



**Dein Reiseführer
durch die Welt von
Anarchy Online**

**STRONG
ITS WEAKEST LINK**



**DEATH ISN'T
FATAL**™

Einleitung

Einleitung	3
SPIELSTART	4
Systemanforderungen	4
Installation	4
Registrierung	4
Einloggen	4
Schritt 1: Auswahl der Rasse	5
Solitus (Männlich/Weiblich)	6
Opifex (Männlich/Weiblich)	7
Nano (Männlich/Weiblich)	7
Atrox (Androgyn)	7
Schritt 2: Bestimmung des Erscheinungsbildes	8
Schritt 3: Wahl des Berufs	9
Schritt 4: Der Name der Spielfigur	10
Schritt 5: Zugehörigkeit	11
Das Spiel-Interface	12
Das Aktionsfenster	14
Steuerung der Spielfigur	14
Gesundheits- und Nano-Energie Anzeige	15
Die Zielinformation	16
Verwendung der Maus	17
Zielen	18
Das Chat-Fenster	19
Codierung der Textfarbe	19
Texteingabe	20
Der Chat	21
Aktionen beschreiben (Emotes)	21
Soziales Verhalten (Social Moves)	22
Liste der Spieler	22
Scripts	22
Das Befehlsfenster	22
Das Kleidungsmenü (Wear window)	23
Das Steuerungsmenü	24
Das Wissensmenü (Knowledge)	24
Das Missionsmenü (Missions)	25
Das Team-Menü	25
Das Kartenfenster (Map)	26
Das Freundschaftsmenü (Friends)	26
Das Programm-Menü (Programs)	27
Die Statusleiste (Stats)	27
Das Handelsmenü (Trade)	28
Das Informationsfenster (Information)	29
Das Inventarmenü (Inventory)	30
Kämpfe	31
Charakteraufwertung (Improvement Points)	32
Nano-Programme	33
Startpunkte	34
Tir	34
Newland	34
Omni-1	35
CREDITS	58
Kontakt und technische Unterstützung	60

Willkommen bei Anarchy Online! Dieses Handbuch wird dich durch die Installation und die Registrierung führen und dich bei deinen ersten, noch unsichereren Schritten in der außerirdischen Welt von Rubi-Ka begleiten. Du wirst auch Einiges über den Konflikt zwischen Omni-Tek und den Clans der Rebellen erfahren, sowie einige der Monster, Waffen und Ausrüstungsgegenstände kennenlernen. Das Handbuch stellt dir einige der größeren Städte sowie die wichtigsten Charaktere vor. Weitere Informationen, Hinweise, Tipps, aktuelle Informationen und alles Andere rund um die Welt von Anarchy Online findest du auf der offiziellen Website: <http://www.anarchy-online.com> Die beste Hilfe aber ist das Spiel selber! Bitte andere Spieler um Unterstützung! Die meisten Leute helfen dir gerne und... wer weiß... vielleicht findest du schon bald neue Freunde, während du die Welt von Anarchy-Online erkundest.

Viel Glück, und spiel schön - die Zukunft liegt in deinen Händen!

SPIELSTART

Systemanforderungen

MINIMUM:

Windows 95/98/ME/2000
Pentium II 300
64MB RAM
2fach CD-ROM Laufwerk
Direct X kompatible 8MB 3D Grafikkarte
Direct X kompatible Soundkarte
700MB freier Festplattenspeicher
Internet-Verbindung mit einem 28k Modem

EMPFOHLEN:

Pentium II 450
128MB RAM
8fach CD-ROM Laufwerk
Direct X kompatible 32MB 3D Grafikkarte
1GB freier Festplattenspeicher
Internet-Verbindung mit einem 56k Modem

Installation

1. Lege die Anarchy-Online CD-Rom in dein CD-Rom Laufwerk ein. Wenn die Autostart-Funktion deines Computers aktiviert ist, startet die Installation automatisch. Sollte dies nicht der Fall sein, klicke auf das Arbeitsplatz-Symbol auf deinem Desktop. Wähle anschließend das Symbol für dein CD-Rom Laufwerk (unter dem jetzt "Anarchy-Online" stehen müsste). Mit einem Doppelklick auf das CD-Symbol öffnest du den CD-Ordner. Um die Installation zu starten, genügt ein Doppelklick auf die Datei "setup.exe".
2. Klicke auf "Next", um mit der Installation fortzufahren, bis das Programm dich auffordert, einen Zielordner für das Programm einzugeben. Das Installationsprogramm wird auf deiner Festplatte nach einem Spiele-Ordner suchen, in den es die Spieldateien installieren kann, zum Beispiel: "C:\Games\Funcom\Anarchy Online", wenn kein anderer Installationspfad angegeben wird. Du kannst auch einen anderen Zielordner angeben, zum Beispiel: "Program Files". Klicke dann auf "Next", um fortzufahren.
3. Nachdem die Installation beendet ist und die entsprechenden Verknüpfungen im Startmenü eingerichtet worden sind, musst du dich noch als Spieler registrieren.

Registrierung

1. Du kannst dich registrieren, indem du Anarchy-Online startest (klicke hierzu auf das Anarchy-Online Symbol im Startmenü). Klicke anschließend auf den Account-Button im Start-Dialog oder registriere dich im Internet unter <http://register.funcom.com/ao>.
2. Wähle "Create a new account".
3. Gib einen Benutzernamen, ein Passwort und eine gültige E-mail Adresse ein.

4. Trage die Seriennummer deiner Spiel-CD ein, um einen neuen Account zu erstellen. Als nächstes wirst du gebeten, deine Kreditkarten-Nummer anzugeben. Deine Kreditkarte wird jedoch erst belastet, nachdem dein erster, freier Monat abgelaufen ist.
5. Nachdem du die Seriennummer deiner CD eingegeben hast, musst du dich für einen Zahlungsmodus entscheiden: Monatlich, viertel- oder halbjährlich. Wenn du dich für den erweiterten Zahlungsmodus entscheidest, erhältst du einen Rabatt.
6. Bitte gib jetzt die Daten deiner Kreditkarte ein. Die Datenübertragung ist geschützt und deine Daten werden ausschließlich zum Zweck der Abrechnung verwendet. Deine Registrierung wird zum Ablauf eines vorgegebenen Zeitraumes automatisch verlängert, bis du deine Registrierung löscht. Der erste Monat ist gratis. Wenn du dich innerhalb des ersten Monats entschließt, deine Registrierung rückgängig zu machen, wird deine Kreditkarte nicht belastet.
7. Überprüfe und bestätige deine Angaben.
8. Nimm dir ein paar Minuten Zeit für einige Angaben zu deiner Person. Dieser Teil ist optional, doch er hilft uns, in Zukunft einen noch besseren Service anbieten zu können.
9. Nun bist du bereit für die Welt von Rubi-Ka! Gib den Benutzernamen und das Passwort aus deiner Registrierung ein und klicke auf "Play"!

Einloggen

Bei jedem neuen Start von Anarchy Online mußt du dich mit deinem Benutzernamen und deinem Passwort erneut einloggen. Wenn du bereits registriert bist (siehe Abschnitt "Registrierung"), gib den Benutzernamen und das Passwort, das du in der Registrierung ausgewählt hast, ein. Wenn du dich noch nicht registriert hast, solltest du das jetzt tun. Du kannst dein Passwort auch speichern, um dich beim nächsten Mal schneller einzuloggen. Markiere hierzu die Option "Remember Password".

Im Login-Menü findest du wichtige Informationen über die aktuelle Version des Spiels sowie spezielle Ankündigungen. Nimm dir ruhig ein paar Minuten Zeit, um die Informationen zu lesen, bevor du auf den "Login"-Button klickst.

Du kannst eine neue Spielfigur erstellen oder mit einer bereits erstellten Figur weiterspielen. Wenn du möchtest, kannst du einen erstellten Charakter auch wieder löschen. Bedenke aber, dass eine einmal gelöschte Spielfigur nicht wieder hergestellt werden kann. Bevor du fortfährst, überzeuge dich, dass du den richtigen Anzeigentreiber und die richtigen Einstellungen gewählt hast. Klicke hierzu auf den grünen Knopf mit dem Symbol der Grafikkarte ganz rechts unter dem "Hardware-Setup". Wähle eine Bildschirmauflösung und eine Grafikkarte, falls du mehrere Karten installiert hast. Du kannst Anarchy Online auch in einem Fenster starten. Wähle hierzu "Run in Window". Dies könnte jedoch die Performance des Spiels beeinflussen. Um vor Spielbeginn das Einführungs-Video abzuspielen, klicke auf "Play introductory movie". Klicke auf "Play", wenn du bereit bist fortzufahren.



Charaktererstellung

Nachdem du dich zum erstenmal erfolgreich bei Anarchy Online eingeloggt hast, musst du einen Charakter erstellen, mit dem du spielen möchtest - dein Alter-Ego in Rubik-Ka. Als neutraler Mensch betrittst du zunächst automatisch einen Raum, in dem du den Charakter erstellen kannst, mit dem du spielen möchtest. Du kannst deine Rasse, deine Erscheinung, Statur und Größe sowie Name und Beruf bestimmen. Zum Schluss kannst du noch entscheiden, auf welche Seite des Konfliktes du dich stellen möchtest.

Schritt 1: Auswahl der Rasse

Du kannst aus vier verschiedenen Rassen auswählen. Bei drei der Rassen kannst du dich zwischen männlichen und weiblichen Spielfiguren entscheiden. Die vierte Rasse ist androgyn. Die Rassen werden durch sieben verschiedene Schablonen vor dir auf dem Bildschirm repräsentiert. Du kannst dich mit einem Rechtsklick auf eine Schablone für eine Rasse entscheiden, oder mehr über eine Rasse herausfinden, indem du die linke "Shift"-Taste gedrückt hältst und mit der linken Maustaste auf eine der Schablonen klickst. Folgende Rassen stehen zur Auswahl:



Dass die katholische Kirche den Gebrauch von Zellstruktur-Scannern sowie die Wiederbelebung von Körpern verurteilte, bis vor weniger als einem Jahrhundert Omni-Tek-Wissenschaftler die Existenz der ewigen, nicht körperlichen Seele bewiesen?

Solitus (Männlich/Weiblich)

Dies ist die Rasse, welche den Menschen am meisten ähnelt, obwohl sie einige verbesserte Fähigkeiten aufweist. Solitus stellen den größten Teil der Bevölkerung von Rubi-Ka. Daher werden sie auch als Norms bezeichnet. Der Solitus ist ein guter "Allround"-Charakter.

Opifex (Männlich/Weiblich)

Niemand traut den Opifex so recht, obwohl sie im Allgemeinen ganz sympathische Wesen sind. Die Opifex sind Scharlatane, Diebe und halbseidene Händler, die innerhalb von Omni-Tek in der Spionageabwehr arbeiten und sich nur selten zu körperlicher Arbeit hinreißen lassen. Doch obwohl sie in einigen wichtigen Bereichen hochentwickelte Fähigkeiten besitzen, sind die Opifex eine unausgeglichene Rasse, die sich für einige Berufe besser eignet als die Solitus, der es aber an den Allrounder-Fähigkeiten mangelt.

Nano (Männlich/Weiblich)

Keine andere Rasse auf Rubi-Ka ist so xenomorph wie die Nano, welche sich auf die Steuerung der kleinen Nanobots spezialisiert hat. Nanobots sind winzige Roboter, deren Lebensraum die Luft oder ein Wirkkörper ist und die nicht nur zum Wohlbefinden und zur Lebensqualität aller Einwohner von Rubi-Ka beitragen, sondern die auch verschiedene Programme erstellen und bedienen. Die Nanos sind von einem ständigen Energiefeld umgeben, das von den NCU, den Nanobot-Kontrolleinheiten unterhalten und gesteuert wird. Wenn sich ein Vertreter einer anderen Rasse einem Nano nähert, so entsteht um sie herum eine glühende Halo. Da die meisten Prozesse auf molekularer Ebene stattfinden, wird die Nanotechnologie dem ungeübten Auge wie Magie vorkommen, einem Phänomen, welches in der Vergangenheit viel Misstrauen und Ablehnung hervorgerufen hat.

Atrox (Androgyn)

Die Atrox zeichnen sich durch unglaubliche Stärke und Ausdauer aus und werden in Omni-Tek für ihre Loyalität und Selbstdisziplin gelobt. Oft werden sie als brutal bezeichnet (jedoch nur in ihrer Abwesenheit), doch immerhin stellen die Atrox einen Großteil der Arbeiter in der Produktion des wertvollen Notum - der Substanz, die die Nanobots antreibt. Keine andere Rasse erträgt die harte Arbeit in den Minen und so bilden die Atrox einen wichtigen Teil der Gesellschaft.

Nachdem du dich für eine Rasse entschieden hast, nimmt dein Charakter seine oder ihre neue Form an. Wenn du mit dieser Spielfigur nicht zufrieden bist, kannst du mit einem Rechtsklick auf die entsprechende Schablone eine andere Rasse auswählen. Benutze die rechte und linke Pfeiltaste, um deine Spielfigur zu drehen. Wenn du fertig bist, klicke mit der rechten Maustaste auf den nach unten zeigenden orangefarbenen Pfeil rechts deiner Rasse, um mit der Erstellung deiner Spielfigur fortzufahren.



Schritt 2: Bestimmung des Erscheinungsbildes

Beginne mit der Auswahl eines Kopfes. Durch einen Rechtsklick auf den blauen Knopf vor deiner Spielfigur kannst du durch die Auswahl der verschiedenen Köpfe schalten. Wenn du ein Gesicht gefunden hast, das dir gefällt, verwende die Pfeiltasten, um zu der Leiste hinter deiner Spielfigur zu gehen (mit der oberen und unteren Pfeiltaste kannst du dich vor- und zurückbewegen, mit der linken und rechten Pfeiltaste auf deiner Tastatur kannst du dich nach rechts und links drehen - weitere Informationen zur Steuerung deiner Spielfigur findest du im Abschnitt "Steuerung der Spielfigur" im Kapitel "Das Spiel-Interface").

Mit Hilfe der drei blauen Knöpfe kannst du die Statur deiner Spielfigur bestimmen. Die Bedeutung der drei blauen Knöpfe ist von links nach rechts: Ektomorph/Schlank, Mesomorph/Muskulös und Endomorph/Schwer. Klicke mit der rechten Maustaste auf die blauen Knöpfe, um die verschiedenen Staturen zu testen oder lies die Informationen zu den einzelnen Körperperformen, indem du die linke "Shift"-Taste gedrückt hältst und mit der linken Maustaste auf den entsprechenden Knopf klickst. Sobald du deine Wahl getroffen hast, gehe zu den grünen Knöpfen.

Mit den grünen Knöpfen kannst du die Größe deiner Spielfigur auswählen. Die Größen von oben nach unten sind: Groß, Normal und Klein. Wenn du die Taste "Normal" drückst, wird die Körpergröße der Statur deiner Spielfigur angepasst, während die anderen beiden Knöpfe die Höhe vergrößern oder verringern. Klicke mit der rechten Maustaste auf einen der drei Knöpfe, um die Größe deiner Spielfigur festzulegen.



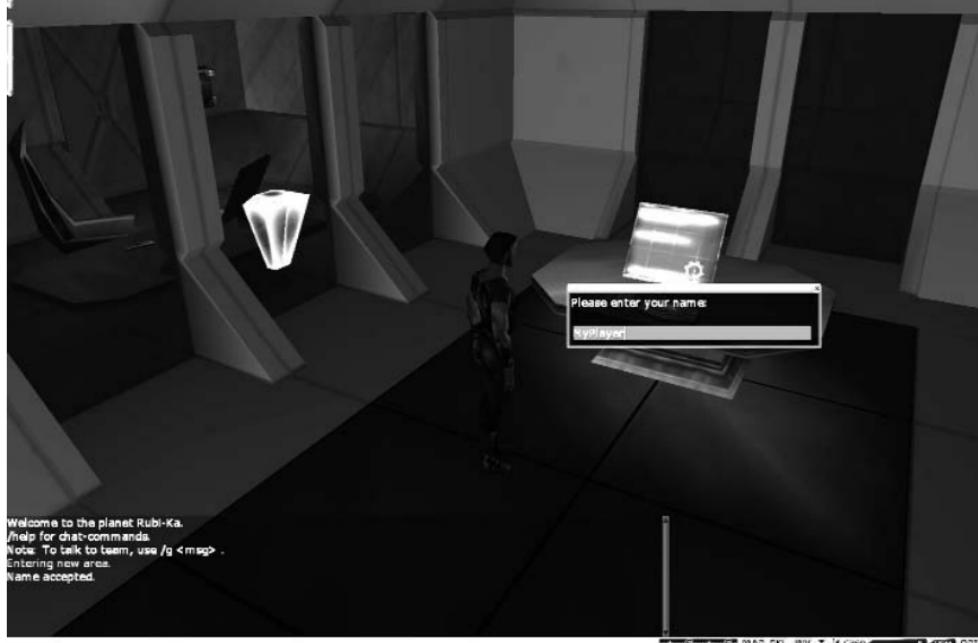
Wenn das Erscheinungsbild deiner Spielfigur feststeht, klicke mit der rechten Maustaste auf den nach unten zeigenden, orangefarbenen Pfeil zu deiner Linken (möglicherweise musst du deine Spielfigur bewegen, um den Pfeil sehen zu können). Mit einem Rechtsklick auf den nach oben zeigenden, orangefarbenen Pfeil gelangst du zum vorherigen Abschnitt der Charaktererstellungen. Die bisherigen Einstellungen werden dadurch aber nicht gelöscht.

Schritt 3: Wahl des Berufs

Die zwölf Felder vor dir stellen die zwölf in Rubi-Ka wählbaren Berufe dar. Diese sind von rechts nach links: Agent, Doktor, Vollstrecker (Enforcer), Ingenieur, Bürokrat, Abenteurer, Metaphysiker, Nano-Techniker, Händler, Handwerker, Soldat und Kampfsportler.

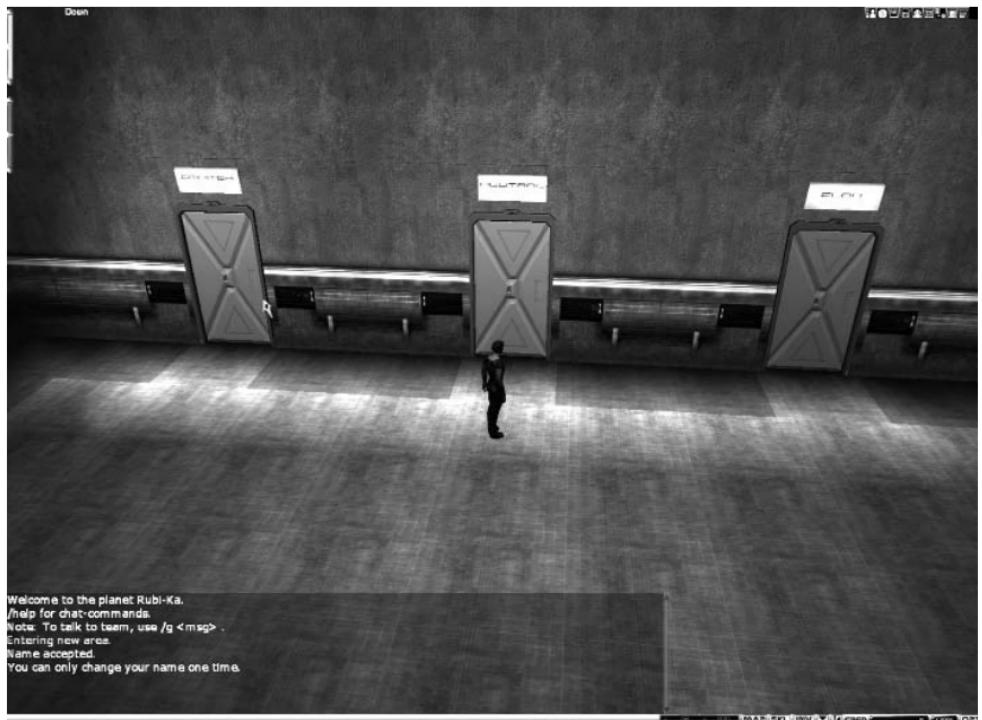
Um mehr über einen Beruf zu erfahren, halte die linke "Shift"-Taste gedrückt und klicke mit der linken Maustaste auf das entsprechende Feld. Solange sich deine Spielfigur in diesem Raum befindet, kannst du den Beruf beliebig oft wechseln. Du kannst auch zu den vorherigen Räumen zurückkehren, um dein Erscheinungsbild und deine Rasse zu ändern. Beachte aber, dass du nicht zurückkehren kannst, sobald du diesen Raum mit Hilfe des orangefarbenen, nach unten zeigenden Pfeils verlassen hast.

