

SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



Alleinvertrieb Deutschland
Laguna
 VIDEO GAMES
 Am Südpark 12, D-65451 Kelsterbach
 Fax 061 07/930-230



PRINTED IN JAPAN



HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

Shadowrun ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation und lizenziertes Produkt von Data East USA, Inc. In Zusammenarbeit mit Laser Beam.

© 1992 FASA Corporation.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN. DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßt.

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



sst...hey, Kumpel-brauchst Du'n bißchen extra Knete? Wir haben immer Verwendung für'nen guten Runner. Dies ist eine schlechte Welt, und Möchtegем-Shadowrunner legen es nur darauf an Ärger zu bekommen. Immer noch Interesse? Dann bleib' mal hier-wir werden unsem Spaß haben, und wo viel Action ist, da sind auch genug Nuyen.

Willkommen auf den Straßen Seattles, 50 Jahre in der Zukunft. Im letzten halben Jahrhundert hat sich viel verändert. Das Meiste eher zum schlechten hin. Arcologien, so groß wie Klein-städte, beherbergen die riesigen Megaplexe und deren Angestellten, welche meistens ein sicheres und routiniertes Leben führen. Richtig zur Sache geht es nur auf den Straßen--in den Schatten. Für den richtigen Betrag an Nuyen kannst Du Lebewesen anheuem, die für Geld alles tun. Man nennt sie Shadowrunner.

Es gibt viele verschiedene Arten von Shadowrunners. State-of-the-Art Cyborgs, Magier oder Wesen die nicht einmal menschlich erscheinen. Tatsache ist, das die sogenannten Metahumans eine große Rolle in der Geschichte der Welt gespielt haben, seit der Zeit des "Erwachens" vor vielen Jahren. Damals erschienen magische Wesen wie Elfen, Trolle, Zwerge und Orks wieder auf dieser Erde, nachdem sie für Jahrhunderte verschwunden waren. All dies führte zu einem konstanten Kampf zwischen Magie und Technik. Ein Gleichgewicht, welches die Welt verzweifelt versucht zu halten.

In Shadowrun übernimmst Du die Rolle von Jake Armitage, einem Runner mit Amnesie der die Bruchstücke seiner eigenen Vergangenheit wieder zusammenfügen muß um zu überleben. Auf Deinem Weg wirst Du Hilfe brauchen und auch finden, aber traue niemandem--man weiß nie wer vielleicht von anderen schon gekauft wurde. Es ist ein gefährliches Leben in den Schatten. Sei auf der Hut.



INHALT

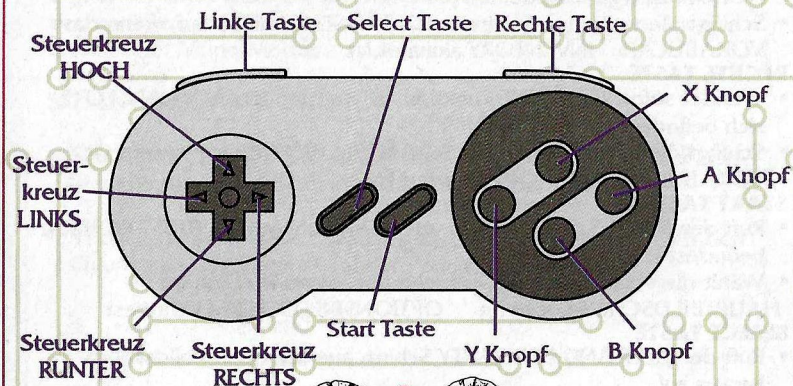
Das Spiel Starten	3
Name Der Steuerungsteile	3
Spielsteuerung	4
Hauptbildschirm Menüs	5
Das Spielen Von Shadowrun	7
Status Schirm	11
Inventory Untermenüs	14
Benutzen Von Waffen Und Rüstung	16
Gefechte und Shadowrunners	18
Party Status Schirm	22
Das Benutzen Von Magie	23
Fertigkeiten	25
Ausruhen und Wieder Zu Kräften	
Kommen	27
Karma Verteilen	28
Dialog Fenster	29
Schlüsselwörter	30
Die Benutzung Des Vidphones	31
Die Matrix	32
Wie Man Das Matrix Spiel Spielt	34



DAS SPIEL STARTEN

1. Schalte Dein Super Nintendo Entertainment System aus, indem Du den POWER-Schalter vom Spielmodul wegbewegst. Schließe außerdem ein Joypad an die Konsole an.
2. Stecke das Shadowrun Spielmodul mit dem Label nach vorne in den Modulschacht.
3. Schalte Dein System wieder an, indem Du den POWER-Schalter auf das Modul zubewegst.
4. Nachdem das Titelbild erschienen ist, kannst Du entweder auf die Hintergrundgeschichte warten, oder durch drücken der START-Taste ins Hauptmenü gelangen.

'NAME DER STEUERUNGSTEILE'



SPIELSTEUERUNG

STEUERKREUZ

- Bewegt den Charakter in acht Richtungen
- Positioniert den ACTION GLOVE, MAGIC GLOVE und das ZIELKREUZ
- Positioniert den Wahlpfeil in den Menüs

X KNOPF

- Ruft den SPELL GLOVE auf
- Wendet den gerade ausgewählten SPRUCH an, wenn der SPELL GLOVE aktiviert ist.

Y KNOPF

- Ruft das INVENTORY auf, wenn Du Dich im STATUS SCHIRM befindest

A KNOPF

- Ruft das ZIELKREUZ im HAUPTBILDSCHIRM auf
- Feuert die gerade angewählte Waffe auf den Punkt im ZIELKREUZ ab

B KNOPF

- Ruft den ACTION GLOVE im HAUPTBILDSCHIRM auf
- Aktiviert den gerade ausgewählten GEGENSTAND auf dem ITEM ACTION Fenster

LINKE TASTE

- Wendet sofort die UNTERSUCHE Funktion an, dort wo sich der ACTION GLOVE befindet
- Schlägt die vorherige Seite der SCHLÜSSELWÖRTER auf, wenn das VOKABULAR INVENTORY aktiviert ist

RECHTE TASTE

- Wendet sofort die ÖFFNE Funktion an, dort wo der ACTION GLOVE sich befindet
- Schlägt die nächste Seite der SCHLÜSSELWÖRTER auf, wenn das VOKABULAR INVENTORY aktiviert ist

START TASTE

- Ruft den STATUS SCHIRM auf, wenn Du Dich im HAUPTBILDSCHIRM befindest
- Wählt die verschiedenen Optionen aus, wenn Du Dich im HAUPTBILDSCHIRM oder im OPTIONSCHIRM befindest

SELECT TASTE

- Ruft den ZUSTAND DER PARTY Schirm aus dem Hauptbildschirm heraus auf



HAUPTBILDSCHIRM MENÜS

STARTEN EINES NEUEN SPIELS

Um ein neues Spiel zu starten, benutze das STEUERKREUZ um ein NEUES SPIEL STARTEN auszuwählen und drücke die START TASTE

STARTEN EINES GESPEICHERTEN SPIELS

Shadowrun besitzt eine Batterie, die es Dir ermöglicht bis zu 2 Spielstände auf einmal zu speichern. Um ein gespeichertes Spiel zu starten, wähle einfach GESPEICHERTES SPIEL STARTEN und Drücke die START TASTE um den GESPEICHERTE SPIELE BILDSCHIRM aufzurufen. Wähle jetzt den gewünschten Spielstand mit dem STEUERKREUZ aus und bestätige mit der B Taste.

