

Soluzione Syberia The World Before

In ogni locazione osservate sempre i punti bianchi lampeggianti. In questa soluzione non sono contemplati.

Dopo il filmato iniziale sei nei panni di Dana che deve arrivare alla piazza centrale per il suo concerto.

Dana: vai a dx e poi sulla scalinata a sx. Sali le prossime due scalinate per la piazza principale. Avanza verso l'unica signora davanti in fondo e dalle la lettera di convocazione. Al pianoforte osserva il leggio davanti e poi ruota a sx, clicca la leva e abbassala per attivare il pianoforte. Ritorna in posizione, metti lo spartito sul leggio davanti e gusta il filmato.

Taiga di ferro.

Kate: Parla con Katjusha e poi osserva tutti i punti interattivi. Alla dx del lavandino sullo scaffale devi prendere il plettro. Katjusha ti darà il cuore di Oscar e poi vicino alla porta della cella prendi la sacca da terra. Una volta fatto tutto la guardia consegna un pacco. Osservalo e prendi il biglietto aereo e il carillon. Togli la corda e leggerai una lettera.

Vaghen

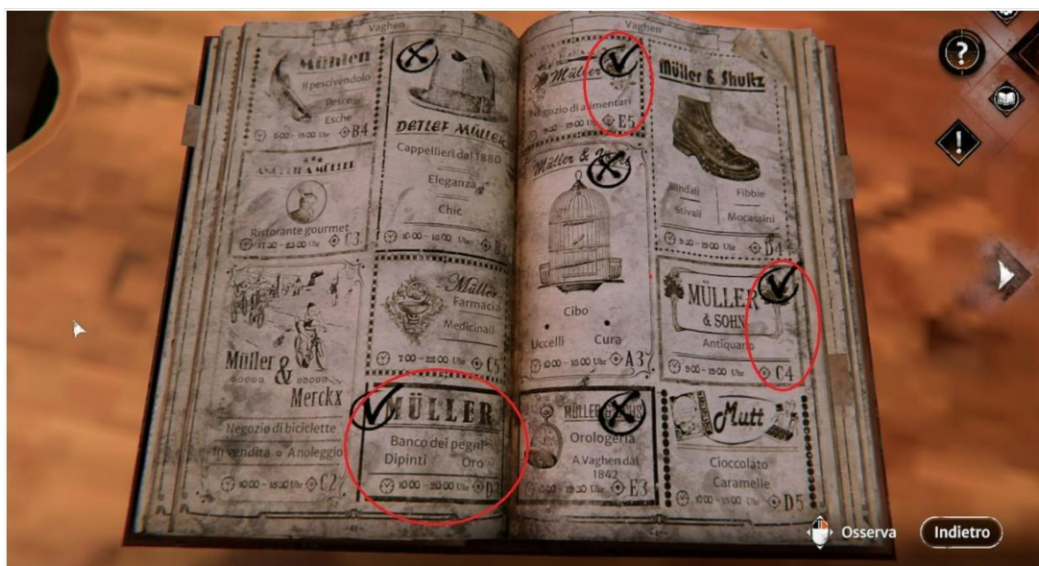
Dana: dopo il dialogo con la madre vai alla scrivania a dx, ispezionala e sposta il foglio bianco. Sul mobile a sx apri il cofanetto e dai cassetti in basso prendi la matita. Vai dove c'è il padre e ispeziona il suo tavolo, dai cassetti prendi la penna. Torna all'altro tavolo e usa la penna sul foglio bianco. Osserva il filmato, raccogli il mattone da terra e poi osserva il foglio a sx vicino alla cassa.

Taiga di ferro.

Dopo il dialogo vai a dx fino al carrello, osservalo, togli il freno in basso e trascinalo fino a Katjusha. Inizia a picconare la parete finché non si apre un passaggio. Raggiungi Katjusha e poi vai alla moto, parla con lei di nuovo. Osserva i due cadaveri in terra e poi il serbatoio della moto. Vai al treno e entra. Avanza fino alla fine del corridoio, ispeziona la scrivania e poi i cassetti, aprili ma non c'è nulla. Ispeziona il foglio, prendilo e poi osserva la rientranza che era sotto il foglio. Torna indietro e ispeziona la testa del cadavere che si staccherà, torna indietro e ispeziona la mano, spostala e premi il tassello che era sotto la mano. Apri lo scomparto che è apparso sotto e prendi l'emblema. Clicca sul disco sulla scrivania e usa l'emblema, ruotalo con la punta verso il basso. Sulla dx prendi le chiavi. Esci e dalle a Katjusha. Vai verso il treno ma stavolta sul primo vagone dove c'è un lucchetto e usa la chiave, apri e entra. Inizia a osservare e Katjusha troverà un disegno. Dopo il dialogo osserva cosa manca e poi esci. Sequenza filmata in cui Katjusha morirà. Vai alla moto, accendila e fuggi.

Vaghen (Albergo)

In albergo la titolare ti porta dei documenti per trovare il negozio dei Muller. Osservali per trovare 3 negozi possibili. Seleziona come da immagine sotto.



