

Die Komplettlösung zu Cyberia 1

Hintergrund und Aufgabe

Das Jahr 2022 brachte der Erde eine Weltwirtschaftskrise, von der sie sich nicht erholt hat. Der Zerfall der bekannten Machtstrukturen führte zu Änderungen im globalen Gefüge und brachte Kartelle hervor, die mit allen Mitteln gegen die Freiwelt Allianz (FWA) um die Vormachtstellung kämpften. Eure Rolle in diesem Spiel, ist die des Hackers ZAK. Ihr besitzt Fähigkeiten, derer sich die FWA bedienen möchte. Aus diesem Grund holt man Euch aus dem Gefängnis, wo Ihr wegen Hochverrats sitzt. Eure Alternativen sind sehr dürftig. Ihr könnt Euch zwischen der Teilnahme an der geheimen Mission der FWA oder dem weiteren Verbleib im Gefängnis entscheiden. Klarer Fall, daß Ihr das Angebot annehmt. Die Aufgabe, die Euch gestellt wird, sieht vor, daß Ihr den Cyberia-Komplex infiltriert und herausfindet, was an diesem Ort vorgeht. Keine leichte Aufgabe, da es sehr viele Leute gibt, die ein Interesse darin haben, daß Ihr den Komplex nicht erreicht. Außerdem ist die Rolle Eurer Auftraggeber auch nicht so klar, wie man im ersten Moment annehmen könnte. Na dann...

Viel Spaß

1. Das Dock

Man hat Euch endlich aus der Untersuchungshaft frei gelassen und Ihr wurdet auf ein Luftkissenboot verfrachtet. Mit diesem fahrt Ihr zum Dock, was Eure Ausgangsbasis für die Mission zum Cyberia-Komplex bilden wird. Hier werdet Ihr Santos treffen, der von der FWA angeheuert wurde und Euch unterstützen wird. Sobald Ihr in dem Dock angekommen seid, werdet Ihr durch die rechte Tür gehen. Halten Euch anschließend ebenfalls rechts und Ihr trefft auf **Gia**. Diese junge Dame ist nicht zu unterschätzen. Aus diesem Grund solltet Ihr ihren Anweisungen auf jedem Fall Folge leisten. Dreht Euch also sofort nach links zu Gia und entladet Eure Waffe. Anschließend müßt Ihr dem heißen Feger so schnell wie möglich folgen

