

SYBERIA II

2004 - dev. Microïds Studio Paris

titre acheté 1.29 euros sur la plateforme GOG

----- Nomenclature -----

Commentaires - Textes - Objets - Interaction - objectif - tiers - non utilisé - non réalisé

----- TECHNIQUE -----

manuel en français dans le répertoire d'installation du jeu -> "MANUAL.pdf"

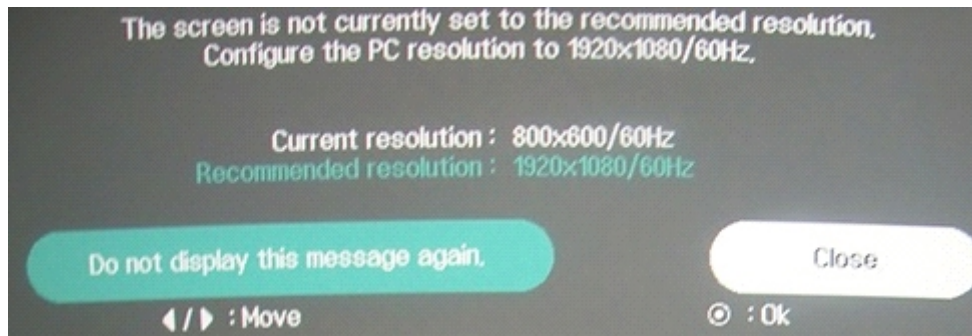
solution en Anglais dans le répertoire d'installation du jeu -> "Walkthrough.pdf"

sous Windows 11 Pro -> <Impr écr> ne fonctionne pas - <Windows>, <Alt> + <Echap> & l'interface superposé Nvidia fonctionnent

 > Documents > Syberia 2 Saves

le répertoire des sauvegardes

une fois le jeu lancé, si vous avez ce message intempestif

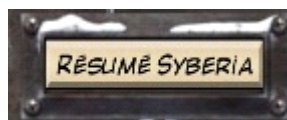


il suffit d'appuyer une fois sur le bouton marche/arrêt de votre écran

merci à @wongheiming pour avoir donné cette information sur le forum GOG de la série Syberia

----- LA PARTIE -----

le résumé de Sybéria 1 est consultable dans l'écran principal



en haut à gauche

Duo improbable, la jeune Kate Walker et le vieil excentrique Hans Voralberg se mettent en route à la recherche d'un univers oublié abritant les derniers mythiques mammouths de Sibérie. Ils poursuivent la quête impossible entreprise il y a plusieurs années par Hans, franchissant avec courage et persévérance des environnements plus hostiles que jamais. Au-delà de toute attente, une Sibérie mystique attend leur arrivée... <- extrait fiche GOG

vous êtes Kate Walker



Romansbourg

le train

vous disposez de *votre calepin de dialogue* & de *votre téléphone* -> *Hans Voralberg*



voir votre fidèle automate, Oscar

les quais

colonel Emeliov Goubatchef



le quai

haut -> *levier [ok + tard pour draisine]* & *grille du quai verrouillée [ok tard]* -> bas -> *votre fidèle automate, Oscar*



remonter le mécanisme du train -> manivelle puis levier -> votre fidèle automate, Oscar -> revoir Hans Voralberg

le train

Hans Voralberg -> trouver du charbon

boutique du colonel Emeliov Goubatchef

colonel Emeliov Goubatchef

le quai

à côté du train -> levier de machine à déposer le charbon qui dysfonctionne [ok + tard]

boutique du colonel Emeliov Goubatchef

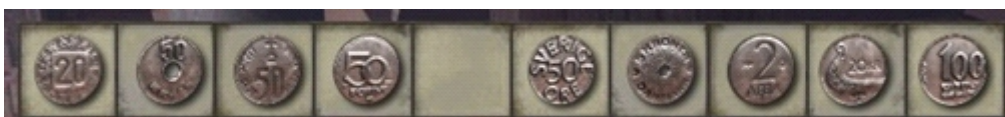
colonel Emeliov Goubatchef -> trouver la clé de la grille du quai -> petite clé sur comptoir à droite à utiliser sur le distributeur droit de friandises pour récupérer monnaies

le quai

en contrebas de machine à déposer le charbon -> Malka [jeune fille au ballon] vous renseignera en échange de Katalas [friandises]



boutique du colonel Emeliov Goubatchef



utilisez la 5ème pièce de monnaie sur le distributeur gauche de friandises pour récupérer friandises <- n'oubliez pas de tourner "l'encaisseur de pièces" -> récupérez petite clé sur le distributeur droit de friandises

le quai

en contrebas de machine à déposer le charbon -> lancez friandises à Malka qui vous fera parvenir clé de la grille accrochée à son ballon

haut -> ouvrez grille du quai -> cinématique : *Mr Marson* - votre employeur contacte *Nic Cantin* pour vous retrouver

sous le quai

gauche -> *Malka* cite *Cirkos* & les frères *Bourgoff* -> gauche -> génératrice à essence - trouver de l'essence - prenez bidon vide -> palez en à *Malka* -> droite de *Malka*

le cabaret *Cirkos*

Cirkos



sous le quai

haut -> gauche -> bas -> gauche -> colleur d'affiches sans dialogue -> 1/2 tour -> tirez sur la corde près en portail en bois -> les frères *Bourgoff* ne sont pas disposés à vous vendre de l'essence

