

Syberia 3

La Clinica

Guardate il filmato introduttivo. Parlate con Kurk di tutti gli argomenti. Avvicinatevi alla porta sulla sinistra e provate ad aprirla. Provate poi a suonare il campanello rosso ma non funziona. Guardate la parte destra del campanello ed esaminate le istruzioni. Avvicinatevi al tavolo, esaminate gli oggetti e prendete il coltello. Tornate al campanello, esaminatelo, aprite l'inventario e usate il coltello con la vite in alto a destra. Cliccate e ruotate il mouse in senso antiorario fin quando non avrete svitato completamente la vite. Riguardate lo schema a destra del pulsante. Prendete il cavo verde e collegatelo sopra a quello rosso, poi abbassate il collegamento nel bussolotto. Chiudete il coperchio e suonate il campanello. Girate per l'atrio in senso antiorario, parlate con l'infermiere di destra e poi cliccate sulla porta a sinistra dello specchio. Parlate col dottore dicendo un po' di verità e un po' di bugie. Andate all'armadietto indicato dal dottore, aprite il secondo cassetto e prendete i vestiti. Guardate la breve animazione. Uscite dalla stanza ed entrate nel cancello subito a sinistra. Andate a sinistra e parlate con i due uomini di tutti gli argomenti. Uscite, andate a sinistra fino al cancello esterno, esaminate la serratura sulla sinistra e usatevi la chiave che vi ha dato il dottore. Toccatela e poi, cambiando il puntino alla base su cui cliccare, spostate tutti i vari tentacoli come da disegno della serratura. Una volta posizionati correttamente guardate l'animazione e parlate col dottore di tutti gli argomenti. Ispezionate la chiave nell'inventario, in particolare, ruotandola, noterete un buco nel fusto. Tornate nello studio del dottore e aprite il cassetto della scrivania. Spostate gli oggetti sulla sinistra per liberare la brochure. Prendetela, apritela e sfogliatela fino alla pagina col disegno della chiave. Prendete la chiave dall'inventario e usatela sul disegno. Guardate l'animazione. Tornate nel cancello di sinistra e parlate nuovamente con i due uomini. Tornate in camera e parlate con Kurk, parategli delle prove e mostrategli la brochure con la chiave. Uscite in terrazza, guardate fuori dalla finestra e vedrete il gufo in cima alla torre. Provate a cliccarci. Tornate a parlare con Kurk. Uscite nel cortile. Andate nel cancello azzurro, esaminate l'uomo che dorme sulla panchina e prendete la chiave della voliera. Andate alla voliera, usate la chiave con la serratura del cancello, entrate e prendete l'uccello automa sulla sinistra. Tornate in camera, poi in terrazza, guardate dalla finestra e usate l'uccello automa col davanzale alla vostra destra. Attivate l'automa e guardate il filmato. Tornate sul balcone, avvicinatevi al gufo e prendete la chiave aggiustata. Rientrate nella stanza e parlate con Kurk. Andate al cancello di uscita e usatevi la chiave aggiustata con la serratura. Entrate nell'ascensore, avvicinatevi alla pulsantiera e premete il pulsante. Andate alla guardiola davanti a voi e parlate con l'infermiera di tutti gli argomenti. Andate dietro la guardiola, entrate nel corridoio, andate a sinistra ed entrate nella porta a destra. Parlate col dottore di tutti gli argomenti. Uscite dallo studio, andate a sud ed entrate a destra nell'ufficio della dottoressa Olga. Guardate l'animazione. Andate alla scrivania ed esaminate il computer. Leggete tutte e quattro le mail, poi cliccate sul bottone QUIT in basso a sinistra. Partirà una videochiamata col detective, parlate con lui di tutti gli argomenti. Andate a destra ed esaminate la leva fra la tenda e l'armatura. Tirate verso il basso la leva per far spostare la tenda. Esaminate la spada dell'armatura, sulla sinistra sganciate i tre fermi poi, ruotando le tre ruote, ricomponete il disegno del calamaro. Guardate il disegno delle gemme. Cliccate dietro la tenda e spostate le gemme come avete visto sulla spada, a partire da nord blu, poi in senso orario blu, rosso, rosso e verde. Entrate nel tunnel, andate fino in fondo ed entrate nell'ascensore. Premete i pulsanti. Seguite il corridoio e guardate l'animazione. Andate a sinistra rispetto allo schermo e prendete la tanica vuota. Tornate a destra, attraversate il ponticello e andate dove avete visto il dottore aprire il rubinetto. Provate a chiuderlo. Andate a sinistra fino in fondo e vedrete un contenitore con un'etichetta che dice acido cloridrico. Usate la tanica vuota che avete nell'inventario con il rubinetto per riempirla. Tornate a destra, scendete la scala, esaminate la catena e usatevi la tanica piena di acido. Guardate il filmato.

