



Auf dem Friedhof muss Kate das Grab eines Mönchs finden und die Kräuter darauf ernten.



Kate bereitet die Medizin für den kranken Hans vor – eine selbst gegessene Duftkerze.



Nur mit einer Mönchskutte verkleidet hat die junge Anwältin Zutritt zum Kloster.

Rätselhafte Schneewelt

SYBERIA 2

Die Reise der jungen Kate Walker geht weiter. In der Fortsetzung des Render-Adventures sucht sie nach einem geheimnisvollen Eiland.

Ein Zug braust durch verschneite Wälder. An Bord drei Gestalten, die auf den ersten Blick nicht so recht zusammenpassen scheinen: die junge New Yorker Anwältin Kate Walker, der greise Hans Vorarlberg und der Automaten-Mensch Oskar. Dieses bunte Grüppchen fahndet im Adventure **Syberia 2** nach einer geheimnisvollen Insel.

Wie schon im Vorgänger ist Kate die zentrale Figur. An ihr liegt es, ob der altersschwache Hans jemals den Fuß auf das sagenumwobene Eiland setzen wird. Dabei stellen sich der jungen Frau nicht nur die fiese Witterung oder die plötzliche Krankheit von Hans in den Weg, sondern auch zahlreiche zwielichtige Gestalten. Bis die junge Frau das Ziel erreicht, müssen Sie ihr durch die Weiten Nordrusslands helfen – und dabei auch einige Designerschnitzer meistern.

Schön, aber steril

Syberia 2 knüpft in Atmosphäre und Grafik an den Vorgänger an. Das Szenario ist durch die Mischung aus Echtwelt, Mythos und merkwürdigen Gestalten spannend surreal – ähnlich wie in **Myst**. Und auch die gerenderten Hintergründe sind wunderschön, aber häufig leblos. Gelegentlich huscht mal ein Eichhörnchen einen Baum hinauf oder ein paar Vögel flattern durchs Bild. Selbst in der Stadt Romansburg, die Sie zu Beginn besuchen, ist nur wenig los. Enttäuschend wenige Einwohner lassen sich mit Ihnen auf einen Plausch ein.

Regelrecht einsam wird es, wenn Sie Romansburg verlassen haben und in die verschnei-



Wer es auf Anhieb sieht, hat Adleraugen: Das Fischgerippe liegt gut versteckt hinter dem Zaun.



Wenn Sie die Kerzen in der richtigen Reihenfolge entfachen, enthüllt sich das Geheimnis der Bibliothek.

ten Wälder Nordrusslands vordringen. Zwar bestechen die Landschaften durch unzählige Details, aber spätestens beim dritten kaum zu unterscheidenden Bildschirm fühlen wir uns eingeschlafert.

Logik und Ausprobieren

Das Rätsel-Gros von **Syberia 2** lässt sich durch Logik oder schlichtes Ausprobieren knacken. So muss Kate etwa die mechanischen Pferde in einem Zirkus wieder zum Laufen bringen. Erst wenn sie nach ein wenig Tüftlei vier Rohre richtig angeordnet hat und alle Metallgäule sich bewegen, ist das Puzzle geknackt. Oder Kate will in die unteren Gefilde der Stadt, aber ein zugesperrtes Tor verhindert das. Ein kleines Mäd-



Warme Kleidung liegt auf dem Dachboden des Ladens.

chen hat den Schlüssel, will aber dafür ein Geschenk. Gut, dass Kate nach einigem Stöbern im Krämerladen einen Süßigkeitenautomat findet.

Sollten Sie an einer Stelle hängen, liegt das meist an zu spärlich gesäten Hinweisen. Oder Sie vermuten die Lösung am falschen, wenn auch auf den ersten Blick richtigen Ort. Ein Beispiel: Kates Freund Hans muss geheilt werden. Dazu benötigen Sie unter anderem eine Kerze, die Sie selber gießen sollen. Die dafür erforderliche Maschine steht völlig unauffällig nahe des Kloster-Fahrstuhls in einer dunklen Ecke. Das bekommen Sie erst heraus, wenn Sie den gesamten Komplex dreimal auf den Kopf gestellt haben.

Röntgenblick benötigt

Die meiste Zeit lassen sich die manipulierbaren Objekte leicht finden. Doch gelegentlich müssen Sie den Bildschirm pixelweise mit der Maus abtasten. Etwa, wenn Kate zunächst mit einem Schwamm eine völlig normale Wand bearbeiten muss, um an einen entscheidenden Hinweis zu gelangen. Ein anderes Beispiel: In der sibirischen Einöde wird die junge Frau von einem Bären bedroht. Ein Lachs soll den haarigen Gesellen beruhigen. Der Fisch ist nach einigen weiteren Rätseln geangelt und an den Bären verfüttert. Sie beobachten, wie der haarige Geselle sein Mahl verspeist und sich dann trollt. Das alles geschieht hinter einem Bretterzaun. Doch dass dabei ein Fischgerippe zurückbleibt, ist weder zu sehen noch zu ahnen. Doch ohne Gräten geht es in einem folgenden Rätsel nicht weiter. Wenigstens haben die Designer sicherheitshalber leichter zu findende Gräten nahe des Puzzles versteckt, bei dem sie benötigt werden.

