

SYBERIA I

2002 - dev. Microïds Studio Paris

titre acheté 1.29 euros sur la plateforme GOG

----- Nomenclature -----

Commentaires - Textes - Objets - Interaction - objectif - tiers

important - Non utilisé

----- TECHNIQUE -----

manuel en français dans le répertoire d'installation du jeu -> "MANUAL.pdf"

<Windows> fonctionne & <Alt> + <Echap> fonctionne <- au retour, si l'écran ne s'affiche pas pleinement, changez de zone & revenez

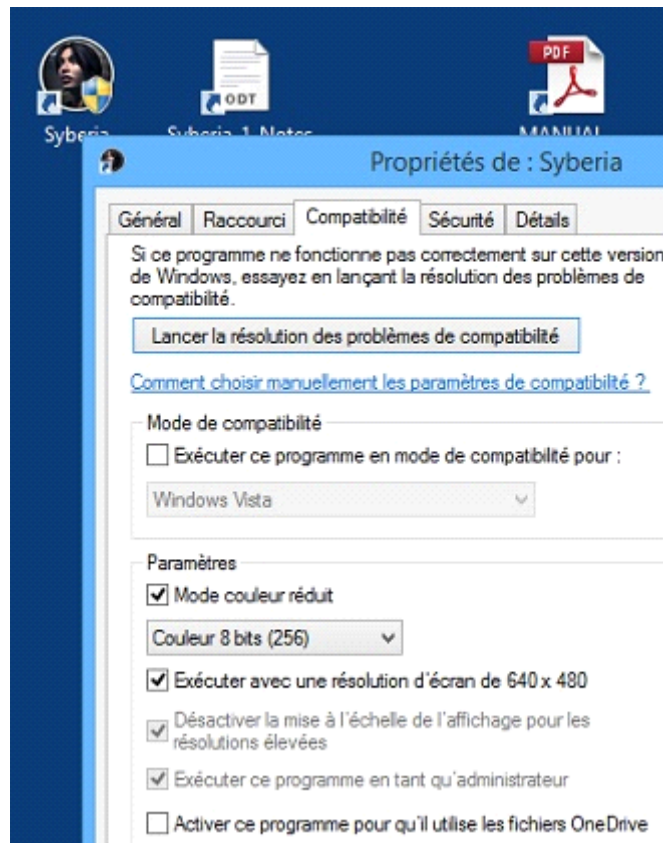
<Impr écr> fonctionne

le logiciel Fraps (capture d'écran / courtes vidéos) fonctionne

Ce PC ▶ Windows (C:) ▶ Utilisateurs ▶ Sergio Tout Court ▶ Documents ▶ Syberia Saves

le répertoire des sauvegardes

si le jeu ne se lance pas correctement, essayez avec ces modifications :



----- LA PARTIE -----



vous êtes Kate Walker, avocate du cabinet *Marson & Lormont*, détachée pour le rachat de l'**usine Voralberg**

Valadilène dans les Alpes françaises

sous la pluie, vous assistez au passage d'un convoi funéraire ... formé d'automates

rez de chaussée de l'hôtel #1

vous disposez de **votre calepin de dialogue** & de **votre téléphone**



consultez **dépliant promotionnel** sur mur <- histoire de l'**usine Voralberg**



votre valise -> vous avez besoin d'un **coup de main** pour la porter -> Momo "dessine", il n'a pas le temps - il cite *Hans*

comptoir -> prenez **clé de réception**



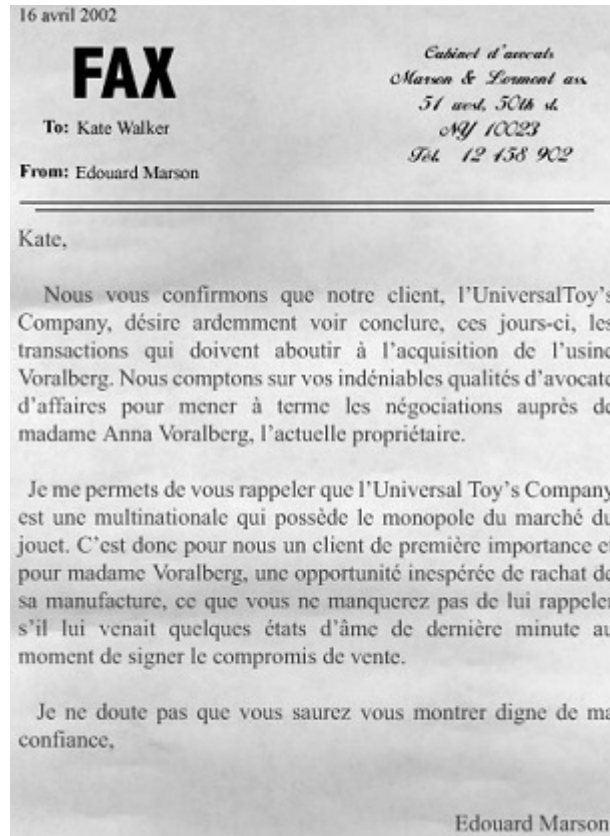
utilisez la sur **petit automate** -> **bouton rouge** -> l'**hôtelier** -> vous apprenez que *Mademoiselle Anna Voralberg* est décédée (cf. **convoi funéraire**) - après avoir mentionné *Hans*, Momo s'en va en laissant tomber 2 objets (ok cf. **rez de chaussée de l'hôtel #2**) - vous accompagnant, l'**hôtelier** dépose **votre valise** dans ..

votre chambre

Kate
Coup de main
Hans
Momo
Automate
Anna

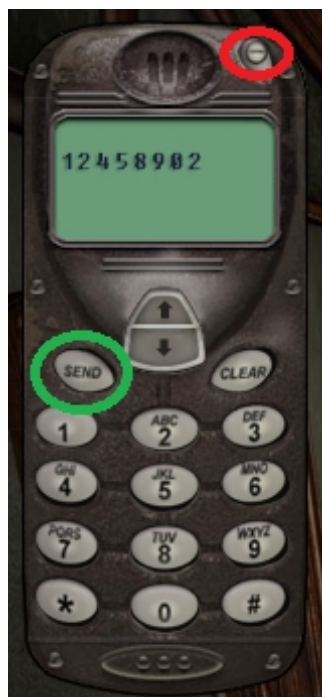
votre calepin de dialogue est mis à jour

prenez FAX 1 sur chaise



contacter Marson pour lui annoncer le décès de Mademoiselle Anna Voralberg

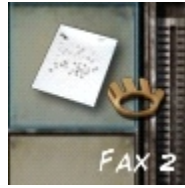
utilisez votre téléphone -> composez 12 458 902 puis appelez (rond vert sur image ci dessous)



Marson vous redirige vers le notaire d'Anna Voralberg - il vous envoie un fax -> raccrochez (rond rouge sur image précédente)

rez de chaussée de l'hôtel #2

l'hôtelier vous donne FAX 2 <- introduction auprès de Maître Alfolter



l'hôtelier vous apprend qu'Hans était le frère de Mademoiselle Anna Voralberg - cette dernière était un peu sotte comme Momo

là où était Momo, ramassez 4 engrenages - observez schéma sur table



vous devez trouver Maître Alfolter

la rue principale #1

droite (ok + tard cf. après la gare du site de l'usine Voralberg #2)

gauche -> pour cause de deuil, comme tous les autres commerces, le boulanger est fermé pour la journée -> gauche -> prenez la gazette de Valadilène du Mercredi 17 Avril 2002 sur le banc situé ...



devant porte de l'office notariale -> déposez FAX 2 dans main de l'automate mural (rond vert sur image ci dessous) -> utilisez levier sur torse de l'automate mural (rond bleu sur image ci dessous) puis levier sur épaule du bras coupé de l'automate mural (rond violet sur image ci dessous)



après vous avoir reluqué via les yeux de l'automate mural, *Maître Alfolter* ouvre porte de ...

l'office notariale #1

traversez la **salle d'attente** -> **porte** -> **bureau de Maître Alfolter** -> asseyez vous -> la principale information qu'il vous livre est qu'*Hans Voralberg* est toujours vivant - il y a donc un héritier pour la succession qui serait ... en **Sibérie** - après l'avoir lu, il vous remet **lettre d'Anna au notaire**

Cher maître,

Ces jours-ci, la vie semble vouloir m'abandonner plus vite que je ne l'escomptais et je crains de ne plus être de ce monde lors de la signature de la vente de ma chère usine. Aussi je me dois de vous faire cet aveu : mon jeune frère, Hans, est toujours vivant ! Je me doute que cela vous est difficile à admettre, mais c'est pourtant l'incroyable vérité. Sa mort et son enterrement dont, bien qu'étant très jeune à l'époque vous avez dû garder le souvenir, furent en fait une sordide mascarade imaginée par notre père. Pour lui, l'idée que son unique fils souhaite quitter Valadilene et donc ne lui succède pas à la tête de l'entreprise familiale fut trop insupportable. Quand Hans est parti, il a préféré le croire mort et surtout le faire passer pour tel aux yeux de tous... M'obligeant à porter également ce lourd secret...

Je le répète : Hans est toujours vivant. Et à ma mort, c'est donc lui qui devient l'unique et légitime héritier de notre fabrique.

Je n'ai jamais eu le bonheur de revoir mon cher frère. Heureusement, Hans et moi sommes restés très proches, en pensée... Pendant toutes ces longues années, j'ai pu suivre sa vie errante grâce aux nouvelles qu'il me donnait de façon irrégulière: quelques rares lettres car mon frère, depuis son malencontreux accident, est toujours resté fâché avec l'écriture ; par contre, il n'a cessé de me faire parvenir de nombreux plans d'automates que je m'empressais de faire réaliser à la fabrique et qui, je l'avoue, ont largement contribué à la renommée des créations Voralberg.

Hans, sachez-le, a toujours été extrêmement doué pour insuffler la vie autravers de savantes combinaisons d'engrenages et de ressorts. Mon petit frère est un véritable génie.

Mais revenons-en à l'affaire qui vous préoccupe. Que je vous rassure, je suis intimement persuadée que mon frère n'émettra aucune objection à la vente de l'usine. Mais si je ne suis plus de ce monde au moment où vous lirez ces lignes, c'est avec lui désormais qu'il vous faudra traiter. Cependant, j'avoue que je ne sais pas où se trouve exactement mon frère, aujourd'hui. Sa dernière lettre date de six mois environ, postée du nord de la Sibérie... Je n'ai, hélas, pas eu de nouvelles plus récentes.

J'ai conscience de l'embarras dans lequel mon aveu et mon ignorance vous mettent. Mais je veux quitter ce monde l'esprit en paix. Je vous prie, cher Maître, d'en avertir le cabinet d'avocats américains avec qui j'étais en contact ; je suis, moi, si vieille, si fatiguée...

Avec mes respectueuses et dernières salutations,

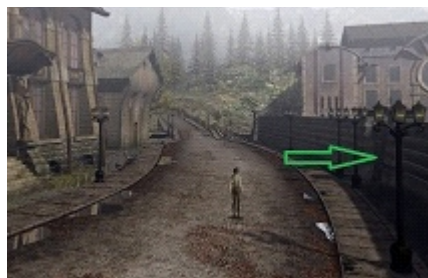
Anna Voralberg

Maître Alfolter vous incite à **consulter les archives de l'usine Voralberg (bureau d'Anna Voralberg)** - il localise la **clé de la porte du site de l'usine Voralberg dans la salle d'attente** -> allez y -> sur bureau de la **salle d'attente**, 3 petits automates dont 1 avec chapeau qui se relève & bouton rouge (ok + tard cf. **l'office notariale #2**) -> prenez **clé télescopique (clé de la porte du site de l'usine Voralberg)** accrochée au porte manteaux



la rue principale #2

droite -> dépassez la boulangerie -> **votre collègue & petit ami, Dan, vous téléphonera** -> ... -> **porte du site de l'usine Voralberg** à main droite





tournez la clé en bas (rond vert sur image ci dessus) -> positionnez clé clé télescopique (clé de la porte du site de l'usine Voralberg) en haut (rond bleu sur image ci dessus) -> baissez le levier à droite (rond violet sur image ci dessus) -> porte du site de l'usine de Voralberg s'ouvre

la fontaine du site de l'usine Voralberg #1

droite

l'extérieur de la maison du site de l'usine Voralberg #1

porte avant verrouillée -> droite -> porte arrière verrouillée -> machine avec échelle dépliable nécessite clé Voralberg -> droite

le jardin de la maison du site de l'usine Voralberg

avancez -> jardinière mentionne son automate en panne -> gauche -> haut -> prenez clé Voralberg