1/2 tour -> déchirez l'affiche fraîchement posée -> allez y

chez les frères *Bourgoff*

pour faire diversion, libérez l'animal blanc de sa caisse <- vous apprendrez + tard que c'est un youki



remplacez bidon d'essence par bidon d'essence vide -> *Igor Bourgoff*

vous sortez automatiquement de là

sous le quai

utilisez bidon d'essence sur génératrice à essence -> bouton rouge pour la démarrer

le quai

à côté du train -> levier de machine à déposer le charbon pour qu'elle fonctionne -> automatiquement, votre fidèle automate, *Oscar* -> retrouver *Hans Voralberg*

le cabaret *Cirkos*

cinématique : *Hans voralberg* prend les chevaux mécaniques pour des *mammoths* - il s'effondre

le train

Hans Voralberg alité -> en partant, **automatiquement**, votre fidèle automate, Oscar -> **soigner Hans Voralberg**

sous le quai

Malka -> **aller au Monastère**

le cabaret *Cirkos*

Cirkos -> **trouver vêtements chaud & faire un suaire de la tête d'Hans Voralberg**

sous le quai

Malka donne **jeton** -> déplacez devant **chez les frères Bourgoff**

le pont en bois de la rivière

utilisez **jeton** puis **levier** pour prendre suaire dans **boîte**

le train

appliquez **suaire** sur **le visage d'Hans Voralberg** pour **suaire d'Hans**

le cabaret *Cirkos*

Cirkos n'a pas de vêtements adéquat

boutique du *colonel Emeliov Goubatchef*

colonel Emeliov Goubatchef -> il baisse **échelle du grenier** -> montez & prenez **vêtements d'hiver** -> **se changer ...**

le train

dans **les toilettes**



le pont en bois de la rivière

traversez le

le monastère

tout en bas

corde -> c'est un refus de la part du *moine portier* -> droite -> *moine homme de ménage*



les femmes ne peuvent pas entrer dans le monastère - avoir l'apparence d'un homme -> il adorait voir un *Merula Alba* [*merle blanc*]

Romansbourg

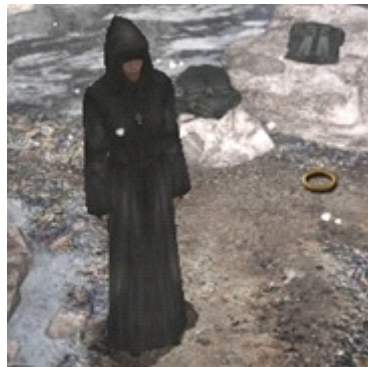
boutique du *colonel Emeliov Goubatchef*

colonel Emeliov Goubatchef pour *appeau doré*, *appeau argent* & *appeau noir*

le monastère

tout en bas

droite -> donnez *appeau argent* à *moine homme de ménage* qui partira pister *Merula Alba* -> prenez *bure de moine* que vous enfilerez automatiquement



gauche -> *corde* -> *ascenseur*

salle de l'ascenseur

moine portier se tait -> utilisez *machine à fabriquer bougies* pour *bougie en 5 étapes* - prenez *boîte allumettes* -> bas

chemin entre l'ascenseur & la cour

brouette [*ok + tard*] - *moine jardinier sans dialogue*

la cour côté chapelle

2 *moines taiseux* -> gauche

la chapelle

grille verrouillée [ok + tard] -> avancez -> le patriarche



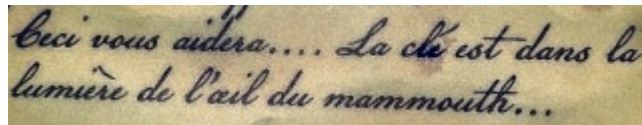
vous lui remettez **suaire d'Hans** -> cinématique : discussion téléphonique entre *Mr Marson* - votre employeur & *Nic Cantin* qui est (déjà) à **Aralbad** ... -> cinématique : les moines transportent *Hans Voralberg* au **monastère** -> vous n'avez + bure de moine

le cloître des chambres

le patriarche affirme qu'*Hans Voralberg* est mourant -> parler à *Hans Voralberg*

droite -> **chambre** -> *Hans Voralberg* veut que ce soit **le moine Alexei Toukianov qui le soigne** - il connaît le shamanisme Youkol -
cinématique : *moine homme de ménage* écoute à la porte -> **fromage & pain sec** sur la table -> sortez

moine homme de ménage vous informe qu'*Alexei Toukianov* est mort - il donne **parchemin** & **vitrail de mammoth**



trouver où utiliser le vitrail de *mammoth* -> haut -> ramassez **brosse**

la cour côté cloître des chambres

haut gauche

le cimetière & son arbre

haut droite -> **tombe d'Alexei Toukianov entourée de ronces** - **couper les ronces** -> 1/2 tour -> bas gauche -> *moine fossoyeur* *sa* *sans dialogue* - **cercueil** - **trouée dans mur** avec possibilité **descente en traîneau nécessitant une diversion** pour cela

la cour côté cloître des chambres

haut

la bibliothèque

pique en bas sur la droite sert à allumer 12 **bougies en hauteur** -> **trouver la séquence** -> reposez **pique**

chemin entre l'ascenseur & la cour

prenez **cisailles** dans **brouette**

le cimetière & son arbre

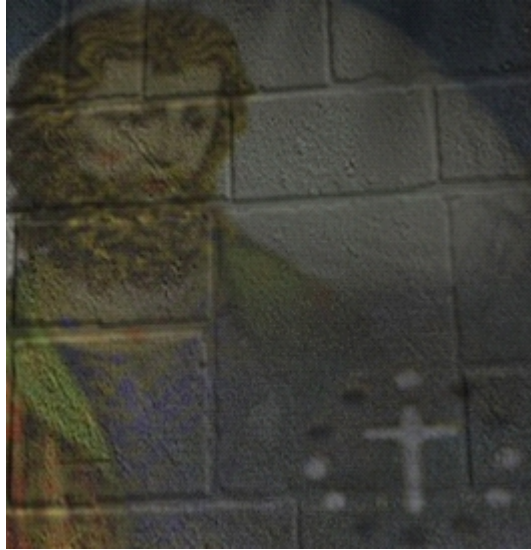
utilisez la sur **tombe d'Alexei Toukianov entourée de ronces** -> prenez **herbes & ronces**

salle de l'ascenseur

déposez les dans le récipient de machine à fabriquer bougies -> fabriquez bougie de ronces

la chapelle

avancez -> le patriarche -> 1/2 tour -> nettoyez avec brosse la peinture sur la colonne de gauche



12 points comme les 12 bougies dans ...

la bibliothèque

pique en bas sur la droite -> allumez les bougies correspondantes au dessin sur peinture sur la colonne de gauche de la chapelle - les 5 avec un point blanc

remontez -> gauche -> appliquez vitrail de mammoth sur la fenêtre ronde -> en procédant empiriquement -> quartier bas [nuit] -> quartier gauche [aube] -> quartier haut [jour] -> quartier droit [crépuscule] : tête de mammoth est réfléchi dans fenêtre ronde fermée à droite -> poussez la pour dévoiler recoin secret -> Alexei Toukianov : notes & dessins de voyage dans le Nord Sibérien - vous détenez livre du moine Alexei avec indice pour soigner Hans Voralberg -> prenez relique Yukon

le cloître des chambres

chambre -> posez relique Youkol sur la table -> appliquez y bougie de ronces -> allumez la avec boîte d'allumettes -> cinématique : ...

