

SOLUZIONE SYBERIA

Dopo il filmato iniziale sei a Valadilene, un paese delle Alpi francesi.

Sei all'ingresso dell'Hotel dove hai prenotato una stanza, osserva la bacheca a sx dell'ingresso e prendi il volantino di benvenuto . Osserva tutte le pagine. In inventario hai un taccuino per appunti e il cellulare. In alto, sotto la scritta MENU', osserverai i documenti appena presi. Se clicchi sopra avrai la possibilità di consultarli e prenderli.

Vai a sx, al banco della Reception, clicca sul bancone. In primo piano vedi un piccolo automa deputato a suonare il campanello della Reception. Lì accanto osserva e prendi la piccola chiave, usala sull'automa e poi premi il pulsante rosso a sx.

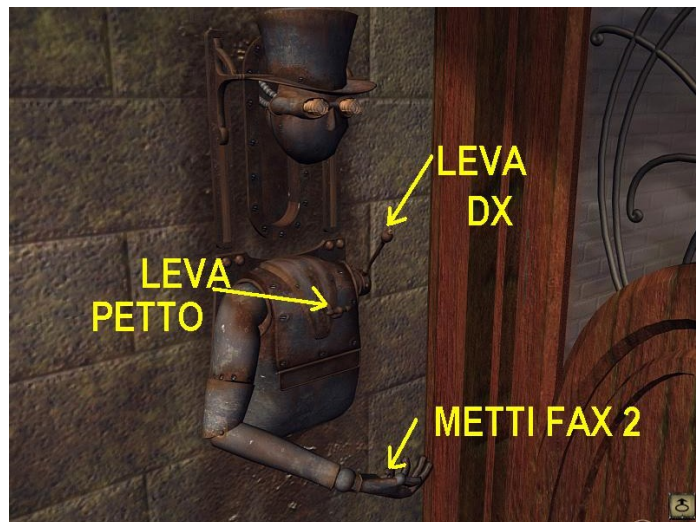


Mentre arriva l'albergatore, cambia la schermata. Osserva in fondo alla stanza un ragazzo seduto a un tavolo. Parla con l'albergatore. Vai a dx per prendere la valigia, parla ancora con l'albergatore e con il ragazzo . Arrivata nella tua stanza vai in fondo e, sul comodino, prendi una lettera. E' un fax, leggilo.

In inventario usa il cellulare, seleziona UFFICIO e poi premi il pulsante a sx per chiamare. Torna indietro e poi esci dalla stanza, vai in fondo al corridoio e poi scendi le scale a dx. Parla di nuovo con l'albergatore e chiedi se è arrivato un fax per te. Esaurisci tutti i dialoghi e poi vai in fondo alla stanza dove c'era il ragazzo seduto al tavolo (Momò). Osserva il tavolo e prendi i due pezzi di un ingranaggio. Altri due pezzi li trovi sul pavimento accanto al camino. Osserva di nuovo il tavolo e osserva le impronte dove erano posizionati 6 ingranaggi.



Torna indietro e poi vai a dx e esci dall'Hotel. Avanza una volta e poi vai a sx per due volte. Vedi un uomo davanti alla porta della pasticceria, parla con lui, ma avrai poche informazioni. Vai ancora a sx. La seconda casa dopo la pasticceria è lo studio del Notaio. Sali le scale. A sx della porta d'ingresso c'è un automa, osserva i suoi meccanismi. In inventario prendi il fax n°2, usalo sulla mano dell'automa. Agisci sulla manopola che c'è sul petto dell'automa e poi su quella a dx. Entra.



Avanza verso dx e poi entra nella porta a sx, siediti sulla sedia a sx. Parla con il Notaio di tutti gli argomenti. Esci dalla porta e avanza verso il basso. Accanto alla porta d'ingresso osserva il portabiti, in basso prendi la chiave telescopica. Esci a sx. Sulla panchina a sx prendi il giornale. Torna indietro verso dx e, poco dopo il negozio di pasticceria, riceverai una telefonata del tuo fidanzato Dan. Da dove ti trovi ora, vai a dx, verso il muro di cinta. Lì trovi il cancello d'ingresso per la fabbrica Voralberg. Osserva il cancello, in basso a sx, dove c'è un automa. Ora hai l'immagine in primo piano. Usa la chiave telescopica sulla parte superiore dell'automa, agisci sulla chiave in basso e poi agisci sulla leva a dx.



Avanza e ti troverai ad un incrocio di sentieri, con al centro una fontana.



Vai a dx, verso la villa. Prova ad agire sul portone d'ingresso, ma inutilmente. Scendi i gradini a vai a dx verso l'albero. Avanza ancora a dx e osserva la scala retrattile al muro. Quando l'avrai in primo piano, osserva a sx, serve una chiave che non hai. Vai a dx, verso la porta, ma è chiusa anche questa. Segui il sentiero a dx per due volte. Sulla dx c'è una donna che lavora al giardino, parla con lei. A sx c'è un cancello, entra. Avanza una volta e poi vai a dx. Osserva la fontana in primo piano, prendi la chiave che c'è dentro. Torna indietro fino alla scala retrattile, osservalo di nuovo per averla in primo piano e poi usa la chiave sulla sx della scala stessa. Ora puoi salire ed entrare in una finestra rimasta aperta. Sei nella soffitta della villa, vai a sx e poi osserva lo scrittoio a sx. Prendi il barattolo con l'inchiostro e il diario di Anna Voralberg. Sfoglialo per leggerlo tutto. Torna indietro a dx e poi vai a dx. Vai in fondo dove c'è l'armadio. A dx, poco sopra la sedia, c'è una lampadina, agisci su di essa per accendere la luce. Arriverà Momò, parla con lui di tutto. Ti consegnerà della carta e una matita perché vuole che gli disegni un mammut, in cambio ti svelerà un segreto. Torna a dx dove hai acceso la lampadina. Sulla trave di legno, poco sopra la sedia, c'è un'incisione, osservalo per avere in primo piano l'immagine di un mammut.



