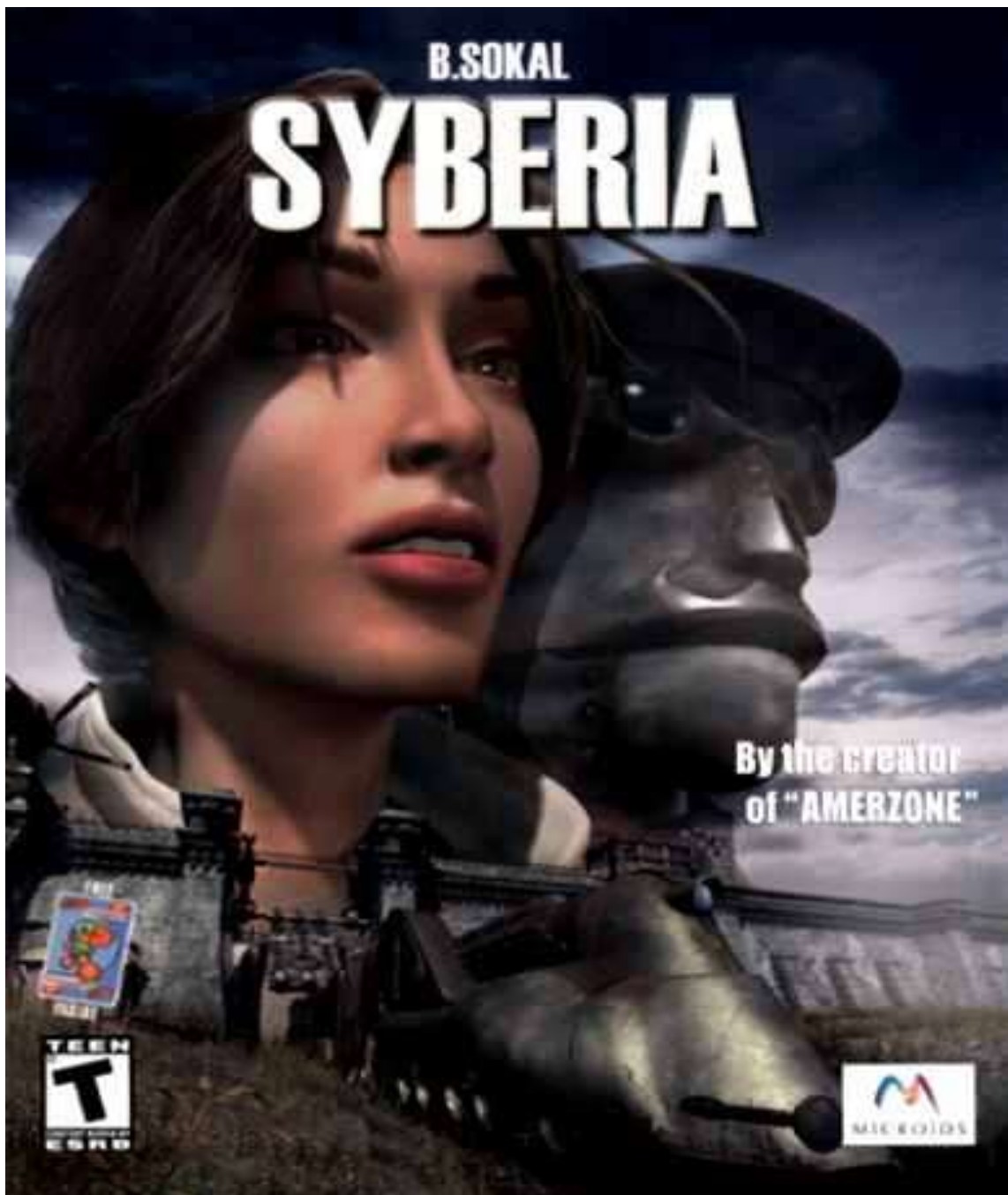




Syberia
Soluzione di Tsam

Game Designer: Benoit Sokal
Software House: Microïds
Pubblicazione: Microïds, 2002





PERSONAGGI PRINCIPALI:

- Kate Walker
- Hans Voralberg
- Oscar, l'automa
- Helena Romanski

TRAMA:

Kate Walker, avvocatessa di New York, ha fra le mani un semplice incarico: incaricata dalla Universal Toy's Company, deve occuparsi dell'acquisizione della fabbrica di automi della famiglia Voralberg a Valadilene. Il problema sarà che quello che sembra un semplice incarico, si tramuterà in un viaggio metaforico all'interno dell'anima della stessa Kate, sulle orme di un pazzo sognatore e della sua isola dei Mammut.

