

Cyber Huhn Handbuch

Eine Hühnergeschichte

Zu Weihnachten des Jahres 2002 wurde das Spiel 'Cyber Huhn' für den PC veröffentlicht. In diesem Spiel geht es darum Hühner im 3D Weltall zu abzuschießen. Die Hühnerjagd hat viel Spaß gemacht, allerdings benötigte man dafür einen PC.

Und nun hat dieses lustige Spiel seinen Weg auf den Amstrad / Schneider CPC gefunden. Viel Spaß bei der Jagd der Cyber Hühner auf dem CPC und nie zuvor gezeigten Features ☺

Features

- Scrolling in alle Richtungen, Präzision: 1 Pixel
- Mehr als 45 Sprites gleichzeitig
- 3D Grafik mit bis zu 50 Bildern pro Sekunde (128 KB Version)
- Acht Levels voller Spaß (128 KB Version)
- Farben, Musik, Effekte und Spielparameter können eingestellt werden
- Spiele mit Tastatur, Joystick oder Maus

Nun, worum geht es in dem Spiel überhaupt?

Also, ich versuche das mal zu erklären... Da wird viel verschwiegen, denn wie immer wurde die Geschichte vom Gewinner geschrieben. So trug es sich damals wohl zu...

Im Jahre 2025 hatten die Bürger des Planeten Erde die Nase endgültig voll von Fastfood, aber sie hatten auch vergessen wie man sich ein anständiges Essen zubereitet. Der Ausweg aus diesem Dilemma hieß fast immer „Hühnchen“! Gesund, nicht zu fett und lecker. Für einige Zeit lief das ganz gut, aber im Jahre 2076 löscht eine weltweite Epidemie alle Hühner und verwandte Spezies aus. Manche sagen es wäre eine experimentelle Biowaffe gewesen. Manche sagen es war eben Zeit dafür. Plötzlich gab es kein Federvieh mehr und die Leute liefen Amok. Aber schon bald – nach der Beseitigung all der Hühner-Zombies – gelang es einigen Weltraumpionieren einige Exemplare von Riesenhühnern zur Erde zu bringen, die sie für die Nahrungsmittelindustrie nachzüchten wollten. Aus unbekanntem Grund funktionierte das aber nicht, die Hühner reproduzierten sich einfach nicht. Aber sie schmeckten ja sooo lecker. Also fingen die Weltraumtruppen mehr und mehr Hühner auf ihrem Planeten ein und brachen sie regelmäßig zur Erde. Und schnell hatten sich die Riesenhühner zum neuen Essens-Standard entwickelt. Alle Erdlinge waren wieder froher Dinge. Nur den verbleibenden Hühnern auf ihrem Planeten Eolomea war nicht zum Lachen zu Mute.

Die Erden-Menschen dachten dass Hühner aufgrund ihrer geringen Gehirnmasse dumm sein müssen. Nun ja, seit der Zündung der ersten Atombombe haben die Menschen nie so falsch gelegen. Im Gegenteil, diese Riesenhühner waren sehr intelligent und sehr friedfertig. Naja, zumindest für eine Weile.

Die Hühner von Eolomea waren gezwungen gegen ihre Ausrottung zu kämpfen. Schnell steckten sie ihre Köpfe in Weltraumhelme und flogen los um die Menschheit für ihre Sünden zu strafen...

Die gegenwärtige Situation: Wir schreiben das Jahr 2097. Nach dem Durchbruch der drei Verteidigungsringe des Sol-Systems (Pluto-, Jupiter- und Mars-Orbit) steuern die verbliebenen Hühner-Soldaten direkt auf die Erde zu: Es sind nur einige übrig – die Besten unter ihnen – und sie sind nun richtig wütend. Jedes Huhn ist bereit Rache zu üben.

Elite Hühner Soldaten benutzen ihre Distanzwaffen (EMP Strahler) um alle irdische Technologie die auf Elektrizität basiert zu zerstören. Die Rotisseries hören auf zu laufen, und die Transform-Kanonen hören auf zu schießen.

Lediglich eine Waffe könnte noch intakt sein: Auf einer alten, lange ausgedienten Weltraumstation befindet sich eine Impuls-Kanone. Niemand hat sich je um dieses Artefakt, das noch nicht mal fürs Museum gut genug war, gekümmert. Glücklicherweise wurde die Station EMP sicher gebaut. In späterer Zeit legte man auf solchen Unsinn keinen Wert mehr, da die Evolution der Waffen auf dem Planeten Erde schließlich weiterging. In der Station befindet sich ein weiteres Artefakt, es ist ein sogenannter Amstrad. Das sagt nicht viel, aber es kann an die Impuls-Kanone angeschlossen werden – Ja! – Es hat immer noch die Kontrollsoftware auf einer kleinen Erweiterungskarte. Da ist Licht am Horizont...