Wusstest du... 
Dass das galaktische Hauptquartier von Omni-Tek fünf Planeten in einem unabhängigen Sonnensystem umfasst?



Schritt 4: Der Name der Spielfigur

In diesem Raum gibt es nur einen Terminal, an dem du einen Namen für deine Spielfigur eingeben musst. Klicke mit der rechten Maustaste auf den Terminal und trage einen Namen ein. Dieser muss mindestens 4 und höchstens 31 Buchstaben oder Zahlen enthalten. Diese Wahl ist endgültig, also überlege dir gut, welchen Namen du deiner Spielfigur geben willst. Beachte bitte, dass Funcom sich das Recht vorbehält, den Namen jederzeit zu ändern, falls dieser aus irgendeinem Grund nicht akzeptabel ist. Ein Grund ist zum Beispiel ein Name, der obszön oder beleidigend ist. Weitere Informationen zu den Richtlinien für die Namensgebung findest du in der elektronischen Version dieses Manuals. Klicke mit der rechten Maustaste auf den orangefarbenen Pfeil, um zum letzten Abschnitt der Charakter-Erstellung zu gelangen.



Schritt 5: Zugehörigkeit

Jetzt ist der Moment der Wahrheit gekommen: Wirst du dich einem Clan anschließen, neutral bleiben, oder dich für Omni-Tek entscheiden? Triff deine Wahl, indem du durch eine der drei Türen vor dir gehst.

Die Wahl deiner Zugehörigkeit entscheidet auch über den Ort, an dem du das Spiel beginnst. Bleibst du neutral, bringt dich die entsprechende Tür nach Newland. Als Anhänger eines Clans führt dein Weg dich nach Tir, während die Entscheidung für Omni-Tek dich nach Omni-1 verschlägt. Informiere dich über die Folgen deiner Wahl, bevor du dich für eine Seite entscheidest. Dieses Manual enthält alle Informationen, die du brauchst, um eine wohlüberlegte Entscheidung zu treffen.

Gratulation! Du hast eine neue Spielfigur erstellt und bist nun ein Einwohner von Rubi-Ka. Eine völlig neue Welt liegt dir zu Füßen. Oder besser gesagt: Dein Appartment. Denn hier beginnt dein Leben auf Rubi-Ka. Um dein Appartment zu verlassen, gehe einfach durch die Tür am Ende des Korridors. Von dort gelangst du in die Stadt, wo du dir eine Ausrüstung kaufen, Aufträge annehmen oder auch einfach nur abhängen und mit anderen Neuankömmlingen reden kannst.

Das Spiel-Interface

Der Bildschirm ist in drei Bereiche unterteilt: Das Aktionsfenster (1), das Chat-Fenster(2) und das Steuerungsmenü (3). Desweiteren befindet sich am unteren Bildschirmrand die Statusleiste (4).



She's almost dead - take her out!

Johnny hit Female Sergeant for 3 points of damage.

Female Sergeant: You are next on my deathlist, Sloppyjoe!

Test: lets kill the sergeant!

Female Sergeant: You are next on my deathlist, Creebis!

Johnny hit Female Sergeant for 3 points of damage.

Female Sergeant hit Johnny for 141 points of damage.

Female Sergeant hit Johnny for 173 points of damage.

Female Sergeant hit Johnny for 180 points of damage.

2

Wear

WEAPONS CLOTH IMP



Team

No Team

RECRUIT

Map

Map

Programs



Stats

Trillian

LEVEL	ATTACK	WEIGHT LIMT
IMPACT AC	AC	AC
MELEE AC	AC	AC
ENERGY AC	AC	AC
HEALTH	HP	HP
MIND	MP	MP
EMP	431 / 4700	88
DEF	AB	AB

ATK

EVN

RES

Die meisten Interaktionen mit der Umgebung oder anderen Fenster in die Welt von Rubi-Ka. In dieser dreidimensionalen Welt kann deine Spielfigur sich bewegen, mit anderen Figuren interagieren, gegen Monster kämpfen und neue Orte erkunden. Das Chat-Fenster befindet sich im unteren Bereich des Bildschirms. Hier erscheinen alle eingehenden Textmitteilungen, wie etwa Reaktionen aus dem Spiel heraus, Nachrichten von anderen Spielern oder Informationen über ein Gefecht. Dieses Fenster kann durch einen Linksklick auf den nach unten zeigenden orangefarbenen Pfeil neben der Taste "Inv" minimiert und in die Statusleiste gezogen werden.

Das Steuerungsmenü enthält eine Karte, alle deine Nano-Programme, dein Inventar, den Status der Spielfigur, die Missionsansicht und vieles mehr. Die verschiedenen Untermenüs des Steuerungsmenüs können ebenfalls minimiert werden, so dass nur noch die entsprechenden Symbole rechts oben auf dem Bildschirm zu sehen sind. Du kannst das Steuerungsmenü dauerhaft geöffnet lassen, indem du auf den Pfeil neben der "Cred"-Legende in der Statusleiste klickst.



Statusleiste

Die Statusleiste am unteren Bildschirmrand bleibt immer sichtbar. Sie enthält einige der wichtigsten Funktionen des Spiels. Diese sind von links nach rechts: Chat und Befehlseingabe (drücke die "Enter"-Taste, um die Eingabe zu aktivieren), einen Kompass, der deinen aktuellen Zustand anzeigt, den "Map"-Button, mit dem du durch einen Klick eine Karte mit deiner derzeitigen Position aufrufen kannst, den "SKL"-Button (Fähigkeiten: Diese Information kann auch durch Drücken der "U"-Taste aufgerufen werden), den "INV"-Button, mit dem das Inventar geöffnet werden kann, den Hide/Show -Chat-Button, den Hide/Show-Button für das Steuerungsmenü, deine Credits (die offizielle Währung von Rubi-Ka), die Rubi-Ka-Zeit (ein Tag auf Rubi-Ka hat 27 Stunden; die Zeit in Rubi-Ka verläuft 15 Mal schneller als die Echtzeit) und die Options-Button, mit dem sich das Optionsmenü ein- und ausschalten lässt. Des Weiteren kannst du die "Pipe"-Taste ('|') verwenden, um durch die verschiedenen Einstellungen für die Ansicht zu schalten.

Das Aktionsfenster

Steuerung der Spielfigur

Die meisten Interaktionen mit der Umgebung oder anderen Spielfiguren finden im Aktionsfenster statt. Dabei kannst du zwischen der Ego- und der Verfolgerperspektive wählen. Ego-Perspektive bedeutet, dass du die Welt durch die Augen deiner Spielfigur siehst, während du in der Verfolgerperspektive dein

Alter Ego aus der Perspektive einer freischwebenden steuerbaren Kamera beobachten kannst. Durch Drücken der F8-Taste kannst du zwischen den beiden Perspektiven hin und her schalten.

Du kannst deine Spielfigur mit Hilfe der Maus und der Tastatur steuern. Die Steuerung mit der Tastatur sieht folgendermaßen aus: Die "Aufwärtspfeil"-Taste (oder die "W"-Taste) bewegt deine Spielfigur vorwärts (gehen oder rennen). Mit der Abwärtspfeiltaste (oder der "S"-Taste) läuft deine Spielfigur rückwärts. Mit der linken Pfeiltaste (oder der "A"-Taste) kannst du deine Figur auf der Stelle nach links drehen, während sie sich durch Drücken der rechten Pfeiltaste (oder der "D"-Taste) nach rechts dreht. Benutze die "Backspace"-Taste, um zwischen "Gehen" und "Rennen" zu wechseln. Wenn du nach rechts und links ausweichen möchtest, halte die "Strg"-Taste gedrückt und benutze die rechte und linke Pfeiltaste (oder "Y"- und "C"-Taste).

Halte in der Ego-Perspektive die rechte Maustaste gedrückt und bewege sie, um deine Blickrichtung zu ändern.

Wenn du in der Verfolgerperspektive die Maus mit gedrückter rechter Maustaste bewegst, ändert sich dadurch nur die Position der Kamera, nicht aber die Blickrichtung deiner Spielfigur. In dieser Ansicht kannst du die "+" und "-" Taste verwenden, um die Kamera hinein und hinaus zu zoomen.

Gesundheits- und Nano-Energie Anzeige



Im Aktionsfenster findest du auf der linken Seite zwei farbige Anzeigen. Diese informieren dich über deine Gesundheit und deinen Nano-Energie Status.

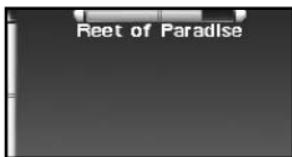
Der rote Balken in der Gesundheitsanzeige steht für deine körperliche Verfassung. Wenn der ganze Balken rot ausgefüllt ist, erfreut sich deine Spielfigur bester Gesundheit. Ein leerer Balken bedeutet, dass deine Spielfigur tot ist oder zumindest kurz davor steht. Du solltest diese Anzeige immer im Auge behalten. Wenn sie fast leer ist, solltest du dich schleunigst aus einem Kampf verabschieden! Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Gesundheit wieder herzustellen: Du kannst dich ausruhen (hinsetzen durch Drücken der "X"-Taste), du kannst dir selbst mit "Erster Hilfe" oder medizinischer Behandlung helfen (entweder durch dich selbst oder einen anderen Spieler) oder aber ein Heilungsprogramm anwenden.

Die blaue Nano-Anzeige markiert den aktuellen Nano-Vorrat deiner Spielfigur. Nano-Energie wird benötigt, um verschiedene Programme zu aktivieren. Wenn der Vorrat aufgebraucht ist, solltest du ihn wieder aufladen. Durch den auf Rubi-Ka vorhandenen natürlichen Vorrat an Notum wird deine Nano-

Energie aufgeladen, wenn du dich ausruhst. Du kannst die Energie aber auch mit Lade-Kits wieder auffüllen.

Eine Anzeige der Gesundheit erscheint ebenfalls auf dem Bildschirm, wenn dort eine Spielfigur Schaden nimmt oder geheilt wird. Die Zahlen, die über einer Spielfigur erscheinen (einem Freund, der von dir geheilt wird oder einem Monster, das du bekämpfst) sind Gesundheitspunkte: Dunkelrote Zahlen beziffern den Schaden, den du einem Monster zufügst, während die hellroten Zahlen den Schaden anzeigen, den ein Monster dir zufügt. Schaden, den andere Spielfiguren anderen Monstern oder einem Mitglied deines Teams zufügen, wird durch gelbe Zahlen angezeigt. Blaue Zahlen stellen die Gesundheit dar, die du wiedererlangt hast (entweder durch Ausruhen oder durch Erste Hilfe).

Die Zielinformation



Die Zielinformation

In der Anzeige im oberen Bereich des Aktionsfensters findest du Informationen über dein ausgewähltes Ziel. Dieses Ziel kann ein befreundeter Spieler, ein Monster oder deine eigene Spielfigur sein. Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt "Zielen".

In der Zielanzeige findest du den Namen deines Ziels (z.B. "Feeble Chirop" oder "Leet"), sowie seinen Gesundheits-Status im Vergleich zu deinem eigenen. Dieser wird durch einen farbigen Balken dargestellt. Die Zielanzeige sagt dir auch, ob ein Ziel in Reichweite ist oder nicht. Wird der farbige Balken deines Ziels von Klammern eingeschlossen, bedeutet dies, dass du mit ihm interagieren kannst. Ist das Ziel außer Reichweite, färben sich die Klammern grau. Sind die Klammern rot, befindet sich das Ziel innerhalb deiner Reichweite.

Die Farbe des Balkens zeigt dir die Stärke deines Ziels im Vergleich zu deiner eigenen an:

Ein weißer Balken zeigt dir an, dass dein Ziel weitaus schwächer ist als deine Spielfigur. Für die Eliminierung eines solchen Ziels erhältst du nur wenige Erfahrungspunkte.

Ist der Balken grün, hast du es mit einem Gegner zu tun, der zwar schwächer ist, aber dennoch eine Herausforderung darstellt. Für einen Sieg über diesen Gegner erhältst du einen guten Erfahrungs-Bonus.

Ein Ziel mit einem gelben Balken ist ungefähr gleich stark und ist daher ein nicht zu unterschätzender Gegner, dessen Eliminierung dementsprechend viele Erfahrungspunkte bringt.

Ein orangefarbener Balken zeigt an, dass das Ziel stärker ist als deine Spielfigur. Sei vorsichtig, wenn du ein solches Ziel angreifst! Es könnte dein Ende sein.

Ein Ziel, das durch einen roten Balken markiert wird, ist sehr viel stärker als deine Spielfigur! Solchen Gegnern solltest du aus dem Weg gehen. Deine Spielfigur könnte getötet werden, wenn du ihm zu nahe kommst. Solltest du ein solches Monster trotzdem angreifen, wird es dir in den meisten Fällen hinterher leid tun.

Ein grauer Balken zeigt an, dass über dieses Ziel keine verlässlichen Informationen vorhanden sind.

Beachte bitte, dass die Farben auch unterschiedliche Abstufungen haben können. Ein gelb-grüner Balken bedeutet zum Beispiel, dass der Wert eines Ziels irgendwo zwischen gelb und grün liegt.



Grundeinstellung



Fadenkreuz



Zahnrad



Hand



grünen Kreis

Verwendung der Maus

Innerhalb des Aktionsfensters hat die Maus zwei verschiedene Funktionen. Zum Einen kannst du bei gedrückter rechter Maustaste die Kamera mit der Maus bewegen und zum Anderen kannst du sie benutzen, um mit deiner Umwelt und anderen Spielfiguren zu interagieren. Hierzu musst du lediglich den Mauszeiger innerhalb des Aktionsfensters bewegen. Ein Kontext erscheint, sobald du den Mauszeiger über etwas gezogen hast, mit dem du interagieren kannst (z.B. ein Objekt, eine Tür, ein anderer Spieler oder ein Monster).

In der Grundeinstellung hat der Mauszeiger die Form eines Pfeils. Wenn du den Mauszeiger über ein Ziel bewegst, verwandelt er sich in einen Fadenkreuz (siehe Abschnitt "Zielen"). Mit einem Linksklick wählst du diese Figur oder das Monster als Ziel aus - die entsprechende Zielinformation erscheint in der linken oberen Ecke des Aktionsfensters (siehe Abschnitt "Zielinformation"). Um noch genauere Informationen über dein Ziel zu bekommen, halte die linke "Shift"-Taste gedrückt und klicke mit der linken Maustaste auf die Figur oder das Monster. Mit einem Rechtsklick auf eine andere Spielfigur öffnest du das Handelsmenü (siehe Abschnitt "Handelsmenü").

Wenn du den Mauszeiger über ein Objekt ziehest, mit dem du interagieren kannst, verwandelt sich der Zeiger in ein Zahnrad. Klicke mit der linken Maustaste auf das Objekt, um es auszuwählen. Mit einem Linksklick bei gedrückter "Shift"-Taste

erhältst du Informationen über das Objekt. Klicke mit der rechten Maustaste darauf, wenn du ein Objekt verwenden willst (z.B. eine Tür öffnen, einen Terminal aktivieren oder einen Verkaufsautomaten benutzen).

Sobald du den Mauszeiger über ein Objekt auf dem Boden bewegst, das du aufheben kannst, verwandelt sich der Zeiger in eine Hand. Klicke mit der linken Maustaste auf das Objekt, halte die "Shift"-Taste gedrückt und klicke noch einmal darauf, um Informationen über den Gegenstand zu erhalten. Benutze die rechte Maustaste, wenn du den Gegenstand aufheben möchtest. Ein Objekt, das du aufgehoben hast, erscheint neben dem Mauszeiger im Aktionsfenster. Du kannst den Gegenstand nun entweder in deinem Inventar ablegen oder ihn wieder fallen lassen. Weitere Informationen zum Sammeln und Benutzen von Objekten findest du im Abschnitt "Steuerungsmenü".

Der Zeiger verwandelt sich in einen grünen Kreis, wenn du ihn über ein Objekt oder eine Spielfigur ziehst, mit der du nicht interagieren kannst (z.B. deine eigene Spielfigur).

Zielen

Richtiges Zielen ist sowohl im Kampf als auch in der Interaktion mit Figuren und Objekten von entscheidender Bedeutung.

Um auf einen Spieler oder ein Monster zu zielen, klicke im Aktionsfenster mit der linken Maustaste auf die entsprechende Figur. Normalerweise verwandelt sich der Mauszeiger dann in ein rotes Fadenkreuz. Du erhältst nun verschiedene Informationen über dein Ziel in der Anzeige in der linken oberen Ecke des Aktionsfensters. Über dem Kopf des Ziels erscheint dessen Name sowie die Gesundheitsanzeige. Mit einem Rechtsklick auf eine andere Spielfigur öffnest du das Handelsmenü (siehe Abschnitt "Handelsmenü").

Um mehr über dein Ziel zu erfahren, halte die "Shift"-Taste gedrückt und klicke mit der linken Maustaste darauf. Du kannst auch die "T"-Taste drücken, um Informationen über ein Ziel aufzurufen. Diese Informationen enthalten vor allem Angaben über das Level des Ziels sowie die Rasse und den Beruf. Bei einem Monster werden auch die Waffe, die Verteidigung sowie der Status im Vergleich zu deiner eigenen Spielfigur angezeigt.

Dein ausgewähltes Ziel erscheint ebenfalls in einer Umgebungskarte (siehe auch Abschnitt "Karte" im Kapitel "Steuerungsmenü") als schwarzer Punkt mit gelber Umrandung. Sobald du eine Spielfigur oder ein Monster als Ziel ausgewählt hast, kannst du verschiedene Aktionen ausführen. Wenn es ein

Monster ist, kannst du es angreifen. Einen anderen Spieler (oder eine andere Spielerin) kannst du heilen. Informationen hierzu findest du in den Abschnitten "Gefechte" und "Nano-Programme". Um auf dich selber zu zielen, drücke die "F1"-Taste, oder klicke in der Verfolgerperspektive mit der linken Maustaste auf deine Spielfigur. Du kannst auf deine eigene Spielfigur zielen, um an ihr ein Heilungsprogramm anzuwenden oder Erste Hilfe zu leisten. Du kannst auch ein Programm verwenden, um deine Fähigkeiten aufzuwerten. Drücke die "F1" Taste ein weiteres Mal, um zwischen dir und dem zuvor erfassten Ziel zu wechseln, eine Option, die im Kampf recht hilfreich sein kann.

Du kannst auch mit Hilfe der Tabulator-Taste auf einen Gegner zielen. Dadurch wird automatisch das nächstliegende Ziel ausgewählt. Mit einem weiterem Druck auf die Tabulator-Taste kannst du durch alle erreichbaren Ziele schalten, wobei jeweils die entsprechenden Zielergebnisse in der Anzeige am oberen Bildschirmrand erscheinen.

Zusätzlich hast du die Möglichkeit, eine Referenz eines bestimmten Ziels zu erstellen. Halte hierzu die "Alt"-Taste gedrückt und klicke mit der linken Maustaste auf das gewünschte Ziel. Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt "Referenzen".

Das Chat-Fenster

Das Chat-Fenster befindet sich rechts unter dem Aktionsfenster. Es kann ganz nach Belieben vergrößert oder minimiert werden. Im vergrößerten Fenster bleiben Mitteilungen solange sichtbar, bis sie das Fenster ganz durchlaufen haben, während im minimierten Fenster die Mitteilungen nach ein paar Sekunden verschwinden. Wird das Chat-Fenster wieder vergrößert, erscheinen alle vorher eingegangenen Mitteilungen. Du kannst die Größe des Fensters verändern, indem du auf den "Hide/Show Chat"-Button in der Statusleiste klickst.

