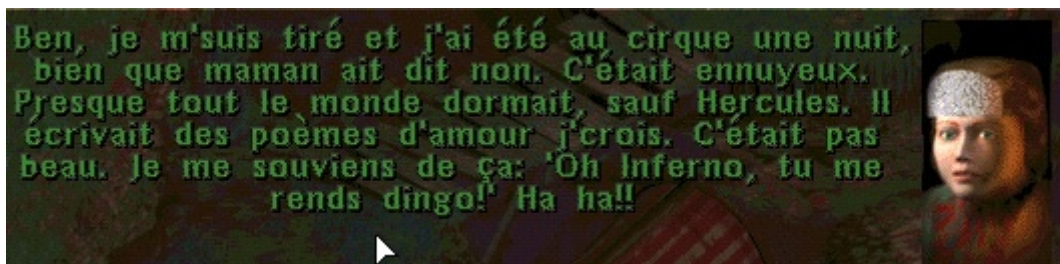
les maisons délabrées

Collin et Martha O'Leary se réchauffant auprès d'un feu dans un baril -> ...



elle a "perdue les pédales" ... *- le chantier du barrage au delà de **Grand Vue** a céder après des années de négligence d'où l'inondation et les attaques du 'calmar géant'

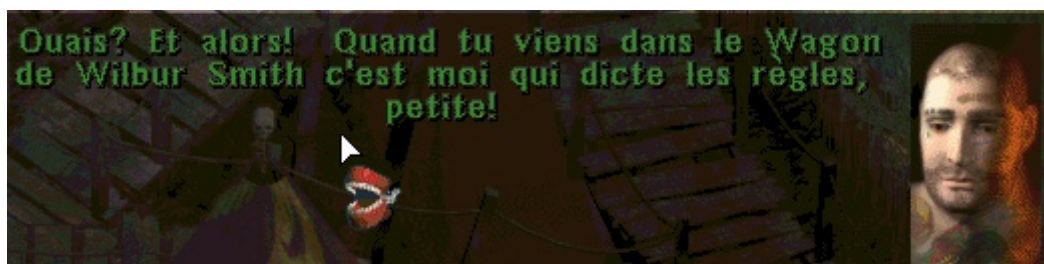
Sean O'Leary



un certain *Hercules* serait amoureux de *Jennifer Lang* (voir + bas)

ramassez la **burette d'huile** - une **bouteille de vodka** -> retournez par la **passerelle en bois** vers le Nord Ouest
-> ...

la roulotte rouge de ...



Wilber Smith, le tatoueur, n'a plus de client depuis l'inondation ... demandez lui de l'essence, il vous donne **alcool à 90°**

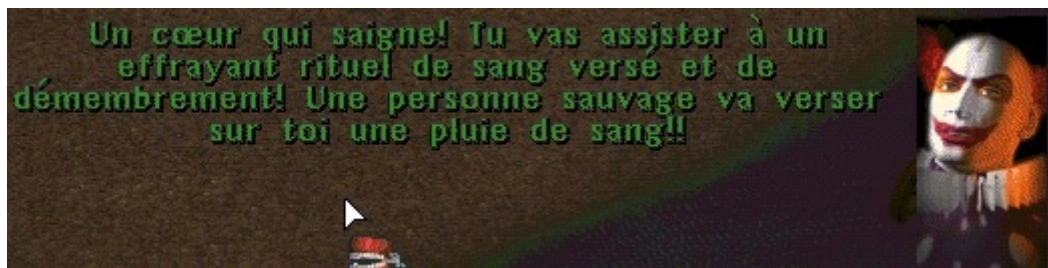
le Chapiteau -> *Jennifer Lang* -> parlez lui des poèmes d'*Hercules* (*Meano Geno*) ... -> dites lui que vous avez ce qu'il faut pour pouvoir cracher du feu - elle vous montre et vous le faites parfaitement - vous conservez un **bâton de feu** -> ...

évoquez maintenant ses poèmes avec *Meano Geno* -> ... -> conseillez lui de se faire tatouer le nom d'*Inferno* comme preuves d'amour -> il part vers la **roulotte rouge** de *Wilber Smith* ... -> allez y -> prenez l'**aiguille usagée** sur la table -> redescendez par la **passerelle en bois** jusqu'à ...

la Plage

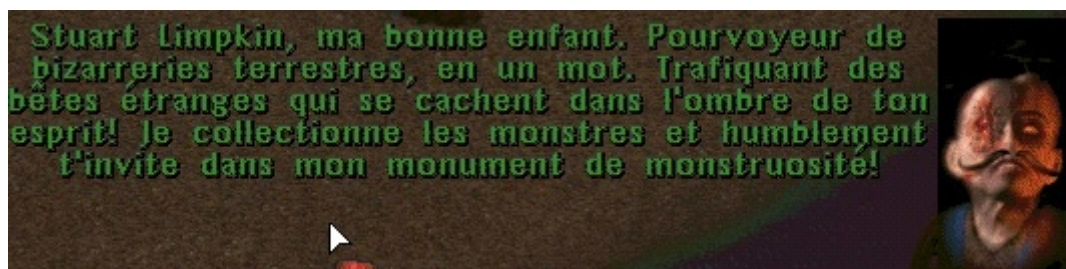
un manège à l'arrêt -> une **bouteille de vodka** - un manche grippé (ok + tard)

Ziggy lit votre avenir



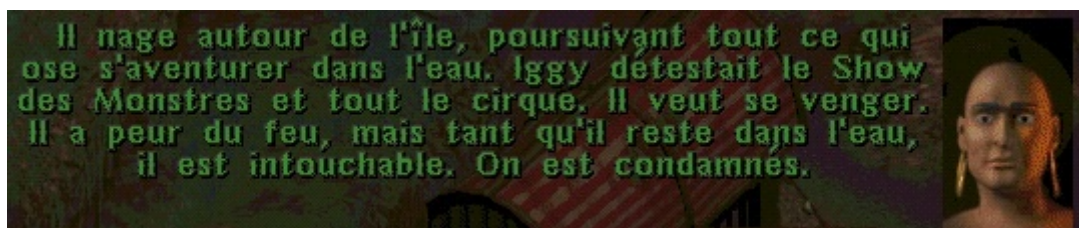
les monstruosités

Stuart Limpkin, ressemble à monsieur patate assemblé de travirole

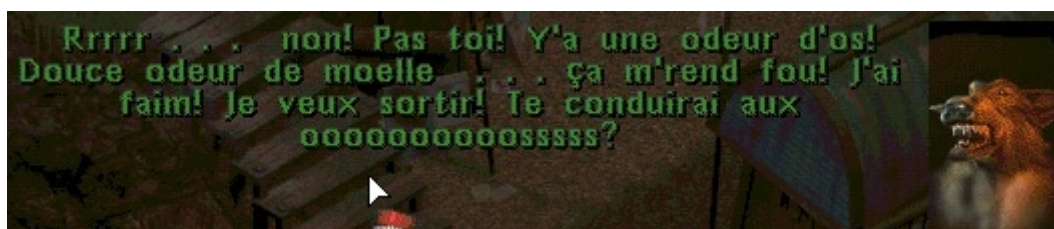


il nomme le 'calmar géant' évadé, Iggy - il demande 5 tickets de jeu pour entrer -> dépêchez vous de passer ...

avancez -> une bouteille de vodka - Bret Zool, contorsionniste -> ...

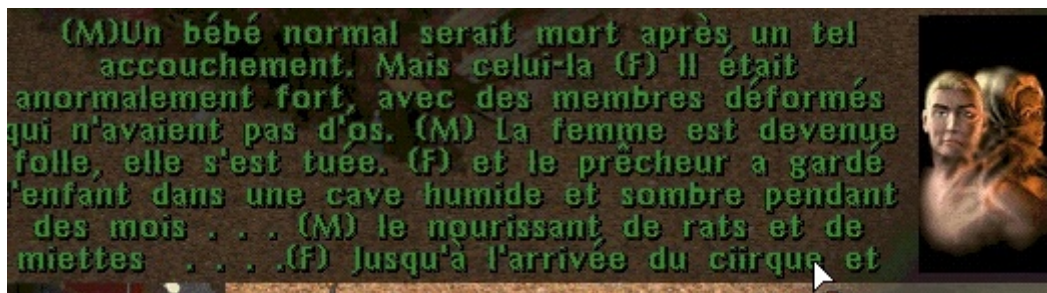


"Iggy [...] il a peur du feu"



Timberrr, un loup garou -> les os seraient dans un lieu caché ... -> Stuart Limpkin a perdu la clé de la cage de Timberrr ...

depuis le côté la plage -> Matt & Ashley des siamois dans le wagon - parlez leurs ->



a propos d'Iggy ... c'est un bâtard

essayons de faire fonctionner le manège -> utilisez la burette d'huile sur le manche grippé -> montez sur le chariot rouge pour faire un tour de manège -> ... -> allez à l'Ouest -> ...

Oliver Tweed, responsable de la maison des horreurs ...



a propos de Fesseux, le clown sur le toit

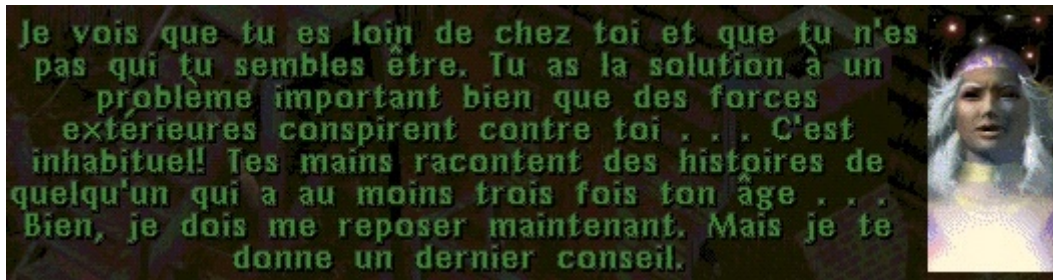
dialogue Tickets -> ... -> demandez à Fesseux si vous pouvez entrer via le panneau à l'effigie de Fesseux (rond bleu sur l'image) -> cinématique [vous êtes trop petite pour entrer dans la maison des horreurs] -> placez la balle de jongleur rouge sur le panneau à l'effigie de Fesseux -> cinématique [vous pouvez entrer dans la maison des horreurs] -> donnez 5 tickets de jeu à Oliver Tweed -> ...

entrez dans la maison des horreurs -> ... -> cinématique [vous récupérez morceau de miroir cassé] -> ...

Larry Kiri a mauvaise halène ...



montez jusqu'à la tente de *Lady Ivanna*, une gitane ...



le conseil est de posséder une baguette, une fiole et un morceau de miroir cassé pour votre chemin du retour -> correspond à la baguette de feu, le morceau de miroir cassé et l'alcool à 90 °

vous êtes propulsé devant le **chapiteau** -> redescendez jusqu'à la **plage** par la **passerelle en bois** -> redonnez 5 **tickets de jeu** à *Stuart Limpkin* -> avancez -> crochetez la **serrure de la cage de Timberrr** avec l'**aiguille usagée** -> il s'enfuit vers le Nord -> ...

remontez jusqu'aux **maisons délabrées** -> un **trou** a été creusé à côté de *Sean O'Leary* -> regardez le -> cinématique [*Timberrr*, près d'un tas d'os, a peur - il sent une présence - il veut remonter - il semble que ce soit trop tard - Iggy l'avale] -> sautez !

la cave

l'eau est trop sombre pour y pénétrer -> appliquez le **morceau de miroir cassé** sur les **brindilles sèches** - grâce au rayon lumineux qui vient de la surface, elles s'enflamment -> allumez y la **baguette de feu** -> allez tout à l'Ouest - tout en évitant ses attaques, liquidez Iggy le calmar géant ...

la demeure

vous êtes toujours *Sarah* ...

sous sol -> un **mur qui bouge** - une **chaudière** ... -> montez l'escalier -> **vision fantomatique** [**votre père et Max enfant qui n'a pas trouvé "quelque chose"**] -> passez la porte -> ...

rez de chaussée #1

la cuisine -> **frigidaire** - **vision fantomatique** [**votre mère et votre père, Steven**] - **four** -> allez en face via la **porte marron** -> ...

la salle d'eau -> **WC** - **baignoire** -> sortez -> un bureau avec les **étagères qui bougent** -> ...

Ouest -> l'**horloge** est fermée (**ok + tard**) - des **photos de la famille qui vie ici** -> **porte du débarras** sous

l'escalier -> montez ce dernier -> ...

