

Syberia

Mitspielende Personen

- Afolter, Notar in Valadilène
- alter Mann auf der Straße in Valadilène
- Arbeiter im Bahnhof in Valadilène
- Bäcker auf der Straße in Valadilène
- Bahnhofsvorsteher im Bahnhof von Barrockstadt
- Borodine, Sergej, Direktor des Industriekomplexes Komkolzgrads
- Charov, Boris, Kommandeur des Kosmodroms in Komkolzgrad
- Gärtnerin im Anwesen der Voralbergs in Valadilène
- James, ein Automat von Hans Voralberg, der für die Opernsängerin Romanski arbeitet
- 2 Lastkranschiffer im Bahnhof von Barrockstadt
- Malatesta, Kapitän der Wache in Barrockstadt
- Momo, kleiner, etwas zurückgebliebener Junge in Valadilène
- Oscar, Automat und Zugführer
- Pons, Professor an der Universität von Barrockstadt
- Portier im Hotel in Valadilène
- Portier im Kurhotel in Aralbad
- 3 Rektoren in der Universität von Barrockstadt
- Romanski, Helena, Opernsängerin in Aralbad
- 2 Schachspieler im Kurhotel in Aralbad
- Studenten in der Universität von Barrockstadt
- Voralberg, Hans, in Aralbad
- Walker, Kate, Anwältin und Hauptperson des Spiels

Lösung

Valadilène: Als Anwältin Kate Walker reist man nach Valadilène, um den Aufkauf einer Automatenmanufaktur in die Wege zu leiten. Kurz zuvor ist allerdings die Besitzerin Anna Voralberg verstorben und man kann bei der Ankunft nur noch den Beerdigungszug sehen.

Im Hotel sieht man den Prospekt an der Wand durch, so erfährt man etwas über die Automatenmanufaktur Voralberg. Danach geht man zur Rezeption und nimmt sich den Schlüssel vom Tresen. Diesen setzt man in den Klingelautomat ein und drückt dann den Knopf. Daraufhin erscheint der Portier und man bekommt sein Zimmer, wenn man mit ihm redet. Nach dem Gespräch sollte man in sein Zimmer gehen; da der Koffer aber recht schwer ist (ausprobieren), bittet man den Portier, ihn nach oben zu bringen. Der Mann ist recht gesprächig, und hier lernt man auch Momo kennen, der mit Anna Voralberg eng befreundet war. Im Zimmer findet man auch ein Schreiben der Anwaltskanzlei. Die sollte man nun vom Tod Anna Voralbergs informieren. Dazu benutzt man das Handy im Inventar, die Nummer der Kanzlei ist bereits gespeichert. Man drückt einfach auf die Pfeiltasten, bis *Büro* erscheint, danach drückt man auf *Send*. Man bekommt dann der Auftrag, mit dem Notar Anna Voralbergs zu sprechen, dazu soll noch ein Fax geschickt werden. Man geht nun wieder nach unten und spricht erneut mit dem Portier über alle Themen. So erfährt man, daß Momo Anna Voralberg immer an ihren Bruder Hans erinnert hat, der ebenfalls verstorben sein soll. Vom Portier kann man auch das angekündigte Fax bekommen. Nun geht man noch in die Ecke zu dem Tisch, an dem Momo gesessen hat. Dort findet man auf dem Boden und auf dem Tisch jeweils zwei Zahnräder. Danach verläßt man das Hotel.

Auf der Straße wendet man sich nach links und folgt ihr solange, bis man auf der hinteren Straßenseite einen großen Bau findet. An dessen Eingang findet man einen Automaten, in dessen Hände man das Fax der Anwaltskanzlei legt. Dann zieht man an den beiden Hebeln und öffnet so die Türe. Durch das Vorzimmer geht man in das Büro des Notars Afolter. Von diesem erfährt man, daß man wegen des Verkaufs der Manufaktur mit dem totgeglaubten Bruder der Verstorbenen, Hans Voralberg, der sich in Sybirien aufhalten soll, neu verhandeln muß. In der Manufaktur soll es weitere Hinweise auf den Aufenthaltsort von Hans geben, also bekommt man vom Notar einen Schlüssel, den man sich im Vorzimmer von dem Kleiderständer neben der Eingangstür nehmen kann.

Daher geht es zurück die Straße entlang bis zur Manufaktur auf der gegenüber liegenden Seite in der Nähe des Hotels. Auch hier findet man einen Automaten am Tor, in den man oben den Schlüssel einsteckt. Dann dreht man den Schlüssel und zieht an dem Hebel und kann dann das Gelände dahinter betreten. An dem Brunnen zweigen weitere vier Wege ab, und man nimmt zuerst den rechten (obwohl die Reihenfolge beliebig ist). So kommt man zum Familiensitz der Voralbergs, dessen Türen aber abgeschlossen sind. Direkt vor dem Haus kann man aber rechts herum nach hinten gehen. Hinter dem Haus kann man auf einen botanischen Irrgarten zugehen, in dessen Eingang eine Frau arbeitet. Direkt hinter ihr kann man nach links in den Irrgarten gehen, um hier die erste Abzweigung rechts zu nehmen. In der Sackgasse findet man in einem Becken einen Schlüssel, den man an sich nimmt. Mit diesem geht man zur Rückseite des Hauses und setzt in bei der Leiter ein. So kann man diese nach oben fahren und hochklettern, um in ein Mansardenstübchen einzusteigen. Oben findet man auf einem alten Schreibtisch ein Tintenfaß und Annas Tagebuch, aus dem man etwas über Hans' Geschichte erfahren kann. Auf der anderen Seite des Dachbodens kann man in einer Ecke Licht einschalten, dabei wird man auf Momo aufmerksam, mit dem man sich ausführlich unterhalten sollte. Man soll ihm ein Bild von einem Mammut zeichnen, dann will er mehr erzählen, also geht man wieder in die Ecke, in der man Licht gemacht hat. An einem Balken an der Wand findet man ein abgebildetes Mammut. Dieses kann man mit dem Stift und dem Blatt Papier, das man von Momo bekommen hat, abpausen. Die Zeichnung gibt man anschließend Momo, der einem dafür ein Geheimnis zeigen will. Also folgt man ihm wieder nach unten, zurück zum Brunnen mit den Weggabelungen und auf die Straße.

