

Après l'introduction, dirigez-vous dans la pièce sur votre gauche. Jouez quelques instants avec la maquette. Revenez dans la chambre. Votre mère s'en ira. Vous pouvez ensuite sortir de la maison. Continuez tout droit jusqu'à ce que vous rencontriez le petit garçon. Approchez-vous de lui. C'est le petit frère, Raymond. A partir de maintenant, vous pouvez passer de **George** à **Raymond** en utilisant l'Inventaire.

Toujours avec George, sortez du jardin et avancez jusqu'à ce qu'un policier vous attrape. En prison, parlez avec le photographe.

Attendez Isabelle. Elle viendra vous chercher sous peu.

Le lendemain, gérez au mieux l'agression qui surviendra lorsque vous sortirez de la maison.

Baladez-vous avec Raymond et trouvez l'hôpital (un building rouge, en forme de hot dog. Vous le trouverez en tournant à droite à la sortie du jardin de George et en marchant au travers de quelques décors).

Entrez dans l'hôpital.

Retournez dans la pièce de la maquette avec George

Ramassez le flacon bleu que le frère d'Isabelle (le grand gars en orange) a laissé.

Buvez le contenu du flacon bleu au dessus de la maquette: vous plongerez à l'intérieur de la maquette.

Maintenant que vous êtes dans la maquette, vous pouvez rejoindre l'hôpital et aider Raymond (qui est dans le monde réel) à entrer. Pour ce faire, frappez la nounou qui est à votre gauche en entrant. La seconde nounou viendra l'aider. **Basculez sur Raymond dans le village réel. Il peut maintenant passer.**

Entrez dans la chambre d'hôpital de Paul (le gros type qui a été renversé au début avec George).

Observez attentivement le manège de l'infirmière avec le photographe.

Sortez de l'hôpital.

Plongez à nouveau dans la maquette et retournez à l'hôpital. Pénétrez dans la chambre de Paul (avec George). Affrontez le grand acolyte qui drogue Paul.

Repérez l'icône en bas à droite de l'écran. Elle représente Paul. A chaque fois que Paul est drogué par l'acolyte, l'icône devient transparente. Elle se remplit ensuite doucement au fur et à mesure que Paul reprend conscience. Une de vos tâches est d'empêcher que Paul ne soit drogué jusqu'à ce que l'icône soit pleine, jusqu'à ce que Paul aie complètement repris conscience.

Allez avec Raymond sur la place du village (la place avec le grand bâtiment orange).

Regardez par la lucarne qui est à proximité du tapis roulant (celui qui descend). Vous verrez le gros acolyte qui drogue Paul marcher.

Raymond peut visiter le bar (qui est en bas du tapis roulant). C'est une autre étape de l'acolyte drogueur. Cet acolyte ne drogue pas seulement Paul, il fournit également de la drogue au barman. Les nounous en consomment.

Allez au dessus du laboratoire des acolytes (le décor avec les montagnes bleues).

Narguez les acolytes. Le photographe viendra et commencera à vous apprendre à chanter une chansonnette qui rendra les acolytes fous de rage.

N'oubliez pas de poursuivre votre leçon de chant à chaque fois que vous rencontrez le photographe jusqu'à ce que vous ayez une "note de musique en or" qui clignote en haut à gauche de l'écran.

Plongez dans la maquette avec George. Une fois dans la maquette, suivez Christophe (le grand type avec une seule jambe, le frère d'Isabelle). Il vous mènera à une maison où il projette l'enlèvement d'un bébé.

Après le kidnapping, récupérez la photo que le photographe a prise de l'évènement.

Allez sur la place du village et collez la photo sur le mur. Cela poussera les habitants du

village à réagir.

Essayez d'annoncer l'enlèvement au père du bébé, gentiment.

Une fois que Raymond sait chanter, il peut narguer l'acolyte qui vient droguer Paul. Lorsqu'il le fait, l'acolyte le poursuivra pour le taper. Mais si Raymond arrive à prendre un tapis roulant dans sa fuite, l'acolyte abandonnera la poursuite et retournera au laboratoire, abandonnant son chemin vers l'hôpital.

Jouez à ce petit jeu jusqu'à ce que l'icône de Paul soit pleine (vous entendrez une petite musique).

Précipitez vous alors à l'hôpital (vous pouvez aussi y aller avec George) et parlez avec Paul.

Il vous donnera la clé de sa maison.

Entrez dans la maison de Paul (juste au sud de l'hôpital) et prenez l'ascenseur.

Si vous empruntez le tapis roulant vers la gauche, vous arriverez à la mine. Ce n'est pas très utile pour l'instant (à part pour observer le fonctionnement de la mine), un acolyte vous frappera sûrement et vous jettera sur le tapis roulant.

Empruntez le tapis roulant sur la gauche, vous atteignez un croisement.