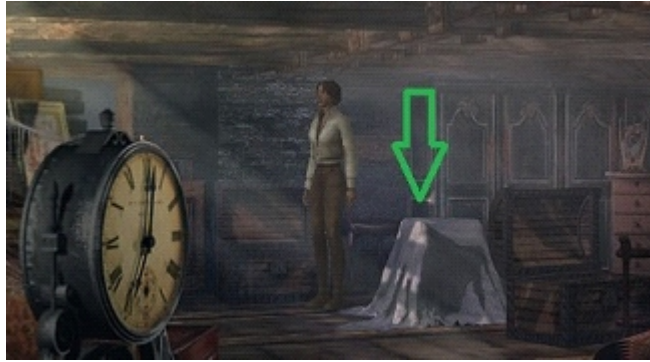
1/2 tour -> gauche -> grille verrouillée

l'extérieur de la maison du site de l'usine Voralberg #2

utilisez clé Voralberg sur machine avec échelle dépliable qui se déploiera -> montez

le grenier de la maison du site de l'usine Voralberg

droite -> derrière meuble recouvert



allumez ampoule -> automatiquement, bas -> momo est là, il vous demande de lui dessiner un mammouth -> parlez lui encore, il vous donnera papier & crayon



gauche -> dans pupitre, prenez bouteille d'encre & journal d'Anna du 14 Mai 1930 au 23 Avril 1938 - Hans est beaucoup cité ainsi qu'une grotte avec des dessins de mammouths puis sa création d'automates d'éléphants - son faux décès & sa disparition sont relatés



pour Momo, sachant vous ne savez pas dessiner un mammouth, il va falloir procéder autrement -> retournez près ampoule -> utilisez papier & crayon sur mammouth gravé dans latte en bois pour obtenir décalque de mammouth



présentez le à Momo -> satisfait, il décide de vous montrer son secret -> suivez le -> la fontaine du site de l'usine Voralberg -> la rue principale -> la boulangerie -> l'office notariale -> gauche -> avancez vers Momo qui ouvrira grille -> suivez le -> pont -> 1er escalier ascendant -> promontoire avec 3 bancs -> 2nd escalier ascendant -> chemin arboré -> passerelle

le lac & le barrage en amont

barque inutilisable car en partie immergée -> droite -> Momo mentionne grotte & poupée de Hans citée dans journal d'Anna le 22 juin 1930 -> haut gauche -> le niveau d'eau étant trop haut, vous ne pouvez traverser -> 1/2 tour -> droite pour escalier ascendant

poussez levier du mécanisme du barrage -> vous n'êtes pas assez forte -> demandez un coup de main à Momo -> levier du mécanisme du barrage se casse -> ramassez levier cassé - il va falloir le remplacer -> juste à gauche de barque inutilisable car en partie immergée, rame est un peu trop loin -> utilisez levier cassé pour la rapprocher -> elle est sale -> demandez de nouveau un coup de main à Momo -> demandez un dernier coup de main à Momo pour manœuvrer le barrage -> cette fois ci, c'est bon, l'eau est

détournée -> 1/2 tour -> haut gauche -> traversez au sec

la grotte

avancez -> observez peintures rupestres -> avancez -> ramassez **poupée mammoth**



filez à **Valadilène** - **chemin faisant**, votre collègue **Olivia** vous téléphonera

la fontaine du site de l'usine Voralberg #2

haut gauche

le dépôt de connecteurs électriques

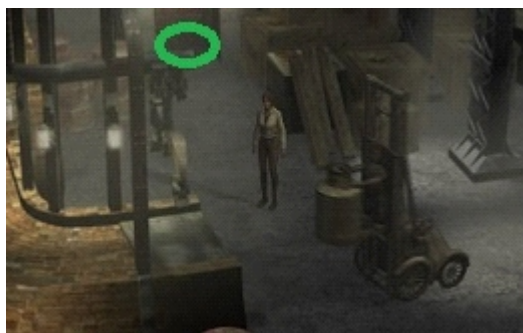
levier pour faire acheminer, via gros crochet mécanisé, connecteur électrique dans l'**entrepôt de l'usine Voralberg**

la fontaine du site de l'usine Voralberg #3

gauche -> la roue à aubes est arrêtée -> **porte de l'usine Voralberg**

l'usine Voralberg #1

l'entrée -> bas gauche -> gauche -> **l'entrepôt** -> **votre mère** vous téléphone - est cité **Frank Malkovitch** -> utilisez **automate cariste** qui transportera & fixera connecteur électrique dans **la salle de la chaîne de montage**



le circuit électrique sera efficient

vous êtes toujours dans **l'entrepôt** -> haut -> **porte** (rond vert sur l'image ci dessus) -> **la salle d'assemblage** -> utilisez **manivelle** sur la droite (rond vert sur l'image ci dessous)



automate Oscar -> tous dialogues -> il est le futur conducteur de train, actuellement sans pieds, modèle XZ 2000 - il cite la locomotive, "qui va très loin", dans la gare du site de l'usine Voralberg & localise le bureau d'Anna Voralberg à l'étage

IL FAUT LANCER LEUR FABRICATION EN CHAÎNE DE MONTAGE. VOUS DEVEZ UTILISER LA CARTE PERFORÉE DE FABRICATION QUI RÉSUME MON SCHÉMA CORPOREL. VOICI LA MIENNE.

fabriquer des pieds modèle XZ 2005-B nécessite de mettre en fonction la chaîne de montages - vous possédez carte d'Oscar



l'entrée -> droite -> la salle de la chaîne de montage -> haut -> porte -> salle du câble électrique -> bas -> tirez sur corde à droite (rond vert sur l'image ci dessous) libérera automate hamster qui fera tourner roue -> poussez levier (rond bleu sur l'image ci dessous) pour connecter câble électrique



le circuit hydroélectrique est efficient

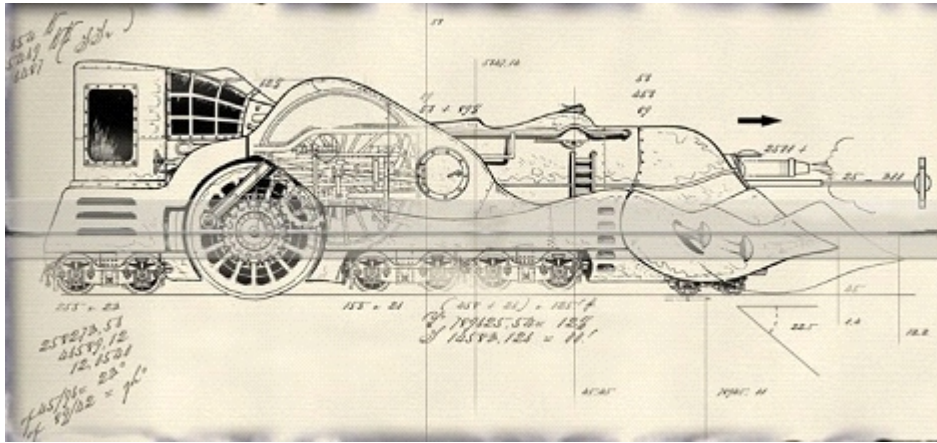
l'entrée -> escalier ascendant -> porte vers le bureau d'Anna Voralberg -> le bureau d'Anna Voralberg -> droite -> joli meuble -> tirez livre en haut sur la droite (rond vert sur l'image ci dessous) dévoile boîte à musique



automatiquement, vous détenez cylindre à musique que vous pouvez utiliser sur boîte à musique



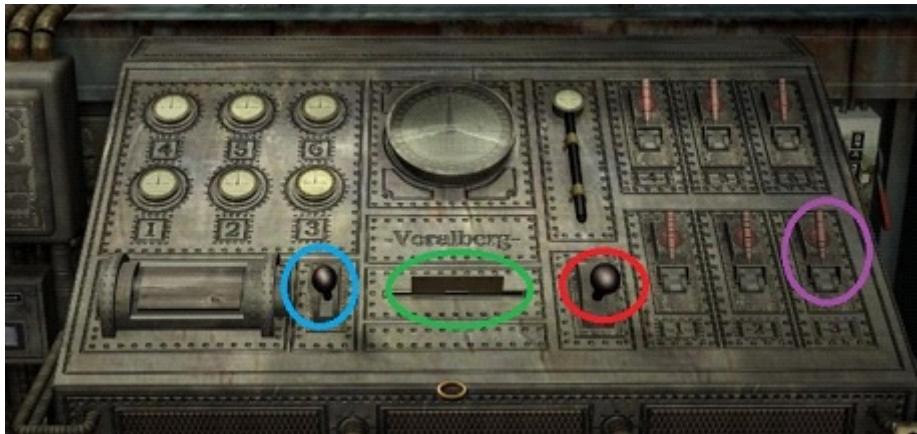
sur le bureau d'Anna Voralberg -> lettre à Hans du 06/03/2002 - mention de la locomotive & d'Oscar, d'un message vocal & de "sa



recouvrement d'impayés d'un *huissier de Besançon* - facture impayée d'une **menuiserie de Montéreau** - courrier de la **banque Passeri**
demandant de confirmer la vente de l'**usine Voralbeg**

MON DIEU, QUE DE FACTURES! JE NE PENSAIS PAS QUE LA SITUATION FINANCIÈRE DE LA FABRIQUE SOIT SI CATASTROPHIQUE. CES DERNIÈRES ANNÉES ONT DÛ ÊTRE VRAIMENT DIFFICILES POUR ANNA VORALBERG.

sortez -> gauche -> petit escalier ascendant -> console de commandes -> insérez carte d'Oscar dans la fente centrale (rond vert sur l'image ci dessous)-> baissez levier à boule gauche (rond bleu sur l'image ci dessous) 1 fois -> baissez levier simple en bas à droite (rond violet sur l'image ci dessous) -> baissez levier à boule droite (rond rouge sur l'image ci dessous)



cinématique -> fabrication pieds modèle ???

l'entrée -> droite -> la salle de la chaîne de montage -> droite -> récupérez jambes de bois (pieds modèle ???)



l'entrée -> bas gauche -> gauche -> **l'entrepôt** -> haut -> **porte** -> **la salle d'assemblage** -> présentez **jambes de bois** (pieds modèle modèle ???) à *l'automate Oscar* -> arf, ce n'est pas bon !!

l'entrée -> escalier ascendant -> petit escalier ascendant -> console de commandes -> baissez levier à boule gauche 1 fois -> baissez levier à boule droite

cinématique -> fabrication pieds modèle ???

l'entrée -> droite -> la salle de la chaîne de montage -> droite -> récupérez jambes de bois (pieds modèle ???)

l'entrée -> bas gauche -> gauche -> **l'entrepôt** -> haut -> **porte** -> **la salle d'assemblage** -> présentez **jambes de bois** (**pieds modèle modèle ???**) à *l'automate Oscar* -> arg, ce n'est pas bon !!

l'entrée -> escalier ascendant -> petit escalier ascendant -> console de commandes -> baissez levier à boule gauche 1 fois -> baissez levier à boule droite

cinématique -> fabrication pieds modèle ???

l'entrée -> droite -> la salle de la chaîne de montage -> droite -> récupérez jambes de bois (pieds modèle ???)

l'entrée -> bas gauche -> gauche -> l'entrepôt -> haut -> porte -> la salle d'assemblage -> présentez jambes de bois (pieds modèle modèle ???) à l'automate Oscar

VOUS AVEZ RÉUSSI À FABRIQUER DEUX MODÈLES XZ2005-B, KATE WALKER!

l'automate Oscar file à la gare du site de l'usine Voralberg - la locomotive semblant être le seul moyen de vous rapprochez de Hans, vous devez vous y rendre

sortez de l'usine Voralberg -> la roue à aubes tourne

la fontaine du site de l'usine Voralberg #4

haut droite

la gare du site de l'usine Voralberg #1

entrez -> le quai gauche -> droite pour accéder à l'entrée du wagon -> automate Oscar -> vous serez la seule passagère - il vous faut un billet -> sortez -> guichet -> automate Oscar -> il vous remet billet de train & autorisation de sortie du train rédigée par Maître Alfolter dans le cadre de la vente de l'usine Voralberg



entrée du wagon -> présentez billet de train à automate Oscar -> il veut d'abord valider l'autorisation de sortie du train -> présentez la lui -> il la rejettera, elle doit être signée par le représentant légal d'Anna Voralberg

extrait de cette dernière

Le présent document, dûment tamponné par l'autorité autorisée à tamponner, permet à son porteur de disposer à sa guise du bien susmentionné.

il manque le tampon

sortez du site de l'usine Voralberg -> la rue principale

l'office notariale #2

la salle d'attente -> Maître Alfolter se reposant, vous ne pouvez ouvrir porte -> bureau de la salle d'attente, 3 petits automates dont 1 avec chapeau qui se relève ... -> déposez autorisation de sortie du train devant vous -> relevez chapeau du petit automate (rond vert sur image ci dessous) -> versez y bouteille d'encre -> repositionnez chapeau du petit automate -> appuyez sur bouton rouge pour faire tamponner, par mécanisme des 3 petits automates, autorisation de sortie du train



prenez **autorisation de sortie du train tamponnée** -> sortez & rendez vous à ...

la gare du site de l'usine Voralberg #2

le quai gauche -> entrée du wagon -> présentez **autorisation de sortie du train tamponnée** à *automate Oscar* qui l'acceptera -> présentez **lui billet de train** -> boudiou, il le refuse !