Notate i parametri in ogni scelta: D3 E5 C4 – Vanno selezionate le caselle corrispondenti sulla mappa. Una volta spuntati devi scegliere dove andare, scegli come sotto: C4



Sali le scale e vai a sx verso le stanze, entra nella prima a dx e sulla scrivania prendi il portafoglio e il disegno. Scendi e parla con l'albergatrice esaurendo la conversazione per venire a sapere che per la zona di antiquari devi prendere il tram. Esci e vai a sx, sali la scalinata e vai sulla panchina a dx che è la fermata del tram. Ispeziona la cartina e clicca il pallino bianco che si è attivato. Arriva il tram.

Quartiere degli antiquari

Avanza a sx e subito dopo la colonna vai a dx, avanza e poi a dx sulla scalinata. Sali e vai a sx. Alla sx della scalinata piccola vai al negozio con un foglio appeso fuori. Prova a entrare e in automatico osservi il meccanismo in vetrina. Leggi il biglietto sulla porta e suona 3 volte. Appena dentro esaurisci i dialoghi con il titolare per avere l'indicazione della zona del dipinto: in tram direzione sud-est e per avere l'artefatto visto in vetrina che deve essere sbloccato.

Inizia a cliccare tutti i punti interattivi ruotandolo. In primis le due facce opposte abbassando le leve e premendo il pulsante che appare al centro: se noti su ogni lato ci sono delle lame con dei numeri. Ruotalo di fianco e vedrai l'automa stampato con dei numeri: 293670 – Devi usare questa sequenza

utilizzando una faccia per volta. Su di un lato c'è il numero 2, sposta la freccia sul 2 come da foto, la lama si muoverà.



Faccia opposta n.9 e 3

Faccia opposta 6

Faccia opposta 7

Faccia opposta 0

Si apriranno delle lame con scanalatura a croce.

Vai sul lato dove c'è l'automa stampato, osserva il foro sotto. Sposta le lame in modo che il perno entri nei fori. Premi e prendi l'asta. Clicca il pulsante in cima per avere la croce in fondo. Ora visualizza la scanalatura a croce, inserisci la chiave e girala per aprire uno scomparto, inserisci il cuore. Apri lo sportello a dx, inserisci la chiave, ruota veloce e ritroverai Oscar che senza controllo fugge. Avanza a sx dove vedi un uomo accovacciato c'è Oscar nel baule. Bisogna trovare la chiave. Alzati e vai alla dx del tavolo, prendi la chiave e apri il baule. Unisciti a Oscar e seguilo nel negozio a dx, osserva sotto il cavalletto e devi trovare il modo di farlo uscire. Prendi la scopa sulla dx per farlo uscire. Unisciti a lui e seguilo sulle scale. Ruota la visuale per trovarlo vicino al baule a sx. Ruota ancora per trovarlo dentro la cesta vicino ai due tipi che parlano. Torna sotto, avanza e passa sotto l'arco, non riesci a convincerlo e si nasconde sotto una grata. A questo punto torna indietro al negozio di antiquariato, parla con Muller e torna indietro fino alla fermata del tram. Sulla mappa seleziona il rifugio.

Montagne

Interagisci con i punti lampeggianti e poi esci dalla porta alla sx del bancone. Avanza sul sentiero a sx fino ai cartelli e poi a dx seguendo il sentiero. Al burrone sempre a sx fino al rifugio superando il ponte e salendo la scala in ferro in fondo.

Rifugio

Supera il ponte e sali le scale. Ora devi abbinare alcuni luoghi del panorama sul disegno.

Seleziona: cime aguzze – ringhiera - clicca sul disegno e poi sul panorama.



Segue il dialogo con la signora Leni in carrozzina.

Rifugio estate del '37

Dana: leggi il foglio su cosa servire da bere. Vai alla sx del bancone e solleva le due porte, ispeziona i barili in fondo e usa:

Spize (primo a sx)

Birna + Spize

2 Nebel ma il fusto è vuoto.

Guarda in basso, tira la tenda e clicca il barile. Ora puoi prendere il secondo Nebel.

Vai ai tavoli e servi i boccali ai 4 scienziati, parla con loro e osserva tutto sul tavolo.

Vai sui tavoli vicino alla stufa e esamina i dipinti, scegline uno. Esci sulla terrazza, ispeziona tutto e parla con Leni. Rientra ma prima osserva la legna a dx della porta, poi servirà. Vai alla stufa, apri lo sportello in basso e in basso a dx clicca la legna per farla entrare nel fuoco, non basta per far aumentare la pressione. Esci e prendi un tronco. Torna alla stufa e ruota a dx, clicca come sotto e prendi la manopola.



Ruota alla sx del forno, ispeziona e inserisci la manopola appena presa. Ora metti la legna nel camino. Parla con Gustav, l'oste. Apri il pianoforte e suoni in automatico.

