





LIZENZVEREINBARUNG FÜR ENDVERBRAUCHER

Endbenutzer Lizenzvertrag

End user license agreement (EULA)

Diese Original-Software ist urheberrechtlich und markenrechtlich geschützt. Sie darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschließlich privat genutzt werden. Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte diese Lizenz aufmerksam durch. Indem Sie das Softwareprodukt installieren oder verwenden erklären Sie sich einverstanden, durch die Bestimmungen des EULAs gebunden zu sein.

SOFTWAREPRODUKTLIZENZ

Durch diesen Endbenutzer-Lizenzvertrag werden Ihnen folgende Rechte eingeräumt:

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürliche oder als juristische Person) und der 10tacle studios AG.

Durch den Erwerb dieser Original-Software wird Ihnen das Recht eingeräumt, die Software auf einem Computer zu installieren und zu nutzen. 10tacle studios AG überträgt kein Eigentumsrecht an der Software auf Sie – diese Lizenz gilt als Verkauf der Software.

Sie sind Eigentümer der CD-ROM, auf der die Software aufgezeichnet ist. 10tacle studios AG bleibt jedoch voll und ganz Eigentümer der Software auf der CD-ROM und zugehörigen Dokumentation sowie Inhaber aller Rechte an geistigem und gewerblichem Eigentum, das darin enthalten ist.

Diese nicht exklusive und persönliche Lizenz gibt Ihnen das Recht, eine Kopie des Softwareproduktes auf einem einzigen Computer, einer einzigen Arbeitsstation, einem einzigen Terminal, einem einzigen tragbaren PC, Pager etc. für nicht kommerzielle Zwecke zu installieren, zu verwenden und anzuzeigen.

Jede andere Nutzung. Insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung, z.B. auch in Schulen, Universitäten, die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den diese Software oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (auch über Internet oder andere Online-Systeme) ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung untersagt.

Wenn Ihnen die Software die Möglichkeit gibt, Bilder zu drucken, die markenrechtliche geschützt Figuren von 10tacle studios AG enthalten, gestattet Ihnen diese Lizenz nur, die Bilder ausschließlich auf Papier zu drucken und sie als Ausdrucke des Druckers Ihres Computers für Ihre persönlichen, nicht kommerziellen und nichtstaatlichen Zwecke zu verwenden (Sie dürfen diese Bilder z.B. nicht öffentlich darstellen oder verkaufen), vorausgesetzt, Sie halten sich an alle Copyright-Hinweise, die in den von der Software erzeugten Bildern enthalten sind.

Die Abspeicherung von Daten, insbesondere mit einem eventuell vorhanden Level Editor erstellte Karten oder mit einem eventuell mitgeliefertem SDK (Software Development Kit) erstellte MDDs (Modifikationen) der Software, wird ausschließlich zur privaten Nutzung gestattet. Eine darüber hinaus gehende Vervielfältigung, Verbreitung und gewerbliche Verwertung wird nicht gestattet. Die Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten oder Modifikationen mit anstößigem oder rechtswidrigem Inhalt oder unter Verletzung der Gesetze oder Rechter Dritter ist nicht gestattet. Für sämtliche Karten und Modifikationen sind alleine Sie verantwortlich und verpflichtet, 10tacle studios AG und seine Mitarbeiter und Händler von allen Schäden, Ansprüchen und Klagen freizustellen, die aus Ihrer Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten und Modifikationen resultieren. 10tacle studios AG bietet weder technischen Support noch wie immer geartete Gewährleistungen für einen Editor sowie eventuell enthaltene SDK Komponenten.

BESCHREIBUNG WEITERER RECHTE UND EINSCHRÄNKUNGEN

Beschränkte Garantie

10tacle studios AG garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kauf, dass die Software im Wesentlichen gemäß der begleitenden gedruckten Materialien arbeitet. Die gesamte Haftung von 10tacle studios AG und Ihr alleiniger Anspruch besteht nach Wahl von 10tacle studios AG entwein der Reiber in der Rückerstattung des bezahlten Preises oder in der Reparatur oder dem Ersatz des Softwareproduktes, das der beschränkten Garantie von 10tacle studios AG nicht entspricht, soweit es zusammen mit einer Kopie der Rechnung an 10tacle studios AG zurückgeschickt wird. Diese beschränkte Garantie gilt nicht, wenn der Fehler des Softwareproduktes auf einen Unfall, Missbrauch oder fehlerhafte bzw. unsachgemäße Anwendung zurückzuführen ist.

Andere Gewährleistungsrechte bleiben unberührt

Die obige Garantie wird von 10tacle studios AG als dem Hersteller des Softwareproduktes übernommen. Etwaige gesetzliche Gewährleistungs- oder Haftungsansprüche, welche nach dem Gesetz gegen den Händler zustehen, von dem Sie Ihr Exemplar des Softwareproduktes erhalten haben, werden hierdunch weder ersetzt noch beschränkt.

Haftungsbeschränkung

Im größtmöglichen, durch das anwendbare Recht gestatteten Umfang lehnt die 10tacle studios AG jede Haftung für irgendwelche besonderen, zufälligen, indirekten oder Folgeschäden ab, die aus der Verwendung oder der Unmöglichkeit der Verwendung des Softwareproduktes entstehen. Dies gilt auch dann, wenn 10tacle studios AG zuvor auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen hat.

Markei

Dieser Endbenutzer-Lizenvertrag gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken von 10tacle studios AG.

Vertragsende / Kündigung

Diese Lizenz gilt, bis sie von einer der beiden Parteien beendet wird. Sie können diese Lizenz jederzeit beenden, indem Sie die Software an 10tacle studios AG zurückschicken oder indem Sie die Software, die gesamte zugehörige Dokumentation sowie alle Kopien und Installationen davon vernichten, unabhängig davon, ob diese gemäß dieser Lizenz erstellt wurden oder nicht. Dieser Lizenzvertrag wird sofort ohne Benachrichtigung durch 10tacle studios AG beendet, falls Sie eine Bestimmung dieser Lizenz nicht einhalten. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des Softwareproduktes zu vernichten.

Salvatorische Klausel

Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ungültig oder undurchsetzbar sein oder werden, so bleibt der Restvertrag unberührt.

Rechtswahl

Auf alle Rechtsfragen aus oder im Zusammenhang mit diesem Vertrag ist deutsches Recht anzuwenden.

©2004 10tacle studios AG. Alle Rechte vorbehalten

FPILFPSIFWARNUNG

Erwachsene und Kinder sollten vor Benutzung dieses Spiels dringend die nachfolgenden Hinweise beachten.

Bei manchen Menschen kann es zu Bewusstseinsstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie grellen Lichtblitzen oder Lichteffekten ausgesetzt sind, insbesondere wenn diese Personen schon an bestimmten Formen der Epilepsie leiden.

Beim Spielen von Computer- und Videospielen kann es in seltenen Fällen zu solchen Lichtmustern kommen. Allerdings ist für von Epilepsie betroffene Personen die Benutzung dieser Spiele in der Regel nicht gefährlich.

Auch Personen, die bislang noch keinen epileptischen Anfall erlitten haben, können von Epilepsie betroffen sein.

Menschen, bei denen in Verbindung mit Lichtblitzen epilepsieartige Symptome, Bewusstseinsstörungen oder Anfälle aufgetreten sind, sollten vor dem Benutzen dieses Spiels ihren Arzt konsultieren. Dies gilt auch für Familienangehörige solcher Personen.

Kinder sollten beim Benutzen von Computer- und Videospielen immer unter Aufsicht ihrer Eltern oder Erziehungsberechtigten stehen. Treten bei einem Benutzer eines Computer- oder Videospiels außergewöhnliche Symptome auf, sollte das Spiel sofort beendet und der Computer bzw. die Konsole sofort abgeschaltet werden. Die betroffene Person sollte sich umgehend ärztlich untersuchen lassen. Außergewöhnliche Symptome können sein: Wahrnehmungsstörungen und Schwindelgefühle, Augenzucken und Sehstörungen, jede Form unfreiwilliger Bewegung und Muskelzuckung, Krämpfe, Desorientiertheit und Ohnmacht.

Allgemeine Verhaltensregeln und Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung von Computer- und Videospielen Beim Benutzen eines Computer- oder Videospiels sollten einige sinnvolle Maßnahmen und Verhaltensregeln Beachtung finden, um ein ungetrübtes Spielvergnügen zu ermöglichen:

- » Man sollte nur in ausgeruhtem, erholtem Zustand spielen
- » Der Ort, an dem gespielt wird, sollte stets gut beleuchtet sein
- » Die Wiedergabe des Spiels sollte auf einem möglichst kleinen Bildschirm erfolgen
- » Man sollte während des Spielens so weit vom Bildschirm entfernt sein, wie es Räumlichkeiten und Technik zulassen
- » Während des Spielens von Computer- und Videospielen sollte man darauf achten, jede Stunde eine etwa 15-minütige Pause einzulegen

INHALT

O. SCHREIBKONVENTIONEN

0.1 Schreibweisen	0.1	Schreibweisen	S.	1	0
-------------------	-----	---------------	----	---	---

1. SCHNELLSTART

1.1 Einen Account anlegen	S. 1	l
1.2 Neocron 2 installieren	S. 1	١
1.3 Neocron 2 starten	S. 1	l
1.4 Einen Runner erstellen	S. 1	١
1.5 Spielstart	S. 1	١

2. EINLEITUNG

	Keith Conwells Auftrag	S.	16
2	Willkommen in der Welt von Neocron 2	S	18

3. INSTALLATION UND SPIELSTART

3.1	Systema	anforderungen	S.	21
3.2	Anmeld	ung eines Accounts (Benutzerkonto)	S.	2
	3.2.1	Trial-Version	S.	2
	3.2.2	Upgrade-Version	S.	2
	3.2.3	Box-Version	S.	2
3.3	Neocror	ı 2 starten	S.	23

4. OPTIONEN

4.1	Hauptmenü	S.	25
4.2	Video (Grafikeinstellungen)	S.	25
4.3	Controls (Steuerung)	S.	26
44	Sound (Akustische Finstellungen)	S	26

5. RUNNER (SPIELFIGUR)

5.1	Server- und Runnerauswahl	S.	28
5.2	Jobs und Servereigenschaften	S.	28
	5.2.1 Assassin (Attentäter)	S.	28
	5.2.2 Berserk (Berserker)	S.	29
	5.2.3 Driver (Fahrer)	S.	29
	5.2.4 Engineer (Ingenieur)	S.	30
	5.2.5 Field Medic (Feldarzt)		
	5.2.6 Hacker	S.	30
	5.2.7 Inquisitor	S.	31
	5.2.8 Infiltrator (Agent)		
	5.2.9 Preacher (Prediger)	S.	32
	5.2.10 Rigger (Drohner)	S.	32
	5.2.11 Scientist (Forscher)	S.	32
	5.2.12 Smuggler (Schmuggler)	S.	33
	5.2.13 Soldier (Soldat)	S.	33
5.3	Klassen	S.	34
	5.3.1 Private Eye (Privatdetektiv)		
	5.3.2 Spy (Spion)		
	5.3.1 GenTank (Genetically Engineered Human Tank)		
	5.3.1 PSI Monk (PSI-Mönch)	S.	36
5.4	Aussehen	S.	37
	Fähigkeiten		
	Fraktionen		

6. BENUTZERFÜHRUNG

6.1 6.2	R.P.O.S. 6.2.1 6.2.2 6.2.3 6.2.4 6.2.5 6.2.6	(Retinal I Hypercom Inventory Implants Armor (Pa Skills (Fä Fractions	cron 2 Projected Operating System) (Inventar) (Implantate) anzerung) higkeiten) (Fraktionen) r (Konstruktionsfenster)	S. S. S. S. S.	41 44 45 46 47 47
	6.2.8 6.2.9 6.2.10	Missions NavRay) Team	(Missionen)	S. S. S.	49 49 49
63	Stelleri	ınσ		ς	50
0.0	631	Rewegun	g	ο. ς	50
			§		
			e		
			с		
			e		
	637	II-Rahn	С	s. S	55
6 1					
0.4					
	0.4.1	6/111	Mail	ა. ৎ	56
			Forum		
			News		
		6.4.1.4	Jobs	S.	57
			Clan Info		
			Faction Info		
		6.4.1.7	Runner Info	S.	59
		6.4.1.8	Informationen zu den Außenposten	S.	59
		6.4.1.9	Guide	S.	60
	6.4.2				
			an		
			Vrap		

6

7. DIE WELT VON NEOCRON 2

7.1 Geschichte	
7.1.1 Auf dem Weg zur Apokalypse (2005-2143) 7.1.2 Der zweite Aufstieg (2144-2557)	
7.1.2 Der zweite Aufstreg (2144-2337)	
7.1.4 Dome of York: Der zweite Krieg	
7.2 Fraktionen	
7.2.1 Anarchy Breed	
7.2.2 BioTech Industries	
7.2.3 Black Dragon	
7.2.4 Crahn Sekte	
7.2.5 CityAdmin	S. 104
7.2.6 CityMercs	
7.2.7 Diamond Real Estate	
7.2.8 Fallen Angels	
7.2.9 Next	
7.2.10 Proto	
7.2.11 Tangent Technologies Inc7.2.12 Tsunami Syndikat	
7.2.12 Tsuilaini Syntikat	
7.3 Gegenstände	
7.3.1 Schlusser	
7.3.3 Armor (Panzerung)	
7.3.4 PSI	
7.3.5 Tools (Werkzeuge)	S. 133
7.3.6 Rohmaterialen	S. 135
7.3.7 Medicine and Drugs (Medikamente und Drogen)	
7.3.9 Implants (Implantate)	S. 137
7.4 Creatures (Kreaturen)	
7.4.1 Animals & Plants (Tiere und Pflanzen)	
7.4.2 Mutants (Mutanten)	
7.4.3 Mechanic Creatures (Mechanische Wesen)	

8. ABSCHLIESSENDE INFOS

8.1	Weitere Informationsquellen	S.	1	47
8.2	Support und Kontakt	S.	1	47
83	Cradite	9	1.	1 Q



SCHREIB-KONVENTIONEN

0.1 SCHREIBWEISEN

Zur leichteren Lesbarkeit des Handbuches wurden folgende Darstellungskonventionen verwendet:

- » Webadressen werden folgendermaßen dargestellt: http://www.eineURL.xyz
- » Bedienelemente, wie zum Beispiel Schaltflächen, werden so hervorgehoben: Neocron 2 starten
- » Wenn eine Spielfunktion über eine bestimmte Taste oder Tastenkombination aufgerufen werden kann, so wird dies hinter der Funktion in Klammern angegeben: Öffne das Skill-Fenster (F5)

Beachte, dass hier nur die Standardtastenbelegung angegeben werden kann; wenn du die Tastenbelegung bereits neu konfiguriert hast, stimmen diese Angaben möglicherweise nicht mehr.

Wichtiger Hinweis: Da Neocron 2 weltweit gespielt wird, wurden wichtige Begriffe wie Objektbezeichnungen oder Einrichtungs- und Personennamen bewusst in der englischen Schreibweise belassen. Nur so ist es allen Spielern weltweit möglich, sich eindeutig über das Spiel auszutauschen.

1. SCHNELLSTART

1.1 EINEN ACCOUNT ANLEGEN

Zunächst solltest du ein Neocron 2-Benutzerkonto auf http://www.neocron.de einrichten. Dort klickst du auf Spielkonto, Unterpunkt Einrichten und folgst dann den weiteren Anweisungen.

1.2 NEOCRON 2 INSTALLIEREN

Nachdem du dein Neocron 2-Benutzerkonto eingerichtet hast, kannst du Neocron 2 installieren. Leg dazu die Installations-CD in dein CD-ROM-Laufwerk und folge den Anweisungen auf deinem Bildschirm.

1.3 NEOCRON 2 STARTEN

Bevor du Neocron 2 startest, solltest du dich vergewissern, dass dein Rechner mit dem Internet verbunden ist. Du benötigst zumindest ein 56,6KB-Modem. Starte dann den Neocron 2-Launcher. Klicke dazu auf Neocron 2 in der Neocron 2-Gruppe in deinem Windows-Startmenü. Jetzt öffnet sich ein Fenster mit den aktuellsten Informationen zum Spiel. Bitte lies diese Informationen aufmerksam durch, da sie auch Änderungen im Spiel betreffen können.

Um das Spiel zu starten, klicke auf *Play Neocron 2*. Eventuell beginnt das Programm nun damit, die neusten Patches aus dem Internet herunterzuladen, was je nach Geschwindigkeit deiner Internetverbindung einige Minuten dauern kann.

Im Hauptmenü von Neocron 2 hast du die Möglichkeit, die Spieloptionen deinen Vorlieben anzupassen. Du kannst hier deine Grafikeinstellungen verändern, die Soundeffekt- und Musiklautstärke einstellen sowie die Tastenkonfiguration anpassen. Klicke dazu auf *Ontions*.

1.4 EINEN RUNNER ERSTELLEN

Gib im Hauptmenü deine Accountdaten ein, klicke auf den *Enter*-Button und wähle den Server aus, auf dem du spielen möchtest. Du gelangst nun zur Runnerauswahl, wo du eine Spielfigur, einen so genannten Runner, auswählen kannst. Du kannst auch eine neue Figur kreieren, indem du *Create New* anklickst. Hinweis: Dein Charakter existiert nur auf dem Server, auf dem du ihn erstellt hast.

Im ersten Schritt wählst du einen Beruf für deinen Runner aus. Um die Auswahl eines passenden Berufes zu erleichtern, gibt es eine detaillierte Beschreibung jedes Berufes. Als Nächstes gibst du deinem Runner einen Namen und wählst sein Geschlecht — letzteres wirkt sich nicht auf die Skills (Fähigkeiten) deines Runners aus. Dann wählst du eine von vier Runnerklassen. Zu jeder Runnerklasse werden detaillierte Beschreibungen angezeigt, die du dir genau durchlesen solltest, bevor du fortfährst. Sobald du mit deiner Wahl zufrieden bist, klickst du in der rechten unteren Ecke des Bildschirms auf Next.

Die Fähigkeiten deines Runners ergeben sich aus seinen fünf Stats (Attributen): PSI Power (PSI-Kraft), Intelligence (Intelligenz), Constitution (Konstitution), Dexterity (Geschicklichkeit) und Strength (Stärke). Jedem dieser Stats ist eine Gruppe von Skills (Fähigkeiten) zugeordnet, denen je nach Berufswahl schon einige Punkte zugewiesen sind. Diese Punkte kannst du nun noch mit den Plus- und Minustasten deinen Vorlieben entsprechend anpassen. Bist du zufrieden, klicke auf **Next**.

Im letzten Schritt der Runner-Erstellung kannst du das Aussehen deines Runners festlegen. Du hast die Möglichkeit, aus einer Vielzahl Gesichter, Oberbekleidungen und Hosen eine passende Kombination auszusuchen. Ein weiterer Mausklick auf den *Next*-Button schließt die Runner-Erstellung ab und deine Spielfigur erscheint in einem der Auswahlfenster.

Jetzt kannst du das Spiel mit einem Doppelklick auf das Bild des gerade erschaffenen Runners beginnen.

1.5 SPIELSTART

Unmittelbar nach dem Spielstart findest du dich in deinem Appartement wieder. Es ist mit einem Computerterminal (CityCom), einem GoGuardian (universell verwendbarer Stauraum) sowie einem GenRep (Wiederbelebungs- und Transportstation) ausgestattet. In deinem Inventory (Inventar) befindet sich deine Anfangsausrüstung, die je nach Runnerklasse variieren kann. Dein Inventory erreichst du, indem du die R.P.O.S.-Taste drückst (standardmäßig die Tab-Taste, falls du nicht im Hauptmenü am Anfang schon die Tastenbelegungen geändert hast) und dann am oberen Bildschirmrand Inventory anklickst.

Außerdem kannst du zu jedem Fenster über das Neocron 2-Hilfesystem eine genauere Beschreibung der Funktionsweise einblenden, indem du rechts oben im jeweiligen Fenster den Knopf mit dem Fragezeichen anklickst.

Detailliertere Informationen zum R.P.O.S. und allen anderen Bedienfunktionen findest du auf den folgenden Seiten der Spielanleitung. Weiterführende Informationen zum Leben in und um Neocron 2 bietet übrigens auch der ausführlichere Player's Guide auf der offiziellen Neocron 2-Seite http://www.neocron.de.

2. EINLEITUNG

2.1 KEITH CONWELLS AUFTRAG

Via Rosso. Es war einer dieser Tage, an denen einfach alles schief ging. Erst gestern hatte jemand Keiths Appartement aufgebrochen, als dieser gerade in Plaza unterwegs war, und alles auf den Kopf gestellt. Anscheinend hatte jemand nach etwas Bestimmtem gesucht, war aber nicht fündig geworden und hatte anschließend seine Wut darüber an Keiths Mobiliar ausgelassen. So dumm, seine wichtigsten Dinge zuhause aufzubewahren, war Conwell dann allerdings doch nicht – trotz der Drogen, die er sich jeden Abend einwarf, um am Ball zu bleiben. Keith war ein Private Eye – ein Alleskönner, für jeden Job zu haben. Sein derzeitiger Auftrag hätte ihn schon mehrfach beinahe das Leben gekostet, aber das war ihm egal. Immerhin konnte er dadurch sein Honorar in die Höhe treiben.

Er warf einen kurzen Blick auf die Uhr, ein teures Handgelenks-Implantat, und stellte fest, dass er noch etwa zehn Minuten Zeit hatte, bevor er am vereinbarten Treffpunkt erwartet wurde. Also schlenderte er an den Einkaufszeilen der Via Rosso vorbei, die Hände tief in den Taschen seines Mantels vergraben. Seine rechte Faust umschloss den Chip, der ihn in diese Lage gebracht hatte. Er wusste nicht, welche Informationen auf diesem Chip gespeichert waren, und es interessierte ihn auch mäßig. Nun, eigentlich interessierte es ihn sehr, aber er hatte im Moment keine Möglichkeit, es schnell herauszufinden. Er hätte nur zu gerne die ihm anvertrauten Informationen an den Meistbietenden verkauft, während er gleichzeitig noch bei seinem gutgläubigen Auftraggeber für den "sicheren" Transport die Hand aufhielt.

Trotz allem war Conwells Ruf bei diesen Konzerntypen nicht der schlechteste. Was wahrscheinlich nicht unerheblich daran lag, dass er kein Problem damit hatte, unbequeme Zeitgenossen, die anfingen, irgendwelche Phantasiegeschichten über seine "wandelbare Loyalität" zu verbreiten, still und leise zum Schweigen zu bringen, bevor solch üble Nachrede die Ohren potentieller Auftraggeber erreichen konnte. Manchen Leuten fehlte in diesen harten Zeiten einfach der Respekt. Und wenn es um den Respekt vor Keith Conwell ging, fehlte denselben Leuten meistens kurze Zeit später auch die eine oder andere lebenserhaltende Körperfunktion.

Aber so sehr ihm dieses Dasein auch gefiel, eins hatte er sich fest vorgenommen: Diesen Job noch, dann würde er sich zur Ruhe setzen. Er hatte genug Credits angespart, um eine eigene Bar zu eröffnen. Nie mehr den Laufburschen für irgendwelche Konzerntypen spielen, nie mehr arme Schweine bewusstlos prügeln, die ihre Schulden an seine Auftraggeber nicht begleichen konnten. Damit würde nun endlich Schluss sein. Dunkel erinnerte er sich daran, dies in den letzten Jahren schon mehrmals gedacht zu haben...

Die Stadt ließ ihn einfach nicht los. Neocron 2, der Moloch, eine menschenverschlingende Bestie aus Stahl und Beton. Keith schob sich an den Passanten vor

den Schaufenstern des örtlichen Waffengeschäfts vorbei. Ein kurzer Blick auf die Auslage verriet dem Kenner, dass es sich hier zumeist um Plunder handelte: Messer, Schlagringe und sogar ein schlankes, gefährlich wirkendes Schwert, das in der Mitte der Auslage schwebte.

Langsam ging er in Richtung des "Chez Sypher" – des Restaurants, in dem er seinem Kontaktmann den Chip übergeben würde. Bestimmt wartete der Typ schon ungeduldig auf ihn, denn als Keith auf seine Uhr blickte, stellte er fest, dass er etwa zwei Minuten zu spät kommen würde.

Eine gewaltige Detonation nicht weit vor ihm riss Keith aus seinen Gedanken, die folgende Druckwelle ihn von den Füßen. Langsam rappelte er sich wieder hoch und rieb sich den Staub aus den Augen.

Das Restaurant war in die Luft geflogen. Noch immer prasselten die Flammen und beißender Qualm hing dicht in der Luft. Sofort marschierte eine Abteilung CopBots auf, um das Gelände weiträumig abzusperren; trotz ihres Protests wurden jegliche Gaffer zurückgedrängt. Wahrscheinlich wieder ein Anschlag der Twilight-Guardian-Terroristen. So etwas kam in Neocron 2 öfter vor.

Seinen Kontaktmann hatte es zerrissen, aber den Chip konnte er trotzdem verschachern... natürlich nicht, ohne ihn zuvor bei einem guten Bekannten vorbeigebracht zu haben. Der war ein angesehener Szene-Hackerund hatte kein Problem damit, die Informationen auf dem Chip für Keith zu entschlüsseln. So gesehen hatte es das Schicksal wieder mal gut mit ihm gemeint.

Ein neuer Tag in Neocron 2 war angebrochen.

2.2 WILLKOMMEN IN DER WELT VON NEOGRON 21

Dieses Handbuch wird dich durch die Installation und Registrierung des Spiels führen und dich auf deinen ersten Schritten in der Welt des 28. Jahrhunderts begleiten. Zunächst lernst du das Charaktersystem und die Benutzeroberfläche des Spiels kennen. Der zweite Teil des Handbuches macht dich dann mit der Geschichte und der Welt von Neocron 2 vertraut und erleichtert dir den Einstieg in das Spiel. Dort erfährst du unter anderem etwas über wichtige Ausrüstungsgegenstände, Waffen und Kreaturen.

Weitere Informationen zum Spiel findest du auf der offiziellen Internetseite http://www.neocron.de. Dort findest du auch den Player's Guide (Dokumentation), ein umfassendes Nachschlagewerk zu Neocron 2.

Zuletzt solltest du dir vor Augen führen, dass du online spielst. Deshalb wirst du nach Betreten Neocrons Tausende anderer Spieler treffen. Sie werden dir gerne beim Einstieg ins Spiel helfen, legen aber auch Wert auf ein Grundmaß an Höflichkeit. Bedenke, dass hinter den Spielfiguren auf deinem Bildschirm in Neocron 2 andere Menschen irgendwo auf der Welt sitzen; geh höflich und respektvoll mit denen um, die bereit sind, sich dir gegenüber genauso zu verhalten, und lass dich von Störenfrieden nicht aus der Ruhe bringen. Eine besonnene Einstellung zumindest am Anfang wird dir helfen, dich schneller in dieser großen Onlinegemeinschaft zurechtzufinden.

Viel Spaß und vergiss nicht: Die Zukunft Neocrons liegt in deinen Händen.

3.

INSTALLATION & SPIELSTART

3.1 SYSTEMANFORDERUNGEN

Minimalkonfiguration:

- » Pentium III 1,4 GHz oder vergleichbar
- » 256 MB RAM
- » Direct3D-kompatible Grafikkarte mit mindestens 32 MB
- » 56,6KB-Internetverbindung
- » Windows 95B/98/2000/ME/XP
- » DirectX 9 oder höher
- » DirectSound-kompatible Soundkarte

Empfohlene Konfiguration:

- » Pentium IV 2,6 GHz oder vergleichbar
- » 512 MB RAM
- » Direct3D-kompatible Grafikkarte mit 128 MB
- » Breitband-Internetverbindung

Installation

Leg die Neocron 2-CD in dein CD-ROM-Laufwerk ein. Wenn die Autostart-Funktion deines Computers aktiv ist, sollte die Installation automatisch beginnen. Ist dies nicht der Fall, klicke das Arbeitsplatzsymbol auf deinem Desktop doppelt an und wähle dann durch einen erneuten Doppelklick das Symbol für dein CD-ROM-Laufwerk aus. Mit einem letzten Doppelklick auf die Datei Setup startest du die Installation.

Als Erstes werden dir die Neocron 2-Nutzungsbedingungen angezeigt. Lies sie dir bitte sorgfältig durch! Sie enthalten Vereinbarungen zwischen uns — Reakktor Media GmbH — und dir, dem Spieler, die bindend sind, falls du ihnen zustimmst. Bei wiederholtem Verstoß gegen diese Nutzungsbedingungen kann es passieren, dass wir dein Benutzerkonto sperren müssen. Die Bedingungen sind die rechtliche Grundlage für alle Handlungen zwischen uns als Betreiber und dir als Nutzer unseres Spiels.

Gib einen Zielordner für die Installation ein. Du kannst entweder das Spiel im vorgeschlagenen Ordner installieren oder einen eigenen Pfad angeben. Klicke auf Weiter, um das Spiel über den angegeben Pfad zu installieren.

Nachdem alle Dateien kopiert worden sind, erstellt das Programm noch einen Eintrag in deinem Windows-Startmenü. Mit ihm kannst du das Spiel nach beendeter Installation starten.

3.2 RNMELDUNG EINES ACCOUNTS (BENUTZERKONTO)

Deinen Neocron 2-Account kannst du im Neocron 2-Launcher oder auf der offiziellen Internetseite http://www.neocron.de anmelden. Klicke dort auf Spielkonto und danach auf Konto aktivieren (s. 1.1). Die Aktivierung des Accounts läuft nun in drei Schritten ab.

3.2.1 TRIAL-VERSION

Wenn du keinen CD-Key hast, kannst du Neocron 2 hier zehn Tage lang kostenlos testen. Falls du Neocron 2 über diese 10 Tage hinaus spielen möchtest, wird am elften Tag ein Registrierungsbeitrag von € 29.95 fällig.

- » Zuerst gibst du deine persönlichen Daten an, darunter deinen Namen, deine Adresse und deine Nationalität.
- » Als N\u00e4chstes gibst du deinen gew\u00fcnschten Accountnamen an. Beachte, dass dein Accountname keinerlei Einfluss auf den Namen deines Charakters hat.
- » Darunter trägst du deine E-Mail-Adresse ein. Kontrolliere bitte genau, ob die Adresse stimmt. Dein Passwort wird nach erfolgreicher Anmeldung an diese E-Mail-Adresse versendet.
- » Als Letztes entschiedest du dich für einen Zahlungsplan, der in Kraft tritt, falls du deinen Testaccount nicht vor Ablauf der 10 Tage Testphase kündigst. Entscheidest du dich dafür, deinen Account vor Ablauf der 10 Tage Testphase zu kündigen, ENTSTEHEN KEINERI EI KOSTEN

3.2.2 UPGRADE-VERSION

Wenn du Besitzer eines Neocron 1 Accounts bist, kannst du hier ein Upgrade auf Neocron 2 durchführen. Diese Option enthält eine freie Spielzeit von einem Monat. Der Kaufpreis von €19,95 wird in diesem Fall ohne Testphase sofort fällig. Eine eventuell noch vorhandene Restspielzeit von deinem Neocron 1 Account wird anteilig gutgeschrieben.

» Zuerst musst du deinen Neocron 1 Account kündigen. Dies wird keinen Einfluss auf deine Charaktere haben. Verbliebene bezahlte Spielzeit wird dir anteilig gutgeschrieben.

- » Gib nun deinen Accountnamen und dein Passwort ein
- » Eine Übersicht über deinen Account wird dir angezeigt. Gib danach deine persönlichen Daten an.
- » Als Nächstes gibst du deinen gewünschten neuen Accountnamen an.
- » Darunter trägst du deine E-Mail-Adresse ein. Kontrolliere bitte genau, ob die Adresse stimmt. Dein Passwort wird nach erfolgreicher Anmeldung an diese E-Mail Adresse versendet.
- » Als Letztes entschiedest du dich für einen Zahlungsplan. Für das Upgrade werden einmalig € 19,95 fällig. Dieser Preis enthält einen Monat freier Spielzeit. Nach diesem Monat und eventuell aus Neocron 1 vorhandener Restspielzeit greift eines der drei regelmäßigen Modelle.

3.2.3 BOX-VERSION

Wenn du im Besitz einer Box-Version mit gültigen CD-Keys (befindet sich auf der Rückseite des Handbuches) bist, kannst du deinen Account hier erstellen. Damit entfällt der Betrag, der sonst nach 10 Tagen fällig werden würde.

- » Zuerst gibst du deine persönlichen Daten an, darunter deinen Namen, deine Adresse und deine Nationalität.
- » Als Nächstes gibst du deinen gewünschten Accountnamen an. Beachte, dass dein Accountname keinerlei Einfluss auf den Namen deines Charakters hat.
- » Darunter trägst du deine E-Mail-Adresse ein. Kontrolliere bitte genau ob die Adresse korrekt ist. Dein Passwort wird nach erfolgreicher Anmeldung an diese E-Mail Adresse versendet.
- » In dem dafür vorgesehenen Feld trägst du bitte deinen CD Key ein, der bei deiner Box-Version mitgeliefert ist.
- » Als letztes entschiedest du dich für einen Zahlungsplan, der in Kraft tritt, nachdem die freie Spielzeit abgelaufen ist.

3.3 NEOCRON 2 STARTEN

Nachdem du Neocron 2 auf deinem Computer installiert hast, muss sich die Spiel-CD in deinem CD-ROM-Laufwerk befinden. Stelle sicher, dass dein PC eine aktive Verbindung zum Internet hat und starte Neocron 2 über das Windows—Startmenü, indem du dort in der Neocron 2-Gruppe auf *Neocron 2 Starten* klickst.

Im Fenster des nun erscheinenden Neocron 2-Launchers werden dir wichtige Neuigkeiten mitgeteilt. Zum Beispiel über Patches im Besonderen und über fehlerfreien Spielspaß im Allgemeinen. Bitte beachte diese Infos, bevor du dich mit deinen Fragen mit der Supportabteilung in Verbindung setzt.

Klicke nun auf *Play Neocron 2*. Eventuell beginnt das Programm nun damit, automatisch die neusten Patches aus dem Internet herunterzuladen, was je nach Geschwindigkeit deiner Internetverbindung einige Minuten dauern kann, aber nötig ist, um das Spiel nutzen zu können.

Wenn alle Patches heruntergeladen und installiert sind, kannst du *Launch Neocron 2* anklicken und das eigentliche Spiel wird eingeleitet. Beim ersten Start erscheint ein Fenster, in dem du die gewünschte Spielauflösung wählen kannst. Eine Mindestauflösung von 800x600 Bildpunkten ist empfehlenswert. Wenn du diese Einstellung später verändern möchtest, klicke einfach in der Neocron 2 -Gruppe im Windows-Startmenü auf den Link *Neocron 2 konfigurieren*.

Nach einem Ladebildschirm erscheint das Hauptmenü von Neocron 2.

Ч.

OPTIONEN

4.1 HAUPTMENÖ



Nach dem Spielstart gelangst du in das Hauptmenü von Neocron 2. Hier kannst du deine User-ID (das ist der Name deines Benutzerkontos) und dein Password (Passwort) eingeben und die Welt von Neocron 2 betreten (siehe auch Kapitel 5: Runner). Oder du kannst das Optionsmenü durch einen Klick auf die Schaltfläche Options auswählen. Nun siehst du ein neues Menü mit drei Hauptpunkten auf der linken Seite. Auf die gehen wir nun genauer ein:

4.2 VIDEO (GRAFIKEINSTELLUNGEN)



Hier hast du die Möglichkeit, eine Reihe von Einstellungen vorzunehmen, die allesamt die Darstellung des Spiels beeinflussen. Außerdem kannst du hier den Detailgrad in drei Stufen, die Art der Beleuchtung und die Zahl der dynamischen Lichtquellen bestimmen. Je höher du die Grafikqualität einstellst, desto mehr Rechenleistung wird beansprucht. Wenn die Darstellung während des Spiels nicht mehr flüssig ist und etwas ruckelt, solltest du die Qualität hier etwas niedriger einstellen.

Des Weiteren kannst du in diesem Menü noch den Gammawert verändern, dazu die Helligkeit und den Kontrast. Die optimale Einstellung dieser Werte kann je nach Spieler und abhängig vom Computer sehr unterschiedlich sein. Deshalb solltest du ein wenig experimentieren, um deine optimalen Einstellungen zu finden. Am besten lassen sich die drei Werte allerdings im eigentlichen Spiel herausfinden, wo du sie über das Optionsmenü (*F10*) erreichen kannst.

4.3 CONTROLS (STEUERUNG)



Rechts oben befindet sich eine Skala, auf der du den Empfindlichkeitswert der Maus im Spiel einstellen kannst. Unterhalb der Skala
befindet sich ein Auswahlfeld, mit dem du die vertikale Mausbewegung umkehren kannst. Ist dieses aktiviert, musst du
die Maus nach oben bewegen, um deinen Runner nach
unten schauen zu lassen und umgekehrt. Weiterhin lässt sich die
Möglichkeit zur Bewegung im R.P.O.S.-Modus (s. Kapitel 6:
Benutzerführung) ein- und ausschalten. Ist sie deaktiviert,
kann dein Runner sich nicht mehr bewegen, wenn du in den

R.P.O.S.-Modus (Chatmodus) wechselst. Das kann sinnvoll sein, wenn du deine Spielfigur normalerweise mit den Pfeiltasten bewegst und diese im R.P.O.S.-Modus frei haben möchtest, um den Eingabecursor zu bewegen.

Darunter befindet sich eine Liste mit allen Aktionen und Auswahlmöglichkeiten, die der Spieler innerhalb des Spiels hat, und den dazugehörigen Tasten. In Neocron 2 kannst du die gesamte Tastenbelegung deinen Bedürfnissen anpassen. Um einer Aktion eine Taste zuzuweisen, wählst du die Aktion aus, drückst auf deiner Tastatur Enter und danach die Taste, der die Aktion zugewiesen werden soll. Eine Kurzbeschreibung jeder Funktion erscheint in der unteren Zeile des Fensters.

4.4 SOUND (AKUSTISCHE EINSTELLUNGEN)



Im letzten Menüpunkt kannst du die Soundeffekte und die Musik innerhalb des Spiels regulieren. Du kannst über die beiden Skalen die Lautstärke beider Elemente getrennt voneinander regeln. Außerdem lassen sich Musik oder Soundeffekte durch das Symbol rechts neben den Skalen an- und ausschalten.

Durch einfachen Klick auf die Schaltfläche Back am unteren Bildschirmrand gelangst du wieder ins Hauptmenü von Neocron 2.

5.

RUNNER (SPIELFIGUR)

5.1 SERVER- UND RUNNERAUSWAHL



Nachdem du den Namen deines Benutzerkontos und das dazugehörige Passwort eingeben und die Schaltfläche *Enter* betätigt hast, kannst du dir eine Spielwelt auswählen, mit der du verbunden werden möchtest. Alle Neocron 2-Welten sind prinzipiell gleich und unterscheiden sich lediglich durch die Spieler, die sie bevölkern.

Durch einen erneuten Klick auf *Enter* wirst du mit der Spielwelt verbunden und kommst zum Runner-Auswahlmenü. Dort kannst

du einen bestehenden Runner wählen und das Spiel beginnen, einen neuen Runner erstellen oder ein bestehendes Runnerprofil löschen. Insgesamt bietet dir das Menü Platz für vier verschiedene Profile.