Codierung der Textfarbe

Das Chat-Fenster zeigt deine eigenen Mitteilungen und die der anderen Spieler an, sowie "Emotes" (Texte, welche die Aktionen eines Spielers beschreiben), System-Informationen, Reaktionen im Kampf und weitere gewünschte Informationen. Die Farbcodierung der Texte im transparenten Chat-Fenster haben folgende Bedeutung:

Der blassgelbe Text zeigt die Unterhaltung der Spieler in deiner Umgebung an.

Mitteilungen in einer Konferenz werden in hellem Violett angezeigt. Konferenzen sind Chat-Gruppen, zu denen zum

Beispiel auch Spieler gehören können, die in deiner Freundschaftsliste stehen.

Im Team-Chat erscheinen die Mitteilungen immer in blassem Violett und können nur von den Mitgliedern deines Teams gelesen werden.

Wenn ein Spieler in deiner Umgebung etwas laut ruft, erscheint der entsprechende Text in Rosa.

Eine geflüsterte Mitteilung wird dahingegen in blassem Blau angezeigt.

Grüne Texte repräsentieren "Emotes": Diese Mitteilungen beschreiben die Aktionen eines anderen Spielers.

Texte in Hellrot informieren dich über den Schaden, der deiner Spielfigur zugefügt wurde.

Dunkelrote Texte definieren den Schaden, den du einer anderen Spielfigur zugefügt hast.

Schaden, welcher einem anderen Spieler oder Monster zugefügt wird, oder den diese anderen zufügen, erscheint als Text in dunklem Gelb.

Blauer Text informiert dich über durch Heilprogramme oder Erste Hilfe wiedererlangte Gesundheit. Natürliche Regenerierung wird nicht im Chat-Fenster angezeigt.

Erhältst du Erfahrungspunkte (durch Sieg in einem Gefecht oder durch Lösung einer Aufgabe), so erscheint die Mitteilung darüber in hellem Gelb. Alle anderen Texte erscheinen in Weiß, wobei es sich meistens um System-Informationen handelt.

Texteingabe

Um einen Text in das Chat-Fenster einzugeben, drücke die "Enter"-Taste. In der linken Hälfte der Statusleiste erscheint ein Feld zur Texteingabe. Von hier aus kannst du dich mit befreundeten Spielern unterhalten oder bestimmte Befehle eingeben.

Bei der Textbearbeitung stehen dir folgende Optionen zur Verfügung:

Mit den "Home"- und "End"-Tasten gelangst du jeweils zum Anfang und Ende des aktuellen Satzes. Bei gedrückter "Shift"-Taste kannst du den Cursor mit der rechten und linken Pfeiltaste an jede beliebige Stelle des Satzes bewegen. Du kannst vorher geschriebene Mitteilungen und Kommandos aufrufen, indem du

bei gedrückter "Shift"-Taste die "Aufwärts"- und "Abwärts"-Pfeiltasten verwendet.

Wenn du während der Eingabe eines Textes die "Escape"-Taste drückst, gelangst du wieder in den Steuerungs-Modus deiner Spielfigur. Mit der "Enter"-Taste kannst du in den Texteingabemodus zurückkehren, ohne dass deine Mitteilung oder dein Kommando ausgeführt werden. Um die vollständige Liste aller Text-Befehle zu lesen, gebe "Help" ein und drücke die "Enter"-Taste.

Der Chat

Drücke die "Enter"-Taste, um mit anderen Spielern in deiner Nähe zu chatten. Gib einen Text in das entsprechende Feld ein und drücke die "Enter"-Taste ein weiteres Mal. Deine Mitteilung wird jetzt von allen Spielern in deiner Nähe "gehört".

Du kannst deine Mitteilung auch laut "rufen". Gebe hierzu den Befehl "/shout" (oder einfach /(s) ein und anschließend den gewünschten Text. Dadurch kannst du jetzt sechs Arten von Mitteilungen verschicken. Auf die gleiche Art kannst du eine Nachricht "flüstern". Durch Eingabe des Befehls "/whisper" (oder /w) verringert sich die Entfernung, in der deine Nachricht gehört werden kann. Achte darauf immer ein Leerzeichen zwischen dem Befehl und der Mitteilung zu lassen.

Schließlich solltest du noch bedenken, dass Rubi-Ka von vielen verschiedenen Wesen bevölkert wird. Du solltest also in deinen Texten keine Obszönitäten oder Beleidigungen verwenden.

Aktionen beschreiben (Emotes)

In Anarchy Online werden sogenannte "Emotes" verwendet, um Aktionen eines Spielers zu beschreiben. Du kannst ein Emote erstellen, indem du zunächst den Befehl "/me" eingibst und anschließend die Aktion beschreibst: Wenn der Name deiner Spielfigur zum Beispiel "John" lautet und du "/me lacht" eingibst, erscheint, nachdem du die "Enter"-Taste gedrückt hast, die Mitteilung "John lacht" im Chat-Fenster. Ein Emote hat die gleiche Reichweite wie eine normale Mitteilung. Bei der Eingabe von Emotes kannst du deiner Kreativität freien Lauf lassen und jedes beliebige Gefühl und jede Handlung zum Ausdruck bringen. Du solltest jedoch deine Mitspieler respektieren und auf Obszönitäten und Beleidigungen verzichten.

Soziales Verhalten (Social Moves)

"Social Moves" sind vorgegebene, von Animationen begleitete Aktionen, wie etwa ein Tanz, ein Gruß oder ein herzliches Lachen. "Social Moves" werden als Befehl eingegeben, beginnend mit einem "Slash" ("/"), gefolgt von der Texteingabe. Bei der Eingabe "/eat" zum Beispiel würde es so aussehen, als würde deine Spielfigur essen.

Gib "/help" ein und drücke die "Enter"-Taste, um eine Liste aller "Social Moves" aufzurufen.

Liste der Spieler

Durch Eingabe des Befehls "/list" aktivierst du die Liste aller Spieler in deiner Umgebung mit Angabe des Namens, des Levels und der aktuellen Position. Diese Liste ist ein gutes Hilfsmittel, um Freunde und Verbündete zu finden.

Scripts

Script Beispiel

```
/me starts dancing.  
1...2...3...4...  
/rocky  
/delay 3000  
and jump!  
/backflip  
/delay 2500  
Cmon now everybody!  
/ymca  
/delay 3000  
Yeah baby!  
/disco  
/delay 7000  
/strong1  
Your turn.  
/me smiles.
```

Um ein vorgegebenes Script zu aktivieren, musst du das Kommando "/script" und den Dateinamen, der das Script enthält eingeben. Um Scripts zu erstellen, kannst du Windows Notepad verwenden. Fertige Scripts müssen im "Script"-Ordner des Anarchy Online Verzeichnisses gespeichert werden. Speichere die Text-Dateien ohne Datei-Erweiterung

Scripts können verschiedene Befehle enthalten: Chat-Befehle wie etwa "/whisper" oder "/shout" oder das Kommando "/delay", wodurch das Script für einige Millisekunden angehalten wird. "/delay 2000" würde das Script zum Beispiel für 2 Sekunden anhalten. Du kannst in deinen Scripts auch "Emotes" und "Social Moves" verwenden.

Das Befehlsfenster

Dieses Menü besteht aus neun Fenstern, die beliebig ausgeblendet werden können. Jedes dieser Fenster bietet unterschiedliche Funktionen, Steuerungen und Benutzeroberflächen. Zusätzlich dazu gibt es noch ein Handelsmenü, das immer dann geöffnet wird, wenn du Gegenstände kaufen, verkaufen oder tauschen willst. Hinzu kommt noch ein Informationsfenster, in welchem du zum Beispiel Informationen über einen bestimmten Gegenstand oder ein Implantat abrufen kannst. Das Inventarmenü ist nicht unbedingt ein Teil des Befehlsfensters, wird aber oft in Kombination mit diesem verwendet. Die 9 Fenster dieses Menüs können über die Symbolleiste in der rechten oberen Ecke deines Bildschirms aktiviert werden, jedes Symbol repräsentiert eines dieser Fenster. Mit einem Linksklick auf diese Symbole können die entsprechenden Fenster ein- und ausgeblendet werden.



Wenn mehrere Fenster geöffnet sind, musst du möglicherweise den Bildschirm scrollen, um alle Menüs sehen zu können. Ziehe hierzu den Mauszeiger in die rechte obere Ecke deines Bildschirms, klicke mit der linken Maustaste darauf und bewege das Befehlsfenster nach oben oder unten. Wenn deine Maus ein Scroll-Rad hat, kannst du das Fenster auch damit bewegen.

Du kannst jedes Fenster auch zeitweise ausblenden oder vergrößern, indem du auf die Titelleiste des entsprechenden Menüs klickst oder sie neu anordnen, indem du mit der linken Maustaste auf eine Titelleiste klickst, die Maustaste gedrückt hältst und das Fenster an eine andere Stelle ziehst.

Außerdem kannst du jedes Fenster von links nach rechts öffnen oder schließen, indem du die "Strg"-Taste gedrückt hältst und die Tasten 1 bis 9 drückst.

Hier sind, von links nach rechts, die einzelnen Fenster und ihre Funktionen:

Das Kleidungsmenü (Wear window)

Dieses Fenster ist in drei Abschnitte unterteilt. Es zeigt die Waffen, die deine Spielfigur trägt sowie die Kleidung, die Rüstung und die Implantate, mit denen er oder sie ausgestattet ist. Durch Klick auf die Felder "Weapons"(Waffen), "Clothes" (Kleidung) und "Implants" (Implantate) am oberen Rand des Menüs kannst du zwischen den einzelnen Abschnitten hin und her schalten.



Du kannst deine Spielfigur ausrüsten, indem du Objekte aus deinem Inventar (kann mit dem "Inv"-Button in der Statusleiste oder durch Drücken der "I"-Taste geöffnet werden) in das Kleidungsfenster ziehst. Mit einem Linksklick kannst du das Objekt aufnehmen. Klicke mit der linken Maustaste auf ein beliebiges Feld im Kleidungsfenster, um das gewählte Objekt dort abzulegen. Das Objekt wird automatisch im richtigen Feld untergebracht. Jedoch kann nicht jedes Objekt immer verwendet werden. Viele Objekte sind an einen bestimmten Beruf oder eine bestimmte Fähigkeits-Stufe gebunden. Wenn du einen bestimmten Gegenstand nicht verwenden kannst, erscheint eine Mitteilung in deinem Chat-Fenster und das Objekt landet wieder in deinem Inventar. Wenn du einen Gegenstand aus dem Kleidungsfenster ablegen willst, klicke mit der linken Maustaste darauf und ziehe ihn wieder in dein Inventar.

Genau wie Waffen und Panzerung beeinflussen auch andere Gegenstände den Angriffs- und Verteidigungs-Status deiner Spielfigur (siehe Abschnitt "Statistikfenster"). Um mehr über die Vor- und Nachteile sowie die Beschränkungen eines Objektes zu

erfahren, halte die "Shift"-Taste gedrückt und klicke mit der linken Maustaste darauf. Mache dich mit den verschiedenen Arten von Kleidung, Waffen und Panzerungen vertraut, die auf Rubi-Ka erhältlich sind, bevor du dich hinaus in die Wildnis begibst.

Auch Implantate können die Fähigkeiten deiner Spielfigur beeinflussen. Diese finden sich im Bereich "Implantate" (Implants) des Kleidungsfensters.

Das Steuerungsmenü

Im Steuerungsmenü finden sich die Symbole für die am häufigsten verwendeten Aktionen. Hierzu gehören folgende Symbole: "Use" (Benutzen) - Benutzen eines gewählten Gegenstandes im Aktionsfenster; "Pick up" (Aufnehmen) - Aufheben eines gewählten Gegenstandes im Aktionsfenster; "Attack" (Angreifen) - Angreifen eines gewählten Ziels; Symbole, um zwischen "Stehen" und "Sitzen", "Gehen" und "Rennen" oder "Schleichen" und "Normaler Bewegung" zu wechseln. Wenn die Spielfigur sitzt, kannst du mit dem "Exit"-Button das Spiel verlassen. Des Weiteren steht dir ein "Trade"-Symbol (Handeln) zur Verfügung, das es dir möglich macht, mit einer ausgewählten Spielfigur zu handeln.



Icon-bar

Zusätzlich bietet das Spiel noch einige besondere Symbole für Aktionen, die im Kampf ausgeführt werden können: Riposte, Brawl, Diimach, Full Auto, Burst und weitere Special Moves, je nachdem, welche Waffe deine Spielfigur benutzt. Für alle Aktionen stehen auch entsprechende Tastenkombinationen zur Verfügung (siehe Abschnitt "Tastenkombinationen").

Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt "Aktionen".

Das Wissensmenü (Knowledge)

Dieses Fenster enthält Symbole für alle Fähigkeiten, in denen deine Spielfigur ausgebildet wurde. Die Referenzen dieser Ausbildungen sind sichtbar gemachte Erinnerungen, die durch Drücken der "Shift"-Taste und gleichzeitigen Linksklick auf ein bestimmtes Symbol geöffnet werden können.

Diese Erinnerungen können mit anderen Spielern geteilt werden. Klicke hierzu mit der linken Maustaste auf das gewünschte Symbol, ziehe es in das Chat-Fenster und klicke ein weiteres Mal, um es dort abzulegen. Auf die gleiche Art und Weise können Referenzen auch der Karte hinzugefügt werden. Ziehe den Mauszeiger über eine Referenz und halte die rechte Maustaste gedrückt, um ein kontext-sensitives Menü zu öffnen. Das

erscheinende Auge ermöglicht es dir, eine Referenz zu betrachten (ähnlich wie "Shift" und Linksklick), während du das zweite Symbol dazu verwenden kannst, eine Referenz zu entfernen (Zerstören). Ziehe den Mauszeiger über das gewünschte Symbol und lasse die rechte Maustaste los.

Referenzen werden benötigt, um Missionen zu erstellen. Wähle eine Referenz mit der linken Maustaste an, ziehe sie an den gewünschten Ort und klicke ein weiteres Mal, um eine Kopie dieser Referenz einzugeben. Das Original-Zeugnis bleibt immer im Wissensmenü.

Das Missionsmenü (Missions)



Dieses Fenster enthält alle von dir angenommenen Aufträge. Gehe zu einem der überall in den großen Städten und Außenposten aufgestellten Auftragszellen, um eine Mission anzunehmen. Du kannst auch Aufträge von anderen Spielern annehmen. Auftragszellen werden durch einen Klick mit der rechten Maustaste aktiviert. Hier erhältst du eine Auswahl von Aufträgen entsprechend den Fähigkeiten deiner Spielfigur.

Sobald sich ein Auftrag in deinem Missionsmenü befindet, klicke bei gedrückter "Shift" Taste mit der linken Maustaste auf das Symbol, um mehr darüber zu erfahren. Oder klicke mit der rechten Maustaste darauf und halte die Taste gedrückt, um das kontext-sensitive Menü zu öffnen. Klicke auf das Auge, um weitere Informationen über den Auftrag abzurufen oder auf das zweite Symbol, um den Auftrag in deine Karte zu übertragen. In diesem Fall erscheint auf deiner Karte eine Flagge und dein Kompass enthält nun einen Hinweis, der dir die richtige Richtung zeigt (Vorausgesetzt, dass sich die Mission im gleichen Gebiet wie deine Spielfigur befindet. Wenn nicht, musst du dich erst in den entsprechenden Bereich begeben, damit dein Kompass markiert wird.).

Du kannst den Auftrag auch einem Mitspieler anbieten, indem du mit der linken Maustaste auf das Symbol klickst. Bewege den Mauszeiger dann über den Kopf der Spielfigur und klicke ein weiteres Mal.



Das Team-Menü

In diesem Fenster findest du eine Liste aller Spieler deines aktuellen Teams. Wenn du gebeten wirst, dem Team eines anderen Spielers beizutreten, öffne dieses Fenster und klicke auf die "Yes"- oder "No"-Taste, um dich dem Team anzuschließen oder die Einladung zu ignorieren.

Um selber ein Team aufzustellen, öffne das Team-Menü und

klicke auf den "Recruit"-Button: Der andere Spieler erhält daraufhin eine Einladung und kann nun entscheiden, ob er sie annehmen, ablehnen oder einfach ignorieren will. Ein Team kann aus bis zu sechs Spielern bestehen und muss mindestens einen Anführer haben.

Sobald du deine Team-Mitglieder rekrutiert hast, erscheinen deren Namen sowie ihre Gesundheits- und Nano-Energie Anzeige in deinem Team-Menü. Klicke mit der rechten Maustaste auf den Namen eines Team-Mitglieds und halte die Taste gedrückt, um verschiedene Optionen zu aktivieren (einige dieser Optionen stehen nur dem Anführer eines Teams zur Verfügung): Das erste Symbol kannst du benutzen, um einen anderen Spieler zum Anführer zu ernennen. Mit dem zweiten Symbol kannst du einen Spieler aus dem Team ausschließen. Informationen über ein Mitglied deines Teams erhältst du, wenn du das dritte Symbol benutzt. Das vierte Symbol aktiviert den "Auto-Follow"-Modus, bei dem deine Spielfigur einem anderen Mitspieler solange folgt, bis du mit Hilfe der Tastatur wieder die Kontrolle übernimmst. Das letzte Icon ermöglicht dir das Verlassen des Teams.



Weitere Informationen zu den Team-Funktionen findest du im Abschnitt "Team-Zusammenstellung".

Das Kartenfenster (Map)

Anders als die Weltkarte zeigt dieses Fenster nur einen kleinen Teil der Umgebung, bietet dafür aber eine Art Nahbereichs-Radar, der die Signaturen anderer Spieler und Monster erkennt. Das Kartenfenster zeigt darüber hinaus auch die genauen Koordinaten an (sobald du den Mauszeiger über die Karte bewegst). Diese Karte funktioniert nur außerhalb von Gebäuden.



Deine eigene Spielfigur wird in diesem Kartenfenster als weißer Pfeil dargestellt, der in deine Blickrichtung zeigt. Monster erscheinen als rote Quadrate, andere Spieler als blaue Punkte. Klicke mit der linken Maustaste und bewege die Karte, um zu sehen, was dich erwartet. Denke aber daran, dass der Radar nur in der unmittelbaren Umgebung funktioniert.

Die Koordinaten eines angenommenen Auftrages erscheinen auf der Karte als weißes Quadrat.

Das Freundschaftsmenü (Friends)

Dieses Menü soll dir helfen, deine Freunde immer wieder zu finden. Um einen Spieler diesem Menü hinzuzufügen, musst du zunächst eine Referenz erstellen. Halte die "Alt"-Taste gedrückt und klicke auf die entsprechende Spielfigur im Aktionsfenster. Nun

erscheint ihre Referenz in deinem Referenz-Fenster. Klicke darauf und plaziere sie in deinem Freundschaftsmenü. Mit einem weiteren Linksklick kannst du sie dort ablegen. Nun hast du einen neuen Freund gewonnen.

Wenn du dich einloggst, wirst du automatisch über den Online-Status deiner Freunde informiert und du kannst sie deinen derzeit bestehenden Gruppen zuordnen oder ihnen Mitteilungen schicken. Klicke auf den Namen eines Spielers, um eine Gruppe zu erstellen. Alternativ kannst du auch den Befehl "/invite <Name des Spielers>" eingeben. Er oder Sie erhält dann eine Einladung. Du selber kannst eine Einladung annehmen, indem du das Freundschaftsmenü öffnest und doppelt auf den Namen desjenigen klickst, der dich eingeladen hat.

Das Programm-Menü (Programs)



In diesem Spiel stehen dir eine ganze Reihe von Programmen zur Verfügung: Von der einfachen Heilung bis zum Nano-Programm, mit dem du schneller laufen kannst. Das Programm-Menü enthält alle Programme, die du in den passiven NCU-Speicher geladen hast (siehe Abschnitt "Nano-Programme"). Sie sind nach Funktionen geordnet: Kampf-Programme, Medizinische Programme, Verteidigungsmaßnahmen, PSI-Programme, und Raum-Programme. Wenn du ein bestimmtes Programm in den Speicher lädst, wird es automatisch in der richtigen Kategorie gespeichert; du kannst das Programm jedoch verschieben, indem du es durch einen Klick mit der linken Maustaste aufnimmst und durch einen weiteren Linksklick an einer anderen Stelle ablegst. Der beste Platz für alle häufiger benutzten Programme ist der "Favoriten-Ordner (Favorites)", da sie von dort aus leicht zugänglich sind.

