

Syberia 2

Mitspielende Personen

- Burgoff, Igor, Bruder von Iwan
- Burgoff, Iwan, krimineller Russe
- Charov, Boris, Kommandeur des Kosmodroms in Komkolzgrad, der in Sibirien mit einem Flieger abstürzt
- Einwohner in Romansburg
- Kolonel Gupatchev, Emeljow, Ladenbesitzer in Romansburg
- Häuptling der Youkol im Youkol-Dorf
- Malka, Mädchen in Romansburg
- Mönche im Kloster
- Oscar, Automat und Zugführer
- Patriarch im Kloster
- Schamanin der Youkol im Youkol-Dorf
- Voralberg, Hans, Erfinder von Automaten
- Voralberg, Rodolphe, Hans' Vater in Valadilène
- Walker, Kate, Anwältin und Hauptperson des Spiels
- Youkols im Youkol-Dorf
- Zirkos, Lokalbesitzer in Romansburg

Lösung

Romansburg: Zu Beginn des Spiels geht man im Zug ganz nach hinten und redet mit Hans. Er sagt einem, dass der Zug noch aufgezogen werden muss, bevor man abfahren kann. Wie man das machen kann (falls man es aus dem ersten Teil des Spiels nicht schon weiß), kann einem der Zugführer Oscar sagen.

Daher verläßt man das Zugabteil und geht nach vorne zur Lok, wo man den Automaten Oscar findet. Er selbst ist leider nicht so hilfreich, aber direkt in seiner Nähe findet man ein Rad, an dem man drehen, und einen Hebel, an dem man ziehen kann. Damit zieht man den Zug auf. Wenn man wieder an dem Rad dreht, zieht man den Aufziehmechanismus ein. Der Zug ist aber immer noch nicht abfahrbereit, wie man von Oscar erfahren kann, weil ihm die Kohle ausgegangen ist. Daher geht man wieder Richtung Zugende und weiter, bis man ganz am Ende des Bahnstegs ein noch verschlossenes Gatter vorfindet. Nachdem man dieses untersucht hat, geht man den Bahnsteig wieder zurück, bis man das zweite Mal nach links gehen kann. Dort findet man die Kohleneinfüllmaschine, aber im Moment bekommt man keine Kohlen von ihr. Wenn man hier über das Gelände nach unten sieht, entdeckt man unten die kleine Malka. Sie kann einem vielleicht später helfen.

Im Moment muß man aber erst in den Laden auf der rechten Seite des Bahnsteigs, in dem man sich erst einmal mit Kolonel Gupatchev unterhält. Man redet mit ihm über den Schlüssel für das Gatter, er hat ihn aber nicht. Also untersucht man hinten in seinem Laden den Tisch und findet darauf einen kleinen Schlüssel. Das ist zwar nicht der gesuchte, aber mit ihm kann man weiter vorn bei den drei Süßigkeiten-Automaten unten die Schubladen öffnen und daraus Geld entnehmen. Sobald man das Geld hat, kann man es wieder in den Automaten werfen (die zweite Münze von links für den mittleren Automaten, die fünfte Münze von links für den linken). So kommt man an ein Fischbonbon und ein Candy.

Dann geht es wieder nach draußen zu der Kohleneinfüllmaschine. Man wirft Malka die Candys herunter, und sie läßt dann den Schlüssel zum Tor an einem Ballon nach oben schweben. Mit diesem öffnet man das Tor und geht in den unteren Bereich der Stadt.

Von der Treppe aus geht man nach links und redet mit Malka über alle Themen. Dann geht man weiter nach links zur Kohlenmaschine. Hier drückt man rechts den Knopf, aber schon nach kurzer Zeit geht die Maschine wieder aus, weil ihr Benzin fehlt. Man nimmt sich den roten Kanister links neben der Maschine. Wo man Benzin bekommen kann, weiß Malka: nur die Gebrüder Burgoff haben welches. Man findet sie weiter hinten, wenn man den Holzzaun entlang geht. Dabei stößt man auf ein Tor, bei dem man die Kette zieht. Daraufhin erscheint ein ungehobelter Bursche, er will aber kein Benzin abgeben. Also folgt man dem Zaun weiter bis zu einem Plakat, das man abreißen kann. Durch die Lücke im Zaun kommt man dann ins Innere des Geländes. Bei den Kisten findet man einen Käfig für ein hundeähnliches Wesen. Man läßt den Hund frei und schon macht er sich durch das Loch im Zaun aus dem Staub. Die beiden Brüder Burgoff laufen ihm hinterher, um ihn wieder einzufangen, und dadurch kann man nun unbeobachtet den roten Kanister mit Benzin gegen den eigenen leeren austauschen. Danach geht man wieder zur Kohlenmaschine, füllt das Benzin rechts in den Stutzen und startet sie dann noch einmal.

Anschließend geht man wieder nach oben und benutzt die Kohleneinfüllmaschine, und diesmal klappt es auch. Abfahren kann man leider immer noch nicht, den Hans ist verschwunden.

Daher geht es wieder nach unten unter die Schienen. Hier geht man in Zirkos' Lokal. Drinnen findet man Hans, aber er bricht kurz darauf zusammen.

Er wird dann in den Zug gebracht, aber nach Gesprächen mit Hans und Oscar wird klar, das man ihn erst gesund pflegen muß, bevor es weitergehen kann. Hilfe kann man von beiden aber wie immer nicht erwarten.

Von Zirkos kann man erfahren, daß es in der Nähe Mönche gibt, die heilen können. Ihr Kloster findet man, wenn man dem Holzzaun immer weiter folgt. An der Brücke merkt Kate dann, daß es ihr zu kalt wird und sie andere Kleidung braucht. Rechts vor der Brücke findet man einen Kasten, der aber nur mit einer Münze geöffnet werden kann.

Zunächst geht man jetzt nach oben in Kolonel Gupatchevs Laden. Wenn man mit ihm spricht, darf man sich vom Speicher warme Sachen nehmen.

