

赛伯利亚 2 全程日记

SYBERIA 2

Voivodul



开发厂商：Microids

发行厂商：Adventure soft

游戏类型：冒险

发行日期：2004年3月29日

们相信这样一种纯朴和美好并不只是无法实现的追求，我们所需要的，正是像 Hans Voralburg 那样的信念。而像 Kate Archer 那样生命力旺盛的年轻人更应该寻找到这样一种信念并将它延续。在 Benoit 的世界里，梦想不是虚无的，不是缥缈的，而是实实在在的。只要不受世俗的约束和影响，人们终究能把它们实现。

赛伯利亚 2 全程日记

你是 Kate Walker，一名来自纽约的律师，受委托前往远在阿尔卑斯深山中的小镇 Valadilene 办理接管 Voralburg 家族闻名世界的 Automaton 玩具工厂，结果发现厂主 Anna Voralburg 刚刚病故。更出人意料的是，其弟 Hans Voralburg 并非像镇上人们所知的那样英年早逝，而是远走他乡，追寻自己的梦想去了。

原来，Hans 在小时候有一次和姐姐 Anna 去离家不远的山里探险，在一个山洞中发现了壁岩上的猛犸壁画，在试取下一耸岩石上的古代遗猛犸玩具时不慎跌倒。从此便迷上了猛犸和发条机器的制作，闭不出户。其父老 Voralburg 视此为大逆不道，对 Hans 彻底失去了希望，在 Hans 离家出走后更是对外声称自己的儿子已亡。Hans 深信在这世上仍存活猛犸象，一路向赛伯利亚进发。Kate Walker 起先想找到 Hans 完成工厂的交接手续，但后来也受其精神感染，决定追随他完成梦想。

2代的故事便由此延续……

原作者 Benoit Sokal 生平

说道“Syberia”系列，我们自然要说说原作者 Benoit Sokal。

我第一次知道 Benoit Sokal 这个名字是因为 99 年的《L' Amerzone》，中国台湾地区有译作《大魔域》的。我不知道在你玩过的冒险游戏里有哪些真正打动过你。“Myst”系列固然有其独特的风格，使我们身处幻境中流连忘返，而“Syberia”则以广阔宏伟、天马行空的神秘意境独树一帜，与其说打动，倒不如说征服了所有玩家。

Benoit Sokal 的作品能够以其独具魅力的剧情触动你的心灵——

当名利和道德让年轻的 Valembos 心猛烈挣扎，当圣洁的白鸟依旧回旋在古老的火山口，这位舍不开世俗的法国人还是离开了他的爱人，抛弃了纯朴的 Amerzone，最后却在全巴黎的学术界的耻笑和嘲讽中离开了人世，也让白鸟的传说在文明世界

销声匿迹了。而你，一名记者，将凭着你的坚毅和执着，延续老人未能完成的梦想，向 Amerzone 带去迟到的歉意，并将证明在这俗世红尘里，自由纯洁的白鸟依然飞翔在天空。

除了剧情外，Benoit Sokal 把文化底蕴的运用在其作品中发挥到了极致。

在《L' Amerzone》中我们感受到了，在“Syberia”里我们也感受到了。但无论是法国也好，东欧也好，Benoit 都十分巧妙地把现代文明与失落的文明联系了起来。Youkol 部落也与 Amerzone 一样，是人类最为纯朴和美好的向往所在。Benoit 似乎要让我



Benoit Sokal，1954 年出生于比利时布鲁塞尔。20 岁从学校毕业后就投身于漫画创作，创作了著名的卡通形象 Canardo。1988 年与 Alain Populaire 合著了“Sanguine”《希望》95 年出版了“Le vieil homme qui n' rivait plus”《不再敲钉子的老人》。96 年，Benoit 开始利用电脑进行创作，此后便有了后来的《L' Amerzone》以及“Syberia”系列。

第一章 小镇 Romansburg

首先转身走进内部车厢，直道看见 Hans Voralburg 正埋头摆弄什么东西。现在和他谈话并得知必须给火车上发条才能继续旅程。

下火车前，你的手机响了，原来是机车师 Oscar (Hans 制造的机器人) 告诉你现在到了 Romansburg。你可以顺便看看自己的手机：上下箭头是通讯录，里面有三个号码，分别是老妈、纽约办公室还有 Oscar 的。出门前可以看看靠左手的盥洗室，这可是一处旅途中难觅空间。

下了火车，一位矮胖的独腿站长在欢迎你呢。他不留神，掉了东西下去，似乎是一把钥匙。

你往后奔向火车头(双击鼠标便可以奔跑)，一心想着给火车上发条。途中你经过一座看起来像仓库的建筑，伸出两条高高的铁臂，估计那是给火车装煤的吧。你来到火车头，和 Oscar 交谈后，就着手开始给火车上发条了：首先转动发条机上的转轮，让发条转动轴伸出，接着拉动左边的杠杆，便成功地给火车上了发条(1)。然而 Oscar 说火车因要供热，所以得添了煤才能出发。

你和楼下的小女孩 Malka 谈话，她也许会帮你弄回站长掉下的钥匙。你扳动煤仓的控制台(2)的扳手，但却没有煤。

你跑到站台的另一头，发现一扇大铁门。钥匙么……八成就是给站长掉下楼的那把了。

现在你转回去，打算到小店里找站长帮忙。跟站长聊了一会后，你在一旁的桌

上发现了一把小钥匙(3)。出门的时候，边上的三个一排的糖果瓶又引起了你的注意：首先，你把小钥匙插入第三个瓶子底部抽屉的钥匙孔，结果得到了 10 枚硬币(4)；你把第 5 枚硬币投入第一个瓶子的投币孔，转动扳手，得到了一些鱼形糖果(5)；同样道理，第 2 枚硬币使你在第二个瓶子里得到了一些彩条糖(6)；最后你发现，用那把小钥匙，你能够打开所有瓶底的小抽屉，并取回所有的硬币(不用费尽心思想要得到第三个瓶里的彩球糖，那是不可能的)。

