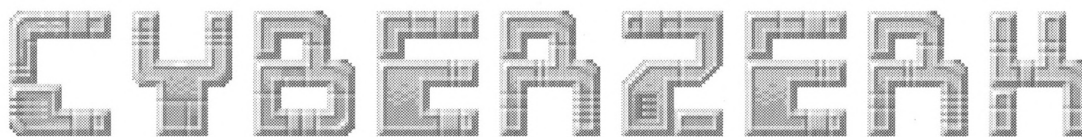


# CYBER2EARTH









# INHALTSVERZEICHNIS

LADLEANWEISUNG .....	4
VORGESCHICHTE .....	4
IHRE AUFGABE .....	5
IHRE MÖGLICHKEITEN .....	6
DIE GEFAHREN .....	7
DIE BONUSTAGE .....	8
ALLGEMEINE TIPS .....	8



Wickerer Str. 50  
W-6093 Flörsheim am Main  
(ab 1.7.1993 65438 Flörsheim am Main)  
Tel. 06145/502-154 (0)

© 1993 boeder software gmbh

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Handbuch und die dazugehörige Software ist urheberrechtlich geschützt. Es darf in keiner Form (auch nicht auszugsweise) mittels irgendwelcher Verfahren reproduziert, gesendet, vervielfältigt bzw. verbreitet oder in eine andere Sprache übersetzt werden.

Bei der Erstellung des Programmes, der Anleitung sowie der Abbildungen wurde mit allergrößter Sorgfalt vorgegangen und unter Einhaltung wirksamer Kontrollmaßnahmen reproduziert. Trotzdem lassen sich Fehler nicht ausschließen. Aus diesem Grund übernimmt *boeder software gmbh* keinerlei Haftung für Schäden, die aufgrund von Fehlfunktionen von Programmen entstanden oder auf fehlerhafte Angaben zurückzuführen sind.

Alle Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Titelhälter.

DEUTSCH

ENGLISH

FRANÇAIS

NEDERLANDS

## LADEANWEISUNG

Bei der Ihnen vorliegenden Diskette handelt es sich um eine sogenannte 'Bootdiskette'. Legen Sie die Diskette in Laufwerk "df0" ein und schalten Sie Ihren Amiga an, dann bootet das System von alleine.

## VORGESCHICHTE

Im Jahr 2151 sind die Ressourcen der Erde vollständig erschöpft. Der Große Rat beschließt, die Erde mit Hilfe von gigantischen Raumschiffen zu evakuieren und auf dem noch nicht kolonialisierten, ozeanischen Planeten Irata zu siedeln. Um den Zeitplan der Evakuierung einzuhalten, wird der gesamte Umsiedlungsprozeß automatisiert. 2152 tritt eine erstmalige Störung bei den Personalrobotern der Evakuierungsraumschiffe auf: Ein R-600, der eigentlich nur für die Beseitigung von Müll eingesetzt ist, eliminiert vier Passagiere, bevor er von einem R-800 Wachroboter zerstört werden kann.

Aufgrund dieses Zwischenfalls wurde eine Kommission von humanoiden Wissenschaftlern zusammengestellt, die den Fall untersuchten. Die Kommission unter dem Namen "Community of Human Scientists" (CHS) entdeckte eine Fehlprogrammierung, die das aggressive Verhalten des R-600 verursachte. Ungeklärt blieb jedoch das Zustandekommen dieser Fehlprogrammierung: Es könnte ein Fremdeingriff bei der Produktion des Roboters gewesen sein oder vielleicht auch nur irgendein Kurzschluß, der bei der gewaltigen Komplexität des R-600 ebenfalls eine solche Fehlprogrammierung auslösen könnte.

Das Phänomen des Amoklaufes des R-600 wurde schließlich unter dem Codenamen *CYBERZERK*-Syndrom zu den Akten gelegt.

Im Februar des Jahres 2154 verliert das Evakuierungskommando den Funkkontakt zu einem Umsiedlungsschiff. Zunächst führt man dies auf einen Fehler in der Kommunikationstechnik zurück, doch als das Schiff auch noch vom



vorgegebenen Kurs abweicht, verwirft man diesen Verdacht. Man vermutet nun vielmehr, daß ein erneutes Auftreten des *CYBERZERK*-Syndroms hinter der Verwirrung stecken könnte. Bei dem Versuch, die Kommission erneut zusammenzustellen, um ihr den Fall zu übergeben, stellt man erstaunt fest, daß sowohl der Vorsitzende der Kommission, Professor Xaron, als auch sämtliche Aufzeichnungen über das *CYBERZERK*-Syndrom verschwunden sind.

Xaron hatte allein an dem Syndrom weitergeforscht und nun versucht er mit Hilfe des *CYBERZERK*-Syndroms 8000 Menschen, ein Raumschiff und eine Armee von Robotern seinem Willen zu unterwerfen.

Eine Truppe von Söldnern wird angeheuert, um in das Raumschiff einzudringen und die Menschen zu retten, doch bereits eine Stunde nach dem Eindringen in das Raumschiff bricht auch der Funkkontakt zu ihnen ab.