Der Punkt GESPEICHERTE SPIELE wird hell unterlegt sein, wenn Spielstände abgespeichert sind, und dunkel, wenn keine Spielstände vorhanden sind.

OPTIONEN

OPTIONEN sind dazu da, die verschiedenen Steuerungstypen auszuwählen, die Musiken und Geräuscheffekte zu testen und den Stereo oder Mono Modus zu wählen.

STEUERUNGSVARIANTEN: A / B

- STEUERUNGSVARIANTE A : Links, Rechts, Hoch, Runter auf dem Steuerkreuz bewegt Deinen Charakter auf dem Schirm
- STEUERUNGSVARIANTE B : Diagonale Richtungen bewegen den Charakter auch diagonal auf dem Bildschirm

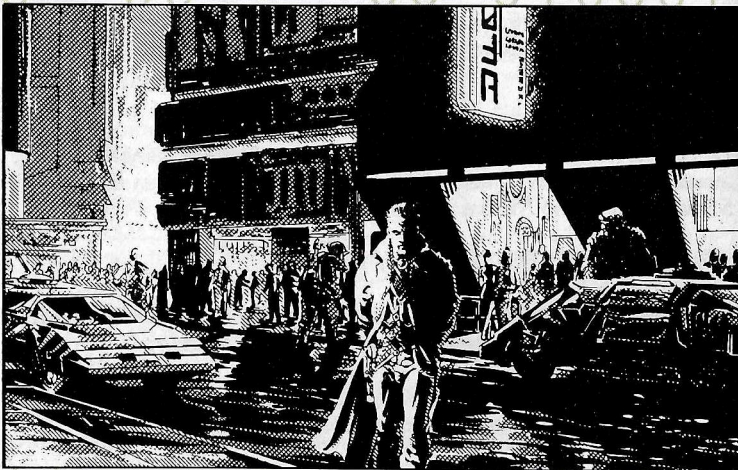


Stereo/Mono

Benutze diese Option um STEREO oder MONO als Wiedergabe zu wählen. Du solltest MONO wählen, wenn Dein Fernseher nur über eine MONO Funktion verfügt.

B.G. Musik : Komplett / bei Ereignissen / Aus

- Komplett: Die Hintergrundmusik wird fortlaufen abgespielt
- Bei Ereignissen: Die Hintergrundmusik wird nur bei wichtigen Ereignissen aktiviert
- Aus: Überhaupt keine Hintergrundmusik



DAS SPIELEN VON SHADOWRUN

Mittwoch, 8.45 morgens... offiziell gibt es Dich nicht. Du erwachst mit höllischen Kopfschmerzen in einer Schublade der städtischen Leichenhalle. Ohne Orientierung und total verwirrt... Du mußt die verschiedenen Puzzleteile Deiner Erinnerung zusammenfügen, um die tödliche Intrige aus Mord, Verrat und Zerstörung zu entwirren. Nur Du alleine kannst die Megaplexe vernichten, mit Deinem Wissen und Deinen gekauften Freunden. Nur mit der Unterstützung von großkalibriger Feuerkraft wirst Du es verhindern können wieder in die Leichenhalle zu kommen.

Hauptbildschirm



Im HAUPTBILDSCHIRM passiert alles. Mittels des STEUERKREUZES bewegst Du Dein Charakter über den Bildschirm und durch Türen.

Bezeichnungen

Die BEZEICHNUNGSBOX erscheint in der unteren rechten Ecke um den jeweiligen Gegenstand oder Charakter zu beschreiben auf dem sich Dein ACTION GLOVE, SPELL GLOVE oder das FADENKREUZ befindet. Damit ein Zauberspruch oder eine Waffe ihre Wirkung zeigt, muß der Name in der BEZEICHNUNGSBOX erscheinen.



Action Glove



Der gelbe Handschuh wird zum Identifizieren von Charakteren und Gegenständen welche Du untersuchen möchtest, aufnehmen oder auf irgendeine Weise behandeln willst benutzt. Um den ACTION GLOVE aufzurufen, drücke einfach den B Knopf.

Spell Glove



Der graue Handschuh wird zum Zielen auf andere Charaktere oder Bereiche verwendet, auf die Du magische Sprüche anwenden willst. Um den SPELL GLOVE aufzurufen drücke den X Knopf. Um den gewählten Spruch auszuführen, drücke erneut den X Knopf.

Falls Du keine Magie besitzt oder keinen Spruch ausgewählt hast, wird die Nachricht 'KEIN SPRUCH GEWÄHLT' erscheinen. Durch drücken des X Knopfes verschwindet die Nachricht wieder und das Spiel geht weiter.

Zielkreuz

Das ZIELKREUZ wird zum Zielen auf Feinde benutzt, bevor Du eine Waffe abfeuerst. Um das ZIELKREUZ aufzurufen, drücke den A Knopf.



GEGENSTANDS AKTIONS FENSTER



Das GEGENSTANDS AKTIONS FENSTER beinhaltet verschiedene Verben/Befehle welche mit verschiedenen Charaktere und Gegenständen kombiniert werden können.

Türen

Um eine Tür zu öffnen, drücke den B Knopf um den ACTION GLOVE aufzurufen, und positioniere ihn auf die

Tür bis die BEZEICHNUNGSBOX erscheint, dann Drücke erneut den B Knopf um das GEGENSTANDS AKTIONS FENSTER aufzurufen, und wähle die Funktion ÖFFNEN.

VERSCHLOSSENE TÜREN können nur mit dem richtigen Schlüssel geöffnet werden. BENUTZE den Schlüssel dann zusammen mit der Tür. Sobald eine VERSCHLOSSENE Tür geöffnet wurde, bleibt sie unverschlossen.

Gegenstände

Um Deine Aufgaben zu erfüllen, wirst Du viele Gegenstände brauchen, die Du auf Deiner Reise finden wirst.

Um einen Gegenstand zu UNTERSUCHEN oder AUFZUHEBEN, wähle die entsprechende Aktion auf dem GEGENSTANDS AKTIONS Fenster.

Geld (Nuyen)

Um die verschiedenen Waffen und Gegenstände zu kaufen, und um die benötigten Leute für Deine Reise anzuheuern, wirst Du Geld sammeln müssen. Nuyen, die heutige Währung kannst Du einigen Feinden nach deren Eliminierung abnehmen. Außerdem wirst Du in Der Matrix genügend finden.



KAUFEN UND VERKAUFEN VON GEGENSTÄNDEN

Um Deine Überlebenschancen zu verbessern wirst Du die Vorteile der verschiedenen, käuflichen Gegenstände zu schätzen wissen.