Hans Voralberg -> il va un peu mieux

la chapelle

avancez -> la sacristie -> prenez clé ornée qui ouvrira la grille à l'entrée -> allez y -> corde pour sonner l'heure de la messe [diversion] - tous les moines y vont

le cimetière & son arbre

positionnez cercueil qui fera office de traîneau

le cloître des chambres

chambre -> Hans Voralberg -> cinématique : vous vous échappez de là tous les deux ...

Romansbourg

le train

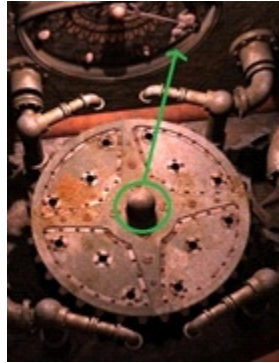
Hans Voralberg vous charge de finir la réparation des chevaux mécaniques au cabaret *Cirkos* - il donne cœur mécanique

le cabaret *Cirkos*

cinématique : *Cirkos* tente d'apprendre un tour au *youki*

Cirkos -> posez cœur mécanique sur mécanisme des chevaux -> bien brancher les tuyaux flexibles

ce qu'il faut comprendre c'est qu'il faut d'abord remonter le mécanisme



puis, en commençant par celui de gauche, procéder empiriquement pour les tuyaux flexibles



cinématique : chevaux mécaniques fonctionnent à merveilles -> vous entendez le train démarrer ...vous courez jusqu'au quai ... trop tard, le train est parti

rattraper le train

boutique du colonel *Emeliov Goubatchef*

colonel *Emeliov Goubatchef* -> utiliser la draisine qui est ...

sous le quai

près de l'escalier métallique -> draisine -> la faire monter sur les rails [et non descendre] -> *Malka*

le cabaret *Cirkos*

Cirkos renvoie vers colonel *Emeliov Goubatchef*

chez les frères *Bourgoeff*

cinématique : votre fidèle automate, *Oscar* au téléphone - ce sont les frères *Bourgoeff* qui ont volés le train

gauche -> table -> journal avec article sur le décès d'*Hélène Romanski* [cf. *Syberia 1*], le trafic de l'ivoire des *mammouths* & une comète

le quai

levier fait pivoter **draisine** qui se place sur les rails -> montez à bord -> **cinématique** : elle s'arrête, en panne, en bout **du quai**



le moteur de **la draisine**, c'est la cage qui tourne

trouver une solution

boutique du *colonel Emeliov Goubatchef*

colonel Emeliov Goubatchef -> trouver *un animal* pour faire tourner la cage de **la draisine**

sous le quai

Malka localise *le youki* chez *les frères BourgoFF* - elle dit qu'il aime le poisson

le cabaret *Cirkos*

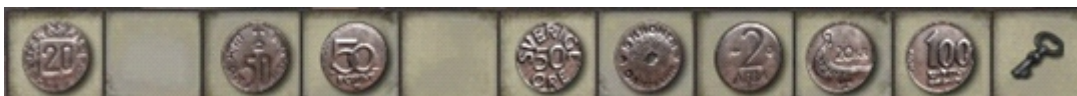
Cirkos pense que *le youki* se nourrit dans les ordures

chez *les frères BourgoFF*

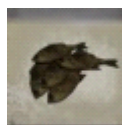
le youki est revenu là près du **poêl à bois** - trouver du poisson pour l'amadouer

boutique du *colonel Emeliov Goubatchef*

colonel Emeliov Goubatchef -> pas de dialogue pour vente de poissons



utilisez la **2nde pièce de monnaie** sur le **distributeur central de friandises** pour récupérer **poissonnets** <- n'oubliez pas de tourner "l'encaisseur de pièces"



chez *les frères BourgoFF*

donnez les au *youki*, il vous suivra jusqu'à ...

le quai

cage de **la draisine** pour que *le youki* y prenne place -> **cinématique** : *youki* fait office de moteur ... vous rattrapez **le train** jusqu'à ce qu'un pont se brise entre **la draisine** & lui

la forêt

rive gauche de la rivière

droite -> cinématique : *les frères BourgoFF*, à bord du **train**, en face de **la rivière** -> traverser la rivière

droite -> *Harfang perché* - faire fondre glace de la pile de pierres -> droite jusqu'à ce que le *youki* chasse un *castor* -> haut -> ramassez **bois sec** - *habitation en bas des chutes* -> 1/2 tour -> placez le sous la pile de pierres -> utilisez **boîte d'allumettes** sur **bois sec** -> prenez **offrande [poisson]**

revenez auprès du *youki* & donnez-le lui -> cinématique : ... -> suivez-le -> traversez sur l'**arbre tombé en travers de la rivière**

rive droite de la rivière

droite -> cinématique : discussion téléphonique entre *Mr Marson* - votre employeur & *Nic Cantin* qui est (déjà) à **Romansboug** ...

patte d'oie -> droite -> *loup* -> 1/2 tour -> droite -> passerelle hors d'usage - *faire tomber l'arbre étêté* [ce sera : se servir de l'arbre étêté] -> droite

la grande maison en bois

cinématique : *votre mère* au téléphone ...

