

# Replics - History

ein 3D Abenteuer

**Motelsoft**

© 2001-2019 Harald Breitmaier & Heinz Munter

<http://www.motelsoft.de>

## Die Geschichte der Replics Trilogie

### Kapitel 1 Replics

Wir schreiben das Jahr 2057 und die Menschheit hat inzwischen den 3. Weltkrieg hinter sich.  
Das Leben ist nicht mehr so wie es einmal war, der grösste Teil der Erde ist verseucht und unbewohnbar.  
Die Tiere und Pflanzen in freier Natur sind fast vollständig ausgerottet. Zum alltäglichen Wetter gehören Chemiekalstürme und radioaktive Niederschläge.  
Die Überlebenden haben sich in den noch bewohnbaren Städten zusammengerottet.  
Ihr Dasein wird von XEN bestimmt, einer Organisation, die nach dem Krieg die Herrschaft übernommen hat.  
Not und Elend aber auch Maschinen und Roboter prägen das Alltagsbild.

Eine der wenigen Überlebenden ist SELMA LOMBARD. Sie hat sich in einem heruntergekommenen Appartement in Ocean City eingenistet.  
Letzte Nacht ist es spät geworden und es ist bereits später Nachmittag als SELMA in ihrer Wohnung aufwacht.  
Sie macht sich auf den Weg zur City und irgendwie führt er sie zu XEN. Ohne im geringsten zu ahnen und was Sie dort erwartet, betritt Sie den Eingang ...  
Plötzlich Alarm ! Selma findet sich an einem fremden Ort wieder.  
Es ist ihr unverständlich wie Sie auf einmal hierher gekommen ist.  
Sie beginnt ihn zu erkunden und erfährt, das 3 Replicanten ausgebrochen sind.  
Dann entdeckt sie das Labor von Prof. Dr. MORG.  
Die Indizien weisen darauf hin, das er Replicanten entwickelt.  
Drei mit der neuesten Generation eines von Prof. Dr. MORG entwickelten Biochips ausgestattete Replicanten, konnten durch eine Fehlfunktion ihre Geburtstanks selbst öffnen und fliehen.  
Ein schrecklicher Verdacht schießt Selma durch den Kopf.  
Eine Analyse am Computer läßt keine Zweifel mehr offen. Sie ist die Replicantin SELMA, ein Gefechtsmodell der Serie Nexus 6.  
„Ein Alptraum“ denkt Selma, „das kann doch nicht sein ich existiere doch.“  
Doch so sehr sie in ihrer Erinnerung auch stöbert, sie kann sich an nichts erinnern.  
Sollte es wirklich wahr sein. Ja, alles sprach dafür, sie ist ein von MORG geschaffenes Wesen - ein Replicant.  
Urplötzlich ist Sie zur Gejagten geworden oder ist alles nur ein Test ?  
Selma's Handeln erfolgt nun automatisch, wie bei einem Tier, das sich von seine Instinkten leiten läßt.  
Selma's Biochip ist dank neuester Technik in der Lage wie ein menschliches Gehirn zu lernen, nur viel schneller.  
Sie bewaffnet sich und schlägt sich zum alten Werksgelände durch.  
Dort trifft sie auf die 2 anderen flüchtigen Replicanten, bei denen es sich um Lustmodelle handelt.  
Die Replicantin Lara erzählt Selma von den Codekarten, die sie benötigen um diese Sektion zu verlassen.  
Selma besorgt die 3 Codekarten und geht mit ihren beiden Gefährtinnen zur Sektion A.

Dort begibt sie sich auf die Suche nach 3 neuen Neurochips.  
Als sie zurück kommt sind ihre Gefährten nicht mehr da.  
Denen ist es inzwischen zu heiß geworden und sie haben sich abgesetzt.  
Nach kurzer Suche findet Selma einen Teleporter mit dem sie die Sektion verlässt.

Wenig später findet sie sich unter freiem Himmel wieder.  
Endlich frei – wieder frische Luft atmen denkt sie sich.  
Und langsam gewinnt sie Gefallen an der neu gewonnenen Freiheit.  
Mehr und mehr entwickelt Selma ihre eigene Persönlichkeit und ihre Fähigkeiten.

Die verschiedensten Modelle von Kampfrobotern stellen sich ihr in den Weg.  
Doch alle kann Selma eliminieren oder ihnen entkommen.

