

CYBERIA²

«RESURRECTION»



XATRIX

«INSTRUCTION MANUAL»



INTERACTIVE
entertainment

Part I: Getting Started

System Requirements Minimum Hardware Requirements

- IBM PC or 100% compatible
- 486DX 50MHz or faster
- MS-DOS version 3.1 and higher or Win95
- Double-speed CD-ROM (minimum 290KB/sec transfer rate)
- 8MB RAM
- Pointing device (Joystick highly recommended)
- Sound Blaster or compatible
- 256K video RAM

This game does not require you to install any files on your hard drive.

Quick Start MS DOS

1. Load the C* CD-ROM disk # 1 into the CD-ROM drive. Make sure that the printed side (artwork) is facing up. Close the CD-ROM drive.

2. Switch to the CD drive directory by typing the name of the drive followed by a colon. For example:

D: (press Enter)

On most computers, the CD-ROM drive is drive "D".

3. Type "CYBERIA2" and press ENTER.

Quick Start Windows

Cyberia* supports the Win95 "autoplay" feature which means that when CD #1 is inserted into the CD-ROM drive, the game runs automatically. You do not have to type anything.

In addition to that, a Cyberia* icon is provided so that you can also click on it to run the game.

Enter Identification

After you start C*, the opening menu will appear:

"Welcome to Cyberia. Please enter identification."

Enter your name (no symbols) and press ENTER.

Select Difficulty Level

You will then have to choose the difficulty level:

- EASY (1)
- MEDIUM (2)
- DIFFICULT (3)

To select a difficulty level, use the up/down arrow keys to highlight your choice. Then press the ENTER key.

If Cyberia* is your first game experience, you definitely want to select EASY. If you are used to playing games, you SHOULD choose DIFFICULT because any other level would probably be unchallenging. We tried to satisfy everybody. To really enjoy the game, you should pay attention to this parameter: If after having played a little bit, you discover that you are not playing at the appropriate level for your skills, you should restart the game and choose a different level.

Remember that each time you want to choose a different difficulty level you will have to restart from the beginning of the game. That is why it is fairly important to identify early on your best playing level.

Calibrate Joystick

If you are using a joystick, the CALIBRATE JOYSTICK screen will appear: Move the joystick to the four-corner extreme positions then press the joystick fire button. If you do not have a joystick hooked up to your computer, the CALJOY screen will not appear.

Start playing the game.

Part II: Playing the Game

Menu Options

The menu options can all be found in the simple menu system and a few keyboard commands.

MENU SCREEN

You can press ESC

at any time to enter the menu system. The menu system allows you to change the game parameters. Use the up/down arrow keys or mouse/joystick cursor to highlight the desired item then use the enter key or mouse/joystick button to select the item.



VOLUME

The VOLUME control adjusts sound.

At the top of the menu is the volume control slider. You can use the up/down arrow keys or the mouse/joystick to highlight VOLUME. You can adjust the sound volume by moving the slider left or right with the left/right arrow keys or by holding down the mouse/joystick button and moving left or right. Left adjusts volume down, right adjusts volume up.

CONTROL

Below volume is a CONTROL box with four selectable menu items. You use the up/down arrow keys or the mouse/joystick cursor to highlight the desired item and press the enter key or mouse/joystick button to select it.

CONTINUE

CONTINUE is for resuming the game from wherever you were when you pressed ESC.

LORD

LORD accesses a graphic representation of successfully completed milestones and allows you to choose to restart the game at any of them.

Milestones

As you progress through C*, you will reach different milestones.

To load a game, press ESC to enter the menu system and choose "LOAD", or simply press "L". You can resume the game from any milestone that you have successfully completed. Milestones are graphically represented as shown below:

Milestones are shown in the order reached. Use the arrow keys to highlight in color your milestone choice. Press Enter to resume a game from that point. If all of the milestones will not fit on one screen, the screen will automatically scroll when you press the arrow keys.



CALJOY

CALJOY calibrates your joystick.

Calibrating the Joystick

If you are going to use a joystick to play Cyberia*, you will need to calibrate your joystick for the game. In the menu you can select CALJOY to calibrate your joystick. You will only need to do this once unless you change your joystick. The CALJOY screen looks like this:

To calibrate your joystick, rotate the stick to all four corner extreme positions. Make sure that you have moved to the farthest reach of the joystick for each corner then press the joystick fire button. This will set your calibration and exit you from the CALJOY screen.



There are two control modes for how the joystick reacts to vertical movement (up and down). The F1 key toggles between the two modes. The default mode is aircraft style: left and right move left and right; forward moves the crosshair down; and back moves the crosshair up. In the second mode: forward moves the crosshair up; back moves the crosshair down; left and right stay the same. You may wish to try both modes to see which you prefer.

QUIT

QUIT is for quitting the game.

Selecting quit will exit the game and return you to DOS or Win95.

Gamma Control

The gamma controls (**F11**, **F12**) allow you to set the brightness levels in the game. F11 reduces the brightness a notch, while F12 increases it.

Gameplay

To complete the game, you must get ZAK to accomplish a number of missions that are essential to the survival of the rebel underground and the general population.

How to Play Movement

Use the arrow keys on your keyboard to control Zak. To target and shoot, use your mouse or joystick. C² uses a nodal system for ZAK's movement. A node is a decision point, a place where you can change direction or perform an action. ZAK moves from node to node. To move ZAK to the next node in the direction he is facing, press the up (think of as forward) arrow key. Pressing the left and right arrow keys while walking will move Zak laterally left and right. At a node the left and right keys will turn ZAK towards other possible directions. Pressing the control key will make Zak jump and the down arrow key will make him duck.

Whenever Zak stops at a node, it is highly recommended that you use your direction keys to discover all of the possible directions that ZAK can choose.

Taking Action

In some instances there will be an object or item of interest directly in front of ZAK. If you wish to explore/examine further, press the up (forward) arrow key.

At other times, ZAK will need to press buttons or perform similar tasks. You will see ZAK's hand on the screen. Use the arrow keys to position ZAK's hand and use the spacebar to perform an action, such as pressing a button.

Standard Interface

While in a moving vehicle, you are the gunner. You get a cockpit view of the terrain and enemies. You control the targeting crosshair with your mouse or joystick. Fire the vehicle's laser cannon by pressing the joystick trigger, mouse button or space bar. Some targets require multiple hits to destroy.

1. Weapon system temperature: each time you shoot, the temperature increases until it gets to the overheating point.



- When the weapon system is overheated, you cannot fire until it has cooled down.
2. Shield: each time you are hit by an enemy, the shield strength goes down and takes some time to recharge. If shield strength reaches zero and you get hit again, you die.
3. Number of enemies encountered in the current sequence.
4. Number of times you have fired your weapon in the current sequence.
5. Number of enemy kills.

Game Control Charts

Below are the keyboard commands for controlling ZAK

Game Function Controls

| Function | Key | Description |
|------------------|-----|--|
| Load | L | Load game (start at a milestone) |
| Open Menu | ESC | Open the menu system, then highlight menu choice |
| Flip Joystick | F1 | Reverse joystick controls |
| Brighten picture | F11 | Gamma correction plus |
| Darken picture | F12 | Gamma correction minus |

ZAK Control

| | |
|-------------------------|--------------------------|
| Up arrow | Move forward |
| Right arrow | Move right or Turn right |
| Left arrow | Move left or Turn left |
| Down arrow | Duck |
| Control | Jump or running jump |
| Mouse/Joystick position | Aiming |
| Mouse/Joystick button | Shootin |
| Spacebar | Shooting |

Close Up Puzzles

| | |
|------------|-------------------|
| Arrow keys | Move hand to item |
| Spacebar | Select item |

Troubleshooting

Memory Problems

To play C², your computer must have a minimum of 8MB of RAM.

C² loads into RAM from the CD-ROM. If you are not sure how much RAM your computer system has, there are two ways to check. Most computers go through a memory check during the boot-up sequence. You will see the numbers tally in the upper left-hand corner. This number is usually measured in kilobytes, or thousands of bytes. There is also another way. If you have DOS 5 or later, switch to the DOS directory (C:\DOS) and then type the following at the DOS prompt:

MEM (press ENTER)

The DOS "MEM" command displays the total memory on the chart. If you have 8MB of RAM, for example, MEM will show 8,192K on the row heading "TOTAL MEMORY". Eight megabytes (8,192K) is the minimum level needed to run the game.

C² has low conventional memory requirements, and should play under most normal machine configurations. If you receive a message stating "Not Enough Memory" when trying to load the game, check your CONFIG.SYS file for the presence of any external memory managers. Examples of memory managers are EMM386, GEMM, and 386MAX. A typical command line will look like this:

DEVICE=C:\DOSEMM386.EXE

If such a memory manager is present, make a backup copy of your CONFIG.SYS file, disable or remove the command line from your CONFIG.SYS, save the file, reboot your computer, and try loading C² again.

Speed Problems

The speed at which C² plays depends in large part upon the speed of the video card and CD-ROM drive installed in your computer. In most cases, there is not much you can do about the video card without replacing it. If C² plays too slow on your machine, check the command lines in your CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT files and look for the presence of an "M:" command. This command sets the number of available buffers for the CD-ROM drive and should be set to at least 25 for optimum reading performance. Example:

M:25

Check the documentation that came with your CD-ROM for further details about the M: setting.

Sound Problems

C² is designed for use with Sound Blaster and 100 percent compatible sound cards. It does not require a special setup program for sound card configuration. If you experience any sound problems while playing C², first check your sound card settings, located in your AUTOEXEC.BAT file. The statement will read something like this:

SET BLASTER=A220 I5 D1

- A220 refers to the Base I/O address, where the default is 220
- I5 refers to the Interrupt setting, where 5 or 7 is normally the setting
- D1 refers to the DMA channel, where the default is normally 1

If the sound problems persist, then please call Virgin Technical support.

Contacting Virgin Interactive Technical Support

If none of these approaches work, then try contacting Virgin Interactive Customer Support. The list below also contains other phone numbers, such as ordering and general information:

If You Require Technical Assistance

If you have difficulty loading C² you should try our bulletin board or fax for the fastest customer services. If you need further assistance with this product, you may telephone our technical support line, Monday to Friday, 10am to 5pm.

Customer Services Tel:
0171.368.2266
Customer Services BBS:
0171.468.2022
Virgin Interactive Fax:
0171.468.2003
Internet Address:
Customer_Support@vie.co.uk
World Wide Web Site:
<http://www.vie.uk/vie>

If you do telephone please be sitting in front of your computer (if possible) and with a pen and paper and as much pertinent information as possible about your machine as you can assemble.

ie: make, model, peripherals, graphics card.

Or you can write to:

Customer Support Department
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
2 Kensington Square
W8 5RB

Part III: Exploring the Game

Nope, we are not giving away any secrets. But learning more about the world of Cyberia may increase your enjoyment of the game. Read this section if you want to explore that world further. If, on the other hand, you are looking for special help with clues or hints, then you may want to consider purchasing our game strategy guide. (Information is listed on the last page.)

Cyberia Synopsis

*Cyberia*² is a sequel to the hit game *Cyberia*, which debuted during Christmas 1994. In the interval between games one and two, ZAK has gone through a lot of changes. In order to understand that transition better, we have provided these brief synopsis of the Cyberia backstory.

ZAK — 2027

It may be hard to believe, but ZAK actually had hair at one time. That was in the days before he merged with the nano technology based Cyberia entity and became the Cyberion..

ZAK grew up during the global economic collapse when the old world order was disintegrating. War, famine, and viral plague decimated half the world's population and led to the fall of established governments and institutions. Two rival groups — the Cartel and the FWA — battled for control of the planet. In the subsequent power vacuum, the Cartel, a sophisticated group of high-tech pirates, expanded their influence. The FWA, on the other hand, sprouted from the efforts of a few savvy military technocrats who feared that chaos and strife necessitated quick action. The FWA controls the hearts and minds of all but a few rebels like ZAK. Early on, ZAK distinguished himself as a cyber-saboteur with remarkable physical stamina and agility. In 2027, five years after the collapse, with a few cohorts, ZAK hacked into the Global InterBank and erased \$500 million in assets, only he was caught and thrown into solitary. Awaiting execution, ZAK got a surprise offer from General Devlin.

Devlin and the FWA

General Devlin, the red-haired twin-braided warlord who ran the FWA covert operations from his Pentagon office in those days, gave ZAK a choice: "Either take on a special covert mission, or sweat out whatever remaining time you have left in an FWA prison cell." The latter option meant certain death by lethal injection. Though he had serious misgivings about going to work for the very organization he loathed, ZAK got his release papers and quickly wound up en route to the Eurasian continent. Battling his way to the Cyberia complex he vaporized Cartel forces. Devlin maintained contact with ZAK at intervals along the way via ZAK's BLADES. After penetrating the defenses of Cartel guards who occupy the Cyberia complex, ZAK came face to face with a new species of weapon that possessed human-like sentience. Unfortunately, Devlin interrupted to announce that the entire mission had just been a ruse to destroy the Cyberia weapon. FWA surgeons had implanted a self-destruct microchip device inside ZAK's brain and now they would blow him and the Cyberia weapon into oblivion.

The Cyberia Weapon

Fortunately for both of them, the Cyberia weapon discovered and then defused the microchip explosive by fusing with ZAK. Man and machine merged into a single deadly organism that became the most awesome — if not bizarre — weapon ever built: the Cyberion. They launched from the Cyberia Lab and zeroed in on Devlin's command center at the FWA's orbiting space station, which they then obliterated. The force of the explosion catapulted them back to Earth, where they crashed into a mountain valley.

Search and Rescue

ZAK and the merged Cyberion crashed somewhere in the Rocky Mountains. A research team, headed by the evil scientist Dr. John Corbin, salvaged ZAK and the remnants of the Cyberia weapon from the crash site. Corbin and his team of scientists extracted the Cyberia substance and then ordered ZAK to be placed into cryonic freeze. The work continued in the top secret Research Mines. Dr. Corbin used to be one of the original Cyberia project scientists but left after disagreements with the project director (Boris Kalnikov). In the time leading up to ZAK's revival, Corbin used the Cyberia technology to spin off new weapons designed for mass destruction. ZAK has inadvertently spawned a new doomsday weapon that will be used to decimate areas thought to be "infected" by the rebel menace.

Cyberia²: Resurrection Background Information

C² begins with a unique set of challenges for ZAK. When ZAK is reawakened, he feels disoriented. His joints are cold and stiff after a three-year cryo freeze. He has no recollection of what happened after the crash and no clue where he is. His trusty BLADES are in need of a re-charge, FWA Guards are trying to kill him and somehow he has lost all his hair. But if he just follows this beautiful woman barking orders at him, he should make it out all right. Alas, if only it were that simple...

ZAK's Blood

Corbin did not intend to save ZAK for humanitarian reasons — rather, purely for scientific ones. ZAK's tissue underwent drastic mutation after the fusion with the Cyberia weapon, and Corbin believed that with just a sample of the tissue, he could harness these cellular changes and develop a highly destructive weapon. After years of painstaking research, failed experimentation, and blistering pressure from his superiors within the FWA, Corbin finally confirms his hypothesis and busily begins breeding and replicating these nano-infected elements of

ZAK's tissue. The powerful new nano-weapon will wipe out the rebel underground without wasting a single FWA soldier. But what Corbin is not counting on is that ZAK's blood contains the antidote to his biological weapon. The rebels must revive ZAK and deliver him safely to the Research Mines in order to develop the antidote before Corbin's weapon is unleashed.

Cryonic Freeze

ZAK has spent three years in deep cryo sleep. Technically, his body was frozen to about -180 degrees Celsius, where all his bodily functions came to a complete standstill. The rebels have located ZAK in the heavily guarded FWA Cryonics Storage Facility. Under the lead of Major Novelle Corbin (see description below), the rebels resurrected ZAK by remote and guided him through a thick gauntlet of FWA forces. It's up to ZAK to help them develop the antidote, or all of mankind could be wiped out.

Rebel Underground

ZAK's showdown with Devlin and the space station inspired the creation of a movement to overthrow the FWA. It is a secret organization referred to only as the rebel underground. They decided not to designate a name for fear that it might draw attention to the group and help the FWA crush the movement. In three years, they have added many to their ranks. Most of members live on the fringe of the FWA in such places as the Tirana Trading Post, but a few rank highly within the organization. Novelle Corbin is a rebel and also holds the rank of Major within the FWA Air Force. The ties to her father, Dr. Corbin, win her access to files and offices otherwise inaccessible to the rebels. Another high-ranking member of the underground is Dr. Richards, who became disillusioned with the FWA after Corbin focused research on advanced weapons of destruction. The operatives have learned from a few of their operatives that Corbin's secret weapon will spread like a contagion through their drinking water supply. They have got to stop the shipment or face total annihilation.

Biographies Dr. Corbin

Corbin, 50, has dedicated his life to the creation of lethal weapons of mass destruction for sheer profit alone. He was a member of the original team of scientists who worked on the Cyberia Project, but Kalnikov kicked him off the project once he learned that Corbin only cared about the technology's defense applications. There has been some speculation that Corbin may have tipped off the Cartel forces on the project's location and helped them plan the raid as a way of striking back at Kalnikov. The Cartel leaders paid him handsomely for it. In spite of this treacherous act, the FWA still knows nothing about Corbin's involvement in that attack and provides him with a large budget for advanced weapons research. Some say that he became bitter and indifferent after the death of his wife; she died while giving birth to Novelle. In any case, Corbin is an unprincipled and spiteful man who would just as soon go to work for the Cartels as for the FWA. He could care less who profits from his weapons and who dies from them. Not surprisingly, his daughter, Novelle, has been estranged from her father for many years. She cannot even utter his name without the taste of bile in the back of her throat — he embodies the worst of the FWA movement and its future.

Major Novelle Corbin

Major Novelle Corbin is an officer in the Free World Alliance — the fascist organization that the Rebels seek to overthrow — but she's secretly a rebel commander. She is in her mid 20's. Novelle shares her father's single-mindedness and determination as well as his love of flying. She has the abrupt and sometimes cold manner of an officer; but her cause is a noble one. In terms of her skills, Novelle is extremely handy with a gun, an able driver/pilot (a skill learned from her father), and a good hacking partner (although she does not take the same degree of pleasure in hacking that ZAK does).

Dr. Richards

Dr. Richards, Corbin's right-hand man, is actually a rebel sympathizer. He has remained Corbin's colleague while helping to undermine the FWA efforts to squelch the rebel

underground. Secretly in his lab he has perfected a process using the nano-centrifuge. He theorizes it will grow a culture based on ZAK's blood and then synthesize an antidote to the nano-weapon. Unfortunately, Corbin catches wind of Dr. Richards' allegiance to the rebel underground and has him assassinated just shortly before ZAK arrives on the scene. Richards was to be ZAK's contact within the complex, but he died from what appears to be an accident when in fact it was actually sabotage: deadly nano-toxin poured through a rupture in one of the overhead pipes, leading to a quick but agonizing death. ZAK had looked forward to meeting the man who tried to save the rebels. He feels the loss even though he never actually met the man himself.

ZAK — 2030

ZAK is an anti-hero who becomes a necessity to the survival of the rebel underground. But the rebels do not give him much time or choice to think over their offer. ZAK does feel grateful to Novelle for reviving him from the cryo chamber, but there is a price involved: he must help the rebels develop the antidote. ZAK never seems to have much time to think things over: It is his lot in life. But, a sense of loyalty and responsibility emerge. Great acts of courage do not come naturally to ZAK, but deep down he would like to see the rebels succeed. And however bizarre it may have seemed at the time, the meld with the Cyberia weapon produced a profound change. In a way, his spirit has been reborn and a loss of innocence recovered. Behind the hardened exterior, you find a man who still wants to overthrow the Free World Alliance and the tyranny they represent. He is no longer the cynic he was before, suspicious that everyone was about to screw him over. Moreover, among the scattered ranks of the rebel movement, he has become a bit of a legend.

Graham

Some of ZAK's admirers belong to the younger generation. Graham, a 14-year-old, is a genius with computers and a prodigy in the math and sciences. He regards ZAK as a role model and can recite his hacking accomplishments in perfect detail. Novelle has total confidence in Graham's abilities, even when people's lives are at stake.

Structures and Items of Interest

FWA Cryonic Storage Facility

The heavily guarded Cryonic Storage Facility contains human and animal specimens under deep freeze. Cryonic freeze has become so widespread by the 21st century that older methods of preserving, such as formaldehyde solutions, have become obsolete. The cryonic methods also incorporate advanced reanimation procedures that make it a much safer enterprise than when it was first introduced in the 1980's. Dr. Corbin utilizes the facility quite a lot for specimen storage.

Tirane Trading Post

While FWA influence remains strong, some pockets of rugged independence, such as the trading post, exist on the outskirts and are the preferred place of residence and commerce among rebel sympathizers. The trading post is one of the largest unofficial rebel communities within the vast sprawl of the FWA territory. Both legitimate and illegitimate businesses flourish here, although almost all business is cash and carry or barter. Novelle and ZAK pass through it on their way to the rendezvous point with the jumpjet. The trading post contains a large FWA military presence against which acts of sabotage and assassination are not uncommon: "hot zone."

FWA Headquarters

ZAK and Novelle are forced to detour to the FWA Headquarters in order to get the location coordinates of Corbin's secret research facility. As the heart and nerve center of the FWA organization, the headquarters towers many stories above ground and burrows deep below as well. Defense buoys shield its outer perimeter from attack. Only those who have clearance are granted permission to land on the rooftop. Novelle and ZAK take a big risk breaking into the structure in order to hack into a VR terminal, but it is the only way they can take the next step towards creating the antidote to Corbin's weapon.

Dr. Corbin's Secret Lab

The new facility houses staff and equipment for advanced nano-technology weapons research. The round-the-clock armed guard patrols, fully equipped hangar (with fuel depot), and advanced robotic drone defenses give it a Class A military defense standing, making it one of the most secure facilities in the world. The facility is located in the Rocky Mountains on a spot where an old uranium mine used to exist.