Halte die "Shift"-Taste gedrückt und klicke mit der linken Maustaste auf ein Programm-Symbol, um mehr darüber zu erfahren (nach der Selektierung eines Ziels - siehe Abschnitt "Zielen" -, um das Programm an dem Ziel anzuwenden).



Die Statusleiste (Stats)

Es empfiehlt sich, dieses Fenster geöffnet zu lassen, da es wichtige Informationen über deine Spielfigur, wie etwa Gesundheit, Nano-Energie, Erfahrungspunkte, Level, Angriffswerte und Panzerung sowie die Anzeige für die Gewichtsbegrenzung enthält.

Dein Gesundheitszustand wird zum Einen als Balken und zum Anderen als Zahlenwert angezeigt (ähnlich der Gesundheitsanzeige im Aktionsfenster). Um den Zahlenwert anzuzeigen, genügt ein Linksklick auf den Balken. Das Gleiche

gilt für die Nano-Energie Anzeige.

Die Erfahrungsanzeige informiert dich darüber, wieviele Erfahrungspunkte du benötigst, um in das nächsthöhere Level zu gelangen (siehe Abschnitt "Level").

Mit Hilfe des Schiebereglers für die Aggressivität (Aggression Slider) kannst du einstellen, wie aggressiv deine Spielfigur sich in den Kämpfen verhalten soll. Klicke mit der linken Maustaste auf den Regler und bewege ihn nach links oder rechts (von DEF - defensiv bis AGG - aggressiv), um das gewünschte Verhalten einzustellen. Defensiv bedeutet, dass deine Spielfigur mehr Zeit mit der eigenen Verteidigung verbringt. Ist die Einstellung mehr aggressiv, greift dein Alter-Ego seine Gegner schneller an.

Der Wert deiner Panzerung (AC) gegen Treffer jeglicher Art: Schläge und Projektil (Impact AC), Energie (Energy AC) und Nahkampf-Treffer (Melee AC). Dieser Wert ändert sich entsprechend der getragenen Körper-Panzerung, deiner Fähigkeiten und der aktivierte Nano-Programme und Implantate. Je höher der Wert ist, desto besser bist du vor Angriffen geschützt.

Am unteren Rand der Leiste werden die derzeit aktivierte Nano-Programme angezeigt. Dein NCU hat nur einen begrenzten Speicherplatz für aktivierte Programme, du kannst jedoch ein Deck kaufen und diesem Speicherplatz hinzufügen. Jedes aktivierte Programm verändert deine Spielfigur, indem es sie stärker, schwächer, schneller, resistenter gegen Energiewaffen etc. macht. Klicke mit der linken Maustaste auf ein Programm, um seinen Namen und seine verbleibende Laufzeit anzuzeigen. Halte die "Shift"-Taste gedrückt und klicke darauf, um eine Beschreibung des Programms zu erhalten. Mit einem Rechtsklick kannst du das Programm deaktivieren. Gegnerische Effekte können nicht deaktiviert werden, da diese vom NCU deines Gegners gesteuert werden.



Das Handelsmenü (Trade)

Dieses Menü öffnet sich, sobald du oder ein anderer Spieler die Handelsoption aktiviert (klicke mit der rechten Maustaste auf eine andere Spielfigur, um mit ihm oder ihr zu handeln). Dieses Fenster wird auch verwendet, um Gegenstände von einem Verkäufer oder Automaten zu erwerben. Klicke mit der rechten Maustaste auf eine Figur oder einen Automaten, um das Handelsmenü zu öffnen. Das Fenster erscheint unterhalb des Befehlsmenüs.

Während des Handels mit einem Verkäufer oder einem Automaten ist das Handelsmenü in drei Sektionen unterteilt. Der

obere Abschnitt zeigt die Objekte, die du kaufen kannst. Im mittleren Abschnitt werden die Gegenstände angezeigt, die du ausgewählt hast, während der untere Abschnitt die Objekte enthält, welche du zum Verkauf anbietetest. Halte die "Shift"-Taste gedrückt und klicke mit der linken Maustaste auf ein Objekt, um es näher zu untersuchen. Um einen Gegenstand in deinem "Warenkorb" abzulegen, klicke mit der linken Maustaste darauf. Der Gesamtpreis aller Waren in deinem Korb wird in Credits angezeigt (Keine Angst, du kaufst diese Waren erst dann, wenn du den "Accept"-Button gedrückt hast. Mit einem Klick auf den "Decline"-Button kannst du die gesamte Transaktion rückgängig machen.).

Wenn du ein Objekt aus deinem Inventar verkaufen möchtest, klicke mit der linken Maustaste darauf und ziehe es in den "Sell"-Abschnitt. Mit einem weiteren Linksklick kannst du es dort ablegen. Du erhältst daraufhin ein Angebot für dieses Objekt, dass du annehmen (Accept) oder ablehnen (Decline) kannst.

Der Handel zwischen zwei Spielern funktioniert auf ähnliche Weise, obwohl es in diesem Modus nur zwei Abschnitte im Handelsmenü gibt: Kaufen (Buy) und Verkaufen (Sell). Ziehe einen Gegenstand in den "Verkaufen"-Abschnitt, um ihn einem anderen Spieler anzubieten. Der Handel wird erst dann abgeschlossen, wenn beide Spieler den "Accept"-Button drücken. Du kannst warten, bis der andere Spieler dir ein Angebot macht, oder ihm den Gegenstand schenken.

Wenn du einen Gegenstand von einem anderen Spieler kaufst, erscheint er im Abschnitt "Kaufend" (Buy). Du kannst dem anderen Spieler ein Angebot machen, indem du auf das "Credit"-Feld klickst und einen Kaufbetrag angibst. Wenn der andere Spieler den Preis akzeptiert, drückt er den "Accept"-Button und das rote Licht neben dem "Credit"-Feld wird grün. Klicke nun ebenfalls auf den "Accept"-Button, um den Handel abzuschließen.

Das Informationsfenster (Information)

Dieses Fenster erscheint immer dann, wenn du Informationen zu einem Objekt, einer Spielfigur, einem Monster, einem Programm, einem Implantat, einer Mission etc. abrufst. Um dieses Fenster zu aktivieren, halte die "Shift"-Taste gedrückt und klicke mit der linken Maustaste auf das Objekt, über das du dich informieren willst.

Manchmal sind für ein Objekt mehr Informationen verfügbar, als in dem Fenster zu sehen sind. Halte die linke Maustaste gedrückt und scroll durch den gesamten Text. Du kannst hierzu auch den Schieberegler verwenden.

Das Inventarmenü (Inventory)



Das Inventarmenü

In diesem Menü werden alle Objekte angezeigt, die sich in deinem Besitz befinden und die momentan nicht benutzt werden oder benutzt werden können.

Klicke auf den "Inv"-Button oder drücke die "I"-Taste, um dein Inventar zu öffnen. Um ein Objekt in deinem Inventar abzulegen, klicke mit der linken Maustaste darauf und ziehe es dorthin. Mit einem weiteren Mausklick kannst du es dort fallenlassen. Objekte aus dem Besitz der Monster, welche du besiegt hast, werden automatisch in deinem Inventar abgelegt, wenn du mit der linken Maustaste darauf klickst. Um dich mit einem Objekt auszurüsten, klicke mit der linken Maustaste darauf, öffne das Kleidungsmenü und ziehe den Gegenstand in das richtige Feld. Klicke noch einmal, damit es dort abgelegt wird. Wenn du ein Objekt ablegen willst, ziehe es in das Aktionsfenster und klicke mit der linken Maustaste auf den Boden. Um dir dein Inventar genauer anzusehen, halte die "Shift"-Taste gedrückt und klicke mit der linken Maustaste auf das gewünschte Objekt.

Manche Objekte können mit deiner eigenen oder einer anderen Spielfigur verwendet werden. Ziele hierzu auf ein Monster, einen anderen Spieler oder die eigene Spielfigur und klicke mit der rechten Maustaste auf das entsprechende Objekt.

Du kannst das Inventarmenü auch an eine andere Stelle auf dem Bildschirm verschieben. Klicke auf den oberen Rand des Menüs, halte die linke Maustaste gedrückt und ziehe das Fenster an eine andere Position. Lasse die Maustaste los, um es dort zu platzieren. Klicke auf das Kreuz in der oberen rechten Ecke des Fensters, um es zu schließen. Du kannst das Fenster auch ausblenden, indem du auf den "Inv"- Button in der Stausleiste klickst oder die "I"-Taste drückst.

Es kann vorkommen, dass du mehrere gleiche Objekte besitzt. Dies wird durch eine Zahl über und neben dem Gegenstand angezeigt. Um diese Objekte zu trennen, halte die "Strg"-Taste gedrückt und klicke mit der linken Maustaste darauf.

In einigen Fällen können zwei Gegenstände zusammengesetzt werden. Wähle hierzu das erste Objekt mit einem Linksklick aus, halte die Taste gedrückt und klicke mit der rechten Maustaste auf den zweiten Gegenstand. Um die beiden Objekte wieder zu trennen, halte die "Shift"-Taste gedrückt und klicke mit der rechten Maustaste darauf.

Wenn du einen Gegenstand zerstören willst, wähle ihn mit der rechten Maustaste aus und halte sie gedrückt, um das kontext-sensitiven Menü zu öffnen. Wähle die Option "Destroy" und lasse die Maustaste los. Damit ist das Objekt unwiderruflich zerstört.

Kämpfe

Kämpfe sind ein wichtiger Teil des Spiels. Durch sie gewinnst du Erfahrungspunkte, erhältst Credits und kannst alle Gegenstände einsammeln, die deine besiegten Gegner bei sich tragen. Außerdem machen die Kämpfe viel Spaß, egal ob allein oder im Team.

Im Allgemeinen kannst du nur gegen Monster kämpfen. Es gibt jedoch Ausnahmen: In bestimmten Gebieten kannst du auch andere Spieler angreifen und von ihnen attackiert werden. Diese Gebiete sind markiert und wenn du ein solches Gebiet betrittst, wirst du darüber informiert, dass sich in diesem Bereich ein "Player-Killer" (PK) befindet.

Um ein Monster anzugreifen, musst du darauf zielen (siehe Abschnitt "Zielen"). Vergewissere dich vorher, dass dieses Monster nicht zu stark für dich ist und dass deine Spielfigur mit einer Waffe ausgerüstet ist (siehe Abschnitt "Kleidungsmenü"). Jeder Spieler beginnt zunächst mit einer einfachen Waffe. Überprüfe dein Inventar.

Bewege dich auf das Monster zu, sobald du es als Ziel ausgewählt hast (öffne die Karte, um das Monster zu finden). Wenn du nah genug herangekommen bist, verfärbten sich die Klammern um den Namen des Monsters in der linken oberen Ecke des Aktionsfensters rot. Du kannst das Monster jetzt angreifen.

Um ein Monster anzugreifen, öffne das Befehlsfenster und klicke auf den "Attack"-Button oder drücke die "Q"-Taste. Der Kampf beginnt. Deine Spielfigur wird das Monster automatisch so lange angreifen, bis es tot ist oder du den Angriff durch erneutes Drücken der "Q"-Taste beendest. Im Kampf stehen dir eine Reihe von Angriffsoptionen und Techniken zur Verfügung, welche du im Befehlsfenster findest. Die einzelnen Angriffsoptionen sind von Waffe zu Waffe unterschiedlich.

Um mehr über die Verwendung von Nano-Programmen im Angriff zu erfahren, lies bitte den Abschnitt "Nano-Programme". Du hast während eines Kampfes die Möglichkeit ein "Erste-Hilfe-Kit" oder ein "Stimpack" zu benutzen, um dich selbst zu heilen (tragbare medizinische Versorgungseinheiten sowie Nano-Labs können im Kampfmodus nicht verwendet werden). Ziele auf deine Spielfigur (siehe Abschnitt "Zielen") und wähle das gewünschte Objekt aus deinem Inventar mit einem Rechtsklick aus.

Wenn (Falls) du siegreich warst, wurde das Monster getötet. Nun kannst du es nach Credits und Objekten durchsuchen. Klicke mit der rechten Maustaste auf das besiegte Monster, um sein Inventar

zu öffnen und ziehe die Gegenstände (falls vorhanden), die du aufnehmen möchtest, mit einem Linksklick in dein eigenes Inventar.

Erfahrungspunkte (XP) werden solange addiert, bis du genug gesammelt hast, um in das nächsthöhere Level zu gelangen. In diesem Fall erhältst du einige Verbesserungspunkte (IP)..

Charakteraufwertung (Improvement Points)

Wenn du ein Spiel mit einer neuen Spielfigur beginnst, so ist diese mit einer bestimmten Anzahl an Verbesserungspunkten (IP) ausgestattet, mit denen du ihre Fähigkeiten und Eigenschaften verbessern kannst. Jedesmal, wenn du ein höheres Level erreichst, erhältst du mehr Verbesserungspunkte (IP).

Überlege dir gut, für welche Eigenschaften du diese Punkte einsetzt. Konzentriere dich auf die Fähigkeiten, welche für die Rasse und den Beruf deiner Spielfigur am geeignetsten sind. Je nach Rasse sind die Kosten für die Aufwertung einer Eigenschaft unterschiedlich. Die Kosten für die Verbesserung einer Fertigkeit werden durch den Beruf bestimmt. Außerdem kannst du die Punkte für die Aufwertung deiner Waffen und Nano-Programme benutzen. Um zu sehen, welche Eigenschaften und Fähigkeiten für eine bestimmte Ausrüstung erforderlich sind, halte die "Shift"-Taste gedrückt und klicke mit der linken Maustaste auf die Waffe, die Panzerung, das Implantat oder das Nano-Programm, welches du verwenden möchtest. Die Anforderungen für das Objekt werden im Informationsmenü aufgelistet.

Die meisten Gegenstände und Nano-Programme erfordern bestimmte Fähigkeiten oder Eigenschaften. So braucht man zum Beispiel einen Wert von 8 in der medizinischen Behandlung (Treatment), um eine medizinische Behandlungseinheit (Treatment Laboratory) der Stufe 1 benutzen zu können. Du musst also deine Punkte verwenden, um diese Fähigkeit auf den Wert 8 zu verbessern, um dieses Objekt zu verwenden.

Konzentriere dich zunächst auf die Verbesserung der Fähigkeiten, deren Aufwertung am wenigsten Punkte verschlingt. Diese Fähigkeiten sind mit einem grünen Balken markiert. Erst danach solltest du die Fähigkeiten aufwerten, die mit einem blauen Balken markiert sind, da hierfür mehr Punkte benötigt werden. Um deine Punkte zu verteilen, klicke mit der linken Maustaste auf den "SKL"-Button in der Stausleiste. Hierdurch wird das Menü für die Eigenschaften und Fähigkeiten geöffnet. Im oberen Bereich des Fensters werden dein Name, Titel, Beruf und dein derzeitiges Level angezeigt. Rechts davon findest du eine gelbe Zahl. Das sind deine Erfahrungspunkte, die du jetzt verteilen kannst.

Die Tasten auf der linken Seite des Bildschirms markieren die Kategorien der Eigenschaften und Fähigkeiten, die du aufwerten kannst. Klicke mit der Maus auf eine der Tasten, um in eine andere Kategorie zu wechseln. Die Eigenschaften dieser Kategorie erscheinen nun auf der rechten Seite. Wenn du mehr über eine Eigenschaft oder Fähigkeit erfahren möchtest, klicke mit der linken Maustaste darauf, während du die "Shift"-Taste gedrückt hältst. Eigenschaften und Fähigkeiten mit einem grünen Balken benötigen weniger Verbesserungspunkte als jene, die mit einem blauen Balken markiert sind.

Wenn du eine bestimmte Eigenschaft oder Fähigkeit aufwerten willst, klicke auf die Klammer rechts neben der Bezeichnung. Hierdurch wird diese aufgewertet. Mit einem Klick auf die Klammer links neben dem Namen kannst du Punkte entfernen, sofern du die Verteilung noch nicht bestätigt hast. Sobald du die Vergabe der Punkte bestätigt hast (durch Klick auf den "Accept"-Button), kannst du deine Entscheidung nicht mehr rückgängig machen. Mit einem Klick auf "Cancel" kannst du die Einstellungen zurücksetzen.

Eines noch: Vergiss nicht, auch die Fähigkeit "Body Development" (Physische Entwicklung) aufzuwerten, da diese den maximalen Gesundheitswert beeinflusst (davon hängt z.B. ab, wieviel Schaden du zufügen und hinnehmen kannst).

Nano-Programme

Diese Programme weisen deine Nanobots an, bestimmte Aktionen auszuführen, die dich und deine Freunde in den meisten Fällen unterstützen und Monstern schaden.

Um ein Nano-Programm in deinen passiven NCU-Speicher zu laden (z.B.: Lernen, wie man ein bestimmtes Programm benutzt), klicke mit der rechten Maustaste auf das Nano-Kristall in deinem Inventar. Du kannst neue Nano-Kristalle von Verkäufern und Automaten kaufen. Achte darauf, nur Programme zu erwerben, die für deinen Beruf und deine Fähigkeiten geeignet sind (halte die "Shift"-Taste gedrückt und klicke mit der linken Maustaste auf ein Programm, um diese Informationen zu erhalten). Wenn du die erforderlichen Eigenschaften und Fähigkeiten besitzt, überträgt das Nano-Kristall das Programm auf deinen NCU-Speicher. Es kann nun über das Programm-Menü aktiviert werden (siehe Abschnitt "Programm-Menü").

Nano-Programme verbrauchen Nano-Energie (siehe Abschnitt "Statusleiste") und können daher nur ausgeführt werden, wenn genügend Energie vorhanden ist. Um ein Programm auf einen anderen Spieler oder ein Monster anzuwenden, ziele darauf

(siehe Abschnitt "Zielen") und aktiviere das Programm mit einem Rechtsklick im Programm-Menü.

Du kannst Nano-Programme verwenden, um ein Monster anzugreifen: Ziele hierzu auf ein Monster und starte ein Angriffsprogramm (sofern du darüber verfügst). Der Kampf wird, wie im Abschnitt "Kämpfe" beschrieben, gestartet. Deine Spielfigur kann jedoch weitere Programme nicht automatisch starten. Diese Aufgabe musst du übernehmen.

Um ein Programm starten zu können, muss deine Spielfigur still stehen und darf während der Aktivierung desselben nicht gestört werden. Wenn deine Spielfigur sich bewegt oder angegriffen wird, ist die Aktivierung des Programms unterbrochen und du musst es von Neuem starten.

Startpunkte

Tir

Tir ist eine von den Clans kontrollierte Stadt, die jedoch noch nicht direkt in den Konflikt zwischen Omni-Tek und den Rebellen verwickelt ist. Aus diesem Grund herrschen in dieser relativ unabhängigen Stadt noch Frieden und Freiheit. Die meisten Einwohner von Tir stehen Omni-Tek feindlich gegenüber; dennoch halten die Clans sie für zu inkonsistent und untätig (einige behaupten sogar, ihnen fehle es an Rückgrat) sowie zu ängstlich, um sich vollends auf die Seite der Rebellen zu stellen.

Ungeachtet dieser Anschuldigungen sind Angestellte von Omni-Tek in diesem Teil von Rubi-Ka nicht gern gesehen und werden überall da angegriffen, wo man sie entdeckt. Alle Neuankömmlinge sollten sich darum von den Lagern der Cyborgs fernhalten.

Newland

Newland ist das Zentrum des von den Clans beherrschten Nordens, wird jedoch als neutral angesehen. Dennoch herrscht hier eine Spannung, die jederzeit in einen offenen Konflikt umschlagen kann. Der Frieden zwischen der menschlichen Bevölkerung und den von Omni-Med erschaffenen Rhinomen, der vorherrschenden nicht-menschlichen Rasse ist sehr zerbrechlich, auch wenn die Rhinomen nur dann angreifen werden, wenn ihr Volk angegriffen oder provoziert wird. Der frühere Handels-Außenposten Meetme Dere ist die Heimat der

"wom Pa" von Omni-Tek. Ein von den Clans betriebener Handelsposten in der Nähe der Stadt gilt als Brückenkopf für die Ausdehnung der Clans. Die meisten Einwohner dieses Gebietes jedoch machen keine Unterschiede zwischen den einzelnen Rassen und deren Gesinnung. Newland ist größtenteils eine Wüste mit einigen Oasen und der entsprechenden Tierwelt, wie etwa den bereits genannten Rhinomen.