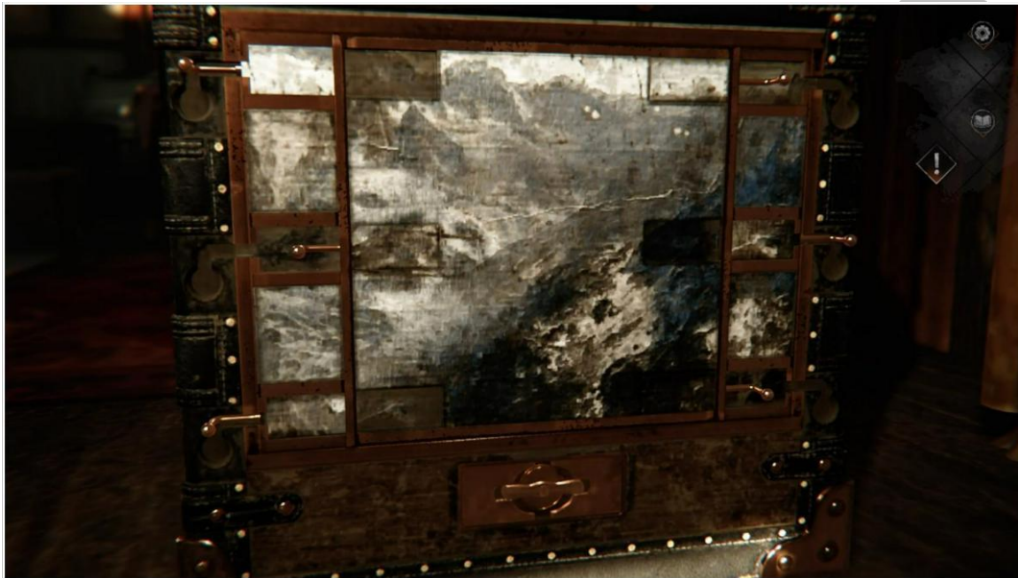
Leni: Suona il pianoforte i tasti interattivi. Sali le scale a dx , nella stanza apri la finestra. Osserva il filmato.

2005

Kate: vai al cannocchiale, inserisci una moneta nella parte bassa, abbassa la leva in alto e poi usalo. Seleziona i pulsanti per trovare i panorami e scatta la foto tramite il pulsante ai panorami che hanno un nome: porte dell'inferno – merletti della vergine – silberspiegel

Rientra nella locanda e sali le scale, interagisci con la leva alle tue spalle e sali le la scala per la soffitta. Sulla sx prendi la bobina. Avanza a sx e vai al baule. Ispeziona i 2 lati del baule e sposta i tasselli come vedi sotto.

Ruota poi la leva per attivare il pannello circolare. Fallo anche dall'altro lato.



Ruota i pannelli circolari finchè non si sblocca la combinazione.



La combinazione è riferita alle coordinate delle foto. A sx: 072 a dx: 108

Nel baule prendi la vecchia busta, leggila.

1937

Dana: vai a sx e dal baule prendi la chiave e ispeziona il nascondiglio sulla dx in terra.

Passa a Kate.

Kate: prendi la chiave dal nascondiglio a dx vicino al letto, sposta la scatola, apri e prendi la chiave. Vai al baule e prendi i filmati di Junta. Sulla dx del baule c'è immagine di un automa, ruotalo e inserisci la chiave. Non sai la combinazione. Passa a Dana.

Dana: vai a sx oltre la tenda e osserva le foto appese, l'ultima sono 4 insieme: capra, fiore, montagna, abete. Sulla dx prendi la bobina, esci prova a parlare con Junta. Passa a Kate.

Kate: Nel baule inserisci la combinazione: capra, fiore, montagna, abete e prendi il proiettore. Sui due bracci laterali inserisci la bobina vuota e piena, alza il visore e unisci la pellicola. Abbassa il visore, accendilo e guarda il filmato. Alza il visore, clicca la bobina a sx per riprenderla e metti l'altra. Fai tutto come prima per interagire sul passato. Osserva tutto davanti e poi ruoti, avanza e sarei indirizzata in automatico per ritornare poi al 2005.

2005

Kate: Scendi a vai da Leni in terrazza. Parlaci. Torna alla fermata del tram.

Vaghen 2005

Torna alla pensione scendendo le scale. Entra, sali le scale e usa il pc alla sx, leggi tutto e poi vai in camera.

New Jersey 1983

Ispeziona tutto e sul camino prendi il carillon.

Vaghen 2005

Scendi sotto, vai alla reception e chiama Olivia dal telefono a cabina.

Scendi e parla con la Wagner. Alla fermata del tram vai all'accademia della musica.

Quartiere dei musicisti

Vai a dx e poi sulla scalinata a sx per raccogliere Oscar. Torna indietro e vai a sx, sali al gazebo. Entra nell'accademia (il palazzo con le assi di legno inchiodate), avanza e suona il campanello allo sportello, parla con l'addetto. Ti darà una scatola in cambio di far suonare l'orchestra. Aprila e prendi i documenti.