CONSIGLI PRELIMINARI:

Benvenuti nel fantastico mondo di Syberia...

prendo per scontato che voi abbiate preso confidenza con l'interfaccia..e quindi andiamo a perderci nel mondo di Valadilene...la soluzione che vi propongo vi illustra “solamente” l'essenziale, lasciando sottointeso che per godere appieno di questo gioco dovrete parlare il più possibile e non fermarvi solo a quanto scritto (ci sono sparsi ad esempio molti foglietti o oggetti da utilizzare solo per arricchire la storia). Un solo appunto: quando vi dirò destra o sinistra, intendo sempre rispetto al giocatore e non rispetto a Kate; ma ora iniziamo questa stupenda avventura. ...

Sezione 1 : Valadilene



Appena entrati provate a prendere la vostra valigia (ma Kate si rifiuterà); fatto questo dirigetevi verso la reception, prendete la chiave vicino al campanello e usatela sul piccola automa con il martellino, facendo venire così l'albergatore. Parlategli e selezionate prima l'argomento Kate e poi l'argomento Aiuto (dove assisterete ad un piccolo intervento del giovane Momo); una volta che l'albergatore vi avrà accompagnato nella vostra stanza, prendete il fax vicino al comodino del vostro letto e leggendolo vedrete che è del vostro datore di lavoro. Chiamatelo per informarlo della morte di Anna Voralberg, così facendo questi vi manderà un fax da portare al notaio della signora. Scendete le scale, recatevi dove era il piccolo Momo e prima raccogliete i due ingranaggi per terra, poi, spostando l'attenzione sul tavolino prendete gli altri due. Recatevi ora ancora dall'albergatore e selezionate Missione per avere il fax mandato dalla vostra ditta. Dopo aver ringraziato l'uomo, uscite dall'albergo. Uscendo a sinistra dell'albergo (la vostra sinistra non quella di Kate) fino a giungere a casa del notaio (la riconoscerete perché l'inquadratura si farà più stretta) e avvicinatevi alla porta, dove vi troverete davanti un'automa. Cliccate sulla leva centrale per far scendere la testa, selezionate dall'inventario il Fax2 e usatelo con le mani dell'automa; infine tirate la leva di destra per permettere al notaio di leggere. Una volta dentro dirigetevi dentro l'ufficio del notaio (destra e poi la porta che vi troverete davanti). Dopo la presentazione sedetevi sulla sedia davanti a voi e selezionate Missione. Presa e letta l'ultima lettera di Anna uscite dallo studio non prima di avere preso la chiave dell'industria Voralberg che trovate sull'attaccapanni nell'anticamera dello studio. Tornate ora sui vostri passi verso l'albergo, fino a quando vi suonerà il cellulare (è Dan il vostro ragazzo); finita la conversazione guardatevi a destra dove troverete una porta nel muro alla quale dovrete avvicinarvi. Qui dovrete usare la chiave telescopica presa dal notaio sull'automa più in alto, cliccare sulla chiave per caricare il secondo automa (quello più in basso) e infine cliccare sulla leva a destra dell'automa in alto per aprire la porta. Entrati nella tenuta Voralberg proseguite fino alla fontana e scegliere la via più a destra che porta alla casa di famiglia; andate ancora a destra e proseguite fino ad arrivare al parco-labirinto, dove vedete una signora intenta nella cura del giardino. Prendete a sinistra e qui dovete prendere una stradina parallela a quella chiusa dalla cancellata (è un pochino nascosta dalla siepe), dove troverete un lavandino con all'interno una chiave