entrez -> tablette de la cheminée pour **guide du pêcheur**, **poupée russe** & **hachette**

côté cuisine sur **étagère** -> récupérez **vivier** -> porte vers ... -> **ponton de pêche** -> **boîte de pêche** pour poser **automatiquement** vivier -> lire **guide du pêcheur**

Nourriture : Carnivore, il se montre néanmoins assez sélectif sur la couleur de ses proies. Son plat favori reste tout de même la grenouille verte.

sélectionnez **leurre couleur verte à gauche** dans **boîte de pêche**



pêchez -> au final, vous aurez **saumon violet dans vivier** -> 1/2 tour -> sortez -> cinématique : *ours brun menaçant* - vous refermez la **porte d'entrée** -> **sortir de là sains & saufs** -> **fenêtre** -> lancez **saumon violet** -> *ours menaçant* n'en veut pas

ponton de pêche -> **boîte de pêche** pour poser **automatiquement** vivier -> sélectionnez **leurre couleur verte à droite** dans **boîte de pêche** pêchez -> au final, vous aurez **saumon orange dans vivier** -> 1/2 tour -> **fenêtre** -> lancez **saumon orange** -> *ours menaçant* le mange & s'en va -> sortez -> gauche

rive droite de la rivière

utilisez **hachette** sur **passerelle hors d'usage** -> vous détenez **corde avec planche** -> lancez-la sur l'**arbre étêté** -> cinématique : vous traversez en vous propulsant grâce à la corde - *le youki*, lui, saute avec élan

avancez -> *le youki* file -> suivez-le -> *le youki* chasse *arfang* -> droite -> cinématiques : du haut de **la falaise**, *les frères BourgoFF* vous lance des pierres - vous ordonnez au *youki* de rejoindre **le train** - **un avion** se crash en haut de **la falaise**

atteindre l'**avion accidenté**

utilisez **hachette** sur **portion de la falaise** comme 1ère prise -> **trouver le bon cheminement pour grimper tout en haut** <- faites le, c'est pas compliqué

discussion téléphonique entre *Mr Marson* - votre employeur & *Nic Cantin* qui est au **cabaret Cirkos**

le plateau de la falaise

avancez -> **carrefour**

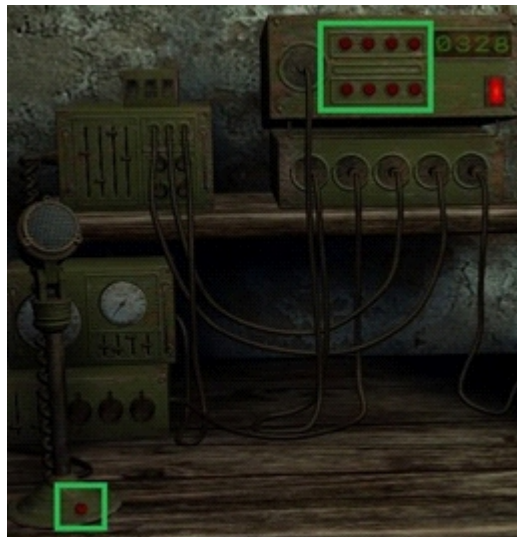
bas -> **cinématique : les frères Bourgoeff en moto neige avec Hans Voralberg dans traîneau attaché**

vous apercevez **le train** mais ne pouvez passer par là ... -> **rejoindre rapidement le train**

1/2 tour -> **carrefour** -> bas -> **la station de communication** -> **utiliser + tard la radio à bon escient & le radar**

1/2 tour -> **carrefour** -> gauche -> **l'avion accidenté** -> **utiliser correctement le tableau de bord** - est indiqué *Boris Charov* [cf. **Syberia 1**] -> haut -> *Boris Charov* est suspendu endormi - ses écouteurs radiophoniques l'empêchent de vous entendre -> **le contacter par radio**

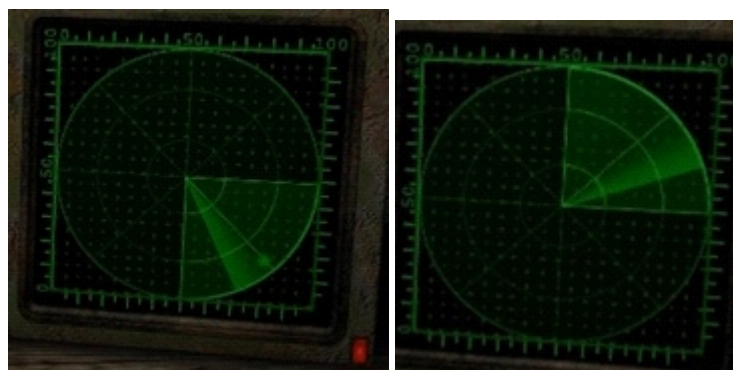
1/2 tour -> **la station de communication** -> empiriquement, en partant de 0001, **chercher la bonne fréquence**



ce sera 0328 -> **cinématique : Boris Charov se réveille**

1/2 tour -> **l'avion accidenté** -> *Boris Charov* -> **trouver les coordonnées d'atterrissage du siège éjectable près du train**

1/2 tour -> **la station météo** -> **échelle** pour positionner la **parabole** de façon trouver des échos de balises sur le radar -> il y en a deux : 80 - 20 bien visible & 60 - 60 peu visible



1/2 tour -> **l'avion accidenté** -> **tableau de bord** -> entrez 80 - 20 & validez



cinématique : avec l'aide de *Boris Charov*, vous êtes propulsée puis vous utilisez le parachute ...