und an der Abzweigung (Anweisung von Gia) nach rechts. Ihr kommt zu dem **Geschützstand**. Hierbei handelt es sich um die erste Action-Sequenz in diesem Spiel. Solltet Ihr feststellen, daß Euch diese Einlage zu schwer ist, dann beginnt noch einmal von vorne und gebt einen geringeren Schwierigkeitsgrad ein. Wichtig ist, daß Ihr bei dem Angriff sowohl auf die Flugzeuge und Hubschrauber, als auch auf die Minen achtet. Eine gute Hilfe zur Orientierung bildet der kleine Radarschirm in Eurem Geschützstand, der Euch sämtliche Feinde zeigt. Zudem erhaltet Ihr auch noch akustische Hinweise, die es zu beachten gilt. Probiert die Gegner so früh wie möglich vom Himmel zu holen, da Ihr auf diese Art und Weise Treffer vermeidet. Einige Schüsse werden jedoch Ihr Ziel nicht verfehlen, was ebenfalls auf der Anzeige in der Kapsel zu sehen ist. Sorgen solltet Ihr Euch erst machen, wenn auch das letzte der sechs blauen Felder verschwindet. Aber daran wollen wir erst gar nicht denken. Sobald Ihr diese Sequenz beendet habt, wird Euch Gia einen Kuß anbieten. Wenn Ihr diesen ablehnt (Leertaste drücken), dann solltet Ihr im folgenden Teil keine größeren Schwierigkeiten haben. Vorausgesetzt, Ihr folgt den Anweisungen der Wachen. Nehmt Ihr jedoch den Kuß an, dann werdet Ihr per Elektroschock kalt gestellt. Außerdem befiehlt Santos Euren Tod. Es gelingt Euch jedoch die Flucht in einen Lager. Nehmt zuerst die Munition aus der Waffe von Santos und schaut Euch dann ein wenig um. Ihr werdet in einem der Räume eine Leiter finden, die Ihr hinauf klettert. Anschließend müßt Ihr die Rampe hinunter zu dem Hangar. Lauft durch die Tür und verriegelt diese sofort, da Ihr ansonsten einem hinterhältigen Attentat zum Opfer fallt. Jetzt geht es weiter zu den Kisten, wo sich noch ein Wächter aufhält. Sobald diese die Waffe hebt, erschießt Ihr diesen. Wartet möglichst lange mit dem Schuß, da Ihr den Feind verfehlen könntet, wenn Ihr zu früh schießt. Wenn Ihr auf den Kuß verzichtet haben solltet, dann müßt Ihr folgendermaßen vorgehen: Lauft den Weg, den Ihr anfangs vom Luftkissenboot gekommen seid, wieder zurück. Bei dem Boot müßt Ihr nun zu der linken Tür. Ihr befindet Euch in einem Raum, wo ein Aufzug rechts von Euch ist. Bedient rechts neben dem Aufzug das Schaltfeld. Genauer gesagt die Taste für den Hangar. Betretet nun den Aufzug und fahrt nach oben. Hier angekommen lauft Ihr den Rundgang entlang, bis Ihr zu dem Transfighter kommt. Bevor Ihr jedoch mit diesem starten könnt, müßt Ihr ein Rätsel lösen. Von dieser Stelle an ist die Vorgehensweise wieder die gleiche, ganz egal, ob Ihr Gia einen Kuß gegeben habt oder nicht. An der Unterseite des Fighters befindet sich eine Bombe, die es zu entschärfen gilt. Um das **Bomben-Puzzle** zu lösen, gibt es drei Möglichkeiten, die von dem eingestellten Schwierigkeitsgrad

abhängen. Easy: Drückt zuerst die F2-Taste und führt so einen MRI-Test durch. Ihr seht nun sieben Schalter in einer Reihe und zwei weitere rechts davon. Drückt zuerst den linken (Vibration-Sensor) der beiden rechten Schalter. Dann drückt Ihr den einzigen aktiven Schalter in Reihe mit den sieben Schaltern. Ihr dürft auf gar keinen Fall den Ein/Aus-Schalter betätigen. Medium: Führt zuerst den MRI-Test aus, um dann den Schalter für den Vibration-Sensor zu drücken. Anschließend müßt Ihr den vierten Schalter von links und dann den zweiten von links drücken. Hard: Auch bei diesem Schwierigkeitsgrad müßt Ihr zuerst den MRI-Test durchführen und dann den Vibration-Sensor betätigen. Danach drückt Ihr den vierten Schalter von links und anschließend den zweiten von links. Jetzt müßt Ihr noch nacheinander den ersten, zweiten und dritten Schalter von rechts betätigen. Nachdem Ihr das Rätsel gelöst habt, könnt Ihr den Transfighter besteigen und durch starten.

2. Die Transfighter-Flug-Sequenz

Bei diesem Teil des Spiels handelt es sich um insgesamt acht Action-Einlagen, die Ihr bestehen müßt. Die Stärke Eurer Gegner hängt davon ab, was Ihr für einen Schwierigkeitsgrad am Anfang des Spiels eingestellt habt. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Treffer vertragen die Feinde. Auf Eurem Bildschirm befinden sich im oberen Bereich drei Anzeigen, die Auskunft über Eure Schildstärke, Eure Waffenenergie und den Gesamtzustand Eures Transfighters geben. Die Waffenenergie und die Schildstärke sind regenerationsfähig, wenn Sie nicht in Anspruch genommen werden. Nur der Gesamtzustand bleibt über die gesamte Länge der Sequenz gleich. Dieser Zustand wird erst für die nächste Einlage in Ordnung gebracht.