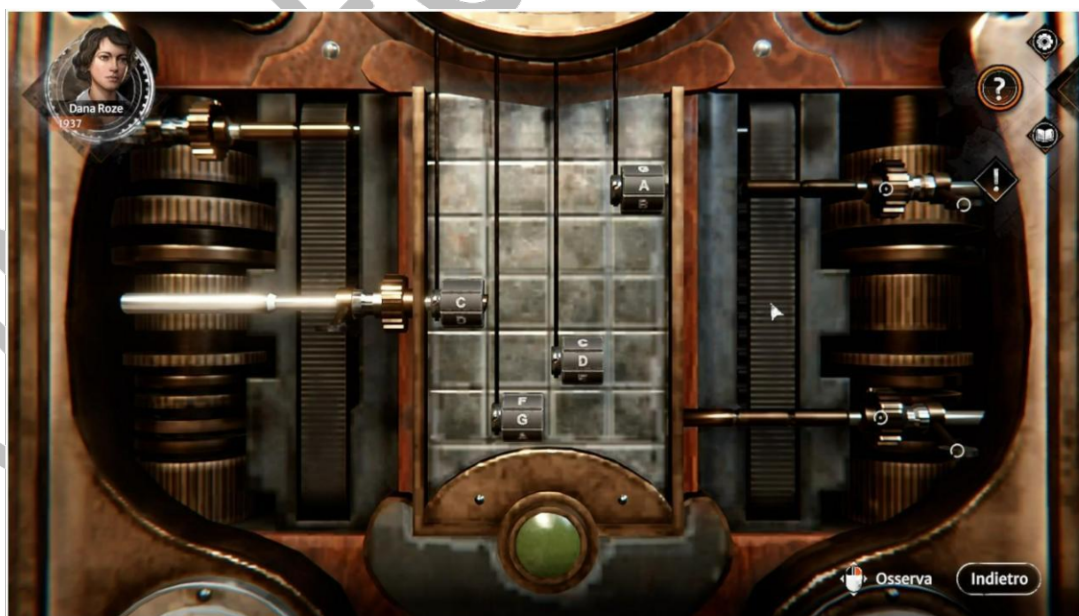
1937

Dana: vai al gazebo, parla con Frau Beckmann che ti darà una chiave. Scendi e sulla sx ci sono 2 tecnici in camicia bianca, parlaci e quello vicino al muro dirà che il meccanismo è riparato. Osserva il meccanismo al muro. Avanza e entra nella piccola porta marrone usando la chiave. Parla col tecnico, prova a aprire l'ascensore e esci. Nel frattempo il tecnico ha aperto l'automa vicino al gazebo, osservalo, anche le posizioni dei tasselli e delle lettere.. Scegli Kate.

Kate: Esci e vai all'automa alla sx del gazebo che hai appena visto. Clicca e bisogna inserire la combinazione che non hai. Forza la porta a forza di click e si apre. Prova a suonare finchè non dice che qualcosa non va e ti manca qualcosa da inserire in alto.. Vai a sx all'altro automa, inserisci la combinazione 1973

In alto sposta le leve fino a formare la posizione e la sequenza di lettere dell'altro automa simile.

Inizia a sx dalla leva in alto, aggancia i 2 tasselli, ruota per avere la lettera G e abbassa tutto. Sfila e risali con la prima leva. Usa la leva lunga a dx in basso per agganciare il tassello centrale con la G e spostalo sotto, sfila la leva. Usa la leva a sx in basso per agganciare il primo tassello a sx, ruota sulla C e vai sulla terzultima posizione dal basso. Fai la stessa procedura dalla parte dx come da disegno sotto.