UR Terminal

The Virtual Reality (VR) Interface is fast becoming a standard terminal software interface within the FWA. Complete implementation is expected by Winter 2031. The user passes through a ring-shaped tunnel containing suspended icons that lead to subordinate rings where Videomail, Voicemail, and database documents may be invoked. The hierarchical OS is networkable. The user may select and/or customize an environment to suit the mood and temperament of the workplace. Optional user-defined defense routines protect classified data from intruders.

Arsenal and Secret Weaponry

All-terrain Patrol Vehicle (APV)

The FWA developed the All-terrain Patrol Vehicle, or APV, as a robust attack and patrol vehicle suitable for all terrain. The 70mm cannon, keyed to the standard interface, discharges high-velocity laser projectiles that can pierce through most kinds of armor. The vehicle's rugged suspension system and onboard navigation and evasion computers make it superb for cutting through heavily defended areas. In Novelle's hands, and with ZAK riding shotgun, the two are almost unstoppable. Novelle's APV is equipped with remote control and self destruct device.

Hoverfighter "Jumper" Jump Jet

The HF-900 series of V/STOL hoverfighters are high-altitude all-weather interceptors with highly effective ground attack capability. Standard configuration includes ground / sea mapping and terrain avoidance modes, laser ranger and marked target seeker, and a new modular construction design that allows for better fuel economy and exponentially greater thrust / weight ratios. The R model adds high-res tactical reconnaissance equipment. The two Adour turbofans are direct descendants of those used in the French Mirage F1 series of fighter / bombers. The HF-900 comes equipped with two 128 mm laser pulse cannons and a bomb undercarriage assembly with twin 900lb. capacity. It is capable of Mach 6 and highly recommended as a versatile fighter / bomber aircraft.

Hoverhorz

The CV-545 turbo-charged hoverhorz seats one and features ample short-range weaponry. It is used widely in both the FWA cavalry and local patrol units. The CV-545 has a max altitude of 275 feet. The solid-state electric engine powers two mini-turbofans and incorporates a new torque-thruster that provides a 0-150 kph acceleration in 2.9 seconds. Onboard weaponry includes an 18 mm pulse laser and a MagSnare grenade launcher. Average range: 2,000 miles per charge. Aux. charge: 100 km. Excellent for patrolling densely wooded areas.

Nano-toxin

Nano-toxin is the crown jewel of the FWA arsenal and is an offshoot of the Cyberia experiments conducted by Dr. John Corbin and his elite group of scientists. It is a green, highly viscous fluid that is extremely toxic. The refining process requires hermetically sealed manufacturing environments. It behaves like

highly concentrated Sulfuric Acid and feeds on anything organic, resulting in painful death. Inhaling nano-toxic fumes can lead to lung burns and hemorrhaging. Special breathing apparatuses are the only proven protection against direct or passive inhalation.

Robotic Laser Turret

Robotic laser turrets provide excellent unmanned defense against attacks. The enemy detection system kicks in only when an object fails to confirm the ultra-high frequency echo code programmed into all FWA vehicles. If there is no confirmation, the turrets pop up and track the enemy vehicle or personnel using a cross-referenced system of motion and thermal sensors. The firing system consists of a single shaft plasma cannon with a short range accuracy rating of 86.6 percent. Although the rating is sufficient by FWA standards, field engineers usually deploy laser turrets in small groups (when possible) to increase the hit ratio. The support chassis has a double-hinged design that affords a large range of horizontal movement. Because of their limited shooting range and vertical maneuverability, robotic laser turrets are vulnerable from the air.

Buoy Drones

Also known as anti-matter defense shield buoys, the buoy drones collectively generate an ultra-fine anti-matter lattice that upon contact decomposes matter at the sub-atomic level. Each buoy drone contains a solid-state flotation engine, hence the name. Solar panels charge the on-board batteries that power both the flotation and anti-matter engines. Each buoy consists of four emitters. Each emitter sprays invisible anti-matter particles in a uniform plane. The intersecting planes generate an indestructible field that protects both the structure and the buoys. The defense shield can be switched on or off from within the protected space to admit vehicles.

Cyberia²: Resurrection

Guide de l'utilisateur

PREMIERE PARTIE. DEMARRAGE

Matériel nécessaire
Démarrage rapide à partir de MS DOS
Démarrage rapide à partir de Windows 95
Identification
Sélection du niveau de difficulté
Calibrage du joystick

DEUXIEME PARTIE. LE JEU

Options des menus
Ecran des options
VOLUME
CONTINUE (CONTINUER)
LOAD (CHARGER - Etapes)
QUIT (QUITTER)
CALJOY (Calibrage du joystick)
Luminosité
But du jeu
Le jeu
Déplacements
Actions
Interface standard
Commandes du jeu
Problèmes techniques
Problèmes de mémoire
Problèmes de vitesse
Problèmes de son
Assistance technique

TROISIEME PARTIE. DECOUVERTE DU JEU

Présentation de Cyberia
ZAK — 2027
Devlin et le FWA
Le Cyberia
Recherche et sauvetage
C*: le réveil
Le sang de ZAK
La cryoconservation
Le réseau rebelle souterrain
Biographies
Le Docteur Corbin
Le Commandant Nouvelle Corbin
Le Docteur Richards
ZAK — 2030
Graham
Structures et objets intéressants
Centre de stockage cryonique du FWA
Comptoir de Tirana
Centre de commandement
Mines de recherches
Terminal RV
Arsenal et armes secrètes
VPT
Jet de combat
CV-545 turbo
Nanotoxine
Tourelles lasers automatisées
Sondes flottantes

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Ce produit a été approuvé par l'Entertainment Software Rating Board.

Première partie: démarrage

Matériel nécessaire

Matériel minimum nécessaire

- PC IBM ou 100% compatible
 - Processeur 486DX 50 Mhz ou plus puissant
 - MS-DOS version 3.1 (ou supérieure) ou Windows 95
 - Lecteur de CD-ROM double vitesse (vitesse de transfert 290 Ko/sec minimum)
 - 8 Mo de RAM
 - Contrôleur de jeu (Joystick vivement recommandé)
 - Carte sonore Sound Blaster ou compatible
 - 256 Ko de mémoire vidéo
- Ce jeu ne nécessite aucune installation sur le disque dur.

Démarrage rapide sous MS DOS

1. Insérez le CD-ROM C* #1 dans votre lecteur de CD-ROM, face imprimée vers vous. Fermez le lecteur de CD-ROM.

2. Entrez la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM, suivie de deux points. Par exemple:

D: (appuyez sur la touche Entrée)

Sur la plupart des ordinateurs, la lettre correspondant au lecteur de CD-ROM est "D".

3. Entrez "CYBERIA2" et appuyez sur la touche ENTREE.

Démarrage rapide sous Windows 95

Cyberia* reconnaît la fonction "Plug and Play" de Windows 95, ce qui signifie que lorsque le CD-ROM #1 est inséré dans le lecteur de CD-ROM, le jeu est lancé automatiquement. Vous n'avez aucune commande à entrer. Vous pouvez également cliquer sur l'icône Cyberia* pour lancer le jeu.

Identification

Lorsque vous lancez C*, un menu d'introduction apparaît:

"Welcome to Cyberia. Please enter identification." (Bienvenue dans le monde de Cyberia. Veuillez entrer votre identification). Entrez votre nom (pas de symboles) et appuyez sur la touche ENTREE.

Sélection d'un niveau de difficulté

Choisissez un des trois niveaux de difficulté suivants:

- EASY (DEBUTANT) (1)
- MEDIUM (INTERMEDIAIRE) (2)
- DIFFICULT (DIFFICILE) (3)

Pour sélectionner un niveau de difficulté, sélectionnez l'option de votre choix avec les touches fléchées Haut/Bas et appuyez sur la touche ENTREE.

Si vous jouez pour la première fois à Cyberia*, choisissez le niveau le plus facile (EASY). Si vous êtes un joueur expérimenté, choisissez le niveau le plus difficile (DIFFICULT), car les niveaux précédents risquent de vous ennuyer. Nous nous sommes efforcés de contenir tout le monde. Pour tirer au mieux parti du jeu, nous vous recommandons vivement de bien choisir ce paramètre. Si, au bout de quelques minutes, vous réalisez que le niveau de difficulté ne vous convient pas, relancez le jeu et sélectionnez un autre niveau. Attention: pour changer de niveau de difficulté, vous devez relancer le jeu depuis le début, soyez donc vigilant lorsque vous choisissez votre niveau de jeu.

Calibrage du joystick

Si vous utilisez un joystick, l'écran CALIBRATE JOYSTICK (CALIBRAGE DU JOYSTICK) apparaît. Pour chacune des quatre positions du joystick, poussez le manche jusqu'à sa limite et appuyez sur le bouton de tir. Si aucun joystick n'est connecté à votre ordinateur, l'écran CALJOY (CALIBRAGE DU JOYSTICK) n'apparaît pas.

Il ne vous reste plus qu'à jouer!

Deuxième partie: le jeu

Options de menu

Les options du menu sont toutes accessibles à partir du menu et de quelques commandes clavier.

ECRAN DE MENU

Appuyez sur la touche ECHAP pour accéder au menu des paramètres du jeu. Utilisez les touches fléchées Haut/Bas ou le pointeur avec la souris ou le joystick pour sélectionner l'option de votre choix, puis appuyez sur la touche Entrée ou le bouton de la souris ou du joystick pour confirmer.



VOLUME

L'option VOLUME permet de régler le volume des effets sonores.

Le curseur de contrôle du volume se trouve en haut du menu. Pour sélectionner l'option VOLUME, utilisez les touches fléchées Haut/Bas, la souris ou le joystick. Pour régler le volume des effets sonores, déplacez le curseur vers la gauche ou la droite avec les touches fléchées Gauche/Droite ou maintenez le bouton de la souris ou du joystick enfoncé en la/le déplaçant vers la gauche ou la droite. Déplacez le curseur vers la gauche pour baisser le volume, vers la droite pour l'augmenter.

CONTROL (CONTROLE)

Sous le volume, la zone CONTROL propose quatre options. Utilisez les touches fléchées Haut/Bas ou le pointeur de la souris ou du joystick pour sélectionner l'option de votre choix et appuyez sur la touche Entrée ou sur le bouton de la souris ou du joystick pour confirmer.

CONTINUE (CONTINUER)

L'option CONTINUE vous permet de reprendre le jeu là où vous vous trouviez quand vous avez appuyé sur la touche ECHAP.

LOAD (CHARGER)

L'option LOAD vous permet d'afficher une représentation graphique des étapes franchies et de reprendre le jeu à partir de l'étape de votre choix.

Etapes

Au fil de votre progression dans C*, vous atteindrez différentes étapes. Pour charger une partie, appuyez sur la touche ECHAP. Dans le menu, choisissez "LOAD" ou appuyez sur la touche "L". Vous pouvez reprendre le jeu à partir de toutes les étapes déjà franchies.

Les étapes apparaissent dans l'ordre dans lequel vous les avez franchies. Utilisez



les touches fléchées pour sélectionner l'étape de votre choix. Appuyez sur la touche Entrée pour reprendre une partie à ce stade. Si toutes les étapes n'apparaissent pas, utilisez les touches fléchées pour faire défiler les autres étapes sur l'écran.

CALJOY (CALIBRAGE DU JOYSTICK)

L'option CALJOY vous permet de calibrer votre joystick.

Calibrage du joystick

Pour jouer à Cyberia* avec un joystick, vous devez d'abord le calibrer. Pour ce faire, sélectionnez CALJOY. Ne répétez cette opération qu'en cas de remplacement de votre joystick.

Pour calibrer votre joystick, poussez le manche à fond dans les quatre positions et appuyez sur le bouton de tir. Votre joystick sera alors calibré et vous quitterez l'écran CALJOY.



Deux modes de contrôle permettent de faire réagir le joystick aux mouvements verticaux (haut et bas). La touche F1 permet de passer d'un mode à l'autre. Le mode par défaut est le mode "avion": les mouvements vers la gauche et vers la droite entraînent des déplacements vers la gauche et vers la droite, les mouvements vers l'avant et l'arrière des déplacements vers le bas ou le haut du viseur. Le second mode est le suivant: les mouvements vers l'avant entraînent des déplacements vers le haut du viseur, les mouvements vers l'arrière vers le bas, les mouvements latéraux gauche/droite restent identiques. Nous vous conseillons d'essayer les deux modes pour choisir celui qui vous convient le mieux.

QUIT (QUITTER)

L'option QUIT vous permet de quitter le jeu.

Lorsque vous sélectionnez cette option, vous revenez au DOS ou à Windows 95.

Luminosité

Les touches F11 et F12 vous permettent de définir la luminosité du jeu. La touche F11 permet de réduire progressivement la luminosité, la touche F12 de l'augmenter.

But du jeu

Le but du jeu est d'aider ZAK à réussir un certain nombre de missions pour la survie des rebelles du réseau souterrain et de l'ensemble de la population underground et de la general population.

Le jeu Déplacements

Pour contrôler ZAK, utilisez les touches fléchées de votre clavier. Pour viser et tirer, utilisez votre souris ou votre joystick. Pour les déplacements de ZAK, C* utilise un système nodal. Un noeud est un centre de décisions, un emplacement où vous pouvez changer de direction ou accomplir une action. ZAK se déplace d'un noeud à l'autre. Pour diriger ZAK vers le noeud suivant, droit devant lui, appuyez sur la touche fléchée Haut (C.-à-D. l'avant). Lorsque vous appuyez sur les touches fléchées Gauche et Droite pendant que ZAK marche, il se déplace latéralement vers la gauche ou vers la droite. Lorsque ZAK se trouve sur un noeud, utilisez les touches

Gauche et Droite pour vous orienter vers différentes directions. Appuyez sur la touche CTRL pour sauter, sur la touche fléchée Bas pour vous baisser.

Lorsque ZAK s'arrête sur un noeud, nous vous recommandons vivement d'utiliser les touches de direction pour découvrir toutes les directions possibles qu'il peut emprunter.

Actions

Dans certains cas, ZAK trouvera des objets intéressants. Pour une exploration ou un examen plus approfondi, appuyez sur la touche fléchée Haut (avant).

Parfois, ZAK devra appuyer sur des boutons (ou tâches similaires). Dans ce cas, sa main apparaîtra à l'écran. Utilisez les touches fléchées pour positionner la main de ZAK et utilisez la barre espace pour appuyer sur un bouton (ou effectuer une autre action).

Interface standard

Lorsque vous vous trouvez à bord d'un véhicule, vous êtes au poste d'artilleur. Une vue à partir du cockpit du terrain et des ennemis est disponible. La souris ou le joystick vous permettent de contrôler le viseur. Pour tirer avec le canon laser, appuyez sur la gâchette du joystick, le bouton de la souris ou sur la barre espace. Pour détruire certaines cibles, plusieurs tirs seront parfois nécessaires.

1. Température de l'arme: à chaque tir, la température de l'arme augmente jusqu'à la surchauffe.

- Dans ce cas, vous devez attendre qu'elle refroidisse avant de pouvoir tirer.
2. Bouclier: dès que vous êtes touché par un ennemi, la résistance du bouclier diminue et il lui faut un certain temps pour se recharger. Si la puissance du bouclier est à zéro et que vous êtes à nouveau touché, vous êtes détruit avec votre véhicule.
3. Nombre d'ennemis rencontrés lors de la séquence en cours.
4. Nombre de tirs lors de la séquence en cours.
5. Nombre d'ennemis éliminés.



Commandes du jeu

Les commandes au clavier pour contrôler ZAK sont les suivantes:

Commandes des fonctions du jeu

| Fonction | Touche | Description |
|-------------------------|--------|---|
| Charger | L | Chargement d'une sauvegarde (à partir d'une étape) |
| Ouvrir le menu | ECHAP | Ouverture du menu et sélection de l'option |
| Basculer le joystick | F1 | Inversion des commandes du joystick |
| Augmenter la luminosité | F11 | Augmente progressivement la luminosité à chaque appui |
| Réduire la luminosité | F12 | Diminue progressivement la luminosité à chaque appui |

Commandes de ZAK

| | |
|--------------------------|--|
| Touche fléchée Haut | Déplacement vers l'avant |
| Touche fléchée Droite | Déplacement ou rotation vers la droite |
| Touche fléchée Gauche | Déplacement ou rotation vers la gauche |
| Touche fléchée Bas | Position baissée |
| CTRL | Courir ou Saut en courant |
| Pointeur souris/joystick | Pointage |
| Bouton souris/joystick | Tir |
| Barre espace | Tir |

Gros plan sur les objets

| | |
|------------------|-------------------------------------|
| Touches fléchées | Déplacement de la main vers l'objet |
| Barre espace | Sélection de l'objet |

Problèmes techniques

Problèmes de mémoire

Pour lancer C*, vous devez disposer d'un minimum de 8 Mo de mémoire vive (RAM). C* est chargé en mémoire vive à partir du CD-ROM. Si vous ne savez pas de combien de RAM vous disposez, procédez d'une des deux manières décrites ci-dessous. La plupart des ordinateurs vérifient la mémoire du système au démarrage. La RAM disponible apparaît en haut à gauche de l'écran. Le nombre indiqué est généralement exprimé en kilooctets (Ko), ou milliers d'octets. Si vous disposez de la version 5 du DOS (ou une version ultérieure), vous pouvez également ouvrir le répertoire DOS (C:\DOS) et entrer la commande suivante:

MEM (ENTREE)

La commande "MEM" du DOS affiche la mémoire totale sous forme de tableau. Par exemple, si votre ordinateur dispose de 8 Mo de RAM, MEM affichera 8,192K sur la ligne intitulée "MEMOIRE TOTALE". Huit mégaoctets (8,192K) est le minimum nécessaire pour pouvoir lancer le jeu.

C* nécessite peu de mémoire conventionnelle et peut être lancé avec la plupart des configurations standard. Si un message indique une mémoire insuffisante lorsque vous lancez le jeu, vérifiez dans le fichier CONFIG.SYS qu'aucun gestionnaire de mémoire n'est lancé au démarrage du système. Recherchez par exemple un des gestionnaires de mémoire suivants: EMM386, GEMM et 386MAX. Exemple de ligne de commande standard:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE

Si vous repérez un gestionnaire de mémoire, faites une copie de sauvegarde de votre fichier CONFIG.SYS, et désactivez ou supprimez la ligne de commande correspondante dans cette copie du fichier; sauvegardez-le, redémarrez votre ordinateur avec le fichier modifié et essayez à nouveau de lancer C*.

Problèmes de vitesse

La vitesse du jeu dépend principalement de la vitesse de la carte vidéo et du lecteur de CD-ROM installés sur votre ordinateur. En cas de problème de carte vidéo, le plus simple est de la remplacer. Si le jeu est trop lent, vérifiez les lignes de commandes des fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT et recherchez la commande "M:". Cette commande correspond au nombre de zones tampon (buffers) disponibles pour votre lecteur de CD-ROM, et sa valeur doit être supérieure ou égale à 25. Exemple:

M:25

Pour de plus amples informations sur le paramètre M: reportez-vous à la documentation de votre lecteur de CD-ROM.

Problèmes de son

C* doit être utilisé avec une carte sonore Sound Blaster ou 100% compatible. Aucun programme spécial n'est nécessaire pour la configuration de la carte sonore. En cas de problèmes de son, vérifiez d'abord les paramètres de votre carte sonore dans le fichier AUTOEXEC.BAT. La ligne de commande standard est la suivante:

SET BLASTER=A220 I5 D1

- A220 correspond à l'adresse de base E/S, qui est 220 par défaut
- I5 correspond au paramètre d'interruption IRQ, qui est 5 ou 7 par défaut
- D1 correspond au canal DMA, qui est généralement le canal 1

Si les problèmes persistent, contactez le service d'assistance technique de Virgin.

Assistance technique

Si vous avez des problèmes pour installer le logiciel, lisez attentivement les instructions pour l'installation. Si vous avez un minitel ou un modem, vous pouvez consulter le 3615 VIRGINGAMES ou le BBS de Virgin Interactive Entertainment en Angleterre (modem).

Informations sur le service d'assistance technique

Si vous avez des difficultés consultez notre micro-serveur télématique ou envoyez-nous un fax pour obtenir une aide rapide. Si vous avez d'autres problèmes avec ce produit, appelez notre service d'assistance technique, ouvert de 13h 30 à 17h 30 du lundi au vendredi.

Service clientèle, tel: (1) 53.68.10.00
Service clientèle, BBS: 0171-468-2022 (Angleterre)
Virgin Interactive Fax: (1) 53.68.10.01
World Wide Web Site:
<http://www.vie.uk/~vie>
Minitel: 3615 VIRGINGAMES

Si vous téléphonez, veuillez, dans la mesure du possible, vous mettre devant votre ordinateur; avoir de quoi écrire et toutes les informations pertinentes que vous pouvez réunir sur votre ordinateur (par exemple: marque, modèle, périphériques, capacité RAM et disque, carte graphique, infos contenues dans vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT.

Vous pouvez aussi nous écrire à:

Virgin Interactive Entertainment SARL,
233 Rue de la Croix Nivert, 75015 Paris,
France.

Troisième partie: découverte du jeu

Non, nous n'avons pas du tout l'intention de vous révéler les secrets du jeu! Mais plus vous en saurez sur le monde de Cyberia, plus vous vous amuserez. Pour en savoir davantage sur cet univers inhabituel, lisez attentivement les paragraphes suivants. Pour découvrir des conseils et des astuces sur C*, nous vous recommandons l'achat de notre guide stratégique du jeu (voir dernière page de ce manuel).

