

SYSTEMSHOCKTM



SPIELANLEITUNG

TERMINAL ACCESS
VON TUESDAY FRASE
UND DIVERSEN
ORIGIN- UND LOOKING-
GLASS-HACKERS

INHALTSVERZEICHNIS

0.0. Spielstart	4	8.3 Energiepegelanzeige	19
Das Hauptmenü	4	9.0 Bewegungssteuerung	20
EINLEITUNG.		9.1 Rennen, Gehen und Wenden	20
NEUES SPIEL.		Mausbefehle	20
MITWIRKENDE.		9.2 Ermüdung	20
FORTFAHREN.		9.3 (Weit)springen und Klettern	20
Das Konfigurationsmenü	4	10.0 Manipulieren von Gegenständen	20
Die wichtigsten Spielfunktionen	5	Identifizieren von Objekten	20
Ein paar Tips	5	Aufnehmen eines Objekts	21
1.0 Zehnminütiger Lehrgang	6	Ablegen von Objekten im Inventar	21
Online-Bedienungshilfe		Benutzen eines Gegenstands aus	
Online-Action-Hilfe.		dem Inventar	21
2.0 Zusammenfassung der Geschehnisse	10	Benutzen eines Gegenstands oder	
3.0 Vorfalbericht	11	eines externen Objekts	21
3.1 Chronik der Vorfälle	11	Wegwerfen, Werfen oder Vernichten	
3.2 Überlebende	12	eines Objekts	21
3.3 E-Mail-Memo	12	11.0 Gegenstände in Ihrer Umgebung	22
4.0 Neurale benutzeroberfläche		11.1 Numerische Tastenfelder	22
Blickfeld.		11.2 Schalltafel/Funktionsraster-schalltafel	22
Inventarfeld.		11.3 Aufzugsdiagramme	23
Inventarfeldknöpfe.		11.4 Energiestationen	23
MFDs.		11.5 Bildschirme	23
MFD-Knöpfe.		11.6 Behälter	23
Randsymbole.		12.0 Sicht und Körperhaltungssteuerung	24
Cursor.		Ändern der Körperhaltung	
Bio-Monitor.		Lehnen	
Gesundheitsindikator.		Blickwinkelkontrolle	
Energiepegelanzeige.		Ändern des Blickwinkels	
Meldungszeile.		13.0 HeilSerum	25
Körperhaltung.		Ausdauer	
Blickwinkelkontrolle.		Mediserum	
Vollbildschirmschalter.		Reflex	
5.0 Das Inventarfeld	16	Entgift	
HAUPT		Berserk.	
HARDWARE.		Blick	
ALLGEMEIN		Genius.	
SOFTWARE		14.0 WAFFEN	26
Öffnen einer Inventarseite	16	14.1 Waffenkategorien	26
6.0 Multi-Funktion-Anzeigen (MFDs)	17	Handwaffen	26
6.1 MFD-Bildschirme	17	Feuerwaffen	26
WAFFEN		Strahlwaffen	
OBJEKT		Granaten	
KARTE.		14.2 Auswahl einer Waffe	26
ZIEL		14.3 Laden/Entladen von Munition	27
DATEN		14.4 Einstellen der Strahlenintensität	27
7.0 Randsymbole	18	14.5 Feuern einer Waffe	27
8.0 Neurale Anzeigen	19	14.6 Werfen von Granaten	27
8.1 Bio-Monitor	19	14.7 Waffen	28
Ein- und Ausschalten von Biorhythmus-Linien	19	Handwaffen	28
8.2 Gesundheitsindikator	19	Bleirohr.	
		TS-04 Laser-Degen	

Pistolen und Gewehre	28	Info-Knoten.	
ML-41 Minipistole		Integritäts-Regeneration	
SV-23 Pfeilpistole		Sicherheits-ID-Modul	
Magnum 2100		Schaltknoten	
AM-27 Flechette		Navigationspfeil.	
RF-07 Skorpion		Ausgangsportal.	
MARK III Sturmgewehr.		Defensive Anlagen	39
DC-05 Revoltengewehr		Hirnräuber.	
MM-76 Beschleunigungs-Magnetgewehr.		Cyberhund.	
Strahl- und Energiewaffen	29	Cyberwachen	
SB-20 Mag-Puls Gewehr.		Jagd-Killer.	
Sparqstrahl-Pistole		I.C.E. Barriere.	
DH-07 Lähmpistole		Sicherheitsminen.	
ER-90 Strahler		Software-Programme	40
RW-45 Ionengewehr		Pulser Combat.	
Granaten und Sprengstoffe	29	I.C.E. Bohrer.	
Gasgranate		Turbo-Navigations-Beschleuniger.	
Splittergranate		Rückruf-Escape	
EMP-Granate.		Falsche ID	
Schockbombe.		Cyberschild.	
Nitropack.		Lockvogel-Ausweichung.	
Super-Sprengstoff		18.0 Gegenwärtige Bewohner der citadel-station	41
Landmine		18.1 Mutanten	41
15.0 Hardwarezubehör	30	Null-G-Mutant	
1. Biologischer System-Monitor (Bioscan)	30	Pflanzenmutant	
2. Sichtsteuerung	30	Humanoid	
3. Rundumblick Multi-Sicht-Einheit (Rundumblick)	30	Unsichtbarer Mutant	
4. Kopflampe (Lampe)	30	Vogelmutant	42
5. Energie-/Projektilschild (Schild)	31	18.2 Roboter	42
6. Infrarot-Nachtsichtgerät (Infrarot)	31	Dienstroboter	
7. Navigations- und Karteneinheit (Nav-Einheit)	31	Wach-Roboter	
8. Multimedia-Datenleser (Daten-Leser)	32	Flugroboter	
9. Turbo-Beschleuniger (Gleiten)	33	Springer	
10. Düsenspringer	33	Wartungsroboter	
11. Ziel-Identifikationsgerät (Ziel-Info)	33	Reparaturroboter	
12. Umgebungs-Schutzanzug (Schutzanzug)	34	Wach-1-Roboter	43
13. Systemanalysator (Status)	34	Wach-2-Roboter	43
16.0 Diverse Ausstattung	35	19.0 Options-Menü	44
Zugangskarten	35	SPIEL LADEN	
Batterien	35	SPEICHERN	
Erste-Hilfe-Kästen	35	AUDIO	
Logiksonde	35	OPTIONEN	
Plastiksprengstoff	35	KONTROLLEN	
17.0 Cyberspace	36	ZURÜCK	
Betreten des Cyberspace	36	ABBRECHEN	
Software-Integrität	36	20.0 Joystick- Und Cyberman-Steuerung	45
17.1 Bewegung im Cyberspace	37	21.0 GLOSSAR	46
Allgemeine Hinweise	37		
17.2 Cyberspace-Objekte	38		
Funktionen und Symbole	38		
Datenfragment			
Datenobjekt			

0.0. SPIELSTART

Sie haben soeben System Shock installiert. Nun können Sie Ihre Entdeckungsrunde in der Citadel-Station beginnen. Wechseln Sie bitte in Ihr System Shock Verzeichnis, um das Spiel von der DOS-Eingabeaufforderung aus zu starten. Wenn Sie das Spiel im vorgegeben Verzeichnis installiert haben, dann geben Sie folgendes ein:

cd \SHOCK (das Vorgabeverzeichnis) **Eingabetaste**.

SSHOCK **Eingabetaste** bringt Sie ins Hauptmenü.

DAS HAUPTMENÜ



*

Klicken Sie im Hauptmenü mit der linken Maustaste auf die gewünschte Option. Stattdessen können Sie die Option auch zuerst mit einer Pfeiltaste markieren und sie dann mit der **Eingabetaste** aufrufen.

EINLEITUNG. Zum Abspielen einer Einführungssequenz. (Wenn noch keine abgespeicherten Spiele vorhanden sind, wird diese Sequenz automatisch vor Erscheinen des Hauptmenüs abgespielt.)

NEUES SPIEL. Zum Starten eines ganz neuen Spiels. Es wird zunächst ein Konfigurationsmenü eingeblendet, aus dem Sie die Schwierigkeitsgrade für Kampf, Auftrag, Rätsel und Cyberspace wählen (0 ist die einfachste, 3 die schwierigste Einstellung).

MITWIRKENDE. Informiert Sie über die Mitwirkenden an System Shock.

FORTFAHREN. Zum Weiterführen eines früher begonnenen Spiels. Ein Klick mit der linken Maustaste zeigt die Liste der vorhandenen Spiele an, aus der Sie das gewünschte mit einem Linksklick auswählen können. Hinweis: Vergessen Sie nicht, das Spiel regelmäßig zu speichern.

DAS KONFIGURATIONSMENÜ



4

Tragen Sie Ihren Namen im entsprechenden Feld ein. Durch Linksklicken der angezeigten Werte können Sie die Spieleinstellungen ändern. Zum Schluß klicken Sie START. Beim Ändern einer Einstellung erscheint jeweils eine kurze Beschreibung der bewirkten Änderung.

* "Dieses Handbuch enthält zur Unterstützung der Erklärungen zahlreiche Bildschirmfotos. Wir haben uns bemüht, die Bildschirmfotos der deutschsprachigen Version zu verwenden. Leider war dies aufgrund der knappen Zeit nicht immer möglich. Wir möchten uns dafür entschuldigen und nochmals darauf hinweisen, daß dieses Spiel komplett übersetzt wurde und sämtliche Dokumentationen und Bildschirmtexte in Deutsch sind."

- **KAMPF.** Zum Einstellen der Kampftüchtigkeit Ihrer Gegner. Wenn Sie Konfrontationen vermeiden wollen, wählen Sie "0". Sind Sie dagegen an einer Herausforderung interessiert, dann wählen Sie einen höheren Wert.
- **AUFTRAG.** Zum Einstellen des generellen Schwierigkeitsgrades für die Geschichte an sich. Wählen Sie "0", wenn Sie ohne komplizierte Handlung und zahlreiche Nebenhandlungen spielen wollen, und "3", um Ihre Fähigkeiten gegen den raffinierten SHODAN unter Beweis zu stellen.
- **RÄTSEL.** Zum Einstellen der Komplexität der Schalttafeln und anderer Rätsel. Bei Einstellung "0" sind die Rätsel bereits gelöst, mit "1" sind sie ohne weiteres zu lösen. Bei Einstellung "2" brauchen Sie schon ein wenig Köpfchen, und bei "3" kommen Ihre Elektroden erst so richtig zum Glühen.
- **CYBERSPACE.** Zum Einstellen des Schwierigkeitsgrades während der Cyberspace-Sequenzen. Dies beeinflusst sowohl die zeitliche Begrenzung als auch die Schwierigkeit der Kämpfe im Cyberspace.
- **START.** Zum Starten des Spiels mit den eingestellten Schwierigkeitswerten.

Die wichtigsten Spielfunktionen

- **Pause, P oder Esc** (auf der Tastatur) legt eine Spielpause ein. Erneutes Drücken derselben Taste nimmt das Spiel wieder auf.
- **Alt X** beendet das Spiel. Dabei wird eine JA/NEIN Option angezeigt (für den Fall, daß **Alt X** versehentlich gedrückt wurde).
- **Bewegungen** werden durch Linksklicken und Festhalten der Maus ausgeführt.
- Rechtsklicken dient zum **Feuern** von Waffen. Außerdem können Sie verschiedene Objekte (je nach Cursorposition) in Ihr Inventar oder in Ihre Umgebung **Werfen**.
- Linksklicken dient zum **Wählen** und **Untersuchen** von Objekten, zum **Aktivieren** der Randsymbole, zum **Ablegen** von Objekten in das Inventar und zum **Öffnen** von Inventarseiten (das sind Bildschirmseiten zur Anzeige des Inventars) und MFD-Anzeigen (Bildschirmseiten mit Informationen über Objekte im Inventar und in der Umgebung).
- Doppelter Linksklick dient zum **Benutzen** und **Aufnehmen** von Objekten im MFD oder aus der Umgebung und zum **Aktivieren** von Hardware im Inventar.

HINWEIS: System Shock ist in erster Linie für Bedienung über die Maus gedacht, doch können Bewegungen auch über die Tastatur veranlaßt werden. Joystick und Cyberman werden ebenfalls unterstützt (siehe S. 45 für alternative Kontrollmöglichkeiten).

Ein paar Tips

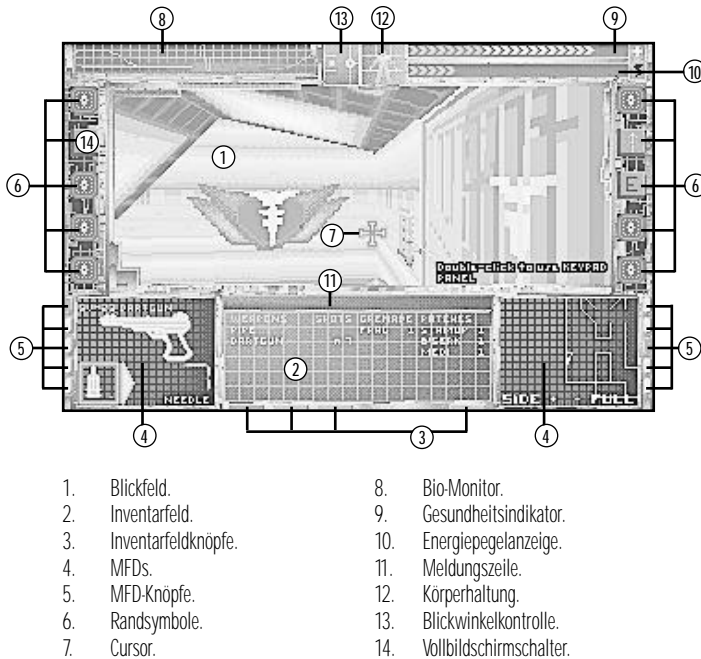
- Zum Einblenden einer Informationsanzeige zur Erläuterung der Bedienungsoberfläche drücken Sie **AltO**. Um diese Anzeige wieder auszublenden, drücken Sie die **Leertaste**.
- Zum Aufrufen der Programmhilfe nach Verlassen der Heilammer drücken Sie **Alt H** zum Ein- und Ausschalten der Hilfsfunktion. Mit **Umschalttaste-?** können Sie sich eine Online-Referenzkarte einblenden und dort mit der **Leertaste** blättern.
- Lesen Sie alle Logbücher, elektronischen Nachrichten und eintreffende Video-Post, denn nur so erfahren Sie Wichtiges zur Handlung und erhalten Zugangskodes, ohne die Sie bald als Cyborg enden werden. Wenn Sie weniger Text sehen möchten, drücken Sie **Esc** und wählen dann die Option TEXT KNAPP.
- Halten Sie nach Möglichkeit die Navigationskarte immer in einem Ihrer MFDs geöffnet, damit Sie jederzeit einen Blick darauf werfen können. Auf diese Weise vermeiden Sie Fehler. Der Kompaß, den Sie in Ihrem Schließfach finden, ist ebenfalls ein nützliches Hilfsmittel (um ihn zu aktivieren, klicken Sie auf sein Randsymbol).
- Zum schnellen Wechseln von Waffen durchlaufen Sie die Waffen im Inventar mit Hilfe der **Tab**-Taste oder lassen Sie die HAUPT-Inventarseite geöffnet.
- Beim Beschießen von Feinden ist es am besten, eine Position an einer Ecke einzunehmen. Auf diese Weise ist Ihr Körper teilweise im Schutz der Mauer und dem feindlichen Feuer weniger ausgesetzt.
- Im Vollbildschirm-Modus legen Sie Objekte in Ihr Inventar, indem Sie sie aufnehmen und dann entweder auf einen MFD- oder einen Inventar-Knopf linksklicken.
- Klicken Sie ruhig viel auf die Elemente der Bedienungsoberfläche, um sich über die verschiedenen Funktionen zu informieren. Die Oberfläche kann vom Benutzer selbst gestaltet werden, und Experimentieren ist die beste Methode, um sich damit vertraut zu machen.
- Zerstören Sie alle Kameras, die Sie sehen. Fast alles funktioniert, selbst Handwaffen. Großrechner sollten ebenfalls zerstört werden. Dadurch reduzieren Sie nämlich SHODANs Kontrolle über die Sicherheitsmechanismen an Bord der Station, und dies ist ein wesentlicher Schritt, um im Spiel voranzukommen.

1.0 ZEHNMINÜTIGER LEHRGANG

Zunächst folgt jetzt zur Einstimmung und Einführung ein kurzer Lehrgang. Hier lernen Sie die grundlegenden Techniken für Kampf und Umgang mit Gegenständen. Wir gehen davon aus, daß Sie die höheren Schwierigkeitsstufen eingestellt haben; andernfalls bekommen Sie nicht alle Objekte und Rätsel zu sehen, die im folgenden beschrieben werden.

Online-Bedienungshilfe. Zu Beginn des Spiels erscheint eine Bildschirmseite, die alle Elemente der Bedienungsoberfläche identifiziert. Um diese Anzeige während des Spiels aufzurufen, drücken Sie **Alt O**.

Online-Action-Hilfe. In der Heilkammer erhalten Sie auf dem Bildschirm Anweisungen, was als nächstes zu tun ist. Eine Linie zeigt auf die Objekte in Ihrer Umgebung. Diese Online-Hilfe steht nach Verlassen der Heilkammer nicht mehr automatisch zur Verfügung, kann jedoch mit **Alt H** ein- und ausgeblendet werden.



Sie erwachen aus einem tiefen Schlaf. Der Heilungsapparat steht in einem kalten, sterilen Raum, in dem niemand zu sehen ist. Immer noch benommen von dem sechsmonatigen tiefen Genesungsschlaf versuchen Sie sich auf den Grund zu besinnen, weshalb Sie hier sind. Da fällt Ihnen Diego ein, der machtbesessene stellvertretende Geschäftsführer von TriOptimum. Er hatte Ihnen als Belohnung ein Hirnimplantat versprochen, falls es Ihnen gelingen würde, ihm SHODAN, die Künstliche Intelligenz der Citadel-Station, in die Hände zu spielen.

Sie betasten die Stelle am Hinterkopf, die noch immer von der Operation her schmerzt, obwohl seither ein halbes Jahr vergangen ist, und schalten die neuronale Benutzeroberfläche und das HUD ein. Die Elektroden funktionieren, Ihr visueller Kortex, der durch die eingesetzte Hardware stimuliert wird, erfaßt eine Vielzahl von Informationskanälen.

Die Ansicht der Welt in der Bildschirmmitte bezeichnet man als Blickfeld (1). Der Cursor (7) ist der Pfeil, der sich auf dem Bildschirm umherbewegt, wenn Sie die Maus bewegen.

Fahren Sie mit dem Cursor im Blickfeld umher und achten Sie darauf, wie der Cursorpfeil seine Form verändert. Der Pfeil zeigt die Richtung, in die Sie sich **bewegen**, wenn Sie linksklicken und die Maustaste festhalten. Wie schnell Sie sich bewegen, hängt davon ab, wie weit der Cursor vom Zentrum des Blickfelds entfernt ist.

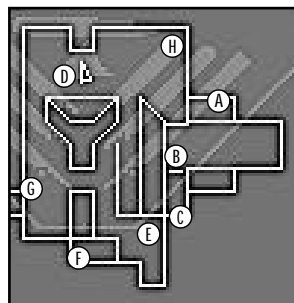
Die große, rechteckige Anzeige in der Mitte unten im Bildschirm ist das Inventarfeld (2). Durch Linksklicken der Inventarfeld-Knöpfe (3) **wählen** Sie eine von vier Bildschirmseiten– HAUPT, HARDWARE, ALLGEMEIN und SOFTWARE. Im Moment sind diese Seiten noch leer, weil Sie nichts in Ihrem Inventar haben.

Die quadratischen Anzeigen auf beiden Seiten des Bildschirms sind Multi-Funktions-Anzeigen, kurz MFDs (4). Hier werden Informationen über Objekte oder Hardware angezeigt. Um zu bestimmen, was auf jedem MFD angezeigt wird, **wählen** Sie einen der MFD-Knöpfe neben jedem Bildschirm (5) – WAFFEN, OBJEKT, KARTE, ZIEL, DATEN.

Beim Umsehen fällt Ihnen etwas ins Auge, das sich auf einem Regal in der Nähe befindet (A). Sie nehmen es in die Hand. Es erweist sich als eine Art Heilserum. Da der Schmerz am Hinterkopf nach wie vor fast unerträglich ist, beschließen Sie kurzerhand, es einzunehmen. Und siehe da, der pulsierende Kopfschmerz läßt sofort nach.

