

Die Komplettlösung zu Cyberia 2

Hintergrund und Aufgabe

Der erste Teil von Cyberia endete damit, daß ZAK und das mit Ihm verschmolzene Cyberion in den Rocky Mountains abstürzten. Der verrückte Wissenschaftler Dr. Corbin leitete höchstpersönlich die Bergungsarbeiten, denn er hatte sich zum Ziel gesetzt, aus den Überresten der Cyberia-Waffe ein grausames Massenvernichtungssystem zu entwickeln. Durch dieses System sollte der FWA ein Instrument zur Verfügung stehen, was jegliche Anzeichen einer Rebellion auf brutalste Art und Weise unterdrückt. Jahrelange Forschung und jede Menge Rückschläge konnten nicht verhindern, daß Corbin aus den Zellkulturen von ZAK die Nano-Waffe entwickelte. Dies rief die Rebellen auf den Plan, die davon überzeugt waren, daß ein Gegenmittel zu dieser Waffe ebenfalls aus den Zellkulturen von ZAK zu gewinnen war. Dazu mußte jedoch ZAK aus seinem Kühlschlaf geholt werden. An dieser Stelle beginnt nun der zweite Teil und Ihr könnt endlich voll einsteigen. Beschafft das Gegenmittel und durchkreuzt die Pläne von Dr. Corbin. Na dann

Viel Spaß

Komplettlösung

Diese Komplettlösung wurde für den Schwierigkeitsgrad leicht erstellt. Jedoch hat sich bei einigen Testläufen auf den anderen Schwierigkeitsgraden gezeigt, daß die Rätsel stets die gleiche Lösung hatten. Lediglich die Gegner wurden aktiver. Aus diesem Grund ist es belanglos, welche Schwierigkeitsgrad Sie eingestellt haben, wenn Sie diese Lösung verwenden wollen.

Die Flucht

Die Flucht zu Fuß

Nun sind Sie endlich mittendrin im Geschehen. Den ersten Teil der Flucht legen Sie zu Fuß, durch die Gänge der Cyro-Einlagerungsanstalt, zurück. Schießen Sie sofort auf die Wachen, wenn diese erscheinen. Sollten Sie zu lange warten, dann haben Sie keine Chance. Aus diesem Grund ist es hier, genau wie in den anderen Action-Einlagen angebracht, den Finger ständig auf dem Feuerknopf zu lassen. Die Wachen werden immer an den gleichen Stellen erscheinen, ganz gleich, wie oft Sie diese Einlagen wiederholen müssen.

Die Flucht mit dem Fahrzeug

Lehnen Sie sich zurück und konzentrieren Sie sich ausschließlich auf die Bedienung der Bordkanone. Sie werden zusammen mit Major Novelle Corbin eine kleine Spritztour unternehmen, die es in sich hat. Sie werden durch den einen oder anderen Tunnel und über eine Hochstraße fahren. Bei dieser Fahrt werden Sie von feindlich gesinnten Gleitern, Fahrzeugen, Geschütztürmen und Minen attackiert. Die gelbe Zielerfassung signalisiert Ihnen fliegende Ziele und die orange Zielerfassung signalisiert Ihnen Bodenziele. Schießen Sie zuerst auf die Bodenziele, da diese den größeren Schaden bei Ihnen anrichten. Wenn die Hoover-Bikes erscheinen und Minen abwerfen, dann sollten Sie sich in erster Linie darauf konzentrieren, die Minen aus den Weg zu räumen. Ansonsten nimmt die Fahrt ein unvorhergesehenes und schnelles Ende.

Die Flucht mit dem Plasma-Gleiter

Den dritten Teil Ihrer Flucht setzen Sie in einem Plasma-Gleiter fort. Das Problem bei dieser Action-Einlage ist ein Elektrosturm. Ihre Aufgabe besteht darin, die Kugelblitze abzuschießen, bevor diese den Plasmaantrieb Ihres Gleiters zerstören können. Sehen Sie zu, daß Sie keinen Blitz verfehlten. Besonders die orangen Ziele stellen eine große Gefahr dar. Daher sollten Sie diese zuerst abschießen. Versuchen Sie alle Ziele so früh wie möglich zu treffen. Denn wenn sich ein Blitz direkt vor Ihnen befindet, hat er einerseits eine sehr hohe Geschwindigkeit und andererseits die Angewohnheit, seine Richtung zu ändern, was einen plazierten Schuß extrem erschwert.