你折回煤仓那里，再次和楼下的小女孩 Malka 谈话，并给了她彩条糖果，作为回报，Malka 把掉下楼的钥匙系在气球上给你送了上来。

下了楼，直奔煤仓下，你发现原来是运煤机没油了。一旁的油桶又空了。在和 Malka 的谈话中，你得知这个问题不妨去找找 Ivan 和 Igor 两兄弟。

你一路沿着轨道下前进，找到了两兄弟的住处。只是这 Ivan 奸诈狡猾，死活不肯借汽油。无奈，你继续围着他们的住处的栅栏走。撕开一张醒目的大海报，只见栅栏出现了一大空——这下可以进去了。为了引开 Ivan，你悄悄打开了那只装着动物的箱子。现在 Ivan 只好忙着去追它，而你则在一个木桶上得到了满满一桶汽油。回到煤仓下面，你给运煤机加了油，按右边的红按钮开动了机器。现在回到楼上煤仓的控制台前，拉动扳手，火车终于加满了煤。

但是问题又来了——机车师 Oscar 现在心急慌忙的跑来告诉你 Hans Voralburg 不见了踪影，你必须找到他。

你在楼下 Cirkos 的酒吧里找到了 Hans，结果发现他不幸晕倒在地。扶他回火车，安顿在床上后，他便说起了胡话——他病了。拖着病体，这旅行自然也无法继续。

现在要么得给 Hans 找个医生，要么送他去医院。在镇上兜了一圈，问过所有人后，你知道医院是没有的，只有一个修道院，而且还得上山。在同小女孩 Malka 谈话后，你得到了一枚护身符，并得知那是用来领取圣巾用的，而所谓圣巾呢，则是一块白布，据说是用来敷在病人脸上，好拓下病迹，送给修道院长作为是否给予救助的标准评判。你一路直奔，跑过 Ivan 和 Igor 兄弟的住处，一直来到一座木桥前，发现了领圣巾的那台机器。你把从 Malka 那里得到的护身符丢进去，拉动扳手，机器的门便开了，并领到了一块圣巾(7)。你跨过小桥，想探探去修道院的山路，却不料寒风肆虐的鬼天气让你觉得有必要先换一套更保暖些的衣服。

在站长那儿你得到了保暖的衣服。至于换，还记得一开始火车上的那间盥洗室么？

换上新装，你来到 Hans 的病榻前，得到了他的病迹。

好了，你现在当然是直奔修道院咯。你到达了高高的修道院的墙下——那里很明显是一部升降梯。拉动门铃，谁知楼上的修道士就是不放下电梯。这时你顺着水声



图 1



图 2



图 3

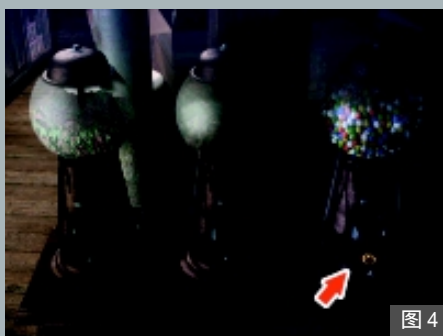


图 4



图 5



图 6

向右沿另一条小路走到头, 只见一位胖胖的修道士正在河边起劲地洗着衣裳。

一翻谈话后, 你知道那胖子有点神经质, 对那丛林里的一种白乌鸦的叫声特别崇拜。通过巧妙的套词, 你得知了你总也不来电梯的原因——修道院不欢迎女客。现在要做的, 看来只有先想办法弄到那鸟叫声, 把胖子引开, 搞到一套修道士的道袍混进修道院。

你想到的当然还是独脚站长——说不定他那里就有卖鸟哨的。你不顾劳累, 硬是从站长的小店里买来了鸟哨, 送给那僧侣。胖子拿到了鸟哨, 欢天喜地的跑开了。道袍便是得来全不费功夫。



图7

第二章修道院

这下你总算混进了修道院。下了升降梯, 你瞥见一旁的一架类似锅炉的工作台, 摆弄一番后发现不知所从, 于是先不管它。你在第一间圣殿里找到了院长, 他迂腐又愚蠢, 果然像 Malka 所说要问你圣巾。好在早有准备, 你掏出了圣巾给他。这下, Hans 终于被抬进了修道院。

但结果令人沮丧——你被告知 Hans 已注定即将归天, 可气的是修道院长竟声称按照神的旨意不能给他治疗。看来只有靠你自己想办法了。你首先向右沿着回廊(8)进了 Hans 的房间。和 Hans 聊了之后, 你得知你要找到一位叫做 Alexei 的僧侣。出房门后, 门外那位偷听的胖僧侣给了你一方卷轴以及一枚印有猛犸的玻



图8

璃币。你注意到有一行字说“he key is in the light of the Mammoth's eye.” 在离开回廊前, 你顺便拾起了地上木桶边的一把刷子。

回到了见长老的那间圣堂, 你发现左边一堵墙上的壁画可以用那把刷子刷出一副印记来(9), 你牢牢记住了它。

离开了这第一座圣堂, 你一路向下来到了第二座圣堂。向右沿着回廊来到了底层, 你拿起右方的一把长铁钩, 并且注意到了地上的那整幅案就是方才刷子刷出的那幅印记。按照刚才的印记钩下对应的蜡烛灯后, 只见楼上的一扇圆形窗户开了。你把铁钩放回原处, 沿着回廊一直跑到那扇圆形窗户前。你望出去, 只见整个镇子的全貌尽收眼底。现在, 你掏出印有猛犸的玻璃圆币, 嵌到那窗户上。现在你要做的就是调整光路。你按着这样的顺序点窗户周围的金片: 下、左、上、右。只见一道光线映出猛犸的影子, 而对面一扇窗户就是猛犸的眼睛。你跑到那扇窗前, 按下按钮, 打开了一道壁橱, 得到了 Alexei 的日志以及一个 Youkol 部落的遗物——看起来像个烛台。通过读日志, 你知道了要想救 Hans 必须要做的事: 首先要找到一种草药, 第二要找到蜡烛, 第三就是把这些装进那个部落的烛台里然后对着 Hans 熏。

现在你走出书馆, 向上来到了墓园。在一座长满野草的墓碑前, 你发现了……咦? 那不是 Alexei 的墓碑吗? 原来他已经……不管他了, 因为你现在对这长满了的野草很感兴趣——这不就是那草药吗? 你现在往回走, 来到一开始刚进这修道院时途经的一部小手推车那里, 并在车里找到了一把大园丁钳。回到墓园, 你咔嚓咔嚓剪下了草药。

现在就剩蜡烛了。你突然想起刚下升降梯时看到的那个工作台。那不就是一个制蜡烛的炉子吗?