Wenden Sie sich nach rechts und links klicken Sie das Objekt, um es zu **untersuchen**. Dabei erscheint in der Meldungszeile (11) die Information, daß es sich um ein heilendes Serum handelt. Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf das heilende Serum oder **Alt**-links klicken Sie es, um es **aufzunehmen**. Der Cursor nimmt jetzt das Aussehen des Heilserums an. Bewegen Sie den Cursor über eines der MFDs und links klicken Sie, um das Objekt im MFD zu **plazieren**. **Wählen** Sie im Inventarfeld MEDI. Das MFD-Fenster zeigt jetzt Informationen über das Heilserum an.

Es empfiehlt sich, das Heilserum zur Förderung Ihres Wohlbefindens gleich jetzt anzuwenden, obwohl Sie es auch für später aufbewahren können. Zur Benutzung **wählen** Sie den Knopf SERUM im MFD oder doppelklicken mit der linken Maustaste im HAUPT-Inventar auf dessen Namen. Beobachten Sie, wie Ihr Gesundheitsindikator (9) in die Höhe schießt, weil das medizinische Serum die Wunden heilt, die Sie von der Operation vor sechs Monaten davongetragen haben.



Sie gehen über eine rampenähnliche Konstruktion auf einen Wandschalter (B) zu. Vor der Operation sagte man Ihnen, daß Ihre persönliche Habe in einem Schließfach verwahrt würde. Sie versuchen es mit der Tür rechts, die jedoch verschlossen ist. Hingegen läßt sich die Tür links mit Hilfe des Schalters in der Wand ohne weiteres öffnen.

Gehen Sie die Rampe hinunter, die Sie vor sich sehen und wenden Sie sich nach links. Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste oder **Alt**-links klicken Sie auf den Schalter neben der Schließfachtür, um ihn zu **benutzen**. Dadurch öffnet sich die Tür.

Linksklick	Wählen Identifizieren Randsymbole aktivieren Inventar/MFD öffnen Objekte in Inventar/MFD plazieren	Rechtsklick	Feuern Schwingen Wegwerfen Werfen Aktivieren
Doppelter Linksklick (oder Alt-linksklicken)	Benutzen Aufnehmen	Rechtsklick auf Randsymbol Linksklicken und halten Linksklicken und ziehen	Hardware-MFD öffnen Bewegen Regler einstellen

Beim Betreten des Raums (C) erkennen Sie verstreut auf dem Boden mehrere Gegenstände, unter anderem auch eine Aktentasche, die Ihnen bekannt vorkommt. Sie finden ein Navigationseinheit, eine spezielle Karte, die Ihnen Zugang zu gesperrten Zonen auf dieser Ebene verschaffen wird, ein Multimedia-Lesegerät mit persönlichem Logbuch sowie einen Systemanalysator, Marke Eigenbau, den Sie vor der Operation konstruiert hatten. All diese Dinge nehmen Sie an sich und legen Sie in Ihr Inventar.

Bei Betreten des Schließfachraums sehen Sie mit der Blickwinkelkontrolle (13) nach unten. Auf der linken Seite erkennen Sie drei Bereiche. **Wählen** Sie den untersten, um nach unten zu schauen, oder linksklicken Sie und ziehen Sie den senkrechten Strich rechts im Feld.

Benutzen Sie die Aktentasche, um Ihren Inhalt zu überprüfen. Eines der MFDs zeigt eine Sammlung von Gegenständen an. **Nehmen** Sie einen nach dem anderen vom MFD auf und **plazieren** Sie sie alle im Inventar, indem Sie entweder am oberen Rand des Inventarfelds oder auf einen geöffneten MFD-Bildschirm linksklicken. Beim Aufnehmen des Bleirohrs wird dieses automatisch in Ihre Hand gelegt.

Bei der Lektüre Ihres persönlichen Logbuchs erinnern Sie sich an die Kombination des Schlosses an der Tür der Heilkammer. Dann drehen Sie sich um und gehen auf die Tür zu, die sich direkt hinter Ihnen befindet. Dank der soeben gefundenen Zugangskarte öffnet sich die Tür problemlos.

Beim Aufnehmen des Multimedia-Lesegeräts erscheint auf der einen Seite des Blickfelds das Symbol "E". **Wählen** Sie dieses Randsymbol (6), um das Lesegerät in einem MFD anzuzeigen. Fahren Sie dann den Cursor über das Inventarfeld und **wählen** Sie das Log mit dem Datum 06.MAY.72. MFD. Dem Text, der im Inventarfeld angezeigt wird, entnehmen Sie den Kode für die Tür der Heilkammer (4-5-1). Um zur nächsten Seite zu blättern, linksklicken Sie an einer beliebigen Stelle im Inventarfeld.

Sie werden feststellen, daß ein Knopf neben jedem MFD rot zu leuchten beginnt, wenn Sie die Karte aufnehmen. Dies ist das Signal für ein neues Objekt im Inventar. **Wählen** Sie einen der roten Knöpfe zum **Öffnen** des MFD-Bildschirms und zur Anzeige der Karte. Sie können diese Karte angezeigt lassen oder ein anderes MFD **öffnen**, um sich andere Informationen anzuzeigen.

Stellen Sie wieder den normale Blickwinkel ein, **gehen** Sie dann zu der Tür direkt hinter Ihnen und **benutzen** Sie sie.

Wo sind die Ärzte geblieben? Warum ist der Raum voller Leichen? Die Dienstroboter in der Halle legen ein seltsames Verhalten an den Tag, und für alle Fälle schützen Sie sich mit dem soeben gefundenen Bleirohr gegen einen möglichen Angriff.

- Vorsichtig gehen Sie auf einen der klirrenden Dienstroboter (D) zu. Als Sie nur noch wenige Schritte von ihm entfernt sind, dreht er sich auf seinen Rädern herum und schnappt gierig nach Ihnen. Doch mit Hilfe des Bleirohrs schlagen Sie dermaßen auf ihn ein, daß er einen Kurzschluß erleidet.
- Drehen Sie sich so, daß Sie der Kreatur gegenüberstehen und rechtsklicken Sie einmal, um Ihre Waffe in einem weiten Bogen zu **schwingen** (später werden Sie mit Strahlen und Waffen **feuern**, wobei der Cursor auf das Opfer zu plazieren ist). Wiederholen Sie diese Handlung so oft, bis das Ziel zerstört ist.

Linksklick	Wählen Identifizieren Randsymbole aktivieren Inventar/MFD öffnen Objekte in Inventar/MFD plazieren	Rechtsklick	Feuern Schwingen Wegwerfen Werfen Aktivieren
Doppelter Linksklick (oder Alt-linksklicken)	Benutzen Aufnehmen	Rechtsklick auf Randsymbol Linksklicken und halten Linksklicken und ziehen	Hardware-MFD öffnen Bewegen Regler einstellen

Irgendetwas ist hier faul. Die Dienstroboter sind als harmlose Geschöpfe programmiert. Während Sie nach irgendwelchen Hinweisen Ausschau halten, meldet ein akustisches Signal, daß auf Ihrem Multimedia-Leser eine E-Mail-Nachricht eingetroffen ist.

Zum Lesen der E-Mail-Botschaft **wählen** Sie das blinkende "E" auf der rechten Seite des Blickfelds. **Wählen** Sie den E-MAIL-Knopf im MFD und dann REBECCA-1. Dies zeigt den Text in Ihrem Inventarfeld an. Um zur nächsten Seite zu gelangen, klicken Sie an einer beliebigen Stelle im Text.

Den E-Mail-Nachrichten entnehmen Sie, daß in der Station alles verrückt spielt und daß die Roboter außer Rand und Band geraten sind. Sie beschließen, aus der Kammer alle möglichen Dinge mitzunehmen. In einem Nachbarzimmer (E) finden Sie ein kleines Waffenarsenal: eine Pfeilpistole und einige Nadelpfeile.

Betreten Sie den Raum mit der erhöhten Rampe und vernichten Sie einen weiteren Dienstroboter. Gehen Sie dann in Kriechstellung. Benutzen Sie dazu das Steuerelement Körperhaltung (12) und **wählen** Sie die Füße der kleinen Figur. Auf diese Weise können Sie auf allen Vieren kriechen und die Munition **aufnehmen**, die sich hinter dem Steuerpodest befindet.

Wählen Sie den obersten Bereich im Bedienungselement Körperhaltung, um wieder aufrecht zu stehen, und **nehmen** Sie dann die Pfeilpistole auf.

Beim Hochsteigen der Rampe, die sich in diesem Raum befindet, entdecken Sie eine Kiste, die eine Granate und ein Energieladegerät enthält, mit dessen Hilfe Sie Ihre Reserven (F) auffüllen können.

Steigen Sie die Rampe hoch und durchsuchen Sie die Kiste in der gleichen Weise, wie Sie zuvor die Aktentasche **benutzt** haben. **Nehmen** Sie die Granate auf und **plazieren** Sie sie in Ihrem Inventar. **Benutzen** Sie das Ladegerät und beobachten Sie, wie Ihre Energiepegel-Anzeige (10) in der rechten oberen Ecke des Bildschirms ansteigt. Hier können Sie Energie auftanken, wenn sie zur Neige geht.

Bei der Erkundung der Halle stoßen Sie auf einen medizinischen Apparat, der Ihre verbleibenden Wunden heilt. In zwei Räumen wandern Ihre Augen nach oben zur Decke, wobei Sie installierte Kameras entdecken, die offenbar all Ihre Handlungen aufgenommen haben. Ein paar gut gezielte Schwünge mit dem Bleirohr setzen diese Kameras außer Aktion.

Schließlich finden Sie den Ausgang (G). Mit Hilfe der Kombination aus Ihrem persönlichen Logbuch öffnen Sie die Tür.

Benutzen Sie die chirurgische Maschine (H), um Ihre Gesundheit vollkommen wiederherzustellen. Um die Kameras zu zerstören, stellen Sie sich unter eine und blicken mit der Blickwinkelkontrolle nach oben. Mit einem Rechtsklick **schwingen** Sie dann Ihre Röhre in Richtung der Kamera.

Nachdem Sie den Ausgang gefunden haben, **nehmen** Sie das Logbuch bei der Tür auf und **deponieren** es in ein MFD. **Wählen** Sie das Randsymbol "E" und dann den MFD-Log-Knopf. **Wählen** Sie EBENE 1 LOGS und dann die neue Nachricht, um sie zu lesen. Klicken Sie darauf, um den Text des Logbuchs im Inventarfeld anzuzeigen.

Bevor Sie die Heilkammer verlassen, sollten Sie sich mit der Pfeilpistole bewaffnen, die Sie früher an sich genommen haben. Zur Auswahl dieser Waffe im MFD klicken Sie auf den HAUPT-Inventar-Knopf und **wählen** den Namen der Pistole. Linksklicken Sie dann auf einen der WAFFEN-MFD-Knöpfe, um das Gewehr in dem betreffenden MFD anzuzeigen. Zum **Laden** der Waffe linksklicken Sie auf das Munitionssymbol.

Zu guter Letzt **benutzen** Sie die numerische Tastatur und **wählen** 4-5-1 im MFD, um die Tür zu öffnen.

HINWEIS: Vor dem Verlassen der Kammer sollten Sie den Spielstand abspeichern. Zu diesem Zweck öffnen Sie den Optionen-Bildschirm (Linksklick in die linke obere Bildschirmcke oder **Esc** drücken). Dabei werden im Inventarfeld mehrere Optionen angezeigt. **Wählen** Sie SPEICHERN und geben Sie einen Namen ein (bis zu 30 Buchstaben), der den Spielstand kurz beschreibt. Zum Schluß drücken Sie die **Eingabetaste**.

2.0. ZUSAMMENFASSUNG DER GESCHEHNISSE

**Schreiben an Rebecca Lansing, TriOptimum Anti-Terrorismus-Beraterin
Von James Chaskes, Direktor für Interne Sicherheit, TriOptimum Corporation**

Datum: 4. November 2072

Frau Lansing:

Ihr Plan scheint unter den gegebenen Umständen der beste. Dennoch ist mir das Risiko zu hoch. "Mitarbeiter 2-4601" muß die Kommandozentralbrücke (8 Stockwerke über der Heilkammer) erreichen und sich durch Armeen von Sicherheitsrobotern und Mutanten durchkämpfen, um zum Haupt-Cyberspace-Terminal zu gelangen.

Dazu kommt, daß SHODAN (Sentient Hyper-Optimised Data Access Network) den Zugang zu Aufzügen, Türen und Bedienungsschaltern drastisch einschränken kann. Manche dieser Schlösser können im Cyberspace oder durch Neuverdrahten der Mechanismen aufgebrochen werden. Möglicherweise ist es auch vorteilhaft, Großrechner und Sicherheitskameras zu zerstören. Aber es kann durchaus sein, daß dem Mitarbeiter ganz einfach die Zeit ausgeht. Im schlimmsten Fall müssen wir damit rechnen, daß SHODAN den Patienten in weniger als 7 Stunden gefangennehmen wird.

SHODAN bereitet eine Offensive vor. Wir haben es hier mit einem intelligenten Wesen zu tun, dem keinerlei ethische oder moralische Beschränkungen auferlegt sind, und das deshalb alle Möglichkeiten hat, eine massive Zerstörung in Gang zu setzen. In einer heute ausgestrahlten Botschaft drohte SHODAN, die „Städte dieser Welt dem Erdboden gleichzumachen und das Leben nach meinen Ebenbild zu gestalten“. Sollte es uns nicht gelingen, SHODANs Plan zunichte zu machen, werden die Folgen mehr als nur ein Schandfleck für unser Unternehmen sein. Es macht den Anschein, als würden wir das Schicksal unserer ganzen Zivilisation in die Hände einer Kreatur legen, deren Namen wir nicht einmal kennen.

James Chaskes

**Schreiben an Rebecca Lansing, TriOptimum Anti-Terrorismus-Beraterin
Von James Chaskes, Direktor für Interne Sicherheit, TriOptimum Corporation**

Datum: 5. November 2072

Frau Lansing:

Der Vorfall in der Citadel-Station könnte sich für unser Unternehmen als äußerst peinlich herausstellen. Dank Ihres hervorragenden Rufs bei der Lösung von vergangenen Problemen mit Terroristen ist der Verwaltungsrat der Ansicht, daß es Ihnen auch in diesem Fall gelingen sollte, die Situation zu meistern und zu einem befriedigenden Abschluß zu bringen. Zu diesem Zweck steht Ihnen mein gesamter Mitarbeiterstab ohne Einschränkung zu Diensten. Wir werden sämtliches notwendige Material für Sie bereitstellen. Wir sind Ihnen für Ihre kompetente Unterstützung dankbar und haben volles Vertrauen, daß Sie das Problem schnell und ohne viel Aufhebens unter Kontrolle bringen werden.

Seit unserer letzten Kommunikation habe ich alle verfügbaren Informationen in Form eines Berichtes zusammengetragen. Dazu gehören:

3.0 Vorfallbericht

3.1 Chronik der Vorfälle

3.2 Überlebende

3.3 E-Mail-Memo von Tina Lewis (TriOptimum Cyberspace Operations)

Ich hoffe, dieser Überblick hilft Ihnen bei Ihren Bemühungen. Bleibt mir nur noch, Ihnen viel Glück zu wünschen.

James Chaskes

Anlage: Vorfallbericht

3.0 VORFALLBERICHT

Datum: 2. November 2072

Sicherheitsbericht: James Chaskes, Direktor für Interne Sicherheit, TriOptimum Corporation

****DIE NACHFOLGENDEN INFORMATIONEN SIND STRENG VERTRAULICH UND DÜRFEN OHNE SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG NICHT AN UNEINGEWIEHTE WEITERGEGEBEN WERDEN.****

3.1 CHRONIK DER Vorfälle

2. Jan. 2071. Installation von SHODAN, einer komplett autonomen Künstlichen Intelligenz-Anlage zur Kontrolle der Sicherheit und der verschiedenen Abläufe in der Citadel-Station.

9. Sep. 2072. Berichte über anomales Verhalten im Computernetz an Bord der Citadel-Station häufen sich. Der Systemverwalter verlangt in einem Antrag, das SHODAN-Sicherheitssystem durch ein anderes zu ersetzen.

10. Sep. 2072. Der Systemverwalter wird versetzt, der Antrag auf Austausch des Systems wird ad acta gelegt.

26. Sep. 2072. Ein Experiment in den Biolaboren im Zusammenhang mit einer Viren-Mutation-Agenz hat einige unglückliche Nebeneffekte zur Folge. Die Sache wird Programmfehlern in der Steuerungssoftware zugeschrieben. Das wissenschaftliche Computersystem soll zwecks einer Inspektion abgeschaltet werden.

27. Sep. 2072. Mehrere Forscher beklagen sich über eine mysteriöse Krankheitserscheinungen. Bei medizinischen Untersuchungen wird die Gegenwart des experimentellen Virus-Mutagens festgestellt.

30. Sep. 2072. Die Wartungsabteilung wird aufgrund unzähliger Reparaturaufträge für schadhafte Roboter und Systeme völlig überlastet. Die Ingenieure können sich den erheblichen Geschwindigkeitsverlust in den Computersystemen nicht erklären.

2. Okt. 2072. Die Sicherheitsabteilung verhaftet einige Arbeiter als Folge des zunehmenden Vorkommens von Gewalt in der Station. Psychologische Gutachten melden geistige Störungen in den mutagengeschädigten Forschern.

6. Okt. 2072. Weitere Besatzungsmitglieder melden eine unerklärliche Krankheit. Die mutagengeschädigten Wissenschaftler befinden sich in kritischen Zustand. Die Ärzte verordnen Quarantäne.

7. Okt. 2072. Mutagengeschädigte Forscher werden als vermißt gemeldet. Fünf Mitglieder des Pflegepersonals werden verstümmelt aufgefunden. Die Sicherheitsabteilung berichtet, daß das Waffenlager ausgeraubt wurde.

9. Okt. 2072. In der Forschungsabteilung bricht ein Aufstand aus. Einige Besatzungsmitglieder verbarrikadieren sich in einem Labor. TriOptimum entsendet Militärpersonal, ohne dies jedoch öffentlich bekanntzugeben. Eine Veröffentlichung der Berichte wird verboten, um einen Skandal zu verhindern.

10. Okt. 2072. Der Militärtransporter wird durch die Verteidigungsanlagen der Station abgeschossen und zerstört. Als Grund wird ein bizarres Versagen der Software genannt, die nunmehr einer Diagnose unterzogen werden soll. Auch die Hardware soll überprüft werden. Während dieser Zeit wird jegliches Landen und Starten von Raumschiffen auf dem Landedeck untersagt.

13. Okt. 2072. SHODAN verkündet seine Absicht, die Kontrolle allen Lebens an Bord der Station zu übernehmen. Die Kommunikationsleitungen von Citadel werden lahmgelegt.

1. Nov. 2072. Empfang einer kurzen Mitteilung von den Überlebenden auf der Station: Bericht von einem Massaker durch die von SHODAN kontrollierten Roboter und Warnung über die bevorstehende Gefahr für die Erdbevölkerung.

3.2 ÜBERLEBENDE

Die einzige Nachricht, die wir von den Überlebenden am 1. November erhielten, meldet, daß SHODAN die Sicherheits- und Verteidigungssysteme zur Vernichtung menschlichen Lebens mißbraucht. Von daher ist kaum anzunehmen, daß der Sender der Nachricht noch am Leben ist. Wir wissen, daß die Sicherheitsroboter sämtliche Korridore nach überlebenden Besatzungsmitgliedern absuchen.

Einen davon werden sie jedoch nicht finden. Ich stieß vor ein paar Tagen zufällig auf einen ärztlichen Bericht über einen Patienten, der im Moment in der Krankenhausabteilung in einem Heilschlaf liegt. An diesem "Mitarbeiter 2-4601" wurde vor mehreren Monaten ein chirurgischer Eingriff, eine Implantation, vorgenommen, und er soll erst in einigen Tagen wieder erwachen.

Andere Informationen zu diesem Mitarbeiter konnte ich nicht finden, nur, daß die Operation von Vizepräsident Edward Diego autorisiert worden war. (Diego war vor einem Monat in eine Unterschlagung verwickelt, wurde jedoch wegen Mangels an Beweisen nicht verhaftet.) Es ist denkbar, daß unser mysteriöser Patient insgeheim für Diego arbeitete.

