

## CHAPITRE 1:

Cliquez à droite, puis sur la table pour prendre la photo des parents, la barre de céréales et le tournevis qui se trouvent dans le tiroir. Ensuite allez prendre votre courrier et lisez-le (en utilisant le courrier sur vous-même). Maintenant essayez de sortir, mais il vous faut votre portefeuille, qui se trouve sous le canapé. Vous devrez prendre Blob (la rate), l'utiliser sur le canapé et la récupérer avec la barre de céréales. Après avoir remis Blob dans sa cage, prenez la photo qui se trouve sur la table du salon et sortez pour aller à Wyntech (votre lieu de travail). Examinez votre portefeuille pour en sortir votre carte d'accès et utilisez-la sur la boîte à c<sup>TM</sup>té de la première porte à gauche. Vous devez parler à tout le monde et leur montrer le maximum de choses (les photos, la carte érotique, et votre carte d'accès aussi). Allez dans votre box et admirez la superbe photo de Blob à c<sup>TM</sup>té de l'ordi (si vous voulez, vous pouvez téléphoner à tout le monde et même à vous-même... ). Maintenant cliquez sur l'ordi., le mot de passe? Essayez "blob" (et notre ami Curtis commence à avoir des misères). Essayez maintenant de vous appeler (6100)... Ensuite allez dans le bureau de P.A. Warner et cliquez sur votre gauche, pour voir la plaque où il y a marqué "Carpe Diem", jetez également un oeil à la photo sur le bureau et au tiroir (Warner ramènera ses fesses et vous pincera).

Allez à la remise (la porte juste en face de celle où vous travaillez), regardez l'amas de cartons à droite et cliquez dessus. Essayez d'ouvrir la porte avec le tournevis (mais sans succès). Sortez et retournez à la remise deux fois, pour voir quelques scènes. Allez reparler à Thérèse et ensuite retournez à votre ordi. Regardez les différents messages que vous avez (ic<sup>TM</sup>ne en forme de boîte à lettres) et répondez à ceux que vous pouvez (la réponse que vous choisirez n'influera pas sur le reste du jeu). Allez ensuite sous le répertoire "archive" qui est codé (essayez "carpe diem" en mettant bien l'espace). Cliquez ensuite sur votre répertoire, sur le fichier "Venimen\_Sagawa", cliquez une fois sur le document puis une seconde fois juste après le dernier point, comme si vous vouliez continuer le doc., admirez la scène et recliquez sur l'ordi... Appelez Trévors (6125), allez le voir, et tapez la discute avec lui et Max. Vous pouvez reconsulter les messages et voir qu'il se passe des choses étranges sur votre ordinateur... Essayez de retravailler sur votre dossier et appuyez sur toutes les lettres (vous entendez la voix de Bob, ce salaud aurait codé votre dossier!), allez l'engueuler un petit coup, mais apparemment il n'est pas très coopératif. Il va falloir trouver la solution tout seul (essayez "RATOUN"). Maintenant, cliquez sur votre fichier. Mais c'est déjà l'heure de partir, alors allez à l'arbre des rêves (la cafétéria) comme vous l'aviez promis à Joss, tapez la discute et utilisez le portefeuille sur la note. Pas la peine d'essayez de lui foutre un coup de tournevis dans la gueule! Cliquez simplement sur elle et admirez...

## CHAPITRE 2:

Utilisez la carte du Doc. Harburg sur le téléphone pour prendre rendez-vous, relevez le courrier, lisez-le et allez à Wyntech. Parlez à Joss, Trévors et Thérèse. Vous ne pouvez pas aller à votre box, alors passez par le bureau de Warner (porte suivante), ramassez le post-it et cliquez sur la porte (retenez votre petit déj' ... ). Parlez à l'inspecteur jusqu'à ce que vous ne puissiez plus, puis cliquez sur

votre box 2 fois (bon appétit!). Parlez à Joss et Thérèse. Jetez un oeil au miroir, à Blob et à la biblio. Retournez à Wyntech et essayez d'aller à votre box. Essayez alors de passer par le bureau de Warner (mais Warner est dedans), retournez dans les boxes et allez dans celui de Tom (votre patron), cliquez sur son téléphone et composez le 6996 (numéro de Warner). Allez dans le box du défunt Bob et prenez le bouton par terre en cliquant en bas à droite (à peu près). Allez ensuite dans le bureau de Warner et jetez un coup d'oeil à son ordi., regardez la photo et le tiroir et prenez la clé. Sortez et allez dans la remise vers la petite porte et utilisez la clé dessus. Cliquez sur l'armoire, prenez la boîte à outils deux fois et rentrez chez vous. Utilisez la boîte à outils sur vous-même, prenez le dossier, lisez-le, prenez le bout de dentelle, et regardez de plus près la boîte (essayez le tournevis mais ça ne fonctionnera pas). Allez à votre rendez-vous avec la psy., et parlez de tous les sujets (cliquez sur elle et utilisez tous les objets de votre inventaire même 2 fois sur elle), et enfin cliquez sur la petite boule de neige sur le bureau derrière la psy. Allez maintenant rejoindre Thérèse au Borderline. Montrez à ce mec la "carte bondage", cliquez sur la fille pour le fun et retournez-vous par la gauche (sacrée Thérèse!). Tapez la discute, buvez le verre et cliquez sur le grand moustachu viril puis admirez la scène. Enfin, cliquez sur votre nombril.