L'accampamento Youkol

Arrivati all'accampamento youkol parlate con alcuni di loro per capire che hanno bisogno di aiuto. Andate a destra e parlate di tutti gli argomenti con l'uomo e con la sciamana. Prendete il sentiero a destra e seguitelo fino alla diga. Usate le manovelle quella più in alto dovrà far in modo che la barriera più in alto sia completamente chiusa, la seconda dall'alto dovrà lasciare la barriera a metà, e la terza completamente aperta. Per chiudere le barriere dovrete girare in senso antiorario, per aprirle in senso orario. Quindi chiudetele tutte, la seconda dall'alto giratela di un giro in senso orario, la terza di due giri sempre in senso orario. Avrete fatto tutto correttamente quando l'indicatore sarà esattamente a metà del segno verde. Tornate all'accampamento. Andate verso la tenda al centro del piazzale e parlate con l'uomo di tutti gli argomenti. Entrate nella tenda e guardate l'animazione. Grate per il mercato, andate tutto a nord e vedrete uno struzzo da solo, su cui potete salire. Salite la scala. Esamine la cassa di legno sulla destra, spostate i vari oggetti e prendete le candele. Continuate verso ovest, andate dalla sciamana e parlate con lei di tutti gli argomenti. Uscite dalla stanza, continuate verso ovest ed esamine la scultura della piovra. Parlate con l'artigiano vicino a essa di tutti gli argomenti. Andate a est e parlate con l'uomo che sta guardando la verdura. Parlate con lui di tutti gli argomenti e vi darà un lasciapassare. Andate a nord e uscite dalla tenda. Andate a ovest fino alla guardia che però non vi lascerà passare, neanche mostrandogli il lasciapassare. Entrate nell'ufficio. Esamine il tavolo sulla destra e in particolare il macchinario. Aprite i due ganci laterali e prendete il piatto di cuoio con lo stampo del timbro. Sulla sinistra prendete la spugna. Ritornate al mercato, andate dal fabbro e parlate con lui. Aprite l'inventario e dategli il pezzo di timbro, poi aprite nuovamente l'inventario e dategli le candele. Avrete il vostro timbro. Tornate fuori dalla tenda e andate a est, vicino al lago vedrete una pozzanghera dove dentro si trova un calamaro. Usatevi la spugna. Tornate a ovest e andate alla casetta. Entrate ed esamine il tavolino ed esamine il macchinario. Utilizzate il timbro fatto dal fabbro con la parte in alto, poi abbassate la levetta subito a destra. Posizionate la spugna imbevuta d'inchiostro sulla specie di cucchiaino a sinistra. Spostate il braccetto con la spugna a destra. Posizionate il pezzo di timbro e il lasciapassare sulla parte centrale e chiudete i due ganci laterali. Tornate indietro e abbassate la leva in alto per sporcare di inchiostro il timbro, risollevatela, esamine di nuovo il macchinario, spostate il braccetto con la spugna a sinistra, tornate indietro e abbassate e rialzate di nuovo la leva in alto per fare il timbro. Esamine ancora una volta il tutto, aprite i due ganci laterali e prendete il lasciapassare timbrato. Guardate l'animazione e parlate con Cantin di tutti gli argomenti. Quando sarà uscito dalla stanza esamine la bottiglia davanti a voi, cliccate sul mobile per farlo cadere, osservate la bottiglia per terra ma sarà ancora intatta. Usate la lampada che si trova sul tavolo a destra, poi esamine sui frammenti di vetro sul tappeto e sul frammento più vicino a voi. Uscite dalla stanza, andate dalla guardia, parlategli, aprite l'inventario e mostratele il lasciapassare. Guardate il filmato.

Valsemborg

Andate verso la costruzione di fronte a voi, poi seguite la banchina a destra fino a vedere l'uomo ubriaco. Parlate con lui di tutti gli argomenti. Proseguite fin dopo l'automobile. Andate a destra ed entrate nella taverna. Avvicinatevi alla cameriera e parlate con lei di tutti gli argomenti. Uscite dalla locanda. Andate a destra, poi prendete a ovest. Seguite tutta la strada, salite la scala ed entrate nel negozio a destra. Parlate con l'uomo di tutti gli argomenti. Andate a destra e prendete la tazza vuota sul mobile. Andate vicino al vecchio, esamine i cassetti e in particolar modo quello a metà altezza della fila più a destra. Prendete il foglio e leggetelo. Andate dietro al vecchio, esamine l'orologio a cucù sulla parete, esamine l'alone nella parte bassa e usatevi la tazza vuota che avete nell'inventario. Cliccate a sinistra e aprite il vetro verso destra. Spostate le lancette in modo da segnare l'ora del the, cioè le 17:00 e guardate l'animazione. Prendete la tazza e datela a Steiner. Guardate l'animazione, ringraziatelo e seguitelo al piano di sotto. Parlate con Steiner, tornate verso la scala ed esamine lo scatolone per terra sulla destra. Spostate le bobine e prendete quella col simbolo della piovra. Andate da Steiner ed esamine il proiettore. Usatevi la