1er étage

les murs saignent

chambre de *Max* au Sud Ouest -> les trains bougent sans être branchés - vision fantomatique [*Max* s'excusant auprès de *Sarah*] - poupée avec un oeil et quatre bras - écoutez la radio ...

Les actions de la Société MERCi continuent de grimper. Le traitement HOPE est utilisé mondialement.

c'est la seconde fois que MERCi est mentionnée ...

votre chambre au Sud Est -> la porte est verrouillée (ok + tard)

les toilettes à l'Est

Pièce à couture au Nord Est -> vision fantomatique [votre mère avec un pull qui aurait put tenir au chaud à son bébé au cirque] - chaise se balance toute seule - vous voyez l'autre île par la fenêtre

Salon à l'Ouest -> télévision - vision fantomatique [votre père et votre mère, *Diane*]



magnétoscope (ok + tard)

chambre de vos parents au Nord -> les murs se tordent - prenez la clé en cuivre sur la table -> ...

la porte du couloir 1er étage Ouest est verrouillée (ok + tard) -> redescendez au ...

rez de chaussée #2

ouvrez l'horloge avec la clé en cuivre -> ...



bougez la grande aiguille jusqu'à avoir une vision fantomatique [un homme grand sortant de la bibliothèque (votre père ?)]

allez dans la salle à manger (Nord Est) -> en approchant de la table, vision fantomatique [vos parents et Max enfant en train de manger] - les peintures bougent

allez dans la bibliothèque juste à côté -> prenez la cassette vidéo tous publics & la clé en argent

couloir rdc Ouest -> pièce à vivre -> vision fantomatique [vos parents et Max enfant qui désire devenir médecin] - portrait de "l'affreux cousin" - photo de famille

remontez au 1er étage -> salon à l'Ouest -> insérez la cassette vidéo tous publics dans le magnétoscope -> cinématique [votre père vous surprend (Sarah) dans votre cachette secrète - vous lui demandez de ne pas la révéler à Max - votre père vous surnomme "citrouille"]

couloir 1er étage Ouest -> ouvrez la porte grace à la clé en argent -> montez l'escalier -> ...

le grenier

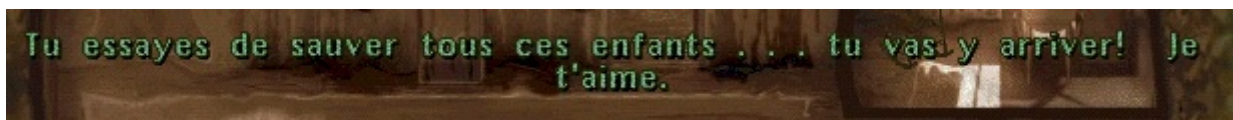
sans aucun doute la cachette secrète de Sarah ... prenez la clef en or sous la peluche d'ours -> déplacez le trampoline -> utilisez le pour passer de l'autre côté des cartons -> ouvrez le coffre à jouets avec la clef en or - vous prenez automatiquement poupée monsieur clown - vision fantomatique [Max enfant vous demandant de le suivre rapidement] -> cliquez sur les cartons juste à droite du coffre à jouets pour escalader ceux à gauche -> redescendez l'escalier du grenier ...

suivez les visions fantomatiques [Max enfant] jusqu'à la porte de votre chambre au Sud Est -> vision fantomatique [Max enfant vous ouvrant la porte - vos parents s'enlacent - vous êtes alitée] -> entrez -> une vieille maison de poupées - un autre coffre à jouets - un cheval à bascule se balance tout seul ...



donnez la **poupée de monsieur clown** à Sarah fantomatique -> vous vous excusez de le faire trop tard -> ...

vous redevenez *Max* adulte



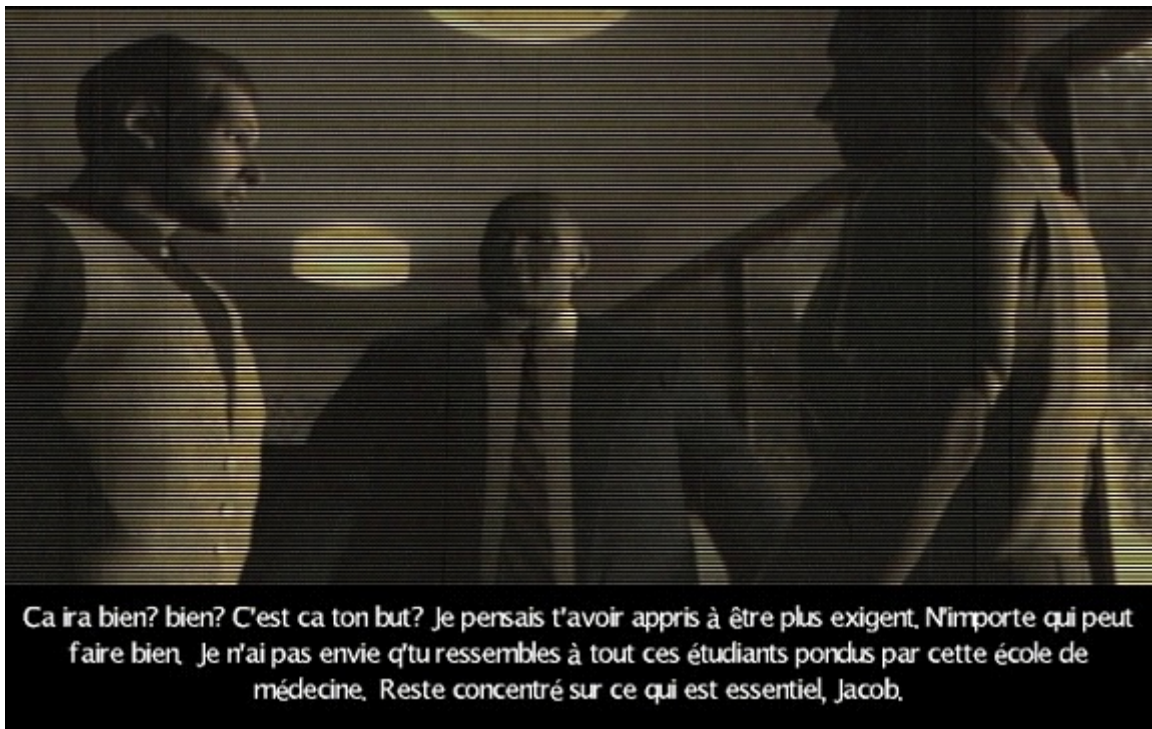
elle vous parle une dernière fois ...

le laboratoire

vous êtes près du cadavre de *Sarah* - il est temps pour vous d'affronter le futur

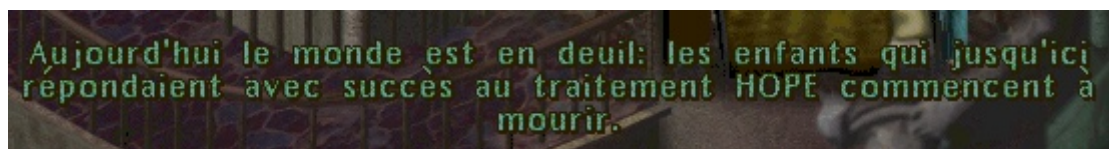
avancez -> deux **gargouilles crachent de l'eau** - une **grille** fermée (**ok + tard**) -> Sud Est -> la **porte** s'ouvre, entrez -> ...

potrait au mur -> **cinématique** [*Jacob* avec une autre personne - son père entre dans la pièce et lui passe un savon]



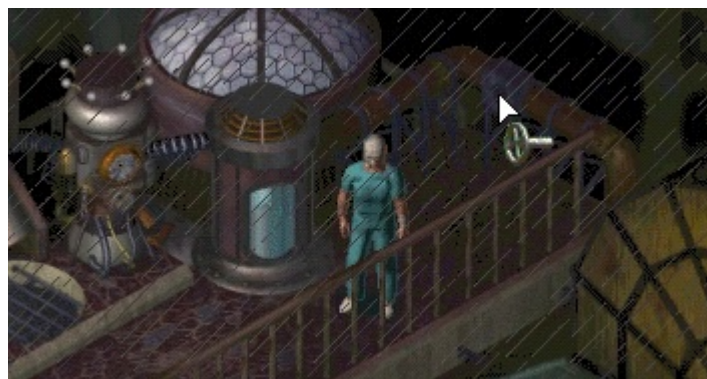
le **portrait** se détache du mur -> prenez la **valve**

utilisez la **radio** -> ...



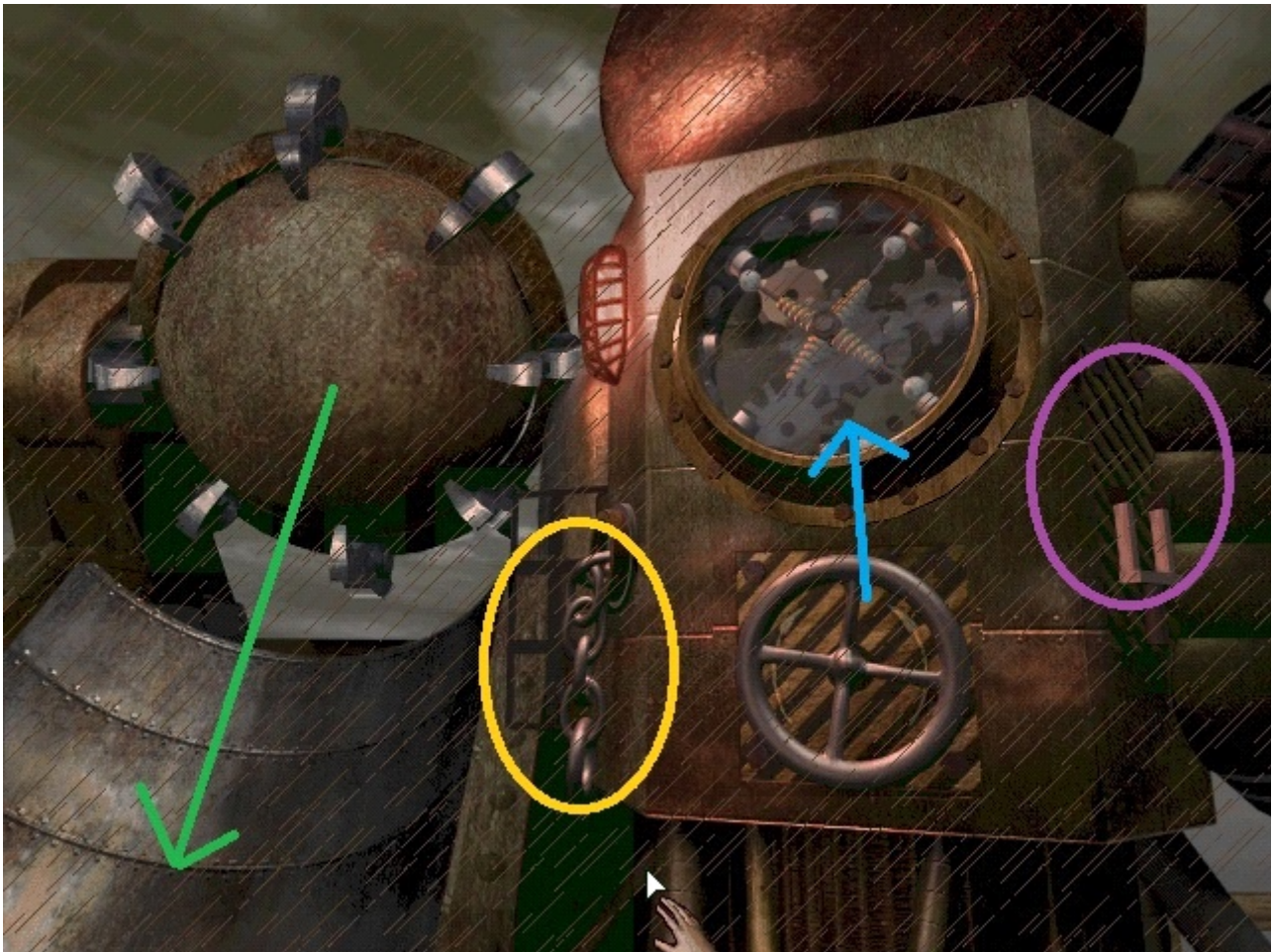
c'est la seconde fois que vous entendez parler du traitement HOPE

sortez -> escalier Ouest -> ...



observez la **structure centrale** -> ...





manifestement, il faut libérer la pierre pour qu'elle tombe dans le "tobogan" de la structure de gauche (flèche verte sur l'image) - la pierre est maintenue par 8 crochets - il faut donc arriver à tous les écarter

la valve sert à faire tourner les 4 branches du cadran (flèche bleue sur l'image) sur 8 positions qui correspondent à celles des 8 crochets maintenant la boule

le cadran -> une des branches n'a pas de boule au bout, elle n'a pas d'effet - les 3 autres inversent la position des 3 crochets affectés symétriquement parlant

la chaîne (rond jaune sur l'image) réinitialise la position des crochets / le levier (rond violet sur l'image) valide votre choix sur le cadran et inverse la position des crochets sélectionnés

une fois tous les crochets écartés, la boule tombe -> la grille en dessous se lève -> allez y -> ...

le laboratoire vous fait penser à un abattoir -> cinématique [le docteur Morgan et Max venant de loucher une manipulation ...]

