

Syberia II

Komplettlösung 3.0 zum deutschen und englischen Spiel von Hartmut Kratz - 31.05.04 in Zusammenarbeit mit bzw. mit ausdrücklicher Genehmigung von : Tally Ho (<http://www.justadventure.com>)! Special thanks an Anja und Beate!

Bezug der englischen Version und - ab sofort - auch der deutschen Version über: <http://www.gamepad.de/shop>



Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

Vorbemerkung: Fast in jeder Gesprächsreihe gibt es mehrere Punkte, die man anwählen kann. Man sollte auch alle abarbeiten, da sonst wichtige Informationen fehlen könnten. Auch muss man eventuell mehrmals oder auch mehrmals nacheinander mit Personen reden und/oder zu ihnen zurückkehren, wenn man Neues entdeckt hat.

Romansburg

Nach/In der Eingangssequenz muss Kate versprechen, nun endlich Syberia zu finden. Da beschleicht mich so eine Ahnung oder ein ungutes Gefühl: wenn Syberia jetzt gefunden wird, wird es dann kein Syberia-III mehr geben? Warten wir den Ausgang des Spieles ab, ich möchte aber eigentlich noch öfter diese wundervolle Grafik genießen.

Wir stehen im Zuge, gehen ganz nach hinten durch und wenden uns im letzten Raum auch noch nach rechts, um mit Hans ausführlich zu reden. Der Zug muss aufgezo-gen werden und Oscar sollte uns evtl. sagen wie. Also nach drau-ßen und ihn vorne an der Lok finden, doch er gibt uns keinen Tipps, so dass wir selbst probieren müssen. Also das Rad betätigen und danach dann den Hebel links davon. Die Lok ist jetzt aufgezo-gen, das Rad erneut betätigen, aber so einfach kann das ja nicht gehen. Mit Oscar reden und erfahren, dass noch Kohlen fehlen.

"2 Bilder zurück und wir stehen vor der Kohleneinfüllmaschine, rechts den Hebel betätigen, aber es kommen keine Kohlen. Wie war das? So einfach kann man es uns ja nicht machen im Syberia-Adventure.

Nun in Richtung Zugende gehen und dann rechts in den Laden und mit Colonel reden. Er kann momentan nicht helfen und so ist Kate ratlos. Sie geht zurück zur Kohleneinfüllmaschine und schaut über das Geländer. Unten sieht sie das Mädchen Malka und redet mit ihr. Auch sie ist momentan keine große Hilfe. Also schaut sich unsere Heldin weiter um und gelangt so ganz am Zugende zu einer verschlossene Tür, die nach unten führt.

Jetzt ist guter Rat teuer, aber vielleicht kann ja Malka nochmals helfen???? - Nach diesem Gespräch zurück zu Colonel und mit ihm über den Schlüssel reden. Dann wieder zu Malka, die uns helfen kann, wenn wir ihr die richtigen Candys besorgen. Nochmals zu Colonel und vorne 3 Candy-Maschinen finden, aber Kate hat kein Geld. Was tun?????

Gehen wir mal zu der Theke, wo Colonel ganz am Anfang stand. Dort sollten wir den Schlüssel zu dem Münzschacht der Candymaschinen ergattern, benutzen ihn dort bei der rechten Maschine und holen uns einen Satz Münzen. Die mittlere Maschine kann mit der 2. Münze von links benutzt werden, was Fischbonbons / Fischcandies bringt für später und die linke Maschine liefert uns mit der 5. Münze von links das, was wir für Malka brauchen.

Malka die Bonbons hinunterwerfen und sie lässt den Schlüssel zum Tor per Ballon zu uns hochfliegen. Jetzt zum Tor gehen, mit dem Schlüssel öffnen, von der unteren Treppe aus nach vorne links und dann wieder mit Malka über alles reden.

Sich danach nach links zur Kohlemaschine wenden, den Knopf rechts drücken und sie läuft kurz an. Offensichtlich fehlt Benzin/Gas und so nimmt Kate erst mal den Kanister mit. Drehen wir uns nach links, dann sehen wir im Hintergrund einen Holzzaun, auf dem Zirkusplakate kleben. Kate geht hin und an ihm entlang bis zu einem Tor mit einer kleiner vergitterten Öffnung oben für Gespräche. An der Kette ziehen, klingeln und reden. Da es kein Benzin gibt, weiter links am Zaun entlang und ein Poster finden, das über eine Lücke im Zaun geklebt ist. Durch das Loch im Zaun hinein, gleich den Kanister entdecken und überlegen, wie man drankommt. Wir lassen den "bä-rigen" Hund frei und so kommen wir an den Kanister ran, den wir gegen den leeren aus dem Inventar austauschen.

Zurück, das Benzin in die Kohletransportiermaschine füllen, sie starten, nach oben und sie benutzen. Doch dann kommt die Katastrophe, denn Oscar meldet, dass Hans verschwunden ist. - Wieder runter zu Malka und mit ihr reden. Sie hat Hans im Cirkos' place, dem Lokal unten, verschwinden sehen. Also nichts wie hin, doch Hans bricht im Lokal zusammen. Dann oben in der Lok mit Hans reden, danach dann mit Oscar, aber es gibt keine Hilfe. So geht Kate nochmals ins Cirkos' place-Lokal und redet mit dem Besitzer hinter der Bar; der erzählt von Mönchen im Kloster, die helfen könnten. Also suchen wir es und gehen am Zaun entlang weiter nach vorne/links; weit kommt unsere Heldin nicht, denn es ist zu kalt. Sie entdeckt

allerdings einen Kasten, für dessen Inhalt sie aber eine Münze braucht. Also zurück in den Laden und dort reden. Man darf dann nach oben auf den Dachboden und sich Winterkleidung holen, die unsere Heldin gleich im Bad des Zuges anzieht; nun nochmals mit Cirkos reden und mehr über das Kloster erfahren. Dann wieder nach unten geht zu Malka, die uns eine Münze gibt.

