

B.SOKAL

Syberia II



microïds



EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie folgende Hinweise aufmerksam durch, bevor Sie das Spiel benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten starken Lichteffekten, schnellen Bildabfolgen oder Wiederholungen einfacher geometrischer Figuren, Blitzlichtern oder flackernden Lichtquellen ausgesetzt sind. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen, die derartige Stimulationen enthalten, einen epileptischen Anfall erleiden. Es können auch Personen betroffen sein, in deren Familie bislang keine Epilepsie aufgetreten ist und die auch selbst nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Familienmitglied unter Einwirkung von Lichteffekten mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Orientierungsverlust, unkontrollierte Bewegungen, Krämpfe oder Bewusstseinsstörungen auftreten, brechen Sie sofort das Spiel ab und konsultieren Sie einen Arzt.

Vorsichtsmaßnahmen, die Sie während der Benutzung eines Videospiels auf jeden Fall ergreifen sollten

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf.
- Verwenden Sie einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder an Schlafmangel leiden.
- Achten Sie darauf, dass der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie jede Stunde eine Pause von mindestens 10 bis 15 Minuten ein.

Raubkopien

Jegliche unbefugte Vervielfältigung - ganz oder in Teilen - dieses Produkts oder eingetragener Marken stellt einen Verstoß gegen einschlägige Gesetze dar. Die HERSTELLUNG VON RAUBKOPIEN schadet den Verbrauchern, den Entwicklern, den Verlegern und rechtmäßigen Vertreibern dieses Produkts. Wenn Sie glauben, dass es sich bei dem vorliegenden Exemplar um eine illegale Kopie handelt, oder wenn Sie Informationen über Raubkopien besitzen, dann kontaktieren Sie bitte unseren Kundendienst unter der Nummer **+33 (0) 1.46.01.54.21**.

INHALTSVERZEICHNIS

1 — Installation	2
1 – Systemvoraussetzungen	
2 – Installation des Spiels	
3 – Das Spiel starten	
2 — Das Hauptmenü	3
1 – Neues Spiel	
2 – Spiel laden	
3 – Filmsequenzen	
4 – Mitwirkende	
5 – Optionen	
6 – Spiel beenden	
7 – Syberia - Überblick	
3 — Optionen	4
1 – Untertitel (Ja/Nein)	
2 – Detailstufe (Hoch/Mittel/Niedrig)	
3 – Farbtiefe (16/32 Bit)	
4 – Kantenglättung (Ja/Nein)	
5 – Soundlautstärke	
6 – Musiklautstärke	
7 – Tastatur-/Maussteuerung	
4 — Die Steuerung des Spiels	5
5 — Die Spielsymbole	6
6 — Menüs und Spielsteuerung	6
1 – Das Inventarmenü	
2 – Das Handy	
3 – Dokumente	
4 – Die Dialoge	
7 — Mitwirkende	9

Installation

Minimalkonfiguration :

Betriebssystem: Windows 98/Me/2000/XP

Prozessor: Pentium II 350 MHz

Grafikkarte: 3D, 16 MB, Direct3D-kompatibel (DirectX 8.1)

Arbeitsspeicher: 64 MB RAM

Festplattenspeicher: 400 MB frei

CD-ROM-Laufwerk: 16X

Soundkarte: kompatibel mit DirectX 8.1

Empfohlene Konfiguration :

Prozessor: Pentium III 800 MHz

Grafikkarte: 3D, 32 MB, Direct3D-kompatibel (DirectX 8.1)

Arbeitsspeicher: 128 MB RAM

CD-ROM-Laufwerk: 24X

Installation des Spiel

ACHTUNG : Vergewissern Sie sich, dass kein anderes Programm auf Ihrem PC läuft, bevor Sie das Installationsprogramm starten.

Legen Sie die CD-ROM 1 in Ihr Laufwerk ein. Für den Fall, dass der Installationsvorgang nicht automatisch startet, doppelklicken Sie bitte auf das Arbeitsplatzsymbol, dann auf das CD-ROM-Laufwerk, und starten Sie das Programm **Setup.exe**. Sie können auch auf die Start-Schaltfläche in der Windows-Taskleiste klicken und die Option Ausführen wählen. Geben Sie in dem daraufhin erscheinenden Textfeld **D:\SETUP** ein (wobei „D“ dem Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks entspricht) und klicken Sie auf „OK“.

