

Dopo la telefonata con Oscar scendete dal treno. Andate a destra e ricaricate la locomotiva: dovete prima girare la manovella e poi tirare la leva. Parlate con Oscar che vi chiederà di rifornire la stiva di carbone; quindi andate a tirare la leva del distributore vicino (fig. 1) ma scoprirete che non funziona. Andate fino in fondo e provate ad aprire il cancello (fig. 2). Entrate nello spaccio del colonnello e parlategli; dopo il dialogo prendete dal bancone a destra (fig. 3) la chiave piccola (fig. 4).



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4

Uscite e ritornate vicino al distributore e parlate con la bambina di sotto. Chiedetele la chiave del cancello e lei vi chiederà in cambio i dolci zuccherati. Tornate allo spaccio e andate verso i distributori di caramelle situati affianco al bancone dove c'è il colonnello. Inserite la chiave piccola nello spazio in basso del terzo distributore e prendete le monete. Ora prendete la 5<sup>a</sup> moneta della fila e inseritela nel primo distributore (fig. 5), girate la manovella e prendete i dolci zuccherati. Tornate dalla bambina e lanciatele le caramelle; otterrete così la chiave del cancello. Andate ad aprirlo e scendete. Andate a sinistra sotto il distributore di carbone e prendete la tanica vuota. Andate verso lo steccato, bussate alla porta dei due fratelli e parlategli. Dopo il dialogo proseguite lungo lo steccato e posizionatevi davanti al secondo manifesto; strappatelo ed entrate (fig. 6). Liberare la bestia dalla gabbia per distrarre Ivan e approfittate della situazione per scambiare la tanica vuota con quella piena di benzina (fig. 7) situata sul barile. Uscite da dove siete entrati e recatevi verso il distributore di carbone, dove avete preso la tanica vuota. Rifornite il generatore di benzina e azionate l'interruttore. Tornate sopra e azionate la leva del distributore.



Fig. 5



Fig. 6

Dopo il filmato vi troverete dentro il treno; uscite, scendete nella parte bassa della cittadina, andate a destra ed entrate nel cabaret di Cirkos. Parlate con l'uomo al bancone e chiedetegli informazioni riguardo un medico e successivamente al monastero. Uscite dal locale, andate davanti alla casa dei due fratelli e proseguite a sinistra, lungo lo steccato. Attraversate il ponticello e andate verso il sentiero; purtroppo però non avete gli indumenti adatti per continuare il vostro cammino, quindi, tornate allo spaccio e chiedete aiuto al colonnello che vi offrirà gentilmente degli abiti pesanti. Salite sul granaio (fig. 8) e una volta recuperati gli indumenti tornate nella carrozza del treno. A sinistra si trova il bagno (fig. 9), il posto ideale per cambiarsi d'abito. Tornate da Cirkos e parlategli; vi dirà che dovrete prendere l'impronta del viso di Hans su un sudario per essere accolti dai monaci.



Fig. 8



Fig. 9

Uscite e parlate con Malka (la bambina dei dolci zuccherati) la quale vi darà una moneta per prendere il sudario. Andate verso il sentiero che vi porta dai monaci ma fermatevi davanti al distributore (fig. 10) che si trova prima del ponticello; inserite la moneta, prendete il sudario e tornate da Hans, nel treno. Mettetegli il sudario sul volto e ora che avete ottenuto l'impronta del malato, dirigetevi verso il sentiero. Andate avanti e suonate la campana (fig. 11), ma non otterrete alcuna risposta. Seguite allora il sentiero e parlate col monaco vicino al ruscello. Tornate allo spaccio, dal colonnello e parlategli; vi darà tre fischietti per il richiamo degli uccelli. Tornate dal monaco vicino al ruscello e dategli il fischietto argentato. Appena si sarà allontanato prendete l'abito da monaco e andate a suonare la campana; entrate nell'ascensore e salite.



