



Game-Service

Carsten Höh



Eine inoffizielle Komplettlösung
zu

SYBERIA

www.game-service.de



Game-Service

Carsten Höh



Eine inoffizielle Komplettlösung zu

SYBERIA

Rechtliche Hinweise:

Autor: Carsten Höh
Lektorat: Veronika Wolf

www.game-service.de

©2003 by Carsten Höh – Alle Rechte vorbehalten

Alle in dieser Komplettlösung enthaltenen Daten wurden nach besten Wissen und Gewissen erstellt. Fehler sind allerdings nie ganz auszuschließen. Ich übernehme weder die Garantie, noch die juristische Verantwortung für Schäden und Ausfälle jeglicher Art, die durch den Gebrauch dieser Dateien oder der in dieser Komplettlösung enthaltenen Informationen verursacht werden könnten. Es obliegt dem Benutzer, die Dateien auf eventuellen Virenbefall oder ähnliches zu prüfen.

Kein Teil dieser Komplettlösung mit allen Texten, Grafiken, Listen und Karten darf ohne meine schriftliche Genehmigung in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder anderen Verfahren) vervielfältigt, verarbeitet oder verbreitet werden.

Copyrights des Spiels Syberia:

Syberia ©2002 Microids. Produced and published by Microids. Author and Art Director: Benoit Sokal.

Die Informationen in dieser Komplettlösung werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.

www.game-service.de



Kapitel 1:

Valadilène



Als die junge Anwältin Kate Walker den Auftrag bekommt, den Verkauf einer alten Spielzeug- und Automatenmanufaktur abzuwickeln, ahnt Sie nicht, dass dieser Job ihr Leben nachhaltig beeinflussen wird. Kate reist von New York in die französischen Alpen, um sich dort mit der Besitzern der Manufaktur zu treffen und den Vertrag unter Dach und Fach zu bringen. In Valadilène eingetroffen, beobachtet Kate, wie ein Trauerzug durch die Straßen der Stadt zieht. Offenbar hat eine wichtige Persönlichkeit der Stadt das Zeitliche gesegnet...und der Tod dieser Person hat zur Folge, dass die Dinge für Kate nun viel komplizierter werden, als es zunächst den Anschein hatte. Für Kate beginnt nun das größte Abenteuer ihres Lebens.

Ankunft im Hotel

In Valadilène angekommen, betritt Kate automatisch das Hotel des Ortes. Wenn Sie die rechts der Treppe gelegene Pinnwand genauer untersuchen, finden Sie dort eine **Werbebroschüre**, die Sie umgehend in Ihrem Inventar verschwinden lassen sollten. Lesen Sie sich die Broschüre sorgfältig durch, um so mehr über die Voralbergs und die Kunst der Spielzeugmanufaktur zu erfahren – eine Sache, die alle diese „lebendig“ anmutenden Voralberg-Spielzeuge gemeinsam haben, ist, dass sie mit einem einzigartig geformten Schlüssel aufgezogen werden müssen.

Wenn Sie versuchen Kates **Koffer** zu untersuchen, kommen Sie zu der Überzeugung, dass Sie diesen auf keinen Fall alleine tragen wollen. Betrachten Sie also die Rezeption etwas genauer. Rechts neben der Klingel befindet sich ein **Schlüssel (Rezeption)**. Verfrachten Sie den Schlüssel in Ihr Inventar, wählen Sie ihn dort aus, um diesen Gegenstand zu aktivieren und klicken Sie dann auf den Rücken des Klingelmännchens, um dieses mit Hilfe des Schlüssels aufzuziehen. Nachdem Sie alles vorbereitet haben, betätigen Sie den **roten Knopf**, um die Klingel auszulösen und den Hotelbesitzer nach vorne zu rufen.

Wenn Sie wollen, können Sie sich im links gelegenen Aufenthaltsraum des Hotels noch kurz mit Momo unterhalten. Da Momo offenbar sehr beschäftigt ist und momentan keine Zeit hat, Ihnen beim Tragen der Koffer behilflich zu sein, wenden Sie sich dem Mann hinter der Rezeption zu. Erklären Sie dem Hotelbesitzer, dass Sie „**Kate**“ heißen und bitten Sie ihn um „**Hilfe**“, woraufhin dieser Sie in Valledilène willkommen heißt und Sie mitsamt Ihrem Koffer zu Ihrem Zimmer führt.





Kates Hotelzimmer

Auf dem Weg nach oben erklärt Ihnen der Hotelbesitzer, dass die Besitzerin der Manufaktur, Anna Voralberg, heute beigesetzt wurde. In Kates Zimmer angelangt, begeben Sie sich zum hinteren Teil des Raumes und nehmen das **Fax 1** vom Nachttisch. Nachdem Sie das Fax gelesen haben, kommt Kate zu dem Schluss, dass es wohl am besten sei, das Büro der Anwaltskanzlei von Anna Voralbergs Tod in Kenntnis zu setzen.

Tipp:

Das Inventar lässt sich am schnellsten durch einen Klick auf die rechte Maustaste öffnen bzw. schließen.

Öffnen Sie also Ihr Inventar, wählen Sie auf Ihrem **Handy** mit den Memo-Pfeiltasten die Nummer des Büros aus und drücken Sie danach die „Send“ Taste (ansonsten lässt sich das Büro aber auch manuell über die Telefonnummer 12 458 902 erreichen). Nachdem Sie Ihrem Chef, Herrn Marson, von Anna Voralbergs Tod berichtet haben, erklärt er Ihnen, dass dieser Vorfall kein größeres Problem für die Abwicklung des Geschäfts darstellt. Da es seinen Informationen zufolge keinen Erben gibt, brauchen Sie seiner Ansicht nach nichts weiter zu tun, als sich mit Anna Voralbergs Notar in Verbindung zu setzen, um den Verkauf der Spielzeugfabrik endlich unter Dach und Fach zu bringen.