Gegenstände können dadurch erworben werden, indem Du den aktivierten ACTION GLOVE über einer Vitrine plazierst und JA aus der JA/NEIN Frage auswählst.

Gegenstände können durch Gespräche von Leuten gekauft werden. FRAGE NACH... zusammen mit dem richtigen SCHLÜSSELWORT aus dem VOKABULAR INVENTORY wirken bei den richtigen Leuten Wunder. Wähle JA oder NEIN auf die gestellte Frage hin aus.

Um einen Gegenstand zu verkaufen, rufe das GEGENSTANDS AKTIONEN FENSTER für den jeweiligen Gegenstand aus dem INVENTORY Untermenü auf, und wähle GIB. Bewege den ACTION GLOVE auf den Charakter dem Du den Gegenstand geben möchtest und Drücke den B Knopf.

Falls derjenige Interesse daran hat, den Gegenstand zu kaufen, wird er Dir einen Preis nennen, um den er nicht feilschen wird. Wähle JA oder NEIN aus der ANTWORT BOX und Drücke den B Knopf.

Lebensanzeige

Deine Lebensanzeige ist in der oberen rechten Ecke im HAUPTBILDSCHIRM zu sehen.

Die Länge Deiner Lebensanzeige hängt von Deinem KÖRPER LEVEL ab. Der KÖRPER LEVEL gibt die maximale Anzahl an AUSDAUER Punkten vor, welche der Spieler besitzen kann. Die LEBENSANZEIGE zeigt die Gesamtzahl an AUSDAUER PUNKTEN an, welche dem Spieler noch bleiben.

Jedesmal wenn Du getroffen wirst, wirst Du AUSDAUER PUNKTE verlieren. Wenn Deine AUSDAUER PUNKTE Null erreichen, wirst Du ein Leben verlieren. Um eine exakte Anzahl an verbliebenen AUSDAUER PUNKTEN zu erhalten, drücke die START TASTE. Dies wird den STATUS SCHIRM aufrufen. SELECT ruft den Status der gesamten Party auf.



STATUS SCHIRM



Wenn Du Start drückst, erscheint der STATUS SCHIRM. Der STATUS SCHIRM zeigt Dir Deine Kondition an, und erlaubt Dir Zugriff auf die verschiedenen Inventory Punkte.

Der Hauptbereich des Bildschirms zeigt die verschiedenen Attribute Deiner Charaktere an, wie z.B. die Anzahl an vorhandenem KARMA und GELD das Du hast, und

welche SPRÜCHE, WAFFEN und RÜSTUNG Du momentan benutzt (falls vorhanden).

Alle INVENTORY Gegenstände können durch das INVENTORY Menü aufgerufen werden. Um Zugriff auf ein solches Untermenü zu erhalten, mußt Du das Untermenü anwählen, und dann START drücken. Falls Du keinen Gegenstand besitzt, wird der Pfeil automatisch auf den Punkt EXIT zurückkehren. Um einen Gegenstand aus einem Untermenü auszuwählen, benutze die selbe Vorgehensweise wie oben beschrieben.

Durch Anwählen von EXIT oder drücken von SELECT verläßt Du den STATUS SCHIRM.

KÖRPER

Variiert zwischen Level 0 - 29. Gestartet wird mit Level 3. Die maximale Anzahl an AUSDAUER Punkten die Du besitzen kannst, wird von Deinem KÖRPER Level kontrolliert. Wenn Du z.B. KÖRPER Level 7 besitzt, kannst Du Deine AUSDAUER Punkte bis auf 70 hochschrauben...

AUSDAUER ist die Anzahl an Schüssen, die Du vertragen kannst. Mit jedem Treffer verlierst Du eine bestimmte Anzahl an AUSDAUER Punkten. Wenn die Anzahl an AUSDAUER Punkten auf 0 steht, wirst Du ein Leben verlieren.



MAGIE

Variiert ebenfalls zwischen 0 - 20. Startet bei Level 0. Die maximale Anzahl an SPELL PUNKTEN hängt von Deinem MAGIE Level ab. Wenn Du z.B. MAGIE Level 8 hast, kannst Du Deine SPELL PUNKTE auf maximal 80 regenerieren.

SPELL PUNKTE werden zum Zaubern benötigt. Auch wenn Dir Sprüche zur Verfügung stehen, mußt Du noch genügend SPELL PUNKTE besitzen um den Spruch auch auszuführen.

STÄRKE

Variiert zwischen 0 - 6. Startet bei Level 3. Dein STÄRKE Level hängt von Deiner WAFFE und Deiner RÜSTUNG ab. Auch wenn Du jede Art von WAFFE oder RÜSTUNG tragen kannst, kannst Du eine WAFFE oder ein Rüstung nur dann TRAGEN, wenn Du genügend STÄRKE besitzt.

CHARISMA

Variiert zwischen 0 - 6. Startet bei Level 3. Dein CHARISMA Level beeinflusst Deine Umgehensweise mit den verschiedenen Shadowrunners. Je höher Dein Level ist, umso mehr Shadowrunners kannst Du auf einmal anwerben. Mit Level 6 bist Du in der Lage 3 Shadowrunners auf einmal anzuheuern, um Dir bei Deiner Reise behilflich zu sein.

KARMA

Karma ist eine magische Energie, mit welcher Du Deine verschiedenen Attribute und Eigenschaften aufbessern kannst.

GELD (NUYEN)

Hier wird Dein momentaner Geldbetrag angezeigt. Das Geld wird in der gültigen Währung von 2050 angezeigt, Nuyen.



SPRUCH

Hier wird der momentan gewählte Spruch angezeigt.

WAFFE

Anzeige der momentan benutzten Waffe.

RÜSTUNG

Anzeige für Deine Momentane Rüstung.



INVENTORY UNTERMENÜS

Die Untermenüs im STATUS SCHIRM ermöglichen Dir Zugriff auf Informationen von den verschiedenen Gegenständen, welche Du bei Dir trägst. Diese sind in folgende INVENTORY Menüs aufgeteilt:

GEGENSTANDS MENÜ

Das GEGENSTANDS INVENTORY Untermenü listet alle Gegenstände. Du kannst einen Gegenstand entweder UNTERSUCHEN, WEGGEBEN oder BENUTZEN, indem Du das jeweilige Verb aus dem GEGENSTANDS AKTIONS FENSTER wählst.

ZAUBER-MENÜ



Das Untermenü MAGIC INVENTORY listet alle Zaubersprüche, die man während des Spielverlaufs gelernt hat, auf.

Der LEVEL der einzelnen Sprüche wird rechts vom Spruch aufgeführt. Die Anzahl der SPELL POINTS, die benötigt werden, um einen bestimmten Spruch zu verwenden wird in Klammern aufgeführt. Aus diesem Menü kann man die Sprüche auswählen, mit denen die Taste X belegt werden soll.



14

WAFFEN MENÜ

Das WAFFEN INVENTORY Untermenü listet alle vorhandenen Rüstungen, welche Dein Charakter momentan bei sich trägt, auf.