Zum Kloster - am Zaun entlang - den Berg hinauf und dann mit dem Mönch winken - (nachdem wir an der Kette gezogen haben), der aber den Aufzug nicht herunterlässt. Auf dem Rückweg dann die Münze in den Glaskasten am Weg werfen und ein linen shrouds / Leichentuch entnehmen. Zurück zu Hans und das Tuch auf sein Gesicht legen.

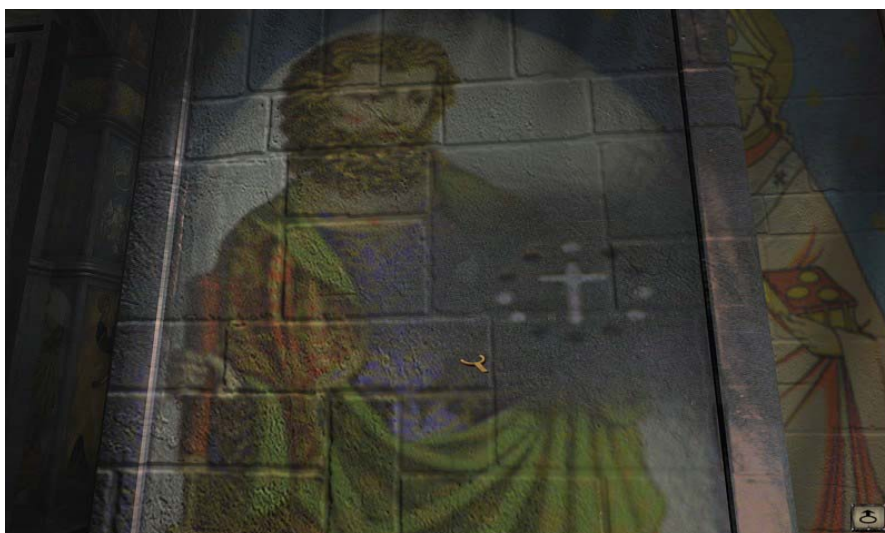
Danach zurück zum Kloster und dann oben sich nach rechts wenden und weitergehen, bis wir auf einen Mönch am See stoßen, der wäscht. Mit ihm reden und ihn auch auf Vögel ansprechen. Er möchte eine "Vogelpfeife". - So geht unsere Heldin zurück in den Laden, redet mit dem Besitzer und bekommt der verschiedenfarbige als SET. Zurück zum Mönch, im die silberne Pfeife geben und als er dann seinen Platz verlässt, kann Kate eine Kutte klauen. Sie zieht sich um, zieht wieder an der Kette am Aufzug und so darf sie nach oben, da sie nicht als Frau erkannt wird.

Im Kloster:

Ist man oben angelangt findet man gleich am Eingang eine Maschine, die Wachs schmilzt und Kerzen formt. Streichhölzer von dort mitnehmen.

1 Bild vor und gleich rechts die Schubkarre betrachten, denn später liegt dort was Wichtiges drin. Vorerst weitergehen und man blickt von oben auf den Klosterhof und wendet sich hier nach links in die Mitte in die Kapelle. Ganz nach vorne gehen, mit dem Patriarchen reden, ihm das Tuch geben und er verspricht zu helfen. So holen die Mönche Hans ins Kloster, aber Kate darf nicht mit ihm sprechen. Sie sucht sich ihrem Weg zu Hans (durch den Torbogen und dann rechts die 1. Tür). Mit Hans über alles reden.

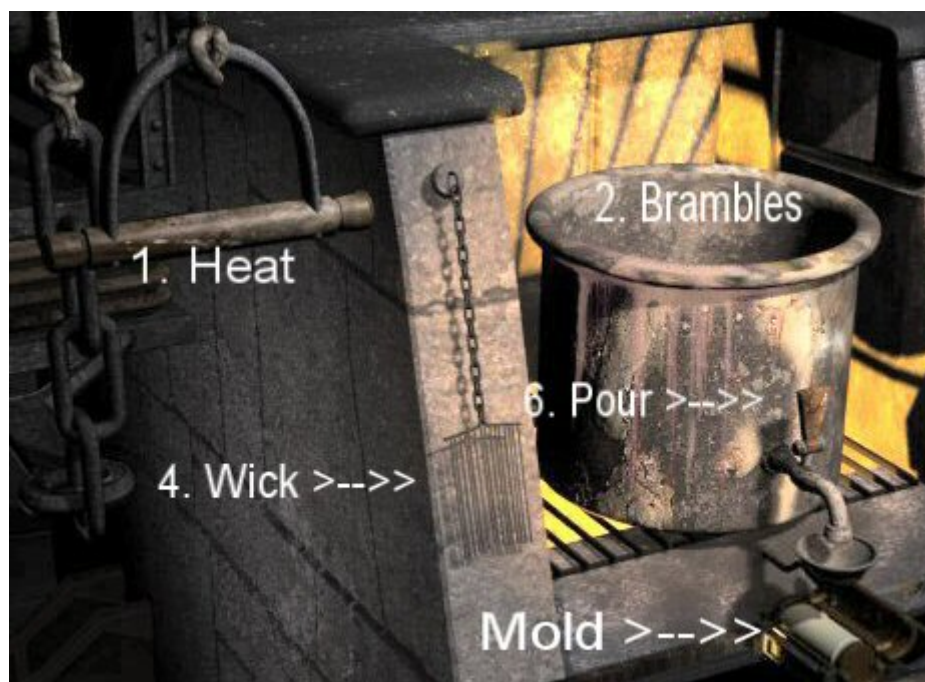
Dann draußen mit dem Mönch, der gelauscht hat reden, und von ihm eine Dokumentenrolle und eine Glasmedaille erhalten. weiter vorne im Hof neben dem Eimer die Bürste mitnehmen. Das Dokument sorgfältig lesen. wieder in die Kapelle, am Eingang links/rechts den verschlossenen Glockenturm bemerken, 1 Bild vorgehen und dann links auf ein Bild an einer Säule die Bürste anwenden, was eine Zeichnung freilegt.