Durch die Lupe

Am Spielprinzip hat sich nichts geändert. Sie steuern Kate per ringförmigem Mauszeiger. Wenn der Kreis zu Lupe, Sprechblase oder Hand wird, können Sie mit der Umwelt interagieren.

Für die Dialoge gilt: Wählen Sie jedes Thema so oft an, bis es vom eingeblendeten Notizblock verschwunden ist. Oft ergeben sich sinnvolle Hinweise erst nach einigem Nachhaken, auch wenn der Gesprächspartner bereits vorher signalisiert hat, dass er eigentlich nichts Wertvolles beizutragen habe.

Die sich den Wolf latscht

Größter Nervfaktor an **Syberia** waren die elend langen Laufwege zwischen den einzelnen Schauplätzen. In **Syberia 2** ist das besser gelöst, allerdings nicht immer. Kate will beispielsweise zum Kloster hinauf, um für den kranken Freund Hans einen Heilkundigen zu organisieren. Erst kurz vor dem Ziel fällt der Dame auf, dass es zu kalt ist, um im leichten Abenteuerer-Dress weiterzumarschieren. Folglich müssen Sie den mindestens dreimal längeren Rückweg antreten und im Krämerladen um passende Klamotten bitten. Beim Kloster entdecken Sie, dass Ihnen der Zugang verweigert wird. Sie kommen nur in Verkleidung hinein. Doch um an die Kutte zu gelangen, müssen Sie abermals in den Krämerladen, danach am Kloster vorbei und können erst dann hinein – pfui!

Im schneebedeckten Hinterland führen Sie Kate öfter durch drei oder vier fast gleiche Bilder. Nur die Anordnung der Äste und ein leicht anderer Blickwinkel verraten, dass die Anwältin nicht immer wieder durch die selbe Szene läuft.

PETRA SCHMITZ

Im Vergleich zu aktuellen Adventures wie The Westerner wirkt **Syberia 2** zu altbacken und langwierig. Doch zumindest die Kenner des Vorgängers werden sich über die überwiegend gelungenen Puzzles freuen. Gut, dass Microids die Laufwege ein wenig gekappt hat, das macht das Spiel kompakter. Dennoch ärgere ich mich immer noch schwarz, wenn ich nach unnötig langer Latscherei bei A ankomme und dort erfahre, dass an Punkt B (zirka 10 Kilometer entfernt) des Rätsels Lösung auf mich wartet. Das hätte ihr anders lösen müssen, liebe Designer!



»Kompakter Adventurespaß«

Klangarme Sprache

Wie schon der Vorgänger ist **Syberia 2** recht genügsam in den Hardware-Anforderungen. Das liegt auch daran, dass die Auflösung auf 800 mal 600 Bildpunkte festgelegt ist. Die drei Detailstufen unterscheiden sich optisch nur minimal.

Der Sound bleibt hinter anderen aktuellen Titeln zurück. Nur Stereo kommt aus Ihren Boxen. Dafür ist die englische Sprachausgabe gelungen, und die Musik untermalt das Szenario auf passende Weise.

PET

TYPISCHES RÄTSEL



Erst wenn Kate den kleinen Generator mit Benzin versorgt und danach angeschaltet hat, kann sie den Zug mit Kohlen beladen. Eigentlich logisch...

SYBERIA 2 ADVENTURE

PUBLISHER: Microids, (0190) 771 880
SPRACHE: Deutsch in Vorbereitung **RELEASE (D):** 8.4.2004
AUSSTATTUNG: Euro-Box, 2 CDs, 24 Seiten **CA. PREIS:** 35 Euro
MULTIPLAYER: – **USK:** nicht geprüft

Internet Netzwerk Modem an-1 PC

MULTIPLAYER-MODI: –

3D-GRAPHIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz CPU	1,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	128 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	Geforce 3/3 Ti	

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 5 Minuten **SOLO-SPASS:** 20 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** –

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: Black Mirror (80%, GS 05/04) Grusel-Adventure, gute Rätsel, mit weniger Längen. The Longest Journey (79%, GS 03/00) Ähnlich surreales Szenario, bessere Rätsel.									

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + überwiegend gute Rätsel
- + stimmungsvolle Grafik
- + sehr gute Sprachausgabe
- + faszinierendes Szenario
- steril durch wenig Interaktion
- gelegentlich zu lange Wege
- nicht immer nachvollziehbare Rätsel
- mühsames Suchen nach Objekten
- kleinere Logikfehler

GRAFIK: Sehr gut

SOUND: Befriedigend

BEDIENUNG: Gut

MULTIPLAYER: –

PREISLEISTUNG: Gut

FAZIT: SCHÖNES, ABER BESCHWERLICHES ADVENTURE.

68