Sobald das Installationsprogramm läuft, folgen Sie bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Syberia II wird standardmäßig in den Ordner **C:\Programme\Microïds\Syberia2** installiert. Sie können allerdings bei der Installation des Spiels auch einen anderen Zielordner wählen.

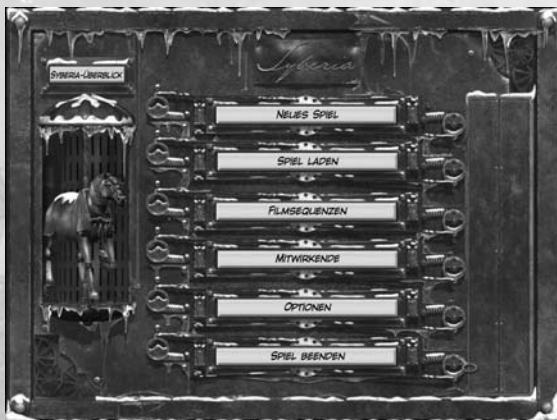
Das Spiel starten

Sie können das Spiel starten, indem Sie:

- einen Doppelklick auf die Verknüpfung ausführen, die bei der Installation auf Ihrem Desktop platziert wurde
- das Startmenü von Windows benutzen: **Start\Programme\Microïds\Syberia 2**
- einen Doppelklick auf die Datei **Syberia2.exe** ausführen (im Installationsordner von **Syberia II**).

Das Hauptmenü

Nach dem Start von *Syberia II* haben Sie folgende Optionen zur Auswahl :



Neues Spiel

Wenn Sie zum ersten Mal spielen, wird eine einführende Filmsequenz angezeigt. Diese erklärt Ihnen den Kontext, in dem Sie sich zu Beginn des Abenteuers befinden.

Spiel laden

Jeder Spielstand wird durch ein Bild symbolisiert und ist mit dem Datum und der Uhrzeit der Speicherung gekennzeichnet. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das entsprechende Bild, um ein gespeichertes Spiel fortzusetzen.

Filmsequenzen

Mithilfe dieser Option können Sie sich die Filmsequenzen, die Sie bislang freigeschaltet haben, erneut ansehen.

Mitwirkende

Wählen Sie diese Option, wird eine Liste der Personen angezeigt, die am Spiel beteiligt waren.

Optionen

Über dieses Untermenü können Sie die verschiedenen Grafik- und Soundoptionen des Spiels einstellen.

Spiel beenden

Durch diese Option wird das Spiel beendet. Sie kehren dann zu Windows zurück.

Syberia - Überblick

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, erhalten Sie eine kurze Zusammenfassung der Abenteuer, die Kate Walker im ersten Teil erlebt hat.

Optionen



Untertitel (Ja/Nein):

Hiermit können Sie bestimmen, ob während der Spieldialoge Untertitel unten auf Ihrem Bildschirm angezeigt werden.

Detailstufe (Hoch/Mittel/Niedrig):

Diese Option ermöglicht es Ihnen, die Darstellungsqualität des Spiels an die Leistungsfähigkeit Ihres Rechners anzupassen. Bei einer hohen Detailstufe (Hoch) können Sie die visuellen Effekte in vollem Umfang genießen, wodurch sich die Spielatmosphäre verbessert. Stellen Sie allerdings eine niedrige Detailstufe ein (Niedrig), werden eine Reihe von optionalen Grafikeffekten deaktiviert.

Farbtiefe (16/32 Bit):

Auch diese Option ermöglicht es Ihnen, die Darstellungsqualität des

Spieles an die Leistungsfähigkeit Ihres Rechners anzupassen. Im 32-Bit-Modus kann das Spiel mit einer großen Farbenvielfalt aufwarten, was eine optimale Darstellung garantiert. Wenn Sie den 16-Bit-Modus einstellen, können Sie dadurch zwar unter Umständen die Spielperformance steigern, müssen dafür jedoch eine geringere Auswahl an Farben in Kauf nehmen. Der 16-Bit-Modus empfiehlt sich insbesondere bei PCs, die über Grafikkarten mit weniger als 32 MB verfügen.