Usa carta e matita che hai in inventario sull'incisione per ricalcarne il disegno. Torna da Momò e dagli il disegno che hai fatto. Segui il ragazzo fino all'incrocio dei sentieri con al centro la fontana. Vai verso il basso per uscire dal cancello. Vai a sx lungo la strada principale, oltrepassa la casa del Notaio e avanza ancora a sx. Momò è davanti a un cancello. Avvicinati a lui, seguilo dopo il ponte, sali la scalinata a dx. Vai sempre a dx fino ad arrivare a un altro ponticello. Vai a dx, oltre la barca ormeggiata. Parla con Momò di tutto. Sali la scalinata a dx e vai alla chiusa. Prova ad aprire lo sbarramento, ma non riesci. Torna da Momò e chiedi di aiutarti. Purtroppo una leva si rompe, prendila in terra. Torna indietro fino alla barca ormeggiata, usa la leva rotta sul remo che galleggia accanto alla barca. E' tutto sporco e bagnato. Torna a dx da Momò, parla con lui e chiedi di aiutarti a prendere il

remo. Segui il ragazzo, parla ancora con lui per aiutarti ad aprire lo sbarramento. Dopo il breve filmato, torna indietro a sx e scendi le scale. Vai a sx, in alto, attraversa il letto del fiume ora asciutto poi vai in fondo alla grotta. Avanza all'interno della grotta fino a trovare, tra le stalagmiti in terra una bambola di pezza a forma di mammut. Torna indietro fino a che non ricevi una telefonata della tua amica Olivia. Dopo la telefonata vai a sx in basso e torna sulla strada principale del paese. Vai a dx. Dopo il negozio di pasticceria, vai a dx e poi entra nel cancello della fabbrica Voralberg. Ora ispeziona il luogo.

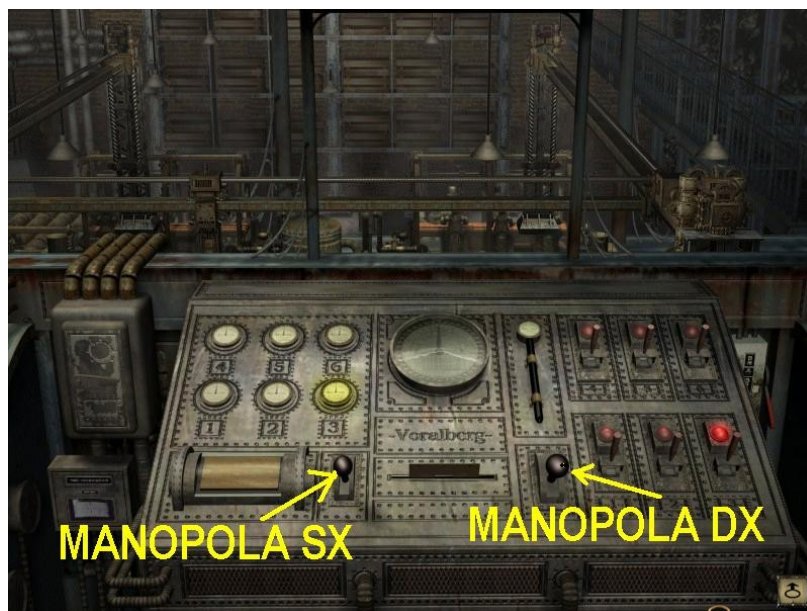
Vai sul sentiero in alto a dx, alla Stazione, entra.

Segui il marciapiede della stazione verso il basso dello schermo. Di fronte alla biglietteria, sali sul vagone e poi entra nella porta. Ispeziona il vagone. Osserva le vetrinette e i ripiani, per ora non puoi fare niente. Esci dal vagone e scendi la scaletta a dx. Osserva anche questa parte della stazione. Esci dalla stazione e torna all'incrocio dei sentieri. Vai in alto a sx, verso il retro della fabbrica. Osserva il contenitore sotto la tettoia. Vai a dx e su una delle colonne, agisci sulla leva. Dalla fabbrica, attraverso una carrucola, arriverà una specie di gancio che prende il contenitore e lo porta all'interno della fabbrica. Torna indietro all'incrocio e prendi il sentiero in basso a sx, per la fabbrica. Entra. Vai a dx e poi clicca la parte superiore dello schermo, al centro. Entra nella porta a sx. Vai verso il basso, a sx. A dx osserva la catenella, azionala e poi aziona la leva a sx. In questo modo hai azionato la ruota del mulino all'esterno.



Torna indietro e poi esci dalla porta a sx. Vai a sx per due volte. Sei di nuovo davanti all'ingresso della fabbrica. Ora vai a sx per due volte e ricevi una telefonata di tua madre. Vai al centro della stanza. Osserva il contenitore sopra il muretto (è lo stesso che è stato preso dal gancio mobile sul retro della fabbrica). Poco a dx osserva il montacarichi e azionalo cliccandoci sopra. Vai a dx e poi in fondo alla stanza per entrare nella porta che si trova alle spalle del montacarichi. Vai a dx e poi aziona la carrucola con la catena accanto al bancone. Avvicinati all'automa (Oscar), parla con lui di tutto. Dopo che Oscar ti ha dato la sua scheda perforata di fabbricazione torna indietro, esci dalla porta e vai a dx per due volte. Sali le scale metalliche a sx dell'ingresso principale. Entra nella prima porta a sx. Sei nell'ufficio di Anna Voralberg. Vai a dx. A dx osserva la vetrinetta aperta. In alto ci sono dei libri, agisci sul secondo da dx, prendi il cilindro musicale. Vai a sx, alla scrivania e osservalo. A dx vedi un disegno con il progetto di una locomotiva, al centro della scrivania una lettera di Anna a suo fratello Hans, a sx in alto, fatture non pagate. Torna indietro e poi esci dall'ufficio. Sali la scala metallica a sx. Osserva la consolle con i comandi.

In basso, al centro, usa nella fessura la scheda che ti ha dato Oscar. A sx agisci sulla manopola per tre volte. A dx abbassa tutte le levette e poi agisci sulla manopola a dx.



Torna davanti all'ingresso principale, vai a dx per due volte, prendi i piedi di Oscar in fondo alla catena di montaggio. Torna da Oscar (porta dietro al montacarichi), usa i piedi su di lui. Segui Oscar fino alla stazione. Vai fino alla biglietteria e poi sali sul vagone a dx. Parla con Oscar, per partire ti serve il biglietto. Esci dal vagone e scendi la scaletta a sx, vai alla biglietteria e parla con ... Oscar!?!? Lui ti darà il biglietto per il treno e un documento di autorizzazione perché il treno possa lasciare la stazione di Valadilene. Torna sul vagone a dx e poi entra nella porta. Parla di nuovo con Oscar, dagli il biglietto del treno e l'autorizzazione per partire, ma quest'ultima non è firmata. Devi tornare allo studio del Notaio.

Entra nello studio e vai alla porta dell'ufficio del Notaio. Ti ricordi che il Notaio non vuol essere disturbato. Vai a dx, dietro la scrivania, osservala a sx. In inventario, in documenti, prendi l'autorizzazione e usala sul tavolo. Apri il tappo del timbro e usaci la bottiglia con l'inchiostro che hai in inventario, premi il pulsante rosso a dx. Prendi il documento timbrato.