Omni-1

Die Hauptstadt von Omni-Tek ist eine gigantische Metropole, die in verschiedene Zonen aufgeteilt ist: Der Handelsdistrikt bietet eine große Auswahl an Geschäften und Automaten, die vom Lunch-Paket bis zum Flammenwerfer alles nur vorstellbare verkaufen. Der Unterhaltungsdistrikt beheimatet beliebte Cafés und berühmte Restaurants und ist für sein teilweise recht bizarres Nachtleben bekannt. Hier findet sich auch die City-Arena, eine Art modernes Kolosseum, in dem sich wilde Krieger, ähnlich den altägyptischen Gladiatoren Kämpfe auf Leben und Tod liefern. Clan-Anhängern ist der Zutritt zu dieser Stadt verwehrt. Dennoch ist Omni-Tek eine kosmopolitische Metropole mit einer vielfältigen, aus menschlichen Wesen und Robotern bestehenden Bevölkerung. Trotz der sich ausdehnenden Vororte, liegt die Wildnis im Süden praktisch vor der Haustür. Omni-Tek Terraforming hat einige der ersten Wälder auf Rubi-Ka entstehen lassen. Man muss nicht meilenweit reisen, um gigantische Wasserfälle, malerische Küsten und tiefe grüne Täler zu erleben. Die abwechslungsreiche Landschaft ist wie geschaffen, um Monster zu jagen... oder von ihnen gejagt zu werden. Aus irgend einem Grund gibt es in diesen Gebieten besonders viele Mutanten und abtrünnige Roboter.



NEUE MÖGLICHKEITEN ERWARTEN DICH ALS NEUER KOLONIST IN RUBI-KA!

Die Omni-Tek© Corporation lädt dich ein, Bürger der aufregendsten und am schnellsten wachsenden Welt dieser Galaxie zu werden!

Wird dir das Leben auf der Erde zu viel? Hast du genug von Umweltverschmutzung, Verbrechen und Überbevölkerung? Träumst du von Veränderung? Bist du arbeitslos oder hast kein Geld? Brauchst du eine Pause? Wirst du wegen eines Verbrechens gesucht oder hast verbüßt du eine Bewährungsstrafe?

Werde noch heute ein Teil der immer größer werdenden Omni-Tek© Familie und mach dich auf den Weg nach Rubi-Ka. Die aufregendste Welt der Galaxie mit unzähligen Möglichkeiten erwartet dich als abenteuerlustigen Kolonisten!

Was können Omni-Tek© und Rubi-Ka einem Abenteurer wie dir bieten?

GENERELLE BEGNADIGUNG FÜR ALLE VORHER BEGANGENEN STRATFÄTEN!¹

FREIES WOHNEN IN EINEM ZUHAUSE NACH DEINEN WÜNSCHEN!²

EINEN KRISENSICHEREN UND GUTBEZAHLTEN ARBEITSPLATZ BEI OMNI-TEK, DER DEINEN FÄHIGKEITEN UND INTERESSEN ENTSPRICHT.³

LEBEN IN EINER WELT, IN DER DER TOD SEINEN SCHRECKEN VERLOREN HAT!⁴

UNENDLICHE WEITE UND UNBERÜHRTE, WUNDERSCHÖNE LANDSCHAFTEN VOLLER EXOTISCHER TIERE!⁵

EINE GROßARTIGE ZUKUNFT FÜR DICH, DEINE FAMILIE UND DEINE FREUNDE!⁶

Melde dich noch heute! Besuche das nächste Omni-Tek© Rekrutierungs-Büro. Weitere Informationen, inklusive einer virtuellen Tour durch die einzigartige Welt von Rubi-Ka, Kommentaren zufriedener Kolonisten und speziellen Angeboten findest du im Netz!

**OmniTek© und Rubi-Ka....
Die Zukunft liegt in deinen Händen!**

¹Nur in Verbindung mit einem Vertrag auf Lebenszeit, in welchem der Unterzeichner die Rechte an seiner Person an Omni-Tek© abtritt.

²Nur solange der Vorrat reicht. Wenn das gewünschte Objekt nicht zur Verfügung steht, behält Omni-Tek© sich das Recht vor, dem Unterzeichner und seiner Familie eine andere Wohnung zuzuweisen. Mögliche Änderungen der Vertragsbedingungen bleiben vorbehalten, ohne dass es hierzu einer Benachrichtigung des Unterzeichners bedarf. Omni-Tek© ist nicht verpflichtet, den Unterzeichner und seine Familie im gleichen Gebiet unterzubringen.

³Omni-Tek ist jederzeit berechtigt zu entscheiden, zu welchem Arbeitsplatz die Fähigkeiten und Interessen des Unterzeichners passen.

⁴Gilt nicht in allen Situationen. Omni-Tek© ist nicht verantwortlich für den physischen Tod des Unterzeichners. Wiederbelebung ist nur eingeschränkt möglich. Die Voraussetzungen für eine Wiederbelebung können jederzeit geändert werden, ohne dass es hierzu einer besonderen Benachrichtigung des Unterzeichners bedarf. Omni-Tek© ist ein nicht weltliches Unternehmen und daher nicht verantwortlich für spirituelle und metaphysische Nebenwirkungen der Wiederbelebung. Der Unterzeichner ist allein für seine Unsterbliche Seele verantwortlich.

⁵Die exotische Tierwelt kann für den Unterzeichner lebensgefährlich sein und sollte daher nicht aus der Nähe und für längere Zeit betrachtet werden.

⁶Eine "Großartige Zukunft" setzt voraus, dass der Unterzeichner alle von Omni-Tek© aufgestellten Regeln, Anordnungen und Verbote genau folgt. Gelingt dies nicht, verwandelt sich die "Glorreiche Zukunft" in "Große Gefahr".



"HALLO, NEUER KOLONIST!"

Ein Handbuch von Omni-Trans© , ihrem freundlichen interstellaren Transport-Service! Dieses Handbuch ist Teil des von Omni-Press© herausgegebenen Care-pakets "Ihr Reiseführer durch die Welt von Rubi-Ka".

Sei gegrüßt, Bürger! Schon bald wirst du dich auf den Weg nach Rubi-Ka machen, der neuen, wunderbaren Welt von Omni-Tek©. Lies dieses Handbuch aufmerksam und sorgfältig, um dich auf den großen Augenblick vorzubereiten!



HÄUFIG SPEICHERNI

Speichern? Was ist das? Mittlerweile weißt du sicher schon, dass der Tod auf Rubi-Ka seinen Schrecken verloren hat. Doch die Wiederbelebung nach einem massiven Organausfall aufgrund eines physischen Traumas ist ein komplizierter Prozess, der den Gebrauch eines der vielen leicht zu bedienenden Zellstruktur-Scanner erfordert. Die Speicherung deiner subatomaren Struktur sowie der chemo-elektrischen neuralen Nervenwege ermöglicht es Omni-Med© , deinen Körper direkt nach deinem Tod zu regenerieren. Nun, da die Existenz der unsterblichen Seele, deinem wahren "Ich" bewiesen ist, können wir garantieren, dass dein neuer Körper ein sichere und angenehmen Hülle für deine Seele sein wird, bevor diese sich auflöst. Solange du nicht vergisst zu speichern, wirst du immer wieder in das Leben zurückkehren... als du selbst!



NUR WEL DU EINE WAFFE BESITZT, MUSST DU SE NOCH LANGE NICHT BENUTZEN!

Deine Waffe einfach so abzufeuern, ohne vorher darüber nachzudenken, ist keine gute Idee. Benutze dein neurales Interface, um herauszufinden, wer oder was ein Feind ist, bevor du deiner Zielerfassung erlaubst, auf irgendetwas zu feuern. Denke nach, bevor du den Abzug ziehst. Sich unnötige Feinde zu schaffen ist ein sicherer Weg, sein Schicksal herauszufordern! Mach dir kein Tier zum Feind, wenn du nicht sicher bist, dass du auch wirklich zu Ende bringen willst, was du angefangen hast!



BILDET TEAMS!

Neuankömmlinge sind oft versucht, diese wunderbare Welt auf eigene Faust zu erkunden. Das mag ganz lustig sein, doch noch schöner und vor allem sicherer ist es, in Gruppen zu reisen. Zudem lernt man in der Gesellschaft von erfahrenen Einwohnern und Kolonisten sehr viel mehr! Sieh dich um! Nimm Kontakt auf! Du wirst erstaunt sein, wie leicht es ist, neue Freunde zu finden! Denke aber immer daran, dass es in der Stadt leichter ist, Freunde zu finden als in der Wüste oder im Wald.

WILLKOMMEN AUF RUBI-KA!"



INVESTIERE JETZT!

Der einfachste Weg, um auf Rubi-Ka Geld zu verdienen ist, hinaus in die Wildnis zu gehen und unerwünschte Kreaturen und gefährliche Bestien zu töten. Sobald dein Abschuss durch das Netzwerk registriert wurde (berühre hierzu einfach deine Beute), wirst du dafür automatisch bezahlt. Jetzt solltest du dein Geld investieren! Ein sicherer Weg, deinen Reichtum zu vergrößern ist der Kauf von Ausrüstung und Waffen, denn damit bist du für die rauhe Wildnis von Rubi-Ka besser gerüstet.

Wusstest du...

dass trotz der Erforschung der Galaxie und der Kolonialisierung unzähliger Welten bisher keine Anzeichen für intelligentes Leben außerhalb der Erde gefunden wurden. Die Wissenschaftler glauben jetzt, dass wir in diesem Universum alleine sind.



ENTDECKE DEINE STÄRKEN UND BESETZE DEINE SCHWÄCHEN!

Neue, gerade angekommene Bürger verwenden oft viel Zeit und Mühe darauf, Eigenschaften und Fähigkeiten zu verbessern, die für ihren Beruf und ihre Rasse völlig ungeeignet sind, welche aber sehr viele Verbesserungspunkte kosten (siehe "Charakter-Aufwertung"). Das ist keine gute Idee! Stattdessen solltest du lieber herausfinden, welche Fähigkeiten du dir mit dem geringsten Aufwand aneignen kannst und welche Eigenschaften und Fähigkeiten du benötigst, um deine Standardwaffe und die Grundausstattung zu verwenden. Maximiere deine Grundfähigkeiten und spare dir die IP's für spätere Verbesserungen auf.

VORSICHT VOR TERRORISTEN!

Terroristen sind überall, immer auf der Suche nach neuen Wegen, dein Leben zu vernichten, deine Familie zu töten und dein Haus zu zerstören. Wann immer du Kontakt mit einem Fremden aufnimmst, lass dir seine OT-Karte© zeigen. Wahre Loyalität gibt es nur innerhalb der Familie, nicht aber in den Clans. Lass dich von ihrer anarchistischen Propaganda nicht verführen!



LASSEN NANOTEK DEINE ARBEIT MACHEN!

Anders als auf der Erde oder anderen Kolonien gibt es auf Rubi-Ka einen natürlichen Vorrat an Notum, was bedeutet, dass du über eine schier unbegrenzte Menge an Nanobots verfügst, um diesen Umstand zu deinem Vorteil. Warum solltest du deine Gesundheit mit harter, körperlicher Arbeit ruinieren, wenn Milliarden winziger Nanobots diese Arbeit für dich erledigen können?

Wusstest du...

dass Philip Ross, Aufsichtsratsvorsitzender von Omni-Tek© Rubi-Ka sich von ganz unten hoch gearbeitet hat? Mit harter Arbeit, Hingabe und Loyalität gegenüber dem Unternehmen kannst du alles erreichen!

WAS ERWARTET DICH AUF RUBI-KA, KÜNFTIGER SKLAVE?

LASS DICH NICHT VON DER OMNI-TEK PROPAGANDA BLENDEN!

DIESES DOKUMENT WIRD ALS REAKTION AUF DIE NEUSTE FEHLINFORMATIONSKAMPAGNE DER AALGLATTEN UND HINTERLISTIGEN MARKETING-SCHWEINE VON OMNI-TEK VERÖFFENTLICHT. DIESES SCHREIBEN WURDE IN ZUSAMMENARBEIT MIT DEN REBELLEN-CLANS VON RUBI-KA ERSTELLT. ES IST NICHT UNSERE ABSICHT, KÜNFTIGE SIEDLER VON RUBI-KA ZU VERTREIBEN, DENN DIES IST UNSERE HEIMAT. ES KÖNNTE AUCH DEINE HEIMAT WERDEN. DOCH HÜTE DICH VOR DEN DRECKIGEN LÜGEN, DIE OMNI-TEK VERBREITET! MACH DICH NICHT ZUM SKLAVEN IHRES FASCHISTISCHEN REGIMES!

IRONISCHERWEISE UNTERGRÄBT OMNI-TEK SELBST DIE WIRKUNG SEINER TEUFLISCHEN PROPAGANDA. WENN DU DAS KLEINGEDRUCKTE IN DEN STANDARD-REKRUTIERUNGSFORMULAREN NOCH NICHT GELESEN HAST, SOLLTEST DU DAS JETZT TUN! ÜBERRASCHT? ES GIBT EBEN NICHTS SCHLIMMERES ALS FASCHISTEN UND IHRE ANWÄLTE.

SOBALD DU DEN KONTRAKT UNTERSCHRIEBEN UND OMNI-TEK DEIN LEBEN GESCHENKT HAST, VERLIERST DU ALLE RECHTE EINES EIGENSTÄNDIGEN LEBEWESENS! IST ES DAS, WAS DU WILLST? WENN DU NACH IHREN REGELN LEBST, BEKOMMST DU VIELLEICHT IRGENDWANN EINEN JOB OHNE AUSSICHT AUF BEFÖRDERUNG IN EINEM ENGEN BÜROKLOTZ. DOCH... WIRD DICH DAS GLÜCKLICH MACHEN? DU HAST UNENDLICH VIELE MÖGLICHKEITEN AUF DIESEM PLANETEN, DOCH NUR, WENN DU DICH GEGEN DIE UNTERDRÜCKER AUFLEHNST. UNTERSCHREIBE NIE EINEN KONTRAKT, WENN DU NICHT BEREIT BIST, IHN ZU BRECHEN. UNEHRENHAFTIGKEIT DARF MIT UNEHRENHAFTEN MITTELN BEKÄMPFT WERDEN. OMNI-TEK HAT ALLE, DIE DIESEN VERTRAG UNTERZEICHNET HABEN, BETROGEN, DENN:

-**OMNI-TEK** VERSPRICHT ALLEN KRIMINELLEN STRAFFREIHEIT, WENN SIE SICH ALS KOLONISTEN VERPFLICHTEN. WEIßT DU, WO DIESE LEUTE EINGESETZT WERDEN? IN DEN REIHEN DER ORDNUNGSHÜTER VON RUBI-KA! OMNI-POL IST VOLL VON MÖRDERN, DROGENHÄNDLERN UND VERGEWALTIGERN!

-**OMNI-TEK** VERSPRICHT DIR EIN EIGENES HAUS... FALLS MAN EINEN HERUNTERGEKOMMENEN, ROSTIGEN, KALTEN UND VON UNGEZIEFER BEFALLENEN WOHNWAGEN AM RAND EINER VON WÜTENDEN STÜRMEN UND MÖRDERISCHEN BESTIEN HEIMGESUCHTEN WÜSTE ALS HAUS BEZEICHNEN KANN.

-**OMNI-TEK** VERSPRICHT DIR EINEN JOB, DER DEINEN FÄHIGKEITEN UND INTERESSEN ENTSPRICHT. WARUM ENDEN DANN DIE MEISTEN KOLONISTEN ALS ARBEITER IN DEN MINEN? IST MINENARBEIT ALLES, WAS DIESE MENSCHEN INTERESSIERT? IST DIES DIE BESTE VERWENDUNG ALL UNSERER TALENTS? FÜR OMNI-TEK SIND WIR NICHTS WEITER ALS SKLAVEN, DIE DORT EINGESETZT WERDEN, WO SIE DEN MEISTEN PROFIT BRINGEN!

-**OMNI-TEK** VERSPRICHT UNSTERBLICHKEIT - DOCH ZU WELCHEM PREIS? WIE OFT KANN DEIN KÖRPER REGENERIERT WERDEN UND DEINE SEELE (DEINE ESSENTIELLE LEBENSQUELLE), IN EINE FALSche HÜLLE GEPRESSt WERDEN, BEVOR DU NICHT LÄNGER EIN MENSCH, SONDERN EINE SYNTHETISCHE, VON OMNI-TEK GESCHAFFENE KREATUR BIST?

-**OMNI-TEK** VERSPRICHT DIR OFFENE, UNBERÜHRTE WEITE, MALERISCHE LANDSCHAFTEN UND EXOTISCHE TIERE. DIE WAHRHEIT IST: DU KANNST GEHEN, WOHIN DU WILLST... ALLES GEHÖRT OMNI-TEK. UND DIE EXOTISCHEN TIERE SIND NICHTS WEITER ALS DIE ERGEBNISSE FEHLGESCHLAGENER MEDIZINISCHER EXPERIMENTE!

-**OMNI-TEK** VERSPRICHT DIR UND DEINER FAMILIE EINE GROßARTIGE ZUKUNFT! ALS WAS...? ALS SKLAVEN DES SYSTEMS? EIGENTUM DER FIRMA? FALL NICHT AUF IHRE DRECKIGEN LÜGEN HEREIN!

KOMM NACH RUBI-KA, WENN DU DIR EINE ZUKUNFT GEMEINSAM MIT UNS VORSTELLEN KANNST. WIR WERDEN DICH MIT OFFENEN ARMEN EMPFANGEN. MACH DICH NICHT ZU IHREM SKLAVEN! STELLE DICH GEGEN DAS REGIME! KÄMPFE GEGEN DIESE VERBRECHERISCHE REGIERUNG! SEI AUFRECHT! TOD DEM SYSTEM!



Omni-Trans, Abteilung Omni-1
Büro für interplanetare Transporte

Hallo Greg,

wir bereiten gerade eine neue Kampagne vor, um die Kolonisten über die verschiedenen Transportmöglichkeiten zu informieren. Hier ist eine Rohfassung. Schreib mir doch bitte, was du davon hältst.

1. Der "wom-pa" (Ich weiß, ich weiß, das ist nicht die Standard Omni-Tek Bezeichnung, doch es ist der Name, den fast alle benutzen. Wir sollten uns ein wenig anpassen und versuchen, nicht zu reaktionär zu wirken - Alan), benannt nach dem charakteristischen Geräusch, welches beim Betreten und Verlassen verursacht wird, ist ein standardisierter Rubi-Ka Teleporter. Er zerlegt deinen Körper in leicht transportierbare kleine Partikel, die über eine Leitung zu einem Punkt überfragen werden, der einige hundert Meter oder aber einige tausend Kilometer entfernt sein kann.
2. U-Bahn. Ein technologisches Relikt, das aus finanziellen Gründen immer noch in Betrieb ist und Zugang zu noch nicht modernisierten Strukturen in den Außenbezirken bietet. Die U-Bahn verkehrt zwischen Omni-Tek und den von Clans kontrollierten Bezirken, da sie gebaut wurde, bevor der Konflikt entstand.
3. Das Netz. Dieses System ist nur etwas für erfahrene Reisende! In einem Informations-Untersystem des Netzes gibt es Zugänge, die eine manuelle Trennung von Zell- und Neuralstrukturen ermöglichen. Sie werden auf einen elektrischen Impuls reduziert und mit Lichtgeschwindigkeit zu einem anderen Zugang teleportiert, wo der Körper wieder zusammengesetzt wird. Das Verfahren ähnelt der Wiederbelebungs-Technologie entsprechend dem neuesten Stand der Seelen-Forschung und garantiert einen in jeder Hinsicht sicheren Transport.
4. Automatisierte Fahrzeuge sind biomechanische "Transporter", die sich an die Zellstruktur ihres Fahrers anpassen und so eine stromlinienförmige und extrem schnelle Hülle generieren, über die der Fahrer die völlige Kontrolle hat. Gefechte sind in diesem Fahrzeug allerdings nicht möglich.
5. Laufen. Dafür werden Schuhe produziert (Ich weiß nicht, ob das wirklich hier hin gehört, aber... egal - Alan).

