

# Solution : Les aventures de Willy Beamish

[Imprimer la solution](#)

**Il est primordial d'utiliser un ralentisseur tel que CPU Killer pour les scènes de la cuisine, du bar et la fin du jeu.**

## L'école

Vous êtes en retenue. Répondez à votre maîtresse les phrases 1 et 3. Cliquez sur votre bureau, prenez le stylo blanc et le bloc-notes. (pour mettre un objet dans l'inventaire, cliquez sur l'objet en question puis sur votre tête) Ensuite, lorsque la vieille s'endort sur son bureau, précipitez-vous dehors en cliquant sur la porte. Utilisez le crayon blanc sur le bloc-note (pour ouvrir votre inventaire, cliquez sur vous-même. Pour utiliser un objet sur l'autre, cliquez sur le 1er objet, puis sur le 2ème tout simplement). Cliquez sur la porte des toilettes à droite, le prof de gym vous intercepte. Répondez-lui que vous avez la permission d'aller aux WC. Montrez lui votre bloc-note avec ce que vous venez d'écrire. Dans les toilettes : Spider vous attrape, jouez la pétente avec lui, puis donnez-lui votre console portable. Cliquez ensuite sur la porte de sortie du bahut.

## Maison de Willy

Une fois chez vous : cliquez sur la lettre dans la fente à courrier, elle contient votre bulletin scolaire ; prenez-la. Après l'apparition du grand-père, entrez dans la maison. Sortez le chien. Ensuite, écoutez les messages du répondeur à côté du téléphone, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus. Allez dans la cuisine, discutez un peu avec votre mère, aller vous occuper de Brianna. Lorsqu'elle vous demande de la pousser encore plus fort, refusez. En coupant des carottes, vous vous blessez au doigt : quittez la pièce, montez l'escalier, prenez la 1ère porte à votre droite, ouvrez le placard, utilisez du désynfectant et un pansement, quittez la pièce. Profitez-en pour aller dans la chambre de votre grande sœur (2ème porte) puis déréglez sa balance. Ressortez, allez dans votre chambre (3ème porte). Prenez le bocal de mouches sur le bureau jaune, à côté de la petite maison. Faites un coup de Nintari jusqu'à ce qu'on vous appelle pour dîner. Rendez vous dans la salle à manger. Lors du dîner, suite à l'apparition du grand-père, montrez votre bulletin à votre père. Vous vous faites piquer la clé de votre ordinateur. Donnez à manger au chien à table (!), sinon il se servira tout seul. Allez dans le salon, où votre père vous demande de tondre la pelouse pour 2 dollars. Acceptez. Allez dans le couloir, lorsque votre sœur demande son déodorant, montez l'escalier, allez dans la salle de bain (1ère porte), prenez le déodorant rouge puis donnez-lui. N'essayez même pas de récupérer votre clé ! Une fois expulsé, allez dans la chambre de Brianna (porte de gauche au 1er plan). Aidez-la à se réveiller. Attendez 8h30 pour aller au lit.

## 2ème journée

Allez dans la cuisine, nourrissez votre sœur et votre chien. Au cours du déjeuner, votre père demande de nettoyer la voiture : Acceptez pour gagner un peu d'argent. Allez dans le salon, sortez le chien. Quittez la maison. Allez dans la cabane dans l'arbre à gauche. Prenez la bande dessinée sur le bord de gauche. Discutez avec Perry. Donnez la réponse 1. Sortez de l'écran. Au restaurant : un photographe vous demande un dollar pour prendre une photo : Acceptez. Vous pétez dans le restaurant, Spider vous attrape : réponse 1. Dans les WC, prenez la petite pancarte rouge : "Interdit de Fumer", collée sur le miroir. Attendez un instant : Spider vous attrape de nouveau. Donnez-lui la bande dessinée. De retour dans la cabane : parlez à Dana. Sortez de la cabane. Donnez un dollar au vendeur, il vous donne une bouteille de Slam Dunk Cola. Posez votre grenouille sur la 1ère case. Donnez-lui du cola. Vous pouvez ensuite quitter cet endroit. Cliquez sur les immeubles tout en haut à droite. Cliquez sur la fontaine. Cliquez de nouveau sur la fontaine, et prenez UNE SEULE pièce. Ressortez, puis cliquez sur le kiosque à droite de l'écran. Cliquez sur la machine de lotterie. Mettez votre doigt dans la fente, vous faites tomber un billet de lotterie. Ramassez-le. Retournez à gauche, puis revenez au kiosque. Parlez à la femme, acceptez puis donnez-lui la photo. Sortez d'ici, puis revenez à la première carte. Allez à la cabane, et donnez le tee-shirt à Dana. Revenez chez-vous, attendez 17h00.