Als man feststellt, daß alle Versuche, die Passagiere zu retten, fehlschlagen, entschließt man sich, einen neuen Roboter einzusetzen, den es bisher nur als Prototypen gab: den R-2000, eine Maschine von bisher unbekannter Kampfeffektivität. Er ist nahezu unzerstörbar und mindestens so intelligent wie ein Mensch.

Sein visuelles Wahrnehmungsvermögen erstreckt sich auf das gesamte Farbspektrum (also auch den nicht sichtbaren Infrarotbereich) und es ist weitestgehend auszuschließen, daß er von dem *CYBERZERK*-Syndrom befallen werden kann, da seine elektronischen Bausteine unabhängig voneinander arbeiten.

## IHRE AUFGABE

Schlüpfen Sie in die Rolle des R-2000, vernichten Sie alle Roboter, die von dem *CYBERZERK*-Syndrom befallen wurden, finden und eliminieren Sie Prof. Xaron, bringen Sie das Schiff wieder auf den richtigen Kurs und retten Sie somit die 8000 Menschen, die sich in Xarons Gewalt befinden.



## IHRE MÖGLICHKEITEN

DEUTSCH

Das elektronische Gehirn des R-2000 ist mit den Kontrollmonitoren des Evakuierungsschiffes verbunden. Das Monitorbild schaltet von Raum zu Raum um und verschafft Ihnen so einen Überblick über den Raum, in dem Sie sich befinden. Zunächst ist Ihr R-2000 nur mit einem durchschlagsstarken Lasergewehr bewaffnet, doch sind einige Roboter in dem Schiff auch mit Granaten bewaffnet, die sie z.T. nach ihrer Vernichtung zurücklassen. Sie können diese Granaten dann einsammeln und selbst benutzen, indem Sie einfach die Feuertaste am Joystick etwas länger gedrückt halten.

Andere Roboter verfügen über ein ausgeklügeltes Orientierungssystem in Form von elektronischen Lageplänen, welches ebenfalls bei deren Deaktivierung zurückgelassen wird. Heben Sie es auf und aktivieren Sie es, wenn Sie es brauchen, mit einem Druck auf die Leertaste der AMIGA-Tastatur. Dieses Orientierungssystem zeigt Ihnen, in welchen Räumen sich noch Roboter befinden und wie Sie in diese Räume gelangen.

Infrarotauslöser werden ebenfalls zurückgelassen. Wenn Sie sie berühren, aktivieren Sie die Infrarotbeleuchtung. Die vom *CYBERZERK*-Syndrom befallenen Roboter (mit Ausnahme der KamiTechs, das sind fliegende Roboter, die sich auf alles stürzen, was sich bewegt, ohne dabei Rücksicht auf ihre eigene Existenz zu nehmen) können Sie dann nicht mehr sehen - sie stehen einfach nur herum und Sie können sie in aller Ruhe deaktivieren. Aber Vorsicht, Xaron gelingt es nach kurzer Zeit, wieder auf die normale Beleuchtung umzuschalten.

Manche Roboter hinterlassen auch nur Batterien, die Sie dazu nutzen können, Ihre eigene Energie wieder aufzuladen. Wenn Sie ein rundes Modul mit der Aufschrift "MAX" finden, dann heben Sie dieses auf, um die Schußfrequenz Ihrer Waffe zu erhöhen. Diese Aufrüstung bleibt aber nur so lange bestehen, bis Sie das nächste Mal von einem feind-



lichen Roboter getroffen werden - dann kehrt Ihre Waffe wieder zur gewöhnlichen Schußkraft zurück.

Wenn Sie möchten, können Sie *CYBERZERK* auch zu zweit spielen. Drücken Sie dafür F2, wenn das Begrüßungsmenü erscheint. Es werden dann zwei R-2000 gleichzeitig aktiviert, die sich aber immer im selben Raum aufhalten müssen. Dann ist Teamwork gefragt, denn die beiden R-2000 können sich auch gegenseitig verletzen, sogar töten. Passen Sie also auf, wohin Sie schießen oder Ihre Granaten werfen!

## DIE GEFAHREN

Die Zeit läuft ab! Ihnen steht nur ein bestimmter Zeitraum zur Verfügung, um eine bestimmte Anzahl feindlicher Roboter zu zerstören. Schaffen Sie es nicht innerhalb dieser Zeit, ist das Spiel zu Ende. Außerdem dürfen Sie sich nicht zu lange in einem bestimmten Raum aufhalten, da Xaron (wenn er Sie erst einmal exakt geortet hat) ein KamiTech-Kommando starten wird. Welche Faktoren (abgesehen von der Zeit, die Sie innerhalb eines Raumes verbringen) zusammentreffen müssen, damit Xaron Sie exakt orten kann, ist völlig ungewiß.

Sollten Sie also von einem KamiTech-Angriff überrascht werden, so verlassen Sie am besten schnellstens den Raum, um später dorthin zurückzukehren. Nachdem Sie den Raum verlassen haben, zieht XARON die KamiTechs zunächst zurück.