5.2 JOBS UND EIGENSCHAFTEN



Durch einen Doppelklick auf ein leeres Runnerprofil beginnst du die Erstellung eines neuen Runners. Im ersten Schritt wählst du einen Beruf für deinen Runner aus, der u.a. festlegt, welche Runnerklassen für dich in Frage kommen. Um die Auswahl eines passenden Berufes zu erleichtern, gibt es eine detaillierte Beschreibung jedes Berufs.

Durch einen Klick auf die *Next*-Schalftfläche gelangst du zum nächsten Auswahlbildschirm.

5.2.1 RSSRSSIN (ATTENTÄTER)

Der Assassin ist ein Fernkampf-Spezialist. Wer auf freiem Feld plötzlich von Kugeln durchsiebt wird, ist wahrscheinlich einem Assassin zum Opfer gefallen. Fast alle dieser Spezialisten benutzen Snipergewehre oder Sturmgewehre, da das Opfer bei diesen Waffen nur sehr schwer feststellen kann, aus welcher Richtung es beschossen wurde. Manche Assassins beherrschen zudem die Kunst des Implantierens; andere sind ziemlich gewiefte Hacker. Die gängige Taktik der Assassins ist "Hit and Run".Einigesind jedoch verrückt bzw. gut genug, um sich mit ihren Gewehren in den Nahkampf zu wagen – und richten auch dort verheerenden Schaden an. Solche Hitzköpfe sind zumeist Private Eyes. Spies können noch tödlicher sein: Da sie ob ihrer körperlichen Defizite ungern auf moderne Tarntechnologie verzichten, sind sie in offenem Feld nahezu unauffindbar.

Mögliche Klassen: Private Eye, Spy Hauptfertigkeit: Rifle-Combat (R-C)

Nebenfertigkeiten: HighTech-Combat (T-C), Hacking (HCK), Implanting (IMP)

5.2.1 BERSERK (BERSERKER)

Der Berserk hat sich für Hieb- und Stichwaffen entschieden. Große Schwerter, Metallklauen und Lichtschwerter sind seine typischen Waffen. Da er weder eine schwere Waffe noch viel Munition mit sich herum tragen muss, ist ein Berserk beweglicher als seine schwer bewaffneten Brüder. Diese Beweglichkeit vermag er im Kampf geschickt einzusetzen. Wer einen Berserk unterschätzt, könnte sich zwei Sekunden später in Scheiben geschnitten am Boden wiederfinden. Für diesen Berufsweg nutzen GenTanks und Private Eyes ihre Körperkraft am häufigsten.

Mögliche Klassen: GenTank, Private Eye Hauptfertigkeit: Melee-Combat (M-C) Nebenfertigkeiten: unterschiedlich

5.2.3 DRIVER (FAHRER)

Driver sind die motorisierte und mechanisierte Infanterie. Einige Driver sind in jeder größeren Kampftruppe zu finden, da für sie immer Arbeit anfällt. Auf einem schnellen Hoverbike kundschaften sie in kürzester Zeit das Schlachtfeld aus, in schweren Truppentransportern werden die eigenen Leute zum Kampfgeschehen gebracht, am Boden werden die feindlichen Truppen von schweren Panzern empfindlich geschwächt und dezimiert, und in der Luft werden Schüsse und Bomben über das Schlachtfeld verstreut. Die meisten Driver kennen sich auch mit Reparaturen aus, da sie ihr Fahrzeug im Felde herrichten können wollen. Der Private Eye ist aufgrund seiner vielfältigen Talente sowohl hinter dem Steuer als auch hinter Bordkanonen zu finden. Auch ein GenTank kann beides mühelos, jedoch sind erheblich weniger Driver in den GenTank-Reihen zu finden, da ein GenTank zu gute alternative Berufswege hat. Auch Spies sind als Driver vorzufinden, können die Bordkanonen jedoch aufgrund ihrer geringen Körperkraft kaum bedienen. Auch wenn es einige Hoverbike fahrende Monks gibt, so doch keinen, der sich ausschließlich Fahrzeugen verschrieben hat.

Mögliche Klassen: Private Eye, Spy, GenTank Hauptfertigkeit: Vehicle Use (VHC) Nebenfertigkeiten: Heavy-Combat (H-C), Repair (REP)

5.2.4 ENGINEER (INGENIEUR)

"Eine gute Waffe ist wie ein zusätzliches Körperteil." Die Engineers bauen die Waffe, mit der der Kampf gewonnen wird. Ein solcher Tüftler hat ständig zu tun, da es viel anzufertigen gibt und besonders der Waffenbau nicht den Amateuren überlassen wird. Je genauer sich der Engineer in seinem Fach auskennt, desto besser wird das Ergebnis seiner Arbeit. Daher geben sich viele nur mit einem absoluten Spezialisten zufrieden. Der Spy nutzt hier seine Intelligenz und seine Fingerfertigkeit, um das Berufsfeld zu dominieren, doch haben auch einige Monks haben beschlossen, dass es für sie nicht auf Geschwindigkeit ankommt. So machen sie dem Spy Konkurrenz.

Mögliche Klassen: Monk, Spy Hauptfertigkeit: Construction (CST) Nebenfertigkeiten: unterschiedlich

5.2.5 FIELD MEDIC (FELDARZT)

Wer ohne Field Medic jagen geht, ist sich seiner Sache zumindest sehr sicher; wer ohne mindestens einen Field Medic an seiner Seite in den Kampf zieht, hat mit ziemlicher Sicherheit schon verloren. Der Meister der unterstützenden Psionik kann im Kampf Verletzte heilen, seinen Mitstreitern Schutz gewähren, ihre Fähigkeiten verstärken und auch negativ auf den Feind einwirken. Da nur ein Monk dafür ausreichende Fähigkeiten besitzt und Monks einen Hang zum Extremismus besitzen, haben viele der Vollständigkeit halber auch die Kunst des Implantierens erlernt.

Mögliche Klassen: Monk

Hauptfertigkeit: Passive Psi Use (PPU) Nebenfertigkeiten: Implanting (IMP)

5.2.6 HACKER

Der Hacker ist eine Schlüsselfigur in nahezu jedem Bereich. Nicht nur, dass er elektronische Schlösser aller Art knacken kann; ihm steht auch der Cyberspace des Hacknet zur Verfügung. In diesem kann er Netzwerke wie etwa das GenRep-Netz erkunden, um sich frei von einem Ort zum anderen zu bewegen. Ebenso kann er in Fraktions-Netzwerke eindringen und dort sensible Daten über einzelne Mitglieder der Fraktion in Erfahrung bringen. Auch im Kampf um die Outposts erweist er sich als unersetzlich, da ohne ihn der Mainframe nicht umprogrammiert werden kann.

Auch hier ist der Spy erste Wahl, doch können auch Monks ihre hohe Intelligenz nutzen, um in die Welt des Hackens einzutauchen, und auch viele Private Eyes wollen auf zumindest einige Vorteile des Hackens nicht verzichten.

Mögliche Klassen: Private Eye, Monk, Spy Hauptfertigkeit: Hacking (HCK) Nebenfertigkeiten: unterschiedlich

5.2.7 INQUISITOR

Der Inquisitor ist für seine ausgezeichneten aggressiven psionischen Fähigkeiten und seine kompromisslose persönliche Einstellung bekannt. Ein Inquisitor hat sich einer Sache mit Leib und Seele verschrieben und würde sich nicht einmal im Tod von ihr abwenden. Diese Fanatiker haben nur ein Ziel: die Durchsetzung ihres Willens, wobei Gewalt nicht das letzte, sondern in der Regel das zweite oder sogar erste Mittel ist. Der Monk ist aufgrund seiner ausgeprägten Psionik die logische Wahl. Keine andere Klasse hat psionische Fähigkeiten, die für diesen Beruf ausreichen würden.

Mögliche Klassen: Monk Hauptfertigkeit: Aggressive Psi Use (APU) Nebenfertigkeiten: oftmals keine

5.2.8 INFILTRATOR (AGENT)

Der Infiltrator ist eine Kombination aus Aufklärer und Kämpfer. In erster Linie dient er dem Ausspähen der feindlichen Truppenstärke sowie der strategischen Aufstellung des Gegners. Daher ist für ihn der Einsatz gängiger Stealth-Taktiken und moderner Tarntechnologie unerlässlich. Im folgenden Kampf lichtet der Infiltrator die feindlichen Reihen aus kurzer bis mittlerer Distanz. Viele Infiltratoren besitzen zudem eine gute Ausbildung im Hacken und sind häufig auf Hoverbikes vorzufinden, die ihre Beweglichkeit weiter erhöhen. Aufgrund dieser Kombination ist der Spy die einzige Klasse, die wirklich gute Infiltratoren abgibt. Allerdings können auch Private Eyes Infiltrators werden, doch haben sie es aufgrund der fehlenden Tarntechnologie ungleich schwerer.

Mögliche Klassen: Private Eye, Spy Hauptfertigkeit: Pistol-Combat (P-C) Nebenfertigkeiten: HighTech-Combat (T-C)

5.2.9 PREACHER (PREDIGER)

Der Preacher hat sich an ein Leben in der Einsamkeit gewöhnt. Dadurch, dass er sich nicht auf die Hilfe eines Teams verlassen kann, bemüht er sich, sowohl seine aggressiven als auch seine passiven psionischen Fähigkeiten zu trainieren. Auch wenn er sich dadurch in keinem der beiden Bereiche mit den Spezialisten messen kann, so ist er als äußerst flexibler Einzelkämpfer doch im direkten Zweikampf ein extrem harter Gegner. Auch wenn er in einem Team nicht verloren ist, so ist dort ein Spezialist doch effektiver. Nur ein Monk erfüllt die Voraussetzungen, um Preacher zu werden. Niemand sonst ist in der Psionik begabt genug, um in beiden Bereichen nennenswerte Erfolge zu erzielen.

Mögliche Klassen: Monk Hauptfertigkeit: Aggressive Psi Use (APU) oder Passive Psi Use (PPU) Nebenfertigkeiten: Passive Psi Use (PPU) oder Aggressive Psi Use (APU)

5.2.10 RIGGER (DROHNER)

Sich persönlich in unmittelbare Gefahr begeben war gestern, sagen die Rigger. Der Rigger hat sich darauf spezialisiert, den Umgang mit Drohnen zu meistern, und somit fernab des eigentlichen Kampfgeschehens dennoch im Feld mitzumischen. Wird er jedoch in seinem Versteck aufgespürt, nimmt es üblicherweise ein schnelles Ende mit ihm, da er Angreifern schutzlos ausgeliefert ist, während er seine Drohne steuert. Daher muss auch er sich auf moderne Tarntechnologie verlassen – so gut es eben geht. Spies und Private Eyes sind in dieser Domäne am häufigsten anzutreffen.

Mögliche Klassen: Private Eye, Spy Hauptfertigkeit: Remote Control (RCL) Nebenfertigkeiten: HighTech-Combat (T-C), Vehicle Use (VHC)

5.2.11 SCIENTIST (FORSCHER)

Der Scientist erstellt die Blaupausen, die ein Engineer benötigt, um ein gewünschtes Item zu bauen. Außerdem identifiziert er die seltenen Technologieteile, die die Jäger von ihren Streifzügen durch die Wastelands mitbringen. Viele Scientists haben sich eine ganze Sammlung an Blaupausen zugelegt und verkaufen die Kopien stückweise an jene, die keinen hauseigenen Scientist zur Hand haben, oder an Engineers, die fertige Waffen verkaufen möchten. Der Spy dominiert diesen Beruf, doch auch Monks opfern häufig ihre Geschwindigkeit, um mit dem Spy zu konkurrieren.

Mögliche Klassen: Monk, Spy Hauptfertigkeit: Research (RES) Nebenfertigkeiten: unterschiedlich

5.2.12 SMUGGLER (SCHMUGGLER)

Der Smuggler hat sich auf den Handel mit Waren aller Art spezialisiert. Er ist in der Lage, bei den meisten Händlern einen besseren Preis als den gewöhnlichen herauszuschlagen, und ist daher gern gesehener Gast auf jedem Marktplatz. Sollte er mit illegalen Waren handeln, muss er sich natürlich vor den jeweiligen Ordnungshütern in Acht nehmen. Smuggler bieten entweder ihre außergewöhnlichen Dienste als Feilscher an oder kaufen Waren vorher, um sie dann mit Gewinn zu verkaufen. Aufgrund ihrer Intelligenz wählen vorwiegend Monks und Spies diesen Berufsweg.

Mögliche Klassen: Monk, Spy Hauptfertigkeit: Barter (BRT) Nebenfertigkeiten: unterschiedlich

5.2.13 SOLDIER (SOLDAT)

Der Soldier ist die schwere Kampfeinheit in jedem Verband, die vorne steht und Plasma verteilt. Mit seinen schweren Waffen und seiner dicken Panzerung ist er ein Schrecken für jeden, der das Pech hat, von ihm angegriffen zu werden. Ein Muster an Schnelligkeit ist er jedoch nicht. Aufgrund ihres zähen Ausharrens in extremen Kampfsituationen sind Soldiers oft entscheidend für das Kampfesglück. Hier spielt der GenTank seine Stärke und seine Konstitution aus; er ist der geborene Soldier. Es gibt jedoch auch einige Private Eyes, die – voll gestopft mit Implantaten und Drogen – an vorderster Front stehen, dicke Kanonen schwingen und ihren großen Brüdern in (fast) nichts nachstehen.

Mögliche Klassen: GenTank, Private Eye Hauptfertigkeit: Heavy-Combat (H-C) Nebenfertigkeiten: unterschiedlich

5.3 KLASSEN



In diesem Auswahlbild gibst du deinem Runner einen Namen und wählst sein Geschlecht — das Geschlecht wirkt sich nicht auf die Skills (Fähigkeiten) des Runners aus. Dann wählst du eine von vier Runnerklassen. Zu jeder Runnerklasse werden detaillierte Beschreibungen angezeigt, die du dir genau durchlesen solltest, bevor du fortfährst. Durch einfachen Klick auf eine der vier Gestalten erhältst du genauere Hintergrundinformationen zur jeweiligen Klassesowieihren Stärken und Schwächen. Sobald du mit deiner Wahl zufrieden bist, klickst

du in der rechten unteren Ecke des Bildschirms auf Next.

Nach der Klassenwahl kannst du die durch das Berufsprofil vorgegebenen Skillwerte übernehmen oder aber die Erfahrungspunkte selbst verteilen. Im zweiten Fall wählst du mit einfachem Klick einen der fünf Stats (Attribute) aus. Nun erscheint eine Tabelle mit den dem Stat zugeordneten Skills (Fertigkeiten) und den dazugehörigen Werten. Durch einfaches Anklicken der Plus- und Minus-Symbole kannst du die dir zu Verfügung stehenden Punkte jetzt neu verteilen.

5.3.1 PRIVATE EYE (PRIVATOETEKTIV)

Der Private Eye ist auf kein bestimmtes Feld spezialisiert. All seine Skills (Fertigkeiten) sind am Anfang zwar schwach, aber relativ gleichmäßig ausgebildet. Wer diese Klasse für seinen Runner wählt, strebt eine gleichmäßige Entwicklung in allen Bereichen an, ist sich aber im Klaren darüber, dass er auf einem einzelnen Gebiet nie so gut sein kann wie ein Vertreter einer darauf spezialisierten Klasse.

Er ist der Normalbürger von Neocron 2, der ein kleines Appartement in Plaza oder in Via Rosso besitzt und ein unauffälliges Leben führt. Er schlägt sich von Job zu Job durch und ist sich auch nicht zu schade, Kurierdienste für ansässige Unternehmen auszuführen. In ihm schlummert jedoch das Potential zum Kopfgeldjäger, PSI-Kämpfer, Partylöwen oder auch zum Kriminellen. Bis dahin ist es jedoch ein weiter Weg für den Durchschnittstypen.



Stärken-

- » Keine echten Schwächen
- » Vielseitigkeit

Schwächen:

- » Fähigkeiten zwar gleichmäßig verteilt, jedoch nur begrenzt ausbaubar
- » Keine echte Spezialisierung

5.3.2 SPY (SPION)

Der Spy ist gewandt und sehr flexibel — sowohl psychisch als auch physisch. Seine Körperkräfte sind zwar begrenzt, aber er kann seinen scharfen Verstand auf vielen Gebieten — zum Beispiel dem Hacken von Systemen und dem Steuern von Drohnen — einsetzen, die anderen Personen verschlossen bleiben.

Obwohl Vertreter dieser Klasse besonders flink und geschickt sind, ist der Spy aufgrund seiner unterdurchschnittlichen Kraft dem Private Eye körperlich leicht unterlegen. Dieses Defizit kann der Spy durch Training ausgleichen, denn auch er hat das Potential, es auf vielen Gebieten weit zu bringen. Wenn er sich jedoch in Richtung physischer Kampf ausbilden will, hat er es etwas schwerer als der Private Eye. In Richtung PSI-Kräfte und vor allem geschicklichkeitsbetonte Skills wird er es hingegen leichter haben.



Stärken-

- » Ausgeprägte Intelligenz
- » Äußerst gute körperliche Beweglichkeit
- » PSI Fähigkeiten gut ausbaubar

Schwächen:

» Nachteile bei allen Tätigkeiten, die große Körperkraft erfordern

34

5.3.3 GENTANK (GENETICALLY ENGINEERED HUMAN TANK)

Der GenTank (Genetically Engineered Human Tank — genetisch verbesserte menschliche Kampfmaschine) ist ein Produkt der Ceres-Kriege. Er ist besonders robust und stark und wurde als genetisch konstruierter Soldat zur Kriegsführung gezüchtet. Nachdem der Krieg gewonnen war, überließ man die überlebenden GenTanks aus "humanitären Gründen" sich selbst, anstatt sie zu zerstören. Da das genetische "Rezept" ursprünglich keinerlei gefühlsmäßige und geistige Ausprägung vorsah, kann der Tank keine PSI-Fähigkeiten ausbilden. Das emotional gestörte Wesen ist äußerst aggressiv und im Umgang mit Waffen jeglicher Art begabt.



Stärken-

» Sehr große Körperkraft und Robustheit

Schwächen

- » PSI-Kräfte kaum erlernbar
- » Unterdurchschnittliche Intelligenz

5.3.4 PSI MONK (PSI-MÖNCH)

Der PSI Monk ist aufgrund seiner historischen Entwicklung körperlich stark benachteiligt. Selbst unter großen Anstrengungen ist es ihm fast unmöglich, ein guter Kämpfer im klassischen Sinn zu werden. Dafür stehen ihm auf dem Gebiet der PSI-Kräfte alle Möglichkeiten offen.

Die PSI-Mönche waren bis zu den Ceres-Kriegen die herrschende Klasse in Neocron 2. Sie entwarfen unter anderem auch die genetischen Baupläne für die GenTanks, die letztendlich den Krieg für Neocron 2 entschieden. Nach Kriegsende rebellierte die durch den Sieg moralisch gestärkte Bevölkerung gegen das herzlose PSI-Mönch-Regime. Die Mönche wurden verfolgt und in den Untergrund gedrängt. Nach den Rechtsreformen und der Einführung von LawNet wurden die PSI-Mönche rehabilitiert und dürfen sich jetzt wieder frei in Neocron 2 bewegen. Trotzdem sind sie der breiten Bevölkerung nach wie vor verhasst oder werden durchweg mit Misstrauen bedacht.



Stärken-

- » Gut ausgeprägte Intelligenz
- » Gute körperliche Beweglichkeit
- » Stärkste PSI Skills von allen Klassen

Schwächen:

» Nachteile bei allen T\u00e4tigkeiten, die gro\u00dfe K\u00f6rperkraft oder \u00fcberdurchschnittliche Geschicklichkeit erfordern

5.4 AUSSEHEN



Als Letztes kannst du noch das Erscheinungsbild deines Runners beeinflussen. Dabei hast du je nach gewählter Runnerklasse andere Auswahlmöglichkeiten. Durch Verschieben der drei Scroll-Leisten oder Anklicken der Körperteile kannst du dir Kopf, Oberkörper und Beine aussuchen und beliebig kombinieren. Beachte, dass du im Spiel deine Kleidung beliebig einfärben kannst. Außerdem kannst du dort weitere Kleidungsstücke kaufen. Nachdem du auch diese letzte Hürde genommen hast, schließt du die Runner-Erstellung durch einen

Klick auf die *Next*-Schaltfläche ab und gelangst wieder zum Runnerauswahlmenü, in dem jetzt dein neuer Runner erscheint.

Mit einem Klick auf die *Next*-Schaltfläche, unten rechts auf dem Bildschirm, gelangst du zum nächsten Auswahlbild.

36

5.5 FÄHIGKEITEN



Die Fähigkeiten deines Runners ergeben sich aus seinen fünf Stats (Attributen): PSI Power (PSI-Kraft), Intelligence (Intelligenz), Constitution (Konstitution), Dexterity (Geschicklichkeit) und Strength (Stärke). Jedem dieser Stats ist eine Gruppe von Skills (Fähigkeiten) zugeordnet, denen je nach Berufswahl schon einige Punkte zugewiesen sind. Diese Punkte kannst du nun noch mit den Plus- und Minustasten deinen Vorlieben entsprechend anpassen. Allerdings empfehlen wir dies nur erfahrenen Spielern.

Mit einem Klick auf die *Next*-Schaltfläche, unten rechts auf dem Bildschirm, gelangst du zum nächsten Auswahlbild.

5.6 FRAKTIONEN



Als Letztes kannst du eine Fraktion auswählen. Du hast die Wahl aus zwölf Gruppierungen, die sich stark voneinander unterscheiden. Zu jeder Fraktion gibt es eine Beschreibung, die in fünf Unterpunkte (Mission Statement (Ziele), History (Geschichte), VIPs (Schlüsselpersonen), Connections (Kontakte) und Logo) gegliedert ist. Sieh dir vor allem die Ziele deiner Wunschfraktion an, denn hier steht auch, wo dein Start-Appartement liegen wird, wenn du eine Fraktion wählst. Für Anfänger empfiehlt sich eine Fraktion, die in der Stadt Neocron 2 selbst beheimatet ist.

Deine Fraktion ist so etwas wie dein erster Auftraggeber in Neocron 2. Für sie wirst du wahrscheinlich deine ersten Arbeiten erledigen wollen, und sie wird dein erster Anlaufpunkt sein, der dir beim Zurechtfinden hilft. Später, wenn du dich vielleicht einer Verbindung von Spielern (Clan) anschließt, kannst du direkten Einfluss auf die Machtverhältnisse zwischen den einzelnen Fraktionen in Neocron 2 nehmen, doch dazu später mehr.

Durch einen Doppelklick auf das Porträt des gewünschten Runners oder einen Klick auf die **Next**- Schaltfläche startest du das Spiel mit dem ausgewählten Runner.



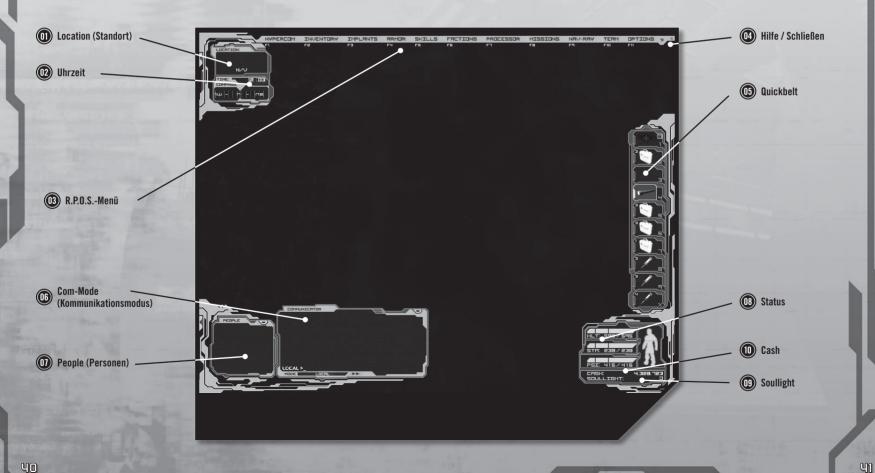
BENUTZER-FÜHRUNG

5.1 DEIN START IN NEOCRON 2

Nach der Runner-Erstellung findest du dich in deinem brandneuen Appartement wieder. Je nachdem, welche Fraktion du gewählt hast, befindet es sich in einem der Stadtteile von Neocron 2 oder außerhalb der Stadt. Dies ist der richtige Zeitpunkt, um etwas über die Bedienelemente und die Steuerung des Spiels zu lernen. In deinem Appartement wirst du einen Terminal finden (CityCom), das interessante Informationen für dich bereithält. Es gibt viele Terminals überall in Neocron 2 und außerhalb; davon später mehr.

5.2 R.P.O.S. (RETINAL PROJECTED OPERATING SYSTEM)

Der größte Teil des R.P.O.S. ist während des Spiels immer sichtbar. Es besteht aus verschiedenen Anzeigen am oberen und am unteren Bildschirmrand. Von links nach rechts zeigt es:



Ohen:

- Location (Standort): Dein momentaner Aufenthaltsort. Hier wird der Name der Zone angezeigt, in der du dich gerade befindest.
- Uhrzeit: Rechts oben siehst du die aktuelle Neocron 2-Zeit. Im Spiel vergeht die Zeit zehnmal schneller als im wirklichen Leben (d.h. sechs echte Minuten entsprechen einer Neocron 2-Stunde). Hältst du den Cursor über die Uhrzeit, werden der Name deines Charakters sowie das aktuelle Datum eingeblendet.
- (B) R.P.O.S.-Menü: Hier werden alle Funktionen des R.P.O.S. angezeigt.
- Hilfe / Schließen: Über die Schaltfläche mit dem Fragezeichen, rechts oben, kannst du das Hilfesystem von Neocron 2 aufrufen. Der "X"-Button lässt dich in den Bewegungsmodus zurückkehren, wenn du gerade im Chatmodus bist (s.u.)
- Quickbelt: Waffen und Gegenstände, die du benutzen willst, kannst du in eines der Fenster am rechten Bildschirmrand ziehen, dem so genannten Quickbelt. Er besteht aus zehn Quickslots. Du kannst sie dann durch die Tasten 1-0 auf der Tastatur direkt aufrufen

Unten:

- Com-Mode (Kommunikationsmodus): Über diesem Schriftzug befindet sich das Kommunikationsfenster, in dem alle wichtigen Nachrichten und die Unterhaltungen von Spielern angezeigt werden. Neben dem Schriftzug steht der aktuelle Chatmodus (siehe 6.2.1 Hypercom).
- People (Personen): Hier werden die Namen aller Runner in deiner Nähe angezeigt. Gelbe Namen zeigen Runner ohne Law Enforcer (vgl. 0 Implants (Implantate)), grüne zeigen Runner mit diesen Implantaten an.
- **®** Status: Ganz rechts siehst du die drei wichtigsten Attribute deines Runners Lebensenergie (HLT), Ausdauer (STA) und PSI-Energie (PSI). Die Balken symbolisieren deinen jeweiligen Energievorrat;b die Zahlen über den Balken geben die aktuelle Energiemenge genau an.
- Soullight: Dies ist ein Indikator, der die Handlungen deines Runners widerspiegelt. Ein Runner mit sehr negativem Soullight ist "böse", jemand mit hohem positivem Soullight dagegen "gut". Wenn du zum Beispiel jemanden tötest, der ein höheres Soullight hat als dein eigener Runner, so wird das Soullight deines Runners als Folge davon erheblich sinken.

Das Soullight hat verschiedene Auswirkungen auf das Spiel. So werden etwa "böse" Runner ab einem bestimmten Grad von CopBots, den Polizisten von Neocron 2, automatisch angegriffen. Details zum Soullight-System findest du auf http://www.neocron.de im Guide.

Cash: Dein Kontostand. Das Geld deines Runners wird zentral auf einem Konto verwaltet, auf das du auch jederzeit zugreifen kannst. In der Welt von Neocron 2 gibt es keine Barzahlung und das Geld nimmt dir auch keinen wertvollen Platz im Inventar weg.

Die oben genannten Elemente sind immer sichtbar, auch im Bewegungsmodus. Den Bewegungsmodus erkennst du daran, dass Mausbewegungen deinen Runner zum Herumschauen veranlassen. Durch Drücken der Tab-Taste auf deiner Tastatur aktivierst du den R.P.O.S.-Modus und ein Auswahlmenü erscheint am oberen Bildschirmrand. In diesem Modus kannst du dich mit deiner Maus nicht mehr umschauen, sondern steuerst mit ihr den Mauszeiger. um leichter durch die Menüs zu gelangen.

Das R.P.O.S.-Menü enthält zehn Unterpunkte, die nachfolgend näher erläutert werden und die du durch einfachen Mausklick oder das Drücken der entsprechen Funktionstaste (*F1 bis F11*) erreichst. Jedes dieser zehn Menüs öffnet ein Fenster, das du durch erneutes Drücken der zugehörigen Funktionstaste oder einen Klick auf das Kreuz rechts oben im Fenster wieder schließen kannst. Die Fenster lassen sich beliebig auf dem Bildschirm verschieben, indem du auf die Titelleiste des Fensters klickst und die Maus bei gedrückter Maustaste bewegst. Du kannst alle Fenster auf einmal schließen, indem du die Esc-Taste drückst. In den Steuerungsoptionen lässt sich übrigens einstellen, ob sich dein Runner bewegen kann, während du dich im R.P.O.S.-Modus befindest (vgl. 4.3 Controls (Steuerung)).

Tipp: Wenn du die Funktionstastenbelegung auswendig kennst, musst du noch nicht einmal Tab drücken, bevor du eine Funktionstaste betätigst. Wenn du im Laufen zum Beispiel *F1* drückst, wechselt das Spiel automatisch in den R.P.O.S.-Modus und öffnet das Hypercom-Menü.

5.2.1 HYPERCOM



Das Hypercom ermöglicht dir die Kommunikation mit anderen Spielern in Neocron 2 und bietet dir dafür auch umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten. Mit anderen unterhalten kannst du dich, sobald du dich im R.P.O.S.-Modus befindest. Tipp den Text einfach ein und schick ihn mit der Eingabetaste ab. Deine Nachricht erscheint dann im Chatfenster rechts unten. Du kannst das Fenster vergrößern, indem du die rechte obere Ecke anklickst und nach oben ziehst.

Deine Spielfigur führt zudem bestimmte Animationen aus, wenn du bestimmte Schlüsselwörter in deine Texte einfließen lässt. Ein geschriebenes "Hi" oder "Hallo" bewirkt beispielsweise, dass dein Charakter den anwesenden Mitspielern zuwinkt. Ein "Nein" löst ein Kopfschütteln aus, wohingegen ein "Ja" deine Spielfigur zustimmend nicken lässt. Eine Liste aller verfügbaren Schlüsselwörter findest du auf der Rückseite der gedruckten Weltkarte von Neocron 2.

Du hast die Wahl zwischen sechs unterschiedlichen Chatmodi: Zone, Local, Clan, Team, Direct und Custom. Neben jedem Modus findest du einen Button in Form eines Lautsprechers. Mit ihm kannst du alle Spieler, die derzeit über diesen Modus chatten, für deine Chatanzeige "stumm" schalten. Ganz unten im Hypercomfenster gibt es auch noch eine *Ignore People* (Leute Ignorieren)-Schaltfläche, mit der du gezielt bestimmte Runner auf eine Liste setzen kannst. Die Meldungen aller hier eingetragenen Runner werden nicht mehr angezeigt. Dies ist eine der wirksamsten Methoden, um sich gegen verbale Belästigung durch andere Spieler zu wehren. Scheu dich nicht sie zu nutzen, falls es nötig sein sollte.

Durch einfachen Klick wählst du einen der Chatmodi aus. Je nachdem, für welchen Modus du dich entscheidest, können bestimmte Spieler deine Texte nicht lesen; gleichzeitig siehst du ihre Nachrichten aber auch nicht mehr. Der Zone-Modus beschränkt den Chat auf alle Spieler, die sich im selben Sektor von Neocron 2 befinden wie du. Nur die Spieler in deiner unmittelbaren Nähe können dich hören, wenn du das Hypercom auf Local stellst. Falls du Mitglied eines Clans bist, kannst du im Clan-Modus den Chat auf die Angehörigen des Clans beschränken.

Im Direct- und Custom-Modus kannst du direkt mit Spielern chatten, die sich auf deiner jeweiligen Liste befinden. Um einen Spieler in eine Chatliste aufzunehmen, kannst du den Namen des Spielers im People-Fenster – in der Mitte des unteren Bildschirmrandes – anklicken und dann nochmals die Plus-Schaltfläche im Hypercomfenster. Du kannst den Namen aber auch direkt eingeben und durch einen Klick auf das Plus hinzufügen. Nun erscheint der Spielername in der Liste und du kannst direkt mit ihm chatten – unabhängig von seinem derzeitigen Standort.

Indem du den Namen wieder durch einfachen Klick markierst und dann die Minus-Schaltfläche anklickst, entfernst du einen Spieler von der Liste.

Tipp: Benutze Alt + C. um schnell durch die Chatmodi zu blättern.

5.2.2 INVENTORY (INVENTAR)



Das Inventory-Fenster besteht aus einer Vielzahl von Quadraten. Innerhalb dieses Bereichs kannst du mitgeführte Ausrüstungsgegenstände beliebig platzieren und verschieben. Gegenstände der gleichen Art lassen sich außerdem stapeln (zieh einen Gegenstand mit der Maus einfach über einen gleichen Gegenstand und leg ihn dort ab) und belegen dadurch weniger Platz im Inventory. Durch einen Rechtsklick auf einen Gegenstand öffnet sich ein kleines Menü, das weitere Informationen über das Objekt anzeigt (Show Info) sowie dir die Möglichkeit gibt, es zu benutzen (Use / Activate).

Im oberen Teil des Fensters kannst du zusätzlich noch deine Tragkraft (MaxLoad) und die verbleibende Tragekapazität (Free Load) ablesen. Beide Werte sind in Kilogramm angegeben. Die Tragkraft unterscheidet sich von Runner zu Runner und bestimmt sich vor allem aus deinem Wert im Transport-Skill.

Waffen und Gegenstände, die du benutzen willst, kannst du in eines der Fenster am rechten Bildschirmrand ziehen, dem so genannten Quickbelt. Er besteht aus zehn Quickslots. Du kannst sie dann durch die Tasten 1-0 auf der Tastatur direkt aufrufen – und zwar auch außerhalb des R.P.O.S.-Modus.

UL

6.2.3 IMPLANTS (IMPLANTATE)



In diesem Fenster erhältst du Informationen über die Implantate im Körper deines Runners. Jeder Neuankömmling in Neocron 2 besitzt zum Beispiel ein Law Enforcer-Implantat. Dies verhindert, dass ihn andere Spieler angreifen oder er selbst andere Spieler angreifen kann.

Um sich ein bestimmtes Implantat oder eine Knochenverstärkung einzusetzen, benötigst du ein Implant Tool (Implantierwerkzeug). Erst wenn du das hast, kannst du dir Implantate einsetzen.

Zieh sie dazu bei gedrückter Maustaste aus dem Inventar auf den dem richtigen Körperteil zugeordneten Platz. Der Implantiervorgang kann, abhängig von deinem Implant-Skill, eine Weile in Anspruch nehmen. Über den Fortschritt kannst du dich im Build-Fenster informieren. Die Auswirkungen machen sich erst nach erfolgreicher Implantation bemerkbar und werden unter Effects (Auswirkungen) im Implants Fenster angezeigt. Gleiches gilt auch für den umgekehrten Vorgang des Entfernens.

Damit ein Implantiervorgang gelingen kann muss dein Implant-Skill mindestens genauso hoch sein wie der TechLevel (Technologiestufe) des Implantats. Um herauszufinden, ob dies der Fall ist, klicke rechts auf das Implantat und wähle Show Info. Im sich öffnenden Fenster in der zweiten Zeile, unter dem Namen des Gegenstandes, kannst du sehen, welchen TechLevel das Implantat hat. Ruf nun das Skills-Fenster auf (F5) und klicke dort die Details-Schaltfläche in der Zeile Intelligence (Intelligenz) an. Hier kannst du sehen, wie hoch dein Implant (Implantieren)-Skill ist. Ist er genauso hoch oder höher als der TechLevel des Gegenstandes, kannst du dir das Implantat auf die oben beschriebene Weise einsetzen.

Grundsätzlich gilt: Für das Implantieren, Reparieren, Bauen, Untersuchen und Wiederverwerten von Gegenständen ist ein bestimmter Skillwert im Verhältnis zum Techlevel des Gegenstandes erforderlich.

Das Law Enforcer-Implantat kannst du auch ohne spezielles Gerät entfernen. Zieh es einfach vom Implants-Fenster in dein Inventar, um die Entfernung einzuleiten.

Warnung: Wenn du deinen Law Enforcer-Chip entfernst, kannst du von allen anderen Spielern, die keinen Law-Enforcer mehr eingesetzt haben, angegriffen und auch getötet werden. Gerade Neulinge sollten sich diesen Schritt also gut überlegen! Außerdem sind dann die Gegenstände, die du in deinem Quickbelt (die zehn Fächer auf der rechten Seite des Bildschirms) verstaut hast, nicht mehr sicher und können von anderen Spielern mitgenommen werden, wenn sie deinen Runner vorher umbringen. Näheres zum Law Enforcer-Chip findest du auf http://www.neocron.de im Abschnitt Guide.

5.2.4 ARMOR (PANZERUNG)



Dieses Fenster zeigt dir den Körper deines Runners in der Übersicht. Er teilt sich in fünf einzelne Felder auf: Kopf, Torso, Hüfte, Beine und Füße. In jedes dieser Felder passt genau ein Rüstungsteil. Zieh das gewünschte Teil bei gedrückter Maustaste aus deinem Inventory (Inventar) auf das entsprechende Feld und lass die Maustaste wieder los. Nun sollte der Rüstungsgegenstand in dem Feld liegen. Im rechten Teil des Fensters unter dem Begriff Effects werden nun die Auswirkungen angezeigt, die das Tragen des Rüstungsteils hat. Das Entfernen eines Rüstungsgegenstandes erfolgt nach dem umgekehrten Prinzip.

6.2.5 SKILLS (FÄHIGKEITEN)



In diesem Fenster erfährst du etwas über die Entwicklung der Stats (Attribute) und Skills deines Runners. Du findest hier genaue Informationen zu den fünf Stats: Intelligence (Intelligenz), Strength (Stärke), Constitution (Konstitution), Dexterity (Geschicklichkeit) und PSI Power (PSI-Kraft). Links davon siehst du die bisher gesammelten Erfahrungspunkte (PTS), die zum Erreichen der nächsten Erfahrungsstufe nötig sind (MAX), die aktuelle Erfahrungsstufe in diesem Stat (Level) und die Punkte, die du noch frei auf die Fertigkeiten der Eigenschaft verteilen kannst (Train).

Die Angabe rechts neben Level zeigt gesonderte Boni bzw. Abzüge der zu diesem Stat gehörigen Skills. Wenn du zum Beispiel gestorben und gerade an einem GenRep wieder belebt worden bist, werden hier die temporären Skill-Abzüge angezeigt, die du ein paar Minuten ertragen musst, bis sich der Körper deines Runners wieder vollständig erholt hat.