Danach dann die Kapelle verlassen und in die Bücherei gehen. Drinnen sich recht halten und so in einen unteren Bereich gelangen, wo man ein Stab/Wachsstock finden kann, mit dem wir die Kerzen so anzünden, wie es im obigen Bild zu sehen ist, also gemäß dem Ziffernblatt einer Uhr 3, 4, 8, 9 und 12. Man sieht, wie sich oben auf der Galerie ein Fenster öffnet und geht so nach oben (links herum). Kate schaut aus dem Fenster, genießt den schönen Blick und setzt dann in das Fenster die gläserne Mammutmedaille ein. Jetzt noch die Klappe (beginnend mit der unteren) im Uhrzeigersinn drücken und das Mammutbild wird auf die gegenüberliegende Wand projiziert, wo wir das Auge anklicken. Daraufhin öffnet sich ein Geheimraum, wo unsere Heldin Alexei's Journal ausführlich liest und mitnimmt und das Youkol Relic als Kerzenständer mitnimmt. Nun denn - wir müssen eine Wunderkerze herstellen.

Unsere Heldin geht nach draußen und dort nach links auf den Friedhof. Hier betrachtete sie einen zugewachsenen Grabstein von "Αλεξει Τουκιανοω" 1895-1996 und hier kann etwas getan werden. Wächst hier das Wundermittel??? Wenn ja, wie bekommen wir es vom Grabstein weg. Erinnern wir an den Schubkarren und gehen nochmals dorthin. Hier finden wir jetzt eine Heckenschere, stecken sie ein, kehren zum Grabstein zurück, schneiden ihn frei und stecken das Gewächs ein. Danach dann zum Eingangsbereichs zurück, wo die Kerzengießmaschine steht. Hier jetzt:

Herstellung der Kerze



1. Ziehe den Griff, um das Wachs zu erhitzen.
2. Füge die Brambles (das geschnittene Holz/ Kräuter und Brombeerzweige) in den Topf.
3. Öffne die Form.
4. Füge einen Docht/wick in die Form.
5. Schließe die Form.
6. Betätige den Hebel, lass das Wachs fließen und nimm dann die Kräuterkerze

Nun in den Raum, in dem Hans liegt, das Youkol Relic als Kerzenhalter benutzen und sie anzünden. So kommt Hans wieder zu Kräften, kann aber noch nicht schnell laufen. Wir müssen sehen, wie wir aus dem Kloster entkommen.

Wieder in die Kapelle und ganz nach hinten durch und wir können, da niemand da ist, den Schlüssel vom Altar nehmen. Auf dem Weg zurück rechts vor der Ausgangstür den Glockenturm öffnen, am Seil ziehen, die Kapelle verlassen und die Mönche werden sich Gebet versammeln. Schnell zum Friedhof und dort den Sarg in die richtige Position vor den Mauerdurchbruch stellen, dann zu Hans und die bemerkenswerte Flucht beginnt.

Wieder unten beim Zug bitte Hans unsere Heldin die mechanischen Pferde bei Cirkos zu reparieren und gibt ihr dafür ein "Mechanisches Herz /mechanical heart". Kate redet schließlich mit Cirkos und setzt das Teil an seinen Platz. Durch 3x-liges Drücken des Knopfes muss alles erstmal aufgezogen werden. Dann müssen noch die Rohre richtig angeschlossen werden. Man kann jedesmal ausprobieren, was sich tut und findet so untenstehende Kombination heraus:



Doch dann bebt alles und der Zug fährt ab, ohne Kate! Was nun???????

Kate eilt nach oben, aber sie ist zu spät. Dennoch: Sie bedient den Hebel am Treppenabgang und ein merkwürdiges Gefährt kommt zum Vorschein, das sie aber nicht weit bringt. So ist guter Rat teuer und Kate redet erst mal wieder unten mit Malka, die ihr die Idee bringt. Sie geht zurück, dorthin, wo Sie das Benzin geklaut hat, geht in den Unterstand, nimmt eine Zeitung vom Tisch und findet dort auch den "Bärenhund" Youki, den sie mit den Fischbonbons/Fischcandies füttert. o wird er ihr nicht mehr von der Seite weichen und sie geht wieder nach oben, verfrachtet ihren neuen Freund in das Hamsterrad und die wilde Fahrt kann beginnen.