bobina. Guardate il filmato. Tornate al piano di sopra e guardate l'animazione coi dialoghi. Scendete di sotto e parlate con Steiner di tutti gli argomenti. Poi tornate di sopra e uscite dal negozio. Andate a ovest, poi salite la scala, attraversate il piazzale e scendete l'altra scala. Raggiungete il gruppo di manifestanti davanti al municipio e parlate con la donna più a sinistra. Andate a est, scendete la scala e seguite la strada fino alla fontana, poi prendete la strada a nord-est e seguitela fino a tornare alla locanda. Entrate e andate a parlare con Sarah, poi andate a parlare col capitano seduto a sinistra del camino. Dopo aver ascoltato i suoi discorsi da ubriaco andate al bancone e parlate con Sarah e con l'uomo. Chiedetegli di fare un drink ristorante e parlate con lui di tutti gli argomenti. Tornate dal capitano, esaminatelo e guardate l'animazione con i dialoghi, parlate con lui di tutti gli argomenti fin quando non l'avrete convinto. Uscite dalla taverna, andate a ovest, poi a est. Seguite tutta la banchina fino ad arrivare a un faro. Salite, andate a ovest e parlate con l'uomo. Andate alla barca, salite sulla passeggiata di legno, entrate in una delle porte e scendete la scala. Di fronte a voi guardate il portellone per trovare il posto adatto per gli youkol. Tornate di sopra e salite le scale di legno che portano al piano di sopra. Esamine il giradischi ma è rotto. Sulla scrivania prendete il diario di bordo del capitano Obo. Leggetelo nell'inventario. Salite ancora e parlate col capitano di tutti gli argomenti. Tornate due piani di sotto, uscite da prua, esamine la ruota a nord e giratela in senso orario per aprire il boccaporto. Scendete dalla Krystal. Andate alla porta metallica davanti a voi e, sulla sinistra, esamine il tastierino numerico. Nell'inventario leggete il codice del capitano Obo e premete i tasti sul tastierino. Inserite il codice 0509, anche se non sembra che stia funzionando, dopo aver inserito le 4 cifre lampeggerà il codice in verde e si aprirà la porta. Entrate nella porta. Andate vicino al vagone, dentro la gabbia aperta prendete lo scivolo, a sinistra, vicino alla cassa di legno, prendete il bastone. Andate al vagone, spingetelo fino alle terze colonnine, esamine quella di destra, usatevi lo scivolo e premete il pulsante. Andate indietro come visuale, tornate alla leva vicino a dove era posizionato all'inizio il vagone e tiratela. Tornate al vagone ed esaminatelo ma sarà bloccato. Andate oltre al vagone e utilizzate la moto. Utilizzate il coltello col pulsante in alto a sinistra, abbassate il coltello e prendete il pulsante. Utilizzate il pulsante in basso a destra, dove manca l'altro pulsante. Premetelo e spingete la leva di destra in avanti. Guardate l'animazione. Andate alla gru, nell'angolo di sinistra ed esamine il tastierino numerico. Inserite anche qui il codice 0509. Salite la scala. Girate la manovella di destra in senso orario di $\frac{3}{4}$ di giro, e comunque nello schermo dovrete vedere la gru girata verso il carrello. Premete il pulsante più in alto al centro dello schermo. Girate la manovella di destra verso l'alto, premete il pulsante più a sinistra dei due sullo schermo per spostare la visuale al ponte della nave. Spostate la leva di sinistra due volte a destra in modo da allineare la gru con il boccaporto della nave. Spingete la leva di destra in avanti. Vedrete Kate scendere automaticamente dalla gru. Tornate sulla nave. Spostate la visuale per vedere la gru con la nave sulla destra. Spostate la leva di sinistra verso destra. Spostatela visuale sulla base dei binari sotto la gru, e usando la leva di sinistra e quella di destra fate in modo di portare la gru più vicino e a destra possibile. Riportate la visuale al ponte della nave, se è il caso ruotate la manovella di destra per ruotare la gru e, quando ben posizionato il carrello, premete il pulsante in basso per svuotare il carbone. Guardate l'animazione e parlate col comandante Obo e offritevi voi. Risalite sulla nave e andate a est. Esamine la pompa dell'acqua. Spostate la leva verso destra. Prendete la manichetta dell'acqua e mettetela nel buco, rispostate la leva verso sinistra. Scendete dalla nave, salite sulla cisterna dell'acqua e azionate la leva. Tornate sulla nave, entrate e salite di sopra da Obo. Guardate l'animazione e parlate con lui di tutti gli argomenti. Scendete dalla nave e andate da Steiner. Parlate con Sarah e spiegatele la situazione. Scendete al piano di sotto, avvicinatevi al modellino e spostate la levetta per accendere la luce. Esamine il cassetto e usatevi la manovella. Giratela in senso orario fin quando non avrete abbassato del tutto la teca. Esamine la targa e, ragionando al contrario come c'è scritto, usate la ruota sulla sinistra. Girate in senso orario e componete la combinazione 30-80-60-98. Ogni volta che metterete il numero corretto vedrete la catena dell'ancora sulla destra scendere un pochino. Esamine la catena e tiratela verso il basso per aprire