Durch einfachen Klick auf die Details-Schaltfläche eines Stats öffnet sich ein neues Fenster. Es zeigt die Skills des gewählten Stats an. Außerdem werden hier oben rechts noch einmal die Stufe des ausgewählten Stats angezeigt (Level), eventuelle Zusatzboni / -abzüge (Factor) sowie links über der Skill-Liste die Zahl der noch nicht vergebenen Trainingspunkte (Train Points). Diese kannst du durch einfachen Klick auf die Plus-Schaltfläche hinter einem Skill verteilen. Die Factor-Angabe hinter jedem Skill beschreibt noch einmal im Einzelnen Boni und Abzüge z.B. von Implantaten, die sich auf einen Skill auswirken. Um wieder ins Stats-Fenster zurückzugelangen, musst du auf die *Back*-Schaltfläche klicken.

5.2.6 FACTIONS (FRAKTIONEN)



Dieses Fenster versorgt dich mit Informationen über deine Beziehungen zu den einzelnen Fraktionen in Neocron 2. Je höher der Wert ist, der hinter einer Fraktion steht, desto besser ist dein Verhältnis zu dieser Fraktion. Je niedriger er ist, desto schlechter dein Ansehen bei der Fraktion. Wenn du gut mit einer Fraktion stehst, wird sie dir interessantere und lukrativere Aufträge und Missionen anbieten. Besuch dazu einfach das jeweilige Fraktionshauptquartier.

Feindlich eingestellte Fraktionen werden dir eher weniger interessante oder überhaupt keine Arbeiten anbieten. Möglicherweise werden dich die Anhänger einer feindlichen Fraktion sogar angreifen, sobald sie dich sehen.

6.2.7 PROCESSOR (KONSTRUKTIONSFENSTER)



In Neocron 2 hast du die Möglichkeit, Dinge herzustellen, sie zu reparieren, zu recyceln, zu erforschen oder zu implantieren. Um dies tun zu können, musst du im Besitz des jeweiligen Werkzeugs und der benötigten Materialien sein. Alle Vorgänge können dann über das Konstruktionsfenster abgewickelt werden.

So stellst du etwas her: Du benötigst zunächst ein Construction Tool (Bauwerkzeug) sowie einen Blueprint (Bauplan) für den herzustellenden Gegenstand. Diesen Bauplan klickst du mit der

rechten Maustaste an und wählst dann Show Info, woraufhin dir unter der Überschrift Parts alle zum Bau des Gegenstandes benötigten Bauteile angezeigt werden.

Sobald du alle Teile beisammen hast, legst du sie zusammen mit dem Bauplan sowie dem Construction Tool in das Konstruktionsfenster und klickst auf die Build-Taste, damit der Zusammenbau beginnt. Sobald der Gegenstand fertig ist, kannst du ihn wie alle anderen in dein Inventory oder in den Quickbelt legen und ganz normal benutzen.

Selbst hergestellte Waffen oder andere Gegenstände sind übrigens von höherer Qualität als die der NPC-Händler. Entsprechend geeignet sind sie, um durch ihren Verkauf an andere Spieler Geld zu verdienen.

Auf ähnliche Weise kannst du Dinge reparieren, recyceln, erforschen oder implantieren. Wie das genau geht, erfährst du im Spiel im Hilfetext zum Processor -Fenster.

6.2.8 MISSIONS (MISSIONEN)



In diesem Fenster erhältst du wichtige Informationen über deine derzeitigen Missionen, zum Beispiel deine Missionsziele und die verbleibende Zeit, um diese zu erreichen. Durch Anklicken der Schaltfläche *Cancel Mission* kannst du die gewählte Mission abbrechen.

5.2.9 NAVRAY



Das NavRay ist ein satellitengestütztes Navigationssystem. Wähle deinen Zielort aus der Liste der vorhandenen Orte und bestätige deine Wahl mit der START-Schaltfläche. Wenn die Gegend, in der du dich aufhältst, Teil des kartographisch erfassten Systems ist, erscheint vor dir eine leuchtend grüne Linie, die dich an dein Ziel geleitet. Außerhalb des vermessenen Bereichs wird dir ein 3D-Pfeil angezeigt, der in die Richtung deines Zielortes weist. Im unteren Bereich des Fensters befinden sich drei Schaltflächen: *small map* öffnet einen kleinen Kartenausschnitt des Sektors, in dem du dich

aufhältst; *large map* zeigt den gesamten Sektor und die worldmap zeigt die ganze Spielwelt von Neocron 2. Ein Cursor in den Karten gibt den aktuellen Standort deines Charakters an.

6.2.10 TEAM



In diesem Fenster werden die Namen deiner Teammitglieder angezeigt, wieviele Lebenspunkte sie haben, sowie Ihr Kampfrang. Um einen anderen Spieler in dein Team einzuladen musst du seinen Namen unten links im Fenster eingeben und durch einen Klick auf das + Zeichen bestätigen. Um das Team zu verlassen genügt ein Klick auf *Leave Team*.

48

6.2.11 OPTIONS (EINSTELLUNGEN)



Hier findest du eine Reihe weitere Einstellungsmöglichkeiten, die die Spielgrafik beeinflussen. Da die Programmleistung stark von der jeweiligen Hardwarekonfiguration deines Computers abhängt, können wir keine allgemeinen Empfehlungen geben. Doch auch hier gilt: Je niedriger die gewählte Qualität, desto flüssiger – ruck- und verzögerungsärmer – die Spielgrafik. Dies sollte dir beim Ermitteln deiner optimalen Konfiguration eine Hilfe sein. Nachdem du die Einstellungen geändert hast, musst du sie noch durch Anklicken der Schaltfläche Apply Changes

(Änderungen übernehmen) bestätigen. Daraufhin wird der Monitor kurz flackern und die neuen Einstellungen sind aktiviert.

6.3 STEVERUNG

Neocron 2 wird für gewöhnlich in der Ich-Perspektive gespielt, ähnlich wie in Ego-Shootern. Darüber hinaus gibt es aber noch viele andere Interaktionsmöglichkeiten, auf die in diesem Abschnitt näher eingegangen wird.

5.3.1 BEWEGUNG

In Neocron 2 hast du viele Möglichkeiten, dich fortzubewegen, doch am Anfang wirst du meist zu Fuß unterwegs sein.

Folgende Bewegungen sind möglich:

- » Vorwärts und rückwärts gehen (Pfeiltasten hoch / runter)
- » Seitwärts links oder rechts gehen (Pfeiltasten links / rechts)
- » Springen (Strg)
- » Ducken / Kriechen (O Ziffernblock)
- » Rennen / Gehen (Umschalt)
- » Drehen und hoch / runter schauen (Maus links / rechts und hoch / runter)

Wie allen anderen Funktionen kannst du auch den Bewegungen unter dem Punkt Controls im Hauptmenü neue Tasten zuweisen (vgl. 4.3 Controls (Steuerung)).

Beachte bitte, dass Sprünge und längeres Rennen deine Stamina (Ausdauer) beeinträchtigen. Sobald deine Stamina auf den Wert 1 sinkt, kannst du dich nur noch sehr langsam fortbewegen und solltest eine kleine Pause einlegen, bis dein Ausdauerwert wieder auf mindestens 20 Punkte gestiegen ist. Keine Sorge, dein maximaler Ausdauerwert wird mit fortschreitender Spieldauer ansteigen. Wenn du dich hinsetzt oder hinkniest, steigt deine Ausdauer schneller als im Stehen oder Gehen

6.3.2 KAMPF

Leider ist die Welt von Neocron 2 nicht das Utopia, das sich die Menschheit seit Jahrtausenden erträumt. In manchen Teilen der Stadt, besonders in den Randsektoren, sind Kämpfe an der Tagesordnung.



Um eine Waffe zu verwenden, ziehst du sie aus deinem Inventory (Inventar) in den Quickbelt, der sich am rechten Bildschirmrand befindet. Die einzelnen Slots im Quickbelt sind mit Zahlen von 0 - 9 gekennzeichnet.

Um nun deine Waffe zu ziehen, drückst du die entsprechende Nummerntaste für den Slot, in dem sich die Waffe befindet. Nun hältst du die Waffe in der Hand. Wenn du jetzt mit dem Zielpunkt in der Mitte des Bildschirms auf einen Gegner fährst, wird eine Zielbox eingeblendet, die sich je nach deinen Trefferchancen dehnt oder zusammenzieht. Dies ist von verschiedenen Faktoren abhängig. Beim Laufen etwa sind deine Trefferchancen denkbar schlecht und die Zielbox gleitet auseinander. Wenn du stillstehst und dich dabei sogar hinhockst, steigt gleichzeitig die Chance auf einen gelungenen Treffer.



Anders als in anderen MMORPGs stehst du nicht einfach dem Gegner gegenüber und schlägst auf ihn ein, bis er tot ist. Vielmehr kommen einige Elemente aus den bekannten Ego-Shootern hinzu: So ist es wichtig, dem Gegner auszuweichen und eine taktisch gute Angriffsposition zu finden.

6.3.3 PSI-KRÄFTE

Um PSI-Module (vgl. 7.3.4 PSI) benutzen zu können, benötigst du als Allererstes einen so genannten PSI Charger. Als PSI-Mönch verfügst du von Beginn des Spiels an über einen solchen. Sobald du im Besitz eines PSI Chargers bist, öffnest du dein Inventory- und dein Implantfenster. Der PSI Charger ist ein Handimplantat, das dem Benutzer gestattet, PSI-Module einzusetzen. Zieh ihn aus deinem Inventory in das Implantatkästchen neben der Hand. Die Auswirkungen des Chargers kannst du im Implantfenster unter Effects nachlesen. Um nun ein PSI-Modul einzusetzen, legst du es in deinen Quickbelt und aktivierst es mit der entsprechenden Nummer.



Beachte, dass du die Skill-Voraussetzungen für das PSI-Modul erfüllen musst. Um sie in Erfahrung zu bringen, klicke das Modul mit der rechten Maustaste an und wähle Show Info. Unter Object Stats sind die Voraussetzungen in folgender Form aufgeführt: <Skillkürzel> <Skillwert ohne Law Enforcer> <(Skillwert mit Law Enforcer)>. Die Skillkürzel findest du auch im Skillfenster *(F5)* und auf der Rückseite der gedruckten Weltkarte von Neocron 2. Dort steht zum Beispiel unter PSI Power der Skill Aggressive PSI Use — APU also ist "APU" die Abkürzung für diesen Skill.

Wie du sehen kannst, haben alle Gegenstände mit bestimmten Nutzungsvoraussetzungen jeweils zwei Werte pro benötigtem Skill: einen, falls dein Runner den Law Enforcer (vgl. 0 Implants (Implantate)) nicht mehr benutzt, und den zweiten (der Wert in Klammern) für den Fall, dass du den Law Enforcer noch einsetzt. Da Runner, die den Law Enforcer benutzen, vor vielen Gefahren in Neocron 2 sicher sind (vor allem dem Risiko, von anderen Spielercharakteren umgebracht zu werden), erscheint es nur gerecht, dass diese "behüteten" Runner mehr Erfahrungspunkte und höhere Skillwerte brauchen, um bestimmte Gegenstände zu benutzen.

Wenn du die Voraussetzungen für einen bestimmten Gegenstand nicht erfüllst, wird er in deinem Inventar rot angezeigt. Dies gilt für alle Gegenstände, nicht nur für PSI-Module.

6.3.4 HACKEN

Um Türschlösser, elektronisch verriegelte Kisten oder Ähnliches zu öffnen, brauchst du ein Hack Tool (Hacking-Werkzeug). Dieses kannst du, wie alle anderen Objekte auch, in deinen Quickbelt legen und von dort aus einsetzen. Mit dem Hack Tool kann man zum Beispiel verschlossene Türen öffnen, indem man es am Door Access Interface (Türöffnungsschalttafel) oder an verschlossenen Vorratskisten benutzt. Sobald du das Hack Tool an einem solchen Objekt anwendest, erscheint folgendes Bild:



Du musst nun versuchen, den computergesteuerten Schutzmechanismus zu überwinden. Dazu schaltest du auf der linken Hälfte des Bildschirms Leitungen ein. Verläuft eine aktivierte Leitung bis zur senkrechten Reihe von Knotenpunkten in der Bildschirmmitte, schaltet sie ihrerseits einen dieser Punkte ein. Aktiviere so viele Punkte wie möglich, um den Schutzmechanismus außer Gefecht zu setzen. Hier eine genauere Beschreibung:

- (1) In der linken oberen Ecke ist dein Vorrat an Signaltriggern zu sehen. Du kannst mit den Bewegungstasten (*Pfeiltasten hoch/runter*) einen Trigger nach dem anderen am linken Bildschirmrand auf und ab bewegen, bis er auf einer Leitung liegt, die du einschalten willst. Um den Trigger auf der gewünschten Leitung zu aktivieren, drückst du die Feuertaste *(Linke Maustaste)*. Wenn du einen Trigger und damit eine Leitung aktiviert hast, ist der Trigger verbraucht und wird aus deinem Vorrat gestrichen. Du kannst dann sofort den nächsten Trigger bewegen und setzen, bis keine mehr übrig sind.
- (2) Hier siehst du eine aktivierte Leitung. Aktivierte Leitungen sind leicht am angedeuteten hellen Stromfluss zu erkennen, der sich durch sie hindurchbewegt.
- (3) Dies sind die Knotenpunkte in der Bildschirmmitte. Die hellen wurden bereits eingeschaltet. Aktiviere so viele wie möglich, um den Schutzmechanismus zu knacken.
- (4) Diese Anzeige gibt Aufschluss darüber, wie viele Knotenpunkte insgesamt aktiviert werden müssen, damit der Schutzmechanismus des Computers außer Gefecht gesetzt wird. Die großen Sternchen symbolisieren die benötigte Anzahl an Knotenpunkten; die kleinen Sternchen erscheinen, wenn du bereits mehr Knotenpunkte als nötig aktiviert hast. Das ist allerdings nicht schlecht, denn entgegengesetzt zu deinen eigenen Bemühungen versucht der Computer, möglichst viele deiner aktivierten Knotenpunkte wieder auszuschalten. Eine gewisse Anzahl überschüssiger aktivierter Punkte zu haben ist also eine gute Vorsichtsmaßnahme für den Fall, dass der Computer seine eigenen Trigger noch nicht verbraucht hat. Dunkle Sterne stehen für noch nicht aktivierte, aber benötigte Punkte.
- (5) In der obersten Zeile des Bildschirms wird dir angezeigt, wie viel Zeit dir noch bleibt, um den Schutzmechanismus außer Gefecht zu setzen. Wenn du es nicht innerhalb der Zeit schaffst, erleidet dein Runner einen Stromschlag, dessen Stärke vom Schwierigkeitsgrad des Hack-Vorgangs abhängt.
- (6) Diese Elemente sind das eigentliche Problem beim Hacken. Sie verbinden die Leitungen und wirken sich auf den Stromfluss aus; sie können verhindern, dass ein Knotenpunkt aktiviert wird, wenn man sie falsch nutzt. Oder sie sorgen dafür, dass mehrere Knotenpunkte mit einem einzigen Trigger aktiviert werden können, wenn man sie sich zunutze macht. Es gibt vier verschiedene Sorten:



» Diese Elemente sind meist sehr vorteilhaft. Man muss nur irgendeine Leitung, die auf der linken Seite hineinführt, einschalten, damit alle aus dem Element herausgehenden Leitungen ebenfalls aktiviert werden.

52



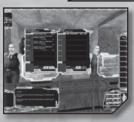
» Hier ist es genau umgekehrt – alle hereinführenden Leitungen müssen aktiviert sein, damit die herausführenden auch eingeschaltet werden.



» Diese Leitung zu aktivieren w\u00e4re eine Verschwendung deiner Zeit und Trigger. Das Element unterbricht jeglichen Stromfluss und verhindert so, dass ein Knotenpunkt aktiviert werden kann.

Und das ist das ganze Geheimnis des Hackens. Allerdings benötigst du je nach Schwierigkeitsgrad des zu hackenden Objekts eine bestimmte Menge Skillpunkte in deinem Hacking-Skill, wenn du eine Chance haben willst. Aber stetige Übung könnte sich auszahlen.

6.3.5 HANDEL



Um Waren von einem NPC-Händler (NPC bedeutet "Nonplayer-Character" (Nichtspieler-Charakter), also ein computergesteuerter Charakter im Gegensatz zu einem von einem anderen Spieler gesteuerten Runner) zu erstehen, klicke diesen mit der Benutzen-Taste (*Rechte Maustaste*) an. Daraufhin öffnet sich das Handelsfenster. Auf der linken Seite sind der Name des Geschäfts und die Art der Ware abzulesen. Darunter sind am linken Rand die Objekte aufgereiht, die zum Verkauf stehen. Rechts daneben werden eine kurze Beschreibung des Objekts sowie dessen

Ankaufs- und Verkaufspreis angezeigt. Um nun ein Objekt deiner Wahl zu erstehen, klickst du dessen Abbild mit der linken Maustaste an, woraufhin es am unteren Fensterrand erscheint. Jetzt kannst mit den Plus- und Minustasten bestimmen, wie viele Exemplare des Objekts du kaufen möchtest. Der Gesamtpreis erscheint gleich darunter. Sobald du zufrieden bist, klickst du auf die Schaltfläche *Buy* (Kaufen) und das Objekt deiner Wahl erscheint auf der rechten Seite deines Inventars, von wo aus du auf dieselbe Weise auch Objekte verkaufen kannst. Beim Verkaufen ist allerdings zu beachten, dass die NPC-Händler nur Waren ankaufen, die auch zu ihrem Sortiment passen. Zum Beispiel wird dir ein Munitionshändler keine PSI-Module abkaufen. Wenn ein Händler an einigen deiner Gegenstände interessiert ist, werden diese automatisch auf der rechten Seite angezeigt.

Natürlich ist es in Neocron 2 auch möglich, mit anderen Spielern zu handeln. Um einen Handel mit einem anderen Spieler einzuleiten, klickst du dessen Runner mit der rechten Maustaste an. Daraufhin öffnet sich das in zwei Bereiche unterteilte Handelsfenster.

Der linke Bereich repräsentiert den Runner, mit dem du handeln möchtest; der rechte ist dein eigener Bereich. Erkennbar sind die Bereiche an den Spielernamen am oberen Rand des Handelsfensters. Das zu handelnde Objekt ziehst du jetzt einfach aus deinem Inventar in das Handelsfenster. Dein Mitspieler kann nun etwas zum Tausch in das Fenster legen mittels der Plus- und Minuszeichen oder einen Credit-Betrag am unteren Bildschirmrand festlegen. Sind beide Seiten mit dem Handel zufrieden, klickt jeder auf die *OK*-Schaltfläche in seinem Teil des Fensters. Der Handel ist nun abgeschlossen.

Du kannst andere daran hindern, mit dir in Handelskontakt zu treten, indem du die Tastenkombination **Alt** und **K** drückst.

5.3.5 FAHRZEUGE



Die Wastelands kann man zu Fuß oder — viel sicherer, bequemer und schneller — im Fahrzeug erkunden. Die Automotive Sales Group (ASG) ist eine Ladenkette, die Fahrzeuge der Neocron 2 Exploration Technology Inc. (NEXT) vertreibt. Du kaufst den Schlüssel des gewünschten Fahrzeugtyps und kannst das entsprechende Fahrzeug in den Außenbereichen von Neocron 2 an einem Fahrzeug-Service-Terminal in Empfang nehmen. Neben einsitzigen Bikes (Motorrädern) lassen sich auch mehrsitzige Jeeps und Panzer kaufen, jeweils in den Ausführungen "mit Rädern", "mit

Ketten" und "mit Hoverantrieb". Die Zahl der Sitzplätze variiert je nach Modell. So können in einem Panzer ein Fahrer, ein Beifahrer und ein Schütze Platz nehmen. Erleidet ein Fahrzeug im Gefecht Schaden, kann es zur Reparatur zum Service-Terminal gebracht und gegen eine Gebühr wieder instand gesetzt werden.

Du besteigst ein Fahrzeug, indem du es anvisierst und Benutzen wählst. Zum Verlassen drückst du die Springen-Taste.

6.3.7 U-BAHN

Unterhalb der Stadt Neocron 2 und Teilen der Outzone gibt es ein Subway-System, das dir ermöglicht, schneller von einem Stadtteil in den nächsten zu gelangen. Achte auf die Hinweisschilder in deiner Nähe oder benutze den Navray, um zu einer Haltestelle gelangen (vgl 0 NavRay).

Die Fahrzeuge der U-Bahn von Neocron 2 werden automatisch gesteuert und fahren in relativ kurzen Abständen. Sobald die Bahn angehalten hat, steigst du ein, indem du die Benutzen-Taste drückst (*Rechte Maustaste*). Das Fahrzeug hält an jeder Station. Nachdem sich die Tür an deiner Zielstation automatisch geöffnet hat, verlässt du sie, indem du die Springen-Taste (*Strg*) drückst.

6.4 TERMINALS

Die Terminals von Neocron 2 sind segensreiche Einrichtungen, die dich mit einer Menge Informationen versorgen und dir so das Leben erleichtern

6.4.1 CITYCOM



Die CityCom-Terminals bieten zahlreiche Funktionen, die der Kommunikation, Nachrichtenübermittlung und Information dienen. Damit jeder Einwohner von Neocron 2 stets auf dem neuesten Stand bleibt, befindet sich in jedem Appartement ein solches Gerät. Um ein CityCom-Terminal zu aktivieren, klickst du es einfach mit der Benutzen-Taste an. Schon gelangst du in das Auswahlmenü. Wir wollen nun etwas genauer auf die Funktionen des CityCom-Terminals eingehen.

5.4.1.1 MAIL

Hier kannst du E-Mails abfragen, die dir innerhalb des Spiels zugesandt wurden. Wie mit einem normalen E-Mail-Organizer kannst du Mails verfassen und versenden, neue E-Mails lesen und nicht mehr benötigte Nachrichten löschen. Nachdem du deinen E-Mail-Ordner mit einem Klick auf Mail geöffnet hast, kannst du aus einer nach Datum sortierten Liste deine E-Mails lesen. Ein Klick auf Clear löscht die jeweils ausgewählte Nachricht.

Um eine E-Mail an einen anderen Spieler zu schicken, klickst du zunächst einmal auf New. In die oberste Zeile gibst du nun den Namen des Empfängers ein; in die Betreffzeile eine kurze Beschreibung der Nachricht.

Die Nachricht selbst gibst du in das große Textfeld ein. Bist du mit deinem Text zufrieden, kannst du ihn mit einem Klick auf Okay versenden.

6.4.1.2 FORUM

Nach Auswahl dieses Menüpunktes gelangst du in das öffentliche Forensystem des Spiels. Hier kannst du dich an Diskussionen über verschiedene Themen beteiligen. So gibt es ein Gerüchteforum, das Jobforum oder das Forum für Neocron 2-Neulinge. Oftmals werden hier auch Waren zu günstigen Preisen angeboten. Ein Blick in die entsprechenden Foren lohnt sich also immer.

5.4.1.3 NEWS

Das integrierte Newssystem des Spiels hält dich über das aktuelle Geschehen in und um Neocron 2 auf dem Laufenden. Die Meldungen sind nach Datum sortiert, wobei die aktuellsten Nachrichten ganz oben stehen. Du kannst auch eigene Nachrichten erstellen. Dazu klickst du auf den Button Submit News (News einschicken). Deine Nachricht wird dann an einen der Supportmitarbeiter weitergeleitet, der sie, nachdem er sie überprüft hat, in den News veröffentlicht.

6.4.1.4 JOBS

Falls du einmal knapp bei Kasse sein solltest kannst du unter diesem Punkt nach einem geeigneten Auftrag suchen. Nachdem du eine Fraktion und einen Schwierigkeitsgrad ausgewählt hast, wird dir eine Liste offener Jobs inklusive der Entlohnung und anderer Details angeboten.

Weiterhin geht aus der Liste hervor, ob für die Missionen ein bestimmter Loyalitätsfaktor gegenüber dem Auftraggeber vorhanden sein muss. Ob du diesen Faktor erreichst, kannst du im R.P.O.S. unter Factions *(F6)* ablesen.

Wenn du eine Mission aus der Liste auswählst, erhältst du in einem weiteren Bild eine detaillierte Auftragsbeschreibung. Mit einem Mausklick auf Accept (Annehmen) nimmst du den Auftrag an und er wird in deinem R.P.O.S. unter Missions gespeichert, wo du den Auftragsstatus jederzeit abfragen kannst. Möchtest du den Job doch lieber ablehnen, bringt dich ein Mausklick auf Decline (Ablehnen) zur Auswahlliste zurück.

Als Anführer eines Clans kannst du über dieses System auch besondere Missionen annehmen, an denen dein gesamter Clan beteiligt ist. Sollte bereits eine andere Mission an deinen Clan vergeben worden sein, kannst du sie hier per Mausklick abbrechen.

5.4.1.5 CLAN INFO

Hier erhältst du genaue Informationen zu einzelnen Spielerclans. Aus einer alphabetisch geordneten Liste kannst du einen Clan auswählen, den du unter die Lupe nehmen möchtest. Solltest du einen bestimmten Clan suchen, gibst du einfach den betreffenden Clannamen in das Suchfeld ein.

Unter anderem erfährst du hier Folgendes:

- » Kurzbeschreibung des Clans
- » Fraktionszugehörigkeit (zeigt, welcher Fraktion man angehören muss, um Mitglied in diesem Clan zu werden)
- » Außenposten im Clanbesitz (in den Wastelands stehen zahlreiche Außenposten, die von Clans für ihre Fraktionen erobert werden können)
- » Namen des Clanführers und seiner Offiziere
- » Clanmitglieder
- » Durchschnittlicher Umsatz des Clans
- » Vermögen
- » Aufnahmegebühr
- » Monatliche Teilnahmegebühr

Natürlich kannst du hier auch eine Mitgliedschaft im Clan beantragen oder eine bestehende Mitgliedschaft auflösen. Als Anführer eines Clans hast du hier die Möglichkeit, verschiedene Einstellungen für den Clan vorzunehmen.

6.4.1.6 FACTION INFO

Damit blendest du eine alphabetische Liste aller zwölf Fraktionen ein, die in und um Neocron 2 das Leben beherrschen. Klickst du eine Fraktion an, öffnet sich ein untergeordneter Bildschirm, auf dem folgende Informationen verfügbar sind:

- » Kurzbeschreibung der Fraktion
- » Name(n) des/der Fraktionsführer(s)
- » Anzahl der angeschlossenen Clans (ein Klick auf *More Info* führt die Clans alphabetisch geordnet auf)
- » Liste der mächtigsten angeschlossenen Clans
- » Außenposten im Fraktionsbesitz
- » Durchschnittlicher monatlicher Umsatz mit den Außenposten
- » Durchschnittliche monatliche Mietzahlungen für Außenposten
- » Durchschnittliche monatliche Ausgaben für Missionen
- » Gesamte monatliche Ausgaben
- » Vermögenswert der Fraktion
- » Fraktionslogo

5.4.1.7 RUNNER INFO

In diesem Bereich kannst du Informationen über andere Spielercharaktere sammeln und die über deinen eigenen Runner verfügbaren Angaben bearbeiten. Folgende Informationen sind hier verfügbar:

- » Name
- » Erfahrungsstufe des Runners
- » Clanzugehörigkeit
- » Beruf
- » Kurzbeschreibung des Spielers
- » Adresse
- » Platz in der Rangliste
- » Fraktionszugehörigkeit
- » Soullight (vgl. 6.2 R.P.O.S.)
- » Vermögen
- » Player Kills (d.h. wie viele Spielercharaktere dieser Runner schon getötet hat)
- » Non-Player Kills (d.h. wie viele Monster und andere NPCs der Runner schon getötet hat)
- » Sonstige Bemerkungen

Über den Punkt am Ende der Liste kannst du dein eigenes Profil ändern, indem du beispielsweise deine Berufsbezeichnung wechselst oder eine Kurzbeschreibung deiner Spielfigur einträgst.

6.4.1.8 INFOS ZU DEN RUSSENPOSTEN

Hier erfährst du Wissenswertes über die zu erobernden Anlagen n den Wastelands. In einer Liste werden alle 48 Anlagen aufgeführt, die du dir nach Art, Namen, Besitzerclan, Besitzerfraktion oder monatlichem Umsatz anzeigen lassen kannst. Klickst du eine Anlage an, erhältst du folgende Informationen:

- » Name der Installation
- » Art der Anlage (Forschungslabor, Bergwerk, Festung oder Kommunikationsanlage)
- » Clan im Besitz der Anlage
- » Name und Logo der Fraktion im Besitz der Anlage
- » Umsatz, den die Anlage für die Fraktion erzeugt
- » Miete, die der Clan von der Fraktion für die Anlage erhält

Als Anführer eines Clans im Besitz einer Anlage hast du darüber hinaus noch weitere Optionen zum Verwalten der Installation.

5.4.1.9 GUIDE

Der Guide stellt ein ständig verfügbares Nachschlagewerk für die Spieler dar und unterteilt sich in folgende Bereiche:

» Newbie Guide

Der Newbie-Guide soll Einsteigern einen möglichst leichten Zugang zum Spiel ermöglichen. Unter anderem werden hier das Spielinterface und die NavRay-Funktion erläutert. Ein integriertes FAQ beantwortet weiterhin die wichtigsten Fragen.

» City Guide

Im City Guide lernst du die verschiedenen Stadtteile von Neocron 2 kennen. Eine Übersichtskarte zeigt dir ihren Standort an und wie du sie per U-Bahn erreichst.

» Creature Guide

Alle bekannten Kreaturen von Neocron 2 werden in diesem Abschnitt kurz vorgestellt, besonders seltene Wesen allerdings nicht. Die musst du schon selbst finden - lass dich überraschen.

» Technology Guide

Hier werden die meisten Waffen und Technologien sowie deren Funktionsweise erklärt.

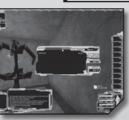
» The Law

Die Gesetze von Neocron 2 und die Strafen für diejenigen, die sich nicht an diese Gesetze halten, werden in diesem Bereich erläutert.

» General Help

Konnten deine Fragen an anderer Stelle nicht beantwortet werden, findest du hier einige hilfreiche Weblinks zu den Supportforen sowie diverse E-Mail-Support-Adressen.

5.4.2 GENREP (GENETIC REPLICATOR)

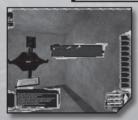


Jedes Appartement in Neocron 2 verfügt über eine GenRep (Genetic Replicator, der genetische Duplizierer)-Station; weitere Terminals sind über ganz Neocron 2 und die Umgebung der Stadt verteilt. In den GenRep-Stationen wird eine Kopie der Genstruktur des Benutzers abgelegt. Sollte diesem etwas zustoßen, besteht dank GenRep-Technologie die Möglichkeit, ihn voll und ganz wiederherzustellen. Diese Prozedur fordert aber ihren Tribut: Der Benutzer leidet nach der Wiederherstellung unter leicht beeinträchtigten Körperfunktionen ("synaptic impairment"). Diese Nebenwirkungen

verschwinden nach einer gewissen Zeit der Erholung allerdings wieder. Eine weitere Funktion des GenRep ermöglicht dem Benutzer, seine verlorenen Ausrüstungsgegenstände gegen einen geringen Aufpreis zurückzuerhalten.

Du kannst GenReps auch als Teleporter nutzen: Sobald du einen GenRep aktiviert hast, kannst du von jedem beliebigen GenRep aus dorthin zurückteleportieren, was — wie die Aktivierung selbst — allerdings einige Credits kostet.

5.4.3 606UARDIAN (DAS ERWEITERTE INVENTAR)



In den GoGuardians, die es in jedem Appartement und überall in der Stadt gibt, kannst du Ausrüstung verstauen, die du nicht umhertragen möchtest. Auf diese Ausrüstung kannst du — und nur du — von jedem GoGuardian aus zugreifen.

6.4.4 OUTFITTER (KLEIDERWECHSLER)

In den besseren Wohngegenden von Neocron 2 ist beinahe jedes Appartement standardmäßig mit einem Outfitter ausgestattet. Solltest du einmal deines Outfits überdrüssig sein, kannst du dich an diesem Gerät völlig neu einkleiden. Nachdem der Outfitter aktiviert worden ist, erscheint das virtuelle Abbild deines Charakters in seiner aktuellen Kleidung auf dem Monitor. Vom Schnitt bis hin zur Farbe der einzelnen Kleidungsstücke kannst du nun alles deinen Vorlieben entsprechend wählen. Bist du mit deiner Auswahl zufrieden, genügt ein Druck auf den Kaufbutton – der Preis wird direkt daneben angezeigt.

6.4.5 VENTURE WARP (DER SPRUNG INS RBENTEUER)

Venture-Warp-Filialen sind überall in Neocron 2 zu finden. Sie bieten einen günstigen Teleportservice an. Der Vorteil von Venture Warp gegenüber den GenReps ist, dass man die Venture-Warp-Terminals am Zielort nicht erst aktivieren muss, um dorthin zu teleportieren. Zudem ist Venture Warping auch für den kleinen Geldbeutel erschwinglich.

5.4.6 NEOFRAG

NeoFrag bietet allen Spielern sichere Deathmatches — wobei "sicher' in diesem Zusammenhang heißt, dass NeoFrag keine Auswirkungen auf Skills, Werte oder Inventar deines Charakters hat. Du kannst in NeoFrag deinen Kampfstil trainieren oder mit anderen Spielern Taktiken erproben. Wähle am Terminal eine Karte sowie die Anzahl der Mitspieler aus und starte das Spiel. Innerhalb der NeoFrag-Level findest du weitere Terminals, an denen du deinen Charakter heilen, die Waffe laden und NeoFrag wieder verlassen kannst. Oben links im Bild siehst du die Spielerstatistik mit Namen und Treffern.

Hinweis: Zum Spielen benötigst du eigene Waffen - in NeoFrag werden keine zur Verfügung gestellt.

DIE WELT VON NEOCRON 2

7.1 GESCHICHTE

Gegen Ende des 27. Jahrhunderts gibt es so gut wie kein Leben mehr auf der Erde.

Klima.

Nationen.

Alles befindet sich in Aufruhr.

Die Ceres-Kriege, zügellose Umweltvergiftung, die globale Erwärmung sowie die schädliche Strahlung, die nahezu ungefiltert in die löchrige Erdatmosphäre dringt, haben den einst blauen Planeten in eine graubraune Schlammkugel verwandelt. Obwohl sie die Zerstörung verursacht hat, schüttelt die Menschheit ihr Schuldgefühl ab und sucht nach neuen Lebensräumen. Endlich wird sie in einem entfernten Teil des Weltraums fündig.

Im Lauf von Jahrzehnten bringen gigantische Raumtransporter den größten Teil der Menschheit zum Planeten Irata III. Die verbleibende Erdbevölkerung verschanzt sich hinter den Mauern dreier gewaltiger Metropolen. Sicherheitsschilde, künstliche Atmosphäre und Magnetfelder schützen die Städte vor Strahlenschäden und anderen abträglichen Einflüssen der zerstörten Umwelt.

Auf den folgenden Seiten sind die wichtigsten Ereignisse aufgeführt, die sich zwischen den Jahren 2005 und 2750 zugetragen haben – zwischen unserer Gegenwart und dem Zeitpunkt, an dem das Spiel offiziell beginnt. Nicht alle Ereignisse im Spiel stehen in direktem Zusammenhang zu den folgenden Begebenheiten. Der folgende Abriss soll vor allem Neocrons Hintergrund und Geschichte vorstellen.

7.1.1 AUF DEM WEG ZUR APOKALYPSE (2005-2148)

2005

Holographische Massenspeicher-Medien werden auf dem Weltmarkt vorgestellt. Holodisks werden per Laser abgetastet und selbst das Einführungsmodell kann hundertmal mehr Daten speichern als alle bis dahin erhältlichen, auf Magnetfeldern beruhenden Medien.

2008

Die erste bemannte Mars-Mission der NASA wird erfolgreich abgeschlossen.

2010

Das Massachusetts Institute of Technology (MIT) beginnt mit dem Ceres-Projekt, für dessen Verwirklichung ein Zeitraum von 20 Jahren eingeplant ist. Ziel des Projekts: das gesamte Wissen der Menschheit in übersichtlicher Form auf Holodisks zu speichern. Eine Gruppe von 250 Professoren und Studenten aus aller Welt sammelt und überprüft sämtliche öffentlichen wissenschaftlichen Daten. Ceres ist der römische Name der griechischen Göttin Demeter, die im alten Griechenland als Erdenmutter und Fruchtbarkeitsgöttin verehrt wurde. Der Name wurde ausgesucht, da das gesammelte Wissen der Menschheit sowohl den Samen (Physik, Chemie, Biologie, Mathematik usw.) als auch die Frucht (Technologie, Architektur, Medizin, Landwirtschaft usw.) des Planeten Erde darstellt.

2018

Während der vierten Mars-Mission ereignet sich während des Starts ein Unfall, dem die gesamte Besatzung zum Opfer fällt.

2028

Auf einer Pressekonferenz erklärt Dr. Karmann, der Leiter des Ceres-Projekts, dass eine primitive Zivilisation schon nach wenigen Jahrzehnten in der Lage wäre, Atomreaktoren zu bauen, wenn ihr das im Ceres-Projekt gesammelte Wissen zur Verfügung stünde. Diese Bemerkung rückt das Projekt in den Blickpunkt der Öffentlichkeit.

2029

Dr. Karmann wird ermordet aufgefunden. Das Ceres-Projekt wird dem MIT entzogen und zur geheimen Staatssache erklärt.

2031

Die sechste Mars-Mission wird mit großem Erfolg abgeschlossen. Ein unbekanntes Metall, das auf dem Mars in großen Mengen vorkommt, zieht besondere Aufmerksamkeit auf sich. Gründliche wissenschaftliche Untersuchungen ergeben, dass dieses Material selbst nach langem und intensivem Kontakt mit den Neutronen, die sich aus der Verschmelzung von Tritonen und Deuteronen ergeben, nicht radioaktiv wird. Es werden Vorschläge laut, die Subventionen für die Fusionsforschung zu verdoppeln, da das neue Material sich hervorragend zur Herstellung von Ummantelungen für Fusionsreaktoren eignet. Bisher konnte man die Kernfusion nicht zur Massenenergiegewinnung nutzen, da die radioaktiven Nebenwirkungen zu gravierend waren; doch mit einer Verkleidung aus dem neuen Material wird die Massenenergiegewinnung endlich denkbar.

2035

Gerüchten zufolge hat die NSA das Ceres-Projekt nach Hinzufügung geheimer militärischer und wissenschaftlicher Informationen vollendet. Zahlreiche Agenten der NSA werden beauftragt, das Projekt in Zukunft zu begleiten und auf dem neuesten Stand zu halten. Wahrscheinlich wurde Ceres zum Schutz vor Umweltkatastrophen und Kriegen in ein isoliertes, hermetisch abgeriegeltes Labor verlegt.

2046

Nach 15jähriger Vorbereitung nimmt die USA eine Marskolonie in Betrieb. Die Einrichtung dient zum Teil wissenschaftlichen Zwecken, doch ihre Hauptfunktion ist die Ausbeutung des auf dem Mars entdeckten Metalls.

2047

Nachdem die fossilen Brennstoffe Asiens erschöpft sind, stürzt der Kontinent in Armut und Chaos. Erbitterte Kämpfe um die letzten Erdölreserven entbrennen zwischen Russland, Japan und China.