Feindliche Roboter treffen Sie in allen Teilen des Schiffes. Zwar besitzen Sie den robustesten Roboter, doch werden Sie im Laufe des Spieles einigen harten Brocken begegnen, deren Intellekt und Ausdauer Sie vielleicht ins Schwitzen bringen werden.

Xaron lauert am Ende des dritten Levels in einem stark gepanzerten und bewaffneten Kommandofahrzeug.



## DIE BONUSTAGE

Am Ende eines jeden Levels müssen Sie in einen Raumgleiter steigen und mit ihm das nächste Level des Schiffes erreichen. Weichen Sie den Flugminen aus und achten Sie dabei auf Ihren Motion-Tracker. Ist das Piepen des Motion-Trackers zu einem anhaltenden Piepton angeschwollen, so haben Sie es geschafft. Aber selbst wenn Sie abstürzen sollten, so wirft das noch keinen R-2000 um. Sie legen dann den Rest der Strecke zu Fuß zurück und müssen auf die Bonuspunkte verzichten.

## ALLGEMEINE TIPS

Versuchen Sie, die Taktiken der Roboter zu durchschauen und reagieren Sie entsprechend.

Teilen Sie sich Ihre elektronischen Lagepläne und Granaten gut ein, da Sie in manchen Situationen unentbehrlich sind.

Bleiben Sie NIEMALS zu lange im selben Raum (Keep on moving).

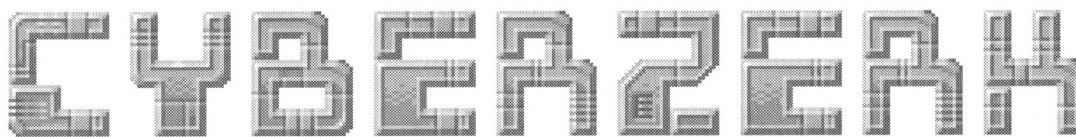
VIEL SPASS beim Lösen von *CYBERZERK* wünscht Ihnen das CENTURY-Team:

<b>FELIX UNGER</b>	(Programmierung, Game-Design, Konzept)
<b>JÖRG SCHWIEZER</b>	(Programm-Management, Audio-Design, Game-Design)
<b>RAINER MICHAEL</b>	(Grafik-Design, Game-Design)
<b>STEFAN NÖLLE</b>	(Level-Design, Test-Playing)

*Special Guest:*

<b>PETER THIEROLF</b>	(Disk Routines)
-----------------------	-----------------





# TABLE OF CONTENTS

BOOTING INSTRUCTIONS .....	10
HISTORY .....	10
YOUR MISSION .....	11
YOUR OPTIONS .....	11
THE RISKS .....	13
BONUS DAYS .....	13
HELPFUL HINTS .....	13



Wickerer Str. 50  
D-6093 Floersheim am Main

(from the 1<sup>st</sup> of July on our new postal code will be 65438)  
Tel. +49-6145-502-154 (0)

© 1993 boeder software gmbh

All rights reserved. This manual and the accompanying software are copyrighted publications. They may not by any means whatsoever be copied, reproduced, sent, photocopied or otherwise be distributed or translated. This prohibition also extends to extracts.

We created the software program, the documentation and the screenshots with all due care and diligence and have copied them with all practicable quality control. Nevertheless, defects cannot be excluded. Hence *boeder software gmbh* will not be liable for any damage or loss of any nature whatsoever due to any defect in or malfunction of the program or incorrect statements in the manual.

All brand names and product names are trademarks or registered trademarks of the respective holders.

DEUTSCH

ENGLISH

FRANÇAIS

NEDERLANDS

## BOOTING INSTRUCTIONS

This diskette is a so-called "Booting Diskette". Insert the diskette into drive "df0" and turn on your Amiga; the system will boot up automatically.

## HISTORY

In the year 2151 the natural resources on earth are completely exhausted. The Great Council decides to evacuate the earth by means of gigantic spaceships and to settle on the oceanic planet Irata, which is not yet colonised. The entire resettlement process is automated to keep the evacuation within the scheduled time limit.

In 2152 the first malfunction of a personnel robot on board the evacuation spaceships occurs: An R-600, which is only used for the disposal of waste, eliminates four passengers before he is destroyed by an R-800 guard robot.

Because of this incident a commission of humanoid scientists, who were assigned to investigate the case, was assembled. The commission, called "Community of Human Scientists" (CHS), discovered a programming fault that had caused the aggressive behaviour of the R-600. Nevertheless, the reason for this programming fault remained unknown. It could have been sabotage during the production of the robot or maybe just a short-circuit which, in view of the enormous complexity of the R-600, could also produce such a programming fault.

The phenomenon of the R-600 running amok was finally filed away under the code *CYBERZERK* syndrome.

In February 2154 the evacuation command loses radio contact to one of the resettlement ships. At first a fault in the communication system is considered responsible but, as the ship also deviates from the scheduled course this theory can no longer be maintained. Now it is suspected that a new occurrence of the *CYBERZERK* syndrome could have caused the disturbance. During the attempt to reassemble



the commission, which should take care of the case, surprising facts emerge: The head of the commission, Professor XARON, as well as all records about the *CYBERZERK* syndrome have disappeared.