Über diese folgt man ihm wieder Richtung Notar, bis man Momo in einen Garten nachgehen kann, den er erst jetzt öffnet. Durch diesen Garten geht es weiter bis zu einem Fluß mit einem kaputten Ruderboot. Etwas weiter rechts kann man Stufen nach oben steigen. So kommt man zu einer Wehr, die man allein aber nicht benutzen kann. Also geht es wieder nach unten zu Momo, den man bittet, einem zu helfen. Das macht er auch sofort, dabei bricht aber dummerweise die Welle ab. Den kaputten Hebel hebt man vom Boden auf. Ersatz findet man bei dem kaputten Boot. Nachdem man mit dem Hebel vergeblich versucht hat, das Ruder aus dem Wasser zu fischen, bittet man Momo darum und das Ruder als Hebel an dem Wehr zu benutzen. Diesmal klappt es auch und der Bach trocknet aus. In der Nähe des Boots kann man

nun auf die andere Seite des Bachs gehen und dem Weg nach links in eine Höhle folgen. In dieser findet man am Ende eine Mammutpuppe, die man einsteckt.

Anschließend geht es wieder zurück bis zum Brunnen mit den Weggabelungen (auf dem Fabrikgelände). Diesmal nimmt man den zweiten Weg auf der linken Seite und kommt so zu einem überdachten Podest, auf dem eine Art Kanne steht. Etwas weiter rechts findet man einen Hebel, den man ziehen kann. Daraufhin erscheint ein Greifer und bringt die Kanne ins Innere der Fabrik. Mehr gibt es hier nicht zu tun, also geht man wieder zurück zu den Weggabelungen. Diesmal nimmt man den ersten Weg links.

Über diesen Weg kommt man zur eigentlichen Fabrik. Drinnen wendet man sich zunächst nach rechts und geht an der Wand entlang bis zu einer Tür, durch die man in einen angrenzenden Raum kommt. In diesem Raum findet man eine Maschine, die man mit einer Art Zugschnur, die von der Decke herabbaumelt, in Betrieb setzen kann. Dann erscheint nämlich eine Art mechanischer Hamster, der ein Laufrad und damit ein Wasserrad an der Außenseite des Hauses in Gang setzt. Etwas weiter links findet man einen weiteren Hebel, mit dem man die Fabrik mit Strom versorgen kann. Danach geht es wieder in die Fabrik und zum Eingang zurück. Diesmal geht man auf die linke Seite und immer weiter nach links, bis man zu einem Gabelstapler kommt. Dessen Hebel betätigt man, um mit dem Gabelstapler die zuvor nach innen beförderte Kanne bei den Automaten am Fließband abzuliefern und damit einen Tank zu befüllen. Hinter dem Gabelstapler findet man auch noch eine Tür in der rückwärtigen Wand. Durch diese kommt man in einen Raum, in dem ein menschlich aussehender Automat an einer Konstruktion hängt. Wenn man um den Tisch in der Mitte herum nach rechts geht, kann man den Automaten mit einer Kurbel herablassen. Anschließend kann man sich mit dem Automaten unterhalten, er heißt Oscar (oder XZ-2000) und ist Zugführer, allerdings ist er noch nicht fertig, weil ihm noch die Beine fehlen. Man sollte mit ihm über alle Themen reden, dann bekommt man von ihm eine Lochkarte. Mit dieser geht man wieder zurück zum Eingang der Fabrik und hier links die Eisentreppe nach oben. Dort findet man das Büro von Anna Voralberg. Auf dem Schreibtisch findet man einen Bauplan eines Zuges sowie einige Mahnungen und einen Brief an ihren Bruder Hans. Weiter gibt es einen Schrank in diesem Büro. Darin findet man oben eine Bücherreihe, und eines der Bücher kann man nach vorne ziehen. Dies löst einen Mechanismus aus und ein Stück der Rückwand des Schranks wird gedreht, so daß ein Abspiegelgerät und eine Klangwalze zum Vorschein kommen. Letztere nimmt man an sich und verläßt das Büro wieder. Es geht aber nicht wieder nach unten, sondern nach links, wo man über eine weitere Treppe noch weiter nach oben kommt. Dort findet man ein Pult zum Bedienen der Fabrik. In den Schlitz unten kann man die Lochkarte von Oscar einstecken. Auf der linken Seite stellt man an der Walze die hellbraune Farbe ein (das weiß man aus dem Prospekt aus dem Hotel), dazu muß man dreimal auf die Walze drücken. Auf der rechten Seite zieht man den Hebel mit der Nummer 3, er ist der einzige, bei dem ein rotes Licht leuchtet. Wenn man nun noch den großen Hebel in der Mitte bedient, werden automatisch Oscars Beine gefertigt. Diese kann man sich unten in der großen Halle abholen, wenn man vom Eingang aus nach vorne geht. Am Ende des Fließbands holt man sich die Beine ab und bringt diese sofort Oscar, der – nun vollständig – sofort zum Zug eilt, um ihn abfahrbereit zu machen.

Dahin folgt man ihm: an der Weggabelung nimmt man diesmal den rechten, oberen Weg und kommt so zu einem Bahnhof. Darin steht schon der Zug, den man schon einmal betreten kann. Drinnen wartet Oscar, mit dem man nun reden sollte, damit man erfährt, was man für eine Abfahrt noch alles braucht. Die noch fehlenden Papiere will er einem draußen am Fahrkartenschalter aushändigen, also geht es wieder nach draußen. Am Schalter bekommt man von Oscar eine Fahrkarte und eine Abfahrerlaubnis. Mit dieser geht es erneut in den Zug, wo man Oscar erst einmal die Abfahrerlaubnis gibt. Diese ist so leider nichts wert, weil sie erst noch abgestempelt werden muß.