Wer möchte, der kann sich vorher auch noch von allen verabschieden.

In der verschneiten Wildnis

Leider zerstört der Zug die Brücke und der hintere Personenwagen stürzt fast ab. Kate kommt noch rechtzeitig zu Stehen, kann aber vorerst mal nicht auf die andere Seite der Schlucht zum Zug. Also mal die Umgegend erkunden und sehen, was sich machen lässt.

Unsere Heldin geht nach rechts und läuft an einem Steinhaufen vorbei, in dem ein Fisch eingefroren ist. Weiter vorne behindert Youki einen Biber bei seiner Arbeit, aber gerade dieser Biber könnte doch nützlich sein. Wir müssen unseren Begleiter vom Biber ablenken - er mag doch Fisch!!! Noch etwas weiter vorne können einige Äste/brush vom Boden auflesen, platzieren diese unter dem eingefrorenen Fisch/Opfergabe an den Steinen, tauen diesen somit auf und locken damit Youki vom Flussufer weg. So kann der Biber seine Arbeit vollenden und wir können den gefällten Stamm nun als Übergang benutzen. Weiter vorne kommen wir dann zur Szene aus der Demo und betreten das Haus. Hier schaut sich unsere Heldin den Kaminsims an und nimmt von dort eine russische Puppe/Babuschka, liest das Buch aufmerksam, ergattert noch eine kleine Axt / Beil und kann von der Küchenzeile noch einen Fischteich/Fischtank mitnehmen. Jetzt schauen wir nochmals aus der Tür. Unser Begleiter verhält sich merkwürdig und - wir schließen schnell wieder die Tür. Aber wie kommen wir jetzt hier wieder weg. Nun: Bären mögen Lachse und durch die Hintertür kommen wir unten zu einem Steg. Jetzt heißt es richtig angeln und die richtige Stelle im Fluss finden. Wir haben im Buch etwas über Köder gelesen und wählen somit den in der oberen Reihe rechts und weiterhin haben wir gelesen, welches Gewässer der gesuchte Fisch liebt und wählen somit die Stelle ganz rechts im Fluss (wir können natürlich auch alles ausprobieren und werfen dem Bären durch das linke Fenster immer einen Fisch zu. Aber nur der orangene Lachs wird ihn vertreiben. Sollten wir "falsche" Lachse geangelt haben: unser Begleiter ist dankbarer Abnehmer). - Haben wir den Bären vertrieben, dann sollten wir die Gegend nach Fischgräten absuchen, denn die sind für später unbedingt nötig und können vor dem rechten Fenster vorne am Zaun gefunden werden.

Weiter geht es zur zerstörten Brücke und wir benutzen unser Hackebeilchen auf ein Seil. Somit bekommen wir ein Seil mit Brett und werfen dieses dann an/auf den Baum. In Indiana-Jones-Manier überqueren wir den Bach und unser Freund folgt uns mit einem fast perfekten Sprung.

Es geht weiter nach vorne, bis es an einer Felswand nicht mehr weitergeht. Unsere beiden bekannten Bösewichter versuchen unsere Heldin dort loszuwerden, doch es gelingt nicht und als schließlich ein Flugzeug abstürzt, ergreifen sie die Flucht. Nun denn, wir müssen eine eisige Felswand nach oben und beginnen damit, das Beil in das Eis zu hauen und uns daran dann hochzuziehen. Nachfolgend ist der Weg nach oben beschrieben:

mehrmals hoch, dann 2x rechts,

4x hoch, 4x links,

2x hoch, 2x rechts,

2x hoch, 2x rechts

4x hoch und wir sollten oben angelangt sein.

Nach vorne und dann nach rechts durchlaufen, bis wir den Zug sehen, aber wie kommen wir dorthin, denn es ist sehr weit weg. Gehen wir ein wenig zurück und wenden und dann nach links. Kate findet das abgestürzte Flugzeug und den Piloten weiter vorn mit seinem Fallschirm im Baum, der uns aber nicht hören kann. Ist es möglich, eine Funkverbindung zu ihm herzustellen? Schauen wir uns mal das Flugzeug an.

Softwareservice L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Kann Boris aufgeweckt werden?

Sich das Cockpit ansehen und den linken Schalter nach rechts drehen. Energie scheint somit noch da zu sein. Den mit B in der Grafik markierten Schalter in die AUS-Stellung. Dann müssen unten rechts über den Drehknöpfen beide Schalter auf AN gestellt sein und links davon ein grünes Licht leuchten. Darüber dann die linken beiden Schalter nach oben und den rechten nach unten. Jetzt sollte oben rechts ein rotes Lämpchen leuchten und daneben 03 angezeigt werden.



Nun oben A ausschalten und B ein und dann unten Schalter 1 nach unten und die beiden rechten nach oben. Die Anzeige oben sollte sich auf 28 ändern und wir sollten so etwas wie eine Funkfrequenz haben. Aber wie können wir jetzt funken? Am Flugzeug findet unsere

Heldin nichts. Also zurück und auch den Weg zurück (Bildschirm nach unten). Beinahe wird Kate von einem Motorschlitten überfahren, aber sie hat auch eine Funkstation gefunden.

Zum Unterstand gehen, das Gerät oben einschalten, die richtige Frequenz 0328 einstellen und dann schließlich den Knopf auf dem Mikrofon drücken. So wecken wir Boris auf und wenn wir am Flugzeug zurück sind, beschäftigt er sich schon damit. Mit ihm reden, aber er kann nur schwer helfen. Dennoch, das Flugzeug hat einen Schleudersitz und wenn hier die Koordinaten richtig eingestellt werden könnten, dann könnte Kate in Richtung Zug geschleudert werden. Ob das klappt???