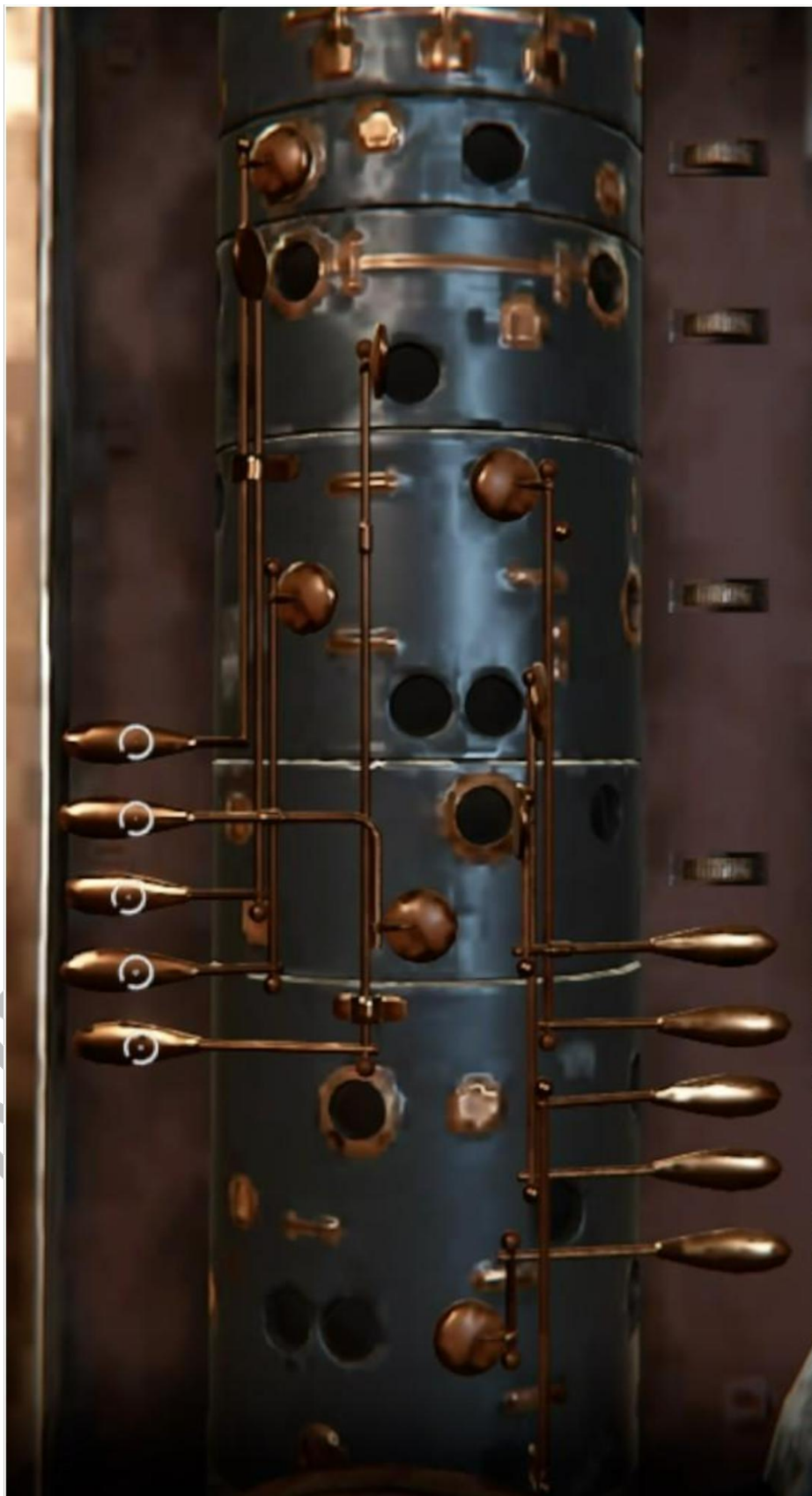


Premi il pulsante verde e partirà la melodia.

Vai a sx al furgone verde che impedisce di andare al meccanismo. Osserva il numero di telefono sulla fiancata. Torna in accademia allo sportello e usa il telefono componendo: 5123888321 per

farlo spostare. Torna dove c'era il furgone e vai al meccanismo. Ispeziona e inserisci 9708 e sulla sx ruota per far apparire i fori e chiuderne alcuni, l'indicazione è sul foglio in documenti, fai come vedi sotto.

Parte sx



Parte dx. Da questo lato devi posizionare le chiusure (i fori non ruotano) come vedi sotto, ruotandole e spostando quelle che non fanno ruotare le altre. Sposta la piccola leva sotto il pulsante verde, quella in alto sempre sul pulsante verde e poi premilo per sentire la melodia.



Vai a dx al bar, entra e parla con il barista che non ti farà entrare nel retro. Esci e gira l'angolo a dx, osserva la porta e interagisci col cassonetto per spostarlo davanti alla porta. Sali e entra. Ispeziona lo scaffale e spostalo. Entra nell'ascensore e sali. Avanza e sali la scaletta in ferro, avanza e sei al meccanismo. Tira la leva a dx, abbassa la maniglia a sx e premi il pulsante. Motore avviato. Gira intorno a dx e scendi la scala, sulla dx prendi la parte meccanica e interagisci con la valvola in fondo ruotandola per aprire il portone. Scendi e esci. Torna al meccanismo davanti al gazebo, quello con lo sportello aperto, inserisci la parte meccanica presa prima e premi il pulsante verde.

Vai al pianoforte sul gazebo, metti la partitura e premi un tasto. Ruota a sx, abbassa ma leva ma non va, osserva la ruota in alto a sx per vedere un meccanismo. Ruota la leva centrale mettendola in verticale, inserisci i perni ai lati. Ora sei dentro la ruota, sulla parte danneggiata usa Oscar, abbassa la leva e Oscar farà girare la ruota. Torna in accademia allo sportello, parlaci ma vuole il concerto, torna al gazebo e suona il piano. Torna allo sportello dell'accademia e avrai il fascicolo, osservalo per conoscere la prossima destinazione.

Ritorna al tram e vai alla vecchia casa di Dana.

Ponte delle foschie

Bisogna trovare il n.20 – Scendi la scala e avanza, spostati a dx per i numeri pari, avanza e vedrai un'insegna, osserva il muro per vedere il n.20 – entra. Parla con la titolare e quando rifiuta di aiutarti esci dal negozio e torna alla fermata del tram ma senza arrivare alla scala perché poco prima accanto al gruppo di persone c'è un automa, inserisci una moneta, gira la leva, abbassa il braccio e prendi il souvenir. Ritorna al negozio, entra e sullo scaffale laterale posiziona il souvenir. La negoziante si distrae e puoi andare alle scale. Sali per il primo piano e nella stanza con gli scaffali in metallo, in alto, osserva la foto della stanza di Rose (importante trovarla). Sali secondo piano, ispeziona le stanze per trovare delle foto. Sali al terzo piano e entra nella stanza, osserva il buco del