à côté du train

le youki est bien là -> avancez -> cinématique : par téléphone, *colonel Emeliov Goubatchef* vous alerte pour *Nic Catin* - il dit qu'il fera en sorte qu'il ne vous trouve pas

la locomotive

tableau de bord -> vous ne savez vous en servir [ok bien + tard] - manque la clé [ok bien + tard] & *votre fidèle automate, Oscar*

à côté du train

extrayez de la neige *votre fidèle automate, Oscar* -> *revigorer votre fidèle automate, Oscar* -> droite

le wagon

panneau rond au sol [ok + tard] -> récupérez *plan du train* & *distributeur d'huile* dans *chambre*

à côté du train

donnez *distributeur d'huile* à *votre fidèle automate, Oscar* -> ... -> il vous dit de rejoindre ...

le wagon

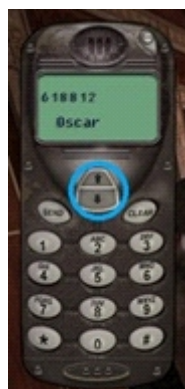
cinématique : "quelque chose" empêche **le train** d'avancer

la locomotive

votre fidèle automate, Oscar -> *décrocher le wagon*

le wagon

panneau rond au sol -> appelez *votre fidèle automate, Oscar*



panneau rond au sol -> faites en sorte que toutes les barres métalliques soient rétractées (cf. *plan du train*)



cinématique : ça marche ... vous partez via **le train sans wagon** - cinématique : *Mr Marson* - votre employeur & 2 de vos collègues - cinématique : le bout de **la voie ferrée**

le site sacré des défenses de *mammouths*

les abords

cinématique : *le youki* file encore une fois

bas -> c'est désertique -> 1/2 tour -> haut -> cinématique : *votre fidèle automate, Oscar* reste dans **le train sans wagon** - un bruit étrange est évoqué

moto neige des frères Bourgoff - prenez **couverture** dans sa sacoche

placez la dans le **nez du totem en bois** - c'était ce trou dans le nez du totem en bois qui provoquait le bruit -> avancez -> la pente est trop glissante - **gravir la pente**

1/2 tour -> haut puis droite -> *Igor Bourgoff* -> ils ne savent pas où est passé *Hans Voralberg* !!!

cinématique : ... -> il retourne à **Romansbourg** en **moto neige**

retrouver *Hans Voralberg*

1/2 tour -> là où était la **moto neige**, **crampons d'escalade** -> *harfang* -> gravissez la pente

le site sacré

avancez -> *Yvan Bourgoff* vous menace avec un défense de *mammouth*



parlez lui -> ... -> il vous empêche d'**atteindre le traîneau chargé d'ivoire en haut à gauche** -> appelez *votre fidèle automate, Oscar* -> il fera diversion en faisant siffler **le train sans wagon** -> prenez **couteau d'ivoire** dans **traîneau chargé d'ivoire** -> servez vous en pour couper sa corde -> cinématique : ce n'est pas une réussite ... face à *Yvan Bourgoff*, vous reculez jusqu'à faire céder la glace

cinématique : discussion téléphonique entre *Mr Marson* - votre employeur & votre mère -> vous vous réveillez dans ...

la cité Youkol

hutte

fenêtre pour une vue sur une étendue d'eau

devant la hutte

grand chef -> Youkols s'occupent du train sans wagon - Hans Voralberg est chez Shamane Youkol près des tambours - il ne sait pas pour Yvan Bourgoff -> prenez os de renne dans récipient -> droite

secteur des tambours

2 Youkols -> tambours - stalactite en surplomb du mécanisme des tambours - les perches de ces derniers vous bloquent [ok + tard] -> manque "quelque chose" sur le perchoir où se trouve Harfang [ok + tard] -> bas -> lanière de cuir -> automatiquement, vous disposez d'un fronde [os de renne + lanière de cuir]

devant la hutte

grand chef affirme que tant que Shamane Youkol sera en transe, les tambours ne s'arrêteront pas [l'inverse est vrai] - arrêter la transe de Shamane Youkol

secteur des tambours

bas

en face de la hutte

amphore vide sur mécanisme pour tirer de l'eau avec bouchon de liège au sol -> mécanisme pour tirer de l'eau -> manivelle pour placer le crochet en haut



placez dessus l'amphore vide -> manivelle pour puiser de l'eau -> récupérez amphore pleine d'eau -> bas

l'enclos à youkis

portail pour arête

secteur des tambours

haut -> tirez avec fronde sur stalactite en surplomb du mécanisme des tambours <- vous prendrez automatiquement pierre -> haut

chez Shamane Youkol -> sont cités : l'Harfang, faire de la musique [ce sera pour appeler l'Harfang avec moulin sacré], le fruit de l'arbre rieur dans les portes de l'esprit pour atteindre le couloir des rêves où se trouve l'esprit d'Hans Voralberg dont le corps est suspendu

ici même



prenez **masque Youkol** -> gauche pour **moulin sacré** -> sortez -> déposez **moulin sacré** sur le **perchoir** où se trouve **Harfang** -> faites le tourner -> il chante -> reprenez **moulin sacré**

devant la hutte

grand chef -> aucun dialogue pour **localiser les portes de l'esprit** -> gauche

secteur du pont en os à gauche de la hutte

haut

secteur des grandes portes de la mer

1/2 tour

secteur du pont en os à gauche de la hutte

traversez vers gauche -> gauche

la gare

haut gauche

en contre bas des rails

haut

la grotte<-> "les portes de l'esprit"

passage de gauche -> l'arbre rieur est là - observez **lemming** au fond -> déposez **moulin sacré** sur le **perchoir** -> faites le tourner -> **Harfang** vient se poser -> **lemming** a peur de l'**Harfang** [c'est son principal prédateur (cf. livre du moine Alexei)] -> il se réfugie à droite dans ...