Torna da Oscar e dagli il documento timbrato e il biglietto del treno, parla con lui. La partenza ancora non può avvenire perché mancano degli oggetti importanti. Vai a sx, fino in fondo al vagone. A dx, sul mobile usaci la bambola di mammut. Vai alla vetrinetta a sx e in alto metti il cilindro musicale. Servono altri oggetti. Esci dal treno e torna in Hotel, parla con l'albergatore il quale ti invita ad andare al cimitero a vedere la tomba di Hans Voralberg. Esci dall'Hotel e, sulla strada principale, vai a dx. Puoi parlare con l'uomo seduto alla panchina per avere delle informazioni, segui la strada, attraversa il ponte. Vai ancora verso l'alto e poi entra nel cancello del cimitero, ricevi una telefonata del tuo capo. Vai a dx e osserva l'ascensore a sx. A dx dell'ascensore, sul muro, osserva la scatola. Ci sono due

ingranaggi e 4 perni nei quali devi inserire 4 ingranaggi. In inventario li hai tutti. Li devi mettere nello stesso modo dell'impronta che hai visto sul tavolo nella hall dell'hotel, ricordi? Posizionali allo stesso modo e poi tira la leva a dx.

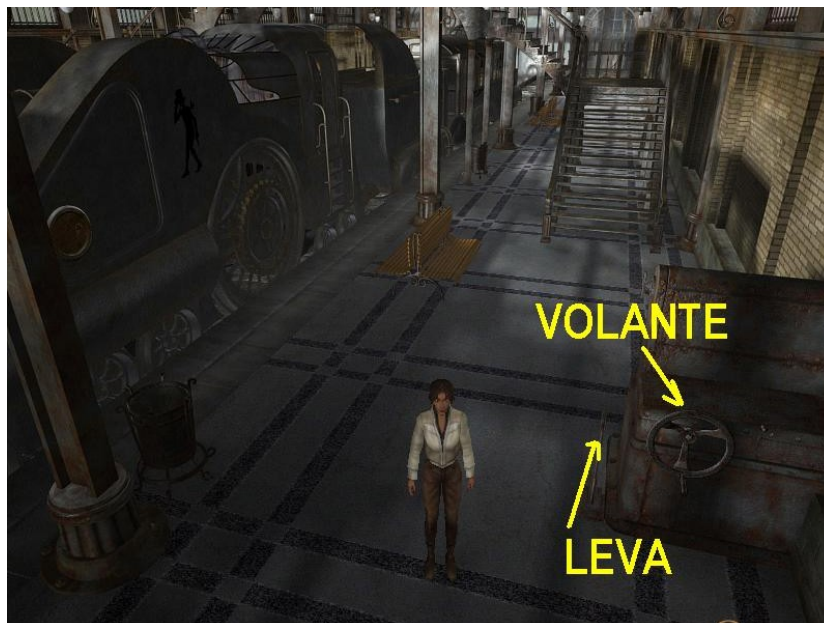


Arriva l'ascensore, sali. Avanza verso dx nella stanza, osserva l'automa a dx. Manca un pezzo affinché possa funzionare (forse una scheda). Torna indietro e poi esci. Dall'ascensore vai in fondo a dx e poi entra nella porta in cima ai gradini. Vai a dx e poi osserva il mobile, non puoi aprirlo. Vai ancora a dx e osserva il crocifisso appeso al muro. Clicca sopra per spostarlo e prendi la piccola chiave nel buco che c'è sul muro. Torna a sx, al mobile. Usa la chiave sulla serratura in alto a dx



Partendo dall'alto, apri il 1° cassetto e, a sx, prendi la scheda perforata rossa. Apri il 2° cassetto, a dx prendi la scheda perforata lilla. Apri il 3° cassetto e aziona la leva a dx per aprire uno scomparto segreto. A dx prendi il documento e leggilo, prendi la chiave Voralberg. Apri il 4° cassetto e prendi la scheda perforata verde. Apri l'ultimo cassetto e prendi la scheda perforata azzurra. Vai a sx e poi esci dalla porta a sx. Vai verso la parte alta dello schermo e poi entra nell'ascensore a sx, sali. Vai a dx dall'automa e usa le schede perforate sulla fessura (Consiglio di usarle tutte per sentire vari rintocchi di campana. Usa la scheda lilla PER ULTIMA.) Torna all'ascensore e poi scendi. Vai a sx per due volte, avanza fino alla cappella. Osserva il cappello dell'automa e la serratura che c'è all'interno, usa la chiave Voralberg sul cappello e poi entra nella cappella. Avanza per due volte, osserva la tomba di Hans Voralberg e aprila. Osservalo di nuovo e, dalla bara, prendi il ritaglio di giornale (leggilo) e il cilindro Voralberg. Esci dalla cappella e dal cimitero. Torna all'ingresso della fabbrica Voralberg. Entra dentro alla fabbrica e poi sali le scale a sx. Entra nell'ufficio di Anna Voralberg, vai a dx e osserva la vetrinetta a dx. Sul carillon usa il cilindro Valadilene che hai in inventario. Dopo il filmato prendi la parte superiore del carillon. Esci dalla fabbrica e torna alla stazione. sali sul vagone a dx e poi entra nella porta, vai in fondo al vagone. Sulla colonnina al centro, usa la parte del carillon che hai appena preso. Vai alla vetrinetta a sx e osservalo. In alto a dx, accanto al cilindro musicale usa il

cilindro Valadilene. Torna indietro e usa il biglietto del treno su Oscar. Ancora non si può partire, le molle della locomotiva sono scariche. Esci dalla porta del vagone e scendi la scaletta a dx. Vai a sx , in basso dello schermo. A dx osserva una specie di volante metallico, agisci sul volante e poi sulla leva lì accanto. Dal macchinario esce un'asta che andrà a caricare le molle del treno, agisci di nuovo sul volante per retrainare l'asta.



Torna sul vagone, ricevi una telefonata di Dan. Entra nella porta e usa il biglietto su Oscar. Finalmente si parte!!!! Dopo il viaggio ti trovi alla stazione di Barrockstadt. Parla con Oscar e poi esci dal vagone. Scendi dalla scaletta a dx. In primo piano osserva gli uccelli che beccano qualcosa sul pavimento. Davanti a loro una scala a pioli. Per ora non riesci a salire. Vai a dx fino in fondo alla stazione. A sx c'è un ponte, segui il sentiero a dx e poi a sx. Alla fine del sentiero c'è una porta chiusa. Non puoi aprirla. Torna indietro fino al ponte a dx, sali le scale, All'incrocio di scale, sali ancora le scale a dx. Ora scendi dal ponte. Davanti a te l'ingresso della stazione di Barrockstadt. Vai a dx e ispeziona la zona. C'è una porta chiusa a chiave. Torna indietro e vai a sx del ponte e a sx della porta d'ingresso della stazione. Davanti a te una porta chiusa e , a sx, una consolle. Osservalo. Sulla dx c'è un telefono, sopra il telefono un cartello..in caso di necessità chiamare il n° 2766-6742. Osserva la consolle a sx . Per aprire lo sportellino dove sotto ci sono i tasti con i numeri, serve una chiave. Torna indietro verso il ponte. Sali di nuovo sul ponte e poi scendi le scale a dx. Avanza fino a incontrare un uomo (il Capostazione), parla con lui di tutto. Prendi il gancio in terra a dx, vicino al corso d'acqua. Torna indietro e sali la scala. Scendi in quella che hai di fronte. Costeggia il treno e poi scendi la scalinata. Avanza fino in fondo. Osserva il carica-molle per il treno. Devi far arrivare il tuo treno fin laggiù. Torna indietro sino al treno. Oscar ti chiama perché ha qualcosa da dirti. Sali sul vagone e parla con Oscar. I rettori dell'Università di Barrockstadt vogliono parlarti. Esci e scendi la scaletta a dx, vai a dx e sali le scale. Vai a dx sul ponte e poi esci dalla stazione dall'ingresso principale. Avanza verso dx e poi entra . Davanti a te un gazebo. Vai al gazebo entrando dal ponticello a dx. Circonda il gazebo sulla dx e osserva la parete a dx. C'è uno strano macchinario a forma di bilancia. A sx, un uovo dorato. A dx lo spazio per un altro uovo. Torna indietro e poi vai verso la gradinata a dx. Sali i gradini, avanza a dx. Sei di fronte ad una statua di un mammut