Wir glauben, daß SHODAN keine Kenntnis über die bevorstehende Wiederbelebung des Patienten hat und diesen deshalb nicht als Bedrohung sieht. Dieser Patient könnte die Schlüsselfigur bei der Vernichtung von SHODAN werden.

Was ist an Mitarbeiter 2-4601 so Besonderes? Bei der Operation wurde ihm ein neuronaler Apparat eingesetzt, der ihm zahlreiche Vorteile bei der Erkundung der Station und der Enträtselung der Geheimnisse verleiht. Die Kontaktaufnahme mit 2-4601 durch die gestörten Leitungen dürfte sich als schwierig herausstellen, doch rechnen wir damit, daß eine beschränkte Einweg-Kommunikation möglich sein mußte. Ich werde mein Team sofort auf dieses Problem ansetzen.

Krankengeschichte XS-567 - Chirurgischer Bericht

"Reparierte Modelle laufen garantiert besser als je zuvor!"

Chirurg. Patient:	Unidentifizierter Angestellter von TriOptimum (#2-4601)
Operationstag:	6. Mai 2072
Verfahren:	Neurale Implantation, Computernetz-Benutzeroberfläche. Ermöglicht dem Patienten den Anschluß an Cyberspace und den Empfang von Daten aus kybernetischen Apparaten und Hardware-Peripheriegeräten.
Resultate:	Erfolgreiche Installation, Patient wurde nach der Operation in heilendes Koma versetzt und soll planmäßig in 6 Monaten (am 16. Nov. 2072) wieder zum Leben erweckt werden.
Aktueller Aufenthaltsort:	Hospitalebene, Etage 1, Quadrant Gamma, Heilkapsel 2.
Autorisiert durch:	Edward Diego, VP Marketing

3.3 E-MAIL-MEMO

Memo an Rebecca Lansing

Von Tina Lewis, TriOptimum Cyberspace Operations

Frau Lansing:

Wir können eine kurze Verbindung mit dem Cyberspace der Citadel-Station herstellen, wahrscheinlich lang genug, um mehrere Dateien oder Programme zu laden. Bei einem längeren Kontakt würden wir riskieren, daß SHODAN unsere Anwesenheit feststellt und die Kommunikation stört. Wir sind dabei, ein Fenster für Sie vorzubereiten, damit Sie etwa ein Dutzend Mitteilungen senden können, um unseren "schlummernden Freund" über SHODAN zu informieren.

Um ehrlich zu sein, macht es mich nervös, daß Sie so viel Erwartung in diesen unidentifizierten Angestellten setzen, der vermutlich zusammen mit Diego in den Skandal verwickelt war. Doch fällt mir leider auch nichts Besseres ein. Wünschen wir unserem Schlafenden viel Glück und hoffen wir, daß dieses Hirnimplantat, das ihm eingepflanzt wurde, tatsächlich so eindrucksvoll ist, wie Sie das schildern.

Was ist der Mensch? Läßt er sich anhand von Dingen wie Morphologie oder Langlebigkeit definieren? Wenn die Form den Inhalt ändert – d. h. wenn die Form des Gefäßes das, was es enthält, wesentlich beeinflußt – was wird es für die menschliche Gesellschaft bedeuten, wenn der Mensch nicht mehr dem Menschen ähnelt? Wenn die Dinge, die uns immer bewegt haben – Geburt, Alter, Tod – in irgendeiner Weise geändert oder eliminiert werden, wird uns das zu etwas Neuem machen? Wenn ein Elternteil ein Kind nach eigenen Vorstellungen entwerfen kann, wenn eine Frau für immer jugendlich bleiben kann und ein Mann niemals den Tod zu fürchten braucht, wird uns dies menschlicher machen als unsere Ahnen, oder weniger menschlich?

Das sind Fragen, die sich die moderne Wissenschaft meines Erachtens im nächsten Jahrzehnt stellen muß. Aber ich weiß nicht, ob die Welt für die Antworten bereit ist.“

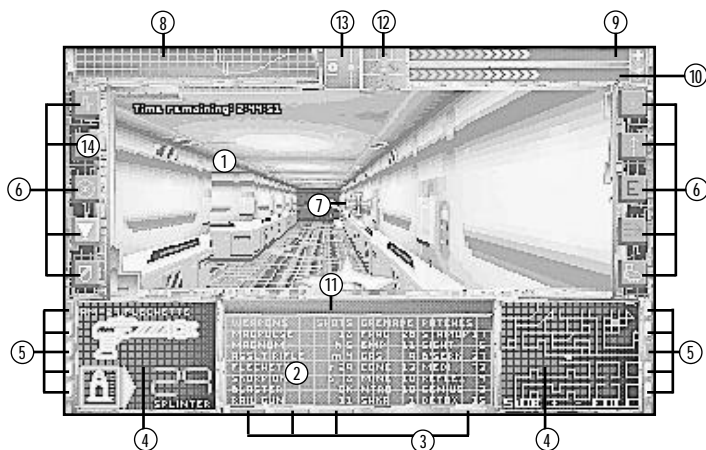
Dr. Dorothee Rimbaud,
Genforschungsinstitut Marseilles

4.0 NEURALE BENUTZEROBERFLÄCHE

Sie sind einer der wenigen Hacker in der glücklichen Lage, eine neuronale Benutzeroberfläche implantiert zu haben. Dank dieser Oberfläche können Sie zahlreiche Elemente des Spiels kontrollieren, einschließlich Waffen und Inventar, Hardwarezubehör, Körperhaltung, Blickwinkel sowie Navigation. Darüber hinaus erhalten Sie Informationen über Ihre körperliche Verfassung (Gesundheits- und Energiepegelanzeigen und Bio-Monitor).

Im folgenden erhalten Sie einen Überblick über die Bedienungs Oberfläche von System Shock. Nehmen Sie sich eine Minute Zeit, um sich die Abbildung unten anzusehen. Die Legende mit den Seitennummern verweist auf die Seiten im Handbuch, auf denen Sie eine ausführlichere Beschreibung zu dem jeweiligen Element finden.

Die kampferprobte Neurale Datensystemoberfläche TriOptimum TCN-800



- | | |
|------------------------|-----------------------------|
| 1. Blickfeld. | 8. Bio-Monitor. |
| 2. Inventarfeld. | 9. Gesundheitsindikator. |
| 3. Inventarfeldknöpfe. | 10. Energiepegelanzeige. |
| 4. MFDs. | 11. Meldungszeile. |
| 5. MFD-Knöpfe. | 12. Körperhaltung. |
| 6. Randsymbole. | 13. Blickwinkelkontrolle. |
| 7. Cursor. | 14. Vollbildschirmschalter. |

Blickfeld. Das Blickfeld zeigt die äußere Umgebung direkt vor Ihnen. Sie können mit dem Blickfeld in Normalgröße spielen oder im Voll-Blickfeld-Modus (2 drücken). Durch die Installation des Rundumblick-Hardwarezubehörs bekommen Sie im Inventarfeld ein Mini-Blickfeld und damit "Augen am Hinterkopf".

2. **Inventarfeld.** Dieses rechteckige Feld dient zur Steuerung des Inventars, welches in vier "Seiten" unterteilt ist. Über jeden der Knöpfe unter dem Inventarfeld gelangen Sie auf eine andere Seite. Von links nach rechts sind dies: HAUPT, HARDWARE, ALLGEMEIN und SOFTWARE. Wenn Sie den Cursor auf einen Knopf platzieren, wird der betreffende Seitenname eingeblendet, und Sie können die Seite dann mit einem Linksklick öffnen.

3. **Inventarfeldknöpfe.** Klicken Sie auf diese Knöpfe, um vier verschiedene Inventarseiten einzublenden, welche die Objekte enthalten, die Sie tragen können, u. a. Waffen, Munition, Granaten, Serum, Hardware, Platinen, Software, Batterien und Cyberspace-Programme.
4. **MFDs.** Multi-Funktions-Anzeigen (MFDs) haben, wie der Name schon andeutet, mehrere Funktionen. Sie dienen zum Laden einer Waffe mit Munition, zum Anwenden von Heilserum, zum Ein- und Ausschalten von Hardware, zur Anzeige der Karte der Station, zum Lesen von E-Mail-Nachrichten und zur Verwendung anderer Spielfunktionen.
5. **MFD-Knöpfe.** Ähnlich wie die Inventarfeld-Knöpfe dienen auch diese Knöpfe zur Anzeige von fünf verschiedenen Seiten Ihres MFDs. Beim Verlassen der Heilkammer sollten Sie Ihr KARTEN-MFD einschalten. Es wird Ihnen helfen, den Weg zu finden.
6. **Randsymbole.** Die Randsymbole zeigen Zubehör für Ihre neurale Oberfläche an. Wenn Sie ein neues Hardware-Objekt erworben haben, linksklicken Sie auf das entsprechende Randsymbol, um es ein- und auszuschalten. Mit einem Rechtsklick können Sie MFD-Informationen anzeigen und (wenn zutreffend) Einstellungen ändern. Ausführlicheres hierzu erfahren Sie unter **Randsymbole** auf S. 18.
7. **Cursor.** Die Position des Cursors bestimmt die Richtung und die Geschwindigkeit Ihrer Bewegung. Je nach Position des Cursors auf dem Bildschirm verändert sich der Pfeil. Beim Linksklicken und Festhalten der Maustaste erfolgt eine Bewegung in Richtung des Pfeils. Bei Kampfhandlungen zielen Sie mit Hilfe des Cursors, indem Sie das Fadenkreuz auf das gewünschte Ziel bewegen.
8. **Bio-Monitor.** Der Bio-Monitor zeigt Werte für Müdigkeit, Energieverbrauch und wichtige Lebenszeichen an.
9. **Gesundheitsindikator.** Der Gesundheitsbalken zeigt, wieviel Schaden Sie hinnehmen können, ohne zu sterben. Je mehr Pfeile hier angezeigt werden, desto besser steht es um Ihre Gesundheit. Verletzungen reduzieren die Anzahl der Pfeile. Maximale Gesundheit wird durch ein Kreuz gekennzeichnet.
10. **Energiepegelanzeige.** Ganz ähnlich wie der Gesundheitsindikator gibt dieser Balken an, wieviel Energie Sie noch vorrätig haben. In dem Maße, wie Sie Energie verbrauchen (durch Feuern von Strahlwaffen und Benutzen von Hardware), desto weniger Pfeile werden angezeigt. In dieser Anzeige wird maximale Energie durch einen Blitz angezeigt. Zum Auftanken der Energie gibt es Ladegeräte.
11. **Meldungszeile.** In dieser Zeile tauchen hin und wieder hilfreiche Mitteilungen auf. Zum Beispiel werden Sie auf das Eintreffen neuer E-Mail-Post aufmerksam gemacht, oder darauf, daß eine Tür gesperrt oder eine Granate scharf ist. Wenn das Rundumblick-Zubehör aktiv ist oder Sie im Vollbildschirm-Modus spielen, erscheinen die Meldungen statt dessen im oberen Bereich des Blickfelds.
12. **Körperhaltung.** Gibt Ihnen die Möglichkeit, sich anzulehnen, zu kauern, zu kriechen oder flach ausgestreckt zu liegen (siehe **Körperhaltung** auf Seite 24).
13. **Blickwinkelkontrolle.** Damit können Sie in einem beliebigen Winkel nach unten oder nach oben blicken – wovon Sie in System Shock ausgiebig Gebrauch machen werden (siehe **Blickwinkelkontrolle** auf Seite 24).
14. **Vollbildschirmsschalter.** Dieser Schalter schaltet zwischen der normalen Ansicht und dem Vollbildschirm-Modus hin und her. Im Vollbildschirm-Modus ist die Bedienungsfläche transparent. Sie können jedoch trotzdem noch Ihre Inventar- und MFD-Anzeigen benutzen. Für einen schnelleren Bildablauf empfiehlt sich das Spielen in Normalansicht.

Vergessen Sie nicht, daß Sie die Welt durch eine komplexe neurale Oberfläche beobachten. Das bedeutet, daß bei Verletzungen oder bei Strahleneinwirkung visuelle Nebenwirkungen – wie z. B. Probleme mit statischer Elektrizität oder Gleichgewichtsstörungen – auftreten können.

5.0 DAS INVENTARFELD

Beim Spielen von System Shock können Sie Objekte erfassen und diese in Ihr Inventarfeld (2) ablegen. Die Gegenstände ordnen sich dann automatisch ins richtige Inventar ein (es gibt vier verschiedene Inventarseiten). Zum Einblenden der Seitennamen können Sie den Cursor auf die Inventarfeldknöpfe (3) bewegen und auf die gewünschte Seite linksklicken.

HAUPT. Anzeige der Waffen, Granaten und der Serumbehälter, die Sie während des Spiels aufnehmen. Für Gewehre zeigt die Spalte rechts den Munitionsvorrat und -typ. Bei Strahlwaffen wird außerdem die relative Temperatur der Waffe angezeigt: OK, WARM, HEISS oder ÜBERLAST (für überladene Waffen). Bei Serum und Handgranaten ist in der rechten Spalte die Anzahl vermerkt.

HARDWARE. Liste des Hardware-Zubehörs für Ihr Hirnimplantat (Logbuch-Leser, Navigations- und Karteneinheit usw.), zusammen mit der jeweiligen Versionsnummer.

Beim Linksklicken auf die Ansichtskontrolle in dieser Seite und Öffnen eines der MFDs können Sie bestimmen, welche Oberflächenanzeiger im Vollbildschirm-Modus angezeigt werden. Klicken Sie einfach das entsprechende Feld an, um die Anzeige des Objekts ein- oder auszuschalten. Um die Farbe des Bildschirmtexts zu ändern, linksklicken Sie auf eines der kleinen farbigen Quadrate.

ALLGEMEIN. Verzeichnis diverser Objekte (Zugangskarten, Erster Hilfe-Kasten, Batterien, Sonden usw.)


SOFTWARE. Verzeichnis der Programme, die Ihnen beim Hacken der Cyberspace-Systeme behilflich sind. Zum Ausführen eines einmal benutzbaren Softwareprogramms im Cyberspace **benutzen** Sie dieses aus dem Inventarfeld.

Öffnen einer Inventarseite

Zum **Öffnen** einer Inventarseite:

- **Wählen** Sie den gewünschten Knopf unterhalb des Inventarfeldes. Die neue Seite wird dann im Inventarfeld angezeigt.

HINWEIS: Wenn das Vollbildschirm-Randsymbol aktiviert ist, werden die Inventarfeldknöpfe als Rechtecke an den Stellen angezeigt, an denen sie normalerweise erscheinen.



“Diese KI kann auch nicht klüger sein als die Narren, die sich beim ersten Mal in das System eingeschleust haben. Aber ich, ich werd’ den SHODAN zur Schnecke machen.”

Stevie „HackMaster“ Sanchez, Diagnose-Analytiker auf Citadel, nach der ersten Fehlfunktion von SHODAN.

6.0 MULTI-FUNKTION-ANZEIGEN (MFDS)

Multi-Funktions-Anzeigen (4) erhalten Hardwaremessungen und konfigurieren Hardwarezubehör, das Sie unterwegs an sich nehmen. Außerdem geben sie Auskünfte über Objekte, die sich im Inventar befinden.

Jedes MFD weist fünf mögliche Anzeige-Kategorien auf (WAFFEN, OBJEKT, KARTE, ZIEL und DATEN). Zum Auswählen einer Kategorie verwenden Sie die MFD-Knöpfe (5) oder die Funktionstasten. **F1** bis **F5** entsprechen den linken MFD-Knöpfen, **F6** bis **F10** entsprechen den rechten MFD-Knöpfen. Einige der Bildschirme sind mit zusätzlichen Knöpfen oder Schiebern versehen, die Sie benutzen können.

Der folgende Abschnitt beschreibt die fünf MFD-Bildschirme und die darin enthaltenen Informationen.

6.1 MFD-BILDSCHIRME

WAFFEN. Dient zum Einrichten der Feuerwaffen. Diese Anzeige enthält wichtige statistische Informationen über die Waffe – Typ, geladene Munition und Hitzeegrad. Die Waffe, die Sie im Inventarfeld **wählen**, wird auf dem WAFFEN-MFD angezeigt.

- (Feuerwaffen) Zum Wählen/Laden von Waffen ist das Kugelsymbol im MFD zu **wählen** (mit Linksklick). Zum Entladen der Munition dient ein doppelter Linksklick auf dasselbe Symbol.
- (Strahlenwaffen) Strahlerstärke durch **Regeln** des Schiebers einstellen oder **ÜBERLAST** drücken, um besonders starkes Feuer auszulösen.

Zum Verschieben eines Reglers klicken Sie mit der linken Maustaste darauf und ziehen ihn nach rechts oder links auf die gewünschte Position.

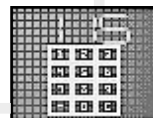
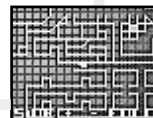
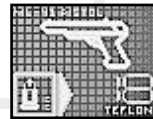
OBJEKT. Zeigt Informationen über Objekte: Munition, Serum, Granaten, Hardwarezubehör, Software-Hilfsmittel und Zugangskarten. Sämtliche gefundenen Zugangskarten werden aufgeführt, unter Angabe der Sicherheitseinrichtungen, zu denen sie Ihnen Zugang verschaffen. Diese Anzeige zeigt auch die Munitionsmenge für jede Waffenart, vorausgesetzt, das ausgewählte OBJEKT ist eine Waffe.

- Wenn Sie ein Heilserum **benutzen** wollen, dann doppelt linksklicken oder **Alt**-links klicken Sie darauf. Sie können aber auch den Knopf **BENUTZEN** im betreffenden MFD **wählen**.
- Zum **Aktivieren** eines Hardwarezubehörs die **INAKTIV**-Anzeige **wählen**, die dann auf **AKTIV** schaltet.
- Die Detonationszeit für zeitausgelöstes Sprengmaterial (vor dem Abwurf) mit dem Schieberegler im MFD einstellen.

KARTE. Erzeugt automatisch eine Karte der umgebenden Region, während Sie sich um die Station herumbewegen. (Siehe S. 31-32 für ausführlichere Informationen.)

ZIEL. Zeigt sowohl Hardware-Daten als auch (bei Kampfhandlungen) Informationen über die unter Beschuß genommenen Gegner an. Die Informationen variieren je nach Hardware-Version.

DATEN. Zeigt die Ausgabe des Bio-Scanners, des Medien-Lesegeräts sowie anderer Einrichtungen und numerischer Tastaturen an. Das DATEN-MFD zeigt auch den Inhalt von Behältern oder Körpern.



7.0 RANDSYMBOLE

Das Hinzufügen bestimmter Hardwarekomponenten in Ihr Inventar wird durch Erscheinen eines entsprechenden Symbols in der Randsymbolleiste (6) angezeigt. Jedes dieser Randsymbole kann sich in einem von drei Zuständen befinden:

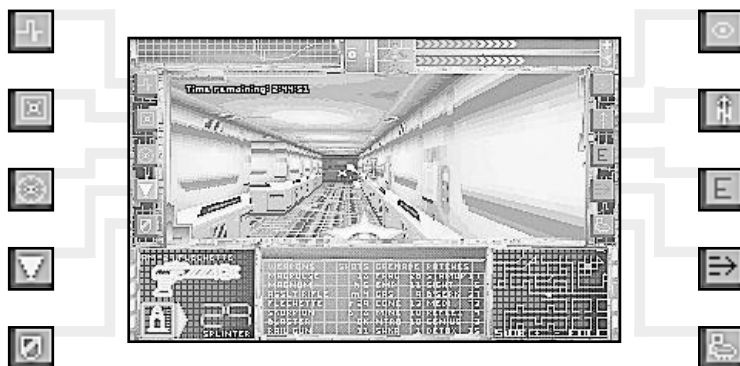
- Leer Dieses Hardwarezubehör fehlt Ihnen.
- Aus Sie besitzen das Zubehör, benutzen es jedoch nicht, weshalb das Symbol abgedunkelt ist.
- Ein Sie besitzen das betreffende Zubehör und benutzen es auch. Das Randsymbol ist hell erleuchtet. Wenn das Randsymbol blinkt, SOLLTEN Sie es benutzen (z. B. ist eine E-Mail-Nachricht eingetroffen, die Sie lesen müssen).

Manche aktive Hardware-Komponenten verbrauchen Energie. Bei jedem Ein- oder Ausschalten der Hardware ändert sich Ihr Energiekonsum. Anschließend erscheint in der linken oberen Bildschirmecke ein kurzer Vermerk über den Energieverbrauch.