XARON, by himself, had continued investigating the syndrome and now he tries to subject 8000 people, a spaceship and an army of robots to his will with the help of the *CYBERZERK* syndrome.

A troop of mercenaries is hired to enter the spaceship and to rescue the people, but only one hour after the spaceship has been invaded, communication breaks down.

When it becomes obvious, that all attempts to rescue the passengers are in vain, the decision is made to employ a new robot which so far had only existed as a prototype: The R-2000, a machine with a fighting efficiency which, up until this time, is unknown. He is almost indestructible and at least as intelligent as a human being.

His visual perception covers the whole spectrum of colours (consequently including the invisible infrared range) and it is a virtual impossibility that the *CYBERZERK* syndrome could attack him, since his electronic modules work independently from each other.

## YOUR MISSION

Put yourself in the place of the R-2000, eliminate all robots attacked by the *CYBERZERK* syndrome, find and eliminate Prof. XARON and bring the ship back to its correct course, saving the 8000 people who are under XARON's control.

## YOUR OPTIONS

The electronic brain of the R-2000 is connected to the control monitor of the evacuation ship. The monitor switches from room to room, giving you a broad view of the room in which you are at that particular moment. Initially your R-2000 is only armed with a powerful laser gun but some

robots on board the ship are equipped with grenades, some of which are left behind following the destruction of the robots. You can collect these grenades and use them yourself by pressing the fire button of the joystick a little longer.

Other robots feature a sophisticated orientation system (electronic maps) which is also left behind after their elimination. Pick it up and activate it when necessary by striking the spacebar of your Amiga keyboard. This orientation system shows you in which rooms there are other robots and how to get there.

Infrared sensors are also left behind. When you touch them, you activate the infrared lighting. Having done this, robots affected by the *CYBERZERK* syndrome cannot see you any more - they just stand around and you can easily deactivate them. (Except for the KamiTechs. These are flying robots which attack every moving object with no consideration for their own existence.) But take care! After a short time Xaron manages to switch back to normal lighting.

Some robots leave just their batteries which you can use to recharge your own power supply. If you find a round module labelled "MAX" then collect it to increase the fire rate of your weapon. This improvement only lasts until you are hit the next time by an enemy robot - after this your weapon has regular fire power again.

*CYBERZERK* can also be challenged by two players. Press F2 for this option when the welcoming menu appears on the screen. Then two R-2000 come into play. They are activated simultaneously and therefore, both always have to be in the same room. Now teamwork is of the essence because R-2000s are capable of mutilating and even killing each other. So watch what you are shooting at or where you are tossing your grenades!



## THE RISKS

Time passes! You only have a limited period of time at your disposal to exterminate a certain number of enemy robots. If you do not make it within this time the game is over. Furthermore, be careful not to stay in one room for too long since XARON will launch a KamiTech commando after he has detected you.

It is totally uncertain what factors have to coincide, (except for the time you spend within a room) thus enabling Xaron to detect you.

If you are surprised by a KamiTech attack you had better leave the room as fast as possible in order to come back again a little later. When you have left the room XARON will order the retreat of the KamiTechs for the time being.

You will encounter enemy robots in all parts of the ship. Although you own the sturdiest robot you have to face some tough opponents whose intellect and endurance will give you a hard time during the game.

At the end of the third level XARON lurks for you in a heavily armoured and armed command vehicle.

## BONUS DAYS

At the end of each level you must get into a space vehicle to reach the next level of the ship. Dodge the flying mines and watch your motion tracker.

When the beeping of the motion tracker has turned to a continuous tone you have made it. But even if you crash, the R-2000 is not yet knocked out. You simply walk the rest of the way and you win lose the bonus points.

## HELPFUL HINTS

Try to understand the tactics of the robots and react correspondingly.

Organize the use of the electronic maps and the grenades well, since they are indispensable in some situations.

NEVER stay in one room for too long (Keep on moving).

HAVE FUN with *CYBERZERK* says the CENTURY team:

**FELIX UNGER** (Programming, Game Design, Concept)

**JÖRG SCHWIEZER** (Program Management, Audio Design, Game Design)

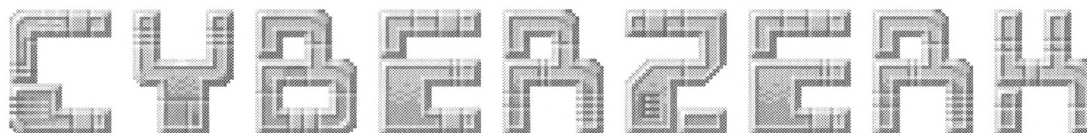
**RAINER MICHAEL** (Graphics Design, Game Design)

**STEFAN NÖLLE** (Level Design, Test Playing)

*Special Guest:*

**PETER THIEROLF** (Disk Routines)





# SOMMAIRE

CHARGEMENT DU PROGRAMME .....	16
PROLOGUE .....	16
VOTRE MISSION .....	17
VOS ATOUTS .....	17
LES DANGERS .....	19
LES JOURS DE BONUS .....	19
QUELQUES PETITS CONSEILS .....	20



Wickerer Str. 50  
D-6093 Floersheim am Main  
(à partir du 1<sup>er</sup> juillet 1993 le nouveau code postal sera 65438)  
Tel. +49-6145-502-154 (0)

© 1993 boeder software gmbh

Tous droits réservés.