Diese kann man im Zug anziehen, und zwar im Abteil hinter der ersten Tür im Eingangsbereich.

Anschließend geht man wieder nach unten und zu Malka, mit der man über alle Themen redet. So erfährt man, daß ihre Mutter gestorben ist, weil die Mönche ihr nicht helfen konnten.

Danach geht man wieder in Zirkos' Lokal und spricht mit ihm. So erfährt man mehr über das Kloster und unter welchen Voraussetzungen Kranke von dem Mönchen geheilt werden.

Draußen kann man sich dann von Malka noch eine Münze für den Kasten vor der Brücke zum Kloster geben lassen. Danach geht man dorthin und wirft die Münze in den Schlitz. Anschließend zieht man an dem Hebel und nimmt sich dann ein Leichentuch.

Damit erstellt man im Zugabteil an Hans' Bett einen Abdruck von seinem Gesicht, indem man es einfach darauflegt.

Mit dem Tuch geht es dann über die Brücke zum Kloster. An dessen Fuß findet man einen Fahrstuhl, der aber oben ist. Man kann hier an der Kette ziehen, dann erscheint oben ein Mönch, der den Fahrstuhl aber nicht nach unten läßt. Daher geht man erst einmal weiter nach rechts zu einem kleinen See, an dem ein Mönch Wäsche wäscht. Man redet mit ihm über alle Themen und erfährt so, daß er Vogelliebhaber ist und gerne eine Vogelpfeife hätte.

Vogelpfeifen kann man oben beim Kolonel im Laden bekommen. Wenn man ihn anspricht, erhält man drei Vogelpfeifen von ihm.

Mit diesem geht man wieder zum Mönch und gibt ihm die silberfarbene. Er benutzt sie auch direkt, hört die Vögel antworten und verläßt seinen Arbeitsplatz. Daher kann man sich eine Mönchskutte nehmen und hinter dem Busch anziehen. Dann geht man zum Fahrstuhl, zieht erneut an der Kette und diesmal wird der Fahrstuhl herunterlassen.

Kloster: Mit diesem fährt man nach oben ins Kloster. Die Maschine direkt am Eingang kann man zunächst ignorieren. Daher folgt man dem Gang bis zum Klosterhof.

Dort kann man in eine Kapelle gehen. Gegenüber dem Eingang kommt man zu einer Tür. Wenn man sich dieser nähert, erscheint der Patriarch. Man gibt ihm das Leichentuch, dann verspricht er zu helfen. Die Mönche holen Hans dann ins Kloster.

Nach dem Gespräch mit dem Patriarchen geht man links unter den Säulengang und dort auf der rechten Seite in Hans Kammer. Man redet mit ihm über alle Themen. Wieder draußen spricht man den Mönch an, der gelauscht hat, und redet mit ihm über alle Themen. Dann bekommt man eine Dokumentenrolle und eine Glasmedaille von ihm. Aus dem Dokument erhält man wichtige Informationen. Weiter vorne im Hof nimmt man die Bürste an sich.

Dann geht man über den Klosterhof wieder in die Kapelle. Wenn man in die Mitte der Kapelle geht, sieht man auf beiden Seiten zwei Gemälde. Das linke kann man mit der Bürste bearbeiten. Dann erscheint eine Zeichnung, die man sich merken sollte. Darauf ist ein Kreuz zu erkennen, um das sich insgesamt 5 helle und sieben dunkle Punkte gruppieren.

Dann geht man wieder in den Klosterhof und unten in einen zweiten Hof. Hier kann man oben rechts in die Bibliothek des Klosters gehen.

Drinne geht man nach rechts und folgt dem Gang ganz nach unten. Auf dem Boden findet man ein Kreuz und insgesamt 12 Kerzen, die an der Decke hängen. Dies erinnert an das Bild in dem Gemälde, das man gerade eben freigeschrubbt hat. Also nimmt man sich den Stab von der Wand, mit diesem kann man die einzelnen Kerzen nach unten ziehen und damit anzünden. Man zieht die Kerze über dem Kreuz herunter und jeweils zwei direkt benachbarte Kerzen links und rechts von dieser Kerze im Abstand von zwei Kerzen (entsprechend den Ziffern 3, 4, 8, 9 und 12 auf einer Uhr). Wenn man das gemacht hat, öffnet sich oben in der Galerie ein Fenster. Also geht es wieder nach oben und am Ausgang vorbei weiter nach links. Durch das neu geöffnete Fenster kann man auf Romansburg schauen, und man kann es mit der Glasmedaille verdecken. Das Fenster ist von insgesamt vier Klappen umrandet. Mit der unteren beginnend drückt man im Uhrzeigersinn alle Klappen, dann wird das Mammutbild in der Glasscheibe auf die gegenüberliegende Wand projiziert. Zu dieser Stelle geht man hin und drückt auf die vom Mammutauge beleuchtete Stelle. Dies öffnet eine Geheimkammer. Darin findet man Alexei's Journal, das man ausführlich durchliest. Außerdem nimmt man sich noch das Youkol-Relikt. Aus dem Journal weiß man, das eine Kräuterkerze nötig ist, um Hans wieder gesund zu machen. Dafür benötigt man bestimmte Kräuter.

Diese findet man auf dem Friedhof des Klosters. Zunächst geht man aber wieder zum Fahrstuhl zurück. Kurz davor findet man eine Schubkarre, auf der (erst jetzt) eine Heckenschere liegt. Diese nimmt man an sich und geht dann wieder zurück auf den zweiten Klosterhof.

Von hier aus kommt man durch den Durchgang zum Friedhof. Auf diesem findet man das stark zugewachsene Grab von Alexei (der einzige Grabstein, an dem man etwas machen kann). Mit der Heckenschere schneidet man den Grabstein frei und nimmt sich die Kräuter mit.

