

## Syberia II

### Walktrought – Monde 1 = Romanesbourg

#### Train

Vers sortie du train  
Lancement automatique conversation téléphonique avec Oscar  
Quitter le train pour trouver remonte-train  
(séquence avec *Emeliov se déclenche*)

#### Haute-ville

Activer le remonte-train  
Parler à Oscar – concept Train (débloque besoin charbon)  
Activer levier machine à charbon (plan 11130 - mais elle est vide)  
A l'autre bout du quai, essayer d'ouvrir la grille (fermée)  
Entrer : Plan 11115 / magasin général  
Parler avec Emeliov : concept Charbon – concepts Grille et Clef.

Parler à la gamine / Malka (plan 11130, située en bas)

Retour magasin général : Puzzle Friandises

- prendre petite clef sur comptoir près de machine cassée
- close-up : 3 machines à bonbons :
- utiliser petite clef sur tiroir de droite
- récupérer pièces de monnaie dans tiroir
- utiliser pièce canadienne – 5<sup>e</sup> pièce sur machine de gauche
- tourner manivelle et récupérer friandises rayées (Katalas)

Donner bonbons à Malka

Récupérer Clef basse-ville

Utiliser clef sur grille : accès Basse-ville.

#### Basse-ville

En bas des escaliers, aller sur la gauche  
Génératrice : appuyer sur bouton situé sur colonne en métal  
(la génératrice fume mais ne démarre pas)  
Prendre bidon essence vide

Aller vers sortie du village

Tirer chaîne devant porte palissade

(séquence frères *Bourgoff*)

Parler à Ivan – concept Carburant

Déchirer affiche abîmée sur palissade

(cliquer sur le coin supérieur gauche)

Entrer par l'ouverture entre les planches

Ouvrir caisse du chien (Youki s'en échappe ; Ivan le poursuit)

Echanger bidon essence plein contre bidon vide

Sortir par fente dans clôture puis retourner à la génératrice

Mettre essence dans génératrice

Appuyer sur le bouton de mise en marche

#### Haute-ville

Remonter sur le quai

Activer levier de machine à charbon

(séquence de chargement du charbon suivie par arrivée d'Oscar qui signale que Hans a quitté le train)

#### Basse-ville

Entrer dans le cabaret de Cirkos

(séquence du délire de Hans... reprise du jeu dans le wagon près de Hans couché)

### Train

Essayer de lui parler : Hans délire, évoque son passé.  
En quittant le train : *séquence de Oscar s'inquiétant.*

### Basse-ville

Parler à Malka – concept Monastère  
Se rendre au cabaret  
Parler à Cirkos – concepts Gamine et Suaire  
Parler à Malka – concepts Monastère et Coup de main  
(elle donne un jeton pour distributeur suaire)  
Se diriger vers le pont à la sortie du village (plan 11290)  
Tenter de traverser le pont  
(commentaire de Kate : il fait trop froid pour continuer)  
Utiliser jeton sur distributeur  
Activer levier et prendre un suaire  
Revenir Haute-ville

### Haute-ville

Parler à Emeliov – concept Coup de main  
(*séquence Emeliov qui descend l'échelle accédant au grenier*)  
Monter au grenier  
Prendre vêtements chauds

### Train

Retourner au train, au chevet de Hans  
Utiliser suaire sur visage de Hans  
(*séquence où le visage de Hans va s'imprégner sur le tissu*)  
Entrer dans la salle de bain  
*Dès lors Kate porte vêtements d'hiver*

### Monastère

Retourner au pont que Kate maintenant peut franchir  
Monter au monastère  
Activer la cloche à côté de la nacelle  
(*séquence Refus du moine guetteur*)  
Prendre chemin de droite devant l'entrée (plan 12100)  
Parler au Moine fou qui lave des bures (plan 12120) – concepts Hans, puis Oiseau

### Haute-ville

Retour magasin général (plan 11310)  
Parler à Emeliov, concept Coup de main  
Il remet à Kate 3 appeaux pour appeler les oiseaux

### Monastère

Retourner voir Moine fou  
Lui donner appeau argenté  
(*séquence du Moine fou qui part à la recherche de son oiseau*)  
Prendre robe de bure en train de sécher  
(*séquence de Kate se déguisant en moine, derrière un buisson*)

Sonner cloche avec habit de moine sur le dos  
(le monastère accepte et fait descendre la nacelle)  
Entrer dans l'ascenseur  
Arrivée dans l'enceinte du monastère (plan 12200)  
Aller à la cour intérieure pour accéder à la chapelle (plan 12400)  
Avancer jusqu'au fond, près des rideaux  
Parler avec Patriarche, concepts Coup de main et Suaire  
Kate remet le suaire au Patriarche  
(il accepte alors de ramener Hans au monastère)

**Cinématique** : Procession

Suivre de conversation avec Patriarche (plan 12260)  
(qui apprend à Kate que Hans est gravement malade)

Visiter Hans dans sa cellule (plan 12280, la dernière de la galerie à droite)  
Parler à Hans couché, concept Monastère et concept Alexeï  
Sortir et parler avec Moine fou – concept Alexeï

Revenir vers l'entrée et ramasser cisailles (plan 12210)  
Retour cour intérieur, se rendre au cimetière  
Regarder tombe d'Alexeï (plan 12315)  
Utiliser cisailles sur ronces pour dégager inscription  
Message en latin : « le secret de mon savoir est caché derrière le livre »  
Prendre ronces  
Prendre brosse (plan 12260, devant la galerie)