Du verteidigst die letzte Grenze um die Erde zu retten! Schieß alle Hühner aus dem Weltraum um deine liebe Mutter Erde – oder Gäa, wenn's beliebt – zu retten. Wie auch immer, mach es! Denn wenn nicht, dann hoffe ich dass Du dein Testament geschrieben hast. Und nun... schnapp Dir ein paar Hühner und Guten Appetit ;-)

Der Spielablauf

Mit den Cursortasten, einem Joystick oder einer Joystick-kompatiblen Maus lässt sich das Zielkreuz über den Sternenhimmel bewegen. Alternativ kann die Maus am SYMBiFACE II benutzt werden. Triff so viele Hühner wie möglich in drei Minuten.

Du kannst zwischen zwei Arten von Energie-Geschossen wählen. Das erste Geschoss kann in kurzen Zeitabständen abgeschossen werden, aber es erfordert präzise Treffer. Das zweite Geschoss wird mit größerem Zeitabstand gefeuert, aber es verbrennt jedes Huhn in der Nähe seiner Flugbahn.

Da das Spielgeschehen im 3D Raum stattfindet hängt es von der Entfernung des Huhnes ab, ob und wo es getroffen wird. Größere Hühner sind näher und der Energieball wird sie kurz nach dem Abfeuern treffen. Das Gegenteil gilt natürlich für kleine Hühner.

Und nun los! Die Zeit läuft! Die Hühner nähern sich von links (äußere Planeten) und versuchen nach rechts (inneres Sol-System) durchzubrechen.

In einigen Levels feuern die Hühner zurück, zu viel Treffer zerstören die Kanzel und Du bist tot! Auch wenn es zu viele Hühner schaffen nach rechts durchzubrechen ist es aus, denn sie werden die Erde aulöschen.

Drücke "P" für Pause und ein zweites Mal um weiterzuspielen.

Viel Glück! Und möge der Feuerball mit Dir sein!

Kontrollen

Das Spiel kann auf drei Arten kontrolliert werden, abhängig von der Ausstattung des CPC...

- Die Grundversion: Du benutzt die **Cursor Tasten, Copy** (Energie Geschosse) und das **kleine Enter** (Auswahl Waffe) oder den **Joystick mit Feuer 1 und 2**. In diesem Modus beginnen Bewegungen langsam, werden aber immer schneller. Aber, bei Stillstand geht auch alle kinetische Energie verloren. Dieser Modus benutzt eine Niedrig-Energiequelle, die jedoch verlässlich ist.
- Die Spezialversion: Du benutzt eine **Joystick kompatible Maus mit Feuer 1 und 2**. Auch dieser Modus startet langsam und erhöht dann aber die Geschwindigkeit der Bewegungen. Allerdings wird kinetische die Energie wiederverwertet. Stoppt die Bewegung, dann wird die Geschwindigkeit verzögert verringert.
- Die exotisch Version: Benutze die **Maus des SYMBiFACE II** und erhalte volle Kontrolle über das Geschehen durch proportionale Bewegung. Die beiden Mausohren erlauben es entweder zu schießen oder die Waffe zu wählen.

Waffen

Es bleibt Dir überlassen ob Du den blauen, hochfrequenten oder den gelben, niederfrequenten Feuerball benutzt. Der Blaue kann in kürzerer Abfolge geschossen werden, der Gelbe zerstört einen größeren Bereich, da er eine andere Energieform benutzt. Mit Feuer 2 oder dem kleinen Enter kannst Du zwischen den beiden Waffen umschalten.

Aber Vorsicht! Nach maximal 21 Schüssen überhitzt die Impuls-Kanone und muss erst etwas abkühlen. Dies betrifft vor allem die blauen Energie-Geschosse.

In einigen Levels können die Hühner auch zurückschießen. Deine Kanzel kann einige Treffer einstecken, das sie von einem Kraftfeld (© Future Technologies Inc.) geschützt wird. Trotzdem wird sich jeder Treffer wie ein Erdbeben anfühlen, und die Ausrichtung der Kanone wird dejustiert. Versuche zu viele Gegentreffer zu vermeiden, sonst wird es Dir schwer fallen Dich in Raum und Zeit zu orientieren. Zu viele Treffer sind tödlich!