Und irgendwie bekommt Selma das merkwürdige Gefühl nicht los, das alles nur von MORG inszeniert ist, um ihrer Kampffähigkeit zu testen.

Unbeirrbar kämpft sich Selma voran, bis sie in der Kantine des Versorgungszentrums zum ersten mal einem Widerstandskämpfer begegnet.  
Diese Begegnung ist für sie von entscheidender Bedeutung.

Sie kommt zu dem Entschluß MORG sein schändliches Handwerk zu legen.  
Früher oder später wird sie ihn finden und dann wird abgerechnet.

Ihr Weg führt sie über die „Nonne – Clubbar“ zur „Wasserversorgung Station“ und von dort aus zur Stadt. Nachdem sie diese gesäubert hat dringt sie in den Luna Tower ein.

Der berühmte Luna Tower, der Palast der Lüste, von dem jeder sterbliche nur träumt, nun war sie hier.

Hier muß er sein, denkt sie bei sich, hier hat sich dieser feige MORG verkrochen.

Sie geht hinein und gelangt in den Illupark.

Dieser Park wurde als Ausgleich für die verlorene Natur erschaffen.

Hier kann sich jeder sein gewünschte Illusion kaufen, um dem erbarmungslosen Alltag für eine kurze Zeit zu entfliehen.

Selma durchstreift eine alte Tempelanlage, bis sie in den Sexos Bereich kommt. Von dort aus dringt sie in das Untergeschoß des Luna Tower's vor.  
Sie findet einen Ausgang und gelangt in das Darkstar Records Gebäude und wenig später steht sie auf der Straße.

Eine ihr unbekannte Straße. Sollte dies Ocean City sein, so war es ein, zumindest ihr, unbekannter Stadtteil.

Als sie die Stadt verlassen will dreht sich auf einmal alles um sie herum.

Und wie aus weiter ferne immer näher kommend hört sie eine Stimme.

Eine ihr bekannte Stimme, wie sie, sie schon oft vernommen hat.

Selma erwacht. Es war also alles nur ein Traum, war der erste Gedanke, der ihr durch den Kopf schoß.

Benommen schaut sie sich um und erkennt ein Schild auf dem steht:

Trip 4

Übernehmen sie die Rolle eines Replics.

Kämpfen sie gegen deren Schöpfer MORG.

XEN Reisen des Geistes

Auf einem anderen Schild ließt sie:

XEN Reisen

Nur 100 Credits

So wirklich wie das Leben selbst

Trip 4

Tauchen Sie ein in die Welt der künstlichen Menschen.

Ein Replic Abenteuer der Extraklasse !

Erleichtert stellt sie fest, das sie diesmal Trip 4 gebucht hatte.

Es war nur eine Reise des Geistes – aber eine verdammt echte Reise.

Beinahe hätte sie daran geglaubt eine Replicantin zu sein so real wirkte alles auf sie.

Diese Leute von XEN werden immer besser, deren Reisen sind wirklich jeden Credit wert – ich werde wiederkommen – vielleicht schon morgen, überlegt sie sich auf dem Nachhauseweg.

Es ist spät geworden diese Nacht ... wie jede Nacht !

## Kapitel 2 Forget the moon - Replics 2

10 Jahre sind inzwischen vergangen seit SELMA LOMBARD von Prof. Dr. LEON MORG erschaffen wurde. Viele Gefahren und Abenteuer mußte sie seither bestehen um letztendlich doch wieder in die Hände von MORG zu fallen.

SELMA wird auf einer Mondbasis gefangen gehalten, zu der Sie am 16.03.2067 als Gefangene Nr. 02264 auf Anweisung von LEON MORG, dem Herrscher von Cenobita, gebracht wurden. Sofort macht sie sich auf den Weg um ihrem Gefängnis zu entkommen und LEON MORG zur Rechenschaft zu ziehen.

Sie muss vollenden was sie sich seit 10 Jahren vorgenommen hat. Sie entdeckt einen Aufzug mit dem sie nach oben fährt und findet dort einen andere Gefangenen und eine Leiche.

Im Raum sieht sie außer einer Tür noch drei Glasfenster.

Die Leiche ermutigt nicht gerade durch die Tür zu gehen, bestimmt warten MORG'S Schergen dahinter, denkt sie sich.

Bei genauerer Betrachtung der Fenster bemerkt Selma, das daß linke einige Risse hat.