Im Flugzeug ist nun die linke Seite der Instrumententafel offen und wenn man das Radar einschaltet, dann zeigt es das obere linke Viertel eines Kreises, doch die Richtung, die Kate braucht, liegt im unteren rechten Viertel, da dort der Zug zu finden ist. Kate geht zurück zur Radarstation und schaltet im Unterstand rechts den Radarschirm unten rechts ein. Hier wird jedoch der obere linke Quadrant angezeigt, Kate braucht aber den unteren rechten Bereich, da der Zug im Südosten festsetzt. Also eine Kletterpartei über die Leiter auf den Radarturm wagen und die Antennenschüssel 2x drehen. Nun sollte unten auf dem Radarschirm der Quadrant rechts unten angezeigt werden und wir können auch den Zug ermitteln. Eventuell mit Hilfe eines auf den Monitor gelegtes Papiertes die Koordinaten 80 - 15 ermitteln (wobei es wohl gleich ist, ob wir dann die 15 oder auch 16 oder 17 einstellen). Am Flugzeug nun die Koordinaten 80 - 15 links für die Radarpeilung eingeben und unser Flug beginnt, wenn wir den Knopf unter der Anzeige gedrückt haben.

Kate landet kurz vor der Lok, geht in ihre Richtung und bekommt einen Anruf. Vorne im Schnee sieht sie eine Hand. Ist das Oscar??? Sie buddelt ihn aus, aber er will nicht so recht funktionieren. Also mal in den Waggon und dort einmal die Zugpläne im Schlafzimmer von Hans finden und noch weiter vorne einen Ölsponder / Ölkännchen, womit gleich wieder Oscar fit gemacht wird. Oscar will nun losfahren, doch der Passagierwaggon blockiert. Im Gespräch mit Oscar erfährt unsere Heldin, dass sie ein Zugangspanel finden muss, um den Wagen abzukoppeln. Kate findet es dort, wo ehemals die Säule mit den Püppchen stand, teilt das per Handy Oscar mit und der öffnet es. Schiebt nun Kate den oberen, mittleren und unteren Hebel nach rechts, dann fällt der Waggon in die Schlucht und Kate kann sich rechtzeitig retten. Die Fahrt geht nun weiter bis kurz vor Youkol Village. Hinter den Lok im Schnee Igor finden, der sich fürchtet, aber wir können im Motorschlitten eine Decke / Stück Stoff/Gauze Blanket finden. Die vereiste Fläche können wir nicht hinauf, aber der großen Statue können wir den Mund stopfen, so dann die Geräusche weg sind. Zurück zu Igor, mit ihm reden und er wird mit dem Motorschlitten wegfahren, aber Schneeschuhe mit Spikes zurücklassen, die es unserer Heldin nun ermöglichen, die Eisfläche hochzugehen. Hier wird sie aber von Ivan erwartet und es ist guter Rat teuer, denn er will sie nicht gehen lassen. So ruft Kate Oscar an, bittet ihn um Hilfe und der lässt die Zugpfeife ertönen, was Ivan ablenkt und Kate so zum Schlitten links oben kann. Sie findet auf dem Schlitten ein Messer kappt das Seil und sollte dann abstürzen in das

Youkol Village

Kate wacht in einer Hütte im Youkol Village auf, schaut aus dem Fenster, verlässt die Hütte und redet dann mit dem Häuptling. Nach dem Gespräch sich umdrehen und aus dem Korb ein Stück Rentiergeweih mitnehmen. Nach rechts weitergehen, sich alles ansehen und auch die Eule, die uns schon eine ganze Weile begleitet, wieder bemerken. Die Eule sitzt auf einem komischen Ständer mit dem man was tun könnte, aber was????

Man sieht, dass Trommeln schlagen und dahinter eine Höhle ist, zu der man aber erst kann, wenn die Schlegel nicht mehr trommeln. Weiter nach unten gehen und links dann einen Lederriemen/Leather Strap finden und das wird automatisch im Inventar zu einer Schleuder/slingshot kombiniert. In Richtung Trommel gehen und links von einer Fahne einen Hotspot finden.



Den Zwockel/Die Schleuder auf diesen Punkt benutzen, einen Eiszapfen so automatisch abschießen und die Trommelschlegel werde lahmgelegt, so dass man nach hinten durchgehen kann zur Schamanin. Hier findet man Hans aufgehängt/schwebend und muss sehen, was man für ihn tun kann. Mit der Schamanin reden und erfahren, dass Früchte vom Traumfrucht-Baum / laughing tree gebraucht werden. Nicht vergessen, die Gebetsmühle/Prayer Wheel (links in einer Nische) und die Youkol Mask (**rechts an der Wand**) mitzunehmen. Dann in die Richtung gehen, wo wir den Lederriemen gefunden haben und weiter nach unten.

Rechts sieht man dann eine Art Brunnen.



Die leere Flasche nehmen, sie an den Haken hängen oberhalb der Kurbel links, sie hinunter ins Wasser lassen, wieder hoch holen, sie ins Inventar befördern und außerdem noch den Korken links unten an der Maschine mitgehen lassen.