## La baby-sitter

Allez dans la salle à manger, discutez un peu avec le boudin. Les ennuis commencent ! Montez tout de suite à l'étage, prenez le spray dans le placard de la salle de bain (Il servira à retenir la chauve-souris en cas d'urgence. Pour l'utiliser, cliquez avec le bouton droit de la souris pour changer le curseur en forme de spray, puis cliquez sur la bestiole.) Courrez dans la chambre de Brianna, prenez la souris sur le fauteuil rouge. Précipitez-vous dans le salon, prenez l'aspirateur puis jetez la souris sur la table. Transformez l'icône pour donner la forme d'aspirateur (bouton droit), puis aspirez la chauve-souris.

## 3ème journée

Écoutez la petite discussion dans la salle à manger entre Tiffany et votre mère. Donnez à manger au chien. Sortez de la maison, allez à la cabane. Prenez le bocal sur le rebord de gauche. Ressortez, cliquez sur les immeubles au loin puis cliquez sur la fontaine. Allez sur le pont, et donnez la pièce au capitaine. Vous rencontrez des touristes japonais, en les aidant ils vous donneront une étoile ninja et une bombe lacrymogène. Rendez-vous aux locaux de Tootsweet (en bas à gauche). Cliquez sur la vitre du comptoir, et demandez un formulaire pour la course. Ressortez et allez au bâtiment où est écrit "Syndicat". Essayez d'entrer en cliquant sur la queue, puis sortez de nouveau. Cette fois, allez au "Bol d'or". Parlez à Ray, puis essayez d'entrer au bar plusieurs fois. En mauvaise posture, utilisez la bombe lacrymogène sur le gang. Ensuite, utilisez la clé à molette sur la bouche d'incendie. (attention, il ne faut pas modifier l'icône mais

utiliser directement l'objet). Dépêchez-vous de quitter cet endroit et courez tout en bas à gauche aux bureaux de Tootsweet. Ici, parlez aux touristes japonais et demandez-leur leur aide. Suivez le combat sur le toit. De retour chez vous, allez dans votre chambre vous coucher.

#### 4ème journée

Durant le dîner, on vous rend la clef : prenez-la, puis sortez de la pièce. Donnez à manger au chien, allez dans le salon et faites lui sa promenade. Sortez de la maison (si vous y arrivez!) Cliquez sur les immeubles au loin, puis sur la fontaine. Prenez le bateau (c'est gratuit cette fois). Allez à Tootsweet pour participer au tournoi. Donnez le formulaire à l'homme de droite. La course devrait maintenant commencer. Pour gagner, c'est simple: cliquez sur le bouton de saut (rouge, à droite de l'écran) lorsque la jauge de gauche est quasi-pleine, et répétez ça environ quatre fois. Ensuite, votre grenouille va se perdre dans les locaux de Tootsweet. Suivez-la, vous vous faites arrêter par un garde. Utilisez votre chaîne sur la clé de votre ordinateur, et utilisez le tout sur le garde afin de l'hypnotiser. Dites lui: "Hoopa Coiler Agamemnon". Sortez d'ici à toute vitesse, puis rendez-vous au bâtiment "Syndicat". Ouvrez la fenêtre de gauche, et pénétrez à l'intérieur. Essayez de prendre la carte sur la table. Louis apparaît, prenez la ventouse et utilisez-la sur lui. Dépêchez-vous : prenez la carte, puis fuyez !