这个炉子的操作还是蛮简单的: 首先, 你拉动左侧的拱形扳手; 接着往那大锅里放进方才剪下的草药; 然后打开漏杯下方的模具盖, 取下中间一条铁链挂着的烛芯



图9

放进去, 盖上盖子; 现在打开笼头到进蜡; 最后打开模具盖取出蜡烛就行了(10)。对了, 顺便拿走台上的那包火柴。

一路奔回 Hans 的房间, 在桌上放上那 Youkol 部落的烛台, 在放进去那加了草药的蜡烛, 最后点上。奇迹发生了, Hans 似乎是被那古老的神灵唤醒了。不过他很虚弱, 无法步行下山。

这是你想起了方才在墓园里转悠的时候看到的那堵裂开的墙以及一边放着的空棺材, 可以当作雪橇滑下山去, 只是有个该死的掘墓工在忙活着, 没机会动手。你来到了第一座圣殿, 发现院长不在。在祷告室你得到了一把钥匙, 打开了大铁门, 敲响了祈祷的钟声。现在那个烦人的墓工离开去做祷告了。叫上 Hans, 和他一路坐着“雪橇”滑下了山, 感觉真是爽上天。

在火车上, 和 Hans 谈话后, 他给了你修好的一部机芯, 用来恢复 Cirkos 酒吧里那些舞台上的机械马。你直奔酒吧, 发现老板 Cirkos 正在调教一条 Youki 海豹犬。和他谈话后, 你便开始修复机械马的工作了。

你把机芯按上去后, 便开始研究起来, 最后发现其实这再简单不过了: 发条上方的指针有四个档, 而机芯上有十二个洞眼, 只要正确搭配那四根插条和洞眼, 使得在每个档转动发条时四匹马都能动。由于机芯转盘分成四格, 每格三个洞眼。你按照从左到右的顺序给每格里的洞眼编号: 123, 123, 123, 123, 而正确的搭配顺序则是(从左上方开始顺时针数): 3, 1, 2, 3(11)。好了, 现在你只要在每一档都按照这个搭配链接好插条和洞眼就行了——在一个档链接好后把它们都松开, 转动机芯转盘上下一档, 再按这顺序链接。四个档都完成后, 木马们开始翩翩起舞。

可是现在你几乎要晕倒了, 因为火车不等你就开走了。你立即打给电话 Oscar。原来火车叫 Ivan 和 Igor 两兄弟给劫持了! 你必须想办法追上去。

你拉动一旁的扳手, 发现原本正对着停火车的下方有一个带有圆柱形笼子的小车翻了上来, 你一下子就联想到了那只有



图10



图 11

爱的 Youki 海豹犬。在 Ivan 和 Igor 兄弟的住处你发现了闷闷不乐的海豹犬，便拿出剩下的鱼形糖哄它，小家伙立马就跟上你了。在一旁的桌上，你发现 Ivan 们劫持火车的原因：原来 Ivan 兄弟在报上得知了有关赛伯利亚以及猛犸的故事，便萌生了要偷盗象牙发财的念头，所以才劫了火车。不过你不怕，因为现在你有了 Youki 和小车，可以追上他们咯！

第三章冰天雪地

你的运气不错：火车在快驶过一座木桥时，桥突然塌了，后车厢因此卡住了！现在火车停住了，你只要想法过河就行了。

现在你下了小车，带着 Youki 往右沿着河走，路上你发现一堆石头，石缝里因天寒冻住了一条鱼。走了很长一段路，Youki 发现了不远处一只河狸正啃着河边的一棵大树，就冲了上去对这河狸一阵乱吼，吓得它一下逃回了河里的窝。唉，原本到可以指望着树倒了好过河的，可现在 Youki 赖在河边，硬是要人家河狸较劲。你只好向左拐，并发现了一些干柴禾——你的记忆立刻闪回了刚才那条冻鱼。你带着柴禾直奔先前的石堆：很简单，你把柴禾铺在地上，然后生火，冰化了，鱼就到手了(12)。现在便可以用这鱼来引开倔强的 Youki。

就在 Youki 享用美味的鲜鱼时，后面传来一声树木倒地的声响。嘿！河狸立了大功，为你造了座独木桥——总算可以过河了！到了对岸，你向右拐，来到一座断了的吊桥前。朝右走，只见一座东欧风格的木屋立在河边。

进了木屋里，在火炉架上，你找到了：一个俄国木偶，一把小斧和一本钓鱼指南——这本书告诉你该如何钓到橘色三文鱼。在灶头上你找到了一个鱼篓。你准备往外走，可 Youki 却莫名其妙的不敢出去。你一看，魂都给吓飞了——一头棕熊正对着你张开血盆大口。

现在你出不去了。你看看旅行包，翻到了 Alexei 的日志，嘿！这里面就有有关熊和三文鱼的故事：原来棕熊喜爱吃三文鱼而且还是橘色的那种。你立刻感到有希望了：钓鱼指南——橘色三文鱼——棕熊。

你来到木屋的后门，原来外面是一座木头搭的钓鱼台。你拿起了鱼竿，并打开了地上那盒饵。你记得钓鱼指南上说橘色三文鱼爱吃青蛙，所以便挑了右上角那黄绿色像是青蛙的饵(13)。到了出竿的时候了，你发现这河可以分三块区域：左、中、右。凭直觉，你把干甩向了右边(14)，不一会