2049

In einem amerikanischen Forschungszentrum gelingt es, Deuterium-Tritium-Plasma über einen ausreichenden Zeitraum hinweg stabil zu halten. Die kommerzielle Nutzung der Kernfusion steht unmittelbar bevor.

2051

Während Japan von seinem Verbündeten USA Waffen und Verstärkung erhält, unterwirft China die Splitterstaaten des ehemaligen Sowjetblocks, deren Verteidigungsbereitschaft durch Korruption, anarchistische Aufstände und die Umtriebe mafiöser Organisationen geschwächt ist. Als Kollaborateure den letzten verzweifelten Versuch Russlands sabotieren, sich von den Nachwirkungen eines Atomschlags zu erholen, ergibt sich Russland den Chinesen. Nun ist der größte Teil des asiatischen Kontinents unter chinesischer Flagge vereinigt.

Dieser Sieg macht China zur mächtigsten Nation der Welt; seine Grenzen reichen nun vom Pazifik bis nach Polen.

2052

In den USA und in Teilen Europas werden die ersten D-T-Fusionsreaktoren in

Betrieb genommen. Die Bemühungen der westlichen Welt, die neu erworbenen Kenntnisse über die Kernfusion zur Herstellung von Plasmawaffen zu nutzen, bleiben jedoch ergebnislos.

2053

Im Anschluss an die Unterwerfung Asiens forciert China in den eroberten Ländern die Wiedereinführung des Kommunismus. Die bisher neutralen Länder Singapur, Thailand und Süd-Korea verbünden sich mit Japan, während die übrigen Länder zum chinesischen Imperium halten.

2054

Die Arabischen Emirate unterzeichnen einen Beistandspakt mit China ein und beliefern das Imperium mit Öl. Dafür garantiert China den Emiraten Waffenhilfe gegen die USA.

2055

Dank der hochtechnologischen Waffensysteme Japans scheitert das Chinesische Imperium bei dem Versuch, das Land zu besetzen. Dies führt zur Unterzeichnung eines Nichtangriffs-Paktes. Die japanisch-chinesische Grenze wird in höchste Alarmstufe versetzt. Die diplomatischen Beziehungen zwischen Westeuropa, den USA und Japan auf der einen und dem chinesischen Imperium auf der anderen Seite sind auf dem Tiefpunkt.

2060

Repräsentanten der westlichen Welt und Japans unterzeichnen ein Abkommen zur Gründung einer "Föderation der Freien Welt". Das Bündnis soll seine Mitgliedsstaaten vor dem mächtigen Imperium schützen.

2063

Zwar werden die Bemühungen um die Entwicklung von Plasmawaffen noch immer nicht von Erfolg gekrönt, doch haben die westlichen Industrienationen gebündelte Energie-/Partikelstrahlen erfolgreich als Waffensysteme für Boden- und Luftfahrzeuge eingeführt.

2066

In Europa wird der letzte Atomreaktor zur Kernspaltung stillgelegt. Damit ist innerhalb der Föderation der Übergang von konventioneller Atomenergie zur Fusionsenergie vollzogen.

2068

Die Föderation richtet eine Kolonie auf dem Mars ein, wodurch die zukünftige Mineral-Versorgung gewährleistet ist.

2075

Um die ländlichen Gebiete im ehemaligen Russland mit Energie zu versorgen, nimmt China den 62. Spaltreaktor in Betrieb. Damit sind sowohl die fossilen Brennstoffe als auch die alternative Energiegewinnung in China endgültig durch die Atomkraft verdrängt worden. Zwar konnte sich das Imperium mittels Spionage das theoretische Wissen über die Kernfusion aneignen, doch da das Ummantelungsmaterial vom Mars in der Hand der Föderation ist, verhindert ein Handelsabkommen jede eigene Forschung.

2080

Selbst die Erdölvorräte der Arabischen Emirate gehen zur Neige. Im Lauf des folgenden Jahrzehnts werden die wichtigsten arabischen Städte an das chinesische Energienetz angeschlossen.

2095

In einem deutschen Atomforschungszentrum gelingt die erste kalte Kernfusion. Die Herstellung kompakter, leistungsstarker Stromerzeuger rückt in greifbare Nähe. Durch die Entwicklung neuartiger Fusionsreaktoren soll sich die Effizienz dieser Energieform weiter erhöhen.

2098

In Xi An, einer Großstadt südlich von Peking, stürzt ein Düsenjäger in einen veralteten Spaltreaktor. Der Aufprall zerstört die Ummantelung und löst eine unkontrollierte Kernschmelze aus. Die austretende radioaktive Strahlung verseucht nicht nur Xi An, sondern auch das nahe gelegene Peking. In den folgenden Jahren sterben Millionen an Strahlungsschäden. Der Wind trägt radioaktiven Staub nach Japan, doch bleiben die Bewohner des Nachbarstaates weitgehend unversehrt.

2100

Durch die Katastrophe von Xi An aufgerüttelt, beschließt die japanische Regierung, die größten Städte des Landes mit Strahlungsschutz-Kuppeln zu überbauen.

2102

Das chinesische Imperium entwickelt eine Methode, konventionelle Geschosse vor der Radarüberwachung zu verbergen: Die Kerolin-Stealth-Rakete kann jeden Sprengkopf unerfasst ans Ziel bringen. Die Föderation behauptet, ebenfalls Stealth-Technologie zu besitzen, sie jedoch bis dato unter Verschluss gehalten zu haben.

2104

China und die Föderation unterzeichnen das SALT-17-Abkommen, das beiden Seiten die Stationierung und den Einsatz von Stealth-Raketen verbietet.

2108

Innerhalb der Föderation beginnt man mit der Umwandlung bestehender Fusionsreaktoren, um die neue kalte Kernfusion zur Energiegewinnung einzusetzen.

2113

Auf dem Mars entsteht Terra Rot, die erste nichtmilitärische Kolonie. Sie besteht aus sieben Kuppeln und bietet 3.000 Menschen ein neues Heim. Diese Maßnahme läutet das außerirdische Kolonisationsprogramm der Föderation der Freien Welt ein. Bis zum Ende des Jahrhunderts sollen 400.000 Menschen auf den Mars umgesiedelt werden.

2120

Wissenschaftler entdecken, dass durch Anreicherung der Marsatmosphäre mit einem komplexen Gasgemisch eine Reaktion ausgelöst wird, die innerhalb von 300 Jahren die Luft auf der Planetenoberfläche für Menschen atembar machen soll. Im selben Jahr beginnen die Pioniere mit dem Terraforming. Die Gasmischung wird nach Dr. Gloria Gaban, ihrer Entdeckerin, Gabanium genannt.

2124

Das technologisch rückständige China überrascht die Welt, indem es das neutrale Australien innerhalb kürzester Zeit in eine See-Barrikade einschließt. Nun ist Australien von der übrigen Welt völlig abgeschnitten. Um einen dritten Weltkrieg zu vermeiden, entschließt sich die Föderation zur Nichteinmischung.

2125

Nach neunmonatiger Blockade greift das Imperium Australien an. Um unnötiges Blutvergießen zu vermeiden, unterwirft sich das demoralisierte Australien, da die Föderation offensichtlich nicht bereit ist, das Land zu unterstützen. In der Vergangenheit hatte die Föderation wiederholt vergeblich versucht, Australien zum Beitritt zu bewegen. Der Kontinent, der seine Neutralität stets hoch schätzte, wollte seine Unabhängigkeit nicht aufgeben.

2126

Der extremistische chinesische Diktator Kong Jieshi wird ermordet in seiner Villa aufgefunden. Ein Heer von Leibwächtern hat sich als unfähig erwiesen, ihn zu beschützen. China lässt offiziell verlautbaren, dass Konterrevolutionäre den Diktator im Schlaf überrascht und erschossen haben. Doch die Bürger der Föderation vermuten, dass Spezialeinheiten der Freien Welt die Villa infiltriert haben, um Chinas extremistischen Kurs zu korrigieren. Natürlich wird diese Version von der Regierung der Föderation nie bestätigt.

2130

Die politische Lage hat sich stabilisiert. Der neue chinesische Diktator Xu Derui

sieht die technologische Unterlegenheit des Reiches im Vergleich zur Föderation realistisch und dämpft den Eroberungsdrang seines Volkes.

Japanische Forscher entwickeln den Prototyp eines kleinen, durch Kernfusion angetriebenen Motors, der in Fahrzeugen eingesetzt werden kann (Furytec Drive). Durch Furytec angetriebene Fahrzeuge sind wendig wie Hubschrauber und erreichen dieselbe Höchstgeschwindigkeit wie ein Sportflugzeug. So sind sie ideale Transportmittel für die großen Städte mit ihren Wolkenkratzern. Da die Fusionsreaktion des Furytec Drives kaum Schadstoffe erzeugt, eignen die Motoren sich auch hervorragend für den Einsatz innerhalb der japanischen Stadtkuppel.

2136

Astronomen entdecken erstaunliche Analogien zwischen dem dritten Stern des 80 Lichtjahre entfernten Sonnensystems Irata und dem Mars. Selbst die Atmosphären sind annähernd identisch.

2137

In der Hoffnung, diesen Planeten zu einem zukünftigen Zeitpunkt kolonisieren zu können, wird eine Sonde nach Irata III gesandt. Sie ist mit einem Fusionsantrieb der zweiten Generation ausgerüstet. Nach ihrer Ankunft soll die Sonde eine genau dosierte Menge Gabanium in der Atmosphäre von Irata III freisetzen.

Um den Planeten zu erreichen, wird die Sonde etwa 100 Jahre unterwegs sein. Falls alles nach Plan verläuft, wird sich die Atmosphäre etwa 300 Jahre später für die menschliche Atmung eignen.

2140

Zur allgemeinen Überraschung stellt das Imperium den Prototyp eines Generationen-Raumschiffs vor, das Entfernungen von mehreren Hundert Lichtjahren zurücklegen soll. Das Projekt Starcruiser basiert auf dem Fusionsantrieb der Sonde, die die Föderation drei Jahre zuvor nach Irata III geschickt hat und bietet 3.000 Passagieren Platz. Bis dato hatte die Föderation China nicht die technologischen Kenntnisse zugetraut, einen Kaltfusionsreaktor zu bauen, geschweige denn einen Fusionsantrieb der zweiten Generation. Man vermutet, dass China durch Spionage in den Besitz dieser Technologie gekommen ist. Doch enthält das Raumschiff noch andere technische Raffinessen, die die Föderation entweder selbst noch nicht kennt oder die sich zumindest noch in einer geheimen Testphase befinden. Dies gilt besonders für die Trägheitsdämpfer, die es dem Schiff ermöglichen, mit höchster Energie zu beschleunigen, ohne die Mannschaft zu gefährden oder die Einrichtungen zu beschädigen. Die Starcruiser erreicht stolze 80% der Lichtgeschwindigkeit.

Gegen Ende des Jahres beschuldigt Eva Goreman, Präsidentin der Föderation, das chinesische Imperium der Industriespionage. Sie stellt öffentlich die Frage, wie eine Nation, die 80% ihrer Energie mittels der überholten Kernspaltung erzeugt, plötzlich ein Raumschiff mit modifiziertem Fusionsantrieb hat bauen können. Der chinesische Diktator Xu Derui weist die Anschuldigungen entschieden zurück.

2141

Die technischen Fortschritte, die in den letzten Jahre auf dem Gebiet der Kernfusion erzielt worden sind, helfen der Föderation auch bei der Entwicklung neuer Waffen, so dass nun eine große Anzahl weiterentwickelter Wasserstoffbomben hergestellt werden kann. Diese zeichnen sich durch unvorstellbar hohe radioaktive Konzentration, einen gewaltigen Einschlageffekt sowie einen vergrößerten Wirkungsbereich aus. Die Föderation setzt die neuen Sprengköpfe vor allem bei Kaltfusions-Langstreckenraketen ein.

11. Februar 2143

Am Morgen des 11. Februar startet die Starcruiser zu ihrer ersten und letzten Reise. An Bord befinden sich 3.000 Kolonisten aller Gesellschaftsschichten des chinesischen Imperiums. Das Ziel der Reise ist geheim; wie auch die Technologie, die in den letzten sechs Monaten zur Verbesserung des Schmelzantriebs installiert worden ist.

13. Februar 2143

Zwei Tage nach dem Start verschwindet die Starcruiser plötzlich von den Bildschirmen der imperialen Bodenkontrolle. Nach kurzer Suche findet eine chinesische Flugstaffel Trümmer, die vermutlich von der Starcruiser stammen.

14. Februar 2143

China beschuldigt die Föderation, die technologischen Fortschritte des Imperiums nicht akzeptieren zu können und unterstellt, dass die Starcruiser deshalb von einer Flugstaffel der Föderation zerstört worden ist. Der chinesische Diktator Xu Derui droht, sich für den Tod der 3.000 Kolonisten an der Föderation zu rächen.

15. Februar 2143

Präsidentin Eva Goreman erklärt, dass die Föderation kein Interesse an den chinesischen Kolonisierungsplänen hegt und auch nie vorhatte, diese zu sabotieren. Darüber hinaus hält sie die Behauptung Chinas, auf technologischem Gebiet in Führung zu liegen, für arrogant und provokativ. Nur der Besitz detaillierter Informationen über die Technologie der Föderation gäbe China das Recht zu dieser Behauptung. Hat China somit die Industriespionage indirekt zugegeben? Weiter drückt Goreman ihr Bedauern über die Starcruiser-Katastrophe aus und spricht den Angehörigen der 3.000 Kolonisten ihr Beileid aus. Allerdings scheint die Zerstörung des Schiffes zu beweisen, dass das Imperium seine Möglichkeiten überschätzt hat.

16. Februar 2143

Xu Derui gibt bekannt, dass nahe der letzten bekannten Position der Starcruiser weitere Beweise für die Anwesenheit von Föderations-Kampffliegern unmittelbar vor der Katastrophe gefunden worden sind. Voller Zorn droht er erneut mit Rache.

Am selben Tag erklärt Goreman, dass die Föderation diese wiederholten und

unbegründeten Drohungen nicht länger hinnehmen wird.

17. Februar 2143, 06:40 morgens

Die Sensoren einer deutschen Radarstation fangen über dem Ärmelkanal drei Schatten auf. Sie sind nur für wenige Sekunden sichtbar.

17. Februar 2143, 06:58 morgens

An einem regnerischen Morgen wird die englische Hauptstadt London plötzlich von einem grellweißen Licht erhellt. Sekunden später sind 8 Millionen Menschen tot.

17. Februar 2143, 07:45 morgens

Während einer Krisensitzung in New York beschließt man, die Sensoren sämtlicher Radarstationen den Frequenzen jener deutschen Station anzupassen, die die Raketen auf dem Weg nach London aufgefangen hat.

17. Februar 2143, 08:02 morgens

Zwei Kerolin-Stealth-Raketen zerstören die deutsche Stadt Berlin. Da die Sensoren der Föderationssatelliten den Navigationsfrequenzen der Raketen angepasst waren, konnten diese sie 40 Sekunden vor dem Einschlag aufspüren. 27 weitere Raketen nähern sich anderen Großstädten der Föderation.

17. Februar 2143, 08:07 morgens

Im SALT-17-Abkommen von 2104 waren die Föderation und das Imperium übereingekommen, Kerolin-Stealth-Raketen weder herzustellen noch einzusetzen. Der imperiale Einsatz dieser Waffe wird nun innerhalb der nächsten 20 Minuten alle dicht bevölkerten Gebiete der Föderation zerstören.

Um 08:07 morgens, wenige Minuten vor der völligen Vernichtung der Föderation, erteilt Präsidentin Eva Goreman den Befehl, mit Kaltfusions-Langstreckenraketen zurückzuschlagen. 85 solcher Raketen werden von Föderations-Stützpunkten gestartet und nehmen Kurs auf Städte innerhalb des Imperiums. Genau wie 90% der Bevölkerung der Föderation erlebt auch Präsidentin Goreman den Augenblick des Einschlages nicht mehr.

17. Februar, 2143, 14:00

Innerhalb der letzten sechs Stunden sind etwa 23 der 24 Milliarden Menschenleben ausgelöscht worden.

Ende Februar 2143

Infolge der gewaltigen Explosionen brechen etliche Vulkane aus. Erdbeben erschüttern die Ruinen der Städte und die Wassermassen gigantischer Überschwemmungen vermischen sich mit dem Blut der Opfer. Wer noch am Leben ist, hält das Ende der Welt für gekommen. Für die meisten Überlebenden entspricht dies der Wahrheit.

7.1.2 DER ZWEITE AUFSTIEG (2144-2557)

2144-2400

Aufgrund der durch äußere Einflüsse herbeigeführten tektonischen Aktivität verändert sich die Erdoberfläche innerhalb weniger Jahrhunderte gravierender, als unter normalen Umständen innerhalb von Jahrtausenden. Der nordamerikanische Kontinent treibt nach Osten ab, während Europa sich von Asien entfernt. Afrika und Südamerika sind größtenteils im Meer versunken, doch Ostafrika ist nach Norden getrieben und kollidiert dort mit Südasien.

Aus den Wenigen, die den Krieg, die Radioaktivität und die daraus entstandenen Naturkatastrophen überlebt haben, entsteht eine neue Menschheit. Gestählt durch den ständigen Kampf ums Überleben und durch die Überwindung überwältigender Naturkräfte erstarkt, bilden sich überall auf der Erde kleine Gruppen und Stämme, während der Planet langsam zur Ruhe kommt.

Die Erde befindet sich jetzt in einer der frühen Eisenzeit vergleichbaren Phase. Zwar konnte ein wenig Weisheit über die Generationen weitergegeben werden, doch gibt es keinerlei Infrastruktur, die das Wissen nutzbar machen könnte. Ab und zu tauchen technische Geräte in den Trümmern auf, doch niemand weiß, wie man sie repariert. Nur selten kennt ein Stamm die Funktion eines Gerätes, das dann wie ein Idol verehrt und geschützt wird. Die meisten Menschen ernähren sich von Ungeziefer, anderen Kleintieren und Pflanzen.

2480

Einige Stämme beginnen, untereinander Handel zu treiben. In Gebieten geringerer Radioaktivität betreiben Stämme Ackerbau und Viehzucht. In den noch immer stark verseuchten Regionen wird Metall verarbeitet. Die Einwohner jener Gebiete haben im Lauf der Generationen größere Widerstandskraft gegen Strahlung entwickelt.

2500

Wenige, vereinzelte Gruppen gewinnen aus Wasser- und Windkraft elektrischen Strom und treiben damit primitive technische Einrichtungen an. Doch gibt es keine allgemeine Energieversorgung.

2510

Die Gesamtbevölkerung der Erde beträgt nun ungefähr 800.000 Menschen, von denen 75% in der nördlichen Halbkugel leben. Schon vor langer Zeit hat sich die Erinnerung an den nur wenige Stunden dauernden dritten Weltkrieg in manchen Stammessitten und Ritualen niedergeschlagen. In einigen Stämmen sprechen die Menschen vom "reinigenden weißen Licht", andere erwähnen die Feuer der Apokalypse und wieder andere glauben an den Atem des Teufels, der die Erde heimgesucht und die Menschen aus dem Paradies verjagt hat.

Obwohl die Erinnerung an die Katastrophe in Sitten und Ritualen weiterlebt, sind gewisse Stämme nicht auf Ackerbau und Viehzucht spezialisiert, sondern auf die Kunst der Kriegsführung. Sie überfallen wohlhabende Stämme, um deren Besitz an sich zu bringen, und bieten ihre Kampfkraft schwächeren Stämmen an, was es diesen ermöglicht, mit unfreundlichen Nachbarn abzurechnen.

2520

Zwei Kriegerstämme mit starken Anführern erlangen besonderes Ansehen: der Stamm des Crahn und der Stamm des Thor. Beide durchstreifen die verseuchte Erde auf der Suche nach Reichtum und Macht. Während Thors Leute den Nordwesten des namenlosen neuen Erdteils durchwandern, hat Crahns Stamm den Osten des Erdteils zu seinem Gebiet erklärt. Im Lauf der Jahre wachsen beide Stämme und gewinnen erheblichen Einfluss.

2523

Auf der Suche nach Mineralien entdeckt ein Suchtrupp Crahns einen unter Felsen begrabenen Höhleneingang. Zehn Mann beginnen mit der Freilegung des Eingangs. Nach viertägiger Arbeit entdecken sie einen weitläufigen Gang von der Größe einer Kathedrale, der tief in den Berg hinein führt. Zu ihrer Überraschung begegnen sie tief in der Höhle anderen Menschen

Diese Gruppe lebt seit Generationen völlig isoliert von der Außenwelt im Berg. Schon vor Jahrhunderten haben ihre Vorfahren in den Höhlen Zuflucht vor den feindlichen Naturkräften gesucht. Durch den verschütteten Höhleneingang war der Weg nach draußen abgeschnitten. Ein unterirdischer Fluss versorgte die Menschen mit Wasser und Nahrung und sie lebten jahrhundertelang in den riesigen Höhlen des Gebirgsmassivs.

Ihre Haut besitzt so gut wie keine Pigmentierung, die Höhlenbewohner sind mager und von dünner Statur. Ihre Köpfe sind kahl und sie haben große, schwarze Augen, in denen fast kein Weiß mehr zu sehen ist. Sie sprechen nicht und scheinen fast blind zu sein.

Als einer der Krieger einem Höhlenbewohner zum Spaß auf den Kopf schlägt, müssen seine Kameraden mit ansehen, wie er von unsichtbaren Händen Drei Meter hoch in die Luft gehoben wird, bevor er von innen heraus explodiert. Die Augen der Höhlenbewohner glühen während des Vorfalls rot.

Von nun an werden die Höhlenbewohner mit großem Respekt behandelt. Man führt sie zu Crahn, der von ihnen fasziniert ist. Er sieht voraus, dass sein Stamm eines Tages aus den Kräften dieser Leute große Vorteile ziehen wird und nimmt die Höhlenbewohner in seinen Stamm auf.

Obwohl sie das Sprechen sehr schnell lernen, bleiben die Höhlenbewohner meist unter sich. Da sie telekinetische PSI-Kräfte besitzen, nennen die anderen Stammesmitglieder sie Psi-Mönche.

2525

Der Stamm des Thor und der des Crahn treffen am Meer der Stille, in der Mitte des neuen Erdteils, aufeinander. Beide Stämme beanspruchen das westliche Ufer für sich, was zu einer erbitterten Schlacht führt. Crahns Leute obsiegen dank der Hilfe der PSI-Mönche. Thors Leute flüchten vor Crahns Truppen und ziehen sich weiter in den Westen zurück

2527

Aufgrund der PSI-Kräfte, die ihm nun zur Verfügung stehen, hält Crahn sich für unbesiegbar und verfolgt Thors Truppen. Er kommt bis nach Jeriko, der Heimatstadt von Thor und dessen Leuten. In einer blutigen Schlacht wird Thors Stamm bis auf wenige tausend Mann dezimiert. Crahn lässt ein Gefangenenlager für sie errichten, wo sie zu Schwerstabeit gezwungen werden. Eines Nachts gelingt Thor und etwa fünfzig weiteren Gefangenen die Flucht aus den Ruinen der Stadt, über die er einst herrschte. Sie fliehen nach Westen, zum Stamm des Ceres. Thor und Ceres waren zwar nie Verbündete, haben einander jedoch stets toleriert. Ceres nimmt die erschöpften Männer in seinen Stamm auf. Im Wissen, dass Crahn nun eine beträchtliche Bedrohung darstellt, bietet er Thor ein Bündnis an.

Das Gebiet um Jeriko, der ehemaligen Heimat von Thors Leuten, ist nur minimal strahlenverseucht und liegt in strategisch günstiger Position auf einer Anhöhe über einer Flussmündung. Die PSI-Mönche schlagen Crahn vor, über den Ruinen von Jeriko eine mächtige Festung zu errichten und so seine Macht zu festigen. Der eitle Crahn stimmt zu. Er erklärt den Bau der Festung zum Beginn einer neuen Ära und gibt ihr den Namen Neocron (Griechisch: neo = neu, Kronos = Zeit).

2533

Sechs Jahre später ist Jeriko verschwunden. Wo einst der Stamm des Thor lebte, erhebt sich jetzt die mächtige Festung einer neuen Ära, Neocron. Sie wird von Crahn und den PSI-Mönchen beherrscht.

2545

Thor und Ceres erfahren eines Tages von der Ankunft eines Wanderers namens Mecando. Ihre Neugier ist geweckt und sie besuchen den Außenposten, um Mecando kennen zu lernen. Der alte Mann erzählt ihnen von den kleineren Stämmen und ihren Errungenschaften, von Heldentaten und Tragödien ... und auch von Neocron, der riesigen Festung, in der ihm niemand Zuflucht gewährt hat.

Als Mecando, Ceres und Thor eines Abends beisammensitzen, fragt Mecando Ceres nach dem Ursprung seines Namens. Ceres antwortet, dass seine Leute einst eine Expedition in den Norden des neuen Kontinents unternahmen. Sie drangen in ein sehr kaltes, unwirtliches Gebiet vor. Je weiter sie nach Norden kamen, desto mehr Männer erfroren und verhungerten. Als sie schließlich beschlossen, die Expedition abzubrechen, entdeckten sie das Grab eines gewaltigen Kriegers. Ein mächtiger Felsüberhang verbarg den Eingang und riesige Stahltore versiegelten das Grab. Nur eine schwarze Granittafel war nach außen sichtbar, in die das Wort "Ceres" eingemeißelt war. Als sie die Tafel näher untersuchten, konnten sie außerdem die Worte .Weisheit ... Macht ...' und Wissen ...' entziffern. Der Rest der Inschrift war im Lauf der Zeit ausgelöscht worden. Ceres nahm an, dass ein mächtiger Stammesführer hier begraben lag und da das Grab offensichtlich mehrere hundert Jahre alt war, beschloss er. Ceres zu neuem Ruhm zu verhelfen, indem er seinen Namen annahm. Er hoffte. dass die Götter ihm, wenn er den Namen dieses nordischen Stammesführers der Vergessenheit entriss, die Kraft geben würden, seine Expedition sicher heimzuführen. Und so geschah es auch.

Mecando erzählt, dass ihm der Name 'Ceres' schon früher in Geschichten und Mythen begegnet sei. An den genauen Zusammenhang kann er sich aber nicht erinnern. Dennoch bekniet er Ceres, ihn zu dem Grab zu führen. Ceres, der die Gefahren der nördlichen Gebiete allzu gut kennt, sieht keinen Grund, dem Drängen des alten Mannes nachzugeben. Doch Thor ist neugierig geworden und bietet an, eine Expedition zum Grab zu leiten. Ceres' Warnungen verhallen ungehört und nachdem der Stammesführer ihnen den Weg zu dem angeblichen Grab beschrieben hat, brechen Thor, Mecando und zwölf Männer des Stammes nach Norden auf.

2546

Thors Expedition ist seit fast acht Monaten unterwegs und die Gruppe auf acht Mitglieder geschrumpft, als sie endlich den von Ceres beschriebenen Ort finden. Mecando ist überzeugt, dass sie ins Innere des 'Grabes' vordringen müssen, um das Rätsel zu lösen. Die Männer reißen die gewaltigen Stahltore ein und als Thor und Mecando die Tiefen des 'Grabes' betreten, ahnen sie, dass nach ihrer Entdeckung nichts mehr so sein wird wie zuvor.

Und so gelangt Ceres' Volk in den Besitz des gesamten Wissens der Menschheit des 22. Jahrhunderts. Monatelang studieren die Weisen des Stammes das Ceres-Projekt. Sie finden detaillierte Anweisungen zum Bau von Werkstätten, Fabriken und Kraftwerken. Auf Ceres' Befehl wird ein Tal im Westen abgeriegelt und die Gelehrten seines Stammes beginnen, mit dem neu gewonnenen Wissen zu experimentieren. Mecando wird zum Oberhaupt der Forscher ernannt und Thor testet die neuen Errungenschaften als Erster. Da er den Traum, Neocron einzunehmen und seine unterdrückten Leute zu befreien, nie aufgegeben hat, verlangt er von Mecando, neue Waffen zu entwickeln, mit denen er sein Ziel verwirklichen kann. Gegen Ceres' Rat lässt sich

Mecando von Thor zur Entwicklung neuer Waffen überreden.

2550

Die Entdeckung des Ceres-Projekts bleibt nicht lange vor dem Rest der Menschheit geheim. Crahns Mönche haben inzwischen einen hervorragenden Nachrichtendienst eingerichtet. Viele der intelligentesten und gewandtesten Bürger von Neocron sind vom NSD (Neocron Security Department) angeworben worden. Es gelingt dem NSD, einige seiner Mitglieder in das Ceres-Projekt einzuschleusen, die ihre Information an Crahns Leute weitergeben. Da Crahn weiß, dass seine Leute im Kriegsfall einem solchen technologischen Vorsprung nichts entgegensetzen könnten, befiehlt er den PSI-Mönchen, die Elite der NSD-Spione in die psionischen Techniken einzuweihen. Diese sollen in die Gedanken der Forscher des Ceres-Projektes eindringen.

So gelingt es dem Stamm des Crahn tatsächlich, sich einen Großteil des Wissens aus dem Ceres- Projekt anzueignen. Im Anschluss an einen fehlgeschlagenen Versuch, die Ceres-Disks zu stehlen, werden die NSD-Spione enttarnt und hingerichtet. Nach diesem Vorfall ist es nur noch den Mitgliedern des Ceres-Stammes und ihren Freunden gestattet, am Projekt mitzuarbeiten.

2556

Zehn Jahre nach der Entdeckung beschließt Ceres den Bau einer riesigen Stadt in dem noch immer hermetisch abgeriegelten Tal. In dieser Stadt möchte er das von den Ceres-Disks stammende theoretische Wissen in die Praxis umsetzen. Mecando rät, zum Schutz vor der tödlichen Strahlung eine Kuppel aus behandeltem Glas und Stahl über der Stadt zu errichten. Ceres gibt seine Pläne öffentlich bekannt und der Dome of York wird schon vor der Grundsteinlegung zur Legende. Doch auch in Neocron bleiben die Dinge nicht beim Alten: Das Volk des Crahn hat sich das neu erworbene Wissen zunutze gemacht und die Stadt vergrößert. Von Jahr zu Jahr werden die Gebäude grandioser.

2557

Auf dem Sterbebett vertraut Mecando Thor das Geheimnis einer neuen Waffe an. Er nennt sie "Energiewaffe", da sie im Gegensatz zu herkömmlichen Waffen keine feststoffliche Munition verschießt, sondern gebündelte Energie. Mecando lässt Thor auch wissen, dass er bereits einen Protoyp der Waffe gebaut hat und wo er zu finden ist. Thor befiehlt, die Entwicklung der neuen Waffe voranzutreiben. Bis zum Ende des Jahres will er mehrere hundert solcher Waffen an seine Männer verteilen und Neocron angreifen.

Ceres und Thor geraten aufgrund dieses Plans in Streit. Ceres rät Thor, Jeriko und Neocron zu vergessen, aber Thor möchte seine Leute befreien. Ceres droht, ihn und sein Volk zu verlassen, falls Thor den Plan nicht fallen lässt. Doch Thor verspottet Ceres und sagt, dass seine Männer ohnehin die einzigen Krieger seien und dass Ceres' Stamm ohne ihn wehrlos wäre.

7.1.3 DIE MODERNE ZEIT (2258-2750)

2558

Im Frühling wollen Thor und seine Männer sowie einige neue Anhänger aus dem Stamm des Ceres, Neocron einnehmen. Thors Männer sind mit hochwirksamen Handfeuerwaffen ausgerüstet, die schweres Plasma ausstoßen. Die grünleuchtende, konzentrierte Energie entfaltet beträchtliche Zerstörungskraft. Als Thors Männer Ceres' Stadt verlassen, wissen sie, dass es kein Zurück gibt. Ceres hat ihnen deutlich zu verstehen gegeben, dass jeder, der den Krieg dem Frieden vorzieht, sein Anrecht auf einen Platz in der Gemeinschaft verwirkt.

Die Schlacht von Neocron ist nur von kurzer Dauer. Zwar gelingt Crahn und seiner aus PSI-Mönchen bestehenden Leibwache die Flucht, doch die verbleibenden PSI-Mönche ergeben sich schnell, als ihnen klar wird, dass sie gegen Thors mächtige Energiewaffe keine Chance haben. Thor ist unzufrieden, weil Crahn entkommen ist, doch die Freude und Begeisterung seines befreiten Volkes trösten ihn über seine Enttäuschung hinweg. Überdies empfangen ihn nicht nur seine eigenen Leute mit Jubel, sondern auch Crahns Volk. Es hat ebenfalls schwer unter der grausamen Herrschaft Crahns und seiner Mönche gelitten und hofft nun auf die Einsetzung einer gerechten Regierung – oder zumindest darauf, dass Thor, über den sie viel Gutes gehört haben, eine gerechtere Herrschaft über die Stadt einleitet.

Crahn flieht mit seiner Leibwache in die Wastelands. Auf den Fundamenten einer alten Ruine beginnen sie mit dem Bau eines befestigten Klosters. Ein paar Jahre darauf stirbt Crahn. Seine Leibwächter gründen in der Abtei die Bruderschaft des Crahn. Die Sekte wird im Lauf der kommenden Jahrzehnte zur einflussreichen Glaubensgemeinschaft aufsteigen.

2565

Nach sieben Jahren Wachstum, Gerechtigkeit und Fortschritt unter Thors Regierung findet dieser, dass er nun zu alt sei, um weiterhin über Neocron zu herrschen. Er übergibt die Macht seinem Sohn Regant. Regant möchte Neocron zur mächtigsten, modernsten und größten Stadt der neuen Welt machen.

Auch der Bau der Kuppel von York ist beinahe vollendet. Den Erkenntnissen der Ceres-Disks entsprechend ist York wie eine Stadt des 22. Jahrhunderts gegliedert. Als Vorbild für die schützende Kuppel über York hat die Kuppel des ehemaligen Tokio gedient, welche die japanische Hauptstadt schon vor Jahrhunderten vor Strahlung schützte.

Regant ist kein Anhänger des Kuppelbaus. Er ist Schüler von Mecandos Nachfolger Caalron und entwirft Pläne für einen magnetischen Schild, der ohne jede stoffliche Anlage über 50% aller Strahlung reflektieren kann. Regants Konzept hat den Vorteil, dass es die weitere Ausdehnung der Stadt nicht eingrenzt.

2570

Trotz des Magnetschildes leidet die Bevölkerung von Neocron noch immer an einer Krankheit, deren Ursprünge in Strahlungsschäden zu suchen sind. Regant möchte den Schild verbessern und bittet den mittlerweile 65-jährigen Ceres um eine Kopie der Ceres-Disks. Er möchte sein Wissen über Magnetschilde vertiefen. Überraschend verweigert ihm Ceres dies und weist Regant darauf hin, dass er seinen Vater vor weiterem Blutvergießen gewarnt habe. Laut Ceres kann es zwischen Neocron und York weder Freundschaft noch Partnerschaft geben.

Verwirrt besteht Regant auf seinem Recht, die Ceres-Disks einzusehen. Er betont, dass ihr Auffinden immerhin seinem Vater zu verdanken sei. Doch Ceres beharrt auf seinem Standpunkt. Regant bleibt nicht anderes übrig, als den Plan aufzugeben.

2575

Eine tödliche Virusinfektion rafft Tausende Einwohner Neocrons dahin. Die Ärzte der Stadt sind hilflos und sogar die PSI-Mönche, die ihre außergewöhnlichen Heilungsmethoden zur Verfügung stellen, stehen vor einem Rätsel. Wieder wendet sich Regant an Ceres und bittet erneut darum, die Disks einsehen zu dürfen, um einen Wirkstoff gegen die Seuche zu finden. Doch Ceres behauptet, die Seuche sei eine Strafe des Gottes des Blendenden Lichts, der Neocron für das sinnlose Blutvergießen richtet. Daraufhin erklärt der junge Regant, dass es bald noch viel mehr Blutvergießen geben wird. Er beginnt, seine Truppen auf einen Krieg gegen die Kuppel von York vorzubereiten.

2576

Es gelingt Regant und Ceres nicht, sich friedlich zu einigen. Regant befiehlt den PSI-Mönchen, ihr Wissen über Gentechnik, das sie sich hauptsächlich im Kampf gegen die Virusinfektion erworben haben, zur Züchtung einer stärkeren und widerstandsfähigeren Kriegerrasse einzusetzen. Die PSI-Mönche, die sich seit Thors Eroberung von Neocron und der Einführung der neuen Doktrin mit Gentechnik befasst haben, widmen sich dieser Aufgabe mit großer Hingabe. Schon nach wenigen Monaten haben sie einen Prototyp entwickelt, dem sie den Namen GenTank geben. Der GenTank kann innerhalb kürzester Zeit als voll ausgebildeter Krieger hergestellt werden und besitzt alle von Regant geforderten Eigenschaften. Überdies entwickeln Regants Wissenschaftler neue, bewaffnete Fahrzeuge nach dem Muster der Militärpanzer aus dem 22 lahrhundert

Auch Ceres befiehlt seinen Forschern, an neuer militärischer Ausrüstung zu arbeiten. Sie fertigen ein neuartiges Lauf-Fahrzeugan: einen starken Metallriesen, der mit zahlreichen Waffen bestückt ist und von einem künstlichen Gehirn gesteuert wird. Die Entwickler geben dieser neuartigen, voll automatisierten Waffe den Namen WarBot. Überdies arbeiten sie an einem neuen Massenvernichtungssystem nach dem Muster der ehemaligen Atombombe.

2577

Noch einmal bittet Regant Ceres, ihm Zutritt zu den Disks zu gewähren. Seiner Meinung nach sollte das auf den Disks gespeicherte Wissen der ganzen Menschheit zur Verfügung stehen.

Er stellt Ceres das Ultimatum, die Disks bis zum Jahresende allgemein zugänglich zu machen. Andernfalls würde er mit Gewalt dafür sorgen, dass das Wissen auf den Disks jedem offen steht.

2578

Ceres erklärt die Disks zu seinem persönlichen Besitz und deutet an, dass Neocron bereits mehr als ausreichend von dem Wissen profitiert hat. Regant bringt seine Armee aus GenTanks in Stellung, rüstet sie mit schweren Waffen und gepanzerten Fahrzeugen aus und greift die Kuppel von York an. Regants Strategie beruht auf einem schnellen, kräftigen Militärschlag gegen Ceres, doch hat er die Verteidigungsmechanismen der Kuppel unterschätzt. Im Gebiet rings um die Stadt wimmelt es von Minen und Selbstschussanlagen; und diejenigen GenTanks, denen es gelingt, die schützende Mauer zu durchbrechen, sehen sich einer Armee von WarBots gegenüber.

2578-2585

Was als kurzer Militärschlag geplant war, wird der längste militärische Konflikt in der Geschichte der neuen Welt. Während Ceres seine bewaffneten Krieger auf das Schlachtfeld schickt, bereiten die PSI-Mönche einen Tank nach dem anderen vor und die Fabriken erzeugen Tausende von Hovertanks.