Vai a dx e parla con l'uomo davanti allo scheletro di un mammut (Prof. Cornelius Pons). Dopo il dialogo con Cornelius torna indietro alla statua di mammut e vai a sx fino a trovarti una porta di fronte, entra e avanza fino ad incontrare i tre rettori dell'Università. Parla con loro di tutto. Torna indietro e esci dalla stanza, avanza una volta e poi entra nella porta alla tua sx. Sei in Biblioteca. Vai a dx e poi sali sulla scala a pioli. Partendo da dx , prendi il 4° libro con la copertina gialla (Dizionario Illustrato Delle Piante E Dei Funghi) e poi leggilo. Scendi dalla scala e avanza, scendi le scale a dx. Sul tavolo ,a dx, prendi il libro (Amerzone: Appunti Di Una Spedizione). Sali le scale a dx e poi esci. Vai a dx. Vai verso la statua del mammut e poi sali le scale a sx, avanza lungo il corridoio, osserva l'aula e poi torna indietro. Torna di nuovo a parlare con il Prof. Pons. Esauriti gli argomenti, esci dall'Università. Ricevi una telefonata dal tuo capo, poi torna alla stazione. Sali sul ponte a sx e poi scendi le scale a sx. Avanza fino ad incontrare il capostazione. Parla con lui a proposito della pianta di Sauvignon. Torna a parlare con il Prof. Pons e poi con i tre rettori sempre a proposito della pianta. Torna alla stazione a parlare col capostazione (ora lo trovi a sx sul ponte). Dopo che hai parlato con lui, ti aprirà la porta del giardino. Vai a sx sul ponte e poi sali l'altro ponte a sx, segui il sentiero a sx fino alla porta che ora è aperta. Vai a sx per entrare nel giardino e poi a sx per due volte. Davanti a te un cespuglio con delle bacche rosse, prendile (ogni volta che ti servono le puoi andare a prendere). Torna indietro fino al ponte, ma non salire, avanza verso dx per due volte. Usa le bacche sugli uccelli che beccano il terreno poi sali la scala a pioli fino in alto. A dx osserva l'uccello meccanico, prova a prendere un uovo, ma non ci arrivi. Scendi e torna di nuovo verso il ponte, attraversalo a dx e poi parla con il capostazione, lui ti darà una bottiglia di vino. Scendi il ponte, vai a dx e poi scendi le scale a sx. Osserverai una chiatta ormeggiata sul corso d'acqua. Parla di tutto con le due persone che sono sulla barca. Loro sono disposti ad aiutarti a spostare il treno, in cambio vogliono 100 dollari. Torna dal capostazione sul ponte, parla con lui, ma i soldi non te li presta. Vai all'Università a parlare con Rettori. Loro ti daranno il denaro se riuscirai ad aggiustare il carillon che c'è nel gazebo, all'ingresso dell'Università. Esci dall'aula dei Rettori e torna al treno, entra nello scompartimento dove c'è Oscar e vai nella stanza dove hai appoggiato la bambola di Mammut, prendila. Torna all'Università e vai a parlare con il Prof. Cornelius Pons. Anche lui non è disposto a darti il denaro. Dagli la bambola di mammut poi seguilo nel laboratorio. Osserva la vetrinetta a sx e prendi il cilindro Barrockstadt. Avanza verso il basso e osserva il tavolo da lavoro a dx. Prendi la polvere di Yangala-Cola e la pinza per provetta. Parla di nuovo con il Prof. Pons. Esci dall'Università e torna alla stazione. Attraversa i due ponti a sx. Poi vai a dx verso la scala a pioli, sali. Osserva l'uccello meccanico, usa la pinza per provetta sull'uovo di cuculo per prenderlo. Esci dalla stazione e torna verso l'Università. Vai al gazebo, entra dal ponticello a dx, vai a dx e poi osserva la parete del gazebo a dx. Metti l'uovo di cuculo sullo spazio a dx della bilancia e agisci sulla ruota metallica sotto. Entra nell'ingresso che si è appena aperto davanti a te e scendi la scala a sx. A dx

osserva una leva, agisci su di essa per riattivare il carillon. Torna all'Università e vai nell'aula dei Rettori, parla con loro e ti daranno i soldi.

Torna alla stazione e poi vai alla chiatta. Dai i soldi alle due persone sulla barca. Loro ti lanceranno la chiave per sboccare le chiuse. Raccogli la chiave da terra. Torna davanti al ponte dove c'è il capostazione : Ricevi una telefonata da tua madre. Non salire sul ponte ma continua a sx. Avanza fino alla console che c'è a sx. Osserva la parte sx della console e usa la chiave nella serratura. Si apre lo sportello dove sono situati dei tasti con dei numeri. C'è un display dove vanno inseriti due numeri per formare un codice che tu non conosci. . Osserva la console a dx, sopra la cornetta del telefono c'è un cartello, osservalo per vedere un numero telefonico (2766 6742)

In inventario clicca sul tuo cellulare e digita questi numeri. Segui le istruzioni dell'operatrice. Premi sul cellulare:

Premi Cancellito (#)

Premi 4

Premi 2

Premi Asterisco (*)

Osserva di nuovo la console a sx per evidenziare il tastierino dei numeri. Se nel display hai qualche numero, cancellalo con cancellito (#), poi premi:

4 e 2 e poi asterisco (*).



L'acqua si abbassa e le chiuse si apriranno.

Torna alla chiatta e parla con le due persone a bordo. Torna alla console e ora, sul tastierino devi digitare:

4 - 1 e asterisco (*).