图 12



图 13

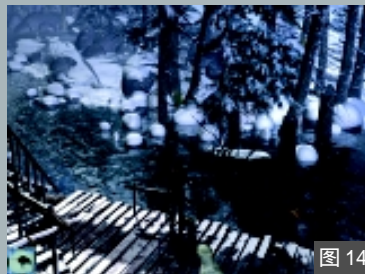


图 14



图 15

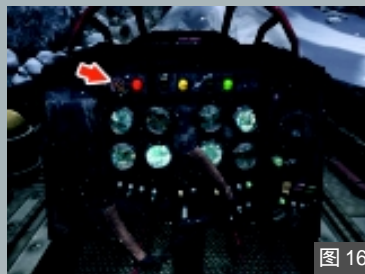


图 16



图 17

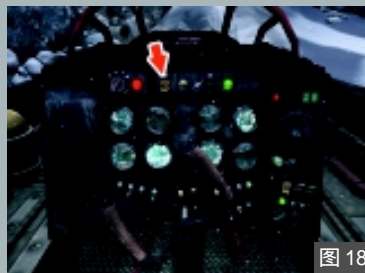


图 18

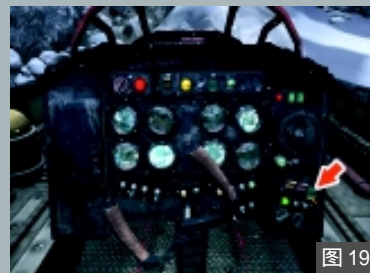


图 19



图 20



图 21

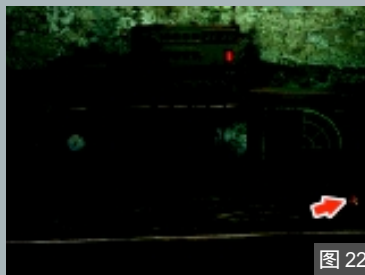


图 22



图 23



儿就逮到了一条橘色三文鱼。

你打开前窗,扔出了三文鱼(15)。熊终于心满意足的走了。你拾起了被熊吃剩的鱼骨头。

你现在回到刚才经过的悬崖边,干净利落地用斧子砍下了吊桥上连着木桩的一段绳索,而且成功地把它套在了那棵树上,和Youki一道飞身过了悬崖。

Youki现在突然发现了一只雪白的猫头鹰,正起劲的追逐它。你跟着来到一堵悬崖下。可怕的一刻似乎要来临了——山顶上Ivan正教唆他那傻弟兄Igor搬起石头往下砸你!说时迟那时快,突然来了一架冒着浓烟的飞机正巧往山顶上冲来,最后撞毁在那山上。

幸亏有了那把斧头,现在你可以靠它上山了。正确的顺序是:上、上、上、右、右、上、上、上、上、左、左、左、左、上、上、右、右、上、上、右、右、上、上、上、上,就到顶了。

现在你来到了一个十字路口。往北是山下火车,你往南走。只见Ivan和Igor开着雪地摩托呼啸而过(16)。后面还拖着Hans。你只好眼睁睁的看着两个恶棍远去。

往西你来到了飞机失事的地点。只见那飞行员正吊在一棵树上大呼噜呢。你定睛一看,嘿!那不是Komkolzgrad宇航基地的Boris老兄么?还是你帮他上了天的呢!不过那都是往事了。你越冲他喊,他呼噜打得越响。你灵机一动,想到可以利用他头盔里的无线电。你钻进了一旁的驾驶残骸,来到驾驶面板前。首先你发现面板已经损坏得可以,其次你怀疑这无线电还能不能用。无论如何,你觉得还是要找出飞机现在的坐标:你打开上方的总开关(17),接着打开右下方旋钮上排的两个小开关(18),在总开关右边,你首先关上了A,于是现在在右面坐标显示器上有了Y坐标的数值(19),同样,打开A,关上B,得到了X的坐标值(20)——现在方位总算清楚了:X03Y28。果然不出所料,机上的无线电按钮不论你怎么按就是不出声。

你往南一直走到一座无线电发射台。登



上发射塔顶,你转动了一下扳手,使得发射器对准了飞机的方位。下了塔,你开始摆弄发报器:首先打开上方的开关(21),然后打开右边扫描器的开关(22),然后在上方输入0328四个数字就行了(23)。你对着麦克风总算是喊醒了Boris(24)。

回到Boris那里,他建议你用他的飞行座椅弹出来回到山下的火车旁,当你必须搞到火车的确切方位。你回到无线电台,登上塔顶,转动一次扳手,使得箭头指向B,发射器面向山下的火车。接着你在扫描器上发现了代表火车的亮点,并查找到它的坐标是X80Y20。回到驾驶舱,你在左边方位板上轻松输入80,20,准备好高空跳伞吧!

回到了亲切的火车,Youki首先跑来迎接你。你回到后车厢,里面一片狼藉。你在Hans的房间里得到一幅火车的蓝图和一罐机油。这时你很想找到机车师Oscar并赶快上路。你下了车,注意到雪地里插着个什么东西。走近一看原来是一条胳膊——他被埋在雪里了。你赶忙把他拉上来,递上刚找到的机油。他终于恢复了状态并说赶快上路吧。

结果还是走不了:客车厢给断桥卡住了。Oscar建议你只能舍弃卡住的客车厢了。Oscar叫你一找到分离装置就给他打电话。在客车厢里你很容易就找到了——就在倒了的那座放置Voralburg姐弟俩玩具的柱子下。你给Oscar打了电话,分离装置的盖打开了。接下来你只要参考刚才找得的火车蓝图或干脆凭直觉断开后车厢就行了——因为这太简单不过了——你只要扳动从左到右数第一、三、五个零星扳手就行了(25)。