J'AI DES CONSIGNES STRICTES QUE JE ME DOIS DE RESPECTER. IL EXISTE TROIS EMPLACEMENTS DANS LE VESTIAIRE DESTINÉS À RECEVOIR DEUX IMPORTANTS OBJETS. LEUR PRÉSENCE CONDITIONNE LA MISE EN MARCHÉ DE CE TRAIN. SI VOUS VOULEZ BIEN M'EXCUSEZ MAINTENANT, JE DOIS RETOURNER À MES PRÉPARATIFS DE DÉPART.

ce n'est pas 2 mais **4 objets de valeurs** - voir explications ci dessous

vous devez faire en sorte que les **bonnes** consignes soient respectées

bas -> le vestiaire du wagon -> déposez **poupée mammoth** sur **socle à droite** (**carré vert** sur l'image ci dessous) & **cylindre à musique** dans **placard en haut à gauche** (**rond bleu** sur l'image ci dessous)



manifestement, il reste 2 emplacements (ronds rouges sur l'image ci dessus), 1 sur le piédestal & 1 dans le placard en haut à droite

l'entrée du wagon -> *automate Oscar* -> présentez **lui billet de train** -> l'erreur dans le dialogue est confirmée, il refuse ...

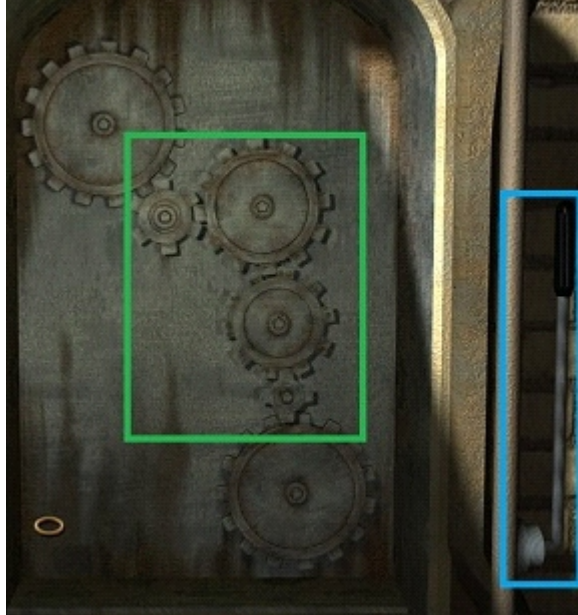
il vous manque **2 objets de valeurs** -> sortez du **site de l'usine de Voralberg** -> la rue principale

allons voir de l'autre côté, soit à droite de l'hôtel -> villageois assis sur un banc près roue à aubes -> continuez jusqu'à être devant l'église -> *Mr Marson, votre patron, vous téléphone ...*

l'église & son cimetière

porte de devant verrouillée -> gauche -> entrée du caveau bloquée -> 1/2 tour jusqu'à être devant l'église

droite -> disposez les 4 engrenages dans panneau (rectangle vert sur l'image ci dessous) -> tirez levier (rectangle bleu sur l'image ci dessous) -> automatiquement, vous prenez l'ascenseur extérieur de l'église

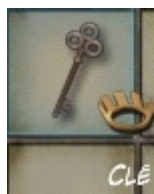


le sommet de l'église -> il manque un objet pour l'automate tournant roue -> redescendez

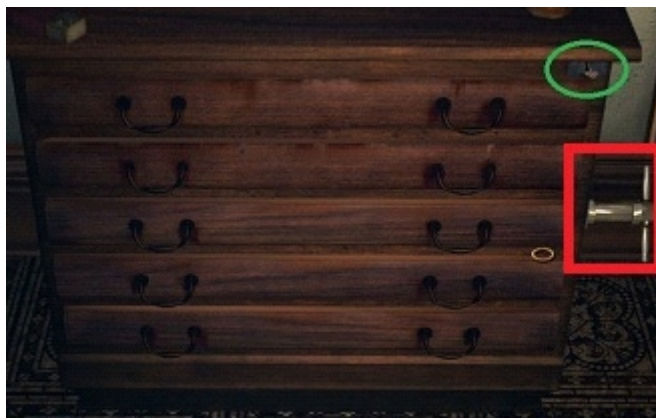
haut -> porte de derrière -> la sacristie -> porte verrouillée -> serrure dans meuble nécessite clé -> tournez croix derrière l'autel



prenez clé (rond vert sur l'image ci dessus)



utilisez la sur serrure dans meuble (rond vert sur l'image ci dessous) -> 5 tiroirs pour ...



4 cartes perforées



rouge, bleue, mauve & verte

3ème tiroir ne se déploie pas complètement -> utilisez système à vis (rectangle rouge sur l'image ci dessus) -> lisez confession d'un curé sur les aveux d'Anna Voralberg - prenez clé Voralberg



sortez -> l'ascenseur extérieur de l'église -> insérez carte perforée rouge dans fente de l'automate tournant roue (rond vert sur l'image ci dessous) -> cloches sonnent un 1er air de musique -> insérez carte perforée bleue dans fente de l'automate tournant roue (rond vert sur l'image ci dessous) -> cloches sonnent un 2nd air de musique -> insérez carte perforée mauve dans fente de l'automate tournant roue (rond vert sur l'image ci dessous) -> cloches sonnent un 3ème air de musique - automate en haut caveau présente son chapeau



descendez -> gauche -> droite

ici ...



r.a.s. -> 1/2 tour -> gauche jusqu'au **caveau** -> utilisez **clé Voralberg** dans **chapeau** de l'automate en haut du **caveau** -> **le caveau** -> **tiroir du cercueil d'Hans Voralberg** pour **coupure de journal** - **article sur le décès d'Hans Voralberg** & **cylindre Valadilène**



connaître ce que contient **cylindre Valadilène**

l'usine Voralberg #2

le bureau d'Anna Voralberg -> droite -> utilisez **cylindre Valadilène** dans **boîte à musique** du joli meuble -> **cinématique** : en présence d'Anna Voralberg, l'accident d'Hans Voralberg dans **la grotte**, en essayant d'attraper **poupée mammouth** -> prenez **automate Hans-Anna** dans **boîte à musique**



vous détenez toujours **cylindre Valadilène**

la gare du site de l'usine Voralberg #3

le vestiaire du wagon -> déposez **cylindre Valadilène** dans **placard** en haut à droite & **automate Hans-Anna** sur **piédestal**



les 4 objets de valeurs sont en place

l'entrée du wagon -> présentez **billet de train** à **automate Oscar**

JE CRAINS QU'ON AIT OMIS DE REMONTER LES RESSORTS DE LA LOCOMOTIVE.

il ne sait pas le faire, **vous devez remonter les ressorts de la locomotive** -> sortez -> droite -> **quai droit** -> bas -> **manivelle (rond vert)**

sur l'image ci dessous) déploie mécanisme -> levier (rectangle bleu sur l'image ci dessous) fait fonctionner mécanisme servant a remonter ressorts de **locomotive** (flèche violette sur l'image ci dessous) -> manivelle pour ranger mécanisme



une fois devant le wagon, votre petit ami, **Dan**, vous téléphonera -> présentez **billet de train** à *automate Oscar* -> c'est tout bon -> cinématique : vous voyagez en **locomotive**

Barrockstadt en Allemagne

la gare de Barrockstad t#1, le mur de Barrockstadt #1, *le chef de gare* #1 & la péniche #1

dans le sens de la **locomotive** -> elle est à gauche sur la **voie ferrée** & le canal à droite

automate Oscar vous demande de **remonter les ressorts de la locomotive** -> sortez -> droite -> **quai gauche** -> bas -> 3 *coucous d'amerzone* vous empêchent de **grimpez** par l'échelle (ok cf. **la gare de Barrockstadt #4**)

via devant le wagon, **quai central** -> droite -> escalier descendant -> avancez le long du **canal** -> avant le **mur de Barrockstadt**, **machine** qui ressemble à celle qui vous a permise de remonter les ressorts de la **locomotive** dans **la gare du site de l'usine Voralberg**



vous devez faire acheminer la **locomotive** jusqu'à la **machine** située en **fin du quai gauche**, soit juste avant **le mur de Barrockstadt**

1/2 tour -> *automate Oscar* vous interpelle -> **entrée du wagon** -> il vous délivre ce message

IL S'AGIT D'UNE CONVOCATION DES RECTEURS. CE SONT LES PLUS HAUTES INSTANCES DE L'UNIVERSITÉ. ILS SOUHAITENT S'ENTREtenir AVEC VOUS.

vous devez rencontrer **les recteurs de l'université de Barrockstadt**

sortez -> droite -> **quai central** -> gauche -> escalier descendant -> au bord du **canal**, *le chef de gare* vous parle des *coucous d'Amerzone* invasifs & de l'*aigle mécanique* qui ne fonctionne plus - il mentionne la **passerelle en hauteur** qu'il ne peut, par peur & vieillesse, atteindre (ok cf. **la gare de Barrockstadt #4**) -> ramassez **crochet**



1/2 tour -> droite -> **pont du canal** -> l'entrée de la gare de Barrockstadt (**quai droit**) -> droite -> escalier descendant -> *couple de propriétaires de la péniche* -> **après négociations ... contre 100 \$** (ok après remise en service du **kiosque à musique de la place de l'université de Barrockstadt**) & quand **l'écluse de Barrockstadt** sera levée (ok cf. **clé des écluses**), leur péniche pourra tirer votre locomotive jusqu'au mur de Barrockstadt

1/2 tour -> l'entrée de la gare de Barrockstadt (**quai droit**) -> gauche -> **Gesellschaft der Osischleusen** **nécessitant clé** <- a voir + tard -> ok cf. **clé des écluses**

sortez par ce côté **quai droit** là de la gare de Barrockstadt -> droite -> grands escaliers ascendants



la place de l'université de Barrockstadt #1

le côté droit du kiosque à musique -> **mécanisme** est **coincé** <- un oeuf orange fait pencher pendule sur la gauche (ok + tard cf. **baies de sauvignon & oeuf de coucou**)

jeune homme vous drague près de petit escalier ascendant vers **porte de ...**

l'université de Barrockstadt #1

le hall -> gauche -> **porte de la bibliothèque** -> ressortez -> gauche -> **porte de la pièce des recteurs** -> vous passez un accord avec eux : **réparer le kiosque à musique**, fabriqué en son temps par *Hans Voralberg*, contre 100 \$ - parlez *leurs* aussi des *oiseaux*

le hall -> droite -> *Cornélius Pons*, directeur du département de zoopathologie -> pour l'argent, il cite *les recteurs* <- **déjà fait** - pour *les oiseaux*, il indique la **bibliothèque** - a propos de la **poupée mammoth** dont *lui* a parlé *Hans Voralberg*

A MA CONNAISSANCE, DES FIGURINES DE MAMMOUTH CHEVAUCHÈ D'UN CORNAC, SEULS LES YOUKOLS, UNE TRIBU VIVANT AUX CONFINS DE LA SIBÈRIE, EN CONFECTIONNENT. ELLES CONSTITUENT POUR EUX DES OBJETS
CETTE POUPÉE SERAIT-ELLE VENUE DE L'EXTRÊME NORD SIBÉRIEN POUR ATTEINDRE DANS UNE GROTTE DES ALPES FRANÇAISES? AUJOURD'HUI, CELA RESTE ENCORE POUR MOI UN MYSTÈRE.

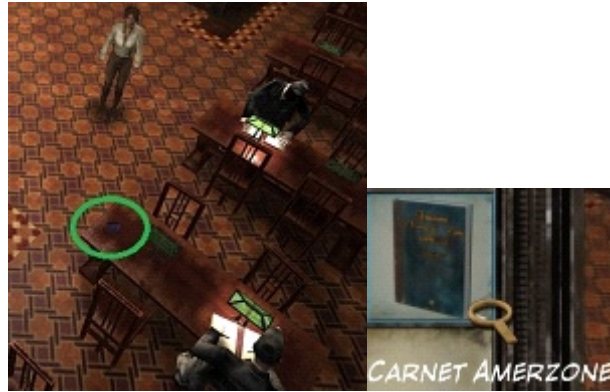
...