Das kann man beim Notar erledigen. An dessen Schreibtisch findet man einen Stempelautomaten. Der hat eine kleine Figur, deren Deckel man öffnen kann, um dann die Tinte aus dem Mansardenstübchen einzufüllen. Anschließend legt man die Abfahrerlaubnis auf die Platte und drückt den Knopf daneben, schon ist die Abfahrerlaubnis offiziell genehmigt.

Damit geht man dann wieder zurück in den Bahnhof und gibt sie Oscar. Danach gibt man ihm die Fahrkarte, aber er will erst dann abfahren, wenn man hinten durch im Zimmer drei Gegenstände abgelegt hat. Zwei davon hat man bereits, und die kann man schon einmal loswerden. In dem Raum hinten im Zug, in dem in der Mitte ein Sockel steht, legt man das Mammut rechts auf dem Schränkchen auf die erhöhte Fläche. Hinten links findet man einen Schrank, in dem man die Klangwalze legen kann. Dann verläßt man das Anwesen der Voralbergs wieder, um den dritten Gegenstand zu suchen.

Man folgt der Straße Richtung Hotel und verläßt die Stadt so. Auf einer Bank findet man einen alten Mann, mit dem man reden kann, auch wenn einen das nicht weiterbringt. Am Ende kommt man zu einer Kirche samt Friedhof. Die Kirche selbst ist abgeschlossen, aber man kann rechts herum ganz nach hinten gehen und dort einen Raum betreten. Darin findet man einen Altar mit einem Kreuz an der Wand. Dieses Kreuz kann man wegdrehen, um dahinter versteckt einen Schlüssel zu finden. Weiter durch kommt man zu einer Komode mit fünf Schubladen. Diese kann man öffnen, wenn man vorher oben rechts den Schlüssel benutzt hat. In vier der Schubladen findet man Codekarten, und in der mittleren Schublade gibt es noch mehr zu entdecken. Wenn diese offen ist, kann man rechts den abstehenden Schlüssel (oder das Rad) an der Komode drehen und öffnet so ein Geheimfach. Darin findet man eine Beichte des Pfarrers an seinen Nachfolger und einen Schlüssel. Nun geht man wieder nach draußen und wieder Richtung Haupteingang der Kirche, macht auf halbem Wege aber Halt an einer Art Fahrstuhl. Der funktioniert im Moment zwar noch nicht, aber rechts davon kann man sich an der Wand einen Kasten ansehen. In diesem fehlen vier Zahnräder, und genauso viele hat man ja glücklicherweise. Welches man wo einzusetzen hat, sieht man sofort, weil das Spiel einem keine Wahl läßt. Wenn man damit fertig ist, zieht man noch an dem Hebel rechts vom Kasten und schon öffnet sich der Fahrstuhl. Mit diesem fährt man nach oben in den Glockenturm. Hier findet man einen Automaten in Form eines Mannes, in dessen Rücken man Karten einstecken kann. Daraufhin ertönen jeweils Glockenspiele. Eigentlich muß man nur die lilafarbene einsetzen, denn dann zieht ein anderer Automat an der Familiengruft seinen Hut. Hat man auch dies erledigt, fährt man wieder nach unten, geht vor die Kirche und hier nach links zur Familiengruft der Voralbergs. In die Vertiefung des Huts kann man den beim Pfarrer gefundenen Schlüssel einsetzen und so das Gitter vor der Gruft öffnen. Dann geht es nach unten, wo man das Fach, auf dem Hans' Name steht, aus der Wand zieht. In dem Sarg darin findet man eine weitere Klangwalze und einen Zeitungsausschnitt.

Diese Klangwalze ist leider noch nicht der gesuchte dritte Gegenstand, sie läßt sich nicht in den Schrank im Zug einsetzen. Stattdessen muß man noch einmal in Annas Büro, wo man die Walze in das Abspielgerät legt. Daraufhin wird einem Annas und Hans' Geschichte vorgespielt, und am Ende kann man sich wieder die Walze und die beiden Spielfiguren von dem Abspielgerät nehmen.

Beide bringt man in den Zug und setzt die beiden Figuren auf den Sockel in der Mitte des Raums und die Walze oben rechts in den Schrank ein. Dann gibt man Oscar die Fahrkarte, leider kann es aber immer noch nicht losgehen, weil der Zug nicht aufgezogen und damit nicht abfahrbereit ist. Also verläßt man den Zug wieder, diesmal auf der anderen Seite. Weiter vorne findet man dort einen Hebel, den man zieht, und ein Rad, das man dreht. Danach ist der Zug endlich einsatzbereit, und man muß nur noch das Rad zurückdrehen und einsteigen, dann geht es los durch schöne Landschaften zu einem neuen Ort.

Barrockstadt: Nach einigen Zeit hält der Zug in der Universitätsstadt Barrockstadt. Dort angekommen erklärt einem Oscar, daß man den Zug wieder aufziehen muß, wenn man weiterfahren will, daß er das aber nicht erledigen kann, weil ihm die Luft zu feucht ist. Also muß man sich auf die Suche nach diesem Mechanismus machen.

Man verläßt den Waggon auf der linken Seite und geht am Bahnsteig nach rechts. So kommt man über eine Treppe nach draußen und entlang eines Flusses zu einer großen Mauer. Davor findet man einen ähnlichen Mechanismus wie in Valadilène, nur müßte man den Zug irgendwie hierher bekommen. Wenn man wieder zurückgeht, informiert einen Oscar darüber, daß die Rektoren der Universität einen zu sprechen wünschen. Also begibt man sich zur Uni. Dazu verläßt man den Waggon auf der linken Seite und geht nach links die Brücke hoch. Oben biegt man nach rechts ab und kommt so zu einem Ausgang des Bahnhofs, der erst jetzt offen ist.