现在火车飞速向北,一路轰鸣。

第四章世外桃源

火车在某处嘎然而止——铁轨到头了,不知是否这意味着旅途的尽头。不远处高高耸立着一尊猛犸的雕像,纷飞的雪天里你隐约听见一种呜呜声。你奔向那尊雕像。在山脚下你发现了Ivan和Igor兄弟偷来的那两雪地摩托,并在车箱里找到了一团薄布(26)。你现在仔细的寻找风中那种呜呜的呼啸的声

源,发现原来是从你身旁的那座猫头鹰木碑的口中传出的。你把那团布塞进那洞里声音便没有了(27)。现在你想上山,结果发现冰面太滑,根本上不去。

你于是只好折回来并往左拐。你碰到了傻子Igor。他告诉你Hans不知了去向,而他自己又冷又饿,而为那毛骨悚然的呜呜声担惊受怕。你于是叫他听听那声音还在不在,他说嘿嘿嘿好像没有了耶,接着跨上雪地摩托溜烟走了。在原先停车的地方,你得到了一双他们落下的钉鞋——这下可以上山了。

到了山上,你还没反应过来,Ivan端着根大象牙冲了过来,不管你怎么说他都不让你动一动。万般无奈之下,你打电话向Oscar求救。他是个胆小鬼不敢来,不过却也帮上了忙——他拉响了火车的气笛,Ivan因此被吸引开了注意,而你则有机会朝旁边那捆满象牙的雪橇上望了望。你拿起嵌在象牙堆里的一把小刀,趁那强盗不注意割断了固定雪橇的绳索,雪橇便滑了下去。





图 29

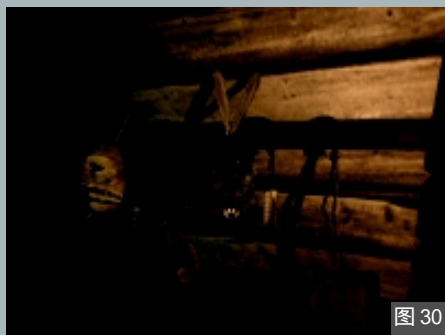


图 30



图 31



图 32



图 33

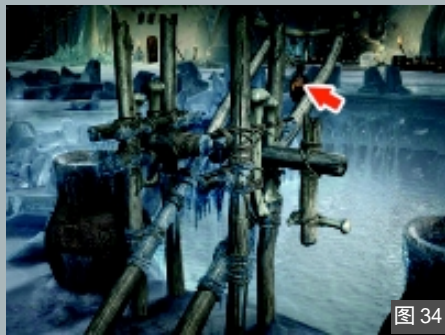


图 34

眼看要撞上 Ivan 了,可那机灵鬼一转身把它给停住了。这下完了,这坏蛋嘴里骂骂咧咧要找你麻烦了。他一步步向你逼近,而就在那一霎那,你们脚下的冰突然裂开了,而你毫无准备,一下子跌了下去,什么也不知道了。

在昏迷中,你梦见一只雪白的猫头鹰,这充满了神秘的生灵,似乎一直在跟随着你。

你醒了,发觉自己在一间部落风格的小屋里。窗外是一片寒冰和汪洋。你起身走出屋子……

欢迎来到 Youkol 人的世界!这里确实就是 Alexei 日志里记载的 Youkol 人的部落。

在你身旁立着的那位就是部落的首领,他对你说 Took took! (应该是“你好”的意思吧,故事的原著者 Benoit Sokal 颇有语言学的造诣)。通过一番交谈,他告诉你 Hans 现在正在部落女法师那里接受照顾。听见那隆隆的鼓声了吗?就在那里。告别首领前,你在一旁的罐里找到了一对鹿角。

你顺着鼓声,找到了大鼓。你试着掌握节奏窜过去,可惜那鼓的频率实在太快。离去前,你仔细端详了那使得鼓声源源不断的动力来源——原来是水力的作用。如果木齿轮停止转动,鼓也将停止敲打。

你向右走,转过停着猫头鹰的柱子向下走,在围栏边有所发现(28)——你找到了一根弹皮,你用先前得到的鹿角一起做

了一个弹皮弓。一个主意在你心中逐渐成熟。你现在在走向那大鼓旁,注意到地上有一粒石子。现在你掏出了弹弓,瞄准那冰柱(29)。只听啪的

一声响,那冰柱直坠落到水渠与水车之间卡住了转轮——巨大的鼓绳停住了!你立刻向女法师的住地跑去。

进了屋子,女法师告诉你 Hans 现在正在他自己的梦想世界里,要拯救他,你也必须进入这个精神的世界,代价是你自己有可能在那里迷失而永远无法回来,还说若要进入这个 Hans 的精神世界,你需要一种“笑树”的果实,一种小小的红色的果实,而据传说很这早就绝种了。在离开小屋之前,你四处转转,得到了一幅 Youkol 面具(30)和一座祈祷用的小转轮(31),这转轮你后来发现可以召唤猫头鹰。

出了门,你沿着先前找到弹弓皮带的那道栅栏走,来到一座汲水装置旁。你从地上拾起一个水袋(32),从汲水装置上取下一个橡木塞(33)。你把水袋挂在装置的钩上(34),摇动把手,放袋进水,在此摇动把手,你便得到了满满一袋水。你向下走,沿着小径,最后来到了一处冰封岩洞。你先进了左边的洞穴,一直来到一面冰冻而且上面有窟窿的洞壁。有一样东西立刻吸引了你的注意,不是那只蹿来蹿去的小鼠,而是



图 35



图 36



图 37



图 38



图 39



图 40

红红的小果实!通过一番观察,你心中已有办法:首先,你用橡木塞塞住右下角的洞眼(35),然后来到一旁的鹿角架上,挂上用来召唤的祈祷小转轮(36),招来了猫头鹰。现在回到洞壁处,只见那小鼠因见了天敌,吓得躲进了左面的洞眼。它正徘徊于那个大大的洞腔出,看来你得帮它一下。你取下木塞,把它塞住那空腔的洞眼(37)。小鼠有了“跳板”,顺利地来到了通道的左下角。可惜它无法跳上那高高的通道,你于是再帮它一把:你再次取下木塞,把它塞住左下角的洞眼(38),同时把水袋的水往左上方的洞眼倒入(39)。啊!现在小家伙借助水的浮力来到了上部通道(40)。更重要的是它弄到笑树的果实了!可现在它落在上面那个空腔了,出洞的路线再次受阻。智慧的你这时想到了那老熊啃鱼的残羹——那根鱼骨头!你把鱼骨头扔进了上部空腔的洞眼,小鼠把它当作阶梯爬了上去。你的战利品终于到手了!