NON. C'EST IMPOSSIBLE. HANS N'A PAS PU INVENTER TOUT ÇA. IL M'A DÉCRIT TRÈS EXACTEMENT LA POUPÉE SACRÉE DE LA LÉGENDE DE SYBÉRIA. UNE CHIMÈRE APRÈS LAQUELLE COURENT TOUS LES PALÉONTOLOGUES DU MONDE.

lui montrer **poupée mammoth** pour preuve de son existence

droite -> **porte verrouillée** -> bas -> **porte du laboratoire verrouillée** (ok + tard via *Cornélius Pons*)

le hall -> gauche -> **porte de la bibliothèque** -> en bas, *lecteur* demande de le laisser tranquille -> **carnet d'amerzone** sur table bas droit (**rond vert** sur l'image ci dessous)



traite du coucou d'**amerzone**

en haut sur la droite -> **échelle** -> **dictionnaire botanique** (**rond vert** sur l'image ci dessous)

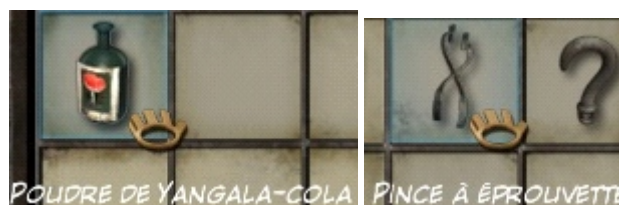


traite du **yangala cola**

allez chercher **poupée mammoth** dans le **vestiaire du wagon** stationné dans la **gare de Barrockstadt** - votre patron, *Mr. Marson*, vous **téléphoner** -> à droite du hall de l'université de Barrockstadt, présentez la à *Cornélius Pons*

ÉVIDEMMENT! DONNEZ-MOI VOTRE NUMÉRO DE TÉLÉPHONE ET JE VOUS APPELLE DÈS QUE MON EXPOSÉ COMMENCE. JE VOUS RENDRAI CETTE POUPÉE JUSTE APRÈS. PROMIS.

il va, en ouvrant **porte**, dans le **laboratoire** pour l'étudier & préparer son exposé -> allez y -> demandez *lui* pour "le sauvignon forestier" (cf. **carnet d'amerzone**), il **renverra sur le chef de gare** -> en bas à droite sur table, prenez **poudre de yangala cola** & **pince à éprouvette**



en haut à gauche dans **armoire**, prenez **cylindre de Barrockstadt**



savoir ce qu'il contient -> 1/2 tour -> le hall -> haut -> l'**amphithéâtre** -> **vigil** -> sortez de l'université de Barrockstadt

la gare de Barrockstadt #2 & le chef de gare #2

quai central -> gauche -> escalier descendant -> au bord du **canal**, *le chef de gare* -> demandez *lui* pour "le sauvignon forestier" (cf. **carnet d'amerzone**) -> il fait celui qui ne connaît pas **trop** & s'en va -> retrouvez le sur le **pont du canal** -> insistez -> idem - *cet homme a quelque chose à cacher*, il vous **redirige sur Cornélius Pons** -> dites *lui* pour *les recteurs*

le vestiaire du wagon -> utilisez **cylindre de Barrockstadt** sur **boîte à musique** insérée dans le piédestal (rond vert sur l'image ci dessous)



cinématique : message d'*Anna Voralberg* à *Hans Voralberg* durant la guerre (1942) : annonce du décès de leur père, *Joseph Voralberg* -> automatiquement, vous déposez **cylindre de Barrockstadt** dans placard (flèche bleue sur l'image ci dessous) <- a priori, **il manque 1 objet de valeur** (ok durant **Komkolzgrad en Russie**)

l'université de Barrockstadt #2

le laboratoire -> redemandez à *Cornélius Pons* pour "le sauvignon forestier" (cf. **carnet d'amerzone**) -> il dit n'être pas au courant & vous **redirige** vers ... -> **la pièce des recteurs** -> après tergiversations, ils lâchent le morceau

DONC, SI JE RÉSUME CE QUE VOUS DITES, IL EXISTE BIEN DU SAUVIGNON À BARROCKSTADT. IL EST CULTIVÉ DANS UN JARDIN, DERRIÈRE LA GARE, PAR LE GARDIEN, PUIS TRANSFORMÉ EN VIN PAR LES BONS PROCÉDÉS DU PALÉONTOLOGUE, ET ENFIN DÉGUSTÉ AVEC PLAISIR PAR VOUS-MÊMES. AI-JE BIEN COMPRIS VOTRE PETIT TRAFFIC, MESSIEURS?

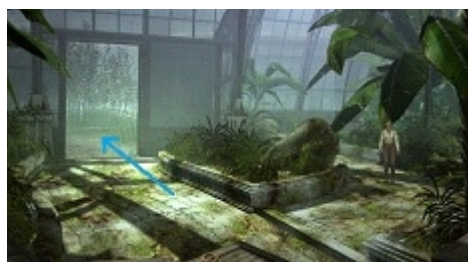
vous *leurs* promettez de rien en dire à personne -> **trouver le jardin**

la gare de Barrockstadt #3 & le chef de gare #3

le pont du canal -> revenez à la charge auprès du *chef de gare* pour "le sauvignon forestier" (cf. **carnet d'amerzone**) -> après l'avoir menacé d'être dénoncé, il file ouvrir la **porte du jardin** -> suive le -> le pont de la voie ferrée -> gauche -> **chemin aménagé dans végétation luxuriante**

le jardin de l'université de Barrockstadt

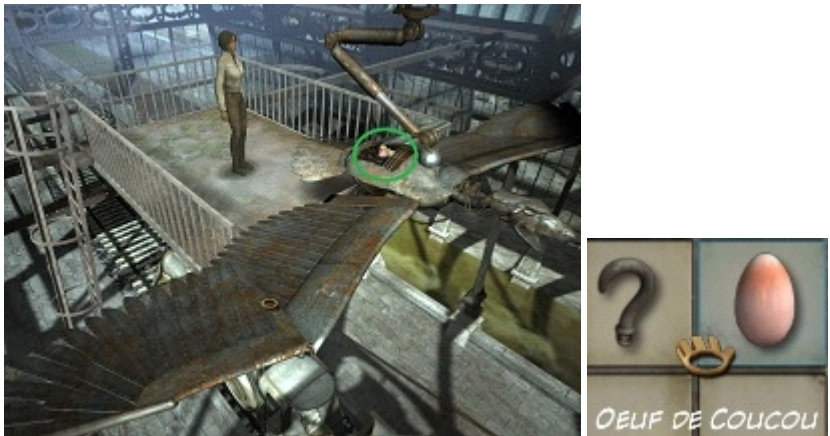
le chef de gare s'en va



entrez -> gauche -> prenez **baies de sauvignon** <- possibilité d'en prendre d'autres + tard -> 1/2 tour

la gare de Barrockstadt #4

quai gauche jusqu'aux 3 coucous d'amerzone -> afin qu'ils s'écartent, présentez leurs baies de sauvignon -> grimpez 2 échelles -> la passerelle -> l'aigle mécanique qui ne fonctionne plus est là - utilisez pince à éprouvette pour ramasser œuf de coucou (rond vert sur l'image ci dessous)

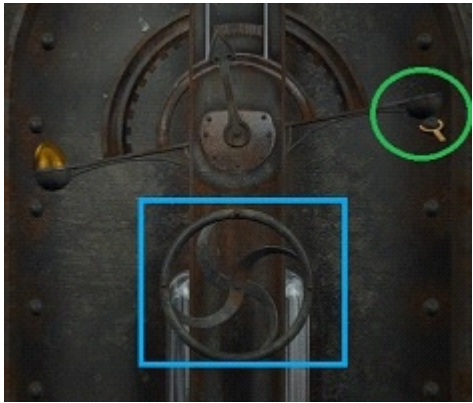


redescendez -> automatiquement au pont du canal, en guise d'excuses, le chef de gare vous offre bouteille de vin de sauvignon forestier

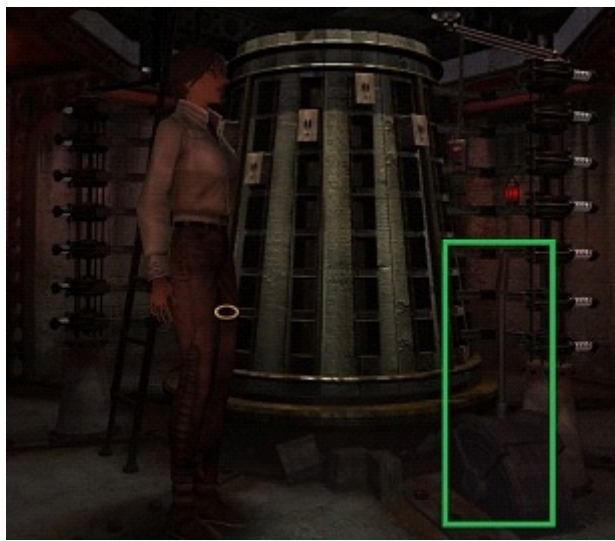


la place de l'université de Barrockstadt #2

le côté droit du kiosque à musique -> déposez oeuf dans réceptacle droit du pendule (rond vert sur l'image ci dessous) -> tournez la manivelle (carré bleu sur l'image ci dessous)



porte du côté droit du kiosque à musique s'ouvre -> entrez & descendez par échelle -> tirez le levier (rectangle vert sur l'image ci dessous)
-> cinématique : le kiosque à musique fonctionne de nouveau



l'université de Barrockstadt #3

la pièce des *recteurs* -> dites *leurs* pour le kiosque à musique, ils vous donneront argent (100 \$)



la gare de Barrockstadt #5 & la péniche #2

l'entrée de la gare de Barrockstadt (**quai droit**) -> droite -> escalier descendant -> présentez argent aux couple de propriétaires de la péniche

MON MARI DIT: EXPLICATIONS COMPLIQUÉES. NOUS PAS COMPRENDRE MODE D'EMPLOI. MON MARI TRÈS FÂCHÉ. BEAUCOUP ÉNERVÉ. BEAUCOUP. EUH... MAINTENANT TÉLÉPHONE, KAPOUT, CASSÉ!

réparer téléphone des écluses

ils vous jettent clé des écluses à ramasser



1/2 tour -> l'entrée de la gare de Barrockstadt (**quai droit**) -> votre mère vous téléphone - est cité *Frank Malkovitch* -> pont du canal, le chef de gare ne sait pas faire fonctionner les écluses -> l'entrée de la gare de Barrockstadt (**quai droit**) -> gauche -> insérez clé des écluses dans la serrure de Gesellschaft der Osischleusen (rond vert sur l'image ci dessous)



il vous faut trouver un traducteur

vous aurez beau chercher comme moi, personne ne vous aidera, les propriétaires de **la péniche** vous demanderont même + de \$

IL N'EN EST PAS QUESTION! TANT PIS JE VAIS ME PASSER DE VOTRE AIDE.

petit panneau placardé sur Gesellschaft der Osischleusen (rond vert sur l'image ci dessous)



utilisez **votre téléphone** -> composez 27 66 67 42 -> ... -> tapez **#** pour confirmer -> ... -> tapez **4** pour l'écluse de Barrockstadt -> tapez **2** pour baisser le niveau -> ... -> tapez ***** pour confirmer votre choix

REPLAÇANT N'EST DISPONIBLE. NOUS RÉPONDONS À VOTRE DEMANDE DANS UN DÉLAI MAXIMUM DE 48 HEURES. EN CAS D'URGENCE, VEUILLEZ PROCÉDER MANUELLEMENT À L'OUVERTURE DES ÉCLUSES, MERCI DE VOTRE COMPRÉHENSION.

automatiquement, vous coupez l'appel

Gesellschaft der Osischleusen -> sélectionnez **4** & **2** puis confirmer avec ***** (rond vert sur l'image ci dessous)





le niveau d'eau baisse (flèche bleue sur l'image ci dessus) puis les portes de l'**écluse de Barrockstadt** s'ouvrent (rond violet sur l'image ci dessus)

gauche jusqu'à la **péniche** -> dites *leurs* pour l'**écluse**, ils avanceront jusqu'à la **locomotive** -> **remonter niveau d'eau** pour que la **péniche** soit à la même hauteur que la **locomotive**



Gesellschaft der Osischleusen -> sélectionnez **4** & **1** puis confirmer avec ***** -> c'est bon, l'**écluse** se referme, le niveau d'eau remonte -> la **péniche** se met en position pour pouvoir tracter la **locomotive**

le **quai central** -> devant la **locomotive** -> demandez au *propriétaires de la péniche* de respecter leur engagement -> **vous devez attacher une chaîne à la locomotive** -> demandez leurs comment procéder, ils jetteront **chaîne** -> utilisez **crochet** sur **chaîne**



cinématique : vous accrochez chaîne à la **locomotive** qui sera ensuite tractée par la **péniche** -> droite vers le **mur de Barrockstadt** -> **Cornélius Pons** vous téléphone, sa conférence va bientôt débiter

l'université de Barrockstadt #4

le **hall** -> haut -> l'**amphithéâtre** -> **cinématique** : vous assistez à la conférence de **Cornélius Pons** sur le peuple **Youkol**, leurs divers migrations a travers les ages & la domestication des **mammouths** - est citée aussi la légende de l'**île de Syberia** -> **recupérer** poupée **mammouth** & une copie de son cours

le **laboratoire** -> sur table devant **Cornélius Pons**, prenez **poupée mammouth** & **cours de paléontologie**



La légende de l'arche d'ivoire

La fin de la dernière glaciation fut marquée par un réchauffement de la planète. Ce brusque changement climatique mit en péril les conditions de vie de nombreuses espèces animales dont les mammouths, qui peuplaient, en ce temps-là, les contrées du Grand Nord sibérien.