Torna al ponte dove c'è il capostazione sali a sx. Scendi le scale a dx per andare al treno. Avanza e poi parla con le due persone della chiatta. Loro ti lanceranno una catena. Usa il gancio che hai in inventario sulla catena in terra. Ora il treno è fuori dalla stazione. Raggiungi il treno scendendo le scale a dx. Ricevi una telefonata dal Prof. Pons. Torna all'Università e vai all'aula magna. Ascolta la lezione del Professore sul popolo Youkol. Torna all'ingresso principale dell'Università e poi vai a dx al laboratorio di Pons. Parla con il Professore, sul tavolo davanti a lui prendi la bambola di mammut e il documento

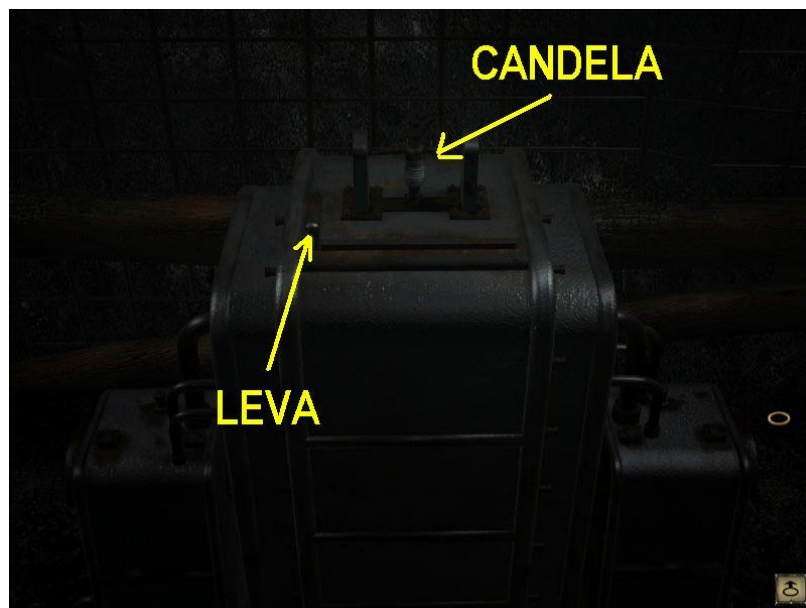
sulla “ Leggenda dell’Arca d’Avorio”. Esci dall’Università e torna al treno, parla con Oscar. Entra nello scompartimento, rimetti la bambola di mammut sulla mensola a dx. Vai alla vetrinetta a sx e metti il cilindro Barrockstadt. Esci dal treno, scendi la scaletta a dx, avanza verso sx fino al carica molle. Agisci sul volante del macchinario e poi sulla leva a dx. Ricevi una telefonata di Dan. Sali di nuovo sul treno e vai a parlare con Oscar. Dopo la falsa partenza, esci dal treno, scendi la scaletta a dx e poi avanza verso la costruzione a sx. Parla con Oscar allo sportello. Ti serve un visto per uscire dalla stazione. Vai a sx della costruzione e avanza fino alla parete in fondo dove c’è una porta, entra.



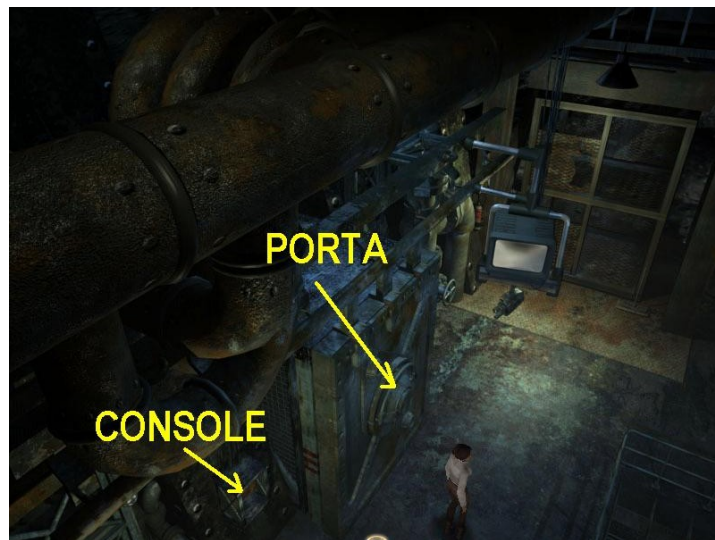
Ricevi una telefonata dalla tua amica Olivia. Avanza sulla parte bassa a sx dello schermo e poi entra nella porta che hai davanti a te. Parla con l’uomo in piedi davanti alla finestra. Si tratta del Capitano Malatesta, di guardia alla torre di controllo della stazione di Barrockstadt. Osserva il cannocchiale, agisci sul pulsante rosso a dx per due volte e metti a fuoco l’immagine davanti a te. Osserva il tavolo a dx . A dx osserva gli occhiali rotti. A sx osserva i due calici. Usa sui calici la bottiglia di vino che hai in inventario e poi usa la polvere di Yangala-Cola sempre sui calici. Esci dalla schermata, parla con il Capitano Malatesta per offrirgli da bere. Dopo il dialogo egli ti darà il visto doganale. Esci dalla torre di controllo e vai da Oscar alla biglietteria accanto al treno. Dai a Oscar il visto doganale e lui ti darà il biglietto per il treno. Torna sul treno e dai il biglietto a Oscar. Dopo il filmato e il viaggio in treno, siete arrivati alla stazione di Komkolzgrad. Esci dallo scompartimento e scendi la scaletta a dx. Vai verso la parte alta dello schermo e parla con Oscar. Vai a sx e poi a dx. Sali la scala a sx. Sei in un’altra torre di controllo, nella stanza c’è un letto, a dx del letto una console, osservalo. E’ il carica molle del treno. Bisogna avvicinarsi al treno. A sx del letto, in alto, osserva e prendi il cilindro Komkolzgrad, il disegno di un robot e la leva dei comandi. Osserva di nuovo la console a dx e usa la leva dei comandi sulla fessura al centro. Agisci sulla parte alta della fessura per due volte, in questo modo muovi la leva verso l’alto per due volte. La torre di controllo in cui ti trovi si muove e raggiunge il treno. Ora agisci sul pulsante rosso a dx della leva per caricare le molle del treno.