Retourner dans chapelle (plan 12400)  
Regarder colonnes avec icônes peintes  
Utiliser brosse sur le livre de l'icône de gauche (plan 12415)  
Noter position des symboles blancs qui sont apparus  
Se rendre à la bibliothèque (plan 12500, porte à gauche de la cour intérieure)  
Descendre et prendre tige au mur  
Se placer sous le candélabre

Puzzle chandeliers :

- recréer le symbole en abaissant les bougies correspondantes aux cercles blancs

*(séquence ouverture lucarne)*

Se rendre à la lucarne tout en haut de l'escalier en colimaçon (plan 12535)

Activer la bonne séquence : volets bas-gauche-haut-droit

*(séquence mammoth projeté en ombre sur mur)*

Redescendre à l'endroit où le mammoth est projeté

Appuyer sur « l'œil » du mammoth (plan 12520)

(panneau secret s'ouvre)

Prendre livre d'Alexeï et relique Yougol

Se rendre à l'entrée du monastère (plan 12205)

Puzzle fabrication de la bougie :

- mettre ronces dans chaudron
- activer soufflet pour augmenter intensité du feu
- prendre une mèche (qui se retrouve dans moule)
- fermer le moule
- tourner le robinet de suif
- ouvrir le moule et prendre bougie ainsi fabriquée

Prendre boîte allumettes

Retour dans cellule de Hans (plan 12285)

Poser relique sur table

Mettre bougie dans relique

Allumer bougie

*(séquence ronde des mammoths – réveil de Hans)*

Parler à Patriarche (qui se trouve à l'entrée - plan 12200)

Essuyer refus de sa part (il ne veut pas que Hans quitte le monastère)

Aller au cimetière (plan 12320)

Réveiller moine dormeur

Prendre sa pelle

Taper avec pelle sur mur fissuré

*(séquence mur s'écroule)*

Déplacer cercueil

**Cinématique** : fuite de Hans et Kate en « luge »  
(Retour dans le train)

#### Train

Parler avec Hans - concept Départ

Hans donne un cœur mécanique et demande à Kate de réparer les chevaux du cabaret

#### Basse-ville

Cabaret de Cirkos : *assister à la scène où Cirkos chasse le youki*

Utiliser cœur mécanique sur les chevaux

#### Puzzle :

- poser le cœur en centre du mécanisme
- tourner cœur jusqu'à tache de rouille haut-gauche
- positionner les 4 tiges : 1-1; 2-1; 3-1;4-2

**Cinématique** : chevaux mécaniques + vol du train

#### Quai Haute-ville (plan 11110)

Activer levier sur le quai près des escaliers

(le traîneau pivote)

Monter dans traîneau

*(séquence le traîneau s'avance puis s'immobilise)*

Retour magasin général : Puzzle Friandises

- utiliser pièce chinoise – 2<sup>e</sup> pièce sur machine centrale
- tourner manivelle et récupérer friandises poissons

#### Basse-ville

Aller au repaire des frères Bourgoff (plan 11500)

Entrer par la porte

Conversation téléphonique avec Oscar

Donner petits poissons à Youki

(Youki suit maintenant Kate)

Prendre journal sur table (plan 11525)

#### Haute-ville

Guider Youki jusqu'au traîneau

Monter dans traîneau

**Cinématique** : course-poursuite et déraillement du train

## **Syberia II**

### **Walktrough – Monde 2 = La traversée du Grand Nord**

Emprunter le sentier

*Séquence de Ivan qui nargue Kate.*

Continuer sur le sentier.

Voir le petit tumulus de pierre (inoukshuk)

Continuer sur le sentier.

*Séquence du youki qui aboie vers le castor.*

Le youki ne veut plus bouger, il aboie vers le castor.

Dépasser le youki et aller au bout du sentier.

Voir le pavillon de bois de l'autre côté de la rivière.

Prendre les branches sèches qui sont au sol.

Revenir au tumulus de pierre (inoukshuk)

Poser les branches sèches à la base de l'inoukshuk.

Utiliser l'allumette sur les branches sèches.

*Séquence de feu.*

Déplacer la pierre centrale de l'inoukshuk.  
Prendre la nourriture offrande.

Retourner voir le youki.  
Utiliser le nourriture sur le youki.

**Séquence du youki qui suit Kate et mange.**

**Séquence du youki qui retourne vers la rivière (on y entendra un arbre tomber à l'eau)**

Retourner près du youki.  
Il y a maintenant un arbre au-dessus de la rivière.  
Cliquer sur l'arbre au-dessus de la rivière.

**Séquence de Kate qui traverse, devancée par le youki.**

De l'autre côté de la rivière, suivre le sentier.  
Continuer jusqu'au ravin avec le pont effondré.  
Cliquer sur le nœud, Kate commente.

Aller vers la droite, sur le sentier qui mène au pavillon de bois.  
Entrer dans le pavillon par la porte. Le youki suit Kate.  
Revenir à la porte de devant. L'ouvrir.

**Séquence de l'ours menaçant.**

Kate est maintenant « prisonnière » à l'intérieur du pavillon.

Dans le pavillon, regarder de plus près le foyer.  
Prendre la poupée Russe sur la cheminée.  
Prendre la hachette.  
Prendre le livre de pêche.