On raconte alors que le peuple des Youkols décida, à l'instar de Noé, de construire une énorme arche pour tenter de préserver l'existence des mammouths auxquels ils vouaient un véritable culte religieux tant leur mode de vie était en symbiose avec celui de ces pachydermes.

L'énorme navire fut entièrement fabriqué en défenses de mammouth. On y fit rentrer un petit troupeau de ces animaux ainsi que d'énormes quantités de fourrage. La destinée de cette embarcation fut confiée à quelques clans Youkols particulièrement intrépides. Ils avaient pour mission de mener les animaux vers des contrées demeures plus accueillantes pour leur survie.

Un jour, 50 étés après dit-on, l'arche revint à son point de départ... Les Youkols furent étonnés de n'y trouver personne à bord si ce n'est les corps de quelques mammouths parfaitement conservés dans la glace qui recouvrait le navire. Prenant ce signe comme un cadeau des dieux, mystérieux et impénétrable, ils mangèrent les mammouths dans un mémorable festin...

Une semaine plus tard, emportée par les courants, l'arche était repartie... Pour revenir à nouveau, un demi-siècle plus tard, avec toujours personne à bord mais de nouveaux mammouths congelés.

Ce manège se reproduisit pendant des millénaires, et à chaque fois de nouveaux mammouths étonnement bien conservés, sortis de nulle part...

Les Youkols interprétèrent ce phénomène comme une manifestation bienveillante de leurs concitoyens morts lors du premier voyage de l'arche dans quelque cataclysme maritime infernal, mais dont l'âme avait trouvé le repos éternel sur une île mythique que les chamans surnommèrent Syberia... Ils en firent une religion avec ses rites et ses coutumes aux échéances rythmées par les apparitions périodiques du navire fantôme et sa précieuse cargaison.

Pendant des siècles, rien ne sembla devoir changer dans le cycle mystérieux de l'arche si ce n'est peut-être la taille des mammouths qui imperceptiblement diminuait au fil du temps.

Jusqu'au jour, il y a une centaine d'années, où l'arche est revenue plus tôt que prévu et vide ! Les pauvres Youkols tombèrent alors dans un profond désarroi : les esprits de leurs ancêtres les oubliaient ; tout ce en quoi ils croyaient et qui avait fait leur culture depuis la nuit des temps perdait son sens.

Les plus fervents tentèrent de continuer d'espérer d'autant que l'arche poursuivait ses allées-venues vers l'inconnu et même, que la fréquence de ses apparitions avait augmenté. Certains très vieux Youkols se pouvaient se vanter de l'avoir vue plusieurs fois. Mais dorénavant, à chaque retour, le bateau blanc n'offrit plus que sa carcasse, désolée et vide, aux regards devenus sans espoir des derniers Youkols.

La croyance devint superstition, la réalité, légende...

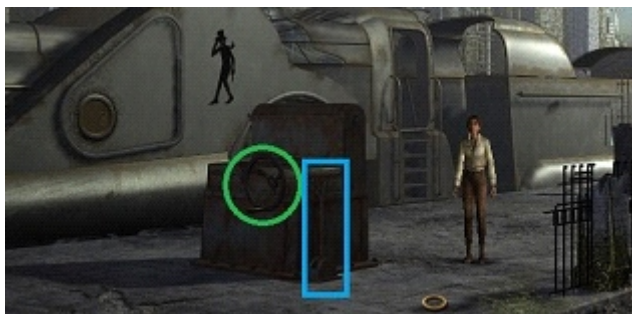
c'est + un complément de la conférence que celle ci

Cornélius Pons pense qu'Hans Voralberg est parti à la rencontre des membres du peuple Youkol

via le quai central de la gare de Barrockstadt

le mur de Barrockstadt #2

devant le wagon -> fin du quai gauche -> pour remonter les ressorts de la locomotive, utilisez manivelle (rond vert sur l'image ci dessous) puis levier (rectangle bleu sur l'image ci dessous)



votre mari Dan vous téléphone ... ça de passe mal

l'entrée du wagon -> automate Oscar -> reposez poupée mammouth sur son socle dans le vestiaire du wagon -> faites le puis demandez lui de démarrer -> cinématique : la locomotive s'arrête devant le mur de Barrockstadt -> sortez puis droite

le guichet du mur de Barrockstadt -> automate Oscar -> obtenir un visa - il ne sait pas auprès de qui ... -> haut -> énorme serrure de la porte du mur de Barrockstadt (+ tard & automatiquement, via mécanisme dans tête de la locomotive, à votre départ de Barrockstadt) -> la gare de Barrockstadt -> le pont du canal -> le chef de gare affirme que ce sont les militaires qui sont en charge de la gestion du mur de Barrockstadt -> 1/2 tour

gauche devant le guichet du mur de Barrockstadt -> porte du guichet du mur de Barrockstadt verrouillée (+ tard & automatiquement, via mécanisme dans tête de la locomotive, à votre départ de Barrockstadt) -> porte de la tour gauche du mur de Barrockstadt -> escalier métallique -> votre collègue Olivia vous téléphone -> grille verrouillée

bas -> rempart gauche du mur de Barrockstadt -> porte -> poste de garde du capitaine Malatesta -> c'est Hans Voralberg qui a conçu la porte du mur de Barrockstadt - il refuse de vous délivrer un visa - il désigne "un ennemi" à l'horizon

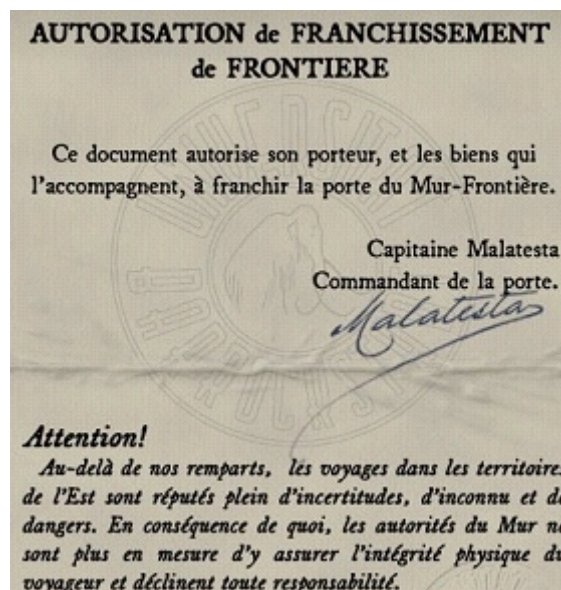
utilisez la **longue vue** -> grossissez avec **bouton rouge haut droite (rond vert sur l'image ci dessous)**



le capitaine Malatesta a une vision défailante, il n'y a pas d'ennemi, juste un arbre mort -> vous devez corriger sa vue -> sur le bureau du capitaine Malatesta, observez **lunettes** -> utilisez **yangala cola** (cf. le dictionnaire botanique) sur **verres** (rond vert sur l'image ci dessous)-> utilisez **bouteille de vin** sur **verres** (cf. le dictionnaire botanique)



automatiquement, après avoir bu verre de vin, il retrouve une vue optimale & peut ainsi constater, sur votre insistance, son erreur sur plusieurs années - il vous remet **document douanier (visa)**



redescendez -> le guichet du mur de Barrockstadt -> présentez **document douanier (visa)** à **automate Oscar**, il vous remettra **billet de train**



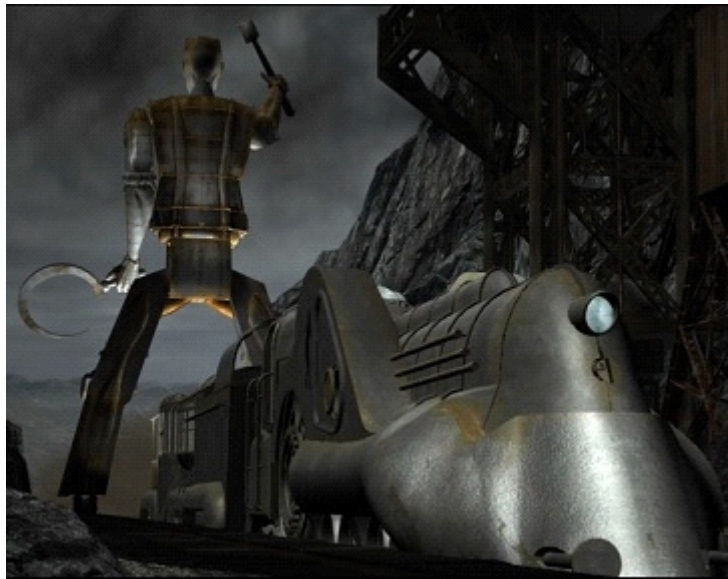
l'entrée du wagon -> présentez le à *automate Oscar* -> cinématique : vous voyagez en **locomotive**

orthographe OK

la cité industrielle de Komkolzgrad en Russie #1

vous l'apprendrez un peu + tard

la gare de Komkolzgrad

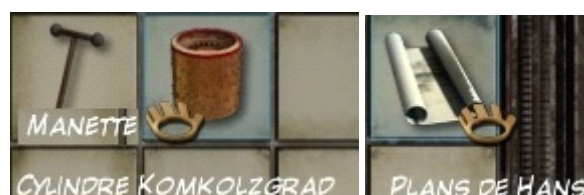


devant le wagon -> droite -> le quai de Komkolzgrad -> haut -> *automate Oscar* ne sait pas où vous êtes - **trouver un remonte train** - il ne peut vous aider, physiquement parlant, la composition de l'air ambiant pourrait le corroder

droite (**ok + tard**) - gauche -> **porte verrouillée** -> continuez -> **échelles** -> **local aménagé dans grand automate de Komkolzgrad**

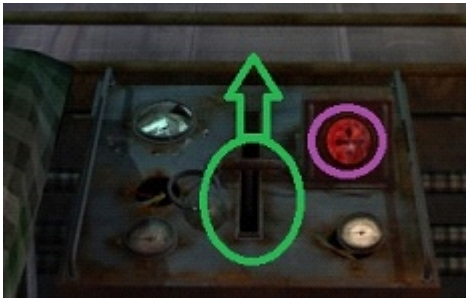


prenez **cylindre Komkolzgrad**, **manette** & **plans de Hans** dans meuble en haut à gauche (rond vert sur l'image ci dessus)





console (rond bleu sur l'image du **local aménagé dans grand automate de Komkolzgrad**) -> insérez **manette** dans la fente (rond vert sur l'image ci dessous) -> **levez** la **1 fois** pour faire avancer le **grand automate de Komkolzgrad** vers la **locomotive** (flèche verte sur l'image ci dessous) -> sortez -> droite -> il vous faudra **agrandir le trou vers remise** (ok + tard avec **ciseaux à métaux**) -> 1/2 tour -> **local aménagé dans grand automate de Komkolzgrad** -> **levez** encore **1 fois** **manette** pour faire avancer le **grand automate de Komkolzgrad** vers la **locomotive** (flèche verte sur l'image ci dessous) -> le remonte train équipé dans le pied droit du **grand automate de Komkolzgrad**, s'occupera **automatiquement** des ressorts de la **locomotive**, appuyez sur le **bouton rouge** (rond violet sur l'image ci dessous)



enfin, pour pouvoir redescendre par les **échelles**, il vous faut **repositionner** le **grand automate de Komkolzgrad** -> **baissez** **2 fois** la **manette** -> sortez -> **automatiquement**, le **quai de Komkolzgrad** vers la **locomotive** : un homme masqué au **manteau rouge** sort du **wagon** & s'enfuit, semble t'il avec "quelque chose sous son manteau rouge", par la **porte verrouillée**



le **vestiaire du wagon** -> utilisez **cylindre de Komkolzgrad** sur boîte à musique insérée dans le piédestal -> **cinématique** : message d'**Anna Voralberg** à **Hans Voralberg** après la guerre : **Hans Voralberg** travaille pour les **soviétiques**, **Anna Voralberg** tente de maintenir à flot l'**usine Voralberg** -> automatiquement, vous déposez **cylindre de Komkolzgrad** dans placard <- tous les objets de valeurs sont placés, aucun n'a été volé

la **chambre du wagon** -> **automate Oscar** est attaché & bâillonné -> ramassez **ciseaux à métaux**



parlez à **automate Oscar** -> automatiquement, vous lui enlevez le **bâillon** & la **chaîne** -> il n'a plus ses mains !

automate Oscar décrit son assaillant

UN VÉRITABLE BARBARE, JE VOUS DIS. LES YEUX INJECTÉS DE SANG, DES DENTS D'ACIER, UNE PEAU EN ÉCAILLES MARRON, DÉGAGEANT UNE ODEUR PESTILENTIELLE. UN MONSTRE, KATE WALKER, UN MONSTRE ARMÉ!

vous avez une toute autre idée ...