### CHAPITRE 3:

Répondez au téléphone, ramassez le courrier, lisez-le (pour les adeptes de Phantasmagoria 1, vous entendrez un nom familier). Allez à Wyntech dans les boxes, cliquez sur votre ordi, lisez et répondez à tous les messages, ensuite cliquez sur le dossier "mémos". Les 3 fichiers sont codés par les mots figurants sur le post-it (à savoir "contamination", "révélation", "profanation"). Faites ensuite le numéro de Bob pour le fun (6114), répondez à votre téléphone et faites votre propre numéro (6100), vous pouvez aussi appeler Joss, Thérèse et Trévors. Allez dans la remise et prenez le marteau sur la table, vous pourrez aussi voir qu'ils ont cimenté la petite porte... Vous pouvez retaper la discute avec Joss, Trévors et Thérèse. Regardez le carton dans le box de Bob. Maintenant, retournez à votre ordinateur sous votre répertoire et mettez le fichier "Alotharia9.doc", cliquez dessus, lisez vos messages et répondez-y. Retournez chez vous, et regardez dans le miroir et la biblio. Utilisez la boîte à outils sur vous, combinez le marteau et le tournevis (examinez l'un des deux et utilisez l'autre sur l'objet examiné), puis utilisez les 2 objets sur la boîte. Prenez la lettre et lisez-la. Ensuite allez dans le bureau de Warner depuis les boxes; vous vous retrouvez chez les fous comme au bon vieux temps... Vous pouvez parler à tout le monde, d'ailleurs il y en a des marrants... Essayez de vous détacher en cliquant sur vous et sur la ceinture mais l'infirmière n'a pas l'air d'apprécier. Cliquez sur la balle que se lancent les deux cinglés, détachez-vous en vitesse, cliquez en bas et barrez-vous par la porte de droite. Allez à la cafétéria pour parler à Trévors et allez voir la psy. En lui remontrant tout encore une fois. Vous pouvez aller au Borderline et essayer de parler à deux ou trois mecs, puis rentrez chez vous. Cliquez toujours sur Thérèse (quelle garce!).

### CHAPITRE 4:

Parlez au flic jusqu'à ce qu'elle ait fini (regardez dans le miroir si vous voulez). Prenez votre courrier, lisez-le, retournez à Wyntech.

Allez dans le box de Tom, l'inspecteur vous éjecte, alors allez au café et parlez à Trévors. Rentrez chez vous, allez voir le miroir, la biblio., Blob 3 fois... Je crois que Curtis commence vraiment à péter les plombs, alors il vaudrait peut-être mieux prendre un rendez-vous tout de suite avec la psy., toujours en utilisant sa carte sur le téléphone, et allez-y tout de suite. Parlez-lui jusqu'à ce que Curtis se barre et rentrez chez vous. Promenez-vous dans votre maison jusqu'à ce qu'on frappe et allez voir qui c'est. Parlez à Joss, jusqu'à ce qu'elle s'en aille et ramassez son épingle sur la table du salon. Allez à Wyntech et utilisez l'épingle sur la porte de Warner, jetez un oeil à l'ordi. (en prenant "PaulW" comme utilisateur avec "carpe diem"). Regardez tout ce que vous pouvez. Essayez de changer le niveau de sécurité de Curtis mais il vous faut un code. Déconnectez-vous du système, ouvrez le tiroir avec le tournevis et prenez le bouquin et le discours, lisez-les, maintenant reconnectez-vous sous Curtis (blob), regardez dans les messages et lisez celui de Trévors.

Quittez à nouveau le système, pour vous reconnecter sous PaulW, allez dans le système sécurité et augmentez le niveau de Curtis au niveau 3 (le mot de passe étant "blacklotus"). Sortez et utilisez votre carte d'accès sur la porte du fond où vous ne pouviez pas aller avant. Utilisez la carte pour passer la porte et descendre avec l'ascenseur. Allez toujours tout droit en cliquant sur les choses qui traînent par terre. Une fois que vous êtes au fond, cliquez sur la porte de droite. Le code est 91058 (sur le discours: "9 octobre 1958" était souligné en fluo). Cliquez sur le gros ordinateur et entrez "rosette" (encore en fluo mais cette fois dans le bouquin: "la pierre de rosette"). Cliquez sur "pourquoi", "oui", n'importe quoi et puis sortez (vous pouvez toujours essayer de mettre votre carte d'accès dans la boîte, mais c'est à vos risques et périls...) et remontez. Allez au Borderline, vous pouvez cliquer sur la fille, retournez-vous, parlez à Thérèse, buvez le verre, allez à droite, avancez, montrez la carte postale Borderline au type. Cliquez sur les 4 éléments, de telle sorte qu'il se forme un cercle vert au milieu, puis cliquez au milieu. Cliquez sur les instruments ou bien directement sur le rideau (baissez le son, si vos parents sont là !).