RÜSTUNGS-MENÜ

Das Untermenü ARMOR INVENTORY listet alle Rüstungsgegenstände auf, die die Spielfigur gerade bei sich trägt.

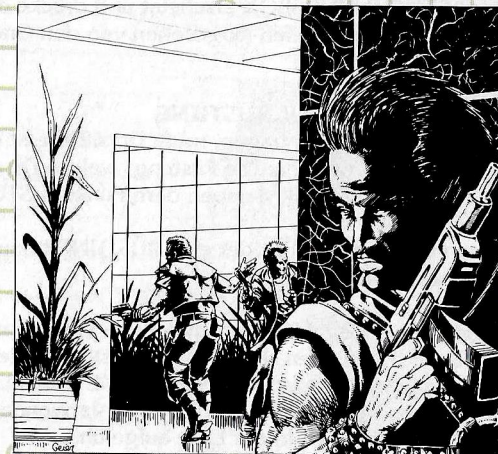
FERTIGKEITEN MENÜ

Das FERTIGKEITEN Untermenü listet alle Fertigkeiten auf, welche Du auf Deiner Reise bisher gelernt hast. Dein Erfahrungslevel wird neben jeder Fertigkeit angezeigt. Du beginnst mit Level 1 für WAFFEN und COMPUTER. Du kannst diese Fertigkeiten nicht auswählen, da sie immer in Funktion sind.

CYBER MENÜ

Das CYBER INVENTORY listet Deine gesamte Cyber Ausrüstung die Du trägst.

Diese Gegenstände sind ebenfalls immer in Funktion, und können deshalb nicht separat angewählt werden.



15

BENUTZEN VON WAFFEN UND RÜSTUNG

Das Aufrüsten von Bewaffnung und Rüstung kann Deine Chancen erheblich verbessern. Schwerere Waffen haben einen höheren Zerstörungsgrad und schwerer Rüstung schützt Dich besser vor feindlichen Geschützen.

DAS BENUTZEN DEINER FEUERKRAFT

Um eine Waffe zu benutzen, wähle sie aus dem WAFFEN INVENTORY im STATUS SCHIRM. Die momentan in Gebrauch befindliche Waffe wird im HAUPTSTATUS SCHIRM angezeigt.

Um eine Waffe abzufeuern, drücke den A Knopf um das Zielkreuz aufzurufen, positioniere es über dem Feind, so daß seine Bezeichnung in der BEZEICHNUNGSBOX erscheint und drücke dann den A Knopf zum schießen. Deine Waffen (abgesehen von den Granaten) besitzen unendliche Munition.

BENUTZEN DEINER RÜSTUNG

Um eine Rüstung zu tragen, mußt Du sie zuerst einmal im RÜSTUNGS INVENTORY anwählen. Die Rüstung, welche Du momentan trägst wird im HAUPTBILDSCHIRM neben dem Punkt RÜSTUNG angezeigt.

Wenn Du eine WAFFE oder eine RÜSTUNG benutzt, wird die vorherige automatisch ersetzt.

Es gibt eine Vielzahl an verschiedenen Waffen und Rüstungen, die zu finden und zu kaufen sind. Du kannst sie jederzeit mit Dir herumtragen. Es kann jedoch sein, daß Deine STÄRKE nicht ausreicht um eine bestimmte WAFFE oder RÜSTUNG zu verwenden. Die jeweils benötigte STÄRKE wird unten in der Liste aufgeführt.



WAFFEN NAME	STÄRKE	RÜSTUNG	STÄRKE
Zip Pistole	1	Lederjacke	1
Beretta 101T Pistole	1	Kettenhemd	2
Colt American L36 Pistole	1	Kugelsichere Weste	3
Granaten	1	Tamhemd	4
Ares Viper Schwere Pistole	2	Teilweise Körperschutz	5
Fichetti Leicht Pistole	3	Ganzkörperschutz	6
Uzi Iii Smg	4		
DefianceT-250 Schrotgewehr	4		
Ruger Warhawk Pistole	4		
Hk227 Assault Rifle	5		
As7 Assault Cannon	6		



GEFECHTE UND SHADOWRUNNERS

Um in Shadowrun zu überleben, mußt Du lernen Dich in Gefechten zu behaupten. Auch wenn es bestimmte Gefahren an jeder Straßenecke gibt, solltest Du einmal einen Shadowrun zu erledigen haben, wirst Du mehr brauchen als pure Feuerstärke—Du wirst die Hilfe eines Shadowrunners benötigen.

AUF UNSCHULDIGE LEUTE SCHIESSEN

Du solltest Deine Attacken auf Gefechtssituationen beschränken. Wenn Du auf Leute schießt, die keine Gefahr für Dich darstellen, wird Dich Dein Seelen Wächter warnen. Solltest Du dann weiterhin auf diese Leute feuern, wird Dein Seelen Wächter Dir einen Punkt Deines Karmas abziehen.

SHADOWRUNNERS

Es gibt drei verschiedene Typen von Shadowrunners — jeder hat seine eigenen Vor- und Nachteile, Stärken, Fähigkeiten und Waffen.

Söldner

Söldner sind immer bereit in den Kampf zu ziehen. Sie besitzen für Gewöhnlich sehr gute Waffen und tragen eine ausreichende Rüstung.

Deckers

Decker sind praktisch, wenn es darum geht in Die Matrix einzudringen. Auch sie besitzen eine Waffe.

Magier

Magier tragen selten irgendwelche Waffen bei sich—Sie verwenden POWERORBS von Anfang an. Wenn Du Magier in Begleitung hast, kannst Du auf ihre SPELL PUNKTE und ihr SPELL INVENTORY zurückgreifen. Auf diese Art und Weise hast Du die Möglichkeit Sprüche zu verwenden, von denen Du nicht einmal gewußt hast, daß sie existieren.



SHADOWRUNNER ANHEUERN

Du kannst bis zu drei Shadowrunner auf einmal anheuern. Um einen Shadowrunner anzuheuern, mußt Du sie mit dem richtigen **SCHLÜSSELWORT** aus Deinem **VOKABULAR INVENTORY** ansprechen und die nötigen finanziellen Mittel zur Verfügung haben. Wenn Du erstmalig JA aus dem JA / NEIN Fragekasten ausgewählt hast, werden sie Dir fast überall hin folgen. Es gibt jedoch einige Orte, wo Shadowrunner es vorziehen lieber vor der Tür zu warten und Wache zu stehen.

Die Zeit die ein Shadowrunner bei Dir bleibt variiert. Sollte Dich ein Shadowrunner verlassen, so wird er Dir vorher mitteilen, daß er seinen Vertrag erfüllt hat, und dorthin zurückkehren wo Du ihn angeworben hast. Dort können sie auch erneut angeworben werden.

DIE STEUERUNG DEINER RUNNER IM GEFECHT

Wenn Du einen Bildschirm betrittst, in dem gerade ein Kampf vorgeht, werden sich die Runner verteilen, strategisch günstige Punkte einnehmen und ihr Ziel wählen.