现在你怀揣着那神秘的“笑树”果实回到了女法师处,将义无反顾的踏上 Hans 精神世界的奇异之旅了。

第五章重温旧梦

女法师把梦之果放进一个香瓶中,从那里冒出了重重白烟,整个屋子里烟雾缭绕,伴随着法师的鼓声,你昏昏欲睡……

那就是小时候 Hans 发现猛犸象玩具的那个洞穴,洞壁上有古代人留下的猛犸画像。你朝洞里走,拾起了那只猛犸玩具(41)。出洞后的路线对于还记得上一次冒险的你来说再熟悉不过了,那是 Valadilene 小镇后的山地。在山下平台上,你还遇到了儿时的 Anna Voralburg。你来到了镇上,沿街向前。一切都是那么亲切,又那么伤感,这正是几十年前 Hans 儿时所居住的那个 Valadilene。

你进了工厂,最后来到 Voralburg 家的公馆。进了门,一座大钟进入眼帘。往右拐进了客厅,只见老 Voralburg 正专心读报。和他叙谈一番后,你深深的感受到了这位父亲对于自己的儿子已经彻底失望了,没有爱,只有憎恨和惩罚。Hans 此时正被关在阁楼上,你必须想法进到阁楼。老 Voralburg 告诉你他待会儿将要到厂里去,而你却不知道确切的时间。你于是回去找 Anna,她告诉你老父亲每天 7:15 去厂里工作。现在你再次回到 Voralburg 宅邸。

看来你的依靠着落地的大钟来告诉老 Voralburg 上班的时间。你的目的是要种在 7:15 分的时候敲响。你观察一番后,知道了步骤:首先看一下钟面——钟停在在了 2:45(42);现在扳动右面的扳手 5 次(43),

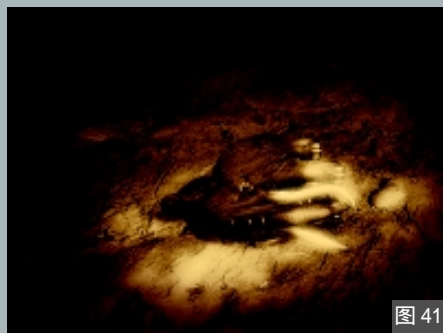


图 41



图 43



图 45



图 47



图 49



图 42



图 44



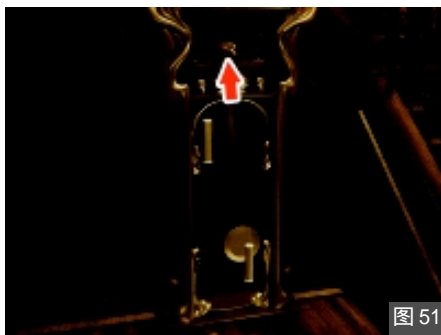
图 46



图 48



图 50



左面的扳手1次(44),把闹钟也设定到2:45;转动两边的小人给闹钟上发条(4546);让钟摆开始摆动,时钟于是嘀嗒嘀嗒的走动了(47);现在再次扳动右面的扳手9次(48),左面1次(49),使得闹钟设定在7:15,也就是你需要它敲响的时刻;拉动右边的那根钟锤调整时钟的指针(50);接着马上敲响闹钟(51)。现在钟敲响了,老Voralburg离开了宅子去了工厂。临走前,他把阁楼的钥匙留在了茶几上。

你终于见到了儿时的Hans,并递给他那猛犸玩具。交谈中他请求你“为他打开Oscar的心扉”。你正在思寻着这句话,Hans突然不见了。而你摆弄了一下桌上那个心脏模样的机件,一阵强光把你又带回到了现实世界——你苏醒在女法师的小屋里。

第六章生命的延续

你给Oscar打电话,告诉他你将会想法把火车弄进这Youkol的地下部落。现在沿着木质轨道向左一直走到一部骨梯,向上爬。你来到了一座木桥上。在木桥的中央你发现了两根扳手。左面那根卡死了,扳动右面那根后只见上方的大木轮空转了几圈。你下了木桥,沿小路一直来到洞外。上了火车你从Oscar那里得知Youkol人因为怕他是机器人所以不敢接近火车。于是你想让Oscar戴上你从女法师那里得来的Youkol面具。Oscar起先死活不肯,但最后终于答应了。戴上面具的Oscar向远处的两个Youkol人挥了挥手,他们认出了那是Youkol的面具。你前去请他们帮忙,他们于是小心翼翼的靠近火车,把火车与缆绳挂上了钩。你仔细看了看那套钩,扳动扳手把绳子拉紧。

现在一路跑回那轨道桥上的控制扳手前。这一回拉动了右面的扳手后,巨大的木轮轰隆作响,把火车从洞外的冰天雪地拉进了Youkol人的象骨世界。

你上了机车和Oscar交谈,在听到你说“打开心扉”后,他突然向你告别了,并一路走进了女法师的小屋。你也连忙跑去。进了屋,只见Oscar“赤身裸体”的躺在Hans身下。你走进一看才明白原来“打开心扉”

