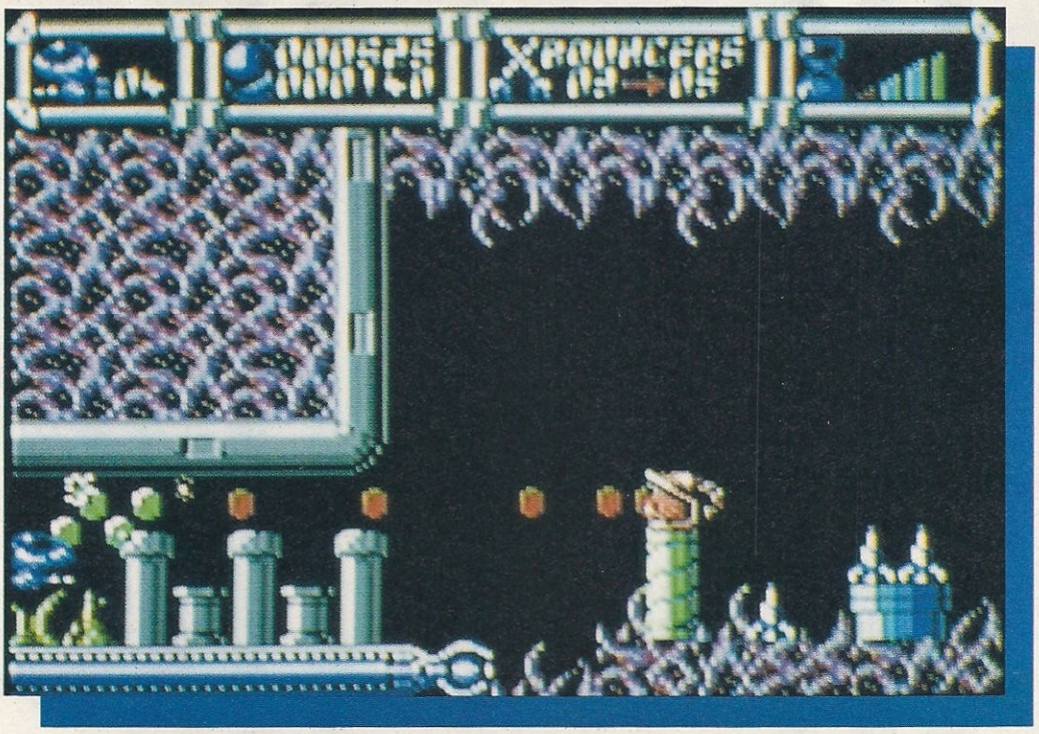
64'er TEST

Wertvolle Bodenschätze und neueste Waffen wurden Ihrer Föderation gestohlen. Mit einem Raumschiff geht's ins feindliche Lager.

von Andrew Draheim



Dynamischer Kämpfer

Cybernoid« heißt das kleine Raumfahrzeug im gleichnamigen Spiel. Dieser Name stammt wahrscheinlich von dem griechischen Wort »kybernetes« ab, was »Steuermann« bedeutet. Weiß man jedoch, daß der bedeutungsschwangere Begriff »Kybernetik« dem selben Stamm entspringt, ist die Doppelbedeutung erkennbar.

Unser kleines Raumschiff »Cybernoid« dringt in ein feindliches System. Wie ein kybernetisches, dynamisches System, reagiert es auf unser Raumschiff mit der Mobilisierung einer Gegenkraft. Das ganze System erkennt uns als Gegner und geht geschlossen gegen »Cybernoid« vor. Aufgabe ist es nun, die feindlichen Lagerhallen in einer gewissen Zeit zu erreichen, und das ist gar nicht so einfach.

»Bounce Bombs« jagen unheimlich wild über den Bildschirm wie Flummis. Sie zerstören alle feindlichen Objekte, die sie treffen.

Fünf verschiedene, besondere Waffen stehen Ihnen und dem Gleiter »Cybernoid« im Kampf gegen die Feinde zur Verfügung.

Feinde lauern in jeglicher Form. Riesen-Schlingpflanzen feuern mit Kanonen, quallenartige Raumschiffe feuern mit Bomben und vieles mehr. Dabei wird man unsicher, ob die Szene nun im Urwald oder auf einem hochentwickelten Planeten stattfindet. Aber zu einem übelspeienden Planeten gehören wohl auch miese Pflanzen, sprudelnde Vulkane und undefinierbare Übeltäter.

Natürlich kann sich »Cybernoid« auch seiner Feinde entledigen. Ein umfangreiches Arsenal an Waffen macht es möglich. Mit den Tasten <1> bis <5> können sie ausgewählt werden. Da gibt es zum einen ganz normale Bomben. Sie zerstören feindliche Stellungen, die etwas weiter weg sind. Minen können beliebig irgendwo abgesetzt werden. An gewissen Punkten ist es strategisch angebracht, eine Mine zu hinterlassen. »Bounce Bombs« sind jeweils vier Bomben, die über den Bildschirm springen, wie ein Flummi. Sie zerstören alles feindliche, was sie berühren. »Seeker« stöbern gegnerische Stellungen auf und machen sie ebenfalls auf unliebsame Weise kampfunfähig. Letzte Ausrüstung ist keine Waffe an sich, sondern ein Schutzschild. Ist es aktiviert, kann »Cybernoid« nichts geschehen.

Unserem Gleiter steht allerdings nur eine begrenzte Anzahl an Waffen zur Verfügung. Er kann jedoch seine Bewaffnung jederzeit »auffrischen« oder sogar verbessern. Wird ein gegnerisches Schiff zerstört, verliert es seine Ladung. Diese kann ein Teil der gestohlenen Ware sein, eine Waffe oder ein gelber Kanister. Die Ladung muß von oben aufgefangen werden. Einige Waffen verändern das Aussehen des »Cybernoids«. Diese sind zusätzliche Waffen, die in besonders schwierigen Spielsituationen zur Anwendung kommen können. Die gelben Kanister erhöhen die Anzahl der Waffen, die gerade angewählt ist.

»Cybernoid« ist eine Mischung von »Shoot-em-up-« und Geschicklichkeitsspiel. Mich erinnert es streckenweise stark an Klassiker wie »Maniac Miner«, wenn auch grafisch ein großer Unterschied besteht. Grafik als auch Sound sind klasse. Etwas störend ist, daß bei laufender Hintergrundmusik keine Sound-Effekte zu vernehmen sind. Es gibt nur die Wahl zwischen Musik ohne Effekte oder Effekte ohne Musik. Schade hingegen ist auch hier, daß gute Programmiertechnik an einem unlustigen Thema mißbraucht wird — Krieg. (ad)

Titel	Cybernoid
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	
Motivation	
Besonderheiten	Geschicklichkeit und Ballern
Hersteller	Hewson
Preis	35 Mark (K) 39 Mark (D)
Bezugsquelle	Rushware Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2

64er-online.de
64er-online.net