MOI, JE LE VOIS PLUTÔT ÂGÉ. UN HOMME ATTIRÉ PAR LES AUTOMATES. UN HOMME SUFFISAMMENT CONNAISSEUR POUR SAVOIR DÉCROCHER VOS MAINS AVEC DE SIMPLES PINCES. ET SI C'ÉTAIT HANS VORALBERG?!

vous devez retrouver, seule, les mains de l'automate Oscar

sortez -> local aménagé dans grand automate de Komkolzgrad -> console -> levez 1 fois manette pour faire avancer le grand automate de Komkolzgrad vers la locomotive -> sortez -> droite -> utilisez ciseaux à métaux pour agrandir le trou vers remise (rond vert sur l'image ci dessous)



entrez par trou de la remise -> 2 fenêtres - porte condamnée - prenez automate bougie sur étagère

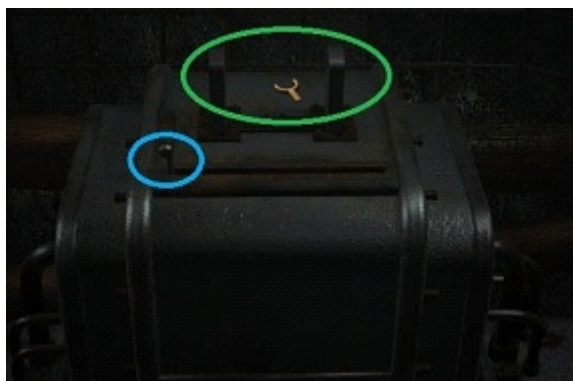


1/2 tour -> local aménagé dans grand automate de Komkolzgrad -> console -> baissez 1 fois manette -> sortez -> le quai de Komkolzgrad -> droite -> haut jusqu'au bout -> levier actionne monte charge du quai de Komkolzgrad -> allez dedans

la mine aménagée de Komkolzgrad

votre mari Dan vous téléphone ...

générateur électrique -> positionnez automate bougie (rond vert sur l'image ci dessous) puis enclenchez le petit levier (rond bleu sur l'image ci dessous)



le système d'éclairage intérieur est fonctionnel -> bas -> bouche d'aération (ok durant cf. la cité industrielle de Komkolzgrad en Russie

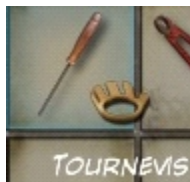
#2) -> bas -> rat - écran allumé déconnecté -> bas -> levier -> monte charge de la mine aménagée de Komkolzgrad

le secteur de l'orgue de Komkolzgrad

porte métallique verrouillée (ok durant cf. la cité industrielle de Komkolzgrad en Russie #2) -> bas -> gauche -> panneau rouillé avec 4 vis à enlever (rond vert sur l'image ci dessous)



1/2 tour -> droite -> droite -> montez -> la scène -> clavier de l'orgue avec automate pianiste -> prenez tournevis



retournez au panneau rouillé -> utilisez tournevis pour enlever les 4 vis (ronds verts sur l'image ci dessous)



dorénavant, vous pouvez emprunter l'échelle, faites le -> porte -> cabine de gestion du secteur de l'orgue de Komkolsgrad -> dans le but de faire venir Hélène Romanski pour qu'elle chante pour lui tout seul, homme masqué au manteau rouge affirme qu'il vous a volé les mains de l'automate Oscar pour les équiper sur l'automate pianiste

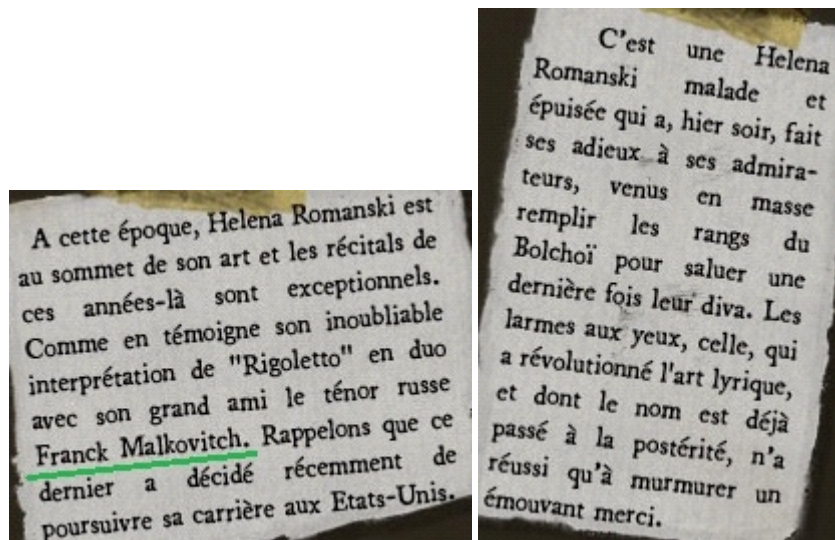
ELLES SONT EXTRAORDINAIRES. DE VÉRITABLES MERVEILLES MÉCANIQUES!
JAMAIS JE N'AURAIS ÉTÉ CAPABLE D'EN CONCEVOIR DE PAREILLES. JAMAIS!
UN TEL SAVOIR-FAIRE! UNE TELLE PRÉCISION DE CONSTRUCTION! C'EST
DIABOLIQUE... DIABOLIQUE!!

il dit être Sergueï Borodine, directeur de la cité industrielle de Komkolsgrad - il vous rendra mains de l'automate Oscar qu'après le concert d'Hélène Romanski - vous devez la faire venir ici - il vous invite à visiter son musée personnel automatiquement descendue d'un étage -> sortez -> monorail est commandé à distance (ok + tard) -> descendez

haut droite -> musée personnel de Sergueï Borodine -> dans tiroir au fond (rond verts sur l'image ci dessous),



prenez coupures de presse & lettre à *Hélène* <- retournée à *Sergueï Borodine* car l'adresse était invalide



extraits de coupures de presse

vous devez en savoir + sur ce qu'est devenue *Hélène Romanski* - vous savez que votre mère fréquente *Frank Malkovitch* (cf. *l'usine Voralberg #1* & *la gare de Barrockstadt #5* & *la péniche #2*) -> utilisez votre téléphone pour la contacter via le répertoire (rectangle bleu sur l'image ci dessous)



vous finissez par apprendre, par *Frank Malkovich* via votre mère, qu'*Hélène Romanski* était en cure thermale à *Aralbad*, il y a ... 15 ans -> raccrochez

cabine de gestion du secteur de l'orgue de *Komkolzgrad* - votre petit ami, *Dan* vous a téléphonera devant -> *Sergueï Borodine* -> pour vous rendre à *Aralbad*, il désigne "*l'ivrogne*" de la base spatiale de la cité industrielle de *Komkolzgrad* - il vous dit comment y aller -> sortez -> monorail

la base spaciale de Komkolzgrad

bas -> votre collègue *Olivia* vous téléphone - elle dînera demain soir avec *Dan chez les Goldberg* -> avancez -> escalier ascendant -> gauche
-> escalier métallique ascendant -> aigle enfermé -> haut -> haut parleur ne fonctionne pas (ok + tard avec manivelle) -> redescendez
1 fois puis droite -> droite

la capsule spatiale (rond vert sur la 3ème image ci dessous) -> "l'ivrogne", *Boris Charov* totalement ivre, semble guère pouvoir vous aider
- il cite "Soyouz"

SOYOUZ. SOYOUZ EST UN SEIGNEUR, MADAME. C'EST L'ANGE PURIFICATEUR
DE TOUTE CETTE VERMINE VOLANTE QUI ENVAHIT LE COSMODROME.

& ses bouteilles spéciales

SPÉCIALES! J'ADORE LES OCCASIONS SPÉCIALES! ET ÇA SE FÊTE! VOYONS...
VOYONS, VOYONS OÙ J'AI CACHÉ MES BOUTEILLES SPÉCIALES OCCASIONS
SPÉCIALES? ATTENTION! DÉCOLLAAGE IMMINENT!!!! FEU!!

ramassez vodka



"l'ivrogne", *Boris Charov* part se ravitailler - il fini par tomber puis s'évanouir dans un plateau de tri (rond violet sur l'image ci dessous)

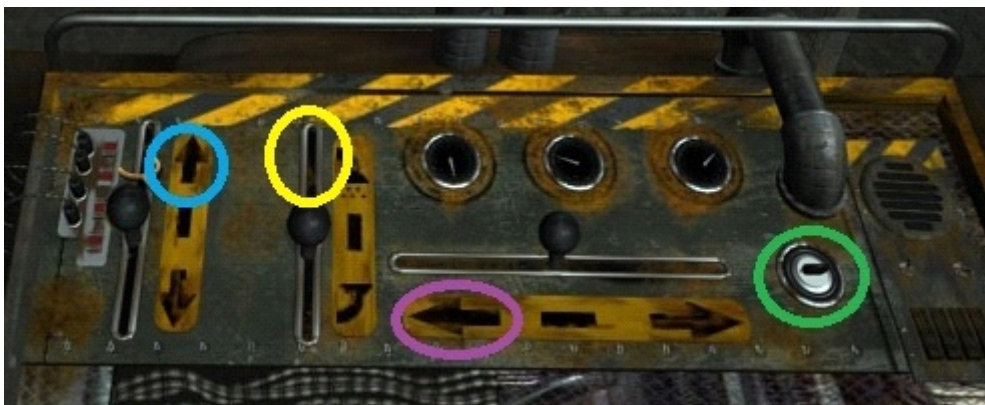


vous ne pouvez + lui parler

essayons de le réanimer -> la capsule spatiale (rond vert sur l'image ci dessus) -> dans petit placard (rond vert sur l'image ci dessous) près
de la chaise où était assis "l'ivrogne", *Boris Charov*, prenez clé & lettre officielle <- annonce de la fin du programme spatiale mené par
Hans Voralberg



sortez -> boîtier de commandes de la grue (rond bleu sur la 2nde image précédente) -> insérez clé dans serrure (rond vert sur l'image ci
dessous)



déplacez vers la gauche le **plateau de tri** dans lequel se trouve "l'ivrogne", Boris Charov (rond violet sur l'image ci dessous) -> déplacez sous le tuyau d'arrivée d'eau, soit vers le haut, le **plateau de tri** dans lequel se trouve "l'ivrogne", Boris Charov (rond bleu sur l'image ci dessous)

allez vers lui -> tournez manivelle ici (rond vert sur l'image ci dessous)



le but du jeu est de faire fonctionner le **tuyau d'arrivée d'eau** au dessus de lui (rond bleu sur l'image ci dessus)

boîtier de commandes de la grue (rond bleu sur la 2nde image précédente) -> ouvrez le **tuyau d'arrivée d'eau** (rond jaune sur la 2nde image précédente) -> Boris Sharov est dessoûlé -> interrogez le, il parlera de "Soyouz" ...

LE DERNIER AIGLE ROYAL EN SERVICE. C'EST L'UNIQUE SOLUTION POUR FAIRE DÉGUERPIR CES MAUDITS VOLATILES AVANT LES DÉCOLLAGES. LÂCHER DES AIGLES DANS LE TAS. POUR LEUR FAIRE PEUR. VOUS DEVRIEZ VOIR ÇA. CE VIEUX SOYOUZ PROVOQUE ENCORE UNE SACRÉE PAGAILLE.

d'Aralbad

PLUS LOIN... À L'EST. FAUT DIRE QUE, NOUS N'AVIONS PAS BESOIN DE SAVOIR OÙ EXACTEMENT. LE GROS DIRIGEABLE ÉTAIT PROGRAMMÉ POUR Y EMMENER LES CLIENTS. DEPUIS ICI.