Das Fax für den Notar

Nachdem Sie das Telefonat beendet haben, verlassen Sie das Zimmer durch die linke Tür und schreiten am anderen Ende des Hotelflures über die Treppe zurück nach unten. Wieder an der Rezeption angelangt, unterhalten Sie sich mit dem Hotelbesitzer über alle zur Verfügung stehenden Themen. Nachdem Sie ihn auf Ihre „**Mission**“ angesprochen haben, überreicht er Ihnen das **Fax 2**, dass Ihnen Ihr Chef gerade eben für den Notar übermittelt hatte.

Begeben Sie sich zum links der Rezeption gelegenen Aufenthaltsbereich des Hotels. Auf dem Boden vor dem Kamin (direkt unterhalb des Schürhakens) und auf dem Tisch, an dem Momo zuvor seine Bilder gemalt hatte finden Sie nun insgesamt **4 Zahnräder**, die Sie unverzüglich in Ihrem Inventar verschwinden lassen sollten.

Da es im Hotel vorerst nichts weiter zu tun gibt, marschieren Sie durch die rechts der Rezeption gelegene Tür nach draußen und begeben sich auf die Suche nach dem Notar von Valadilène.

Tipp:

Mit einem Doppelklick auf die linke Maustaste beginnt Kate zu rennen, so dass Sie sich schneller von einem Punkt zum nächsten bewegen können.





Die Suche nach dem Notar

Nachdem Sie das Hotel verlassen haben, marschieren Sie geradewegs nach unten, um zur Hauptstraße der Stadt zu gelangen. Folgen Sie der Straße links herum zur Bäckerei. Wenn Sie wollen, können Sie sich ein wenig mit dem Bäcker unterhalten, der hier vor der Tür seines Ladens steht. Wie Sie erfahren, haben heute aufgrund der Trauerfeier alle Geschäfte geschlossen. Da der Bäcker sonst nichts weiter zu berichten hat, marschieren Sie links herum weiter, bis Sie zu einem großen Haus mit zwei Parkbänken gelangen. Auf der linken Parkbank finden Sie eine aktuelle Ausgabe des **Valadilèner Tageblatts**, in dem ein paar interessante Dinge über Anna Voralberg geschrieben stehen. Nachdem Sie sich die Zeitung durchgelesen haben, marschieren Sie zwischen den Parkbänken hindurch zur Eingangstür des Notars.

Wenn Sie sich der Eingangstür nähern, entdecken Sie dort eine weitere mechanische Figur. Wählen Sie das Fax 2 aus Ihrem Inventar aus und legen Sie es der Figur in die Hand. Als nächstes betätigen Sie den Schalter an der Brust der Figur und ziehen dann den rechten Hebel. Nachdem die Teleskopaugen der Figur das Fax ausgiebig inspiziert haben, öffnet sich endlich die Tür und Sie können das Haus des Notars betreten.

Der Notar

Im Innern des Hauses gehen Sie ein Stück weit nach rechts und schreiten durch die Tür auf der linken Seite ins Büro des Notars. Nachdem Sie sich dem Notar vorgestellt haben, setzen Sie sich auf den linken Stuhl und setzen das Gespräch fort. Sobald Sie den Notar auf Ihre „**Mission**“ ansprechen, macht er Ihnen eine unerwartete Mitteilung – Annas Bruder, Hans Voralberg, lebt und ist somit der rechtmäßige Erbe der Manufaktur. Um das Geschäft abzuschließen, benötigen Sie also seine Unterschrift. Da Hans Voralberg vor langer Zeit nach Sibirien ausgewandert ist und seine aktuelle Anschrift unbekannt ist, gestaltet sich die Angelegenheit allerdings nicht gerade einfach. Nehmen Sie **Annas Brief an den Notar** an sich und lesen Sie sich das Schreiben sorgfältig durch.

Nachdem Sie den Brief gelesen haben, gibt Ihnen der Notar den Hinweis, dass sich vielleicht im Anwesen der Voralbergs Hinweise auf Hans' momentanen Aufenthaltsort finden lassen könnten. Sobald das Gespräch beendet ist, verlassen Sie das Büro wieder und gehen am Schreibtisch des Vorzimmers vorbei in Richtung der Ausgangstür. Vergessen Sie nicht, sich den **Teleskopschlüssel** unter den Nagel zu reißen, der hier neben der Tür am unteren Teil des Kleiderständers herumhängt, bevor Sie das Haus des Notars wieder verlassen.





Das Anwesen der Voralbergs

Gehen Sie vom Haus des Notars aus nach rechts und folgen Sie dem Verlauf der Straße, bis Sie nach kurzer Zeit einen Anruf von Kates Ehemann, Dan, erhalten. Nachdem Sie ihm erklärt haben, dass sich die Angelegenheit etwas verkompliziert hat und Sie morgen garantiert noch nicht wieder nach Hause kommen werden, betrachten Sie die Mauer auf der rechten Seite der Straße etwas genauer. Das kleine Tor führt zum Anwesen der Voralbergs.

Nähern Sie sich dem Tor und betätigen Sie den Schlüssel der unteren Figur, um diese aufzuziehen. Danach stecken Sie den Teleskopschlüssel aus Ihrem Inventar in die obere Figur und betätigen den unterhalb des rechten Fußes befindlichen Hebel, um das Tor zu öffnen.