Présentation de Cyberia

*Cyberia*² est la suite du célèbre jeu *Cyberia*, sorti pour Noël 1994. Depuis la sortie du premier jeu, ZAK a subi de nombreuses modifications. Pour mieux comprendre cette transition, nous vous proposons un résumé de l'histoire de Cyberia.

ZAK — 2027

Vous aurez peut-être du mal à le croire, mais ZAK avait des cheveux autrefois. C'était avant sa fusion avec l'entité Cyberia (dérivée de la nanotechnologie) qui l'avait transformé en Cyberion.

ZAK a grandi dans la débâcle économique de l'ancien monde en plein déclin. La guerre, la famine et la peste avaient décimé la moitié de la population mondiale et entraîné la chute des gouvernements et des institutions en place. Deux groupes rivaux, le Cartel et le FWA, se livraient bataille pour prendre le contrôle de la planète. Profitant de l'absence totale de pouvoir, le Cartel, constitué de pirates ultra-évolus, étendait son influence. Le FWA, de son côté, était né des efforts de quelques technocrates militaires avertis, qui pensaient que ce chaos et ces conflits nécessitaient une intervention rapide. Le FWA contrôlait l'âme et l'esprit de tous, à l'exception de quelques rebelles irréductibles comme, ZAK.

Dès le départ, ZAK s'était distingué par ses talents de cybersaboteur doté d'une remarquable résistance physique et d'une incomparable agilité. En 2027, cinq ans après la débâcle, ZAK et quelques comparses pénétraient dans le réseau Global

InterBank où ils parvenaient à effacer pour 500 millions de dollars d'actifs. ZAK fut le seul à être arrêté et emprisonné. Alors qu'il attendait son exécution, le Général Devlin lui fit une offre inattendue.

Devlin et le FWA

Le Général Devlin, le seigneur de guerre aux tresses rousses, qui dirigeait les opérations clandestines du FWA depuis son bureau du Pentagone, avait fait une proposition à ZAK: "Deux choses l'une, soit tu acceptes une mission spéciale très spéciale, soit tu passes le peu de temps qui te reste dans une cellule du FWA". Cette dernière possibilité signifiait une mort certaine par injection. Malgré ses remords à l'idée de travailler pour une organisation qu'il exécrait, ZAK avait accepté pour être libéré et rapidement envoyé vers le continent eurasiens. Au cours de son périple vers le complexe Cyberia, il avait pulvérisé les forces du Cartel. Devlin contactait régulièrement ZAK via ses lunettes spéciales. Après avoir pénétré les défenses des gardes du Cartel qui occupaient le complexe Cyberia, ZAK s'était retrouvé face à un nouveau type d'arme dotée de sensations humanoïdes. Hélas! Devlin était alors intervenu pour lui annoncer que depuis le début, cette mission n'était qu'un stratagème pour détruire le Cyberia. Les chirurgiens du FWA avaient implanté une micro-puce autodestructible dans le cerveau de ZAK, et ils allaient maintenant le pulvériser... avec le Cyberia.

Le Cyberia

Heureusement, lors de sa fusion avec ZAK, le Cyberia avait découvert et désamorcé l'explosif de la micro-puce. L'homme et la machine avaient fusionné pour former un organisme redoutable qui ne tarda pas à devenir l'arme la plus impressionnante et la plus incroyable jamais créée: le Cyberion. Ils avaient ensuite décollé du Laboratoire Cyberia pour attaquer et détruire le centre de commandement de Devlin, sur la station orbitale du FWA. La puissance de l'explosion les avait catapultés de nouveau vers la Terre, où ils s'étaient écrasés dans une vallée.

Recherche et sautelage

ZAK, fusionné avec le Cyberion, s'était écrasé quelque part dans les Montagnes Rocheuses. Une équipe de chercheurs, dirigée par le scientifique démoniaque John Corbin, avait recueilli ZAK et récupéré les restes du Cyberia. Corbin et son équipe de scientifiques avaient décidé d'extraire la substance du Cyberia et de placer ZAK dans une chambre de cryoconservation. Les travaux se poursuivaient dans le plus grand secret au cœur des Mines de recherches. Le Dr. Corbin avait été l'un des premiers scientifiques à travailler sur Cyberia, qu'il avait abandonné après un désaccord avec le directeur du projet (Boris Kalnikov). Avant le réveil de ZAK, Corbin avait utilisé la technologie du Cyberia pour créer de nouvelles armes de destruction massive. Par inadvertance, ZAK avait engendré une nouvelle arme d'apocalypse qui pouvait être utilisée pour décimer des zones considérées comme "contaminées" par la menace rebelle.

Cyberia[®]: la résurrection

Dans C², ZAK devra relever différents défis. Lorsqu'il se réveille, il se sent perdu. Après trois ans de cryoconservation, ses articulations sont engourdis par le froid. Il n'a aucun souvenir de ce qui s'est passé après l'accident, ni la moindre idée de l'endroit où il se trouve. Ses fidèles Lunettes spéciales doivent être rechargées, les gardes du FWA veulent le tuer et il a perdu ses cheveux. S'il se contentait d'obéir aux ordres de cette superbe jeune femme, il pourrait peut-être s'en sortir. Mais ce n'est pas aussi simple, hélas...

Le sang de ZAK

Corbin ne voulait pas sauver ZAK pour des raisons humanitaires, mais uniquement pour ses projets scientifiques. Après la fusion avec le Cyberia, le tissu cellulaire de ZAK avait subi une mutation radicale. Corbin pensait qu'un simple échantillon de ce tissu lui permettrait d'utiliser ces modifications cellulaires pour développer une arme ultra-destructrice. Après des années de recherches intensives, d'expériences ratées et les pressions intenses de ses supérieurs du FWA, Corbin confirmait finalement ses hypothèses en commençant activement à reproduire et cloner les éléments nanocontaminés des

tissus de ZAK. La puissante nouvelle arme biologique anéantirait le réseau rebelle souterrain sans tuer un seul soldat du FWA. Mais Corbin ne sait pas que le sang de ZAK contient l'antidote de cette arme biologique. Les rebelles doivent donc réanimer ZAK et l'amener sain et sauf aux Mines de recherches pour développer l'antidote avant que Corbin puisse utiliser son arme.

Le cryoconservation

ZAK a passé trois ans dans un profond cryosommeil. Son corps a été congelé à environ -180 degrés, ce qui a gelé ses fonctions vitales dans une léthargie totale. Les rebelles ont localisé ZAK dans un Centre de stockage cryonique du FWA hautement surveillé. Sous le commandement du Commandant Novelle Corbin (voir description ci-dessous), les rebelles ont réanimé ZAK à distance et l'ont guidé pour s'échapper d'un réseau serré de forces du FWA. A ZAK de décider maintenant s'il doit les aider à développer l'antidote. Sinon, l'humanité sera exterminée.

Le réseau rebelle souterrain

Après la confrontation de ZAK avec Devlin et la destruction de la station spatiale, un mouvement avait été créé pour combattre le FWA. Il s'agit d'une organisation secrète, plus souvent surnommée "réseau rebelle souterrain". Il avait été décidé de ne pas lui donner de nom pour éviter d'attirer l'attention du FWA. En trois ans, leurs rangs se sont élargis. La plupart de ses membres vivent à la périphérie du FWA, dans des lieux comme le Comptoir de Tirana, mais rares sont ceux qui jouent un rôle vraiment déterminant au sein de l'organisation. Novelle Corbin est une rebelle, mais aussi commandant dans l'armée de l'air du FWA. Ses liens avec son père, le Dr. Corbin, lui donnent accès à des dossiers et à des bureaux inaccessibles aux rebelles. Autre grand membre de l'organisation souterraine, le Dr. Richards s'est détourné du FWA lorsque Corbin a orienté ses recherches vers les armes de destruction massive. Les espions ont appris par certains de leurs collègues que l'arme secrète de Corbin serait répandue dans les canalisations pour contaminer l'eau potable. Pour survivre, les rebelles doivent impérativement empêcher Corbin de commettre un tel acte.

Biographies Le Docteur Corbin

Corbin, âgé de 50 ans, a consacré sa vie à la création d'armes de destruction massive, par simple goût du profit. Ancien membre de l'équipe scientifique du projet Cyberia, Corbin fut renvoyé par Kalnikov lorsque ce dernier apprit qu'il ne s'intéressait qu'aux applications défensives de cette technologie. Selon certaines rumeurs, Corbin aurait informé les forces du Cartel de l'emplacement du projet et les aurait aidés à préparer un raid, pour se venger de Kalnikov. Les responsables du Cartel l'auraient en échange généreusement récompensé. Le FWA, qui ne soupçonne toujours rien, continue à lui allouer un budget conséquent pour ses recherches sur les armes avancées. On dit que son amertume et son indifférence seraient les conséquences de la mort de sa femme pendant son accouchement, en donnant naissance à Novelle. Quoiqu'il en soit, Corbin est un homme sans scrupules et malveillant, capable de travailler pour aussi bien pour le Cartel que pour le FWA. Peu lui importe de savoir qu'il profite de ses armes et qui en sont les victimes. Il n'est donc pas surprenant que sa fille Novelle se soit détachée de lui depuis des années. Elle ne peut pas prononcer son nom sans avoir la gorge serrée. Il incarne le fléau du FWA et de son avenir.

Le Commandant Novelle Corbin

Le Commandant Novelle Corbin est un officier du FWA (l'organisation fasciste que les rebelles cherchent à anéantir), mais elle lutte aussi secrètement au sein du réseau rebelle. Elle est âgée d'une vingtaine d'années. Novelle a hérité du caractère résolu et déterminé de son père, ainsi que de sa passion du pilotage. Ses manières rudes et parfois brutales sont celles d'un officier, mais sa cause est noble. En termes de compétences, Novelle manie les armes avec une extrême habileté, c'est une conductrice/pilote hors pair (ce qu'elle tient aussi de son père) et une partenaire incomparable pour les opérations de piratage informatique (même si ce genre d'activité ne l'amuse pas autant que ZAK).

Le Docteur Richards

Le Dr. Richards, bras droit de Corbin, est en fait un sympathisant rebelle. Resté aux côtés de Corbin, il n'a jamais cessé de miner les efforts du FWA pour écraser le réseau

rebelle souterrain. En secret, dans son laboratoire, il a utilisé la force nanocritique pour mettre au point un nouveau procédé. Il voulait cultiver des globules du sang de ZAK, puis les synthétiser pour créer un antidote à l'arme biologique. Malheureusement, Corbin a découvert les liens du Dr. Richards avec le réseau rebelle souterrain et l'a assassiné juste avant le retour de ZAK. Richards devait être le contact de ZAK au sein du complexe, mais il est mort à la suite d'un sabotage camouflé en accident: la redoutable nanotoxine s'était répandue après une rupture de canalisations, ce qui lui valut une mort rapide mais horrible. ZAK était impatient de connaître l'homme qui avait aidé les rebelles. Même s'il ne l'a jamais rencontré, la peine qu'il ressent est très grande.

ZAK 2030

ZAK est un antihéros dont le rôle est devenu déterminant pour la survie du réseau rebelle souterrain. Mais les rebelles ne lui donnent ni le choix, ni le temps de réfléchir à leur offre. ZAK éprouve une profonde reconnaissance envers Novelle, qui l'a sorti de la chambre de cryoconservation, mais il a une dette envers les rebelles: il doit les aider à créer l'antidote. Pauvre ZAK: il n'a jamais le temps de réfléchir! Tel est son destin... Pourtant, un sentiment de loyauté et de responsabilité émerge en lui. Son courage n'est pas inné, mais au fond de lui, il aimerait bien voir les rebelles gagner. L'étrange fusion avec le Cyberia a provoqué en lui un changement profond. D'une certaine manière, son esprit a connu une renaissance pour retrouver une certaine innocence. Derrière une apparence durcie, on découvre un homme toujours révolté par le FWA et la tyrannie qu'il représente. Il est moins cynique qu'autrefois, lorsqu'il se méfiait de tout le monde. De plus, dans les rangs parsemés du mouvement rebelle, il est devenu une sorte de légende.

Graham

ZAK compte une partie de ses admirateurs parmi la jeune génération. Graham est déjà, à 14 ans, un génie de l'informatique, des maths et des sciences. Il considère ZAK comme un modèle et il est capable de raconter tous ses piratages dans les moindres détails. Novelle a placé sa confiance en Graham, même lorsque des vies humaines sont en jeu.

Structures et objets intéressants

Centre de stockage cryonique du FWA

Le Centre de stockage cryonique, placé sous haute surveillance, abrite des spécimens humains et animaux congelés, au XXI^e siècle, la cryoconservation est tellement répandue que les autres méthodes de conservation, comme les solutions formaldéhydes, sont devenues obsolètes. Les méthodes de cryoconservation sont également associées à des procédures de réanimation sophistiquées bien plus efficaces que lors des premières découvertes des années 1980. Le Dr. Corbin utilise essentiellement ce centre pour le stockage des spécimens.

Comptoir de Tirana

Malgré la puissante influence du FWA, il existe toujours des zones tenues par des indépendantistes farouches, comme le Comptoir de Tirana, qui sont les lieux de résidence et de commerce privilégiés des sympathisants rebelles. Le Comptoir est une des communautés rebelles non-officielles les plus importantes au sein des vastes ramifications du territoire du FWA. Le commerce légal ou illégal y est florissant, et la plupart des affaires se règlent au comptant ou par le troc. Nouvelle et ZAK y passent lors de leur périple vers le point de rendez-vous avec le jet de combat. Le Comptoir accueille une forte concentration de militaires du FWA qui sont souvent la cible d'actes de sabotage ou de meurtres: on l'appelle le "quartier chaud".

Centre de commandement du FWA

ZAK et Nouvelle doivent impérativement faire un détour par le Q.G. du FWA pour connaître l'emplacement du centre de recherches secret de Corbin. Situées au cœur de l'organisation du FWA, les tours du Q.G. s'élèvent très haut dans le ciel et s'enfoncent profondément dans le sous-sol. Un bouclier de sondes flottantes protège le périmètre des attaques extérieures. Seules les personnes autorisées peuvent atterrir sur le toit. Nouvelle et ZAK prennent un risque considérable en pénétrant dans la structure pour pirater un terminal RV, mais c'est une étape nécessaire pour créer un antidote à l'arme de Corbin.

Le laboratoire secret du Dr. Corbin

Le nouveau centre abrite le personnel et le matériel de recherche sur les armes avancées dérivées de la nanotechnologie. Les patrouilles régulières des gardes, le hangar entièrement équipé (avec dépôt de carburant) et les robots de défense avancées en font l'un des centres les mieux protégés du monde. Il est installé dans les Montagnes Rocheuses, à l'emplacement d'une ancienne mine d'uranium.

Terminal RV

L'interface à réalité virtuelle (RV) sera bientôt l'interface logicielle standard des terminaux du FWA. Sa mise en place est prévue pour l'hiver 2031. L'utilisateur passe dans un tunnel en forme d'anneau contenant des icônes suspendues qui mènent à d'autres anneaux, d'où il a accès à des courriers vidéo/vocaux ou à des documents de bases de données. Le système d'exploitation arborescent est intégrable à un réseau. L'utilisateur peut sélectionner et/ou personnaliser un environnement en fonction de ses besoins inhérents. D'autres programmes de protection définis par l'utilisateur permettent de garder les données classifiées à l'abri des intrus.

Arsenal et armes secrètes

Véhicule de patrouille tout-terrain (VPT)

Le Véhicule de patrouille tout-terrain (ou VPT), conçu par le FWA, est un véhicule d'assaut et de patrouille robuste utilisable sur tout type de terrain. Son canon de 70 mm, relié à l'interface standard, tire des projectiles lasers ultra-rapides capables de pénétrer la plupart des blindages. Le système de suspensions du véhicule et les ordinateurs de navigation et d'évasion de bord lui permettent de traverser des zones ultra-protégées. Avec Nouvelle aux commandes et ZAK au canon, le véhicule est pratiquement invulnérable. Le véhicule VPT de Nouvelle est équipé d'un système de commande à distance et d'un mécanisme d'autodestruction.

Jet de combat "Jumper" à vol stationnaire

Les jets de combat V/STOL de type HF-900 sont des intercepteurs tout temps de haute altitude pouvant lancer des raids terrestres d'une redoutable efficacité. La configuration standard comprend un système de cartographie sol-mer, un radar d'obstacles, un télémètre laser, un autodirecteur et une nouvelle construction modulaire permettant des économies de carburant et des rapports poussés/poids exponentiels. La version R dispose également de matériel de reconnaissance tactique en haute résolution. Les deux turbo-réacteurs Adour sont les descendants directs de ceux des chasseurs-bombardiers français Mirage F1. Le HF-900 est équipé de deux canons lasers à impulsions de 128 mm et d'un rack de bombes ventral d'une capacité de 2 x 400 kg. Il peut atteindre Mach 6 et il est vivement recommandé pour les opérations polyvalentes de chasse et de bombardement.

CV-545 turbo

Le CV-545 turbo est un appareil monoplace pouvant emporter une grande quantité d'armes à courte portée. Il est largement utilisé par les vigiles et la cavalerie du FWA. L'altitude maximale du CV-545 est de 275 pieds. Son moteur électrique à semi-conducteurs alimente deux miniréacteurs à double flux et intègre un nouveau propulseur permettant des accélérations de 0 à 150 km/h en 2,9 secondes. Son armement est composé d'un laser à impulsions de 18 mm et d'un lance-grenades MagShare. Portée moyenne: 3 200 km par charge. Charge auxiliaire: 100 km. Idéal pour patrouiller dans les zones très boisées.

Nanotoxine

La nanotoxine constitue la fierté de l'arsenal du FWA, et le résultat des expériences du Cyberia, conduites par le Dr. John Corbin et ses collègues scientifiques. Il s'agit d'un liquide vert, visqueux et extrêmement toxique, et dont le raffinage doit être effectué en milieu hermétique. Son comportement est proche de celui de l'acide sulfurique. Il se nourrit de corps organiques, entraînant ainsi une mort dans d'atroces souffrances. Toute

inhalation de vapeurs nanotoxiques entraîne une brûlure des poumons suivie d'une hémorragie. Des appareils de respiration spéciaux constituent la seule protection contre une inhalation directe ou indirecte.

Tourelles lasers automatisées

Les Tourelles lasers automatisées constituent un excellent moyen de défense en cas d'attaque. Le système de détection d'ennemis s'active uniquement en cas de non-confirmation du code d'identification par ultrasons programmé à bord de tous les véhicules du FWA. Sans confirmation, les tourelles sont actives et poursuivent le véhicule ou l'entité ennemie à l'aide d'un système référentiel de déplacement et de capteurs thermiques. Le système de mise à feu est un simple canon à plasma dont le taux de précision atteint 86,6 % à courte portée. Ce taux est supérieur aux normes minimales du FWA, mais sur le terrain, les tourelles lasers sont généralement déployées (si possible) par petits groupes, pour accroître le pourcentage de réussite. Le châssis permet d'effectuer un grand nombre de déplacements horizontaux. En raison de leur portée et de leur manoeuvrabilité verticale limitées, ces tourelles sont vulnérables aux attaques aériennes.

Sondes flottantes

Généralment appelées "sondes flottantes défensives à antimatière", les sondes flottantes génèrent collectivement un bouclier d'antimatière ultrafin qui, lors d'un impact, décompose la matière au niveau subatomique. Chaque sonde flottante contient un système électronique de flottaison. Les panneaux solaires rechargent les batteries de bord qui alimentent les systèmes de flottaison et le générateur de bouclier. Chaque sonde est composée de quatre émetteurs. Chaque émetteur diffuse des particules d'antimatière invisibles sur un plan uniforme. Les plans d'intersection génèrent un champ indestructible protégeant à la fois la structure et les sondes. Le bouclier défensif peut être activé ou désactivé dans l'espace protégé pour accueillir les véhicules.

Cyberia²: Resurrection

Anleitung für Spieler

Teil I.

Das Spiel starten

- System-Anforderungen
- Schnellstart MS-DOS
- Schnellstart Win '95
- Identifizieren Sie sich!
- Den Schwierigkeitsgrad wählen
- Den Joystick kalibrieren

TEIL II.

DAS SPIEL BEGINNT

- Die Menüoptionen
- Der Menübildschirm
- LAUTSTARKE
- STEUERUNG
- WEITER
- LADEN (Meilensteine)
- KALJOY (Joystick kalibrieren)
- ENDE
- Gamma-Steuerung
- Das Ziel des Spieles
- Und so wird gespielt
- Bewegung
- Handlungen
- HUDs der Standardsteuerung
- Die Steuerung im Überblick
- Hilfestellung bei Problemen
- Probleme mit dem Speicher
- Probleme mit der Geschwindigkeit
- Probleme mit der Soundausgabe
- Hilfe vom Virgin-Kundenservice

TEIL III. DAS SPIEL ERFORSCHEN

- Zusammenfassung der Cyberia-Story
- ZAK-2027
- Devlin und die FWA
- Die Cyberia-Waffe
- Die Bergung
- Hintergrundinformationen zu Cyberia²
- Zaks Blut
- Cryo-Tiefkühlschlaf
- Die Untergrund-Rebellen
- Biographien
- Dr. Corbin
- Major Novelle Corbin
- Dr. Richards
- ZAK-2030
- Graham
- Wichtige Gebäude und Anlagen
- Die Cryo-Einlageranstalt der FWA
- Der Tirana-Handelsposten
- Das FWA-Hauptquartier
- Die FWA-Forschungsminen
- Der VR-Terminal
- Das Waffenarsenal und die Geheimwaffen
- GPF
- Springer
- Hoverbikes
- F-4D Falke
- Nanotoxin
- Robot-Lasertürme
- Wachdrohnen

Achtung!

Bitte lesen Sie diesen Hinweis sorgfältig durch, bevor Sie Blicflub auf Ihrem PC spielen!