Damit geht man zum Fahrstuhl zurück und zu der Maschine dort. Mit dieser kann man Kerzen herstellen. Dazu zieht man zunächst an dem Griff links von der Maschine, damit das Feuer angefacht wird. Dann wirft man die Kräuter in den Topf. Danach öffnet man unten vor dem Topf die Gusform. Links vom Topf hängen Dochte an einer Kette. Von denen nimmt man sich einen und steckt ihn in den Gusform. Dann schließt man die Form wieder und zieht an dem Hebel des Ausflußrohrs am Kessel. Sobald das Kräuterwachs in die Kerzenform gelaufen ist, kann man sich die fertige Kerze auch schon nehmen. Außerdem nimmt man sich noch die Streichhölzer mit.

Nun diesen geht man wieder zu Hans zurück. Nun stellt man das Youkol-Relikt auf dem Tisch und die Kerze hinein. Mit den Streichhölzern zündet man die Kerze an. Hans kommt dann schnell wieder zu Kräften. Laufen kann er aber noch nicht, dazu ist er noch zu schwach auf den Beinen. Man muß daher einen Weg finden, ihn aus dem Kloster zu bringen.

Man geht nun wieder in die Kapelle und ganz nach hinten durch zu dem Durchgang, aus dem früher der Patriarch kam. Jetzt kann man unbehelligt hindurchgehen. Im Raum dahinter findet man einen Schlüssel auf einem Altar. Mit diesem kann man das Gatter rechts vom Ausgang öffnen. Im Raum dahinter zieht man an dem Seil und läutet so die Glocken. Daraufhin gehen alle Mönche zur Messe.

Wenn man nach draußen geht, ziehen sich alle Mönche bereits zurück. Auf dem Friedhof rückt man den Sarg bei dem Mauerdurchbruch vor das Loch und geht dann Hans holen. Mit ihm geht man zum Friedhof und flieht dann in einer spektakulären Talfahrt vor den Mönchen.

Romansburg: Wieder unten im Dorf bittet Hans einen, die mechanischen Pferde in Zirkos' Lokal zu reparieren. Dafür bekommt man von ihm ein „mechanisches Herz“.

Also geht man in Zirkos' Lokal und geht zu den Pferden. Dort setzt man das Teil in die Mitte der Konstruktion ein. Danach muß man erst einmal das Gerät aufziehen. Dazu dreht man dreimal an dem eingesetzten Rad. Nun muß man noch die vier Rohre richtig anschließen. Jedes Rohr kann an drei möglichen Stellen angeschlossen werden; Ziel ist es, alle Pferde in Aktion zu sehen. Die richtige Kombination ist die folgende: die oberen beiden Rohre werden an die Löcher ganz oben angeschlossen, das Rohr unten links wird in der mittleren der drei Löcher angeschlossen und das Rohr unten rechts wird in der oberen Position festgemacht. Dann drückt man auf den Knopf in der Mitte der Drehscheibe. Sobald man das gemacht hat, bemerkt man, daß der Zug ohne einen abgefahren ist. Wenn man Oscar anruft, erfährt man, daß er den Gebrüder Burgoff auf den Leim gegangen ist. Man muß also auf anderem Weg hinter dem Zug herkommen.

Wenn man nun den Hebel am Treppenabgang zieht, erscheint oben eine Art Gefährt, mit dem man aber nicht weit kommt, weil ihm der Sprit ausgeht.

Daher geht man wieder nach unten und spricht mit Malka. Die bringt einen auf die richtige Idee (immer wieder mit ihr reden): Mit dem Youki-Hund kann man das Gerät oben auf den Schienen antreiben. Den Hund findet man wieder auf dem Gelände der Gebrüder Burgoff, das man durch das Tor betreten kann. In dem Unterstand findet man auf einer Bank eine Zeitung. Nach der Lektüre weiß man, warum die Brüder Hans und den Zug entführt haben. Den Youki kann man mit den Fischbonbons auf seinen Seite ziehen, erfolgt einem dann treu wohin man will. (*Wenn man die Fischbonbons versehentlich an Malka abgegeben hat und nun ohne dasteht, muß man sich neue besorgen. Dazu geht man wieder nach oben in den Laden des Kolonel und öffnet mit dem Schlüssel die untere Schublade des mittleren Bonbonautomaten. Dann nimmt man sich die Münze und besorgt sich wie gehabt neue Bonbons.*) Man kann sich nun noch von allen verabschieden, wenn man mag, dann geht man wieder nach oben.

Oben besteigt man das Fahrzeug, dann springt auch Youki in sein „Hamsterrad“ und es kann losgehen.

Wildnis: Irgendwo im tiefsten Sibirien hält der Zug kurz hinter einer Brücke an und bringt diese zum Einsturz. Man kann daher nicht so ohne weiteres auf die andere Seite. Man untersucht daher erst einmal

die nähere Umgebung auf dieser Seite des Flusses. Dazu geht man solange nach rechts, bis man auf einem Steinhauften einen eingefrorenen Fisch findet. Noch weiter durch brennt Youki durch und klafft einen Biber an. Er ist durch nichts zu bewegen, einem weiter zu folgen. Da er aber gerne Fisch ißt, und man weiß, wo man welchen findet, muß man ihn nur noch auftauen. Dazu geht man links von der Stelle am Ufer, an der Youki den Biber anbellt, weiter nach hinten und kommt so zu einer Stelle in der Nähe eines Hauses, an der man trockene Äste vom Boden aufheben kann. Mit diesen geht man zu dem Steinhauften zurück, legt sie davor auf den Boden und zündet sie mit den Streichhölzern an. Nach kurzer Zeit kann man sich dann den Fisch nehmen und damit Youki von der Stelle am Fluß weglocken. In dieser Zeit fällt der Biber einen Baum, der genau über den Bach fällt. So kann man auf die andere Seite gelangen.