Wenn wir dieses Baby noch ein wenig aufpolieren, können wir es in unser Sortiment freundlicher Informationsmaterialien aufnehmen.. Du weißt schon: das mit dem tanzenden und singenden OT-Logo. Alles was nötig ist, um diese unterbelichteten Kolonisten mit Informationen zu füttern.

Viele Grüße,
Alan



P.S.: Wie wäre es, wenn wir am Freitag wieder mal auf die Jagd gingen? Es juckt mich jetzt schon, mal wieder den Abzug durchzuziehen!



Offenes Memo an alle derzeitigen und künftigen Omni-Tek Mitarbeiter

WARNUNG AN ALLE VERLOGENEN REBELLEN!

Eine persönliche Warnung aus dem Büro von Philip Ross

Freunde, Familienmitglieder, treue Omni-Tek© Mitarbeiter!

Ich bin der erste, wenn es darum geht, zuzugeben, dass auch Omni-Tek, genau wie jedes andere galaxieumspannende Hyper-Unternehmen seine Fehler hat. Wir sind nicht perfekt. Wir haben in der Vergangenheit Fehler gemacht und wir werden auch in der Zukunft Fehler machen. Und obwohl wir uns ständig verbessern, sind wir doch immer noch nicht unfehlbar.

Doch wir sind keine Verbrecher. Wir sind kein faschistisches Regime. Wir versklaven auch niemanden und wollen euch auch nicht kontrollieren. Alles, was wir uns wünschen ist eine harmonische und friedliche Welt, vereint zu einem einzigen Zweck: Eine bessere Zukunft zu schaffen, konstanten Profit zu erzielen und dem Unternehmen zu dienen, das uns bisher so gut gedient hat!

Wir verschließen uns keiner konstruktiven Kritik, wenn sie in sachlicher, friedlicher Form respektvoll vorgetragen wird. Wir wehren uns gegen terroristische Gewaltakte gegen unsere Angestellten. Menschen wie du und ich, deren einziges Verbrechen Loyalität und Aufopferung für das Gemeinwohl waren. Menschen, die Omni-Tek© dienen wollten, so gut sie konnten. Die Clans haben tausende von ihnen getötet. Wozu? Damit sich sich erheben können, um zu behaupten, sie würden für die Freiheit kämpfen? Freiheit von was? Von einer sicheren und einträglichen Karriere? Von einem guten und angenehmen Heim? Von Familie und Freunden? Diese Clans haben euch nur eins zu bieten: Anarchie. Was sie euch nicht anbieten können, ist Stabilität.

Doch wir verstehen, dass jeder einmal vom rechten Weg abkommen kann. Und wir verurteilen euch nicht für die Fehler der Vergangenheit. Trotzdem wollen wir all denen, die auch weiterhin mit den Clans sympathisieren, eine deutliche Warnung zukommen lassen: Der Tag der Abrechnung wird kommen, wenn die Massen jener, die ihr gequält habt, sich gegen euch erheben werden, ausgestattet mit den Waffen der Gerechtigkeit! Bis zu diesem Tag bieten wir jedem verlorenen Sohn, der auf die Lügen der Rebellen hereingefallen ist, Straffreiheit. Keht zur Herde zurück! Kommt zu Omni-Tek©, bereut eure Verbrechen und wir werden euch vergeben!

Die Familie wird wieder stark sein. Das verspreche ich euch! Doch ihr solltet auf der richtigen Seite sein, wenn der Tag der Abrechnung kommt und die Konsequenz endgültig sein wird.

Philip Ross



FRIEDEN UND GERECHTIGKEIT MIT DEN CLANS

EINE PERSÖNLICHE
NACHRICHT VON RUTH
M., ANFÜHRERIN DES
NEW DAWN CLANS

"Omni-Tek© besitzt einen Körper und deine Seele. Ist es das, was du wirklich willst? Hol dir zurück, was dir gehört! Nimm dein Leben wieder selbst in die Hand! Trete den Clans bei!"

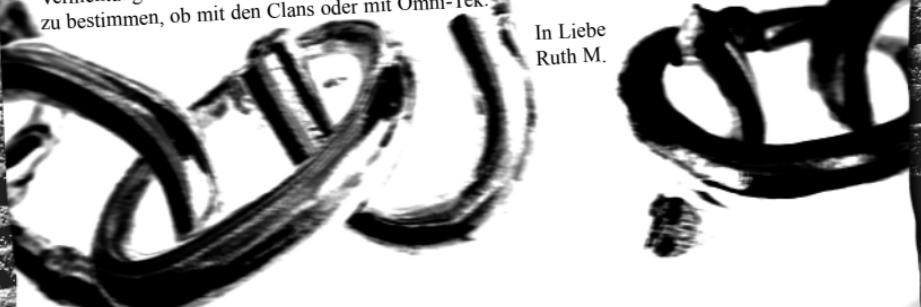
Regeln und Verordnungen können etwas Gutes sein; jedoch nicht, wenn sie nur zu einem einzigen Zweck aufgestellt wurden: Um dich zu versklaven und dich daran zu hindern, all deine Fähigkeiten zu entfalten. Omni-Tek's sogenannte Gesetze sind nichts anderes als eiserne Ketten an deinen Händen und Füßen. Sie dienen einzig und allein dem Antrieb der Unternehmensmaschinerie, einem Motor, der mit dem Blut tausender Kolonisten geölt wird. Doch du hast eine Wahl! Lass dich nicht länger von Philip Ross unterdrücken. Weise seine falschen Versprechungen und seine menschenverachtende Weltanschauung zurück! Gehe nach Norden, um mit den einfachen Menschen zu leben; jenen, die das Licht gesehen haben!

"In Tir und Athens ist Platz für alle, die sich der Sache der Rebellen anschließen wollen." Wofür kämpfen die Clans? Für euch, die Bürger von Rubi-Ka und für unsere gemeinsame Zukunft und Freiheit. Unsere wichtigsten Ziele sind:

- Die Einführung freier und offener Wahlen, um entscheiden zu können, wer unseren geliebten Planeten, unsere Heimat regieren soll.
- Wir wollen verhindern, dass Omni-Tek© alle Gewinne aus Rubi-Ka's wichtigster Rohstoffquelle, dem Notum, alleine für sich beansprucht. Wir möchten mit diesem Geld die Lebensbedingungen für alle Einwohner verbessern sowie neue Industriezweige erschließen, um weitere Arbeitsplätze zu schaffen.
- Eine freie und unparteiische Presse.
- Die Öffnung aller Grenzen, um allen Bürgern Reisen an jeden gewünschten Ort zu ermöglichen.
- Die Freiheit, zu tun was, ihr tun möchtet; sich so zu kleiden, wie ihr es möchtet und zu sagen, was ihr denkt ohne Angst vor Verfolgung und Bestrafung.
- Das Ende der Sklaverei

"Die Clans sind keine Terroristen: Unser Ziel ist weder die Zerstörung eurer Häuser, noch die Vernichtung eures Lebens und eurer Familien. Wir wollen nur die Freiheit, unser Schicksal selbst zu bestimmen, ob mit den Clans oder mit Omni-Tek."

In Liebe
Ruth M.



Das Bestiarium des Rubi-Ka

Zweiter Dritter Entwurf

Okay Boss, ich habe die Änderungen, um die Du gebeten hast, vorgenommen. Ich habe die Liste so reduziert, dass nur noch das Wort "Wildnis" auftaucht. (und nicht mehr die Worte: „fiese Überraschungen, die auf die glücklossten Kolonisten warten“)

Willkommen auf Rubi-Ka! Es gibt so viel zu sehen und zu erleben in unserer schönen und geheimnisvollen Welt. Aber es gibt auch Dinge, vor denen man sich in Acht nehmen sollte. Die Tierwelt von Rubi-Ka ist nicht immer freundlich, darum hier eine Liste von Tieren und Kreaturen, die eine Bedrohung für die Kolonisten darstellen könnten. Lies diese Liste sorgfältig, bevor du die Stadt verlässt und dich in die Wildnis begibst. Viel Glück!

Lass den letzten Satz weg
- hört sich sonst so an,
als ob man sich vor etwas
fürchten müsste.

(Muss man auch! Aber das
brauchen wir denen ja nicht zu sagen!)

Gras-Schlange

Schlangen gehören nicht zu der Fauna, welche beim Terraforming von Rubi-Ka eingeführt wurde. Ebensowenig ist sie ein gewollter Bestandteil der planetarischen Zoologie. Dennoch begannen einige Jahre nach der atmosphärischen Stabilisation verschiedene Arten von Schlangen die Wildnis zu bevölkern, von denen einige der Spezies der Gras-Schlange ähnelten, welche einzig und allein auf der Erde in Europa vorkommen. Die ursprüngliche Form dieser Schlangen besaß weder Fänge noch Gift. Die Spezies, welche jetzt in der Nähe der Städte von Rubi-Ka beheimatet ist, versprüht Gift, wenn sie sich bedroht fühlt. Man vermutet, dass die Gras-Schlange mit den Nahrungsmitteltransporten von der Erde und den inneren Kolonien nach Rubi-Ka gelangt ist oder als illegales Haustier von Omni-Tek Mitarbeitern eingeschleppt wurde.

Leet

Vor kurzem wurde bewiesen, dass sich diese Tiere aus den Kaninchen entwickelt haben. Leets sind harmlose, aber sehr lästige Tiere. Sie passen sich jeder Umgebung an und vermehren sich rasend schnell, etwa wie Ratten oder Schweine. Offensichtlich fühlen sie sich von belebten Gebieten angezogen, wo sie sich von Müll und Schutt ernähren. Sie können beinahe alles essen und tun dies auch in erschreckenden Mengen. Ihr Metabolismus ist eintausend mal schneller als der des Menschen. Leets haben keinen angestammten Platz in Rubi-Ka's Ökosystem: daher ermutigen wir alle Kolonisten, diese Tiere zu töten, wenn sie ein Exemplar antreffen.

Versuche ein wenig professioneller zu sein!
Das sind keine Kaninchen!

Wissenschaftliche Basis ??!



Das ist etwas für die
ganze Familie, also
lass das Fluchen

Omni-Tek hat bereits mehrfach erfolglos versucht, die Leets auszurotten. Wäre ein Biophysiker in der Lage einen Virus zu entwickeln, der diese Spezies vernichtet, so wären ihm Ruhm und Reichtum beschieden.

Reet of Paradise

Eine bemerkenswerte Papageienart (wunderschönes Federkleid), die vom norwegischen Blauvogel abstammt. Er bevorzugt Fjorde, liebt es auf dem Rücken liegend zu schlafen und ist leicht an den langgezogenen Lauten zu erkennen, die dieser Vogel ausstößt. Er ist schlaftrig, aber sehr stark; greift jedoch nur an, wenn er bedroht oder provoziert wird. Dennoch sind sie leicht zu zähmen, so dass es auch unerfahrenen Kolonisten nicht schwerfallen dürfte, diese Vögel als Haustiere zu halten.

Was zum Teufel ist das?
Versuchst Du witzig zu
sein, oder was?

Aber es ist NICHT witzig.
Alles nochmal schreiben!!!

Rollerrat

Diese aggressiven und bösartigen Kreaturen sind neugierige Wesen. Sie sind Mutationen des Riesen-Armadillos, einer Spezies, die vor mehr als hundert Jahren im Zuge der ersten zoologischen Integration auf diesem Planeten angesiedelt wurde. Sie ähneln mehr dem prähistorischen Glyptodon, einem dem Armadillo ähnlichen Säugetier, als dem Riesen-Armadillo selber. Rollerrats sind eine echte Bedrohung, wenn auch in begrenztem Maße. Diese Tiere werden als eine echte Plage angesehen und sind daher Ziel alljährlicher Jagd-Veranstaltungen. Rollerrats greifen ihre Feinde mit ihrem gepanzerten Körper an.

Zu wissenschaftlich und
zu starksig.
Mach's einfacher zu lesen!

Stalker

Der Stalker ist eine der erstaunlichsten Kreaturen auf Rubi-Ka. Er geht auf langen dünnen Beinen und ist mit einem gepanzerten Körper ausgestattet. Über seine Abstammung ist nur wenig bekannt. Selbst ein kleiner Stalker ist im Durchschnitt doppelt so groß wie ein normaler Mensch. Physiologische Untersuchungen haben ergeben, dass die genetische Struktur dieses Wesen eine gewisse Ähnlichkeit zu Insekten aufweist. Obwohl der Stalker zunächst ein reiner Pflanzenfresser war, der sich - ähnlich der Giraffe auf der Erde - von Blättern ernährte, haben sich seine Nahrungsgewohnheiten dramatisch verändert, so dass er auch eine Bedrohung für Reisende darstellen könnte. Der Stalker bespuckt seine Opfer mit ätzendem, schwächenden Speichel.



Das ist gut!

Halte es kurz,
nett und nicht
kontrovers.

Säugende Eidechse

Eidechsen wurden bereits in einem frühen Stadium des Terraforming-Prozesses auf Rubi-Ka angesiedelt und sind heute ein fester Bestandteil des Ökosystems. Diese Eidechsen, die lebende Jungen anstatt Eier gebären, sind besonders besonders zahlreich und kommen aus irgend einem Grund sehr häufig in der Nähe bewohnter Gebiete vor. Sie verhalten sich größtenteils passiv, verteidigen sich aber, wenn sie angegriffen werden. Sie haben einen ziemlich kräftigen Biss, sind aber nur für die schwächsten Glieder der Nahrungskette eine Gefahr.

Bio-Freaks

Jahrezehtnelang versuchte man in den streng geheimen Omni-Tek Laboratorien eine Rassen zu züchten, die sich besonders gut für spezielle Aufgaben eignen sollten: Arbeit in den Minen, schwere körperliche Arbeit, Kriegsführung, Spionage und vieles mehr. Unglücklicherweise waren die meisten dieser Experimente Fehlschläge, deren Ergebnisse man sich entledigen mußte. Eine große Anzahl dieser Mutanten entkam aus ihren Gefängnissen. Einer dieser Mutanten ist der sogenannte "Bio-Freak", ein erschreckend aussehendes Monster, das häufig in Rudeln auftritt. Mutanten haben an einigen Orten regelrechte Höhlen und Festungen erbaut. Reisende sollten solche Orte meiden.

Hey - ich hab' gesagt,
Du sollst das kontroverse
auslassen!

Lass das im nächsten
Entwurf, sonst bist

Du gefeuert!



Android 34-1 Helper

Dieser spezielle Androide wurde von 29312 bis 29459 in den Roboter-Fabriken von Omni-Tek gebaut. Obwohl die Produktion eingestellt wurde, gibt es auch heute noch einen technischen Kundendienst für diese Baureihe, da sie noch immer häufig für leichte Sicherungsaufgaben sowie für niedere Arbeiten eingesetzt wird. Einige dieser Modelle haben einen eingebauten Tazer für lähmende Angriffe.

Schon wieder zu wissen schafflich.

Chirop

Weg damit!

Der Chirop ist eine sonderbare Kreatur, die möglicherweise von den Flugdrachen (Spezies Draco aus der Familie der Agamidae aus der Ordnung der Squamata) auf der Erde abstammt, die auf Rubi-Ka während des Terraforming-Prozesses angesiedelt wurden. Wahrscheinlich sind diese Drachen aus natürlichen Gründen oder durch radioaktive Strahlung zu Chiroops mutiert, einer tieffliegenden, vogelähnlichen Eidechsenart. Der weibliche Chirop trägt seine gelegten Eier während der gesamten Brutzeit mit sich herum. Er attackiert seine Feinde mit seinen scharfen Krallen, ist aber nur für unerfahrene und schlecht ausgerüstete Reisende eine Gefahr.

Clawfinger

Ein weiteres fehlgeschlagenes Experiment. Der Clawfinger hat seinen Namen durch seinen sonderbar geformten linken Arm. Wahrscheinlich wurde er für die Arbeit in den Minen oder als Schutz in der Wildnis entwickelt. Der Clawfinger ist eine agile und listige Kreatur und fungiert in Mutanten-Gruppen häufig als Anführer. Diesen Wesen solltest du lieber aus dem Weg gehen.

Lass das auch aus!

Es wird Omni-Med anpiszen!

Augen-Mutanten

Wer hat sich nur diese Namen ausgedacht? Augen-Mutanten sind die aggressivste und gefährlichste Mutanten-Art. Er hat keinen Kopf, doch aus dem rechten der beiden

deformierten Arme wächst ein Auge, mit dem dieser Mutant auch in Felsspalten und schwer zugängliche Räume schauen kann. Seine großen Füße verleihen ihm eine hohe Standfestigkeit, so dass er auch unter extremen Bedingungen aufrecht stehen kann. Sie kennen keine Loyalität, außer wenn sie die Hilfe anderer benötigen. Der sogenannte "Bully" ist der schwächste Vertreter dieser Spezies.

Tentakel-Mutanten

Omni-Med hat wirklich ganze Arbeit geleistet. All diese Frankenstein-Monster, die sie auf die Bevölkerung losgelassen haben...! Dieser weitere Vertreter ihrer Mutanten ist mit Tentakeln anstelle des rechten Arms ausgestattet und wurde wahrscheinlich gezüchtet, um die Minenarbeiter zu unterdrücken (man könnte auch von Sklaverei sprechen) Ich werde langsam müde, über diese Kreaturen zu schreiben.

Kannst Du sagen : halt's Maul ?

Schatten-Mutanten

Der Schatten-Mutant ist einer der geheimnisvollsten Bewohner Rubi-Ka's. Im Netz kursieren Theorien, die besagen, dass der Schatten-Mutant sich sogar unsichtbar machen kann. Das würde der Xeno-Zoologie völlig neue Welten eröffnen. Seine Physiognomie ist nicht für Kämpfe geeignet; der Grund für seine Züchtung bleibt auch weiterhin ein Rätsel, obwohl Spionage eine geeignetes Aufgabenfeld für diese Wesen wäre. Der Schatten-Mutant kann eine echte Gefahr sein, wenn er in freier Wildbahn angetroffen wird.

Hä ?

Gut geschrieben, aber
etwas passt mir

nach nicht

Das ist schon besser

Die "Unvollendete Rasse"

Diese buchstäblich unfertigen Wesen, wirken durch ihre physiologische Anonymität äußerst furchteinflößend. Ihre Herkunft ist unbekannt und sie verfolgen gerne Kolonisten. Da sie aber nicht gepanzert sind und keine organischen Waffen besitzen, sind sie leicht zu eliminieren.

Blubbag

In der Frühzeit der Kolonialisierung wurde der Blubbag für die Minenarbeit eingesetzt. Seine starken Kieferknochen können sich durch Steine und Mineralien beißen. Seine großer, sackförmiger Körper ist wie geschaffen für den Transport von anorganischen Materialien. Als die mit Nano-Technologie entwickelten intelligenteren Maschinen in den Bergbau Einzug hielten, entließ man die Blubbags in die Wildnis. Diese Kreatur, die auch Reisende angreift, ist eine weitere Omni-Tek Schöpfung, über die man gerne den Mantel des Vergessens legen würde. Die Clans haben recht! Omni-Tek zerstört unsere Welt!

Das war's. Du bist gefeuert Wenn Du noch im Gebäude
bist, komm später zu mir !
Du bist so gut wie tot !

"Hallo Partner! Hast du genug von all diesen Kreaturen, die deine Felder verwüsten? Hast du die Nase voll von diesen inzüchtigen kleinen Nervensägen? Geht deine Frau dir auf die Nerven, weil du zuviel trinkst, ständig auf der Jagd bist und sie betrügst? Kein Problem!! Komm in eines unserer Geschäfte oder bestelle unseren Katalog. Wir haben die besten militärischen Waffen und Ausrüstungen auf dieser Seite des Jupiters! Kein Waffenschein? Kein Problem! Bei uns bekommst du ihn sofort. " Das garantiert dir Honest Bob!

Honest Bob's weltweiter Katalog

SLEEKBLASTER

Eine High-End Zerstörungswaffe. Honest Bob selbst benutzt sie. Legt euch also besser nicht mit ihm an! Elegantes Design, extra kleiner Griff und ein Karbonegehäuse machen ihn zu eurer ersten Wahl. Mit drei Worten: Verbrennungen ersten Grades, Wir reden hier über co-laterale Zerstörung, Partner.

ITEM QX2213322A-4



From
3999cr

"VERBESSERTER BASEBALL-SCHLÄGER"

Du hast wenig Geld, möchtest aber trotzdem ein wenig Ärger machen?