Ce manuel, ainsi que le programme qui l'accompagne, sont des oeuvres littéraires au sens de la Convention de Berne pour la protection des oeuvres littéraires et artistiques. Il est donc illicite de les reproduire, faxer, envoyer, copier, traduire dans d'autres langues, ou de les distribuer de quelque façon que ce soit. Ceci vaut également pour des extraits du programme ou du manuel.

La création et la fabrication de ce programme, du manuel qui l'accompagne et des images qui y sont liées ont été effectuées avec le plus grand soin et sous les contrôles de qualité les plus sévères. Des défauts peuvent néanmoins survenir. *boeder software gmbh* ne peut cependant pas être tenue pour responsable des éventuels dégâts occasionnés par des malfonctionnements du programme ou par des déclarations incorrectes dans le manuel.

Tous les noms commerciaux et les noms de produit sont des marques ou des marques déposées des sociétés correspondantes.

DEUTSCH

ENGLISH

FRANÇAIS

NEDERLANDS

## CHARGEMENT DU PROGRAMME

La disquette dont vous disposez est une disquette «système». Insérez la disquette dans le lecteur «df0» et allumez votre Amiga. Il bootera de lui-même.

## PROLOGUE

En l'an 2151, les ressources de la Terre sont complètement épuisées. Le Grand Conseil décide d'évacuer la planète au moyen de navettes gigantesques et de transférer la population sur Irata, une planète océanique qui n'a pas encore été colonisée. Le processus d'évacuation a été entièrement automatisé afin de pouvoir respecter les délais prévus.

Tout à coup, en 2152, un premier incident : un R-600, un robot-éboueur faisant partie du personnel des vaisseaux d'évacuation, tue 4 passagers avant de pouvoir être détruit par un robot de police, un R-800.

Après ce drame, on met sur pied une commission d'enquête chargée d'en rechercher les causes. Cette commission de scientifiques humanoïdes, appelée «Community of Human Scientists» (CHS), découvre l'erreur de programmation à l'origine du comportement dévastateur du R-600. Toutefois, la cause profonde reste un mystère : on suppose aussi bien une action extérieure lors de la production qu'un court-circuit ayant également pu entraîner, étant donné l'extrême complexité du R-600, une telle défaillance.

Finalement, le dossier de l'incident du R-600 a été mis ad acta sous le nom de code «Syndrome *CYBERZERK*».

Deux ans plus tard, en février de l'an 2154, le groupe d'évacuation perd le contact radio avec l'un des vaisseaux. Dans un premier temps, cette anomalie est mise en rapport avec les systèmes de télécommunication embarqués, mais les doutes sont balayés lorsque le vaisseau dévie de son cap. On suppose à présent un nouveau cas du syndrome *CYBERZERK*. En essayant de rappeler la commission



d'enquête, force est de découvrir que le professeur Xaron, le président de la commission, a disparu, et avec lui également toutes les archives du syndrome *CYBERZERK* ...

Le professeur Xaron avait poursuivi tout seul les recherches sur le syndrome. Il essaie à présent de se rendre maître de tout un vaisseau avec les 8000 personnes et tous les robots à bord.

On met sur pied un commando de mercenaires dont la mission est de pénétrer dans le vaisseau et de sauver les prisonniers. Or, une heure après que les soldats ont pénétré dans le vaisseau, on perd tout contact avec eux.

Lorsqu'on se rend à l'évidence que toute tentative de secours est vouée à l'échec, on décide d'envoyer un tout nouveau robot qui n'existe encore qu'à l'état de prototype : le R-2000, une machine de combat d'une efficacité inégalée. Il est quasiment indestructible et doté d'une intelligence au moins aussi développée que celle d'un humain.

Sa perception visuelle couvre tout le spectre chromatique (donc également la gamme des infra-rouges) et toutes les mesures ont été prises pour exclure qu'il soit victime du syndrome *CYBERZERK*, ses éléments électroniques fonctionnant indépendamment les uns des autres.

## VOTRE MISSION

Glissez dans la peau du R-2000, détruisez tous les robots atteints du syndrome *CYBERZERK*, trouvez et éliminez Xaron, remettez le vaisseau sur son orbite et sauvez ainsi les 8000 personnes se trouvant dans les griffes du professeur.

## VOS ATOUTS

Le cerveau électronique du R-2000 est relié au système de vidéo-surveillance du vaisseau d'évacuation. Le moniteur balaye tour à tour toutes les salles et vous permet ainsi

d'avoir une vue d'ensemble de la salle dans laquelle vous vous trouvez. Au début de votre mission, vous n'êtes équipé que d'un puissant canon à laser. Or, certains robots à bord sont armés de grenades dont vous pourrez vous emparer après les avoir détruits. Pour lancer ces grenades, laissez le bouton feu du joystick enfoncé un peu plus longtemps.