il modellino. Esaminate la chiave e prendetela. Osservate la miniatura della chiave e leggerete che è al 50%. Andate al banco di lavoro. Osservate che non c'è più la protesi di Kurk. Esaminate il macchinario sulla destra. Esaminate la scatolina di metallo e prendete una chiave grezza. Usate il macchinario in alto. Esaminate lo sportellino di destra, apritelo e usate la chiave grezza al centro. Chiudete lo sportello. Esaminate quello di sinistra, apritelo e usatevi la miniatura della chiave. Tirate verso il basso il gancio sulla sinistra e lasciatelo andare per far avvicinare i chiodini alla chiave. Chiudete lo sportellino e ruotate la manovella di destra in modo che l'indicatore vada sul 200, per ottenere una chiave grande il doppio della miniatura. Abbassate la leva rossa in alto a destra. Aprite lo sportellino di destra e prendete la chiave della Krystal. Tornate al piano di sopra e parlate con Sarah. Andate alla nave. Entrate, andate di sopra dove avete parlato con Obo ed esaminate la serratura a sinistra del timone. Parlate con Obo e chiedetegli se ci sono altri preparativi. Scendete dalla Krystal e recatevi al municipio. Salite la scala e parlate col sindaco dando le risposte 3-1-2. Tornate alla nave e salite dal capitano Obo, parlate dandogli le risposte 3-2-3-3. Scendete dalla nave andate a sud e seguite la banchina fino al faro. Parlate con Obo ed entrate nella rimessa. Esaminate gli abiti appesi e prendete la tuta da sub gialla. In basso a destra prendete le bombole dell'aria vuote. Esaminate e leggete la pressione necessaria. Giratevi a sinistra e prendete il casco da immersione sulla scrivania. A sinistra esaminate le valvole. Esaminate la parte metallica sulla destra e usatevi le bombole. Abbassate la maniglia grigia. Tornate indietro ed esaminate l'apparecchio in alto a sinistra. Ruotate la rotella in alto a destra fino a segnare 180 BAR come avete letto sulla bombola e premete il pulsante verde. Tornate indietro, esaminate la bombola e abbassate una alla volta le due leve rosse per riempirla. Andate nella stanzetta di legno a destra per cambiarvi e guardate l'animazione. Andate a destra fino al portellone. Raccogliete l'ingranaggio e la chiave quadrata. Esaminate il portellone, spostate la visuale verso il basso e prendete i due ingranaggi. Esaminate gli ingranaggi nell'inventario poi, nei documenti, leggete il permesso del sovrintendente. Usate gli ingranaggi 05 in alto a destra, 03 in alto a sinistra e quella 01-02 in basso al centro. Tornate indietro e percorrete tutto il muro verso destra. Troverete un'altra porta. Usate la chiave quadrata con la serratura, aprite lo sportello tirando nella parte sopra alla maniglia. Ruotate la ruota rossa in senso antiorario fin quando non sentirete uno scatto metallico, tirate verso il basso la leva a sinistra e vedrete aprirsi una parte della chiusa. Uscite fuori dalla chiusa aperta e avvicinatevi al relitto. Esaminate la parte destra e troverete la catena. Tornate dentro e andate agli ingranaggi di sinistra. Usate la catena con l'ingranaggio in basso a destra. Ruotate la ruota rossa in senso orario fin quando non sentirete uno scatto metallico. Tirate verso il basso la leva e guardate l'animazione. Entrate nella tenda, andate a sinistra e andate a parlare con la sciamana. Guardate il filmato. Andate verso la poppa della nave passando davanti alla scala di entrata e guardate il filmato. Parlate con Sarah e la sciamana e ditele di stare calme. Andate verso al municipio e continuate verso la fermata della funicolare. Guardate l'animazione in cui parlerete col sindaco. Andate alla funicolare e proseguite. Scendete la scala, giratevi a destra ed entrate nel cancello. Raggiungete il carretto, esaminate le ruote e raccogliete il cuneo. Dopo l'animazione raccogliete anche il piccolo cuneo. Tornate alla funicolare, esaminate la porta e guardate la finestra. Esaminate la parte bassa della porta. Usate il cuneo piccolo con la fessura sotto la porta, nella parte sinistra. Posizionatevi accanto il cuneo più grande. Prendete quello piccolo e mettetelo nella parte destra sotto la porta. Mettete l'altro grande sotto la parte destra della porta. Prendete quello piccolo e mettetelo sopra quello grande sempre nella parte destra della porta e vedrete la porta cadere. Andate verso sud poi a destra ed esaminate la cassetta dell'elettricità. Usate il coltello con lo sportello e tiratelo verso il basso per aprirlo. Abbassate la leva. Andate a nord ed esaminate il pannello di controllo. Tirate verso il basso la leva sulla destra per far scendere il vagone della funicolare. Uscite dalla stanza, andate a destra e salite sul vagone. Andate a nord e attivate i comandi. Guardate il filmato.