Voralberg da prendere. Tornate indietro e usate la chiave appena presa con l'automascala e salite fino ad entrare nella casa dei Voralberg. Appena entrati dalla finestra, dirigetevi a sinistra dove troverete uno scrittoio, dal quale dovrete prendere l'inchiostro e il diario di Anna (leggetelo, ne vale la pena.); andate poi dall'altra parte del solaio fino ad arrivare in un angolo buio: accendete la lampadina in alto nel centro destro della schermata e sentirete un rumore nell'altra stanza. Tornate allora sui vostri passi e parlate con Momo che vi chiederà un disegno di un mammut: per averlo, tornate dove avete acceso la lampadina e guardate il mammut sulla trave a destra. Usate il foglio datovi prima da Momo per ricalcare l'animale e portate il disegno così ottenuto al povero ragazzo. Seguitelo di corsa (dovrete tornare alla fontana), uscendo dalla tenuta e poi proseguendo sempre a sinistra (per intenderci nella direzione della casa del notaio) fino a quando non lo ritroverete. Seguite quindi Momo (dopo averci cliccato sopra) oltre il cancello fino a dove questi si fermerà; proseguite oltre per andare verso lo sbarramento, provate ad aprirlo ma purtroppo non ci riuscirete. Tornate allora da Momo e parlateci (selezionate Aiuto), anche se l'eccessiva forza del ragazzo causerà la rottura del bastone infilato nel perno; prendete il pezzo del bastone rotto, andate alla barca che c'era la schermata prima di dove avete trovato il ragazzo, usate il pezzo di bastone sul remo e poi tornate da Momo chiedendo se può prendervi il bastone al vostro posto. Ottenuto il remo andate ancora a parlarci chiedendo una mano per alzare lo sbarramento (lo sfruttamento minorile imperversa in questo gioco): fatta defluire l'acqua tornate al posto dove di solito si fermava Momo, ma stavolta proseguite fino alla grotta attraversando il fiume, entrateci fino all'ultima caverna e prendete la bambola di mammut. Uscite dalla grotta (vi suonerà ancora il cellulare, è Olivia la vostra amica) e ritornate all'incrocio con la fontana: qui prendete la seconda via a partire da sinistra e proseguite fino ad entrare in una specie di gazebo: tirate la leva che c'è su una colonnina di metallo per far "ritirare" un pezzo da un braccio meccanico e tornate alla fontana; qui prendete la via subito a sinistra e entrate nella fabbrica; andate a destra, cliccate sugli automi in fondo per andare nella stanza dove vedete dalla finestra la ruota del mulino che dovrete attivare. Cliccate quindi sulla leva a destra per far scendere la ruota e poi sulla leva a sinistra per dare corrente alla fabbrica. Tornate sui vostri passi ma questa volta andate a sinistra (non sulle scale) e proseguite fino a quando non suonerà il cellulare (è vostra mamma): terminata la telefonata avvicinatevi all'automa e attivatelo per fargli trasportare la pila: la fabbrica è pronta! Entrate ora sulla porta che è trovata nel muro dietro all'automa dove troverete Oscar: andate dietro al tavolo e attivate l'argano per far scendere Oscar, dopodiché parlateci (selezionate Fabbricazione) per ottenere la scheda perforata utile per creare le gambe al povero automa. Andate di nuovo all'entrata della fabbrica e salite sulle scale a sinistra e al primo piano entrate nell'ufficio di Anna che troverete lì vicino: qui guardate l'armadio e cliccate sul libro in alto a destra per ottenere uno di quei cilindretti musicali di cui parlava Anna nel diario. Uscite e andate al secondo piano dove troverete la console che attiva la fabbrica: utilizza la scheda perforata con la stessa, cliccate sulla terza levetta con la spia rossa a partire da sinistra della fila in basso, cliccate tre volte sul pomello nero più piccolo per cambiare materiale e infine cliccate sul pomello nero più grande per

