

Day Of The Tentacle (DOTT)



INTRODUCTION

L'aventure commence avec Bernard. Dans le bureau du Docteur Fred récupérez le livret de compte en Suisse et le correcteur dans le tiroir. Dans le hall d'entrée prenez les objets suivants : la pièce de monnaie dans le téléphone, l'offre d'emploi et le prospectus, puis ouvrez l'horloge pour entrer dans le laboratoire secret du Docteur Fred. Récupérez les plans de la super-batterie sur le tableau. L'aventure peut commencer...

BERNARD, GÉNIE DE LA PHYSIQUE APPLIQUÉE

Rendez-vous dans la cuisine pour prendre la fourchette, le café et le décaféiné. Allez ensuite dans la buanderie pour récupérer l'entonnoir dans le placard. Une fois dans le salon ouvrez la petite trappe qui se trouve à côté de la cheminée et essayez d'attraper le dentier pour qu'il tombe à l'intérieur. Récupérez ce dernier. Montez à l'étage pour faire un tour dans les chambres. Dans la chambre W : entrez, fermez la porte et prenez les clés. Profitez-en pour regarder la télévision. Dans la chambre R Prenez l'encre magique à côté de la porte. Dans la chambre F : Prenez la k7 vidéo, faites tomber l'enceinte au sol et allumez la chaîne pour décoller le faux vomis collé au plafond du hall d'entrée. Montez au second et allez dans la chambre de Ed. Là, prenez le hamster et utilisez l'encre magique sur l'album de timbres. Rendez l'album à Ed et prenez le timbre qui se trouve au sol. Montez sur les toits et utilisez la poulie pour descendre par la cheminée, allez dehors et échangez les clés contre la barre à mine du voleur de voiture. Retournez dans le hall d'entrée et ramassez le faux vomis. Décollez le chewing-gum, et mâchez ce dernier pour récupérer la pièce qui se trouve à l'intérieur. Montez au premier étage et utilisez le hamster avec le bac à glace. Allez récupérer un peu de monnaie en utilisant votre barre à mine sur la machine à bonbons. Retournez dans la chambre W et utilisez deux pièces de monnaies avec la machine à faire vibrer le lit pour récupérer le pull-over. Allez maintenant au rez-de-chaussée et utilisez le pull-over avec la machine à laver le linge. Une fois le pull-over dans la machine, utilisez toutes vos pièces de monnaie dans la machine. Enfin allez dans le laboratoire du Docteur Fred pour verser du décaféiné dans sa tasse de café. Changez ensuite de personnage en prenant Hoagie tout en lui ayant donné les objets suivants : le gros livre, l'offre d'emploi, les plans de la machine et le dentier.

HOAGIE, PILIER DE LA CONSTITUTION AMÉRICAINE

Allez devant l'auberge pour prendre la lettre dans la boîte aux lettres. Entrez dans la maison et allez dans l'atelier de Red pour lui donner les plans de la machine et l'offre d'emploi. Profitez-en pour prendre le marteau pour gaucher ainsi que la blouse bleue. Allez dans la cuisine de l'auberge et prenez l'huile ainsi que les spaghettis. Passez par le salon et déposez le prospectus dans la boîte à idées. Montez au premier et allez dans la chambre de Georges essayer son lit. Tirez sur la cordelette pour faire venir la femme de chambre et profitez-en pour sortir afin de lui prendre son savon rangé dans son caddie. Dans la chambre de Franklin prenez la bouteille de vin puis montez au second. Là, lisez le gros livre au cheval pour qu'il s'endorme et prenez son dentier. Allez dans la chambre des sculpteurs jumeaux et interchangez le marteau de droitier par votre marteau de gaucher. Allez dans la buanderie pour prendre le seau et la brosse dans le placard. Retournez dans la cuisine et remplissez le seau grâce à la pompe à eau. Allez dans le salon et utilisez la cheminée pour monter sur le toit. Ouvrez la première fenêtre et entrez dans le grenier. Interchangez les matelas des deux lits et asseyez-vous sur le matelas qui grince pour attirer le chat. Prenez alors la souris mécanique du petit animal ainsi que le pot de peinture. Redescendez par la cheminée et une fois dehors, lavez le chariot avec la brosse, le savon et l'eau. Devant les toilettes utilisez votre pot de peinture pour peindre l'arbre en rouge. Allez au salon et donnez la bouteille de vin à Jefferson puis allez voir Georges Washington et parlez-lui des cerisiers pour qu'il en abatte un. Il abattra l'arbre fraîchement peint libérant ainsi Laverne. Reprenez le contrôle de Bernard en lui donnant auparavant la lettre que Hoagie a trouvé dans la boîte aux lettres.