Das FWA Hauptquartier

Die Suche nach der Datenbasis

Sie befinden sich nun im Hauptquartier der FWA. Bis zu dieser Stelle war alles recht einfach. Doch um an die Informationen zu kommen und anschließend das Gebäude wieder zu verlassen, müssen Sie sich schon kräftig ins Zeug legen. Ihre erste Aufgabe besteht darin, die Datenbasis der FWA zu finden, wo Sie verschiedene Informationen entwenden sollen.

Sobald Sie ZAK kontrollieren können, müssen Sie nach rechts und dann geradeaus durch die Halle bis zu der Wand gehen. Hier drehen Sie sich ein weiteres Mal nach rechts. Sie haben nun einen schmalen Gang vor sich. Diesen Gang müssen Sie entlang laufen. Das einzige Problem bei diesem Gang ist, daß er durch zwei Brücken gekreuzt wird, auf denen Wachen patrouillieren. Sie können die Wachen sehen, bevor diese Sie sehen. Versuchen Sie nicht auf die Wachen zu schießen, da dies Ihren sofortigen Tod zur Folge hat. Der Trick an der ganzen Sache ist der, daß Sie sich vor den Wachen verstecken müssen. Sobald Sie die erste Wache sehen und diese die Brücke von links nach rechts überquert, müssen Sie mit der Cursortaste nach rechts gehen. Wichtig ist hierbei, daß Sie sich so dicht wie möglich an der Wand befinden (mehrfach die rechte Cursortaste drücken). Gleich nachdem Sie die erste Brücke erreicht haben, gehen Sie mit der linken Cursortaste ganz nach links an die Wand, da die nächste Wache die folgende Brücke von rechts nach links überquert.

Nachdem Sie diese Hürde genommen haben und ZAK an der Abzweigung stehen bleibt, müssen Sie nach links und dann geradeaus. Sie stehen nun vor einer Wand. Gehen Sie nach rechts, ein Stück geradeaus und dann wieder nach rechts in den Fahrstuhl. Sie fahren nun mit dem Fahrstuhl in die zweite Ebene. Oben angekommen, sehen Sie eine große Halle, mit einem Gang links und einem Gang rechts. Welchen Sie nehmen ist völlig egal. Hauptsache Sie kommen zu dem Fahrstuhl am Ende dieser Halle. Machen Sie ansonsten keine Experimente, da sich bei der Wahl eines anderen Weges hin und wieder Gefahrensituationen entwickeln, die in der Regel tödlich sind.

In dem Fahrstuhl angekommen, müssen Sie einen Code eingeben. Da dieser Code angezeigt wird und sich ständig ändert, haben wir diesen hier nicht aufgeführt. Achten Sie nur auf die Zahlenfelder, die rot aufleuchten

und drücken Sie anschließend diese Tasten. Wenn Sie eine Eingabe beendet haben, müssen Sie noch ENTER drücken.

Das Instandsetzungsnetzwerk

Was nun vor Ihnen liegt ist eine weitere Action-Einlage, die Sie erfolgreich absolvieren müssen, damit Sie Zugang zu der Datenbasis erhalten.

Als erstes müssen Sie auf die hellblauen Hexfelder schießen. Nehmen Sie sich diese von links nach rechts vor. Sie dürfen keines der Felder verfehlten, da Sie ansonsten Bekanntschaft mit dem Nervengas der FWA machen. Nachdem Sie die hellblauen Hexfelder abgeschossen haben, erscheinen rote Hexfelder, die Sie ebenfalls zerstören müssen. Auch hier dürfen Sie kein Feld auslassen.

Die FWA Datenbasis

Nachdem Sie es geschafft haben, sich in den Computer zubringen, rauschen Sie durch die Datenbahnen. Hier erwarten Sie jede Menge Informationen. Wichtig sind jedoch nur die Inventarliste und die Daten über die Verteidigungswaffen.