Epileptie-Warnung

Bei manchen Menschen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall/eine Bewußtseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, SCHALTEN SIE DAS GERÄT SOFORT AB und suchen Sie einen Arzt auf, bevor Sie erneut spielen.

Teil I: Das Spiel starten

System- Anforderungen

Hardware-Mindestanforderungen

- IBM PC oder 100% kompatibler Rechner
- 486DX 50 MHz oder schneller
- MS-DOS 5.0 oder höher oder Windows 95
- Double-speed CD-ROM-Laufwerk (Übertragungsgeschwindigkeit mindestens 290 KB pro Sekunde)
- 8 MB RAM
- Zeigegerät (Joystick wärmstens empfohlen)
- Sound Blaster oder kompetible Soundkarte
- Grafikkarte mit 256 KB Video-RAM

Sie brauchen für dieses Spiel keine Dateien auf Ihrer Festplatte zu installieren.

Schnellstart MS-DOS

1. Legen Sie CD 1 von Cyberia® in das CD-ROM-Laufwerk. Vergewissern Sie sich, daß die bedruckte Seite (mit der Grafik) nach oben zeigt. Schließen Sie das CD-ROM-Laufwerk.

2. Wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk, indem Sie dessen Kennbuchstaben und einen Doppelpunkt eintippen, zum Beispiel:

D: (RETURN-Taste drücken)

Bei den meisten Computern hat das CD-ROM-Laufwerk den Kennbuchstaben „D“.

3. Geben Sie "CYBERIA2" ein, und drücken Sie RETURN.

Schnellstart Win '95

Cyberia® unterstützt die „Autoplay“-Möglichkeit von Win '95, was bedeutet, daß nach dem Einlegen der ersten CD in das CD-ROM-Laufwerk das Spiel automatisch startet. Sie müssen nichts eintippen.

Außerdem erscheint auch ein Cyberia-2-Symbol, das Sie wahlweise anklicken können, um das Spiel zu starten.

Identifizieren Sie sich

Nach dem Start von Cyberia® erscheint ein Eröffnungsmenü: „Willkommen in Cyberia. Bitte identifizieren Sie sich.“

Geben Sie Ihren Namen ein (bitte keine grafischen Symbole verwenden), und drücken Sie RETURN.

Den Schwierigkeitsgrad wählen

Anschließend können Sie den Schwierigkeitsgrad wählen:

- LEICHT (1)
- MITTEL (2)
- SCHWIERIG (3)

Benutzen Sie die Pfeiltasten nach oben oder unten, um Ihre Wahl zu treffen, und drücken Sie RETURN.

Falls Cyberia® Ihre erste Erfahrung mit einem Computerspiel ist, sollten Sie auf jeden Fall „LEICHT“ auswählen. Wenn Sie andererseits aber ein geübter Computerspieler sind, ist „SCHWIERIG“ die richtige Einstellung für Sie, weil die beiden anderen Stufen dann keine Herausforderung darstellen. Wir haben versucht, für jeden das Richtige zu bieten. Sie sollten diese Einstellmöglichkeit ernst nehmen, wenn Sie das Spiel wirklich genießen wollen.

Wenn Sie nach einer Eingewöhnungszeit feststellen, daß Sie auf der falschen Stufe spielen, sollten Sie mit einer anderen Einstellung von vorn beginnen. Beachten Sie, daß Sie jedesmal von vorne beginnen müssen, wenn Sie eine andere Schwierigkeitsstufe einstellen. Darum ist es wichtig, die richtige Spielstufe so früh wie möglich festzustellen.

Den Joystick kalibrieren

Wenn Sie einen Joystick benutzen, erscheint nun der Bildschirm JOYSTICK KALIBRIEREN. Bewegen Sie den Joystick in die vier Eckpositionen, und drücken Sie anschließend den Feuerknopf. Wenn Sie keinen Joystick angeschlossen haben, erscheint der KALJOY-Bildschirm natürlich nicht.

Starten Sie das Spiel.

Teil II: Das Spiel beginnt

Die Menüoptionen

Die Menüoptionen sind alle über ein einfaches Menüsystem und ein paar Tastaturkommandos zu erreichen.

DER MENÜBILDSCHIRM

Durch Drücken der ESC-Taste gelangen Sie jederzeit ins Menüsystem. Hier können Sie einige der Spiel-

Voreinstellungen ändern. Benutzen Sie die Pfeiltasten nach oben/unten oder den Maus-/Joystickcursor, um den gewünschten Punkt hell zu unterlegen, und drücken Sie die RETURN-Taste, den Joystick-Feuerknopf oder die Maustaste, um diesen Punkt auszuwählen.



LAUTSTÄRKE

Die LAUTSTÄRKE-Steuerung regelt die Soundausgabe. Benutzen Sie die Pfeiltasten nach oben/unten oder den Maus-/Joystickcursor, um LAUTSTÄRKE hell zu unterlegen. Sie können die Lautstärke verändern, indem Sie den Regler mit den Pfeiltasten nach rechts oder links verschieben, oder indem Sie die Maus-/Joysticktaste gedrückt halten und das Gerät nach rechts oder links bewegen. Nach links wird's leiser, nach rechts lauter.

STEUERUNG

Unter dem Lautstärke-Regler sehen Sie ein STEUERUNGS-Fenster mit vier auswählbaren Menüpunkten. Benutzen Sie die Pfeiltasten nach oben/unten oder den Maus-/Joystickcursor, um den gewünschten Punkt hell zu unterlegen, und drücken Sie die RETURN-Taste, den Joystick-Feuerknopf oder die Maustaste, um diesen Punkt auszuwählen.

WEITER

Mit WEITER setzen Sie das Spiel an der Stelle fort, an der Sie sich befanden, als Sie ESC gedrückt haben.

LADEN

Mit LADEN gelangen Sie zu einigen Grafiken, die

jeweils für ein erfolgreich abgeschlossenes Kapitel der Geschichte stehen. Sie können bei jedem dieser „Meilensteine“ wieder in die Handlung einsteigen.

Meilensteine

Bei Ihrer Reise durch Cyberia® werden Sie verschiedene Meilensteine erreichen. Um einen Spielstand zu laden, drücken Sie zunächst ESC, um in das Menüsystem zu gelangen, und wählen hier „LADEN“ oder drücken einfach die Taste „L“. Sie können das Spiel bei jedem Meilenstein neu beginnen, den Sie schon erfolgreich passiert haben.

Meilensteine werden in der Reihenfolge angezeigt, in der Sie sie erreichen.

Unterlegen Sie den gewünschten

Meilenstein mit Hilfe der Pfeiltasten hell, und drücken Sie RETURN, um das Spiel an dieser Stelle wieder aufzunehmen. Falls nicht mehr alle Meilensteine auf einen Bildschirm passen, scrollt der Bildschirm automatisch, sobald Sie die Pfeiltasten betätigen.



KALJOY

KALJOY kalibriert Ihren Joystick.

Den Joystick kalibrieren

Wenn Sie Cyberia® mit einem Joystick spielen wollen, müssen Sie ihn vorher für das Spiel kalibrieren. Im Menü können Sie dazu KALJOY auswählen. Sie müssen das nur einmal machen, es sei denn, Sie wechseln den Joystick.

Um den Stick zu kalibrieren, bewegen Sie ihn ganz nach außen in alle vier Ecken. Sobald Sie sicher sind, daß Sie

in jede Richtung die maximale Bewegung ausgeführt haben, drücken Sie den Feuerknopf am Joystick. Das beendet die Kalibrierung und bringt Sie aus dem KALJOY-Bildschirm wieder zurück.



Es gibt zwei verschiedene Steuerungsmöglichkeiten, wie Ihr Joystick auf vertikale Bewegung (hoch/runter) reagieren kann; mit der Funktionstaste F1 können Sie zwischen ihnen umschalten. Der Standardmodus ist die Flugzeug-Steuerung: links und rechts bewegen das Zielkreuz auch nach links und rechts, eine Bewegung nach vorne bringt das Fadenkreuz nach unten, eine Bewegung nach hinten zieht es hoch. Bei der zweiten Möglichkeit bleiben rechts und links ebenso, aber ein Druck nach vorne bewegt das Fadenkreuz hoch, ein Zug nach hinten senkt es. Vielleicht probieren Sie am besten mal beide Möglichkeiten durch, um herauszufinden, welche Ihnen am besten gefällt.

ENDE

Die Option ENDE ist zum Beenden des Spieles gedacht.

Wenn Sie ENDE auswählen, gelangen Sie zurück zum DOS oder zu Win '95.

Gamma-Steuerung

Mit den beiden Gamma-Steuertasten (**F11** und **F12**) können Sie die Helligkeit des Monitors einstellen. Die Funktionstaste F11 verdunkelt das Geschehen um eine Stufe, die Taste F12 schaltet es einen Schritt heller.

Das Ziel des Spieles

Um das Programm komplett durchzuspielen, müssen Sie dafür sorgen, daß Zak eine Reihe von Aufträgen erledigt, die überlebenswichtig sind für die Untergrund-Rebellen und die gesamte Menschheit.

Und so wird gespielt

Bewegung

Benutzen Sie die Pfeiltasten Ihrer Tastatur, um Zak zu steuern. Zum Zielen und Schießen verwenden Sie die Maus oder den Joystick. Cyberia* verwendet ein Etappensystem für Zaks Bewegungen. Zwischen den einzelnen Etappen liegen Entscheidungspunkte, an denen Sie eingreifen können, um etwa die Laufrichtung zu ändern oder eine Handlung vorzunehmen. Zak bewegt sich von Entscheidungspunkt zu Entscheidungspunkt. Um Zak einfach in Laufrichtung weiter über die nächste Etappe zu schicken, drücken Sie die Pfeiltaste nach oben (betrachten Sie diese Taste als „Vorwärts“-Pfeil). Wenn Sie die Pfeiltasten rechts oder links drücken, während Zak läuft, bewegt er sich seitlich in die entsprechende Richtung. Zwischen den Etappen dreht ein Druck auf die Links-/Rechts-Tasten Zak um seine eigene Achse in

Richtung auf weitere mögliche Ziele. Mit der Control-Taste lassen Sie Zak hüpfen, mit der Pfeiltaste nach unten kann er sich ducken.

Jedesmal, wenn Zak nach einer Etappe anhält, ist es ratsam, daß Sie Ihre Pfeiltasten dazu benutzen, um alle möglichen Laufrichtungen für Zak herauszufinden.

Handlungen

Manchmal wird es vorkommen, daß ein interessanter Gegenstand direkt vor Zak auftaucht. Wenn Sie ihn weiter erforschen und genauer betrachten wollen, drücken Sie einfach die Pfeiltaste nach oben (vorwärts). In anderen Fällen muß Zak bestimmte Tasten drücken oder ähnliche Aufgaben vollbringen. Sie sehen dann Zaks Hand auf dem Bildschirm. Bewegen und positionieren Sie die Hand mit Hilfe der Pfeiltasten, und drücken Sie die Leertaste, um eine Handlung auszuführen, etwa, um einen Knopf zu drücken.

Standard-Steuerung

Wenn Sie sich in einem Fahrzeug befinden, das sich bewegt, sind Sie automatisch der Bordschütze. Sie sehen die Ansicht der Landschaft aus dem Cockpit - Feinde eingeschlossen. Sie steuern das Ziel-Fadenkreuz mit Maus oder Joystick. Feuern Sie die Laserkanone des Fahrzeuges ab, indem Sie den Joystick-Feuerknopf, die Maustaste oder die Leertaste drücken. Manche Ziele müssen Sie übrigens öfters treffen, um sie zu zerstören.

1. Die Waffentemperatur: Mit jedem Schuß, den Sie abgeben, steigt die Temperatur; bis sie schließlich am Überhitzungspunkt ankommt.

Wenn sich eine Waffe überhitzt, können Sie sie nicht abfeuern, bevor sie nicht wieder etwas abgekühlt ist.

2. Schild: Bei jedem feindlichen Treffer sinkt Ihre Schildstärke ein wenig, und der Schild braucht kurze Zeit, um sich wieder zu erholen. Wenn die Schildstärke auf Null sinkt und Sie noch einmal getroffen werden, sterben Sie.

3. Die Anzahl der Feinde in der gerade laufenden Sequenz.

4. Die Anzahl Ihrer abgegebenen Schüsse in dieser Sequenz.

5. Die Anzahl erledigter Gegner.



Die Steuerung im Überblick

Unten finden Sie die Tastaturkürzel, die Sie zur Steuerung von Zak benutzen können.

Spielsteuerung

| Funktion | Taste | Beschreibung |
|---------------------|-------|---|
| Laden | L | Spielstand laden (an einem Meilenstein weitermachen) |
| Menü öffnen | ESC | Das Menüsystem öffnen und den gewünschten Punkt hell unterlegen |
| Joystick umdrehen | F1 | Die Joysticksteuerung umdrehen |
| Bild heller machen | F11 | Gammakorrektur plus |
| Bild dunkler machen | F12 | Gammakorrektur minus |

Die Steuerung von Zak

| | |
|------------------------|---------------------------------|
| Pfeil nach oben | Vorwärts bewegen |
| Pfeil nach rechts | Nach rechts bewegen oder drehen |
| Pfeil nach links | Nach links bewegen oder drehen |
| Pfeil nach unten | Ducken |
| Control-Taste | Springen mit oder ohne Anlauf |
| Maus/Joystick-Position | Zielen |
| Maus/Joystick-Taste | Schuß |
| Leertaste | Schuß |

Ratselsteuerung

| | |
|-------------|-------------------------------------|
| Pfeiltasten | Bewegt die Hand zu einem Gegenstand |
| Leertaste | Gegenstand auswählen |

Hilfestellung bei Problemen

Probleme mit dem Speicher

Damit Sie Cyberia* spielen können, muß Ihr Rechner über mindestens 8 MB Hauptspeicher verfügen.

Cyberia* lädt Spieldaten von der CD in den Hauptspeicher. Wenn Sie nicht sicher sind, wieviel RAM Ihr Rechner hat, können Sie das auf zwei Arten herausfinden. Die meisten Rechner durchlaufen während der Startphase einen Speichertest. Sie sehen dann, wie sich die Ziffern auf dem Bildschirm verändern. Diese Zahlen sind meist Angaben in Kilobyte. Der zweite Weg funktioniert nur, wenn Sie DOS 5 oder neuer verwenden. Wechseln Sie in das DOS-Unterverzeichnis (C:\DOS), und geben Sie bei der Eingabeaufforderung Folgendes ein:

MEM (RETURN-Taste drücken)

Der DOS-Befehl „MEM“ zeigt den gesamten Speicher auf der Platine an. Wenn Sie 8 MB RAM haben, zeigt MEM beispielsweise 8,192 KB unter der Rubrik „Hauptspeicher Gesamt“ an. Acht Megabyte (8,192 KB) ist das Mindeste für dieses Spiel.

Cyberia* verlangt recht bescheidene Speichermengen und sollte auf den meisten normalen Konfigurationen laufen. Wenn Sie die Meldung „Nicht genug Speicherplatz“ erhalten, während Sie versuchen, das Spiel zu starten, überprüfen Sie bitte Ihre Datei CONFIG.SYS, ob dort irgend welche externen Speichermanager aufgerufen werden. Das sind zum Beispiel EMM386, QEMM oder 386MAX. Eine typische Befehlszeile dafür sieht etwa so aus:

DEVICE=C:\DOSEMM386.EXE

Die Bergung

Zak und der mit ihm verschmolzene Cyberion schlugen irgendwo in den Rocky Mountains auf. Ein Forschungsteam unter Leitung des verrückten Wissenschaftlers Dr. John Corbin barg Zak und die Überreste der Cyberia-Waffe aus den Trümmern. Corbin und sein Team isolierten die Cyberia-Substanz und schickten Zak in die Kälteschlafkammer. Die ganzen Arbeiten fanden in den streng geheimen FWA-Forschungsmine statt. Dr. Corbin war früher einer der ursprünglichen Forscher am Projekt Cyberia gewesen, hatte den Stab aber nach Streitigkeiten mit dem Forschungsleiter Boris Kalnikow verlassen. In der Zeit bis zu Zaks Wiedererweckung hat er die Cyberia-Technologie dazu benutzt, um neue Massenvernichtungswaffen zu konstruieren. Zak hat, ohne es zu wollen, eine neue „Waffe des Jüngsten Tages“ hervorgebracht, die dazu benutzt werden soll, die von Rebellen infizierten Gebiete zu entvölkern.

Hintergrundinformation zu Cyberia™: Resurrection

C™ fängt gleich mit ein paar herben Herausforderungen für Zak an. Als er aufwacht, fühlt er sich sehr desorientiert, seine Gelenke sind frostig und steif nach dem dreijährigen Kälteschlaf. Er hat keinerlei Erinnerung daran, was nach dem Crash passiert ist, und keine Ahnung, wo er sich befindet. Seine treuen Blades müssen dringend mal wieder aufgeladen werden, FWA-Wächter versuchen, ihn umzubringen, und irgendwo hat er seine ganzen Haare verloren. Aber wenn er einfach auf diese wunderschöne Frau hört, die ihm da ihre Befehle rüberbrüllt, sollte schon alles klar gehen. Tja, wenn es nur so einfach wäre...

Zaks Blut

Corbin hatte nie vor, Zak aus menschlichen Beweggründen aufzubewahren - es war eine rein wissenschaftliche Entscheidung. Nach seiner Verschmelzung mit der Cyberia-Waffe durchlief Zaks Gewebe eine Reihe von drastischen Mutationen, und Corbin glaubt, daß er mit einer solchen Gewebeprobe diese Zellveränderungen kontrollieren und zu einer höchst wirksamen Waffe umfunktionieren könnte. Nach Jahren voll aufreibender Forschung, fehlgeschlagener Experimente und harten Drucks seiner Vorgesetzten in der FWA kann Corbin schließlich seine Theorie beweisen, und er beginnt, die nano-infizierten Teile weiterzuzüchten und zu vermehren. Die mächtige neue Nano-Waffe wird

die Untergrund-Rebellen ausröten, ohne daß ein einziger FWA-Soldat geopfert werden muß. Was Corbin aber nicht einkalkuliert hat: In Zaks Blut findet sich auch das Gegenmittel zu dieser biologischen Waffe. Die Rebellen müssen Zak also wiederbeleben und ihn wohlbehalten in die FWA-Forschungsmine bringen, um das Gegenmittel zu entwickeln, bevor Corbin seine Waffe einsetzt.

Cryo-Kühlschlaf

Zak hat drei Jahre im Kälteschlaf verbracht. Technisch gesehen war sein Körper bei etwa -180 Grad Celsius tiefgefroren, so daß alle Körperfunktionen zum Stillstand kamen. Die Rebellen haben Zak in der schwerbewachten Cryo-Einlagerung der FWA gefunden. Unter der Leitung von Major Nouvelle Corbin (siehe Beschreibung unten) erwecken sie ihn wieder zu bewußtem Leben und leiten ihn durch den dichten Wachkordon. Es ist nun Zaks Aufgabe, die Rebellen bei der Entwicklung des Gegenmittels zu helfen, oder die gesamte Menschheit könnte ausgelöscht werden.

Die Untergrund-Rebellen

Zaks Abrechnung mit Devin und der Raumstation hat eine Bewegung ins Leben gerufen, die sich den Umsturz der FWA zum Ziel gesetzt hat. Es ist eine Geheimorganisation, die nur unter dem Namen „Die Untergrund-Rebellen“ bekannt ist. Man hat sich bewußt entschlossen, der Gruppe keinen eigenen Namen zu geben, aus Angst, das könnte unerwünschte Aufmerksamkeit auf die Gruppe lenken und der FWA bei der Zerschlagung der Rebellion helfen. In den letzten drei Jahren haben sich viele dieser Bewegung angeschlossen. Die meisten Mitglieder leben am Rande der FWA an Orten wie dem Tirana-Handelsposten, aber einige sind auch hoch oben in der Hierarchie zu finden. Nouvelle Corbin etwa ist Rebellen und bekleidet zugleich den Rang eines Majors in der FWA-Luftwaffe. Die Beziehungen ihres Vaters, Dr. Corbin, öffnen ihr die Türen zu Dateien und Büros, zu denen kein normaler Rebell Zutritt hat. Ein weiteres ranghohes Mitglied der Untergrund-Rebellen ist Dr. Richards, der seine Illusionen über die FWA verlor, als Corbin die Forschungen auf die Entwicklung möglichst tödlicher Waffen konzentrierte. Die Rebellen haben von ihren Vertrauensleuten erfahren, daß sich Corbins Geheimwaffe wie eine Seuche durch ihr Trinkwasser verbreiten wird. Sie müssen die Auslieferung verhindern, oder sie werden völlig vernichtet.

Biographien

Dr. Corbin

Corbin, 50, hat sein Leben der Erschaffung tödlicher Massenvernichtungswaffen gewidmet, allein aus Gründen des Profits. Er war Mitglied des ursprünglichen Teams von Wissenschaftlern, das am Cyberia-Projekt arbeitete, aber Kalnikow warf ihn raus, als er erkannte, daß Corbin nur an den waffentechnischen Aspekten des Projektes interessiert war. Es gibt einige Spekulationen, daß Corbin dem Kartell die Position des Labors verraten habe; er soll sogar am Plan für den Überfall mitgearbeitet haben, als Rache an Kalnikow. Die Kartellführer haben ihn gut dafür bezahlt. Trotz seines Verrates weiß die FWA immer noch nichts von seiner Beteiligung an diesem Angriff und statet ihn mit großzügigen Mitteln für seine Waffenforschungen aus. Manche behaupten, er sei erst nach dem Tod seiner Frau verbittert und gleichgültig geworden; sie starb bei Nuelles Geburt. Auf jeden Fall ist Corbin ein undisziplinierter und gehässiger Mann, der jederzeit genauso gut für das Kartell wie für die FWA arbeiten würde. Es ist ihm völlig gleichgültig, wer durch seine Waffen reich wird und wer durch sie stirbt. Es ist daher nicht überraschend, daß seine Tochter seit vielen Jahren nichts mehr mit ihm zu tun haben will. Sie kann seinen Namen kaum aussprechen, ohne den ekigen Geschmack von Galle auf der Zunge zu spüren - er verkörpert für sie das Widerlichte an der ganzen FWA und ihrer Zukunft.