Hinweis: Falls Sie eine Grafikkarte besitzen, die nur einen 16-Bit-Modus hat (z. B. 3DFX Voodoo 2 und 3), steht die 32-Bit-Option nicht zur Verfügung. Sie müssen das Spiel neu starten, damit die Änderungen wirksam werden.

The background of the entire page is a grayscale image of the Syberia II title screen. It features a character in a long coat walking through a snowy, desolate landscape. In the background, there are industrial structures and a large, ornate building. The title "Syberia II" is written in a large, elegant, cursive script across the top center.

Syberia II

Kantenglättung (Ja/Nein):

Mithilfe dieser Option können Sie den Figuren des Spiels weichere Konturen geben, wodurch diese schöner aussehen. Bei den meisten neueren Grafikkarten (z. B. Nvidia GeForce oder Ati Radeon) können Sie durch diese Option bestimmen, ob Syberia II die Kantenglättung aktivieren soll oder nicht. Wenn die Spielperformance dadurch aber zu stark beeinträchtigt wird, sollten Sie die Option besser deaktivieren. Bei Grafikkarten, die nicht über eine Kantenglättungsfunktion verfügen, hat diese Option keinen Einfluss auf das Spiel.

Sie müssen das Spiel neu starten, damit die Änderungen wirksam werden.

Soundlautstärke:

Über dieses Menü können Sie die Lautstärke der Hintergrundgeräusche und der Stimmen regeln.

Musiklautstärke:

Über dieses Menü können Sie die Lautstärke der Musik regeln.

Tastatur-/Maussteuerung:

Hier können Sie einstellen, wie Sie das Spiel steuern möchten.

Die Steuerung des Spiels

Sie können Syberia II durchgehend mit der Maus spielen oder ausschließlich die Tastatur verwenden.

Maussteuerung :

- Klicken Sie mit der linken Maustaste, um sich zu bewegen und Aktionen auszuführen.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Menü aufzurufen, ein Objekt aus Ihrem Gepäck zu verwenden, Ihre Dokumente einzusehen oder Ihr Handy zu benutzen.
- Drücken Sie die Esc-Taste oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, um eine Filmsequenz oder einen Dialog abubrechen.
- Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Stelle, die Sie erforschen möchten, um dorthin zu laufen.

Tastatursteuerung :

- Verwenden Sie die Pfeiltasten, um sich zu bewegen.
- Wenn Sie sich in der Nähe eines Aktionsbereiches befinden, können Sie die Eingabetaste verwenden, um eine Aktion durchzuführen oder mit Ihrer Umgebung zu interagieren.
- Die Eingabetaste dient auch dazu, eine Aktion zu bestätigen.
- Drücken Sie die Esc-Taste, um eine Filmsequenz oder einen Dialog abubrechen
- Die Esc-Taste dient auch dazu, ein Menü zu verlassen oder eine Aktion abubrechen.
- Sie können laufen, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten, während Sie die Pfeiltasten betätigen.



Die Spielsymbole



Keine Aktion möglich



Aktion in diesem Bereich möglich



An diesen Ort bewegen



Mit dieser Figur reden



Zoomansicht eines Bereichs



Objekt nehmen



Naheinstellung eines Dokuments



Lesen eines Dokuments



In einem Dokument vor- oder zurückblättern



Zurück zur Normalansicht

Menüs und Spielsteuerung

Das Inventarmenü

Um Ihre Mission erfolgreich zu Ende zu führen, müssen Sie Objekte aufsammeln, die dann automatisch in Ihr Inventar transferiert werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (oder verwenden Sie die Esc-Taste), um das Inventarmenü zu öffnen.



Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Objekt, um es zu markieren (bei Verwendung der Tastatur können Sie die Markierungsbox mit den Pfeiltasten verschieben und Ihre Auswahl durch das Drücken der Eingabetaste bestätigen). Das ausgewählte Objekt erscheint unten links auf dem Bildschirm. Wenn Sie das Inventarmenü verlassen wollen, ohne ein Objekt auszuwählen, dann klicken Sie bitte mit der rechten Maustaste (oder verwenden Sie die Esc-Taste).

Syberia II

Um ein Objekt zu verwenden, müssen Sie es zunächst markieren und dann auf den Bereich oder die Figur klicken, auf die Sie das Objekt anwenden wollen (bei Verwendung der Tastatur betätigen Sie die Eingabetaste, während Sie sich in der Nähe eines Aktionsbereiches befinden). Wenn das markierte Objekt nicht verwendet werden kann, erscheint das Symbol Keine Aktion möglich.

Das Handy

Wenn Kate einen Anruf bekommt, antwortet sie automatisch.



Wenn Sie selbst einen Anruf tätigen wollen, müssen Sie auf das Handy-Symbol in Ihrem Inventar klicken. Nun erscheint das Handy-Interface. Sie müssen dann die sechsstellige Telefonnummer des gewünschten Gesprächspartners eingeben. Außerdem hat Ihr Handy eine Reihe von Nummern gespeichert, die Sie abrufen können, indem Sie einfach auf die Pfeilsymbole (Oben/Unten) klicken. Wenn Sie die sechs Ziffern eingegeben

oder eine gespeicherte Nummer gewählt haben, klicken Sie bitte auf die Taste Absenden. Wenn das Gespräch zu Ende ist und Sie keine weiteren Anrufe mehr tätigen wollen, klicken Sie auf die Taste Schließen.

Dokumente

Klicken Sie auf das Symbol Dokumente in Ihrem Inventar, um Ihre Dokumente zu konsultieren bzw. zu verwenden.



Um ein Dokument zu konsultieren, klicken Sie auf das Symbol, das ein Auge darstellt, und anschließend auf das Dokument Ihrer Wahl (bei Verwendung der Tastatur: Pfeiltasten und Eingabetaste zum Bestätigen).

Um ein Dokument zu verwenden, klicken Sie auf das Symbol, das eine Hand darstellt, und anschließend auf das Dokument Ihrer Wahl. Dokumente werden genau so verwendet wie



andere Objekte.

Wenn Sie die Tastatur verwenden, können Sie mit Bild auf/Bild ab vor- oder zurückblättern, mit Pos1/Ende den Zoomfaktor erhöhen/verringern und mit den Pfeiltasten das Bild auf dem Monitor scrollen.

Die Dialoge

Wenn Sie Ihren Cursor auf eine Figur bewegen und dieser sich in das Symbol Mit dieser Figur reden verwandelt, können Sie mit der betreffenden Person sprechen. Klicken Sie mit der linken Maustaste (oder verwenden Sie die Eingabetaste), um ein Gespräch zu beginnen. Manche Figuren sind gesprächiger als andere ...



Sie können das Gespräch mithilfe des Dialog-Notizblocks führen, der nun automatisch erscheint. Er enthält verschiedene Themen. Sie können die Themen ansprechen, die Sie interessieren, indem Sie diese im Dialog-Notizblock anklicken (bei Verwendung der Tastatur können Sie die Markierung mit den Pfeiltasten verschieben).

Wenn Sie ein Gespräch beenden wollen, klicken Sie einfach auf den Pfeil, der sich unten auf Ihrem Notizblock befindet (Tastatur: Esc-Taste).

Im Verlauf des Spiels kann es vorkommen, dass der Notizblock um neue Themen bereichert wird. In diesem Fall ist ein Signalton zu hören, und in der rechten oberen Bildschirmcke erscheint für kurze Zeit das Symbol Ihres Notizblocks.