attivare il processo di costruzione delle gambe. Bisogna però recuperarle queste gambe: scendete le scale e una volta davanti all'ingresso della fabbrica andate in basso e proseguite fino ad arrivare in fondo alla catena di montaggio; una volta recuperate, portatele ad Oscar che una volta ringraziato andrà velocemente in stazione. Uscite dalla fabbrica e prendete la seconda via a destra in alto per andare anche voi in stazione, salite sul treno e parlate con Oscar selezionando Missione: serve infatti il biglietto per partire. Andate quindi in biglietteria, riparlate nuovamente con Oscar selezionando ancora missione, ottenendo biglietto e autorizzazione ad usare il treno che però deve essere timbrata; tornate quindi allo studio del notaio, avvicinatevi alla scrivania nell'anticamera e usate il permesso di discesa con l'automa/timbro, aprite il cappellino dell'automa e usateci insieme l'inchiostro, infine usate il pulsante rosso per far timbrare il documento. Uscite quindi dallo studio e tornate sulla via per l'albergo proseguendo oltre il ponte, fino ad entrare al cimitero e trovarvi di fronte alla chiesa dove suonerà nuovamente il cellulare (è il vostro capo); andate a destra della chiesa e proseguite fino ad arrivare alla porta sul retro. Una volta entrati dirigetevi prima verso l'altare e spostate il crocifisso prendendo la chiavetta che vi è nascosta dietro e poi avvicinatevi alla cassettera: usate la chiavetta appena presa nella serratura e aprite sia il secondo cassetto a partire dall'alto prendendo la scheda perforata lilla, sia il terzo girando, una volta aperto, la leva laterale aprendo così il doppio fondo dove dovrete prendere la chiave Voralberg e la lettera del parroco. Uscite e tornando sui vostri passi fermatevi davanti all'ascensore che c'è a metà chiesa; guardate la teca che vi è di fianco e usate su di essa i quattro ingranaggi che avevate raccolto dal tavolo di Momo (potete metterli solo nella posizione giusta, quindi non temete di sbagliare), tirando quando avete finito la leva nera al fianco per aprire le porte dell'ascensore. Una volta preso l'ascensore e arrivati a destinazione usate la scheda perforata lilla sulla schiena dell'automa in modo da suonare le campane a morto e far abbassare il cappello del custode della cripta dei Voralberg. Tornate davanti alla facciata della chiesa ma stavolta dirigetevi a sinistra verso la cripta e una volta arrivati usate la chiave Voralberg con il cappello del guardiano; calate le sbarre, scendete all'interno dell'edificio, aprite il loculo di Hans e aprite la tomba del povero fratello della signora Anna recuperando un cilindretto musicale e un giornale. Tornate all'ufficio di Anna e usate il cilindretto musicale di Valadilene con il carillon nell'armadio: finito il filmato recuperate le due statuine di Hans e Anna e tornate sul treno da Oscar. Date ad Oscar il permesso di uscita, poi addentratevi nel treno fino a giungere ad uno scompartimento dove troverete una specie di altare nel mezzo: qui appoggiate le due statuine sull'altare, il mammut sul ripiano in legno che vi è a destra e riponete il cilindretto di Valadilene nello scaffale a sinistra dietro l'altare. Fatto questo scendete dal treno dalla parte opposta a quella da dove siete saliti, proseguite verso il basso, girate la rotella sul macchinario che vedete in fondo alla schermata allungando così il carica molla del treno e tirate la leva per attivarlo; una volta finito, rigirate la manovella per permettervi di passare, salite sul treno e date il biglietto ad Oscar: si parte!!!

Sezione 2 : Barrockstadt



Una volta arrivati alla stazione, parlate con Oscar scoprendo che le molle sono ancora scariche, riprendete la bambola mammut e scendete dal treno a sinistra, proseguite oltre il ponte, parlate con il capostazione (scegliete Missione o Aiuto è indifferente) e prendete l'uncino che trovate sulla spiaggetta di fronte a questo bizzarro personaggio; tornate sui vostri passi e andate dalla parte opposta fino a quando Kate non riconoscerà un macchinario per ricaricare il treno. Tornate quindi al treno e quando Oscar chiederà di parlarvi entrate nel vagone, scoprendo che i rettori vogliono conoscervi; uscite, scendete nuovamente dal treno a sinistra, tornate sul ponte ma stavolta invece di proseguire per la strada prendete a destra su un altro ponte e uscite dalla stazione dalla porta di fronte a voi. Proseguite ora in basso, scendete le scale fino ad incontrare dei marinai su una chiatta: parlateci (selezionate Aiuto) accordandovi per spostare il treno per 100 dollari; tornate indietro ed entrate nell'università (è l'edificio di fronte all'entrata principale della stazione), entrate dal portone e nell'atrio con lo stemma dell'università andate a sinistra, entrando nella prima porta che incontrate, la biblioteca. Qui scendete le scale e prendete il libro che troverete nel tavolo in basso a destra che vi svelerà i segreti del cuculo dell'Amerzone, risalite le scale dalla parte opposta da quella da dove siete arrivati e proseguite fino ad arrivare ad una scala a pioli, salite e prendete il libro sui funghi che troverete sempre a destra. Uscite dalla biblioteca e proseguite nel corridoio fino ad incontrare un'altra porta, la stanza dei rettori; entrate e parlate con i rettori (selezionate Denaro) che vi daranno i 100 dollari necessari per la chiatta se riparerete il chiostro meccanico. Uscite, nell'atrio andate stavolta a destra e parlate con lo studioso che sta osservando il mammut (selezionate Hans e Sauvignon), scoprendo che lo stesso vorrebbe vedere la bambola di Hans e che per sapere del Sauvignon dovete parlare con il capostazione; usate quindi la bambola con il professore che "rubandovela" vi annuncia che farà una lezione sulla stessa. Seguite il professore nel suo laboratorio e nel primo armadio a sinistra prendete uno dei cilindretti musicali, mentre proseguendo fino al fondo della stanza dal tavolo di lavoro a destra prendete la bottiglia di Yangala Cola e le pinze per provette. Uscendo dall'università suonerà il cellulare (il vostro capo), ma dopo poche rapide battute potrete dirigervi nuovamente dal capostazione al quale dovrete chiedere del Sauvignon: il tipo, alquanto turbato se ne andrà, ma potrete ritrovarlo sul