Zugang zum Haupthaus des Anwesens

Im Vorgarten des Anwesens angelangt, folgen Sie dem Weg zum Brunnen. Am Brunnen angelangt, marschieren Sie über den rechts abgehenden Weg auf das Haupthaus des Anwesens zu. Bei genauerer Betrachtung der Vordertür stellen Sie fest, dass diese verriegelt ist. Da Sie hier nicht weiterkommen, folgen Sie dem Weg nach rechts, bis Sie auf der Rückseite des Hauses einen Leiter-Automaten finden. Leider lässt sich die Leiter momentan noch nicht ausfahren – Sie müssen erst den passenden Schlüssel finden, mit dem sich der Automat aufziehen lässt.

Gehen Sie von der Leiter aus weiter nach rechts und folgen Sie dem Weg, bis Sie am Eingang des Heckenlabyrinths auf die Gärtnerin des Anwesens treffen. Da die Frau nicht sonderlich viel zu erzählen hat, marschieren Sie durch das links der Gärtnerin gelegene Tor, um das Heckenlabyrinth zu betreten.

Nachdem Sie durch das erste Tor geschritten sind, gehen Sie durch das oberhalb von Kate gelegene offen stehende Tor weiter und holen sich den **Voralberg-Schlüssel** aus dem kleinen Wasserbecken. Mit dem Schlüssel im Gepäck geht's wieder zurück zur Rückseite des Hauses.

Stecken Sie den Voralberg-Schlüssel in die linke Seite des Leiter-Automaten und ziehen Sie diesen auf. Nachdem Sie die Leiter ausgefahren haben, können Sie über diese nach oben klettern und das Haupthaus des Anwesens durch ein offenes Dachfenster betreten.





Das Haupthaus des Anwesens

Nachdem Sie durch das Dachfenster geklettert sind, gehen Sie nach links und nehmen den dort befindlichen Schreibtisch etwas genauer unter die Lupe. Im Innern des Schreibtisches finden Sie ein **Tintenfass** und **Annas Tagebuch**, das Sie sich nun sorgfältig durchlesen sollten. Wie Sie dem Tagebuch entnehmen können, hatte Hans Voralberg als kleiner Junge einen schweren Unfall der dafür sorgte, dass er sowohl körperlich als auch geistig für immer auf dem Niveau eines Elfjährigen bleiben wird. Nichtsdestotrotz scheint Hans ein genialer Automatenentwickler geworden zu sein, der nicht nur einzigartige Figuren produzierte, sondern zusätzlich für eine Revolutionierung des gesamten Produktionsprozesses der Voralberg-Automaten beitrug. Als Hans 18 Jahre alt wurde, fasste er den Entschluss sein Elternhaus zu verlassen und sich auf die Suche nach Mammuts zu begeben. Da der Vater der beiden die Flucht seines Sohnes nicht verschmerzen konnte, ließ er Hans kurzerhand für tot erklären. Leider endet an dieser Stelle das Tagebuch...ohne einen konkreten Hinweis, wo sich Hans aufhalten könnte.

Nachdem Sie das Tagebuch gelesen haben, gehen Sie vom Schreibtisch aus nach rechts und dann erneut nach rechts, um zum hinteren Teil der Dachkammer zu gelangen. Laufen Sie zwischen den beiden Schatzkisten hindurch in den dunklen Bereich hinter dem großen Schrank und drehen Sie die oberhalb des rechten Stuhles hängende **Glühbirne** in die Fassung, um das Licht einzuschalten. Plötzlich erscheint Momo am Fenster der Dachkammer und bittet Sie, ein Mammut für ihn zu malen. Unterhalten Sie sich mit Momo über alle zur Verfügung stehenden Themen. Momo scheint offenbar ein Geheimnis zu kennen, das er Ihnen aber erst verraten will, nachdem Sie mit seinem **Bleistift und Papier** ein Mammut für ihn gezeichnet haben.

Mit Momos Zeichenutensilien im Gepäck gehen Sie wieder in den kleinen Bereich der Dachkammer, in dem Sie zuvor die Glühbirne in die Fassung geschraubt hatten. Wenn Sie den über dem Stuhl gelegenen Holzbalken etwas genauer betrachten, stellen Sie fest, dass Hans Voralberg dort vor langer Zeit ein Mammut eingraviert hatte. Benutzen Sie Papier und Bleistift, um das Bild abzupausen und überreichen Sie Momo die soeben angefertigte **Pausezeichnung des Mammuts**. Momo scheint das Bild des Mammuts sehr gut zu gefallen und er bittet Sie ihm zu folgen, damit er Ihnen sein Geheimnis zeigen kann.





Momos Geheimnis

Nachdem Momo die Dachkammer verlassen hat, nehmen Sie umgehend die Verfolgung des Jungen auf. Klettern Sie aus dem Fenster, um über die Leiter zurück in den Garten des Anwesens zu gelangen. Unten angekommen, folgen Sie dem Weg links herum zum Haupteingang des Hauses, wo Sie dem unten im Bild abgehenden Weg zum Brunnen folgen. Am Brunnen geht's über den unteren Weg zurück zum Tor, durch das Sie nun wieder auf die Hauptstraße der Stadt gelangen. Folgen Sie der Straße nach unten und laufen Sie an der Bäckerei und am Haus des Notars vorbei immer weiter nach links, bis Sie Momo am Ende der Straße endlich eingeholt haben – er wartet dort an einem kleinen Gittertor auf Sie.

Wenn Sie versuchen Momo anzusprechen, öffnet dieser das Gittertor und rennt über die dahinter gelegene Brücke. Folgen Sie ihm über die Brücke und eine Reihe von Treppen in den Wald. Wenn Sie dem Waldweg bis zum Fluss folgen, gelangen Sie nach kurzer Zeit zu einem alten Ruderboot - etwas weiter rechts befindet sich eine Weggabelung, an der Sie sich endlich ungestört mit Momo unterhalten können.