Open Ocean - Sektor 35

Bei dieser ersten Mission besteht Eure Aufgabe darin, daß große Schiff zu zerstören. Dieses Mutterschiff wird durch einige Feinde gesichert, die Ihr ausschalten müßt. Wichtig ist, daß Ihr bei jedem Anflug auf das Schiff die angezeigten Kanonen zerstört und beim letzten Anflug den Treibstofftank. Der Tank wird durch eine blaue Box umrahmt. Um Eure Ziele nicht zu verfehlen, ist es sinnvoll, den Finger nicht mehr vom Feuerknopf zu nehmen. Achtet jedoch auf die Waffenenergie.

Military Islands - Sektor 42

Der zweite Einsatz führt Sie zu verschiedenen Inseln, auf denen sich Munitionsdepots befinden. Zerstören Sie soviel wie möglich der gut bewaffneten Depots, die sich entlang der Küste verteilen. Achtet auf die Kanonenboote, die U-Boote und die feindlichen Flieger. Zum Ende der Mission werdet Ihr mit Raketen von einem großen U-Boot aus beschossen. Wehrt die Raketen ab und vernichtet dann das U-Boot, was Euer Missionsziel darstellt. Auch hier wird das Ziel mit einer blauen Box eingerahmt.

Norway - Sektor 38

Ihr fliegt hauptsächlich durch einen Canyon und werdet durch feindliche Flugobjekte und Luftabwehrstellungen attackiert. Wenn Ihr den Canyon verläßt, dann erhöht sich die Anzahl der Feinde und die Geschwindigkeit. Achtet darauf, daß Ihr nach Möglichkeit alle Feinde zerstört. Insbesondere das Luftkissenboot solltet Ihr schnellstens zerstören, da ansonsten Ihr das Opfer seid.

Archangel Military Port - Sektor 49

Der Hafen und der sich anschließende Frachttunnel, sind die einzige Möglichkeit, unter der Verteidigungslinie hindurch zu kommen. Eure Aufgabe besteht darin, trotz der massiven Luft- und Bodeneinheiten des Feindes, den Hafen zu passieren und den Schildgenerator am Eingang zu dem Tunnel zu zerstören. Dies ist ausgesprochen schwierig, da hinter dem Generator eine große Kanone auf Euch ausgerichtet ist. Aus diesem Grund, könnt Ihr Euch keine Fehlschüsse erlauben. Das Ziel besteht aus einer grünen Fläche, die es zu treffen gilt. Wobei die erste grüne Fläche der Tunneleingang ist und erst die zweite grüne Fläche der Generator. Dies wird Euch jedoch auch während des Spiels angesagt.

Freight Tunnel - Sektor 49

Ihr Flug geht weiter und führt Sie diesmal durch den Frachttunnel. Dieser ist sowohl durch fahrende -, als auch durch stehende Abwehreinheiten gesichert. Diese stellen jedoch nicht das eigentliche Problem dar. Vielmehr müssen Sie darauf achten, daß Sie nicht die blau umrahmten Tankzüge

treffen. Sollten Sie einmal einen Treffer in einem derartigen Fahrzeug landen, dann haben Sie im wahrsten Sinne des Wortes Ihr eigenes Grab geschaufelt. Also achten Sie auf Ihre Ziele und ballern Sie nicht wahllos umher. Am Ende des Tunnels werden Sie noch durch drei feindliche Flieger angegriffen.