pavimento e vedi una foto in basso. Esci e subito a dx vicino alla scala c'è la foto. Osservalo. Torna indietro, sali ma la parete è murata. Esci dall'edificio e vai oltre l'angolo a dx per una scala antincendio. Per salire clicca la freccia bianca grande in alto, osserva tutti i punti nelle varie schermate. Alla fine osserva la grande ruota a sx che è il meccanismo e poi la grondaia a dx. Usala con Oscar, attiva Kate e spingi Oscar incastrato. Sali per 2 grondaie fino a vedere un piccione. Attiva Kate, interagisci con l'aiuola e prendi un sasso, lancialo nel punto indicato. Attiva Oscar, avanza per scendere al meccanismo. Inserisci la chiave e ruota per far scendere la scala.

Kate: sulla finestra usa Oscar per rompere vetro. Prendi i 2 pezzi del biglietto, uno sotto il letto e l'altro sul pavimento vicino al pianoforte. Osserva il baule a combinazione che non conosci. Prendi il diploma in terra. Vai al baule, visualizzala serratura a combinazione e osserva il diploma ruotandolo, vedrai dei simboli musicali e sul foglio a 2 pezzi la posizione dei denti in vista laterale.. Riportali sulla combinazione come vedi sotto poi ruota a dx e premi il pulsante laterale.



Il baule si apre se sblocchi le 2 leve laterali. Dal baule prendi il diario e al passato sei Leon.

Baltayar

Leon: nella tenda prendi le gallette, la fiaschetta e nella scatola a dx il machete. Prendi anche lo zaino. Esci e vicino alla tenda a dx vai al barile, riempi la fiaschetta. Vai a sx per la salita, lascia l'accampamento e segui il fiume. Avanza fino a trovare Sauer. Devi raggiungere il gorum. Usa il machete sull'albero a sx e oltrepassa. Dai le gallette al gorum e poi prendi dei bastoncini, per i pezzi di liana devi spostare il ramo che li blocca. Interagisci col gorum per steccarlo e tornare all'accampamento con il gorum prigioniero. Dopo che hai trovato il luogo da dove proviene il pianto la madre lo libera ma vieni stordito. A dx prova a spostare il masso. Sei aiutato a slegarti e fuggire.

Ponte delle foschie '37

Dana: sul comodino a dx prendi le medicine, sul mobile a sx leggi i documenti. A dx nella valigia grande metti le medicine. Sul mobile a dx prendi il quadro e mettilo in valigia. Ispeziona il tavolino tutto a sx e prendi al brochure della clinica e mettilo in valigia. Prendi il diario sul mobile a sx e mettilo nel baule.

Ponte delle foschie 2005

Kate: esci dalla porta, leggi la scritta sul muro, avanza e sul baule prendi la lettera della clinica. A sx in terra prendi il fazzoletto di Dana. Torna nella stanza e esci dalla finestra. Avanza verso la fermata del tram, stai a sx e sul tavolo a sx leggi il libro sull'eccidio. Torna indietro verso il negozio e attraversa la strada, scendi le scale e ispeziona il monumento, ruotandolo. Usa il fazzoletto sui lati illeggibili. Torna al tram, scegli la pensione, filmato.

Baden 2005

Nel dialogo scegli: lascia perdere. Devi trovare sezione 0-8

Vai avanti fino al cimitero e ispeziona la mappa, usa Oscar in basso a sx sulla mappa e poi inizia a girare il cimitero, clicca tutti i punti interattivi, in terra e sui pali per trovare i punti sulla mappa e quando ne attivi uno corretto per il percorso verrà segnato, devi arrivare alla zona 0-8 – tanta pazienza finchè non trovi il capanno degli attrezzi, 2 tombe vicine con un piccone che non raggiungi e la tomba di Anna Roze. Segue dialogo con Junta.

Londra '44

Dana: posiziona le truppe come vedi sotto. Sottomarini (rossi), carri armati (blu) e Sam (verdi).



Sei al telegrafo. Ispezionalo: le leve servono per aumentare o diminuire la pressione. Sulla sx aumenta la pressione con la leva a sx fino alla tacca verde. Sulla dx abbassala con la leva a dx. Quando si apre il pannello ruota la manopola alcune volte.



Vai al telegrafo e seleziona da sx a dx: Resistenza, reti e Osterthal. Premi il pulsante centrale e otterrai un documento. Clicca a dx sul nome “amante alpino”.

Cimitero 2005

Kate: ritorna all'entrata del cimitero per vedere chiudere il cancello. Da questo momento le aree del cimitero non saranno più indicate . Prendi Oscar e vai alle alle 2 tomb in mezzo alle 2 rampe di scale.



Ispeziona e a dx usa Oscar per avere il piccone. Torna al capanno degli attrezzi e usalo sul lucchetto per romperlo. Prendi la manovella e torna indietro al pannello del percorso. Avanza a dx verso il cancello e osserva il meccanismo davanti. Per arrivarci devi girarci intorno. Ispeziona e usa la manovella, girala e il cancello si apre. Torna al tram, parla con Junta e sulla mappa seleziona la pensione.