ponte prima dell'uscita della stazione. Richiedetegli del Sauvignon ricevendo in risposta di parlare con il paleontologo; andate quindi al laboratorio, parlate al paleontologo (selezionate ovviamente Sauvignon), il quale vi manderà dai rettori dell'università; andate allora dai rettori, selezionate parlandoci Sauvignon venendo così a conoscenza di un commercio clandestino di vino e dell'esistenza di un giardino segreto. Tornate dal capostazione, parlate nuovamente con lui (selezionate Sauvignon) ottenendo così che vi apra la porta del giardino: al giardino segreto allora! Attraversate il ponte e usate il ponte di fronte a Kate per superare le rotaie; prendete quindi la via che si addentra nella serra e proseguite fino a trovare il famoso giardino (dove il capostazione vi chiederà di perdonarlo). Una volta entrati nel giardino proseguite fino ad arrivare ai cespugli di bacche che dovrete chiaramente prendere; uscite quindi dal giardino e seguite la via fino ad arrivare al ponte da dove siete arrivati, ma stavolta invece di superare le rotaie, camminate lungo la banchina fino a giungere ad una scala circondata da tre uccelli. Usate le bacche appena raccolte con gli uccelli liberando così la strada permettendovi di usare la scala; salite fino in alto e una volta giunti al nido sull'aquila meccanica, usate la pinza con provetta sull'uovo arancione; scendete e recatevi al chiostro (è una specie di isoletta che si trova prima dell'entrata in università), ricevendo sulla via del ritorno una buona bottiglia di vino dal capostazione. Al chiostro, usate il ponticello per salire sull'isoletta e fate il giro dello stesso fino ad arrivare alla parete selezionabile: qui dovrete usare l'uovo arancione per bilanciare il meccanismo di apertura, ponendolo all'estremità opposta a quella dell'uovo già presente sulla leva; girate quindi la manovella e entrate nel chiostro; una volta dentro, usate le scale e scendete, ritrovandovi in pratica nel cuore del meccanismo del chiostro. Tirate la leva ivi presente in modo da far ripartire il tutto; recatevi quindi dai rettori per riscuotere il compenso (selezionate Denaro) e una volta preso i 100 dollari portateli ai marinai della chiatta, scoprendo che pur avendo ricevuto il denaro non possono partire a causa di un problema alle chiuse, ma per risolvere il problema vi lanceranno una chiave: raccoglietela. Tornate quindi in stazione, passando per la porticina laterale che troverete di fronte alle scale (cellulare, mamma), proseguite lungo la banchina fino ad una specie di "console"; avvicinatevi quindi alla console di controllo delle paratie delle chiuse, usate la chiavetta datavi dai marinai nella serratura per aprire la teca e digitate 4 2 *. Andate quindi dai marinai, parlateci (selezionate Chiatte), tornate alla console e stavolta digitate 4 1 * facendo così passare l'imbarcazione; andate verso il treno lungo la stessa banchina dove c'è "l'incrocio" dei ponti e proseguite per la stessa strada dove Kate aveva intravisto il carica molle fino a vedere i marinai; parlategli (selezionate Aiuto) e una volta che vi avranno lanciato la catena, usate con questa il gancio. Proseguite quindi sulla banchina per salire sul treno, ma prima che riusciate a salire vi suonerà il cellulare: è il professore che vi annuncia che la lezione è pronta; tornate quindi in università e nell'atrio salite le scale fino a giungere nell'aula magna; qui seguite la lezione e una volta terminata andate nel laboratorio per recuperare la bambola e la dispensa della lezione. Finalmente riuscite a salire sul treno e, dopo aver parlato con Oscar, tornate nella stanza degli oggetti e depositate l'elefante e il cilindretto musicale; scendete dal treno a destra, ricaricate il treno come a Valadilene