Aller vers l'arrière du pavillon.  
Aller dans la cuisine du pavillon.  
Prendre le vivier sur le comptoir (le sac)

Ouvrir la porte arrière du pavillon.  
Kate et le youki se retrouvent sur le quai, derrière le pavillon.

Descendre l'escalier jusqu'à la rivière.  
Cliquer sur la canne à pêche.  
**Séquence de Kate qui dépose le vivier et prend la canne.**  
Cliquer sur le coffre de pêche.  
Y prendre le leurre en haut à droite.

Alors qu'on voit Kate avec la canne à pêche, cliquer sur la région de la rivière la plus à droite.

**Séquence de pêche et Kate qui ramène le poisson.**

**Séquence de Kate qui redépose la canne et reprend le vivier.**

Retourner à l'intérieur du pavillon.  
Aller à la fenêtre qui est à gauche de la porte d'entrée.  
Utiliser le poisson du vivier sur l'ours qui est dehors (par la fenêtre)  
**Séquence de l'ours qui prends le poisson et s'en va.**

Sortir du pavillon et retourner au ravin avec le pont de corde.  
Utiliser la hachette sur le nœud.  
**Séquence de Kate qui coupe et remonte la corde avec la planche.**  
Utiliser la corde avec la planche sur l'arbre qui surplombe le ravin.  
**Séquence de Kate qui s'élançe au-dessus du ravin et le youki qui se lance à la suite de Kate.**

Kate est maintenant de l'autre côté du ravin.  
Suivre le sentier.

**Séquence du youki qui court et se sauve.**

Suivre le sentier, à la suite du youki.

*Séquence du harfeng qui vole et le youki qui aboie.*

Rejoindre le youki sur le flanc de la montagne.

**Longue séquence...** :Ivan et Igor qui provoquent une avalanche. L'arrivée de l'aile volante qu'on entend s'écraser en haut. La fuite des vilains.

Kate est maintenant séparée du youki et seule à flanc de montagne.

Utiliser la hachette sur la falaise.

**Séquence de Kate qui s'installe pour escalader.**

Trouver la bonne route d'escalade jusqu'au sommet.

Arrivé au sommet, se diriger doit devant.

À la croisée, se diriger d'abord vers la caméra.

**Séquence de la motoneige qui renverse presque Kate. Hans est dans le traîneau derrière la motoneige.**

Aller en suite vers le bord de la falaise. Voir le train au loin.

Revenir sur ses pas. Aller sur la gauche et suivre les débris de l'écrasement.

Trouver l'aile volante et voir le cosmonaute suspendu dans l'arbre.

Essayer de lui parler. Il n'entend rien.

Retourner à l'aile volante et regarder le cockpit de plus près.

Activer les boutons pour obtenir la fréquence correcte. (**voir schéma à la fin**)

Revenir à la croisée et marcher vers la caméra.

Voir au loin la tour de communication.

S'y rendre.

Au pied de l'antenne, voir le radio de plus près (dans la petite cabane)

Entrer sur la radio, la fréquence trouvée dans le cockpit de l'aile volante (**0328**).

Appuyer sur le bouton du micro.

**Séquence de Kate qui parle à Boris.**

Allumer le radar (écran d'ordinateur toujours dans cabane) et retourner au pied de l'antenne.

Cliquer sur l'échelle et voir Kate qui monte à l'antenne.

Au sommet de l'antenne, positionner le levier – **flèche sur C**.

Redescendre au pied de l'antenne.

Regarder le radar de plus près et noter les coordonnées du point vert lumineux (**82-20**)

Retourner près de l'aile volante.

Boris est maintenant près de l'aile volante.

Parler à Boris de Train et ensuite, Aile Volante

À la sortie du dialogue, Boris s'écarte pour laisser place à Kate.

Regarder de plus près le cockpit.

Le panneau d'éjection est maintenant ouvert.

Entrer les coordonnées **82 et 20**.

**Séquence de Kate qui s'envole.**

Kate retombe près du train.

Aller près de la locomotive.

Localiser Oscar (une petite butte de neige avec son bras)

Clique sur le bras.

**Séquence de Oscar qui est sorti de la neige.**

Parler à Oscar. Constaté qu'il est rouillé.

Aller à l'intérieur du wagon passager.

Regarder de plus près la trappe qui est au sol (sous l'ancienne machine à cylindre)

Aller tout au bout, dans l'atelier de Hans.

Prendre le plan au sol.

Prendre le distributeur à huile.

Retourner voir Oscar.  
Utiliser l'huile sur Oscar.  
Voir la séquence de Oscar qui remonte dans la locomotive.

Retourner dans le wagon passager pour le départ,  
***Séquence du train qui ne part pas.***  
Retourner dans la locomotive et parler à Oscar.  
Il nous dit d'aller près de la trappe dans le wagon passager et de lui téléphoner.

Retourner à la trappe et appeler Oscar.  
***Séquence de la trappe qui s'ouvre.***  
Regarder de plus près, et actionner les tiges selon le schéma. (**boutons poussés à droite : tiges 1, 3 et 5**)

***Séquence finale du monde 2.***



Condition initial de mise en marche

Clé de contact : **Bouton 1**

*Mettre à ON*

État initial : Off

Si à ON : Permet à toutes les autres zones de fonctionner (tout les cadrans s'allument à l'exception de la radio)

Si à Off : **aucune zone ne fonctionne**

Interrupteur système Radio : **Bouton 7 et 8**

**Mettre à ON (les deux)**

État initial : 7 Off, 8 On

Si à ON : les deux doivent être à ON. **Lumière verte allume**

Ces interrupteurs servent à répartir l'électricité dans la radio.