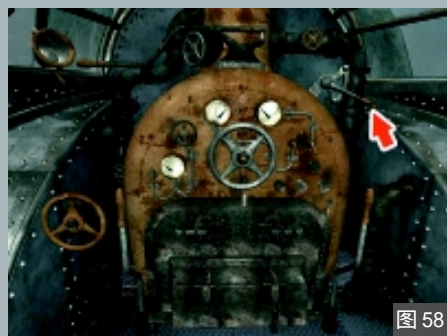
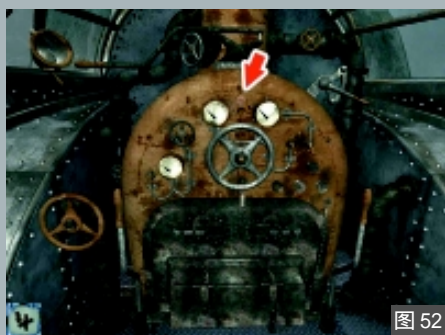
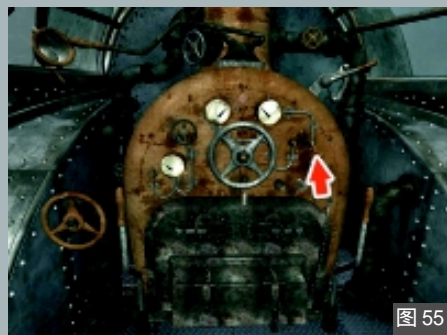
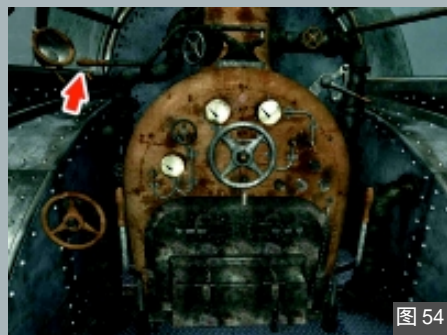
就是“打开Oscar的心脏”。仔细看了一下这“心脏”,你发现这不就是一个钟面吗?老Voralburg每天7:15去工厂,那就先按下3点和7点的按钮吧。通过几番试验,你发现其他需要按下的按钮分别是6点、9点和12点的。现在心脏打开了。你得到了Hans的一把钥匙。

奇特的一幕发生了:只见Oscar的全身都散开了,悬空的Hans下降而被Oscar的钢板所包裹。原来Hans把一切都计划好了。现在Oscar牺牲了自己,给了Hans得以重生的机会,并将支撑着他完成梦想。

第七章远航

你现在要准备新的行程了。你记得Alexei的日志里讲述的Youkol方舟就在火车终点站的前下方。

你回到火车上,知道必须用控制台做点什么好让封装方舟的冰雪融化。现在你开始仔细研究这控制台,先将那把Hans的钥匙插入中间上方的钥匙孔(52);拉动左上方的扳手(53),只见从机车下伸出一个鸟头机械臂(样子和Voralburg工厂里的机器人一模一样);打开右边面两个开关的左边那个(54),机械臂开始吸水,结束后左面那个剂量器显示水已装满;扳动一下右面的扳手(55),然后再次拉动上方的扳手(56),机械臂便伸到煤车;这回打开右边两个开关的右面那个(57),机械臂便开始吸煤,结束后右面那个剂量器显示煤已装满;转动中间靠左的那个小阀门(58);现在扳动一下左边靠下的那个小开关(59),只



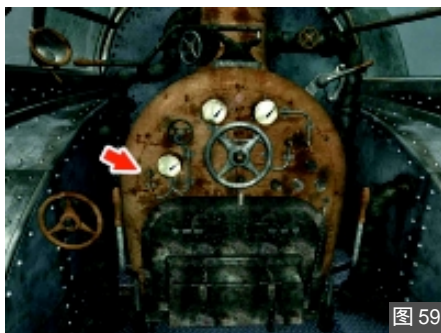


图 59

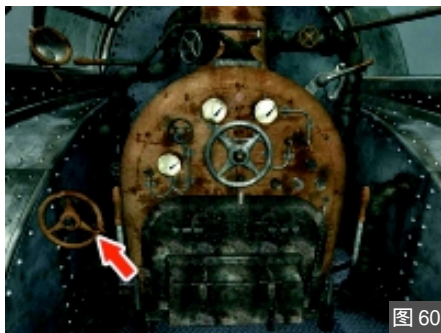


图 60

见火车前段伸出一小段铁管；现在转动作下方的那个阀门(60)。火车头力的水开始受热蒸发了，滚烫的蒸汽开始喷向前方的 Youkol 方舟。方舟上结的厚厚的冰开始断裂融化，一艘宏伟壮观的大船展现在你面前。

下了火车，你看见 Hans 已经踏上了方舟，便也跟了上去。Hans 请你别忘了把 Youki 犬也带上。于是你来到部落里的 Youki 圈，打开圈门，Youki 小家伙便跑了出来。

上船之前，你向部落首领告别。首领祝你一帆风顺，并将为你打开航行的大门。现在你，Hans，当然还有可爱的小家伙 Youki 一起坐在 Youkol 巨船中，迎着朝日夕阳向北方的目的地 Syberia 出发了。

第八章企鹅岛

大船撞上了冰山卡住了。欢迎来到企鹅的王国。Hans 告诉你这不是非目的地，你们必须尽快离开这里。在船舱里你发现 Youki 睡得正香，一扇舱门不知什么原因打不开，而顶上也有一扇舱门你够不着。你下了船，在一旁巨大的鱼龙骨架旁找到一枚巨牙。你顺着缆绳找到了船锚。利用巨牙你把缆绳投回到海里，心想现在可以出发了。

谁知意想不到的事发生了——坏蛋 Ivan 竟然趁你不备偷偷上了船并收起了升降梯。原来这混蛋一直跟踪着你。现在你上不了船，只好回头向前走。你来到一块空地，在一旁的一块突出的冰层上立着一帮企鹅。你向远处张望，发现水流正巧能够把这块突出的浮冰推向方舟底下的一扇门。现在

得想个办法把企鹅们弄走。你转向左边，发现了企鹅的一窝蛋。你拿出那只俄国木偶放进窝里并招呼那帮企鹅过来。它们终于摇摇摆摆的来了，浮冰自然就空出了。你再次用巨牙敲断了浮冰，像坐船似的驶向了方舟。