Wie Sie erfahren, liegt die Höhle mit den Mammutzeichnungen, in der Hans als kleiner Junge verunglückt war ganz in der Nähe. Der Eingang zur Höhle befindet sich allerdings auf der anderen Seite des Flusses...und da sich Kate beim besten Willen nicht dazu bewegen lässt, durch diesen hindurch zu schwimmen, oder sich in das alte Ruderboot zu setzen, müssen Sie sich notgedrungen etwas anderes einfallen lassen, um trockenen Fußes dorthin zu gelangen.

Der Staudamm

Nachdem Sie das Gespräch mit Momo beendet haben, gehen Sie über die Stufen auf der rechten Seite zum Staudamm hinauf. Wenn Sie versuchen den Staudamm mit Hilfe des an der Kurbel befindlichen Hebels zu öffnen, stellen Sie fest, dass sich dieses Vorhaben ohne Hilfe beim besten Willen nicht bewerkstelligen lässt. Kehren Sie also zu Momo zurück und bitten Sie ihn um „**Hilfe**“. Als Momo versucht den Staudamm für Sie zu öffnen, bricht ihm der Hebel ab und er zieht sich mit gesenktem Haupt wieder zurück - immerhin können Sie nun den **kaputten Hebel** vom Boden aufheben, der Ihnen in Kürze noch gute Dienste leisten wird.

Gehen Sie über die Stufen zurück nach unten und an Momo vorbei zum alten Boot. Links neben dem Boot liegt eines der Ruder im Wasser, das Kate von hier aus aber nicht erreichen kann, ohne sich dabei nasse Füße zu holen. Da Momo ebenfalls wasserscheu ist und Ihnen an dieser Stelle nicht wirklich behilflich sein wird, benutzen Sie zunächst einmal den kaputten Hebel des Staudamms, um das **Ruder** aus dem Wasser zu ziehen. Bei genauerer Betrachtung des Ruders stellen Sie fest, dass dieses völlig verdreht und nass ist – Kate weigert sich beharrlich, den Stock in ihr Inventar zu verfrachten.





Begeben Sie sich also wieder zu Momo und bitten Sie ihn ein weiteres mal um „*Hilfe*“. Nachdem Sie dem Jungen berichtet haben, dass Sie das Ruder aus dem Wasser geborgen haben, erklärt er sich gerne bereit, den Gegenstand für Sie zu tragen. Wenn Sie Momo nun an der Weggabelung erneut um „*Hilfe*“ bitten, marschiert er freudig zum Staudamm hinauf und benutzt das Ruder als Behilfs-Hebel, um mit diesem den Staudamm zu öffnen.

Nachdem der Staudamm geöffnet wurde, sinkt der Wasserspiegel des Flusses und Sie können endlich trockenen Fußes zum anderen Ufer gelangen. Gehen Sie also vom Staudamm aus über die Stufen zurück zur Weggabelung hinunter und biegen Sie dort nach links oben ab. Folgen Sie dem Weg über das trocken gelegte Flussbett und halten Sie sich dann links, um zum Eingang der Mammut-Höhle zu gelangen.

Die Mammut-Höhle

Folgen Sie dem Verlauf der Höhle, bis Sie im hinteren Teil der großen Kammer mit den Wandzeichnungen eine seltsame Puppe auf dem Boden entdecken können. Verstauen Sie die **Mammutpuppe** in Ihrem Inventar und machen Sie sich danach wieder auf den Rückweg zum Anwesen der Voralbergs – unterwegs erhalten Sie noch einen Anruf von Ihrer Arbeitskollegin Olivia, die aber außer dem neuesten Klatsch und Tratsch nichts wirklich Interessantes zu berichten hat.

Die Manufaktur

Nachdem Sie von der Straße aus durch das kleine Tor in den Garten des Voralberg Anwesens geschritten sind, begeben Sie sich wieder zum Brunnen mit den sternförmig abgehenden Wegen. Folgen Sie dem links vom Brunnen abzweigenden Pfad, der Sie über eine schmale Brücke zum Haupteingang der Manufaktur führt.

Im Innern der Manufaktur angelangt, gehen Sie über die links des Eingangs gelegene Treppe nach oben. Direkt am Anfang des stählernen Laufstegs finden Sie eine braune Tür, durch die Sie nun umgehend in Annas Büro marschieren sollten.

Annas Büro

In Annas Büro nehmen Sie zunächst einmal den Schrank auf der rechten Seite etwas genauer unter die Lupe. Wenn Sie das zweite Buch von rechts etwas herausziehen, öffnet sich dort ein kleines Geheimfach, in dem Sie eine alte Spieluhr finden – die dazugehörige **Musik-Klangwalze** landet nun automatisch in Ihrem Inventar.





Auf Annas Schreibtisch finden Sie ein paar **Rechnungen**, die den eindeutigen Beweis dafür liefern, dass die Geschäfte der Manufaktur in letzter Zeit offenbar alles andere als gut liefen. Viel wichtiger ist allerdings **Annas Brief an Hans**, dem Sie entnehmen können, dass Anna ihren Bruder offenbar mit einer nach seinen Bauplänen angefertigten Lokomotive besuchen wollte. Dem Brief zufolge ist die Lokomotive bereits fertig – einzig dem Zugführerautomaten namens Oscar fehlt noch der letzte Feinschliff. Werfen Sie noch einen Blick auf die **Baupläne der Lokomotive** und machen Sie sich dann auf die Suche nach dem Zugführer Oscar.