Ein-/Ausschalten von Randsymbolen

Durch **Auswählen** (Linksklicken) eines Randsymbols wird dieses **aktiviert** bzw. **deaktiviert**. Die numerischen Tasten **1** bis **0** entsprechen den zehn Randsymbol-Positionen. (Die Tastatur kann Ihnen in kritischen Situationen Zeit sparen.)

Zum Ändern von Hardwareeinstellungen für Zubehör mit mehreren möglichen Einstellungen (wie z. B. die Lampe) rechtsklicken Sie das Randsymbol. Dadurch wird das OBJEKT-MFD für diese Komponente angezeigt. Hier können Sie die Einstellungen ändern, indem Sie auf ein Symbol im MFD klicken.



Randsymbole links

- 1 Bioscan (biologischer Zustand)
- 2 Vollbildschirm (ohne Bedienungselemente)
- 3 Rundumblick (360-Grad-Sicht)
- 4 Lampe (Beleuchtung im Dunkeln)
- 5 Energieschild (Körperschutz)

Randsymbole rechts

- 6 Nachtsicht (IR-Zubehör)
- 7 Navigationsmodul (elektronischer Kompaß)
- 8 Multimedia-Leser (E-Mail/Logbuch-Leser)
- 9 Bewegungs-Booster (Gleiten)
- 0 Sprung-Jet (Turbo)

HINWEIS: Manche Hardwarekomponenten sind mit AKTIV/INAKTIV-Schaltern ausgestattet, die im MFD des betreffenden Elements erscheinen. In diesen Fällen kann das Ein- und Ausschalten über diese Schalter erfolgen.

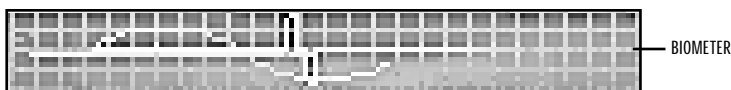
8.0 NEURALE ANZEIGEN

Ihr Hirnimplantat ist mit mehreren Meßanzeigen ausgestattet, um Ihre körperliche Verfassung und den Energiestand zu überwachen. Der Bio-Monitor (8) zeichnet die wichtigsten Körperfunktionen auf und zeigt die Ergebnisse an. Die Gesundheits- und Energie-Indikatoren geben Auskunft über Ihre Gesundheit (9) und den Energiepegel (10).

8.1 BIO-MONITOR

Bei Spielstart erkennen Sie drei Bio-Monitor-Kurven. Beim Einsammeln und Anschließen von Hardware-Komponenten werden weitere Linien angezeigt. Wenn der Bio-Monitor unübersichtlich wird, weil er zuviele Informationen enthält, können Sie Rhythmuslinien beliebig ein- und ausschalten. Eine Beschreibung hierzu finden Sie im Abschnitt **Ein- und Ausschalten von Biorhythmus-Linien**.

Hellrote Linie	Herzrhythmus und relative Müdigkeit (körperliche Ermüdung)
Hellblaue Linie	Energieverbrauch (durch Strahler und Hardware-Objekte)
Rosafarbene Linie	Chi-Hirnwellen, welche die Synapsen-Reaktionszeiten messen
Gelbe Linie	Bio-Kontaminierung
Dunkelblaue Linie	Strahlungsverseuchung



Ein- und Ausschalten von Biorhythmus-Linien

Zum Ein- und Ausschalten von Biorhythmus-Linien

- Rechtsklicken Sie den Bio-Monitor. Dadurch wird ein MFD-Menü mit Biorhythmus-Symbolen und -Namen eingeblendet.
- **Wählen** Sie ein Symbol im MFD, um die zugehörige Bio-Monitor-Linie EIN/AUSzuschalten.

8.2 GESUNDHEITSINDIKATOR

Wenn Sie sich eine Verletzung zuziehen, sinkt Ihr Gesundheitsindikator (9). Erreicht es den Nullpunkt, sterben Sie. Benutzen Sie Heilserum, greifen Sie zu Ihrem Erste-Hilfe-Kasten oder verwenden Sie eine chirurgische Maschine, wenn die Situation brenzlich wird.

Der höchste Punkt des Gesundheitsindikators ist mit einem Kreuz gekennzeichnet.

8.3 ENERGIEPEGELANZEIGE

Die Energiepegelanzeige (10) registriert den Gesamtenergievorrat zur Versorgung Ihrer Hardware und Ihrer Strahlenwaffen. Energiesparen ist ein Faktor, den Sie nicht vernachlässigen dürfen – wenn Sie zuviel Hardware auf einmal im Einsatz haben, besteht die Gefahr, daß Ihr Vorrat schnell zur Neige geht. Zum Auffüllen des Energievorrats benutzen Sie die Energiestationen oder Batterien.










Der höchste Punkt der Energiepegelanzeige ist mit einem Blitz markiert.



9.0 BEWEGUNGSSTEUERUNG

Zum Gehen, Laufen, Springen, Klettern, Hochblicken und Runterblicken sowie zum Anlehnen können Sie entweder die Maus oder die Tastatur benutzen.

9.1 RENNEN, GEHEN UND WENDEN

 NACH LINKS DREHEN UND VORWÄRTS BEWEGEN	 SPRINTEN	 NACH RECHTS DREHEN UND VORWÄRTS BEWEGEN
 NACH LINKS DREHEN	 VORWÄRTS BEWEGEN	 NACH RECHTS DREHEN
 NACH LINKS RÜCKEN	 RÜCKWÄRTS BEWEGEN	 NACH RECHTS RÜCKEN

Mausbefehle

- Zum **Bewegen** platzieren Sie den Cursor in das Blickfeld, klicken dann mit der linken Maustaste und halten diese gedrückt. Die Position der Maus bestimmt die Bewegungsrichtung, die durch die Form des Mauscursors angezeigt wird.
- Zum Beschleunigen bewegen Sie den Cursor weiter vom Zentrum des Sichtfensters weg.

Eine vollständige Liste der Tastaturbefehle und der Joystick-Steuerung finden Sie auf der Referenzkarte.

9.2 ERMÜDUNG

Zu langes Laufen ermüdet. Wenn Sie müde sind, bleibt Ihr Cursor nicht in der Sprint-Region, und es wird Ihnen schwer fallen, hochzuklettern oder beim Laufen Ihr Höchsttempo beizubehalten. Wenn die Müdigkeit überhand nimmt, erscheint im Blickfeld eine WARNUNG: Starke Ermüdung.

- Um den Ermüdungsgrad zu überprüfen, sehen Sie sich die rote Linie im Bio-Monitor an. Häufige Spitzen (6 bis 7 gleichzeitig sichtbar) weisen auf starke Ermüdung hin, wenige Spitzen (1 oder 2) signalisieren geringe Ermüdung.
- Um etwas gegen die Ermüdung zu unternehmen, verlangsamen Sie Ihren Schritt oder legen eine kleine Verschnaufpause ein. Auflegen von Vitalitäts-Heilserum kann die Ermüdung für kurze Zeit eindämmen.

9.3 (WEIT)SPRINGEN UND KLETTERN

Sie können Leitern **hochklettern** und Abgründe **überspringen**.

- Zum **Springen** halten Sie die **Leertaste** gedrückt oder klicken mit der rechten Maustaste, während Sie die linke festhalten.
- Zum **Hochklettern** einer Leiter stellen Sie sich direkt vor die Leiter, drücken die **Leertaste** (oder klicken und halten beide Maustasten gedrückt), während Sie vorwärts gehen.
- Für einen Anlauf vor dem Klettern, **springen** Sie in der gewohnten Weise und halten die rechte Maustaste weiterhin gedrückt. Wenn Sie an der Wand anlangen, halten Sie beide Maustasten gedrückt, um zu **klettern**.

10.0 MANIPULIEREN VON GEGENSTÄNDEN

Horten Sie alles, was irgendwie nützlich erscheint, seien dies Waffen, Heilserum oder Hardware zum Anschluß an Ihr Gehirnimplantat. Glauben Sie uns, Sie werden alle Feuerkraft und alles Heilserum brauchen, die Ihnen in die Hände kommen. Aber achten Sie darauf, Ihr Inventar nicht mit leeren Dosen, Feuerlöschapparaten und anderen überflüssigen Dingen vollzustopfen.

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Gegenstände aufgenommen und in das Inventar platziert werden, und außerdem, wie man Objekte benutzt und sich ihrer entledigt.

Identifizieren von Objekten

Zum **Untersuchen** eines Objekts in Ihrer Umgebung:

- **Wählen** Sie ein Objekt (durch Linksklick) im Blickfeld. Dabei erscheint eine Beschreibung auf der Meldungszeile.

Aufnehmen eines Objekts

Zum **Aufnehmen** eines Objekts:

- Doppelter Linksklick oder **Alt**-Linksklick auf das Objekt im Blickfeld.

Wenn sich das Objekt zum Aufnehmen eignet, übernimmt der Cursor seine Form – als Zeichen, daß Sie es jetzt in der Hand halten.

Ablegen von Objekten im Inventar

Nach der Aufnahme eines Objekts können Sie dieses auf zwei Arten im Inventar **ablegen (plazieren)**:

- Linksklicken Sie auf eines der MFDs. Dadurch wird das Objekt im Inventar abgelegt und das zugehörige MFD angezeigt,

oder

- Linksklicken Sie auf das Inventarfeld. Dadurch wird das Objekt auf der richtigen Inventarseite deponiert.

Wenn das Vollschirm-Randsymbol aktiv ist, sind Objekte einfach in ein geöffnetes MFD- oder ein Inventarfeld **abzulegen**.

Benutzen eines Gegenstands aus dem Inventar

Zum **Benutzen** eines Gegenstands aus dem Inventar:

- **Öffnen** Sie die entsprechende Inventarseite.
- Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste zur **Benutzung** auf das gewünschte Objekt, Serum oder Programm. Hardware wird auf diese Weise ein- oder ausgeschaltet.

Benutzen eines Gegenstandes oder eines externen Objekts

Gelegentlich werden Sie ein Objekt aus dem Inventar zusammen mit einem anderen Gegenstand (aus der Umgebung) **benutzen** müssen, etwa um eine Platine in einen Steckplatz einzusetzen.

Zum **Benutzen** eines Inventargegenstands auf einem Objekt im Blickfeld:

- **Benutzen** Sie das Inventarobjekt, um es in die Hand zu nehmen, und **benutzen** Sie es dann im Blickfeld.

Wegwerfen, Werfen oder Vernichten eines Objekts

Zum **Plazieren** eines Objekts in Ihre Hand (an den Cursor):

- **Öffnen** Sie die entsprechende Inventarseite.
- Rechtsklicken Sie auf das gewünschte Objekt.

Zum **Wegwerfen** des Objekts

- Plazieren Sie es in Ihre Hand.
- Rechtsklicken Sie im Blickfeld.

Zum **Werfen** eines Objekts

- Plazieren Sie das Objekt in Ihre Hand (wie oben).
- Rechtsklicken Sie und halten Sie an einer beliebigen Stelle im Blickfeld.
- Ziehen Sie den Cursor mit festgehaltener Maustaste in eine beliebige Richtung.
- Geben Sie die Maustaste frei.

Zwischen dem zuerst angeklickten Punkt und der Stelle, an der die Maustaste freigegeben wird, wird eine Wurflinie errechnet. Das geworfene Objekt fliegt entlang dieser Linie. Je größer die Entfernung zwischen den beiden Punkten, desto größer der Wurfinkel.

Wenn Sie ein Objekt auf die Seite werfen möchten, rechtsklicken Sie in der Mitte des Blickfelds, und ziehen Sie den Cursor dann nach links oder rechts. Um ein Objekt in die Höhe zu werfen, rechtsklicken Sie unten im Blickfeld und ziehen den Cursor in einem beliebigen Winkel nach oben. Um ein Objekt nach unten zu werfen, tun Sie das Gegenteil.

Zum **Vernichten** eines überflüssigen (nutzlosen) Objekts (gekennzeichnet durch rote Namen im Inventarfeld):

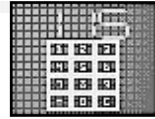
- **Wählen** Sie das Objekt aus dem Inventar und öffnen Sie das OBJEKT-MFD.
- **Wählen** Sie ABFALL. Dadurch wird das Objekt zerstört und nicht in die Umgebung geworfen. Es werden nur Gegenstände als Abfall behandelt, die wirklich völlig nutzlos sind. Sie brauchen also keine Angst vor der versehentlichen Benutzung dieser Funktion zu haben.

11.0 GEGENSTÄNDE IN IHRER UMGEBUNG

Dieser Abschnitt beschreibt den Umgang mit Objekten, die nicht Teil Ihres Inventars sind: Türen, numerische Tastenfelder und andere Kontrollfelder. Zum **Benutzen** dieser Objekte müssen Sie sie doppelt mit der linken Maustaste klicken oder **Alt**-linksklicken.

11.1 NUMERISCHE TASTENFELDER

Viele Türen im Spiel sind zugesperrt und lassen sich nur durch Eingabe von Zugangskodes öffnen. Die Eingabe eines falschen Kodes wird mit einer Meldung wie "Zugang verweigert" quittiert. Ihr erstes numerisches Tastenfeld begegnet Ihnen in der Heilkammer gleich zu Anfang des Spiels. Während des ganzen Spiels sollten Sie in den Logbüchern nach den richtigen Zugangskodes Ausschau halten.



Benutzung von numerischen Tastenfeldern

Zum Aktivieren eines numerischen Tastenfelds:

- Tastenfeld **benutzen**.
- Im MFD drei Zahlentasten **wählen**.
- Im MFD "-" **wählen**, um mit der Rückschritttaste die zuletzt eingegebene Zahl zu löschen.
- Mit "C" alle Zahlen löschen.

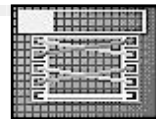
11.2 SCHALTТАFEL/FUNKTIONSRASTERSCHALTТАFEL

Verschlussene Türen lassen sich öffnen, Bildschirmanzeigen ändern und Kräftebrücken aktivieren, indem man zwei Arten von elektrischen Schalttafeln richtig neu verdrahtet. Durch **Benutzen** einer Schalttafel wird diese geöffnet. Gleichzeitig wird auf einem MFD eine Anzeige eingeblendet, während im anderen MFD ein kurzer Hilfstext erscheint. Wenn Sie Ihre Geschicklichkeit wirklich auf die Probe stellen wollen, stellen Sie den RÄTSEL-Schwierigkeitsgrad bei Spielstart auf 3.

In der Regel kann eine Logiksonde ein Schalttafel- oder Funktionsrasterschalttafel-Rätsel lösen. **Benutzen** Sie die Sonde auf einem Gegenstand, indem Sie auf der Sonde im Inventar einen doppelten Linksklick ausführen. Dadurch wird die Sonde an den Cursor geheftet. Als nächstes doppelklicken Sie auf das Rätsel im Blickfeld. (Mit anderen Worten: **benutzen** Sie erst die Sonde, dann das Objekt, das getestet werden soll.)

Schalttafel

Eine offene Schalttafel hat zwei vertikale Reihen mit Kontaktstiften (Pins) auf beiden Seiten der Anzeige. Jeder Draht (dargestellt durch eine farbkodierte Linie) verbindet einen Stift auf der linken mit einem Stift auf der rechten Seite.

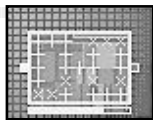


- **Auswählen** von zwei Kontaktstiften auf derselben Seite bewegt das Leitungsende vom ersten Stift auf den zweiten. Wenn beide Stifte mit Drähten versehen sind, tauschen diese ihre Plätze.

Die dicke grüne Linie im oberen Bereich des MFD-Displays ist der Strom-Anzeiger. Beim Verlegen von Leitungen von Kontaktstift zu Kontaktstift verstärkt sich der Stromfluß und ändert die Länge des Anzeigebalkens. Wenn der Balken über den Schwellwertpunkt hinausgeht (die rote senkrechte Strichmarke), haben Sie den Test mit Erfolg bestanden. Je höher die RÄTSEL-Einstellung (die bei Spielstart zu wählen ist), desto höher dieser Schwellwertpunkt.

Funktionsrasterschalttafel

Eine offene Funktionsrasterschalttafel besteht aus verschiedenen Elementen, die sich in drei Typen unterteilen lassen: Schalter, Gatter und Anschlüsse. Ihr Ziel beim **Benutzen** einer Funktionsrasterschalttafel ist es, einen Pfad geladener oder glühender Elemente vom Quellterminal (heller Punkt auf der linken Seite des Displays) zum Ausgangsterminal (dunkler Punkt rechts in der Anzeige) zu Ende zu bringen.



Der Punktebalken für eine Funktionsrastertafel befindet sich unterhalb des Rasters. Es zeigt, wie nahe der Pfad der geladenen Komponenten dem Ausgangsterminal kommt.

- Ein Schalter erscheint als „x“ im getrennten Zustand und als ein „+“ wenn angeschlossen. **Wählen** Sie einen Schalter, um seinen Zustand von offen zu geschlossen – oder umgekehrt – zu ändern.
- Ein Anschluß erscheint als ausgefülltes Quadrat. Er wird nur dann geladen, wenn eine benachbarte Komponente geladen ist. Einen Anschluß kann man nicht **wählen**, um seinen Zustand zu ändern.
- Ein Gatter wird als ausgefülltes Quadrat mit hellerer Kontur gezeigt. Es wird geladen, wenn jeweils zwei benachbarte Elemente geladen sind. Das **Wählen** eines Gatters zum Ändern seines Zustands ist nicht möglich.

Manche Netzdiagramme sind schwieriger zu konfigurieren als andere, und natürlich beeinflusst der bei Spielstart gewählte Schwierigkeitsgrad die Komplexität der Netz-Rätsel. Manchmal beeinflusst die Auswahl eines Schalters den Zustand der benachbarten Schalter. Schalter in der gleichen Reihe, Spalte oder Diagonale werden möglicherweise ebenfalls beeinflusst.

11.3 AUFZUGSDIAGRAMME

Helle Nummern bezeichnen die Stockwerke, die der Aufzug erreichen kann. Eine abgedunkelte Nummer bedeutet, daß der Aufzug dieses Stockwerk zu einem früheren Zeitpunkt ansteuern konnte, daß dies jetzt aber nicht mehr möglich ist. **Wählen** Sie zum Bedienen eines Aufzugs die Nummer des Stockwerks, das Sie erreichen wollen.

11.4 ENERGIESTATIONEN

Überall auf Citadel gibt es Energiestationen. **Benutzen** einer Energiestation füllt Ihren Energievorrat wieder auf, so daß Sie Ihre Energiewaffen und die Hardware besser nutzen können. Jedes Energiepodest muß zwischendurch wieder aufladen. Unterschiedliche Energiepodeste liefern unterschiedliche Mengen an Energie und benötigen unterschiedlich lange zum Wiederaufladen.

11.5 BILDSCHIRME

In den Wänden in ganz Citadel sind Bildschirme eingebaut. Auf manchen werden andere Orte desselben Stockwerks angezeigt. Durch **Benutzen** dieser Bildschirme sehen Sie Nahaufnahmen der Szene und können die dort befindlichen Wesen, Türen und andere Objekte deutlich sehen. Wenn Sie sich während einer solchen Anzeige in irgendeine Richtung bewegen, schaltet das Spiel wieder auf Normalansicht zurück.

Bildschirme, die keine anderen Standorte anzeigen, lassen sich nicht durch Doppelklicken aktivieren.

11.6 BEHÄLTER

Aktentaschen, Kisten und sogar Leichen können Objekte enthalten. Zum Untersuchen des Inhalts **benutzen** Sie den Behälter bzw. den Körper. Befinden sich irgendwelche Objekte darin, werden diese im MFD angezeigt. Von dort können Sie sie **aufnehmen** und Sie in das Inventarfeld oder in ein MFD **ablegen**.

12.0 SICHT- UND KÖRPERHALTUNGSSTEUERUNG

In System Shock haben Sie die Möglichkeit, hoch- und runter zu blicken, zu kauern und zu kriechen. Im folgenden Abschnitt wird beschrieben, wie Sie Ihre Körperhaltung und den Blickwinkel kontrollieren.

12.1 STEuern DER KÖRPERHALTUNG

Mit Hilfe der Körperhaltungssteuerung (14) können Sie aufstehen, sich zur Seite lehnen, kauern oder flach am Boden liegen. Beim Kauern und Kriechen sind Sie vom Feind weniger gut auszumachen. Außerdem gibt es viele niedrige Durchgänge, die man nur kriechend passieren kann. Auch das Anlehnen kann nützlich sein; zum Beispiel ist es eine gute Idee, sich beim Schießen an eine Ecke zu lehnen, um auf diese Weise den größten Teil des Körpers geschützt zu lassen.