Zubrovka - Sektor 57

Ihr müßt Euren Transfighter nachtanken. Dazu müßt Ihr die Tankanlage bei Zubrovka erreichen. Diese wird momentan durch feindliche Einheiten angegriffen, was die Sache etwas erschwert. Achten Sie darauf, daß die blau eingerahmten Einheiten der Verbündeten nicht abschießen, da Sie ansonsten die Mission verloren haben. Sobald Sie die Betankungsanlage erreicht haben, müssen Sie noch drei Angreifer so schnell wie möglich zerstören, da diese ansonsten die Treibstofftanks vernichten. Wenn Sie den Bereich gereinigt haben, dann können Sie in Ruhe landen und tanken.

Ice Canyons - Sektor 86

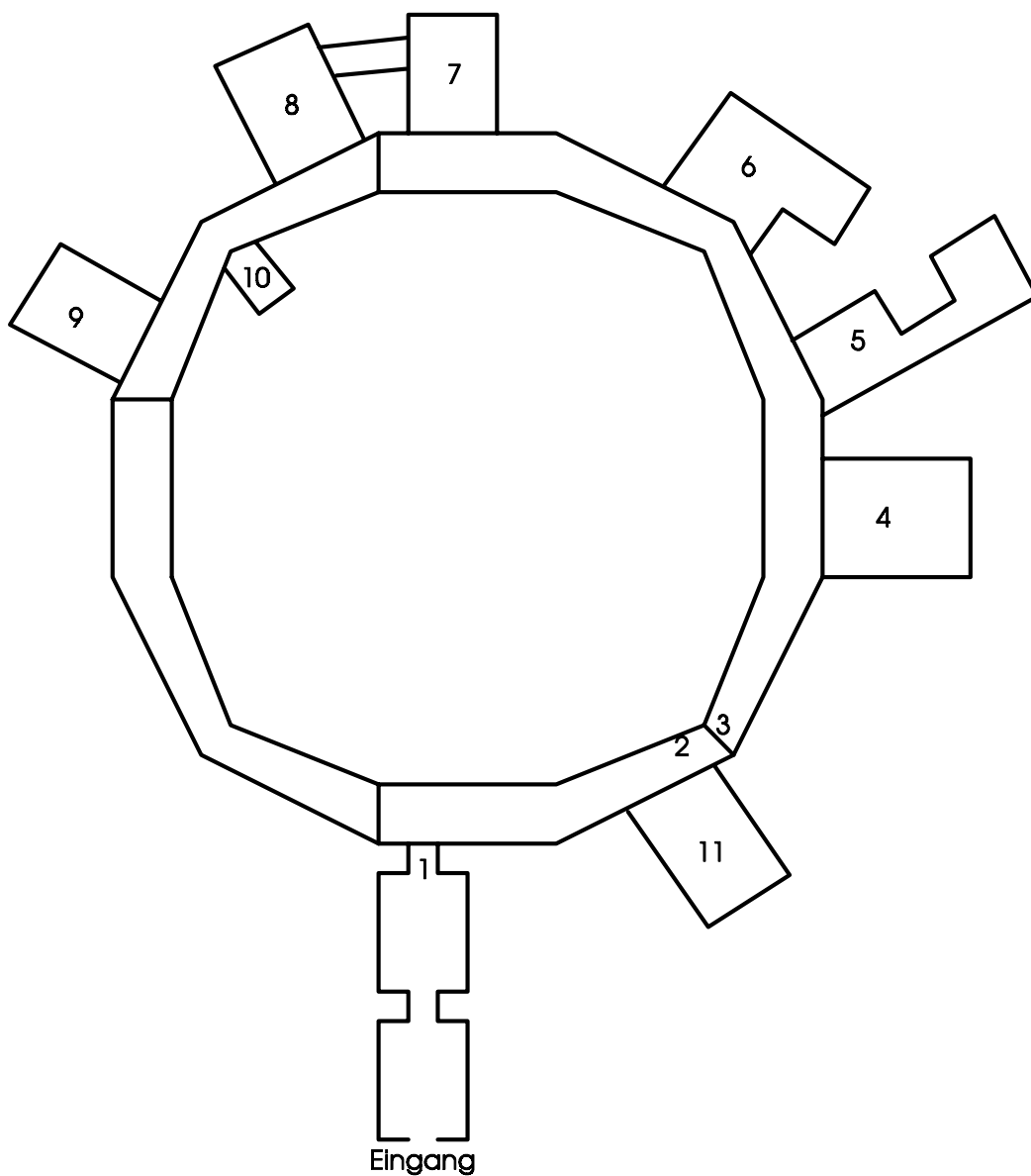
Ihr habt es fast geschafft, den Cyberia-Komplex zu erreichen. Doch zuvor müßt Ihr noch reichlich feindliche Flieger aus dem Canyon vertreiben. Vorsicht und Reaktion sind angesagt, da die Angreifer urplötzlich hinter eisigen Vorsprüngen erscheinen. Zudem versagt zwischenzeitlich noch Eure Bordwaffe. Am Ende des Canyons erwartet Euch ein Fighter, den Ihr an vier Stellen treffen müßt. Diese werden durch Eure elektronische Zielerfassung angezeigt. An dieser Stelle dürft Ihr Euch keine Fehlschüsse erlauben, da Ihr ansonsten sofort abgeschossen werdet. Sobald Ihr diesen Gegner erledigt habt, setzt Ihr zur Landung an.