Major Nouvelle Corbin

Major Nouvelle Corbin ist ein Offizier in der FreiWelt-Allianz - der faschistischen Organisation, die die Rebellen umstürzen wollen. Zugleich aber ist sie insofern Kommandeur der Rebellen. Sie ist etwa Mitte Zwanzig und hat von ihrem Vater neben seiner Entschlossenheit und Zielstrebigkeit auch die Liebe zum Fliegen geerbt. Sie hat das kurz angebundene, knappe Benehmen eines Offiziers, aber ihre Ziele sind ehrenwert. Was ihre berufliche Qualifikation angeht, so ist Nouvelle sehr gewandt im Umgang mit Waffen, eine fähige Pilotin (eine Fertigkeit, die sie von ihrem Vater geerbt hat) und eine geschickte Partnerin beim Hacken (auch wenn sie am Hacker-Dasein nicht ganz so viel Gefallen findet wie Zak).

Dr. Richards

Dr. Richards, Corbins rechte Hand, ist ein Rebellen-Sympathisant. Er ist Corbins Kollege geblieben, untermiiniert aber zugleich die Versuche der FWA, die Rebellen zu vernichten. In seinem Labor hat er mit Hilfe des Nano-

Konzentrators einen Prozeß entwickelt, der aus einer Probe von Zaks Blut eine Zellkultur entwickeln und daraus das Gegenmittel zu Corbins Nano-Waffe synthetisieren soll. Unglücklicherweise bekommt Corbin Wind von Richards Verbindung mit dem Untergrund und läßt ihn kurz vor Zaks Erscheinen ermorden. Richards sollte Zaks Verbindungsmann in der Anlage sein, doch er stirbt an den Folgen eines vermeintlichen Unfalles, der in Wirklichkeit aber eine mörderische Form von Sabotage war: Konzentriertes Nanotoxin wurde durch einen Riß in einer der Druckleitungen gesprüht. Es sorgte für einen schnellen, aber schmerzhaften Tod. Zak hatte sich darauf gefreut, den Mann kennen-zulernen, der die Rebellen retten wollte. Es ist für ihn ein schmerzlicher Verlust, aus wenn er den Mann selber nie getroffen hat.

ZAK — 2030

Zak ist ein Anti-Held, der zum überlebenswichtigen Faktor für die Untergrund-Rebellen wird. Und die Rebellen geben ihm weder Zeit noch Gelegenheit, ihr Angebot zu überdenken. Zak ist Novelle dankbar dafür, daß sie ihn wiedererweckt, doch die Sache ist nicht ganz selbstlos gesehen: Zak muß den Rebellen bei der Herstellung des Gegenmittels helfen. Es scheint Zaks Bestimmung im Leben zu sein, niemals richtig Zeit zum Nachdenken zu finden. Doch zumindest entsteht ein gewisses Gefühl der Loyalität und Verantwortung. Zak ist nicht der Typ, der selbstlos enorm mühevolle Taten vollbringt, aber tief im Inneren möchte er, daß die Rebellen gewinnen. Und so bezahlt die Vorstellung damals auch gewesen sein mag, die Verschmelzung mit der Cyberia-Waffe bewirkte eine tiefgreifende Änderung. Auf eine gewisse Weise wurde sein Geist wiedergeboren und eine verlorene Unschuld wiedergefunden. Hinter der harten Schale findet sich ein Mann, der immer noch den Umsturz der FreiWelt-Allianz und ihrer Tyrannei wünscht. Er ist nicht mehr der Zyniker, der von jedem erst einmal annimmt, daß er ihn übers Ohr hauen will. Und unter den einzelnen Mitgliedern der Rebellen-Bewegung ist er so etwas wie eine Legende geworden.

Graham

Einige von Zaks Bewunderern gehören der jüngeren Generation an. Graham ist ein 14 Jahre altes Computergenie mit erstklassigen Kenntnissen in Mathematik und Naturwissenschaft. Zak ist sein Vorbild, dessen Hacker-Taten er auswendig rezitieren kann. Novelle hat völliges Vertrauen in Grahams Fähigkeiten, selbst wenn Menschenleben auf dem Spiel stehen.

Wichtige Gebäude und Anlagen

Cryo-Einlageranstalt der FWA

Im schwerbewachten Cryo-Forschungslabor werden tiefgekühlte menschliche und tierische Gewebeproben aufbewahrt. Die Cryo-Technik ist im 21. Jahrhundert so weit verbreitet, daß ältere Methoden der Konservierung wie etwa Formaldehydlösungen völlig überflüssig wurden. Die modernen Cryo-Methoden erlauben auch die fortschrittlichste Reanimationstechnik, die viel seltener ist als bei den ersten Versuchen in den 80er Jahren des 20. Jahrhunderts. Dr. Corbin nutzt diese Anlage recht häufig zur Lagerung von Gewebeproben.

Der Tirana-Handelsposten

Trotz des starken FWA-Einflusses existieren am Rande des Machtbereiches immer noch unabhängige Flecken wie der Handelsposten. Diese Oasen sind die bevorzugten Wohn- und Handelsgebiete der Rebellen-Sympathisanten. Der Handelsposten ist eine der größten inoffiziellen Rebellensiedlungen innerhalb des riesigen FWA-Territoriums. Sowohl die legalen als auch die weniger legalen Geschäfte blühen hier, es wird gekauft wie gesehen, gehandelt und gefeilscht. Novelle und Zak passieren diesen Posten auf ihrem Weg zum Treffen mit dem Springer. Im Handelsposten gibt es einen größeren FWA-Militärstützpunkt, gegen den Sabotageakte und Mordanschläge fast an der Tagesordnung sind.

Das FWA-Hauptquartier

Zak und Novelle müssen den Umweg über das FWA-Hauptquartier nehmen, um hier die Koordinaten von Dr. Corbins Geheimlabor in Erfahrung zu bringen. Das Herz und Nervenzentrum der FWA-Organisation ragt wie Stockwerke über die Stadt hinaus und grabt sich noch weiter in die Erde hinunter. Wachdrohnen schützen es vor Angriffen von außen. Nur mit ausdrücklicher Genehmigung darf man auf der Dachplattform landen. Novelle und Zak gehen ein großes Risiko ein, indem sie in das Gebäude einbrechen und sich in einen VR-Terminal hineinheften. Doch das ist die einzige Möglichkeit, auf ihrem Weg zur Herstellung des Gegenmittels weiterzukommen.

Dr. Corbins Geheimlaboratorium

In der neuen Anlage lebt und arbeitet das Personal, das sich mit der Waffen-Weiterentwicklung auf Basis der Nano-Technologie befaßt. Mit bewaffneten Patrouillen rund um die Uhr, voll ausgestatteter Hangar samt Treibstoffdepot und einem Ring von Robot-Wachdrohnen entspricht die Abwehr der Militäreinstufung Klasse A. Das macht die Forschungsanlage zu einer der bestgeschützten Anlagen ihrer Art. Sie liegt in den Rocky Mountains auf dem Gelände einer ehemaligen Uranmine.

Der UR-Terminal

Das Virtual-Reality-(VR)-Interface entwickelt sich schnell zur Standard-Terminalsoftware innerhalb der FWA. Die Vollständige Implementierung wird für den Winter 2031 erwartet. Der User passiert einen ringförmigen Tunnel, in dem Symbole schweben, die wiederum zu untergeordneten Ringen führen, in denen VideoMail, VoiceMail und Datenbankabfragen aufgerufen werden können. Das hierarchische Betriebssystem ist netzwerkfähig. Der User kann eine Umgebung auswählen und/oder selbst formen, die zur Stimmung und Atmosphäre des Arbeitsplatzes paßt. Wahlweise können undefinierte Abwehrmanöver geheime Datenbestände vor Eindringlingen schützen.

Das Waffenarsenal und die Geheimwaffen

Das gelandegängige Patrouillen-Fahrzeug (GPF)

Das von der FWA entwickelte, gelandegängige Patrouillen-Fahrzeug (kurz GPF genannt) ist ein robustes Angriffs- und Patrouillen-Fahrzeug für jede Geländeform. Das 70-mm-Geschütz mit Standard-Interface verschießt Hochgeschwindigkeits-Lasergeschosse, die durch die meisten Arten von Panzerungen hindurchschlagen. Das stabile Aufhängungssystem sowie die Navigations- und Ausweichcomputer an Bord machen zu dem idealen Gefährt, um feindliche Linien zu durchbrechen. In Novelles Händen und mit Zak am Geschütz sind die beiden fast unschlagbar. Novelles GPF ist mit einer Fernlenkung und einer Selbstzerstörungsanlage versehen.

Der Schwebejäger

„Springer“

Der senkrechtstartende Schwebejäger HF-900 „Springer“ ist ein allwettertauglicher Höhen-Abfangjäger mit sehr effektiven Bodenangriffsmöglichkeiten. Zur Standardausrüstung gehört ein See-/Land-Kartensystem mit Konturflugmodus, Laser-Entfernungsmesser und Zielsucher sowie eine verbesserte, modulare Konstruktion, die sparsameren Umgang mit dem Treibstoff bei exponentiell verbessertem Schub-Massen-Verhältnis ermöglicht. Die R-Ausführung verfügt zudem noch über hochauflösende taktische Aufklärungsgeräte. Die beiden Adour-Turbinen sind direkte Nachfolgemodelle der Motoren aus dem französischen Jagdbomber Mirage F1. Der HF-900 ist mit zwei 128-mm-Laserpulskanonen bewaffnet und hat eine Bombenabwurfanlage mit zweimal 900 Pfund Tragkraft. Er schafft sechsfache Schallgeschwindigkeit und wird als vielseitiger Jagdbomber wärmstens empfohlen.

Die Houbikes

Die Houbikes der CV-500er Serie sind traditionell Einsitzer. Diese Schweb-Motorräder mit ihrem turbogeladenen Antrieb verfügen über ein reichhaltiges Sortiment an Nahkampf-Waffen und werden sowohl in der FWA-Kavallerie als auch bei den örtlichen Patrouillen gerne eingesetzt. Das CV-545 kann auf maximal 275 Fuß Höhe steigen. Der moderne Elektromotor treibt zwei Mini-Turbinen an und verfügt über einen neuartigen Drehmoment-Booster, der eine Beschleunigung von Null auf 150 km/h in 2,9 Sekunden ermöglicht. Zu den Bordwaffen gehört neben einem 18-mm-Pulsaser auch der wirksame MagSnare-Granatwerfer. Die durchschnittliche Reichweite pro Ladung beträgt rund 2000 Kilometer, mit einer Reserveladung weitere 100 Kilometer. Ausgezeichnet für Patrouillen in dicht bewaldeten Gebieten.

Das Nanotoxin

Das Nanotoxin ist das Kronjuwel im Arsenal der FWA. Es handelt sich dabei um ein Ergebnis der Cyberia-Experimente, die Dr. Corbin und sein Team von Eltekwissenschaftlern durchgeführt haben. Die grünliche, extrem viskose Flüssigkeit ist äußerst giftig. Der Raffinadevorgang erfordert hermetisch versiegelte Produktionsräume. Das Präparat verhält sich ähnlich wie hochkonzentrierte Schwefelsäure und frißt sich durch jegliche organische Materie, was zu einem schnellen, schmerzvollen Tod führt. Das Einatmen von Nanotoxindämpfen führt zu Lungenverbrühungen und Bluthusten. Spezielle Atemgeräte sind der einzig bekannte Schutz vor direkter oder passiver Inhalation.

erte Schwefelsäure und frißt sich durch jegliche organische Materie, was zu einem schnellen, schmerzvollen Tod führt. Das Einatmen von Nanotoxindämpfen führt zu Lungenverbrühungen und Bluthusten. Spezielle Atemgeräte sind der einzig bekannte Schutz vor direkter oder passiver Inhalation.

Die Robot-Lasertürme

Robot-Lasertürme bilden eine exzellente, unbemannte Verteidigungsstellung. Das Feinderkennungssystem wird automatisch aktiviert, wenn ein Fahrzeug nicht den ultrahochfrequenten Identifikationscode sendet, der in alle FWA-Fahrzeuge einprogrammiert ist. Wenn die Bestätigung ausbleibt, wird der Turm aktiv und verfolgt das Feindfahrzeug oder die gegnerischen Truppenteile mit einem Verbundsystem von Bewegungs- und Wärmesensoren. Das Feuersystem besteht aus einer einlaufigen Plasmakanone mit einer Kurzstrecken-Trefferquote von 86,5 Prozent. Obwohl diese Genauigkeit nach FWA-Standard völlig ausreicht, errichten Pioniereinheiten Lasertürme nach Möglichkeit meist in kleinen Gruppen, um die Trefferquote noch zu erhöhen. Das tragende Gerüst ist mit Doppelgelenken ausgestattet, die eine große horizontale Beweglichkeit ermöglichen. Aufgrund ihrer begrenzten Reichweite und vertikalen Unbeweglichkeit sind Robot-Lasertürme sehr anfällig für Luftangriffe.

Die Wachdrohnen

Auch bekannt als Antimaterie-Verteidigungsschild. Die Wachdrohnen erzeugen gemeinsam einen ultradünnen Antimaterie-Schleier, der Materie bei Berührung auf subatomarer Ebene auflöst. Jede Drohne verfügt über einen Feststoff-Schwebeantrieb. Solarpaneele laden die bordeigenen Batterien, die sowohl den Schwebeantrieb als auch die Antimaterie-Maschinen versorgen. Jede Drohne besteht aus vier Düsen, die das unsichtbare Antimateriefeld auf einer gleichmäßigen Fläche versprühen. Die überlappenden Felder bilden einen unzerstörbaren Schild, der sowohl das Gebäude als auch die Drohnen selbst schützt. Dieser Verteidigungsschild kann nur von innen abgeschaltet werden, etwa um Fahrzeuge hereinzulassen.

Cyberia²: Resurrection

Manuale utenti

PARTE I: AVVIO

- Requisiti del sistema
- Avvio rapido MS DOS
- Avvio rapido Win95
- Invio identificazione
- Selezione del livello di difficoltà
- Taratura del joystick

PARTE II: IL GIOCO

- Opzioni Menu
- VOLUME
- CONTROLS (COMANDI)
- CONTINUE (CONTINUA)
- LOAD (CARICA - Pietre miliari)
- CALJOY (Taratura del joystick)
- QUIT (ABBANDONA)
- Comandi Gamma
- Come giocare
- Movimenti
- Azioni
- Interfaccia standard
- Tabella dei comandi di gioco
- Problemi tecnici
- Problemi di memoria
- Problemi di velocità
- Problemi con il sonoro
- Come contattare l'assistenza tecnica della Virgin Interactive

PARTE III: ESPLORARE IL GIOCO

- Riassunto del gioco
- ZAK — 2027
- Devlin e FFWA
- L'arma Cyberia
- Ricerca e salvataggio
- A proposito di Cyberia²: Resurrection
- Il sangue di ZAK
- Sonno criogenico
- Il movimento ribelle
- Biografie
- Dr. Corbin
- Maggiore Novelle Corbin
- Dr. Richards
- ZAK — 2030
- Graham
- Strutture e sistemi
- Magazzino criogenico dell'FWA
- Stazione commerciale di Tirana
- Quartier generale FWA
- Laboratorio segreto del Dr. Corbin
- Terminale RV
- Arsenale e armi segrete
- APV
- Jet a decollo e atterraggio verticale
- Hoverhorz
- Falcon F-40
- Microtossine
- Torrette laser robotizzate
- Robot scudo

AVVERTENZA PER GLI EPILETTICI

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermitteni e chiare. Pertanto l'esposizione a luci intermitteni e chiare, durante la visione di programmi TV oppure di giochi, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete subito di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.

Questo prodotto è stato classificato dall'Entertainment Software Rating Board.

Parte I: Avvio

Requisiti di sistema

Requisiti hardware minimi

- PC IBM o compatibile al 100%
- 486DX a 50 Mhz o più veloce
- MS-DOS versione 3.1 e superiore o Win95
- CD-ROM a doppia velocità (velocità minima di trasferimento 290 KB/sec.)
- 8 MB di RAM
- Dispositivo di puntamento (si consiglia un joystick)
- Sound Blaster o compatibile
- 256 K di RAM video

Questo gioco non richiede l'installazione di file sul disco fisso.

Avvio rapido MS DOS

1. Posiziona il CD-ROM n° 1 di C* nell'unità CD-ROM. Ricorda che la parte stampata deve essere rivolta verso l'alto. Chiudi l'unità CD-ROM.

2. Accedi alla directory dell'unità CD digitando il nome dell'unità seguito dai due punti. Per esempio:

D: [premi Invio]

Nella maggior parte dei computer l'unità CD-ROM è l'unità "D".

3. Digita "CYBERIA2" e premi INVIO.

Avvio rapido Win95

Cyberia* supporta la funzione "autoplay" (avvio automatico) di Wind95, quindi quando inserirai il CD nell'unità CD-ROM, il gioco girerà automaticamente e non dovrai digitare nulla.

Inoltre, apparirà un'icona Cyberia* su cui potrai cliccare per eseguire il gioco.

Inizio identificazione

Dopo aver avviato C*, apparirà il menu introduttivo:

"Welcome to Cyberia. Please enter identification." (Benvenuto a Cyberia. Invia identificazione.)

Invia il tuo nome (senza simboli) e premi INVIO.

Selezione del livello di difficoltà

Quindi dovrai scegliere il livello di difficoltà:

- EASY (FACILE - 1)
- MEDIUM (MEDIO - 2)
- DIFFICULT (DIFFICILE - 3)

Per selezionare un livello di difficoltà, utilizza i tasti freccia in su/giù per evidenziare la tua scelta e premi il tasto INVIO.

Se Cyberia* è il tuo primo videogioco, farai meglio a scegliere EASY (FACILE). Se sei un esperto di videogiochi, DOVRESTI scegliere DIFFICULT (DIFFICILE), poiché tutti gli altri livelli non saranno alla tua altezza. Abbiamo cercato di accontentare tutti. Per ottenere il meglio dal gioco, bisogna tenere in considerazione questi parametri. Se dopo aver giocato un po', pensi di non aver scelto il livello adatto alle tue abilità, devi riavviare il gioco e scegliere un altro livello. Ricorda che per cambiare il livello di difficoltà, dovrai ricominciare il gioco dall'inizio. Ecco perché è importante individuare il livello di difficoltà il prima possibile.

Taratura del joystick

Se utilizzi un joystick, apparirà la videata CALIBRATE JOYSTICK (TARA JOYSTICK). Premi il joystick nei quattro angoli e premi il pulsante di fuoco. Se non hai un joystick collegato al computer, la videata CALJOY non apparirà.

Parte II: il gioco

Opzioni

Le opzioni si trovano nel semplice sistema di menu e alcuni comandi con la tastiera.

MENU

Per accedere al sistema di menu, premi ESC. Il sistema di menu ti consente di cambiare i parametri di gioco. Evidenzia la voce desiderata con i tasti freccia in su/giù, il mouse o il joystick e seleziona premendo il tasto invio o il pulsante del mouse o del joystick.



VOLUME

Questa opzione ti consente di regolare il volume del sonoro.

In cima al menu c'è il cursore per il controllo del volume. Evidenzia VOLUME con i tasti freccia in su/giù o il mouse/joystick. Puoi regolare il volume del sonoro spostando il cursore a sinistra o destra con i tasti freccia a sinistra/destra o tenendo premuto il pulsante del mouse/joystick e spostandolo a sinistra o destra. Sinistra abbassa il volume e destra lo alza.

CONTROL (COMANDI)

Sotto al volume c'è una casella CONTROL con quattro opzioni. Utilizza i tasti freccia in su/giù o il cursore del mouse/joystick per evidenziare la voce desiderata e premi il tasto invio o il pulsante del mouse/joystick per selezionarla.

CONTINUE (CONTINUA)

Ti consente di riprendere il gioco dal punto in cui ti trovavi quando hai premuto ESC.

LOAD (CARICA)

Fa apparire delle icone delle pietre miliari completate e ti consente di riprendere il gioco da una di esse.

Pietre miliari

Man mano che proseguirai nel gioco raggiungerai delle pietre miliari diverse. Per caricare un gioco, premi ESC per accedere al sistema di menu e scegli "LOAD" (CARICA) o semplicemente premi "L". Potrai riprendere il gioco da una qualsiasi pietra miliare completata. Le pietre miliari sono rappresentate dalle seguenti icone:

Le pietre miliari sono mostrate nell'ordine in cui sono state ottenute. Utilizza i tasti freccia per evidenziare l'icona desiderata. Per iniziare un gioco da quel punto, premi Invio. Se tutte le icone non ci stanno sullo schermo, potrai scorrele premendo i tasti freccia.



CALJOY

CALJOY tara il joystick.

Taratura del joystick

Se vuoi utilizzare un joystick per giocare Cyberia*, dovrai tararlo per il gioco. Per tarare il joystick, seleziona CALJOY. Se utilizzerai sempre lo stesso joystick, dovrai tararlo una sola volta. Questa è la videata CALJOY:

Per tarare il joystick, ruota la levetta nei quattro angoli estremi. Accertati di premere la levetta nel punto più lontano di ogni angolo e quindi premi il pulsante di fuoco. In questo modo eseguirai la taratura e uscirai dalla videata CALJOY.



Ci sono due modalità di controllo per i movimenti verticali del joystick (su e giù). Per passare da una modalità all'altra, utilizza il tasto F1. La modalità predefinita è lo stile

aereo: sinistra e destra muove a sinistra e a destra, avanti muove il mirino in su, indietro muove il mirino in giù e sinistra e destra rimangono gli stessi. Prova entrambe le modalità per vedere quale preferisci.