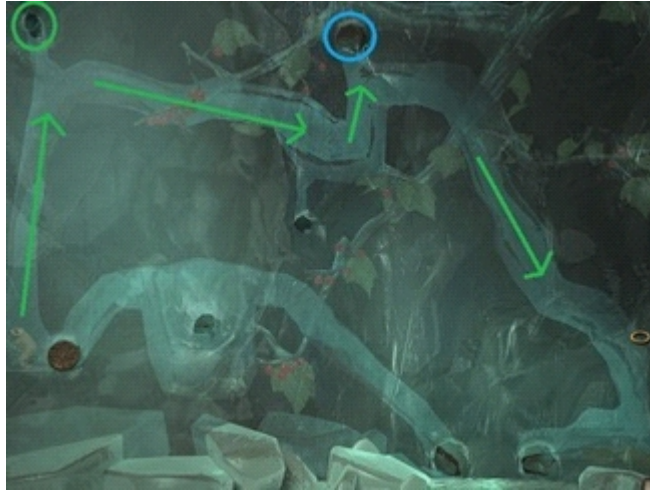
galerie du lemming -> vous y distinguez des fruits rouges -> **faire passer le lemming à gauche** -> reprenez **moulin sacré**

1/2 tour -> **passage de droite** -> déposez **moulin sacré** sur le **perchoir** -> faites le tourner -> **Harfang** vient se poser

passage de gauche -> bouchez **trou bas droite** avec **bouchon de liège** -> **passage de droite** -> reprenez **moulin sacré** sur le **perchoir**

passage de gauche -> déposez **moulin sacré** sur le **perchoir** -> faites le tourner -> **Harfang** vient se poser -> **lemming** a peur de l'**Harfang** - il se réfugie à gauche dans ...

galerie du lemming -> reprenez **bouchon de liège** & bouchez tour à tour, avec **bouchon de liège**, les 2 **trous centre gauche**



utilisez **amphore plein d'eau** dans **trou haut gauche** -> après avoir monté en flottant, il mange fruits rouges -> posez **arête** dans **trou haut** -> arrivé en bas à droite, **lemming** dégorgera **fruits à rêves** -> prenez les ainsi que **moulin sacré**

secteur des tambours

chez *Shamane Youkol* -> parlez lui -> **cinématique** : elle pratique son shamanisme ...

le couloir des rêves

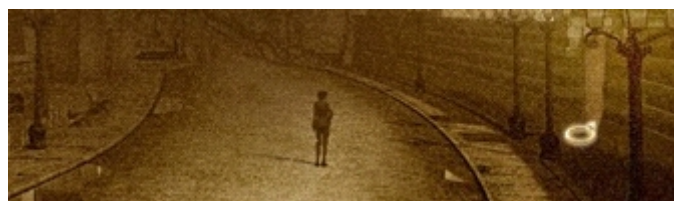
votre inventaire est vide - vous êtes dans **des lieux connus** dans **Syberia 1**

grotte -> ramassez **poupée mammoth** -> 1/2 tour -> dépassez **barque** puis **pont en rondins**

Valadilène

promontoire -> *Anna Voralberg* -> trouver **Hans Voralberg enfant** & **son père**

le village -> entrez dans **le parc de l'usine**



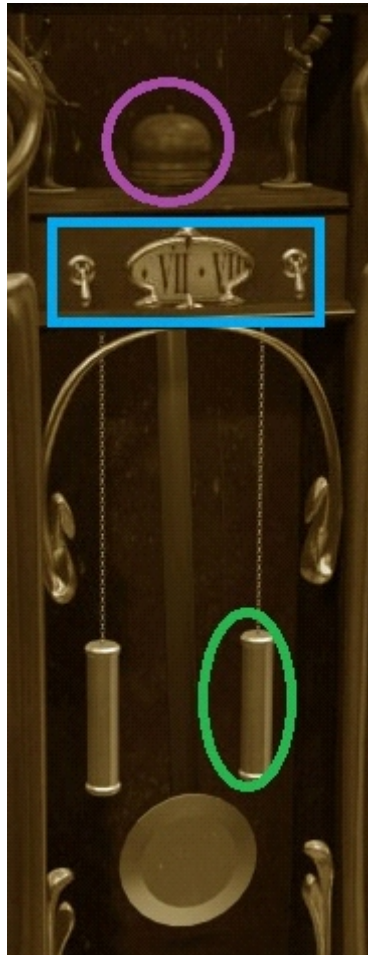
carrefour de la fontaine -> droite

maison des Voralberg -> rez de chaussée -> **horloge complexe** [**ok + tard**] -> droite -> **le salon** -> *Monsieur Voralberg* : *Hans* est consigné au **grenier** - lui ne précise pas **l'heure à laquelle il doit partir pour l'usine** -> **1er étage** : **porte verrouillée** [**ok + tard**]

promontoire -> *Anna Voralberg* précise l'horaire de départ pour l'usine de son père

OUI. À 19H15 TRÈS EXACTEMENT...

maison des Voralberg -> rez de chaussée -> **déclencher la sonnerie de horloge complexe à 19h15** -> **horloge complexe** -> positionnez la sur l'heure actuelle [cf. **cadran + haut**], soit 14 h 45 [là où est le carré bleu sur l'image] -> pour qu'ils soient prêts à frapper la cloche, relevez les 2 **petits automates** -> positionnez la sur 19 h 15 [**carré bleu ci dessous**]



baissez le contre poids de droite [carré vert ci dessus] puis la cloche [rond violet sur l'image ci dessus] ... qui sonnera quand les aiguilles du cadran + haut passeront sur 19 h15 -> Monsieur Voralberg s'en va en laissant clé du grenier sur fauteuil dans salon -> prenez la, elle ouvrira la porte au 1er étage -> Hans Voralberg enfant -> donnez lui poupée mammoth -> cinématique : il dit qu'il fabriquera Oscar & qu'il faudra "lui "ouvrir le cœur" -> retrouver votre fidèle automate, Oscar -> table

la cité Youkol

secteur des tambours

chez Shamane Youkol -> parlez lui -> pas de dialogue pouvant vous aider -> sortez

cinématique : Mr Marson - votre employeur & 2 de vos collègues au téléphone avec Nic Cantin qui se trouve dans la grande maison en bois de la forêt - l'ours brun l'empêche de sortir !