Die Städte sind von Schlachtfeldern umgeben, als Ceres' Wissenschaftler eine auf der Atombombe beruhende Waffe entwickeln. Sie soll ungeschütztes organisches Gewebe vernichten, die mobilen Waffen jedoch unbeschädigt lassen: Die WarBots sind von einem besonderen Schutzschild umgeben. Ceres zündet seine Bombe über den Schlachtfeldern zwischen den beiden Städten. Tausende genetisch gezüchteter GenTanks fallen der Bombenstrahlung zum Opfer. Ceres droht, die Bombe auch über Neocron zu hochgehen zu lassen, falls seine Feinde sich nicht innerhalb einer Woche ergeben. Doch er weiß nicht, dass die PSI-Mönche die neuen Schilde der WarBots bereits kopiert und in eine neuartige Rüstung eingebaut haben. Dieser Kampfanzug wurde in Abwandlung von Technologien entwickelt, die zerstörten oder gefangenen Ceres-WarBots entstammten. Er verbessert die Reflexe und Fähigkeiten der GenTanks noch weiter, so dass die nächste Generation GenTanks, die man aufs Schlachtfeld schickt, ausreichend abgeschirmt ist.

Aufgrund dieses Schutzes und dank ihrer durch die Rüstungsanzüge abermals drastisch verbesserter Effizienz und Kraft bezwingen die GenTanks Ceres' Krieger und WarBots. Sie besetzen die Kuppel von York. Die Regierung wird gestürzt und Ceres öffentlich hingerichtet. Regant beschlagnahmt sämtliche Ceres-Disks und beginnt, das darauf gespeicherte Wissen der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Außerdem beruft er aus seinen eigenen Reihen einen neuen Regenten, der den Wiederaufbau der Kuppel überwachen soll.

2587-2610

Die Strahlenverseuchung im Land zwischen der Kuppel von York und Neocron ist gewaltig. Selbst mit dem bestmöglichen Strahlenschutz kann man die Entfernung zwischen beiden Städten nicht ohne bleibende Schäden zurücklegen. Dies führt während der folgenden Jahre zur isolierten Entwicklung der Städte.

Das verstrahlte Gebiet am Rand und außerhalb der schützenden Kuppel wird Wastelands genannt. Der an die Wastelands angrenzende Distrikt von Neocron ist die Outzone oder Außenzone. Zwar ist die Outzone vor Strahlung geschützt, doch üben ihre zahlreichen, unübersichtlichen Einrichtungen und Gebäude einen unleugbaren Reiz auf kriminelle Elemente aus. Zu den inneren Stadtvierteln gehören der Pepper Park, ein Vergnügungs- und Rotlichtviertel, die Plaza, das eigentliche Stadtzentrum, sowie Via Rosso, das Regierungs- und Finanzzentrum.

Es herrschen friedliche Zeiten, in denen Forschung und Wohlstand blühen. Die PSI-Mönche, denen Neocron letzten Endes den Sieg über Ceres verdankt, haben den militärischen Oberbefehl übernommen.

Es findet keine genetische Weiterentwicklung der GenTanks statt. Nach Meinung der PSI-Mönche kann eine Kampfeinheit aus organischem Gewebe nicht die optimale Lösung sein. Die bereits existierenden GenTanks werden sich selbst überlassen. Ähnlich wie die PSI-Mönche bleiben auch die GenTanks meist unter sich. Dennoch gelingt es ihnen, sich einigermaßen in die Gesellschaft zu integrieren. Sie nehmen Bewachungsaufträge an, arbeiten als Leibwächter und schaffen sich einen Platz im sozialen Gefüge. Doch zieht es die GenTanks nie in die Dienste der regulären Polizei. Regant, der schwer unter den Auswirkungen der Strahlenkrankheit leidet, verliert offenbar an Einfluss und die gut organisierten PSI-Mönche steigen allmählich zur geheimen Macht Neocrons auf. Der Nachrichtendienst NSD, der einst unter Crahns Herrschaft gegründet wurde, kontrolliert die Aktivitäten der Polizei und seine Macht wächst stetig. Der NSD eröffnet Internierungslager in den Wastelands, wo politische Gegner gefangen gehalten und gefoltert werden.

2611

Regant stirbt. Sein von ihm bestimmter Nachfolger wird bald darauf ermordet aufgefunden. Sofort ergreifen die PSI-Mönche die Macht in Neocron. Sie erlassen harte Gesetze, tun aber auch viel für den Fortschritt der Stadt. Inzwischen ist das gesamte Wissen der Ceres-Disks praktisch angewandt worden — bis auf die Raumfahrt. Auf manchen Gebieten hat der Fortschritt das theoretische Wissen sogar schon überholt.

2618

Zum ersten Mal gelingt es, eine Verbindung zu den alten Satelliten herzustellen, die seit Jahrhunderten in der Erdumlaufbahn kreisen. Erstaunlicherweise sind über die Hälfte der Satelliten immer noch funktionstüchtig. Mit Hilfe der Satelliten stellen die Mönche fest, dass auf dem anderen Erdteil, der aus dem ehemaligen Ostasien entstanden ist, eine weitere Stadt gebaut wird. Doch da sich diese Stadt auf der anderen Seite der Erde befindet, kann man mit normalen Fahrzeugen unmöglich durch die strahlenverseuchten Gebiete bis dorthin vordringen. Durch die Ceres-Disks wissen die PSI-Mönche auch über die Marskolonie Bescheid. Der Rat der PSI-Mönche beschließt, ein Raumschiff zu entwickeln, um die Erdatmosphäre zu verlassen, der tödlichen Strahlung zu entfliehen und die asiatische Stadt über eine Umlaufbahn zu erreichen. In einer zweiten Phase soll ein Raumschiff entstehen, das bis zum Mars reisen kann.

2630

Nach zwölf Jahren Arbeit steht der Stadt zum ersten Mal ein Raumschiff zur Verfügung, das die Erdatmosphäre verlassen und auf einer Umlaufbahn reisen kann. Eine Mannschaft wird ausgesandt, die neu entdeckte Metropole zu besuchen. Die Besucher sind von der hohen technischen und kulturellen Stufe der dortigen Entwicklung überrascht. Genau wie in Neocron beruht auch die Schutzkuppel von Tokio II auf einem raffinierten Magnetschild. Doch machen die beiden Schilde auch eine Funkverbindung zwischen den Städten unmöglich. Die Asiaten reagieren sehr unfreundlich auf das Eintreffen der Fremden und sind an weiterem Kontakt mit der westlichen Welt nicht interessiert. Es gelingt der Mannschaft nicht, herauszufinden, wie sich die Einwohner von Tokio II das Wissen der westlichen Welt angeeignet haben. Schon nach wenigen Tagen Aufenthalt wird die Mannschaft eines Morgens von Soldaten geweckt und zu ihrem Raumschiff geleitet. Ohne viel erreicht zu haben, reisen anch Neocron zurück. Nachdem sie den PSI-Mönchen Bericht erstattet haben, beschließen diese, Tokio II zu ignorieren und sich auf das Raumfahrtprogramm zu konzentrieren.

2633

Eine Gruppe junger Wissenschaftler fühlt sich in ihrer Arbeit von den PSI-Mönchen zu sehr eingeengt und beschließt, die Stadt zu verlassen. In den Wastelands errichtet sie einen kleinen, vor Strahlung geschützten Stützpunkt.

2636

Nach dem Oberhaupt des PSI-Rates Shirkan genannt, startet im September ein Raumschiff zum Mars. Die Reise dauert neun Monate.

2637

Die Astronauten entdecken die Überreste der mehr als 500 Jahre alten Marskolonie Terra Rot. Aus Aufzeichnungen entnehmen sie, dass die Kolonie im Jahr 2212 einem unbekannten Virus zum Opfer gefallen ist. Mit Hilfe der Logbücher kann die Mannschaft der Shirkan die Verzweiflung der Kolonisten nachvollziehen, als diese mit ansehen mussten, wie die Erde vom dritten Weltkrieg beinah völlig zerstört wurde — nicht ahnend, dass sie, hätten sie nur den Grund für die Katastrophe gekannt, den schrecklichen Krieg ganz leicht hätten verhindern können:

Am 13. Februar 2134 empfängt Terra Rot den Notruf eines Raumschiffs namens Starcruiser. Angeblich wurde das Schiff von Meteorsplittern getroffen, die die Sensoren und Langstreckenkommunikation beschädigten. Deshalb kann die Mannschaft der Starcruiser keine Funknachricht zur Erde schicken, doch sie hat bereits mit der Reparatur begonnen. Die Mannschaft bittet Terra Rot, diese Nachricht an die Bodenkontrolle in Peking weiter zu leiten.

Da man in Terra Rot jedoch nichts vom Start der Starcruiser gehört hat, und da sich in dem Gebiet zwei Kampfflugzeuge befanden, die die Existenz des Schiffes nicht bestätigen, hält die Befehlszentrale von Terra Rot die Nachricht für einen Scherz der Patrouille und ignoriert den Notruf. Und so nahm das Verhängnis seinen Lauf.

Ferner erfahren die Astronauten von dem Versuch, die Marsatmosphäre durch Gabanium in Atemluft zu verwandeln. Doch berichten die Logbücher, dass das Gabanium die Entwicklung des tödlichen Virus auf dem Mars begünstigt hat und das Experiment deshalb abgebrochen werden musste. Einige Tage später entdeckt die Mannschaft der Shirkan, dass Terra Rot ständig eine Hypercom-Nachricht empfängt. Sie stammt von der Besatzung der Starcruiser. Der Inhalt der Nachricht, die alle drei Stunden in der Kolonie eintrifft, besagt, dass das Generationen-Raumschiff auf Irata III eingetroffen ist, dass das Gabanium-Experiment die Atmosphäre des Planeten nach Plan umgewandelt hat und dass man dort seit Generationen auf neue Anweisungen wartet.

Abgesehen von diesen wichtigen Einblicken in die Geschichte der Menschheit und in den Ausbruch des dritten Weltkrieges birgt die Mannschaft auch verschiedenste technische Geräte. Als die Shirkan nach zweiwöchigem Aufenthalt wieder vom Mars startet, reicht die Beute vom Mini-Holodisk Abspielgerät zur VR-Videospiel-Konsole. Auch das Metall, das die für den Schmelzantrieb benötigten Elemente enthält, wird in großen Mengen zur Erde gebracht.

Die Neuigkeit über den kolonisierten Planeten Irata III verbreitet sich rasend schnell in Neocron. Die Regierung beschließt, Raumschiffe zu entwickeln, um die Entfernung von 80 Lichtjahren bis zu diesem Planeten zurückzulegen.

2654

Nach fast 20 Jahren Arbeit steht die Avenger in Neocron bereit; ein Raumschiff, das innerhalb von 90 Jahren 2.000 Menschen nach Irata III bringen soll. Die Besatzung führt auch die nötige Ausrüstung mit, um eine Kommunikationsanlage auf Irata III herzustellen, die den ständigen Kontakt zur Erde und zum Mars gewährleisten soll.

2660

Die Kolonie Terra Rot wird wieder in Betrieb genommen. Der Bau einer riesigen Kommunikationsanlage beginnt.

2684

Nach einer gewaltigen Explosion in den Wastelands kursieren Gerüchte über versteckte Labore dort draußen, in denen angeblich geheime Waffen und Verteidigungssysteme erforscht werden. Man sagt, dass die PSI-Mönche diese Labors betreiben, um im Fall eines Aufstandes ihre Herrschaft mit Gewalt zu halten

2722

Die Kriminalitätsrate in Neocron schnellt in ungeahnte Höhen. Die Bürger beschuldigen die PSI-Mönche, trotz ihrer harten Führung die Lage nicht mehr unter Kontrolle zu haben. Lioon Reza, ein wortgewandter Ex-Geheimdienstler, sammelt eine Gruppe Terroristen um sich, die sich zum Ziel gesetzt haben, die Regierung zu stürzen und die Gesetze der Stadt zu reformieren.

2724

Nach einem fehlgeschlagenen Versuch, das mächtige Regierungsgebäude im Plaza-Distrikt zu übernehmen, gelingt es Lioons Truppen, die Regierungsmitglieder zu überraschen und aus der Stadt zu verbannen. Die in der Stadt verbliebenen PSI-Mönche werden zwar toleriert, dürfen sich aber weder versammeln noch in der Politik tätig werden. Viele PSI-Mönche aus der ehemaligen Regierung ziehen sich in die alte Crahn-Abtei in die Wastelands zurück.

2725

Lioon wird der neue Diktator von Neocron. Er führt das CopBot-System in der Stadt ein. CopBots sind zugleich Polizisten und Richter und können deshalb rigoros gegen Gewalt und Verbrechen vorgehen. Die Gesetze werden stark vereinfacht und die Strafen empfindlich erhöht.

2727

Nach einem Aufstand im alten Distrikt beschließt Lioon, den Einsatz der CopBots auf die inneren Stadtgebiete von Neocron zu konzentrieren. Infolge dieser Entscheidung verkommen die äußeren Stadtgebiete, vor allem die Outzone, rasend schnell. Wieder werden die Gesetze verschärft. Die einzige Strafe für eine kriminelle Handlung ist sofortige Hinrichtung. Jede aggressive Handlung ist straffähig. Wer in den inneren

Stadtbezirken offen eine Waffe trägt, wird (nach einmaliger Verwarnung) mit dem Tod bestraft. Überall in der Stadt werden Überwachungssysteme installiert, die vor allem die inneren Bezirke, Plaza und Via Rosso, schützen sollen.

2740

Die Avenger landet auf Irata III. Terra Rot 2, die neue Marskolonie, stellt den Kontakt zu Irata III her. Offenbar haben die Reisenden der Avenger auf dem Planeten ein Paradies entdeckt: Irata III ist mit Wäldern und Ozeanen bedeckt. Die Chinesen haben aus Holz und Stein eine Stadt gebaut und auf den Namen Typherra getauft. Die Neuankömmlinge werden freundlich aufgenommen, doch die Nachrichten von der schrecklichen Zerstörung der Erde entsetzen die Einwohner. Da der Planet so groß ist, bieten die Typherreaner an, noch mehr Menschen aufzunehmen.

2742

Die Neuigkeit von den paradiesischen Zuständen auf Irata III verbreitet sich rasch in Neocron. Lioon Reza beschließt, Irata III zu bevölkern und die Bewohner des Planeten zu unterwerfen. Er verspricht denjenigen Einwohnern von Neocron, die sich seinen Truppen und seinem Zug anschließen, ein Leben im Wohlstand. Die meisten Menschen haben genug von missgestalteten Kindern, verstrahltem Wasser und der allgemeinen Hoffnungslosigkeit auf der verseuchten Erde und schließen sich Lioons kosmischem Treck gern an.

2743

Aus ungeklärten Gründen bricht der Kontakt mit Irata III plötzlich ab. Terra Rot 2 schließt eine technische Fehlfunktion der Kommunikationsanlage aus. Dennoch bleibt der Plan für die Große Odyssee bestehen, wenn auch Lioon beschließt, auf der Erde zu bleiben.

2746

Die große Odyssee beginnt. Vierzig Raumschiffe, gebaut nach dem Vorbild der Avenger und der Starcruiser, beginnen ihre Reise nach Irata III. Dank Umgestaltung kann jedes Schiff 8.000 Passagiere an Bord nehmen, so dass 320.000 Menschen die Stadt verlassen können. Sechs Monate später heben zwanzig weitere Raumschiffe ab. Doch das ist erst der Anfang. Fast täglich starten neue, meist viel kleinere Schiffe. Die Tatsache, dass der Kontakt mit Irata III nun seit fast einem Jahr unterbrochen ist, scheint das Wunschdenken und den Glauben an das neue Paradies nur zu verstärken.

2747-2749

Nachdem sich so viele Einwohner Neocrons auf die lange Reise nach Irata III gemacht haben, sind in der Bevölkerung beträchtliche Lücken entstanden. Kriminellen Elementen erschließen sich ungeahnte Möglichkeiten. Da die Auswanderer den Großteil ihres Besitzes zurücklassen mussten, beschließt die Regierung, diesen für eigene

Zwecke zu beschlagnahmen. Doch viele andere möchten ebenfalls von den zurückgelassenen Besitztümern profitieren, die von alltäglichen Gebrauchsgegenständen bis zu ganzen Gebäuden reichen. Die "Rückaneignungen" der Regierung werden immer öfter von Kriminellen und Banden gestört. Besonders ein Verbrecher namens Trevor Denton tut sich bei der Organisation von Überfällen auf zurückgelassenes Eigentum hervor. Durch kluge Bündnisse zwischen verschiedenen kriminellen Organisationen, schließlich sogar zwischen Mitgliedern der Mafia und der Yakuza, behindert er die Fortschritte der Regierung auf diesem Gebiet erheblich und häuft selbst ein beträchtliches Vermögen an. In der Hauptsache beruht sein Erfolg darauf, dass er niemandem außer sich selbst die Treue hält, weshalb er auch ieden Verbündeten verrät, sobald ihm dies gewinnbringend erscheint. Am Ende seiner kurzen Karriere ist Trevor Denton der meistgesuchte Mann in Neocron und wird schließlich von einem seiner vielen Verfolger getötet. Um zu verhindern, dass eines von Trevors Kindern die Organisation übernimmt, in der sie alle recht hohe Stellungen bekleiden, verhaftet die Regierung Trevors Kinder und lässt sie entweder hinrichten oder stellt sie für wissenschaftliche Experimente zur Verfügung, Zwei der Söhne, Xay und Zeke, werden begnadigt, nachdem sie mehrere Versuchsreihen überlebt haben. Xav ist für den Rest seines Lebens entstellt, während Zeke Denton den Großteil seines Gedächtnisses verloren hat.

2750

Die Odysseen haben im Antlitz von Neocron ihre Spuren hinterlassen. Verlassene Gebiete und der Zusammenbruch der Raumfahrt-Industrie gehören zu den harmloseren Folgen. Lioon verstärkt den Einsatz der CopBots, um die in der Stadt verbliebenen Menschen an Plünderungen und anderen Übergriffen zu hindern; doch besonders in unübersichtlicheren Stadtgebieten wie dem Pepper Park und der Outzone haben die CopBots wenig Erfolg.

Als nach vier Jahren der abgebrochene Kotakt zu Irata III noch immer nicht wieder hergestellt werden kann, erlischt Lioons Interesse an Irata III. Die Schiffe werden nicht vor 2840 auf Irata III eintreffen und er, im Gegensatz zu den tiefgefrorenen Passagieren auf den Generationen-Schiffen, seine maximale Lebenserwartung bis dahin weit überschritten haben. Lioons Einsicht schlägt sich deutlich in seinem verstärkten Engagement für die Sicherheit der Stadt und für seine Regierungspflichten nieder.

7.1.4 DOME OF YORK: DER ZWEITE KRIEG

2752 - 2753

Nach zwei relativ ereignislosen Jahren werden Anfang 2752 plötzlich vermehrt Ceres-Cyborgs in den Wastelands gesichtet. Eine Überraschung, da man sie für nicht mehr existent hielt. Gerüchte über eine mögliche Rückkehr der Truppen des Dome of York gehen durch die Straßen von Neocron. Wenige Tage später empfängt die CitvAdmin. die schon seit Längerem Kontakt zum Dome of York hat, es iedoch nicht zugibt, plötzlich mehrere nicht autorisierte Datenübertragungen auf den Informationskanälen von Neocron. Es scheint sich um kodierte Nachrichten des Dome of York zu handeln. Fieberhaft wird an der Entschlüsselung gearbeitet. Nach zwölf Stunden gelingt es den Computerspezialisten der CitvAdmin, den Code zu knacken: Der Dome of York versucht, in Neocron stationierten Spionen Baupläne der Ceres-WarBots zu übermitteln. Eilig entwickelt CityAdmin einen Virus, der sich erfolgreich an die übertragenen Datensegmente anschließt und die Blueprints nutzlos macht. Kurz darauf stellt sich heraus, dass der Dome of York einen weiteren Versuch unternehmen will. Blueprints nach Neocron einzuschleusen, diesmal iedoch per Übergabe in den Wastelands. Die CityAdmin verhindert dies iedoch mit Hilfe von Runnern und bringt die Blueprints in ihren Besitz.

Gleichzeitig erfährt Hagen Yager, der Führer des Twilight Guardian, eine fatale Diagnose: Er leidet an einer schweren, nahezu unheilbaren Krankheit. Seine Lebenserwartung beträgt noch rund zwei Jahre. Vor diesem Hintergrund fasst er einen Entschluss:

Yager will sich im Kampf gegen Lioon Reza mit dem Dome of York verbünden, um dessen Potential zu nutzen. Zu diesem Zweck holt er sogar eigentlich verfeindete Fraktionen an den Tisch — die Fallen Angels, das Tsunami-Syndikat, die Black Dragons und die Crahn-Sekte. Nach schier endlosen Verhandlungen gelingt es endlich, einen gemeinsamen Nenner zu finden, und die Allianz ist offiziell gegründet. Yager bemüht sich nun um eine Behandlungsform für seine tödliche Krankheit. Aufgrund seiner guten Kontakte zu den Fallen Angels erklären sich deren Wissenschaftler bereit, ein therapeutisches Implantat zu entwickeln.

Zur gleichen Zeit begibt sich eine Delegation der CityAdmin nach Techhaven, um sich dort mit den Anführern der Fallen Angels zu treffen. Gesprächsthema ist eine mögliche Verwicklung der Fraktion in die Sache mit den Ceres-Cyborgs. Die CityAdmin beschuldigt die Fallen Angels, dem Dome of York dabei geholfen zu haben, in das Informationsnetzwerk von Neocron einzudringen. Die Fallen Angels weisen jede Anschuldigung von sich. Während der nächsten Tage berichten zahlreiche Runner von großen Transportkolonnen von Biotech, die sie in den Wastelands beobachtet haben. Die Berichte werden entweder vom Konzern dementiert oder als mögliche Halluzinationen abgetan. Niemand weiß, dass Biotech an einem streng geheimen Gemeinschaftsprojekt mit der CityAdmin arbeitet, das sich unter anderem mit Ge-

hirnwäsche beschäftigt. In der nächsten Zeit verschwinden immer mehr Runner in den Wastelands. Sie tauchen nicht wieder an bekannten GenRep-Stationen auf, sondern bleiben wie vom Erdboden verschluckt

Wenige Wochen später erhält Tangent Technologies von CitvAdmin den Auftrag, mit Hilfe der Blueprints die Ceres-Cyborgs nachzubauen und sie gegen den Twilight Guardian einzusetzen. Schon nach kurzer Zeit laufen die ersten Vorbereitungen im Sektor C-12 an, doch erweisen die Cyborgs sich bald als absolut unkontrollierbar. Sie werden im Sektor zurückgelassen und die Entwicklung wird fortgesetzt. Um eine effektivere Forschung zu ermöglichen verpflichtet die CitvAdmin auch ProtoPharm und Biotech für das Proiekt. In der darauf folgenden Woche entdecken Runner des Twilight Guardian in einem abgelegenen Sektor der Wastelands eine mysteriöse Barriere, die ein riesiges Gebiet umgibt. Die Führung des Twilight Guardian beschließt, das gesperrte Areal zu infiltrieren. Die Wahrheit, die dort ans Licht kommt, ist schockierend: Die CityAdmin nutzt diese so genannte Area MC5, um entführte Dissidenten einer Gehirnwäsche zu unterziehen und sie so zu lovalen Anhängern Lioon Rezas umzuerziehen. Nahezu zeitgleich findet ProtoPharm während einer Analysereihe heraus, dass die DNS organischer Teile geborgener Ceres-Cyborgs mit der von vermissten Runnern identisch ist. ProtoPharm informiert die CitvAdmin sogleich, das der Dome of York menschliches Gewebe für die Cyborg-Produktion benutzt.

Der Twilight Guardian versucht sogleich, seine Entdeckungen sinnvoll einzusetzen. Er bemüht sich, die Öffentlichkeit auf verschiedene Arten über die Existenz und den wahren Zweck der Area MC5 zu informieren. Zunächst stößt er damit auf große Skepsis, doch verbreiten sich Gerüchte über die streng geheime Anlage recht schnell in Neocron. Die CityAdmin erkennt die Gefahr und veröffentlicht die erschütternden Ergebnisse ihrer Untersuchungen an den Ceres-Cyborgs, um von Area MC5 abzulenken — mit Erfolg.

Nach einigen Wochen intensiver Forschung gelingt es den Fallen Angels, einen Chip für Yager zu entwickeln. Seine offene Struktur ermöglicht es ihm, über ein spezielles Netzwerk spätere Updates zu empfangen. Bald stellt sich jedoch heraus, dass der Chip Yagers Verfall nicht verhindern, sondern nur lindern kann. Keiner der Wissenschaftler kann genau vorhersagen, wie lange seine Lebensspanne noch sein mag. Auf Drängen anderer ranghoher Mitglieder des Guardian forschen die Fallen Angels weiter an einer Lösung des Problems, wenn auch nicht mehr so intensiv wie zuvor.

2754

Wenige Monate nach den fehlgeschlagenen Versuchen, Pläne der Ceres-Cyborgs an Agenten in Neocron zu übermitteln, entwickeln die Wissenschaftler des Dome of York eine neue Waffentechnik, auf der Grundlage von Neutronenemittern. Die ersten Einheiten, die mit dieser Waffentechnologie ausgerüstet werden, sind schnell hergestellt und werden sofort zu Einsätzen in den Wastelands geschickt. Innerhalb weniger Wo-

chen erobert der Dome of York die nördlichen Sektoren der Wastelands. Die CityAdmin stellt schnell fest, dass die neue Waffentechnik ihre Vorherrschaft in den Wastelands stark bedroht, und beginnt eine regelrechte Hetzkampagne gegen den Dome of York: Sie ruft Runner auf, sich aktiv in den Konflikt einzuschalten. Nebenbei wird Tangent Technologies mit der Entwicklung einer Strahlenschutzrüstung beauftragt, die ihren Träger scheinbar erfolgreich vor den Waffen des Dome abschirmt. Allerdings wird schnell klar, dass die Waffen des Dome of York den Körper nicht nur direkt, sondern auch auf lange Zeit verstrahlen und auch der neu entwickelte Strahlenanzug dagegen keinen Schutz bietet. Nun wird ProtoPharm zur Entwicklung einer Strahlenprophylaxe herangezogen, jedoch ohne nennenswerten Erfolg.

In der Zwischenzeit nutzt der Twilight Guardian die allgemeine Verwirrung und anderweitige Auslastung der CityAdmin aus und schleust nach mehreren Fehlschlägen einen Virus in das Netz der Area MC5 ein. Der Virus zeigt nicht den vollen Erfolg und es gelingt nur, einen Teil des Ablaufs zu stören. Die Gehirnwäsche schlägt fortan fehl, doch verlieren die Betroffenen trotzdem ihr Gedächtnis.

Nach mehreren Wochen erbitterter Kämpfe beschließt der Dome of York, als Reaktion auf Rezas Hetzkampagne, ein Treffen mit der Allianz abzuhalten. Beide Parteien werden sich schnell einig, und es wird beschlossen, die Neutronenemitter-Waffen des Dome of York an die Allianzmitglieder zu liefern. Als die CityAdmin davon erfährt, werden mehrere Notsitzungen mit den verbündeten Fraktionen abgehalten. Da jeder Versuch, einen wirksamen Schutz vor der Neutronenemitter-Technologie zu entwickeln, gescheitert ist, beauftragt die CityAdmin die City Mercs mit der Entführung von Wissenschaftlern des Dome of York. In der folgenden Woche gelingt es den City-Mercs nach mehreren heftigen Kämpfen, in einen geheimen Forschungsaußenposten des Dome of York einzudringen und von dort aus eine Gruppe Wissenschaftler zu entführen.

Als die Redaktionsbüros des Neocronicle von einer gewaltigen Explosion zerrissen werden, weicht in Neocron dem Entsetzen sehr schnell der Frage nach dem Warum und vor allem nach dem Täter. Das NCPD ermittelt und stößt auf Unglaubliches. Bis auf eine haben alle Überwachungscams zum fraglichen Zeitpunkt nichts als statische Störungen aufgenommen. Auf dieser einen ist jedoch deutlich zu erkennen, wie eine kleine Gruppe von Personen in der Aufmachung der Fallen Angels in den Firmensitz des Neocronicle eindringt, ihn wieder verlässt und wie sich kurze Zeit später die Explosion ereignet. Das durch die Beziehungen des Techhavens zum Twilight Guardian ohnehin durch Misstrauen geprägte Verhältnis zwischen Fallen Angels und CityAdmin verschlechtert sich dramatisch. Die CityAdmin lässt Soldaten rings um den Techhaven aufstellen, um weiteren Störungen vorzubeugen. Auch eigentlich befreundete Fraktionen stellen der Führung der Fallen Angels aufgrund der scheinbar eindeutigen Beweise unangenehme Fragen ... die mit bleierner Stille beantwortet werden. Keine noch so kleine Äußerung zu den Anschuldigungen ist aus den oberen

Etagen des Techhavens zu erhalten. Während dies von einigen als Schuldeingeständnis verstanden wird, glauben andere, dass die Fallen Angels es schlicht nicht für nötig erachten, sich zu derart absurden Anschuldigungen zu äußern.

Während der nächsten Wochen entwickeln ProtoPharm und Biotech mit Hilfe der entführten Wissenschaftler eine Implantat-Medizin-Kombination, die einen gewissen Schutz vor der Neutronentechnologie bietet. Die Truppen der Neocron-Loyalen Fraktionen werden so schnell es geht mit der Neuentwicklung versehen und gewinnen dadurch langsam wieder die Oberhand in den Wastelands. Dennoch bildet der Dome of York eine für die Truppen von Neocron undurchdringliche Verteidigungslinie. Viele Monate lang geht der Krieg so gut wie gar nicht voran; die zähen Angriffe und die eiserne Verteidigung des Dome of York erinnern an Szenen des ersten Weltkriegs.

Während sich Neocron und Dome of York in den Wastelands erbittert bekriegen, versuchen die Mitglieder der Anti-Reza-Allianz, sich in taktisch möglichst günstige Positionen zu bringen. Die Crahn-Mönche sowie die Kämpfer des Twilight Guardian kämpfen Seite an Seite mit den Streitern des Dome of York gegen Neocron. Somit sind sich Rezas politische Berater einig, dass Crahn eine ernstzunehmende Bedrohung für Rezas Macht geworden sind. Sie lassen in Plaza und Via Rosso die Zahl an Copbots drastisch erhöhen und alle PSI-Mönche außer den loyalsten Dienern aus der Stadt vertreiben. Die manipulativen Crahn-Mönche versuchen daraufhin, sich mit den Streitern des Dome of York so gut wie möglich zu stellen - mit dem Hintergedanken, letztlich die Kontrolle über beide Städte zu erlangen. Den Crahn schwebt dabei ihre alte Taktik vor: sich zur geheimen Macht, die im Hintergrund die Fäden zieht, aufzuschwingen, diesmal eben im Dome of York. Denselben Hintergedanken haben allerdings auch die Kämpfer des Twilight Guardian. Sie sind überzeugt, dass sie mit schierer Feuerkraft zum richtigen Zeitpunkt die Regierungsgewalt in beiden Städten an sich reißen können. Sie machen aus ihrer Siegesgewissheit keinen Hehl gegenüber den Unterhändlern des Dome of York, was zu Verstimmungen gegenüber Yagers Kämpfern führt. Diese werden jedoch nicht nach außen getragen.

Schon lange schwebt den Black Dragons vor, den Pepper Park, in dem sie aufgrund der Feindschaft mit dem mächtigen Tsunami-Syndikat niemals wirklich Fuß fassen konnten, zu verlassen und sich dem Dome of York als neue Bürger und Kampfkräfte anzudienen. Als das Tsunami-Syndikat davon erfährt, versucht es mit großer rhetorischer Mühe, den Dome of York davon zu überzeugen, dass das Syndikat der bessere Verbündete wäre. Zum Schein geht der Dome of York darauf ein, nur um mit den Black Dragons dieselbe Absprache zu treffen. Jeder innerhalb der Anti-Reza-Allianz scheint nur auf den eigenen Vorteil bedacht zu sein.

2755

Ein Ausfall von bewaffneten Twilight Guardians und Black Dragons unterstützter Ausfall des Techhavens läutet das neue Jahr ein. Die belagernden Truppen werden stark dezimiert. Neocron reagiert zurückhaltend; Reza weiß, dass der größte Teil der Befestigungen des Techhavens innerhalb des Gebäudes liegen, und gibt daher keinen Befehl, in den Techhaven einzubrechen. Tatsächlich ebben die Kämpfe schnell wieder ab, die Fallen Angels scheinen die Belagerung nunmehr zu akzeptieren. In Wirklichkeit hilft man dem Dome of York jedoch durch Technologieaustausch, eine neue Waffe gegen Neocron zu entwickeln. Doch vorerst verlangt etwas anderes Neocrons Aufmerksamkeit.

Ein Waffenkonvoi von Tangent Technologies, beladen mit modernsten Plasmawaffen, verschwindet in den Wastelands spurlos. Zuerst vermutet man einen Übergriff der üblichen Verdächtigen, doch bald stellt sich heraus, dass Mutanten für den Angriff verantwortlich sind. Die Mutantengruppe wird in der Gegend um die alten Regant-Ruinen nordwestlich von Neocron ausfindig gemacht. Sie vernichtet jeden Sicherheitstrupp, der das Problem lösen will, mühelos. Wie sich hinterher herausstellt, sind die Mutanten nicht nur wesentlich zahlreicher als angenommen. Es sind auch mehr von ihnen mit Plasmatechnologie und Laserschwertern bewaffnet als entsprechende Waffen mit dem Konvoi transportiert wurden. Infrarotscans der Ruinen von Regant zeigen schnell, dass die Mutanten menschliche Hilfe haben. Wer sie gewährt, ist ungewiss, doch stellt sich schnell heraus, dass die Regant-Mutanten lange Zeit einem intelligenzfördernden Mittel von ProtoPharm ausgesetzt worden sind - mit durchschlagendem Erfolg. ProtoPharm beteuert, dass es sich nicht um hauseigene Experimente handele, und wie zum Beweis brechen zwei Anarchy Breed in das ProtoPharm-Labor ein, um ebenjenes Medikament zu stehlen. Ob die Helfer nun die Anarchy Breed sind oder ob ProtoPharm lügt, bleibt weiterhin unbekannt.

Neocrons Aufmerksamkeit wird von dieser Angelegenheit abgelenkt, als der Dome of York seine neue Waffe ins Spiel bringt. Mit Hilfe von Gehirnimplantaten wird dem Träger hormongesteuert Widerstandskraft entzogen, er dafür jedoch in berserkerhafte Kampfeswut versetzt. Die Träger dieser Implantate, die so genannten Kamikazesoldaten, schlagen eine Schneise der Verwüstung durch die Wastelands. Wie sich erst später herausstellt, tragen die Soldaten auch eine ferngesteuerte Tarnvorrichtung und eine Steuerungseinheit unter der Haut. So kann der Dome of York seine Leute nicht nur mittels Schmerzimpulsen steuern, sondern auch tarnen und die Tarnung aufheben. Dadurch sind die Kamikazesoldaten nahezu unauffindbar und können schon bald die Trotz intensiven Kampfes schlagen sich einige Kamikazesoldaten bis in die inneren Sektoren Neocrons durch, werden dort aber endlich niedergerrungen. Wie sich später herausstellt, waren die Kamikaze-Chips ursprünglich eine Entwicklung von Biotech; wie der Konzern jedoch erklärt, wurde das Experiment damals "wegen unerwünschter Nebenwirkungen" als inhuman eingestuft und nicht weitergeführt. Spionen des Dome of York war es unterdessen gelungen, einige Prototypen an sich zu bringen.

Parallel zum Baubeginn eines unterirdischen Tunnelnetzes unter den nördlichen Wastelands gibt der Dome of York den Bau einer Bombe auf Basis der Neutronenemittertechnologie in Auftrag. Ihre berechnete Zerstörungskraft übertrifft die einer alten konventionellen Atombombe um ein Vielfaches. Mit Hilfe dieser Waffe hofft man, Neocron mit einem einzigen Schlag vernichten zu können.

Derweil bricht Hagen Yager, der in letzter Zeit nur noch durch herrische Reden und Anzeichen von Größenwahn aufgefallen ist, bei einer öffentlichen Veranstaltung zusammen. Wie sich herausstellt, spielt der Chip, der seine Krankheit aufhalten soll, vollkommen verrückt: Das Update-Netzwerk ist von Unbekannten gehackt worden. Nachdem die Soldaten von Twilight Guardian die Emitterstationen ausfindig und unschädlich gemacht haben, kann Yager schnell wieder genesen — doch, wie sich erweisen soll, zu spät. Bereits nach wenigen Wochen Forschung wird ein Prototyp der Neutronenbombe fertiggestellt und kurz darauf getestet. Yager war nicht müde geworden, dem Dome of York zu versichern, dass der Twilight Guardian in kurzer Zeit beide Städte regieren werde. Zudem gab er sich immer fordernder und herrischer gegenüber den Unterhändlern des Dome of York. So beschließt dessen Führung, sich des lästigen Großmauls zu entledigen — und testet den Prototypen am Canyon.

Der Test ist ein voller Erfolg – der Canyon wird komplett verstrahlt, die Opfer sterben einen grauenvollen Tod. Die überlebenden Guardians suchen Unterschlupf im Techhaven, der sie bereitwillig aufnimmt. Offenbar gab es schon länger eine geheime Untergruppierung der Fallen Angels. Diese radikale Technokratie-Bewegung war der Ansicht, die Fallen Angels sollten nicht länger Spielball von anderer Leute Politik sein und hätten es verdient, als vollwertige politische Macht mit eigenen Zielen anerkannt zu werden. Die ursprüngliche Führung der Fallen Angels war zwar anderer Ansicht, sah aber die zunehmende Bedrohung aus allen Richtungen und billigte die wachsende Organisation, die mehr und mehr zur wahren Macht innerhalb des Techhavens aufstieg. Die friedlichen Forscher gingen weiterhin ihrem Tagewerk nach, während die Untergruppierung ihre Interessen mit aller Gewalt, die sie für nötig hielt, vertrat. Die Gruppierung hatte schon lange intensive Kontakte zum Dome of York aufgebaut und auf dessen Befehl die Büros des Neocronicle gesprengt. Ihre bewaffneten Einheiten waren es auch, die den Belagerungswall um den Techhaven angegriffen hatten.

Die Erschütterung nach der Detonation des Bomben-Prototyps ist bis nach Neocron zu spüren und löst dort zahlreiche Gerüchte über mögliche Aktivitäten des Dome of York aus. Sie werden jedoch alle von der CityAdmin dementiert. Insgeheim lässt City-Admin allerdings nach der Ursache der Detonation forschen. Es werden Bodenproben aus dem Detonationsgebiet geborgen und von ProtoPharm analysiert. Das Ergebnis ist eindeutig: Die Probe weist dieselben Verstrahlungssymptome auf wie die Opfer der Neutronenemitterwaffen

Die neue Macht im Techhaven erkennt, dass sie in der günstigen Lage ist, beide Städte gegeneinander ausspielen zu können. Dazu muss sie Baupläne der Neutronenbombe erbeuten. Als die Spione des Techhavens am Dome of York ankommen, müssen sie feststellen, dass die CityAdmin dieselbe Idee hatte. Einen erbitterten Kampf auf der Schwelle zum Dome of York später gelingt es den Techhaven-Leuten, der CityAdmin den Großteil der Pläne zu entwenden. Die CityAdmin-Kräfte können jedoch mit den Plänen für die Zünder sowie den Angaben zu den Befehlsfrequenzen entkommen.