Oh, j'avais l'habitude de loucher mes tests constamment. Mais je me suis entêté et j'ai appris de mes erreurs. T'es mon élève le plus brillant, Max, et c'est toi qui a le plus de potentiel parmi tes camarades. Allez, viens, on a encore beaucoup de travail.

inspectez la salle d'opération -> magnétophone sur le bureau -> ...

Les autorités locales sont de plus en plus suspicieuses, quant aux événements qui ont lieu à l'asile. Pour pouvoir continuer mes recherches sans répit, je dois changer le code de la porte arrière du labo, et transporter quelques corps au crematorium avant que le shériff ne vienne inspecter.

Les tableaux aussi doivent être effacés pour qu'on ne lise pas le codes cryptés de- Dr. Morgan Docteur Morgan! On a cherché partout . . . sans pouvoir le trouver?! Quoi?! C'est la troisième fois cette semaine. Mais il . . . je veux dire . . . peut être. Épargne-moi ton discours! Pauvre abruti! Un homme ne disparaît pas - Écoutez . . . toute petite chose . . . Sortez-moi ce misérable d'ici! Il est trop vieux pour mes expériences!

Quant à mon patient, je le retrouverai moi-même!! Et ça? On devrait pas tout nettoyer? Avant l'inspection? Je sais! On nettoiera après l'avoir trouvé!

docteur Morgan, un infirmier et un vieux patient ...

l'information importante, ce sont les codes cryptés sur les **trois tableaux** (du *docteur Morgan*) -> ...

consultez le **tableau de gauche** -> en cliquant au hasard dans le texte, vous vous apercevez que certaines lettres sont sélectionnables (**une fois chacune**) ... -> rapidement, vous constatez que ce sont celles en majuscule -> ...



cliquez sur les (7) majuscules de préférence dans l'ordre d'apparition dans le texte -> ordonnez éventuellement le texte en bas pour obtenir "du salut" -> **au son de sa voix, Max est satisfait**

tableau central -> ...

Echec de mes deux premières expériences. Si ces complications imprévues n'étaient survenues dans l'exploration de leur cerveau, mes deux patients seraient encore en vie. Trouver un remède passe souvent par la perte de vies humaines. J'étais dans l'erreur en pensant que les racines de la folie poussaient dans le cerveau. Et si la clef était . . . ailleurs? Un dédale d'avenues sombres s'offre à moi. Ne pas me presser, il me faut reprendre des forces avant de retenter l'expérience. Entreprendre toutes ces recherches m'a appris la patience. Sinon tout se perdrait dans une poursuite folle vers la solution.



E S T J E U N E S S E

cliquez sur les majuscules de préférence dans l'ordre d'apparition dans le texte (5 sont concernées sur les 9 présentes) puis au hasard ou séquentiellement depuis le début jusqu'à avoir toutes les lettres (total de 11) - attention : au moins une lettre est cachée dans une case vide -> au besoin, ordonnez les pour obtenir "est jeunesse" -> au son de sa voix, Max est satisfait

tableau de droite -> ...

Serais-je parvenu à la trouver? Enigme fuyante comme une souris courcée par un chat. L'opération conduit de la chair au muscle, puis aux os et enfin à la forteresse du cerveau. A aucun moment je ne vois le mal qui semble se maintenir un pas devant moi. Comment piéger ce que je ne vois pas? Le monstre débusqué, sorti de son antre, se flétrira et mourra comme une vulgaire plante. En avançant, il semble que l'âge de mes patients soit un facteur, les jeunes montrant moins de signes d'infection. Folie retranchée dans les ossatures vieillies des sujets âgés, rendant presque impossible le discernement entre les tissus sains et les tissus atteints.



L A C L E F

procédez séquentiellement, comme si vous épeliez le texte, cliquez sur chaque lettre et chaque espace du texte -> vous obtiendrez "la clef" et n'aurez pas à ordonner les 6 lettres -> au son de sa voix, Max est satisfait

vous pouvez saisir le code sur le boîtier de sécurité électronique près de la porte fermée en ordonnant la phrase correctement à partir des 6 mots que vous avez trouvé -> ...

Jeunesse est la clef du salut.

Cinématique [*Max* découvre une pièce secrète où sont stockés des fœtus - un *infirmier* le surprend et l'assomme - à son réveil, *Max*, attaché sur un table, subit une intraveineuse de la part du *docteur Morgan*]

la ruche

vous avez quatre bras, une queue, une corne, un seul oeil et des jambes de bovidé

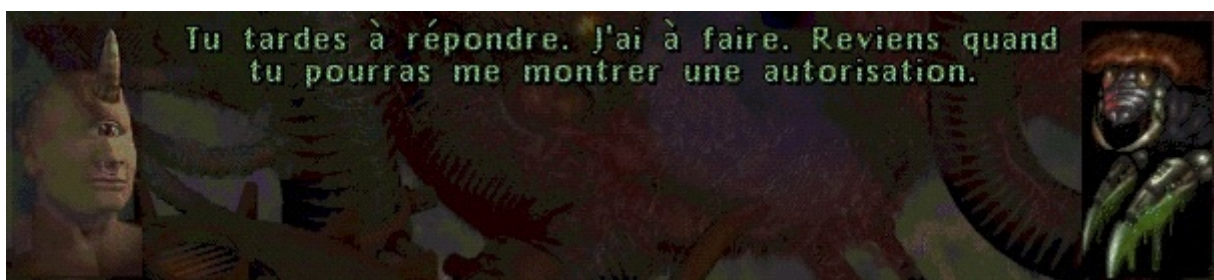


prenez le **harnais** sur l'**insecte** que vous venez de tuer ... avancez -> vous êtes détectés comme étant un garde bourdon du secteur 7 ...

bouton bleu -> l'entrée des **chambres de la reine** vous est refusé (**ok + tard**) -> descendez et passez sous le gros tuyau vers l'Ouest -> **1er bouton jaune** -> entrez dans ...

le bâtiment

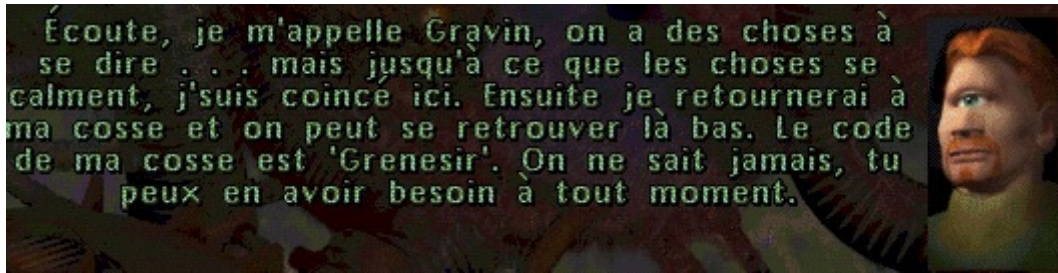
Chik tok, technicien cybernétique -> il cite *Gromma* - vous lui demandez d'améliorer votre **harnais** -> ...



il vous une autorisation pour entrer dans les **chambre de la reine** ... (**ok + tard**)

Gravin, un cyclope, vous explique pour le **harnais** et vous nomme - vous êtes *Grimwalll*, le héro de la

bande dessinée que lisait *Max* enfant



il vous donne le code de sa **cosse** (ok juste après)

prenez les **tenailles à insecte**

Sud Ouest -> une **grande machine** (ok + tard)

Sud - Sud Ouest -> **2nd bouton jaune** - accès refusé (ok + tard) / **3ème bouton jaune** - vous donnez le mot de passe de la **cosse de Gravin**, entrez -> prenez le **marteau à deux mains** et les **outils de Gravin** -> utilisez les **cristaux** -> **cinématique [journal télévisé des cyclopes -> l'entomologiste Gromma se dévoue pour contrer cette infestation d'insectes - un message de la femme de Gravin]**

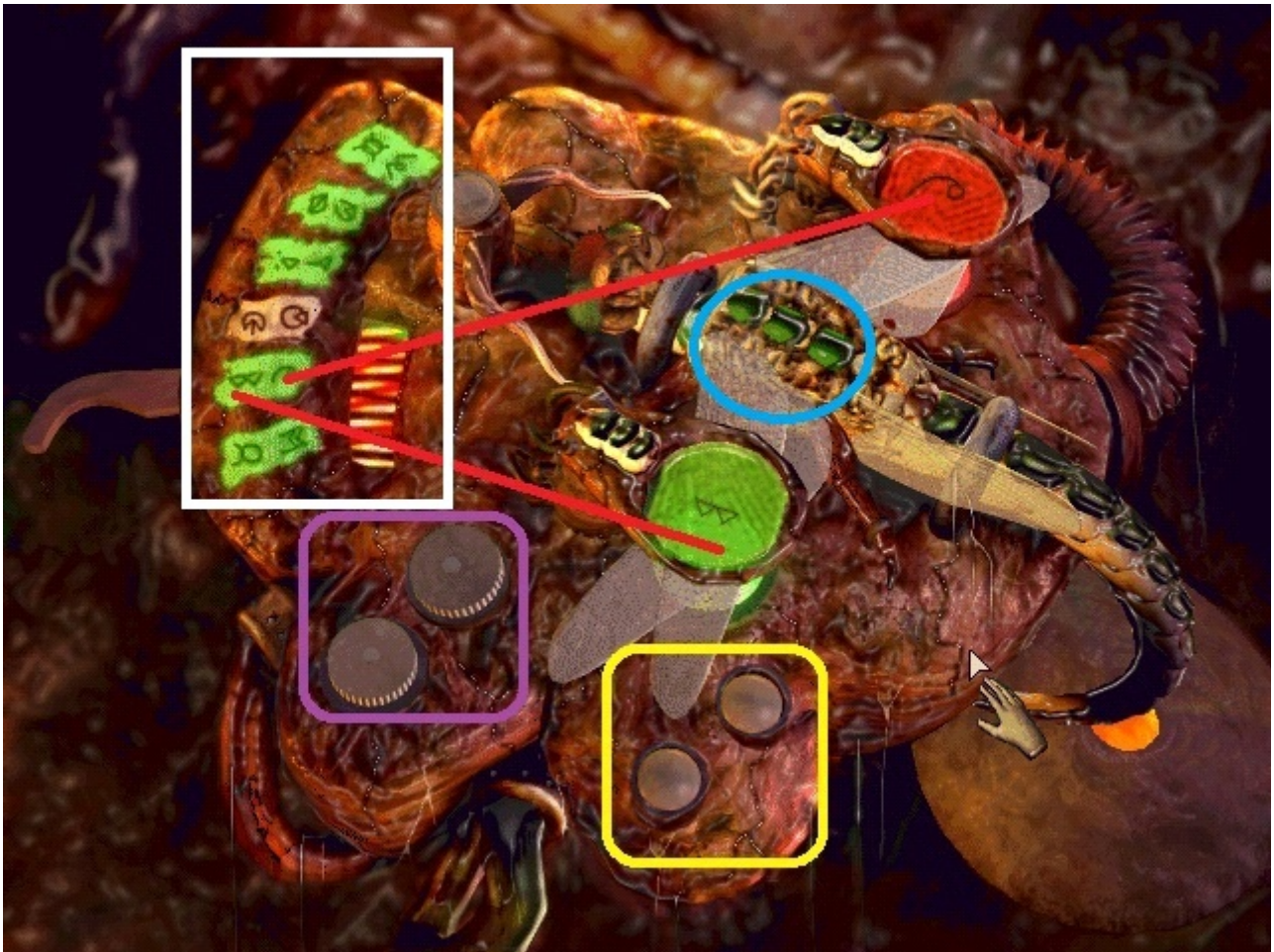
Nord -> **4ème bouton jaune** - la porte s'ouvre, entrez -> ...

le fourneau abomibable des insectoïdes

un insecte sur le **panneau de commandes** - deux insectes se servent d'un **soufflet** pour contrôler la température

un **tuyau fragilisé** tout juste réparé -> frappez le avec le **marteau à deux mains** -> utilisez le **soufflet** pour surchauffer le **fourneau abominable des insectoïdes** -> l'insecte du panneau de commande est vaporisé - ramassez son **bras mécanique** -> ...

manipulez le **panneau de commandes** ->



les 6 **rectangles blancs** à gauche avec 2 signes chacun (**rectangle blanc sur l'image**) doivent devenir vert - pour changer de **rectangle**, cliquez dessus ...