Hier kommt man zu einem Haus, das man betreten kann. Drinnen findet man auf dem Kaminsims eine russische Puppe, ein Buch und ein Beil. Das Buch sollte man sich aufmerksam durchlesen, denn so erhält man einige Informationen, die man demnächst dringend benötigen wird. Weiter hinten im Haus findet man auf der Küchenzeile noch einen „Fischteich“, einen Behälter, in dem man gefangene Fische aufbewahren kann. Wenn man das Haus nun wieder durch die Tür verlassen will, durch die man hinein gekommen ist, erlebt man eine böse Überraschung: draußen wartet ein hungriger Bär, den man erst satt kriegen muß, bevor man hier wieder wekommt.

Rechts von der Küche gibt es einen weiteren Ausgang, der zu einem Steg führt. Da der Bär fraglos gerne Lachs ist, muß man ihm nun einen fangen. Aus dem Buch weiß man, das man dazu einen laubfroschfarbenen Köder braucht, und daß man an dunklen Stellen angeln muß. Man nimmt sich also die Angel, öffnet den Kasten unten mit den Ködern, nimmt sich den oben rechts und befestigt ihn an der Angel. Dann wirft man die Angel so weit wie möglich nach rechts aus, die anderen Stellen sind nicht dunkel genug. Wenn man den Fisch gefangen hat, steckt Kate ihn automatisch in den „Fischteich“. (*Wenn man diesen noch nicht hat, dann frißt Youli den Fisch auf, mit „Fischteich“ ist man aber schneller als der verfressene Kerl. Hat man eine falschen Fisch gefangen (einen Grünfisch), dann kann man diesen direkt an Youli verfüttern, denn sonst kann man erst einmal keinen weiteren fangen.*).

Sobald man einen Orangelachs gefangen hat, geht man wieder ins Haus und zu dem Fenster neben der Tür. Man öffnet dieses und wirft dann dem Bären den Lachs vor die Füße. Sobald er diesen verspeist hat, kann man endlich wieder nach draußen.

Vor der Hütte, dort wo der Bär gespeist hat, hebt man nun die Gräten des Fisches auf. Dann geht es weiter den Weg zurück zu einer zerstörten Brücke. Diese ist völlig unpassierbar, aber man kann mit dem Beil ein Seil durchtrennen und kommt so zu einem Seil, an dem ein Brett hängt. Dieses wirft man um den Ast, der über der Schlucht hängt, und schwingt sich dann wagemutig über den Fluß. Youki springt einem hinterher.

Man folgt dem Weg weiter bis zu einer hohen Felswand. Weiter oben warten die beiden Brüder Burgoff und stoßen Felsbrocken nach unten, um einen endlich loszuwerden. Sie werden aber von einem abstürzenden Flugzeug vertrieben. Da es hier nicht wirklich weitergeht, muß man die Felswand nach oben steigen. Youki schickt man schon einmal zum Zug.

Die Felswand hoch kommt man auf folgende Weise: Zunächst schlägt man als Steighilfe das Beil in die Wand. Dann geht es entweder nach oben oder seitlich weiter. Meistens ist die Richtung vorgegeben, nur zweimal hat man die Wahl, weiter nach oben oder waagrecht zu klettern. Insofern ist es nicht wirklich schwierig, den Weg allein zu finden. Die richtige Kombination ist, von unten beginnend: 2 mal hoch, 2 mal rechts, 4 mal hoch, 4 mal links, 2 mal hoch, 2 mal rechts, 2 mal hoch, 2 mal rechts und dann nur noch nach oben.

Hier oben geht man erst einmal zu einer Art Kreuzung auf einer Lichtung. Zuerst läuft man geradeaus weiter, dort findet man die abgestürzte Maschine. Ganz hinten durch findet man auch den Piloten, der mit seinem Fallschirm an einem Baum hängt und schläft. Diejenigen, die den ersten Teil gespielt haben, werden in dem Piloten Oberst Boris Charov wiedererkennen. Durch Zurufe läßt er sich leider nicht aufwecken, also muß man einen anderen Weg finden. Da er noch Kopfhörer aufhat, wäre Funk eine Alternative.

Im Flugzeug kann man herausfinden, auf welcher Frequenz man senden muß. Sobald man im Cockpit sitzt, betätigt man den Drehschalter oben links. Daraufhin leuchtet rechts neben dem Schalter eine rote Lampe auf und man hat Strom. Rechts neben diesem Drehschalter findet man zwei Kippschalter neben den Buchstaben 'A' und 'B'. Den Schalter A sollte man nach oben, den Schalter B nach unten kippen, daraufhin leuchtet bei A ein gelbes Licht. In der rechten unteren Ecke gibt es weitere Kipp- und

Drehshalter. Die beiden unteren Drehshalter sind völlig egal, die beiden Kippschalter darüber sollte man aber nach oben kippen. Und schließlich kippt man noch den gelben und den roten Schalter darüber nach oben und den grünen nach unten. Daraufhin erscheinen auf dem Display oben rechts die beiden Ziffern '03'. Anschließend kippt man ganz oben den Schalter A auf aus und den Schalter B nach oben; jetzt sollte ein grünes Licht leuchten. Zuletzt kippt man unten rechts noch den gelben Schalter links nach unten und den grünen nach oben (der rote bleibt oben), dann erscheint auf dem Display oben rechts der zweite Teil der Ziffernfolge: '28'. ꝑꝚ

Mit dieser Information verläßt man das Cockpit und geht nach unten zurück zu der Kreuzung. Hier wird man beinahe von einem Motorschlitten überfahren. Man geht nun in die Richtung, aus der er kam. Hier findet man eine Funkstation.

In dem Unterstand schaltet man oben rechts das Funkgerät ein und stellt dann mit den Schaltern weiter links die Ziffernfolge '0328' ein. Nun drückt man noch den Knopf am Mikrophon, dann kann man Boris aufwecken. Nun geht es erst einmal zum Flugzeug zurück.