Besonders anhand Letzterer versucht die CityAdmin, mehr Informationen über die Waffe des Feindes zu erlangen. Die Agenten von Neocron und Techhaven finden schnell heraus: Der Bau der Bombe geht in die letzte Phase. Zusammen mit Tangent und NeXT versucht die CityAdmin auf Basis früher erworbener Erkenntnisse, den Energieschild von Neocron möglichst weit zu verbessern. Bald wird indes deutlich dass man in absehbarer Zeit keinen wirklichen Schutz der Stadt garantieren kann. Daraufhin spielt der Techhaven Neocron gefälschte Baupläne über die Neutronenbombe zu und sorgt dafür, dass der Dome of York erfährt, dass Reza die Pläne für die Bombe besitzt und nun seine eigene Waffe bauen wird. Dies bewegt die Führung des Dome of York dazu, die Bombe trotz eines gewissen Risikos vorzeitig zu zünden und Neocron damit endgültig zu vernichten. In Panik bezüglich des wahrscheinlich bevorstehenden Bombenanschlags beschließt die CityAdmin, mit ihrem Wissen über die Steuereinheiten und die Codes die Bombe fern zu zünden.

Wenige Tage später sind die Vorkehrungen seitens des Dome of York abgeschlossen. Die Bombe wird scharf gemacht, der Energieladevorgang für die Trägerrakete eingeleitet. Unterdessen beauftragt die CityAdmin alle verfügbaren Kräfte, sämtliche Uplinks in den Wastelands zu erobern, da eine starke, stabile Kommunikationsverbindung zur Bombe hergestellt werden muss. Wird die Sendekraft aller Uplinks gebündelt, sollte es möglich sein, in das Kommunikationsnetzwerk des Dome of York einzudringen und die Bombe fern zu zünden. In der Zwischenzeit bereitet der Twillight Guardian zusammen mit den anderen Fraktionen der Allianz, welche zwischenzeitlich die meisten ihrer Leute aus Neocron abgezogen haben, einen Handstreich gegen das weitverzweigte Tunnelnetz des Dome of York vor. Man will mit einem Schlag die Kontrolle über das Gebiet des Domes erringen.

Vierundzwanzig Stunden später sind die Vorbereitungen für den alles vernichtenden Schlag abgeschlossen. Der Countdown wird gestartet, die Zeit läuft. In weniger als einer Stunde wird die Rakete starten und alles Leben in Neocron auslöschen. Jedoch gelingt es den vereinten Kräften aller Neocron-Fraktionen, den letzten, äußerst energisch verteidigten Uplink einzunehmen und sich mit in das Netzwerk einzuklinken. Eilig werden aus dem Hauptquartier der CityAdmin die Zündungscodes für die Bombe in die Datenkanäle eingespeist und abgeschickt. Die Bombe detoniert noch vor dem Abschuss der Rakete im Dome of York und löscht dort alles Leben restlos aus. Die Detonation der Bombe, die auch noch im Techhaven deutlich zu spüren ist, gibt den

Startschuss für die geplante Invasion. Die Allianzmitglieder fallen in das Tunnelsystem ein und reiben dort die letzten Verteidiger des Dome of York auf. Damit hat die Allianz alle Zugänge zur Stadt in der Hand und kann die verwunderten Truppen aus Neocron zurückschlagen, die nach dem Fall der Stadt ebenfalls in das Tunnelnetzwerk eindringen wollten.

In den nächsten Tagen kollabiert die Kuppel der Stadt aufgrund der kurzzeitig extrem hohen Strahlung. Die Wissenschaftler des Techhavens versuchen alles Menschenmögliche, um die Strahlung in der Stadt so weit zu neutralisieren, dass man dort wieder leben kann. Dabei werden die noch bewohnbaren Bezirke kartiert und die Strahlung gemessen. Innerhalb der nächsten Wochen gelingt es den Wissenschaftlern der Fallen Angels, die Stadt nach und nach zu dekontaminieren und dort wieder ein geregeltes Leben möglich zu machen. Dennoch bleibt mehr als die Hälfte des Stadtgebiets völlig verwüstet.

Die Black Dragons ziehen ebenso in Dome of York ein wie Tsunami - beide im Glauben, die Ersten zu sein, und beide alles andere als erfreut, als sie feststellen, dass dem nicht so ist. Beide Parteien wollen jedoch weiterhin auf Distanz den Pepper Park kontrollieren, dem anderen aber im Dome of York nicht das Feld überlassen, da sie befürchten, der andere könnte zu mächtig werden. Der Twilight Guardian findet im Dome of York eine wesentlich angenehmere Bleibe als im Canyon. Ebenso ziehen die radikalen Fallen Angels in den Dome; die zurückbleibenden Forscher und Wissenschaftler wollen aus dem Techhaven ein friedliches und neutrales Handelszentrum machen. Selbstverständlich unterhalten sie enge Beziehungen zu ihren Brüdern und Schwestern im Dome of York, wollen aber dennoch auch zu Neocron gute Beziehungen aufbauen. Die PSI-Mönche des Ordens von Crahn sind froh, das Leben als Ausgesto-Bene hinter sich lassen zu können, auch wenn sie nicht erbaut davon sind, die Stadt mit den Fallen Angels, ihren Feinden im Geiste, teilen zu müssen. Um ein sofortiges Aufeinanderstoßen der neuen Bewohner es Domes zu verhindern, trifft man sich am runden Tisch, um eine Lösung zu finden. Nach zähen Verhandlungen wird die Stadt in Sektoren eingeteilt, die jeweils von einer Fraktion kontrolliert werden.

Daraufhin werden Friedensverhandlungen mit Neocron aufgenommen, allerdings ohne Ergebnis, da sich beide Seiten zu gute Chancen auf die Alleinherrschaft über die Wastelands ausrechnen

7.2 FRAKTIONEN

7.2.1 ANARCHY BREED



Sex, Drugs und Rock'n'Roll: Um diese drei Dinge geht es der Bande aus Punks, Dealern, Junkies, Verbrechern, Einzelgängern, politischen Querdenkern und Vollzeitphilosophen, die sich "Anarchy Breed". Niemand weiß genau, wann die Breed gegründet wurden – hauptsächlich, weil so etwas wie eine offizielle Gründung nie stattgefunden hat. Der Name "Anarchy Breed" spielte jedoch schon seit der Zeit, als Crahn Neocron auf den Ruinen von Jeriko gründete, eine Rolle. Die Breed streben nach totaler Selbstbestimmung und Individualismus und verhalten sich selten wie eine echte Gruppierung.

Hauptquartier

Obwohl sie keine eng organisierte Gruppe sind, findet man viele Anarchy Breed in kleinen Banden in den Wastelands. Breed können nahezu überall angetroffen werden, solange es keine von der Regierung kontrollierte Zone ist. Man kann nur Anarchy Breed werden, wenn man aus seiner Fraktion ausgestoßen wird.

Schlüsselfiguren

In einer Gruppierung wie den Anarchy Breed sollte es eigentlich keinen "Anführer" geben. Immerhin propagieren sie doch die persönliche Freiheit und schätzen diese mehr als alles andere. Dennoch gibt es bei den Breed einen Vordenker, dem man gerne zuhört, wenn er eine Rede über Freiheit, Individualismus und Selbstbestimmung hält. Er heißt Rob Dowell und ist ein Mittdreißiger. Gerüchten zufolge soll Rob, bis er 25 war, beim NCPD gearbeitet haben. Man sagt jedoch auch, dass er sich diesen Teil seiner Biographie ausgedacht habe, um die Leute mit seinem angeblichen Wissen über CitvAdmin-Interna zu beeindrucken.

Geschichte

Außer dem in der Übersicht Erwähnten gibt es keine vertrauenswürdigen Informationen über die Geschichte der Anarchy Breed.

Gerüchte

Obwohl der Breed eine sehr schillernde Gruppe Menschen ist, gibt es nicht viele Gerüchte über sie. Dafür umso mehr Vorurteile wie: "sie gefährden unsere Jugend", "sie wollen alle Regierungen stürzen", "sie sind allesamt Freaks", "sie sind allesamt kriminell" usw. Es wäre ignorant, die paar Körnchen Wahrheit in all diesen Meinungen zu leugnen, aber dennoch besteht der Breed aus zu unterschiedlichen Leuten, um sie über einen Kamm zu scheren.

Freunde und Feinde

Der Anarchy Breed ist eigentlich das Bückstück unter den Fraktionen. Wenn Tangent ein neues Waffensystem testen will — auf wen verfallen sie wohl? Wenn die Regierung ihre Truppen trainieren will, werden sie den Breed heimsuchen und hinterher von ihrem glorreichen Sieg über die Feinde des Systems propagieren. Dennoch hat der Breed keine Allianz mit dem Twilight Guardian gebildet, obwohl er stark mit ihm sympathisiert. Der Twilight Guardian will jedoch das gegenwärtige Regime durch ein neues austauschen, und das widerspricht den Idealen des Breed. Daher werden die Anarchisten ihre Underdog-Rolle wohl nie los, und es ist sehr unwahrscheinlich, dass sie jemals eine ernstzunehmende Bedrohung für gegenwärtige oder zukünftige Herrscher Neocrons werden.

Die Breed-Mitglieder sind wohl die besten Kunden der Clubs und Casinos des Tsunami-Syndikats. Viele der dort Angestellten kommen ebenfalls aus den Reihen der Anarchisten. Der Bartender, der dir heute einen Drink serviert hat, könnte morgen das nächste LawTerm in die Luft jagen. Wie das Tsunami-Syndikat, rekrutiert auch der Black Dragon Clan Mitglieder aus den Reihen der unorganisierten Breed, und auch sie zählen die Breed zu ihren besten Kunden.

7.2.2 BIOTECH INDUSTRIES



BioTech Industries Inc. ist eine sehr ungewöhnliche Firma. Ihre Forschung im Bereich Implantationstechnik und Nano-Technik zur Heilung von Behinderungen bildet ihren Schwerpunkt, doch ist BioTechs Arbeitsfeld noch viel größer. Nach eigenen Angaben ist BioTechs Ziel in zwei Worte zu fassen: "Maßgeschneiderte Evolution". Einige sagen, dass der mögliche Missbrauch eines solchen Ziels schon längst durch BioTechs Existenz Realität geworden ist. Konzernchef Seymour Jordan widerspricht dem jedoch heftig. BioTechs Implantate werden an jeden verkauft, der sie sich leis-

ten kann. BioTechs "Wetware" wird von nichtbehinderten Bürgern aus Neugier ("Ich möchte 10 Meter hoch springen können!") oder eingebildeter Notwendigkeit ("Ich brauche subdermale Panzerung zum Überleben!") eingebaut. Der Handel mit BioTechs Implantaten hat einen neuen Berufsweg für viele Bürger geöffnet, das Implantieren und Deimplantieren. Diese Straßenärzte verlangen jedoch oft hohe Geldsummen.

Es sollte auch erwähnt werden, dass Law Enforcer-Chip von CityAdmin das Ergebnis einer Partnerschaft mit BioTech ist. Dies ist ein sehr enges Band, das keine der beiden Parteien zerreißen will. Wem die Idee der "maßgeschneiderten Evolution" nicht gefällt, dem bleibt derzeit nur das Schaudern übrig.

Hauptquartier

BioTechs Hauptquartier befindet sich im Vauxhall Memorial in der Via Rosso, Sektor Eins. Hier wirst du den größten Teil der Geschäftsleitung vorfinden. Die meisten ihrer Labore befinden sich ebenfalls dort, doch ist anzunehmen, dass BioTech noch weitere Labore in der Stadt unterhält

Spieler, die bei BioTech anfangen wollen, erhalten ein Start-Appartment in der Via Rosso

Schlüsselfiguren

Robert Jordan gehören sowohl BioTech Industries und Tangent Technologies Inc. Im Jahre 2748, im Alter von 90 Jahren, gab Robert die Geschäftsleitung von BioTech an seinen jüngeren Sohn Seymour Jordan und die Geschäftsleitung von Tangent an seinen älteren Sohn Damion ab. Robert erklärte ihnen, dass derjenige, der sich als fähigerer Manager herausstelle, die Kontrolle über beide Firmen erhalten werde.

Seymour hat nicht vor, diesen Wettbewerb zu verlieren. Er ist bereit, außergewöhnliche Maßnahmen zu ergreifen, um seinen Bruder Damion zu besiegen.

BioTechs Sysadmin, Joanna Hawkes, ist enorm fähig für ihr Alter (16 Jahre). Sie hat ihr Handwerk unter dem legendären Chester Cohor (der zufällig Sysadmin von Tangent ist) gelernt, und ihre dünne Akte hält sie sicher, mysteriös, und immer etwas mächtiger als gedacht.

Geschichte

BioTech wurde 2638 gegründet. Das Hauptziel war von vornherein biomechanische Forschung und Entwicklung, aber im Laufe der Jahre investierte BioTech in diverse andere Projekte — von Medikamenten bis zum ersten interstellaren Fahrzeug, der Avenger.

Nach dem erfolgreichen Start der Avenger änderte BioTech seinen Kurs. Es wurde weiterhin an biomechanischen Implantaten geforscht, während neue Labore gebaut wurden um für die neue Tangent Division Platz zu schaffen. Die Tangent Division sollte High-Tech Waffensysteme entwickeln und bauen.

Die Tangent Division wurde zur Goldmine, als Lioon Reza seine Revolution (2722-2742) in Gang setzte. BioTech, das den Aufstieg Rezas unterstützte, hat seither eine sehr profitable Beziehung zu ihm und seiner Neocron CityAdmin.

Während Tangent sich abspaltete und zur eigenständigen Firma wurde, verdiente BioTech so viel Geld am Bau von interstellaren Fahrzeugen, dass es kaum einen finanziellen Unterschied bedeutete.

Heutzutage ist der Raumfahrtboom vorbei, und BioTech kümmert sich wieder hauptsächlich um die Herstellung biomechanischer Implantate. Die einst makellosen Beziehungen zur CityAdmin erhielten einige Dämpfer, als der Dome of York gefährliche Soldaten gegen Neocron schickte, in deren Köpfen Chips mit BioTech-Design gefunden wurden. Niemand wollte an einen Verrat BioTechs glauben, zumal BioTech beteuerte, sich diese Vorfälle selbst nicht erklären zu können. Daher wurde BioTech gerügt, es solle seine Geheimentwicklungen künftig besser sichern.

Gerüchte

Kooperationen zwischen BioTech und ProtoPharm in der letzten Zeit scheinen mehr als nur Geschäft zu sein; mehr als die gemeinsame Entwicklung der nächsten Generation biomechanischer Implantate. Es heißt, es gebe eine Beziehung zwischen BioTechs CEO Seymour Jorgan und ProtoPharms CEO Sandra Frasier. Ohne Zweifel wird Seymour versuchen, diese Beziehung so weit wie möglich auszunutzen. Ihm ist jedes Mittel recht, um seinen Bruder Damion zu bezwingen.

Schwerer zu glauben sind allerdings die Gerüchte über Verbindungen zwischen Bio-Tech und dem Tsunami-Syndikat. Man vermutet doch, dass Untergrundgeschäfte für ein Unternehmen vom Ansehen BioTechs zu riskant wären.

Selbstverständlich erklären Verschwörungstheoretiker ständig, dass BioTech Überwachungs- und Peilungsgeräte in seine Implantate einbaut. Angeblich sollen die Implantate Informationen aus dem Körper sammeln (etwa Körperbewegungen oder auch Hirnwellen und Hormonausschüttung), die dann an eine BioTech-Datenbank übertragen werden, auf die zahlungskräftige Dritte Zugriff erhalten.

Natürlich ranken sich auch viele Gerüchte um die Kamikaze-Soldaten des Dome of York, bzw. deren Gehirnchips, die ursprünglich von BioTech entworfen wurden. Da es sich aber um ein sehr junges Ereignis handelt, hat sich noch nichts Konkretes herauskristallisiert.

Freunde und Feinde

Wie schon angemerkt, kooperieren BioTech und ProtoPharm intensiv. Man arbeitet an der nächsten Generation biomechanischer Implantate. Die nachgesagten Verbindungen zum Tsunami-Syndikat erscheinen angesichts des engen Bündnisses mit der CityAdmin unwahrscheinlich. Immerhin stecken BioTechs Prozessoreinheiten in den CopBots, die in der Stadt patrouillieren. Es sollte auch erwähnt werden, dass BioTech für Sicherheitsfragen einen Vertrag mit den CityMercs abgeschlossen hat.

BioTechs größter Gegner ist natürlich Tangent Technologies Inc. Die rivalisierenden Brüder liefern sich einen erbarmungslosen Wettbewerb um die Vorherrschaft über die beiden Firmen. Der zweite Dome of York-Krieg hat die Stadt jedoch eng zusammengeschweißt, und derzeit beschränken sich die Feindseligkeiten zwischen Tangent und BioTech auf Marktwettbewerb.

Ein weiteres Problem ist die Produktion von Nachbildungen verscheidener BioTech-Produkte durch Black Dragon. Da mit diesen dann Anarchy Breed oder Twilight Guardians ausgerüstet werden und BioTech enge Beziehungen zu CityAdmin unterhält, ist dies ein nicht zu unterschätzendes Risiko.

7.2.3 BLACK DRAGON



"Kannst du unserem Angebot widerstehen?" Wo immer man auch hingeht, findet man diese Menschen außerhalb des Gesetzes. Sie schaffen sich ihre eigene Gesellschaft innerhalb der Gesellschaft. Ihren eigenen Regeln folgend, kennen sie bereits die Antwort auf ihre Fragen. Der Black Dragon ist eine geradezu hermetisch geschlossene Gesellschaft innerhalb Neocrons.

Die Black Dragon beherrschen den Handel mit illegalen Drogen und verkaufen heiße Ware auf dem Schwarzmarkt; zudem kontrollieren sie einen Teil des Grundstückmarktes. Manche sagen, sie

sind gewissenlos, andere halten sie für ehrbar, doch sicher sind die Black Dragon gefährliche Geschäftsmänner, die hone zu zögern alles ausschalten, was sich ihnen in den Weg stellt.

Hauptquartier

Das Black Dragon-HQ ist im Dome of York zu finden. Es ist ein imposantes Gebäude, von Getreuen strengstens bewacht. Bisher haben sich nicht viele Leute getraut, uneingeladen einzutreten ... und noch weniger haben es wieder lebend herausgeschafft. Spieler, die den Black Dragon Clan als Fraktion wählen, starten im Dome of York.

Schlüsselfiguren

Maximilian Trond, 54, ist der ungekrönte Anführer der Black Dragons. Er begann ganz unten und arbeitete sich bis zu seiner jetzigen Position in dem gefürchteten Clan hoch. Er regiert mit eiserner Hand und ist absolut unbarmherzig. Unnötig zu erwähnen, dass er von fast allen gefürchtet wird, die seinen Namen kennen. Das liegt vermutlich auch daran, dass diejenigen, die gegen ihn vorgehen, in einem flachen Loch lebendig begraben inmitten der Wastelands aufwachen.

Torben "Gecko" Manquist ist der Consiliere des Clans. Was immer Trond befiehlt, führt er aus. Wann immer Trond Rat benötigt, ist er der erste, der von ihm gefragt wird. Manche sagen, das Manquist nur auf eine Gelegenheit wartet, die Herrrschaft zu übernehmen, während andere sich da nicht so sicher sind. Manquist hat seine Loyalität ein ums andere Mal bewiesen. Dies und die Tatsache, dass Manquist einen starken Glauben an die Diebesehre hat, macht Tronds Position sicherer denn je.

Geschichte

Die Black Dragons wurden 2680 gegründet, als zwei Verbrecher, Nico "Furry" Manecci und Wan "Dragon" Tokai, ihre Kräfte vereinten. An die alten Strukturen der Mafia und Triaden angelehnt, erlitt die neu gegründete Fraktion aufgrund Tokais schlechter Führung einige herbe Rückschläge. Die Folge seiner Unfähigkeit war, dass man ihn 2683 tot in einer Gasse fand. Ein Zeichen, dass der Erfolg der Black Dragons nun nur noch von den Fähigkeiten, der Skrupellosigkeit und Unbarmherzigkeit von Nico Manecci abhing. Aufgrund seines Interesses für Geschichte begann der "Don", wie

sich Manecci nannte, die Black Dragons immer mehr wie die alte Cosa Nostra aufzubauen. Das Einzige, was von Tokias Einfluss erhalten blieb, war der Name "Black Dragon". Er stand als Warnung für alle Mitglieder, niemals Schwäche zu zeigen, wie es Tokia getan hatte. Unter der Maneccis Führung wuchs der Clan rasch und wurde schon 2690 zur Nummer Eins im Gewerbe.

Max Trond trat dem Clan 2710 bei. Ihm wurde wegen seiner kaltblütigen Art schon früh Beachtung geschenkt. Die Black Dragons behielten ihre Eigenständigkeit bis zu einem Anschlag im Jahre 2727. Lioon Rezas Anti-Kriminalitäts-Programm hatte fatale Folgen für Manecci, als ein StormBot während eines Einsatzes Amok lief und Manecci tötete. In seinem letzten Atemzug erklärte der Don Maximilian Trond zu seinem Nachfolger.

Durch eine brillante Veränderung ihrer Wirtschaftsstruktur und durch Aktienhandel gelang es den Black Dragons, ausgedehnte und zahlreiche Grundstücke zu erwerben. Bald beherrschten die Black Dragons ganze Straßenzüge und Bezirke. Seitdem sind die Black Dragons anerkannte Grundstücksmakler — eine perfekte Tarnung für ihre illegalen Geschäfte. Noch immer haben sie einige Verstecke in Neocron, ihr Hauptsitz aber liegt im Dome of York.

Gerüchte

Es wird gemunkelt, dass die Black Dragons Verbindungen zu allen großen Konzernen haben. Als Beispiel wird oft ProtoPharm genannt, da niemand glaubt, dass die Black Dragons ohne Unterstützung des größten Pharmakonzerns niemals die aufwendigeren Drogen herstellen könnten.

Andere Quellen behaupten, dass Trond durch dunkle Machenschaften Diamond Real Estate unter seine Kontrolle bekommen hat. Allerdings interessiert kaum jemanden, da Immobilienmakler nicht unbedingt beliebt sind. Der Durchschnittsbürger gibt Eric Danmund von Diamond die Schuld und meint, dass er es nicht anders verdient. Allen, die weiter als bis zur nächsten Mahlzeit denken, sollte diese Verbindung zu denken geben, rückt sie doch die Black Dragons in ein hohe Machtposition.

Andere Gerüchte sprechen von einem geheimen Bund der Black Dragons mit der Crahn-Sekte. Vermutlich sind die Lieferung von Drogen für verschiedene Experimente und der Handel mit Informationen über die anderen Frakiotnen Teil dieser Partnerschaft. Allerdings ist noch nichts davon bestätigt worden.

Freunde und Feinde

Es ist bekannt, dass die Black Dragons gute Verbindungen zur Anarchy Breed pflegen. Die Breed frequentieren die Dealer der Black Dragons, helfen ihnen beim Verkauf oder machen Botengänge. Die Anarchisten werden auch häufig als Gangster für den Clan angeheuert, wenn sie dazu bereit sind.

Solange die Black Dragons die Gesundheit der Einwohner durch den Drogenhandel nur wenig beeinträchtigen, gibt es für die CityAdmin kaum Anlass, sich einzumischen. Etwas anderes ist der Grundstücksmarkt, da die Black Dragons diesen zum großen Teil dominieren. Die CityAdmin hat Diamond Real Estate sicher nicht privatisiert, um zuzusehen, wie es von dem dubiosen Clan einfach übernommen wird. Die Black Dragons sollten sich von diesen Aktivitäten zurückziehen oder sie werden die Konsequenzen tragen müssen - natürlich alles im Interesse der Einwohner.

Der Konflikt mit dem Tsunami-Syndikat hat Tradition. Opfer gibt es zuhauf. Manchmal finden die Kämpfe im Verborgenen statt, manchmal werden sie auf offener Straße, vor allem im Pepper Park, ausgetragen. Nach all den Kämpfen und Auseinandersetzungen, die es schon so lange gibt wie die Clans selbst, ist die Ursache für die Fehde längst in Vergessenheit geraten. Derzeitigen Anlass für Auseinandersetzungen gibt der Versuch der Black Dragons, ihren Einfluss auch auf das Glücksspiel und Unterhaltungsgeschäft, die traditionell von den Tsunamis kontrolliert werden, auszudehnen.

Ein anderer blutiger Konflikt flammt immer wieder zwischen den Black Dragons und den CityMercs auf. Ursache dafür ist vermutlich, dass der System Administrator der Mercs vor seinem Wechsel ein Black Dragon war.

7.2.4 CRAHN SEKTE



"Verteidige die Wahrheit gegen alle Ungläubigen, bis Crahn der Erlöser wiederkehrt." Die Crahn-Sekte ist die größte und einflussreichste Glaubensgemeinschaft in Neocron. Sie hat schon auf beiden Seiten des Machtgefüges gestanden: als Anführer und als Außenseiter. In neuester Zeit scheint sie sich von ihren Aktivitäten auf dem Gebiet der PSI-Erforschung und der Entwicklung von PSI-Geräten zu distanzieren; mit Ausnahme natürlich von ihren religiösen Aktivitäten in dieser Richtung.

Die PSI Monks sind die wohl eigenartigsten Gestalten in der Welt von Neocron. Sie sind Nachkommen eines Stammes Menschen, der nach der Atomkatastrophe jahrhundertelang unter der Erde lebte. Vom Stamm des berüchtigten Crahn entdeckt, wurden sie in das Leben der Gesellschaft an der Oberfläche eingeführt. So war ihr Schicksal an das des großen Anführers und seiner Nachkommen gebunden.

Nach Crahns Sturz im Jahre 2588 floh er mit seinen treuesten PSI Monks und gründete die Crahn-Sekte. Sie predigt die Lehren des Gottes des blendenden Lichts. Indem sie "normalen Menschen" die Möglichkeit eröffneten, ihren Körper und Geist genauso zu trainieren, wie es die PSI Monks in ihren Höhlen taten, wurden sie zur führende religösen Kraft in Neocron. Crahn nutzte dies, um die Macht zurückzugewinnen, die

ihm von Thor genommen worden war. Die Rücjeroberung gelang, und die Herrschaft der PSI Monks über Neocron begann 2611. Ihr Regime endete 2724, als die Twilight Guardians, angeführt von Hagen Yager und Lioon Reza, die PSI Monk-Regierung stürzten.

Hauptquartier

Die Crahn-Kirche im Dome of York ist ein beeindruckendes Gebäude. Erstaunlicherweise hat sie nur wenig unter der Zerstörung des Domes gelitten. Die Gesänge der Novizen hallen durch die Gänge, während die eingeweihten Brüder sich mit Hilfe ihrer PSI-Kräfte tonlos miteinander und mit ihrer Gottheit verständigen. Anhänger von Crahn finden in den Mauern Schutz und Arbeit.

Produkte der Brotherhood, hauptsächlich PSI-Module und Implantate, werden in Yakarma-Geschäften in der Stadt verkauft.

Spieler, die die Crahns Sekte wählen, starten in einem Appartement im Dome of York

Schlüsselfiguren

Neopha Kansil, der "Erste Anhänger Crahns" ist bereits 63, aber immer noch ein mächtiger Psi Monk. Er ist selten außerhalb des Klosters zu sehen, in dem er die meiste Zeit in stiller Andacht mit Gebeten verbringt. Trotzdem ist er der unangefochtene Anführer der Sekte und sein Wort ist für alle Anhänger Gesetz.

Golon Kalah ist einer der qualifiziertesten Kommunikationsspezialisten der Neuen Welt. Er ist von der Sekte des Crahn überzeugt und würde sein Leben für die Bruderschaft geben. Der Purist lebt zurückgezogen und lässt fast nichts von seiner wahren Persönlichkeit nach außen dringen. Er empfindet tiefe Bewunderung für seinen Anführer Neopha, dem er jeden Wunsch von den Lippen (oder dem Geist?) abliest.

Geschichte

Die Bruderschaft wurde 2558 von Crahn und seinen Elite-PSI-Mönchen gegründet. Zusammen übernahmen sie ein altes Kloster und machten daraus ihr Heim. Es ist zu vermuten, dass die Bruderschaft weiterhin Kontakte zu PSI Monks innerhalb der Stadt unterhielt und auf diesen Weg Informationen, Waren und finanzielle Unterstützung erhielt. Als die Bruderschaft 2611 die Macht wieder übernahm, kehrten viele Mitglieder in die Stadt zurück. Nur wenige Anführer blieb zurück im Kloster. Teile des Klosters wurden 2684 zerstört, als es durch einen PSI-Verstärker zu einer Explosion in einem der Lahore kam

Im Jahre 2715 wurde Neopha Kansil "Erster Anhänger Crahns" und somit auch zum Herrscher über Neocron. Seine Gesetze galten bis zum Sturz der PSI Monk-Regierung 2724. Die PSI Monks flüchteten in ihr Kloster — eine Strategie, die schon einmal funktioniert hatte und, wie es aussieht, wieder funktionierte. Der Diktator Lioon Reza lockerte 2728 die Verbannung der PSI Monks. Eine kleine Delegation errichtete einen Außenposten im Pepper Park. Die Abordnung tut ihr Bestes, um gute Beziehungen zu

den Einwohnern aufzubauen.

Im zweiten Dome of York-Krieg zögerte Crahn nicht, sich auf Seiten des Dome of York zu stellen, machte jedoch auf den Schlachtfeldern nicht viel von sich reden. Man wollte auf keinen Fall die Möglichkeit vertun, sich auf die Seite der Gewinner zu schlagen. Durch die Neutralisierung des Dome of York ergab sich jedoch die Möglichkeit, dort den Repressalien Neocrons zu entgehen.

Gerüchte

Gerüchten zufolge führt die Bruderschaft auf weit mehr Gebieten Forschungen durch als nur auf dem des PSI. Gruselige Geschichten über barbarische Experimente in den Gewölben unter dem Kloster sind hinter vorgehaltener Hand zu hören. Vielleicht forschen die PSI Monks schon seit langer Zeit an einem genetisch veränderten Super-Menschen, der den feindlichen Lebensbedingungen einer radioaktiv verseuchten Welt perfekt angepasst ist. Sprecher der Sekte dementieren solche Gerüchte und meinen, dass Derartiges nur in die Welt gesetzt wird, um dem guten Ruf der Sekte zu schaden

In Zusammenhang mit diesen Gerüchten und Geschichten wird die Bruderschaft auch verdächtigt, für die mutierten Geschöpfe, die in den Wastelands zu finden sind, verantwortlich zu sein. Auch dies wird von der Sekte vehement zurückgewiesen. Andere Gerüchte besagen, dass die PSI Monks mit den Erkenntnissen aus ihren dubiosen Experimenten Handel mit BioTech treiben. Wenn das stimmt, wäre dies eine Allianz in den höchsten Kreisen beider Organisationen. So mancher vermutet, dass Seymour Jordan, Konzernchef von BioTech, zur Sekte übertreten wird.

Letztlich ist einigen Quellen zu entnehmen, dass die Bruderschaft ein großes Informationsnetzwerk betreibt, und das schon seit ihrer Gründung. Die offensichtlichste Form dieses Netzwerkes ist die PSI Monk-Geheimpolizei, die kurz vor der Machtübernahme 2611 eingeführt wurde. Aber diese Zeiten sind vorbei und die PSI Monks behaupten, daß sie alle dahingehenden Aktivitäten eingestellt haben. Dennoch bleiben die Gerüchte über eine im geheimen operierende Organisation hartnäckig bestehen.

Freunde und Feinde

Seit ihrem Einmarsch in den Dome of York ist es kein Geheimnis mehr, dass die Bruderschaft eine Allianz mit den Twilight Guardians eingegangen ist. Neocrons Regierung hat aber gute Gründe, die Sache vorerst nur zu beobachten. Präsident Reza nimmt an, dass die Allianz zwischen den Monks und den Rebellen zum Scheitern verurteilt ist. Hagen Yager, Anführer des Twilight Guardian, hat genug Gründe, die PSI Monks zu hassen; das Bündnis widerspricht vollkommen den demokratischen Ideen von Yager und seinem Gefolge. Dass dieses Bündnis trotzdem zustande gekommen ist, ist ein kleines Wunder und zeigt nur, wie sehr die Bruderschaft und der Twilight Guardian am Sturz der derzeitigen Regierung interessiert sind (nur, um später ihre Partnerschaft wieder aufzulösen).

Oft kann man die Mitglieder der Bruderschaft in der Nähe von Black Dragon-Dealern sehen. Nach eigenen Angaben wollen sie nur die armen Seelen bekehren, auf dass sie Crahn als ihren Erlöser akzeptieren. Aber wer kennt schon die wahren Hintergründe? Madame Veronique hasst die dreckigen Prediger, wie sie die PSI Monks nennt, fast genauso wie Drogen oder Kunden, die nicht zahlen. Als die PSI Monks sich im Pepper Park niederließen, gab es gewalttätige Auseinandersetzungen zwischen ihnen und dem Tsunami-Syndikat. Zwischen den Nachbarn im Dome of York hat sich die Lage etwas beruhigt, doch man beäugt einander weiterhin misstrauisch.

Die Anarchy Breed sind nicht gut auf die Sekte zu sprechen. Sie sind davon überzeugt, dass die Bruderschaft die schwachen und ungeschützt wohnenden Anarchisten verschleppt und für ihre dubiosen Experimente missbraucht. Natürlich sind das nur Vorurteile und unbegründete Anschuldigungen, wenn man die Bruderschaft dazu befragt.

7.2.5 CITYROMIN



"Für Reza, für Neocron, für die Menschen." Freiheit... ein unbekannter Gedanke, bis Rezas Herrschaft begann. Die CityAdmin und die NCPD wurden von Präsident Reza erschaffen, um die Bürger von Neocron zu schützen und ihnen zu dienen. Die NCPD schützt die Bevölkerung vor inneren und äußeren Gefahren, während die CityAdmin, wie der Name schon sagt, die Stadtverwaltung übernimmt

Natürlich ist Präsident Reza, im Gegensatz zu dem, was uns Dissidenten und Propagandisten weiszumachen versuchen, kein despotischer, machthungriger Autokrat, der die Stadt in seinem eisernen Griff hält. In Wahrheit ist der wohltätige Führer Neocrons ein weiser und gelehrter Mann, der nur der Kopf einer ganzen Regierung ist, die die Fäden in der Hand hält. Die Vermutung, dass der ganze Rat nur aus Rezas Marionetten besteht, ist vollkommen unbegründet und entbehrt ieglicher Wahrheit.

Die Bürger können ihr Leben jetzt in relativer Sicherheit unter den wachsamen Augen ihrer standhaften Beschützer leben, den Cop- und S.T.O.R.M.-Bots. Die mysteriösen Law Enforcer und die rund um die Uhr präsenten Wachen schützen Neocron vor allen, die der Stadt Schaden zufügen wollen. Dank dem effizienten Einsatz der CopBots ist die Zahl der Verbrechen dramatisch zurückgegangen. Jeder CopBot ist Richter, Geschworener und Henker in einem. Das Wort der CopBots ist Gesetz, ihre Handlungen endgültig.

Hauptquartier

Das Hauptquatier der CityAdmin ist im Plaza-Bezirk zu finden, dem Herz von Neocron. Das majestätische, beeindruckende Gebäude aus Stahl, Beton und Glas fungiert als Dreh- und Angelpunkt allen Geschehens. Von dort aus werden die NCPD und andere Kernbereiche der CityAdmin kontrolliert. Die Sicherheitseinrichtungen sind unüberwindbar. Traditionell ist dieses Gebäude bisher immer Regierungssitz gewesen. Es gibt Legenden, dass schon Thors Hauptquartier dort gestanden haben soll und früher, als es noch kein Neocron gab, war dies der Ort, an dem sich Jeriko befunden hatte. Spieler, die die CityAdmin wählen, starten in einem Appartement im Plaza-Bezirk.

Schlüsselfiguren

Präsident Lioon Reza, 64 Jahre alt und wohltätiger Führer Neocrons, hat früher sehr eng mit dem derzeitigen Anführer der Terroristen des Twilight Guardian, Hagen Yager, zusammengearbeitet. Gemeinsam gründeten sie damals den Guardian, um gegen die Regierung der PSI Monks zu kämpfen.

Es ist unklar, ob die beiden Männer tatsächlich Freunde waren oder nur eine Zweckgemeinschaft bildeten. Jedenfalls steht fest, dass Yager Reza betrügen wollte, um die Macht an sich zu reißen. Reza und seine treuen Anhänger konnten den Plan aber vereiteln und Yager floh. Der Twilight Guardian und dessen Freiheitskämpfer, welche die Seiten wechselten und von Yager in die Irre geführt wurden, sind jetzt Staatsfeinde, weil sie einen Guerillakrieg gegen die CityAdmin und die Einwohner von Neocron betreiben.

Präsident Reza regiert Neocron entschlossen und gerecht. Seine Cop- und S.T.O.R.M.-Bots sorgen für die Sicherheit der Einwohner und kümmern sich um die ständige Bedrohung durch Mutanten und Terroristen. Die CityAdmin sorgt dafür, dass jeder ein sicheres und erfolgreiches Leben führen kann. Allerdings ist wenig über den Mann an sich bekannt, da er selten in der Öffentlichkeit auftritt und gesellschaftliche Veranstaltungen meidet.

Geschichte

Die CityAdmin und das NCPD wurden kurz nach dem Sturz der PSI Monk-Regierung im Jahre 2724 ins Leben gerufen. Ihr Einfluss und Stellung wuchsen stetig seit damals, so dass die CityAdmin den Plaza-Bezirk und Via Rosso heute vollständig unter ihrer Kontrolle hat. Man begegnet auch außerhalb dieser Bezirke den Patrouillen des NCPD, jedoch reicht ihr Einfluss nicht aus, um alle Verbrechen dort zu unterbinden. Böse Zungen behaupten, dass es auch nicht im Interesse der CityAdmin liegt, aller Verbrechen Herr zu werden.

Viele der ewigen Skeptiker wurden zum Verstummen gebracht, als die CityAdmin im zweiten Dome of York-Krieg bewies was in ihr steckte und die feindlichen Kräfte erst auf freiem Feld zurückdrängte, um ihn anschließend mit den verheerenden Waffen

7. DIE WELT VON NECORON 2

des Dome zu vernichten. Der erhoffte Erfolg blieb jedoch aus, da die Anti-Reza-Allianz den Dome vor Neocron besetzen konnte.

Gerüchte

Gerüchte über die CityAdmin und Präsident Reza sind durch die Direktive NCCA-162-0-114 streng verboten. Ihre Verbreitung ist ein schwerer Verstoß, der mit dem Tode bestraft wird.

Freunde und Feinde

Die Crahn-Sekte und der Twilight Guardian sind die ältesten und bekanntesten Feinde der CityAdmin. Konflikte zwischen ihnen gibt es seit Präsident Rezas Machtübernahme. Der Twilight Guardian begeht in aller Regelmäßigkeit terroristische Angriffe auf die Stadt. Die Bruderschaft neigt weniger zu solchen Angriffen, stellt aber trotzdem eine große Bedrohung dar.

Kriminelle Organisationen wie das Tsunami-Syndikat und die Black Dragons waren der Regierung über Jahre hinweg ein Dorn im Auge. Die CopBots werden daher mit der nötigen Härte über Drogendealer, Zuhälter und Erpresser richten.