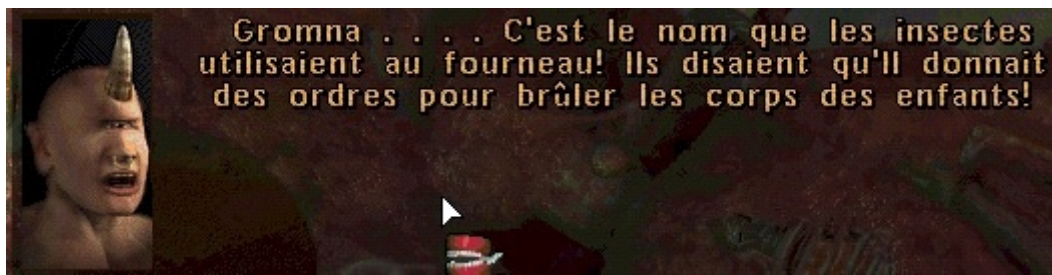
les deux signes de chacun des **rectangles** doivent correspondent à ceux des "cases" indiquées par les traits rouge sur l'image

trois **cloques vertes foncées** (**rond bleu sur l'image**) pour changer la série de signes dans les "cases" -> **les ailes bougent ...**

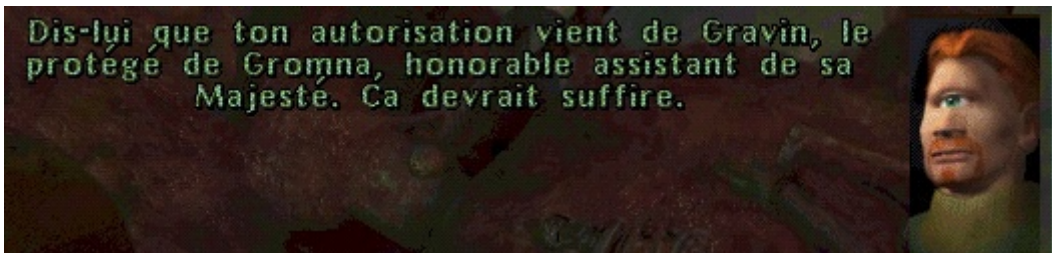
les **grosses molettes** (**carré violet sur l'image**) pour changer de couleur et de signe dans les "cases" -> **la couleur de la case n'a pas d'importance en soit ...**

les **petites molettes** (**carré jaune sur l'image**) pour valider votre sélection (**bas -> signe de gauche dans le rectangle sélectionné / haut -> signe de droite dans le rectangle sélectionné**)

le **fourneau abominable des insectoïdes** étant stoppé,retournez dans la **cosse de Gravin** -> il parle de la guerre de l'unique et de votre rôle dans celle ci - l'entomologiste *Gromma* et la *reine des insectes* doivent conclure un traité de paix demain

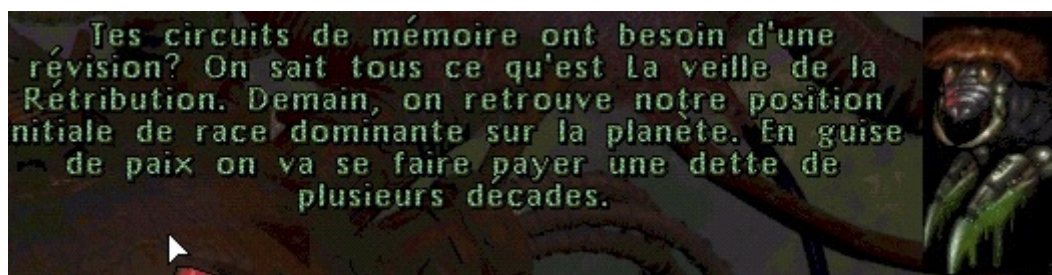


vous lui révéler la réalité du **fourneau abominable des insectoïdes** -> il souhaite une preuve plus tangible des mauvais agissements de *Gromma* (ok + tard)

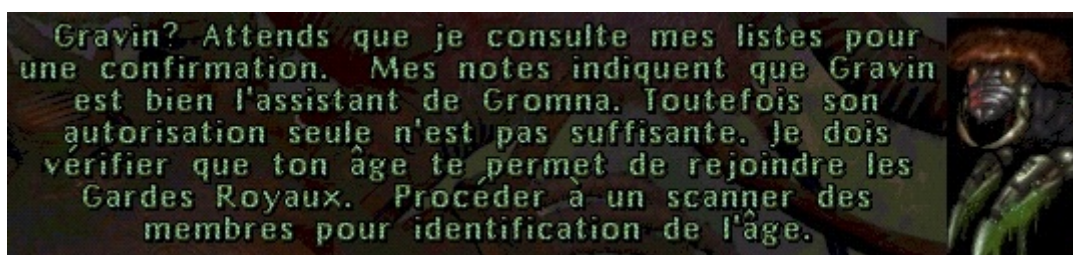


son plan pour obtenir une autorisation auprès de *Chik tok*

revenez dans le **bâtiment** -> vers *Chik tok*, technicien cybernétique -> **vous vous faites passer pour un robot** -> ce serait *Gromma* qui aurait construit les robots - il mentionne "la rétribution" ...



a propos de l'autorisation -> ...



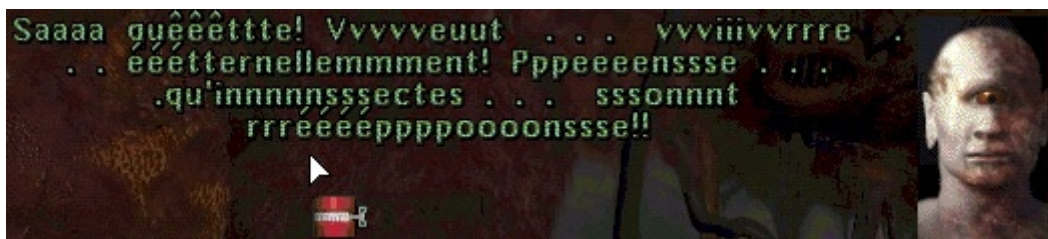
utilisez le **scanner** derrière *Chik tok* -> l'ouverture étant trop petite pour votre bras, utilisez le **bras mécanique** -> c'est ok ... *Chik tok* met à jour votre **harnais** -> celui d'un garde garde royal

cinématique [*Max* adulte et sa femme *Jennifer* font du camping - ils écoutent la radio qui parle des recherches du *docteur Morgan*]

Alors, le traitement nommé HOPE est supposé **décélérer** la croissance du DNVA permettant de doubler l'espérance de vie des enfants infectés!

chambres de la reine

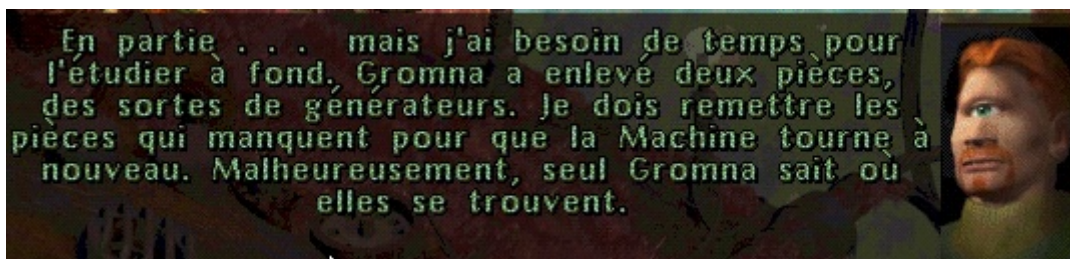
Gritza, un cyclope à moitié insecte -> il traite *Gromma* de traître - il clone les deux espèces dans l'optique de ...

cinématique [*Max* contestant les méthodes du *docteur Morgan* piquant un singe avec du sérum]

C'est l'énorme pièce de machinerie ronde qui se trouve en bordure de la ruche. Certains disent que ce sont les Faiseurs qui l'ont laissée là, d'autres pensent que c'est une source d'énergie. Ça émettait un étrange bourdonnement, mais c'est silencieux maintenant . . . hmmm.

Les notes de Gromna . . . disent que le générateur de son ouvre le tube de transport des vers.

allez à la grande machine (Sud Ouest) -> Gravin ...



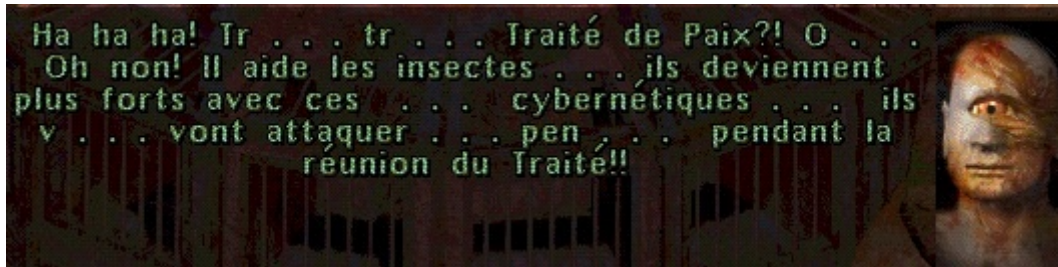
retournez aux **chambres de la reine** -> Est -> tube de transport de vers (des gouttes vertes en tombent) ->

appliquez y le **générateur de son** -> vous êtes aspiré ...

cinématique -> [*Gromma*, de mêmes formes que vous, disant "père est là"]

le corps de la bête

cyclope insectoïde ->



la **porte** est bloquée par un mur de vers vivants - à côté, des **larves qui font un léger bruit**

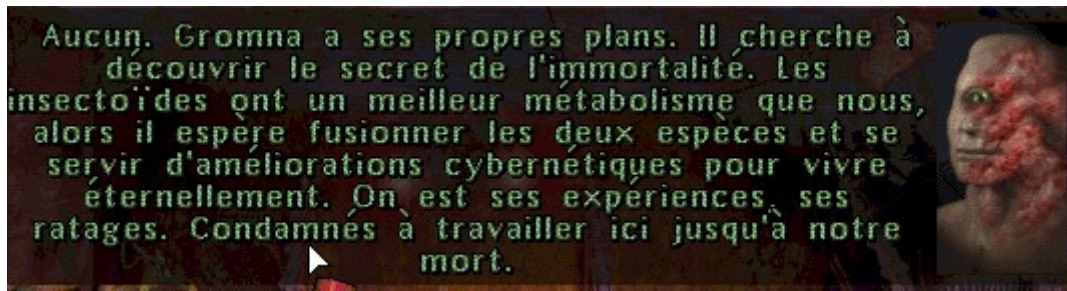
6 **cages** avec des enfants cyclopes insectoïdes enfermés "entonnant" une même mélodie -> là, il faut avoir l'oreille musical pour reproduire la mélodie sur les **larves qui font un léger bruit** ...



rouge - jaune - jaune - violet - bleu - vert

la **porte** s'ouvre, vous montez automatiquement par aspiration ... des enfants cyclopes sont cultivés - leur sang est aspiré par *la reine*

Grella, une cyclope insectoïde contrainte de s'occuper de cet élevage ...