## CHAPITRE 5:

Parlez encore à l'inspecteur, jusqu'à ce qu'elle parte (vous pouvez aussi cliquer sur Blob). Regardez dans votre miroir deux fois, prenez le courrier (deux fois seront nécessaires), sortez (votre portefeuille se trouve dans le tiroir de la petite table dans votre chambre), et appelez la psy. Cliquez sur le téléphone ou alors directement derrière le bureau. N'essayez pas de jouer les héros et taillez-vous rapidement par la porte juste derrière le flic. Retournez à Wyntech, dans la remise et cliquez sur le corps de Trévors deux fois afin de lui prendre sa carte. Allez dans le bureau de Warner, regardez sur l'ordi (connectez-vous sous "PaulW"), sous le répertoire PaulW le fichier "filon.doc". Cliquez sur "graphisme" et retenez le symbole (vous pouvez l'imprimer si vous voulez). Retournez maintenant aux sous-sols. Repassez par l'ordinateur principal, répondez n'importe quoi, jusqu'à ce qu'on vous demande "entrez et parlez". Allez voir la petite boîte à gauche de là où vous êtes entré, et utilisez la carte d'accès trouvée sur Trévors. Maintenant, appuyez sur le bouton situé en dessous du symbole que vous avez vu (il s'agit normalement du second en partant de la gauche): vous vous retrouvez en face du Seuil. Cliquez sur la console, sur Warner

plusieurs fois, puis deux fois sur l'horreur, et enfin sur la console: vous êtes dans la dimension X (comme l'appelle Warner).

## LA DIMENSION X

Cliquez sur les trucs marrons un peu à gauche de Curtis et prenez-en un peu. Descendez, attrapez l'alien, ensuite à gauche prenez tout ce que pouvez, encore à gauche prenez un autre alien. Cliquez deux fois à gauche puis juste derrière Curtis. Retournez-vous puis utilisez la matière nutritive pour alien sur la bestiole et attrapez-la. Retournez-vous et cliquez seulement une fois sur le champ de force jaune et une fois sur le vert (d'ailleurs, il vaudrait mieux que vous sauvegardiez pour éviter de faire une bêtise). Combinez l'alien en forme de U avec celui en forme d'étoile et utilisez le truc obtenu sur le champ de force jaune. Cliquez à présent sur le vert (qui est en réalité une sorte d'ascenseur). Cliquez plusieurs fois sur l'espèce de monstre. A partir de ce moment là, vous devrez être assez rapide, dans tout ce que vous ferez, alors une petite sauvegarde serait la bienvenue. Cliquez sur les outils de chirurgie, et prenez la seringue. Cliquez sur le flingue (et soyez précis). Si vous voulez parler à ces zombies, vous pouvez, mais surtout pas au trois. Regardez par terre, ramassez votre carte d'accès et utilisez-la sur l'ascenseur à droite (ouf..). Cliquez sur le levier qui se trouve à hauteur de votre genou, cliquez sur votre mère et sur le monstre attaché (pas l'hécatombe), et vous pouvez souffler un peu. Cliquez sur le monstre encore une fois, pour prendre la matière gluante et combinez-la avec la matière collante. Sortez par le trou derrière vous. Cliquez à gauche et sur le pilier à droite, et utilisez la matière qu'il appelle "glop" pour colmater le trou. Remontez là où vous étiez au début, cliquez sur les 3 ronds verts à gauche et utilisez l'alien électrique pour remplacer le quatrième rond.

## RETOUR SUR TERRE

Enfin, cliquez sur la machine à droite de Curtis et sur l'espèce de console. Tournez le triangle pour que le rond bleu soit en bas à droite, cliquez sur le cercle troué de façon à ce que le trou soit orienté vers la droite, et cliquez sur le machin orange en haut à gauche. Maintenant les câbles: regardez comment sont connectés les 4 en haut à gauche et les 3 en bas, vous n'avez qu'à faire pareil! (pour les 3 câbles du haut: mettez l'orange sur le violet, le vert sur l'orange, et le violet sur le vert. Pour les 4 câbles du bas: mettez l'orange sur le bleu, le bleu sur l'orange, le vert sur le violet, et le violet sur le vert). Cliquez deux fois sur le rond avec un triangle rouge en haut, sur le cercle troué pour que le trou soit sur la gauche, et sur le machin orange en haut à gauche (les 3 touches de couleur s'allument dans l'ordre: rouge, jaune, bleu). Cliquez sur la petite boule qui scintille juste en dessous de la grosse verte. Appuyez sur les touches rouge, jaune et bleu, et recliquez sur la boule qui scintille. Vous voilà de retour sur votre bonne vieille planète. Là vous avez le choix entre 2 fins différentes: cliquez sur Joss pour une fin heureuse ou sur le Seuil pour une fin plus triste, c'est vous qui choisissez. (Quoiqu'il en soit attendez la fin du générique ou passez-le en cliquant: il y aura un dernier détail croustillant...