Nach kurzem zögern schlägt Selma die Fensterscheibe ein. Sie verharret einen Augenblick und lauscht. Nachdem alles Ruhig zu bleiben scheint springt sie in den Gang hinein. Am Ende des Gangs schiebt sie ein Gitter am Boden zur Seite und springt hinunter.

Sofort erkennt sie das altbekanntes Geräusch einer Schildladestation. Irgendwie fühle ich mich in der Nähe einer Schildladestation geborgen, denkt sich Selma.

Vorsichtig schleicht sie zum nächsten Raum und bewaffnet sich.

Jetzt fühle ich mich schon besser, nun können sie kommen, triumphiert sie innerlich.

Als sie einen Nebengang betritt, hört sie Stimmen. Leise schleicht sie bis zum Ende des Gangs und belauscht das Gespräch. Aus ihm geht hervor, das ein Schiff nach Lar II startet.

Ich muss sofort nach LAR II, denkt sich Selma.

Sie hebt die Zugangskarte, die irgend jemand glücklicherweise verloren hat, auf und teleportiert sich zum Shuttle.

Jetzt geht alles Blitzschnell, wie in alten Zeiten. Vertraut liegt die Waffe in der Hand und nach einigen gezielten Schüssen stellen die Wachen kein Problem mehr dar.

Einige Sekunden später steht Selma vor dem Shuttle Schott. Ohne Zeit zu verlieren drückt sie den großen roten Knopf am Schott und steigt ein. Souverän als wäre sie schon immer geflogen, steuert sie das Shuttle nach Lar II.

Hier muss sie unter anderem die Hypofarm durchqueren, dem Moon Club und der Mediathek der Cenobiten einen Besuch abstatten und viele andere Abenteuer bestehen.

Menschliche Biomasse + LAR Substanz ergibt VMU.

VMU Paste hilft Cenobiten ihr Leben zu verlängern.

Auf ihrem Weg (Flug) nach Cenobita wird sie (zwangsläufig) einen Abstecher auf Rakos machen um von dort .....

Doch halt **erleben Sie es selbst** und seien sie auf ein unvorhersehbares Ende gespannt !!!

Die Schergen von Morg lauern überall.

### **Kapitel 3 Behind the Light - Replics 3**

Alles begann mit einem Koffer.

Jeder der ihn öffnete musste sterben, denn sein Inhalt ist absolut tödlich für alle organischen Lebewesen.

Unzählige Agenten sind bisher an dem Versuch gescheitert, den Koffer in Ihren Besitz zu bringen.

Auch ein gewisser, in einschlägigen Kreisen nicht ganz unbekannter, LEON MORG ist an diesem Koffer brennend interessiert.

Aus diesem Grund aktiviert er nun die Replicantin SELMA LOMBARD, sie ist seine letzte Hoffnung.

Sie bekommt von ihm den Auftrag, diesen mysteriösen Koffer zu finden und ihn zu ihm zu bringen.

Einige gefährliche Abenteuer später gelingt es SELMA den Koffer zu finden und ihn MORG zu bringen.

Jetzt gibt er ihr die Anweisungen ein Raumschiff in Ocean City zu chartern und den Koffer von der Erde fortzuschaffen.

Leider ist dies nicht so einfach wie es sich anhört, denn einige Widersacher wollen Ihren Plan vereiteln.

Diese haben Zora die Besitzerin der Raumgleiterflotte ermordet und den Verdacht auf Sie gelenkt.

Doch es gelingt Selma die Wachen zu umgehen und mit einem Raumgleiter zu einem Raumschiff zu gelangen, das im Orbit um die Erde kreist.

Dort schlägt sie sich im Raumschiff bis zum Kommandodeck durch und fliegt schließlich zu Ihrem Zielort.

Seien Sie gespannt auf das, was Sie dort erwartet.

Und welche Rolle spielen die WILD CATS und TRIOP in dieser Geschichte überhaupt ?

Finden Sie es heraus !

Denn Sie sind SELMA LOMBARD eine Replicantin, die jeder Aufgabe gewachsen ist.

**Nun wünschen wir Ihnen spannende Unterhaltung mit dem 3D-Abenteuer REPLICS !**

**Motelsoft**

© 2001-2019 Harald Breitmaier & Heinz Munter

<http://www.motelsoft.de>