Durch diesen kommt man auf eine breite Straße. Gegenüber befindet sich die Universität, aber zuerst sollte man einen Abstecher nach links machen. Über eine weitere Treppe kommt man zu einem Lastkahn mit einer Frau und einem Mann, die den Zug für 100 \$ nach draußen schleppen wollen.

Nun geht man aber zurück zur Universität, die man gegenüber dem Bahnhofsausgang findet. Über den Vorplatz und eine weitere Treppe kommt man in die Universität hinein (von dem Bürschchen davor kann man sich dumm anmachen lassen, nötig hat man das aber nicht). Drinnen geht man in die große Halle und biegt dann links ab. Am Ende des Gangs kommt man durch die große Tür in das Zimmer der Direktoren. Diese sind recht gesprächig und fordern einen auf, den Zug aus dem Bahnhof schnellstmöglich zu entfernen. Außerdem warnen sie einen vor den Gefahren außerhalb der Mauern der Stadt. Immerhin kann man sich nach dem Besuch der Lastkahnbesitzer auf Geld ansprechen; und sie haben auch einen Auftrag, der die benötigte Summe einbringen würde: man soll den Pavillion auf dem Universitätsvorplatz

reparieren. Wenn man alle Themen mit den Rektoren besprochen hat, verläßt man ihr Zimmer und betritt auf dem Rückweg zur Eingangshalle den Raum auf der linken Seite. Dahinter befindet sich die Bibliothek. Auf der rechten Seite der Bibliothek kann man eine Leiter nach oben steigen und sich dort ein "Illustriertes Lexikon der Pflanzen und Pilze" nehmen, in dem man etwas über den Hartpilz Yangala-Cola findet. Unten, im Lesesaal, findet man auf einem der Tische ein weiteres Buch über den amerzonischen Kuckkuck, das man ebenfalls lesen sollte. Dann verläßt man die Bibliothek wieder und geht in die Eingangshalle zurück und nach rechts in einen Gang, in dem man Professor Pons findet. Mit ihm sollte man über alle Themen sprechen. So erfährt man von ihm, daß er nicht verstehen kann, wie die Mammutpuppe in die Alpen gekommen ist

Nun verläßt man die Universität erst einmal und sieht sich den Pavillion genauer an. An dessen Rückseite befindet sich ein Mechanismus mit einer Art Waage, die aber nicht ausbalanciert ist, weil auf der rechten Seite ein eiförmiges Gegengewicht fehlt. Dieses muß man suchen gehen.

Wieder im Bahnhof geht man in den Zug zurück und holt sich die Mammutpuppe, an der Professor Pons ja interessiert ist. Dann verläßt man den Zug auf der linken Seite und geht im Bahnhof ganz nach hinten (über die Brücke). So kommt man an ein Ufer, an dem der Bahnhofsvorsteher seine Zeit verbringt. Mit ihm redet man über alle Themen. Bei der Erwähnung von Waldsauvignon verschindet er aber plötzlich und unerwartet. Also hebt man erst einmal den Haken vom Boden auf und geht dann zur Brücke zurück. Dort findet man den Bahnhofsvorsteher wieder, und daher spricht man ihn erneut auf Sauvignon und die noch nicht angesprochenen Themen an. Er verweist einen dann an Professor Pons, zu dem man sowieso noch möchte. Außerdem berichtet er von einem mechanischen Adler, der die Kuckkuckseier entfernt und in sein eigenes Nest bringt.

Bevor man dieses Nest sucht, geht es wieder in die Universität zu Professor Pons, dem man die Mammutpuppe übergibt. Der will dann eine Vorlesung über dieses Objekt halten und einen davon telefonisch unterrichten. Anschließend kann man die Puppe auch wieder zurückhaben. Er macht sich dann auf in sein Labor, um die Puppe genauer zu untersuchen. Man folgt ihm dorthin. Vom Eingang aus geht man direkt nach links zu einem Schrank, in dem man eine weitere Klangwalze findet. Weiter durch findet man auf dem vorderen Versuchstisch eine Zange und eine Flasche mit Yangala-Cola. Dann geht man zum Professor und unterhält sich mit ihm über Sauvignon. Er schickt einen dann zu den Rektoren (*wenn man auf der Brücke im Bahnhof noch nicht das zweite Mal mit dem Bahnhofsvorsteher gesprochen wird, wird man erst dorthin geschickt, dann erneut zum Professor und erst dann zu den Rektoren*). Mit diesen spricht man ebenfalls über Sauvignon und wird dann wieder zum Bahnhofsvorsteher geschickt.

Wenn man diesen ein letztes Mal auf den Waldsauvignon anspricht, öffnet er einem eine bisher verschlossene Tür im hinteren Bereich des Bahnhofs. Um dorthin zu gelangen, muß man weiter über die Brücke nach hinten und unten den Weg in die Botanik nehmen. Dort kann man das Bahnhofsgebäude verlassen und im Garten ganz nach hinten gehen, wo man an einem Busch Sauvignon findet. Nachdem man diesen eingesteckt hat, geht man wieder bis zum Bahnsteig und dort zum vorderen Bereich der Lokomotive. Dort findet man eine Leiter nach oben, aber diese wird von Kuckkucksvögeln bewacht, so daß man nicht nach oben steigen kann. Da man aber aus dem Buch weiß, daß sie Sauvignon mögen, benutzt man dieses mit ihnen und lenkt sie so ab. Dann kann man nach oben klettern und kommt zum Nest des mechanischen Adlers. Mit der Zange kann man sich ein Ei aus dem Nest holen. Danach klettert man wieder nach unten. Man verläßt nun den Bahnhof wieder Richtung Universitätsvorplatz. Auf der Brücke bekommt man noch eine Flasche Sauvignon geschenkt.

Auf dem Platz vor der Universität betritt man wieder den Weg um den Pavillion und geht zu dem Mechanismus, um auf der rechten Seite das Ei einzusetzen. Dann dreht man an dem Rad. Daraufhin öffnet sich eine Tür und man kann ins Innere des Pavillions gehen. Über eine Treppe kommt man nach unten und zieht dort an dem Hebel, um den Mechanismus wieder in Gang zu setzen.