Bouton radio-fréquence : Bouton 4

*Mettre à ON*

État initial : Off

Permet d'allumer le cadran des fréquences. **La petite lumière rouge allume.**

Bouton Communication : **Bouton 9**

Actif quand tableau de bord actif.

Son grésille en appuyant.

**Actif seulement si conditions initiales sont vraies.**

Affichage des fréquences

**ZONE A :**

**Bouton 2 à On**

**Bouton 3 à Off**

**Bouton 6 à Off**

*Bouton 5 à On*

Résultat : 03

Affichage des fréquences

**ZONE B :**

**Bouton 2 à Off**

**Bouton 3 à On**

**Bouton 6 à On**

*Bouton 5 à Off*

Résultat : 28

État initial :

**Bouton 1 à Off**

**Bouton 2 à On**

**Bouton 3 à On**

**Bouton 4 à Off**

**Bouton 5 à Off**

**Bouton 6 à On**

**Bouton 7 à Off**

*Bouton 8 à On*

Retourner voir Igor et lui parler.  
Celui-ci décide de partir.  
La séquence du départ de Igor joue.  
Remarquer qu'il a laissé des chaussures à crampons sur le sol (près de la position initiale de la motoneige)  
Aller vers les **chaussures à crampons** et cliquer dessus.  
On voit une séquence de Kate qui les met à ses pieds.

Aller vers la butte.  
Kate y monte grâce aux chaussures à crampons.

Une fois en haut, se diriger vers le centre du monticule.  
La séquence de l'arrivée de Ivan joue.

Kate se retrouve prisonnière de Ivan qui la menace avec une corne d'ivoire.  
Remarquer le **traîneau** sur la gauche. Remarquez la position d'Ivan.  
En tentant de se rendre vers celui-ci, on voit Ivan qui menace avec la corne d'ivoire.

Il faut appeler Oscar avec le **téléphone cellulaire**.  
La séquence de diversion joue.  
Ivan est maintenant distrait par Oscar et la sirène du train.

Kate peut maintenant regarder le traîneau de plus près.  
Remarquer le **couteau**, le prendre.  
Remarquer la **corde** qui retient le traîneau, utiliser le **couteau sur la corde**.

La Cinématique de la chute de Kate s'enclenche.

À la fin de la cinématique, Kate s'éveille dans une petite cabane.  
Trouver la porte et sortir.

## 1 - Les tambours

Kate est maintenant dans la grotte des Youkols.  
Le chef youkol est tout près de la porte.  
Kate peut lui parler. Écouter ce qu'il dit sur Hans.  
Regarder de plus près la cuve qui se trouve près de la porte de la cabane du chef.  
Prendre les **bois de rennes** qui s'y trouvent.

Aller ensuite vers la droite, et se rendre devant les grands tambours.  
De l'autre côté, se trouve la cabane de la chamane.  
Tenter de s'y rendre...  
Une séquence de Kate incapable de passer sous les tambours joue.

Revenir en arrière, et continuer le tour du village par la droite.  
Arriver dans la zone où se trouve le Grand Totem de Mammouth.  
Remarquez les peaux et courroies suspendues.

Regarder les courroies de plus près.

Prendre la **courroie** de cuir.

*Si les **bois de rennes** étaient déjà en inventaire, on se retrouve avec la fronde.*

*Sinon, il faudra aller chercher les **bois de rennes** près de la maison du chef.*

Avec la **fronde**, revenir à la cabane de la chamane.

Remarquer un dessus du mécanisme, un pic de glace se balancer.

Utiliser la **fronde** sur le **pic de glace**.

On voit la séquence de Kate qui utilise la **fronde** et le pic de glace qui se détache.

Les tambours sont arrêtés.

Kate peut maintenant entrer dans la cabane de la chamane.

En entrant, on y découvre Hans suspendu par des courroies et la chamane assise dans sa chaise.

## **2- Les fruits oniriques.**

### **Parlé avec la chamane (Hans-Rêve-Mission)**

Apprendre le destin de Hans...et le besoin de pénétrer dans ses rêves.

Aller dans l'alcôve sur la gauche de la chamane.

Prendre le **moulin sacré** sur la table (l'objet qui ressemble à une petite lanterne)

Sortir de la cabane de la chamane.

Retourner vers l'endroit où la courroie fut trouver. (sur la droite, après la cabane de la chamane)

Une fois là, continuer sur la gauche complètement.

Kate se retrouve près d'une installation à puiser de l'eau.

Regarder de plus près l'installation.

Prendre le **bouchon** qui est au sol.

Prendre la **gourde d'eau vide** qui est suspendue.

Utiliser la **gourde** sur le **crochet** du puit.

Activer le mécanisme

On voit la séquence de Kate qui descend la gourde pour puiser de l'eau.

Reprendre la **gourde** maintenant **pleine d'eau**.

Du puit, se diriger maintenant vers la bas.

On arrive près de l'enclos des youkis.

Aller près de la porte des youkis et y prendre **l'arête de poisson**.

De là, se diriger sur la droite, vers la bas.

On se retrouve au pied des rails suspendues.

Passer sous les rails pour se retrouver de l'autre côté.

De là, aller vers l'entrée de la caverne.