Vaghen - Montagne 2005

Avanza per il rifugio e prima di salire le scale osserva sulla dx il carburante. Sali e entra. Avanza ispeziona il tavolo a dx osservando la foto. Vai a dx sul bancone e prendi la chiave. Esci e vai in fondo alla terrazza, saprai dei corpi congelati. Vai al generatore lì vicino, ispezionalo per vedere il serbatoio vuoto. Scendi le scale e prendi il carburante dove hai visto prima. Torna sopra e riempi il serbatoio. Ruota per osservarlo dall'alto, clicca il punto attivo e sulla dx inserisci la chiave. Prendi la manovella e usala nella parte anteriore. Nella parte posteriore metti la leva su ON. Gira la manovella per metterlo in moto girando velocemente. Le luci illumineranno il campo e la tenda. Sulla sx leggi il referto medico. Esamina i corpi. Entra nel locale, sali le scale e esamina le stanze. In quella in fondo a sx accendi il lume e osserva i disegni. Dialoga con il gorum. Esci ed entra nella stanza di Leni a sx.

‘44

Dana: Esci dalla stanza, avanza e sulla dx sali in soffitta. Vai a sx e sul tavolo ispeziona la radio e prendi l'antenna Voralberg. Scendi e vai vicino al bancone alla radio. Ruotala e dalle tasche laterali prendi e osserva i documenti. Osserva l'antenna in inventario e agisci sulla parte sotto per far uscire i 4 perni. Ispeziona la parte alta della radio e inserisci l'antenna, interagisci con la manopola in alto per sollevarla. Ruotala a dx e gira la rotella vicino alla manopola in modo da posizionarla e aprire le lame come vedi. Nella parte davanti dell'antenna sulla parte tonda premi per amplificare il segnale.



Vai alla parte dei comandi della radio. Nella parte bassa e alta sposta la 2 leve per accenderla. Dai documenti si vede come impostarla.

trasmissione 6,9 khz (7 manopola sopra)

ricezione 8,4 khz (8,5 manopola sotto)



Filmato.

Vaghen – quartiere della musica ‘45

Dana: parla con l'uomo seduto sulla panchina. Vai a sx per l'infermeria, entra scegliendo: “saluta e vai via”.

Rifugio 2005

Kate: Rispondi a Leni di perdonarsi e saprai dell'automa. Esci e scendi le scale, vicino alla stufa osserva la sedia a rotelle. Ispeziona il braccio a dx e prendi la chiave, estendi i 4 braccetti inferiori. Ritorna nella stanza di Leni all'automa. Sblocca le due cinghie e ruota le 2 linguette della cravatta farfalla. Dovrai cambiare più volte la forma della chiave.

Passa a Oscar. Abbassa la visuale finché non vedi la sede per una chiave.

Torna a Kate.

Nella cravatta 2 bracci a punta di freccia. Ruota e poi spingi per togliere la corazza.

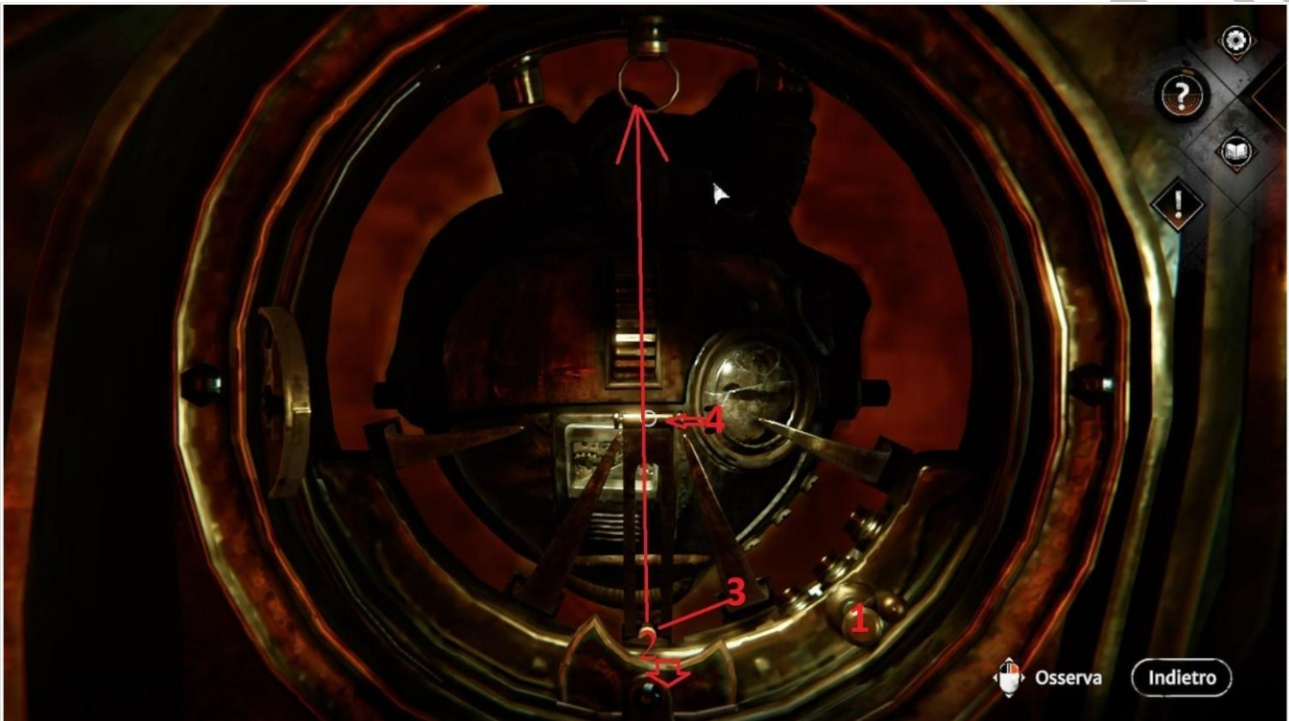
Nella parte superiore braccio alto tondo e laterale sx a punta. Sei nel cuore.