Per tornare indietro agisci sulla parte bassa della fessura dove c'è la leva per due volte. Esci dalla torre di controllo e scendi la scala. Torna verso il treno. Vedi un uomo che scende dal vagone e scappa via. Avanza una volta e vai a dx dove è sparito l'uomo. Ma la porta è chiusa a chiave. Torna la treno e vai allo scompartimento dove ci sono la bambola di mammut e il carillon, avanza nell'altra stanza. Vedi Oscar, sul letto, legato e imbavagliato. Agisci su di lui per liberargli la bocca. Parla con lui. Qualcuno gli ha rubato le mani! Parla con lui di tutto. A sx di Oscar, in terra, prendi le pinze. Torna indietro nella stanza con il carillon e vai alla vetrinetta a sx. Metti il cilindro Komkolzgrad nello spazio che è rimasto. Esci dal treno e torna alla torre di controllo. Agisci sulla parte alta della fessura della console una sola volta per far avanzare la torre. Esci e vai a dx . Osserva davanti a te e usa le pinze per aprire un varco nella lamiera. Entra nella stanza (una specie di autorimessa), avanza e , a sx, osserva l'armadietto. Prendi la candela. Osserva il vetro in fondo alla stanza e a sx. Esci dalla stanza e torna alla torre di controllo. Osserva la console e agisci sulla parte bassa della leva una volta per tornare indietro. Esci dalla torre di controllo e torna la treno. Non entrare sul vagone ma continua ad avanzare. Accanto alle due colonne osserva e agisci sulla leva per chiamare l'ascensore, entra. Sei in una miniera, ricevi una telefonata di Dan. Vai a sx e osserva il macchinario, usa la candela su di esso poi usa la leva a sx



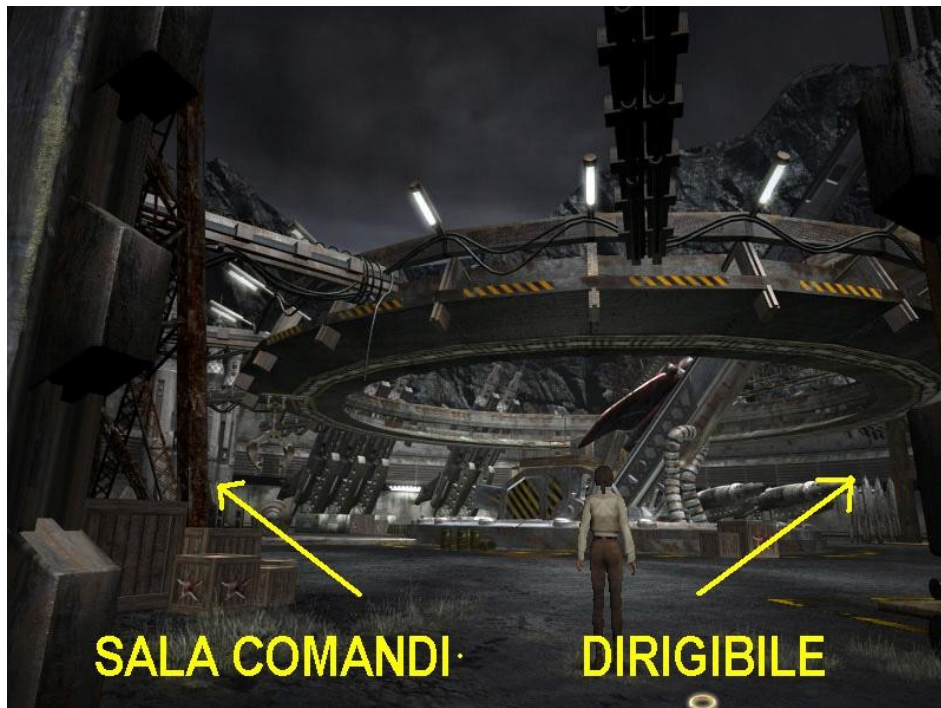
Adesso nella miniera c'è la luce. Avanza verso il basso, fino alla fine del percorso. In automatico sali sull'ascensore che ti trovi davanti. Avanza ancora verso il basso e osserva la grossa porta metallica a sx. E' chiusa a chiave. A sx della porta agisci sulla console .



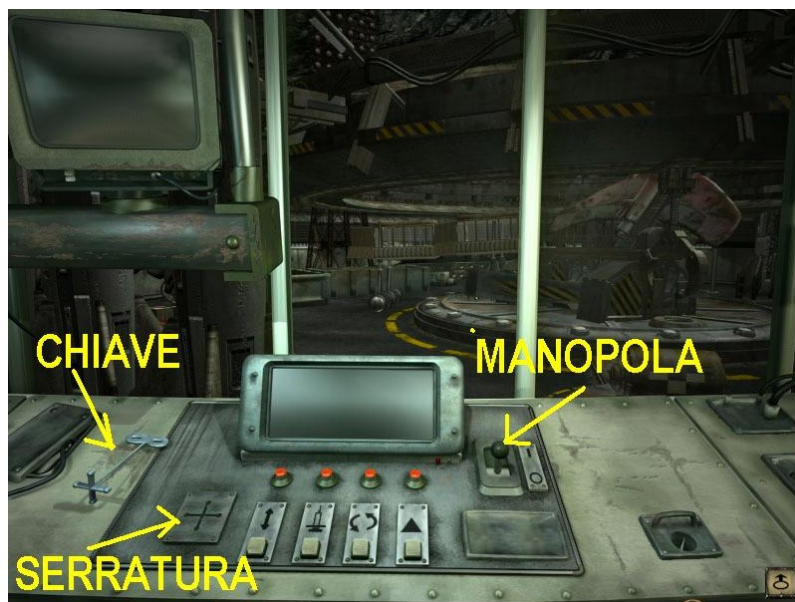
Se esci dalla porta , ti ritrovi accanto ai binari della stazione e vicino alla torre di controllo. Entra di nuovo nella porta e poi vai a dx, sali le scale davanti a te. Osserva l'automa seduto all'organo a dx , prendi il cacciavite a sx , sopra l'organo. Esci dalla schermata e torna a sx, scendi le scale e vai verso il basso. Ora vai a sx della porta metallica aperta e poi ancora a sx. Accanto a te osserva un cartello bianco appeso alla scala a pioli. Usa il cacciavite sulle quattro viti che ci sono sul cartello per toglierle rimuovere il cartello, ora puoi salire sulla scala a pioli. Entra nella porta a sx. Osserva la console in fondo alla stanza e la persona che è seduta lì davanti. Parla con l'uomo (Serguei Borodine) di tutto. E' lui che ha rubato le mani a Oscar. Le ha utilizzate sull'automa dell'organo affinché possa suonare e accompagnare la cantante Helena Romanski, della quale Serguei è innamorato. Ma Serguei non sa assolutamente dove possa trovarsi Helena sono passati tanti anni dall'ultima volta che l'ha vista!!!Serguei ti chiede di trovarla e di portarla lì, in cambio ti darà di nuovo le mani di Oscar. Esci dalla stanza e poi scendi la scala a pioli a sx. Vai a dx e poi entra nella costruzione. All'interno un Museo di cimeli di Helena. Avanza fino in fondo e osserva a sx il mobiletto. Prendi l'album e osserva tutte le pagine. Prendi le lettere e poi leggile. Torna da Serguei, dall'inventario prendi il cellulare e chiama tua madre, parla con lei. Al termine della telefonata parla con Serguei di tutto. Esci dalla stanza e ricevi una telefonata di Dan. Entra nell'ascensore a dx. Vai a dx in basso, ricevi una telefonata di Olivia. Avanza fino alla scala e sali. Vai a sx e sali la scala. Avanza verso dx e osserva una specie di megafono a dx che non funziona (serve qualcosa). Lì accanto, a sx, osserva l'aquila appollaiata. Torna indietro e scendi le scale a sx. Ora vai a dx e poi sali sulla piattaforma a dx dove c'è una specie di capsula. Entra nella porta circolare della capsula, a dx. Parla di tutto con l'uomo seduto al tavolo (Boris), sembra molto ubriaco. A dx, in terra, prendi la bottiglia di vodka. Boris si alza e poi esce dalla stanza, ma è talmente ubriaco che cade dentro una vasca della gru. Scendi dalla piattaforma e avvicinarti alla vasca dov'è caduto Boris. A sx della vasca osserva e agisci sulla ruota metallica per aprire l'acqua. Torna di nuovo sulla piattaforma e avvicinarti alla console a sx (vicino a Boris).Ci sono i comandi della gru, serve una chiave per azionarla. Torna nella capsula dove era seduto Boris. Osserva l'armadietto sopra il tavolo. In basso prendi la chiave e al centro prendi i documenti. Torna alla console della gru e usa la chiave a dx. Agisci sulla manopola 1 per portare la vasca a sx, poi sulla manopola 2 per spostarla verso l'alto. Poi sulla manopola 3 per far cadere dell'acqua su Boris e svegliarlo.