Fig. 10

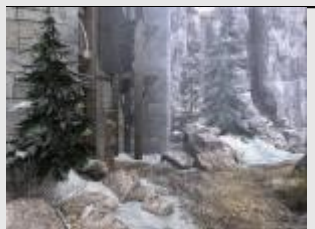


Fig. 11

Andate dritto ed entrate nella cappella dove risiede il capo dei monaci; chiedetegli di Hans e dopo la risposta uscite dalla cappella e andate sotto il porticato poco più avanti. Entrate nell'ultima cella e parlate con Hans; uscite e chiedete al monaco che ha origliato informazioni su Alexei. Dopo aver ottenuto la pergamena (esaminatela e vi troverete nell'inventario l'occhio di vetro con il mammut disegnato) uscite dal porticato e prendete dal cortile la spazzola vicino al secchio. Andate nella cappella e avvicinatevi all'affresco a sinistra; se usate la spazzola scoprirete un simbolo (fig. 12) (segnatevelo). Uscite dalla cappella ed entrate nella biblioteca, scendete al livello inferiore e prendete l'asta di ferro appesa a destra (fig. 13).



Fig. 12



Fig. 13

Accendete i candelabri con l'asta come riportato dal simbolo che avete trovato dietro l'affresco. Salite in cima all'edificio, andate vicino alla finestra (fig.14) e cliccate sui pannelli attorno nel seguente ordine: dx, giù, sx, su . Inserite l'occhio di vetro e aprite i pannelli in questo ordine: giù, sx, su, dx. Andate vicino alla proiezione del mammut sulla parete di fronte e premete l'occhio (fig. 15). Prendete dallo scaffale nascosto gli appunti di Alexei e la reliquia youkol e uscite dall'edificio. Dirigetevi verso l'ascensore ed esaminate la carriola che si trova lungo la strada; recuperate le cesoie (fig. 16) e recatevi verso il cimitero che si trova affianco alla biblioteca.



Fig. 14



Fig. 15

Andate dietro l'albero ed esaminate la lapide del monaco Alexei (fig. 17); tagliate i rovi con le cesoie e raccoglieteli. Tornate verso l'ascensore e inserite i rovi nel pentolone vicino (fig. 18); prendete una miccia (a sinistra del pentolone) , aprite il contenitore sotto il rubinetto, inserite la miccia e richiudetelo. Aprite il rubinetto, riaprite il contenitore e prendete la candela di rovi e i fiammiferi dal tavolino. Tornate da Hans. Pposate sul tavolo la reliquia youkol, mettete dentro la candela di rovi e accendetela con i fiammiferi.



Fig. 17



Fig. 18

Dopo aver parlato con Hans tornate nella cappella ed entrate nella saletta in fondo dove c'era il capo dei monaci. Recuperate la chiave ornata (fig. 19) e usatela per aprire il cancello a destra vicino all'ingresso (fig. 20). Suonate la campana e andate nel cimitero, spostate la bara e andate a prendere Hans.



Fig. 19



Fig. 20

Dopo il filmato vi ritroverete nella carrozza; parlate con Hans il quale vi darà il cuore metallico. Uscite dal treno, scendete nella parte bassa della città ed entrate nel locale a destra, il cabaret di Cirkos. Andate vicino al palco e inserite il cuore metallico in mezzo ai cavalli meccanici. Girate il cuore in modo da spostare la lancetta in alto sull'ultima posizione, quindi disponete le braccia meccaniche come in figura (fig. 21) e azionate il meccanismo. Tirate la leva che c'è vicino al cancello per accedere alla parte bassa della cittadella, quindi dirigetevi allo spaccio e avvicinatevi ai distributori di caramelle subito dopo l'ingresso. Inserite la seconda moneta nel distributore di mezzo, girate la manovella e prendete i dolci di pesce. Andate nella tana dei due fratelli, stavolta entrando dal portone, e date i dolci allo youki (specie di cane) (fig. 22). Ritornate alla stazione, avvicinatevi allo strano veicolo con le rotaie e fate entrare lo youki nella gabbia dietro (fig. 23).