Dort ist Boris schon fleissig dabei, irgendetwas an dem Schrotthaufen zu tun. Man sollte mit ihm reden, denn so erfährt man, daß er einem zwar nicht zu helfen weiß, daß man aber vielleicht mit dem Schleudersitz des Copiloten zur Lok geschossen werden könnte. Das kann man im Cockpit auch ausprobieren. Allerdings braucht man dazu die Koordinaten des Zugs.

Um diese zu erhalten, muß man wieder zu der Funkstation zurückgehen. In dem Unterstand findet man unten rechts einen Radar. Wenn man diesen einstellt, wird immer nur ein Virteil abgetastet, und darin findet man kein Signal. Also steigt man den Sendemast nach oben und dreht die Antennenschüssel zweimal (so daß sie auf Westen steht). Dann betrachtet man erneut den Radar im Unterstand und findet ein Signal und damit die Position des Zugs. Man muß die Koordinaten nur noch ablesen. Der Bereich der erlaubten Koordinaten ist allerdings recht tüppig bemessen: 80 15 geht genauso wie 85 20.

Mit diesem Wissen geht man zurück zum Cockpit. Drinnen kann man nun auf der linken Seite Koordinaten eingeben. Sobald man den Knopf unter den Anzeigen gedrückt hat, wird man mit dem Schleudersitz nach draußen katapultiert und landet direkt neben dem Zug.

Vor dem Zug sieht man etwas aus dem Boden ragen, an dem man zieht. So kommt Oscar zum Vorschein, den Ivan einfach aus dem Zug geworfen hat. Leider ist ihm die Kälte nicht sonderlich gut bekommen, er kann sich kaum noch bewegen.

Um dem Abhilfe zu schaffen, geht man ins Abteil und ganz nach hinten durch. Auf dem Boden findet man einen Plan des Zugs sowie ein Ölkännchen.

Mit letzterem macht man Oscar wieder fit. Oscar will dann sofort losfahren, also geht man ins Abteil. Leider passiert aber nichts, da der Passagierwaggon schon zu weit abgerutscht ist und nicht mehr von der Lok nach oben gezogen werden kann. Nach einem weiteren Gespräch mit Oscar ist klar, daß man sich von dem Wagen trennen muß. Wie immer muß man das selbst erledigen, aber die zuvor studierten Pläne helfen einem hierbei. Dort, wo vorher die Säule im Raum vor Hans Schlafzimmer gestanden hat, findet man nun im Boden eine Abdeckung, die man öffnen kann, indem man Oscar anruft. Darunter findet man den Abkopplungsmechanismus des Waggons. Man muß die oberste, mittlere und unterste Stange nach rechts schieben, dann löst sich der hintere Waggon und man schafft es gerade noch rechtzeitig, sich in den vorderen Teil des Zugs zu retten.

Weit kommt man aber dennoch nicht, den kurz vor dem Youkol-Dorf verschwinden die Schienen im Schnee und an Weiterfahrt ist nicht zu denken. Also steigt man aus und sucht die nähere Gegend ab. Hinter der Lok findet man Igor, der sich vor den Windgeräuschen fürchtet. Und vor der Lok findet man einen Motorschlitten mit einer Decke darin. Diese nimmt man sich und steckt sie der steinernen Eule in der Mund. Daraufhin verstummen die Geräusche. Dies teilt man Igor mit, der sich daraufhin mit dem Schlitten auf und davon. Zum Glück läßt er aber seine Schuhe mit Spikes zurück. Wenn man diese anzieht, kann man die schräge Eisfläche nach oben gehen. Dort trifft man auf Ivan, der einen nicht mehr gehen lassen will. Einzige Rettung ist hier Oscar, den man mit dem Handy anruft, damit er einem beistehen kann. Er läßt dann die Zugpfeife ertönen und lenkt Ivan so ab. In dieser Zeit kann man zu dem Schlitten oben links gehen und sich das Messer darauf nehmen. Damit schneidet man das Seil durch, an dem der Schlitten befestigt ist. Kurz darauf bricht man durch die Eisdecke und kommt so nach ...

Das Dorf der Youkols: Nachdem man wieder aufgewacht ist, verläßt man die Hütte und redet mit dem Häuptling. Anschließend dreht man sich um und nimmt sich aus dem Korb ein Rentiergeweih. Man sollte nun zuerst einmal die ganze Stadt bzw. Höhle erkunden, denn sie ist recht weiträumig und es gibt viel zu entdecken. Wenn man sich von Häuptling aus rechts hält, kommt man zur Höhle der Schamanin. Deren Eingang ist allerdings durch eine automatisch schlagende Trommel versperrt. Erst wenn die Schlegel stillstehen, kann man die Schamanin besuchen. Um das zu erreichen, geht man von den Trommeln zweimal nach „unten“ und findet dann links auf dem Boden einen Lederriemen. Der wird im Inventar automatisch mit dem Geweih zu einer Schleuder verarbeitet. Nun geht man wieder bis kurz vor die Schlegel. Links von der Fahne weiter oben kann man einen losen Eiszapfen entdecken. Mit diesem benutzt man die Schleuder und schießt ihn so ab. Der Eiszapfen stoppt dann den Mechanismus der Trommel und bringt sie so zum Schweigen.

Endlich kann man in die Höhle der Schamanin gehen. Dort findet man auch Hans, aufgehängt an vielen Schnüren über dem Boden schwebend. Man sollte ausführlich mit der Schamanin reden, dann weiß man, daß man Hans in seine Traumwelt nachfolgen muß, um ihn wieder ins Leben zurückzuholen, und man weiß, daß man dafür Beeren des Traumfruchtbaums finden muß. Nach dem Gespräch nimmt man sich noch die Youkol-Maske rechts von der Wand und die Gebetsmühle links in einer Nische.