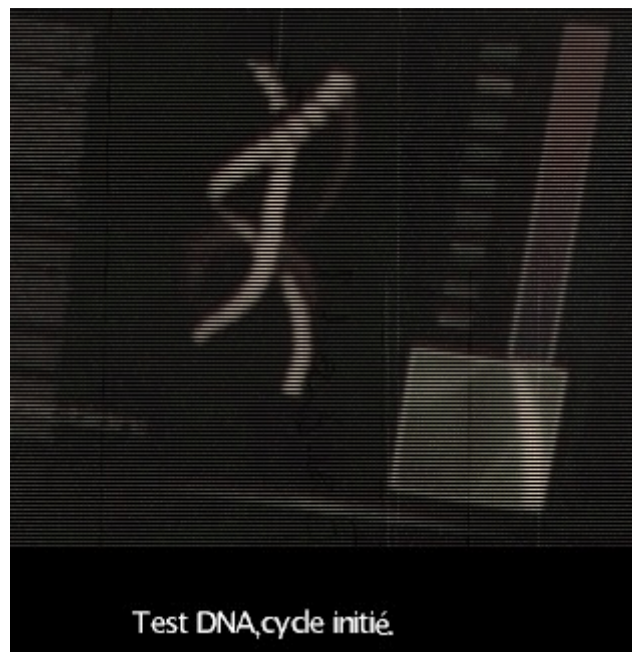


elle est sous l'influence de *la reine* - sa destinée est la démence

utilisez les **outils de Gravin** sur la **petite machine** à côté et récupérez une **pièce de machinerie**

redescendez via le **5ème bouton jaune** à l'Ouest -> utilisez le **générateur de son** sur les **intestins du monstre (Est)** -> retournez vers la **la grande machine (Sud Ouest)** -> le pont s'est effondré -> lancez la **pièce de machinerie** à **Gravin**

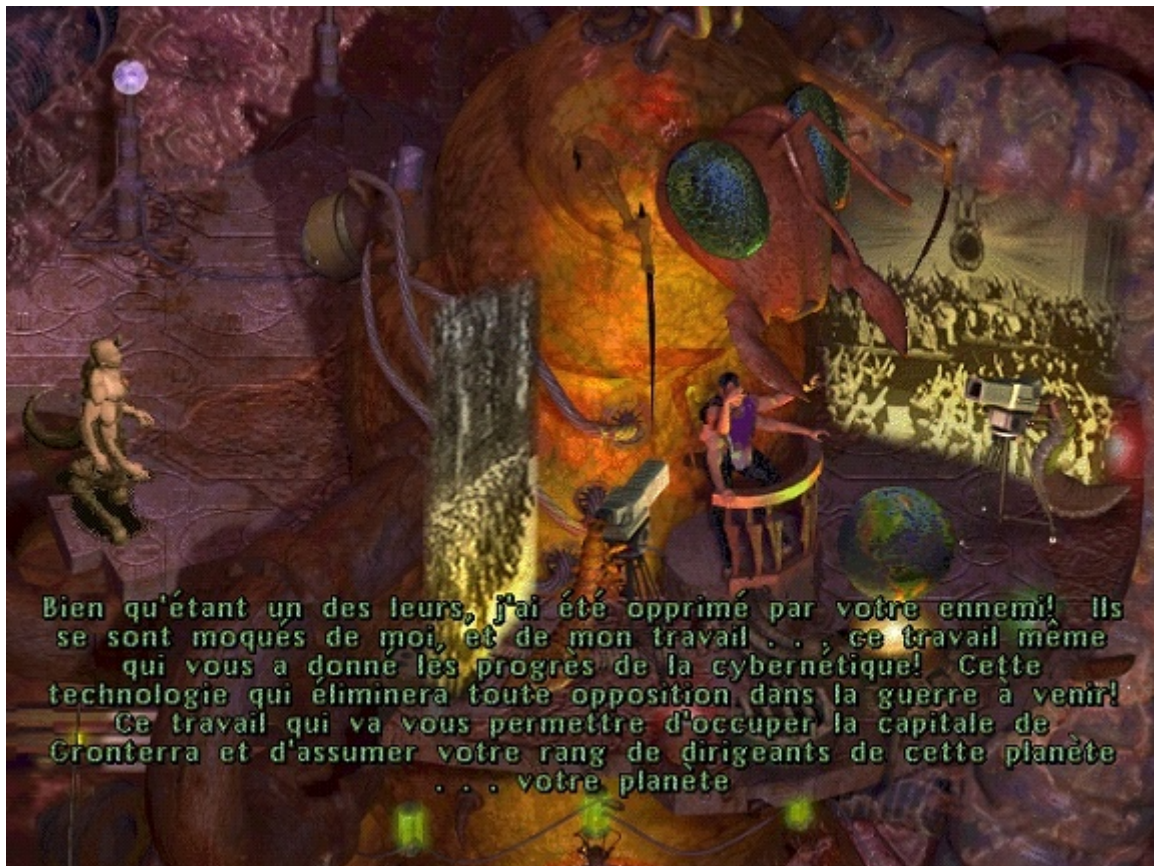
cinématique [*Max effectue test DNA ...*



il échoue - la cohésion moléculaire est négative]

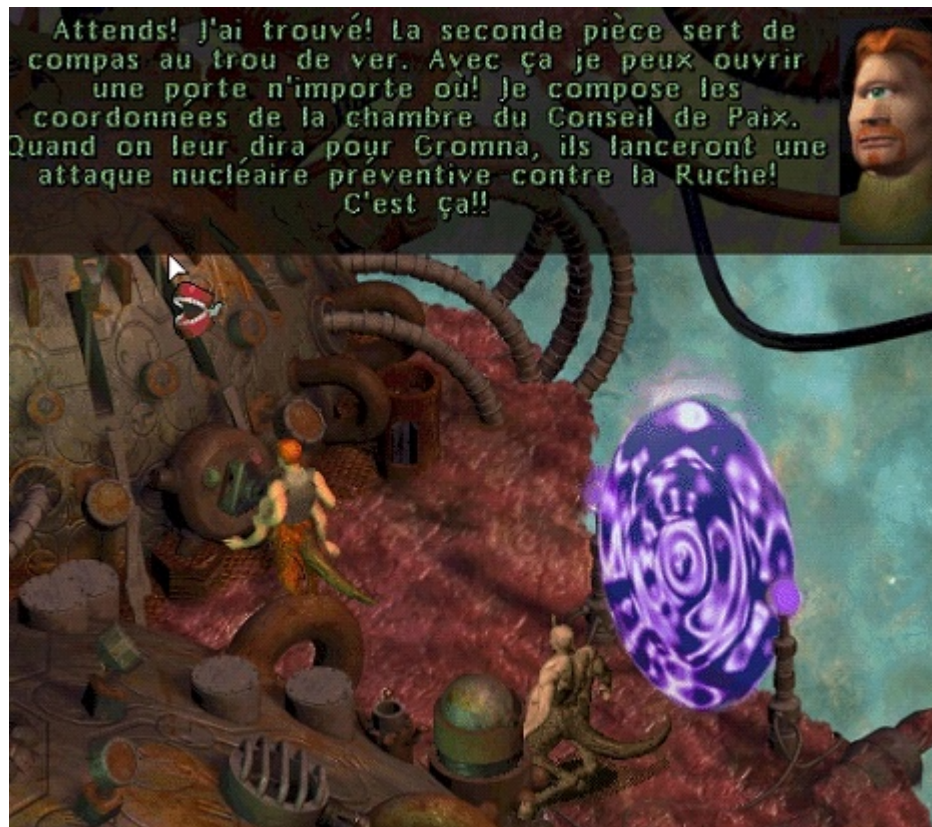
un **1er portail** apparaît - selon *Gravin*, il manque encore une pièce ...

remontez dans les **chambres de la reine** -> Nord Ouest -> montez à **la corde** -> ...



Gromma, sous la tête de la reine, harangue les insectes (cybernétisés) sur un plateau de retransmission télévisée ...

arrachez le **contrôle** juste devant vous -> **automatiquement**, un **2nd portail** apparaît qui vous dépose au **1er portail** - vous installez le **contrôle** qui sera ainsi relié à la **grande machine**



cinématique [bombe nucléaire sur l'entrée de la ruche]

cinématique [Max semble avoir trouvé quelque chose en regardant une vieille photo]

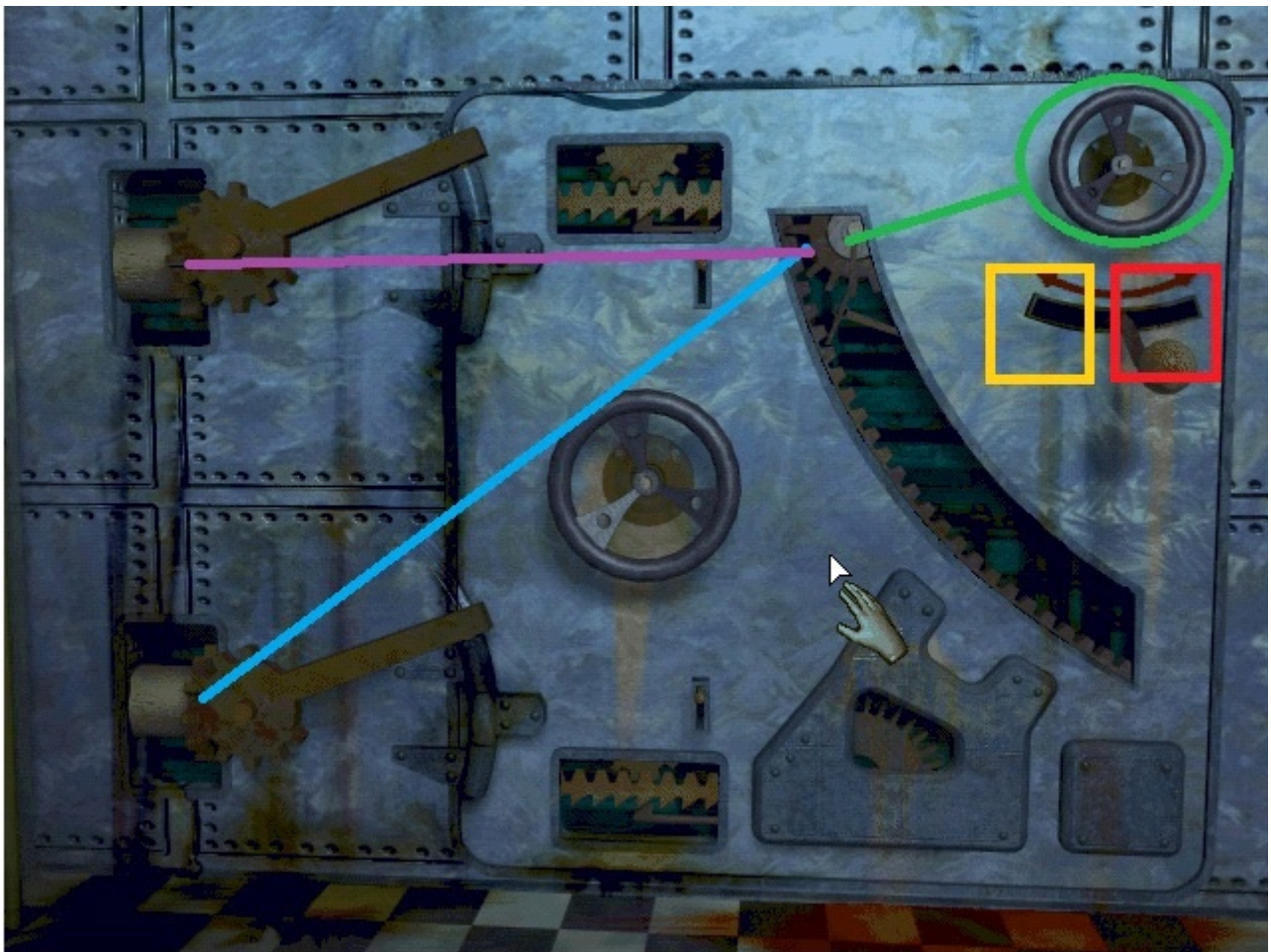
la morgue et le cimetière

vous êtes *Max* adulte sous forme humaine ... vous vous extirpez du tiroir 008 de ...

la morgue

approchez de la *femme sur le bancard* -> elle vous met en garde - vous avez froid > ...

la porte sécurisée -> ...



la vanne haut droite (rond vert), le levier côté gauche (carré jaune) et le levier côté droit (carré rouge) -> ...

vanne haut droite -> positionnez le repère en haut (trait vert) -> levier côté droit déplace la roue dentée basse sur la droite (trait bleu) -> faites cela 4 fois : les roues dentées basses s'entremêlent entre elles !

vanne haut droite -> positionnez le repère en haut (trait vert) -> levier côté gauche déplace la roue dentée haute sur la droite (trait violet) -> faites cela 4 fois : les roues dentées hautes s'entremêlent entre elles !

tournez la vanne centrale, la porte sécurisée s'ouvre (si ce n'est pas le cas, changez la position du repère grace à la vanne haut droite -> tournez à nouveau la vanne centrale ...) -> sortez dans le petit couloir - un tuyau froid à votre gauche (ok + tard) -> allez en face -> ...

le crématorium

des corps numérotés emballés sur le mur Nord (ok + tard) - des leviers pour faire fonctionner l'incinérateur (ok + tard) -> ramassez la clef à molette dans la boîte à outils -> revenez dans le petit couloir et dévissez le coude du tuyau froid avec la clef à molette -> allez au Sud -> ...

un bureau

cinématique [lors d'une réunion, le financement de son département de recherche étant revue à la baisse , Max menace le docteur Morgan de quitter le projet MERCI qui a un but lucratif - le docteur Morgan évoque

...