Ändern der Körperhaltung

Zum **Ändern der Körperhaltung** gibt es die folgenden beiden Methoden:

- **Wählen** Sie eine der eingerahmten Haltungsoptionen.
- Drücken Sie **T** (Stehen), **G** (Kauern) oder **B** (flach legen).

Lehnen

Zum **Lehnen** können Sie:

- die rechte oder linke Seite der Körperhaltungssteuerung **wählen**
- in das Körperhaltungs-Steuerelement linksklicken und auf die gewünschte Seite ziehen
- **Q** oder **Ctrl** ← drücken, um im Stehen oder Kauern nach links zu lehnen
- **E** oder **Ctrl** → drücken, um im Stehen oder Kauern nach rechts zu lehnen
- **W** drücken, um nicht zu lehnen (oder einfach vorwärts zu gehen)

12.2 BLICKWINKELKONTROLLE

Sie werden häufig nach unten blicken müssen, um einen Munitionsladestreifen vom Boden aufzunehmen, oder nach oben, um eine Kamera außer Funktion zu setzen. In beiden Fällen benutzen Sie die Blickwinkelkontrolle (13).



Ändern des Blickwinkels

Zum Ändern des Blickwinkels gibt es vier Methoden:

- **Wählen** Sie einen der drei Bereiche in der linken Hälfte der Blickwinkelsteuerung. Dadurch wird Ihr Blick auf einen der drei vordefinierten Winkel eingerichtet (hoch, runter, geradeaus).
- Zum Hochschauen **R** drücken und festhalten, zum Runterschauen **V** drücken und festhalten. Mit **F** den Blick geradeaus richten.
- Mit **Ctrl** ↑ und **Ctrl** ↓ können Sie in beliebigem Winkel hoch- oder runterblicken.
- Den senkrechten Schieberegler an der rechten Kante der Blickwinkelsteuerung linksklicken und ziehen.

“Mit Cyberspace kann ich nichts anfangen. Das nervt mich eher. Sollen doch die anderen an ihren Maschinen dranhocken, das macht die ganz geil, das Rumschweben in diesem Nimmer-Nimmerland. Mich kotzt das an, und die Leute, die das mögen, genauso.”

Edward Diego, gehört an der Neujahrs-Party der Citadel Station. '61

13.0 HEILSERUM

TriOptimum Pharmazeutische Entwicklung

Betrifft: Experimentelles Heilserum für den Kampfeinsatz

Diese Heilseren sind noch in der Testphase. In ihrer momentanen Zusammensetzung zeigen sie noch ernsthafte Nebenwirkungen. Die Anwendungsmethode besteht im direkten Auftragen auf die Haut, wobei die Dosis den Blutbahnen durch Hautosmose zugeführt wird.

Ausdauer. Reduziert Schwächeanfälle und Lethargie als Folge von Überstrapazierung (müdigkeitsverringend).

Mediserum. Antiseptisches Heilserum mit Füllgewebe und wachstumsbeschleunigenden Eigenschaften (wundheilend).

Reflex. Verstärkt Nerven-Muskel-Reaktionen, Reflexe und Sprintgeschwindigkeit (läßt die Außenwelt langsam erscheinen und beschleunigt die Reflexe).

Entgift. Wirkt Giften und anderen biologischen Einflüssen entgegen und beseitigt bisher die Nebenwirkungen der übrigen Heilseren.

Berserk. Erhöht die Stärke des Oberkörpers (geeignet als Stärkung im Nahkampf).

Blick. Intensiviert die Lichtempfindlichkeit der Retina (verbessert das Sehvermögen im Dunkeln).

Genius. Erhöht die Konzentrationsfähigkeit und die Geschicklichkeit beim Lösen von Rätseln.

Anwendung

Zum **Benutzen** eines Heilserums:

- **Öffnen** Sie die HAUPT-Seite des Inventarfeldes.
- **Benutzen** Sie das Heilserum.

oder

- **Wählen** Sie das gewünschte Heilserum und danach das OBJEKT-MFD.
- Drücken Sie BENUTZEN, um das Heilserum zu **benutzen**.

“Citadel-Station bedeutet für mich ‘ne ganze Menge mehr als jeder andere Ort, an dem ich je gelebt habe. Es ist mehr als nur eine großartige Umgebung vom beruflichen Standpunkt aus. Als ein Unternehmen hat mir TriOptimum einen Ort gegeben, an dem ich mich sicher und wohl fühle. Hier werden all meine Bedürfnisse unter einem großen Dach erfüllt. Ich fühle mich als Teil einer Familie.”

Charlene Angel, ehemalige Direktorin für Archiv und Buchhaltung bei TetraCorp, die jedoch zu TriOptimum überlief



14.0 WAFFEN

Mit List und Intelligenz allein bleiben Sie auf Citadel nicht am Leben. Sie müssen sich gegen Mutanten, Roboter und Cyborgs verteidigen. Ein Glück, daß die letzten Überlebenden der Station Waffen, Heilserum, Hardware-Anschlüsse und andere nützliche Dinge in Verstecken gehortet haben, bevor sie von SHODAN eliminiert wurden. Der folgende Abschnitt beschreibt die wichtigsten Waffenkategorien und ihre Bedienung. (Ausführlichere Informationen zu den einzelnen Waffen finden Sie auf S. 28–29.)

14.1 WAFFENKATEGORIEN

Es gibt drei Kategorien von Waffen: Handwaffen (für Nahkampf), Feuerwaffen und Granaten. Sie alle werden auf der HAUPT-Inventarseite abgelegt.

Handwaffen

Waffen wie das Bleirohr werden wie eine Keule gehandhabt und erweisen sich im Nahkampf als sehr nützlich. Wenn Sie eine solche Waffe schwingen, bildet sie vor Ihrem Körper einen Bogen. Ein Angriff gegen einen Gegner oder einen Roboter mit Hilfe einer Handwaffe muß von vorne (Angesicht zu Angesicht) erfolgen.

Feuerwaffen

Feuerwaffen wie zum Beispiel die Minipistole und die Flechette, haben den Vorteil, daß sie über größere Entfernung wirksam sind, doch benötigen sie Munition. Die meisten Gewehre sind halbautomatisch und **feuern** bei jedem Rechtsklick einen einzigen Schuß. Daneben gibt es auch vollautomatische Gewehre. Wenn Sie rechtsklicken und die Maustaste gedrückt halten, bewirken Sie ein Dauerfeuer, bis das Magazin oder der Ladestreifen leer ist bzw. bis Sie die Maustaste loslassen.

Strahlwaffen. Diese Waffen haben eine große Wirkungsreichweite, doch reduziert jeder Schuß Ihren Energievorrat. In erhitztem Zustand funktionieren die Strahlwaffen nicht, weshalb sie eingebaute Kühlsysteme aufweisen. Immerhin bedeutet dies, daß bei mehrmaligem aufeinanderfolgenden Feuern eine Zeitlang gewartet werden muß, bis die Waffe wieder abkühlt. Bereits nach kurzer Zeit kann erneut kurz gefeuert werden; für Dauerfeuer müssen Sie länger warten.

Granaten. Granaten sind eine wirkungsvolle Alternative zu konventionellen Waffen. Sie können in einem weiten Umfeld Schaden anrichten: schon eine einzelne Granate kann zahlreiche Feinde lahmlegen. Wenn Sie sich nicht rechtzeitig in Sicherheit bringen, laufen Sie Gefahr, dies am eigenen Leib zu erfahren.

Granaten werden weiter in drei Kategorien unterteilt, deren Wirkungsweise verschieden ist: kontaktempfindlich, zeitgezündet und Landminen.

Kontaktempfindliche Granaten explodieren beim Aufprall gegen eine Wand, einen Feind oder ein Objekt.

Zeitgezündete Granaten explodieren zu einem bestimmten Zeitpunkt nach dem Laden. Stellen Sie die Zeit mit Hilfe des Schiebereglers im MFD der Granate ein, bevor Sie sie laden und werfen.

Landminen explodieren nach der Landung auf dem Boden bei Kollision mit einem Objekt.

Wenn Sie das Pech haben, eine scharfe zeitgezündete Granate in der Hand zu halten, wenn sie explodiert, erleiden Sie den doppelten Schaden. Es ist nicht möglich, eine scharfe Granate im Inventar zu deponieren.

14.2 AUSWAHL EINER WAFFE

Wählen Sie eine Waffe, bevor Sie einem Roboter oder Mutanten gegenüberstehen. (Abkürzung: Mit der **Tab**-Taste können Sie die Waffen im Inventar durchlaufen.)

- **Öffnen** Sie die HAUPT-Seite (**wählen** Sie den HAUPT-Knopf) im Inventarfeld).
- **Wählen** Sie die gewünschte Waffe.
- Um sich eine Abbildung der Waffe in einem MFD anzuzeigen, **wählen** Sie einen der WAFFEN-MFD-Knöpfe.

Beim **Feuern** einer Waffe verwandelt sich der Cursor vorübergehend in ein Fadenkreuz.

14.3 LADEN/ENTLADEN VON MUNITION

Strahlwaffen benötigen keine Munition: Feuerwaffen hingegen können erst benutzt werden, wenn Sie Munition geladen haben. Wieviel Munition Sie für einen Waffentyp haben, können Sie im OBJEKT-MFD überprüfen, nachdem Sie aus dem Inventar eine Waffe gewählt haben.

Zum Laden einer Feuerwaffe:

- **Wählen** Sie im MFD des Gewehrs ein Munitionssymbol.

Die Häkchen im Munitionssymbol (im WAFFEN-MFD) zeigen die Anzahl der Magazine an, die Sie noch übrig haben. Erscheint mehr als ein Symbol, heißt dies, daß Sie für die Waffe mehr als einen Munitionstyp haben und deshalb einen **wählen** müssen. (Gelbe Häkchen bedeuten: diese Anzahl plus 10; grüne Häkchen bedeuten: diese Anzahl plus 20.)

Wenn Sie für eine Feuerwaffe keine Munition haben, wird dies durch MUN. AUS unterhalb der Waffe im WAFFEN-MFD angezeigt. In diesem Fall müssen Sie Munition auftreiben – bis Ihnen das gelingt, ist die Waffe nutzlos.

Es kann vorkommen, daß Sie eine Feuerwaffe entladen wollen, nämlich dann, wenn Sie bessere Munition finden und diese statt dessen verwenden wollen. Zum Entladen linkslicken Sie das Munitionssymbol.

14.4 EINSTELLEN DER STRAHLENINTENSITÄT

Bei bestimmten Energiewaffen läßt sich die Strahlenintensität im MFD verändern.

Zum Einstellen der Energiemenge bei jedem Schuß:

- Verschieben Sie den MFD-Regler, oder **wählen** Sie ÜBERLAST, um eine massive Wirkung zu erzielen.

HINWEIS: Beim Feuern im ÜBERLAST-Zustand wird die Waffe extrem heiß und benötigt daher mehr Zeit zum Abkühlen. Bereiten Sie sich darauf vor, eventuell eine andere Waffe zu benutzen oder sich zurückzuziehen, für den Fall, daß der ÜBERLAST-Schuß danebengeht oder nicht ausreicht, um das Ziel zu vernichten. Wenn Sie ÜBERLAST gewählt haben und dann doch darauf verzichten wollen, deaktivieren Sie die Funktion durch erneutes Klicken desselben Knopfes.

14.5 FEUERN EINER WAFFE

Zum **Feuern** von Feuer- und Strahlwaffen und zum **Schwingen** von Handwaffen:

- Fadenkreuz auf das Ziel einrichten.
- Die gewählte Waffe durch Rechtsklick **feuern** bzw. **schwingen**.

Das Fadenkreuz verwandelt sich kurzfristig in einen "Feuer-Cursor" – ein markantes, orangefarbenes "X." Es sei noch einmal darauf hingewiesen, daß Handwaffen (wie etwa das Bleirohr) immer einen Bogen bilden und nicht direkt den Cursor anpeilen. Zum Zerstören von Kameras, die sich direkt über Ihnen befinden, oder von tief-fliegenden Mutanten oder Robotern, müssen Sie nach oben blicken und das Rohr oder eine andere Handwaffe schwingen.

14.6 WERFEN VON GRANATEN

Zum **Aktivieren** und Werfen einer Granate:

- **Öffnen** Sie die HAUPT-Seite Ihres Inventarfelds.
- **Benutzen** Sie die Granate, um sie in die Hand zu nehmen. Dadurch wird sie scharfgemacht.
- **Werfen** Sie die Granate in der gleichen Weise wie andere Objekte.

Denken Sie daran, daß die Entfernung zwischen der Stelle, an der Sie die rechte Maustaste drücken, und der Stelle, an der Sie sie wieder freigeben, die Höhe und die Weite des Wurfes bestimmen. Ist diese Entfernung zu groß, landet die Granate einfach an der Decke.

Hinweis: Zum Ändern der Explosionszeit für die Nitropack und Super-Sprengstoffe **öffnen** Sie das OBJEKT-MFD, um sich den Zeitschieberegler anzuzeigen. Klicken Sie den Regler und ziehen Sie ihn auf die gewünschte Zeit. (Die Standardeinstellung ist sieben Sekunden.)

14.7 WAFFEN

Waffenkatalog

TriOptimum Citadel Forschungsstation-Arsenal

Handwaffen

Bleirohr. Alle Angehörigen des TriOptimum-Sicherheitspersonals sind im Umgang mit Keulen, Röhren und ähnlichen Instrumenten ausgebildet.

TS-04 Laser-Degen. Diese Energielanze enthält einen einfasrigen Faden, der in einem Kraftfeld suspendiert ist. Bei Auftreffen durchschneidet dieser Faden organische und synthetische Stoffe und fügt den meisten Kreaturen und Robotern einen dauerhaften Schaden zu. Der Degen wird in der Regel nur von höheren Sicherheitsoffizieren und militärischen Befehlshabern getragen.

Pistolen und Gewehre

ML-41 Minipistole. Im wesentlichen als defensive Waffe entwickelt, gehört diese Minipistole zur Standardausrüstung aller höheren TriOptimum-Mitarbeiter.

- Munition 20 Stück Standardmunition (schlechte Wirksamkeit, mäßige Treffsicherheit)
- 20 Stück teflonbeschichtete Munition (verbesserte Panzerdurchdringung)

SV-23 Pfeilpistole. Wird vor allem für Labortiere eingesetzt. Versetzt einen explosiven Nadelpfeil oder spritzt ein lähmendes Nervengift.

- Munition 15 Nadelpakete (Mikrosprenstoff in Nadel eingelassen)
- 15 Tranq-Nadeln (lähmendes Nervengift in Nadel eingelassen)

Magnum 2100. Standardausrüstung für TriOptimum-Sicherheitsoffiziere, eine bevorzugte Angriffswaffe in beengten Umgebungen. Hoher Beschädigungsgrad.

- Munition 12 Stück Hohlsplitzenmunition (Fragmentierung in weichen Zielen)
- 12 Kugeln (Osmium-Kugeln hoher Dichte)

AM-27 Flechette. Lieblingswaffe der TriOptimum-Sicherheitsoffiziere: 6mm- Maschinenpistole mit nadelförmiger Munition.

- Munition 60 Hornissen (scharfe, kieselartige Geschosse)
- 60 Splitter (aufbrechbare Kugeln, die in weichen Zielen zersplittern)

RF-07 Skorpion. Die RF-07 ist eine 9mm Maschinenpistole ähnlich der Flechette, jedoch größer und mit schwerer Munition. Die stärkste Waffe in der Standardausrüstung des TriOptimum-Sicherheitspersonals.

- Munition 50 Kugeln (schwere, hocherhitzte Kugeln)
- 100 Große Ladestreifen (Kugeln in größerem Magazin)

MARK III Sturmgewehr. Das Design dieses Kampfgewehrs beruht auf dem Entwurf der 2064 Interlocutor KR-5.

- Munition 10 Magnesiumspitzen (hülsenlose, kaustische Kugeln, bewirkt starke Verletzungen)
- 8 Penetrators (hochleistungsfähige Kugeln, die 20mm Stahlpanzer durchdringen können)

DC-05 Revoltengewehr. Zum Niederschlagen von Unruhen: maximaler Knock-back-Effekt mit minimalem Schaden (empfohlen zur Neutralisierung von weniger gefährlichen Zielen).

- Munition 20 Gummikugeln

MM-76 Beschleunigungs-Magnetgewehr. Diese schwere Angriffswaffe feuert mit granatenähnlichen Geschossen, die beim Aufprall explodieren und selbst schwere Panzerung durchdringen können.

- Munition Zwölfer-Ladestreifen (durchdringt schwere Panzer und beschädigt durch Fragmentierung)

Strahl- und Energiewaffen

SB-20 Mag-Puls Gewehr. Das intensive, elektromagnetische Feuer aus diesem Gewehr setzt alle geschützten Schaltungen außer Betrieb. Das beste Mittel zur Deaktivierung von defekten Kampfrobotern.

Sparqstrahl-Pistole. Obwohl als Waffe zur persönlichen Verteidigung gedacht, ist der Sparqstrahl bei höheren Einstellungen eine ernstzunehmende offensive Waffe.

DH-07 Lähmpistole. Diese Kanone feuert ein schwaches Plasmageschoß auf ein Ziel, wobei sich ein Hitzebogen mit 10 kV entlädt, der Lebewesen betäubt und Cyborgs beschädigt.

ER-90 Strahler. Diese neue Laserwaffe feuert ultraviolette Laserpulse mit hoher Energiekonzentration. Das eingebaute flüssige Kühlsystem mit Stickstoff bürgt für intensive Schadenswirkung.

RW-45 Ionengewehr. Prototypen dieses hochmodernen Energiestrahlgewehrs entwickelten sich aus den späteren Modellen der Strahlwaffen. Das Ionengewehr feuert mit Ionenpartikeln, die weitaus mehr Schaden anrichten als normales Strahlerfeuer.

Granaten und Sprengstoffe

Gasgranate. Diese Granate setzt ein Gas frei, dessen aktiver Bestandteil Diuraniumoxid ist. Seine Wirkung – die sofortige Zerstörung des Nervensystems – beschränkt sich auf biologische Organismen (einschließlich mancher Cyborgs).

Splittergranate. Die metallischen Fragmente dieser Granate machen sie zu einer idealen Anti-Personal-Waffe. In geladenem Zustand bewirkt der Auslöser, daß die Granate beim Aufprall sofort in tausend Stücke zersplittert.

EMP-Granate. Diese ebenfalls durch einen Aufprall gezündete Granate gibt lokale, elektromagnetische Impulse mit hoher Energiekonzentration ab, welche elektrische Systeme und Roboter sofort lahmlegen.

Schockbombe. Die Schockwellen dieser Granate können sowohl mechanische als auch organische Ziele in weitem Umkreis zerstören.

Nitropack. Dieser Sprengstoff auf Nitro-Glycerin-Basis läßt sich auf Zeit programmieren und versetzt allen in der Nähe befindlichen Robotern und anderen Gegnern einen vernichtenden Schlag.

Für die Detonation eines Nitropacks **wählen** Sie eine Ladung aus der HAUPT-Seite des Inventarfeldes, und **öffnen** dann eines der OBJEKT-MFDs, um den Zeitregler einzustellen. Durch Linksklicken und Verschieben des Reglers können Sie die gewünschte Zeit vorprogrammieren. **Werfen** Sie das Pack dann weg und bringen Sie sich in Sicherheit.

Super-Sprengstoff. Der Supersprengstoff hat einen weiten Wirkungsradius, der alle in der Nähe befindlichen Kreaturen außer Gefecht setzt. Ursprünglich zum Heben von Mondbodenschätzen entwickelt, verfügt auch der Supersprengstoff über eine Zeitfunktion, die über einen Regler im MFD eingestellt werden kann.

Landmine. Im Unterschied zur Fragmentierungsgranate detoniert diese Mine erst, nachdem sie auf am Boden zur Ruhe gekommen ist und ein Objekt mit ihr zusammenstößt. Für Gegner, die sich am Boden bewegen, ist dies eine ernste Gefahr, doch gegen fliegende Roboter und flugbegabte Mutanten kann sie wenig ausrichten.