回到船舱，坏蛋 Ivan 正在你头顶的甲板上转悠。你往左面走，看见船舱墙上挂着几幅简笔画。你不妨拿出纸笔把它们记下。你发现了先前那扇舱门打不开的缘故——原来是一只木桶顶住了门。你把木桶搬到船舷边上，踩着它往上看，发现一个活结和一小块突出的象骨。打开舱门回到寝舱，Hans 说我们定能战胜坏蛋 Ivan。现在顶上的舱门开了，还有一部梯子伸下——原来这坏蛋就躲在那上面！爬上梯子，在上面的船舱里你找到一枚象牙钩。在回到放木桶的那个船舱，你再次踩着木桶，把象牙钩固定在了突出的象骨上，并用绳结套住了钩子(61)。你爬下来，拉动旁边的那个扳手(62)。只见船帆迅速升起，帆杆砰的一下把甲板上的 Ivan 打翻下船。现在他彻底完蛋了。



图 61

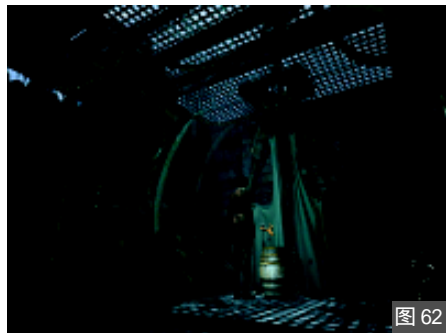


图 62

第九章赛伯利亚

Hans 下了船。你发现船舱里 Youki 还睡得正香。下了船，你往右走，来到一座望塔台上，从远古的 Youkol 身上找到了一块胸牌。

爬下塔，向左再下楼梯，顺着小径你来到一个箱子前。在这里你找到了3块刻有图腾的石盘。笔直往前(63)，你来到一道矮矮的峡谷。在你的右脚边(64)，你发现了



图 63



图 64

那在 Alexei 日志中记载能唤醒 Youki 的赛伯利亚蓝花(65)。在草丛里，你还找到了另一块刻有图腾的石盘(66)。往前走，一座巨大的象骨做的门展现在你眼前。一旁坐着的 Hans 告诉你必须打开它。这时你注意到一个似曾相识的圆柱形铁笼，立刻就联想到 Youki。

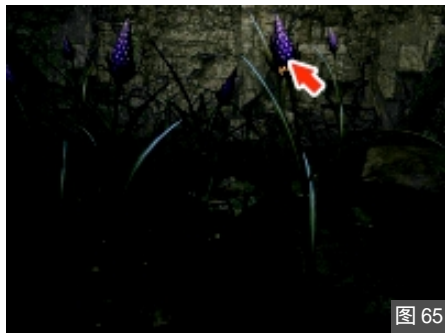


图 65

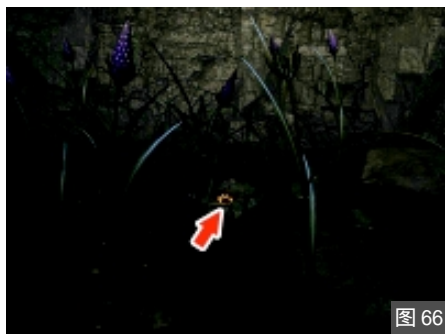


图 66

你跑回船舱里，用赛伯利亚蓝花唤醒了 Youki，并带它来到大门前。Youki 善解人意地立刻跳进了铁笼开始奔跑，巨大的



图 67



图 68

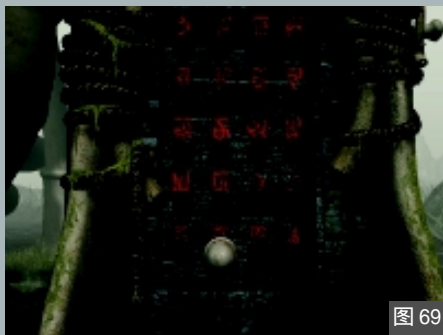


图 69



图 70



图 71

门渐渐打开了(67)。你随着 Hans 一起踏进了猛犸的领地。

上了阶梯, Hans 告诉你要用古老的 Youkol 音乐来召唤猛犸象。向右走,你来到一个奇特的架子旁。仔细观察,原来架子下是一个大大的石圈,由一块块石盘组成,但缺了5块——那正是你找到的4块石盘,还有一块就在左上角(68)。现在只要把这5块石头放到它们本来的位置就行了。至于参照,当然是你从 Youki 守卫那里得来的胸牌了(69)。正确的摆法是这样的(70)。现在你起身转动一旁的摇手,从沙袋里朝石圈中央撒出了一下沙子,只见一枚象牙钥匙伸了出来。你还注意到刻有“丫”字样的那块石盘陷了下去。

现在你跨过 Hans 坐着的那座骨桥来到左面的山岭。那里有一座巨大的装置,顶上还有一架巨号——这是你最后的谜题了。首先看一下右面的木门。你用象牙钥匙打开了门木,里面是一块木牌。木牌上每一个孔都对应了一个图腾。还记得刚才哪一块石盘陷下去的么?对了,就是那块“丫”字形的,但那是“小写”字母。你从胸牌上找到了对应的大写的“丫”。于是你把象牙钥匙插入了对应的孔里:最末一排的左数第二个(71)。现在转动右边的转盘,使得巨号转向象牙钥匙所指定的朝向(72)。接着,你来到最左面的那两排音调孔那里。凭着记忆,你想起了在方舟的底舱墙上那几幅简笔画中一幅人骑着象旁边所对应的符



图 72



图 73

号,那应该就是解开这谜题的关键了。按照画中的符号,你正确的调节了音调孔,它们看起来是这样的(73)。最后,你只需拉动靠右的两个扳手。

巨号吹响了,号声低沉而神秘。天空中下起了雨,时间一分一秒地过去, Hans 仍在苦苦的等候着,但始终没有猛犸象的影子……不过,瞧啊,它们来了。😄