Je ... je peux pas croire que c'est ce que tu penses de moi, Max ... On est amis. Tu exagères tout ça en prenant tout personnellement. Ta sœur n'est pas morte du DNVA, Max.

le décès de sa sœur Sarah] <- confirmation de ce que le joueur pouvait penser

prenez l'urne en cuivre vide -> consultez les documents sur l'estrade marron -> document avec le chiffre 2 qui correspond à l'aube - document avec le chiffre 3 mentionne le Roi sur son trône et le monde à ses pieds - document avec le chiffre 4 se rapportent à la perception et son symbole, l'œil -> prenez le buste en métal de Morgan et les allumettes sur la table -> vous remarquez que le mur Est est fragile -> projetez y le buste en métal de Morgan et cela, deux fois -> vous avancez automatiquement à l'extérieur, ça sent le gaz -> tournez la vanne et ramassez le joint de tuyau en U que vous poserez sur le tuyau froid du petit couloir -> ...

le crématorium -> actionnez les leviers pour faire mettre en fonctionnement l'incinérateur -> ouvrez la trappe de celui ci - prenez le corps numéroté emballé du milieu soit le n° 7 -> automatiquement, vous l'incinérez -> attendez un peu puis rouvrez la trappe -> en fouillant les cendres, vous ramassez un œil de verre

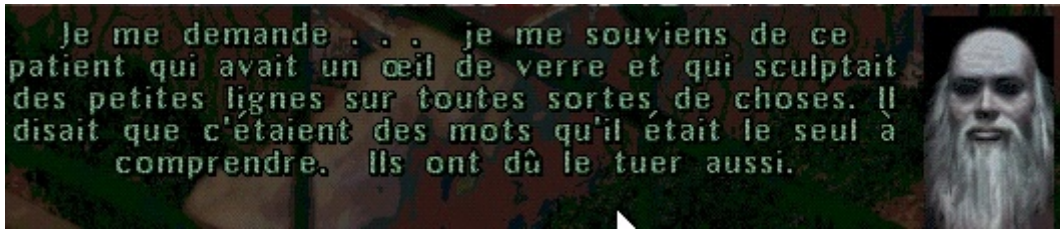
retournez à la Morgue -> la température est devenue acceptable -> ouvrez les tiroirs un par un et séquentiellement depuis le 001 -> dans le 005, Arthur Patrick, faisait sa sieste sur le toit quand ...

Possible . . . J'en suis pas sûr . . . il pleuvait . .
. ça sentait le sang . . . Le Docteur Morgan
était là. Il m'a regardé et m'a dit que j'étais trop
vieux pour c'qu'il voulait . . . je . . . je me
souviens qu'il tenait une tête humaine! Et après
je crois que je me suis évanoui. Ils devaient me
croire mort. Et puis me voilà dans ce tiroir! Et
mort de trouille!



il dit aussi qu'un bruit de raclures et des crissements venait d'un autre tiroir ...

après le tiroir 006, ouvrez le tiroir 007 (même n° que celui du corps numéroté emballé que vous avez incinéré) -> utilisez les allumettes sur l'intérieur du tiroir 007 -> vous vous couchez automatiquement à plat dos sur la planche et examinez l'intérieur du tiroir 007 -> des écritures bizarres ... -> revenez vers Arthur Patrick -> a propos de celles ci, il vous informe ...



retournez dans l'intérieur du tiroir 007 et lisez les écritures bizarres ...



à travers l'œil de verre

"un homme un beau jour - un arbre planta - il parlait avec lui - en vers respectueux - peu avant sa mort - il me fit état - des vers qu'il murmurait - à l'arbre respectueux - approche doucement - et chuchote ces mots -
Arbre tu m'entends ? - éloigne ces oiseaux"

le cimetière

Ouest -> pierre tombale de Stéphane B. musicien - pierre tombale illisible -> il vous faut de la suie pour frotter
-> ok + tard

Est

pierre tombale d'Eric R. - sculpture d'une femme sans chemise ("qu'est ce qu'elle tient ?") - un rayon de lumière devant elle (ok + tard)

l'arbre qui bouge -> vous lui dites automatiquement la phrase des écritures bizarres (celle liée aux oiseaux) ->

Idiot! La lumière. Elle se trouve dans le cœur des anciens, puissants guerriers. Eux seuls comprennent le vrai sens du sacrifice.

Liberté, mouvement et croissance. Mes membres ne demandent qu'à s'étirer vers la lumière nourissante du soleil, mais je dois rester ferme, de peur de perdre ma place dans ce bosquet. Je suis celui qui doit demeurer en place.

Avidité, orgueil, méchanceté, ces aspects de l'humanité qui menacent toute vie. Je demeure et personne ne passe . . . sauf un.

... le créateur ... connaître son nom vous permettra de passer

derrière l'*arbre qui bouge*, vous apercevez un *cœur en cristal* (ok cf. ci dessous)

Centre -> une *porte* verrouillée (ok + tard)

retournez au *crématorium* -> ouvrez la *trappe* de l'incinérateur -> utilisez l'*urne en cuivre vide* pour prendre les *cendres* -> revenez à l'Ouest du *cimetière* -> utilisez l'*urne en cuivre remplie de cendres* pour gratter la *pierre tombale illisible* ->



allez dire ce nom à l'*arbre qui bouge* -> c'est son créateur, celui qui en plantant des graines lui a donné la vie -> il s'écarte -> prenez le *cœur en cristal* (un prisme qui focalise la lumière) -> orientez le avec le *rayon de lumière* -> qui, en se réfléchissant sur ce que tient la sculpture d'une femme sans chemise dans sa main ouvrira la *porte* au Centre -> allez y -> ...

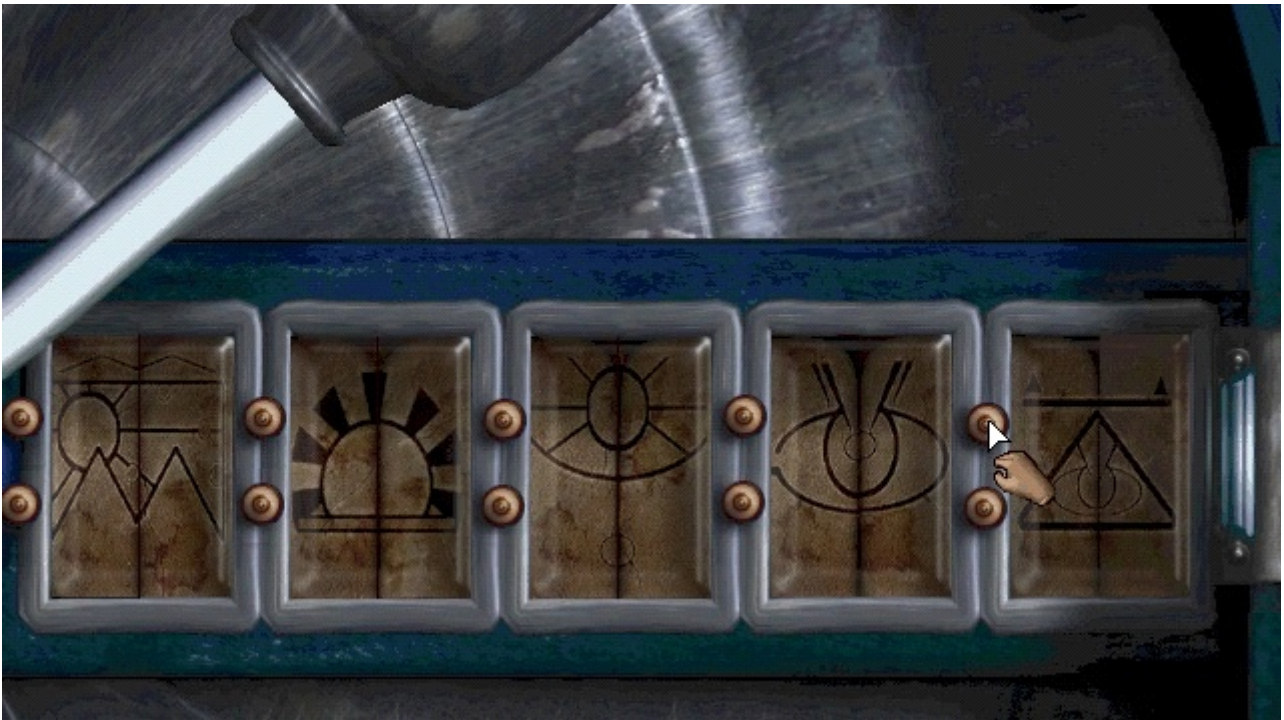
la salle du *calendrier Aztèque*

le *docteur Morgan* s'échappe en se téléportant ...

une *statue d'un guerrier Aztèque* - un *globe* avec des marques au crayon sur l'Amérique centrale - le *téléphone* est coupé - un *dessin des 5 symboles* pour utiliser le *calendrier Aztèque* - document avec le

chiffre 1 mentionnant que la Terre est représentée sous la forme de montagnes jumelles

utilisez le **calendrier Aztèque** -> pour les symboles, il faut se référer aux indications données dans les 4 documents avec un chiffre - le 5ème et dernier symbole s'affichera tout seul ...



seuls les 10 boutons sont utilisables - ils permettent de changer les séries de symboles -> ...

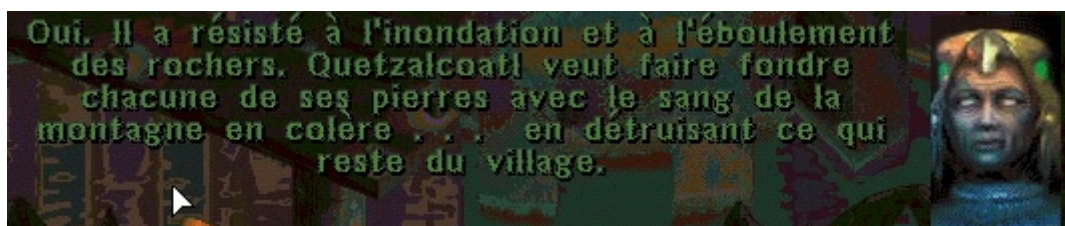
1. la terre représentée par les Montagnes - 2. le levé du Soleil - 3. le Roi domine le monde sur son trône - 4. l'œil de la perception - 5. ?

le village perdu

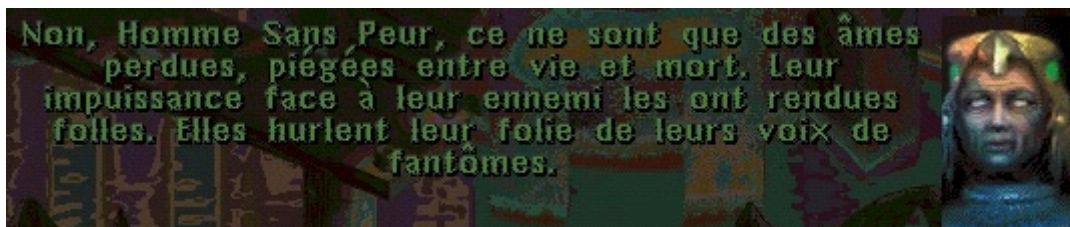
vous êtes un guerrier Aztèque

l'Oracle ...

Teteo, l'oracle du **village perdu**, vous nomme *Olmec*, le guerrier sacré - elle dit que *Quetzalcoatl* se sert de sa magie pour libérer le sang de la terre qui nous tuera tous -> ...



il est fait mention des guerriers Otomni têtes rasées -> ...



il ne resterait qu'un seul homme dans le village perdu ... sortez de là -> ...

extérieur du village perdu

Nord Est -> 4 feux sacrés - 1 éteint

prenez le pont -> en face, à l'Est, parlez à l'esprit de Huitzilop



un vétéran, jeune frère de Mixcoatl ... il a honte de n'avoir put battre un guerrier

au Nord -> une douve vous empêche d'atteindre le Temple de l'eau (ok + tard)

au Centre, la statue de Quetzacoatl (ok + tard - elle sera détruite ...) -> ...