Wenn Sie nun auf der Datenautobahn sind, sagt eine nette Stimme immer die einzelnen Bereiche an. Zudem erscheint auch noch jeweils eine Marke. Drücken Sie an diesen Stellen die Leertaste, um in den jeweiligen Bereich zu gelangen. Der erste Weg führt über die „Waffensysteme“ zu den „Verteidigungswaffen“. Nachdem diese Daten gescannt wurden, müssen Sie die Leertaste an der Stelle drücken, wo die Stimme „zurück“ sagt. Sie befinden sich jetzt wieder auf der Hauptbahn. Als nächstes müssen Sie in den Bereich „Gebäude“. Hier geht es dann zu den „Forschungseinrichtungen“ und anschließend zu dem Bereich „Verzeichnis“. Wenn nun auch diese Daten eingelesen wurden, müssen Sie dreimal „zurück“, um den Computer wieder zu verlassen.

Die Flucht aus dem Hauptquartier

An dieser Stelle erwartet Sie eine weitere Action-Einlage. Sie müssen durch die Gänge des Hauptquartiers zum Dach des Gebäudes fliehen. Das Problem sind nur die vielen Wachen. Lassen Sie den Feuerknopf Ihrer Waffe immer gedrückt und schießen Sie auf alles, was sich bewegt. Sie laufen den gleichen Weg zurück, den Sie zuvor gekommen sind. Auf dem

Dach erwarten Sie weitere Wachen, die Sie ebenfalls erledigen müssen, damit Sie den Gleiter erreichen. Schießen Sie hier oben auf dem Dach nur auf die Wachen und nicht auf die Drohnen, da diese ohnehin deaktiviert sind.

Die Flucht mit dem Gleiter

Nachdem Sie heil aus dem Hauptquartier gekommen sind, müssen Sie noch warten, bis das Verteidigungssystem mit Hilfe der Daten, die Sie aus dem Computer besorgt haben, außer Kraft gesetzt wird. In dieser Zeit müssen Sie gegen Gleiter und Lasertürme der FWA antreten. Konzentrieren Sie sich auf die Angeifer und wenn dann noch ein wenig Zeit bleibt, können Sie die Scheiben des Gebäudes zerschießen, um die FWA ein wenig zu ärgern.

Sobald der Sicherheitscode geknackt ist, geht die Flucht weiter. Sie fliegen durch einen Canyon, indem es nur so von Feinden wimmelt. Achten Sie darauf, daß die Angreifer sowohl von hinten, als auch von vorne kommen.

Der Alptraum

Die Flucht ist gegückt und Sie lehnen sich beruhigt zurück, um ein kleines Nickerchen zu halten. Doch plötzlich kommen Sie an einen Ort, den Sie aus früheren Zeiten kennen. Obwohl es sich um einen Traum handelt, müssen Sie um Ihr Leben kämpfen. Das Gebiet, indem Sie sich befinden, wird durch Gleiter, Panzer und Bodengeschütze verteidigt. Keine leichte Aufgabe, doch wenn Sie sich in erster Linie um die Bodentruppen des Feindes kümmern, durchaus lösbar.

Die Forschungsminen

Die Suche beginnt

Sie befinden sich nun in der Forschungs mine. Nach Ihrer Fahrt mit dem LKW, geht es mit einem Lift in eine höhere Lagerebene. Das Versteck, was sich ZAK gesucht hat, ist zwar in Bezug auf die Wachen sicher, nicht jedoch in Bezug auf den Arbeitsroboter, der sich von hinten nähert. Sobald Sie ZAK mit den Cursortasten steuern können, müssen Sie einmal nach rechts, damit Sie nicht von dem Roboter zerquetscht werden. Nachdem die Wachen verschwunden sind, stehen Sie vor einer Wand. Gehen Sie nun nach rechts, einmal geradeaus, wieder nach rechts und dann zweimal geradeaus. Warten Sie in diesem Versteck, bis der Mechaniker an Ihnen

vorbeigelaufen ist. Gehen Sie zweimal geradeaus auf die Wand zu und anschließend nach rechts. Jetzt geht es einmal geradeaus, auf die Tür zu. Doch da jemand auf den Weg zu Ihnen ist, müssen Sie noch einmal nach rechts und geradeaus. Sie befinden sich in einem weiteren Versteck, von wo aus Sie eine Wache beobachten können, wie diese an der Tür einen Ton-Code eingibt. Merken Sie sich diesen Code gut. Laufen Sie nun zu der Tür und dem Tastenfeld, um den Code einzugeben. Der Code bei uns war 3 1 0 8.