Die meisten großen Konzerne wie Tangent Technologies und ProtoPharm sind vertrauenswürdige Alliierte der CityAdmin. Sie stellen dem NCPD Ausrüstung, Waffen und Technologie zur Verfügung und erhalten dafür bestimmte Privilegien von der Stadtverwaltung. Zu den City Mercs besteht, genau wie zu den Fallen Angels, ein neutrales Verhältnis. Besonders seit den Auseinandersetzungen und der Überwachung seitens CityAdmin wollen die Fallen Angels kein förmliches Bündnis mit Neocron eingehen. Das mag auch am Einfluss des Twilight Guardian auf sie liegen.

7.2.6 CITYMERCS



CityMercs sind - wie der Name schon sagt — Söldner: Waffen und Muskeln zum Mieten. Sie machen die Aufgaben, für die du zu kultiviert (oder zu schwächlich) bist. Natürlich operieren die Söldner unter einem bestimmten Kodex und werden nicht einfach alles tun - es sei denn, der Preis stimmt. Ein weiser Mann hat einmal gesagt: "Jeder Mann hat seinen Preis…"

Hauptquartier

Die alte, heruntergekommene Militärbasis tief in den Wastelands außerhalb von Neocron dient den Mercs als Einsatzbasis. Die Umgebung bietet ausgiebig Gelegenheit, die Fähigkeiten der Krieger zu schärfen, und ihre Abgelegenheit hält neugierige Blicke der Gesetzeshüter sowie früherer Missionsziele auf sichere Distanz. Spieler, die die Fraktion der CityMercs für ihren Charakter wählen, erhalten ein Appartement im Bunker der CityMercs.

Schlüsselpersonen

Jetzt, im Alter von 53 Jahren mag Tarok Cajun zwar den Zenit seiner körperlichen Kräfte überschritten haben, doch fließt noch immer das Blut eines Kriegers durch seine Adern. Unter seinen Leuten und seinen Kunden ist er als brillanter Stratege mit einer Erfolgsrate von über 95% bekannt. Sein Rufzeichen "das Auge" verdiente er sich 2735, als er im Kampf gegen die Black Dragons vier Söldnereinheiten zugleich kommandierte, nachdem deren Anführer gefallen waren. Währenddessen war er immer umfassend über den Gefechtsverlauf und die Lage der Einheiten informiert. Gerüchten zufolge war der Sysadmin der CityMercs, Kim Ma Wong, einmal ein Bandenkiller im Dienst der Black Dragons. Als er aber bei den Dragons in Ungnade fiel, wurde er schnell von den Mercs aufgenommen, bevor ihn sein ehemaliger Arbeitgeber dauerhaft von der Gehaltsliste streichen konnte.

Geschichte

Als der Krieg endete, sammelten sich Gruppen von Veteranen in den Wastelands und begannen 2588 mit den Bauarbeiten an ihrem neuen Heim. Als Zuflucht für die Helden wurde ein großer, bunkerartiger Komplex mit allen notwendigen Einrichtungen wie Wohnungen und medizinische Stationen errichtet. Im Laufe der Zeit sind jedoch einige Teile des Komplexes aufgegeben worden und man munkelt, dass nicht so freundliche Wesen angefangen haben, solche vergessenen Abschnitte des Bunkers zu übernehmen. Bislang sind sie allerdings kaum ein Ärgernis und hauptsächlich eine gute Ausbildungsgelegenheit gewesen.

Mit den Jahren haben sich einige Traditionen entwickelt, die noch heute aufrechterhalten werden: Anfänger müssen drei Prüfungskämpfe gegen CityMercs unterschiedlicher Erfahrung absolvieren und mindestens einen der Kämpfe bestehen. Hiernach werden sie "Rookies", Grünschnäbel, genannt. Sie begleiten dann dreimal Patrouillen als Beobachter. Wenn der Rookie sich den Mercs dann immer noch anschließen möchte, wird er (oder sie) ein "White Ribbon", benannt nach dem weißen Stoffband, das um das linke Handgelenk getragen wird. Die höheren Ränge der Söldner sehen die White Ribbon sein wenig als ihre Kinder und achten sie. Die Aussagen "Ein kluger White Ribbon ist eine Ehre für die Truppe" und "Wie sonst kann ein Söldner leben, wenn nicht durch seinen White Ribbon?" zeigen die Bedeutung der jungen Söldner. Erzählungen von White Ribbons, die ihre Einheiten mit Mut und Köpfchen gerettet haben, werden auf vielen Abenden erzählt und jeder White Ribbon kennt sie auswendig.

Wenn ein White Ribbon zum ersten Mal im Einsatz verwundet wird und noch immer CityMerc bleiben möchte, wird das weiße Band durch ein rotes ersetzt. Der Kandidat wählt dann einen Rufnamen, ein so genanntes Callsign, das üblicherweise seine besonderen Fähigkeiten oder Merkmale widerspiegelt. Jetzt ist der Söldner ein normaler Red Ribbon-CityMerc für reguläre Missionen geworden. Zwei Red Ribbons bilden eine Einheit, drei Einheiten bilden einen Zug oder "Platoon". Der Anführer wird je nach Art der Mission innerhalb der Einheiten gewählt. Sechs Platoons bilden ein Battallion. Battallione werden bei Bedarf zusammengestellt, doch gibt es bestimmte Vorlieben unter den Platoons. Mit manchen Kollegen arbeitet man lieber zusammen als mit anderen. Der Bunker, Hauptquartier der CityMercs, wird von den Veteranen, die ihre Waffen niedergelegt haben und je nach ihren Fähigkeiten in der Verwaltung oder anderen Bereichen arbeiten, geleitet. Sie tragen schwarze Bänder und areiten ehrenamtlich. Gegenüber den aktiven "Jungs" sind sie wie Väter. "Schickt die Black Ribbons!" ist eine bekannte Redensart, wenn es richtig gefährlich wird.

Gerüchte

Kürzlich hat es einige Komplikationen gegeben, da einer der größeren Kunden der Mercs, die Tangent Technologies, den Wunsch geäußert hat, Teile der Fallen Angels wegen ein paar Computer-Hacking-Vorfällen zu jagen. Man glaubt, dass viele Mercs nicht in den Krieg gegen ihre Wasteland-Nachbarn ziehen werden. Nähme er den Auftrag an, befände sich "Das Auge" Cajun in einer verzwickten Lage. Tangent als Kunden zu verlieren, wäre ein finanzielles Desaster, allerdings kommt das Wohlergeben seiner Männer zuerst

Freunde und Feinde

Die Mercs haben ihre kevlargeschützten Finger quasi überall drin – jedenfalls dort, wo Schutz benötigt wird. Dies macht sie für die meisten der größeren Konzerne in Neocron zu guten Verbündeten, da sie alle ihre schmutzigen Geschäfte gern delegieren. Natürlich führen die CityMercs oft Missionen gegen eine bestimmte Firma aus, nur um kurz danach genau von dieser Firma gegen den ursprünglichen Vertragspartner beauftragt zu werden. Obwohl dies absurd klingt, beweist es einfach, dass die meisten Fraktionen Neocrons erkannt haben, dass die CityMercs mehr oder weniger neutral und von jedem käuflich sind. Und sie erledigen ihren Job verdammt gut, also ist es üblich, im Konflikt der Fraktionen durch die Mercs Rache zu nehmen, anstatt die Mercs selber auszulöschen.

Während ihrer Missionen treffen die Mercs oft auf Elemente der Anarchy Breed, was selbstverständlich zu unterkühlten Beziehungen zur Breed geführt hat.

7.2.7 DIRMOND REAL ESTATE



Neocrons größter Immobilienhändler. Diamond ist Eigentümer der meisten Unterkünfte und Läden, die man in Neocron findet und verpachtet diese. Dein eigenes Appartment, der Laden unten an der Ecke, die Suite deines reichen Freundes in Via Rosso - es ist sehr wahrscheinlich, dass sie Eigentum von Diamond Real Estate sind.

Hauptquartier

Diamond Real Estate ist überall in der Stadt vertreten. Nichtsdestotrotz steht seine Zentrale im westlichen Teil des Plaza-Bezirkes, Sektor 3. Wenn du ein neues Zuhause suchst oder einen Job - dort findest du beides. Spieler, die die Diamond Real Estate wählen, starten in einem Appartement im Plaza-Bezirk.

Schlüsselfiguren

Eric Danmund ist der Chef von Diamond Real Estate. Die enge Zusammenarbeit mit der CityAdmin sicherte Diamond die Kontrolle über einen Großteil der Immobilien in Neocron. Behauptungen, Danmund sei ein Exzentriker sowie Geschichten über Ausschweifungen lesen sich wie schlecht ausgedacht. Und natürlich wird so etwas von offizieller Seite als "Verleumdung" bezeichnet.

Das ehemalige männliche Model Cecil Stone ist der SysAdmin von Diamond Real Estate. Er blendete Danmund mit seinem Wissen, wohingegen andere Leute behaupten, dass er nicht halb so gut ist, wie er zu sein vorgibt.

Geschichte

2746 gestattete Präsident Reza die Umwandlung des Liegenschaftsamtes in eine private Gesellschaft, um die Effizienz des Unternehmens zu steigern. Der Grundstücksmarkt war nach der "großen Odyssee" im Chaos versunken. Als Ergebnis fuhr Diamond Real Estate beständig Riesengewinne ein. Unter der Leitung von Eric Danmund florierte das Unternehmen und die Geschäfte wurden über den gewöhnlichen Immobilienhandel hinaus ausgeweitet. Eine Partnerschaft mit Tangent Technologies wird zu neuen Entwicklungen in der Sicherheit im Wohnbereich führen.

Gerüchte

Die meisten Einwohner sind begeistert von Diamond, weil es einen exzellenten Service bietet. Allerdings könnten die Gerüchte über den Lebensstil von Eric Danmund die größten Datenwürfel füllen. Dazu zählen ganz "spezielle" Besuche in Etablissements des Tsunami-Syndikats, fragwürdige soziale Veranstaltungen in privaten Clubs und vieles mehr. Ein beliebter sarkastischer Satz ist: "Tue nichts, was Eric nicht auch tun würde".

In diesem Zusammenhang kursieren auch schmutzige Gerüchte über Danmunds System Admin, Cecil Stone. Es wird behauptet, das er garantiert nicht wegen seiner Fähigkeiten (oder Unfähigkeit) zu seiner Position gekommen ist, sondern wegen viel dunklerer Machenschaften. Manche sagen ihm enge Verbindungen zum organisierten Verbrechen in Neocron nach.

Freunde und Feinde

Allgemein gesehen, ist jeder Freund der CityAdmin auch ein Freund von Diamond Real Estate. Man wird Diamonds CEO Eric Danmund keine Lobeshymnen auf die Gegner der Regierung, wie die Anarchy Breed oder dem Twilight Guardian, singen hören. Diamond hat großes Interesse daran, dass die derzeitige Regierung im Amt bleibt. Diamonds Geschäfte basieren auf dieser Grundlage und das wird immer so sein.

Abgesehen davon hat Diamond ein gutes Verhältnis zu den CityMercs. Zwar bietet der Grundstücksmarkt nicht allzu häufig Aufgaben für Söldner, doch sind beide Seiten zufrieden mit der gelegentlichen Zusammenarbeit. Des Öfteren aber werden Kurzzeitverträge mit den CityMercs ausgehandelt, um Immobilien zu schützen, die als neutrale Verhandlungsorte genutzt werden.

7.2.8 FALLEN ANGELS



Die Fallen Angels, weithin als Tech Freaks bekannt, sind die Erbauer und Einwohner des "Techhaven", einer riesigen unterirdischen Forschungseinrichtung in den Wastelands. Als die PSI Monks noch über Neocron herrschten, entfloh eine Gruppe von Wissenschaftlern, die von den Mönchen wie Sklaven zur Arbeit gezwungen worden waren, aus ihren Laboren. Inmitten der Wastelands errichteten sie Techhaven, einen immer weiter wachsenden Untergrund-Komplex, der es den Technokraten erlaubt, frei und unabhängig nach neuen Methoden zu forschen, das Leben unter

den strengen Bedingungen der post-apokalyptischen Welt für jedermann einfacher zu gestalten.

Hauptquartier

Zutrittsmöglichkeiten in den Techhaven findet man in den Wasteland-Sektoren E7 und F7. Wenn du kein Freund der Fallen Angels bist, sei auf der Hut! Seine Eingänge und der Komplex an sich sind durch hochentwickelte Sicherheitssysteme, wie etwa voll-automatisierte Verteidigungsstellungen, bestmöglich geschützt.

Für jene jedoch, die gute Beziehungen zu den Tech Freaks unterhalten, ist das Betreten des Techhaven wie das Eintauchen in eine gänzlich neue Welt. Endlose Tun-

nel, meterhohe Antigrav-Lifte, unzählige Geschäfte, Appartements und noch tiefer gelegene, etwas gefährlichere Gegenden, die von abenteuerlustigen Besuchern aufgeräumt werden wollen. Und all diese Wunder erstrahlen im typischen Glanz der mattblauen Techhaven-Neonleuchten. Nicht wenige Besucher aus der großen Stadt entschlossen sich kurzerhand, an diesem Ort der Zuflucht eine Zweitwohnung einzurichten. Manche sind gleich ganz hierher gezogen.

Aufgrund der politischen Verwicklungen sind viele Fallen Angels, die ihre Technokratie-Bewegung wesentlich radikaler als ihre Kollegen sehen, in den Dome of York ausgewandert. Die hinterbliebenen Forscher haben sich entschieden, trotz eindeutiger Präferenz des Domes, aus dem Techhaven eine neutrale Handelszone zu machen, in der viele Waren umgeschlagen werden, die normalerweise für die jeweils andere Seite kaum erhältlich wären. Runner, die in dieser Fraktion anfangen, erhalten ein Start-Appartment im Dome of York.

Schlüsselfiguren

Die Fallen Angels wurden von Thomas Cooper und seinen Kollegen gegründet. Selbst seine wichtige Position in einem PSI-Modul-Forschungsteam der Regierung konnte ihn nicht davon abhalten, häufig mit seinen Mitarbeitern bis tief in die Nacht über Mittel und Wege gegen die radioaktive Verseuchung und für eine Verbesserung der Lebensbedingungen zu diskutieren. Eines Tages kehrten die Forscher Neocron den Rücken, zogen aus, um ihre Träume zu verwirklichen und legten inmitten der Wastelands den Grundstein für Techhaven.

Sylvia Bennet ist das derzeitige Oberhaupt des Forscher-Rates. Viele lassen sich von ihrem unscheinbaren und nicht besonders attraktiven Äußeren täuschen. Aber im Gegensatz zu ihrem Aussehen, das eher an eine gewöhnliche Laborassistentin Mitte 40 erinnert, ist sie eine sehr überlegt handelnde, ruhige, berechnende und extrem intelligente Person und noch dazu eine sehr beliebte Anführerin.

Geschichte

Im Jahre 2633 verließen 62 Frauen und Männer unter der Führung von Thomas Cooper Neocron in Richtung der Wastelands. Im Gebirge nördlich der Stadt begannen sie mit dem Bau ihrer neuen Heimat, Techhaven. Um sich vor der allgegenwärtigen Strahlung zu schützen, wurde die Stadt unterirdisch errichtet. In den kommenden Jahren forderte die unwirtliche Umwelt trotzdem ihren Tribut von der noch jungen Siedlung. Die folgenden Jahrzehnte waren vom Drang geprägt, sich besser vor der schädlichen und feindlichen Umwelt zu schützen. Eines der bemerkenswertesten Ergebnisse dieser intensiven Forschungstätigkeit ist der "NeurolinkTM" – eine Direktverbindung ins Gehirn. Dieser ermöglicht es jedem, direkt über die Synapsen des Anwenders eine Verbindung zu einem Computer herzustellen. Der Nutzen für Körperbehinderte liegt klar auf der Hand, doch auch jeder, der eine leicht zu bedienende und noch dazu außerordentlich schnelle Benutzerschnittstelle sucht, wird hier nun fündig.

Aufgrund ihres enormen Wissens über die den PSI-Kräften zugrunde liegende Technologie waren die Techhaven Forscher in der Lage, Lioon Reza tatkräftig bei seiner Revolution gegen die PSI Monks zu unterstützen. 2725 wurden sie dafür vom neuen Herrscher Neocrons mit der offiziellen Annerkennung ihrer Unabhängigkeit belohnt. Nur wenige Familien aus Techhaven nehmen am "großen Treck" von 2742 teil. Die Fallen Angels sind der Auffassung, dass das Verlassen der Erde keine Alternative darstellt und die Menschheit lieber versuchen sollte, sich den Bedingungen anzupassen. Immerhin sind diese von Menschenhand verursacht und die Wiederherstellung der Erde in ihren ursprünglichen Zustand muss nach den Fallen Angels absoluten Vorrang haben, bevor man überhaupt in Erwägung ziehen kann, den Planeten zu verlassen. Eine idealistische Weltanschauung, die sich vom rein praktisch orientierten Ansatz der Einwohner von Neocron drastisch unterscheidet.

Gerüchte

Immer wieder tauchen Leute auf, die dem Ruf der Wissenschaftler durch Gerüchte über geheime Experimente an Mutanten und sogar normalen Menschen, zu schaden trachten. Gewöhnlich wird solchen Geschichten aber kein Glauben geschenkt und sie werden als unbegründete Anschuldigungen zurückgewiesen.

Manchmal jedoch kommt die Sprache auf den System Administrator des Techhaven. Kein Außenstehender weiß, ob es sich dabei um ein kleines Mädchen handelt oder ob es schon zur jungen Frau herangeachsen ist, die aber durch einen genetischen Defekt im Körper eines Kindes gefangen bleibt. Es wird gemunkelt, dass sie zu den besten Hackerinnen in den Netzwerken Neocrons gehört. Das konnte allerdings ebenfalls noch nicht nachgewiesen werden.

Gewisse Quellen legen den Verdacht nahe, dass die Fallen Angels oder jemand in ihren Reihen für den großen Angriff auf das Netzwerk von Tangent Technologies verantwortlich ist. Die Abkühlung der guten Beziehungen des Wissenschaftsrates zur CityAdmin könnte mit diesen Gerüchten in Zusammenhang stehen — oder auch nicht. Es soll auch interne Differenzen zwischen dem Rat und der Netzwerkverwaltung von Techhaven geben.

Unbestätigten Angaben zufolge soll die Ratsvorsitzende Sylvia Bennet regelmäßig unerkannt verschiedene zweifelhafte Clubs, die von Madame Veronique und dem Tsunami-Syndikat betrieben werden, besuchen. Augenzeugen, die diesen Verdacht erhärten würden, haben sich iedoch noch nicht gefunden.

Freund oder Feind

Die Beziehungen zwischen Techhaven und CityAdmin haben schon bessere Zeiten gesehen. Allerdings gibt es von offizieller Seite beider Parteien keine bestätigenden Informationen. Vermutlich findet sich die Erklärung dafür aber in den neutralen bis guten Beziehungen zu den regierungsfeindlichen Fraktionen der Anarchy Breed und

des Twilight Guardian. Verschiedentlich gab es sogar bewaffnete Konflikte zwischen der Stadt Neocron und dem Techhaven, als einige radikale Fallen Angels einen Terroranschlag in Neocron verübten und Reza beschloss, den Techhaven von Terroristen zu säubern. Seitdem steht der Techhaven unter konstanter Fernüberwachung. Da er jedoch einen wertvollen Handelsposten für Neocron, aber auch den Dome of York darstellt, wird der CityAdmin keine Wahl bleiben, als die Fallen Angels zumindest vorerst weiter zu dulden. Tangent Technologies steht den Fallen Angels feindselig gegenüber, nachdem der Waffenproduzent von einer verheerenden Hackerattacke getroffen wurde, deren Ursprung in Techhaven vermutet wird.

7.2.9 NEXT SYSTEMS INC.



"Wohin Sie auch wollen — gehen Sie mit NExT." Und die meisten Leute tun das auch, denn "Neocron Exploration Technology Systems Inc." (NExT) ist definitiv der größte Hersteller von Fahrzeugen aller Art in Neocron. Vom herkömmlichen Motorrad bis zur U-Bahn, von Kabinen bis zum gigantischen Generationen-Raumschiff — es gibt wenige Fahrzeuge auf dem Boden und in der Luft Neocrons, die nicht aus einer von NExTs großen Fabrikhallen stammen.

Hauptquartier

Der Firmenhauptsitz der NExT Systems Inc. befindet sich in Plaza, im 4. Sektor. Es ist ein großes, kompaktes Gebäude von einfacher, funktioneller Bauweise. Am Eingang steht sowohl auf Hinweistafeln, als auch auf großen Glasfenstern stolz der Firmenname. Spieler, die die NExT als Fraktion ihres Runners wählen, beginnen das Spiel in einem Appartement im Plaza-Viertel.

Schlüsselfiguren

Firmenchef Craig Diggers, 55, wollte ursprünglich an der "großen Odyssee" nach Irata III teilnehmen. Er wurde jedoch auf der Erde zurückgelassen, nachdem sein Firmengleiter auf dem Weg zum Raumschiff abstürzte. Ein simpler Turbinenfehler bedeutete das Ende seiner Pläne und verstümmelte seine Beine. Dank modernster Prothetik von BioTech konnte Craig jedoch von neuem beginnen. Er steuerte NEXT nach Beginn der großen Odyssee sehr erfolgreich durch das unruhige Fahrwasser. Nichtsdestotrotz wünscht er sich nichts mehr als eine zweite Chance, die Erde in Richtung Irata III zu verlassen.

Violet Derix, 62, NExT System Administratorin. Obwohl einige sagen, sie sei zu alt für den Job und nicht mehr auf dem Stand der Dinge, sind ihre Programme bekannt für ihre besonderen Lösungen und Eleganz; so mancher bertachtet ihre Programme gar als Kunstform. Sie lebt ein luxuriöses Leben im Via Rosso, wo man sie während der Arbeitszeit oft mit einem altertümlichen Laptop in einer Bar sehen kann, während sie historische Martinis und anregende Gespräche genießt.

Geschichte

NEXT Inc. wurde 2723 von Craig Diggers gegründet. Das damalige Hauptquartier lag in einem alten Hangar — ein geeigneter Platz für eine Gruppe von Ingenieuren, die sich der Entwicklung und dme Bau von Raumschiffen verschrieben hatten. Die ersten Jahre der Firma waren beschwerlich, wozu die schwierige politische Situation ihren Teil beitrug. Um die Firma vor dem Ruin zu bewahren, entwarfen die Ingenieure den ersten City-Gleiter, den sie "Butterfly" nannten. Dieses leise und sehr bewegliche Fahrzeug gefiel vielen Einwohnern und wurde schnell ein Erfolg. Die Nachfolger des "Butterfly" waren der "Sky Cruiser" und der "Windglider", und ab 2732 begann die Firma echten Gewinn zu erwirtschaften.

2733 wurde mit BioTech ein Vertrag zur Zusammenarbeit bei der Entwicklung und Produktion geschlossen. Die Fahrzeuge konnten nun perfekt ausgestattet werden, von schlicht bis luxuriös. NExT. Inc. stieg 2736 bei StockX ein. Einen Monat später hatte sich der Aktienpreis vervierfacht und die Bilanzen waren beeindruckend. Infolge der Vorbereitungen des Großteils der Firma - Craig Diggers eingeschlossen - auf die große Odyssee gab es 2747 Veränderungen. Der Vertrag mit BioTech wurde an Tangent Technologies weitergegeben. Als der Startzeitpunkt 2749 sich näherte, verkaufte Diggers fast seine gesamten Immobilien und den Großteil seiner Aktienanteile und schaffte sein Vermögen sowie die neuesten Entwicklungspläne auf das letzte Raumschiff. Auf dem Weg zum Schiff erlitt sein Gleiter jedoch einen Turbinenfehler und stürzte ab. Digger verpasste das Raumschiff und verlor bei dem Unglück beide Beine, ebenso wie sein gesamtes Vermögen und die geheimen Entwicklungspläne. 2750 war er wieder Chef der Firma, mit brandneuen künstlichen Beinen von BioTech Industries. Der ehemals visionäre Ingenieur war nun ein desillusionierter, gebrochener Mann mit nur noch einem Lebensinhalt: das Irata III-Programm neu zu beleben.

Gerüchte

Es gibt wenige Gerüchte über NExT und seinen Chef. Nur selten sah es so aus, als wäre die Firma in verdächtige Geschäfte verwickelt, und Craig Diggers war nie in größere Skandale oder Ähnliches verwickelt. Ohne Zweifel ist NExT eine, wenn nicht sogar die Firma mit dem makellosesten Ruf.

Ab und zu wird geraunt, dass Firmenchef Diggers ein geheimes Verhältnis mit der System Administratorin Violet / seiner aktuellen Sekretärin / irgendeiner anderen Frau die für NEXT Inc. arbeitet, haben soll. Da Diggers ein würdevoller Gentleman ist, trauen ihm einige Leute derlei Affären zu. Allerdings gibt es keine Beweise, und selbst wenn es so wäre. würde dies NEXT keinesfalls schaden.

Man munkelt auch, dass Craig Diggers in die angeblichen geheimen Eskapaden von Eric Danmund, Firmenchef von Diamond Real Estate, verwickelt ist. Die Gründe dafür sollen Diggers Wunsch nach Neubelebung des offiziellen Raumflugprogramms sein; es wird behauptet, dass er seine Kontakte zur CityAdmin benutzt, und Danmund wäre ein erstklassiger Kontaktmann. Skeptiker meinen allerdings, dass Danmunds Einfluss auf die CityAdmin stetig abnimmt, und so sehen sie keinen Sinn daran, dass Diggers seine Zeit mit Diamonds Firmenschef vergeuden sollte.

Ab und zu hört man auch, dass NExT insgeheim die Fallen Angels unterstützt. Allerdings ist dies ziemlich weit hergeholt, denn warum sollte Diggers es riskieren, bei der CityAdmin in Ungnade zu fallen, falls diese es herausfinden sollte?

Freunde und Feinde

Um seinen Traum von der Reise zu den Sternen wahr werden zu lassen, benötigt Craig Diggers die Unterstützung der Regierung, und das weiß er. Dies ist auch der Grund, aus dem NExT Inc. sich sehr gut mit der CityAdmin und allen anderen regierungsfreundlichen Fraktionen in Neocron versteht. Naja, zumindest fast allen. Die Beziehungen zwischen NExT und ProtoPharm sind ziemlich kühl, denn kurz vor der großen Odyssee, während die Firma mit Vorbereitungen für das Verlassen der Erde beschäftigt war, versuchte Sandra Frasier eine feindliche Übernahme gegen NExT auszuführen, indem sie fast alle offensichtlichen und weniger offensichtlichen Aktienanteile von NExT aufkaufte. Diggers konnte die Übernahme im letzten Augenblick abwenden, aber logischerweise führte dieser Zwischenfall zur drastischen Abkühlung der Beziehung der Firmen. Der erfolgreiche Kampf gegen den Dome of York had die beiden Rivalen aber wieder auf gemeinsamen Kurs gebracht. Wie fast alle großen Firmen unterhält auch NExT Systems Inc. gute Beziehungen zu den CityMercs und vergibt öfter lukrative Aufträge an die Söldner.

Es ist ziemlich offensichtlich, dass NEXT — sowohl die Firma als auch Diggers — genug Gründe haben, gegen die Rebellen des Twilight Guardian zu arbeiten. Es ist zu bezweifeln, dass die Rebellen jemals eine Chance haben werden, solange das Dreieck NEXT, CityAdmin und Tangent Technologies so gut zusammenarbeitet, wie es bisher der Fall war.

7.2.10 PROTOPHERM INC.



"Ihre Hoffnung. Ihre Kraft. Ihre Gesundheit." Die medizinische Versorgung war schon immer eine der einträglichsten Branchen der menschlichen Gesellschaft. Genau darauf basiert das gesamte finanzielle Konzept der ProtoPharm. Die Firma stellt alles her, was in der Medizin gebraucht wird; vom einfachen Medikament bis zum Wundermittel. Ihre wichtigste Erfindung und berühmteste Errungenschaft ist die Tiefenkälte-Kammer "CryoVaultTM", die den Bau der riesigen Besiedlungs-Raumtransporter für die Große Odyssee ermöglichte. Kaum weniger bedeutend war die Entwicklung der

Mehrzweck-Medizin "VitaeTM". Nicht einmal der "Spirula"-Skandal konnte diesen Erfolg überschatten. Spirula war ein Medikament gegen Strahlenschäden, das bei einem Großteil der Bevölkerung zu schweren genetischen Schäden führte, und in den Jahren zwischen 2740 und 2747 eine neue Mutanten-Welle hervorrief.

Hauptquartier

Der Firmensitz der ProtoPharm Inc. befindet sich in Via Rosso, im zweiten Sektor, in der Nähe des Firmensitzes der Tangent Technologies. Ein langgestreckter, brückenartiger Bau mit vielen Geschäften führt vom Rand des Sektors zum Firmeneingang. Das Innere des Firmensitzes ist ebenso imposant und vermittelt einen Eindruck von ProtoPharms Vermögen und Macht. Spieler, die ProtoPharm als Fraktion ihres Runners wählen, beginnen das Spiel in einem Appartement in Via Rosso.

Die Produkte der Firma werden hauptsächlich von den "Medicare"- und "Tylor's Biochem"-Läden angeboten, die sich überall in Neocron befinden.

Wichtige Persönlichkeiten

Sandra Frasier, eine 42 Jahre alte attraktive Karrierefrau, ist Geschäftsführerin von ProtoPharm. Sie ist eine brilliante und zähe Strategin, aber auch eine hervorragende Humanistin. Gerüchte besagen, dass ihre Karriere in den dunklen Ecken des Pepper Park begann, und sie ihre aktuelle Position der "Unterhaltung" hoher Geschäftsleute verdankt. Aufgrund ihrer Art und humanitärer Natur ist dieses Gerücht aber nur sehr selten zu hören.

Der 19 jährige Luke Conrad, System Admin von ProtoPharm, ist ein Wunder an der Tastatur. Allerdings leidet er an einer leichten Geistesstörung, welche eine stetige Medikamentenzufuhr unerlässlich macht. Zum seinem Glück arbeitet er bei einer Firma, welche einen nie endenden Nachschub an Medizin für seine Krankheit hat.

Geschichte

ProtoPharm erblickte das Licht der Welt im Jahre 2646 mit der Fusionierung verschiedener medizinischer und chemischer Firmen. Ein junger Firmenanwalt, Jakob Finster, wurde als Manager ausgewählt. ProtoPharm beginnt mit entscheidenem

Engagement die Cryo-Forschung. Das CryoChamber Projekt für die Passagiere des ersten Raumschiffes "Avenger" wurde 2652 fertiggestellt und einen Schritt weitergebracht mit der Entwicklung des CryoVaultsTM, welches jedem die Möglichkeit bot, sein Leben durch das Schlafen in einer Cryo-Kammer für eine praktisch unendliche Zeitspanne zu verlängern.

Finster benutzte 2664 das CryonVaultsTM für sich selbst, und die Führung der Firma wurde Alain Finster, seinem Neffen, übertragen. Unter Alains Führung veränderte sich die Zielgruppe ProtoPharms von exklusiven Medikamenten hin zu allgemeinen Medikamenten. Dieser Entwicklung verdankt das VitaeTM Multifunktions Medikament. welches 2678 auf den Markt kam. hauptsächlich seine Existenz.

2701 verschwand Alain unter mysteriösen Umständen und kurz darauf wurde die VitaeTM Formel gestohlen. Nicht lange darauf verkaufte die Bruderschaft des Crahn ebenfalls das Medikament, was das Ende von ProtoPharms Monopolstellung mit dieser sehr lukrativen Droge bedeutete.

Jan Pixner, Alains Nachfolger, verbündete sich und die Firma mit Lioon Reza und unterstützte seine Versuche, die Regierung der Psi-Mönche zu stürzen. Die Droge "Spirula" wurde 2739 auf den Markt gebracht, unter der Führung von Gene Manchia. Zu Beginn sah es so aus, als würde es genauso erfolgreich wie der Vorgänger werden, aber der Erfolg war nur von kurzer Dauer, denn Wissenschaftler bewiesen, dass Spirula unvorhersagbare genetische Schäden verursachte, was einen enormen Skandal zur Folge hatte.

2741 wurde Sandra Frasier Geschäftsführerin von ProtoPharm. Lioon Reza deklarierte die Mutanten als nicht menschlich und die Tötung von ihnen wurde als Erlösung angesehen. Dies bewirkte, dass die meisten Mutanten in die Outzone oder die Wastelands flohen. ProtoPharm tat sein bestes, sich in den folgenden Jahren aus dem Licht der Öffentlichkeit herauszuhalten, was auch irgendwie erfolgreich war, denn im Jahr 2750 wurde ein Vertrag zur Zusammenarbeit zwischen ProtoPharm und Biotech Inc. unterzeichnet.

Gerüchte

Viele seltsame Geschichten ranken sich um die faszinierende Sandra Frasier. Zum Beispiel wird gemunkelt, dass mehr hinter Biotechs und ProtoPharms Allianz in jüngster Zeit steckt als man denken möchte, und dass Seymour Jordans Motive längst nicht nur geschäftlicher Natur sind.

In diese Richtung gehen auch die zahlreichen Gerüchte über Frau Frasiers Weg in das gehobene Management. Einige der Gerüchte mögen zutreffen, aber andere stellen Sandra Frasier als eine kaltblütige und berechnende Frau dar, was kein normal denkender Mensch zu glauben vermag.

Weitere Gerüchte besagen, dass der Gründer von ProtoPharm, Jakob Finster, unheilbar krank war, und sich deshalb in eine von Protopharms Cryo-Kammern begeben hat um sich alle 20 Jahre aufwecken zu lassen, um zu sehen, ob es für seine Krankheit mittlerweile eine Heilmethode gibt. Aber selbst wenn es eine Heilmethode gäbe, die Gerüchte besagen auch, dass Sandra Frasier kein Interesse daran hat, den alten Mann zu retten.

Freund und Feind

Die Firma hat starke Beziehungen zu BioTech Inc. und zu den meisten anderen in Neocron beheimateten Gesellschaften. Das Verhältnis zu NExT Inc. beginnt auch langsam wieder aufzutauen, nachdem Sandra Frasier eine Feindliche Übernahme von NExT vor der Großen Odyssee versucht hatte. ProtoPharm hat auch gute Beziehungen zu der CityAdmin und den CityMercs.

In ihrem blinden Hass auf Drogen und alles was dazu gehört, hat Madame Veronique schon mehrere Male ProtoPharm beschuldigt, mit dem Black Dragon Clan illegale Geschäfte zu machen. Natürlich sind diese dreisten Lügen von Sprechern des ProtoPharm Konzerns widerlegt worden, und das Tsunami Syndikat musste eine ungenannte Summe als Entschädigung zahlen.

7.2.11 TANGENT TECHNOLOGIES INC.



Tangent ist der Haupt-Waffenentwickler und -Produzent in Neocron. Ursprünglich war Tangent eine Unterabteilung von BioTech, wurde allerdings 2746 als eigenständiges Unternehmen abgetrennt. Durch die Spezialisierung auf das Entwickeln von Waffensystemen erreichte Tangent eine so hohe Qualität, dass die CityAdmin ihre CopBot-Einheiten mit Waffen von Tangent ausstattete. Die Philosophie von Tangent Technologies dreht sich um die persönliche Sicherheit der Menschen. Ihr Motto "In guns we trust" beschreibt das sehr gut.

Hauptquartier und Aufenthaltsorte

Das Hauptquartier von Tangent befindet sich in Via Rosso, Sektor 2. Das Gebäude steht direkt gegenüber dem Nomstrom-Bau. Von außen wirkt es immer noch wie eine BioTech-Filiale, aber dass dient nicht der Verwirrung. Es ist einfach mehr an dem Unternehmen dran, als man auf den ersten Blick sehen kann. Spieler, die Tangent Technologies wählen, starten in einem Appartement in Via Rosso.

Die Erzeugnisse von Tangent Technologies werden hauptsächlich über die Geschäftskette "Archer & Wesson" vertrieben.

Schlüsselfiguren

Robert Jordan ist Eigentümer von BioTech und Tangent. 2748, im Alter von 90 Jahren, gab er die Leitung von BioTech an seinen jüngeren Sohn Seymour Jordan ab. Die Kontrolle über Tangent übergab Robert seinem älteren Sohn Damion Jordan. Er sagte den beiden, dass derhenige, der sich als besserer Manager erweise, die Kontrolle über beide Konzerne erhält.

Damion ist ein großartiger Manager und Anführer. Im Hinblick auf den Wettbewerb zwischen ihm und seinem Bruder Seymour, deutet alles darauf hin, dass Tangent derzeit in Führung liegt. Außerdem sorgte das vermehrte Auftreten von Mutanten für steigende Verkaufszahlen bei Waffen.

In den Kellern von Tangent lebt Chester Cohor, der SysAdmin. Natürlich ist er freiwillig dort. Er ist süchtig nach allem, was mit Computern zu tun hat. Ausgesprochen kontaktarm, ist der 18-Jährige jedoch ein begnadeter Hacker. Solange er im Interesse von Damion die Sicherheit und die Dienstleistungen gewährleistet, die Tangent braucht, steht ihm alles an Rechenleistung zur Verfügung, was man sich nur vorstellen kann

Geschichte

2658 gründete BioTech eine Unterabteilung für Waffenherstellung und -entwicklung, die Tangent Technologies. Die Abteilung entwckelte unter Leitung von BioTech-Mitbegründerin Esther Gabun Waffen für die Widerstandsbewegung von Lioon Reza, der das PSI Monk-Regime 2724 stürzte.

Die Beziehungen zwischen der CityAdmin und der Tangent-Abteilung und damit auch BioTech waren sehr gut und führten letztlich dazu, dass Technik von Tangent in Cop und S.T.O.R.M.-Bots zum Zuge kam — mit Erfolg, da die Bots in der Stadt wieder Ordnung herstellten. Diese Beziehungen warten so einträglich, das BioTech die Tangent-Abteilung abtrennte und verselbständigte.

Tangent wurde damit im ersten Quartal 2746 eine eigenständige Gesellschaft. Damion Jordan wurde als Firmenchef eingesetzt und bald wuchs das Unternehmen stetig. Das lag daran, dass man sein Augenmerk nun auch auf die Bedürfnisse der Bürger von Neocron und deren Sicherheitsbedürfnis Rechnung trug. Neue Produkte, wie bewaffnete, bewegliche Einheiten, in Zusammenarbeit mit NEXT Systems Inc entwickelt, boten den Kunden neue, effektive Schutzmethoden.

Heute, mit Hilfe von Tangent, lösen viele Bürger die Probleme mit Mutanten und ... anderen Dingen selbst.

Gerüchte

Nicht alle Waffen in Neocron werden von Tangent hergestellt. Mit dieser Situation ist Tangent natürlich alles andere als zufrieden. Gerüchten zufolge geht die Firma mit Hilfe der CityMercs gegen solche Konkurrenten vor.

Ein noch unglaubwürdigeres Gerücht besagt, dass Tangent den Black Dragon Clan für noch schmutzigere Geschäfte engagiert. Angeblich haben diese Beziehungen auch etwas mit dem Drogenproblem von CEO Damion Jorden zu tun. Es ist unklar, wie ein Drogenabhängiger ein so großes Unternehmen so gut leiten kann, wie Damion es tut. Es heißt, Damion werde schon seit fast sein ganzes Leben lang von den Black Dragons beliefert.