(nel mentre suonerà ancora il cellulare, godetevi il litigio con Dan), risalite sul treno, parlate con Oscar (selezionate Missione), ma purtroppo poco dopo la partenza il treno si fermerà nuovamente. Scendete dal treno a destra, andate in biglietteria e parlando con Oscar scoprirete che manca l'autorizzazione per partire; andate quindi dietro la biglietteria e seguite il sentiero fino ad arrivare a una porta nelle mura: varcatela. Salite le scale (cellulare, questa volta è Olivia), proseguite lungo la passerella e entrate nel posto di guardia; parlate con la guardia (selezionate Missione), usate il cannocchiale e cliccate il pulsante rosso in alto a destra fino a mettere a fuoco l'immagine e scoprire che il terribile cosacco è solo un tronco d'albero. Avvicinatevi al tavolo con gli occhiali, usate prima la polvere di Yangala Cola e poi il vino sul bicchiere, offrendone un bicchiere alla guardia. Parlando con la guardia otterrete il visto da consegnare ad Oscar, il quale in cambio vi darà il biglietto; salite sul treno e date il biglietto ad Oscar: si parte verso nuove mete!

Sezione 3 : Komkolzgrad



Scendete dal treno a destra e andate verso la testa del treno dove verrete a sapere da Oscar che le molle del treno sono nuovamente distese (che novità :-); proseguite fino a trovare delle scale sulle quali dovrete salire. Una volta dentro alla "torre" di controllo, guardate dentro lo scaffale in alto e prendete il cilindretto musicale, lo schema di progettazione del robot e la leva di comando. Usate poi i comandi che vedete a destra dello schermo e utilizzate la leva di comando con la fessura centrale; tirate la leva di comando due volte in alto, poi pigiate il tasto rosso per ricaricare le molle del treno, poi tirate nuovamente la leva, stavolta due volte in basso per tornare indietro e permettervi di scendere: sembrerebbe fatta ma...qualcuno si aggira furtivo per il treno. Salite sul treno e proseguite fino allo scompartimento con il letto dove troverete Oscar imbavagliato, parlateci scoprendo che gli hanno rubato le mani; raccogliete le pinze a terra, scendete dal treno e tornate sulla torre di controllo ma stavolta spostate la leva solo una volta in avanti, scendete e usate le pinze metalliche sullo squarcio nella parete. Entrate, guardate gli scaffali metallici a muro dove troverete una candela; rientrate nella cabina e fate tornare il robottone al suo posto per poi uscire e proseguire lungo la banchina (suonerà il cellulare, è Dan) fino ad arrivare a un luogo pieno di casse dove troverete una leva: tiratela per chiamare l'ascensore, entrate e scendete nelle miniere. Usate la candela con il macchinario alla vostra sinistra e tirate poi la levetta situata proprio sotto dove l'avete messa per accendere la luce nella miniera; proseguite quindi fino ad un altro ascensore che dovrete prendere. Scesi dall'ascensore andate a destra, salite le scale che portano all'organo e avvicinatevi all'automa che c'è davanti alla tastiera, prendendo il cacciavite sul ripiano che si trova in alto a sinistra dell'automa stesso; ritornate quindi sui vostri passi davanti all'ascensore e questa volta proseguite dritti di fronte all'elevatore fino a giungere ad una schermata dove a destra vi è un barile con l'immagine di pericolo di morte e a sinistra della schermata stessa c'è una scala a pioli bloccata da un pannello: guardatelo e usate il cacciavite con le quattro viti agli angoli per farlo cadere e poter usare le scale per salire. Una volta saliti, entrate nell'ufficio a sinistra dove troverete il direttore del complesso con il quale dovrete parlare (missione) per poter contrattare la vostra libera partenza con le mani di Oscar:

