

# Soluce



## 1- Valadilène

1. Prendre la clé universelle sur le comptoir de l'auberge.
2. Utiliser la clé universelle dans le dos de l'automate sonnette.
3. Appuyer sur le bouton de l'automate sonnette.
4. Parler à l'aubergiste de « **Kate** ».
5. Regarder la valise pour avoir le concept « **coup de main** ».
6. Parler de « **coup de main** » à l'aubergiste.
7. Prendre le Fax 1 sur le guéridon.
8. Appeler le patron de Kate au téléphone cellulaire.
9. Parler à l'aubergiste de « **Mission** » pour recevoir le Fax 2.
10. Prendre le dépliant touristique.
11. Prendre les 2 engrenages sur le sol près de la table à Momo.
12. Prendre les 2 engrenages sur la table à Momo.
13. Prendre le journal de Valadilène sur un banc de la rue principale.
14. Sonner l'automate du notaire (levier du torse).
15. Utiliser le Fax 2 sur la main de l'automate du notaire.
16. Tirer le levier de l'automate du notaire (bras gauche de l'automate).
17. Parler de « **Mission** » au notaire.
18. Prendre la clé télescopique sur le porte-parapluies de la salle d'attente de chez le notaire.
19. Utiliser les 4 engrenages sur les 4 clous du boîtier de l'ascenseur à l'église.
20. Tirer le levier du boîtier de l'ascenseur.
21. Tirer la croix sur le mur dans la sacristie.
22. Prendre la clé du meuble de la sacristie.
23. Utiliser la clé du meuble de la sacristie sur la serrure du meuble.
24. Ouvrir les tiroirs 1, 2, 4, 5 et prendre la carte perforée dans chacun des tiroirs.
25. Ouvrir le tiroir 3.
26. Tirer le levier sur le côté du meuble de la sacristie.
27. Prendre la confession du curé dans le tiroir 3.
28. Prendre la prise de force du caveau dans le tiroir 3.
29. Utiliser l'ascenseur du clocher de l'église.
30. Utiliser la carte perforée d'enterrement sur la fente dans le dos de l'automate limonaire.
31. Utiliser la prise de force dans le chapeau de l'automate du caveau.

32. Tirer sur la plaque du caveau de Hans Voralberg.
33. Prendre le cylindre de Valadilène dans le cercueil d'Hans.
34. Prendre la coupure de journal dans le cercueil d'Hans.
35. Utiliser la clé télescopique sur la porte de l'usine Voralberg.
36. Remonter l'automate du bas de la porte de l'usine Voralberg.
37. Tirer le levier de la porte l'usine Voralberg.
38. Tirer sur le levier sur le quai de débarquement pour activer le téléphérique.
39. Descendre Oscar qui est suspendu dans l'atelier de l'usine.
40. Parler de « **Fabrication** » à Oscar pour recevoir la carte d'Oscar.
41. Remonter l'automate ascenseur dans l'entrepôt de l'usine.
42. Tirer la manivelle qui pend dans la salle du moulin.
43. Tirer le levier pour que la prise de force se fixe au moulin.
44. Utiliser la carte d'Oscar sur la console de la chaîne de montage.
45. Sélectionner le bon bois à l'aide du dépliant sur la console de la chaîne de montage.
46. Sélectionner la table 3 sur la chaîne de montage.
47. Activer la fabrication avec le gros levier à droite de la chaîne de montage.
48. Prendre les jambes d'automate sur la table de la chaîne de montage.
49. Donner les jambes d'automate à Oscar.
50. Tirer le livre dans l'armoire dans le bureau d'Anna.
51. Utiliser le cylindre de Valadilène sur l'automate Hans-Anna.
52. Prendre l'automate Hans-Anna.
53. Prendre la clé de l'automate jardinier dans la fontaine du labyrinthe.
54. Utiliser la clé de l'automate jardinier sur l'automate jardinier.
55. Allumer la lumière du grenier.
56. Parler à Momo pour recevoir le papier et le crayon.
57. Utiliser le papier et le crayon sur le dessin de mammouth sur la poutre dans le grenier.
58. Donner le décalque de mammouth à Momo.
59. Prendre le journal intime d'Anna dans le pupitre du grenier.
60. Prendre le pot d'encre dans le pupitre du grenier.
61. Suivre Momo dans les Alpages.
62. Cliquer sur le barrage dans les alpagnes.
63. Parler de « **Coup de main** » à Momo.
64. Prendre le levier cassé près du barrage.
65. Cliquer sur la barque.
66. Utiliser le levier cassé sur la rame de la barque.
67. Parler de « **Coup de main** » à Momo.
68. Parler de « **Coup de main** » à Momo.
69. Prendre la poupée mammouth dans la grotte.
70. Parler de « **Mission** » à Oscar dans le train.
71. Parler de « **Mission** » à Oscar au guichet pour recevoir le ticket et le document d'autorisation.
72. Cliquer sur le chapeau de l'automate tamponneur chez le notaire.
73. Utiliser l'encre sur la tête de l'automate tamponneur.
74. Utiliser le document d'autorisation de sortie du train sur la tablette de l'automate tamponneur.
75. Appuyer sur le bouton de l'automate tamponneur.
76. Donner le document d'autorisation à Oscar.
77. Donner le ticket de train à Oscar.
78. Utiliser la poupée mammouth sur l'étagère dans le wagon inventaire.
79. Utiliser l'automate Hans-Anna sur le socle dans le wagon inventaire.
80. Utiliser le cylindre de Valadilène dans l'armoire du wagon inventaire.
81. Donner le ticket de train à Oscar.
82. Tourner la valve du remonte train.
83. Tirer le levier du remonte-train.
84. Tourner la valve du remonte-train une seconde fois.
85. Donner le ticket de train à Oscar.