Wieder draußen geht man erneut zu der Stelle, an der man den Lederriemen gefunden hat und weiter in diese Richtung. So kommt man zu einem Holzgestell, das eine Art Brunnen ist. Daneben findet man eine leere Flasche. Diese hängt man an den Haken oberhalb der Kurbel und dreht dann an dieser, um die Flasche ins Wasser zu lassen, und ein weiteres Mal, um sie wieder nach oben zu ziehen. Schließlich steckt man noch den Korken links unten ein.

Wenn man die Fischgräte vor dem Haus mit dem Bären nicht aufgehoben hat, muß man sich nun noch eine besorgen. Im Youkol-Dorf findet man eine Art Zwinger für die Youki (wenn man von der Schamanin aus zu den Schienen und davor weiter nach links geht). Dort findet man die gesuchte Gräte.

So präpariert geht man zu den Schienen in der Höhle (weiter nach links gehen) und unter ihnen hindurch. Auf der anderen Seite geht man nach hinten und kommt so zu einer Höhle. In der Höhle kann man nach links oder rechts gehen, und auf beiden Wegen findet man ein Gestell aus Holz ähnlich dem in der Nähe der Schamanin, auf dem die Schneeeule saß, die einen schon seit langem nachfliegt. Man nimmt den linken Weg und kommt so in eine Höhle, in der man an einer Wand eine Eisschicht mit Gängen dahinter findet. Davor findet man eine Art Hamster. Und in den Eisgängen findet man Beeren, die man für Hans braucht. Nur der Hamster kann einem diese Beeren besorgen, aber dafür muß er in das richtige Loch kriechen. Nur über das linke Gangsystem kommt er zu den Beeren (muß man ausprobieren). Damit der Hamster direkt dorthin geht, stopft man das rechte Loch mit dem Korken zu. Dann geht man zu dem Holzgestell weiter vorne und hängt die Gebetsmühle daran. Wenn man diese nun benutzt, ruft man so die Eule herbei und der Hamster verkriecht sich aus Angst in dem linken Gang. (*Wenn man das rechte Loch nicht versperrt hat, hat sich der Hamster hier versteckt, und man muß ihn wieder heraus locken. Dazu muß man aber erst einmal die Eule wegbringen. Hierzu geht man in den anderen Teil der Höhle und lockt die Eule wie gehabt an dem zweiten Gestell von ihrem alten Platz weg. Anschließend muß man wieder von vorne anfangen.*) Nun nimmt man sich wieder den Korken und steckt ihn in das Loch links mitten in der Kammer hinter der Eiswand. Der Hamster kann dann über den Korken in den nächsten Gang springen. Wieder nimmt man den Korken und schließt diesen Gang unten ab. Dann schüttet man oben im Gang Wasser aus der Flasche in den Gang und schwemmt den Hamster so nach oben. (*Wenn man das Wasser bei den ersten Versuchen bereits anderweitig eingesetzt hat und nun keines mehr hat, muß man sich am Brunnen neues holen.*) Oben holt sich der Hamster einige Beeren, kommt aber wieder nicht weiter. Auch an dieser Stelle befindet sich ein Loch, in das man die Gräten des Lachs stecken kann, damit der Hamster nach oben klettern kann. Danach bringt der Hamster die Beeren nach draußen und man kann sie einsammeln.

Nun geht es wieder zu der Schamanin, mit der man redet, um ihr so die Beeren zu geben. Mit ihrer Hilfe kommt man so kurz darauf in die ...

Traumwelt von Valadilène: Man geht in die Höhle hinein und bis ans Ende, wo man die Mammutpuppe aufhebt. Mit dieser verläßt man die Höhle wieder und geht an dem Ruderboot vorbei durch einen Park zu einer Plattform, auf der Anna steht. Man unterhält sich mit ihr und erfährt so, daß ihr Bruder Hans auf dem Dachboden eingesperrt ist. Anschließend verläßt man die Plattform in der anderen Richtung und kommt so durch ein Tor auf die Hauptstraße von Valadilène.

Dieser folgt man nach rechts, bis man auf der rechten Seite das Fabrikgelände der Voralbergs betreten kann. Hier kommt man zu einem Brunnen, bei dem man die erste Abzweigung rechts nimmt. So kommt man zum Haus der Voralbergs, das man betritt. Drinnen wendet man sich direkt im Erdgeschoß nach links und kommt so in das Wohnzimmer. Dort findet man Rodolphe Voralberg, mit dem man über alle Themen reden sollte. Nun geht man wieder in den Flur und die Treppe nach oben zum Dachgeschoß. Die Tür dort ist leider verschlossen, also muß man sich etwas anderes überlegen. Unten im Flur findet man eine alte Standuhr, die im Moment aber nicht geht. Ihr Glockenschlag könnte Rodolphe dazu bewegen, in die Fabrik zugehen, dann könnte man vielleicht zu Hans.

Um zu erfahren, wann Rodolphe in die Fabrik geht, begibt man sich wieder zu Anna im Park. Sie weiß, daß ihr Vater immer um 19:15 Uhr arbeiten geht. Mit dieser Information geht es wieder zurück ins Haus der Voralbergs.

Man muß nun also die Uhr erst einmal wieder in Gang setzen. Dazu sieht man ganz oben, wenn man direkt vor der Uhr steht, auf das Ziffernblatt. Hier ist 2:45 angezeigt. Wieder mit Blick auf die Uhr selbst gibt es im oberen Bereich zwei Schalter. Der rechte Schalter verstellt das Rad mit den Ziffern jeweils um eine halbe Stunde, beginnend mit einer vollen (oder halben) Stunde, der linke Hebel macht genau dasselbe, aber um 15 Minuten versetzt. Daher benutzt man den linken Hebel, bis das Rad auf 2:45 Uhr steht. Nun drückt man auf den linken und den rechten kleinen Mann ganz oben und zieht so die Gewichte nach oben. Anschließend kann man das Pendel in Schwingung versetzen. Nun zieht man an dem rechten Gewicht und stellt die Uhr mit dem linken Hebel neben dem Ziffernrad auf 7:15 Uhr. Dann benutzt man weiter oben die Glocke und Rodolphe begibt sich in die Fabrik, hinterläßt glücklicherweise aber einen Schlüssel im Wohnzimmer. Diesen holt man sich, geht nach oben und schließt die Tür auf. Auf dem Dachboden gibt man Hans die Mammutpuppe und redet mit ihm, bis er verschwindet. Auf dem Tisch findet man ein eiförmiges Gebilde, das einen in die reale Welt zurückbringt, wenn man darauf klickt.