La Clinica

Andate a nord ed entrate nel cancello. Esaminate l'elicottero e giratevi attorno davanti al muso. Entrate nell'elicottero. Andate a nord, esaminate la cassa e prendete il walkie-talkie. Scendete dall'elicottero e d'entrate nella clinica. Usate il walkie-talkie con la guardiola e dite che è in corso una rivolta. Andate nel corridoio dietro alla guardiola e sarete chiamati dal dottor Steiner. Parlate coi due uomini e chiedetegli qual è il piano. Andate nell'ufficio di Olga a sud del corridoio ed esaminate Kurk. Andate alla scrivania, raccogliete la statuetta e raccogliete il biglietto. Leggete il biglietto. Andate a esaminare Kurk, spostate la visuale a sinistra ed esaminate la cartellina medica, prendete la graffetta. Girate la visuale fino allo schienale, aprite lo sportello trascinandolo verso il basso e tirate i fili con la graffetta. Spostate la visuale al bracciolo dove c'è la siringa e tirate verso l'esterno l'ago in modo da far versare tutto il liquido. Mettete apposto l'ago. Aprite la parte superiore della siringa e versatevi dentro la bevanda dello sciamano. Abbassate la manovella sulla destra. Tornate indietro con la visuale. Esaminate la manetta sul braccio destro di Kurk. Guardate la sedia dalla parte sinistra di Kurk e aprite il pannello verso il basso. Provate a inserire un codice a caso. Parlate con la guida. Esaminate nuovamente il pannello numerico e usate la statuetta di Olga con la parte alta del tastierino. Guardate il filmato.

Sulla Krystal

Parlate col comandante Obo di tutti gli argomenti. Scendete al piano di sotto dalla scala di sinistra e raccogliete i fiammiferi artigianali da terra. Scendete di sotto, scendete le due scale e salite quella piccola davanti a voi. Andate al pannello di controllo ed esaminatelo. Aprite lo sportellino in basso a destra e premete il pulsante. Ruotate la ruota in senso antiorario fino a quando sentirete uno scatto metallico. Mettete in prima e abbassate la leva centrale, mettete in terza e poi subito in seconda. Guardate l'animazione. Scendete di sotto, uscite da poppa e andate verso il fondo della nave. Guardate il filmato e parlate con Obo di tutti gli argomenti. Andate nel corridoio destra all'esterno della nave e, attaccato alla cassa, prendete il gancio di ferro. Andate al corridoio esterno di sinistra. Spingete la cassa di legno sotto alla luce, saliteci e usate la lice per spaccarla. Andate a nord. Avvicinatevi alla luce, girate la manovella e spaccate anche questa luce. Andate a prua e spaccate anche quella. Scendete dalla parte destra, avvicinatevi alla luce ma questa volta vi aiuterà direttamente Quilak. Proseguite lungo il corridoio esterno, tornate vicino a dove avete preso il gancio, girate la manovella della luce e ripetete l'operazione. Andate a poppa e provate a rompere l'ultima luce. Entrate dentro la nave e avvicinatevi alla seconda fila di panchine sulla sinistra. Esaminate e prendete la cassetta, aprite il gancio, aprite il coperchio e prendete la torcia d'emergenza. Tornate da Quilak e usate la torcia d'emergenza con la luce. Usate il gancio con la luce. Parlate con Obo di tutti gli argomenti. Scendete sotto coperta e andate a destra dei comandi del rompighiaccio. Spegnete i motori. Tornate di sopra e uscite dalla parte destra della nave. Parlate con Obo di tutti gli argomenti. Andate dentro e poi di sopra, vicino al mappamondo esaminate i libri per terra. Esaminate due volte quello più a destra per prendere la bottiglia di vodka. Scendete sotto coperta, andate alla scrivania ed esaminate la lampada. Esaminate i due pezzi e metteteli assieme. Usate la vodka per riempire la lampada. Usatevi i fiammiferi. Prendete la lampada e portatela al comandante Obo. Guardate il filmato.

Baranour

Parlate con Kurk di tutti gli argomenti. Andate leggermente a sinistra ed esaminate il macchinario. L'indicatore in alto, il disegno degli occhiali e lo sportellino in basso. Aprite lo sportellino. Spostate la visuale a sinistra e provate ad abbassare la leva. Esaminate la serratura. Entrate sotto coperta, salite alla plancia di comando e prendete la chiave della Krystal. Tornate al macchinario e usate la chiave con la serratura a sinistra. Girate la chiave di un quarto di giro in senso orario, poi abbassate la leva e raccogliete gli occhiali. Scendete dalla Krystal. Parlate con lo youkol, andate tutto a est e scendete passando dalla trave obliqua.