Vous évoluez dans des décors féroceement gardés par des acolytes. Trouvez l'atelier du mécanicien. Prenez un moment pour parler avec lui. Il est très important qu'il devienne un ami.

De retour au croisement des tapis roulant, empruntez le tapis roulant de droite. Cela vous mène sur une tour située sur la place du village.

Vous trouverez un gros bouton. Appuyez: loin, à la mine, les acolytes paniquent et vont se cacher dans un trou. Ce bouton déclenche une sorte d'alarme.

Se précipiter vers la mine pendant que les acolytes se cachent serait une bonne idée.

Mais si vous essayez, vous constaterez que le tapis roulant n'est pas assez rapide pour arriver là-bas avant qu'ils ne reprennent leur travail.

Vous avez donc besoin de George.

Mais il y a un problème avec George: le seul moyen pour lui de rejoindre la mine ou la tour est de passer par la maison de Paul, et (comme vous l'avez peut-être remarqué) la maison de Paul ne fait pas partie dans la maquette. Si George essaye de se rendre là-bas dans la maquette il tombe dans nulle part.

Il doit donc s'y rendre, aveugle, dans le village réel.

Le chemin le plus court est de prendre l'ascenseur dans la maison de George (utilisez Raymond pour faire descendre l'ascenseur si nécessaire), de prendre le tapis roulant jusqu'à l'hôpital et de faire le chemin restant à pied.

Une fois sur la plate-forme au dessus de la maison de Paul, envoyez George à droite vers la tour. Préparez-le à presser le gros bouton.

Envoyez Raymond à gauche vers la mine

Déclenchez l'alarme avec George.

Raymond peut enfin atteindre le panneau de contrôle de la mine. Faites-lui démarrer le mine (en utilisant le volant). Les acolytes resteront dans leur trou tant que la mine fonctionne. Raymond peut maintenant contrôler la mine (en utilisant les trois boutons et le joystick du panneau de contrôle).

Mais tout ce travail est inutile. Raymond contrôle la mine, et alors... Il mets les rochers dans les wagons, il envoie les wagons, il attend que les wagons reviennent...

Si Raymond loupe un rocher (ou abandonne), le rocher dévale la montagne jusqu'au village. Un des des acolytes sort alors de son trou et s'occupe de lui.

Retournant sur la place du village, vous constatez que le rocher a abouti au milieu de la route. Essayez de le pousser. Trop lourd!.

Retournez sur la place du village avec George. Il est très vraisemblable qu'il se fera arrêter par le policier (vous le méritez, après avoir joué avec la mine). Le flacon bleu (celui utilisé pour plonger dans la maquette) lui sera retiré.

Essayez de pousser à nouveau la pierre avec Raymond.

Le mécanicien vient vous aider, vous donnant une clé anglaise (il ne peut certainement pas vous aider à pousser la pierre, il est trop vieux!).

S'il ne vient pas, il est probablement occupé ou fâché contre vous. Si cela arrive, allez donc lui parler.

Une clé anglaise n'est pas exactement ce dont vous avez besoin. Mais vous pouvez toujours essayer quelque chose.

Allez près de la lucarne (celle à proximité de l'entrée du bar) et cassez la avec la clé anglaise.

Vous êtes maintenant en prison avec votre frère. Mais le mécanicien, qui est vraiment un ami, vient à votre rescousse, vous donnant une lime.

Vous pouvez vous échapper de la prison.

Quand vous passez l'entrée de la prison, à proximité du policier, ne marchez pas discrètement: le policier se mettra à votre poursuite, cela est volontaire (autrement, George ne pourrait jamais s'échapper).

Donc, dès que le policier vous suit, enfuyez-vous en courant, le plus loin possible (le mieux est de prendre un grand tapis roulant), et basculez sur George.

Sortez de la prison et allez jusqu'au rocher sur la place du village. Poussez le rocher jusqu'à la lucarne brisée, jusqu'à ce qu'il tombe dans le tunnel.

Rejoignez George (en vous échappant à nouveau si vous avez été pris - vous pouvez alors marcher discrètement).

Regardez par la lucarne brisée. Un des acolytes est bloqué derrière le rocher, fou de rage. De l'autre côté du rocher, plusieurs flacons bleu que l'acolyte a lâché.

Allez au bar. Il est vide. Le barman est triste, sans aucun client. Pénétrez dans le tunnel et récupérez un flacon sur le sol.

Rejoignez George et donnez lui le flacon bleu (pour qu'il puisse plonger dans la maquette à nouveau - ne soyez pas triste, vous ne pouvez rien faire vous-même avec ce flacon, excepté ^être horriblement malade).

Allez au laboratoire. En bas, ils sont complètement fous, hurlant. C'est l'heure du coup de grâce. Allez sur le laboratoire et chantez la petite chansonnette.