Im Dorf der Youkols: Dort hat sich nicht viel verändert: Hans hängt immer noch leblos in den Seilen. Um ihn zu retten, muß man nun Oscars Herz öffnen, und dazu muß man den Zug erst einmal in die Stadt bringen. Beim Rausgehen kann man sich an dem Traumfänger noch einmal die wichtigsten Szenen aus der Traumwelt von Valadilène vorsprechen lassen. Mit diesen Tips sollte man Hans wiederbeleben können.

Wenn man den Schienen folgt, kommt man wieder nach draußen in den Schnee und zur Lok. Auf den Schienen liegt ein Seil, mit dem man den Zug hereinziehen könnte, aber der Haken in der Nähe des Zugs ist viel zu schwer, als daß man ihn selbst an der Lokomotive befestigen könnte. Also bittet man die zwei Youkol direkt neben den Schienen um Hilfe. Die beiden haben aber Angst vor Oscar und wollen einen daher nicht unterstützen. Daher geht man erst einmal ganz mach draußen und zum Zug. Im Führerhaus kann man mit Oscar reden und ihn davon überzeugen, daß er sich die Youkolmaske aufzieht, damit er nicht mehr ganz so schrecklich aussieht. Daraufhin kann er die beiden Youkol beruhigen und man kann wieder mit beiden reden. Nun helfen sie einem dabei, den Haken vor dem Zug an der Lokomotive zu befestigen. Ist das geschafft, geht man noch einmal zum Zug und spannt das Seil, indem man direkt vor dem Zug die Befestigung benutzt.

Dann geht man wieder in die Höhle und dort auf die Brückenkonstruktion. Dort findet man mit Blick auf die Schienen, die zum Zug führen, eine Winde. Mit dem Hebel rechts kann man den Zug nun nach innen ziehen. Anschließend geht man zum Gleisende, wo man im Zug mit Oscar sprechen kann. Man redet solange mit ihm, bis er sich auf macht zu Hans, um ihm sein Herz zu öffnen.

Man folgt ihm also in die Hütte der Schamanin. Dort hat sich Oscar direkt unter Hans gelegt. Um ihm das Herz zu öffnen, muß man ihn näher untersuchen. Auf ihm findet man sein zum Teil geöffnetes „Herz“. Eine wichtige Zahl in Hans' Leben war 19:15 Uhr. Und genau die stellt man nun ein, indem man auf die Positionen 7 und 3 klickt. Anschließend drückt man auf die 12, die 9, die 6 und die 3 (darunter kann man etwas erkennen), und dann bekommt man einen Voralberg-Schlüssel. Und außerdem muß man sich nun von Oscar verabschieden, denn er opfert sich für Hans. Nur seine äußere Hülle bleibt übrig und dient Hans als Rüstung, mit der er wieder gehen kann.

Um weiter nach Syberia zu kommen, muß man nun ein anderes Fortbewegungsmittel suchen, denn die Schienen enden ja in der Höhle. Direkt in der Nähe findet man aber die über und über mit Eis bezogenen Arche, von der man ja weiß, daß man mit ihr nach Syberia gelangen kann. Auftauen kann man sie mit der Lokomotive. Also macht man sich auf den Weg zur ihr. Im Führerstand kann man bei den Kontrollen den soeben erhaltenen Schlüssel in der Mitte und etwas oberhalb der beiden Manometeranzeigen einsetzen.

Danach zieht man den Hebel oben links nach oben. Danach kippt man den Schalter an der Leitung, die zu dem Manometer oben links führt (der direkt rechts neben dem großen Rad in der Mitte). Nach der Zwischensequenz betätigt man den Druckhebel oben rechts. Anschließend zieht man den Hebel oben links nach unten, kippt den Schalter ganz rechts, der mit dem Manometer rechts verbunden ist, und betätigt erneut den Hebel rechts oben. Der Zug ist nun betankt und man kann mit dem Auftauen beginnen. Dazu dreht man an dem kleinen Rad links von dem in der Mitte und benutzt den Kippschalter links neben dem Manometer unten links. Zu guter letzt dreht man noch an dem Rad unten links und die vereiste Arche wird mit heißem Dampf wieder seetüchtig gemacht.

Man geht nun zu der vom Eispanzer befreiten Arche, vor der der Youki-Häuptling wartet. Er will einem das Tor öffnen, sobald man abfahrbereit ist. Also betritt man die Arche und findet dort Hans, der aber ohne Youki nicht abfahren will. Also muß man den Hund suchen gehen. Er befindet sich in einer Art Stall, den man öffnen kann. Youki folgt einem dann freiwillig zur Arche und geht an Bord. Wenn man das auch macht, kann man endlich abfahren und verläßt das Dorf der Youkol.

Auf dem Weg nach Syberia: Allzu weit kommt man aber nicht, denn schon nach relativ kurzer Zeit legt man eher unfreiwillig auf einer Insel an, die von Pinguinen bevölkert wird. Also geht man an Land und findet weiter rechts bei dem großen Skelett ein Narvalhorn. Mit diesem kann man den Anker noch weiter links aus dem Eis lösen. Wenn man dann zum Schiff zurückgeht und wieder an Bord will, hindert einen Ivan, der sich unbemerkt an Bord geschlichen hat, daran. Also muß man anders auf Schiff gelangen. Dazu geht man wieder nach links zu den Pinguinen. Etliche davon stehen auf einer Eisscholle. Weiter links findet man ein Nest mit Eiern, in das man die Puppe aus der Hütte legt. Dann winkt man die Pinguine heran, die sich das neue Ei interessiert ansehen. Nun kann man selbst an der Küste auf die Eisscholle, die nur noch lose mit dem Land verbunden ist, gehen. Mit dem Narvalhorn löst man die Scholle ganz und treibt so auf das Schiff zu.