## 2- Barrockstadt

86. Parler à Oscar dans le wagon inventaire.
87. Trouver le remonte-train.
88. Rencontrer Oscar dans le wagon inventaire.
89. Parler aux recteurs de « **Locomotive** ».
90. Parler de « **Coup de main** » aux marinières.
91. Parler de « **argent** » aux recteurs.
92. Parler de « **Hans** » au paléontologue.
93. Prendre la poupée mammouth dans la locomotive.
94. Donner la poupée mammouth au paléontologue.
95. Prendre le cylindre de Barrockstadt.
96. Prendre la pince à éprouvette.
97. Prendre le livre sur l'Amerzone dans la bibliothèque.
98. Parler de « **Sauvignon** » au gardien/chef de gare.
99. Prendre le crochet.
100. Parler de « **Sauvignon** » aux recteurs et au paléontologue.
101. Reparer de « **Sauvignon** » au gardien.
102. Aller vers le jardin et rencontrer le gardien.
103. Prendre une poignée de petits fruits.
104. Donner les petits fruits aux coucous devant l'échelle.
105. Utiliser la pince à éprouvette sur l'œuf de coucou.
106. Utiliser l'œuf de coucou sur la balance du kiosque.
107. Tirer le levier du kiosque.
108. Reparer de « **argent** » aux recteurs.
109. Donner la bourse de 100\$ aux marinières.
110. Utiliser la clé des marinières sur la console de l'écluse.
111. Faire baisser le niveau d'eau de l'écluse.
112. Parler de « **écluse** » aux marinières.
113. Faire monter le niveau d'eau des écluses.
114. Rencontrer le gardien sur le pont.
115. Parler de « **Coup de main** » aux marinières.
116. Utiliser le crochet sur la chaîne.
117. Aller au cours du Paléontologue.
118. Prendre le livre sur le Yangala-cola.
119. Prendre la poupée mammouth.
120. Prendre le plan de cours sur les Youkols.
121. Prendre la poudre de Yangala-cola.
122. Tourner la valve du remonte-train.
123. Tirer le levier du remonte-train.
124. Parler à Oscar au remonte-train.
125. Placer le cylindre de Barrockstadt dans le wagon inventaire.
126. Placer la poupée mammouth dans le wagon inventaire.
127. Parler à Oscar au remonte-train.
128. Parler à Oscar dans la douane.
129. Parler au capitaine Malatesta.
130. Ajuster la longue vue.
131. Utiliser le vin sur les coupes.
132. Utiliser la poudre de Yangala-cola sur les coupes.
133. Boire la coupe avec le capitaine Malatesta.
134. Donner le document douanier à Oscar dans la douane.
135. Donner le ticket de train à Oscar.