3. Der Cyberia-Komplex

Nachdem Ihr gelandet seid und Euren Transfighter verlassen habt, lauft Ihr zuerst geradeaus, bis Ihr an eine Gabelung kommt. An dieser Position müßt Ihr links lang laufen. Der rechte Weg würde Euch zu einem Lüftungsschacht führen. Hier könntet Ihr zwar den Komplex betreten, jedoch würde das auch einen schnellen Tod zur Folge haben. Also schlagt den linken Weg zum Haupteingang ein und laßt Euch nicht aufhalten, da Ihr ansonsten an Unterkühlung sterben werdet. Haltet Euch dicht an der Felswand, da Ihr so ein wenig Deckung findet, um die Wache an dem Eingang zu erledigen. Sobald Ihr den Gegner erledigt habt, betretet Ihr den Cyberia-Komplex. Hier erwarten Euch im weiteren Spielverlauf neben sehr

vielen Wachen auch einige Rätsel, die es zu meistern gilt. Um die Rätsel zu lösen müßt Ihr je nach dem mit F1 von dem Infrarot-Scan (IR) oder mit F2 von dem Magnetic-Resonance-Scan (MRI) oder mit F3 von dem Biomassen-Scan Gebrauch machen. Zudem werdet Ihr in einigen Räumen Terminals finden. Es lassen sich jedoch nur wenige bedienen. Diese solltet Ihr aber aufsuchen, da Ihr neben wichtigen Informationen auch Funktionen aufrufen könnt. Zur Orientierung haben wir dem Text noch Karten der jeweiligen Etagen des Cyberia-Komplexes beigelegt.