Oscar der Zugführer

Nachdem Sie Annas Büro verlassen haben, kehren Sie über die Treppe zum Eingangsbereich der Manufaktur zurück. Gehen Sie nach links, bis Sie plötzlich einen Anruf von Kates Mutter erhalten die Ihnen von einem russischen Opernsänger namens Franck Malkovich vorschwärmt. Sobald das Gespräch beendet ist, geht's durch die kleine hölzerne Tür im hinteren Teil dieses Abschnitts in einen Raum, in dem eine fußlose Automaten-Figur an einem stählernen Gerüst herumhängt. Begeben Sie sich auf die Rückseite des Gerüsts und betätigen Sie die **Kurbel**, um den menschenähnlichen Automaten nach unten zu lassen. Wieder auf der Vorderseite des Gerüsts angelangt, können Sie sich mit dem Geschöpf namens **Oscar** unterhalten.

Reden Sie mit Oscar über alle zur Verfügung stehenden Themen. Wie Sie bereits aus Annas Brief an Hans erfahren haben, ist Oscar der Pilot der Lokomotive, mit der Anna zu Ihrem Bruder reisen wollte. Leider konnte Anna den Piloten vor ihrem Tod nicht mehr fertig stellen, so dass dem armen Oscar momentan noch die Füße fehlen. Wenn Sie ihn auf das Thema „**Herstellung**“ ansprechen, übergibt er Ihnen die **Lochkarte von Oscar**, die Sie zwingend dazu benötigen, um mit Hilfe der Maschinen der Fabrik die richtigen Beine für Oscar zu fertigen.

Oscars Beine

Um Oscars Beine produzieren zu können, müssen Sie zunächst einmal ein paar Vorbereitungen treffen. Verlassen Sie die Manufaktur durch den Hauptaussgang und kehren Sie zum Brunnen mit den sternförmig abzweigenden Wegen zurück. Folgen Sie dem links oben abgehenden Pfad zu einem Vorbau, unter dem ein seltsamer Kessel auf einer kleinen Plattform herumsteht. Ziehen Sie den **Hebel**, der sich an dem unterhalb der dritten Lampe gelegenen Stahlträger befindet – plötzlich kommt ein Kran aus einem Seiteneingang der Manufaktur gefahren, packt sich den **Kessel** und trägt diesen ins Innere des Gebäudes. Nachdem dies erledigt wäre, machen Sie sich wieder auf den Rückweg zur Manufaktur.





Wieder in der Manufaktur angelangt, gehen Sie vom Eingang aus erneut nach links, bis Sie zu der Stelle gelangen, an der Sie zuvor mit Ihrer Mutter telefoniert hatten. Wie Sie feststellen, befindet sich nun auf der linken Seite des Raumes der Kran mit dem seltsamen **Kessel**. Aktivieren Sie den daneben befindlichen **Gabelstapler**, um den Kessel automatisch in den Maschinenraum der Manufaktur verfrachten zu lassen. Die Maschinen sind somit theoretisch startklar...jetzt müssen Sie sie nur noch mit Energie versorgen.

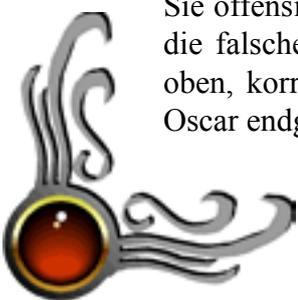
Gehen Sie zurück zum Eingangsbereich der Manufaktur und von dort aus in die rechts davon gelegene Maschinenhalle. In der hinteren linken Ecke der Halle können Sie eine kleine Tür entdecken. Schreiten Sie durch die Tür in den dahinter gelegenen Raum und gehen Sie ein Stück weit nach links. Durch das Fenster können Sie das Wasserrad der Manufaktur erkennen, während sich im Innern des Raumes ein paar seltsame Gerätschaften befinden. Ziehen Sie zunächst an der **Kette** des rechten Apparates, um den Hamster-Automaten ins Laufrad zu schicken und das Wasserrad in Bewegung zu setzen. Danach betätigen Sie den linken **Hebel**, um die Manufaktur an das Wasserrad anzukoppeln und die Maschinen mit Strom zu versorgen.

Da Sie nun alle Vorbereitungen getroffen haben, können Sie sich jetzt endlich der Fußproduktion widmen. Kehren Sie wieder zum Eingangsbereich der Manufaktur zurück und schreiten Sie über die stählerne Treppe zum Laufsteg vor Annas Büro hinauf. Folgen Sie dem Laufsteg nach links und klettern Sie über die dort befindliche Treppe weiter nach oben – Sie stehen nun direkt vor dem **Schaltpult der Manufaktur**.

Wenn Sie das Schaltpult etwas genauer betrachten, können Sie darauf eine Reihe von Hebeln und Schaltern entdecken. Schieben Sie zunächst einmal Oscars Lochkarte in den Schlitz unter dem „Voralberg“ Schriftzug. Danach aktivieren Sie den rechts unten befindlichen Kippschalter mit der Aufschrift „3“, bei dem danach eine rote Lampe aufleuchten sollte. Als nächstes betätigen Sie drei mal nacheinander den linken Hebel, um die daneben befindliche Anzeige messingfarben einzustellen. Nachdem dies erledigt wäre, betätigen Sie abschließend den rechten Hebel, um mit der Produktion der Füße zu beginnen.