Dann ist dieses Baby hier genau das richtige für dich! Es wurde von einem Team ehemaliger Sportler und Schläger entwickelt. Mit Honest Bob's verbessertem Baseball-Schläger kannst du den Ball bis in die nächste Stadt schlagen und genauso gut die Köpfe einiger Omni-Tek Mutanten zerschmettern! Erhältlich in verschiedenen Ausführungen von 2 Credits bis 850 Credits für das Spitzenmodell. Der Schläger aus gehärtetem Stahl garantiert üble Verletzungen und massenhaft Home-Runs für dein Baseball-Team.

ITEM QX2212A-2



From
1999cr

DISAFFILIATION SNIPER

Es gibt doch nichts Schöneres, als aus einigen Kilometern Entfernung einen Cowboy aus dem Sattel zu pusten. Die Sniper Gun gibt dir die Macht dazu! Diese Waffe feuert Energiekugeln ab, die sich beim Aufprall entladen und schweren Schaden anrichten, wo immer sie treffen. Angst, dass dein Nachbar schon so eine Waffe hat? Dann schau dir unser Sortiment an Körper-Panzerungen an und verschaffe dir einen taktischen Vorteil!

ITEM QX33234B-2



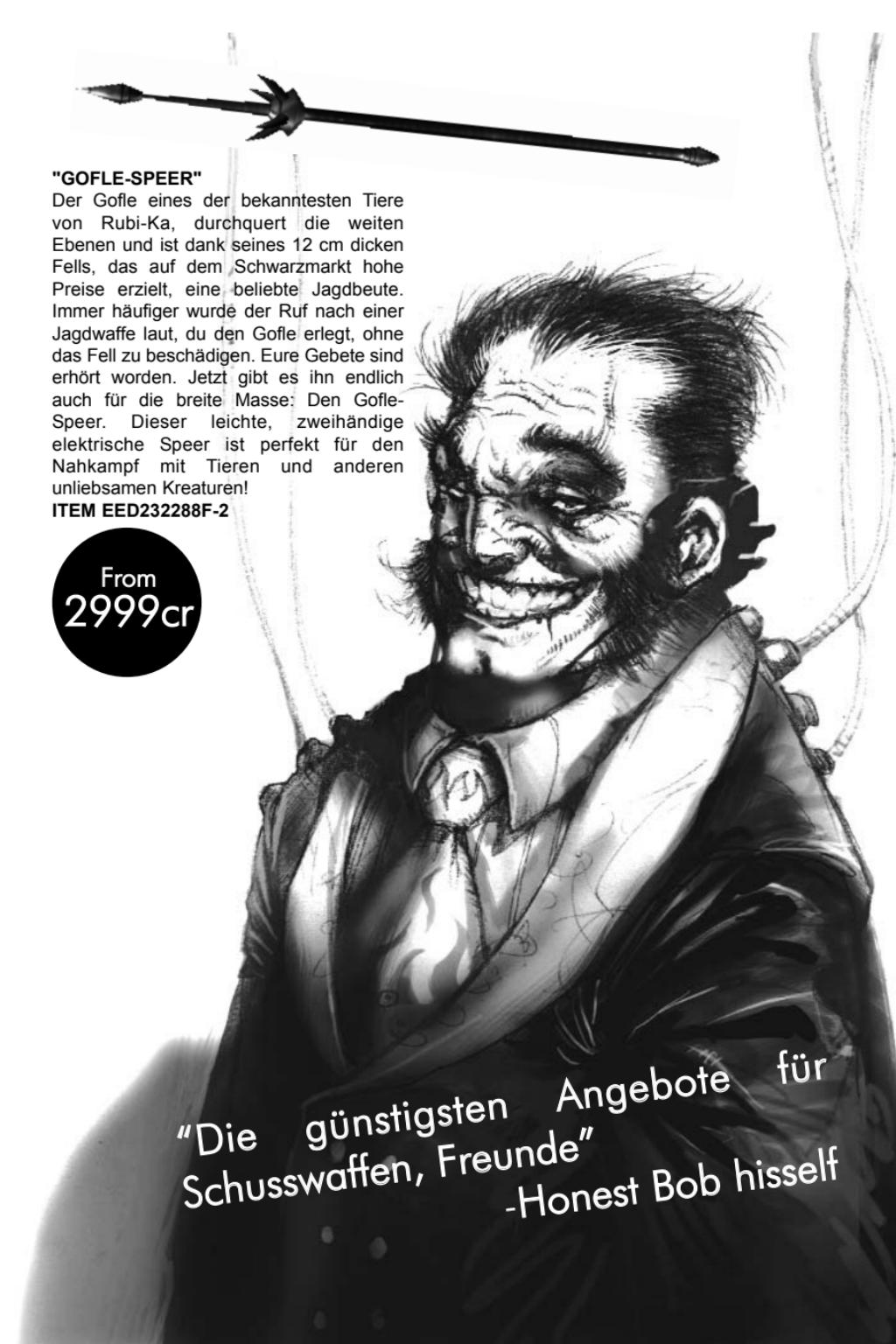
From
5999cr

"GOFLE-SPEER"

Der Gofle eines der bekanntesten Tiere von Rubi-Ka, durchquert die weiten Ebenen und ist dank seines 12 cm dicken Fells, das auf dem Schwarzmarkt hohe Preise erzielt, eine beliebte Jagdbeute. Immer häufiger wurde der Ruf nach einer Jagdwaffe laut, du den Gofle erlegt, ohne das Fell zu beschädigen. Eure Gebete sind erhört worden. Jetzt gibt es ihn endlich auch für die breite Masse: Den Gofle-Speer. Dieser leichte, zweihändige elektrische Speer ist perfekt für den Nahkampf mit Tieren und anderen unliebsamen Kreaturen!

ITEM EED232288F-2

From
2999cr



"Die günstigsten Angebote für
Schusswaffen, Freunde"
-Honest Bob hisself

ERSTE-HILFE STIMULATOR

Suchst du etwas, das dich schnell wieder auf die Beine bringt? Diese kleinen Injektoren spritzen eine Mischung aus Bots, Proteinen und Schmerzmitteln in deine Blutbahn, die deine Gesundheit wieder herstellen und Schmerzen lindern. Der Preis beträgt 2 bis 2000 Credits je nach Stärke und Dosierung.



From

499cr

TRAGBARE MEDIZINISCHE VERSORGUNGSEINHEIT

Dieses Gerät wird auf der Brust des Patienten angebracht. Es fördert die Gewebebildung, indem es eine antiseptische und rezeptive Arbeitsumgebung für Medibots und Erste-Hilfe-Stimulatoren schafft. Der Patient muss sich während der Anwendung in einer neutralen unbeweglichen Position befinden und einen niedrigen Adrenalin-Spiegel haben.



From

499cr

TRAGBARES UND

WIEDERAUFLADBARES NANO-LABOR

Dies ist die Nano-Version der medizinischen Versorgungseinheit. Schnelle und einfache Wiederaufladung mit Nano-Energie. Für die Anwendung gelten die gleichen Bedingungen wie für die medizinische Versorgungseinheit.



From

399cr

IMPLANTATE (DIVERSE)

Anders als andere Anbieter helfen wir bei der Anpassung der Implantate und garantieren die Kompatibilität mit ihrer neuralen Struktur. Behinderungen oder Todesfälle, die durch neurale Implantate verursacht werden, sind durch unsere hauseigene Versicherung abgedeckt. Reparatur und Wiederbelebung sofort in unserem Geschäft.



NACHTSICHTGERÄTE (DIVERSE)

Dunkel wie in einem Rattenloch. Wir schaffen Abhilfe. Unser Sortiment umfasst eine Reihe von Produkten zur Verbesserung der Sicht bei ungünstigen Lichtverhältnissen, einschließlich Brillen, Pillen und Implantate.

Honest Bob's weltweiter Katalog

WERKZEUGE UND AUSRÜSTUNG (DIVERSE)

Wir bieten mechanische, elektronische und Nano-Werkzeuge für fast jede Aufgabe einschließlich des Aufbrechens von Türen, der Selbstinstallation von Implantaten, der Entschärfung von Fallen und der Anfertigung von Munition sowie vieles mehr. Prüfen Sie unser Sortiment. Sie werden nicht enttäuscht sein! Das verspricht Ihnen Honest Bob!



PANZERUNGEN (DIVERSE)

Wir bieten Ihnen ein riesiges Sortiment vom einfachen Lederpanzer über Eisen, Kunststoff bis zur Nano-Rüstung. Wir empfehlen allen Kolonisten, sich eine passende Rüstung zuzulegen. Wir sagen Ihnen gerne, welcher Panzer am besten zu Ihnen passt. Kommen Sie zu uns, damit wir Sie mit dem besten Schutz ausstatten können!

Haben Sie Lust auf noch mehr großartige und fast legale Angebote? Dann bestellen Sie die Vollversion unseres Katalogs!

Internes Memo, Sol banking Corporation

Betr.: Infiltrierung der Wirtschaft auf Rubi-Ka, eine Analyse

Vielen Dank für die erfolgreiche Konferenz gestern Abend, Leute! Zum ersten Mal haben wir wirklich einen Ansatz für die Lösung unseres Problems gefunden und ich glaube, dass Rashid's "Zeitalter des Reichtums"-Konzept wirklich den Durchbruch bringen könnte. Das wurde aber auch Zeit: Schon viel zu lange steht Sol-B.C. im Schatten seines großen Konkurrenten Omni-Tek. Ich glaube, Sharon hat es ganz treffend ausgedrückt, als sie sagte: "Für Sol bricht die Morgendämmerung an." Doch nun zum Geschäft...

Frage: Ist Rubi-Ka nur ein öder Felsen oder das Zentrum des Universums? Antwort: Völlig irrelevant! Rubi-Ka ist unser "heiliger Gral" (Bryant hat diese treffende Bezeichnung geprägt) in Bezug auf Rohstoffe (so wie Öl, Gold und Biotechnologie auf der alten Erde ist Notum für uns heute der wichtigste Rohstoff der Galaxie) und die daraus resultierenden Gewinne. Derzeit ist es noch der Spielplatz von Omni-Tek, doch es ist auch unsere Zukunft. Warum schnappen wir uns also nicht gleich den ganzen Kuchen?

Mit der Unterstützung von Katrina und Charlie Cheng (Gute Arbeit, Leute, klopft ihnen in meinem Namen auf die Schulter, wenn ihr sie trefft) haben wir einen vorläufigen und noch unvollendeten Bericht zusammengestellt, der sich mit den verschiedenen Interessengruppen und sozio-ökonomischen Strukturen von Rubi-Ka beschäftigt. Dieser Bericht wird uns dabei helfen, eine Strategie zu entwickeln, wie wir in Rubi-Ka's Wirtschaft mitmischen können. Diese Strategie soll bei der nächsten Aufsichtsratsitzung vorgestellt werden, also lasst uns anfangen:

Omni-Tek und der Süden

Omni-Tek (OT) dominiert den südlichen Teil von Rubi-Ka's erstem bewohnten Kontinent. Urbanisiert und gut entwickelt ist der Süden ein relativ reiches Gebiet - zumindest im Vergleich mit dem ärmeren Norden; bedenkt, dass der Terraforming-Prozess auf Rubi-Ka noch immer nicht vollständig abgeschlossen ist. Uns fehlt ein funktionierendes Wetter-Kontroll-System, also ist Rubi-Ka immer noch ein öder Felsen und der Süden ein einigermaßen luxuriöser und sicherer Lebensraum.

Omni-1 ist die größte Stadt des Südens - und die größte Stadt auf Rubi-Ka (was nicht viel heißen muss). Außerdem ist sie eine OT-Festung, in der die reichsten und einflussreichsten Einwohner leben (dieser Ordner enthält Berichte über alle wichtigen Persönlichkeiten auf Rubi-Ka; lest euch das Dossier aufmerksam durch). Hier unterhält OT die meisten seiner Büros. In den letzten Jahrzehnten war die Territorial-Herrschaft Omni-Teks allerdings rückläufig. Die Konzentration der Macht in O-1 besteht noch nicht allzu lange und kann als eine Folge der Konflikte im Norden angesehen werden

Hier eine Liste der wichtigsten Omni-Tek Mitarbeiter:



PHILIP ROSS

Geboren als: Philip Ross - Bombay, Erde - 11. März 29403

Aussehen: 192cm, 84kg, silbergraues Haar, graue Augen

Position: Generaldirektor von OT, Rubi-Ka

Besondere Kennzeichen: Cyber-Implantate einschließlich besserter Sekhraft. Hat wahrscheinlich einige noch unidentifizierte Implantat-Prototypen von Omni-Med verwendet.

Stärken und Schwächen: Exzellente Führungsqualitäten, sehr überzeugender Redner, möglicherweise emphatisch, keine erkennbaren Schwächen

Biografie: Als Sohn von Lora und Brian Ross (beide hochrangige Omni-Tek Vertreter) erhielt Philip Ross eine militärische Ausbildung und begann mit 26 Jahren im Hauptquartier des Unternehmens zu arbeiten. Bereits in der Armee als strategisches Genie mit dem Rang eines Captains dekoriert, erlangte Ross schon nach kurzer Zeit die Position eines strategischen Berater des kontinentalen Firmenvorstandes. Nachdem er sich in das geheiligte Innere von Omni-Tek vorgearbeitet hatte, war sein Aufstieg kometenhaft. Im Jahre 29434 wurde er zum Generaldirektor von Omni-Tek/Rubi-Ka ernannt.

Ivan Sergeyich



Geboren als: Ivan Piotr Sergeyich - Omni-1, Rubi-Ka - 22. Februar 29430

Aussehen: 164cm, 112kg, dunkelbraunes Haar, braune Augen

Position: Chef von Omni-Pol

Besondere Kennzeichen: Großer, gepflegter Schnurrbart. Stahlverstärkte Fingernägel. Trägt aus unbekannten Gründen Ringe ohne Juwelen.

Stärken und Schwächen: Vorliebe für russischen Wodka, sadistisch und grausam, Spitzname: Ivan der Schreckliche

Biografie: Geboren und aufgewachsen auf dem russischen Planeten Domovoi Prime in der Hauptstadt Neu Kiew. Sergeyich kam nach Rubi-Ka, als seine Eltern sich dort als Kolonisten verpflichteten. Sein Vater starb kurz darauf in den Minen und seine Mutter heiratete einen Polizei-Offizier. Die Familie zog nach Omni-1. Schon nach wenigen Monaten absolvierte Sergeyich das Trainingsprogramm von Omni-Pol. Trotz seines bemerkenswerten jungen Alters war er sehr erfolgreich und stieg wie seine Freunde sehr schnell auf. Heute ist er eine der Säulen von Omni-Pol und der Mutter-Gesellschaft im allgemeinen. Gerüchte besagen, dass er im zarten Alter von 18 Jahren seinen Stiefvater gefoltert und mit bloßen Händen umgebracht haben soll.

Eva Pourais



Geboren als: Eva Pourais - Rubi-Ka - unbekannt

Aussehen: 179cm, 58kg, blondes Haar, blaue Augen

Position: Direktorin von Omni-Reform

Besondere Kennzeichen: Schlank, gesund, hübsch und charismatisch

Stärken und Schwächen: Kann in Menschen lesen wie in einem offenen Buch. Sehr klug. Vielleicht ein wenig zu überheblich.

Biografie: Einzelheiten über ihre Zeit vor Omni-Tek sind nicht bekannt, doch ihr Aufstieg innerhalb des Unternehmens war schnell und beeindruckend. Fräulein Pourais (angeblich ist sie Single, doch diese Information ist nicht verlässlich) wird oft als das "Gesicht von Omni-Tek" bezeichnet, sie erscheint häufig in den Medien und nun auch in einer Image-Kampagne von Omni-Tek. Sie ist verantwortlich für die extrem erfolgreiche Kinder- und Jugendkampagne "Umarre den Omni in dir!", die allgemein als einer der besten PR-Feldzüge des Unternehmens gilt (Oder sollte man "PR" lieber durch "Massen-Gehirnwäsche" ersetzen?).

Rita Prestin



Geboren als: Rita Katherina Mayor - Jupiter Core - 5. April 29259

Aussehen: 168cm, 77kg, schwarzes Haar, braune Augen

Position: Geschäftsleitung Omni-Med

Besondere Kennzeichen: Schulterlanges, schwarzes Haar mit natürlichen silberfarbenen Strähnen, scharfe Nase, große Augen, sehr braun, benutzt viel Make-Up

Stärken und Schwächen: Obwohl sie bereits 200 Jahre alt ist, wirkt sie immer noch wie eine Mittvierzigerin, sie legt sehr viel Wert auf ihr Aussehen.

Biografie: Sie verbrachte die meiste Zeit ihres Lebens bei Omni-Tek und stieg dort langsam von einer Ärztin zur Geschäftsführerin von Omni-Med auf. In dieser Position hat sie bereits mehr als 10.000 Operationen in Omni-1 durchgeführt. Sie ist bekannt für ihre Experimente in der Bio- und Nano-Technologie. Ein Großteil der unnatürlichen Tierwelt von Rubi-Ka geht auf die in die Wildnis entlassenen Ergebnisse ihrer fehlgeschlagenen Experimente zurück.

"Janus"



Geboren als: Unbekannt

Aussehen: Unbekannt

Position: Direktor von Omni-Interope

Besondere Kennzeichen: Unbekannt

Stärken und Schwächen: Unbekannt

Biografie: "Janus" ist der Name, den man der Person gegeben hat, die angeblich Omni-Tek's Geheimpolizei Interope leiten soll. Es wird vermutet, dass "Janus" die Clans infiltriert hat. Nur einige wenige hochrangige Omni-Tek Mitarbeiter kennen seine oder ihre wahre Identität.

Die Rebellen-Clans und der Norden

Ich denke, wir sind uns alle darüber einig, dass die derzeitige Situation auf Rubi-Ka der Handlung eines schlechten Films ähnelt: Im Süden haben wir die bösen Jungs (diese Bezeichnung mag voreingenommen klingen... ist aber durchaus berechtigt), während sich die guten Jungs im Norden befinden (dito - doch unser Geheimdienst sagt, dass diese Leute manchmal genauso "böse" sind), wo sie gegen Unterdrückung und Sklaverei kämpfen. Eine klassische Situation. Aber auch eine reale, zumindest für die in diesen Konflikt verwickelten Parteien. Und es ist eine Situation, die wir zu unserem Vorteil nutzen können. Teil unserer Strategie sollte es sein, die Rebellen zunächst zu unterstützen. Das ist eine klassische und vorhersehbare Vorgehensweise, doch sie wird Omni-Tek schweren Schaden zufügen. Das ist unser Ziel, denn was dann noch von Omni-Tek übrig ist, wird für uns eine leichte Beute sein.

Die Geschichte des Nordens wird bestimmt von harter Arbeit und permanenten Konflikten. In den frühen Jahren der Kolonialisierung wies der Norden die höchste Bevölkerungsdichte auf. Hunderte kleiner Bergwerks-Siedlungen entstanden und verschwanden im Laufe der Zeit. Nachdem OT sich aus diesem Gebiet zurückzog, formten sich die ersten Clans und die Aufstände begannen - der Norden wurde zu einer unwirklichen und kahlen Gegend (bis auf wenige Ausnahmen). Dennoch leben dort immer noch 50% der menschlichen Bevölkerung von Rubi-Ka.