Du bist jedoch in der Lage die Runners zu kontrollieren und sie verschiedene Aktionen durchführen zu lassen. Um einen Runner zu kontrollieren, plaziere den **ACTION GLOVE** über ihm und drücke den B Knopf. Wähle nun eine der verschiedenen Optionen, die Dir im **GEGENSTANDS AKTIONS FENSTER** angezeigt werden.

UNTERSUCHE

Hiermit kannst du den **STATUS SCHIRM** des Runners untersuchen. Durch das Ansehen der verschiedenen Attribute und den verschiedenen **INVENTORY** Untermenüs erhältst Du einen guten Gesamtüberblick über ihre Stärken und Schwächen.



REDEN

Hiermit kannst Du mit dem Shadowrunner reden.

ZIEL

Diese Option wird nur in einer Gefechtssituation erscheinen. Dies wird den Runner dazu zwingen, einen bestimmten Feind anzuvisieren. Diese Funktion ist äußerst nützlich, wenn Du die Feuerkraft auf jemand bestimmten konzentrieren willst, oder einen Deiner stärksten Runner auf einen besonders starken Feind ansetzen willst.

Wenn Du ein ZIEL anvisiert hast, drücke den B Knopf.

BEWEGEN ZU

BEWEGEN ZU bietet Dir die Möglichkeit einen Runner zu einem neuen, strategisch wichtigen Punkt zu manövrieren. Oder Du kannst sie dadurch aus der Sicht des Feindes nehmen und sie ein neues Ziel anvisieren lassen.

Wenn Du BEWEGEN ZU aus den GEGENSTANDS AKTIONS FENSTER gewählt hast, wähle den Bereich, in den sich der Runner begeben soll, und drücke den B Knopf.



DAS WEITERGEBEN VON WAFFEN UND RÜSTUNGEN AN DEINE SHADOWRUNNER

Durch das ständige Verbessern Deiner Waffen und Rüstungen, hast Du später im Spiel die Möglichkeit, statt diese Dinge einzutauschen, sie an die Dich begleitenden Runner weiterzugeben. Dies wird die Gefechtszeit reduzieren und die Widerstandskraft der Runner verbessern.

Denke daran, daß die Runner die Ausrüstung die Du ihnen gibst, BENUTZEN müssen um sie zu aktivieren, und daß sie die benötigte STÄRKE besitzen, um den Gegenstand zu verwenden.

DAS HEILEN VON RUNNERN

Genauso wie Du HIT POINTS während eines Gefechts verlierst, so verlieren Deine Runner HIT POINTS. Nach jedem größeren Kampf solltest Du die LEBENSKRAFT Deiner Runner und Dir selbst untersuchen, um sicherzustellen, daß sie einen weiteren Kampf ohne Probleme überleben können.

Um den Status eines jeden Shadowrunners zu betrachten, kannst Du entweder jeden Runner einzeln UNTERSUCHEN, oder Dir einen Gesamtüberblick über Deine Party geben lassen, indem Du SELECT drückst um den PARTY STATUS SCHIRM aufzurufen.

Wenn Deine LEBENSKRAFT oder die eines Deiner Partymitglieder sich auf 0 zubewegt, solltest Du diese wieder auffüllen, bevor Du in ein größeres Gefecht ziehst. Durch die Verwendung von Sekunden-pflaster oder der MAGIE einer der Runners solltest Du dazu in der Lage sein.

Du hast auch die Möglichkeit, alle Deine Party Mitglieder sich in einem Bett ausruhen zu lassen. Dies wird aber in der Hitze eines Gefechtes nicht möglich sein.

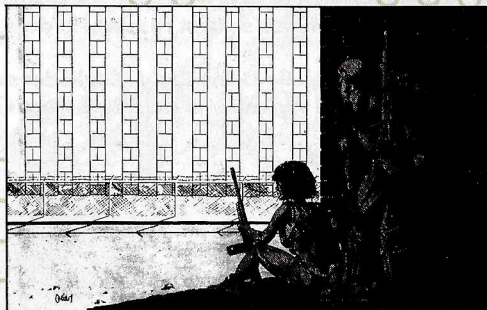


PARTY STATUS SCHIRM

Durch drücken von SELECT im SPIELBILDSCHIRM rufst Du den PARTY STATUS SCHIRM auf.

In diesem Menü erhältst Du eine Übersicht des STATUS Deiner Party und Dir selbst. Die Party Mitglieder sind in der Reihenfolge ihres Beitretens aufgeführt.

Der PARTY STATUS SCHIRM zeigt den momentanen LEBENSENERGIE Level an, und deren Anzahl der SPELL PUNKTE, sowie die maximale Anzahl selbiger. Dies ist eine nützliche Option, wenn es darum geht, die Gesamtstärke Deiner Party einzuschätzen.



DAS BENUTZEN VON MAGIE

SPRÜCHE LERNEN

Du beginnst das Spiel ohne jedes Wissen von Sprüchen. Hast Du ersteinmal die Ansprüche Deines Seelen Wächters erreicht, wird er Dir magische Fähigkeiten verleihen, und die Möglichkeit, neue Sprüche zu erlernen. Du kannst Sprüche erst dann erlernen, wenn Du die nötigen Talisman Gegenstände zusammen hast, um den Spruch auszuführen. Dein Seelen Wächter wird Dir Hinweise geben, welche Gegenstände für jeden Spruch benötigt werden.

Wenn Du ersteinmal einen Spruch gelernt hast, erscheint er in Deinem SPELL INVENTORY, mit dem dazugehörigem Level und den benötigten SPELL PUNKTEN, die zum Verwenden des Spruches nötig sind. Der Level des Spruchs kann erhöht werden, indem Du Karma auf ihn anwendest und ihn dadurch mächtiger machst. Bedenke aber, daß Sprüche mit hohem Level auch mehr SPELL PUNKTE benötigen um ausgeführt zu werden.

SPRÜCHE ANWENDEN

Um einen Spruch anzuwenden, vergewissere Dich zuerst, daß Du auch einen Spruch aus dem SPELL INVENTORY gewählt hast. Der Spruch sollte im STATUS SCHIRM aufgeführt sein.

Durch drücken des X Knopfes wird der SPELL GLOVE erscheinen. Positioniere ihn über dem gewünschten Ziel und drücke den X Knopf erneut.



Dies sind alle SPRÜCHE (SPELLS) die Du lernen kannst:

Heilen

Regeneriert 5 Hit Points Deiner LEBENSKRAFT.

Rüstung

Bietet Dir Schutz. Die Länge und Stärke des Schutzes kommt auf den Level des Spruches an. Du kannst insgesamt 4 RÜSTUNGS Sprüche auf einmal verwenden.

Powerball

Der Powerball ist als Feuerkraft zu sehen. Die Stärke des Powerballs kommt auf den Level des Spruches an.

Unsichtbarkeit

Dieser Spruch macht Dich unsichtbar. Du kannst aber weiterhin getroffen werden. Die Länge der Unsichtbarkeit hängt vom Level Deines Spruches ab.