Nun kann man sich von den Rektoren der Universität auszahlen lassen.

Das Geld bringt man den beiden Leuten auf dem Lastkahn, die sofort losfahren wollen, sobald man die Schleusen bedient hat. Dazu bekommt man einen Schlüssel von ihnen. Den hebt man auf und geht wieder ins Bahnhofsgebäude.

Dort geht man ganz nach rechts an einen Automaten neben der Schleuse. Leider ist das Telefon kaputt, aber immerhin findet man über dem Telefon ein Schild mit einer Nummer, die man anrufen kann. Da man ein Handy hat, macht man das auch direkt. So bekommt man den Mechanismus der Schleuse

erklärt. Man wird zu einigen Eingaben aufgefordert, was man bei Wahlmöglichkeiten aber eintippt ist recht egal, weil diese Anfrage wegen technischer Probleme erst in 48 Stunden bearbeitet wird. Also muß man es selbst per Hand erledigen, aber immerhin weiß man ja nun wie. Mit dem Schlüssel kann man unten rechts das Bedienfeld öffnen. Dann drückt man zuerst auf die 4 (für Barrockstadt), dann auf die 2 (um das vor einem liegende Schleusenwasser auf das weiter rechts abzulassen) und dann auf *, um die Eingabe zu bestätigen. Daraufhin senkt sich das Wasser und die Schleuse öffnet sich.

Dies teilt man den Lastkahnbesitzern mit, die daraufhin in die Schleuse fahren.

Daher geht es wieder in den Bahnhof zum Schleusenautomaten, den man nun mit 4, 1 und * programmiert, damit sich das Wasser wieder hebt und der Lastkahn weiterfahren kann. Wenn man nun die Lastkahnbesitzer anspricht und fragt, wie es weitergehen soll, bekommt man eine schwere Kette zugeworfen. An diese befestigt man den Haken, dann befestigt Kate den Haken automatisch an der Bahn. Daraufhin wird die Lokomotive nach draußen zum Mechanismus zum Aufziehen der Lokomotive gezogen. Geht man nun dorthin, wird man vom Professor angerufen, da seine Vorlesung beginnt.

Also geht man wieder in die Eingangshalle der Universität und dort weiter nach hinten durch, wo man über eine Rundtreppe in den Vorlesungssaal kommt. Nach der Vorlesung geht man in das Labor von Professor Pons und nimmt sich wieder die Mammutpuppe. Außerdem kann man noch die Mitschrift des Professors einstecken.

Dann geht es zurück zur Lokomotive und durch diese hindurch auf die andere Seite der Schienen. Dort findet man den Mechanismus, mit dem man den Zug wieder abfahrbereit machen kann. Man dreht an dem Rad und zieht an dem Hebel, dann kann es weitergehen. Wieder im Abteil stellt man die Puppe wieder auf ihren Platz, legt die Klangwalze ins Regal und spricht dann Oscar an. Er fährt dann los. Leider ist die Fahrt nur von kurzer Dauer, dann hält der Zug auch schon wieder an.

Man steigt auf der rechten Seite aus und findet dort ein Häuschen, in dem Oscar wartet. Zum Verlassen von Barrockstadt braucht man noch ein Visum, das man sich nun besorgen muß. Dazu geht man vor der Hütte nach links und folgt dem Weg bis zu einer Tür in der Mauer. Durch diese kommt man über eine Treppe im Innern auf die Mauer. Weiter nach rechts geht es in einen Wachturm, in dem Kapitän Malatesta die Grenzen der Stadt bewacht. Von ihm könnte man ein Visum bekommen, aber er hält die Gegend außerhalb der Stadt für viel zu unsicher. Durch das Fernrohr kann man nun den angeblichen Feind selbst betrachten. Dazu stellt man das Fernrohr beim Durchsehen mit dem rechten, oberen Knopf erst einmal scharf. Der Kapitän hat einfach einen toten Baum für einen Kosaken gehalten. Wenn man nun noch zu dem Tisch ganz rechts geht und ihn näher betrachtet, findet man die kaputte Brille des Kapitäns und weiß nun, daß er halb blind ist. Mit dem Yangala-Cola-Pulver kann dem Mann aber geholfen werden. Also schüttet man dieses in eines der beiden Gläser auf dem Tisch und füllt sie dann mit dem Sauvignon auf. Dann bittet man den Kapitän darum, ein Glässchen mit einem zu trinken und spricht ihn dann automatisch auf dem vermeintlichen Feind an. Er erkennt daraufhin seinen Fehler und man bekommt endlich ein Visum. Also geht man wieder zu Oscar und gibt ihm das Visum (mit dem Häuschen benutzen). So bekommt man eine Fahrkarte, die man Oscar im Innern des Abteils wieder geben kann. Dann geht es endlich weiter dem nächsten Ziel entgegen.

Komkolzgrad: Der Zug hält wieder in einem Bahnhof, dessen Ein- und Ausgang je von einem überdimensionalen Stahlwerker bewacht werden. Man steigt aus und geht zur Lokomotive, in der Oscar wartet. Man soll erneut den Zug aufziehen; Oscar hat erneut einen Grund, selbst untätig zu bleiben.

Zunächst geht man wieder in die entgegengesetzte Richtung zu dem Kistenstapel. Dort findet man einen Hebel, der einen Fahrstuhlkorb aus einer Mine nach oben befördert. Hiermit kann man nach unten fahren, aber wegen fehlenden Lichts kommt man hier nicht weiter. Also fährt man wieder nach oben.

Nun folgt man dem Bahnsteig zurück zum Zug und immer weiter bis zu einem der großen Stahlwerker. An dessen Bein kann man über eine Leiter nach oben in eine Art Führerhaus steigen. Drinnen findet man in einem Fach an der Wand eine Klangwalze, einen Plan und einen Hebel. Letzteren steckt man in den Schlitz des Steuerpults und schiebt ihn dann nach vorne. So bewegt man den ganzen Koloss auf den Zug zu.