... et du dernier projet d'Hans Voralberg

HANS ET SA FAMEUSE AILE VOLANTE! IL AVAIT INVENTÉ UN LANCEUR À RESSORT, CAPABLE DE PROJETER DANS LA STRATOSPHERE UNE SORTE DE CURIEUSE FUSÉE. UNE AILE VOLANTE. UN TRUC RÉVOLUTIONNAIRE! JE DEVAIS EN ÊTRE LE PILOTE D'ESSAI. MAIS, À QUELQUES JOURS DU LANCEMENT, HANS EST PARTI... COMME ÇA. ÉVOLÉ... ET LE PROGRAMME D'ESSAI A ÉTÉ ANNULÉ.

après que les soviétiques lui aient demandés de l'équiper d'une tête nucléaire, Hans Voralberg a quitté définitivement Komkolzgrad

pour vous rendre à Aralbad, vous devrez emprunter le gros dirigeable sans que les oiseaux fassent obstacles

droite

l'air de lancement de l'aile volante

gauche -> escalier ascendant -> la salle de contrôles de l'air de lancement de l'aile volante -> panneau de contrôles



prenez clé & insérez la dans serrure du panneau de contrôles (rond & flèche verte sur l'image ci dessus) -> ouvrez boîtier & connectez les 2 câbles (rond bleu sur l'image ci dessus) -> poussez levier à boule vers le haut (carré violet sur l'image ci dessus) -> l'écran s'allume -> prenez analyseur sanguin à droite (carré jaune sur l'image ci dessus)



boutons blancs (rectangle rouge sur la 2nde image ci dessus) demandent centrifugeuse en fonction (ok + tard) & analyse sanguine (ok + tard)

sortez -> air de lancement de l'aile volante -> droite -> vous apercevez des nuées d'oiseaux autour du gros dirigeable -> escalier ascendant

plateforme devant le gros dirigeable -> porte de la cabine de pilotage du gros dirigeable verrouillée -> près du plateau de tri, allez en parler à Boris Sharov, il vous donnera clé du dirigeable



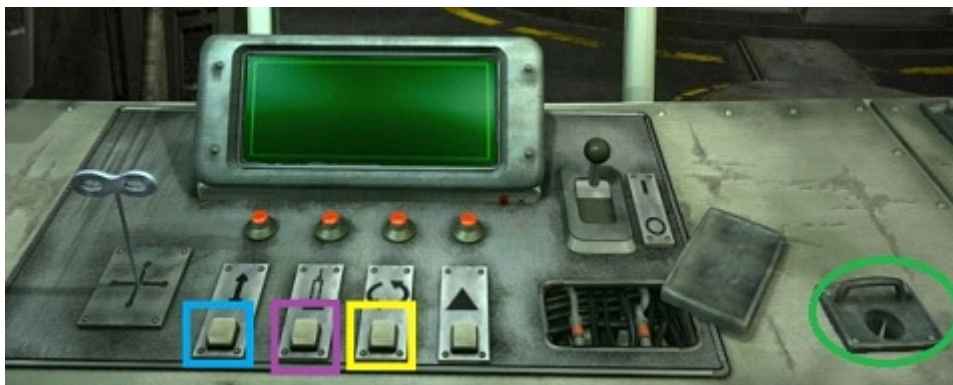
revenez sur plateforme devant le gros dirigeable -> utilisez la sur porte de la cabine de pilotage du gros dirigeable -> levier n'a pas l'effet escompté -> allez en bas de la salle de contrôles de l'air de lancement de l'aile volante -> Boris Sharov vous propose un marché

DE CE FOUTU LANCEUR À RESSORT. ET PUIS ÇA M'TROTTE DANS LA TÊTE D'ME
PAYER QUAND MÊME UN VOL SUR CETTE FAMEUSE AILE VOLANTE AVANT
D'ÊTRE COMPLÈTEMENT CUIT PAR LA VODKA. MAIS, QUESTION MODE
D'EMPLOI, J'SUIS PAS BIEN MALIN. VOUS, PAR CONTRE, VOUS M'AVEZ L'AIR
DRÔLEMENT FUTÉE. VOUS POURRIEZ ME DONNER UN COUP DE MAIN POUR
M'ENVOYER DANS LES ÉTOILES. ET JE VOUS RÉVÈLERAI LE SECRET DU
DIRIGEABLE. D'ACCORD?

vous devez envoyer Boris Charov dans l'espace

afin d'avoir un échantillon de son sang - le pilote de l'aile volante doit être en parfaite santé, présentez lui analyseur sanguin

la salle de contrôles de l'air de lancement de l'aile volante -> panneau de contrôles -> placez analyseur sanguin à droite (rond vert sur l'image ci dessous) -> 1er bouton blanc gauche (carré bleu sur l'image ci dessous) -> 2nd bouton gauche (carré violet sur l'image ci dessous)



3ème bouton gauche (carré jaune sur l'image ci dessous)

ANALYSE SANGUINE REFUSÉE : TAUX D'ALCOOL TROP ÉLEVÉ

analyseur sanguin a été détruit avec petit court circuit - Boris Sharov étant dans la centrifugeuse -> faites la descendre avec 1er bouton blanc gauche (carré bleu sur l'image ci dessus) -> descendez en bas de la salle de contrôles de l'air de lancement de l'aile volante -> Boris Sharov

COMMENT ÇA P. QUEL PROBLÈME? MON SANG EST DU PUR JUS DE VÉRITABLE COSMOMAUTE!

vous devez réessayer



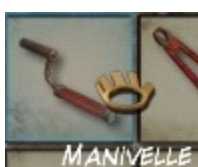
1er bouton blanc gauche (carré bleu sur l'image ci dessus) -> 2nd bouton gauche (carré violet sur l'image ci dessus) provoque de nouveau le court circuit -> 2nd bouton gauche (carré violet sur l'image ci dessus) -> 3ème bouton gauche (carré jaune sur l'image ci dessus) -> Boris Sharov veut absolument décoller, il vous dit ceci pour le gros dirigeable

... DIRIGEABLE... BESOIN... MANI... GLE...

MANIvèle & aiGLE

avant d'embarquer dans l'aile volante, Boris Sharov jette manivelle -> 4ème bouton gauche (carré vert sur l'image ci dessus) pour l'envoyer en l'air !

redescendez -> l'air de lancement de l'aile volante -> ramassez manivelle



bas -> gauche jusqu'à l'escalier ascendant -> montez -> utilisez manivelle sur haut parleur -> cinématique : l'aigle part chasser les oiseaux autour du gros dirigeable

la cabine de pilotage du gros dirigeable -> levier -> cinématique : le pilote automatique du gros dirigeable vous transporte

la station thermale d'Aralbad en Russie #1

sortez & avancez

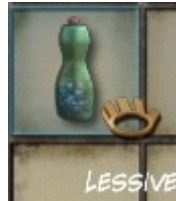
la place de l'hôtel Kronsky

Mr Marson, votre patron, vous téléphone ... -> fontaine - gauche

la réception de l'hôtel Kronsky

automatiquement, discutez avec *Félix Smetana*, le réceptionniste - il n'est vraiment pas décidé à vous aider - sera citée la gare de la station thermale d'Aralbad - vous devez consulter le registre pour savoir si *Hélène Romanski* est bien ici

bas -> ouvrir grille de la réception de l'hôtel Kronsky (ok voir ci dessous) -> porte de placard -> prenez lessive



1/2 tour -> ouvrez le rideau en face du comptoir -> la place de l'hôtel Kronsky -> versez lessive dans fontaine -> ça mousse ... -> la réception de l'hôtel Kronsky -> utilisez "la cloche bleue" sur le comptoir -> *Félix Smetana*, le réceptionniste apercevra la fontaine qui mousse & sortira nettoyer avec le balai du placard -> derrière le comptoir




consultez le registre (rond vert sur l'image ci dessus)

18-Avr-81	Nikita Ouchtchov	3-Aoi-81	bains	carte d'accès
6-Mai-81	Helena Romanski		pension	1270
29-Mai-81	Piotr Tikhonov	12-Déc-81	pension	1315

code 1 270

consultez prospectus sur les hôtels Edenor (rond bleu sur la 2nde image ci dessus)



Londres	Grande-Bretagne	Le Piccaster
Luxembourg	Grand Duché du Luxembourg	Le Gutlanding
Madrid	Espagne	L'Iberrail
Paris	France	Le Meurizt
Rome	Italie	Le Maximus
Stockholm	Suede	Le Vasaren

y figure le n° de téléphone de celui de Paris, le Meurizt

appuyez sur le bouton rouge (rond violet sur la 4ème image ci dessus) pour ouvrir la grille de la réception de l'hôtel Kronsky -> allez y

la piscine thermale de l'hôtel Kronsky

gauche -> la salle a manger dans la piscine thermale de l'hôtel Kronsky -> automate infirmier James, s'occupe principalement d'*Hélène*

Romanski qui est donc bien là ... - à cette heure ci, elle est à la jetée de l'hôtel Kronsby - elle connaîtrait Hans Voralberg - il cite le vent salé

15H30 - 16H30, MADAME ROMANSKI FAIT SA PROMENADE QUOTIDIENNE SUR LA JETÉE. LE THÉ EST SERVI ICI À 17H PRÉCISES.

le bar (ok + tard avec Héléna Romanski) -> bas -> ouvrir grille de la salle a manger de l'hôtel Kronsby (ok voir ci dessous) & machine demandant code

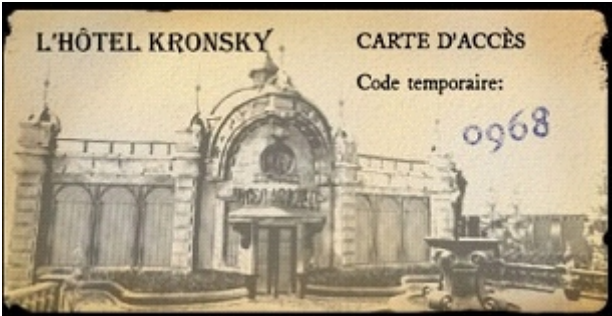


à tout hasard, entrez 1 2 7 0 (rond vert sur l'image ci dessus) puis validez via le levier (rond bleu sur l'image ci dessus) -> ce n'est pas bon

bas -> haut -> prenez coupe de cristal



1/2 tour -> droite -> porte du vestiaire de la piscine thermale de l'hôtel Kronsby -> ramassez code temporaire



sortez -> droite -> le secteur du petit bassin dans la piscine thermale de l'hôtel Kronsby -> 2 clients jouent aux échecs -> gauche -> petit bassin & vanne <- ok + tard avec miel cristallisé

1/2 tour, continuez jusqu'à la salle à manger dans la piscine thermale de l'hôtel Kronsby -> machine demandant code -> cette fois ci, entrez 0 9 6 8 puis validez via le levier -> grille de la salle a manger de l'hôtel Kronsby s'ouvre -> allez y

le SAS vers la jetée de l'hôtel Kronsby

équipez vous du masque à gaz -> haut

la jetée de l'hôtel Kronsby

1er support ici ...



ok un peu + tard

avancez jusqu'au kiosque de la jetée de l'hôtel Aralbad -> prenez cloche sur 2nd support (rond vert sur l'image ci dessous)



Hélène Romanski -> automatiquement, vous vous présentez à elle comme une connaissance de Frank Malkovitch - elle souhaite rentrer à l'hôtel Kronskey avec son valet - Félix Smetana, le réceptionniste, interviendra ...

le SAS vers la jetée de l'hôtel Kronskey -> déposez masque à gaz -> la salle à manger dans la piscine thermale de l'hôtel Kronskey -> automate infirmier James, refuse toujours d'aller sur la jetée de l'hôtel Kronskey -> le SAS vers la jetée de l'hôtel Kronskey -> équipez vous du masque à gaz -> la jetée de l'hôtel Kronskey -> Hélène Romanski dit qu'il faut sonner la cloche -> posez cloche sur le 1er support (rond vert sur l'image ci dessous) -> tirez sur la chaîne (rond bleu sur l'image ci dessous)



le SAS vers la jetée de l'hôtel Kronskey -> déposez masque à gaz -> la salle à manger dans la piscine thermale de l'hôtel Kronskey -> automatiquement, proposez à l'automate infirmier James d'utiliser le masque à gaz, il ira chercher Hélène Romanski -> votre mère vous téléphone