Nachdem Sie die Kombination eingegeben haben, müssen Sie durch die Tür in den nächsten Raum gehen. Hier laufen Sie zweimal geradeaus. Sie kommen nun zu dem nächsten Rätsel. Das Problem bei diesem Rätsel besteht darin, daß Sie einen Strahl nach links oben durch dieses Triangel leiten müssen, ohne daß dieser Strahl rechts oben durch die Öffnung kommt. Die richtige Stelle ist mit einem Pfeil markiert, der durch eine geteilte Linie zeigt. Um diese Aufgabe zu lösen, stehen Ihnen zehn Knöpfe zur Verfügung, mit denen Sie Strahlen in das Triangel leiten können. Dies hat zur Folge, daß bestimmte Wege durch Schieber verschlossen werden. Sie können alle Tasten, bis auf die 7 und die 8 (von links nach rechts gezählt), je einmal betätigen, wobei Sie die 6 als letztes drücken müssen, um das Rätsel zu lösen.

Corbin´s Büro

Sie befinden sich nun in Corbin´s Büro. Gehen Sie zuerst nach links zu dem Regal mit den Gläsern. Sie sehen zwei Reihen, wobei in der unteren Reihe rechts außen drei Gläser zusammen stehen. Merken Sie sich die Farben dieser Gläser. Jetzt müssen Sie einmal um den Schreibtisch herum, bis sich ZAK in den Stuhl setzt. Drehen Sie sich nach rechts und gehen Sie einmal nach vorne. Es öffnet sich der Schreibtisch und eine Bedienungsfeld erscheint. Geben Sie auf den farbigen Schaltern die Kombination ein, die Sie sich gemerkt haben (gelb, grün und blau). Die Eingabe war zwar Korrekt, aber da Sie die Stimmabfrage nicht umgehen konnten, gelingt es Ihnen nicht, in den Computer zu kommen. Also müssen wir zu einem späteren Zeitpunkt an diesen Ort zurückkehren. Warten Sie noch einen kurzen Moment und stehen Sie dann auf. Sie müssen nun vor den Schreibtisch, um den Lift, der Sie zuvor in dieses Büro befördert hat, erneut zu aktivieren.

Reparaturarbeiten

Nachdem der Lift unten angekommen ist, geht es nach rechts durch die Tür. Sie kommen in einen Raum, mit einer grünen Flüssigkeit auf dem Boden. Wenn Sie sich erneut nach rechts drehen, geradeaus gehen und anschließend nach links drehen, dann müssen Sie noch einmal vorgehen, um Dr. Richards in der grünen Substanz zu erkennen. Dieser ist zwar tot, aber der Instandsetzungsschlüssel, den er bei sich trägt, ist sehr wichtig. Sobald dieser aufgenommen wurde, gehen Sie zu der Tür links von Ihnen, an der Research steht. Gehen Sie in diesen Raum zu dem großen FWA-Bildschirm und aktivieren Sie das Instandsetzungsprogramm. Verlassen Sie nun wieder den Raum. Sie können jetzt über Richards und die grüne Flüssigkeit hinweg springen. Links hinten in der Ecke von dem Raum finden Sie eine Tür, durch die Sie hindurch gehen. In dem kleinen Raum, wo sie sich nun befinden, sehen Sie einen Computer. Gehen Sie auf diesen zu und setzen Sie sich. Von der Handhabung entspricht dieser Computer dem aus dem Hauptquartier. Sie müssen hier in den Bereich „Kommunikation“ und dann in den Bereich „vertraulich“. Dort sollten Sie sich sämtliche Informationen zu Gemüte führen. Wichtig ist eine Aufnahme von Corbin´s Stimme und der Sicherheitscode von Richards (2 4 5 7). Wenn Sie diese Informationen bekommen haben, verlassen Sie den Computer und anschließend auch den kleinen Raum. Geradezu sehen Sie eine Tür neben der eine große vier an der Wand steht. Gehen Sie zu dieser Tür und geben sie auf dem Tastaturlfeld den Code von Richards ein. Sie werden bemerken, daß dieser gesperrt wurde. Graham wird zwar noch einen Scan durchführen, doch auch dies hilft Ihnen nicht weiter.