Beim ersten Halt steigt man aus und kann bis auf halbe Höhe herunterklettern. Von da aus springt man auf das Sims und betrachtet das zugeschweißte Fenster. Durch ein Loch kann man in den Raum dahinter sehen, hinein kommt man aber noch nicht.

Also steigt man wieder in das Führerhaus des Stahlwerkers und fährt noch einmal Richtung Zug. Dort angekommen drückt man auf den roten Knopf und zieht so den Zug auf. Dann fährt man den Stahlkoloss wieder in seine Ausgangsposition zurück und steigt aus.

(Leider gibt es hier einen ärgerlichen Bug im Spiel: Wenn man noch nicht unten in der Mine war, bekommt man hier keine Kontrolle mehr über Kate und kann das Spiel nur neu starten.) Geht man wieder Richtung Zug, so sieht man, wie ein Mann aus dem Zug rennt und hinter einer Tür verschwindet, die dann aber verschlossen ist. Daher geht man erst einmal nachsehen, was passiert ist. Oscar ist nicht mehr in der Lokomotive, daher geht man im Abteil nachsehen. Bei der Gelegenheit kann man sich auch die Klangwalze ansehen und -hören. Im Schlafabteil findet man dann Oscar, geknebelt und seiner Hände beraubt. Die hat ihm der Unbekannte geraubt. Also muß man Oscar wieder zu seinen Händen verhelfen. Man hebt noch den Metallschneider auf, dann geht man wieder nach draußen.

Man geht erneut zu dem Stahlwerker und klettert ins Führerhaus. Dann fährt man einmal nach vorne und klettert wieder auf das Sims. Mit der Metallschere kann man diesmal die Metallplatte vor dem Fenster ausschneiden und dann ins Innere klettern. Drinnen findet man im Regal auf der linken Seite eine Zündkerze. Anschließend verläßt man den Raum wieder und fährt mit dem Stahlkoloss zurück.

Danach geht es wieder zu der Mine. Diesmal kann man unten die Zündkerze in den Generator stecken und den Hebel ziehen. Dann gibt es endlich Licht hier unten und man folgt dem Gang zu einem weiteren Lift, mit dem es wieder nach oben geht.

Man geht oben zunächst nach rechts und kommt so zu einer riesigen Orgel. Vor dieser findet man einen Automaten sitzend und daneben einen Schraubenzieher, den man einsteckt. Dann geht man wieder zurück zu dem Fahrstuhl und weiter nach links. An einer Leiter findet man ein Schild, dessen Schrauben man mit dem soeben gefundenen Schraubenzieher lösen kann. Anschließend kann man die Leiter nach oben steigen. Dort findet man in einem Raum den Direktor des Industriekomplexes: Sergej Borodine. Er hat Oscars Hände gestohlen, damit sein Automat die Orgel spielen und Helena Romanski dazu singen kann. Nur die Sängerin fehlt ihm noch, und die soll man nun heranholen. Sergej läßt nun noch Helenas Garderobe von der Decke herab, also geht man wieder nach unten und betritt sie. Drinnen nimmt man sich aus einer Schublade die Zeitungsausschnitte und die Briefe und liest alles. Man telefoniert nun mit Kates Mutter, von der man erfährt, daß die Romanski im Kurort Aralbad verweilen soll.

Mit dieser Information geht man zurück zu Borodine. Da er den Zug immer noch nicht hergeben will, man andererseits aber die Opernsängerin aus Aralbad hierher holen soll, darf man mit seiner Einschienenbahn zum Kosmodrom fahren, um sich dort nach einem Beförderungsmittel umzusehen.

Am Ende der Bahn folgt man dem Weg, steigt die Treppen nach oben und wendet sich an dem tonnenförmigen Bau nach rechts. Dort kommt man zu einer erhöhten Plattform, die man über eine Treppe betreten kann. Darauf findet man eine Art Raumkapsel, die man betritt. Drinnen findet man den Kommandeur des Kosmodroms: Boris Charov. Wenn man mit ihm redet, muß man schnell erkennen, daß er viel zu besoffen ist, um Sinnvolles von ihm zu erfahren. Also nimmt man ihm erst einmal die letzte Flasche Wodka weg, die hinten an der Wand auf dem Boden liegt. Er sucht dann draußen nach Ersatz und fällt dabei in eine Wanne, wobei er ohnmächtig wird. Daher untersucht man noch einmal seine Kommandantenkapsel. In einem Regal findet man etwas Lesestoff und einen Schlüssel. Damit verläßt man die erhöhte Plattform und geht nach rechts zu dem Rad, an dem man dreht. Dann geht man wieder die Plattform hoch zu der Stelle, an der der Kommandeur nach unten gefallen ist. Dort findet man ein Steuerpult, das man mit dem soeben gefundenen Schlüssel einschaltet. Dann schiebt man den rechten Hebel nach links, den linken nach oben und den mittleren ebenfalls nach oben, um den Oberst kalt abzuduschen, damit er wieder wach und etwas nüchterner wird. Nun kann man zu ihm gehen und sich mit ihm unterhalten. Wenn man ihn auf alles anspricht, erlaubt er einem, einen Zeppelin für den Flug nach Aralbad zu verwenden. *Wenn man den Zeppelin schon vorher gefunden hat und erkannt hat, daß er verschlossen ist, bekommt man sogar einen Schlüssel für den Zeppelin von ihm.*