Auf der dem Land abgewandten Seite des Schiffs kann man das Schiff betreten. Drinnen zieht man das Faß in die Mitte des Raums neben die Säule und geht durch die Tür in einen Nachbarraum, in dem man Hans findet. Der kann einem aber nicht helfen. Stattdessen geht man die vordere Leiter nach oben. Eine Etage höher findet man einen Elfenbeinhaken. Mit dem geht es wieder zurück in den ersten Raum. Dort steigt man auf das Faß. Dort kann man den Haken an der Konstruktion befestigen und dann mit dem Seil verbinden. Wieder unten auf dem Boden zieht man an dem Hebel und befördert so den kriminellen Ivan vom Schiff auf die Insel. Der ist dumm genug, sich an den Eier der Pinguine zu vergreifen, so daß diese ihn endgültig beseitigen.

Syberia: Nun kann es endlich nach Syberia gehen. Kaum ist man dort angekommen, verläßt Hans kommentarlos das Schiff. Man sollte ihm aber nicht direkt folgen, sondern erst noch einmal nach unten in den Raum mit dem Faß gehen. Dort findet man an einer Wand zwei Zeichnungen, die man sich einprägen sollte.

Anschließend geht man an Land und dort erst einmal nach rechts. So kommt man zu einer Aussichtsplattform, auf der man einen Mann berühren kann. Der fällt aber sofort in sich zusammen; beim Warten auf die Arche muß er wohl einfach gestorben sein. Immerhin hinterläßt er einem ein Medallion, das man später braucht. Nun geht es wieder zum Schiff zurück und daran vorbei weiter nach links unten. Hier kommt man zu einem Steg, an dessen Ende man eine Kiste findet. Von dieser kann man sich drei Steintafeln nehmen. Dann geht man ganz hinten zwischen den Felsen durch und findet dort rechts im Gestrüpp eine weitere Steintafel. Außerdem kann man sich eine Blume mitnehmen. Noch weiter durch findet man den lethargischen Hans vor einem weiteren Tor, das er nicht öffnen kann. Weiter oben findet man eine Rolle, die einen an eine ganz ähnliche auf dem Gefährt in Romansburg erinnert. Mit dem Hebel kann man das Hamsterrad nach unten bringen. Jetzt braucht man nur noch den Youki, der aber immer noch in der Arche schläft.

Also geht es dorthin zurück. Man kann ihn mit der gefundenen Blume wecken, und wie immer folgt er einem dann bereitwillig überall hin.

Man nimmt den Hund mit zu dem Tor und dort geht er ohne zu zögern in das Laufrad und öffnet so das große Tor, durch das Hans wortlos verschwindet, um einer Treppe nach oben zu folgen.

Diese geht man ebenfalls nach oben und kommt so auf einen Platz mit einer Art Maschine. Wenn man sich diese ansieht, erkennt man unter ihr eine Steinplatte, bei der aber fünf Plättchen fehlen. Und ein fünftes Plättchen findet man oben neben dem Steinkreis. Welches Plättchen wohin kommt, erkennt man

auf dem Amulett, das man bei dem Toten gefunden hat. Dieses ist eine genaue Kopie der Steinplatte auf dem Boden. Hat man alle fünf Plättchen richtig eingesetzt, dreht man an dem Rad der Maschine und erhält so einen Schlüssel. Dabei bewegt sich auch eine der Platten, deren Symbol man sich merken sollte. Dieses sieht ein wenig heller aus als alle anderen (es ist dasjenige, das man ganz unten eingesetzt hat).

Man geht nun weiter nach links zu Hans, der auf einem Aussichtspunkt sitzt und auf die Mammuts wartet. Er weiß, daß man die Tiere mit Tönen anlocken muß.

Da man ihn nicht hängen lassen kann, geht man weiter nach links und kommt so zu einem riesigen Horn mit einer Art Satellitenschüssel aus Tierhäuten. Links neben dem Rad kann man sich eine Art Steuerpult ansehen. Hier steckt man den soeben erlangten Schlüssel in die kreuzförmige Vertiefung ganz unten. Daraufhin erscheint eine Platte mit den Symbolen des Amuletts. Man kann den Schlüssel wieder herausnehmen und jetzt unterhalb jeden Symbols plazieren. Allerdings macht das nur bei dem Symbol Sinn, daß einem die erste Maschine bei dem Steinkreis verraten hat (das auf der helleren Platte). Also steckt man den Schlüssel in der untersten Reihe in das zweite Loch von links. Danach dreht man an dem Rad und richtet so die Antenne aus. Noch weiter links findet man bei den Hörnern in zwei Reihen die Einstellmöglichkeit für die Pfeifen. Diese beiden Reihen à drei Einstellungen hat man sicherlich noch von den beiden Zeichnungen im Rumpf der Arche im Kopf. Eine dieser Zeichnungen zeigte ein Mammut, auf dem ein Junge reitet, und genau die Einstellungen daneben muß man nun bei den Schaltern vornehmen. Mit den Schaltern kann man die Löcher entweder offen, halboffen oder geschlossen setzen, entsprechend den Symbolen '*', '.' und '' auf der Zeichnung. Man muß also die unten stehenden Einstellungen vornehmen:

*	.	*	→	offen	halboffen	offen
.		*		halboffen	geschlossen	offen

Anschließend zieht man noch an dem Hebel und schon ertönt die Musik, die die Mammuts anlockt. Nun kann man sich die verdiente Schlußsequenz ansehen, in der Hans endlich auf Mammuts reiten und sich damit seinen Kindheitstraum erfüllen kann.