QUIT (ABBANDONAR)

Ti consente di abbandonare il gioco.

Seleziona quit per uscire dal gioco e ritornare al DOS o a Wind95.

Comandi Gamma

I comandi gamma (**F11**, **F12**) ti consentono di impostare i livelli di luminosità del gioco. **F11** riduce di un po' la luminosità e **F12** la aumenta.

Obiettivo del gioco

Per completare il gioco, ZAK dovrà portare a termine una serie di missioni essenziali per la sopravvivenza dei ribelli e del resto della popolazione.

Come giocare

Movimenti

Per controllare Zak, utilizza i tasti freccia sulla tastiera. Per mirare e sparare, utilizza il mouse o il joystick. Per i movimenti di ZAK C* utilizza un sistema nodale. Un nodo è un punto in cui puoi cambiare direzione o eseguire un'azione. ZAK si muove da un nodo all'altro. Per muovere ZAK al nodo successivo nella direzione in cui è rivolto, premi il tasto freccia in su [consideralo come in avanti]. Premendo i tasti freccia a sinistra e a destra mentre stai camminando, muoverai Zak a sinistra e a destra. Su un nodo i tasti sinistra e destra faranno girare ZAK nelle altre direzioni possibili. Premendo i tasti Contr. farai saltare Zak e il tasto freccia in giù lo farai abbassare.

Quando Zak si fermerà su un nodo, ti consiglieremo di utilizzare i tasti freccia per vedere le direzioni a tua disposizione.

Azioni

Alcune volte di fronte a ZAK ci potrà essere un oggetto o qualcosa che potrebbe interessargli. Se desideri esplorarlo/esaminarlo, premi il tasto freccia in su [avanti].

In altre occasioni, ZAK dovrà premere dei pulsanti o eseguire delle azioni simili, sulla videata vedrai la mano di ZAK. Utilizza i tasti freccia per posizionare la mano di ZAK e utilizza la barra spaziatrice per eseguire un'azione, come per esempio premere un pulsante.

Interfaccia standard

Quando sarai su un veicolo in movimento, sarai colui che spara. Avrai una visuale dall'abitacolo del suolo e dei nemici. Controlli il mirino con il mouse o il joystick. Aziona il cannone laser del veicolo, premendo il pulsante di fuoco del joystick, il pulsante del mouse o la barra spaziatrice.

Per distruggere determinati bersagli, dovrai sparare più volte.

1. Temperatura arma: ogni volta che sparerai, la temperatura aumenterà finché non si surriscalerà, dopo di che dovrai aspettare che si raffreddi.



2. Scudo: ogni volta che vieni colpito da un nemico, la resistenza dello scudo diminuisce e ci vorrà un po' di tempo prima che si ricarichi. Se vieni colpito quando la resistenza dello scudo raggiunge zero, morirai.
3. Numero di nemici incontrati nella sequenza in corso.
4. Numero di volte che hai sparato con la tua arma nella sequenza in corso.
5. Numero di nemici uccisi.

Tabella dei comandi di gioco

Qui di seguito ci sono i comandi della tastiera per il controllo di ZAK.

Funzioni di comando

| Funzione | Tasto | Descrizione |
|----------------------------|-------|--|
| Caricare | L | Caricare un gioco (iniziare da una pietra miliare) |
| Aprire un menu | ESC | Aprire il sistema di menu ed evidenziare una voce del menu |
| Invertire comandi joystick | F1 | Invertire i comandi del joystick |
| Aumentare la luminosità | F11 | + gamma |
| Diminuire la luminosità | F12 | - gamma |

Controllare ZAK

| | |
|--------------------------|----------------------------|
| Freccia in su | Andare in avanti |
| Freccia a destra | Andare o girare a destra |
| Freccia a sinistra | Andare o girare a sinistra |
| Freccia in giù | Abbassarsi |
| Contr. | Saltare o salto in corsa |
| Direzioni mouse/joystick | Mirare |
| Pulsante mouse/joystick | Sparare |
| Barra spaziatrice | Sparare |

Enigmi da vicino

| | |
|-------------------|-------------------------------|
| Tasti freccia | Muovere la mano su un oggetto |
| Barra spaziatrice | Selezionare un oggetto |

Problemi tecnici

Problemi di memoria

Per giocare C*, il tuo computer deve avere un minimo di 8 MB di RAM. C* si carica sulla RAM dal CD-ROM. Se non sai la quantità di RAM del tuo computer, ci sono due modi per controllare. La maggior parte dei computer effettuano un controllo della memoria durante la sequenza di avvio. Vedrai i numeri nell'angolo in alto a sinistra. Questo numero indica i kilobyte o le migliaia di byte. C'è anche un altro modo. Se hai un DOS 5 o superiore, accedi alla directory DOS (C:\DOS) e al comando DOS digita:

MEM (premi INVIO)

Il comando DOS "MEM" visualizza la memoria totale nella tabella. Se per esempio hai 8 MB di RAM, MEM mostrerà 8,192 K sulla fila che finisce con "TOTAL MEMORY" (MEMORIA TOTALE). Otto megabyte (8,192 K) è la quantità minima per eseguire il gioco.

C* ha dei requisiti minimi di memoria convenzionale e dovrebbe girare con la maggior parte delle configurazioni di macchine normali. Se quando provi a caricare il gioco appare il messaggio "Not Enough Memory" (Memoria insufficiente), controlla se nel file CONFIG.SYS ci sono gestori di memoria esterni. I gestori di memoria possono essere EMM386, GEMM e 386MAX. Una tipica linea di comando potrà essere:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE

Se c'è un gestore di memoria, fai una copia del file CONFIG.SYS, disattiva o togli la linea di comando dal CONFIG.SYS, salva il file, riavvia il computer e prova a caricare di nuovo C².

Problemi di velocità

La velocità di C² dipende principalmente dalla velocità della scheda sonora e dell'unità CD-ROM installata sul computer. Nel maggior parte dei casi, non resterà che sostituire la scheda video. Se C² è troppo lento sulla tua macchina, controlla le linee di comando nei file CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT e cerca il comando "M:". Questo comando imposta il numero dei buffer disponibili all'unità CD-ROM e dovrebbe essere impostato almeno su 25 per una lettura ottimale. Esempio:

M:25

Per ulteriori informazioni sull'impostazione M:, consulta la documentazione acclusa al CD-ROM.

Problemi con il sonoro

C² è stato progettato per essere utilizzato con Sound Blaster e schede sonore compatibili al 100%. Per la configurazione della scheda sonora non richiede un programma di allestimento speciale. Se durante l'esecuzione di C² dovessi avere dei problemi, controlla le impostazioni della scheda sonora, che si trovano nel file AUTOEXEC.BAT. La riga dovrebbe essere simile alla seguente:

SET BLASTER=A220 I5 D1

- A220 si riferisce all'indirizzo di Base I/O e 220 è il predefinito
- I5 si riferisce all'impostazione dell'Interrupt e di solito l'impostazione è 5 o 7.
- D1 si riferisce al canale DMA e il predefinito è di solito 1

Se continui ad avere problemi con il sonoro, contatta l'assistenza tecnica alla Virgin.

Come contattare l'assistenza tecnica della Virgin Interactive

Se nessuno di questi metodi funziona, prova a contattare l'assistenza tecnica della Virgin Interactive. La seguente lista contiene altri numeri di telefono, come per esempio quello per ordinazioni o informazioni generiche:

Servizio Informazioni Clienti

Se incontri difficoltà nel caricamento dovresti fare riferimento al nostro tabellone o inviare un fax per un servizio clienti più rapido. Se dovessi avere bisogno di ulteriore assistenza con il prodotto, puoi telefonare al nostro servizio assistenza clienti da lunedì a venerdì con orario 10-17.

Servizio Assistenza Clienti:

0044 171 368 2266

Servizio Assistenza Clienti BBS:

0044 171 468 2022

Fax Interattivo Virgin:

0044 171 468 2003

Indirizzo Internet:

Customer_Support@vie.co.uk

Rete Internazionale:

http://www.vie.uk./vie

Se dovessi telefonare, cerca di sederti di fronte al tuo computer con una penna se ti è possibile e cerca di annotare più informazioni possibili riguardo al tuo apparato.

Esempio: costruire, modellare, unità periferiche, RAM & grandezza del disco, scheda grafica e informazioni nei tuoi file CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT.

OPPURE PUOI SCRIVERE A:

Customer Support Department.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

2 Kensington Square

W8 5RB

United Kingdom.

Parte III: Esplorare il gioco

No, non abbiamo nessuna intenzione di svelare alcun segreto. Comunque, con una maggiore conoscenza del gioco potrai divertirti di più. Leggi questa sezione se vuoi avere maggiori informazioni su questo mondo. Se invece stai cercando dei suggerimenti sul gioco, dovrai comprare la nostra guida strategica al gioco (Informazioni all'ultima pagina).

Riassunto del gioco

Cyberia è il seguito del grande successo **Cyberia**, che debuttò il Natale 1994. Nel frattempo, ZAK è cambiato un po'. Per far capire meglio i cambiamenti apportati, abbiamo fornito un breve riassunto della storia di Cyberia.

ZAK — 2027

Sembra incredibile, ma una volta ZAK aveva i capelli. Erano i tempi precedenti la sua fusione con l'entità Cyberia basata sulla tecnologia microscopica e alla trasformazione in Cyberion...

ZAK crebbe durante la crisi economica mondiale, quando il vecchio ordine del mondo si stava disintegrando. Guerre, carestie e malattie decimarono metà della popolazione mondiale e causarono la caduta di governi e istituzioni. Due gruppi rivali, il Cartello e l'FWA, combattevano per il controllo del pianeta. Nel conseguente vuoto di potere, il Cartello, un sofisticato gruppo di pirati futuristici espandeva la sua influenza. Dall'altra parte, l'FWA si affermava grazie agli sforzi di pochi tecnocrati militari che erano certi che il caos e i conflitti richiedessero un intervento immediato. L'FWA controlla i cuori e le menti di tutti, tranne pochi ribelli come ZAK.

All'inizio ZAK si distinse come un cyber-sabotatore con resistenza fisica e agilità straordinarie. Nel 2027, cinque anni dopo la crisi, ZAK e alcuni complici, si inserirono illecitamente nel Global InterBank e cancellarono 500 milioni di dollari. ZAK venne catturato e rinchiuso in una cella di isolamento. Mentre aspettava la sua esecuzione, ZAK ricevette un'offerta inaspettata dal Generale Devlin.

Devlin e l'FWA

Il generale Devlin, l'ingegnoso leader militare dai capelli rossi, che in quei giorni guidava le operazioni segrete dal suo ufficio al Pentagono diede a ZAK due scelte: "Intraprendere una speciale missione segreta o marcire in una cella dell'FWA fino alla sua esecuzione." Quest'ultima opzione significava morte certa tramite un'iniezione letale. Sebbene fosse molto riluttante a lavorare per un'organizzazione che odiava, ZAK ottenne le carte di rilascio e si precipitò nel continente euroasiatico. Durante il suo viaggio nello complesso di Cyberia, eliminò i soldati del Cartello. Devlin mantenne contatti regolari con ZAK tramite le SPADE di ZAK. Dopo aver penetrato le difese delle guardie del Cartello, che occupavano il complesso di Cyberia, ZAK trovò una nuova specie di arma che possedeva delle facoltà simili a quelle umane. Sfortunatamente Devlin comunicò a ZAK che l'intera missione era stata soltanto una stratagemma per distruggere l'arma Cyberia. I chirurghi dell'FWA avevano inserito un microchip esplosivo nel cervello di ZAK e adesso avrebbero fatto saltare in aria lui e l'arma Cyberia.

L'arma Cyberia

Sfortunatamente per entrambi, l'arma Cyberia scoprì il trucco e disinnescò il microchip esplosivo fondendosi con ZAK. L'uomo e la macchina si fusero in un singolo organismo e diventarono la più potente e strana arma mai costruita: il Cyberion. Lasciarono il laboratorio di Cyberia e arrivarono al centro di comando di Devlin alla stazione spaziale orbitante dell'FWA, che poi distrussero. La forza dell'esplosione li catapultò indietro sulla Terra e si schiantarono in una valle di montagna.

Ricerca e salvataggio

ZAK e l'incorporato Cyberion si schiantarono in un punto sconosciuto delle montagne Rocciose. Una squadra di soccorso, guidata dal malvagio scienziato Dr. John Corbin e la sua équipe di scienziati estrassero la sostanza Cyberia e misero ZAK in una capsula criogenica. La ricerca continuò nelle segretissime Miniere di ricerca. Il Dr. Corbin fu uno dei primi scienziati a collaborare al progetto Cyberia, ma se ne andò dopo alcune discussioni con il direttore del progetto, Boris Kalnikov. Nel tempo che precedette la rianimazione di ZAK, Corbin utilizzò la tecnologia Cyberia per lo sviluppo di nuove armi destinate all'annientamento di massa. Involontariamente ZAK aveva dato vita a un'arma del giorno del giudizio, che sarebbe stata utilizzata per distruggere aree "infestate" dalla minaccia dei ribelli.

A proposito di

Cyberia²: Resurrection

C² inizia con una serie di sfide per ZAK. Quando ZAK si risveglia è disorientato. Dopo tre anni di congelamento le sue articolazioni sono fredde e rigide. Non si ricorda cosa è successo dopo l'incidente e non sa dove si trova. Le sue fidate LAME hanno bisogno di essere ricaricate, le guardie FWA stanno cercando di ucciderlo e ha perso tutti i capelli. Ma se seguirà gli ordini di questa donna bellissima, dovrebbe farcela. Purtroppo non è così semplice...

Il sangue di ZAK

Corbin non voleva salvare ZAK per ragioni umanitarie, ma solo per scopi scientifici. I tessuti di ZAK subirono una mutazione drastica dopo la fusione con l'arma Cyberia e Corbin credeva che con un campione dei suoi tessuti, avrebbe potuto catturare questi cambiamenti cellulari e sviluppare un'arma distruttiva. Dopo anni di faticose ricerche, esperimenti falliti e intensa pressione esercitata dai suoi superiori all'FWA, Corbin confermò la sua ipotesi e iniziò ad allevare e duplicare gli elementi nano-infettati dei tessuti

di ZAK. La potente microarma annienterà i ribelli senza causare la perdita di un solo soldato FWA. Ma Corbin non ha tenuto conto che il sangue di ZAK contiene un antidoto alla sua arma biologica. I ribelli devono rianimare ZAK e riportarlo indenne alle Miniere di ricerca per sviluppare l'antidoto prima che venga lanciata l'arma di Corbin.

Sonno criogenico

ZAK ha passato gli ultimi tre anni in un sonno criogenico. Tecnicamente il suo corpo venne congelato alla temperatura di -180° C e tutte le sue funzioni vitali vennero interrotte. I ribelli hanno individuato ZAK nel magazzino criogenico dell'FWA pesantemente protetto. I ribelli, sotto la guida del Maggiore Novelle Corbin (vedi descrizione più avanti), rianimarono ZAK a distanza e lo aiutarono a superare uno squadrone di soldati FWA. Adesso tutto dipende da ZAK, che dovrà aiutarli a sviluppare l'antidoto per impedire l'annientamento dell'umanità.

Il movimento ribelle

Il confronto di ZAK con Devlin e la stazione spaziale, ispirò la creazione di un movimento per la distruzione dell'FWA. È un'organizzazione segreta chiamata comunemente movimento ribelle. Decisero di non darle un nome per paura che potesse attirare l'attenzione del gruppo e aiutare l'FWA a sopprimere il movimento. In tre anni molti si sono uniti al movimento. La maggior parte dei membri vive ai margini dell'FWA, in posti come la stazione commerciale di Tirana, ma solo alcune persone sono ai vertici dell'organizzazione. Novelle Corbin è un ribelle e detiene il grado di maggiore all'aeronautica FWA. Grazie a suo padre, il Dr. Corbin, ha accesso ai file e agli uffici, altrimenti inaccessibili ai ribelli. Un altro membro al vertice dell'organizzazione è il Dr. Richards, deluso dall'FWA dopo che Corbin concentrò la ricerca su avanzati sistemi di armi. Gli agenti segreti hanno saputo da altri agenti segreti che l'arma segreta di Corbin si spargerà come un contagio nelle riserve d'acqua. Se non riusciranno a fermarlo, la distruzione sarà totale.

Biografie

Dr. Corbin

Corbin, 50 anni, ha dedicato la sua vita alla creazione di armi letali per l'annientamento di massa a scopo di profitto. Era un membro della squadra originale di scienziati che lavorò al progetto Cyberia, ma Kalnikov lo espulse dal progetto quando venne a sapere che era interessato solo alle applicazioni difensive della tecnologia. Si dice che Corbin abbia comunicato all'esercito del Cartello il luogo del progetto e lo abbia aiutato a pianificare il raid per vendicarsi di Kalnikov. I capi del Cartello lo hanno pagato lautamente per questo servizio. Nonostante questo tradimento, l'FWA non sa ancora nulla sul coinvolgimento di Corbin nell'attacco e gli fornisce un grosso budget per la ricerca di armi avanzate. Alcuni dicono che dopo la morte di sua moglie sia amareggiato e indifferente; lei morì dando alla luce Novelle. In ogni caso, Corbin è un individuo senza scrupoli e maligno, che potrebbe passare a lavorare per la concorrenza senza battere ciglio. Non gli importa chi potrebbe trarne profitto dalle sue armi o a chi sono destinate. Non c'è da stupirsi che sua figlia, Novelle, non abbia voluto avere niente a che fare con il padre da anni. Non può nemmeno nominarlo senza provarne disprezzo. Egli rappresenta la parte più negativa del movimento e il suo futuro.

Maggiore Novelle

Corbin

Il Maggiore Novelle Corbin è un ufficiale dell'FWA (Free World Alliance: Alleanza per un mondo libero), l'organizzazione fascista che i Ribelli cercano di distruggere, ma segretamente è un comandante ribelle. Novelle ha circa venticinque anni e ha la stazza risolutiva e determinazione di suo padre, compressa la sua passione per volare. Ha modi bruschi e a volte l'atteggiamento distaccato di un ufficiale, ma si batte per una causa giusta. Per quanto riguarda le sue abilità, Novelle sa maneggiare benissimo la pistola, è una guidatrice/pilota esperta (qualità acquisite dal padre) e sa come inserirsi illegalmente nei computer (anche se non è un'appassionata come ZAK).

Dr. Richards

Il Dr. Richards, il braccio destro di Corbin, è un simpatizzante dei ribelli. È rimasto a fianco di Corbin pur aiutando a sabotare gli sforzi dell'FWA per la soppressione del movimento

dei ribelli. Segretamente nel suo laboratorio ha perfezionato un processo utilizzando una microcentrifuga. Pensa di poter allevare una coltura basata sul sangue di ZAK e quindi di sintetizzare un antidoto alla microarma. Sfortunatamente, Corbin venne a sapere dei legami di Richards con il movimento dei ribelli e lo fece assassinare proprio prima che ZAK arrivasse sulla scena. Richards doveva essere il contatto di ZAK nel complesso, ma morì a causa di quello che fu ritenuto un incidente, ma era di fatto sabotaggio: una microtossina letale fuoriuscì da una delle tubature sul soffitto, provocandogli una morte rapida ma atroce. ZAK non vedeva l'ora di conoscere l'uomo che aveva provato a salvare i ribelli. Fu molto dispiaciuto della sua perdita, anche se non lo aveva mai conosciuto.

ZAK — 2030

ZAK è un antieroe che diventa indispensabile per la sopravvivenza del movimento ribelle. Comunque i ribelli non gli concedono molto tempo o altra scelta per considerare la loro offerta. ZAK è grato a Novelle per averlo rianimato dalla camera criogenica, ma allo stesso tempo c'è un prezzo da pagare: deve aiutare i ribelli a sviluppare l'antidoto. ZAK non ha mai molto tempo per riflettere. È il suo destino. Ma sente un senso di responsabilità e lealtà. ZAK non è portato per le grandi imprese, ma nel profondo vorrebbe vedere i ribelli trionfare. Anche se a quel tempo poteva sembrare strano, la fusione con l'arma Cyberia aveva prodotto un profondo cambiamento. In qualche modo il suo spirito era rinato e aveva riacquisito l'innocenza perduta. Dietro i suoi modi bruschi, c'era un uomo che voleva sopprimere l'Alleanza per il mondo libero e sua tirannia. Non era più cinico come una volta, sempre con il sospetto che tutti volessero fregarlo. Inoltre, tra i membri del movimento ribelle era diventato una specie di leggenda.

Graham

Alcuni ammiratori di ZAK facevano parte della generazione più giovane. Graham, 14 anni, è un genio del computer, della matematica e delle scienze. ZAK è il suo idolo e sa a memoria tutte le sue imprese. Novelle ha piena fiducia nelle abilità di Graham, anche quando è in gioco la vita di altre persone.

Jet a decollo e atterraggio verticale

Il caccia V/STOL serie HF-900 è un intercettore ad alta quota ognitempo con capacità di attacco terrestre. La configurazione standard comprende le modalità per il rilevamento terrestre e marino, laser, individuazione del bersaglio e un nuovo design modulare che consenta il risparmio di carburante e un rapporto spinta/peso esponenzialmente maggiore. Il modello R possiede una strumentazione per la ricognizione tattica. Le due turboeliche Adour sono simili a quelle usate nelle serie di caccia/bombardieri Mirage F1. L'HF-900 ha in dotazione due cannoni laser da 128 mm e due bombe da 900 libbre agganciate alla fusoliera. Può raggiungere Mach 6 ed è considerato un caccia/bombardiere multiuso.