Man geht nun nach rechts zum Abschlußrampenhof des Kosmodroms. Hier wendet man sich zuerst nach rechts, wo man eine Leiter nach oben steigen kann. Oben findet man den Zeppelin und jede Menge Vögel, hinein kann man aber noch nicht. Also geht man wieder nach unten und zurück zum Kommandeur. Spätestens jetzt bekommt man auch den Schlüssel für den Zeppelin von ihm. Dann geht man erst noch einmal zum Zeppelin und schließt ihn auf. Drinnen findet man einen Automaten und einen Hebel daneben. Wenn man den zieht, passiert aber noch nichts, also muß man wohl noch etwas anderes machen. Man geht erneut nach unten zum Oberst, der inzwischen auf der anderen Seite des Abschlußrampenhofs herumlaufen

sollte. Er will einem verraten, was das Geheimnis zum Starten des Zeppelins ist, wenn man ihm noch einmal einen Flug mit dem Sternengleiter ermöglicht. Daher geht man nach oben in den Kontrollraum und betrachtet auf der linken Seite das Steuerpult. Daneben findet man einen Schlüssel, den man direkt mit dem Steuerpult benutzt. Auf der rechten Seite des Pults öffnet man die Klappe und sieht zwei Kontakte, die man erst noch schließen muß. Dann kann man sich ganz rechts einen Blutproben-Apparat aus einer Vertiefung nehmen. Mit dem geht man zum Kommandeur und bittet ihn um eine Blutspende. Man geht erneut in den Kontrollraum, wo man den Behälter wieder an der alten Stelle einsetzt. Dann drückt man die Knöpfe von links nach rechts, aber schon nach dem zweiten Knopf ist Schluß mit den Startvorbereitungen, weil die Blutprobe wegen des zu hohen Restalkohols nicht akzeptiert wird. Man kann sich aber an dem Dorn in dem Gefäß selbst piksen, wenn es in der Vertiefung steckt, und so eine brauchbare Blutprobe liefern. Diese wird dann akzeptiert. Wenn man nun alle 4 Knöpfe nacheinander drückt, kommt der Kommandeur zu seinem Flug und man selbst bekommt den benötigten Hinweis zum Starten des Zeppelins: ein mechanischer Adler muß erst alle Vögel vertreiben, bevor es losgehen kann.

Wenn man nun wieder zur Kommandantenkapsel auf der Plattform zurückgeht, findet man eine rote Kurbel (vor dem Abschußrampenhof). Mit dieser geht man an der Plattform mit der Kommandantenkapsel vorbei zu dem tonnenförmigen Bau und die Leiter dahinter nach oben. Hier findet man den Adler, den man freiläßt, indem man die Kurbel an der Sirene davor einsetzt. Der Adler vertreibt nun alle Vögel und man kann zum Zeppelin zurück.

Nachdem man diesen betreten hat, zieht man an dem Hebel neben dem Automaten und schon geht die Reise weiter nach Aralbad.

Aralbad: Dort verläßt man den Zeppelin und geht auf das Kurhotel zu. In diesem spricht man den Portier an, der aber nicht sehr hilfsbereit ist. Daher untersucht man erst einmal die Eingangshalle. Hinter einer Tür findet man Reinigungsmittel, hier nimmt man sich eine Spülflasche mit. Mit dieser geht man nach draußen und entleert sie in dem Brunnen, der daraufhin sichtbar aufschäumt. Wieder im Hotel zieht man den Vorhang vor den Fenstern weg und geht dann zum Portier. Wenn man auf die Klingel drückt und der gute Mann aufsteht, sieht er mit Entsetzen den Schlamassel draußen und geht sofort sauber machen. Dabei läßt er den Empfang unbeaufsichtigt, und diese Gelegenheit sollte man nicht ungenutzt verstreichen lassen. Im Gästebuch erfährt man, daß Frau Romanski und Hans Voralberg als Dauergäste in diesem Hotel wohnen. Diese haben die Gästenummern 1270 und 1478. Außerdem kann man sich noch einen Prospekt nehmen, in dem man eine Telefonnummer findet. Schließlich findet man hier noch einen roten Knopf an dem Tresen, der das Gatter weiter hinten öffnet.

Durch dieses kommt man in den Bädertrakt des Hotels. Man wendet sich zuerst nach links und kommt so zu einem weiteren Automaten von Hans Voralberg, der für Frau Romanski arbeitet und ihren Rollstuhl schiebt. Er heißt James, will einem aber nicht zu Frau Romanski bringen, die draußen am Pier sei. Noch weiter durch gibt es eine Tür, die nach draußen führt. Diese ist aber noch versperrt. Neben der Tür findet man ein Zahlenkombinationsschloß, das die Tür zum Pier öffnen würde, wenn man die richtige Kombination hätte. Leider taugen aber weder die Gästenummern von Frau Romanski noch die von Hans Voralberg zum Öffnen der Tür. Die erste Nummer (1270) muß man aber dennoch eingeben und anschließend den Hebel ziehen, denn dann öffnet sich die Tür zu einer Umkleidekabine. Man folgt also dem Weg um das zentrale Wasserbecken herum, bis man gegenüber dem Eingang angekommen ist. Hier kann man in einen Gang gehen und sich am Ende ein Glas von einem Tablett nehmen. Noch weiter um das Becken herum kommt man zu der Umkleidekabine. In dieser findet man auf dem Boden eine Gästekarte mit der Nummer 0968. Nun geht man wieder zu dem Zahlenkombinationsschloß und tippt diese Nummer ein. Daraufhin öffnet sich die Tür und man kann sich in der Kammer dahinter eine Sauerstoffmaske nehmen.

Durch die nächste Tür kommt man zum Pier, dem man bis zu einem Pavillion folgt. Man kann dort ein wenig mit Frau Romanski reden, aber nach kurzer Zeit möchte sie die Unterhaltung drinnen fortsetzen. Daher soll man ihr ihren Automaten herbeiklingeln. Man verläßt den Pavillion also wieder und wird dabei von dem übereifrigen Portier heimgesucht, aber Frau Romanski klärt die Situation. Nun muß man die Glocke suchen, mit der man James herbeirufen soll. Diese findet man links vom Pavillion ganz in der Nähe des Stegs (nicht so einfach zu sehen). Diese nimmt man an sich, denn hier hinten ist man viel zu weit weg von James, als daß er einen hören würde. Kurz vor dem Kurhotel findet man einen Halter, an dem man die Glocke befestigen kann. Anschließend zieht man an der Kette und läutet damit, aber James zeigt keine Ambitionen zu kommen.