Weiter nach links gehen und wir sehen, dass die Lok bis hierher fahren/gezogen werden könnte. Unter dem Gebilde hindurchgehen und nach rechts zu einem beleuchteten Höhleneingang. In die Höhle und hier teilt sich der Weg nach links und nach rechts. In beiden

Höhlenteilen gibt es das Landegestell für die Eule. Geht man nach links ganz nach vorne, dann sieht man ein Gangsystem im Eis hinten und einen Hamster und weiterhin die evtl. gesuchten Früchte. Doch wie drankommen? Man sieht dann, dass die Gänge Löcher haben. Vielleicht bringt uns ja dieses Tierchen die Beeren. Wenigstens vor Kate hat es keine Angst und kommt sogar raus. Nun denn starten wir die Aktion:

Wir hängen die Gebetsmühle an die Eulenlandestelle, klicken sie an und rufen diese so herbei. Vor der Eule scheint der Hamster Angst zu haben, denn er verkriecht sich unten rechts in seinem Höhlensystem. Nun hängen wir die Gebetsmühle wieder ab, gehen in die rechte Höhle, hängen die Gebetsmühle dort auf, drehen sie und rufen damit die Eule. Zurück in die linke Höhle. Der Hamster ist wieder glücklich und wir benutzen den Korken auf das Loch rechts unten. Da es jetzt blockiert, holen wir die Eule zurück, so dass das Tierchen nur noch in das linke Loch flüchten kann. Unser Tierchen will weiter, kann aber links den "Abgrund" nicht überwinden. Stecken wir den Korken in das Loch und es steht vor einem neuen Problem, denn wie soll es hochkommen???? Kann es schwimmen? Füllen wir doch mal oben links das Wasser aus der Flasche hinein - nicht ohne vorher das Loch mit dem Korken zu verschließen, sonst muss erneut Wasser besorgt werden. Unser Helferlein schwimmt so nach oben, schüttelt sich trocken, hamstert ein paar Beeren, aber wie geht es jetzt zurück und wie kommen wir zu den Beeren? Das Tierchen kann doch bestimmt auch klettern und so schieben wir die Fischgräte durch das richtige Loch. Wowwwwwwwwwwwwwwwww - wir haben tatsächlich Traumfrüchte / Beeren ergattert, bringen sie zur Schamanin und landen in einer Traumwelt/Syberia 1.

Softwareservice L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im
SHOP!

Traumwelt von Valadilène

In die Höhle gehen, den Mammut nehmen und zurücklaufen - am Ruderboot vorbei - in den Park und dort Anna finden. Mit Anna reden und Kate erfährt, dass Anna's Bruder auf dem Dachboden eingeschlossen ist. Weiter nach links gehen, dann die Hauptstraße entlang und rechts auf das Fabrikgelände. Dann den Weg rechts ins Haus nehmen und mit Rodolphe Voralberg. reden. Alles untersuchen, nach oben gehen, die Tür zum Dachboden verschlossen vorfinden und sich dann mit der Uhr unten beschäftigen, denn wenn sie die richtige Uhrzeit 7:15 anzeigt, dann wird Rodolphe Voralberg das Haus verlassen. In das Treppenhaus zur Uhr gehen und mit den Schaltern das Rad auf 2:45 stellen. Mit dem rechten Schalter auf 2:30 stellen und dann mit dem linken noch 15 Minuten hinzufügen, dann die Gewichte nach oben ziehen, indem man oben jeweils den kleinen Mann anklickt. Das Pendel in Bewegung setzen und danach am rechten Gewicht ziehen. Dann mit dem linken Hebel auf 7:15 einstellen und die Glocke oben in der Mitte anklicken. Jetzt geht der Hausherr, hinterlässt den Schlüssel und Kate kann oben auf den Dachboden und Hans das Mammut geben. Wenn er verschwunden

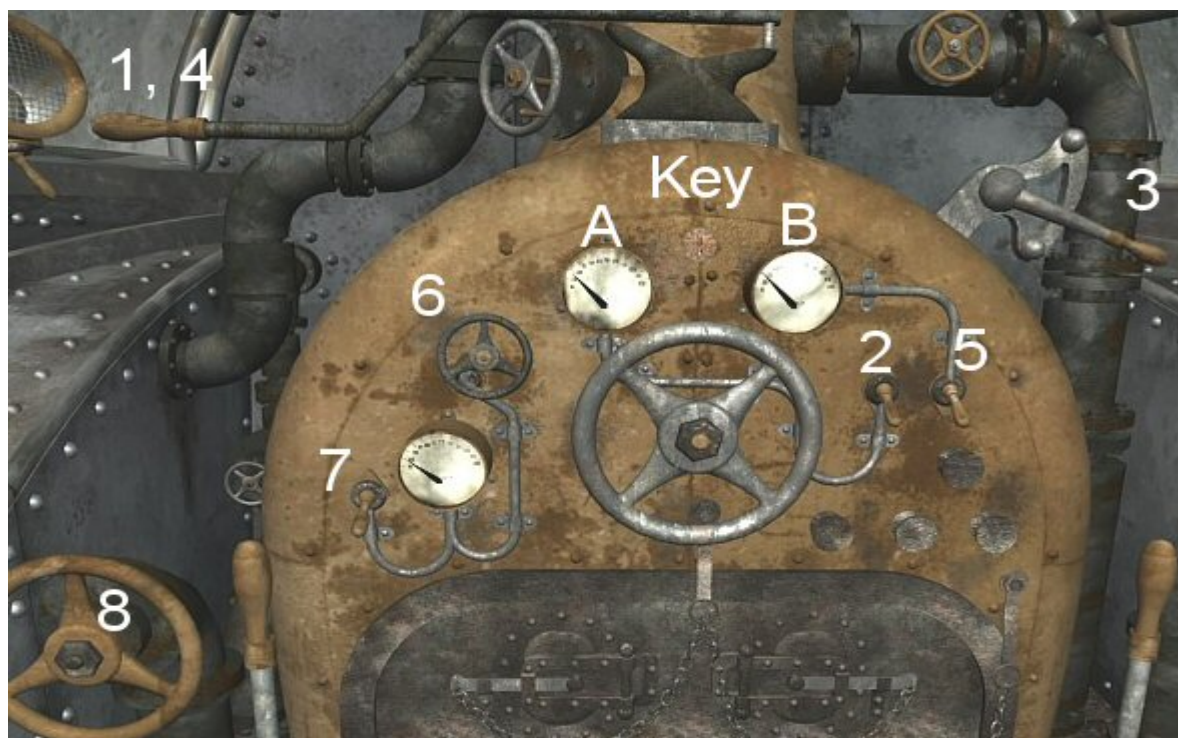
ist, dann auf den Tisch klicken um die "reale" Welt zurückzukehren. Bevor man die Hütte der Schamanin verlässt kann man am Ausgang rechts nochmals den Traumfänger anklicken. Hans sagt etwas von Oscar's Herz.