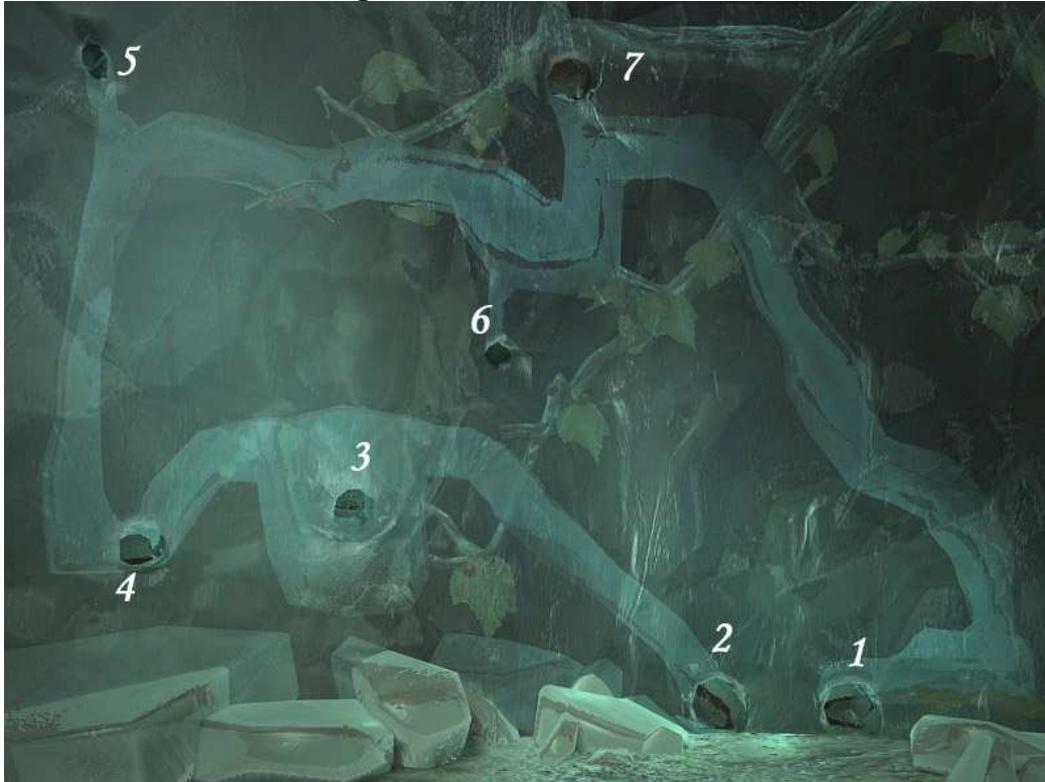
Entrer dans la grotte aller dans la salle de gauche, tout au fond.

On y voit un vieil arbre prisonnier des parois de glace.

Au pied de l'arbre, une série de tunnel, un petit de **lemming** s'y trouve.

Regarder les tunnels de plus près.

### Les tunnels du lemming



Prendre le bouchon et l'utiliser sur le **trou 1**.

Maintenant, retourner près de l'arbre et localiser le perchoir à droite de l'arbre.  
Regarder de plus près le perchoir.  
Utiliser le **moulin sacré** pour le poser sur le support.  
Cliquer sur la carillon pour le mettre en marche.

La séquence de l'arrivée du Harfang joue.

Retourner voir les tunnels du lemming.  
Remarquer que celui-ci est maintenant dans ses tunnels, près du **trou 2**.

Reprendre le bouchon du **trou 1** et le mettre sur le **trou 3**  
Le lemming saute sur la bouchon et se retrouve tout en bas sur la gauche.  
Reprendre le bouchon et le poser sur le **trou 4**.  
Prendre maintenant la **gourde pleine d'eau** et l'utiliser sur le **trou 5**  
Le lemming nage jusqu'en haut.  
Une fois en haut, il se saisit des **fruits oniriques** qui sont sur la branche.

Insérer l'**arête de poisson** dans le **trou 7**.  
Le lemming grimpe alors sur celle-ci et dégringole jusqu'en bas.  
Le fruits roule jusqu'à la sortie.

Prendre les **fruits oniriques**.  
Retourner à la cabane de la chamane.

**Parler avec la chamane.**  
On voit alors la Cinématique Onirique démarrer.

**3- La descente du train.**  
Une fois chez la chamane, remarquer les masques sur le mur de droite.  
Les regarder de plus près.  
Prendre le **masque** de droite (celui avec le sourire)

Retourner près de l'enclos des youkis.  
Prendre le chemin qui monte vers la gauche.  
Continuer jusqu'à l'échelle et y monter.

Une fois en haut, poursuivre sur le chemin le long des rails (en bas de l'escalier )  
Ce chemin mène à la surface.  
Une fois arrivée à la surface, remarquer les Youkols.  
Leur parler.  
« Comprendre » qu'ils sont effrayé par le métal.

Retourner sur le devant du train.  
Remarquer le câble qui est au sol.  
Tenter de le prendre, sans succès.

Aller à la locomotive et y entrer.  
**Parler à Oscar (Train – Masque)**  
Voir la séquence de Oscar qui met le masque et salut les youkols.

Retourner voir les youkols.  
Leur parler. (Coup de main)  
Voir la séquence des youkols qui se dirige au câble, le saisisse et le pose sur le devant du train.  
Les youkols quittent immédiatement par la suite.