Corbin´s Büro Teil 2

Gehen Sie nun zurück zu Dr. Corbin´s Büro. Setzen sie sich wieder hinter den Schreibtisch auf den Sessel. Drehen Sie sich diesmal jedoch nicht zum Schreibtisch, sondern zum Fenster nach links. Machen Sie dies nicht, dann wird Sie die Wache, die mit dem Lift nach oben kommt, erschießen. Sobald die Wache verschwunden ist, können Sie sich zum Schreibtisch drehen und anschließend die Farbenkombination eingeben. Da Sie jetzt auch die Stimmabfrage überlisten können, kommen Sie in den Computer. Sie müssen nun über die Bereiche „Bericht“, „Forschungsminen“ und „Sicherheit“ zu den „Zugriffscodes“. Hier werden Ihnen, neben dem von Graham gescannten Fingerabdruck, eine ganze Reihe von Fingerabdrücken mit den entsprechenden Sicherheitscodes gezeigt. Wenn Sie eine Übereinstimmung feststellen, dann sollten Sie sich den vierstelligen Code merken. Bei uns waren es die Zahlen 6 3 0 7. Verlassen Sie nun wieder den

Computer und auch Corbin's Büro. Nachdem Sie mit dem Fahrstuhl unten angekommen sind gehen Sie nach rechts zu dem Raum, wo sich Richards befindet. Sobald Sie diesen erreicht haben, geht es zu dem Laboratorium vier. Geben Sie jetzt den neuen Zahlencode an der Tür ein und betreten Sie den Raum.

Die Herstellung des Gegenmittels

In diesem Raum befindet sich eine Apparatur zur Blutentnahme. Kurze Zeit nachdem Ihnen Blut abgenommen wurde, fallen Sie in Ohnmacht. Was folgt ist wiedermal ein Traum, bei dem es auf Leben und Tod geht. Diese Action-Einlage sollte jedoch kein Problem sein, wenn Sie auf alles schießen, was sich bewegt. Ihr Traum wird durch Graham beendet, der Sie auffordert, das Gegenmittel zu entwickeln. Dazu müssen Sie nun die weißen und die roten Blutkörperchen zerstören. Achten Sie jedoch darauf, daß Sie nicht die grünen Zellen treffen. Dies ist keine leichte Aufgabe, da Sie schon beim leichtesten Schwierigkeitsgrad 40% erreichen müssen und beim nächsten Schwierigkeitsgrad 55%.

Sobald Sie das Gegenmittel haben, verlassen Sie den Raum. Gehen Sie geradeaus zum Laboratorium zwei. Gehen Sie jedoch nicht hinein, sondern rechts durch die Tür. Sie befinden Sie nun in einem Tunnel. Hier müssen Sie zuerst nach rechts, wo Sie einen Lichtschalter finden, mit dem Sie das Licht ausschalten. Laufen Sie nun zu dem Tunnel zurück und folgen Sie diesem. Schon nach kurzer Zeit treffen Sie auf Laserstrahlen, denen Sie durch rechts links Bewegungen ausweichen müssen. Hinter diesem Teilstück mit den Lasern müssen Sie links abbiegen. Sie kommen in eine große Höhle. Gehen Sie zweimal geradeaus und Sie werden auf Major treffen.

Sofort nach der Unterredung mit Major erscheint direkt vor Ihnen eine Wache. Seien Sie also bereit für die folgende Action-Einlage, bei der Sie davon ausgehen können, daß hinter jeder Tür mindestens eine Wache auf Sie wartet. Der Weg führt Sie erneut zu Corbin's Büro.

Corbin's Büro Teil 3

Sie müssen, wie sollte es anders sein, ein weiteres Mal an den Schreibtisch von Corbin. Aktivieren Sie den Computer mit den bereits bekannten Farbencode und gehen Sie durch die Bereiche „Berichte“, „Forschungsminen“ und „Sicherheit“ zu dem Bereich „Selbstzer-störung“.

Um diesen Mechanismus zu aktivieren, müssen Sie sämtliche farbige Felder, die sich um den Feuerball bewegen, innerhalb von einer Minute zerstören. Wenn Sie dies erledigt haben, dann verlassen Sie den Computer.