D'autres robots ont un système d'orientation évolué (des cantes électroniques) dont vous pouvez également vous servir après les avoir détruits. Ramassez-le et activez-le, au besoin, en appuyant sur la barre d'espacement de votre clavier Amiga. Ce système d'orientation vous indique les salles dans lesquelles il reste des robots et comment vous y rendre.

Vous pourrez également mettre à profit les commutateurs d'éclairage infra-rouge. En les touchant, vous plongez le vaisseau dans une lumière infra-rouge. Dans cette lumière, les robots atteints du *CYBERZERK* sont aveugles et ne peuvent plus vous détecter - ils restent immobiles et vous pouvez les désactiver en toute quiétude. Il reste toutefois les KamiTechs, des robots kamikazes volants se jetant sur tout ce qui bouge. Mais attention : le professeur Xaron réussit à rétablir l'éclairage normal au bout de quelques instants.

Certains robots laissent derrière eux des piles que vous pourrez utiliser pour refaire votre propre plein d'énergie. Ramassez sur votre passage les modules ronds portant l'inscription "MAX" : il vous permet d'augmenter la fréquence de tir de votre arme. Attention : vous ne disposerez de cet atout que tant que vous ne serez pas touché par un robot. Dès que vous serez touché, votre arme aura à nouveau la puissance de feu normale.

Pour jouer à *CYBERZERK* à deux, appuyez sur F2 quand le menu principal apparaît. Vous jouez alors avec deux R-2000 qui devront toujours se trouver dans la même salle : vous devrez donc faire preuve d'un réel esprit d'équipe, car

les R-2000 pourraient se blesser, voire se détruire mutuellement. Surveillez donc vos tirs et ne lancez pas vos grenades n'importe où !

## LES DANGERS

Le temps court ! Vous n'avez qu'un temps limité pour détruire un certain nombre de robots ennemis. Le jeu est fini si vous n'y réussissez pas dans ces délais. En outre, vous n'avez pas le droit de rester trop longtemps dans la même salle, Xaron envoyant à vos troussees un commando KamiTech dès qu'il arrive à vous localiser.

A ce sujet, il n'y a aucun moyen de savoir quels facteurs doivent être réunis (mis à part le temps que vous restez dans une pièce) pour que Xaron puisse localiser votre position avec précision.

S'il vous arrivait d'être surpris par une attaque de KamiTechs, il est de bon conseil de quitter la pièce au plus vite pour y revenir un peu plus tard. Xaron retire ses KamiTechs dès que vous êtes sorti de la pièce.

Mais même dans l'immensité du vaisseau, il n'y a aucune pièce où vous ne pourriez trouver du répit. Vous possédez certes un robot quasiment indestructible, mais allez tomber sur quelques durs à cuire dont l'intelligence et l'endurance vous donneront du fil à retordre.

Finalement, lorsque vous aurez eu raison de tous les obstacles, Xaron vous attend dans un véhicule de commande lourdement blindé et armé à la fin du troisième niveau.

## LES JOURS DE BONUS

A la fin de chaque niveau de jeu, vous devez monter dans une navette pour atteindre le niveau supérieur du vaisseau. Evitez les mines volantes et surveillez votre motion-tracker. Vous avez atteint l'étage supérieur lorsque vous entendez un buzzer continu.



Mais même si vous avez un crash en cours de route, cela est loin de démonter un R-2000. Vous faites alors le reste du chemin à pied et renoncez à votre bonus.

## QUELQUES PETITS CONSEILS

Essayez de découvrir la tactique des robots et de la déjouer.

Gérez bien vos cartes électroniques et vos grenades. On n'a jamais assez besoin d'une grenade dans une situation critique.

De même, ne restez JAMAIS trop longtemps dans la même pièce, restez toujours en mouvement !

A présent, l'équipe CENTURY n'a plus qu'à vous souhaiter bonne chance et beaucoup de PLAISIR pour arriver à bout de *CYBERZERK*. Le CENTURY-team, ce sont :

**FELIX UNGER** (programmation, Game Design, conception)

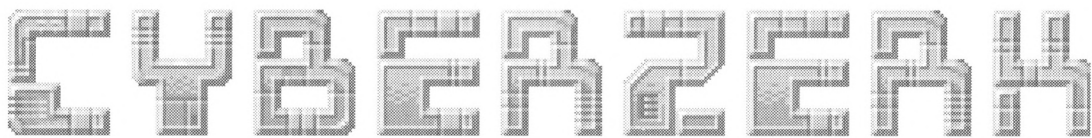
**JÖRG SCHWIEZER** (Program Management, Audio Design, Game Design)

**RAINER MICHAEL** (dessin graphique, Game Design)

**STEFAN NÖLLE** (Level Design, Test Playing)

*Special Guest:*

**PETER THIEROLF** (Disk Routines)



## INHOUD

LADEN VAN HET PROGRAMMA .....	22
VOORGESCHIEDENIS .....	22
JE TAAK .....	23
JE MOGELIJKHEDEN .....	24
DE GEVAREN .....	25
DE BONUSDAGEN .....	25
ALGEMENE TIPS .....	26



Wickerer Str. 50  
D-6093 Floersheim am Main  
(Vanaf 1 juli 1993 verandert ons postnummer als volgt: 65438)  
Tel. +49-6145-502-154 (0)

© 1993 boeder software gmbh

Alle rechten voorbehouden. Deze handleiding en de bijbehorende software worden door de auteurswet beschermd. Ze mogen op geen enkele wijze geheel of gedeeltelijk volgens welke methode dan ook worden gereproduceerd, uitgezonden, vermenigvuldigd, verspreid of in een andere taal vertaald worden.