Retourner sur le devant du train.  
Remarquer le crochet qui est posé sur le train.  
Le regarder de plus près.

Activer le levier du crochet.  
On voit Kate qui active le **tire-fort** et le câble qui se tend.

Retourner à l'intérieur, juste au sommet de l'échelle et **monter l'escalier (sur la gache) qui mène au-dessus des rails.**  
Se diriger au centre de la plate-forme et remarquer les leviers.

Regarder de plus près le levier de droite.  
**Activer le levier de droite.**

La cinématique de remorquage du train s'enclenche.

#### 4- La transformation de Oscar.

Retourner en bas, à l'endroit où le train se trouve maintenant. (sur la droite, après les youkis)

Monter l'escalier qui mène au rail et au train.

Entrer dans la locomotive.

**Parler avec Oscar.**

**Aborder le concept cœur (après l'épisode Valadilene seulement)**

**Voir la séquence du départ de Oscar.**

Retourner à la cabane de la chamane.

Oscar est maintenant couché sur le lit, sous Hans.

Regarder le cœur de Oscar de plus près.

**Activer les touches selon le schéma**

Prendre la clé qui émane du cœur.

Voir la cinématique de transformation de Oscar.

Le cœur Oscar



Appuyez d'abord le bouton 1

Appuyez le bouton 2

Appuyez les boutons 3-4-5-6 (la clé apparaît)

Prendre la clé dans la zone 7

**La cinématique de transformation d'Oscar s'enclenche.**

## 5- Le dégel de l'arche

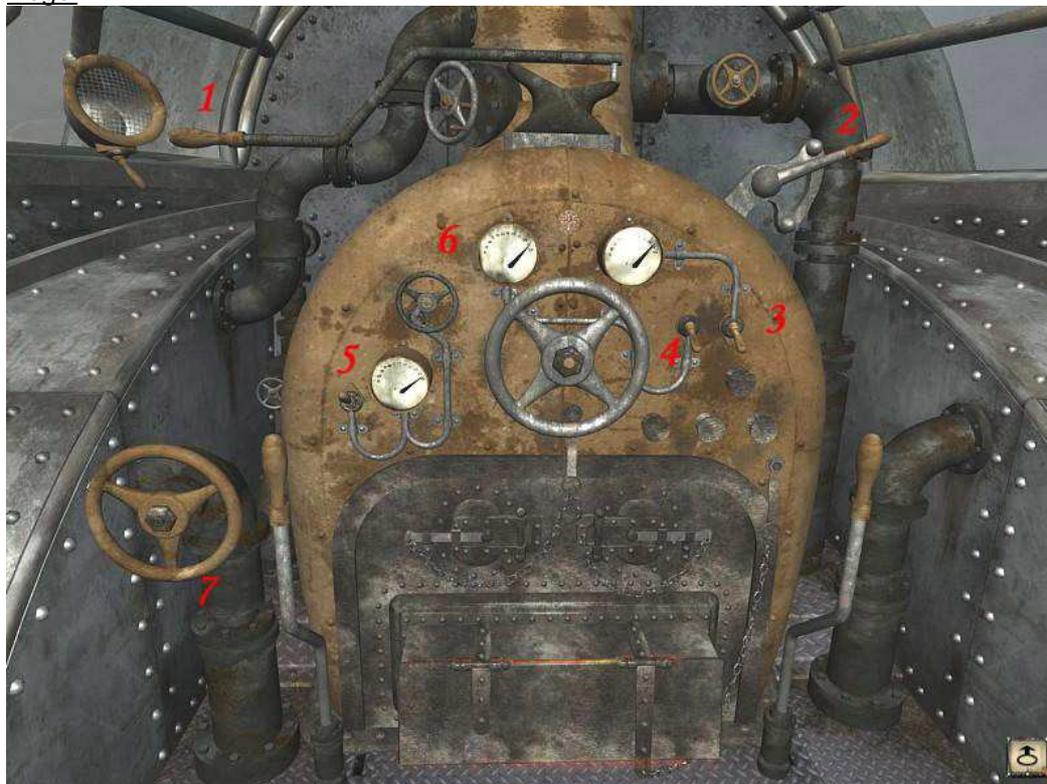
Retourner dans la locomotive du train.

Utiliser **la clé** sur le tableau de bord.

Activer les manettes du train selon **le schéma**.

Voir la cinématique de dégel de l'arche youkol.

Dégel



S'assurer que la manette 2 est en position **haute**.

Activer la manette 1 (La bouche jaillit par le haut)

Activer le bouton 3 (La bouche s'enfonce dans le wagon charbon et retourne dans le train)

S'assurer que la manette 2 est en position basse.

Activer la manette 1 (la bouche jaillit par en-dessous du train)

Activer le bouton 4 (la bouche aspire l'eau et retourne dans le train)

Activer le bouton 5 (le canon à vapeur sort à l'avant du train)

Activer la manivelle 6 (la vapeur jaillit des côtés du train)

Activer la manivelle 7 (la fournaise rougeoit légèrement)

**Une fois tout accomplis, la Cinématique du dégel joue.**

## 6- Le départ

Redescendre en bas de l'escalier et aller vers la droite, vers l'arche youkol.

Voir la séquence de Hans (CyberHans) qui monte sur l'arche.  
Au pied de l'escalier qui mène à l'arche, le chef youkol attends Kate.  
Parler au chef youkol.

Celui-ci nous apprend qu'on doit aller chercher le youki pour le départ.