Hauptmenü

1. Level: Wählt das Level aus: 1-4 (64 KB Version) oder 1-8 (128 KB Version)
2. Strikes: Auswahl der Distanz in der ein Geschoss ein Huhn trifft
Anmerkung: Bei „nigh“ trifft das Geschoss sehr nahe, sonst weiter entfernt
3. Display TOP 12 space warriors: Anzeige der Ruhmeshalle (Space zum Beenden)
4. Miscellaneous: Ruft das Optionsmenü auf (siehe unten)
 - Drücke SPACE um die Erde zu verteidigen, oder...
 - Halte CONTROL und drücke ESC: Vom Spiel in die Realität zurückkehren

Optionsmenü

- 1 Aim/Shoot: Auswahl der Steuerung:
 - a. Cursor Tasten, Copy und kleines Enter oder ein Joystick mit zwei Feuerknöpfen. Beide Joysticks können benutzt werden
 - b. Joystick kompatible Maus
 - c. Die PS/2 Maus des SYMBiFACE II wird automatisch erkannt
- 2 Sound & Song: Wählt zwischen Sound-Effekten, Songs, beidem oder keinem
Anmerkung: Wenn Effekte **und** Songs selektiert sind, dann werden die Effekte an die beiden YMZ's der CTC-AY Sound Karte umgeleitet
- 3 Color: Es gibt jeweils zwei Sätze von Farben für Farb- bzw. Monochrom-Monitore
Anmerkung: Monochrom 2 eignet sich auch hervorragend für Farbmonitore
- 4 Cannon: Schaltet die beiden Kanonen ein oder aus (sichtbar oder unsichtbar)
- 5 X-Cross: Geschosse können sich entweder direkt auf das Zentrum des Zielkreuzes zubewegen, oder darüber hinaus. Schwierig zu erklären, einfach ausprobieren ☺
 - Drücke SPACE um die Erde zu verteidigen, oder...
 - Drücke ESC um in das Hauptmenü zurückzukehren

Levels

- Level 1: First Wave / Erste Welle
- Level 2: Chaos Storm / Chaos Sturm
- Level 3: Chickens Revenge / Rache der Hühner
- Level 4: Speed Run / Höchstgeschwindigkeit
- Level 5: Text Runner / Textläufer
- Level 6: Gun Range / Schießstand
- Level 7: Kamikaze / Kamikaze
- Level 8: Terra Apocalypse / Terra Apokalypse

Während das erste Level ziemlich einfach ist und sogar Bonuspunkte für verbleibende Zeit vergibt, sind die höheren Levels schwerer und schwerer. Man sollte jedes Level beherrschen bevor man sich in das Nächsthöhere aufmacht.

Das Ziel des Spiels

Versuche so viele Cybernauten-Hühner wie möglich zu treffen um deinen gutan alten Heimatplaneten zu retten. Das bringt Dir vielleicht nicht unbedingt gutes Karma, aber Du erhältst wenigstens deine Art am Leben. Für jedes getroffene Huhn bekommst Du 30 Punkte. Aber Vorsicht, die Zeit läuft gnadenlos ab. Falls es zu viele Hühner schaffen am rechten Rand des Spielfeldes zu entkommen werden sie die Erde zerstören und das Spiel ist aus! In Level 1 bekommst Du Bonuspunkte für jede verbleibende Sekunde nachdem das letzte Huhn getroffen wurde. Nur keine Zeit verschwenden. In Level 3 und auch später können die Hühner zurückschießen, zu viele Treffer werden Dich vernichten. Im Weltraum stirbt es sich leicht, also konzentrieren Dich!

Nach der Schlacht...

Sobald Du die Verteidigung der Erde abgeschlossen hast wird dein Erfolg im Vergleich zur TOP 12 Liste gemessen. Naja, man könnte es auch eine High-Score nennen, oder einfach einen Platz an dem man alte Freude trifft ☺

Wenn Du es in die TOP 12 schaffst, dann kannst Du deinen Namen eingeben und auf dem Bildschirm bewundern. Ansonsten wird die lediglich die Liste angezeigt. In jedem Fall musst Du dann nur SPACE drücken um ins Hauptmenü zurückzukehren.

Um deinen Namen einzugeben kannst Du die Cursortasten oder den Joystick benutzen. AUF und AB wählen den Buchstaben aus, LINKS und RECHTS die Spalte. Mit COPY oder FEUER wird die Eingabe beendet. Mit SPACE gelangt man ins Hauptmenü. Aus Sicherheitsgründen kannst Du das Spiel nicht mit Control+ESC verlassen, solange Du die TOP12 betrachtest.

The making of

- Die Idee zum Spiel kommt von der PC Version von Marco Sowa
- Programmierung: TFM of FutureSoft
- Hühnergrafiken: MacDeath, weitere Grafiken: TFM
- Songs: Tom and Jerry, Sound Effekte: TFM
- Titelbild: Devilmarkus und TFM

Und nun ... Viel Spaß! ☺