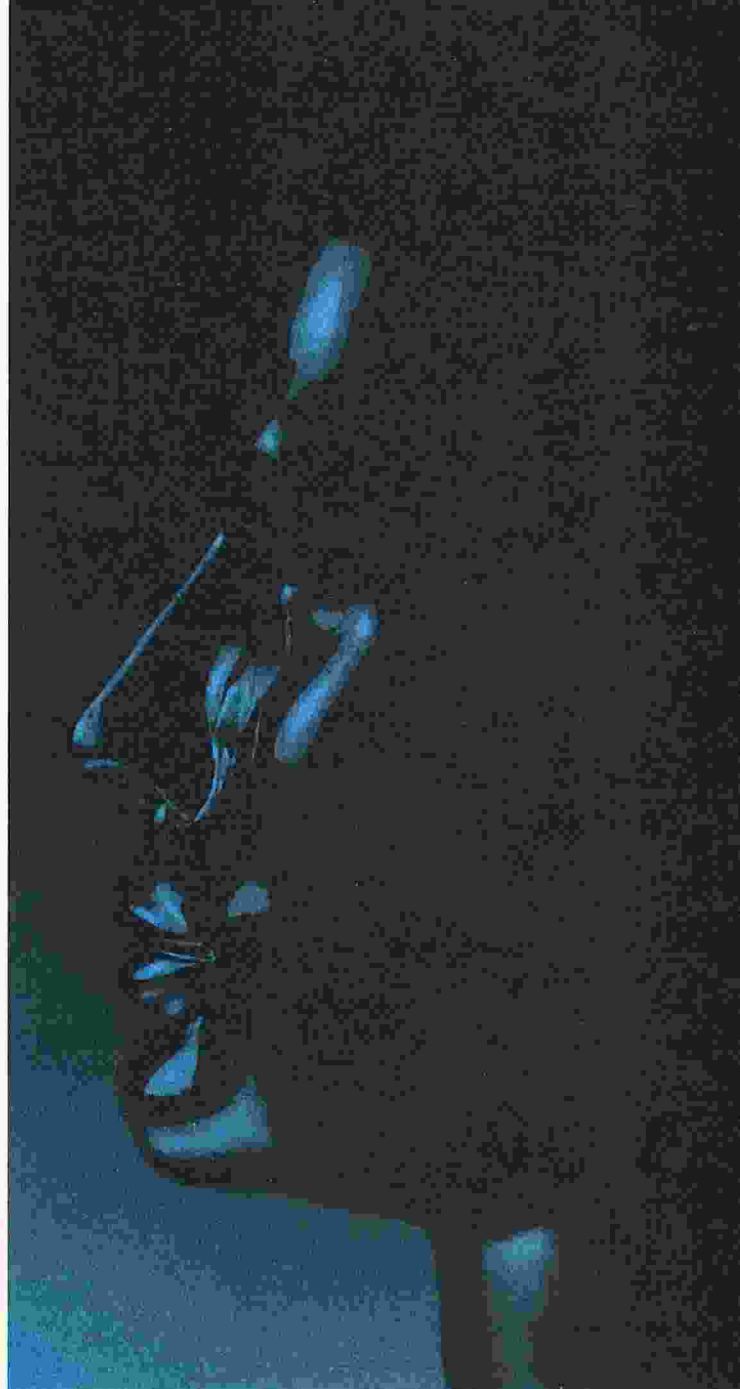


Wir schreiben das Jahr 3000. Die ganze Geschichte fing vor 100 Jahren an. Damals stand die Menschheit kurz vor einer Umweltkatastrophe und vor einem Atomkrieg. Am 12. Januar 2900 empfing die NASA in Houston sonderbare Signale aus dem All. Es waren Lebenszeichen einer Künstlichen Intelligenz, auch KI genannt. Durch die Entschlüsselung der Signale, konnten die Wissenschaftler feststellen, daß es sich um menschenähnliche Wesen handelt. Sie teilten folgendes mit: »Wir leben hier seit 1992. Damals wurden wir ausgewählt, auf diesen Planeten eine Kolonie zu gründen. Wir leben hier in Frieden und Gerechtigkeit. Wenn Sie wollen, können Sie zu uns kommen. Wir hoffen, daß Sie unser Angebot annehmen. Unser Planet heißt XYBOTH und liegt hinter dem Schwarzen Loch im Sonnensystem 6533499 und hat die Nummer 040. Unser Mond hat die Nummer 041 und somit sollten Sie keine Schwierigkeiten haben, uns zu finden. Wir warten auf Sie!!! Ende... Over... End.. E. Ov... SSSSSS«

So brach der Kontakt mit der anderen Zivilisation ab. Die Regierung der »Vereinten Welt« beschließt, einen Cyborg zu schicken. Einen Cyborg vom Typ 2900. Wieso einen Cyborg? Erstens würde der Mensch die Geschwindigkeit des Raumschiffs nicht aushalten und zweitens konnte sich die Menschheit keinen Fehler leisten und drittens war man einfach zu mißtrauisch gegenüber dem anderen Volk. So wurde dann der Cyborg 2900 mit den neuesten Waffen ausgerüstet und in Richtung XYBOTH geschickt. Die Menschen hatten aber etwas falsch gemacht. Der Cyborg wurde ja so programmiert, daß er selber denken konnte. Das war der große Fehler. Und so passierte die Tragödie: Am 1.3.2900 startete der Shuttle mit dem Cyborg 2900. Nach 50 Jahren kam er dann endlich an. Alles schien normal zu verlaufen, aber der Cyborg hatte sich umprogrammiert. Anstatt eine Friedensmission auszuführen, wurde er zu einer Killermaschine. Als er auf XYBOTH aus seinem Raumgleiter ausstieg, begann er gleich alle Wesen in der Umgebung auszurotten. Seine hervorragende Technik machte ihn nahezu unauslöschbar. Über die eingebauten Videokameras verfolgten die Menschen auf der Erde



Die Steuerung des Cyborg

Der Cyborg 3000 kann sowohl über den Joystick Port 2, als auch über die Tastatur gesteuert werden.