Die Clans wurden als politische und militärische Antwort auf die Herrschaft der OT-Truppen während der frühen Kolonialzeit gegründet. Da die Minenarbeiter oft schlecht behandelt wurden und häufig das Opfer schwerer Katastrophen aufgrund mangelnder Sicherheitsvorkehrungen und schlechter Ausrüstung waren, begannen sie sich zu organisieren, um sich zu wehren. OT antwortete mit militärischen Strafaktionen, die die Clans zwangen, eine zerbrechliche Allianz zu bilden. Geführt wird diese Allianz von einem Rat, bestehend aus den Anführern der wölfmächtigsten Clans - dem "Rat der Wahrheit". Seitdem befinden sie sich in einem andauernden Guerilla-Krieg mit den OT-Truppen. An dieser Situation wird sich erst etwas ändern, wenn eine dritte Partei in den Konflikt eingreift

Hier eine kurze Übersicht über die wichtigsten Personen in den wichtigsten Clans

HENRY RADIMAN



Geboren als: Rubi-Ka, afrikanischer Abstammung, unbekannt

Aussehen: 193cm, 120kg, schwarzgraues Haar, braune Augen

Position: Leiter des Rats der Wahrheit, Buchhändler

Besondere Kennzeichen: Bart, trägt meistens eine graue Robe und ist erstaunlich unauffällig, wenn man seine Position im Rat bedenkt

Stärken und Schwächen: Besitzt die Gabe Ereignisse mit fast schon übernatürlicher Genauigkeit vorherzusehen, exzellenter Strategie, fällt eher durch Weisheit und Einsicht auf, als durch Charisma und Persönlichkeit, geheimnisvoll, wird leicht wütend

Biografie: Über Radimans Leben vor seiner Zeit als inoffizieller Führer der Clans ist wenig bekannt und selbst diese Informationen sind kaum bemerkenswert: Er verkaufte Bücher. Er wird von allen ansonsten uneinigen Clans respektiert und ist ein ganz anderer Führer als sein Gegenspieler Philip Ross auf der Seite von Omni-Tek. Die meiste Zeit über erweckt er den Eindruck, als sei es ihm unangenehm, aufzutreten und vor einer Menge zu sprechen. Dennoch ist es allein seiner Führung zu verdanken, dass die Rebellen immer noch in der Lage sind, sich gegen die Herrschaft von Omni-Tek aufzulehnen.

ELEENA OAK



Geboren als: Elena Marcus - Rubi-Ka - 23. Dezember 29445

Aussehen: 179cm, 52kg, brünettes Haar, grüne Augen

Position: Mitglied des Rats, Scout

Besondere Kennzeichen: Wild und zäh

Stärken und Schwächen: Lebt in einem Truck, den sie "Corkey" nennt! Trinkt gerne viel und verträgt eine ganze Menge, es wird daher gemunkelt, dass sie ein Implantat zur Reduzierung des Alkoholspiegels besitzt. Sie hat einen scharfen Blick und exzellente taktische Fähigkeiten. Zudem ist sie sehr klug.

Biografie: Sie ist in jeder Hinsicht ein Kind des Nordens und eine echte Anhängerin der Clans. Eleena ist das jüngste Mitglied des Clans und noch unverheiratet. Sie fiel als Waisenkind im Alter von fünf Jahren den OT-Truppen in die Hände. Eleena ist in vielen Dingen bewandert, nicht zuletzt auch im Handeln. Sie wurde im Alter von 25 Jahren in den Rat aufgenommen und erwies sich als echte Bereicherung für die Clans. Aus diesem Grund ist sie auch ein potentielles Ziel von OT-Attentätern.

"LORD GALAHAD"

Geboren als: unbekannt - Rubi-Ka - unbekannt

Aussehen: 195cm, 96kg, braunes Haar, grüngraue Augen

Position: Anführer des "Knights"-Clans / Mitglied des Rates

Besondere Kennzeichen: Trägt einen Kettenpanzer, ein Schwert und ein Schild

Stärken und Schwächen: Spricht eine pseudo-archaische Sprache, unsozial, egozentrisch und lächerlich, "Lord Galahad" ist eine einzige große Schwäche, er wird in den Ratsversammlungen regelmäßig ausgelacht, dennoch sichert ihm seine Stellung als Clan-Führer einen Sitz im Rat

Biografie: Über diese Witzfigur ist nur wenig bekannt, man kennt weder seinen richtigen Namen, noch weiß man etwas über seine Vergangenheit.

RUTH MONTEZUMA

Geboren als: Ruth Montezuma - Rubi-Ka - 11. Juli 29437

Aussehen: 182cm, 79kg, schwarzes Haar, braune Augen

Position: Anführerin des "New Dawn"-Clans / Mitglied des Rates

Besondere Kennzeichen: Groß und gut gebaut, starkes und imponierendes Wesen in geistiger und körperlicher Hinsicht

Stärken und Schwächen: Sie ist die geborene Führerin: Charismatisch und intelligent wird sie von allen Clans akzeptiert. Sogar Philip Ross hat seiner Bewunderung für Ruth Montezuma bei einigen Anlässen Ausdruck verliehen und ihr mehrfach eine Position bei Omni-Tek angeboten.

Biografie: Ruth Montezuma wurde in der Nähe von Omni-1 geboren und ist auch dort aufgewachsen. Aus diesem Grund sind ihre Ansichten nicht so einseitig wie die der meisten anderen Clan-Mitglieder. Sie hat versucht, diesen Konflikt friedlich zu lösen, allerdings mit geringem Erfolg. Ihr Clan "New Dawn" gilt als der offenste und liberalste. Abscheinend genießt sie die Aufmerksamkeit einiger hochrangiger Mitarbeiter von Omni-Tek.

TUCKER

Geboren als: James Tucker Adams - Sol BC Prime - September 29398

Aussehen: 199cm, 134kg, silberbraunes Haar, braune Augen, Homo-Atrrox

Position: Mitglied des Rates, Besitzer einer Bar, Herausgeber der "Voice of Freedom"

Besondere Kennzeichen: Von Natur aus groß, geht aber gebückt und wirkt daher kleiner, freundlich, bekannt für sein lautes und tiefes Lachen

Stärken und Schwächen: Sein IQ liegt über 200!

Biografie: Verließ Sol BC Prime 29447 nach Problemen mit der Steuer und ließ sich auf Rubi-Ka in Omni-1 nieder, wo er eine alte Bar namens "The Spit" aufkaufte und renovierte. Diese Bar ist heute ein beliebter Treffpunkt für Leute, die nicht für OT arbeiten. Konvertierte vom Solitux zum Atrux, um als sein eigener Türsteher fungieren zu können.

SIMON SILVERSTONE

Geboren als: Simon Silverstone - Erde - unbekannt

Aussehen: 187cm, 82kg, platinblondes Haar, blaue Augen

Position: Anführer des "Sentinel"-Clans

Besondere Kennzeichen: Ein Ehrenmann der alten Schule mit sehr gutem Benehmen

Stärken und Schwächen: Ein fanatischer Gegner von Omni-Tek, für mehr als hundert brutale Morde von Omni-Tek Gerichten verurteilt, aber nie verhaftet oder eingesperrt. Wird von vielen Clan-Führern gefürchtet und abgelehnt.

Biografie: Silverstone kam im Jahre 29447 nach Rubi-Ka, jedoch nicht als Kolonist, sondern durch inoffizielle Kanäle, um jeden Kontakt mit Omni-Tek zu vermeiden. Er ließ sich auf einer kleinen Farm in der Nähe von Tir nieder, wo er eine Familie gründete - für fünf Jahre - bis Ot Truppen kamen, um ein Exemplar zu statuieren, indem sie seine Frau und seine drei kleinen Kinder ermordeten.

YOSHIVA KAHN

Geboren als: Yoshiva Kahn - Tir, Rubi-Ka - 17. Dezember 29441

Aussehen: 191cm, 80kg, dunkelbraunes Haar, braune Augen

Position: Freier Händler, Abenteuer und Mitglied des Rates

Besondere Kennzeichen: Groß, dünn und leicht, ein charismatischer Ehrenmann mit einem sympathischen Funkeln in den Augen

Stärken und Schwächen: Geradeheraus, ehrlich mit einem einnehmenden Wesen, Fremde fühlen sich in seiner Gegenwart sehr schnell wohl, vielleicht ein wenig zu vertrauensselig.

Biografie: Erst seit kurzem Mitglied des Rates. Er wurde von Alistair Kolokotronis rekrutiert und ist ein guter Freund dieses Mannes, ebenso wie von Radiman, Eleena Oak und sogar "Lord Galahad". Kahn ist meistens auf Reisen von Stadt zu Stadt, wo er seine Waren, meistens Cyber-Implantate, aber auch Informationen und Wissen verkauft. Viele Einwohner des Nordens halten ihn für einen wahren Helden, obwohl einige der Geschichten, welche man sich über ihn erzählt, sicherlich maßlos übertrieben sind.

Madame

Warenhaus der Formeln

Präsentiert

Eine Auswahl seiner exklusiven Produkte
(für den Hausgebrauch)

Sehr geehrter zukünftiger Kunde! Die Welt, in der wir uns befinden, ist wirklich ein schmutziger und unordentlicher Ort, an dem Ordnung und Logik und die darin liegende Schönheit nur wenig Platz haben. Um Ordnung in dieses Chaos zu bringen, freue ich mich, euch, meinen verehrten Kunden, die schönsten und wirkungsvollsten Nano-Formeln anbieten zu können, die jemals in einem Katalog zu finden waren.

Diese Formeln sind ausschließlich unseren geschätzten Kunden auf Rubi-Ka vorbehalten, da sie eine nicht unbeträchtliche Menge an Notum erfordern, Rubi-Ka's wichtigstem Rohstoff.

Vorprogrammierte Nano-Formeln sind für die meisten Nano-Artisten immer noch die beste Methode zur Steuerung ihrer Nano-Bots, da sie das von Omni-Tek entwickelte neurale Interface verwenden. Ich bin weit gereist, um diese meiner Meinung nach vollständigste und beste Sammlung käuflicher Nano-Programme zusammen zu tragen (alle Programme wurden getestet und entsprechen den "Programmieren als Kunst" - Standardverordnungen von 27666).

Dies ist nur eine kleine Auswahl meiner besten Formeln, ausgewählt nach Beruf und Verfügbarkeit. Schickt mir eine Nachricht, um eine komplette Liste zu erhalten. Wenn ihr nicht wisst, wie ich zu erreichen bin, solltet ihr dies hier gar nicht erst lesen!

Küsse und alles Gute für alle Roboter Gottes da draußen!

Für den Enforcer:

Herausforderer für Zyklopen

Erhöht für kurze Zeit die Nahkampf-Fähigkeiten und die Wirkung des Enforcers im Nahbereich. Die Wirkung dieser Formel hält nur für etwa 20 Sekunden an, hat aber eine verheerende Wirkung, denn wenn sie aktiviert ist, macht sie dich zu einem Ein-Mann-Schlachtbetrieb.

Für den Soldaten

Partieller Deflector

Umgibt das Ziel mit einer Barriere, die einen Teil des Schadens abwehrt und auf den Angreifer reflektiert.

Für den Abenteurer

Stachelmantel (Coat of barbs)

Umgibt das Ziel mit einem Schutzschild, der dem Angreifer bei jedem erfolgreich abgewehrten Angriff einen geringen Schaden zufügt.

Für den Nano-Techniker:

Säureprojektion

Besprüht das Ziel mit einer leicht ätzenden Flüssigkeit, die ihm chemischen Schaden zufügt.

Für den Agenten

Verdächtige verhaften

Lähmt das Ziel für eine kurze Zeit, beeinflusst aber nicht dessen Kampffähigkeit. Sehr nützlich für den Verfolger, aber noch nützlicher für den Verfolgten.

Für den Ingenieur:

Allgemeine Automatisierung

Diese Formel ermöglicht ihren Bots einen weitreichende Bot zu konstruieren, der Befehle ausführen kann

Fehlerhafter Schutzschild

Erhöht den Wert der Panzerung eines Ziels, das dadurch mehr Schaden hinnehmen kann.

Für den Arzt:

Gnade des Doktors

Heilt ein Ziel.

Für den Abenteurer:

Spatzenflug

Diese Formel erlaubt dem Benutzer, auf dem Rücken eines Papageis zu entkommen. Bei aktivierter Sprachsteuerung hält die Wirkung für einige Stunden an und ist leicht zu kontrollieren.

Für den Händler:

Kleiner Gesundheits-Teleporter

Handel kann vieles bedeuten; unter anderem auch, dass jemand etwas nimmt, ohne dafür zu bezahlen. Diese Formel transportiert einen Teil der Gesundheitspunkte des Ziels auf den Benutzer.

Mysteria



CREDITS

Lead Programmierer

Martin Amor
Lead Artist
Vebjørn Strømmen

Story und Rollenspiel Design

Gaute Godager

Art Director

Didrik Tollefsen

Story

Ragnar Tørnquist

Haupt-Programmierung

André Johansen
Anton Ragnarsson
Arneleif Mydland
Asle Morten Ollestad
Christian Berentsen
Enno Rehling
Frank A Stevenson
Haakon Innerdal
Jesper Hansen
Jørn Jensen
Kurt Skauen
Morten Lode
Rune Espeseth
Steffen Skov
Terje Pedersen
Viggo Løvli
Terje Malmadal
Torbjørn Lindgren

Kontinuität

André Johansen
Gaute Godager
Terje Pedersen
Viggo Løvli

Engine Programmierung

Christian Berentsen
Harald Iwe

Gamecode

André Johansen
Arneleif Mydland
Christian Berentsen
Geir Bjarte Terum
Terje Pedersen

Datenbanken

Jørn Jensen

Server

Christian Berentsen
Enno Rehling

Jesper Hansen

Haakon Innerdal
Jørn Jensen
Torbjørn Lindgren

KI-Programmierung

André Johansen
Anton Ragnarsson
Asle Morten Ollestad
Morten Lode
Rune Espeseth

GUI Programmierung

Arneleif Mydland
Espen Berntsen
Kurt Skauen
Steffen Skov

Grafiken

Jesper Hansen
Kurt Skauen
Lasse Staff Jensen
Viggo Løvli

Umgebungs-Effekte

Viggo Løvli

Spezialeffekte

Andreas Bromirski
Anton Ragnarsson
Bjørn-Eirik Larsen
Frank Andrew Stevenson
Jesper Hansen

Sound

Bjørn Arve Lagim
Jørn Teigen
Steffen Skov
Viggo Løvli

Tool Programmierung

André Johansen
Arneleif Mydland
Christian Berentsen
Eduard Gajdoš
Enno Rehling
Haakon Innerdal
Jesper Hansen
Johan Braaten
Jørn Jensen
Kurt Skauen
Lasse Staff Jensen
Marius Kjeldahl
Morten Lode
Rune Espeseth
Steffen Skov
Terje Pedersen
Viggo Løvli

VB Content Tools

Andrew Griffin
Gaute Godager

Hilfe

Peter Lorenzen

Zusätzliche Unterstützung

Kurt Skauen
Viljar Sommerbak

Tonaufnahmen

Bjørn Arve Lagim

Komponisten

Morten Sørlié
Bjørn Arve Lagim
Tor Linlokken

Audio design

Tor Linlokken

Weitere Musik

Karsten Hansen

Weitere Sprecher

Kine Holm Jacobsen
Jennifer Hjorthaug
Kathrine Hilstad

Haupt-Grafikdesign

Christer Sveen
Kjetil Hjeldnes
Lars Petter Anfinsen
Markus Schille
Øyvind Jernskau
Renate Andersen
Tom Tømmervåg Gjerde
Vebjørn Strømmen

GUI Graphics

Øyvind Jernskau

Intro video

Ragnar Tørnquist
Amanda Ronai
Didrik Tollefsen
Lost Boys Studios

Monster Design

Christer Sveen
Didrik Tollefsen
Vebjørn Strømmen

Entwurf der Monster und Spielfiguren

Christer Sveen

Sigbjørn Remi Galåen
Vebjørn Strømmen

Texturen

Christer Sveen
Didrik Tollefsen
Kjetil Hjeldnes
Lars Petter Anfinsen
Markus Schille
Renate Andersen
Vebjørn Strømmen
Øyvind Jernskau

Programmierung der Grafik-Modelle

Christer Sveen
Didrik Tollefsen
Kjetil Hjeldnes
Lars Petter Anfinsen
Markus Schille
Tom Tømmervåg Gjerde
Vebjørn Strømmen
Øyvind Jærnskau

Animation

Christer Sveen
Lars Petter Anfinsen
Renate Andersen
Sigbjørn Remi Galåen
Tom Tømmervåg Gjerde
Vebjørn Strømmen

Motion Capturing

Tom Tømmervåg Gjerde

Mode Design

Vebjørn Strømmen
Renate Andersen

Design der Spielwelt

Andrew Griffin
Darren Thurston
Jarl Schjerverud
Jon Helgi Torarinsson
Kenneth Christensen
Morten Byom
Øyvind Steensen
Per Storløkken
Terje Lundberg
Tom Seierstad
Viljar Sommerbakk

NPC Chat

Gaute Rasmussen
Øystein Rom

Objekt Programmierung

Andrew Griffin
Gaute Godager
Per Storløkken
Trond Wingård
Viljar Sommerbakk

Nano Design

Andrew Griffin
Gaute Godager

NPC Programmierung und Design

Gaute Godager
Trond Wingård

Leiter Spielbalance

Gaute Godager

Spielbalance

Andrew Griffin
Per Storløkken
Trond Wingård

Unterstützung

Spielbalance
Jarl Schjerverud
Henning Solberg

QA Manager

Henning Solberg

Spielersteller

Alf Ragnar Yngve
Kathrine Finnøy
Steve Reberg
Tom Erland U. Ekenes
Trond Ivar Hansen

Zusätzliches Design

André Johansen
Andrew Griffin
Bjørn Arve Lagim
Henning Solberg
Jarl Schjerverud
Jon Helgi Torarinsson
Per Storløkken
Ragnar Tornquist
Steve Reberg
Terje Pedersen
Trond Wingård
Øyvind Jernskau

Handbuch

Gaute Godager
Geir Andreas Wangsmo
Ragnar Tornquist

Handbuch und Verpackungs-Design

Geir Haugen

Webmaster

Geir Andreas Wangsmo

Web-Design

Thomas Sundfær
Geir Bækholz
Geir Haugen

Technischer Leiter

Lasse Staff Jensen

Tech Engine Programmierung

Andreas Bromirska

Jesper Hansen

Kurt Skauen
Lasse Staff Jensen
Robert Golias

VP Marketing

Tomas Schreiner

Marketing Manager

Ulf Kristiansen
Marit Lund

US PR Manager

April Jones

Nordic PR Manager

Margit Anne Vegestein
Nicolay Nickelsen

Vertriebs Manager

Nicolay Nickelsen

Online Sales Manager

Jan-Egil Hansen

Nordic Sales Manager

Ove Solskjær Johansen

Besonderen Dank an:

Per Trystad
Ronny Hansen
Mathias Arneberg
Support Team
Tommy Strand

Spielidee

Marius Kjeldahl
Martin Amor

Präsident

Andre Backen

VP Produktentwicklung

Gaute Are Espeland

VP Technologie & Geschäftsabteilung

Marius Kjeldahl

Projekt Manager

Svein Børge Hjorthaug
Tor Andre Wigmostad

Produzent und Lead Designer

Tommy Strand

Kontakt und technische Unterstützung

Bei Problemen mit der Installation oder dem Spielen von Anarchy Online beachte bitte die folgenden Hinweise:

1. Lies die Readme-Datei auf der CD sorgfältig. Sie enthält wertvolle Tipps und Hinweise.
2. Schreibe die Fehlermeldungen, die du während des Spiels oder bei der Installation erhältst, auf.
3. Notiere die technischen Daten deines Computers (Prozessor, Arbeitsspeicher, Grafik-Karte, Sound-Karte, Internet-Verbindung).
4. Lies die FAQ's auf der offiziellen Website.
5. Lies die Mitteilungen im offiziellen Message-Board, um festzustellen, ob jemand die gleichen Probleme hatte und eine Lösung anbietet.
6. Wenn du weiterhin Probleme mit dem Spiel haben solltest, schick eine E-mail an unsere Support-Abteilung, beschreibe das Problem genau und füge eine Kopie der Fehlermeldungen sowie die technischen Daten deines Computers bei.

Die Anarchy Online Website findest du unter:

<http://community.anarchy-online.com>

Unsere FAQ-Seite findest unter:

<http://community.anarchy-online.com/faq>

Diese Seite wird in regelmäßigen Abständen aktualisiert.

Informationen zu Registrierung und Abrechnung gibt es hier:

<http://payment.funcom.com>

Um die Mitteilungen im Message Board zu lesen, gehe auf folgende Seite:

<http://aoforums.funcom.com/>

E-Mail an den Support: support@anarchy-online.com

E-Mail Marketing: marketing@funcom.com

Mailing addresses:

Funcom Oslo AS
Postboks 533 Skøyen
N-0214 Oslo
Norway

Funcom, Inc.
4819 Emperor Blvd., 4th floor
Durham, NC 27703
USA