Wieder zurück zur Brücke unter den Schienen durch und sich diesmal nach links wenden, bis Kate zu einer großen Leiter kommt. Sie hinauf und nach unten zur Brücke gehen. Sie überqueren und sich alles ansehen. Damit könnte man doch den Zug ranziehen.

Auf der anderen Seite nach unten gehen und an den Schienen entlang zum Zug. Kurz davor liegt das Seil, aber Kate kann es nicht befestigen. Sie redet mit den beiden Youkol, aber die wollen nicht helfen, weil sie vor Oscar Angst haben. Zu Oscar gehen, mit ihr reden und ihm die Maske geben, so dass er den beiden nun normal erscheint und sie das Seil an der Lok befestigen. Kate geht jetzt zur Lock und spannt das Seil, dann zurück zur Winde und betätigt dort auf der Brücke den rechten Hebel. Die Lock wird in ihre endgültige Position gezogen und Kate geht über die Leiter zurück und redet in der Lock erneut mit Oscar. Dieser ist nun bereit und verabschiedet sich von Kate. Er geht zur Schamanin und Kate folgt ihm. Ein trauriger Augenblick erwartet uns, aber Hans muss gerettet werden.

Oscar genau ansehen und sein Herz liegt offen. Wir kennen 7:15 und drücken somit auf den Knopf an Position 7 und an Position 3, danach dann 12, 6, 3 und 9. So bekommt Kate der Voralberg-Schlüssel und Hans bekommt gleichzeitig eine Rüstung.

Kate geht zurück, denn die Schienen waren ja zuende und es muss ein Weiterkommen geben, denn sonst wird ja Syberia nie erreicht. Gab es da nicht etwas Eingefrorenes, was uns weiterhelfen könnte und kann die Lok helfen, es aufzutauen??? Also zurück zur Lok und zunächst mal oben den Schlüssel benutzen. Dann gemäß unterem Bild verfahren



1. Hebel 1 benutzen
2. Mit Hebel 2 Wassertanks füllen und Druckanzeige A zeigt vollen Druck - Hebel 1 stellt sich zurück.
3. Mit Hebel 3 den Greifarm aktivieren
4. Hebel 1/4 nochmals betätigen.
5. Hebel 5 betätigen und auch Druckanzeige B sollte volle Kraft zeigen.
6. Rad 6 drehen, alle Anzeigen sollte volle Kraft vermitteln und der Dampf ist bereit.
7. Hebel 7 für den vorderen Arm betätigen
8. Mit dem Drehrad 8 beginnt dann der Schmelzvorgang

Nun zum Schleusentor oben rechts gehen, mit dem Chief reden, der das Schleusentor öffnet, wenn wir unseren "bärgigen Hund" aus dem Gehege links von der Lok geholt haben. Nun kann die Weiterreise beginnen, doch bald schon stecken unsere Freunde fest.

Kate verlässt das Boot, um es zu untersuchen. Sich nach rechts wenden und einen großen Knochen/Narwalhorn/Narwahl tusk) mitnehmen, der noch als Brecheisen dienen könnte.

Zurückgehen und am Boot vorbei nach links, den Anker finden und ihn mit dem "Brecheisen/Horn" losmachen. Jetzt könnte es weitergehen. Doch was ist los???? Der Aufzug fährt hoch und Kate kann nicht an Bord. Schon wieder hat sich ein Bösewicht Hans bemächtigt. Doch wozu haben wir die schlaue Kate? Sie erinnert sich an den Eingang auf der unteren, gegenüberliegenden Seite des Schiffes und muss dort nun noch mit einer Eisscholle hin. Könnten da die Pinguine weiterhelfen???? Kate geht nach vorne und dann ganz nach rechts auf einen Eisvorsprung, der von Pinguinen besetzt ist. Sie wendet sich nach links, findet ein Nest, legt die russische Puppe dazu und winkt die Pinguine heran. Schnell wechselt sie zum Einvorsprung, der auch schon reißt und löst ihn mit dem Brecheisen komplett.