#### Le château de Leona

Sortez de l'écran, puis cliquez sur le pont à côté du scooter tout en bas à droite. Quittez l'écran puis allez au château de Leona. Entrez pendant que le garde est endormi. Parlez au perroquet et utilisez successivement les réponses: 1, 2, 1, 2, et il arrêtera de vous casser les pieds. Cliquez à droite de la pièce. Pendant que Leona et Louis "s'amuse" au fond de la pièce, posez le verre par terre puis tirez la nappe (bord droit de la table). Prenez le verre et le nappe, mais ne touchez à rien d'autre. Revenez à gauche, utilisez la nappe sur les pieds de l'armure. Touchez-là pour la faire tomber, puis ramassez le plan qui était caché dans l'armure. Prenez aussi le casque. Revenez à droite de l'écran, puis allez dans la cuisine à droite. Vous retrouvez vos amis les grenouilles. Dans cette partie du jeu, il vous faudra être très rapide. Commencez par envoyer le verre sur la cuisinière pour la déconcentrer. Ensuite, approchez-vous d'elle en cliquant sur la gauche de l'écran. Prenez la poil, puis déversez le contenu entre la marmite et la vieille. Poussez la marmite, puis revenez à l'entrée de la pièce. Cliquez sur la flèche quand vous mettez le curseur sur les grenouilles du fond, vous arrivez devant la cuisinière qui prise de peur tombe le cul dans la marmite! Avant qu'elle n'alerte tout le monde par ses cris, mettez-lui le casque sur la tête. A côté de vous se trouve 4 boutons: 2 rouges et 2 jaunes. Cliquez sur le bouton jaune de droite pour libérer les grenouilles, puis sortez. C'est à ce moment que vous croyez avoir encore fait une erreur. Eh non ! Les grenouilles à leur tour vous sauvent de la noyade.

#### La cabine téléphonique

Cliquez sur la gauche de l'écran pour retourner à Tootsweet. Cliquez avec la loupe (bouton droit) sur le scooter en bas à droite pour le regarder de plus près : vous y trouvez un magnétophone. Cliquez sur la passerelle pour sortir du scooter, puis allez au "Syndicat". Allez dans la cabine téléphonique maintenant réparée. Posez votre magnéto sur le rebord, puis mettez le combiné de téléphone dessus votre magnéto. Appuyez sur le bouton rouge en haut pour mettre en position d'enregistrement. Composez le: 4327446 pour enregistrer l'horoscope, puis appuyez sur le bouton pour stopper l'enregistrement. Ensuite, composez le: 3423403 (numéro du "Bol d'or"), puis lorsque Ray écoute, appuyez sur le bouton du bas pour mettre lecture. Ceci l'occupera le temps que vous entriez dans le bar. A l'intérieur donnez le billet de lotterie au barman. Pas de pot ! Mais dépêchez-vous : prenez les cartes juste à côté de vous, puis sortez sans plus attendre. Ensuite, dirigez-vous vers l'usine à droite, puis donnez les cartes aux plombiers en grève. Cliquez sur l'usine au fond. Mais le garde vous intercepte, montrez lui donc votre pass, puis dépêchez-vous d'entrer.

#### L'usine

L'alerte a été donnée ! Commencez par utiliser les commandes de levier sur la passerelle: enlevez le morceau de métal au milieu puis appuyez sur ON. Ensuite appuyez sur les couleurs suivantes : marron, violet, vert, violet. (3,1,2,1), et enfin poussez la manette vers la gauche pour rétracter le pont et faire tomber les gardes. Sortez de là en appuyant sur la droite de l'écran. Prenez le contrôle de la machine au centre, puis switchez sur ON. Taper TRAM puis attendez les gardes pour appuyer sur ENTER, les gardes seront expulsés et vous emporté ailleurs. Ensuite, attendez que l'homme vous lance son chapeau. A ce moment là, cliquez sur vous même pour vous baisser, puis récupérez le chapeau pour lui renvoyer (en modifiant l'icone en visée). Attendez qu'il tombe, puis courez et sautez sur la passerelle et ensuite sauter dans le train. Lorsque vous avez le choix : appuyez sur haut, droite, gauche, haut, gauche. Vous tombez sur Leona et Louis. Si vous voulez voir la mauvaise fin, vous n'avez plus qu'à attendre qu'on vienne vous chercher ! Sinon : prenez le yoyo, cliquez sur Leona, transformez votre curseur en viseur puis quand ils ne marchent plus, lancez-leur un bon yoyo dans la tronche. Pour finir, appuyez sur la grosse poignée à votre droite.

**Et c'est à ce moment là que...**

Blood le 10 Août 2005