“Wenn Sie jemals den TS-04 Laserdegen ausprobiert haben, wissen Sie genau, was ich meine. Sicher, er reicht nicht weit — deshalb findet man ihn im TriOpt-Katalog unter der Kategorie Nahkampf. Gebt mir so'n Ding mit, und ich fürchte mich vor nichts. Außer vielleicht vor einem Sec-2-Roboter. Schließlich bin ich nicht verrückt. Wo glauben Sie, kommt diese Narbe her?”

Tech Sergeant Alan Rivers anläßlich eines TriOptimum-Sicherheitskurses mit modernsten Waffen

15.0 HARDWAREZUBEHÖR

TriOptimum-Beschaffungsstelle, Citadel-Station

Inventar der neuronalen Zubehörteile und der Hardware

Wenn Sie sich ein neues Stück Hardware aneignen, erscheint in einem der Randsymbol-Felder rechts oder links des Blickfelds ein entsprechendes Symbol. Ein Linksklick auf das Symbol schaltet die Hardware ein oder aus. Statt dessen können Sie auch mit der linken Maustaste auf den Namen des Hardwareteils im Inventarfeld doppelklicken. Durch Rechtsklicken des Symbols mancher Hardwareteile können Sie dessen Einstellungen im OBJEKT-MFD ändern.

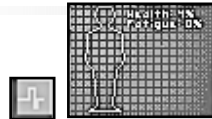
Der folgende Abschnitt beschreibt die Hardwareteile, die Sie in der Station einsammeln können, und deren Funktionsweise. Insgesamt gibt es 13 verschiedene Teile, von denen 10 durch Randsymbole dargestellt werden. Alle lassen sich über die Tastatur aktivieren. Manche haben abgekürzte Namen (die im Inventar jeweils in Klammern vermerkt sind).

Zur Aktivierung der Hardwareteile, die über ein Randsymbol verfügen, drücken Sie die angegebene Taste oder klicken Sie das Randsymbol selbst. Der Zielidentifizierungs-Apparat, der Schutzanzug und der Systemanalysator besitzen keine Randsymbole – sie werden über einen MFD-Bildschirm aktiviert.

1. Biologischer System-Monitor (Bioscan)

Die an diesem Modul angebrachten Sensoren überwachen die Wirkungen von Heilserum auf Ihren Körper und geben ihre Meßdaten über das DATEN-MFD aus. Gesundheit und Müdigkeit werden ebenfalls angezeigt. Zusätzlich liefern die neueren Modelle auch Informationen über die Wirkungen des momentan angewendeten Heilserums und der Effekte biochemischer Einwirkung auf Ihren Körper.

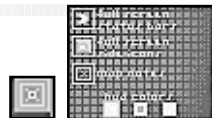
- Zur Benutzung aktivieren Sie das Randsymbol oder drücken **1**. Die Informationen erscheinen auf einem MFD.



2. Sichtsteuerung

Auf Wunsch können Sie die neuralen Oberflächen-Elemente vom Blickfeld entfernen und statt dessen mit Vollschirm spielen. Dies gibt Ihnen ein erheblich größeres Blickfeld. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, diese Benutzeroberfläche Ihren eigenen Wünschen anzupassen (s. S. 16).

- Zur Benutzung aktivieren Sie das Randsymbol oder drücken **2**.



3. Rundumblick Multi-Sicht-Einheit (Rundumblick)

Gelegentlich werden Sie froh sein, Augen im Hinterkopf zu haben. Dieses Modul verwandelt das Inventarfeld in ein zweites Blickfeld, so daß Sie sehen können, was sich hinter Ihnen abspielt. Spätere Generationen dieses Apparats können in Echtzeit betrieben werden und verwandeln die beiden MFDs in Seitenansichten.

- Zur Benutzung aktivieren Sie das Randsymbol oder drücken **3**.



4. Kopflampe (Lampe)

Dieses Zubehör erleuchtet die Gegend rund um Sie herum. Der Energieverbrauch richtet sich nach der Helligkeitseinstellung.

- Zur Benutzung aktivieren Sie das Randsymbol oder drücken **4**.
- Zum Einstellen der Helligkeit der Lampe rechtsklicken Sie auf das Randsymbol und wählen aus dem OBJEKT-MFD den gewünschten Wert.



5. Energie/Projektilschild (Schild)

Ein Kräfteschild fängt die zerstörerischen Wirkungen von Hochgeschwindigkeitsgeschossen und Energiestrahlen ab. Wieviel Energie absorbiert werden kann, hängt davon ab, welches Schildmodell Sie haben. Im aktivierten Zustand bewirkt der Schild, daß die Haltungsfigur glüht. Die neueren Modelle verleihen besseren Schutz, benötigen jedoch auch mehr Energie.

- Zur Benutzung aktivieren Sie das Randsymbol oder drücken **5**.
- Zur Einstellung des Schutzniveaus rechtsklicken Sie auf das Randsymbol und wählen im OBJEKT-MFD den gewünschten Wert.



6. Infrarot-Nachtsichtgerät (Infrarot)

Zur Verbesserung der Sehfähigkeit im Dunkeln sind diese Nachtsichtgeräte mit Lichtverstärkungssensoren und Computeranalysefunktionen ausgestattet, welche eine gleichmäßig erleuchtete Sicht (Graustufen) ermöglichen.

- Zur Benutzung aktivieren Sie das Randsymbol oder drücken **6**.



7. Navigations- und Karteneinheit (Nav-Einheit)

Ein Radarkartographiesystem zeichnet Ihre Bewegungen innerhalb der Station auf. Wände, Türen und andere wichtige Objekte werden aufgenommen und an das Navigationsleuchtfeld übergeben. Ein Richtungsanzeiger in der Art eines konventionellen Kompasses zeigt Ihren Kurs an.



Anwendung

Zur Benutzung der Karte:

- Aktivieren Sie das betreffende Randsymbol oder drücken Sie **7**, um die Kompaßfunktion des Moduls ein- oder auszuschalten.
- **Wählen** Sie den KARTE-Knopf in einem der MFDs. Dadurch wird eine Nahaufnahme der Karte angezeigt, wobei Ihre momentane Position als ein rotes Dreieck markiert ist. Während Sie Ihre Erkundungsgänge unternehmen, vergrößert das Modul die Karte und bewegt die Positionsmarke.

Die zwei Knöpfe im unteren Bereich des MFD identifizieren die Kartenansichten. Beide Karten sind mit Knöpfen versehen, die verschiedene Funktionen versehen. Die Knöpfe QUER und VOLL schalten die Karte hin und her zwischen Querschnitt und Vollansicht.

- **Wählen** Sie QUER (links unten), um sich einen Querschnitt der Station im MFD anzeigen zu lassen. Nach Klicken dieses Knopfs erscheint ein Querschnitt der Station und die Beschriftung QUER ändert sich auf ZOOM. Die Ebene, auf der Sie sich gerade befinden, ist hervorgehoben. Durch Drücken von ZOOM können Sie sich eine Nahaufnahme einblenden.
 - + bewirkt ein Einzoomen (Nahaufnahme)
 - zum Auszoomen (zurück auf unvergrößerte Ansicht)
- **Wählen** Sie VOLL (rechts unten), um sich eine volle Ansicht der Ebene anzuzeigen, zusammen mit einem Kartenmenü. Dieser Anzeigemodus füllt den gesamten Bildschirm und friert das Spiel ein. Die Knöpfe rechts erfüllen die folgenden Funktionen:



ZOOM IN. Vergrößert die Ansicht, Einzoom-Wirkung.

ZOOM OUT. Verkleinert die Karte, Auszoom-Wirkung.

ZENTRIEREN. ZENTRIERT die Karte um Ihren momentanen Standort herum (gekennzeichnet durch das rote Dreieck).

N, S, O oder W. Tasten zum Rollen der Karte in die vier Himmelsrichtungen.

WACHE. Offenbart Standorte der Sicherheitssysteme (Kameras und Großbrechner) innerhalb des Scan-Radius.

MELDUNG. Ersetzt die blauen Nachrichtenquadrate durch entsprechende Texte (siehe weiter unten).

WESEN. Offenbart Aufenthaltsorte von Gegnern (verfügbar in neueren Versionen der Radarkartensysteme) innerhalb des Scan-Radius.

RADIUS. Bewirkt die Anzeige von zwei Kreisen um Ihren gegenwärtigen Standort herum. Ihre Sensoren haben die Gegend des inneren Kreises vollständig und den äußeren Kreis teilweise gescannt. Das bedeutet, daß Sie möglicherweise, aber nicht unbedingt, Gegner in den Bereichen zwischen den zwei Kreisen entdecken werden. Bei den teureren Versionen der Nav-Einheit ist der Erkennungsradius größer.

Eingabe von Notizen

In der Vollansicht-Karte können Sie Kommentare eingeben. Zu diesem Zweck:

- eine Stelle auf der Karte klicken
- einen Text eingeben (der am unteren Bildschirmrand angezeigt wird). Mit der **Eingabetaste** abschließen.
- Mit O.K. zum Blickfeld zurückschalten.

Bei Ihrer Rückkehr ins Spiel erscheint jeder Kommentar in Form eines schwebenden Tetraeders im Blickfeld. Um einen Kommentar zu lesen, wählen Sie einen Tetraeder, öffnen dann die Karte und linksklicken ein blaues Quadrat im Vollschirm oder der MFD-Karte.

8. Multimedia-Datenleser (Daten-Leser)

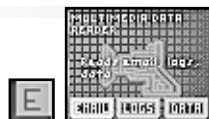
Elektronische Meldungen werden über den Cyberspace, durch Datenträger (Disk) oder Radioubertragungen übertragen. Der Multimedia-Leser kann E-Mail und V-Mail-Meldungen empfangen, speichern und ausdrucken (V-Mail sind optisch aufgezeichnete Bilder). Bei Eingang einer Nachricht beginnt Ihr Daten-Leser-Symbol zu blinken und zu piepsen. Wenn Sie diesen Signalen keine Beachtung schenken, blinkt und piepst das Symbol in gewissen zeitlichen Abständen, um Sie daran zu erinnern, daß Post für Sie da ist.

Anwendung

Zum Lesen einer E-Mail-Nachricht, einer Log-Disk oder von Cyberspace-Daten:

- **Aktivieren** Sie den Multimedia-Leser durch Klicken des Randsymbols (das große "E") oder Drücken von **8**.
- **Wählen** Sie einen Knopf auf dem MFD – E-MAIL, LOGS oder DATA.
- **Wählen** Sie eine bestimmte Nachricht durch Linksklicken des Namens im Inventarfeld.

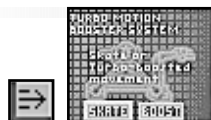
Hinweis: Manche Logbücher zeigen ein Profil des Kopfs des Absenders an, wenn sie in ein MFD-Fenster gezogen werden. Andere zeigen ein abteilungsspezifisches Symbol. Klicken Sie auf den Kopf oder das Symbol, um den Logtext im Inventarfeld sichtbar zu machen.



9. Turbo-Beschleuniger (Gleiten)

Dieses noch im Experimentierstadium befindliche Turbobeschleuniger-System benutzt Mini-Abstoßvorrichtungen und eingebaute Gleitfunktionen, um den Träger mit großer Geschwindigkeit nach vorn zu bewegen. Die Turbofunktion bewirkt, daß Sie sich in allen Richtungen erheblich schneller bewegen können, was Ihre Steuerungsmöglichkeiten etwas einschränkt. Die Beschleuniger sorgen für eine konstante Vorwärtsgeschwindigkeit und hohe Wendegeschwindigkeit. Die momentan erhältlichen Modelle beinhalten noch keine Funktion zum Verlangsamen, doch arbeitet man an diesem Problem.

- Zur Benutzung aktivieren Sie das Randsymbol oder drücken **9**.



10. Düsenspringer

Wenn diese Stiefel aktiviert sind, sorgt ein Abstoßmechanismus dafür, daß Sie höher springen können. Die früheren Versionen verbrauchen viel Energie, doch werden ständig neuere Modelle entwickelt, die effizienter arbeiten.



Anwendung

- Zur Benutzung aktivieren Sie das Randsymbol oder drücken **0**.
- **Springen** (Leertaste drücken oder bei gedrückter linker Maustaste rechtsklicken).

Die folgenden Hardwarezubehöreile sind nicht durch Randsymbole vertreten. Statt dessen werden sie wie folgt verwendet:

11. Ziel-Identifikationsgerät (Ziel-Info)

Dieses Modul ist eine Kombination aus einem Laser-Sucher und einem Radarscanner und dient zur Identifizierung von Feinden und zur Analyse ihres Zustandes. Spätere Modelle verfolgen einen Feind im Kampf mit Hilfe von Klammern auf dem Blickfeld, was besonders in schlecht beleuchteten Korridoren sehr nützlich sein kann.



Die ausgefeilteren Versionen des Geräts geben Ihnen ständig Informationen über Ihre Wirksamkeit beim Schießen durch Anzeige von Kurzmeldungen wie Treffer direkt neben Ihrem Ziel. Ein geglückter Treffer oder ein wirksamer Schlag gegen einen schwachen Feind wird möglicherweise mit der Meldung Volltreffer quittiert; ein unerheblicher Treffer mit Leichter Treffer oder auch Kein Treffer. Wenn Sie während eines Scharmützels ständig die Meldung Kein Treffer angezeigt bekommen, ist dies vermutlich ein Hinweis, daß Ihre Munition dem Feind nicht gewachsen ist. Ändern Sie Ihre Waffen oder ziehen Sie sich aus dem Kampfgeschehen zurück.



Anwendung

Zum Verfolgen eines Gegners gibt es die folgenden beiden Methoden:

- **Benutzen** Sie den Gegner im Blickfeld (durch Doppel-Linksklick oder **Alt**-Linksklick)

ODER

- **Wählen** Sie das ZIEL-Hardware aus der HARDWARE-Seite des Inventarfeldes und benutzen Sie dann die folgenden Knöpfe:
ZIEL. Zum Einschalten des Verfolgungssystems. Verfolgt den Gegner, der sich am nächsten befindet, bis er tot ist.

NAHE. Zum Auffinden der am nächsten befindlichen Kreatur, die dann als neues Ziel gewählt wird.

Die Pfeiltasten durchlaufen alle Ziele im Wirkungsbereich, wobei die Zielklammern von einer Kreatur zur nächsten schalten.

Wirkungsbereich, Art des Ziels und weitere Informationen werden im ZIEL-MFD angezeigt, wenn ein Gegner verfolgt wird. Die Modelle der Spitzenklasse zeigen mehr Informationen an, einschließlich Gesundheit und Temperament des Gegners. Wenn Sie einen Gegner erlegen, wird die Anzahl Ihrer Opfer im ZIEL-MFD angezeigt.

12. Umgebungs-Schutzanzug (Schutzanzug)

Ein Energiefeld filtert schädliche Gifte und schützt den Träger vor biologischen Schadstoffen. Dank langjähriger Experimente im Bereich der Schutzkleidung konnte ein Anzug entwickelt werden, der beide Funktionen mit geringem Energieaufwand bereitstellt. In Gegenden, die keiner Strahlung oder biologischen Schadstoffen ausgesetzt sind, verbraucht der Anzug überhaupt keine Energie. In verseuchten Gegenden ist der Energiekonsum hoch. Die früheren Versionen des Schutzanzugs boten nur Schutz gegen biologische Schadstoffe, die modernen Versionen sind auch ein wirksames Mittel gegen Strahlung.

- Zum Benutzen ist der Anzug in das Inventar zu **plazieren**. (Er bleibt automatisch aktiv.)



13. Systemanalysator (Status)

Dieses Diagnosegerät überwacht laufend den Status der Systeme in der Station. So können Sie hier beispielsweise den Zustand des Reaktors überprüfen oder die Anzahl der Zentralprozessoren. In manchen Fällen können Sie sogar erfahren, in welchem Maße SHODAN in einem bestimmten Bereich die Kontrolle an sich gerissen hat. Diese Information wird als "Sicherheitsprozent" angegeben. (Der Prozentwert fällt in dem Maße, wie Sie Kameras und Großrechner betriebsuntüchtig machen.) Der Systemanalyse-Apparat zeigt den Status der verschiedenen Bordsysteme an, zusammen mit einer Reihe von allgemeineren Daten. (Im Inventarfeld ist der Apparat durch die Bezeichnung STATUS markiert.)



Anwendung

- **Wählen** Sie STATUS in der HARDWARE-Inventarseite.
- **Öffnen** Sie eines der OBJEKT-MFDS.
- Zum Umblättern sind die Pfeile zu benutzen.

"Mal abgesehen vom Schlafen, was sowieso 'ne Zeitvergeudung ist, hab ich mehr als die Hälfte des letzten Jahres im Netz verbracht. Ist mir egal, was die Ärzte dazu sagen. Ich hab doch genug körperliche Bewegung – der Strom aus meiner neuralen Schnittstelle stimuliert meine Muskeln. Den Betriebspfarrer kann ich auch nicht leiden. Was kümmern mich Himmel und Hölle. Wenn ich mal tot umfalle, wünsch' ich mir nur, daß mein Körper entschwindet. Ist doch sowieso wie'n Gefängnis..."

Spectre, Citadel

Cyberspace Techniker

VII



16.0 DIVERSE AUSSTATTUNG

Zugangskarten

Magnetische Zugangskarten gehören zur Standardausstattung des Sicherheitspersonals. Sie ermöglichen den Zutritt zu verschlossenen Räumen auf bestimmten Ebenen. Jeder Mitarbeiter bekommt die Karten, die er zur Ausführung seines Jobs benötigt. Wenn Ihre neurale Schnittstelle eine Karte oder einen Zugangskode aus Cyberspace aufzeichnet, können Sie die Türen öffnen, die mit dem betreffenden Kode gesichert sind.

Batterien

Überall verstreut in der Station finden Sie chemische Batterien, die für den Einsatz während eines beschränkten Stromausfalls nützlich sind. Sie füllen Ihre Energievorräte auf, so daß die Energiepegelanzeige wieder ansteigt. In bestimmten Regionen der Station kann man auch eine leistungsfähigere Variante finden, die Illudium-Kadmium (I-Kad) Batterie.

Erste-Hilfe-Kästen

Der Erste-Hilfe-Kasten enthält organische Assimilationsmodule, die in den Blutstrom eindringen, um durch Strahlenwirkung und Fleischwunden verursachte Schäden zu heilen. Wenn Erste Hilfe angewendet wird, werden Sie vollkommen geheilt, und Ihr Gesundheitsindikator wird auf den höchsten Stand gestellt.

Logiksonde

Dieses nützliche kleine Instrument ist die Erfindung einiger Hobby-Techniker, die sich mit dem Knacken von elektronisch gesteuerten Schließmechanismen befaßten. Jede Sonde kann nur ein einziges Mal zum Lösen eines Rätsels benutzt werden. In der Regel können Sie sich darauf verlassen, mit einer solchen Sonde erfolgreich zu sein, doch kann es vorkommen, daß eine Sonde nicht das gewünschte Ergebnis bringt, nämlich dann, wenn eine Schalltafel bereits vergeblich bearbeitet wurde.

Anwendung

- **Benutzen** Sie die Logiksonde aus der OBJEKT-Inventarseite, um sie zu aktivieren.
- **Benutzen** Sie eine beliebige Tafel (Schalltafel oder Funktionsrasterschalltafel), um das Rätsel zu lösen.

Plastiksprengstoff

Die konzentrierte Ladung in diesem Paket wurde eigens entwickelt, um den Diebstahl von geheimen, technologisch wichtigen Bodenschätzen zu verhindern. Die Sprengstoffladungen werden auf elektrische Hochspannungssysteme aufgeschnallt (d. h. Satellitenkommunikationsanlagen) und dann aus der Ferne über Funksignale gezündet. Da die Sprengstoffladungen frequenzempfindlich sind, können sie zur Vernichtung von Antennen-Verstärkern benutzt werden.

Anwendung

Zum Detonieren von Plastiksprengstoff:

- **Wählen** Sie eine Sprengstoffladung aus dem HAUPT-Inventarfeld.
- **Benutzen** Sie die Sprengladung auf einem externen Objekt (doppelter Linksklick auf das Ziel).

Wenn Sie sich nicht rechtzeitig in Sicherheit begeben, besteht die Gefahr, daß Sie sich selbst mit in die Luft sprengen.

“Ob ich lieber in der Chefetage arbeiten würde? Nicht die Bohne. Wie ich das sehe, bin ich einer der wenigen, die die Chance haben, Blut und Knochen dieses Monsters namens Citadel zu erleben. Der technischen Abteilung mag es an eleganter Inneneinrichtung fehlen, doch was uns abgeht an teuren roten Teppichen und Kristalleuchtern, das machen wir allemal wett, indem wir uns die Hände mit Arbeit dreckig machen. Wenn Sie mich fragen, ist das ein Traumjob.”