Joystick-Steuerung

Joystick nach oben	Bewegung vorwärts
Joystick nach unten	Bewegung rückwärts
Joystick nach links	Linksdrehung
Joystick nach rechts	Rechtsdrehung
Feuerknopf	Schuß

Tastatur-Steuerung

O	Bewegung vorwärts
K	Bewegung rückwärts
Z	seitlicher Schritt nach links
X	seitlicher Schritt nach rechts
R	auf (erheben/stehten)
F	ab (fallen/kriechen)
W	Rechtsdrehung
Q	Linksdrehung
L	nach unten schauen
P	nach oben schauen
M	nach rechts neigen
N	nach links neigen
I	Blick nach vorn (wenn man z. B. nach unten geschaut hat)
U	180-Grad-Drehung
A	Objekt aktivieren
B	Feuer
SPACE	umschalten Sichtmodus/Bewegungsmodus

Mit CTRL und einer Bewegungstaste bzw. Joystick kann der Cyborg beschleunigt werden. Mit RUN/STOP oder RESTORE wird das Spiel nochmals gestartet.

das Gemetzel. Nach ca. 10 Jahren übernahm der Cyborg die Macht komplett. Gleichzeitig aber bildeten sich Widerstandsgruppen gegen den mächtigen Hi-Tech-Fighter. Im Kampf gegen den Cyborg starben sehr viele Menschen. Der Cyborg bekam jeden Tag mehr Macht und er wurde immer größer. Die Menschen auf der Erde merkten schnell, daß die XYBOTHIANIA ein friedliches Volk waren. Leider war es nun zu spät. Die NASA-Wissenschaftler gingen daran, einen neuen Cyborg vom Typ Nr. 3000 zu entwickeln. Der Vorteil: er kann sich nicht umprogrammieren. Dieser Cyborg bekam den Auftrag seinen Vorgänger zu finden und zu vernichten. In der Zwischenzeit hatten die Widerstandsgruppen von XYBOTH rund um die Pyramide (Cyborgs Hauptsitz) Atomsprengköpfe eingesetzt, um die Pyramide zu sprengen. Das Raumschiff mit dem Cyborg 3000 startete zu diesem Zeitpunkt von der Erde. Die Sprengladungen wurden gezündet und die Pyramide durch die Detonation von der Oberfläche weggeschleudert. Nun treibt sie auf die Erde zu und ist eine tickende Zeitbombe.

Damit es nicht zu diesem Unglück kommt, übernehmen Sie die Rolle des Cyborg 3000. Ihr Spiel fängt an dem Rande der Pyramide an. Ihr Auftrag heißt: den Cyborg finden, vernichten und die Selbstzerstörung der Pyramide zu aktivieren. Ihr Auftrag ist gefährlich und der kleinste Fehler ist Ihr Tod. Denken Sie immer daran, das Leben der Menschen liegt in Ihren Händen.

Schlüpfen Sie in die
Rolle eines Cyborgs,
und retten Sie die Erde
vor dem Untergang;

CYBORG 2900

Sie kämpfen in einer
3-D-Welt, und vernich-
ten das Böse.

Bedeutung der Objekte bzw. Gegenstände im Spiel

Sie werden auf verschiedene Objekte stoßen, wie z. B. Pyramiden, Würfel usw.

Hier die Erklärungen für die Objekte:

Pyramiden: Sie können aktiviert, aber auch abgeschossen werden. Nachdem eine der beiden Aktionen ausgeführt wird, wird ein versteckter Gang freigegeben.

Würfel: Es gilt dasselbe wie bei den Pyramiden.

Schwarze Flecken an den Wänden: Es können Türen, Teleporter oder Nachrichten sein. Um zu sehen, ob sich auf so einem Fleck eine Nachricht befindet, muß man auf diesen Fleck schießen oder ihn aktivieren. Danach erscheint die Nachricht in der Infoleiste. Die Flecken können auch Türen sein, aber auch Nachrichten und Türen gleichzeitig.

Bildschirmaufbau

Der Bildschirm teilt sich in Sichtfenster, Infoleiste, Aktionsleiste und Scoreleiste.

Im Sichtfenster können Sie Ihre 3D-Welt betrachten. In der



[1] Der Eingang zur Pyramide



[2] In der Halle sieht man die ersten Objekte



[3] Was hat es mit diesem Raum auf sich?



[4] Was wartet in den Dungeons?

Mitte befindet sich ein Kreuz, das man durch einen Druck auf die SPACE-Taste steuern kann. Mit dem Kreuz können Sie dann die Gegenstände, im Sichtfenster, (weg)schießen bzw. aktivieren.

Mit Hilfe der Infoleiste können Sie lesen, in welchem Raum Sie sich gerade befinden. Außerdem werden hier Nachrichten für Sie angezeigt.

In der Aktionsleiste bekommt man Auskunft über die letzten Handlungen, d.h. wieviel Objekte bzw. Gegenstände Sie abgeschossen bzw. aktiviert

haben. Die Punktzahl findet man in der Score-Anzeige. Nun heißt es nur noch den Cyborg auslöschten!

(Marcel Smuz/lb)

Kurzinfo: Cyborg 2900

Programmart: Adventure
Laden: LOAD "CYBORG 2900".8,1
Starten: Autostart
Besonderheiten: 3D-Polygon-Grafik
Benötigte Blocks: 201
Programmautor: Marcel Smuz