BERNARD, L'HOMME QUI VALAIT DEUX MILLIONS DE DOLLARS

Allez dans la salle de surveillance vidéo et poussez Edna dehors. Utilisez votre k7 vidéo dans le magnétoscope et enregistrez le Docteur Fred ouvrant son coffre-fort. Repassez l'enregistrement au ralenti et vous voilà en possession du code secret. Rendez-vous dans le bureau du Docteur Fred, ouvrez son coffre-fort et prenez le contrat. Retournez au grenier, prenez la corde et attachez cette dernière à la poulie sur le toit puis redescendez par la cheminée. Une fois dehors, attachez la corde à la momie et remontez sur le toit pour tirer sur la corde. Peignez la momie en rouge et interchangez cette dernière avec le Docteur Fred. Attachez le docteur à la corde et tirez. Une fois dans la maison allez dans le laboratoire du Docteur et faites-lui boire du café avec l'entonnoir. Insistez lourdement pour qu'il signe le contrat en lui parlant d'un arrangement avec la tentacule. Une fois le contrat signé affranchissez-le avec le timbre, téléphonez pour commander le diamant et donnez le contrat à Hoagie.

LAVERNE, « SPACE-LAVERNE »

Prenez le contrôle de Laverne et dites au garde de la prison que vous êtes malade. A l'infirmerie prenez la planche atomique puis allez prendre le pull-over qui a rétréci au lavage dans la buanderie. Retournez à la prison et dites au garde que vous voulez aller aux toilettes. Une fois dehors, utilisez la machine à remonter le temps pour donner la planche atomique à Hoagie, et le scalpel à Bernard. Bernard doit donner à Laverne : le faux vomi, la fourchette, la manivelle et le correcteur. Hoagie doit donner à Laverne : le dentier, la souris, les pattes et l'ouvre boîte. Reprenez le contrôle de Bernard.

BERNARD, ÉVENTREUR DE CLOWN EN PLASTIQUE

Allez au premier étage dans la chambre de R pour donner la lettre à l'homme sur le lit. Prenez le pistolet-drapeau et échangez-le contre le pistolet allume-cigares à l'homme dans le salon. Demandez un cigare et éventrez le clown avec le scalpel. Prenez la boîte à rire. Donnez le cigare et le pistolet à Hoagie et la boîte à rire à Laverne.

HOAGIE, FARCEUR DE SERVICE

Reprenez le contrôle de Hoagie et allez dans le séjour pour donner le cigare à G. Washington, allumez le cigare puis donnez-lui le dentier mécanique. Prenez la couverture et montez sur le toit pour mettre celle-ci dans la cheminée. Retournez rapidement dans le salon et prenez la plume plaquée or. Allez dans la chambre avec Betsy et posez la planche atomique sur la table, sortez de l'auberge et postez le contrat. Reprenez le contrôle de Laverne. Laverne, « fille-tentacule » Dites au gardien que vous êtes malade. Dans le bureau des inscriptions, utilisez la cheminée pour rejoindre le toit. Utilisez la manivelle pour prendre le drapeau, puis le drapeau sur Laverne pour prendre l'apparence d'une tentacule. Redescendez par la cheminée et procurez-vous un badge auprès de la tentacule bleue. Rendez-vous au premier étage et récupérez le hamster congelé. Allez le mettre dans le four micro-ondes de la cuisine et habillez-le avec le mini pull-over. Allez dans la chambre W, ouvrez la capsule temporelle à l'aide de l'ouvre-boîtes et envoyez le vinaigre à Hoagie. Allez dans la chambre R, puis prenez les patins à roulette ainsi que la rallonge électrique. Utilisez les patins avec la momie et poussez-la. Redescendez dans le hall et utilisez le badge avec la momie. Montez au second étage, utilisez le dentier sur la momie, mettez-lui la boîte à rire dans la poche puis utilisez les pattes sur sa tête et redonnez-lui un look grâce à la fourchette. Éliminez Harold en déposant le faux vomi devant ses pieds. Parlez aux juges du concours pour le meilleur sourire, le meilleur rire et enfin la meilleure coiffure. La momie gagne le concours. Allez dehors et branchez la rallonge à la machine temporelle puis faites passer la rallonge par la petite fenêtre de la cave. Utilisez le correcteur sur la barrière blanche, puis la souris mécanique avec le chat et hop vous voilà avec un chat qui ressemble à un putois. Retournez à la prison et donnez l'invitation que vous avez gagné au concours au garde, désactivez le champ de force puis utilisez le chat sur les humains. Descendez dans le laboratoire en passant par l'horloge et branchez la rallonge dans la prise puis faites courir le hamster dans la roue du générateur. Le petit rongeur va s'enfuir et se réfugier dans le trou de souris. Utilisez la manière forte : aspirez-le ! Ouvrez le compartiment de l'aspirateur, récupérez le pelote de poussière et remettez le rongeur au travail. Reprenez le contrôle de Hoagie.

HOAGIE, ASSISTANT DE SAVANTS

Donnez le vinaigre et la plume à Red Edison. Prenez la super batterie et allez parler à Ben à l'extérieur. Acceptez de l'aider et lorsqu'il sort de l'écran, utilisez la super batterie sur le cerf-volant pour la recharger. Une fois l'expérience terminée, récupérez la super batterie et branchez-la sur le chrono-WC. Nos trois héros se retrouvent aux côtés du Docteur Fred. Allez au premier étage dans la chambre R : Quand vous aurez été réduits par violet courez dans le trou de souris de la chambre F. Attendez de retrouver votre taille normale et prenez la boule de bowling. Descendez au laboratoire et utilisez la boule sur les tentacules. Parlez à pourpre et donnez-lui les réponses suivantes : 2,2,1,3,2,1,3,1.

FIN