1 ruota fino ad abbassare i 3 perni.

2 La lama rotante sotto appena ha la parte a mezzaluna verso l'alto spingi la maniglia sopra.

3 tira in basso.

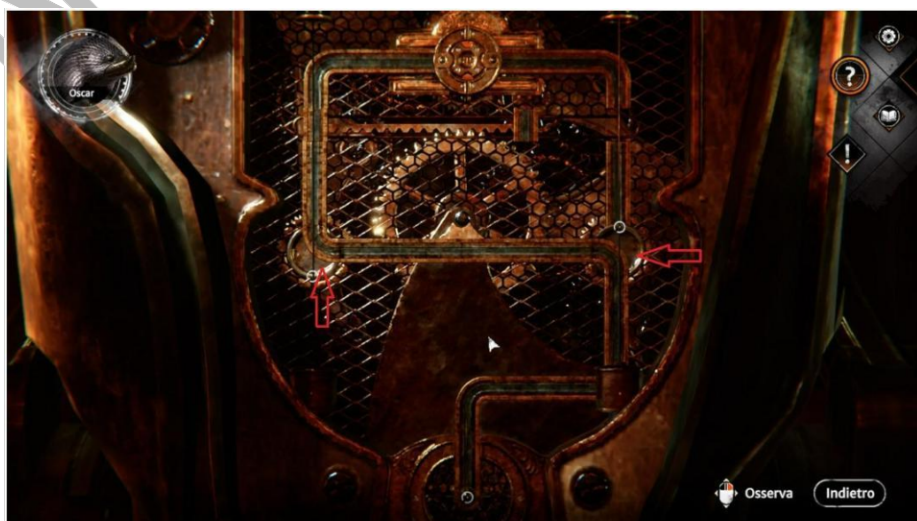
4 abbassa



Clicca la rotella e usaci Oscar. Osserva la parte bassa dell'automa. Chiedi aiuto a Oscar, clicca sulla freccia per la visuale di una sede. Alza al massimo le gambe. Ritorna a Kate: ruota l'automa e inserisci la chiave dietro girando a dx, la ghiera si sposta a sx.

Oscar: Abbassa la visuale 1 volta.

Kate: nella parte dietro ispeziona la parte più bassa e apri lo sportello. Ruota e gira le rotelle per fare il percorso.



Torna dietro e abbassa la leva nello scomparto trovato prima. Si sbloccherà davanti.

Sposta la rotella in alto ma il peso la blocca.

Oscar: abbassa tutta la gamba sx. Torna alla rotella e falla arrivare al meccanismo sopra. Spingi a sx per aprirlo da un lato.

Sposta la rotella alla ruota a dx (freccia laterale disegno sopra), non va oltre.

Oscar: alza la gamba sx per far scendere il peso e gira la ruota per fare percorso verso l'alto.



Passa a Oscar e abbassa la visuale fino a vedere la sede della chiave.

Kate: inserisci la chiave e gira per far spostare la lama a dx e creare il percorso. Sposta la sfera, tira e ruota l'interno per far aprire la bocca. Inserisci la chiave, ruota e dal cappello prendi i documenti.

Osservali da entrambi i lati per leggere.

New York 1983

Sposta la visuale a dx e sx, clicca tutto e ispeziona i cassetti da entrambi i lati. Rispondi al telefono.

Filmato.

Dana: osserva tutto e poi esci, ma sali le scale e...

Vaghen 2005 - Stazione

Kate: avanza e sulla sx vedi un oblitteratore. Imposta la data al 30-11 e premi il pulsante. Metti il biglietto sul ripiano, ispeziona e premi davanti per alzare, premi sopra per forare. Vai alla leva, usala ma manca inchiostro. Con la maniglia spostalo indietro, abbassa per impregnarlo di inchiostro e timbra il biglietto. Vai alla carrozza 3 e usa il biglietto sull'automa, abbassa la leva per riaverlo.

Sali sul treno per riscendere e visualizzare la cabina telefonica. Chiama Olivia. Entra nel vagone n.3 – osserva fuori dal finestrino alzando la tendina.

Filmato finale.

Soluzione di Giuseppe