Nachdem Sie in einer Zwischensequenz beobachtet haben, wie Oscars Füße gefertigt wurden, marschieren Sie über die Treppen wieder zum Eingangsbereich der Manufaktur hinunter. Gehen Sie rechts herum in die Maschinenhalle und laufen Sie dort weiter nach rechts, bis Sie zu dem Laufband mit den Füßen gelangen. Nehmen Sie die **Holzbeine** an sich und machen Sie sich damit auf den Rückweg zu Oscar.

Sobald Sie Oscar die Holzbeine überreichen, bedankt sich der freundliche Automat bei Ihnen und macht sich umgehend auf den Weg zur Lokomotive – falls nicht, haben Sie offensichtlich am Schaltpult fehlerhafte Einstellungen getätigt und aus Versehen die falschen Füße produziert. Ist letzteres der Fall, begeben Sie sich wieder nach oben, korrigieren den Fehler und lassen einen neuen Satz Holzbeine fertigen, um Oscar endgültig fertig zu stellen.





Die Lokomotive

Nachdem Oscar mit seinen neuen Füßen das Weite gesucht hat, sollten Sie diesem an seiner Lokomotive einen Besuch abstatten. Um zum Bahnhof von Valadilène zu gelangen, verlassen Sie die Manufaktur und kehren zum Brunnen zurück, wo Sie dem oberen rechten Pfad folgen.

Im Bahnhof angelangt gehen Sie ein Stück weit nach unten und biegen am Fahrkartenschalter rechts ab, woraufhin Sie sich direkt vor der Eingangstür des Passagierwaggons des Zuges wiederfinden. Betreten Sie den Waggon und unterhalten Sie sich mit Oscar.

Die Fahrkarte

Wenn Sie Oscar im Zug auf Ihre „*Mission*“ ansprechen, erklärt er Ihnen, dass Sie zwingend eine Fahrkarte benötigen, bevor Sie die Reise antreten können. Laut Oscar hat der Fahrkartenschalter um diese Zeit geöffnet. Verlassen Sie den Zug also wieder und begeben Sie sich zum links gelegenen Fahrkartenschalter.

Wie Sie feststellen, handelt es sich beim Fahrkartenverkäufer um niemand anderen als Oscar...der freundliche Automat scheint ein wahres Multitalent zu sein. Nachdem Sie Oscar erneut auf Ihre „*Mission*“ angesprochen haben, überreicht er Ihnen eine **Zugfahrkarte** und eine **Abfahrerlaubnis**.

So ausgestattet begeben Sie sich wieder ins Innere des Zuges und zeigen Oscar (der nun wieder die Rolle des Schaffners übernommen hat) Ihre Fahrkarte. Zu Ihrem Entsetzen teilt Ihnen Oscar nun mit, dass die Reise erst beginnen kann, nachdem die Abfahrerlaubnis offiziell genehmigt wurde.

Die Abfahrerlaubnis

Wenn Sie Oscar nun die Abfahrerlaubnis überreichen, erklärt er Ihnen, dass diese erst gültig wird, nachdem sie vom Eigentümer des Zuges unterschrieben bzw. von dessen gesetzlichem Vertreter abgestempelt wurde. Da Anna Voralberg nicht mehr lebt, stellt Ihr nächstes Ziel also der Notar dar.

Machen Sie sich durch den Garten des Voralberg Anwesens wieder auf den Rückweg zur Straße und folgen Sie dieser am Bäcker vorbei zum Haus des Notars. Der Notar kann Ihnen in dieser Angelegenheit zwar nicht persönlich behilflich sein, aber wenn Sie den Schreibtisch im Vorzimmer des Büros genauer unter die Lupe nehmen, können Sie darauf einen **Stempelautomaten** entdecken, der Ihnen in wenigen Augenblicken wahrlich gute Dienste leisten wird.





Bevor Sie den Stempelautomaten benutzen können, müssen Sie diesen zunächst einmal mit Tinte befüllen. Öffnen Sie dazu den Hut der Stempelfigur und schütten Sie die Flüssigkeit aus Ihrem Tintenfass (das Sie in Annas Schreibtisch in der Dachkammer des Voralberg Anwesens gefunden hatten) hinein. Nachdem dies erledigt wäre, legen Sie die Abfahrerlaubnis auf die Unterlage und drücken den roten Knopf, um das Dokument abzustempeln, bevor Sie die **abgestempelte Abfahrerlaubnis** wieder in Ihrem Inventar verschwinden lassen.

Verlassen Sie das Haus des Notars und machen Sie sich wieder auf den Rückweg zum Bahnhof, wo Sie Oscar nun die abgestempelte Abfahrerlaubnis zeigen und ihm danach freudig winkend die Fahrkarte unter die Nase halten. Leider hat der penible Automat immer noch etwas einzuwenden - laut Oscar müssen drei wichtige Objekte in der Garderobe des Zuges platziert werden, bevor er die Lokomotive in Bewegung setzen darf.

Die drei wichtigen Wertgegenstände

Im hinteren Teil des Zuges finden Sie in der Garderobe drei Plätze die offenbar für wichtige Wertgegenstände vorbereitet wurden – im linken Schrank, auf dem mittleren Podest und auf dem rechten Schminktisch befinden sich kleine Ständer auf denen man z.B. Pokale oder Puppen abstellen könnte. Leider findet sich aber kein Hinweis darauf, für welche Wertgegenstände die Ständer wirklich gedacht sind. Wenn Sie im Büro der Manufaktur Annas Brief an Hans gelesen haben, wissen Sie zumindest, dass Anna ihm die alte Mammutpuppe mitbringen wollte, die sich ja mittlerweile schon in Ihrem Besitz befinden sollte. Da Oscar in Bezug auf die noch fehlenden Gegenstände auch nicht sonderlich viel zu erzählen hat, machen Sie sich vorerst wieder auf den Rückweg zur Hauptstraße der Stadt.