dovrete portare Helena Romanski a cantare a Komkolzgrad. Andate quindi nel museo che il gentile direttore vi permetterà di visitare e guardate la cassetiera che troverete in fondo allo stesso, prendendo l'album fotografico al suo interno e scoprendo che la famosa cantante era amica di Malkovich, l'amante della mamma di Kate; finito di vedere l'album (ehi, ma non è Hans quello?) e prese le lettere, usate il cellulare per chiamare vostra madre che interrogando il suo compagno vi riferirà che Helena è alloggiata Arlbad. Tornate dal direttore (nel mentre vi chiamerà ancora il vostro simpatico Dan), parlateci (selezionate Aralbad e poi Missione) e questi vi dirà che il guardiano della base spaziale può forse darvi un mezzo; quindi uscite e salite sulla cabina appena fuori dall'ufficio del direttore che vi porterà alla base spaziale; proseguite lungo la strada (cell, è Olivia che intanto vi sta facendo le scarpe..) e andate avanti fino a salire le scale e una volta arrivati in cima, salite a destra per poi entrare nella "casa-reattore" del custode della base: parlateci e una volta finita la discussione raccogliete la bottiglia di vodka per terra vicino alla parete, facendo così uscire dalla sua casa l'ex cosmonauta. Una volta che il pilota cadrà ubriaco, rientrate nella casa, prendete dall'armadietto vicino ai quadri una chiave e un foglio sui piani spaziali della base e uscite di nuovo dalla casa, scendendo dalla piattaforma; girate la manovella (simile a quella per ricaricare il vostro treno) che si trova nell'angolo a destra dello stesso per aprire l'acqua e tornate poi sulla piattaforma dirigendovi sulla console vicino al braccio metallico: inserite la chiave appena raccolta nel quadro e spostate la vasca con il cosmonauta prima a sinistra, poi in avanti e infine aprite l'acqua (dovete tirare in alto la leva a sinistra di quella per spostare su e giù la vasca). Svegliato il pilota, andate a parlarci (missione), quindi finita la conversazione proseguite lungo la strada fino ad arrivare sotto la grande struttura a forma circolare prendendo la destra al "bivio" (vedrete il taccuino che vi dirà che Kate ha un nuovo argomento di discussione), per poi tornare dal pilota per parlarci chiedendo del "dirigibile"; il pilota vi da una chiave, tornate quindi indietro, salite sulle scale per andare verso il dirigibile e usate la chiave con la porta dello stesso: una volta dentro, tirate la leva del pilota automatico che purtroppo non funzionerà. Tornate indietro al "bivio", ma questa volta davanti alla struttura circolare andate a sinistra e parlate nuovamente con il cosmonauta che in cambio di un volo nello spazio vi darà una mano con il dirigibile; salite quindi sulle scalette alle vostre spalle per poter andare nella sala di controllo e avvicinatevi al pannello di comando: raccogliete la chiave Voralberg e usatela nella sua serratura, aprite il pannellino sotto il comando on off e ricollegate i cavi, accendete la console, cliccate sul pulsante con la siringa, raccogliete la scatoletta per il prelievo di sangue (è quella specie di scatola a destra della console con un ago) e uscite. Tornate dal cosmonauta, usate il preleva sangue su di lui, tornate nella console e inserite la scatoletta al suo posto ripigiando poi il pulsante siringa; purtroppo il sangue risulterà troppo alcolico (ma dai?) e dovrete quindi lasciare una goccia del vostro, cliccando sulla scatoletta e ripremendo poi il pulsante siringa: superate quindi le formalità premete da sinistra tutti i pulsanti (tranne quello con la siringa) e poco prima che Boris parta, saprete cosa dovrete fare per riuscire a partire: liberare Soyouz, l'aquila reale. Uscite quindi e tornate indietro, raccogliete la manovella nella schermata del "bivio" e proseguite fino a

trovarvi alla schermata in cima alla scale, dove invece che scendere, dovrete salire verso la gabbia dell'aquila fino ad arrivarci il più vicino possibile: qui usate la manovella con la serratura e godetevi lo spettacolo; tornate quindi sul dirigibile, tirate la leva del pilota automatico e..buon viaggio...