De programma's, de handleiding en de afbeeldingen zijn met de meeste zorgvuldigheid gemaakt en, met uitvoer van regelmatige controles, gereproduceerd. Toch kunnen fouten niet geheel uitgesloten worden. Daarom is *boeder software gmbh* op geen enkele wijze verantwoordelijk voor schade voortvloeiend uit het disfunctioneren van de programma's of uit verkeerde invoer.

Alle merken- en produktnamen zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van de respectieve titelhouder.

DEUTSCH

ENGLISH

FRANÇAIS

NEDERLANDS

## LADEN VAN HET PROGRAMMA

Deze diskette is een zogenaamde “Boot diskette”. Doe de diskette in drive A en schakel de computer in, dan boot het systeem vanzelf.

## VOORGESCHIEDENIS

In het jaar 2151 zijn de hulpbronnen van de aarde volledig uitgeput. De Grote Raad besluit om de aarde met behulp van gigantische ruimteschepen te evacueren en naar de nog niet gekoloniseerde, oceanische planeet Irata over te brengen. Om het tijdschema van de evacuatie te kunnen aanhouden, wordt het hele emigratieproces geautomatiseerd. In 2152 treedt er voor het eerst een storing op bij de personeelrobots van de evacuatieruimteschepen. Een R-600, die eigenlijk alleen wordt gebruikt voor het wegruimen van afval, elimineert vier passagiers, voordat hij door een R-800 bewakingsrobot kan worden vernietigd.

Vanwege dit voorval werd een commissie van humanoïde wetenschappers samengesteld die het geval onderzoekt. De commissie met de naam “Community of Human Scientists” (CHS) ontdekte een programmeerfout die het agressieve gedrag van de R-600 veroorzaakte. Onopgehelderd bleef echter het tot stand komen van deze programmeerfout: het zou een ingreep van een onbekende bij de productie van de robot geweest kunnen zijn, maar misschien ook slechts een kortsluiting, die vanwege de geweldige complexiteit van de R-600 eveneens zo’n programmeerfout zou kunnen hebben veroorzaakt.

Het fenomeen van de amokmakende R-600 werd uiteindelijk onder de codenaam *CYBERZERK*-syndroom ad acta gelegd.

In februari van het jaar 2154 verliest het evacuatiecommando het radiocontact met een emigratieschip. Eerst wijt men dit aan een fout in de communicatietechniek, maar wanneer het schip ook nog van de opgegeven koers afwijkt, verwerpt



men dit idee. Men vermoedt nu veeleer, dat een nieuwe verschijning van het *CYBERZERK*-syndroom achter de ontregeling zou kunnen zitten. Bij de poging om de commissie opnieuw samen te stellen, om haar het geval opnieuw te laten bekijken, stelt men verbaasd vast dat zowel de voorzitter van de commissie, professor Xaron, als ook alle aantekeningen over het *CYBERZERK*-syndroom verdwenen zijn.

Xaron had het syndroom in zijn eentje verder onderzocht en nu probeert hij met behulp van het *CYBERZERK*-syndroom 8000 mensen, een ruimteschip en een leger van robots aan zijn wil te onderwerpen.

Een groep huurlingen krijgt de opdracht om in het ruimteschip binnen te dringen en de mensen te redden, maar reeds een uur nadat ze het ruimteschip zijn binnengedrongen wordt ook het radiocontact met hen verbroken.

Wanneer wordt vastgesteld dat alle pogingen om de passagiers te redden op niets uitlopen, besluit men een nieuwe robot in te zetten, die tot dan toe alleen als prototype bestond: de R-2000, een machine met een tot op dat moment ongekende gevechtseffectiviteit. Hij is zo goed als onverwoestbaar en minstens zo intelligent als een mens.

Zijn visuele waarnemingsvermogen strekt zich uit over het hele kleurenspectrum (dus ook het niet zichtbare infraroodbereik) en het kan praktisch worden uitgesloten dat het *CYBERZERK*-syndroom hem kan aantasten, aangezien zijn elektronische bouwstenen onafhankelijk van elkaar werken.

## JE TAAK

Kruip in de rol van de R-2000, vernietig alle robots die door het *CYBERZERK*-syndroom zijn aangetast, vind en elimineer prof. Xaron, breng het ruimteschip weer op de juiste koers en red zo de 8000 mensen die zich in Xarons macht bevinden.