Die Kirche

Wieder auf der Hauptstraße angekommen, gehen Sie ein Stück weit nach oben, um sich wieder in Richtung des Hotels zu bewegen. Folgen Sie dem Verlauf der Straße am Hotel vorbei, bis Sie auf einen alten Mann treffen, mit dem Sie bei Bedarf ein kleines Pläuschchen halten können. Danach geht's über die große Brücke und dem dahinter gelegenen Teil der Straße weiter nach oben, bis Sie nach kurzer Zeit zum Eingangstor der Kirche gelangen.

Schreiten Sie durch das offene Tor auf den Hof der Kirche, wo Sie nun erneut von Ihrem Chef aus New York angerufen werden. Nachdem das Gespräch beendet ist, gehen Sie rechts herum weiter und folgen dem Weg an der ersten kleinen Treppe vorbei zum hinteren Teil der Kirche. Durch die unverschlossene Tür gelangen Sie ins Arbeitszimmer des Pfarrers.





Begeben Sie sich in den rechten Teil des Arbeitszimmers und betrachten Sie das Kruzifix an der Wand hinter dem Altar etwas genauer. Wenn Sie das Kruzifix zur Seite schieben, finden Sie dahinter einen **Schlüssel**, den Sie nun umgehend in Ihrem Inventar verschwinden lassen sollten. Als nächstes nehmen Sie die alte Kommode, die sich links vom Altar befindet, etwas genauer unter die Lupe. Stecken Sie den soeben gefundenen Schlüssel in das Schlüsselloch an der oberen rechten Seite der Kommode, um diese zu entriegeln – jetzt lassen sich endlich die Schubladen öffnen. Im Innern der Schubladen finden Sie **diverse Lochkarten**, von denen aber nur die **lilafarbene Lochkarte** aus der zweiten Schublade von oben wirklich von Interesse ist. Öffnen Sie nun die dritte Schublade von oben und drehen Sie an der **Kurbel** auf der rechten Seite der Kommode, um die Schublade noch ein bisschen weiter herauszubefördern und so ein kleines Geheimfach freizulegen. Im Innern des Geheimfaches finden Sie nun einen weiteren **Voralberg-Schlüssel** und die **Beichte des Pfarrers**, die Sie sich gut durchlesen sollten.

Mit der lilafarbenen Lochkarte und dem Voralberg-Schlüssel im Gepäck kehren Sie auf den Hof der Kirche zurück und folgen dem Weg nach oben, um zu einem Objekt zu gelangen, das auf den ersten Blick wie ein Seiteneingang der Kirche erscheint. Wenn Sie den rechts der Tür befindlichen Kasten genauer inspizieren, stellen Sie fest, dass sich darin ein Mechanismus befindet, dem offenbar vier Zahnräder fehlen. Da sich die Zahnräder aus dem Aufenthaltsbereich des Hotels ja mittlerweile schon in Ihrem Besitz befinden sollten, stellt die Sache aber kein allzu großes Problem mehr dar. Platzieren Sie das kleine Zahnrad auf dem oberen linken Stift, das große Zahnrad auf dem oberen rechten Stift, das mittlere Zahnrad in der Mitte und das sehr kleine Zahnrad auf dem unteren rechten Stift. Danach ziehen Sie den Hebel an der rechten Seite des Kastens, um die Tür des Objekts zu öffnen, das sich nun als Fahrstuhl entpuppt, mit dem Sie in den Turm der Kirche hinauffahren können.

Im Turm der Kirche angelangt, gehen Sie ein Stück weit nach rechts und schieben die lilafarbene Lochkarte in den Schlitz auf dem Rücken des Orgelspieler-Automaten. In einer Zwischensequenz können Sie beobachten, wie am anderen Ende des Kirchhofs eine auf einer Gruft platzierte Automatenfigur ihren Hut absetzt, in dem sich offenbar ein Schlüsselloch befindet.

Fahren Sie mit dem Fahrstuhl zurück nach unten und begeben Sie sich zum linken Teil des Kirchhofs, wo Sie dem Weg immer weiter nach links folgen, bis Sie schlussendlich zur Voralberg-Gruft gelangen. Betrachten Sie den heruntergelassenen Hut der Automatenfigur etwas genauer und stecken Sie den Voralberg-Schlüssel hinein, um das Gittertor der Gruft zu öffnen.

Betreten Sie die Gruft und marschieren Sie über die Stufen nach unten. Unten angekommen, gehen Sie geradewegs weiter und marschieren auf **Hans Voralbergs Grab** zu. Öffnen Sie das Grab und betrachten Sie den Sarg etwas genauer, in dem Sie nun einen **Zeitungsartikel** über Hans' Unfall und eine **Klangwalze Valadilène** finden. Mit der Klangwalze im Gepäck geht's zurück zur Manufaktur.





Das musikalische Geheimnis der Manufaktur

Wieder in der Manufaktur angelangt, begeben Sie sich über die stählerne Treppe erneut in Annas Büro. Wenden Sie sich wieder dem Schrank auf der rechten Seite zu, in dem Sie bei Ihrem ersten Besuch ja bereits die Musik-Klangwalze gefunden hatten. Legen Sie die Klangwalze Valadilène in den unteren Teil der Spieluhr und schauen Sie sich in einer Zwischensequenz an, wie Hans und Anna als kleine Kinder die Höhle mit den Mammutzeichnungen erforschen - die Botschaft der Spieluhr zeigt sogar den Unfall des Jungen. Nachdem die Zwischensequenz beendet ist, nehmen Sie den **Anna-Hans Automat** von der Spieluhr und machen sich wieder auf den Rückweg zum Bahnhof.