Willard Richie, Systemadministrator, Technik

17.0 CYBERSPACE

Alle Computer kommunizieren und speichern Daten in einem Raum namens Cyberspace. Routinierte Cyberspace-Jockeys nennen den Cyberspace bloß "das Netz" – eine visuelle Simulation von Computernetzen und Netzknoten. Spezielle Elektroden in Ihrer neuralen Schnittstelle sorgen dafür, daß Sie sich in dieses Netz einschleusen und sich dort umherbewegen können.

Cyberspace ist eine surreale 3dimensionale Welt, gefüllt mit immensen Räumen (Knoten) und Datenströmen, die Sie in digitalen Wirbeln mitreißen. Sicherheitsprogramme agieren als Wachhunde, welche die Gänge nach Eindringlingen absuchen und Nichtbefugte angreifen.

Wenn Sie die Hochgeschwindigkeits-Drifts und die Rennen im Cyberspace heil überstehen, werden Sie mit Informationen, Software und Kippschaltern belohnt, die Ihnen in der wirklichen Welt nützliche Dienste leisten werden.

Betreten des Cyberspace

Es dauert eine Weile, bis man ein Gefühl für den Cyberspace bekommt. Nehmen Sie sich Zeit und lassen Sie sich die ersten Male nicht zu sehr verwirren. Zum **Anschluß** ans Cyberspace führen Sie auf einen beliebigen Cyberspace-Terminal einen doppelten Linksklick aus. Nach einem Augenblick statischer Energieentladung registrieren Ihre Nervensensoren glühende Linien und schwebene geometrische Formen – das Nervensystem des Netzes.

Das Netz von Citadel unterteilt sich in drei große Bereiche: Forschung, Militär und die Sicherheitsplattform, in der SHODAN untergebracht ist, der allgegenwärtige Computer, der sämtliche Systeme der Station steuert. Wenn Sie nicht aufpassen, werden sie von den Cyberspace-Wachhunden verjagt.

Zeit ist ein wertvolles Gut

Sofort bei Ihrer Ankunft im Cyberspace ist SHODAN sich Ihrer Anwesenheit bewußt und versucht, Sie auszu- machen. Sie haben nur ein paar wenige kostbare Minuten, ehe das Gesicht von SHODAN sich über eine Datenleitung materialisiert und einen Verfolger auf Ihre Fährte setzt. Jedesmal, wenn Sie Cyberspace erneut betreten, braucht SHODAN weniger Zeit. Ihr Blickfeld ist mit einer Zeitanzeige versehen, die T-Minus-Minuten bis zu Ihrer Entdeckung angibt.

Software-Integrität

Die meiste Zeit im Cyberspace werden Sie damit zubringen, Informationen und Software zu sammeln. Aber hüten Sie sich davor, zu meinen, Sie seien bereits ein Jockey. SHODAN verfügt über Sicherheitskonstrukte, die Sie finden und angreifen können. Die Künstliche Intelligenz selbst bewohnt eine eigene Cyberspace-Zone, die stark befestigt ist.

- Jeder, der schon mal im Netz drin war, weiß, daß mehr als ein paar Neurone unnötig draufgehen, wenn man zu lange drin bleibt. Bei einem Aufenthalt im Cyberspace muß man seine Software-Integrität (Cyberspace-Kondition) im Auge behalten. Diese wird mit dem Gesundheitsindikator gemessen, darf jedoch nicht etwa mit der körperlichen Verfassung verwechselt werden. Wenn einem die Software-Integrität ausgeht, wird die Net-Link unterbrochen und man wird abrupt aus Cyberspace hinausgeworfen, was Schockwirkungen, komplette Ermüdung und Verletzungen nach sich zieht. Außerdem verkürzt sich dadurch die Zeit, die SHODAN beim nächsten Mal braucht, um einen ausfindig zu machen.

Doppelter Linksklick

Linksklick

Linksklicken und ziehen

Kollision mit Objekt

Rechtsklick

Ans Cyberspace-Terminal anschließen
Software benutzen
Identifizieren
Inventar/MFD öffnen
Pulsar- oder Drill-Software
Bewegen
Software aufnehmen/Daten einsehen
Kampf-Software feuern

17.1 BEWEGUNG IM CYBERSPACE

Das Bewegen im Cyberspace ist wie ein Schweben in einem außerirdischen Raum. Durch Linksklicken und Festhalten der Maustaste in beliebiger Richtung können Sie gewinkelte Drehungen vollziehen und sich auf- und abwärtsbewegen. Für Vorwärtsbewegungen aktivieren Sie das Antriebssystem. Hier gibt es keine Schwerkraft, die Sie nach unten ziehen würde. Dafür können die Strömungen in den Tunnels Sie gegen Ihren Willen mitreißen. Mit der linken Maustaste bewegen Sie sich ganz normal, ausgenommen, daß Sie mit dem Aufwärts-Cursor nach oben klettern und mit dem Abwärts-Cursor tauchen können.

Allgemeine Hinweise

	NACH LINKS LEGEN UND ANSTEIGEN		ANSTEIGEN		NACH RECHTS LEGEN UND ANSTEIGEN
	NACH LINKS DREHEN		SCHUB VORWÄRTS		NACH RECHTS DREHEN
	NACH LINKS LEGEN UND SINKEN		SINKEN		NACH RECHTS LEGEN UND SINKEN

- Das Netz spricht in Symbolen. Die Soft-Tools, Datensammlungen und all die anderen Cyberspace-Elemente sind durch einfache, oft geometrische, Formen dargestellt. Meist reicht es aus, über diese Formen hinwegzugehen, um sie zu aktivieren oder aufzunehmen. Bei den Sicherheitsprogrammen reicht es aus, daß Sie in Ihre Nähe kommen – und schon nehmen sie Ihre Fahrt auf.
- Die Bewegungsfreiheit im Cyberspace hängt von der Integrität ab. Wenn Ihre Net-Link schwächer wird, werden Sie nicht nur aus dem System herausgeschmissen, sondern Sie tragen auch einen fürchterlichen Kopfschmerz davon. Sollten Sie sich an militärischen oder unternehmensinternen Dingen zu schaffen machen, dann kann es ohne weiteres passieren, daß man Ihnen eine Lobotomie verpaßt.
- Im Netz sind es die (Lebens-) Künstler, die reich und berühmt werden. Wer sich gut auskennt, kann dafür sorgen, daß er nicht im Kittchen landet, aber nur wer seine Manöver mit Raffinesse plant, gelangt zu Schätzen und Ehre. (Und wer weder reich noch berühmt ist, ist ein Niemand.)

“Die Leute fragen mich ständig, warum ich die ganze Zeit eingestöpselt bin _
Wenn die selbst eine Zeitlang im Netz drin wären, würde sich die Frage
von selbst lösen. Ich fühle mich wohl dabei, wie ein Geist
oder eine perfekte Idee. Wenn man das einmal
erlebt hat, verliert das Spaziergehen
jeden Reiz.“
Shadowcat, Texas Net-Operator



17.2 CYBERSPACE-OBJEKTE

Funktionen und Symbole

Datenfragment. Das Cyberspace-Gegenstück einer elligen Notiz. Das Symbol steht für eine Information, die mehrmals gelesen werden kann. Bei jeder Kollision mit einem Datenfragment gibt es eine kurze Mitteilung aus, die nicht gespeichert wird. Diese Fragmente sind große gelbe Quadrate, umgeben von vier kleinen orangefarbenen Rhomben.

Datenobjekt. Ein Datenobjekt wird bei Kontakt automatisch in Ihren persönlichen Datenspeicher (in der Regel einen Multimedia-Datenleser) kopiert, so daß Sie es später lesen können. Wenn Sie einmal damit kollidiert sind, können Sie die darin enthaltenen Informationen jederzeit aufrufen, ohne daß eine erneute Kollision erforderlich ist. Datenobjekte sind rotierende violette Würfel.

Info-Knoten. Diese bojenähnliche Markierung enthält verschiedene Informationen; gelegentlich erklärt sie die Funktion eines anderen Objekts in der Nähe, zum Beispiel eines Kippschalters. Beim Passieren eines Info-Knotens wird dieser gescannt, und Sie erhalten Auskunft über die spezifische Funktion eines Schaltelements. Info-Knoten sind geometrische Wegweiser.

Integritäts-Regeneration. Dies ist ein Programm zur Wiederherstellung verlorener Software-Integrität oder Cyberspace-Gesundheit. Es frischt die Net-Link-Integrität des Anwenders durch Herausfiltern von Geräusch und korrupten Daten auf. Im Cyberspace ist das Modul ein rotes Kreuz.

Sicherheits-ID-Modul. Sicherheits-ID-Module enthalten elektronische Zugangskodes, mit denen Sie in der physikalischen Welt Türen öffnen können. Beim Zusammenstoß mit einem solchen Modul wird der Kode auf Ihre Schnittstelle kopiert. Im Cyberspace sind die Sicherheits-ID-Module gleichbedeutend mit einer bestimmten Zugangskarte. Sie haben die Form einer orangefarbenen Karte mit drei Quadraten.

Schaltknoten. Dieser Cyberspace-Schalter aktiviert etwas in der wirklichen Welt, zum Beispiel eine verschlossene Tür. Die Kollision mit einem solchen Schalter bewirkt, daß er "kippt". Manchmal erscheint eine Mitteilung darüber, was für eine Wirkung erzielt wurde, manchmal wird nur gesagt, daß ein Zustand sich geändert hat. In diesem letzten Fall sollten Sie sich nach einem nahegelegenen Info-Knoten umsehen, um zu erfahren, was genau passiert ist.

Navigationspfeil. Diese Symbole (gelbe Pfeile) zeigen die Strömungsrichtung der Datenflüsse an. Ihre Koordination erfolgt durch das Verkehrsregelungsmodul des Netzes.

Ausgangsportal. Der Kontakt mit diesem Systemelement stellt Ihren sensorischen Eingang nach einigen Sekunden der Verwirrung wieder auf normal zurück. Dieses Ereignis wird zumeist von einer großen Enttäuschung gefolgt, wenn die Benutzer realisieren, daß Sie sich wieder in der normalen Welt befinden. Die meisten Cyberspace-Bereiche haben zwei Ausgänge. Es ist wichtig, sich diese zu merken, für den Fall, daß Sie einmal ganz schnell fliehen müssen. Die Portale erscheinen als ein Ring geometrischer Keilformen.

Doppelter Linksklick	Im Cyberspace-Terminal einstöpseln
Linksklick	Software benutzen
	Identifizieren
	Inventar/MFD öffnen
	Pulsar- oder Drill-Software
Linksklicken und ziehen	Bewegen
Kollision mit Objekt	Software aufnehmen/Daten einsehen
Rechtsklick	Kampf-Software feuern

Defensive Anlagen

Hirnräuber. Im Gegensatz zu den meisten Cyberspace-Wachhunden ist der Hirnräuber kein Sicherheitsprogramm, sondern ein netzaktiver Cyborg, dessen Bewußtsein ständig zwischen der wirklichen Welt und dem Cyberspace hin- und herschaltet. Seine Intelligenz stammt aus dem Gehirn einer unfreiwilligen menschlichen Marionette. Die Hirnräuber sind in der Lage, die Integrität eines Anwenders ganz schnell zunichte zu machen. Sie sind unglaublich widerstandsfähig gegen Abstürze. Im Cyberspace erkennt man sie als rote, fragmentierte Gesichter.

Cyberhund. Dieses wachsame Programm ist einer der häufigsten, weniger mächtigen Cyberspace-Verteidiger. Mit fortschreitendem Integritätsverlust beginnt es, in Bruchstücke zu zerfallen, denen Instruktionen zur Selbsterhaltung abhanden gekommen sind, weshalb sie zwar weiterhin angreifen, sich jedoch allmählich auflösen. Sie erkennen Sie im Cyberspace als symbolische Darstellungen von Bull-Doggen-Hundeköpfen.

Cyberwachen. Eine allgemeine Bezeichnung für autonome Sicherheitsprogramme. Cyberwachen dienen zum Schutz von geheimen Datenbereichen. Sie sind nicht alle gleich stark, doch verfügen sie über Geschöß-Ströme, die Ihre Software-Integrität ganz schnell abbauen können. Cyberwachen erkennen Sie mühelos: Es sind die rot-blauen Masken oder gehörnten Widderköpfe.

Jagd-Killer. Die Jagd-Killer-Routine verhält sich zum Netz wie die weißen Blutkörperchen zum lebenden Körper. Sie ist keinem spezifischen Bereich zugeteilt und wurde eigens dafür ausgelegt, um Unbefugte ausfindig zu machen und ihnen den Garaus zu machen.

I.C.E. Barriere. Intrusion Countermeasures Electronics (elektronische Gegenmaßnahmen gegen unbefugtes Eindringen) sind Cyberspace-Sicherheitssysteme, die als elektronische Barriere gegen unbefugte Eindringlinge wirken, die sich geheime Daten aneignen wollen. Diese defensiven Barrieren blockieren den Zugang zu Informationen oder Software, die auf diese Weise geschützt sind. Manche I.C.E.-Sperren sind wirksamer als andere. Die älteren lassen sich manchmal mit Hilfe verschiedener Formen von gefälschten ID-Infiltrationsprogrammen täuschen. Die neueren I.C.E.-Systeme können nach Wahrnehmung eines Bohrerangriffs Gegenangriffe auf den Benutzer inszenieren.

Sicherheitsminen. Überall im Cyberspace hat SHODAN Sicherheitsminen zum Schutz von geheimen Informationen installiert. Diese Sicherheitsminen bewirken bei Kollision den Verlust Ihrer Net-Link-Integrität. Halten Sie Ausschau nach zwei parallel gelben Quadraten, deren Mittelpunkte miteinander verbunden sind.



Software-Programme

Im Cyberspace sind Softs (kurz für Software-Programme) die übliche Handelsware. Ein routinierter Jockey kann das Netz von Citadel erkunden und sich im Laufe einer Cyberspace-Exkursion eine ganze Sammlung anlegen. Mit Hilfe dieser Programme ist es dann möglich, den Cyberwachen zu entkommen, Verteidigungsanlagen zu durchbrechen und den Kampf gegen SHODAN aufzunehmen.

Manche Softs und Datenfragmente sind durch I.C.E. (eine Art Cyberspace-Barriere, siehe weiter oben) geschützt. Zunächst als harmlos erscheinend, macht sich dies als ein geometrisches Gewächs um ein Cyberspace-Objekt herum bemerkbar. Jeder Versuch, die I.C.E.-Sperre zu durchbrechen, resultiert in einem Gegenangriff. Das erfolgreiche Durchbrechen einer I.C.E.-Barriere ist nur mit einem speziellen Software-Programm namens Drill (siehe weiter unten) möglich.

Alle Software-Programme im Cyberspace sind als rotierende Würfel dargestellt.

Pulser Combat. Diese Waffe stößt einen konzentrierten Schub von Leitungsgeschall aus, das die Integrität jeder Netzeinheit zerstört, die im Wege ist. Der softwaremäßige Prototyp des Pulsers wurde von der Yatsumora Cyberchannels Corporation im Jahre 2070 gebaut.

I.C.E. Bohrer. Bohrer sind hochspezialisierte Software-Werkzeuge zum Durchbrechen der defensiven I.C.E.-Wände, die häufig geheime Informationen vor Eindringlingen schützen. Über Jahre hielten auch die Hacker das I.C.E.-Protokoll (das von der Corporate Computer Protection Conference als Norm etabliert wurde) für undurchdringlich. Dies war jedoch, bevor die Computerpiratenbande RazorFinger ein Programm entwickelte, das die I.C.E.-Barrikaden zum Schmelzen brachte, wie wenn sie aus Eis wären.

Turbo-Navigations-Beschleuniger. Die Bewegungsmöglichkeiten im Cyberspace sind an sich schon schnell genug, doch mit Turbo bekommen Sie noch mehr Tempo drauf. Auf der Spur eines kaum bekannten Softwarefehlers im Betriebssystem gelang es den System-Jockeys, dieses nützliche Paket zu hacken, mit dessen Hilfe man gegen die starken Datenströme der Cyberspace-Landschaft schwimmen kann. Kurz gesagt verleiht Ihnen der Turbo-Beschleuniger zusätzliche Geschwindigkeit.

Rückruf-Escape. Dieses Einweg-Programm schreibt die Benutzer-Adresse sofort über die Eingangsstelle des Netzes. Dies kann hilfreich sein, wenn Sie Ihre persönliche Integrität eingebüßt haben und schnell raus wollen, bevor der Sicherheitsdienst sie nach draußen befördert.

Falsche ID. Ein weiteres Einweg-Programm, mit dessen Hilfe Sie die I.C.E. Schutzbarrieren glauben machen können, daß Sie ein autorisierter Benutzer mit vollen Zugangsrechten sind. BloodCat, einer der berühmtesten Cyberspace-Diebe, der je im Netz geritten ist, benutzte eine frühere Version dieser Routine, um '70 in den Buchhaltungssektor der National Business Machines Corp. einzudringen.

Cyberschild. Dies sind Programme, die gegen Angriffe schützen und den Verlust der Software-Integrität verhindern. Die Software verleiht dem Benutzer beschränkten Schutz gegen Integritätsverlust. Erreicht wird dies durch ständiges Scannen der Link-Integritäts-Software und Durchlaufen von Fehlerberichtigungsroutinen. In erster Linie wird dabei beschädigte Kode wiederhergestellt.

Lockvogel-Ausweichung. Dieses Einweg-Software-Werkzeug erzeugt ein Geisterbild von Ihnen, sobald Sie im Netz eingeloggt sind, welches die Sicherheitsprogramme in der Regel lange genug täuscht, damit Sie fliehen können. Niemand kann mit Sicherheit sagen, woher es stammt, doch unter den Hackern ist die Meinung verbreitet, es handle sich um eine Entwicklung der berühmtesten Hackerbanden Bulgariens.

Doppelter Linksklick

Linksklick

Linksklicken und ziehen

Kollision mit Objekt
Rechtsklick

Im Cyberspace-Terminal einstöpseln

Software benutzen

Identifizieren

Inventar/MFD öffnen

Pulsar- oder Drill-Software

Bewegen

Software aufnehmen/Daten einsehen

Kampf-Software feuern

18.0 GEGENWÄRTIGE BEWOHNER DER CITADEL-STATION

18.1 MUTANTEN

TriOptimum-Biolabore

„Perfektion durch Genmanipulation“

Betreff: Ergebnisse des Mutagen-Experiments

Im Verlauf von Experimenten, in denen mutagene Virus-Techniken auf bestehende Organismen angewandt wurden, entstand, teils planmäßig, teils zufällig, eine Anzahl von einzigartigen Lebensformen. Es folgt ein Auszug aus dem Logbuch von Hans Bichenbach, Leiter der Bio-Abteilung in der Citadel-Station.

Exemplar Nr. 22

Allgemeine Bezeichnung: Null-G-Mutant

Diese seltsame Kreatur entstand aus einem einzelligen Organismus, der zur Teilung und zur Annahme einer mehrzelligen Form gezwungen wurde. Seine groteske Größe und Form sind Zeugnis unserer in die Irre geleiteten Anstrengungen, die Mutation unter Kontrolle zu halten. Die Herausbildung spezialisierter Strukturen wird beobachtet. Der Organismus hat ein natürliches System entwickelt, das die Schwerkraft abstößt/suspendiert, und er kann protoplasmische Säure in Kugelform ausspeien. Diese Entdeckung wurde zufällig gemacht, als der Mutant in ein anderes Labor transportiert wurde und dabei beinahe in die Freiheit entwich, indem er den Transportbehälter durch Korrosion zerstörte.

Exemplar Nr. 25

Allgemeine Bezeichnung: Pflanzenmutant

Dieses Mutagen hat bemerkenswerte Auswirkungen auf pflanzliches Leben. Man beobachtete die spontane Entwicklung von Mobilitäts- und Defensivstrukturen bei der mutagenen Behandlung eines Morgensterns. Das Exemplar verdoppelte seine ursprüngliche Größe und wächst weiterhin über seinen Behälter hinaus. Letzte Beobachtungen zeigten die Entwicklung giftiger Stacheln und einer elementaren neuralen Struktur.