Syberia II

Mitwirkende

Autor/Künstlerische Leitung

Benoît Sokal

Projektleitung

Marie-Sol Beaudry

Leitung Spieldesign

Stéphane Blais

Leitung Animationen

Frédéric Gagné

Leitung Programmierung

Rémi Veilleux

Leitung Integration

François Têtreault

Leitung Künstlerische Inhalte

Nicolas Cantin

Spieldesign

Patrick Méthé

Modelle und Texturen

Mathieu Aerni

Mélanie Caron

Jean-François Carrier

Hubert Corriveau

Patrick Gagné

Sébastien Hubert

Vissal Ong Nguon

Maxime Pelletier

Martin Redmond

Johannes Thé

Mélanie Tremblay

Animationen

Julien Belley

Philippe Greffard

Patrick Gosselin

Luc Lantaigne

Elspeth Tory

Jean-René Trudel

Martine Quesnel

Clint Lewis

Programmierung

Éric Martel

Integration

François Aubé

Markus Gauthier

Dany Genest

Jean-Pierre Lajoie

David L'Heureux

Christopher Weiler

Leitung Qualitätssicherung

Rémi Hachoud

Produktionsassistentin

Anny Paquin

Marketing und PR

Sylvain Awad

Cédric Orvoine

François Picard

Netz-Administration

Elliot Gozansky

Rami Darwish

Tester

François Alain

Philippe Champagne

Marisol Dumas-Perreault

Kyle Malette

Geneviève Routhier

Sylvain Schmidt

Allison Skerl

Matthew Slade

Fokusgruppe

Chantal Bourret

Eric Dagenais

François Déry

Mireille Forget

Brigitte Kuchma

Jennifer Lebel

Normand Lebreux

Trang Dai Nguyen

Pascal Marier-Dionne

Frédéric Plez

Linda Samuel

Stanley Simon

Matthew Slade

Linda Têtreault

Dominique Thériault

Eric Yorke

Motion-Capture-Schauspieler

Geneviève Bélisle

Marie-Eve Larivière

Daniel Mercille

Joël Melançon

Soundproduktion

Wave Generation

Sounddesign und musikalische Aufsicht

Michael Elman

Leitung Soundproduktion

Noémie Dupuy

Musik komponiert und gespielt von

Inon Zur

Soundeffekte

Josué Beaucage

Sprachaufnahmen/ Lokalisierung

KBP - Paris

Produktionsteam, Regie

(KBP)

Ambre Bananier

Dimitri Bodiansky

Ariane Lacroix

Pascal Morawe

Stimmen

Jochen Hägele

Paula Klein

Andrea Koch

Werner Kolk

Richard Sammel

Andrea Schieffer

Jörg Schnass

Florian Schneider

Joachim Seitz

Peter Semmler

Christian Stonner

Doris Streibl

Peter Wollasch

Lokalisierung

Ulrich Forderer

Astrid Forstbauer

Alessandra Neve

Bernhard Sallegger

Bruno Tarrade

Nick Underwood

Ebenfalls beteiligt:

David Chapados

Richard Neron

Didier Poulain

Hugues Richer

Alex Touikan

Vielen Dank an:

Nicolas Augustin

Fabienne Benveniste

Karine Boulianne

Vincent Brisebois

Karine Charlebois

Chantal Couture

Virgile Delporte

Kelly Hynes

Catherine Peyrot

Franck Quero

Jeff Roberts

Martine Soka

Sophie Espinl

Garantie

Auf 90 Tage begrenzte Garantie

Atari Deutschland garantiert dem ursprünglichen Erwerber dieses Produkts für die Dauer von neunzig (90) Tagen, gerechnet ab dem Kaufdatum, dass das physikalische Medium, auf dem sich das Software-Programm dieses Produkts befindet, bei normalem Gebrauch und unter normalen Bedingungen frei von Material- und Verarbeitungsmängeln ist. Für die gesamte Haftbarkeit, die sich aus der oben dargelegten eingeschränkten Garantie ergibt, behält Atari Deutschland sich uneingeschränkt die Wahl vor, ob es das gelieferte Produkt, das Sie im ursprünglichen Zustand und versehen mit einer Kopie Ihrer Quittung bei dem Händler zurückgeben, bei dem Sie es erworben haben, repariert oder gebührenfrei ersetzt.

Kundendienst

Registrieren Sie Ihr Spiel auf www.atari.de und gewinnen Sie monatliche Sachpreise

Technische Hotline: 0190 771 882; Spielerische Hotline: 0190 771 883

www.syberia2-game.com