Kate treibt am die Außenwand des Schiffes, betritt es und zieht einen Hebel um den Seilmechanismus zu aktivieren und rollt dann das Fass zu den Seilen. Sie steigt hoch und inspiziert alles, kann aber noch nichts unternehmen. Jetzt nach rechts durch die Tür, wo Kate Hans und Youki findet. Sie redet mit Hans und steigt dann die erste Leiter links hoch, ergattert einen Elfenbeinhaken, steigt wieder runter und geht durch die Tür zurück zu den Seilen. Auf das Fass hoch und den Haken befestigen, dann das Seil daran und dann unten den Hebel betätigen. Guten Flug wünschen wir dem Bösewicht, der schließlich endgültig durch die Pinguine beseitigt wird.

Nun sollten wir aber keine Feinde mehr zu erwarten haben und es geht nach

Syberia

Unsere Helden haben jetzt wohl Syberia gefunden und Hans verlässt das Schiff. Bevor aber Kate geht, sieht sie sich nochmals genau um und entdeckt in dem Raum mit den Seilen unter Deck, wenn man ganz nach unten geht, 2 Zeichnungen, die für später wichtig werden. Youki verlässt das Schiff nicht, weil er noch schläft, aber er wird bestimmt noch gebraucht. Also erst mal allein das Schiff verlassen, nach rechts gehen, über die Leiter auf den Turm hoch, den Mann anklicken, eine Überraschung erleben und das Youkol Medallion nehmen.



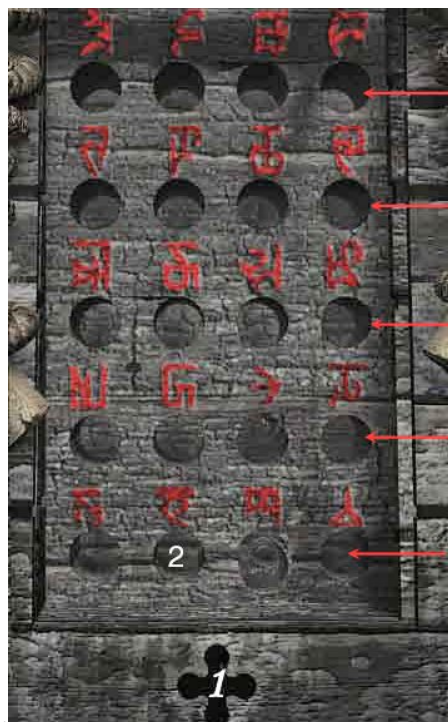
Es zeigt die Youkol Symbole in ihrer richtigen Reihenfolge.

Nun zurück und in die andere Richtung, die Stufen hinunter und dann nach vorne gehen. In einer Kiste findet Kate 3 markierte Steine. Ganz nach oben gehen und im nächsten Bild gleich rechts eine weitere Platte und eine Blume am Boden finden. Beides mitnehmen und zurück auf das Schiff. Zum Hund und Youki mit der Syberia-Blume aufwecken, der nun mit frischer Energie mitgeht. Suchen wir also Hans und gehen dorthin, wo wir die Blumen gefunden haben und noch weiter vor. Hans sitzt auf einer Bank vor einem verschlossenen Tor, Kate redet mit ihm, zieht danach links vom Hamsterrad den Hebel, worauf dies herunterkommt und Youki weiß, was zu tun ist. Hans geht durch das Tor und Kate folgt ihm. Es geht noch Treppen hinauf und oben angelangt sitzt Hans auf einem Aussichtspunkt. Rechts gibt es eine Maschine, die einen Schlüssel verbirgt. Hier fehlen 5 Platten, die richtig eingeordnet werden müssen, um den Schlüssel für die "Rufmaschine" oben bei Hans zu bekommen.

Wir müssen nun die Platten, die bei diesem Gebilde in Nahansicht fehlen, richtig einordnen. Ist das richtig gemacht, dann das Rad betätigen und während sich der Schlüssel freigibt, bewegt sich noch eine Platte, die wichtig für später ist.



Bewegt hat sich das markierte Symbol. Das Gegensymbol ist oben in der Medaille eingekreist. Jetzt zu Hans gehen, den Schlüssel in die Maschine stecken (1), die links von Hans (Treppe nach unten gehen) steht und es wird sich die Platte mit den Zeichen zeigen.



Dann den Schlüssel umstecken (2).

Nun das Rad drehen und der Lautsprecher/Antenne wird sich ausrichten. Nun links vorne die Pfeifenröhren anklicken. Die Bilder aus dem Schiff helfen jetzt bei der Einstellung.



Das Bild vom Mammut oben - mit den Punkten daneben - ist jetzt maßgebend und übersetzt man es richtig, dann ergibt sich, dass man einstellen muss:

Oben: offen, halb, offen

Unten : halb, zu, offen

Danach dann einen der Hebel betätigen und Hans geht unten zu den ankommenden Mammuts. Die rührende Abschlusszene folgt, aber Syberia ist gefunden, von Oscar ist nichts mehr übrig! Heißt das, es gibt kein Syberia III ??????????????????- nach einem Interview mit dem Autor: definitiv ja !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Softwareservice L. Kratz
 Arendsstr. 4
 63075 Offenbach
 Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung! - Weiterhin kosten solche Lösungen im Handel bis zu EUR 10,--. Wer sich an unseren Unkosten beteiligen will und damit die Erstellung weiterer Lösungen fördern möchte, der kann uns gerne ein paar Briefmarken zusenden. - Herzlichen Dank!