## JE MOGELIJKHEDEN

Het elektronische brein van de R-2000 is verbonden met de controlemonitoren van het evacuatieschip. Het monitorbeeld schakelt over van ruimte naar ruimte en verschaft je zo een overzicht over de ruimte waarin je je bevindt. Eerst is je R-2000 alleen bewapend met een doorborend lasergeweer, maar enkele robots in het schip zijn ook met granaten bewapend, waarvan er een gedeelte overblijft wanneer ze zijn vernietigd. Je kunt deze granaten dan verzamelen en zelf gebruiken, door gewoon de vuurknop op de joystick iets langer ingedrukt te houden.

Andere robots beschikken over een vernuftig oriënteringssysteem (elektronische Landkaarten, dat ze eveneens achterlaten wanneer ze worden gedesactiveerd. Bewaar het en activeer het wanneer je het nodig hebt, met een druk op de spatiebalk van het AMIGA-toetsenbord. Dit oriënteringssysteem laat zien in welke ruimtes zich nog robots bevinden en hoe je in deze ruimtes kunt komen.

Infraroodstarters worden eveneens achtergelaten. Wanneer je ze aanraakt, activeer je de infraroodverlichting. De door het *CYBERZERK*-syndroom aangetaste robots (met uitzondering van de KamiTechs, dat zijn vliegende robots die zich op alles storten wat beweegt, zonder aan hun eigen leven te denken) kun je dan niet meer zien - ze staan daar alleen nog maar en je hebt alle tijd om ze te desactiveren. Maar pas op, Xaron krijgt het na korte tijd voor elkaar om weer naar de normale verlichting over te schakelen.

Sommige robots laten ook alleen batterijen achter, die je kunt gebruiken om je eigen energie weer op te laden. Wanneer je een ronde module met het opschrift "MAX" vindt, bewaar het dan, je kunt er de schietfrequentie van je wapen mee verhogen. Deze extra wapenkracht blijft echter slechts bestaan tot je de volgende keer wordt geraakt door een vijandige robot - je wapen krijgt dan weer de gewone schietkracht.

Wanneer je wilt, kun je *CYBERZERK* ook met zijn tweeën spelen. Druk daarvoor op F2 wanneer het openingsmenu verschijnt. Er worden dan twee R-2000's tegelijk geactiveerd, die echter steeds in dezelfde ruimte moeten zijn. Teamwork is dan vereist, want de beide R-2000's kunnen elkaar ook verwonden, zelfs doden. Let dus op waarheen je schiet of je granaten gooit!

## DE GEVAREN

De tijd raakt op! Je hebt maar een beperkte tijd om een bepaald aantal vijandige robots te vernietigen. Krijg je het binnen de tijd niet voor elkaar, dan is het spel voorbij. Bovendien mag je niet te lang in een bepaalde ruimte blijven, omdat Xaron (wanneer hij eenmaal precies je plaats heeft bepaald) een KamiTech-commando zal sturen.

Welke factoren (afgezien van de tijd, die je in een ruimte doorbrengt) moeten zijn vervuld, zodat Xaron precies je plaats kan bepalen, is volkomen onzeker.

Wanneer je dus door een KamiTech-aanval wordt verrast is het het best om de ruimte zo snel mogelijk te verlaten, en er later pas weer terug te keren. Nadat je de ruimte hebt verlaten trekt Xaron eerst de Kami-Techs terug.

Vijandige robots tref je aan in alle delen van het schip. Je bezit weliswaar zelf de meest robuuste robot, maar in de loop van het spel zal je een paar stevige knapen tegenkomen, en hun intellect en uithoudingsvermogen zullen je misschien aardig wat zweetdruppels kosten.

Xaron loert op je aan het eind van het derde level in een flink gepantserd en bewapend commando-voertuig.

## DE BONUSDAGEN

Aan het eind van elk level moet je in een ruimtesonde stappen en daarmee het volgende level van het schip bereiken. Ontwijk de vliegende mijnen en let daarbij op je



motion tracker. Wanneer het piepen van de motion tracker is aangezwollen tot een aanhoudende pieptoon heb je je doel bereikt. Maar zelfs wanneer je neerstort betekent dat nog niet het einde voor een R-2000. Je legt dan de rest van de afstand te voet af en de bonuspunten gaan aan je neus voorbij.

## ALGEMENE TIPS

Probeer de tactieken van de robots te doorzien en er geschikt op te reageren.

Verdeel je elektronische landkaarten kaarten en granaten goed, want ze zijn in sommige situaties onontbeerlijk.

Blijf **NOOIT** te lang in dezelfde ruimte (Keep on moving).

VEEL PLEZIER bij het oplossen van *CYBERZERK* wenst je het CENTURY-team:

<b>FELIX UNGER</b>	(programming, game design, concept)
<b>JÖRG SCHWIEZER</b>	(programma-management, audio design, game design)
<b>RAINER MICHAEL</b>	(graphic design, game design)
<b>STEFAN NÖLLE</b>	(level design, test playing)

*Special guest:*

**PETER THIEROLF** (disk routines)





M 083818



**db** software  
**boeder**

Wickerer Str. 50  
W-6093 Flörsheim am Main