Gelster Rufen

Ruft einen Geist Deines Seelen Wächters herbei, der alle Feinde auf dem Bildschirm angreifen und vernichten wird. Die Stärke des Angriffs hängt vom Level des Spruches ab. Dieser Spruch muß nicht speziell auf eine bestimmte Person gerichtet sein, da er sich über den gesamten Schirm ausbreitet.

Dein Charakter kann nur einen solchen Spruch auf einmal verwenden.

Einfrieren

Friert einen Feind in Eis ein. Die Länge der Einfrierung hängt vom Level des Spruches ab. Du kannst nur 4 Einfrier Sprüche auf einmal verwenden.

EINSCHRÄNKUNGEN FÜR SPRÜCHE

Du kannst keinen offensiven Spruch gegen ein harmloses Wesen verwenden. Dein Seelen Wächter wird dies verhindern. Andere Benutzer von Magie haben diese Einschränkung jedoch nicht, da sie nicht dem selben Wächter unterstehen.

DAS KOMBINIEREN VON SPRÜCHEN

Du bist dazu in der Lage die verschiedenen Sprüche untereinander zu kombinieren. So kannst Du einen Feind zum Beispiel erst mit einem Einfrieren Spruch angreifen, und ihn dann mit einem Powerball oder einer Waffe vernichten.



FÄHIGKEITEN

Du beginnst mit Erfahrungs LEVEL 1 mit Waffen und Computern. Durch die Verwendung von Karma kannst Du neue Fähigkeiten erlernen oder bereits vorhandene verbessern.

Dies sind die Fähigkeiten, die Du erlernen kannst:

FÜHRUNGSKRAFT

Variiert zwischen 0-6. Damit die Shadowrunner Dir auch in gefährlichen Situationen treu bleiben, ist es wichtig, daß Du gute Führungsqualitäten besitzt.

Wenn Du ein guter Anführer bist, werden die Shadowrunner länger durchhalten und Dir Treue halten, bevor sie ihren Vertrag kündigen. Sollte Dich ein Shadowrunner verlassen wollen, wird er Dir sagen, daß er genug hat und zu der Stelle zurückkehren, an der Du ihn das erste Mal getroffen hast.

VERHANDELN

Variiert zwischen 0-6. Je besser Du verhandeln kannst, umso weniger wirst Du für verschiedene Sachen bezahlen müssen. Dies beinhaltet auch die Gehälter der Shadowrunner.

Du wirst mit Deiner VERHANDLUNGS Fähigkeit nicht aktiv feilschen müssen. Wenn Du diese Eigenschaft verbesserst werden sich die Preise und die Gehälter automatisch verringern.



COMPUTER

Variiert zwischen 0-6. Je höher Deine Computer Fähigkeit ist, umso weniger Lebenskraft wirst Du verlieren, wenn Du von einem IC in Der Matrix angegriffen wirst. Während eines Kampfes mit einem IC in Der Matrix werden Deine Chancen mit einer höheren COMPUTER Fähigkeit sich erheblich verbessern.

WAFFEN

Variiert zwischen 0-16. Wenn Deine Waffenfähigkeit sich steigert, wird sich auch Deine Ziel-genauigkeit verbessern, wird die Kampfdauer sich verkürzen und die Gesamtgefahr wird sich verkleinern.



AUSRUHEN UND WIEDER ZU KRAFTEN KOMMEN

In der ganzen Stadt sind Betten verteilt die Du und Deine Party zum Ausruhen und Schlafen benutzen können. Du kannst während Deiner Ausruhphase auch den Spielstand abspeichern.

Um ein Bett zu benutzen, stell' Dich daneben und positioniere den ACTION GLOVE darüber und drücke den B Knopf. Wähle BENUTZE aus dem GEGENSTANDS FENSTER und drücke erneut den B Knopf. Jetzt kannst Du in Dein Bett steigen.

SCHLAF MENÜ



Jedesmal wenn Du Dich in einem Bett ausruhst, wird das SCHLAF MENÜ erscheinen. Dieses ermöglicht es Dir entweder ein SPIEL zu SPEICHERN oder KARMA zu BENUTZEN. Durch Anwählen von BEENDEN werden Deine LEBENSENERGIE und Deine SPELL PUNKTE von Dir und Deinen Shadowrunners wieder aufgefüllt sein.

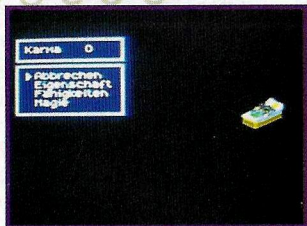
SPIEL SPEICHERN

Um ein Spiel zu speichern, wähle einfach SPIEL SPEICHERN aus dem SCHLAF MENÜ und wähle dann den jeweiligen Platz (SPIEL 1 oder SPIEL 2) wo Du Dein Spiel abspeichern möchtest. Drücke dann den B Knopf.

Ein Piepston wird Dir bestätigen, daß Dein Spiel gespeichert wurde.



KARMA VERTEILEN



Du erhältst Karma, wenn Du eine bestimmte Anzahl an Feinden getötet hast. Durch die Ausschaltung von größeren Gegnern erhältst Du mehr Karma.

Das Auswählen von KARMA BENUTZEN im SCHLAF MENÜ bringt Dich ins KARMA INVENTORY. Hier kannst Du genau festlegen, auf welche Attribute Du das erhaltene Karma verteilen willst.

Dein gesamtes Karma wird in der linken oberen Ecke angezeigt. Um Dein Karma zu verteilen, benutze das STEUERKREUZ oder die SELECT Taste um entweder ATTRIBUTEN, FÄHIGKEITEN oder MAGIE anzuwählen, um dann START oder den B Knopf zu drücken. Dann erscheint ein Untermenü auf der rechten Seite mit den zur Verfügung stehenden ATTRIBUTEN, FÄHIGKEITEN oder MAGISCHEN SPRÜCHEN die Du weiterentwickeln kannst.

Durch die Verwendung des STEUERKREUZES oder SELECT kannst Du eines Auswählen und mittels der START Taste oder dem B Knopf um einen Punkt erhöhen. Das Karma wird sofort abgezogen. Umso höher Du Deinen Level haben willst, umso mehr Karma Punkte werden abgezogen, umso mehr werden benötigt, um einen weiteren Level nach oben zu gelangen. Zum Beispiel, wenn Deine momentanen WAFFEN Fähigkeiten im ATTRIBUTEN Menü bei 10 liegen, wird es Dich 10 Karma Punkte kosten um in Level 11 zu gelangen.



DIALOG FENSTER

Um Details über Deine Vergangenheit zu erhalten und Deine Zukunft zu sichern, wirst Du mit verschiedenen Leuten sprechen müssen. Manche werden automatisch mit Dir ins Gespräch kommen, meistens wirst Du aber die Initiative ergreifen müssen.

Um mit jemand anderem zu sprechen, klicke sie mit dem ACTION GLOVE an und drücke dann den B Knopf.