Hoverhorz

L'hoverhorz turbo CCV-545 è un velivolo monoposto con armamento a corto raggio. Viene utilizzato largamente nella cavalleria FWA e nelle unità di pattugliamento locali. La quota massima del CV-545 è 275 piedi. I motori elettrici possiedono due turbo eliche e incorporano un nuovo motore di coppia che fornisce un'accelerazione 0-150 Km/h in 2,9 secondi. L'armamento comprende un cannone laser a 18 mm e un lancio granate MagShore. Raggio d'azione medio: 2000 miglia per carica. Carica ausiliaria: 100 Km. Ottimo per il pattugliamento di fitte aree boschive.

Microtossine

La microtossina è il gioiello dell'arsenale dell'FWA ed è il frutto degli esperimenti Cyberia condotti dal Dr. John Corbin e la sua équipe di scienziati. È un fluido verde estremamente viscoso e tossico. Il processo di raffinazione richiede un ambiente di produzione sigillato ermeticamente. Agisce come l'acido solforico altamente concentrato e si nutre di tutto quello che è organico, provocando una morte dolorosa. L'inhalazione

dei gas delle microtossine causa ustioni ai polmoni ed emorragie. L'unica protezione contro l'inhalazione diretta o passiva è l'utilizzo di speciali apparati di respirazione.

Torretta laser robotizzata

Le torrette laser robotizzate forniscono un'ottima difesa automatizzata contro gli attacchi. I sistemi di individuazione del nemico si attivano solo quando un oggetto non riesce a confermare il codice d'eco ad alta frequenza programmato in tutti i veicoli FWA. Se non c'è la conferma, le torrette fuoriescono e inseguono il nemico con un sistema di sensori di movimento e termici a riferimento incrociato. Il sistema di tiro consiste di un cannone al plasma con una precisione a corto raggio dell'86,6%. Sebbene questa percentuale sia sufficiente secondo gli standard FWA, di solito le torrette laser vengono schierate in piccoli gruppi (quando possibile) per aumentare la percentuale. L'asse di supporto ha un design a doppio perno che consente un'ampia serie di movimenti orizzontali. A causa della loro portata e manovrabilità verticale limitata, le torrette laser robotizzate sono vulnerabili agli attacchi aerei.

Robot scudo

Conosciuti anche come scudi antimateria, questi robot generano un fitto graticolo di antimateria che al contatto decompone la materia a livello subatomico. Ogni robot contiene un motore per il galleggiamento. I pannelli solari caricano le batterie di bordo che azionano i motori per il galleggiamento e l'antimateria. Ogni robot comprende quattro emettitori. Ogni emettitore spruzza particelle invisibili di antimateria formando uno strato uniforme. Quindi questi strati intersecati tra loro formano un campo indistruttibile che protegge la struttura e i robot. Lo scudo di difesa può essere acceso o spento dall'interno per far entrare i veicoli.

Strutture e sistemi

Magazzino criogenico dell'FWA

Il magazzino criogenico pesantemente protetto contiene esseri umani e animali ibernati. L'ibernazione criogenica è diventata un metodo talmente diffuso nel 21° secolo, che tutti gli altri metodi, come ad esempio le soluzioni al formaldeide, sono diventati obsoleti. I metodi criogenici comprendono anche procedimenti di rianimazione avanzati che li rendono molto più sicuri di quelli introdotti nel 1980. Il Dr. Corbin utilizza molto questa struttura per la conservazione dei suoi esemplari.

Stazione commerciale di Tirana

Nonostante la forte influenza dell'FWA, ci sono ancora delle aree indipendenti, come la stazione commerciale, nei sobborghi e sono la residenza e il centro di commercio preferiti dai simpatizzanti. La stazione commerciale è una delle comunità di ribelli non ufficiale nel vasto territorio dell'FWA. Qui forniscono attività legali e illegali, anche se la maggior parte sono vendite all'ingrosso in contanti o tramite baratto. Novelle e ZAK attraversano la stazione a bordo del loro jet per raggiungere il loro punto di ritrovo. Nella stazione commerciale c'è una larga presenza di militari dell'FWA, le cui azioni di sabotaggio e uccisioni sono comuni.

Quartier generale FWA

Per scoprire le coordinate del luogo di ricerca segreto di Corbin, Novelle e ZAK sono costretti a dirottare sul quartier generale FWA. Cuore dell'organizzazione dell'FWA, il quartier generale è un edificio a molti piani sia in superficie che sotterranea. Sistemi di difesa proteggono il perimetro esterno dagli attacchi. Soltanto le persone autorizzate possono atterrare sul tetto. È molto rischioso per Novelle e ZAK entrare nell'edificio e accedere al terminale RV, ma è il solo modo per poter fare un altro passo avanti nella creazione dell'antidoto.

Laboratorio segreto del Dr. Corbin

In questo edificio si trovano il personale e l'equipaggiamento per la ricerca delle microarmi. Il pattugliamento effettuato da guardie armate 24 ore su 24, l'hangar completamente equipaggiato con deposito di carburante e i droidi di difesa, lo rendono una delle strutture più sicure del mondo. L'edificio si trova sulle montagne Rocciose, in una miniera di uranio abbandonata.

Terminale RV

L'interfaccia Realtà Virtuale (RV) sta diventando un'interfaccia software standard dell'FWA. L'installazione completa è prevista per l'inverno 2031. L'utente passa attraverso un tunnel che contiene delle icone sospese che conducono ad altri tunnel dove si trovano documenti database, videoposta e posta orale. L'utente può selezionare e/o personalizzare l'ambiente per adattarlo alle esigenze del luogo di lavoro. L'utente può applicare dei sistemi di protezione per impedire l'accesso ai dati a intrusi.

Arsenale e armi segrete

Veicolo per pattugliamento terrestre (APV)

L'FWA ha sviluppato il veicolo per il pattugliamento terrestre o APV, adatto agli attacchi massicci e i pattugliamenti su tutti i tipi di terreno. Il cannone a 70 mm è dotato di interfaccia standard, proiettili laser ad alta velocità che possono perforare la maggior parte delle corazze. Grazie al sistema di sospensioni del veicolo e di navigazione e i computer di bordo è adatto a superare le aree più pesantemente difese. Nelle mani di Novelle e con il fucile di ZAK, è una macchina da guerra inarrestabile. L'APV di Novelle è dotato di telecomando e di meccanismo di autodistruzione.

Cyberia²: Resurrection

Guía para jugadores

PARTE I. COMENZANDO EL JUEGO

Requerimientos del sistema
Arranque rápido MS DOS
Arranque rápido Win95
Teclat. identificación
Selección nivel de dificultad
Calibrar Joystick

PARTE II. JUGANDO

Menú de opciones
Pantalla de menú
VOLUMEN
CONTINUAR
CARGAR (objetivos conseguidos)
CALJOY (Calibrar joystick)
ABANDONAR
Control Gamma
Juego
Cómo Jugar
Movimiento
Actuando
Interfaz estándar del HUD
Mapas de control de juego
Guía de problemas
Problemas de memoria
Problemas de velocidad
Problemas de sonido
Cómo contactar con el servicio técnico de Virgin

PARTE III. EXPLORANDO EL JUEGO

Sinopsis de Cyberia
ZAK-2027
Devlin y el FWA
El arma de Cyberia
Búsqueda y rescate
Información básica C*
Sangre de ZAK
Congelación crónica
Rebeldes clandestinos
Biografías
Dr. Corbin
Comandante Novelle Corbin
ZAK-2030
Graham
Estructuras y objetos de interés
Instalación de almacenamiento crónico del FWA
Puesto de comercio de Tirana
Cuartel General del FWA
Minas de investigación
Terminal Realidad Virtual (VR)
Arsenal y armamento secreto
APV
Caza 'Jump Jet'
Hoverfighter
Hoverglider
Falcon F-40
Nanotoxina
Torretas robóticas láser
Balizas flotantes

Aviso Sobre Epilepsia

Un porcentaje muy pequeño de personas podría sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertas formas luminosas o luces destellantes. La exposición a determinadas formas o fondos en una pantalla de televisión, o al utilizar videojuegos, podría provocar ataques de epilepsia a dichos individuos. Hay circunstancias que podrían inducir síntomas de epilepsia no descubiertos anteriormente, incluso en personas en cuyo historial médico no se haya registrado esta enfermedad. Si usted, o alguien de su familia, sufre de epilepsia, consulte a su médico antes de jugar. Si al utilizar un videojuego, advierte alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE el uso del sistema y consulte a un médico antes de reanudar el juego.

Este producto ha sido evaluado por el Entertainment Software Rating Board.

PARTE I. Comenzando

Requerimientos del sistema

Requerimientos mínimos de hardware

- IBM PC o 100% compatibles
- 486DX 50 Mhz o superior
- MS-DOS versión 3.1 o superior o Win95
- CD-ROM doble velocidad (mínimo 290kb por segundo de tiempo de acceso)
- 8MB RAM
- Controlador (Joystick muy recomendado)
- SoundBlaster o compatible
- Video 256K RAM

Este juego no requiere la instalación de ninguno de los ficheros en el disco duro.

Arranque rápido MS-DOS

1. Introduce el CD-ROM nº 1 de C² en el lector. Asegúrate de que la cara impresa esté hacia arriba. Cierra la unidad de CD-ROM.

2. Cambia a la unidad de CD tecleando el nombre de la unidad seguido de dos puntos. Por ejemplo:

D: (pula ENTER)

En la mayoría de los ordenadores, la unidad de CD-ROM es "D".

3. Teclea "CYBERIA2" y pulsa ENTER.

Arranque rápido Win95

Cyberia² soporta la característica "autoplay" de Win95 que significa que cuando el CD nº 1 es introducido en el lector, el juego se ejecuta automáticamente. No es necesario teclear nada. Además de esto, un icono de Cyberia² es suministrado para que puedas pulsar sobre él para ejecutar el juego.

Teclear la identificación

Después de arrancar C², aparecerá el siguiente menú de apertura: "Bienvenido a Cyberia. Por favor teclea la identificación."

Teclea tu nombre (no símbolos) y pulsa ENTER.

Seleccionar nivel de dificultad

Ahora podrás seleccionar el nivel de dificultad entre:

- FACIL (1)
- MEDIO (2)
- DIFÍCIL (3)

Para seleccionar un nivel de dificultad, utiliza las teclas de flecha arriba/abajo para iluminar tu selección. Después pulsa la tecla ENTER.

Si Cyberia² es tu primera experiencia en juegos, deberías seleccionar el nivel FACIL. Si ya estás acostumbrado a jugar, deberías seleccionar el nivel DIFÍCIL porque cualquier otro nivel no será tan desafiante como éste. Hemos intentado satisfacer las necesidades de todos los jugadores. Para disfrutar realmente del juego, presta atención a este parámetro. Si después de haber jugado cierto tiempo descubres que no estás en el nivel apropiado a tu habilidad, deberías reiniciar el juego y seleccionar un nivel distinto. Recuerda que cada vez que quieras elegir un nivel de otro dificultad tendrás que volver a empezar desde el principio. Es por esto que es importante que identifiques inicialmente cuál es el nivel que quieras jugar.

Calibrar joystick

Si estás utilizando un joystick, la pantalla CALIBRAR JOYSTICK deberá aparecer. Mueve el joystick hacia los extremos de las cuatro esquinas y pulsa el botón de disparo. Si no tienes un joystick conectado a tu ordenador, la pantalla CALJOY no aparecerá.

Ahora comienza a jugar.

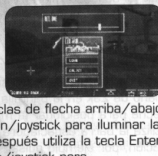
Parte II: Jugando

Opciones del menú

Las opciones del menú pueden ser encontradas en el sistema de menú sencillo y unos pocos comandos del teclado.

PANTALLA DEL MENU

En cualquier momento podrás pulsar ESC para acceder al sistema de menú. Este te permite cambiar los parámetros del juego. Utiliza las teclas de flecha arriba/abajo o el cursor del ratón/joystick para iluminar la opción deseada. Después utiliza la tecla Enter o el botón del ratón/joystick para seleccionarla.



VOLUMEN

El control de VOLUMEN ajusta el sonido. En la parte superior del menú se encuentra la barra deslizante del control de volumen. Puedes utilizar las teclas de flecha arriba/abajo o el ratón/joystick para iluminar el VOLUMEN. Podrás ajustar el volumen de sonido moviendo la barra hacia la izquierda o derecha con las teclas de flecha izquierda/derecha o manteniendo pulsado el botón del ratón/joystick y moviéndolo hacia la izquierda o derecha. Hacia la izquierda bajarás el volumen y hacia la derecha subirás el volumen.

CONTROL

Debajo de volumen se encuentra una ventana de CONTROL con cuatro opciones de menú seleccionables. Usa las teclas de flecha arriba/abajo o el cursor del ratón/joystick para iluminar la opción deseada. Pulsa Enter o el botón del ratón/joystick para seleccionarla.

CONTINUAR

CONTINUAR se utiliza para seguir con el juego desde donde estabas cuando pulsaste ESC.

CARGAR

Con la opción CARGAR accedes a una representación gráfica de varios objetivos previos ya completados con éxito. Te permite reiniciar el juego desde cualquiera de ellos.

Objetivos conseguidos

A medida que progresas en C², alcanzarás diferentes objetivos.

Para cargar un juego, pulsa ESC para acceder al sistema de menú y selecciona "CARGAR" o simplemente pulsa "L". Podrás continuar el juego desde cualquier objetivo que hayas completado con éxito. Los objetivos previos estarán representados gráficamente como se muestra abajo:

Los objetivos

aparecerán en el orden en que se han conseguido. Utiliza las teclas de flecha para iluminar el color de tu objetivo deseado. Pulsa ENTER para volver al juego desde ese punto. Si todos los objetivos no encajaron en una sola pantalla, ésta se desplazará lateralmente de forma automática cuando pulses las teclas de flecha.



CALJOY

CALJOY calibra tu joystick

Calibrando el joystick

Si vas a utilizar un joystick para jugar Cyberia², necesitarás calibrarlo para poder jugar. En el menú podrás seleccionar CALJOY para calibrar el joystick. Solamente necesitarás hacer esto una sola vez a menos que cambies de joystick. La pantalla CALJOY aparece así:

Para calibrar el joystick, muévelo hacia los extremos de las cuatro esquinas.



Asegúrate que lo has movido al punto más extremo y pulsa a continuación el botón de disparo. Esto configurará el calibrado. Después podrás salir de la pantalla CALJOY.

Hay dos modos de control sobre cómo reacciona el joystick al movimiento vertical (arriba y abajo). La tecla F1 pasa por los dos modos. El modo por defecto es el del estilo avión: izquierda y derecha se mueve a izquierda y derecha; hacia adelante mueve el punto de mira hacia abajo; hacia atrás mueve el punto de mira hacia arriba. En el modo segundo: adelante mueve el punto de mira arriba; atrás mueve el punto de mira hacia abajo; izquierda y derecha permanecen igual. Intenta probar los dos modos para ver cuál prefieres.

ABANDONAR

Si seleccionas ABANDONAR, saldrás del juego.

Seleccionando Abandonar saldrás del juego y volverás a DOS o Win95.

CONTROL GAMMA

Los controles gamma (**F11**, **F12**) te permite ajustar los niveles de contraste del juego. F11 reduce el brillo un poco mientras que F12 lo aumenta.

El Juego

Para completar el juego deberás hacer que ZAK consiga un número de misiones que son esenciales para la supervivencia de los rebeldes clandestinos y para la población en general.

Cómo jugar Movimiento

Utiliza las teclas de flecha del teclado para controlar a Zak. Para apuntar y disparar: utiliza el ratón o joystick. C² utiliza un sistema nodal para los movimientos de Zak. Un nodo es un punto decisivo, un lugar desde donde puedes cambiar la dirección o realizar una acción. Zak se mueve de nodo en nodo. Para mover a Zak al nodo siguiente, en la dirección a la que se enfrenta, pulsa la tecla de flecha arriba. Si pulsas las teclas de flecha izquierda o derecha mientras caminas, Zak se moverá lateralmente hacia la izquierda o derecha. En un nodo, las teclas de flecha izquierda o derecha harán girar a Zak hacia otras posibles direcciones. Si pulsas la tecla control Zak saltará y la tecla de flecha abajo hará que se agache.

Cuando Zak se detiene en un nodo, es muy recomendable utilizar las teclas direccionales para descubrir todas las posibles direcciones que Zak puede seleccionar.

Actuando

En algunos momentos habrá un objeto o artículo de interés directamente en frente de Zak. Si deseas explorar o examinarlo con más detalle, pulsa la tecla de flecha arriba (adelante).

En otros momentos, Zak necesitará pulsar botones o realizar tareas similares. Verás la mano de Zak en la pantalla. Usa las teclas de flecha para posicionar la mano de Zak y utiliza la barra espaciadora para realizar la acción, por ejemplo pulsar un botón.

Interfaz estándar

Cuando estés en un vehículo en movimiento, serás el artillero. Obtendrás una vista del terreno desde la cabina y también de los enemigos. Tu controlas el punto de mira con tu ratón o joystick. Dispara el cañón láser del vehículo pulsando el disparador del joystick, el botón del ratón o la barra espaciadora. Algunos objetivos requieren múltiples disparos para destruirlos.

1. Temperatura del sistema del arma: cada vez que disparas, la temperatura aumenta hasta que llegue al punto más caliente. Cuando el sistema del arma se ha recalentado, no podrás disparar hasta que se enfrie.
2. Escudos: cada vez que eres alcanzado por algún enemigo, la fuerza del escudo baja y tarda algún tiempo en recargarse. Si la potencia del escudo llega a cero y eres alcanzado de nuevo, morirás.
3. Número de enemigos que encontrarás en la secuencia actual.
4. Número de veces que has disparado tu arma en la secuencia actual.
5. Número de enemigos eliminados.



Gráficos de los controles del juego

A continuación indicamos los comandos del teclado para controlar a ZAK.

Teclas de función del juego

| Función | Tecla | Descripción |
|------------------|-------|--|
| Cargar | L | Carga el juego (comienza con un objetivo) |
| Abrir menú | ESC | Abre el sistema de menú, y a continuación haz tu selección de menú |
| Mover joystick | F1 | Invierte los controles del joystick |
| Brillo de imagen | F11 | Corrección de gamma (aumentar) |
| Imagen oscura | F12 | Corrección de gamma (disminuir) |

Control de ZAK

| | |
|----------------------------|------------------------------|
| Flecha arriba | Mover hacia adelante |
| Flecha derecha | Mover o girar a la derecha |
| Flecha izquierda | Mover o girar a la izquierda |
| Flecha abajo | Agacharse |
| Control | Saltar o dar salto corriendo |
| Ratón/Joystick en posición | Apuntar |
| Ratón/Botón Joystick | Disparar |
| Barra espaciadora | Disparar |

Primeros planos de puzzles

| | |
|-------------------|-------------------------------|
| Teclas de flecha | Mover la mano hacia el objeto |
| Barra espaciadora | Seleccionar objeto |

Guía de problemas

Problemas de memoria

Para jugar C², tu ordenador deberá disponer de, al menos, 8 MB de RAM. C² se carga en RAM desde el CD-ROM. Si no estás seguro de cuánta memoria RAM dispone tu ordenador; hay dos formas de comprobarlo. La mayoría de los ordenadores hacen una comprobación de memoria durante la secuencia de arranque. Verás la cuenta numérica en la esquina superior izquierda. Este número generalmente se mide en kilobytes, o miles de bytes. Hay también otra manera. Si tienes el sistema DOS 5 o superior; cambia al directorio de DOS (C:\DOS) y teclea lo siguiente cuando aparezca el indicativo de DOS:

MEM (y pulsa ENTER)

El comando "MEM" del DOS mostrará la memoria total en el gráfico. Si tienes 8MB de RAM, MEM mostrará 8,192K en la línea que empieza por "MEMORIA TOTAL". Ocho megabytes (8,192K) es el nivel mínimo requerido para ejecutar el juego.

C² tiene requerimientos de memoria baja convencional y debería poderse jugar bajo la mayoría de las configuraciones en ordenadores normales. Si recibes un mensaje de "Memoria insuficiente" cuando estás intentando cargar el juego, comprueba en tu archivo CONFIG.SYS la presencia de cualquier administrador de memoria externo. Algunos ejemplos de administradores de memoria son EMM386, GEMM y 386MAX. Una típica línea de comando sería ésta:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE

Si tal administrador de memoria estuviese presente, haz una copia de seguridad de tu archivo CONFIG.SYS, desactiva o borra la línea de comando de tu CONFIG.SYS, guarda el archivo, vuelve a arrancar tu ordenador e intenta cargar C* de nuevo.

Problemas de velocidad

La velocidad a la que C* juega depende, en gran parte, de la velocidad de la tarjeta de video y del lector de CD-ROM instalado en tu ordenador. En la mayoría de los casos, no hay mucho que puedas hacer con la tarjeta de video aparte de cambiarla. Si C* va demasiado lento en tu ordenador, comprueba en las líneas de comando de tu CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT y mira si el comando "M" estuviera presente. Este comando configura el número disponible de buffers para la unidad de CD-ROM y debería ajustarse a 25 como mínimo para un funcionamiento óptimo. Por ejemplo:

M:25

Comprueba la documentación que viene con tu CD-ROM para obtener una información más detallada sobre el ajuste M:

Problemas de sonido

C* ha sido diseñado para ser utilizado con Sound Blaster o 100% compatibles. No requiere un programa especial de ajustes para configurar tarjetas de sonido. Si experimentas problemas de sonido mientras juegas C*, comprueba primeramente los ajustes de tu tarjeta de sonido, que podrás localizar el archivo AUTOEXEC.BAT. El enunciado será algo así:

SET BLASTER=A220 15 D1

- A220 se refiere a la dirección Base E/S (I/O) en la que 220 aparece por defecto
- 15 se refiere al ajuste de Interrupción en el que el ajuste normal es 5 ó 7
- D1 se refiere al canal DMA y normalmente aparece 1 por defecto.