Fig. 21



Fig. 22

Imboccate il sentiero a destra e andate avanti. Ad un certo punto lo youki inizierà ad abbagliare contro una marmotta; andate a sinistra dove si intravede una casa sull'altra sponda (fig. 24) e raccogliete i rami vicino alle rocce. Tornate indietro verso il veicolo e fermatevi davanti all'altare youkol (fig. 25), quindi mettete i rami nella parte inferiore, accendete il tutto con i fiammiferi e prendete il pesce. Tornate dallo youki e dategli il pesce; dopo la sequenza tornate vicino al torrente, camminate sul tronco e raggiungete la sponda opposta. Andate avanti ed entrate nella casa. prendete dalla cucina (fig. 26) il vivaio e dal camino il manuale della pesca, la matrioska e l'accetta.



Fig. 24



Fig. 25



Fig. 26

Uscite dalla porta posteriore, aprite la cassa con gli ami e prendete l'amo piccolo verde (ultimo della prima fila orizzontale). Prendete la canna da pesca e gettate l'amo a destra, nella zona ombrosa sotto il tronco (fig. 27). Ora che avete recuperato il salmone aranciato, rientrate nella casa, avvicinatevi alla finestra e date il pesce in pasto all'orso. Uscite dalla casa e raccogliete la lisca lasciata dal gigantesco mammifero. Dirigetevi verso il ponte rotto (tornate indietro) e usate l'accetta per tagliare l'asse di legno legato alla corda e una volta recuperato lanciatelo verso il ramo. Seguite il sentiero fino al filmato dell'aereo. Per scalare la parete ghiacciata

usate l'accetta e muovetevi nel seguente modo: su, su, su, dx, dx, su, su, su, su, sx, sx, sx, sx, su, su, dx, dx, su, su, dx, dx, su, su, su, su. Andate avanti e girate a sinistra verso i resti dell'aereo. Spostate le leve e gli interruttori del pannello di controllo prima come in fig. 28 e poi come in fig. 29 per scoprire il numero della stazione radio dell'aereo.



Fig. 27

Fig. 28

Fig. 29

Ripercorrete il sentiero, andate verso la parete ghiacciata da cui siete venuti e andate a sinistra (fig. 30); Salite sull'impalcatura e spostate la manovella sulla posizione 10 (fig. 31); scendete, avvicinatevi al tavolo con gli strumenti e accendete la radio, il microfono e il radar (fig. 32). Inserite come stazione radio 0328 e cliccate sul microfono: avete svegliato il pilota, quindi recatevi da lui e parlategli. Per catapultarvi verso il treno dovrete identificarne le coordinate. Ritornate dove c'è l'antenna, salite nuovamente sull'impalcatura e spostate la manovella su 3. Scendete e osservando la posizione del segnale sul radar calcolate le coordinate. Tornate al pannello di controllo dell'aereo e inserite nello spazio a sinistra le coordinate 80-20.



Fig. 30

Fig. 31

Fig. 32

Tirate Oscar fuori dalla neve (sporgerà solo il braccio) (fig. 33) ed entrate dentro la carrozza. Prendete la mappa del treno (fig. 34) e raccogliete il distributore d'olio che si trova in mezzo a tutti gli altri oggetti in fondo al vagone (fig. 35). Tornate da Oscar e oliate le articolazioni. Salite nuovamente sulla carrozza e dopo la sequenza animata, scendete e andate a parlare con Oscar. Ritornate nella carrozza e avvicinatevi al pannello cilindrico centrale (fig. 36), quindi contattate Oscar col cellulare. Supponendo di assegnare una lettera ad ogni levetta, come in figura 37, tiratele in quest'ordine: D-C-D-A-E.