Also geht man drinnen nachsehen. James traut sich wegen des hohen Salzgehalts nicht raus, aber wenn man ihm die Sauerstoffmaske anbietet, macht er sich doch auf den Weg. Er bringt die Romanski dann an den Tresen der Bar, und hier kann man wieder mit ihr sprechen. So erfährt man, daß sie sich außer Stande sieht, noch einmal zu singen, weil ihre Stimme nachgelassen habe. Man sollte sich aber nicht entmutigen lassen und mit ihr über alles reden, denn dann erfährt man, daß sie sich an einen Barmann des Hotels Meuritz erinnert, der ihr früher einmal einen Cocktail gemixt hat. Und der sei ihr behilflich gewesen, ihre Stimme wiederzufinden. Aus dem Prospekt vom Tresen des Portiers kennt man eine Telefonnummer (46433643), die man nun anruft. Von dem dortigen Barmann erfährt man das Rezept für den „Blue Helena“. Für diesen braucht man Wodka, Blue Curacau, Akazienhonig, Zitronensaft und Eis. Den Wodka hat man schon, die Zitrone und den Honig findet man unten in der Bar hinter einer Schranktür. Leider ist der Honig nicht mehr flüssig. Um ihn wieder brauchbar zu machen, geht man auf die andere Seite des Wasserbeckens in der Mitte. Dort findet man zwei Schachspieler, aber mit den zu reden bringt nichts: sie sind viel zu vertieft in ihr Spiel. Rechts neben ihnen kann man zu einem Dampfbecken gehen. Mit dem Rad hinten an der Wand erwärmt man es, anschließend kann man den Honig darin verflüssigen. Dann geht es wieder zurück zu der Bar. Am Kopf der Bar, bei den ganzen Hebeln und Leitungen, findet man die Bedienungsanleitung der Bar. Die Alkoholika werden mit Tasten, die zu den Notenschlüsseln Moll und Dur gehören, in den Mixer geleitet. Man muß nun noch alle gefundenen Zutaten einsetzen. Die Zitrone kommt links in die Zitronenpresse, der Honig kommt ganz rechts in den Halter und die Wodka-Flasche in den größeren Alkoholflaschenhalter, ebenfalls auf der rechten Seite. Nun kann es losgehen. Mit dem I/O-Knopf ganz links schaltet man die Maschine ein. Dann stellt man den Hebel unten rechts auf Moll (also nach oben) und drückt die zweite Taste von links auf der Klaviatur für Wodka. Anschließend zieht man den Hebel rechts auf Dur (also nach unten rechts) und drückt dann die dritte Taste von links auf der Klaviatur für Blue Curacao. Dann drückt man auf die Symbole für Honig, Zitrone und Eis und schließlich auf den Hebel ganz rechts zum Mixen. Anschließend kommt automatisch ein Glas herausgefahren, daß von Frau Romanski nur dann getrunken wird, wenn man alles richtig gemacht hat. Wenn man etwas falsch gemacht hat, muß man es noch einmal versuchen. Sobald sie ausgetrunken hat, ist ihre Stimme wieder da, aber sie hat den Mut verloren und traut sich immer noch nicht. Um sie wieder selbstsicherer zu machen, stellt man das gefundene Glas auf den Tresen und bittet sie noch einmal um eine Gesangsprobe. Daraufhin zerspringt das Glas und sie ist nun bereit, mit nach Komkolzgrad zu kommen.

Also geht es wieder zurück zum Zeppelin, mit dem man zusammen mit Helena Romanski zurück zum Kosmodrom fliegt.

Komkolzgrad: Dort angekommen geht es automatisch in den Industriekomplex und zur Orgel, vor der die Romanski noch einmal ihren Gesang zum Besten gibt. Scheinbar hat Borodine aber nicht vor, die Gute wieder gehen zu lassen, denn er sperrt sie in einen Käfig ein. Das kann man ihm natürlich nicht durchgehen lassen. Also geht man zu dem Käfig und der Romanski nach oben und befreit sie mit dem Bolzenschneider. Anschließend montiert man noch mit dem Schraubenzieher die Hände des Automaten ab, damit Oscar wieder vollständig ist. Mit der Romanski geht es dann zum Ausgang, aber kurz nachdem die Gute nach draußen gegangen ist, versperren Eisenstäbe einem selbst den Weg. Daher nimmt man den Fahrstuhl nach unten, mit dem man zu Beginn hierher gekommen ist (und der kurz darauf explodiert). Auf der anderen Seite holt man mit dem Hebel den zweiten Fahrstuhl nach unten, aber auch hier wartet eine Bombe, vor der man sich in Sicherheit bringen muß. Danach geht man wieder zum zweiten Fahrstuhl zurück und klettert dort auf der linken Seite in einen nun offenen Lüftungsschacht.

Oben holt man sich aus der Kiste eine Sprengladung. Dann geht es schnell zum Führerhaus der Lokomotive, und Oscar will auch abfahren, aber der Stahlwerkerkoloss versperrt einem den Weg. Also muß man noch ein letztes Mal nach draußen, um den Koloss mit der gefundenen Dynamitladung wegzusprenge. Dann geht es endlich auf nach Aralbad.

Aralbad: Kaum angekommen, bringt James die Romanski schon wieder ins Hotel. Man selbst geht zu Oscar, spricht mit ihm und zieht den Zug auf. Wenn man nun erneut mit Oscar spricht, kommt der Portier dazu, weil er ein Paket für einen an der Rezeption habe. Also folgt man ihm, packt das Paket aus und bekommt so eine Mammutpuppe.

Anschließend geht man wieder zu der Bar und unterhält sich dort mit Helena Romanski. Danach geht man zum Pier (man braucht keine Sauerstoffmaske mehr) und findet dort endlich Hans Voralberg, der auch recht schnell den Vertrag unterzeichnet. Dann kann man sich in aller Ruhe den Abspann ansehen.