### 3- Komkolzgrad

#### Première partie

- Sortir du train et se diriger vers la locomotive.
- Monter dans l'automate géant.
- Prendre sur la tablette, le cylindre, le plan et la manette.
- Installer la manette sur la console.
- Cliquer deux fois sur la manette par en avant pour faire déplacer l'automate jusqu'à la locomotive.
- Appuyer sur le bouton remonte-train.
- Ramener l'automate à sa position de départ en cliquant deux fois en bas de la manette.
- Descendre de l'automate géant.
- Aller dans le train et détacher Oscar.
- Ramasser les ciseaux.
- Retourner dans l'automate géant.
- Cliquer une fois sur la manette.
- Sauter sur les plaques de métal.
- Utiliser les ciseaux sur les plaques de tôles.
- Entrer dans la pièce.
- Sur les tablettes à gauche, prendre l'automate bougie.
- Sortir de la pièce.
- Retourner l'automate géant à la position de départ en cliquant une fois en bas de la manette.
- Descendre de l'automate.
- Se rendre jusqu'à l'ascenseur et y entrer.
- Dans la mine, installer l'automate-bougie sur la dynamo.
- Activer la dynamo en cliquant sur la manette.
- Traverser la mine.
- Entrer dans l'ascenseur.
- Se diriger vers les orgues.
- Monter les escaliers.
- Se diriger vers le clavier.
- Prendre le tournevis sur l'orgue.
- Redescendre en bas de la scène.
- Se diriger vers l'autre côté de l'usine.
- Regarder la plaque sur les tuyaux.
- Utiliser le tournevis sur les vis.
- Monter sur les tuyaux.
- Ouvrir la porte et parler au directeur de l'usine.
- Sortir et redescendre par le tuyau.
- Aller dans le conteneur (musée d'Helena).
- Prendre le dossier de presse et les lettres dans le petit meuble.
- Appeler la mère de Kate.
- Retourner voir le directeur dans son bureau et lui parler de « **Aralbad** ».
- Sortir du bureau et monter sur le monorail.
- Se diriger vers les escaliers et les monter.
- Tourner à droite.
- Activer la manivelle.
- Monter sur la plate-forme.
- Entrer dans la capsule (maison du cosmonaute).
- Parler au cosmonaute.
- Prendre la bouteille de vodka.

- Entrer dans la capsule et prendre la clé de la grue et la lettre officielle dans l'armoire près de la table.
- Sortir de la capsule et se rendre à la console de la grue.
- Mettre la clé dans le contact.
- Cliquer à gauche une fois sur la commande (gauche-droite).
- Cliquer en haut une fois sur la commande (haut-bas).
- Cliquer sur la commande d'eau.
- Redescendre de la rampe et aller parler au cosmonaute du concept « **Ballon** ». Il donne la clé du dirigeable.
- Entrer dans le centre spatial.
- Se diriger vers la droite et monter les escaliers de la tour.
- Utiliser la clé et entrer dans le dirigeable.
- Activer (sans succès) le dirigeable.
- Redescendre de la tour et revenir sur ses pas.
- Se diriger vers la gauche.
- Parler au cosmonaute.
- Monter les escaliers et entrer dans le centre de contrôle.
- Prendre la clé Voralberg sur la console et remonter celle-ci.
- Enlever la petite plaque de métal et connecter les deux fils électriques.
- Activer la console I/O.
- Appuyer sur la commande haut/ bas.
- Appuyer sur la commande seringue.
- Prendre le testeur sanguin.
- Sortir du centre de contrôle en s'assurant d'avoir fait redescendre la centrifugeuse.
- Cliquer sur le cosmonaute avec le testeur sanguin.
- Remonter dans le centre de contrôle.
- Appuyer sur la commande seringue.
- Cliquer sur l'aiguille du testeur sanguin.
- Remonter la centrifugeuse.
- Faire tourner la centrifugeuse.
- Appuyer sur le bouton marqué d'un triangle.
- Sortir du centre de contrôle.
- Ramasser la manivelle de la sirène près de l'entrée.
- Se diriger vers la capsule et continuer tout droit.
- Monter les escaliers de la tour.
- Installer la manivelle et la tourner.
- Retourner au dirigeable et activer le levier.