Exemplar Nr. 79

Allgemeine Bezeichnung: Humanoid

Menschen, die dem stark mutagenen Virusagenten ohne sorgfältige klinische Überwachung ausgesetzt werden, zeigen eine ausgeprägte Zunahme ihrer Kräfte, begleitet von einem entsprechenden Verlust ihrer intellektuellen Fähigkeiten. Diese unheilvollen Experimente, die stattfanden, ehe wir uns darüber im klaren waren, daß die Mutation im Menschen nicht gesteuert werden konnte, führte zu furchtbaren Verzerrungen in Muskeln, Bindegewebe und Nervenfasern. Die Subjekte zeigen eine anomale Veranlagung zu aggressivem und kindlichem Verhalten. Ehe wir erneute Experimente mit Menschen in Betracht ziehen können, müssen eine ganze Reihe von Untersuchungen durchgeführt werden.

Exemplar Nr. 95

Allgemeine Bezeichnung: unsichtbarer Mutant

Dank seiner praktisch unsichtbaren Erscheinung blieb dieser Organismus eine ganze Weile unentdeckt, ehe er die Aufmerksamkeit auf sich zog. Als die Morgenschicht eines Tages zur Arbeit antrat, fanden sie die Nachtmannschaft bis zur Unkenntlichkeit verstümmelt. Erst eine gründliche Suche mit Infrarot-Suchgeräten identifizierte den für das Blutbad verantwortlichen Organismus. Wir waren gezwungen, ihn bis auf weiteres in eine Stasis zu versetzen, da wir momentan über keine geeigneten Behälter zur Inhaftierung verfügen.

Exemplar Nr. 124

Allgemeine Bezeichnung: Vogelmutant

Bei dem Versuch der Entdeckung der evolutionären Erbanlagen spritzten wir den mutagenen Virus in Echseneier und setzten diese hyperoszillierender UV-Strahlung aus. Nach mehreren mißlungenen Versuchen gelang es uns, Reptilienmutationen der Unterordnung Squamata zurückzuzüchten. Diese fliegenden Echsen scheinen Vorahren unserer ursprünglichen Testorganismen zu sein, mit vogelähnlichen Flügelbildungen, membrandünnere Haut und rasiermesserscharfe Zähne und Klauen. Obwohl wir in diesem Fall den biologischen Zyklus erfolgreich umkehren konnten, gelang uns bisher keine andere Farbgebung als Blau, was vermutlich auf den Einsatz ultravioletter Zuchttechniken zurückzuführen ist.

18.2 ROBOTER

TriOptimum-Roboterdienste

“Dienen und gehorchen”

Betreff: Katalog der Robotergehilfen auf der Citadel-Station

Dienstroboter

Dieser automatisierte Forschungsassistent hilft bei Routinearbeiten im Labor, transportiert Einrichtungen, mixt Chemikalien, macht Laboraufzeichnungen und trägt verschiedene Berichte aus. Er verfügt über eine elementare KI und ist mit verfeinerten Spracherkennungssensoren ausgestattet.

Wach-Roboter

Eignet sich für anspruchsvollere Dienstleistungen und einfache Systemanalysen. Ein halbintelligenter Roboter mit gestylter menschlicher Erscheinung. Entspricht den striktesten Qualitätsanforderungen für Mehrzweckroboter. Ursprünglich als Leibwächter für höhere Kader gebaut, ist er mit eingebauten Waffen bestückt.

Flugroboter

Dieser wandelnde Sicherheitsroboter kann auch als portabler Schweißer fungieren, der sich an vertikalen Flächen einsetzen läßt. Ein selbstregulierender magnetischer Orientierungsapparat und Flugturbinen halten ihn während schwieriger Instandsetzungsarbeiten stabil.

Springer

Konstruiert für Laser-Schweiß- und Schneidarbeiten wird dieser Roboter bei schwierigen Instandsetzungsarbeiten zusammen mit Reparatur-Botern eingesetzt. Die Hopper verrichten die ihnen per Computer übermittelten Aufgaben und setzen dabei eine starke Laserlampe ein. Dank ihrer elementaren diagnostischen Fähigkeiten sind sie imstande, potentielle mechanische Ausfälle frühzeitig zu erkennen und diese der zentralen Wartungsstelle zu melden.

Wartungsroboter

Frühe Reparaturroboter-Prototypen hatten Schwierigkeiten bei der Benutzung des komplexen Systems von Kriechrohren, Schächten und Kabelkanälen. Aus diesem Grund schuf die Roboterentwicklungsabteilung den manövrierfähigen Wartungsroboter, dessen kompakte Werkzeuggliedmaßen speziell für beengte Räume geeignet sind und gleichzeitig zur Verteidigung dienen können.

Reparaturroboter

Diese Wartungsautomaten erledigen Routineaufträge in Zugangskorridoren. Sie können schweißen, Teile austauschen und Schaltkreise reparieren. Ihr spinnenartiges Skelett gestattet es ihnen, geeigneten Bauelementen entlang hinauf- oder hinunterzuleiten.

Wach-1-Roboter

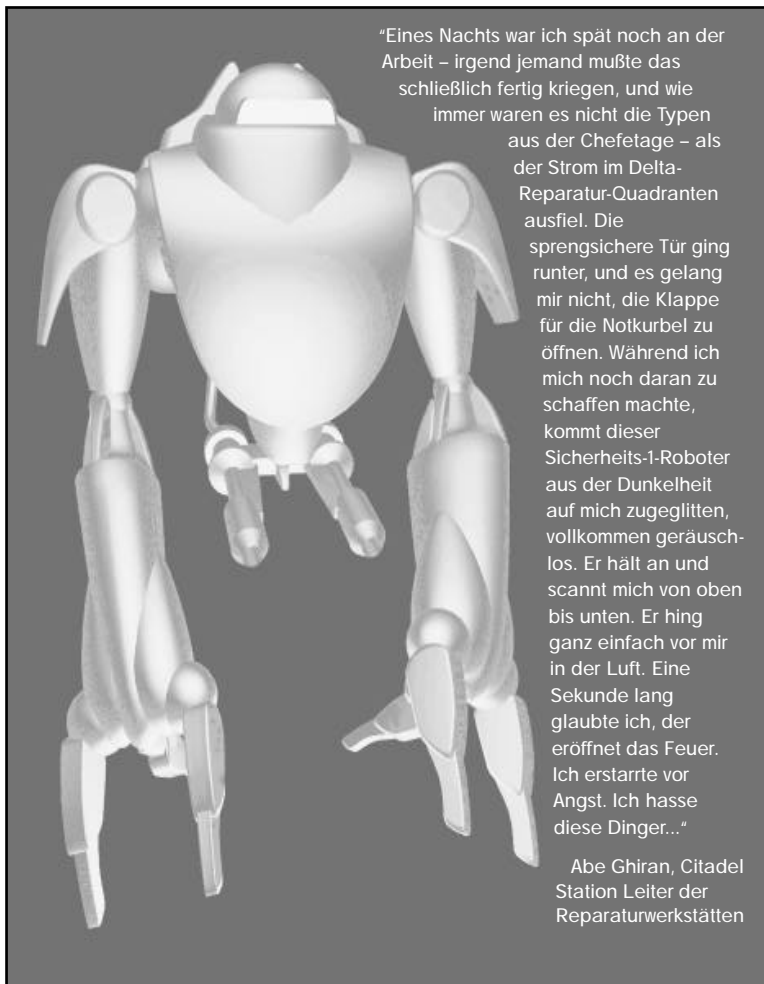
Konstruiert nach neuesten militärischen Entwürfen hat sich dieser flugtüchtige Wachroboter als sehr wirksam für Wachdienst und Patrouillen herausgestellt. Er ist mit zwei sehr leistungsstarken Ionenimpulskanonen bestückt, die über einen Hochgeschwindigkeitskühlmechanismus verfügen, und seine Halteklauen können verdächtige Eindringlinge am Entkommen hindern. Dieser Roboter ist mit einem Programm versehen, das ihn befähigt, bei Bedrohung Entscheidungen innerhalb von 12 Nanosekunden zu treffen.

Wach-2-Roboter

Ein Panzer auf Beinen. Dieser schwerbewaffnete Wächter ist zum Schutz der geheimsten Regionen der Station aufgestellt. Zwei Gatling-Kanonen und drei 20mm-Kanonen machen aus diesem Roboter eine perfekte Kampfmaschine.

Hirnräuber

Näheres hier auf Seite 39.



19.0 OPTIONS-MENÜ

Die Spiel-Optionen können nur aus dem Spiel heraus aufgerufen werden. Drücken Sie **Esc** oder fahren Sie den Cursor in die linke obere Bildschirmecke. Es erscheint eine Aufforderung, zu klicken, um die Optionen anzuzeigen. Wenn Sie hier linksklicken, wird im Inventarfeld das Optionen-Menü angezeigt.

- **Wählen** (linksklicken) Sie die Option, die Sie ändern wollen.
- **Wählen** Sie zurück oder drücken Sie **Esc**, um ins Spiel zurückzukehren.

SPIEL LADEN (Ctrl L). Anzeige der Liste mit den gespeicherten Spielen. Wählen Sie das gewünschte Spiel.

SPEICHERN (Ctrl S). Anzeige der Liste der Speicherfächer. Wählen Sie eines und geben Sie einen beschreibenden Namen für die Spielposition ein (bis zu 30 Zeichen). Drücken Sie zum Schluß die **Eingabetaste**.

AUDIO. Zur Einstellung der Musik und Soundeffekte (nur verfügbar, wenn die Soundkarte richtig konfiguriert wurde).

MUSIK. Einstellen der Musiklautstärke (Schieberegler linksklicken und ziehen).

DIGITAL FX. Einstellen der Lautstärke der digitalen Soundeffekte (Regler linksklicken und ziehen). Karten ohne Digitalsteuerung zeigen statt dessen eine Taste zum EIN-/AUSSCHALTEN des Tons.

OPTIONEN. ZUGANG ZU DEN HÖHEREN FUNKTIONEN:

SPRACHE. Durchläuft die Optionen für englischen, französischen und deutschen Text.

PROGRAMMHILFE. Zum Ein-/Ausschalten der Online-Hilfefunktion.

TEXTLANGE. Schaltet hin und her zwischen normalem und knappem Text (längere Meldungen mit erzählendem Text/Kurzform, auf relevante Informationen beschränkt)

KONTRAST. Zur Einstellung der Helligkeit (linksklicken und Regler nach links oder rechts ziehen).

DETAIL. Einstellen der grafischen Details: MIN/NIEDRIG/HOCH/MAX. Bei minimaler Einstellung ist der Bildablauf schneller, dafür haben Sie weniger grafische Details. Bei maximaler Einstellung ist die Bildrate langsamer, dafür bekommen Sie mehr Einzelheiten. (Wenn Sie einen schnelleren Bildablauf wünschen und dennoch im MAX-Modus spielen wollen, bleiben Sie im Vollschirmodus.)

ZURÜCK. Schaltet ins Optionen-Grundmenü zurück.

KONTROLLEN. Zugriff auf weitere Optionen:

POP-UP-CURSOR. Ein-/Ausschalten der Textcursor in den Inventar- und MFD-Knöpfen.

MAUSTASTE. Schaltet die LINKE und RECHTE Maustaste um.

ZENTRIEREN. Zentriert den Joystick.

DOPELKLICK. Einstellung der Doppelklickgeschwindigkeit. Regler linksklicken und nach links oder rechts ziehen.

ZURÜCK. Bringt Sie ins Optionen-Grundmenü zurück.

ZURÜCK. Bringt Sie ins Spiel zurück.

ABBRECHEN. Beendet das Spiel, ohne den Spielstand zu speichern.

“Die Vorstellungen der Öffentlichkeit über Künstliche Intelligenz sind ganz falsch. Weil den KIs, genau wie den Robotern, die in den großen Städten den Verkehr lenken, ein Gesicht und ein Name verpaßt wird, meinen die meisten, es handle sich hier um elektronische Persönlichkeiten. Das ist ein absoluter Trugschluß. Ein KI ist dem menschlichen Gehirn vollkommen fremd. Es ist ein autonomes, denkendes Konstrukt, das sich unserem Verständnis entzieht, dem alle moralischen und emotionalen Regungen fremd sind. Nur weil das Gesicht des Monitors in Ihrer Bibliothek Sie anlächelt, heißt das noch lange nicht, daß der KI, der dahintersteckt, auch nur die geringste Ahnung davon hat, was Freundlichkeit ist. Für einen KI ist ein menschliches Wesen nichts weiter als eine Variable.”

Kyojio Sashumori, psychiatrischer Berater, Spezialist für anomales Verhalten in KIs.

20.0 JOYSTICK- UND CYBERMAN-STEUERUNG

System Shock unterstützt die Bedienung mit Joysticks oder Cyberman. Manche Handlungen erfordern die Maus, zum Beispiel das Aufnehmen von Objekten und die Organisation des Inventars. Joystick bzw. Cyberman sind jedoch praktisch für die Bewegungssteuerung. Vor Benutzung Ihres Joysticks sollten Sie darauf achten, daß er richtig kalibriert ist.

Zum Kalibrieren des Joysticks:

1. Drücken Sie **Esc**, um das Options-Menü einzublenden.
2. Wählen Sie **KONTROLLEN**.
3. Wählen Sie **ZENTRIEREN**.
4. Zentrieren Sie Ihren Joystick und drücken Sie dann die Eingabetaste.

(Cyberman-Geräte bedürfen keiner Kalibrierung.)

20.1 JOYSTICK

Der Joystick steuert die Bewegung und den Blickwinkel, nicht jedoch die Körperhaltung. Für kombinierte Bewegungen ist die Diagonale zu benutzen. So bewirkt z. B. eine H-Bewegung, ein Vorwärtsgehen mit gleichzeitiger Linksdrehung.

Befehle

/	Zwischen Maus- und Joysticksteuerung umschalten
↑	Vorwärts gehen/laufen (Gehen = leicht drücken, Laufen = etwas weiter drücken)
↓	Rückwärts gehen
←	Nach links drehen
→	Nach rechts drehen
Knopf 2 + ←	Schritt nach links
Knopf 2 + →	Schritt nach rechts
Knopf 2 + ↑	Blick nach oben
Knopf 2 + ↓	Blick nach unten
Auslöser	Waffe feuern/schwingen
Knopf 2	Objekt im Blickfeld (Tür, Rätsel usw.) benutzen

- Zum Bewegen des Cursors die Maus benutzen.
- Zum Erhöhen der Geschwindigkeit den Joystick weiter weg von der zentrierten Position bewegen.

20.2 CYBERMAN

Zum Bewegen, Zielen und Feuern den Cyberman genau wie eine Maus benutzen: das Gerät horizontal in jede beliebige Richtung bewegen und dabei die linke oder rechte Taste drücken.

Die mittlere Taste steuert zusammen mit den Bewegungen des Geräts, den Lehn- und den Blickwinkel.

- Zum **Lehnen** drücken Sie die mittlere Taste und neigen das Gerät nach links oder rechts.
- Zum Ändern Ihres Blickwinkels drücken Sie die mittlere Taste und neigen das Steuergerät nach vorn oder rückwärts.

21.0 GLOSSAR

II (Künstliche Intelligenz). Ein empfindungsfähiges, synthetisches Gehirn (in der Regel ein hochintelligenter Computer).

Großrechner. Ein Rechner, an dem viele wichtige Komponenten und Leitungen eines Computersystems zusammenkommen.

Cyberwache. Ein autonomes Sicherheits-/Verteidigungsprogramm, das in kritischen Bereichen des Cyberspace wie ein Wachhund den unbefugten Zutritt verwehrt.

Cyberpunk. Ein Sci-Fi-Genre, das sich in finsternen, futuristischen Welten abspielt, in denen Informationen die wesentlichen Güter, cybernetische Trips an der Tagesordnung und Computer global vernetzt sind. Die Mehrzahl der Bevölkerung lebt in städtischen Agglomerationen und Konzerne sind die eigentlichen Herrscher, in deren Hand die Regierungen machtlose Puppen sind. Biotechnische Disziplinen wie die Gentechnik haben enorme Fortschritte gemacht. Rebellionen gegen die zentrale Autorität sind ein nicht wegzudenkender Bestandteil dieser Gattung.

Cyberspace. Eine visuelle Darstellung eines Computernetzes, das den Benutzern gestattet, eine Riesensmenge an Informationen in kürzester Zeit zu durchforsten. Riesige Datensammlungen werden oft als geometrische Formen dargestellt. Die Informationen werden von Benutzern manipuliert, die sich für schnelleren Zugriff virtueller Realität oder neuraler Benutzeroberflächen bedienen. Obwohl der Benutzer nicht wirklich irgendwohin geht, vermittelt der Cyberspace ihm das Gefühl, sich durch eine symbolische Landschaft zu bewegen. Konzerne haben ihre eigenen streng bewachten logo-ähnlichen Symbole, in denen ihre Daten gespeichert sind. Hacker versuchen, in bestimmte firmen- oder regierungseigene Bereiche einzudringen, um sich vertrauliche Informationen zu beschaffen.

Cyberspace-Terminal. Ein Terminal, das den Zugang zum Cyberspace ermöglicht.

Datenfragment. Eine geometrische Form im Cyberspace, die eine Datensammlung symbolisiert.

Daten-Logs. E-Mail-Nachrichten und Tagebucheinträge in digitalem Format.

E-Mail (und V-Mail). Elektronische und Videonachrichten, die an eine bestimmte Empfängeradresse gesendet werden.

EMP (elektromagnetischer Impuls). Ein Energieimpuls, der Geräte mit mikro-elektronischen Schaltungen stört oder beschädigt. Die Wirksamkeit des Impulses variiert je nachdem, wie gut das Gerät geschützt ist. EMP-Granaten und Mag-Puls-Gewehre nutzen diesen Effekt.

Hacker. Ein Programmierer, der sich über die konventionellen Methoden hinwegsetzt.

I.C.E. (Intrusion Countermeasure Electronics = elektronische Abwehrmaßnahmen). Sicherheitssoftware zum Schutz vertraulicher Daten.

Neurale Oberflächen-Stecker. Cybernetische Hardware, die das menschliche Gehirn und das Nervensystem mit einem Computernetz verbinden. Erleichtert Cyberspace-Aktivitäten.

Heilserum. Eine auf die Haut aufgetragene Substanz, die heilt, Vergiftungen entgegenwirkt oder körperliche Funktionen verstärkt.

MITWIRKENDE AN SYSTEM SHOCK

Produktion

Warren Spector

Projektmanagement und Programmierungsleitung

Doug Church

Programmierung

Sean Barrett, Seamus Blackley, Rob Fermier, Marc LeBlanc, Fred Lim, John Miles, Art Min, Vinay Pulim, Eli Wiesel

Grafiken

Kurt Bickenbach, James Dollar, Mark Lizotte, Mike Marsicano, Robb Waters

Design

Kurt Bickenbach, Dorian Hart, Erik Ray, Austin Grossman, Tim Stellmach

Bibliotheken

Rex Bradford, Laura Feeney, James Fleming, Jon Maiara, Carl Muckenhoupt, Dan Schmidt, Matt Toschlog, Kevin Wasserman

Musik und Soundeffekte

Greg LoPiccolo, Tim Ries

Qualitätssicherung für Looking Glass

Jill Bidgood, Nick Carter, Bart Mallio, Sara Verrilli

LEITUNG DER QUALITÄTSSICHERUNG BEI ORIGIN Systems

Charles Angel, Alvaro Moreno

QUALITÄTSSICHERUNG BEI ORIGIN Systems

Marshall Andrews, Todd Bailey, Dustin Brimberry, Bernadette Pryor, Jonathan Piasecki, Harvey Smith

Übersetzungsleitung

Kirsten Vaughan

Übersetzungen und Sprachqualitätssicherung

Übersetzungen: Frank Dietz (Deutsch), Patricia Norwood, Dominique Poumeyrol-Jumeau (Französisch), Alpha CRC, Cambridge (Dokumentation) Tester: Didier Jumeau (Französisch), Andreas Köhler (Deutsch)

Produktmanagement

Galen Svanas, Simon Etchells

Dokumentation

Tuesday Frase, Harvey Smith, Al Moreno, Rachel Close and assorted Looking Glass hackers

Bearbeitung

David Ladyman

Verpackungs-Design

Al Carnley, Jennifer Davis

Cover-Grafik

Jennifer Davis, Robb Waters

Dokumentations-Design

Al Carnley, Jennifer Davis, Trey Hermann

Qualitätsgarantie

Alex "Cam-Man" Camilleri