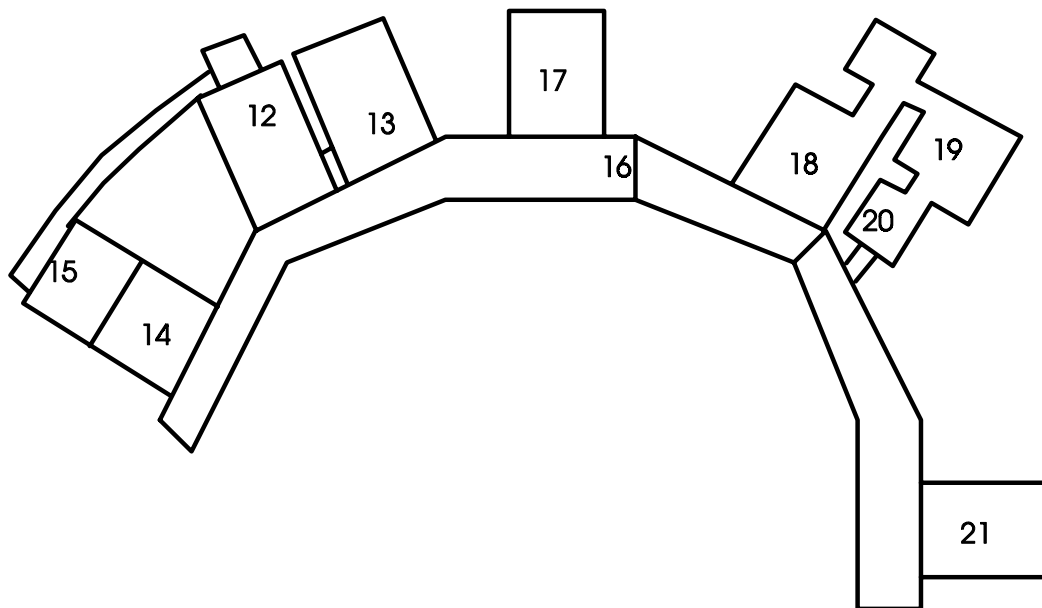
Obere Ebene:



Nachdem Ihr nun in dem Haupteingang des Komplexes steht, müßt Ihr ein Stück vorlaufen. Ihr kommt zu der Position 1, wo Ihr das erste **Türschloß** knacken müßt, um weiter zu kommen. Führt zuerst einen MRI durch. Eure Aufgabe besteht darin, die Schalter in der richtigen Reihenfolge zu betätigen. Easy: Benutzt zuerst den ersten, dann den dritten und zum Schluß den zweiten Schalter von links. Medium / Hard: Benutzt den ersten, dann den sechsten und anschließend den dritten Schalter von links. Jetzt geht es weiter zum Punkt 2, wo Ihr ein Tastenfeld findet, daß den Schließmechanismus der **Sicherheitstür** bei 3 steuert. Macht als erstes einen Infrarot-Scan von dem Tastenfeld. Ihr könnt nun die Reihenfolge der zuletzt benutzten Tasten erkennen. Die Kombination lautet für alle drei Schwierigkeitsgrade 2571. Gebt diese Kombination ein und drückt anschließend die Eingabetaste im unteren Bereich der Tastatur. Lauft den Gang weiter geradeaus, bis Ihr zum **Speisesaal** am Punkt 4 kommt. Diesen müßt Ihr betreten, obwohl sich dort vier Wachen befinden. Solltet Ihr daran vorbei laufen, dann werdet Ihr von hinten erschossen. Sobald Ihr den Raum betreten habt, müßt Ihr sofort die beiden mittleren Wachen erschießen. Da sich die linke und die rechte Wache verstecken, macht Ihr genau das gleiche. Jetzt ist der richtige Augenblick gefragt, wo Ihr Eure Deckung verlaßt, um die letzten beiden Wachen zu erledigen. Wenn Ihr es geschafft habt, dann geht es weiter zum Punkt 5, wo sich ein Terminal befindet und anschließend zum Schlafrum beim Punkt 6, wo Ihr ein Bild von Einstein seht. Einstein ist auch das Paßwort an einem Terminal, den Ihr später aufsuchen werdet. Über den Raum 7 gelangt Ihr zu dem **Konferenzraum** bei 8. Hier werdet Ihr Zeuge einer Unterredung zweier Wachen. Sobald die eine Wache den Raum verlassen hat, nehmt Ihr die zweite Wache unter Beschuß. Verlaßt auf keinen Fall vorher Eure Deckung hinter der Trennwand links neben dem Eingang. Nachdem Ihr die Wache erledigt habt, geht es zum Raum 9, wo sich der Terminal befindet, wo das **Paßwort (Einstein)** gefragt ist. Aktiviert den Bildschirm und gebt das Paßwort ein. Wenn Ihr nun den ersten Knopf rechts oben aktiviert, dann könnt Ihr Euch die Mitarbeiter anschauen. Bei einem Mitarbeiter ist kein Foto vorhanden. Dafür findet Ihr aber einen Zugangscode, der aus drei Zeichen besteht. Merkt Euch diesen Code sehr gut, da Ihr ihn in kürze benötigt. Verlaßt nun den Raum und lauft zu dem Aufzug an der Stelle 10. Sobald Ihr dort erscheint, wird eine Wache eine **Handgranate aus dem Aufzug** werfen. Dreht Euch daher sofort nach rechts, erschießt die Wache und geht vor zu der Aufzugsteuerung. Gebt hier so schnell wie möglich den Zeichencode ein. Laßt Euch nicht aufhalten, da ansonsten die Granate explodiert. Wenn Ihr es geschafft habt, daß sich die Aufzugtüren vor der