## 4- Aralbad

### Première partie

- Sortir du dirigeable et se rendre à l'hôtel pour parler au réceptionniste (cut-scene).
- Aller vers le placard, l'ouvrir et prendre la bouteille de lessive.
- Sortir de l'hôtel et utiliser le savon sur la fontaine.
- Rentrer dans l'hôtel et ouvrir les rideaux.
- Sonner le réceptionniste (cut-scene).
- Aller derrière le comptoir et regarder dans le close-up.
- Prendre en note le numéro de client d'Helena, prendre le guide touristique et déverrouiller les portes donnant accès aux bains.
- Aller vers les bains.
- Tourner à gauche.
- Passer vis-à-vis le bar.
- Se rendre jusqu'à la console près du sas.
- Entrer le code d'Helena.
- Continuer vers le fond et aller prendre la coupe de cristal sur le plateau dans le corridor.
- Revenir sur ses pas et tourner vers la gauche.
- Entrer dans le vestiaire et prendre le code client au sol.
- Revenir à la console et entrer le code client.
- Entrer dans le sas et essayer de sortir dehors (cut-scene).
- Prendre le masque contre le sel et sortir sur la jetée.
- Se rendre au bout de la jetée et parler à Helena.
- Essayer de descendre de la rotonde (cut-scene).
- Aller prendre la cloche.
- Revenir au début de la jetée, installer la cloche sur le poteau et la sonner.
- Rentrer dans l'hôtel, aller au bar et parler à James (cut-scene).
- Parler de « **Hans** » à Helena.
- Appeler l'hôtel Meuritz (numéro de téléphone sur dépliant touristique) pour avoir la recette du cocktail.
- Ouvrir le réfrigérateur et prendre le miel et le citron.
- Se diriger vers le vestiaire.
- Aller au bain d'eau chaude près du vestiaire et l'activer.
- Utiliser le miel sur le bain d'eau chaude.
- Revenir au bar et cliquer sur le bar.
- Installer le miel sur le piano-bar (à droite).
- Prendre la bouteille de vodka de son inventaire et la mettre sur le piano-bar (près du miel).
- Installer le citron dans le presse-citron à gauche sur le piano-bar.
- Activer le piano-bar en appuyant une fois sur la touche à l'extrême gauche.
- Cliquer une fois sur la deuxième note (ré) pendant que la manette métallique est à vis-à-vis la clé de fa.
- Cliquer sur la petite manette métallique à droite pour la mettre en position clé de sol.
- Cliquer une fois sur la troisième note (mi).
- Cliquer sur la touche miel.
- Cliquer sur la touche glace.
- Cliquer sur la touche citron.
- Cliquer sur la touche avec un automate (cut scene).
- Installer la coupe sur le comptoir (cut-scene).
- Retourner au dirigeable. (cut-scene).

## **5- Komkolzgrad**

### **Deuxième partie (retour d'Aralbad)**

- Se diriger vers la scène.
- Utiliser les ciseaux sur le cadenas de la cage.
- Prendre les mains.
- Se diriger vers la porte principale de l'usine.
- Descendre dans la mine.
- Cliquer sur le tuyau d'aération.
- Prendre la dynamite dans la caisse ouverte près de l'ascenseur.
- Installer la dynamite sur la jambe de l'automate géant.

## **6- Aralbad**

### **Deuxième partie**

- Sortir du train.
- Activer le remonte-train (manivelle et levier).
- Parler à Oscar (cut-scene).
- Retourner à l'hôtel et prendre l'automate mammoth (cut-scene).
- Aller parler à Helena près du bar (cut-scene).
- Sortir sur la jetée et parler à Hans (cut-scene et cinématique finale).

**END**