Vai da Boris e parlati. Vai a dx , ti ritrovo di fronte ad una base spaziale



Vai a dx verso il dirigibile e sali le scale. Vai a sx al dirigibile, prova ad aprire la porta , ma ti serve una chiave. Torna da Boris e parla con lui a proposito del dirigibile. Boris ti darà la chiave per aprire la porta. Torna al dirigibile e usa la chiave sulla porta, entra. C'è un automa che funge da pilota, alla sua dx una leva. Agisci su di essa ma non succede nulla. Torna indietro e vai a sx verso la sala comandi della base spaziale. Vedi Boris, parla con lui. Dopo il dialogo vai a dx e Sali la scala. Ora sei nella sala comandi. Osserva la console a dx



Prendi la chiave a sx e inseriscila nella serratura lì accanto. Prova ad azionare la manopola a dx , verso l'alto, ma non succede nulla. Apri la scatola in basso e unisci i fili staccati.



Prendi la scatola a dx. Serve per eseguire un'analisi del sangue per il pilota. Esci dalla sala comandi e vai da Boris. Usa l'analizzatore del sangue su di lui e poi torna alla sala comandi e rimetti l'analizzatore al suo posto. Ora premi i pulsanti in basso, da sx verso dx. Premi il primo per portare la navicella spaziale in alto, premi il secondo per analizzare il sangue di Boris. Purtroppo il tasso di alcool è troppo alto e il procedimento s'interrompe. Agisci di nuovo sull'analizzatore a dx per prelevare un po' del tuo sangue. Ripeti operazione premendo i restanti pulsanti. Dopo che hai premuto l'ultimo pulsante , e prima che Boris venga lanciato nello spazio, egli ti lancerà una manovella che cadrà in terra. Esci dalla sala comandi e vai a sx, accanto alle casse di legno raccogli la manovella. Vai verso il basso dello schermo e poi a sx fino a salire la scala dove hai visto il megafono e l'aquila. Usa la manovella sul megafono. Filmato.

Torna al dirigibile, entra e agisci sulla leva accanto all'automa/pilota. Filmato.

Arrivata alla stazione termale di Aralbald, esci dal dirigibile e vai a sx. Ricevi una telefonata del tuo capo. Osserva la fontana davanti a te, ti fa agire ma per ora non puoi fare nulla. Vai a sx e poi entra nell'Hotel. Parla di tutto con l'uomo alla Reception (Felix), ma otterrai poche informazioni. Vai a sx e poi verso il basso dello schermo. Osserva la porta del cancello e prova ad aprirla, ma è chiusa. A sx c'è

una porta, aprila. E' il ripostiglio. Prendi la bottiglia verde di detersivo. Torna indietro e poi esci dall'Hotel. Usa il detersivo sulla fontana. Rientra in Hotel e apri le tende della finestra a sx dell'ingresso. Vai alla Reception e suona il campanello sul bancone per chiamare Felix. Appena Felix vede che la fontana è piena di schiuma, uscirà dall'Hotel per pulirla. Vai dietro al bancone della Reception, osserva il registro lì sopra a dx. Il 4à nome è quello di Helena Romanski. Helena occupa la stanza 1270. Osserva tutte le pagine del registro. Esci dalla schermata e prendi il depliant dell'Hotel, osserva anche la pagina interna e memorizza il numero telefonico scritto in rosso. Poi premi il pulsante rosso sul bordo del bancone per aprire la porta cancello a sx. Vai al cancello e poi entra. Davanti a te una piscina, vai a dx e avanza una volta. Vai a sx, osserva la vasca dove puoi fare qualcosa, ma non ora. A sx della vasca agisci sulla ruota metallica, osserva i vapori che saliranno dalla vasca. Vai a dx e avanza verso il basso, poi avanza a sx. Entra nell'arco tra le due statue. In basso dello schermo c'è un tavolo con dei bicchieri, prendine uno. Torna indietro e vai a sx. A dx c'è una porta cancello, ma è chiusa. A dx della porta c'è una piccola console, osservalo. Ci sono dei tasti con dei numeri e, a dx, una leva. Esci dalla schermata e vai verso l'alto. Osserva e parla con l'automa a dx (James). A sx c'è un bar, osserva tutto ma per ora non puoi fare niente. Torna alla console accanto alla porta cancello e inserisci i numeri relativi alla stanza di Helena, 1270. Ma non è il codice esatto. Esci dalla schermata e torna al punto in cui sei entrata (davanti alla piscina). Vai di nuovo a dx. Ora nella vasca termale a sx si sono due signori, prova a parlare con loro ma non ottieni nessuna informazione. Avanza e vedi la porta a sx aperta. Entra. A sx, in terra, raccogli un biglietto. E' una tessera con un codice: 0968. Torna alla console accanto all'automa James e digita questi numeri, poi agisci sulla leva.