Retourner à l'enclos des youkis, et ouvrir la porte.  
Voir la séquence du youki qui sort et qui court jusqu'à l'arche.

Retourner à l'arche, et monter l'escalier pour le départ.  
La Cinématique de départ de l'arche joue.

### **Fin Monde 3**

#### **Monde 5, Valadilene**

Suite à la Cinématique Onirique on se retrouve à l'entrée de la grotte de Valadilene.  
Entrer plus profondément dans la grotte.

Aller tout au fond de la grotte.  
Remarquer la **poupée mammoth** sur le sol.  
Regarder de plus près et prendre la **poupée mammoth**.

Sortir de la grotte et à la croisée, aller vers le bas, à gauche.  
Continuer jusqu'au belvédère.  
Parler avec **Anna**.

Prendre l'escalier qui est sur la gauche.  
Traverser le pont qui enjambe la rivière.  
Arrivé dans la rue de Valadilene, continuer sur la droite.

Continuer dans la rue jusqu'à la porte du domaine Voralberg (elle est contre la muraille de droite)  
Entrer au domaine Voralberg.

Arrivé à la fontaine, prendre la chemin **en haut à droite**.  
Se rendre jusqu'à la maison Voralberg.  
Monter l'escalier et entrer dans la maison.

À l'intérieur, continuer en ligne droite.  
Remarquer l'horloge à gauche de l'escalier.  
Regarder l'horloge de plus près.

Puzzle de l'horloge du rêve (**voir schéma**)  
Voir la séquence du père qui se lève, dépose la **petite clé** et sort de la maison.

*L'horloge du rêve*



Appuyez sur les touches 1 et 5 afin de mettre le panneau des heures à **14h45**

Appuyez sur l'automate 2 afin de remonter le mécanisme de droite

Appuyez sur l'automate 3 afin de remonter le mécanisme de gauche

Appuyez sur le balancier (zone 6) pour mettre en marche l'horloge.

Appuyez sur le poids de droite une fois (zone 4) afin de le faire descendre

Appuyez sur les touches 1 et 5 afin de mettre le panneau des heures à 19h15

Appuyez sur la petite clochette entre les automates.

**La séquence du père qui se lève, dépose la petite clé et sort de la maison joue.**

Aller au salon (par les grandes portes)

Regarder de plus près la petite table

Prendre la **petite clé**.

Retourner dans le hall d'entrée et monter l'escalier.

Utiliser la **petite clé** sur la porte au bout du corridor.

Kate entre au grenier.

Une fois dans le grenier, traversé celui-ci jusqu'au bout.

On y découvre le jeune Hans travaillant à sa table.

Lui remettre la **poupée mammoth**

Voir la séquence jeune Hans et vieux Hans.

Regarder de plus près le **cœur** sur la table.

Appuyez sur le **bouton** sur le cœur.

Voir la cinématique de l'ouverture de cœur.

Cela provoque le retour à la cabane de la chamane.

## La banquise.

Kate est sur le pont de l'arche.  
Se diriger vers la passerelle.  
En y montant, la passerelle descend et Kate se retrouve sur la banquise.  
Aller complètement sur la droite.  
Se diriger vers la carcasse de baleine qui est en arrière-plan.  
Remarquer la **corne de narval** sur le sol.  
Regarder de plus près la **corne de narval** et la prendre.

Aller vers la gauche et se rendre jusqu'à l'ancre.  
Utiliser la **corne de narval** sur l'ancre.  
Voir la séquence de mise à l'eau de l'ancre et l'apparition de Ivan Bourgoff.

Aller avec Kate au-delà de l'ancre.  
Kate se retrouve tout près du banc de pingouin.  
Aller sur la gauche.  
Remarquer le nid au sol.  
Regarder le nid de plus près.  
Y déposer la **poupée russe**  
Voir la séquence des pingouins qui viennent investiguer le nid.

Revenir au plan d'ensemble et aller tout en bas à droite.  
Kate se retrouve sur la plaque de glace.  
On voit la fissure apparaître derrière elle.

Cliquer sur l'arche qui est au loin.  
On voit la porte de côté de l'arche battre au vent.  
Prendre la **corne de narval** et l'utiliser sur la **fissure**.  
La cinématique de dérive de Kate joue.

Kate se retrouve maintenant dans la cale de l'arche.  
Aller tout au fond de la cale (sur la gauche)  
Prendre le **crochet d'ivoire** qui est au sol  
Revenir près du mat.  
Cliquer sur le baril qui est devant la porte.  
Voir la séquence de Kate qui déplace le baril.

Cliquer sur la nouvelle position du baril.  
Voir la séquence de Kate qui monte sur le baril.  
On se retrouve dans un plan rapproché du cordage et support.  
Utiliser le **crochet d'ivoire** sur le support.  
Cliquer sur le **cordage** pour le mettre en place.  
Redescendre du baril.  
Activer le levier qui est à gauche du baril.  
Voir la Cinématique de chute de Ivan et l'arche quitter la banquise.

*Syberia*

Dès l'arrivée à Syberia, Hans quitte l'arche.  
Kate se retrouve seul sur le pont de l'arche.

Quitter l'arche et se diriger sur la droite.  
Monter l'échelle.  
Cliquer sur le vieux guetteur.  
Voir la séquence du guetteur qui s'écroule au sol.  
Prendre le **médailon** qui est maintenant au sol près de la tête du guetteur.  
Redescendre l'échelle.