Hélène Romanski dans le fauteuil de l'automate infirmier James -> elle connaît bien Hans Voralberg, c'est lui qui a construit l'automate infirmier James - avant d'aller chanter pour Sergueï Borodine, elle doit retrouver sa voix

RETROUVAILLES CHÈRES À MON COEUR. IL FAUDRAIT QUE JE PUISSE RECHANTER. OH, SI J'ÉTAIS À PARIS, JE COMMANDERAI À CE VIEUX GEORGES LE COCKTAIL MIRACULEUX DONT IL A LE SECRET. N'EST-CE PAS JAMES?

utilisez votre téléphone -> composez 46 43 36 43 (cf. prospectus) puis appelez -> automatiquement, successeur de Georges vous donnera la recette du blue hélène

BON, JE REGARDE... LE BLUE-HELENA, VOYONS: "UNE DOSE DE VODKA, UNE DOSE DE CURAÇAO BLEU, UNE DOSE DE MIEL D'ACACIA LIQUIDE, UN DOIGT DE JUS DE CITRON ET DE LA GLACE". ON BRASSE LE TOUT ET HOP!

la séquence devra être respectée

la console du bar



prenez **partition** (rond vert sur l'image ci dessus - voir + bas) -> placez **vodka** en haut à droite (rectangle bleu sur la 2nde image ci dessus)

le placard du bar (côté *Hélène Romanski*) -> prenez y **miel cristallisé** & **citron**



la console du bar -> placez **citron** dans **presse citron** en haut à gauche (rond violet dans l'image ci dessous)

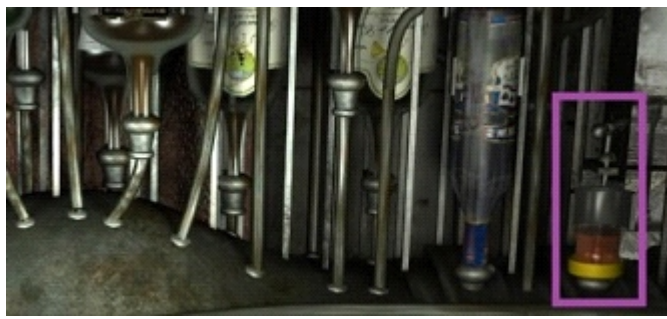


miel cristallisé doit devenir liquide (cf. recette du *blue hélène*) -> le secteur du petit bassin dans la piscine thermale de l'hôtel Kronsby -> tournez la vanne (rond vert sur l'image ci dessous) puis plongez **miel cristallisé** dans petit bassin d'eau chaude (rectangle bleu dans l'image ci dessous) -> vous détenez **miel liquide**

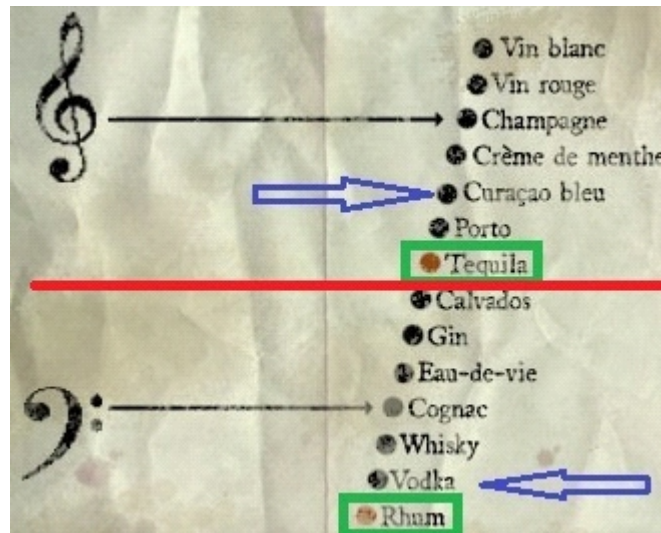


la salle a manger dans la piscine thermale de l'hôtel Kronsby

la console du bar -> déposez **miel liquide** en haut tout à droite (rectangle violet dans l'image ci dessous)



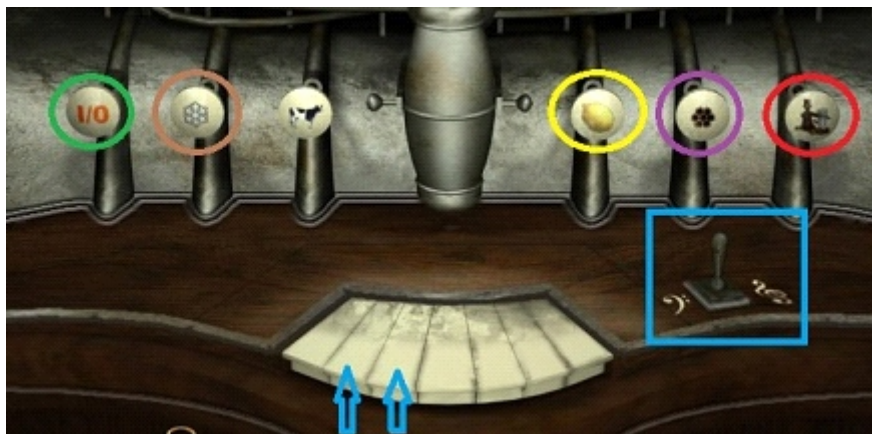
consultez [partition](#)



les 2 alcools dont a besoin & les signes de musique que l'on retrouve à droite du clavier de la console du bar

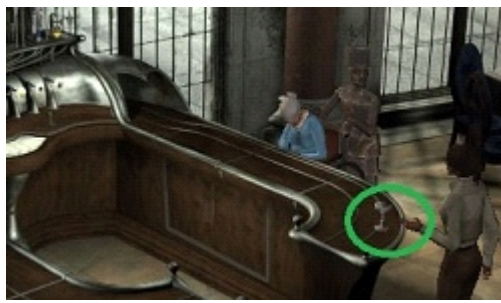


Vodka : second après Rhum & curaçao bleu : 3ème après Tequila



la console du **bar** -> allumez la (rond vert sur l'image ci dessus) -> appuyez sur la 2nde touche du clavier (flèche bleue sur l'image ci dessus) -> baissez levier à droite (carré bleu sur l'image ci dessus) -> appuyez sur la 3ème touche du clavier (flèche bleue sur l'image ci dessus) -> poussez bouton du miel liquide (rond violet sur l'image ci dessus) -> poussez bouton du citron (rond jaune sur l'image ci dessus) -> poussez bouton de la glace (rond marron sur l'image ci dessus) -> poussez bouton du checker (rond rouge sur l'image ci dessus)

cinématique : *Hélène Romanski* goutte puis avale blue hélène - après essai de sa voix, elle n'est pas satisfaite - vous & l'automate infirmier James tentez de la persuader -> parlez lui de nouveau, l'automate infirmier James évoquera le **test du cristal** -> posez **coupe de cristal** au coin du comptoir (rond vert sur l'image ci dessus)



automatiquement, elle le fera éclater - du coup, elle veut partir rapidement avec vous pour & file se préparer dans sa chambre avec **(ou sur)** *l'automate infirmier James* qui lui, restera là

filez l'attendre dans **le gros dirigeable** -> votre collègue *Olivia* vous téléphone : elle avoue en s'excusant, qu'elle est *Dan* ont couchés ensemble après le dîner **chez les Goldberg** - vous restez stoïque -> *l'automate infirmier James* dépose *Hélène Romanski* dans **le gros dirigeable**

la cité industrielle de Komkolzgrad en Russie #2

le secteur de l'orgue de Komkolzgrad

en présence de *Sergueï Borodine*, *Hélène Romanski* donne son récital sur **la scène** -> à la fin, une cage métallique descend & l'emprisonne



libérer *Hélène Romanski* & vous enfuir avec elle

la scène -> utilisez **ciseaux à métaux** sur **cadenas** -> utilisez **tournevis** sur 2 vis des avants bras de *automate pianiste* (**ronds verts** sur **l'image ci dessous**) pour obtenir **mains d'Oscar**



bas -> rejoignez *Hélène Romanski* -> **automatiquement**, vous ouvrez **porte métallique d'ascenseur de la gare de Komkolzgrad** - *Hélène Romanski* entre dedans - grille se baisse derrière elle - *Sergueï Borodine* s'exprime par écran interposé - a travers la grille de

l'ascenseur de la gare de Komkolzgrad, vous lui donnez **main**s d'**Oscar** -> la rejoindre dans la gare de Komkolzgrad

droite -> monte charge de la mine aménagée de Komkolzgrad

la mine aménagée de Komkolzgrad

avancez jusqu'au bout, un éboulement se produira derrière vous -> **levier** pour faire descendre monte charge du quai de Komkolzgrad
-> **automatiquement**, la présence d'une bombe à base de dynamite vous fait reculer



après l'explosion, avancez de nouveau -> passez par **bouche d'aération**

la gare de Komkolzgrad

vous êtes sur le **quai de Komkolzgrad** -> prenez **dynamite** dans 1 des **caisses**



l'entrée du wagon -> *Hélène Romanski* est bien arrivée là -> sortez & avancez jusqu'à **locomotive** -> *automate Oscar* **équipé de ses mains** pour initier le départ -> **l'entrée du wagon** -> *votre petit, Dan* vous téléphone - la rupture est envisagée -> **locomotive** ne démarre pas
-> sortez

grille est déployée sous **grand automate de Komkolzgrad** (**rond rouge** sur l'image ci dessous)



utilisez **dynamite** sur **pied du grand automate de Komkolzgrad** (**rond vert** sur l'image ci dessus) -> cinématique : tandis que l'explosion se produit en détruisant **la gare de Komkolzgrad**, vous réussissez à partir à bord du **wagon**

la station thermale d'Aralbad en Russie #2

la gare de la station thermale d'Arlabad

automatiquement, infirmier James, s'occupe d'emmener *Hélène Romanski*

pour rencontrer *Hans Voralberg*, vous devez aller + loin encore

sortez -> le quai - la météo est + froide avec - de vent -> avancez -> automate Oscar -> remonter les ressorts de la locomotive



manivelle (rond vert sur l'image ci dessus) déploie mécanisme -> levier (rectangle bleu sur l'image ci dessus) fait fonctionner mécanisme servant a remonter ressorts de **locomotive** -> manivelle pour ranger mécanisme

dites à automate Oscar que c'est fait -> automatiquement, Félix Smetana vous informera qu'un colis à votre nom vous attends à la réception de l'hôtel Kronsky - il n'a pas vu qui l'a déposé -> allez y

prenez automate mammoth dans colis à votre nom près de la télévision



Mr Marson, votre patron, vous téléphone ... -> automatiquement, via liaison téléphonique avec Félix Smetana, *Hélène Romanski* demande à vous voir expressément

la salle à manger dans la piscine thermale de l'hôtel Kronsky -> *Hélène Romanski* confirme qu'*Hans Voralberg* est bien passé ici pour se faire soigner

HANS VORALBERG ÉTAIT JOYEUX ET INSOUCIANT. IL N'ÉTAIT PAS TRÈS NORMAL, COMME ON DIT. IL EST RESTÉ UN ENFANT, UN ENFANT QUI S'INVENTAIT DES JOUETS FABULEUX. JE SUPPOSE QUE JE L'AI AIMÉ...

elle vous invite à aller du côté de la jetée de l'hôtel Kronsky , un avion serait arrivé -> allez y

c'est la fin de cette (1ère) aventure pour Kate Walker, je vous laisse la découvrir par vous même

~~~~~ LE BILAN ~~~~~

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 33 h 15

~~~~~ CRITIQUES ET AVIS ~~~~~

les défauts du jeu

3 crashes (écran figé) - inventaire légèrement surdimensionné

le point noir : selon les actions possibles, le pointeur de la souris n'est pas assez différencié

erreur dans le dialogue avec *automate Oscar* dans le wagon concernant les objets de valeurs

sauf à le faire via l'explorateur Windows, suppression de sauvegarde impossible

impossible aussi de visualiser les cinématiques à partir du menu principal <- demande le DVD

aucune scène de repas dans le wagon => absence totale de vivres pour Kate Walker <- repos ok dans le wagon

quelques incohérences de situations - rejouabilité très faible

les qualités du jeu

sauvegarde à la demande - temps de chargement immédiat

gameplay très bon - graphismes & animations sont d'un très bon niveau pour l'époque

scénario très original, histoire se dévoilant petit à petit, dialogues & ambiance générale sont excellents

les appels téléphoniques de la part de *tiers* apportent une immersion supplémentaire <- sans parler d'une information très importante

Syberia 1 est un très bon "petit" jeu