Andate verso il parco poi raggiungete la palafitta sulla sinistra. Salite la scala. Andate a sinistra e raccogliete l'asta telescopica. Scendete, andate a destra e andate alla parte destra della rampa che va al lunapark. Guardate il filmato. Esaminate il numero di serie sul petto dell'automa e la serratura. Salite la scala del lunapark. Avvicinatevi e entrate nel cancello. Andate a destra, salite la scala e prendete da terra il biglietto sgualcito. Scendete, andate a sinistra ed entrate nella porta. Andate a sud ed esaminate lo scrigno con l'emblema Voralberg e la mappa del parco. Andate al centro della stanza, esaminate gli scatoloni e prendete la ruota dentata. Uscite dalla porta sulla parete opposta a quella da cui siete arrivati. Andate tutto a est, esaminate i carrelli della giostra e usate il gancio. Guardate l'animazione. Seguite tutta la passerella fino alla motrice. Esaminate l'automa ed esaminate il gancio sulla destra. Guardate l'animazione. Raccogliete la chiave dalla mano dell'automa. Tornate nell'ultima stanza in cui siete stati, esaminate nuovamente lo scrigno, usate la chiavina e giratela di un quarto di giro in senso orario. Prendete le due chiavi Voralberg. Uscite dalla porta accanto allo scrigno. Parlate con Kurk e la sciamana di tutti gli argomenti. Esaminate la città e il cartello sulla sinistra. Tornate fuori dal parco, scendete la scala e andate a destra dove avete visto il primo automa. Esaminatelo, esaminategli il petto e infine il buco a forma di croce. Usatevi la chiave dentata Voralberg da 10 e giratela di mezzo giro in senso orario. Aprite lo sportello verso destra, esaminate la parte alta del cuore e poi toccate la parte bassa per rimuoverlo. Usate il cuore di Oscar. Aprite i due tappi in alto sollevando il coperchietto e inseritevi i due jack. Esaminate il bottone centrale, esaminate il dado e usatevi la chiave inglese Voralberg. Girate la chiave di un giro completo in senso orario, poi aprite lo sportellino verso destra. Guardate la breve animazione. Tornate al cancello, cliccate e guardate l'altra brevissima animazione. Entrate. Entrate nell'edificio subito a sinistra. Uscite dall'altra porta, andate a destra e entrate nel lunapark dove il muro è aperto. Andate dritto verso la ruota panoramica. Salite la scala, esaminate gli ingranaggi sulla destra, usate la ruota dentata che avete nell'inventario e abbassatela leva di destra. Scendete la scala. Tornate indietro, rientrate nella porta e uscite dall'altra. Andate a nord, superate la giostra e la statua senza testa e andate a sinistra. Esaminate la panchina e raccogliete l'asta metallica. Tornate al cancello e salite nell'edificio di destra. Salite la scala e salite sulla macchinina. Esaminate la parte destra e raccogliete l'asta metallica. Esaminate gli indicatori sulla sinistra. Girate la manovella in senso antiorario fino a raggiungere con l'indicatore il 50. Usate l'asta metallica col foro corrispondente al numero 25 e l'altra col numero 15. Abbassate la leva di destra. Quando la macchinina si ferma levate l'asta sul numero 25. Quando si fermerà di nuovo scendete a sinistra e scendete nel passaggio. Andate subito a sud e scendete la scala. Andate a nord e salite sul treno. Andate a nord ed esaminate il comò sulla sinistra. Guardate la foto e prendete l'album. Sfogliatelo tutto. Scendete dal treno, guardate l'animazione e parlate con la donna. Chiedetele scusa e poi parlatele dell'album. Tornate di sopra e salite sulla macchinina. Togliete anche l'altra asta metallica. Scendete a sinistra e parlate coi due di tutti gli argomenti. Tornate di sotto, uscite dal cancello, scendete la scala e andate dall'automa sulla panchina. Esaminatelo, aprite la pancia, esaminate il cuore e usate la chiavina con il meccanismo per la carica. Parlate con Oscar di tutti gli argomenti. Tornate sulla scala, dentro al cancello e nell'edificio di destra salite la scala. Tornate al rifugio di Katrina allo stesso modo in cui ci siete arrivati la prima volta. Entrate nel treno e guardate il filmato. Salite nuovamente sul treno e parlate con Katrina e restituitele la chiave. Raggiungete l'armadio, esaminatelo e usate la chiave appena consegnatavi. Guardate l'animazione e parlate con Oscar di tutti gli argomenti. Tornate alla giostra, ripartite, scendete la scala e entrate nell'edificio di sinistra. Usate l'altra porta per uscire e raggiungete la locomotiva dove vi sta aspettando Oscar. Parlate con Oscar di tutti gli argomenti. Andate verso la Krystal, esaminate i cavi elettrici penzolanti e usate l'asta telescopica con la parte alta dei cavi. Parlate con lo youkol. Esaminate la presa di corrente a destra della passerella. Salite sulla nave, scendete di sotto dove avevate spento i motori, a destra del rompigghiaccio, e riaccendeteli. Guardate l'animazione. Scendete dalla nave e parlate con tutti gli youkol lì sotto in modo che colleghino il cavo alla locomotiva. Tornate da Oscar, parlate con lui e ditegli di avanzare.

Guardate l'animazione. Esaminate il retro della locomotiva, usate la chiave inglese con il dado della manovella e giratelo in senso orario finché non si svita. Girate la manovella in senso orario e allentate la corda. Parlate con Oscar e dategli di avanzare. Guardate l'animazione. Parlate con Oscar, esaminate il gancio attaccato alla locomotiva e parlate con gli youkol a destra. Guardate l'animazione. Raggiungete la ruota e salite la scala a destra. Dovreste già aver utilizzato l'ingranaggio sulla parte destra quindi andate a sinistra e premete il pulsante. Guardate il filmato. Scendete e raggiungete la Krystal passando dalla spiaggia. Avvicinatevi agli youkol e guardate l'animazione. Raggiungete il fondo della nave, esaminate la leva e guardate il filmato.