Se rendre complètement sur la gauche et descendre l'escalier.  
S'approcher du coffre qui est au sol en avant plan.  
Regarder de plus près le dessus du coffre.  
Prendre les **trois plaques de pierre** qui s'y trouve.

Se diriger maintenant vers le chemin couvert.  
Remarquer les fleurs bleues contre la paroi sur la droite.  
Regarder de plus près les fleurs bleues.  
Prendre la **fleur bleue** au bout de la tige.  
Prendre la **plaque de pierre** qui est au sol.

Se diriger tout au bout de ce chemin, jusqu'à la grande porte.  
Parler avec Hans qui est assis sur le banc.  
Remarquer le levier près de la porte.  
Activer le levier.  
La roue suspendue descend en place.

Revenir vers l'arche et descendre à la cale par l'échelle.  
Le youki est au sol, en hibernation.  
Utiliser la **fleur bleue** sur le youki.  
Voir la séquence du youki qui s'éveille.  
Traverser de l'autre côté de la porte dans l'autre partie de la cale.  
Se rendre tout au fond et remarquer les pictogrammes sur les grandes peaux.  
Les regarder de plus près.

**Noter la position des étoiles près du mammoth.**



Se rendre avec le youki au chemin couvert.

Retourner à la grande porte.

En arrivant devant celle-ci, le youki saute dans la grande roue.

Voir la séquence du youki qui court dans la roue et la grande porte qui s'ouvre.

Voir Hans quitter et partir de l'autre côté de la porte.

Traverser la porte et poursuivre sur le chemin.

Monter l'escalier qui est sur la droite.

Continuer jusqu'au bord de la grande plaine.

Remarquer le sablier.

Le regarder de plus près.

Regarder de plus près les grand disque sur le sol.

Prendre la plaque de pierre qui est sur le sol.

Compléter le **grand disque** grâce aux **5 plaques de pierre** retrouvées sur l'île (**voir schéma**)



Dans le plan rapproché du sablier, activer la manivelle.  
Voir la séquence du sable qui s'écoule, de la pierre qui s'enfonce et de la **grande clé d'ivoire** qui sort.  
Regarder de plus près le grand disque.  
Noté le symbole de la pierre qui s'est enfoncé (**zone 1**)  
Prendre la **grande clé d'ivoire (zone 2)**.

Se diriger maintenant vers l'escalier qui mène à la structure de pierre.  
Emprunter l'escalier.  
Parler avec Hans. Il demande d'appeler les mammoths.

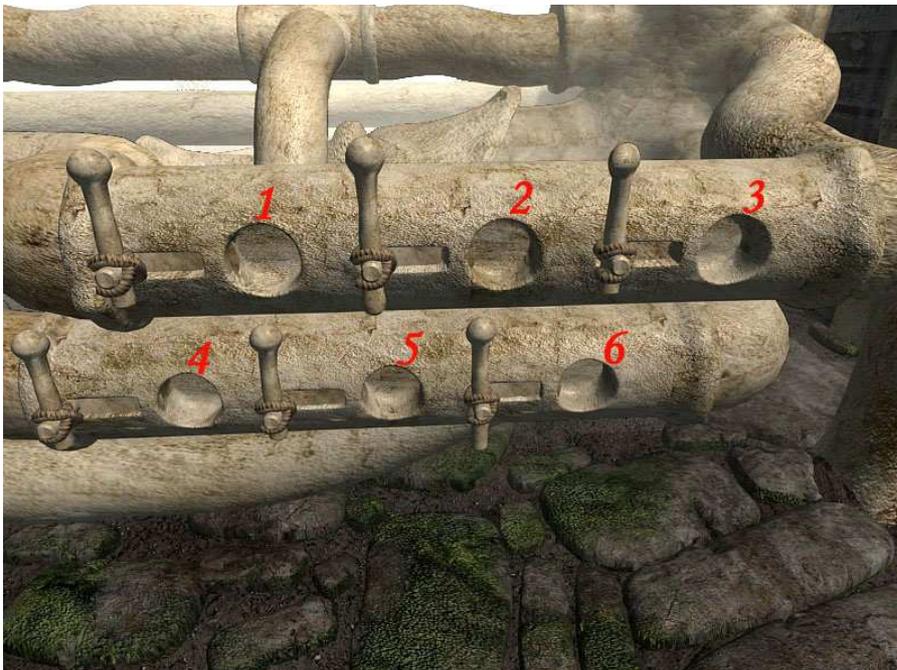
Continuer vers l'autre escalier qui mène près des cors d'appels.

*Panneau pour position de l'entonnoire à vent*



Regarder de plus près le panneau sur le côté de l'entonnoire à vent.  
Utiliser la **grande clé d'ivoire** dans le trou inférieur (**zone 1**)

Le panneau s'ouvre, découvrant 20 trous avec 20 symboles.  
Reprendre la **grande clé d'ivoire** et l'insérer dans le **trou 15 (zone 2)**  
Retourner sur la vue d'ensemble des cors d'appels  
Regarder de plus près les cors d'appels



La bonne combinaison est la suivante:

01 Ouvert 02 Mi-Ouvert 03 Ouvert  
04 Mi-Ouvert 05 Fermé 06 Ouvert  
Retourner sur la vue d'ensemble des cors d'appels  
Activer la manivelle.  
Voir la Cinématique de l'arrivée des mammoths...

Finis.