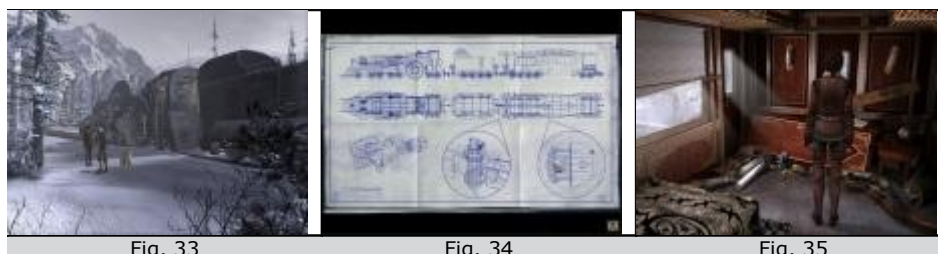


Fig. 33

Fig. 34

Fig. 35



Fig. 36

Fig. 37

Scendete dal treno, andate dritto fino alla motoslitta e poi andate a sinistra dove troverete Igor. Parlategli e scoprirete che ha paura degli spiriti cattivi. Quindi andate vicino alla motoslitta (fig. 38), prendete la coperta, avvicinatevi al totem e inseritela nella bocca dell'uccello. Tornate da Igor e parlategli degli spiriti; dopo che sarà fuggito andate a riprendere la motoslitta (fig. 39) e indossate gli scarponi per la neve. Ora potrete camminare sulla salita ghiacciata, in cima alla quale si trova Ivan. Dopo che avrete parlato con lui vi ritroverete in trappola ma niente paura: telefonate ad Oscar e mentre Ivan si distrarrà, avvicinatevi allo slittino con le zanne d'avorio, prendete il coltello (fig. 40) e tagliate la fune.



Fig. 38



Fig. 39



Fig. 40

Uscite dalla capanna e parlate con il grande capo; prendete dal cesto vicino alle scale, i palchi di renna e andate a destra. attraversate il ponticello d'avorio e andate verso la civetta delle nevi e continuate a camminare in quella direzione. Noterete che a destra c'è una donna che sta mescolando qualcosa in un pentolone; avvicinatevi al recinto a sinistra (fig. 41) e raccogliete l'elastico: avete così ottenuto una fionda. Andate ora davanti alla caverna della sciamana, dove ci sono i tamburi, prendete la fionda e colpite la stalattite in alto a sinistra che pende sopra gli ingranaggi (fig. 42), . Entrate e parlate con la sciamana. Prendete dalla parete in fondo la maschera youkol e dallo stanzino a sinistra il mulino sacro. Uscite dalla caverna, andate dove avete raccolto l'elastico e proseguite dritto: vi troverete davanti a un meccanismo di legno con alcuni vasi attorno. Esaminatelo e prendete la borraccia e il tappo in basso a sinistra. Ora appendete la borraccia vuota al gancio in alto (fig. 43) e girate la manovella due volte.



Fig. 41



Fig. 42



Fig. 43

Prendete la borraccia piena d'acqua e imboccate la strada alle vostre spalle. Raccogliete dal recinto con gli Youki la lisca di pesce (se avete raccolto quella che aveva lasciato l'orso nel livello precedente non troverete nulla) e andate a destra verso la grotta. Entrate nella parte a sinistra e avvicinatevi al posatoio (specie di bastone); appendete il mulino sacro (fig. 44) e giratelo in modo da richiamare la civetta delle nevi. Ora avvicinatevi alla grotta e bloccate il canale in cui si è nascosto il lemming (topolino). Versate l'acqua dal foro in alto a destra, e riprendete il tappo di sughero. Il lemming ora dovrebbe trovarsi nel canale a fianco.



Fig. 44

Mettete il tappo di sughero nel foro in mezzo e dopo che il lemming avrà raggiunto con due balzi il canale a sinistra bloccatelo con il tappo di sughero. Andate a riempire la borraccia e ritornate nella grotta. Versate l'acqua nel foro in alto a sinistra e mettete la lisca nel foro in alto a destra. Raccogliete i frutti che sono scivolati lungo il canale e tornate dalla sciamana. Datele i frutti

Entrate nella grotta e raccogliete la bambola Mammut. Uscite e seguite il sentiero; parlate con la bambina, Anna Voransberg, per avere lacuni informazioni e proseguite a sinistra per Valadilene. Andate avanti ed entrate nella villa a destra prima della salita. Prendete la stradina a destra della statua ed entrate nella casa: entrate nel salotto a sinistra e parlate con il Signor Voransberg. Uscite dalla casa e tornate da Anna e chiedetele a che ora il padre va nella fabbrica. Ritornate nella casa e esaminate l'orologio a pendolo davanti all'ingresso: le lancette sono ferme sulle 2.45 (fig. 45).