La metropolitana

Una volta scesi dallo struzzo, raggiungete il tunnel e guardate l'animazione. Andate a destra e parlate con Kurk e la sciamana di tutti gli argomenti. Andate un po' a sud, superate gli struzzi e salite sul marciapiede a sinistra. Andate a sud e scendete i gradini. Parlate con lo youkol di tutti gli argomenti, poi prendete il vestito youkol attaccato allo struzzo. Tornate a nord e salite la scala sulla sinistra. Parlate con Oscar di tutti gli argomenti. Tornate giù dalla scala, scendete il marciapiede, raggiungete quello di fronte e salite. Parlate col fabbro. Raggiungete l'uscita 4 e scendete la scala. Andate a nord, poi scendete la scala. Andate a est fino in fondo e parlate con lo youkol di tutti gli argomenti per ottenere il pezzo di legno. Tornate indietro, superate il cancello e prendete l'alga marina. Tornate di sopra. Raggiungete il banco del fabbro e prendete l'accendino e la fiaschetta. Esaminate la fessura sulla destra e usatevi la radice, usate il vestito youkol con la parte superiore della radice, poi usatevi la fiasca e infine l'accendino. Scendete dal marciapiede e raggiungete nuovamente il tunnel. Guardate l'animazione. Tornate indietro fino a raggiungere Kurk e parlate con lui. Tornate dove è nascosto Oscar e avvicinatevi a lui. Guardate il filmato.

Vestirete per la prima volta i panni di Oscar. Andate a sud, salite la scala, raggiungete la porta e uscite. Andate a est e guardate la breve animazione. Continuate nella solita direzione, esaminate le bocchette di aerazione sopra il tetto e raggiungete il camion dei pompieri. Continuate lungo la strada fino a raggiungere, sulla destra, un negozio in cui potete entrare. Entrate, andate a destra e poi nell'altra stanza. Andate a sinistra e prendete le tenaglie. Tornate fino al camion dei pompieri. Salite dal lato del guidatore. Girate la visuale a destra, aprite il vano portaoggetti, spostate gli oggetti e prendete la chiave. Usate la chiave con la serratura a destra del volante. Girate la chiave di un quarto di giro in senso orario. Tirate la leva di destra verso il basso. Scendete dal camion e andate sul retro. Cliccate e salite le due scale, poi cliccate sui comandi. Girate in senso orario la ruota in alto finché la scala non sarà girata verso il tetto. Girate in senso orario la ruota di sotto finché la scala non sarà all'altezza giusta per arrivare sul tetto. Abbassate del tutto la leva a destra. Salite sulla scala. Esaminate la grata. Usate le tenaglie con la grata. Guardate l'animazione. Scendete le scale e provate a tornare a terra. Esaminate la manichetta. Togliete la sicura sul pezzo a sinistra. Esaminate la parte di destra e togliete il tappo. Ruotate la visuale a destra, prendete la manichetta e inseritela dove avete tolto il tappo. Esaminate la valvola e ruotatela tutta in senso orario. Usate la pistola spara acqua. Guardate l'animazione. Scendete la scala e tornate alla metropolitana. Andate di sotto, entrate nella stanza di decontaminazione sulla sinistra e premete il pulsante rosso a destra. Guardate l'animazione.

Riprenderete i comandi di Kate. Esaminate il pannello a destra, usatevi l'alga marina che avete nell'inventario, chiudete lo sportello e guardate l'animazione. Parlate con Oscar di tutti e dategli che siete contenti di vederlo. Scendete la scala, tornate al banco del fabbro, prendete l'accendino e guardate il filmato.

Olympia

Andate a destra e guardate l'animazione. Salite sulla yurta. Esaminate la cassetta con gli oggetti e il letto. Scendete e andate a sud. Parlate con Kurk di tutti gli argomenti. Andate a nord ed entrate nel cancello aperto. Andate alla destra di Kate e salite la scala. Andate a sinistra e continuate lungo la strada fino ad arrivare a delle nuove scale. Scendetele. Esaminate la sedia al centro e aprite lo sportellino in basso verso il basso. Scendete la scala davanti a voi. Uscite e prendete il sentiero di fronte a voi. Seguitelo, ad un certo punto, sulla destra vedrete una lapide con delle iscrizioni. Leggetela. Proseguite sulla destra. Raggiungete la piazza e prendete sulla sinistra. Continuate e arriverete di fronte a una casetta di legno. Entrate nella grotta a sinistra. Esaminate la statua, in particolare il petto e prendete le lenti. Esaminate anche l'iscrizione. Uscite dalla grotta e andate a destra. Entrate in casa. Guardate il filmato e dite alla ragazza che gli youkol sono il vostro popolo. Finite il filmato. Tornate indietro fino all'accampamento youkol, andate da Kurk e parlate con lui. Rispondetegli che la ragazza è molto sola. Leggete il manoscritto youkol tradotto. Tornate allo stadio, entrate nel cancello esterno a destra e poi entrate a destra. Salite la scala. Esaminate la poltrona e ruotate i tasselli come da figura:



Tirate su il sedile e prendete la lente 02. Salite la scala di sinistra e andate a destra. Seguite la strada fino al bivio e andate a destra. Entrate nella stanza ed esaminate la teca a destra accanto alla porta. Esaminate la lente. Usate la sciarpa che avete nell'inventario con la teca e prendete la lente 03. Uscite fuori da dove eravate entrati all'inizio. Andate a sinistra proseguite, poi prendete lo stradello di sinistra. Raggiungete la porta ed entrate nella piscina. Salite sul trampolino davanti alla porta. Raggiungete la punta ed esaminate i buchi. Posizionate la lente blu a sinistra, la verde al centro e la rossa a destra. Spostate gli specchi in modo da ottenere la seguente figura:



Scendete dal trampolino, raggiungete la scala e scendete nella piscina. Entrate nel tempio e guardate il filmato.