Wähle jetzt REDEN MIT aus dem GEGENSTANDS AKTIONS Fenster. Dies wird das Dialog Fenster aufrufen. Der Schirm ist in zwei Bereiche aufgeteilt. Die obere Hälfte beinhaltet ein Bild der Person mit der Du sprichst, und in der unteren Hälfte bist Du zu sehen, zusammen mit den Dir zur Verfügung stehenden Optionen.

Normalerweise wirst Du mit einem Begrüßungssatz angesprochen. Durch Anwählen von REDEN erhältst Du weitere Informationen mit denen Du im Verlauf des Spiels vielleicht etwas anfangen kannst.



SCHLÜSSELWÖRTER

Wenn Du mit den Leuten sprichst, wirst Du anfangen **SCHLÜSSELWÖRTER** zu sammeln. Diese Wörter werden in den Dialogen Deiner Gegenüber Hell unterlegt sein und werden automatisch Deinem **VOKABULAR INVENTORY** hinzugefügt. Mit diesen **SCHLÜSSELWÖRTERN** kannst Du die verschiedenen Leute über die unterschiedlichsten Sachen ausfragen.

Durch Anwählen von **FRAGE NACH...** aus dem Dialog Fenster wirst Du eine Auswahl von **SCHLÜSSELWÖRTERN** erhalten, die Du bis jetzt gesammelt hast. Mit dem **STUEKREUZ** kannst Du ein **SCHLÜSSELWORT** auswählen. Solltest Du mehr Schlüsselwörter gesammelt haben, als in das Fenster passen, kannst Du mit den **L** und **R** Tasten immer eine Seite vor oder zurück blättern.



DIE BENUTZUNG DES VIDPHONES

Am Anfang des Spieles wirst Du einen Credstick finden. Auf diesem befindet sich Geld mit dem Du diese Art von Telefonen benutzen kannst.

Um ein **VIDPHONE** zu benutzen bewege Deinen **ACTION GLOVE** auf das Vidphone und drücke den **B** Knopf. Wähle nun **BENUTZEN** aus dem **AKTIONEN FENSTER**.

Wenn Du im Besitz von irgendwelchen Telefonnummern bist wird Dein **TELEPHONBUCH** erscheinen. Wähle einfach die Nummer die Du wählen möchtest und drücke den **B** Knopf um das, wählen zu beginnen. Wenn die Person antwortet, benutze einfach das **DIALOG FENSTER** um mit ihr zu kommunizieren.



DIE MATRIX

Um das Spiel erfolgreich zu beenden wirst Du das riesige, globale Kommunikationsnetz meistern müssen, welches als Die Matrix bekannt ist.

Cyberspace, wie es von denen genannt wird die schon einmal dort waren, erlaubt es dem User innerhalb der komplexen Kommunikationsleitungen zu wandern, ohne dafür seinen Körper verwandeln zu müssen.

Um dies zu tun, mußt Du in das System 'einloggen'. Hierzu benötigst Du bestimmtes Equipment. Jemand der dies berufsmäßig betreibt, nennt sich 'Decker'.

Durch das einloggen in Die Matrix, wird es Dir möglich sein, elektronisch versiegelte Türen zu öffnen, wichtige Informationen downloaden oder Geld auf Deinen Credstick zu überweisen.

DIE RICHTIGE AUSRÜSTUNG

Um einzuloggen benötigst Dein Charakter die richtige Ausrüstung in seinem DATAJACK. Dieses dünne Kabel, welches eine Verbindung zum Gehirn des Users herstellt, wird dazu verwendet sensorische Informationen von und zur Matrix zu senden.

Trotzdem ist es recht gefährlich sich in Der Matrix herumzutreiben. Besonders wenn dies unmittelbar mit einem DATAJACK getan wird. Hierfür sollte der User ein Cyberdeck benutzen.

Ein Cyberdeck (Matrix Imaging Cybematic Interface Device) bildet die Verbindung zwischen Dir und Der Matrix. Auch wenn es einer Tastatur aus dem 20. Jahrhundert ähnelt, so ist es doch wesentlich komplexer. Es projiziert die Persönlichkeit in Die Matrix, und ermöglicht es ihr so verschiedene Formen anzunehmen. Wenn Du in Die Matrix einloggst, erscheinst Du dort als eine Miniaturausgabe Deiner selbst.



EINLOGG PUNKTE

Um in Die Matrix einzuloggen, benötigst Du einen geeigneten Jack-In Punkt. In Shadowrun ist jeder Computer Terminal, der mit dem globalen Gitternetz verbunden ist, hierfür geeignet.

DAS LAYOUT DER MATRIX

Wenn Du Dich erfolgreich eingeloggt hast, wird Deine Person neben einem Terminal stehen, der den in der Realität symbolisiert. Die Matrix wird sich als Ebene darstellen, welche aus einer oder mehreren DATALINIEN besteht. Auf diesen DATALINIEN kann Deine Person nun durch Die Matrix reisen.

In der linken unteren Ecke siehst Du zwei Status Balken. Der obere Balken zeigt Dir Deinen gegenwärtigen LEBENSENERGIE Level an. Sollte dieser Level 0 erreichen, während Du Dich in Der Matrix befindest, wirst Du sofort aus Der Matrix rausgeschmissen, und verlierst ein Leben. Der untere Balken zeigt Dir Deine SPEICHERENERGIE an. Sollte dieser Balken bei seiner maximalen Höhe sein, steht Dir nicht mehr genug Speicherplatz zur Verfügung, um weitere Daten downzuloaden. Du wirst aber weiterhin in der Lage sein, IC's und CPU's anzugreifen. Jeder weitere Versuch, noch mehr Data zu downloaden, wird durch die Nachricht: 'ERROR: KEIN SPEICHERPLATZ MEHR FREI.' unterbrochen.

DURCHGÄNGE

Um in die Bereiche zu gelangen in denen die DATASTORES und CPU's liegen (hinter denen Du her bist), mußt Du auf den DATALINES entlang reisen. An verschiedenen Punkten auf diesen DATALINES, und besonders an Kreuzungen, befinden sich DURCHGÄNGE.

Meistens wirst Du diese DURCHGÄNGE ohne Probleme durchschreiten können. Manchmal jedoch sind diese DURCHGÄNGE elektronisch versiegelt. Um das notwendige Passwort zu erhalten, mußt Du Dich in andere Terminals einloggen und versuchen dort das benötigte Passwort zu ergattern. Wenn Du dieses PASSWORT erstmalig besitzt, wird es in Deinem GEGENSTANDS INVENTORY aufbewahrt. Solltest Du dann erneut auf einen DURCHGANG treffen den Du nicht durchschreiten kannst, solltest Du probieren ob eines Deiner Passwörter Dir weiterhilft.



WIE MAN DAS MATRIX SPIEL SPIELT

Wenn Du auf der fliesenartigen Ebene ankommst, solltest Du Dich sehr vorsichtig bewegen. Auch wenn diese Ebenen die begehrten DATASTORES und CPU's beinhalten, so gibt es dort auch versteckte IC's oder ICE (Intrusion Countermeasure Electronics, elektronische Schaltkreise gegen Eindringlinge).