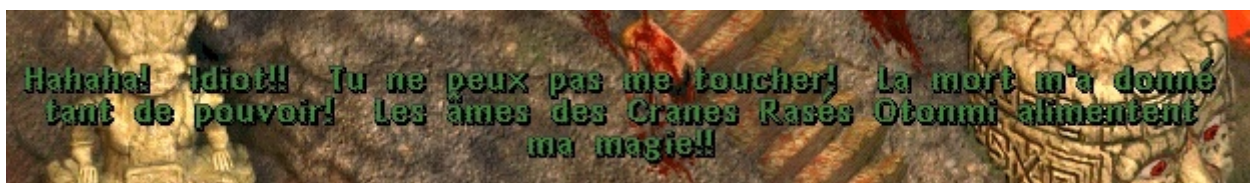
juste au Nord -> l'esprit de Mixcoatl se dit être le plus âgé, être un chef de guerre et chef du clan -> c'est le frère aîné d'Huitzilop ... il a la même honte

un peu plus au Nord -> la douve -> vous ne pouvez parler à cet esprit trop éloigné (ok + tard)

Nord Ouest -> un arbre qui pousse dans la lave (ok + tard)

Ouest

un autel ensanglanté - 2 grosses têtes - escalier montant encadré de corps profanés des guerriers - une statue instable (ok + tard) -> Quetzalcoatl vous repousse ..



vous pensez qu'il pourrait exister un objet comme une amulette pour contrer sa magie ...

l'esprit de Xilonen se dit être le plus jeune et sans expérience - il est déshonoré et maudit par le fait d'être

mort à sa première bataille

en allant vers le Sud -> l'*esprit d'Ometoch*, jeune et sans peur - il est un peu plus âgé que *Xilonen*

Sud -> devant un **totem** -> l'*esprit de Tepictoc*, un guerrier pêcheur, ne veut pas dire le nom de son épouse - il est jeune mais plus vieux qu'*Ometoch* - gardant l'accès au **Temple du vent**, il vous demande de lui ramener le **collier de son épouse** (ok + tard via un *tiers*)



fabriqué par un artisan

Sud Ouest -> le **Temple du Jaguar** (ok + tard) -> ...



...

le village perdu

1ère maison -> la *femme de Tepictoc*, pleine de chagrin, parle du **Temple de l'eau**

2nde maison -> la *femme du chef par défaut* - leur fille est morte écrasée sous les rocs mais elle sent qu'elle est vivante (ok + tard) - son mari, *maçon* de son état, est le *chef par défaut* - demandez lui de ramener, à

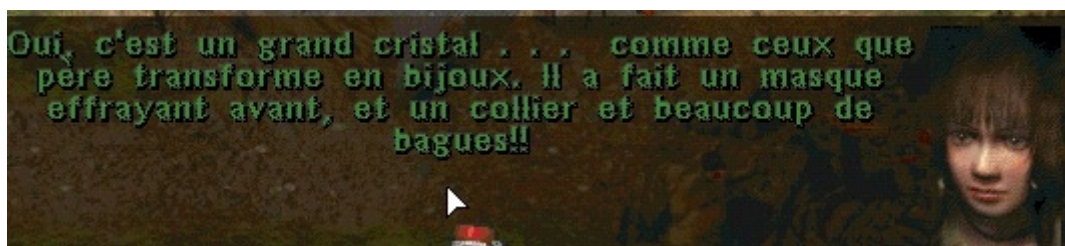
elle, le **collier de son épouse**

la cour -> ramassez **bol de cuivre vide** -> l'*épouse de Tezcatl*, un sorcier père de deux grands guerriers, veut combattre *Quetzacoatl* avec sa magie - elle se prépare un baume ...

revenez vers l'*esprit de Tepictoc* -> dites lui a propos du **collier de son épouse** -> ... -> poussez le **totem** -> un pont est formé -> allez y -> écartez les **rochers** bloquant l'accès au **Temple du vent** -> entrez -> **cinématique [Coatlicue, la fille du *maçon, chef par défaut*- vous la ramenez jusqu'à lui]**

2nde maison -> la *femme du chef par défaut* a de nouveau espoir

1ère maison -> la *femme de Tepictoc* va mieux / *Coatlicue*, propos du **Temple du vent** -> ...



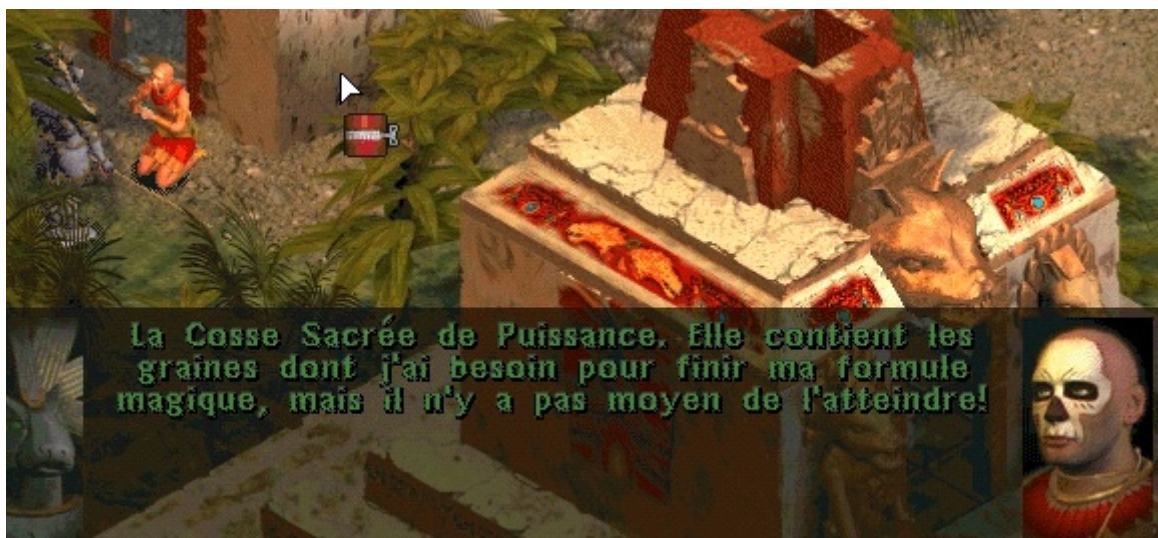
elle mentionne aussi aimer la musiques produite par les gongs

retournez au **Temple du vent** -> faites vibrer les **gongs (6)** de façon a ce qu'il entre en résonance et fasse éclater le **cristal** -> récupérez le **totem du vent**

votre salut semblant passer par *Tezcatl*, le sorcier, il vous faut le trouver ...

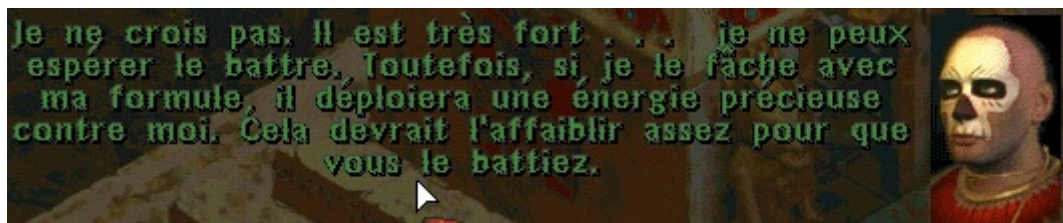
à l'**extérieur du village perdu** - passez derrière le **temple du jaguar** - "chemin caché" à l'Ouest de *Xilonen* -> ...

tout à l'Ouest -> *Tezcatl*, le sorcier -> ...



la **cosse de puissance** pousse sur **arbre qui pousse dans la lave (ok + tard)**

il dit qu'il faut exécuter le rite des guerriers pour l'atteindre et que le *maçon, chef par défaut*, le connaît



il vous expose son plan ... sa formule est celle de l'esprit du feu, une énergie mystique formée par les âmes des morts

a propos des **Temples**, il vous indique que *Quetzalcoatl* craint les **totems** qui représentent la pureté des dieux

il va logiquement vous falloir posséder tous les totems ainsi que la cosse de puissance ...

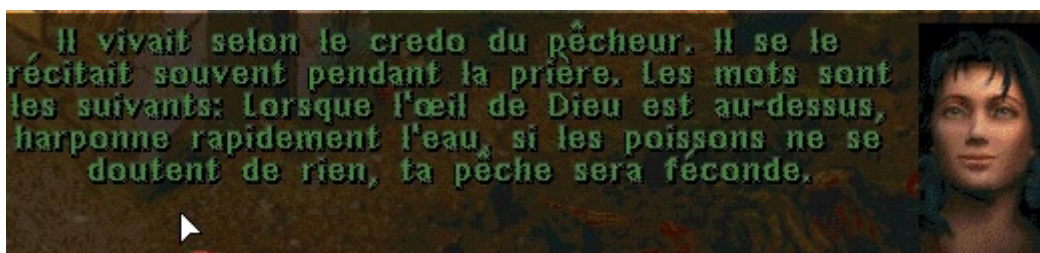
retournez au **village perdu** -> le *maçon, chef par défaut* -> vous avez fait un acte de bravoure en sauvant sa fille, *Coatlucue* - pour qu'il effectue le rituel des guerriers, il vous faut aussi nommer les 6 *guerriers* qui vous ont précédé dans la lignée -> il vous en manque un, sans aucun doute celui près du **Temple de l'eau** ... ->

extérieur du village perdu -> Ouest -> poussez la **statue instable** - la lave s'écoule jusqu'au dessus de la douve du **Temple de l'eau** formant ainsi une passerelle -> allez y -> *esprit de Centeotl*, féroce guerrier du clan des crânes rasés Otomni - il est plus ancien que *Tepictoc* et plus jeune qu'*Huitzilop* -> **tant que vous êtes là**, regardez les **images gravées dans la pierre** sur la face Ouest du **Temple de l'eau** <- c'est incompréhensible pour vous à l'instant T

revenez au **village perdu** -> le *maçon, chef par défaut* -> nommez les 6 guerriers qui vous ont précédé dans la lignée, du plus jeune au plus ancien -> *Xilonen* - *Ometoch* - *Tepictoc* - *Centeotl* - *Huitzilop* - *Mixcoatl*).-> automatiquement, il effectue sur vous le rituel des guerriers à l'**Oracle**

vous êtes à l'**extérieur du village perdu, au Nord Est** -> allez au **Nord Ouest** -> traversez la lave et prenez la **cosse de puissance** sur l'arbre qui pousse dans la lave -> apportez la à *Tezacatl*, le sorcier, **tout à l'Ouest** -> il procède à sa formule et s'en va défier *Quetzalcoatl* - **cinématique [il se fait rembarquer et fini sur l'autel ensanglanté]** - **manifestement, son plan a totalement échoué** - parlez lui avant qu'il décède -> il mentionne le **masque de mort de Quetzalcoatl** qui en tire son pouvoir - il serait dans le **labyrinthe** - collecter le **sang de Tezacatl** grace au **bol de cuivre vide** -> retournez **tout à l'Ouest** - maintenant que vous pouvez le faire, entrez chez *Tezacatl*, le sorcier -> prenez le cœur **de cristal**

concernant les **images gravées dans la pierre** du **Temple de l'eau** -> demandez des explications à l'*esprit de Tepictoc*, le guerrier pêcheur, au **Sud** -> il vous incite à dire le "credo" -> allez au **village perdu** -> l'*épouse de Tezacatl* s'est suicidée - parlez du "credo" à la *femme de Tepictoc* **qui vous avait déjà parlée du Temple de l'eau** -> ...



...

retournez à l'extérieur du village perdu -> **Nord** -> le **Temple de l'eau** -> les **images gravées dans la pierre** -> il vous enfoncer les gravures dans l'ordre du "credo" -> ...



le bouton ne sert que si vous vous êtes trompé ...