devant la hutte

grand chef -> pas de dialogue pouvant vous aider

en contre bas des rails

bas jusqu'à Youkol via échelle en os -> droite

passerelle au dessus des rails

bas -> 1 des 2 leviers est bloqué -> 1/2 tour -> droite

l'entrée de la cité des Youkols

bas jusqu'à 2 Youkols qui semblent ne pas vouloir aller + loin -> haut

le site sacré des défenses de *mammoths*

les abords

bas -> grappin relié à câble est trop lourd [ok de suite] -> acheminer train sans wagon dans la gare

la locomotive -> votre fidèle automate, Oscar -> concernant "ouvrir son coeur", il répondra + tard - afin de ne + apeurer les Youkols, vous lui demandez de porter masque Youkol -> cinématique : il se montrent à eux ... -> 1/2 tour -> 2 Youkols accrocheront grappin relié à corde à la locomotive

la cité Youkol

passerelle au dessus des rails

1 des 2 leviers est toujours bloqué

le site sacré des défenses de *mammoths*

les abords

rembobinez le câble -> cinématique : il se tend ... le grand treuil est fonctionnel

la cité Youkol

passerelle au dessus des rails

levier de droite [finalement, le levier bloqué le restera (sic)] -> cinématique : le grand treuil tracte train sans wagon dans la gare

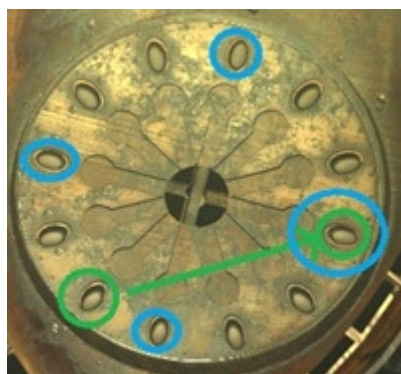
la gare

la locomotive -> votre fidèle automate, Oscar -> concernant "ouvrir son coeur", il dit que ce sera son dernier geste & file au ...

cinématique en y allant : Mr Marson - votre employeur au téléphone

secteur des tambours

chez Shamane Youkol -> parlez lui -> Hans Voralberg est toujours suspendu au dessus de ... votre fidèle automate, Oscar -> le cœur de votre fidèle automate, Oscar -> trouver empiriquement la séquence -> faites le sur ... : 2 boutons [ronds verts] puis 4 [ronds bleus]



cinématique : votre fidèle automate, Oscar devient l'exosquelette d'Hans Voralberg -> vous détenez clé Voralberg

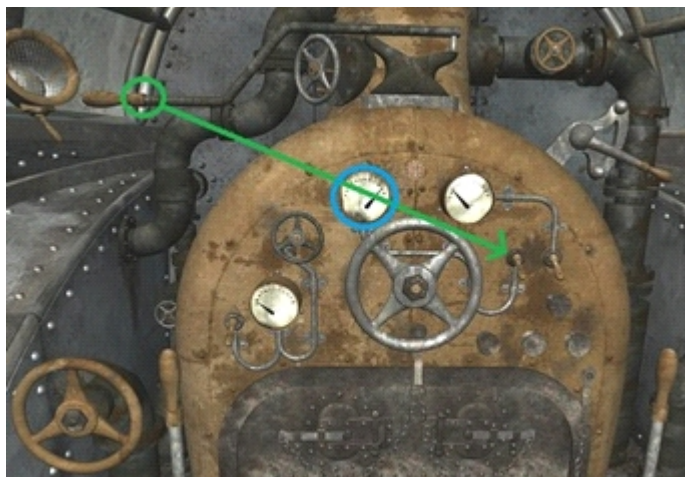
Hans Voralberg -> **Shamane Youkol** vous incite a **préparer votre départ** [je ne l'avais pas encore signalé -> vous aurez compris que dans la langue Youkol, "tooktoot" signifie "le train"]

la gare

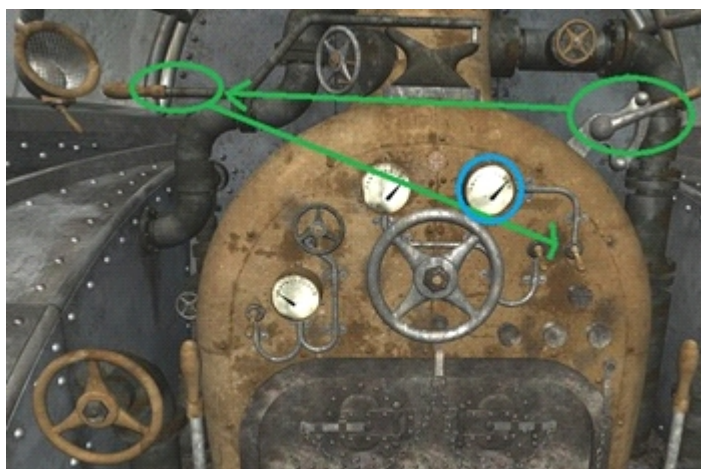
la locomotive -> tableau de bord -> insérez **clé Voralberg** dans serrure au dessus du volant central -> plan du train semblant ne pas aider, trouver empiriquement la séquence -> faites le pour ...

il y aura des cinématiques liées au charbon ...

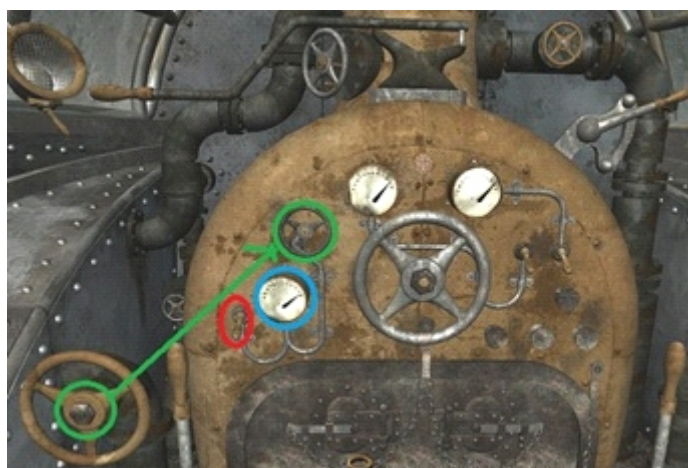
levier haut gauche -> 1er bouton à droite du volant central -> indicateur de ? [**rond bleu**] est actif



les 2 leviers du haut -> 2nd bouton à droite du volant central -> indicateur de ? [**rond bleu**] est actif



les 2 volants de gauche -> indicateur de ? [**rond bleu**] est actif



bouton gauche du volant central [**rond rouge**] pour finaliser la séquence -> cinématique : la chaleur dégagée à l'avant de la locomotive

dégèle l'arche [embarcation Youkol]

secteur du pont en os à gauche de la hutte

vous apercevez *Hans Voralberg* se diriger vers l'arche

secteur des grandes portes de la mer

grand chef -> partir avec le youki

l'enclos à youkis

ouvrez portail -> le youki file au ...