Detonation wieder schließen, dann könnt Ihr beruhigt den Rundgang entlang laufen, bis Ihr zu dem Raum 11 kommt. In diesem Raum müßt Ihr an der hinteren Wand eine Kiste wegschieben, damit Ihr den dortigen Aufzug betreten könnt. Geht nun durch die Tür und stellt Euch auf die Gabelstapler ähnlichen Stangen von dem Aufzug. Ihr fahrt in die untere Ebene. Hier seht Ihr eine Tür, durch die Ihr hindurch geht. Haltet Euch in diesem Raum mit der Nummer 12 ganz links an der Wand, da sich hinter der **Glaswand** am Punkt 13 eine Wache befindet. Sollte Euch die Wache erblicken, dann läßt er Gas in den Raum strömen, was den sicheren Tod für Euch bedeutet. Glücklicherweise ist der Kerl sehr beschäftigt und dreht sich hin und wieder weg, so daß Ihr nur den richtigen Moment abpassen müßt, um an ihm vorbei zu kommen. Wenn Ihr das geschafft habt, dann verlaßt Ihr den Raum durch die Tür und Ihr befindet Euch wieder auf einem Rundgang. Geht nach links zu dem Raum 13, wo sich der Typ hinter der Scheibe befindet. Sucht Euch gleich links hinter den Kisten Deckung und erledigt die Wache. Der nächste Weg führt Euch zu dem Terminal im Raum 14. Drückt an dem Terminal zuerst den blauen Knopf links oben auf dem Bildschirm. Ihr seht das Krankenzimmer rechts von Euch. Drückt nun den grünen Knopf rechts unten, damit sich die zwei kleinen Schächte in dem Zimmer öffnen. Sobald Ihr das erledigt habt, geht Ihr zurück zu dem Aufzug. Ihr werdet den Lift nicht benutzen, sondern an dem linken Gitter rütteln, bis es umfällt. Lauft den freigelegten Gang fast bis zum Ende durch. Kurz vor der Tür am Punkt 15 bemerkt Ihr auf der linken Seite die zwei kleinen Öffnungen, die Ihr mit Hilfe des Terminals geöffnet habt. Greift durch die erste hindurch und Ihr kommt in den Besitz einer **Zugangskarte**.

Untere Ebene:



Nachdem Ihr diese eingesteckt habt, lauft Ihr zu dem großen Tor bei der Position 16. Sofort, wenn sich das Tor öffnet, müßt Ihr Euch nach links schmeißen, da zwei Wachen auf Euch schießen. Erledigt die beiden im richtigen Moment und geht dann in den Raum 17, wo sich ein weiterer Terminal befindet. An diesem Terminal sind die drei blauen Tasten interessant. Ihr habt die Möglichkeit, einen verseuchten Impfstoff von den Viren zu befreien. Dazu müßt Ihr nacheinander die drei Knöpfe drücken. Zerschießt bei jeder **Mutagen-Sequenz** die gelben Zellen. Bei den verschiedenen Schwierigkeitsgraden müssen unterschiedliche Prozentzahlen erreicht werden (Easy: 50%, Medium: 72% und Hard: 80%). Seht zu, daß Ihr dies bei allen drei Sequenzen schafft. Nun geht es weiter zum Punkt 18 und von dort aus zu der Tastatur im Raum 19. Hier müßt Ihr nacheinander die Sechsecke anklicken und Euch dann rechts von der Tastatur unter die Immunisierungskapsel stellen. Je nachdem, wie viele Impfstoffe Ihr von den Viren befreien könntet, wird die Kapsel Euch immunisieren. Danach geht Ihr zu dem Terminal im Raum 20. Geht auf gar keinen Fall durch die zu dem Rundgang, da sich dort eine extreme Mutation der Viren aufhält. Von dem Terminal aus könnt Ihr durch Betätigung des gelben Knopfes die Charly-Einheit steuern. Diese ist ein kleiner Flieger, der sich ferngesteuert den Weg durch die Viren schießt. Diese **Charly-Sequenz** ist mit Abstand die schwerste Action-Einlage in diesem Spiel. Verzweifelt daher nicht, wenn Ihr so manchen Versuch benötigt. Das Problem ist nämlich, daß Ihr keinen Virus passieren lassen

dürft. Merkt Euch bei jedem Versuch, von wo die kleinen Killer erscheinen. So tastet Ihr Euch immer weiter voran. Glaubt jedoch nicht, daß Ihr nur den Rundgang entlang fliegt. Es geht auch noch durch Gänge und Schächte. Kurz vor Schluß, wenn Ihr den einen Aufzugschacht nach unten fliegt, versteckt sich noch ein Virus genau an der Decke. Dieser ist nur für den Bruchteil einer Sekunde zu sehen. Dies nur als Tip am Rande, wenn Euch die Verzweiflung ins Gesicht geschrieben steht. Sobald Ihr die Gänge gereinigt habt, könnt Ihr durch die Tür zu dem Rundgang gehen. Lauft nach links, bis Ihr den Raum 21 erreicht. Hier erwartet Euch das letzte Rätsel. Führt zuerst einen MRI durch. Eure Aufgabe besteht darin, die Ventile entlang der mittleren Linie anzuordnen, damit sich die automatischen Türen wieder öffnen. Rechts neben den Ventilen befinden sich Schalter, mit denen die Höhe verstellen läßt. Die Schwierigkeit besteht darin, alle vier Ventile so zu bewegen, damit sie zur gleichen Zeit auf der mittleren Linie ankommen. Achtet darauf, daß sich die Ventile verschieden schnell senken. Wenn Ihr dies beachtet, dann solltet Ihr keine Probleme haben. Geht nun durch die offene Tür und Ihr kommt zu der Cyberia-Waffe. Es handelt sich dabei um eine unbekannt Form von Intelligenz. Bei dem Dialog mit dieser Intelligenz werden Euch die Augen geöffnet. Ihr müßt erkennen, daß Euer Auftrag, die Waffe zu zerstören nicht in Ordnung ist. Sobald die Unterhaltung beendet ist, geht Ihr einige Schritte vor, damit Ihr genau unter der merkwürdigen Masse steht. Jetzt kommt es zu einer Vereinigung und was folgt ist die Vernichtung Eurer wirklichen Feinde.

4. Das Finale im Weltraum

Ihr fliegt im Weltraum auf die Station zu. Der Empfang ist nicht besonders freundlich. Eine Vielzahl an Fightern und Abwehrgeschützen ist auf Euch gerichtet. Haltet volles Rohr auf die Feinde und macht Euch keine Sorge um die Energie, da die unbegrenzt zur Verfügung steht. Nach einigen Umrundungen kommt Ihr zu der verwundbaren Stelle der Raumstation. Zerstört die Station - koste es was es wolle. Auch wenn Ihr am Schluß auf die Erde abstürzt, wird das Happy End auf Eurer Seite sein.