Sezione 4 : Aralbald



Scendete dal dirigibile, proseguite (cellulare, il vostro capo) entrando nell'albergo e parlate con il receptionist, quindi finita la discussione aprite la porta dello sgabuzzino(è la porta di fianco a quella chiusa con delle inferriate) e prendete il detersivo che prontamente andrete ad usare sulla piscina appena fuori dall'albergo. Rientrate dentro, spostate il tendone che copre la visuale sulla piscina, chiamate il direttore con il campanello che vedendo lo spettacolo uscirà a pulire: avvicinatevi quindi scaltri come faine al bancone, guardate sia il registro sia il depliant (segnatevi il numero di telefono che c'è sopra, 46433643) e premete il pulsante rosso in basso per aprire la porta di ferro. Entrate quindi nelle terme, andate a destra e proseguite fino ad arrivare davanti ad un corridoio lungo alla fine del quale troverete un tavolo con dei bicchieri (prendetene uno), tornate indietro, andate a sinistra e parlate con l'automa (James) che incontrerete scoprendo che Helena è sul molo; rifate il giro della sauna (troverete due tizi che si rilassano in acqua) ed entrate negli spogliatoi (è la porta vicino al corridoio del bicchiere) raccogliendo la tessera dell'hotel che troverete per terra e sulla quale troverete annotato un numero (0968). Andate quindi alla porta con una tastiera vicino, nella zona "bar"(quella con i tavolini dove avete trovato James), digitate 0968, tirate la leva e uscite, non dimenticando di prendere la maschera antigas che trovate appesa nell'anticamera; raggiungete quindi Helena nel chiosco alla fine del molo che vi chiederà di chiamare James: scendete dal chiosco, prendete la campanella nella colonnina vicino allo stesso e appendetela sulla colonnina simile che troverete all'inizio della passerella e suonatela. Andate quindi nuovamente da James, parlateci, (cellulare, vostra mamma) e parlate con la signora Romansky che nel frattempo sarà arrivata; chiamate il 46433643 per chiedere del cocktail Blue-Helena che richiede: Vodka, Curacao Blu, Miele d'acacia, limone, ghiaccio. Usate quindi la tastiera e prendete il biglietto in alto che vi darà le indicazioni per inserire gli ingredienti che però non avete tutti; aprite quindi lo scompartimento sotto Helena e prendete il miele ghiacciato e il limone che vi troverete dentro. Andare nuovamente dai tizi in sauna, prendete la prima a sinistra dove troverete una vasca: riscaldate l'acqua girando la manovella e immergete il miele per renderlo pronto all'uso; tornate quindi alla tastiera/crea cocktail e dopo aver messo limone, vodka e miele al loro posto, accendete la macchina con il pulsante più a sinistra, cliccate il secondo tasto da sx

della tastiera, cambiate chiave musicale con la levetta a destra della tastiera e premete stavolta il terzo pulsante e infine cliccate sui pulsanti degli ingredienti necessari per il cocktail (il quinto., il quarto, il secondo e l'ultimo a destra). Una volta fatto bere il cocktail a Helena, parlateci, posizionate il bicchiere raccolto prima sul bancone e riparlateci convincendola a rompere il cristallo con la sua voce, incoraggiandola quindi per la partenza. Tornate al dirigibile, (suonerà il cellulare..qualcuno ha fatto le corna..)..e una volta arrivata Helena si va al concerto...

Sezione 5: Komkolzgrad 2, il ritorno



Durante lo spettacolo la (una volta) bella Helena verrà catturata dal pazzo direttore del complesso: avvicinatevi alla gabbia e usate prima la forbice per tagliare i metalli con la serratura per liberare Helena e poi il cacciavite con l'automa pianista per riprendere le mani di Oscar; una volta raggiunta Helena, beh sarete veramente nella M: prendete l'ascensore e salite nella galleria da dove eravate arrivati la prima volta e dirigetevi in fondo alla stessa per prendere il secondo ascensore, scoprendo però che contiene un regalino, una bella bomba. Dopo l'esplosione tornate sul luogo del misfatto e salite per lo sfiatatoio a destra per prendere una boccata d'aria:-) , guardate la cassa aperta a sinistra, prendete la bomba ad orologeria e andate da Oscar alla testa del treno; salite quindi nella cabina, cellulare (dan che segna la fine della vostra storia), parlate con Helena ma purtroppo il treno si fermerà dopo poco in quanto bloccato. Tornate da Oscar, parlateci e piazzate poi la bomba ad orologeria sulla gamba del robottone sovietico..fuga per la libertà!!!

Sezione 6 : Aralbald, la fine



Scendete dal treno, andate a destra dove troverete Oscar, parlateci (missione), ricaricate il treno, riparlate con Oscar, ma nel mentre verrete interrotti dal direttore dell'albergo che vi dirà che c'è un pacco per voi; andate quindi alla reception, guardate nel pacco (è di fianco al televisore), trovandoci al suo interno un mammut. Nel mentre suonerà il cell (è il vostro capo che si lamenta) e il telefono dell'albergo, in quanto Helena vuole vedervi: andate quindi alla zona "bar", parlateci poi uscite sul molo, parlate con il vecchio (sarà Hans???) e godetevi il meritato finale: avete finito Syberia !!!!



I contenuti di questo documento appartengono ad OldGamesItalia secondo le regole della licenza Creative Commons “Attribuzione – Non commerciale – Non opere derivate”. In breve, non puoi alterarli, trasformarli o svilupparli; previa citazione dell'autore, sei libero di utilizzarli per tutti gli usi consentiti dalla legge, salvo che per scopi commerciali.

Il testo integrale della licenza è consultabile su <http://creativecommons.org/>.