Das Finale

Die Flucht zum Hangar

Verlassen Sie das Büro auf gar keinen Fall mit Hilfe des Fahrstuhls, da sich im unteren Stockwerk jede Menge Wachen versammelt haben. Rufen Sie noch einmal die Tastatur von Corbin's Computer auf. Drücken Sie gleich die erste Taste, was eine rasante Rutschpartie zur Folge hat. Machen Sie sich keine Sorge wegen den Brütern, da Sie diesmal bewaffnet sind. Wichtig ist in diesem kleinen Labyrinth, daß Sie die Brüter rechtzeitig erledigen, der grünen Flüssigkeit ausweichen und reichlich Abstand von den gelben Boxen an den Wänden halten. Wenn Sie diese Punkte beachten, dann sollte nichts schiefgehen.

Sobald Sie ZAK kontrollieren können, gehen Sie geradeaus durch die Tür. An der folgenden Kreuzung gehen Sie weiter geradeaus. Weichen Sie der grünen Flüssigkeit am Boden aus. Sie kommen nun zu einer Abzweigung, an der Sie nach rechts müssen. Gehen Sie geradeaus und um die Kurve. Direkt hinter der Kurve müssen Sie über eine Lache mit grüner Flüssigkeit springen. Nun stehen Sie vor einem Gitter, durch das Sie hindurch gehen. Laufen Sie die Treppe hinauf, wobei Sie die gelbe Box zu Ihrer Rechten beachten sollten. Oben angekommen, können Sie einen großen Raum sehen. An der gegenüberliegenden Wand befindet sich eine silberne Schaltbox, auf die Sie schießen müssen. Anschließend gehen Sie die Treppe wieder hinunter. Unten müssen Sie nach links gehen und dann immer geradeaus, bis Sie in den großen Raum kommen. Achten Sie hier auf die Brüter. Sobald Sie stehen, sehen Sie geradezu zwei silberne Elektroboxen. Schießen Sie auf die rechte. Sehen Sie zu, daß Sie auf gar keinen Fall die linke treffen, da dies Ihren Tod bedeutet.

Wenn Sie diesen Job erledigt haben, dann drehen Sie sich um und gehen den gleichen Weg, den Sie zuvor gekommen sind zurück. An dem Gitter, wo Sie vorhin durch gelaufen sind, gehen Sie diesmal vorbei, bis Sie zu Ihrer Rechten ein weiteres Tor erblicken. Gehen Sie nun durch dieses Tor hindurch. Schon nach kurzer Zeit befinden Sie sich in der Höhle, wo Sie vorhin Major getroffen haben. Da diese Höhle jedoch durch einen Graben geteilt ist, müssen Sie die Brücke links von Ihnen aktivieren. Dieses Rätsel

ist vom Prinzip gleich mit dem vom Fahrstuhl zu Corbin's Büro. Drücken Sie die entsprechenden Knöpfe, damit der Strahl rechts oben austreten kann. In unserem Fall war die richtige Kombination folgende: 2 4 1 5. Gleich nachdem die Brücke aktiviert ist, folgt eine Action-Einlage, in der Sie jede Menge Wachen im Laufschritt erledigen müssen. Besonders haarig wird die Sache in der großen Halle, wo ca. zehn Wachen auf Sie zu stürmen.

Nachdem Sie die Wachen ausgeschaltet haben und sich den Schweiß von der Stirn gewischt haben, gibt es eine kleine Überraschung. Corbin erscheint höchstpersönlich auf der Plattform von dem Lastenaufzug. Scheinbar sind Sie ihm hilflos ausgeliefert, doch es gibt einen kurzen Moment, wo Corbin durch einen Schuß von Major abgelenkt ist und Sie in der Lage sind, ZAK nach vorne zu bewegen. Nutzen Sie diese Phase, um den Verrückten von der Plattform zu stoßen.

Das große Feuerwerk

Sie befinden sich nun im Plasma-Gleiter mit Major. Diesen letzten Kampf müssen Sie noch gewinnen, um in die Freiheit zu gelangen. Konzentrieren Sie sich in erster Linie auf die Fahrzeuge, die von der Zielerfassung orange eingekreist werden. Erst in zweiter Linie sind die Wachen und die Jäger zu beachten. Anschließend können Sie ein großes und ein kleineres Feuerwerk bewundern.