Fig. 45

Muovete le levette sotto la campana in modo da selezionare 2.45: con la levetta a destra potete spostarvi sulle ore piene o mezz'ora, mentre con quella a sinistra su un quarto o tre quarti. Dopo che avete messo l'ora con le levette girate le due statuine e muovete il pendolo. Rispostate l'ora con le levette sulle 7.15, abbassate la corda a destra e suonate la campana. Andate nel salotto e prendete dal tavolino le chiavi del granaio. Tornate all'ingresso, salite le scale e aprite la porta con la chiave; avvicinatevi ad Hans e dategli la bambola-Mammut. Cliccate sul tavolo e tornerete nella realtà..

Dopo esservi accertati di essere in possesso della maschera Youkol, che è appesa sulla parete dietro il letto di Hans, uscite dalla capanna della sciamana e dirigetevi a destra. Dopo aver superato il recinto degli youki andate a sinistra e salite sulla scala d'avorio, quindi proseguite fino all'uscita della caverna. Chiedete aiuto ai due youkol e andate da Oscar. Dategli la maschera youkol, ritornate dai due piccoli uomini e chiedete loro di aiutarvi. Dopo la sequenza avvicinatevi al gancio e tirate la leva (fig. 46) per tendere la fune. Rientrate nella caverna e dirigetevi verso la scala ma prima di scendere, andate sul ponteggio a sinistra e tirate la leva per trascinare il treno all'interno della città. Dopo il filmato, scendete e andate verso la grotta con il lemming, andate da Oscar (fig. 47) e parlategli. Raggiungetelo dalla sciamana e analizzate il suo cuore: supponendo di numerare i pulsanti come un orologio a lancette (fig. 48), premete prima i bottoni 3 e 7 e poi i bottoni 3, 6, 9,12.



Fig. 47

Fig. 48

Prendete la chiave Voramberg e ritornate nel treno. Avvicinateci al centro di controllo, inserite la chiave nella fessura apposta in alto al centro e ipotizzando di nominare le leve come in figura 49 procedete in questo modo:

- 1) alzate la leva B e poi la leva A, quindi tirate la levetta 1;
- 2) abbassate la leva B, tirate nuovamente la leva A, e tirate la levetta 2;
- 3) tirate la levetta 3, e girate la manovella D
- 4) girate la manovella C

Scendete dal treno, dirigetevi verso l'arca e parlate con il grande capo: vi dirà che prima di continuare il vostro viaggio dovete andare a prendere lo youki. Andate quindi vicino al recinto con gli youki (fig. 50) e liberate il vostro amico (fig. 51). Tornate indietro e salite sull'arca.





Fig. 49

Fig. 50

Fig. 51

Scendete dall'arca e recuperate il corno di Narvallo, in mezzo ai resti dei dinosauri (fig. 52). Andate dalla parte opposta e usate il corno per liberare l'arca dal ghiaccio (fig. 53); proseguite lungo la stessa direzione, andate a sinistra e raggiungete il nido dei pinguini. Mettete la bambola russa nel nido e dopo il filmato andate a destra (fig. 54), nella zona in cui c'erano i pinguini.