Si los problemas de sonido persisten, por favor ponte en contacto con el servicio técnico.

Para contactar con el servicio técnico de Virgin Interactive

Si ninguno de estos pasos previos funcionan, por favor contacta con el servicio técnico de Virgin Interactive por carta, fax o teléfono a la dirección y números indicados abajo:

Soporte Técnico de Virgin Interactive Entertainment España, S.R.

Si tienes problemas al cargar quieres ponerte en contacto con el servicio técnico de forma rápida, utiliza el fax o el correo electrónico. Si necesitas más ayuda, puedes telefonar al servicio técnico, de lunes a viernes, de 10 de la mañana a 5 de la tarde.

Teléfono de ayuda al cliente:

(0)171 368 2266

BBS de ayuda al cliente:

(0)171 468 2022

Fax de Virgin Interactive:

(0)171 468 2003

Dirección en el Internet:

Customer_Support@vie.co.uk

Localización en World Wide Web:

<http://www.vie.co.uk/vie>

Cuando llames por teléfono, procura estar sentado/a al ordenador con bolígrafo y papel, y con toda la información posible sobre tu ordenador.

Por ejemplo: marca, modelo, periféricos, tamaño de la memoria RAM y del disco, tarjeta de gráficos y la información que hay en los archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT.

ADemás PUEDES ESCRIBIR A:

Customer Support Department,
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
2 Kensington Square
W8 5RB.

Parte III: Explorando el juego

No, no te vamos a descubrir ningún secreto. Aprendiendo más sobre el mundo de Cyberia aumentarán los ratos de diversión cuando juegues. Lee esta sección si deseas explorar ese mundo con más detalle. Si por el contrario estás buscando una ayuda especial con pistas o claves, quizás deberías considerar comprarte nuestra guía estratégica. [Ve a la última página para más información].

Sinopsis de Cyberia

Cyberia es la secuela del famoso y exitoso juego **Cyberia**, editado durante las navidades del año 1994. Durante el intervalo del primer y segundo juego, ZAK ha sufrido grandes cambios. Para que puedas entender la transición mejor, hemos producido esta breve sinopsis de Cyberia.

ZAK — 2027

Aunque parezca imposible creerlo, ZAK tuvo pelo hace tiempo. Eso fue en los días anteriores a su fusión con la nano tecnología que la entidad Cyberia se basaba y se convirtiera en Cyberion...

ZAK creció durante el colapso económico global, cuando el orden del viejo mundo se estaba desintegrando. Las guerras, el hambre y las placas virales diezmaron más de la mitad de la población mundial y llevaron a la caída de los gobiernos e instituciones establecidas. Dos grupos rivales — el Cartel y el FWA — lucharon por el control del planeta. En el subsiguiente vacío de poder, el Cartel, un grupo sofisticado de piratas de alta tecnología expandieron su influencia. Por otra parte, El FWA, brotó de los esfuerzos de unos cuantos astutos tecnócratas militares que sospechaban que el caos y los conflictos necesitaban de una acción rápida. El FWA controlaba los corazones y mentes de todos excepto de unos pocos rebeldes como ZAK. Al principio, ZAK se consideraba a sí mismo como un cyber saboteador, con una increíble fuerza física y agilidad. En 2027, cinco años después del colapso, junto con un pequeño grupo guerrillero, ZAK interceptó el Global Interbank y consiguió \$500 en bienes, aunque fue capturado y puesto en cautividad. Cuando se encontraba a la espera de ser ejecutado, ZAK tuvo una oferta sorpresa del General Devlin.

Devlin y el FWA

El general Devlin, el pelirrojo señor de la guerra que ejecutaba las operaciones encubiertas del FWA desde su oficina en el Pentágono, ofreció a ZAK una elección: "O bien llevas a cabo una misión secreta especial o aguantas el tiempo que te reste de vida en una celda del FWA". La última opción significaba una muerte segura por inyección letal. Aunque tenía serias dudas en trabajar para la organización que despreciaba, ZAK consiguió sus papeles de libertad y rápidamente se puso en camino hacia el continente Euroasiático. Luchando para abrirse paso hasta el complejo de Cyberia, ZAK pulverizó a las fuerzas del Cartel. Devlin mantenía contacto con ZAK de trecho en trecho a lo largo del camino, por medio de los VISORES de ZAK. Después de penetrar en las defensas de la guardia del Cartel que ocupaba el complejo de Cyberia, ZAK se topó de frente con una nueva clase de arma que tenía una capacidad sensorial similar a los humanos. Desgraciadamente Devlin hizo una interrupción para anunciar que toda la misión había sido tan sólo una artimaña para destruir el arma de Cyberia. Los cirujanos del FWA habían implantado un microchip autodestructivo en el cerebro de Zak y ahora le iban a relegar a él y al arma al olvido.

El arma Cyberia

Afortunadamente para ambos, el arma de Cyberia descubrió y desactivó el explosivo microchip al fusionarse con ZAK. El hombre y la máquina emergieron como un único organismo letal que se convirtió en el arma más pavorosa y grotesca jamás fabricada: El Cyberion. Fueron lanzados desde el laboratorio de Cyberia, tomando como objetivo el centro de comandos de Devlin, en la órbita de la estación espacial del FWA, que fue destruido. La fuerza de la explosión los catapultó de regreso a la Tierra donde se fueron a estrellar en un valle entre montañas.

Búsqueda y rescate

ZAK y Cyberion se estrellaron en una parte de las Montañas Rocosas. Un equipo de búsqueda, encabezado por el malvado científico Dr. John Corbin, salvó a ZAK y los restos del arma de Cyberia del lugar del accidente. Corbin y su equipo de científicos extrajeron la sustancia de Cyberia y ordenaron que se colocara a ZAK en una solución crónica. Los trabajos continuaron en las Minas de Investigación de alto secreto. El Dr. Corbin fue uno de los científicos iniciales del proyecto Cyberia, aunque lo abandonó más tarde debido a los enfrentamientos con el director del mismo (Boris Kalnikov). Durante el tiempo que transcurrió hasta que ZAK fue rescatado, Corbin utilizó la tecnología de Cyberia para crear nuevas armas destinadas a la destrucción en masa. Sin darse cuenta ZAK había generado una nueva arma de destrucción que se usaría para diezmar zonas, supuestamente "infectadas" por la amenaza rebelde.

Información general de Cyberia²: Resurrection

C² comienza con un original conjunto de desafíos para ZAK. Cuando ZAK es devuelto a la vida, se siente desorientado. Sus articulaciones están frías y agorrotadas después de una crío-congelación de tres años. No tiene recuerdos de lo que le sucedió después del accidente y no tiene ni idea de dónde está. Sus VISORES necesitan ser recargados, la guardia del FWA está intentando aniquilarlo y no se sabe de qué forma perdió todo el pelo. Ahora simplemente sigue las instrucciones de una bella mujer que le grita unas órdenes, debería salir bien parado. ¡Dios mío! Si todo fuera tan sencillo...

La sangre de ZAK

Corbin no tenía intención de salvar a ZAK solo por razones humanitarias — si no puramente por razones científicas. Los tejidos de ZAK habían sufrido una drástica mutación tras su fusión con el arma de Cyberia y Corbin creyó que con una simple muestra de él podría aprovechar estos cambios celulares y desarrollar un arma altamente destructiva. Después de arduos años de trabajo de investigación, de experimentos fracasados y fuertes críticas de sus superiores del FWA, Corbin confirmó finalmente su hipótesis y comenzó rápidamente su labor de procreación y duplicación de estos elementos nano-

infectados de la piel de ZAK. El potente y nuevo nano-arma barrera a los rebeldes clandestinos sin pérdidas de soldados del FWA. Pero con lo que Corbin no contaba era que la sangre de ZAK contenía el antídoto para este arma biológica. Los rebeldes deberían revivir a ZAK y llevarle sano y salvo a las Minas de Investigación para poder desarrollar el antídoto antes que el arma de Corbin fuera liberada.

Congelación Crónica

ZAK pasó tres años en un profundo sueño dentro de una solución crónica. Técnicamente su cuerpo fue congelado a 180 grados Centígrados, donde todas las funciones vitales se paralizan. Los rebeldes localizaron a ZAK dentro del Complejo de Almacenamiento Crónico del FWA. Bajo el mando de la Mayor Novelle Corbin (ver descripción a continuación), los rebeldes resucitaron a ZAK por control remoto y le llevaron hasta un espeso quante industrial de las fuerzas del FWA. Ahora dependerá de ZAK el desarrollo del antídoto o toda la humanidad será eliminada.

Los Rebeldes clandestinos

El enfrentamiento de ZAK y Devlin en la estación espacial provocó la creación de un movimiento para derrocar al FWA. Esta es una organización secreta imputada a los rebeldes clandestinos. Ellos decidieron no designar un nombre por temor a la atención que podría atraer el grupo y que pudiera ayudar al FWA a aplastar al movimiento. La mayoría de sus miembros viven en las zonas periféricas del FWA, en lugares como el Puesto de comercio de Tirana. Aunque tan sólo unos pocos tienen un rango alto dentro de la organización, Novelle Corbin es una rebelde y también tiene el cargo de Mayor dentro de las Fuerzas Aéreas del FWA. Los lazos familiares con su padre, el Dr. Corbin, le permiten el acceso a los archivos y oficinas, cosa imposible para otros rebeldes. Otro miembro de alto rango de los rebeldes clandestinos es el Dr. Richards, que desilusionado con el FWA después que Corbin enfocara sus investigaciones en el armamento destructivo avanzado. Las fuerzas operativas han aprendido de algunos de sus compañeros que el arma secreta de Corbin se extenderá como una plaga a través del suministro del agua potable. Deberán detener el suministro o se enfrentarán a una extinción total.

Biografías

Dr. Corbin

Corbin de 50 años ha dedicado su vida a la creación de armas letales para destrucción en masa y para obtener beneficios. Fue miembro del equipo de científicos original que trabajaron en el proyecto Cyberia pero Kalnikov le echó del mismo cuando se enteró que a Corbin sólo le interesaba la tecnología de aplicaciones de defensa. Había habido especulaciones sobre que Corbin podía haberse ido de la lengua a las fuerzas del Cartel sobre el lugar del proyecto y de que les ayudara a planificar el ataque para vengarse de Kalnikov. Los líderes del Cartel le habían pagado muy generosamente por ello. A pesar de este deleznable acto, el FWA aún no estaba enterado de la participación de Corbin en el ataque y le fue concedido un alto presupuesto para la investigación de armas avanzadas.

Algunos decían que se convirtió en una persona amargada e indiferente después de la muerte de su esposa; ella murió al nacer Novelle. En cualquier caso, Corbin era un hombre vengativo y sin escrúpulos que le daba igual trabajar para el FWA o para el Cartel. No le importaba quién se beneficiara de sus armas o quien moriría a causa de ellas. Es por esto que su hija Novelle llevaba separada de su padre muchos años. Ella no podía mencionar su nombre sin que sintiera el amargo sabor de la bilis en su garganta — él representaba el peor movimiento del FWA y también su futuro.

Mayor Novelle Corbin

La Mayor Novelle Corbin es un oficial de la Alianza de Liberación del Mundo (FWA) — la organización fascista a la que los rebeldes pretenden eliminar — aunque secretamente ella es un comandante rebelde. Tiene unos veintitantos años. Novelle comparte con su padre la individualidad, determinación y su amor a volar. Posee las abrutadas y frías maneras de un oficial, pero su causa es noble. En cuanto a sus aptitudes, Novelle es muy diestra con una pistola, excelente piloto (arte que aprendió de su padre) y un buen compañero de ataque (aunque a ella no disfrutaba tanto con los mismos como ZAK).

Dr. Richards

Dr. Richards es la mano derecha de Corbin y simpatizante de los Rebeldes. Ha sido colega de Corbin el tiempo que duró convencer al FWA de los esfuerzos para aplastar a la fuerza rebelde clandestina. Ha perfeccionado

secretamente en su laboratorio un proceso usando la nano centrifugación. Tiene la teoría de que una cultura basada en la sangre de ZAK crecerá y después sintetizará un antídoto para la nano arma. Desgraciadamente, Corbin se enteró de la alianza del Dr. Richards con los rebeldes y consigue que le asien justo antes de que ZAK aparezca en escena.

Richards iba a ser el contacto de ZAK dentro del complejo pero murió de lo que aparentaba ser un accidente, cuando de hecho fue sabotaje: una nanotoxina letal vertida a través de una ruptura en una de las tuberías del techo le condujeron a una lenta pero agonizante muerte. ZAK había estado esperando conocer al hombre que intentó salvar a los rebeldes. Sintió su pérdida aunque, realmente, nunca le llegó a ver.

ZAK — 2030

ZAK es el antihéroe convertido en necesidad para la supervivencia de los rebeldes clandestinos. Los rebeldes no le dan mucho tiempo o elección para pensar su oferta. ZAK se siente agradecido a Novelle por resucitarlo de la cámara crónica aunque sabe que tendrá que pagar un precio: ayudar a los rebeldes a desarrollar el antídoto. ZAK nunca parecía tener tiempo de pensar detenidamente las cosas. Era su destino. Pero un sentimiento de lealtad y responsabilidad había brotado. Los grandes actos de valor no eran naturales en él. En el fondo le gustaba la idea de que los rebeldes tuvieran éxito y aunque pareciera extraño en aquel momento, la fusión con el arma de Cyberia le había producido un profundo cambio. De alguna manera su espíritu había sido devuelto a la vida y había recuperado su inocencia perdida. Detrás del endurecido exterior se encontraba un hombre que anhelaba destruir a la Alianza del Mundo Libre y la haría que representaba. Ya no era el cínico que era antes y recelaba que alguien pudiera hacerle una mala faena. Aún más, entre toda la jerarquía del movimiento rebelde él se había convertido en una especie de leyenda.

Graham

Uno de los admiradores de ZAK pertenecía a la generación más joven. Graham, de 14 años, era un genio en informática y un prodigio con las matemáticas y las ciencias. Consideraba a ZAK como el modelo a seguir y podía describir sus batallas con todo detalle. Novelle tenía una total confianza en él y sus habilidades, incluso cuando la vida de las personas corría peligro.

Estructuras y objetos de interés

Instalación de Almacenamiento Crónico del FWA

Este complejo, fuertemente vigilado, contiene muestras animales y humanas congeladas. El congelamiento crónico se había propagado tanto en el siglo XXI que los antiguos métodos de conservación, como las soluciones de formaldeído se habían quedado obsoletas. Los métodos crónicos también incorporaban unos procedimientos de reanimación más seguros que los que había cuando empezaron los experimentos en los años 80. El Dr. Corbin utilizaba estas instalaciones para almacenamiento de muestras.

Puesto de Comercio de Tirana

Aunque la influencia del FWA es aún importante, algunos focos de fuerte independencia, como el puesto de comercio, existen en las afueras y son los lugares preferidos de residencia y comercio entre los simpatizantes rebeldes. El puesto de comercio es una de las comunidades rebeldes más grandes dentro del vasto territorio del FWA. Los negocios legales e ilegales florecen casi todos los días en el transporte y el trueque. Novelle y ZAK pasan por él al dirigirse al punto de encuentro del jumpjet. El puesto de comercio dispone de una gran presencia militar del FWA para combatir actos de sabotaje y los asesinatos están a la orden del día. Es una "zona caliente".

Cuartel General del FWA

ZAK y Novelle se han visto obligados a desviarse hacia el cuartel general del FWA para poder obtener las coordenadas de localización del complejo de investigación secreto de Corbin. Como punto neurálgico de la organización FWA, el cuartel general se destaca tanto por los sucesos a ras del suelo como por los escondrijos bajo tierra. Las balizas de defensa protegen su perímetro externo de los ataques. Solo a aquéllos con aprobación les es concedido permiso de aterrizaje en el tejado. Novelle y ZAK han corrido un gran riesgo al forzar la entrada dentro de su estructura para tomar el control de la terminal de Realidad Virtual (VR), aunque era la única manera de poder avanzar un paso más para llegar a la creación del antídoto del arma del Dr. Corbin.

El laboratorio secreto del Dr. Corbin

Esta nueva instalación alberga personal y equipamiento de investigación de armas nano tecnológicas avanzadas. Los guardas patrullando las venticuatro horas del día, el hangar totalmente equipado (con depósito de combustible) y las balizas robóticas avanzadas de defensa le clasifican como lugar de defensa militar de Clase A, haciéndolo uno de los sitios más seguros del mundo. Esta instalación está situada en las Montañas Roccosas en una zona donde, en tiempos, existieron unas minas de uranio.

Terminal VR

El interfaz de VR (Realidad Virtual) se ha convertido en el interfaz de terminal estándar dentro del FWA. Se espera que su implementación sea total para el invierno del año 2031. El usuario pasará a través de un túnel de forma anular que contiene iconos suspendidos que conducen a anillos subalternos donde el videocorreo, videocontestador y documentos de la base de datos pueden ser utilizados. El OS jerárquico funciona por red. El usuario puede seleccionar o personalizar el entorno para adecuarlo a sí mismo y su lugar de trabajo. Las rutinas opcionales de defensa, definidas por el usuario, protegen esta información clasificada de cualquier intruso.

Arsenal y armamento secreto

Vehículo patrulla todo terreno (APV)

El FWA desarrolló el Vehículo Patrulla Todo Terreno o APV, para ser utilizado como vehículo de ataque y patrulla en cualquier terreno. El cañón de 70mm, adaptado para el interfaz estándar, lanza proyectiles láser de gran velocidad que pueden atravesar casi todos los tipos de blindajes. El duro sistema de suspensión del vehículo y los ordenadores de navegación y evasión de abordaje le convierten en un vehículo excelente para atravesar zonas muy protegidas. Con Novelle al mando y con ZAK manejando el fusil son imparables. El APV de Novelle está equipado con control remoto y dispositivo de auto destrucción.

Caza "Jumper" Jump Jet

Los cazas flotantes V/STOL de la serie HF-900 son interceptores de gran altitud y resistentes a cualquier climatología que poseen una gran capacidad de ataque a tierra muy efectivo. La configuración estándar incluye mapas de tierra/mar y modos preventivos del terreno, un rango de láser y un aparato localizador de objetivo marcado y un diseño nuevo de construcción modular que permite economizar combustible en la relación peso y fuerza propulsora. El modelo R añade equipo de reconocimiento táctico de alta resolución. Los dos turboventiladores Adour provienen directamente de los utilizados en los caza bombarderos como el Mirage F1 francés. El HF-900 viene equipado con dos cañones láser pulsados de 120 mm. y un compartimento para una bomba en el tren de aterrizaje con una capacidad gema de 900 libras. Es susceptible a Mach 6 y está altamente recomendado como caza bombardero.

Hoverhorz

El hoverhorz CV-545 de turbo alimentación es un aparato uniplaza que tiene un amplio armamento de corto alcance. Es utilizado frecuentemente tanto por la caballería del FWA como por las unidades patrulleras locales. El CV-545 tiene una altitud máxima de 275 pies. El sólido motor eléctrico dispone de dos turbo ventiladores e incorpora una fuerza propulsora de torsión que suministra una aceleración de 0 a 150 kph en 2.9 segundos. El armamento de abordaje incluye un láser pulsado de 18 mm y un lanzagranadas MagSnare. El rango de disparo promedio es de 2.000 millas por carga. Carga auxiliar de 100 km. Excelente para patrullar en zonas boscosas densas.

Nanotoxina

La nanotoxina es la joya de todo el arsenal del FWA y producto de los experimentos de Cyberia conducidos por el Dr. Corbin y su elitista grupo de científicos. Es un fluido verde y viscoso, altamente tóxico. El proceso de refinamiento ha requerido un emplazamiento herméticamente sellado para la fabricación. Se comporta como un ácido sulfúrico altamente concentrado y se alimenta de cualquier materia orgánica dando como resultado la muerte. Inhaler los humos de la

nanotoxina puede conducir a quemaduras pulmonares y hemorragias. Los aparatos especiales para respirar son la única protección contra la inhalación directa o pasiva.

Torreta láser robótica

Las torretas robóticas láser proporcionan una excelente defensa contra los ataques sin necesidad de manejo humano. El sistema de detección del enemigo sólo se rompe cuando un objeto no confirma el eco del código de frecuencia ultra ultra que está programado en todos los vehículos del FWA. Si no hay confirmación, las torretas se alzan y localizan al vehículo enemigo o al personal utilizando un sistema de movimiento de referencia cruzada y sensores térmicos. El sistema de disparo consiste de un único cañón de plasma con un índice de precisión a corta distancia de 86.6 por ciento. Aunque este índice es insuficiente de acuerdo con los estándares del FWA, los ingenieros de campo generalmente despliegan las torretas en pequeños grupos (cuando es posible) para aumentar la efectividad de disparo. El chasis de soporte tiene un diseño de doble visagra que permite un movimiento horizontal de largo alcance. Dado su limitación en el rango de disparo y maniobrabilidad vertical, las torretas láser son muy vulnerables desde el aire.

Balizas flotantes

También conocidas como boyas antimateria de defensa, las balizas generan una red antimaterial ultrafina que descompone la materia a nivel sub-atómico. Cada baliza flotante contiene un motor que aspira materia en estado sólido. Los paneles solares recargan las baterías de abordaje que suministran la potencia tanto al aspirador como a los motores antimaterial. Cada baliza consiste de cuatro emisores que dispersan partículas invisibles antimateria en un plano uniforme. Los planos transversales generan un campo indestructible que protege tanto a la estructura como a las balizas. El escudo de defensa puede ser activado o desactivado dentro del espacio protegido para la admisión de vehículos.



Cyberia 2™ Resurrection © Matrix™ Entertainment, Inc. All rights reserved. 1996
Published 1996 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (Europe) Limited
2 Kensington Square, London W8 5RB. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises. All rights reserved.