Diese IC's werden von den Besitzern der Systeme als Schutz für ihre wertvollen Daten und Computer Systeme implementiert. Durch sie soll Sabotage und Diebstahl verhindert werden.

IC'S ANGREIFEN

Um diese Ebenen erfolgreich zu durchqueren, wirst Du diesen IC's aus dem Weg gehen müssen. In manchen Fällen wird Dir nichts anderes übrig bleiben, als bestimmte IC's zu vernichten, und Dir so den Weg frei zu machen. Zum Glück läuft auf Deinem Cyberdeck ein Suchprogramm, um die Aufenthaltsorte dieser Programme frühzeitig zu erkennen.

Wenn Du auf einer Fliese stehst, scant Dein Cyberdeck die 8 Dich umgebenden Fliesen nach ICE ab. Sollte es irgendwelche IC's entdecken, wird eine Nachricht in der oberen linken Ecke erscheinen, welche Dich warnen wird und Dir die Anzahl der vorhandenen IC's mitteilt. Während Du Dich durch diese Gegenden bewegst, kannst Du durch aufmerksames Lesen dieser Nachricht verhindern, daß Du unüberlegt in irgendwelche IC's hineinläufst, oder sie gezielt ausschalten.

Um ein IC anzugreifen, blicke in die Richtung der Fliese von der Du annimmst das sie ein ICE enthält und drücke den B Knopf. Sollte sich an dieser Stelle kein IC befinden, wird es auch nicht zum Kampf kommen. Die Anzahl an LEBENSENERGIEPUNKTEN, die Du verlierst, hängt von Deinem COMPUTER EIGENSCHAFTS Level ab. Sollte sich ein ICE auf dieser Fliese befinden, kommt es auf Deinen COMPUTEREIGENSCHAFTS Level an, ob Du gewinnst oder verlierst. Solltest Du verlieren, wirst Du LEBENSENERGIE Punkte verlieren, und die Nachricht KAMPF ERFOLGLOS wird erscheinen. Du kannst einen IC mehrmals angreifen.



Bedenke jedoch, daß Du bei jedem erfolglosem Angriff LEBENSENERGIE Punkte verlierst.

Befindet sich ein IC auf dieser Fliese und der Kampf war erfolgreich, wird der IC explodieren, und die Nachricht KAMPF ERFOLGREICH wird erscheinen. Du bist dann in der Lage über diese Fliese ohne Gefahren hinweg zu laufen.

Solltest Du auf eine Fliese laufen, ohne vorher den darauf befindlichen IC zerstört zu haben, wirst Du zurückgeworfen und LEBENSENERGIE Punkte verlieren.

Dein COMPUTER EIGENSCHAFTS Level beeinflusst den Erfolg Deines Angriffs auf den IC. Du solltest Deine Eigenschaft möglichst schnell ausbauen, denn die IC's, die Du auf Deiner Reise finden wirst, verbessern sich sehr schnell, und werden von mal zu mal gefährlicher. Einen stärkeren IC zu vernichten wird vielleicht mehrere Anläufe benötigen. Du wirst vielleicht auch mehr LEBENSENERGIE Punkte verlieren.

DOWNLOADEN VON INFORMATIONEN AUS DATASTORES

Um wertvolle Information und Geld zu erhalten, solltest Du versuchen, soviel Informationen wie möglich aus den Datastores zu ergattern. DATASTORES werden als WEISSE KÄSTEN in Der Matrix dargestellt. Wenn Du Dir erstmalig Deinen Weg zu einem dieser DATASTORES gebahnt hast, drehe Deinen Charakter mit dem Gesicht zu ihm hin und drücke den A Knopf. Hier sind die verschiedenen Typen von Informationen, die Du in den DATASTORES finden kannst:

Passwörter

Bestimmte Gegenden Der Matrix sind nur mit einem speziellen Passwort zu erreichen. Diese Passwörter sind meistens in einem anderen Teil Der Matrix zu finden, oder Du erhältst Sie von anderen Personen, mit denen Du redest.

Passwörter werden in Deinem GEGENSTANDS INVENTORY als Dinge aufbewahrt und müssen nicht benutzt werden, um auf Die Matrix einen Effekt zu haben.

Datafiles

Datafiles beinhalten wertvolle Informationen, welche in Dein GEGENSTANDS INVENTORY downgeloadet werden können. Alle Datafiles sind mit DF und einem Namen gekennzeichnet .

Müll Data

Diese Daten sind für Dich von keinerlei Bedeutung. Müll Data wird sofort nach em ausloggen aus Der Matrix gelöscht.



Konten

In unserer Zeit wird Geld nur noch als Computer Data behandelt. Solltest Du also Zugriff auf ein Konto mit einer stattlichen Zahl an Nuyen erhalten, so kannst Du Dir Geld auf Deinen Credstick transferieren.

Jeder Betrag an Nuyen wird automatisch in Deinem STATUS SCHIRM angezeigt.

Kampf gegen CPU's

CPU's kontrollieren bestimmte Systeme und sind für Deinen Charakter zum Weiterkommen in diesem Spiel lebenswichtig. Durch den Angriff auf eine CPU, kannst Du elektronische Türen und Fahrstühle öffnen oder Alarmsysteme und ähnliche Sicherheitssysteme ausschalten.

CPU's haben immer eine direkte Verbindung zu den IC's die sie beschützen. Sollte es Dir gelingen die CPU zu zerstören, so werden alle noch vorhandenen IC's explodieren und somit keine Gefahr mehr darstellen.

Du greifst CPU's an, indem Du mit dem Gesicht zu ihnen stehst, und den B Knopf drückst.

AUS DER MATRIX WIEDER AUSLOGGEN

AUSLOGGEN aus Der Matrix kann zu jeder Zeit und an jedem Ort passieren. Durch drücken des X Knopfes verläßt der Spieler Die Matrix wieder. Dein Programm wird gelöscht und Du erscheinst wieder neben dem Terminal, mit dem Du EINGELOGGT hast.



SYSTEM PROGRAMMIERER

Darren Bremner Andrew Bailey

SPIEL- PROGRAMMIERER

Arthur Litwiniuk Shane Lontis
Graeme Scott Jeff Kamenek

BESCHREIBUNG

Mark Maynard Holger Liebnitz
Ken Newman Grant Arthur Simon Hart

SPIELDESIGN

Paul Kidd Gregg Barnett

KARTEN DESIGN

Justin Halliday Andrew Buttery

SPIELETEXT UND HANDBUCH

Gustaf Bjorksten Eve Marks Kim Chintock
Jeremy Kupsch Dewi Hutchison Clemens Wangerin

SOUND

Marshall Parker

SPIELE TESTER

Anne Davie	Andrew Scott	Brian Uniacke
Chris Tan	Steven Scott	Tim Mackay
Gerard Marcus	Chris Gale	Robert Williams
Peter Stanski	Shane Collier	Randy Oyler

PROJEKT MANAGER

Arthur Kakouris

PRODUZENTEN

Koichi Ota Adam Lancman