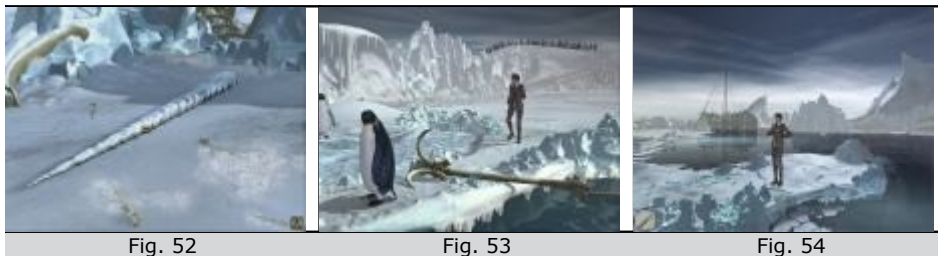


Fig. 52

Fig. 53

Fig. 54

Usate il corno per staccare il blocco di ghiaccio dalla riva e una volta raggiunta la stiva dell'arca spostate il barile dalla porta. Uscite dalla stanza e salite sulla scaletta vicino ad Hans; prendete il gancio d'avorio (fig. 55) e ritornate nella stanza col barile. Saliteci sopra, inserite il gancio nello spazio sopra (fig. 56) e tirate la corda. Scendete e tirate la leva vicino al barile.



Fig. 55

Fig. 56

Uscite dall'arca e andate a destra e salite sulla scala a pioli. Recuperate dal cadavere Youkol (fig. 57) il medaglione. Scendete e andate a sinistra; prendete dalla cassa sul molo (fig. 58) le tre lastre di pietra ed andate dritto. Controllate gli arbusti a destra (fig. 59) e raccogliete la quarta lastra e il fiore di Syberia, quindi raggiungete Hans vicino al cancello.



Fig. 57

Fig. 58

Fig. 59

Abbassate la gabbia e tornate nell'arca; fate annusare il fiore allo youki e ritornate da Hans con il vostro amico. Oltrepassate il cancello, salite le scale e andate vicino al marchingegno (fig. 60). Analizzate il cerchio di pietra sottostante e dopo aver raccolto l'ultima lastra che si trova vicino, inserite le cinque pietre nello stesso ordine riportato dal medaglione (fig. 61). Girate la

manovella e raccogliete dal cerchio di pietra la chiave d'avorio. Andate verso Hans e proseguite oltre, verso il gigantesco flauto (fig. 62).



Fig. 60

Fig. 61

Fig. 62

Analizzate la parte vicino alla manovella e inserite la chiave d'avorio nella fessura in basso (fig. 63); riprendete la chiave e inseritela sotto il secondo simbolo dell'ultima riga (fig. 64). Ora dovrete solo capire la melodia per richiamare i Mammut; ritornate nell'arca e rientrate nella stanza con il barile. In fondo alla stanza, a destra è appeso uno straccio con alcuni disegni accompagnati da alcuni simboli; quello che ci interessa è il disegno con l'uomo che cavalca il mammut (fig. 65). A fianco c'è questa sequenza di simboli:

nella prima riga asterisco, pallino, asterisco;

nella seconda riga pallino, vuoto, asterisco.

Se li paragoniamo ai fori del flauto possiamo assegnare:

- ad asterisco aperto,
- al pallino semiaperto
- al vuoto chiuso.

Tornate quindi al flauto gigante e spostando le levette lasciate i fori in questo modo (fig. 66):

- aperto-semiaperto-aperto nel tubo più in alto
- semiaperto-chiuso-aperto nel tubo sottostante.

Tirate le leve laterali e GODETEVI il filmato FINALE.

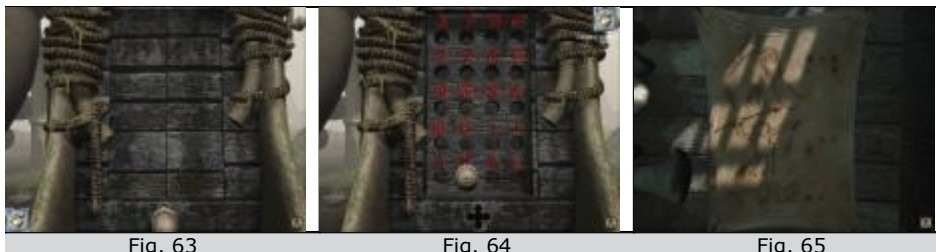


Fig. 63

Fig. 64

Fig. 65



Fig. 66