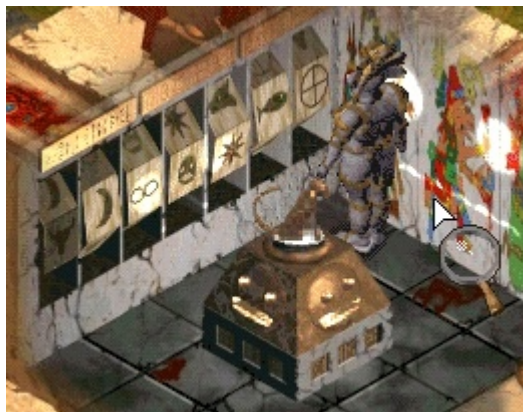
"oeil de dieu", la 5ème - "harponne", la 3ème - "l'eau", la 1ère - "les poissons", la 2nde - "doutent de rien", la 6ème (**une nasse**) et enfin, "féconde", la 4ème ...

le **Temple de l'eau** vous est ouvert -> entrez en vous positionnant sur la **plaque à pression** -> prenez le **poisson rubis** et le **totem de l'eau**

Sud Ouest -> le **Temple du jaguar** -> placez le cœur **de cristal** dans le **bol de droite** - versez le contenu du **bol de sacrifice rempli du sang du sorcier-guérisseur** dans le **bol de gauche** -> entrez -> des **fresques d'anciens héros (vous n'y êtes pas ...)** - le **totem du jaguar** est scellé -> il vous faut trouver la combinaison des 7 **roues** -> si vous faites défiler les signes sur une **roue**, vous remarquez que vous les avez vu en arrivant -> ...



"là" ... il vous suffit de les répéter, dans le sens de la montée, sur les **roues** -> ...



tête de bœuf - croissant de lune - 8 horizontal - cagoule - étoile - poisson - cible

prenez le **totem du jaguar** -> cinématique [un "rayon cosmique" relie les 3 **Temples** - la statue de *Quetzacoatl* est détruite]

Quetzacoatl est toujours vivant ... -> **Centre** - à l'emplacement de l'ex statue de *Quetzacoatl*, une plaque avec des motifs -> placez y le **totem de l'eau**, le **totem du vent** et le **totem du jaguar** -> vous sautez automatiquement -> ...

cinématique [un archéologue explore un site antique souterrain à l'aide d'une lampe - il ouvre une porte en appuyant sur l'œil d'une tête sculptée - il prend des photos - cet archéologue est l'homme de la vieille photo cf. toute fin de **la Ruche** - **Max** la regarde, il s'exclame "c'est facile" - modifie des paramètres et effectue un test DNA ... la cohésion moléculaire est affirmative - il enregistre les données sur un Dvd - même scène qu'au lancement du jeu -> l'accident de voiture -> on voit en plus que les freins ne répondent pas]

le labyrinthe

vous êtes toujours *Olmec*, le guerrier sacré

allez jusqu'à cet **appareil** ...



allumez les **deux boutons jaunes** excentrés -> à droite, le **bouton blanc rectangulaire** s'allume -> appuyez dessus -> plus haut, une passerelle se forme vers l'Est et un gros poids se lève plutôt au Nord Ouest -> ...

revenez au point d'entrée -> côté Est de vous, ...



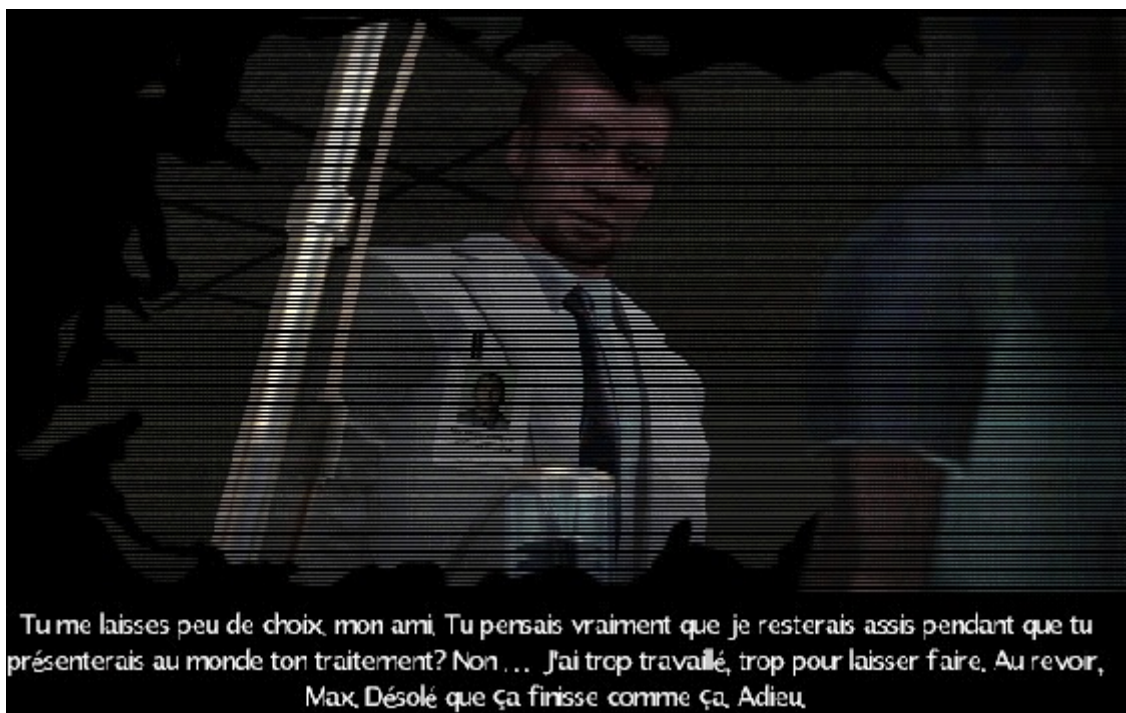
manipulez le **bras** de cette statue -> un poids à l'Ouest de lève -> allez y

un poids se baisse devant vous, faites le tour par le bas -> ...



1er levier (flèche bleue) ouvre un grille continuez -> ... -> 2nd levier (rond vert) bloque la grille dans la position actuelle -> avancez -> entrez dans la gueule orangée -> prenez le masque de mort de *Quetzalcoatl* - cinématique [vous le portez et annéantissez *Quetzalcoatl* à l'extérieur du village perdu]

cinématique [vision fantomatique de *Max*, habillé comme à l'asile, sa femme *Jennifer* et *Sarah* - elles disent qu'il s'est juste cogné la tête contre la cheminée, lui se remémore l'accident tout en étant persuadé que *Sarah* est morte]



cinématique [le docteur *Morgan* faisant une injection à *Max* juste après l'accident]

le gant



vous pouvez changer d'apparence ... actuellement, vous êtes *Grimwall*

prenez la passerelle -> cimetière -> pierre de tombale de *Travis W.* -> pierre de tombale de *Jeddah Driscoll* - le fantôme de *Jeddah Driscoll* apparaît sans tête -> 3 autres pierres tombales -> ...

Nord Est -> aire de jeu pour *enfants* - des citrouilles empalées avec des piquants devant -> devenez *Olmec* le guerrier sacré pour pouvoir avancer -> allez y -> les citrouilles du milieu s'éclairent tour à tour musicalement -> répétez la séquence sur elles pour qu'elles s'effacent -> prenez squelette humain que vous poserez sur le fantôme de *Jeddah Driscoll* -> un cercueil en ciment apparaît -> devenez *Grimwall* pour l'ouvrir -> prenez tête de la statue d'ange -> ...

vers le Sud -> un pont d'épines - devenez *Olmec* le guerrier sacré pour pouvoir avancer -> devenez *Grimwall* pour réaliser le jeu de force - les spots s'allument dans cet ordre : rouge - jaune - vert - bleu (rectangle vert image ci dessous) -> avancez jusqu'à la tête de clown - ses dents font des éclairs de couleur -> devenez *Olmec* le guerrier sacré et répétez la séquence de couleurs sur les dents ->



le nez de la tête de clown tombe - un petit trou à sa place (rond bleu) ... devenez *Sarah* pour y grimper, via le nez de la tête de clown, puis ressortir par l'oreille droite de la tête de clown -> ramassez l'aile gauche de la statue d'ange (rectangle violet) -> 1/2 tour -> ...

Est -> ce qu'il reste d'**une tour** -> un **socle vide** - il lui manque "**quelque chose**" (ok + tard) -> montez à l'étage -> une **porte solide** (ok + tard) - toujours en étant *Sarah*, passez sur la toile d'araignée -> des **mares d'énergie** sur les côtés et une **grosse tête sculptée** au milieu vous empêchent de passer - une statue au fond -> observez les **dalles** au sol -> devenez *Olmec* le guerrier sacré -> enfoncez les **dalles** selon une séquence a trouver (**c'est simple, commencez par la 2nde ...**) -> la statue au fond est dissipée -> devenez *Grimwall* pour pousser la **grosse tête sculptée** jusqu'à ce qu'elle ...



s'enfonce dans l'emplacement de la statue au fond ... les **mares d'énergie** sont dissipées - un **gros cristal rouge** remonte des tréfonds -> manipulez les **corps empalés** -> le gros cristal rouge éclate - prenez l'**aile droite de la statue d'ange**

revenez vers **la tour** en étant *Sarah* -> allez vers le Sud Est -> **pont fait de matière organique** -> une **hutte** faite des mêmes structures qu'à **la Ruche** -> le **torse de la statue d'ange** pend au bout d'une **corde** - des **larves** au sol vous empêchent d'accéder à une **grille** -> devenez *Grimwall* pour actionner simultanément les **4 boutons de la machine** -> vous prenez le **brouilleur sonique** et le lancez **automatiquement** sur les **larves** autours de **la grille** - cette dernière est dégagée -> ouvrez le **rayon de miel** et prenez y la **mandibule d'insecte** -> devenez *Grimwall* et enlevez la **grille** -> devenez *Sarah* et descendez dans le **tunnel** -> devenez *Olmec* le guerrier sacré pour remonter par l'Est -> avec la **mandibule d'insecte**, coupez la **corde** -> revenez -> redevenez *Sarah* pour emprunter le **tunnel** -> ramassez le **torse de la statue d'ange**

allez à **la tour** -> le **socle** -> posez y le **torse de la statue d'ange** - l'**aile gauche de la statue d'ange** - l'**aile droite de la statue d'ange** - la **tête de la statue d'ange** -> un **portail** se forme plus haut, après la **porte solide** désormais ouverte -> allez vous jeter dedans ...

cinématique ["**l'ombre du docteur Morgan**" se moque Max]

le dernier jeu de Morgan

vous êtes *Max* adulte en tenue de l'asile

face à vous, une **créature de l'ombre** (une sorte de projection du *docteur Morgan*) vous empêche d'avancer



la pièce se résume à une moitié d'échiquier - le sol ne cesse de bouger sur la section Ouest, vous ne pouvez pas marcher sur cette **boue noire**

à votre gauche -> **statue de Sarah en verre** qui tient une **sphère** - **statue d'Olmec en verre** qui tient un **globe**
- **statue de Grimwall en verre** qui tient "**quelque chose**"

il vous faut récupérer et casser, dans un temps limité et dans cet ordre, le **globe** de la **statue d'Olmec**, le **globe** de la **statue de Grimwall** et enfin, le **globe** de la **statue de Sarah** -> ...

cinématique [*Max débranche "l'ombre du docteur Morgan" -> à l'hôpital, il arrache son cathéter*]

cinématique [*Max se réveille intègre à l'hôpital - son épouse est enceinte - le docteur Morgan est effrayé*]

cinématique [*la radio annonce que le docteur Morgan a démissionné - le traitement inventé par Max est commercialisé par MERCI depuis déjà quelques mois ...*]

***** **BILAN - CRITIQUES - AVIS** *****

durée estimée de la partie, rédaction du document comprise : 32 h 00

les principaux intervenants

le *docteur Jacob Morgan*

Max Laughton -> sa soeur *Sarah* - son épouse *Jennifer* - sa mère *Diane* - son père *Steven*

Olmec le guerrier sacré Aztèque

Grimwall le héro de la bande dessinée que lisait *Max* enfant

c'est un jeu très particulier et dont l'histoire est vraiment difficile à suivre puisque la quasi intégralité de celle-ci se passe dans des mondes imaginaires dérivés des souvenirs du héros avant l'accident

en résumé, tout est vrai sans forcément l'être - tout est faux sans l'être véritablement !

les énigmes sont bien diversifiées - du fait de la petitesse des cartes, la profession n'est pas très compliquée

de rares objets sont difficiles à distinguer et donc à trouver / quelques incohérences

se déplacer est parfois compliqué - on ne peut pas courir

le point noir du jeu, c'est le système de sauvegardes -> on ne peut pas les nommer - il y a ni date ni heure - écraser une sauvegarde ne remplace pas son libellé - sauvegarde rapide ne fonctionne pas

Sanitarium est un bon Point & Click