Il Fiume Balatom

Andate in cima alla carovana e poi prendete il sentiero a sinistra. Arrivate alla casa e prendete lungo il terrazzo a destra. Andate fino in fondo e scendete la scala metallica. Andate leggermente a nord e scendete l'altra scala. Tirate la leva e guardate l'animazione. Risalite una scala, andate dentro la porta a est, raggiungete il fondo della stanza e premete il pulsante rosso sulla colonna di legno. Guardate l'animazione. Tornate fuori e tornate di sopra. Andate verso l'angolo a nord della casa e andate a sinistra. Raggiungete lo strano marchingegno e aprite gli sportelli in basso. Da destra raccogliete il pezzo di legno, da sinistra prendete la resina blu, quella rossa e i tre imbuto. Aprite il primo tubo a sinistra e prendete i due pezzi di resina. Aprite il secondo tubo da destra e prendete il pezzo di resina. Andate a sud-est ed esaminate il ceppo dell'albero. Usatevi la resina blu. Andate a nord e parlate con Kurk di tutti gli argomenti. Tornate a sinistra della casa, vicino al ponte metallico, raggiungete la postazione del guardiano e parlate con lui di tutti gli argomenti. Andate davanti al ponte e guardate l'animazione. Attraversate finché potete, poi guardate l'altra animazione e finite di attraversare. Raggiungete la capanna e parlate col vecchio youkol di tutti gli argomenti. Tornate indietro fino a metà del ponte e guardate l'animazione. Entrate nella guardiola, esaminate il cesto e prendete la fiaschetta. Andate dietro all'edificio. Scendete la prima scala e andate a destra. Esaminate il cassone e usatevi la fiaschetta del guardiano. Entrate nella stanza, andate verso il fondo e premete il pulsante rosso. Guardate l'animazione. Esaminate di nuovo il carrello e prendete il sacco di segatura. Tornate alla carovana, raggiungete lo struzzo dove è di guardia Oscar e salite la scala. Parlate con la sciamana. Esaminate il baule di legno e prendete il bastone di Ayawaska. Scendete la scala e andate allo struzzo più in fondo con la scala. Salite, esaminate la cassa sulla destra e prendete il coltello e l'accendino. Andate verso la casa ed esaminate il punto dove era parcheggiata la moto con cui è scappato il guardiano. Raccogliete il mattone. Tornate al macchinario vicino a Kurk. Esaminate il ceppo dove avete appoggiato l'incenso blu e usate il nuovo coltello che avete preso dalla sciamana. Esaminate il macchinario e usate il bastone nella parte centrale. Esaminate il bastone per vedere i simboli e i colori. Aprite i quattro cassetti, mettevvi dentro la segatura e richiudeteli. Aprite i quattro tubi se ancora non l'avete fatto. Nel tubo più a sinistra posizionate l'incenso rosso nell'angolo in basso a destra. Alzate il pezzo in alto e ruotate il secondo pezzo in modo che abbia la maniglia a destra. Abbassate il pezzo in alto. Chiudete il tubo. Ruotate in senso orario la manopola in modo che sia verticale. Nel secondo tubo da sinistra alzate il pezzo più in alto

e ruotate il secondo pezzo in modo che l'apertura corrisponda all'angolo in basso a sinistra. Riabbassate il pezzo di sopra e posizionate l'incenso blu sempre nell'angolo in basso a sinistra. Chiudete il tubo. Nel terzo alzate il pezzo di sopra, ruotate il secondo pezzo e riabbassate quello in alto. Esaminate quello in alto e usate l'incenso blu nell'angolo in basso a destra. Chiudete il tubo. In quello più a destra mettete la resina nell'angolo in basso a sinistra. Chiudete il tubo. Spostate la visuale al retro del macchinario. Prendete l'imbuto dal secondo tubo da sinistra che è già aperto. Aprite i tubi e usate i quattro tubi, in ordine numerico, da destra a sinistra. Richiudete i tubi. Andate nel retro della casetta, esaminate la porta e usate il mattone col vetro per romperlo. Entrate. Andate nella seconda stanza e prendetele scartoffie del doganiere dalla scrivania. Tornate fuori e al macchinario. Aprite gli sportelli in basso e posizionate il pezzo di legno sul ripiano centrale, usatevi le scartoffie e l'accendino. Chiudete gli sportelli. Aprite la valvola di sinistra in senso antiorario (deve essere in orizzontale). Aprite di nuovo gli sportelli e se si è spento il fuoco riusate l'accendino con il pezzo di legno. Chiudete nuovamente gli sportelli. Esaminate la valvola di sinistra e chiudetela in senso orario. Aprite tutte le valvole alla base dei tubi e guardate il filmato finale.

Soluzione by Electranovembre