Die Garderobe des Zuges

Betreten Sie den Zug und laufen Sie an Oscar vorbei zur Garderobe des Zuges. Dort angekommen, platzieren Sie die Mammutpuppe aus der Höhle auf dem rechten Schminktisch, den Anna-Hans Automat auf dem mittleren Podest und die beiden Klangwalzen im linken Schrank.

Die Abfahrt des Zuges

Wenn Sie denken, dass Sie nun alle wichtigen Formalitäten erledigt haben, liegen Sie theoretisch richtig. Praktisch hat die Sache aber immer noch einen Haken. Wenn Sie Oscar Ihre Fahrkarte überreichen, erklärt dieser Ihnen, dass der Zug ein technisches Problem aufweist - es wurde wohl vergessen, die Lokomotive aufzuziehen und da Oscar nicht weiß, wie man so etwas macht, müssen Sie wohl oder übel selbst Hand anlegen.

Wenn Sie den Waggon durch die Tür verlassen und sich dann rechts halten, gelangen Sie auf den rechten Bahnsteig. Folgen Sie dem Bahnsteig nach unten, bis Sie auf der rechten Seite in Höhe der Lokomotive einen Apparat mit einem Hebel und einem großen Kurbelrad entdecken können. Drehen Sie das **Kurbelrad** und betätigen Sie danach den **Hebel**, um die Lokomotive aufzuziehen. Nachdem dies erledigt wäre, betätigen Sie erneut das Kurbelrad, um die Stange wieder einzufahren und machen Sie sich wieder auf den Rückweg zu Oscar, wobei Sie unterwegs noch ein recht unerquicklicher Anruf von Dan erwartet.

Nachdem Sie Oscar die abgestempelte Abfahrerlaubnis überreicht haben, die Mammutpuppe, der Anna-Hans Automat und die beiden Klangwalzen in der Garderobe platziert sind und der Zug aufgezo-gen wurde, kann es endlich losgehen. Überreichen Sie Oscar Ihre Fahrkarte, woraufhin sich dieser frohen Mutes in die Lokomotive schwingt und Sie mit seinem Zug auf direktem Weg zur Universitätsstadt Barrockstadt bringt.





Kapitel 2:

Barockstadt



Die Reise führt Kate zur Universitätsstadt Barrockstadt, wo der Zug plötzlich am Bahnhof halt macht. Wenn Sie sich im vorderen Teil des Waggons mit Oscar unterhalten, erfahren Sie, dass der Federmechanismus des Zuges neu aufgezogen werden muss, bevor Sie Ihre Reise fortsetzen können. Reden Sie mit Oscar über alle zur Verfügung stehenden Themen. Da Oscar angst hat, dass er im feuchten Klima der Barrockstadt verrostet könnte, weigert er sich den Zug zu verlassen. Sie müssen sich also auf eigene Faust herausfinden, wie Sie den Zug wieder ans Laufen bringen können.

Hinweis:

An dieser Stelle endet die Demo-Version des Lösungsbuches. Wenn Sie wissen wollen, wie es weiter geht, können Sie unter der Adresse www.game-service.de/shop/ die Vollversion des Textes bestellen.





Online-Shop

www.game-service.de



SYBERIA (PDF-Lösungsbuch)

Eine inoffizielle Komplettlösung zu "Syberia"

Carsten Höh's elektronisches Lösungsbuch zum Computerspiel "Syberia"

(xx Seiten DIN A4 im Adobe® PDF-Format) - wird auf CD-R bzw. per E-Mail geliefert.

- ✱ Ausführliche Schritt-für-Schritt Lösung zu allen 6 Kapiteln des Spiels
- ✱ Schnellnavigation im Text durch interaktive Lesezeichen
- ✱ Hilfreiche Tipps und Tricks
- ✱ Fundorte aller Gegenstände
- ✱ Alle Rätsel gelöst

Bestellung unter www.game-service.de/shop

www.game-service.de



Online-Shop

www.game-service.de



Runaway: A Road Adventure (PDF-Lösungsbuch)

Eine inoffizielle Komplettlösung zu "Runaway: A Road Adventure":

Carsten Höh's elektronisches Lösungsbuch zum Computerspiel "Runaway: A Road Adventure" (46 Seiten DIN A4 im Adobe® PDF-Format) – wird auf CD-R bzw. per E-Mail geliefert.

Zum Inhalt:

Als dem braven Studenten Brian auf dem Weg zur Stadtbibliothek plötzlich ein wunderhübsches Mädchen vor's Auto rennt, ahnt er noch nicht, dass dieser Unfall sein Leben nachhaltig verändern wird. Nachdem Brian die rassige Gina ins Krankenhaus verfrachtet hat, erfährt er, dass diese von ein paar übelgelaunten Mafiakillern verfolgt wird, die angeblich kurz zuvor kaltblütig ihren Vater hingerichtet hatten. Sollte dem wirklich so sein, können Sie die holde Gina natürlich nicht einfach ihrem Schicksal überlassen. Stürzen Sie sich also in eines der abgefahrensten Abenteuer das die Welt je gesehen hat und sorgen Sie mit Hilfe dieses Lösungsbuches dafür, dass den fiesen Mafiosi ein für allemal das Handwerk gelegt wird.

Features:

- ✿ Ausführliche Schritt für Schritt Lösungen zu allen 6 Kapiteln des Spiels
- ✿ Schnellnavigation im Text durch interaktive Lesezeichen
- ✿ Hilfreiche Tipps und Tricks
- ✿ Fundorte aller Gegenstände
- ✿ Alle Rätsel gelöst

Bestellung unter www.game-service.de/shop

www.game-service.de