Un des acolytes ne le supportera pas, il montera, utilisant l'ascenseur.

Rejoignez-le. Il vous tapera et vous emmènera. Comme d'habitude, le photographe était là et a pris des photos de l'évènement.

L'ascenseur reste en haut...

Raymond est enfermé dans une geôle sombre et inconnue.

Plongez dans la maquette et rendez-vous au laboratoire. Prenez l'ascenseur et descendez. Affrontez l'acolyte et gagnez! (il y a un coup spécial que vous pouvez effectuer en pressant simultanément les deux boutons d'action). L'acolyte s'effondrera, renversant le chaudron qui mettra le feu au laboratoire.

Trouvez le photographe et récupérez la photo de l'enlèvement de Raymond. Affichez-la sur la place du village.

A partir de là, beaucoup de monde va venir voir la photo affichée (l'ordre peut différer en fonction de l'endroit où sont les personnages à ce moment là).

Avec Raymond, en utilisant la lime, vous pouvez essayer de vous échapper de la geôle.

Un petit tunnel vous mènera dans une grande grotte avec un lac.

Isabelle vient voir la photo. Elle se met à hurler, se dirigeant en courant vers le château de More.

Quand Isabelle pénètre dans la geôle, approchez vous d'elle et glissez-vous sous ses jupes.

Entraînez-vous quelques instant à marcher sous la jupe : bougez le joystick (ou le clavier) de droite à gauche de façon synchrone avec l'icône affichée en bas de l'écran (ou en accord avec le pied droit et gauche d'Isabelle).

Lorsque vous vous serez assez entraîné (Isabelle en décidera), Isabelle vous fera quitter le château.

Vous devez renouveler l'expérience pour franchir le pont suivant, gardé par un acolyte. La mère de George vient voir la photo. Ca la rend folle. Elle secoue son mari, hurlante. Elle court jusqu'au premier pont et frappe un des acolytes, à mort. Il s'enfuit, laissant tomber un flacon rouge.

Récupérez ce flacon avec Raymond et donnez-le à George.

Plongez dans la maquette en utilisant le flacon rouge. Vous atterrirez à côté du pont.

Rejoignez Raymond. Il est temps de faire équipe à nouveau.

Narguez l'acolyte qui garde le pont. Dès qu'il vous court après, fuyez le plus vite possible. Basculez sur George.

Pendant que Raymond se débrouille, franchissez le pont et dirigez-vous vers le château de More. Vous tomberez dans nulle part: le château de More n'existe pas dans la maquette.

Plongez à nouveau dans la maquette et rendez-vous à l'atelier du mécanicien.

Il a un plan : il va construire une pièce pour la maquette représentant le château de More. Mais il a besoin d'une photo et il a également besoin de remettre la roue de son moulin en marche.

Allez derrière l'hôpital. Vous trouverez le photographe... avec l'infirmière. Son appareil photo est sur le sol, derrière eux. Prenez-le. Revenez au pont.

Toujours dans la maquette, revenez au pont et battez-vous contre l'acolyte.

Pendant que George se bat, franchissez le pont. Rendez-vous au château et prenez une photo. Attention de ne pas trop vous approcher de l'Acolyte gardant le château.

Revenez au pont. George est toujours K.O.

Laissez l'acolyte vous frapper et vous emmener.

A nouveau, vous voilà dans la sombre geôle. Allez dans la grotte. Vous y trouverez un bateau.

Rendez-vous en bateau à la maison de George.

Dans le monde réel, rendez-vous à l'embarcadère qui est juste derrière le mur du jardin.

Embarquez dans le bateau où Raymond vous attend.

En bateau, allez jusqu'au barrage.

Montez sur les épaules de George et ouvrez la vanne du barrage.

Rendez-vous à l'atelier du mécanicien (la voie la plus rapide est par la rivière, en accostant sur la petite plage après l'écluse) et donnez-lui la photo du château.

Après quelques instants, il vous donnera la pièce manquante de la maquette.

Retournez en bateau au jardin de George.

Donnez la pièce de la maquette à George.

Placez la pièce dans la maquette. Plongez dans la maquette en utilisant le flacon bleu et embarquez dans le bateau (assurez vous que Raymond est toujours dedans).

Allez jusqu'au château de More en bateau.

Débarquez et pénétrez dans la geôle.

Débarquez et pénétrez dans la geôle.

Cachez vous à gauche de la porte.

Éloignez-vous le plus possible de la porte et commencez à chanter.

L'acolyte entrera et viendra vous frapper.

Basculez sur George.

Profitez de la porte ouverte et fuyez par le couloir.

Vous êtes dans la cour du château.

Pénétrez dans la tour.

Vous êtes face à More. Essayez donc de récupérer le bébé.