secteur des grandes portes de la mer

cinématique : vous partez tous les 3 -> cinématique : *Mr Marson* - votre employeur au téléphone avec *Nic Cantin* qui ... abandonne ->
cinématique : l'arche s'échoue sur ...

la banquise

l'arche

descendez dans la 1ère pièce de la cale -> le youki - porte verrouillée [ok voir ci dessous] - trappe trop haute [ok voir ci dessous]

remontez sur le pont -> *Hans Voralberg* -> ce n'est pas la destination finale - débloquer la situation pour repartir

la banquise

droite puis gauche en suivant corde -> décoincer le grappin

1/2 tour -> haut -> corne de narval -> 1/2 tour -> utilisez la sur grappin -> gauche -> cinématique : *Yvan Bourgoeff* est sur le pont de l'arche

se débarrasser d'*Yvan Bourgoeff* -> gauche -> allez vers là



placez poupée russe dans le nid de manchots -> cinématique : vous faites signe aux manchots qui rappliquent

droite -> droite -> à votre passage, plaque se fend -> utilisez corne de narval pour la briser -> cinématique : vous dérivez jusqu'à ...

l'arche

& passez par porte extérieure -> la 2nde pièce de la cale -> 2 peintures Youkol sur peaux [notez qu'il y a jusqu'à 6 symboles par peinture de 3 types] -> déplacez tonneau -> montez dessus -> il manque quelque chose pour le nœud de corde -> levier actionne corde pour mouvements verticaux -> porte qui était verrouillée -> la 1ère pièce de la cale -> *Hans Voralberg* -> essayez de monter sur le pont : c'est trop dangereux

la 1ère pièce de la cale -> Hans Voralberg le confirme, il vous faut ruser -> échelle de la trappe -> pièce du système d'arrimage [c'est là qu'était caché Yvan Bourgoff & c'est lui qui a jetté le grappin] -> ramassez crochet d'ivoire - mécanisme du grappin

la 2nde pièce de la cale -> montez sur tonneau -> plantez crochet d'ivoire dans son support -> accrochez y nœud de la corde -> levier actionne corde pour mouvement vertical -> cinématique : la baume de la voile fait chuter Yvan Bourgoff sur la banquise - il finira dévoré par les manchots - l'arche repart ...

Syberia

l'arche

cinématique : Hans Voralberg part en exploration -> allez y ... à droite -> échelle

tour de guet

cadavre debout s'effondrera -> ramassez médaillon Youkol -> 1/2 tour -> gauche de l'arche

le ponton

prenez 3 plaques de pierres sur caisse -> haut

le couloir de défenses de mammoths

ramassez plaque de pierre & fleur de Syberia -> haut

la grande porte

Hans Voralberg -> levier descend cage <- comme celle de votre départ de Romansbourg

l'arche

la 1ère pièce de la cale -> réveillez le youki en lui faisant sentir fleur de Syberia

la grande porte

cinématique : après vous avoir suivi, le youki entre dans la cage & la fait tourner - la grande porte s'ouvre - Hans Voralberg part en exploration - le youki s'endort dans la cage -> escalier ascendant

face à la vallée des mammoths

Hans Voralberg -> reproduire le chant des mammoths

droite -> manivelle fait tourner outre dont le liquide s'écoule sur plaque ronde -> prenez plaque de pierre



insérez les 5 **plaques de pierres** comme indiqué par les symboles en blanc du **médailon Youkol**



une fois cela fait -> **manivelle** fait tourner outre -> récupérez **clé d'ivoire** sur **plaque ronde**



gauche -> **l'instrument de musique** -> **manivelle** est coincée -> **panneau en bois** juste à gauche -> insérez y **clé d'ivoire** dans **serrure**
 dévoile 20 **trous** avec **chacun un symbole rouge** - en procédant empiriquement, **l'un d'entre eux** débloquent la **manivelle**, c'est celui ci



tournez la -> **cinématique : le pavillon de l'instrument de musique pivote**

tuyaux -> 6 **taquets** avec 3 positions [**les mêmes données que celles des symboles sur peintures Youkol sur peaux dans l'arche**] -> référez vous à la **peinture Youkol** dans l'arche représentant *un mammouth*



empiriquement, vous déterminez que l'étoile s'est 'ouvert', le point c'est à 'à moitié' & que l'espace vide c'est 'fermé' -> reproduisez le schéma avec les **taquets**



reste le **dernier taquet** pour ... **cinématique de fin**

~~~~~ LE BILAN ~~~~~

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 19 h 30

~~~~~ CRITIQUES ET AVIS ~~~~~

les défauts du jeu

3 crashes (**écran figé ou carrément jeu fermé**) - inventaire légèrement surdimensionné

le point noir : selon les actions possibles, le pointeur de la souris n'est pas assez différencié

quelques dialogues audio qui ne s'exécutent pas complètement

sauf à le faire via l'explorateur Windows, suppression de sauvegarde impossible

absence totale de **vivres** pour Kate Walker & *Hans Voralberg* - peu de repos

erreur texte **draisine** -> monter au lieu de descendre

des incohérences - aucun indice pour quelques énigmes - rejouabilité très faible

les qualités du jeu

sauvegarde à la demande - temps de chargement immédiat

hors point noir, le Game Play est très bon - graphismes & nombreuses animations sont d'un niveau acceptable pour l'époque

scénario, dans un style + aventureux que son aîné, original - cheminement se dévoilant petit à petit

dialogues & ambiance générale sont très bon

les appels téléphoniques de tous types [**comment peut il y avoir du réseau pour certains d'entre eux ?**] apportent une immersion supplémentaire

Syberia 2 est un bon "petit" jeu