Esci dalla porta che ora si è aperta. A dx, appesa al muro, prendi una maschera per difenderti dall'aria salmastra. Esci dalla porta a sx. Davanti a te la passerella che porta al molo. Sulla sx, accanto al lampione, osserva un palo con una catenella, manca qualcosa. Avanza verso dx per tre volte. Vai al gazebo dove c'è Helena e parla con lei. Torna verso la parte bassa dello schermo per uscire dal gazebo, arriva Felix. Dopo il dialogo con Felix e Helena, esci dal gazebo e vai al lampione a sx. Osserva la campana e prendila dal palo accanto al lampione. Torna a sx, verso l'ingresso dell'Hotel. Nel palo a sx, dove avevi visto la catenella, usaci la campana e poi tira la catenella. Entra nell'Hotel e vai dall'automa James, parla con lui. Quando lui si allontana, ricevi una telefonata di tua madre. Poco dopo arriva Helena, parla con lei di tutto. Osserva in inventario l'opuscolo dell'hotel che avevi preso sul bancone della Reception, osserva il numero telefonico scritto in rosso. Usa il tuo cellulare e digita il numero 46433643. Parla con il barman dell'hotel per farti dare gli ingredienti di un cocktail che faccia riacquistare la voce a Helena:

Vodka

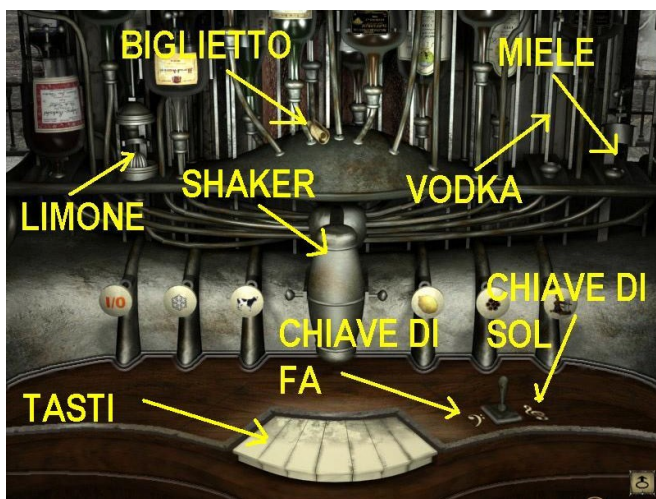
Curaçao blu

Miele

Succo di limone

Ghiaccio

Apri lo sportello del bar davanti a te, prendi il limone e il barattolo con il miele. Il miele è cristallizzato, lo devi sciogliere. Esci dal bar e vai alla vasca termale accanto ai due uomini con i quali hai parlato. Immergi il barattolo del miele nell'acqua della vasca per scioglierlo. Torna la bar e osserva le bottiglie a sx. Prendi il biglietto in alto per osservare la posizione delle varie bottiglie di liquore. Esse sono posizionate come in una scala musicale, prendendo spunto dalla loro posizione dalla chiave di SOL e dalla chiave di FA. Il Curaçao blu è posizionato al 3° posto sulla chiave di SOL, la vodka è al 2° posto sulla chiave di FA. Sul bancone del bar, al centro, sette tasti bianchi di un pianoforte, a dx una levetta che, in posizione verticale dà sulla chiave di FA, posizionandola verso dx , dà sulla chiave di SOL. In alto a sx usa il limone sullo spremiagrumi. All'estrema destra usa il barattolo di miele e a sx del miele usa la bottiglia di vodka. Premi il pulsante a sx (quello con il segno I/O) per azionare il macchinario del bar che verserà i liquidi che sceglierai dentro uno shaker posizionato sopra i tasti bianchi. Seguendo la ricetta del cocktail, premi la levetta a dx per portarla in posizione verticale (se non lo è di già) sulla chiave di FA e premi il secondo tasto bianco partendo da sx verso dx. Porta la levetta a dx sulla chiave di SOL e premi il terzo tasto bianco sempre partendo da sx verso dx. Poi premi il tasto del miele, quello del limone , quello del ghiaccio e, infine, premi il tasto per servire il cocktail.



Dopo il breve dialogo con Helena, usa sul bancone del bar, a dx, il bicchiere di cristallo e parla di nuovo con Helena. Torna al dirigibile e poi entra. Ricevi una telefonata di Olivia. Poco dopo arriva Helena e partirete per tornare a Komkolzgrad. Dopo il filmato Sali la scala davanti a te e parla con Helena. Osserva la gabbia dove la donna è stata rinchiusa da Serguei, serve una chiave . Usa le pinze sulla serratura e Helena uscirà. Osserva l'automa pianista e usa il cacciavite sulle mani per prenderle. Esci dalla gabbia e vai a sx, scendi la scala e avanza fino da Helena. Appena Helena esce dalla porta , l'uscita verrà bloccata con delle sbarre. Vai a sx per due volte e Sali la scala a pioli, prova a entrare nella porta a sx, dove c'è Serguei, ma non riesci. Scendi di nuovo la scala a pioli e torna a sx e poi a dx per due volte. Dopo che sei scesa con l'ascensore, percorri tutta la miniera fino in fondo. Agisci sulla leva a dx per chiamare l'ascensore. Appena l'ascensore arriva vedi che è posizionata una bomba al suo interno. Scappa!!! Dopo l'esplosione torna di nuovo all'ascensore avanzando per tre volte, ma è crollato tutto. Torna indietro una volta e poi esci dallo sfiatatoio a dx



Osserva a sx una cassa di legno con l'insegna di un esplosivo, prendi la bomba dentro la cassa. Vai a dx, al treno. Avanza fino alla locomotiva e parla con Oscar. Torna a dx e sali sul vagone e poi entra nello scompartimento. Ricevi una telefonata di Dan. Parla con Helena e poi esci di nuovo dal treno, scendi la scaletta a dx e avanza verso l'alto fino al grosso robot che sovrasta i binari. Sulla gamba dx del robot posiziona la bomba. Filmato.

Dopo il viaggio in treno, siete di nuovo ad Aralbald, Esci dal treno e vai fino in fondo alla stazione, parla con Oscar di tutto. Vai al carica molle a sx, agisci sulla ruota metallica e poi sulla leva a dx. Parla di nuovo con Oscar, siete pronti per partire. Vi raggiunge Felix dicendo che c'è un pacco per te alla Reception dell'Hotel. Segui Felix e poi entra in Hotel. Suona il campanello della Reception per chiamare Felix e parla con lui. A sx, sul bancone, osserva il pacco e prendi al suo interno un Mammuto automa. Ricevi una telefonata del tuo capo. Suona anche il telefono della Reception. Helena ti aspetta al bar dell'Hotel. Vai al bar e parla con la donna. Esci dalla porta a dx, quella che porta al molo. Appena fuori della porta osserva e parla di tutto con l'uomo seduto sulla panchina, è Hans Voralberg. Ricevi una telefonata dal tuo capo. Dopo che Hans ha firmato il contratto per la vendita della sua fabbrica di automi è pronto per partire con il treno verso la Syberia. Finalmente hai ottenuto ciò che volevi, avvicinarti all'aereo che ti riporterà a New York e goditi lo splendido finale di questo gioco!!

Soluzione di Loretta