Interessant ist vielleicht auch, dass Informationen betreffend einer Weiterentwicklung der CopBots nach außen gedrungen sind. Anscheinend arbeitet man daran, die Geschwindigkeit der CopBots um ein Zehnfaches zu erhöhen und ihre tödliche Präzision sogar um ein Hundertfaches. Hacker haben einen starken Anstieg der Sicherheitsvorkehrungen im Netzwerk von Tangent Technologies beobachtet, was darauf schließen lässt, dass das Firmennetzwerk vor kurzem angegriffen wurde. Aus diesem Grund werden die Angaben über die CopBots auch sehr ernst genommen. Chester Cohor, Tangents SysAdmin, bezeichnete den Anstieg der Sicherheit als ein reines "Routine-Upgrade".

Freunde und Feinde

Tangent-Waffen werden von allen CopBots in ganz Neocron getragen. Es muss nicht betont werden, dass Tangent damit ein enger Freund der CityAdmin ist. Diamond Real Estate benutzt Tangent-Produkte auch in all seinen Sicherheitssystemen für Wohnungen oder bietet sie zumindest an. Die Zusammenarbeit mit NExT ist ebenso eng, was vor allem damit zusammenhängt, das beide an der Weiterentwicklung von mobilen Waffensystemen arbeiten.

Wie alle anderen großen Unternehmen würde Tangent ein rieses Geschäft entgehen, wenn die derzeitige Regierung gestürzt würde. Deshalb wird zum Beispiel die Anarchy Breed nicht von Tangent beliefert. Allerdings haben diese Abtrünnigen auch selten das Geld für Produkte von Tangent.

7.2.12 TSUNAMI SYNDIKAT



"Unser Geschäft ist Ihr Vergnügen." Das Tsunami-Syndikat handelt mit Kriminalität und versucht auch nicht, dies zu verbergen. Prostitution, Glücksspiel und Erpressung sind seine Haupteinnahmequellen. Die Tsunamis sind im Pepper Park ansässig, wo sie das Rotlichtviertel beherrschen. Sie kontrollieren auch verschiedene Geschäfte und Etablissements im Dome of York gesamten Pepper Park.

Hauptquartier

Das Hauptquartier des Syndikats ist ein großes, sehr eben wirkendes Gebäude im Dome of York. Von außen sieht es vollkommen gewöhnlich aus und entbehrt jeglicher Verzierungen oder Werbeschriften. Das Innere reflektiert die Natur des Syndikats jedoch eindeutig. Kein Wunder, dass es manchmal so wirkt, als ob alle Mitglieder des Syndikats nur in den eigenen Clubs abhängen. Spieler, die das Tsunami-Syndikat wählen, starten in einem Appartement im Dome of York.

Schlüsselfiguren

Das Syndikat wird derzeit von Veronique Duchamps geleitet. Die elfenhafte, jugendliche Schönheit mit dem verträumten Blick eines drogensüchtigen Engels hatte genug Köpfchen, um einen Teil ihres Geldes für ihr späteres eigenes Geschäft auf die Seite zu legen. Der tragische Tod ihres Zuhälters, der mit drei weiteren Freunden einem schrecklichen Sexualverbrechens zum Opfer fiel, wurde nie aufgeklärt, war ihr aber eine große Hilfe. Nach diesem Ereignis hatte sie den Respekt der gesamten Szene.

Reginald Axom, ein 45 Jahre alter PSI Monk, ist der Ratgeber des Syndikates. Man weiß nicht viel über ihn — außer, dass er mit einer außergewöhnlichen Heilungsagbe gesegnet ist und früher einmal Mitglied der Crahn-Sekte war.

Geschichte

Das Geschäft mit Sex, Erpressung, Glücksspiel und dergleichen hat schon immer auf Vertrauen und Zusammenarbeit von "wahren", einflussreichen Freunden beruht. Die Geschichte ist so alt wie die Menschheit und selbst auf Irata III, sollten die Siedler das gelobte Land erreichen, wird es wohl keine Woche dauern, bis das erste profitable Bordell seine Pforten öffnet und man die erste Zigarette aus "eigenem Anbau" erhalten kann

In Neocron, wie überall sonst, ist das genauso. Auch hier tanzen Verbrüderung und Auseinanderfall, Handel und Erpressung, Abmachungen und Betrug ihren ewigen Reigen. Der "Pussy Club" ist einer der ältesten Clubs im Pepper Park. Er ist auf die Bedürfnisse wohlhabender Frauen und Männer spezialisiert und wird oft als

Treffpunkt für Gespräche genutzt, die nicht an die Öffentlichkeit dringen sollen. Um dieses Vertrauen und die Privatsphäre der Kunden nicht zu gefährden, verlangt Veronique von ihren Angestellten absolute Diskretion. Betrug und Verrat werden meist durch gedungene Auftragsmörder geahndet. Veronique selbst wird immer von ihren sechs Leibwächtern begleitet, die auch im Pussy Club für Ordnung sorgen.

Allerdings will Veronique absolut nichts mit Drogen zu tun haben. Das bedeutet nicht, dass das Syndikat harmlos ist. Ganz im Gegenteil ist es vermutlich die brutalste und skrupelloseste Fraktion im ganzen Dome of York und Neocron.

Gerüchte

Eine Organisation mit einem solch "bunten" Betätigungsfeld wie das Tsunami-Syndikat, das zudem noch von einer Frau geleitet wird, ist die erste Adresse für alle möglichen Gerüchte. Das älteste und bedeutendste ist natürlich, dass Madame Veronique ihren Zuhälter umgebracht oder zumindest jemand dafür den Auftrag gegeben haben soll. Also nichts, worüber sich die Öffentlichkeit heute noch den Kopf zerbricht. "Was immer passiert ist, ist Vergangenheit und hat Veronique an die Spitze gebracht". Ähnliches hört man oft.

Häufig wird auch über die "Hinterräume" der Tsunami Clubs gemunkelt, wo man angeblich jeden erdenklichen sexuellen Wunsch erfüllt bekommt. Das soll auch Mutanten beinhalten… allerdings ist das alles nur Hörensagen.

Außerdem beinhalten Gerüchte über das Syndikat oft Geschichten über Eric Danmund von Diamond Real Estate. Allerdings ist nichts davon bewiesen worden - trotzdem ist die Sache etwas eigenartig.

Freunde und Feinde

Die CityAdmin mag das Syndikat naturgemaß nicht; Gleiches gilt auch für Proto-Pharm und die meisten anderen der großen Neocron-Firmen. Die Anarchy Breed unterhält gute Kontakte zum Syndikat. Zudem sind viele ihrer Mitglieder regelmäßige Kunden in den Clubs des Syndikats. Aber es ist nur natürlich, dass eine Organisation wie das Syndikat auch Feinde hat. Der einst heiße Krieg mit den Black Dragons um Macht ist zum Stillstand gekommen. Neocron und der Dome of York bieten genug Geld und Platz für zwei Organisationen, die auf Sex, Glücksspiel und andere "Freizeit-Aktivitäten" abzielen.

7.2.13 TWILIGHT GUARDIAN



Idealistisch, kompromisslos, enthusiastisch. So sind die Männer und Frauen der Twilight Guardian-Bewegung oder zumindest versuchen sie, es zu sein. Ein jeder von ihnen ist fest entschlossen, sogar das eigene Leben zu opfern, um das Volk von Neocron, das vom despotisch geführten Regime geknechtet wird, in eine bessere Zukunft zu führen.

Oder um es in ihre eigenen Worte zu fassen: "Freiheit ist unser Gesetz!". Jedoch sind nicht alle Bürger der Meinung, dass man vor der derzeitigen Regierung gerettet werden müsste...

Hauptquartier

Das Twilight Guardian-Hauptquartier lag einst im Schutz einer riesigen, von den Kräften der Natur geformten Schluchtenlandschaft in den Wastelands, nordöstlich von Neocron. Durch die Auswirkungen eines Atombombenversuchs seitens des Dome of York ist der Canyon jedoch zu einem lebensfeindlichen Ort zerstrahlt worden und nur die mutigsten oder auch dümmsten Guardians wagen sich noch in ihre alte Heimat. Ihr neues Hauptquartier befindet sich im Dome of York. Runner, die den Twilight Guardian als Fraktion für ihren Charakter wählen, starten in einem Appartement im Dome of York.

Schlüsselfiguren

Die Rebellen des Twilight Guardian werden vom beinahe greisen Hagen Yager angeführt. Vor beinahe dreißig Jahren traf der Anführer des heutigen Twilight Guardian auf Lioon Reza. Als Verbündete gründeten sie gemeinsam die ursprüngliche Rebellen-Organisation, in der sich beide zur Aufgabe gesetzt hatten, die damalige PSI Monk-Regierung zu stürzen. Zwar trugen sie letztendlich den Sieg davon, doch wurde Yager von Reza hintergangen, der die Macht über CityAdmin und Neocron allein an sich riss und fortan über die Stadt herrschte. Yager, von seinem früheren Kampfgefährten, dem Mann, den er so lange seinen Freund gewähnt hatte, zutiefst enttäuscht, formierte den Twilight Guardian neu und setzte damit seinen Kampf gegen staatliche Unterdrückung und Willkür fort, um Neocron endlich Freiheit und Demokratie zu bringen.

Geschichte

Im Jahre 2722 wurde Twilight Guardian von Hagen Yager und Lioon Reza gegründet, die ungefähr drei Jahre zuvor aufeinander trafen. Bereits zwei Jahre später, nach unzähligen Guerilla-Angriffen gegen die regierungstreuen Truppen der PSI Monks und so manchen Terroranschlag innerhalb der Stadt, erreichten sie ihr Ziel. Die Psi Monks wurden gestürzt und aus der Stadt vertrieben. Im Tumult des Umbruchs riss Reza die Kontrolle über CityAdmin und damit die Gewalt über die Stadt an sich. 2726 beschloss Yager, die Rebellenorganisation neu zu bilden und den Kampf erneut

aufzunehmen. Heute, nach einem Leben, dessen zweite Hälfte aus immer währenden Kämpfen bestand, ist sich Yager gewiss, dass ihm langsam, aber sicher die Zeit davonläuft. Es wird fraglich, ob er sein Ziel noch ereicht.

Gerüchte

Gerüchten zufolge ist Yager todkrank. Angeblich bleiben ihm höchstens zwei Jahre. Anderen Quellen hingegen zufolge erfreut sich Hagen bester Gesundheit. Die soll er medizinischer Technologie und Ausrüstung aus Techhaven verdanken, die er dank seiner guten Beziehungen zu den Fallen Angels, zur Verfügung gestellt bekommt.

Glaubt man dem Gossenklatsch, wird die Allianz mit der Bruderschaft des Crahn irgendwann zerbrechen müssen, da die PSI Monk-Regierung anscheinend für den vorzeitigen Tod von Yagers Eltern verantwortlich zeichnet. Es wird gemunkelt, dass er jeden PSI Monk zutiefst hasst und verabscheut. So ist es wahrscheinlich, dass jede der beiden Fraktionen die erstbeste Gelegenheit nutzen würde, der anderen in den Rücken zu fallen.

Wieder anderen Gerüchten zufolge ist Yager keinen Deut besser als Lioon Reza und plante einst selbst, nach dem Umsturz die Macht über Neocron für sich zu beanspruchen. Dann stünde zu vermuten, dass er genau das nachholen würde, wenn es ihm jemals gelingen sollte, Rezas Herrschaft zu beenden. Diesen Quellen zufolge plant Hagen Yager also, der nächste Autokrat von Neocron zu werden.

Freunde und Feinde

Die Rebellen des Twilight Guardian haben wenige Alliierte und dafür viele Feinde. Beinahe jeder der in Neocron ansässigen Konzerne sieht seine Gewinnspanne in Gefahr, sollte die aktuelle Regierung abgesetzt werden, und unterstützt deshalb die CityAdmin freudig im Kampf gegen die Aufständischen. Auch die CityMercs unterstützen die Regierung bzw. verweigern den Rebellen jegliche Hilfe.

Auf der Seite des Twilight Guardian steht die Bruderschaft von Crahn, die eine Allianz mit den Rebellen eingegangen ist. Dieses Gefüge ist jedoch eine reine Zweckgemeinschaft, denn beiden Parteien ist nur ihr Ziel gemeinsam: der Sturz der derzeitigen Regierung. Bereits hier hören die Gemeinsamkeiten aber auch schon wieder auf; dafür gibt es genügend Zwistigkeiten innerhalb der Allianz.

Außer zu den PSI Monks unterhalten die Guardian-Mitglieder gute Beziehungen zu den Fallen Angels, da beide Gruppen ähnliche politische Ansichten vertreten. Den Guardians gelang es kürzlich sogar, ein Friedensabkommen zwischen dem Tsunami-Syndikat und den Black Dragons auszuhandeln, was den Twilight Guardians noch mehr Vertrauen seitens beider Gangs einbrachte.

Durch ihren brillanten und noch recht jungen SysAdmin mit Spitznamen "Flash", haben die Guardians auch gute Kontakte zur Hackerszene im Untergrund von Neocron geknüpft.

7.3 GEGENSTÄNDE

7.3.1 SCHLÜSSEL

Jeder neue Runner startet sein Leben in Neocron 2 im eigenen Primary Apartment. Der Zugang zu diesem Appartement wird über ein Passwort geregelt, das dem Namen des Runners entspricht. Um über den Aufzug zu deinem Appartement zu gelangen, drücke mit der rechten Maustaste (Benutzen) auf die Schaltfläche des Aufzugs und gib das Passwort in das Fenster ein, das sich daraufhin öffnet. Um die Appartement-Tür zu öffnen, führe einen weiteren Rechtsklick auf das Door Access IF neben der Eingangstür aus.

Wenn du genügend Credits gesammelt hast, kannst du dir ein größeres und schöneres Appartement leisten. Hierfür kaufst du beim Immobilienmakler einen Schlüssel, mit dem du die Codierung deines Appartements einsehen und ändern kannst. Um das Passwort zu ändern, klicke den Appartementschlüssel mit der rechten Maustaste an und wähle Show Info. Es gibt verschiedene Appartement-Kategorien, die wir in den folgenden Abschnitten beschreiben.

Plaza:

» Economy Class Appartement

Das Appartement ist zwar klein, aber in gutem Zustand. Es enthält sämtliche Grundannehmlichkeiten des täglichen Lebens, wie man sie in jedem Heim findet, wirkt aufgrund seiner räumlichen Enge aber bei aller Gemütlichkeit fast wie eine Gefängniszelle.

» Standard Appartement Zwar nicht das beste Appartement in Neocron 2, doch sichtlich von überdurchschnittlichem Niveau. Es bietet viel Platz und befindet sich in gutem Zustand. Mehrere große Fenster gewähren einen Blick hinaus auf die Stadt.

» King Size Appartement So geräumig wie ein Appartement überhaupt sein kann. Es hat mehrere Räume mit Fenstern, von denen man einen guten Blick auf die Stadt hat. Es bietet viel Platz und eignet sich aufgrund seiner vielen Tische und Stühle hervorragend für Treffen und Zusammenkünfte.

Via Rosso:

» Standard Appartement

Was in anderen Bezirken als gehobener Luxus gelten würde, ist in der Via Rosoo ein Standard Appartement. Für Konzernfunktionäre und Neureiche kaum mehr als eine Absteige, bietet es doch dem Runner, der das Glück hat, für einen der großen

7. DIE WELT VON NECORON 2

Konzerne der Via Rosoo zu arbeiten, alles, was er sich an Komfort und Geräumigkeit wünschen kann

» Exklusives Appartement

Dies gehört zu den eleganteren Appartements in Neocron 2. Sein großzügiges und teures Design braucht keinen Vergleich zu scheuen — und der große Balkon bietet einen prächtigen Blick über die Stadt.

» Penthouse

Die beste moderne Unterkunft, die es in der Stadt gibt. Dank seiner großzügigen, teuren Gestaltung vermittelt das geräumige Appartement eine frische, heitere Atmosphäre. In der Mitte des Appartements befindet sich ein großes Atrium, das zum befreiten Raumgefühl beiträgt.

Pepper Park:

» Billiges Appartement

Der fieseste unterdurchschnittliche Lebensraum, den es in Neocron 2 gibt. Im übelsten Viertel von Pepper Park gelegen, passt es mit seinen vernagelten Fenstern, den bröckelnden Mauern und heruntergekommenen Geräten gut in die Gegend.

» Kleines Appartement

Pepper Park ist für seine schmutzige, gedrückte Atmosphäre berüchtigt. Die Appartements bilden keine Ausnahme. Die kleineren bieten nur die primitivste Ausstattung und man muss von Glück reden, wenn irgendetwas funktioniert.

» Großes Appartement

Größer bedeutet nicht unbedingt besser, wie dieses Appartement beweist. Im heruntergekommenen Viertel Pepper Park gelegen, bietet diese geräumige Bruchbude zwar viel Platz, aber wenig Gemütlichkeit.

Dome of York:

» Kleines Appartement

Im allgemeinen Chaos haben tatsächlich einige kleine Räume soweit überlebt, dass sie als Appartements nutzbar sind. Mehr als einen Platz zum Schlafen bieten diese Bruchbuden allerdings nur leidlich, die meisten davon halten nicht einmal den Regen vollständig ab.

» Mittleres Appartement

Diese etwas größeren Wohnflecken im Dome of York unterscheiden sich nur vom Stauraum her von den kleinen Appartements. Wirklicher Komfort ist in der ganzen Stadt nicht zu finden. Das Einzige, was sich verbessert, ist die Zahl der Schränke und Lamoen.

» Großes Appartement

Die ganze Stadt wurde von der gewaltigen Bombenexplosion in Mitleidenschaft gezogen, auch diese Appartements bilden keine Ausnahme. Unter Platzangst muss hier keiner leiden; Komfort oder dekadente Einrichtung sucht man jedoch auch hier vergebens. Im Normalfall braucht man in diesen Appartements wenigstens keinen Regenschirm im Bett.

Clan-Schlüssel

Clan-Schlüssel funktionieren ähnlich wie Appartement-Schlüssel. Geh zum Hauptquartier derjenigen Fraktion, für die du deinen Clan gründen willst. Suche nach
einem hochrangigen NPC (etwa einem "Director of Operations"). Dieser NPC wird
dir dann einen Clan-Schlüssel dieser Fraktion verkaufen — falls deine Loyalität zur
Fraktion entsprechend groß ist. Du kannst deinen Loyalitätswert im AlignmentFenster des R.P.O.S.-Menüs einsehen (F6). Sobald du einen Clan-Schlüssel gekauft
hast, erscheint er in deinem Inventar (F2). Drücke mit der rechten Maustaste darauf
und wähle Use/Activate, um deinen Clan ins Leben zu rufen. Durch nochmaligen
Rechtsklick und die Wahl von Use/Activate kannst du den Namen deines Clans und
sein Motto ändern

Außerdem gehört dir nun ein Clan-Appartement in derselben Gegend, in der sich dein Anfangs-Appartement befunden hätte, wenn du einen Runner für diese Fraktion kreiert hättest. (Kaufst du zum Beispiel einen Clan-Schlüssel von den Fallen Angels, bekommst du ein Clan-Appartement in Techhaven). Alle anderen Clanfunktionen werden durch das Terminal-System gesteuert.

7.3.2 WAFFEN



Close Range (Nahkampf)

» Baseball Bat (Baseballschläger) Trotz der Vielzahl von Hightech-Waffen des 28. Jahrhunderts ist der gewöhnliche Baseball-Schläger nicht zu verachten. Er ist und bleibt eine billige, pflegeleichte Nahkampfwaffe. Die zusätzlich montierten piezoelektrischen Elektroden bieten ein besonderes Extra: einen Elektroschock.

» Junk Knife (Schrottlmesser)

Das Junk Knife ist die bevorzugte Waffe kleinerer Mutanten. Ganz aus Schrott gebastelt, bietet es eine billige, aber wirkungsvolle Alternative zu den in Läden erhältlichen Messern.

7. DIE WELT VON NECORON 2

» Stiletto (Stilett)

Das Stilett ist eine reine Stichwaffe, man kann mit ihm nicht schneiden. Es lässt sich leicht verbergen und ist eine elegante Waffe von hoher Qualität.

» Combat Knife (Kampfmesser)

Das Kampfmesser wurde vom Militär als verbesserte Version des Speziallegierungsmessers entwickelt. Kalt gerollter, mit Kohlenstoff gehärteter Stahl und beste Verarbeitung machen dieses Messer zu einer wirklich effizienten, haltbaren Nahkampfwaffe.

» Claw (Kralle)

Sechs aus Wolfram und Kohlenstoff legierte, spezialgehärtete, kaltgeschmiedete, rostfreie Stahlklingen machen die Claw zu einer der gefährlichsten Nahkampfwaffen.

» Double-edged Sword (zweischneidiges Schwert)

Dieses Schwert ist nicht lediglich eine Kopie jener Schwerter, die unsere Vorfahren im frühen Mittelalter benutzten. Das Meisterstück aus den High-Tech-Werkstätten der Tangent ist auf subatomarer Ebene geschmiedet worden. Es ist ein speziell gehärtetes, so gut wie unzerbrechliches Langschwert und wirkt, falls es gekonnt gehandhabt wird, absolut tödlich.



Projectile (Projektilwaffen)

» Pistol (Pistole)

Die Pistole hat große Ähnlichkeit mit altmodischen Handfeuerwaffen. Eine einzelne Kugel wird in die Kammer geladen, wo ein Hammer die Pulverladung zum Explodieren bringt, wenn man den Abzug betätigt. Das Geschoss wird dann aus dem Lauf geschleudert.

» Submachine Gun (Maschinenpistole)

Leicht zu verbergen und im Nahkampf von überlegener Feuerkraft, ist die Submachine Gun die beliebteste Handfeuerwaffe von Leibwächtern und Sicherheitskräften. Auch wird sie von vielen Soldaten der CityMercs als Reservewaffe bevorzugt. Sie verschießt eine Salve Kugeln, die das Ziel durchlöchern. Die Projektile verursachen innere und äußere Blutungen. Schäden anderer Art können durch verschiedenartige Munition erzielt werden.

» Nail Gun (Nagelpistole)

Obwohl als Werkzeug konzipiert, ist die Nail Gun eine sehr beliebte und preiswerte Waffe geworden, die oft von Mutanten, Wegelagerern – und mutierten Wegelagerern – benutzt wird.

» Assault Rifle (Sturmgewehr)

Das Assault Rifle ist eine halbautomatische Waffe und für kurze bis mittlere Reichweiten gedacht. Es feuert 5,56mm-Normalmunition und lässt sich auf andere Munition umrüsten

» Street Model Rifle (Straßengewehr)

Das Street Model Rifle ist die Lieblingswaffe der Mutanten. Obwohl ausschließlich aus Schrott zusammengestückelt, bietet das Gewehr starke Feuerkraft, eine lange Reichweite und ist zuverlässig. Es feuert normalerweise 7.62mm-Vollmantelgeschosse.

» Shotgun (Schrotflinte)

Das ultimative Gewehr für kurze Reichweiten. Die Shotgun feuert simultan zwei Projektile durch ihren Doppellauf. Manuelles Pumpen lädt die Geschosse aus dem Magazin in den Lauf. Die Shotgun, manchmal "Kanalisationsputzer" genannt, ist sehr zuverlässig und kann verschiedene Gattungen wirkungsvoller Munition aufnehmen. Durchschlagkraft ist das Merkmal der üblicherweise verwendeten Munition der Flinte. Die Wucht einiger hundert kleiner Metallstückchen kann selbst einen gepanzerten Soldaten umwerfen. Ein ungepanzerter Soldat wird erhebliche Teile seines Inneren einbüßen. Durch andere Munitionssorten verursachte Schäden reichen von ernsthaften Verbrennungen bis zum Explodieren.

» Gatling Pistol (Gatling-Pistole)

Gatling-Waffen sind die bevorzugten Waffen der Aggressor-Mutanten. Manche Wissenschaftler behaupten sogar, dass diese bereits damit zur Welt kommen. Ihre schnelle Schussfrequenz und die hohe Feuerkraft machen Gatling-Waffen im Kampf zum mächtigen Verbündeten.

» Grenade Launcher (Granatwerfer)

Die meisten Baupläne für Grenade Launcher, die im Ceres-Projekt gefunden wurden, sahen konventionelle Geschosse als Munition vor. Die Granate wurde wie eine normale Kugel aus dem Lauf geworfen, führte aber eine explosive Ladung mit. Der ehemalige Maschinenbauer Calispicus aus dem York Dome versuchte, die Ladung beträchtlich zu vergrößern und trotzdem zu vermeiden, dass diese schon beim Ausstoßen explodierte. Nachdem er einen hydraulischen Mechanismus als zu schwer verworfen hatte, kam er darauf, die Granaten pneumatisch auszuwerfen. Um an die entsprechenden Teile zu kommen, zerlegte er einen pneumatischen Gabelstapler und begann mit dem Bau der Karosserie. Als er ein ziemlich großes, aber gut funktionierendes Modell entworfen hatte, stellte man ihm eine Mannschaft zur Seite, um ein kleineres Exemplar herzustellen, das den heutigen Modellen entspricht. Seitdem sind an der Waffe rein äußerliche Veränderungen vorgenommen worden.

» Rocket Launcher (Raketenwerfer)

Der von den CityMercs entwickelte und von Tangent vertriebene Rocket Launcher stellt die perfekte Waffe für Langstreckenangriffe auf große Ziele dar. Sechs nicht-ferngelenkte, explosive Projektile mit einer maximalen Reichweite von drei Kilometern machen die Treffer dieser Waffe absolut tödlich.



Energy Weapons (Energiewaffen)

» Laser Pistol (Laserpistole)

Die Laserpistole verursacht durch die extreme Hitze ihrer Strahlen Schaden. Die Hitze der Strahlen ist so intensiv, dass die meisten Panzer schmelzen und das darunter verborgene Fleisch verbrennt. Dennoch ist die Hitze der Laser-Pistol-Strahlen im Vergleich mit denen der Laser Rifles (Lasergewehre) relativ gering. Die meisten durch Laser verursachten Schäden sind Verbrennungen zweiten und dritten Grades.

» Fusion Pistol (Fusionspistole)

Als die bewaffneten Auseinandersetzungen in der Stadt zunahmen, entsprachen die Waffenfabrikanten der Nachfrage nach kompakteren, leichteren Versionen der aktuellen Energiewaffen. Bald beherrschten die Top-Ingenieure der Tangent-Abteilung von BioTech Industries Inc. die Kunst des Entwickelns und Herstellens von Mikro-Bewaffnung, so dass seitdem ein steter Strom von Energiewaffen in die Stadt fließt. Die Fusion Pistol schmilzt die Atomkerne des Ziels. Von ihr verursachte Einschläge ähneln verschiedenfarbigem, geschmolzenem Wachs. Selbst stärkste Körperpanzer können dieser Waffe nicht standhalten, wenn sie von einem fähigen Kämpfer geführt wird.

» Fusion Rifle (Fusiongewehr)

BioTech Industries Inc. stellt Fusion Rifles als leistungsfähigere Version der Fusion Pistol her. Die größere Kraft des Fusion Rifles beruht auf seinen größeren (allerdings weniger effizienten) Kondensatoren und dem leistungsfähigeren Energieversorgungssystem. Aufgrund ihres längeren Laufes und ihrer reaktionsmagnetischen Technologie bietet die Waffe größere Treffsicherheit. BioTech hat auch die Schnellfeuerfähigkeit mit vergrößerter FID-Maximaleffizienz verbessert. Die Wirkung auf ein getroffenes Ziel ähnelt jener der Pistole: das Ziel sieht nach einem Treffer bestenfalls wie geschmolzenes Plastik aus. Nur energiefester Panzerschutz kann dieser Waffe standhalten.

» Laser Rifle (Lasergewehr)

Verglichen mit der Laser Pistol bietet das Laser Rifle mehr Feuerkraft und eine größereReichweite.

» Ray Gun (Strahlenpistole)

Die Gluon-Boson Suspension Ray Gun baut das Zielobjekt auf atomarer Ebene ab. Die Molekularstruktur des Ziels wird aufgelöst und falls ein lebenswichtiges Organ getroffen wird, tritt der Tod augenblicklich ein.

» Plasma Cannon (Plasmakanone)

Die phasenverstärkte Plasma Cannon PIP Z85 verwendet eine Kombination aus Plasmabildung- und -Verbrennung, um ihre Effizienz zu steigern. Dem bereits bestehenden Plasma werden magnetisch verstärke Partikelstrahlen zugeführt. Der Vorgang multipliziert die Energie des Plasmas mit einem Faktor von 3,3. Nachteilig ist die relativ niedrige Intensität der Plasmaladung, die zu leicht reduzierter Trefferenergie führt. Dies wird allerdings durch die höhere Energie des Plasmas mehr als kompensiert. Die intensive Hitze des Plasma (10^6 K) verbrennt alles, was getroffen wird, zu Asche. Damit ist die Z85 eine der stärksten Waffen auf dem Schlachtfeld

» Plasma Rifle (Plasmagewehr)

Auf der phasenverstärkten Plasmakanone beruhend, ist das Plasma Rifle leichter zu tragen, verursacht aber geringere Schäden als die Cannon. Diese Ausführung ist für kleinere Scharmützel oder Kämpfe mittlerer Reichweite gedacht.



Heavy Combat (Schwere Waffen)

» Flame Thrower (Flammenwerfer)

Der gängige Flame Thrower kann mit verschiedenen hochgiftigen und brennbaren Flüssigkeiten geladen werden. Die hohe Verdichtung der Flüssigkeit beim Abschießen sorgt für hohe Effizienz und Feuerkraft.

» Grenade Launcher (Granatwerfer)

Die meisten Baupläne für Grenade Launcher, die im Ceres-Projekt gefunden wurden, sahen konventionelle Geschosse als Munition vor. Die Granate wurde wie eine normale Kugel aus dem Lauf geworfen, führte aber eine explosive Ladung mit. Der ehemalige Maschinenbauer Calispicus aus dem York Dome versuchte, die Ladung beträchtlich zu vergrößern und trotzdem zu vermeiden, dass diese schon beim Ausstoßen explodierte. Nachdem er einen hydraulischen Mechanismus als zu schwer verworfen hatte, kam er darauf, die Granaten pneumatisch auszuwerfen. Um an die entsprechenden Teile zu kommen, zerlegte er einen pneumatischen Gabelstapler und begann mit dem Bau der Karosserie. Als er ein ziemlich großes, aber gut funktionierendes Modell entworfen hatte, stellte man ihm eine Mannschaft zur Seite, um ein kleineres Exemplar herzustellen, das den heutigen Modellen entspricht. Seitdem sind an der Waffe rein äußerliche Veränderungen vorgenommen worden.

» Rocket Launcher (Raketenwerfer)

Der von den CityMercs entwickelte und von Tangent vertriebene Rocket Launcher stellt die perfekte Waffe für Langstreckenangriffe auf große Ziele dar. Sechs nicht-ferngelenkte, explosive Projektile mit einer maximalen Reichweite von drei Kilometern machen die Treffer dieser Waffe absolut tödlich.

7.3.3 ARMOR (PANZERUNG)



Panzerung schützt vor Verletzungen und wird – aus Gründen der Sicherheit und Verschleierung - unter der Kleidung getragen.

- » Combat Boots (Kampfstiefel) Combat Boots sind in einer Vielzahl von Modellen mit unterschiedlich starkem Schutzgrad erhältlich.
- » Battle Armor (Kampfpanzerung) Battle Armor beschützt den Träger vor Projektilwaffen. Der Battle Armor ist besonders zur Abwehr großkalibriger Projektile geeignet.
- » Neck Protection (Nackenschutz)
 Die Neck Protection schützt den unteren Kopfbereich vor Schlägen, Stößen und abprallenden Geschossen.
- » Battle Trousers (Kampfhosen)
 Battle Trousers schützen die Beine und sind in verschiedenen Ausführungen erhältlich
- » Deflector or Energyfield Belts (Schutzgürtel) Belts schützen den Träger mit einem Kraftfeld vor schweren Verletzungen.

7.3.4 PSI

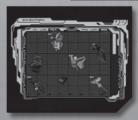


» PSI Charger

Um PSI Module zu benutzen, muss der angehende PSI-Mönch einen PSI-Charger besitzen. Dieser kann, genau wie jedes andere Implantat, in die "Hand Box' des Implantat-Fensters gezogen werden. Der Charger ist in verschiedenen Qualitätsstufen erhältlich.

- » Crahn Energy Projectile Spells (Crahn-Energieprojektil-Spells)
 Diese Module ermöglichen es dem Benutzer, geballte Ladungen reiner
 PSI-Energie auf einen Gegner zu schießen. Die "Schüsse" verursachen erhebliche Verbrennungen.
- » Crahn Toxic Projectile Spells (Crahn-Giftprojektil-Spells)Die Giftstoffe dieser und anderer giftiger Projektil-Module schaden dem Gegner noch lange, nachdem er getroffen wurde.
- » Crahn Fire Projectile Spells (Crahn-Feuerprojektil-Spells)
 Diese und andere Feuerprojektil-Module verursachen Verbrennungen leichten bis schwersten Grades.
- » Crahn Parashock Spells (Crahn-Lähmspells) Mit Hilfe dieser PSI-Module kann der Mönch einen oder mehrere Gegner paralysieren.
- » Crahn Heal Spells (Crahn-Heilungsspells)
 Einer der Vorzüge des PSI-Mönchs für jede Gruppe ist seine Fähigkeit, die verschiedenen PSI-Module zu benutzen. Verletzungen jeglicher Art können in kürzester Zeit durch die Anwendung eines Heal-Moduls geheilt werden.
- » Crahn Holy Shelter Spells (Crahn-Schutzspells)
 Diese Module errichten Schutzschilde reiner PSI-Energie um den Mönch oder ein gewähltes Ziel.
- » Crahn Holy Resurrection (Crahn-Auferstehung)
 Das Resurrection-Modul befähigt den Mönch, jeden Patienten ins Leben zurückzuholen, verbraucht aber große Mengen an PSI-Energie

7.3.5 TOOLS (WERKZEUGE)



» Implant Tool (Implantier-Werkzeug)
Das BioTech IT 1610 Personal Implant Tool benutzt Autonomous Multipurpose Nanites (autonome, multifunktionelle Naniten, AMN), um das Immunsystem des Patienten lahm zu legen, damit das Implantat gebaut, eingerichtet und schließlich aktiviert werden kann. Die Grundausführung des IT 1610 erlaubt lediglich den Einbau von Implantaten an der eigenen Person. Die Effizienz der AMNs hängt vom Implantat -Skill des Anwenders ab. Das aus dem Grundmodell T 1610 hervorgegangene IT 1610 Remote Implant Tool erlaubt es dem

Benutzer zusätzlich, anderen Personen Implantate einzubauen.

» Hacking Tool (Hacker-Werkzeug)

Das Cryton HT-351 Hack Tool ist ein kleiner, am Handgelenk getragener Computer, der einer einzigen Funktion dient: Hacken. Dank der gewaltigen Leistungsfähigkeit des HAT-351-Prozessors und der Verwendung von Autonomous IceBreak Nanites (autonomen, codebrechenden Naniten, AIBN) ist dies das einzige Werkzeug, das sich für die komplizierte Technik des Hackens eignet. Die Leistungsfähigkeit der AIBNs hängt vom Hacking-Skill des Anwenders ab.

» Repair Tool (Reparatur-Werkzeug)

Das Cryton RP-20 Repair Tool repariert beschädigte Teile jeglicher Waffen mit Hilfe von Autonomous Multipurpose Nanites (AMN). Das RP 20 wird auf die Waffe montiert; die AMNs führen die Reparaturen selbstständig aus. Die Leistungsfähigkeit der AMNs hängt vom Repair-Skill des Anwenders ab.

» Recycling Tool (Recycling-Werkzeug)

Das Cryton RD-300 Recycle Tool benutzt AMNs, um verschiedene Materialien auszuschlachten und in Grundchemikalien oder Metalle zu zerlegen. Die so gewonnenen Komponenten werden in druckversiegelten Kanistern ausgegeben, die der Anwender leicht tragen kann. Das Recycling Tool wird mit Hilfe des Processor-Fensters benutzt

» Research Tool (Forschungswerkzeug)

Das Cryton RT-150 Research Tool benutzt AMNs, um Gegenstände zu analysieren und Blaupausen als Bauanleitungen anzufertigen. Die Leistungsfähigkeit der AMNs hängt vom Research-Skill des Anwenders ab. Das Research Tool wird mit Hilfe des Processor-Fensters henutzt

» Construction Tool (Konstruktionswerkzeug)

Das Cryton CD-005 Construction Tool benutzt Autonomous Construction Nanites (autonome Bau-Naniten, ACN). Diese kombinieren die zur Verfügung stehenden Komponenten und Blaupausen im Build-Fenster, um den gewünschten Gegenstand herzustellen. Die Leistungsfähigkeit der ACNs hängt vom Construction-Skill des Anwenders ab.

7.3.6 ROHMATERIALIEN

» Chitin

Dieses wertvolle Rohmaterial, von mutierten Insekten gewonnen, ist für die Waffenherstellung unverzichtbar.

» Computer Junk (Computerabfall)

Alte, nicht mehr benutzte Computersysteme werden seit Jahrhunderten recycelt. Viele der heute hergestellten High-Tech-Waffen benötigen recycelte Computerteile als Rohmaterial.

» Wood (Holz)

Auch in der heutigen, hoch technisierten Welt bleibt Holz ein wesentlicher Rohstoff. Obwohl das meiste Holz der Wastelands radioaktiv verseucht ist, kann es durch teure Dekontaminierung für die Herstellung gewisser Gegenstände nutzbar gemacht werden.

» Poison Glands (Giftdrüsen)

Die Giftdrüsen von Insekten und Arachniden sind begehrte Rohmstoffe für eine Vielzahl von Drogen und Waffen. Manche Rohstoffsucher haben sich darauf spezialisiert, diese Drüsen aus mutierten Riesenspinnen zu extrahieren. Der Handel mit blauen und braunen Drüsen ist besonders lukrativ.

» Metal (Metall)

Seit der immensen und, was Metall angeht, teuren Waffenproduktion des letzten Krieges ist Metall selten geworden. Viele Kriegsmaschinen, wie WarBots und andere Mechs, die in dem bewaffneten Konflikt eingesetzt wurden, werden zerlegt und recycelt. Die so gewonnenen Grundmaterialien, wie Metallrohre und -platten, sind besonders in der Waffenindustrie hochbegehrt.

» Wire Junk (Drahtmüll)

Mülldraht wird ausgeschlachteten Computern und WarBots entnommen. Recycelter Draht ist in der Produktion der HighTech-Waffen von großer Bedeutung.

» Meat (Fleisch)

Obwohl das Fleisch der Wasteland-Ungeheuer radioaktiv verseucht ist, kann es durch eine komplizierte Behandlung ess- und sogar genießbar gemacht werden.

7.3.7 MEDICINE AND DRUGS (MEDIKAMENTE UND DROGEN)

» First Aid Kit (Erste-Hilfe-Kit)

Der First Aid Kit ermöglicht die komplette Erste-Hilfe-Behandlung eines Patienten, um ihn auch nach schwersten Verletzungen stabil und transportfähig zu halten

» Medkit

Unter unseren immer schwieriger werdenden Lebensbedingungen kann ein Jäger – vor allem ein normaler Bürger – leicht in Schwierigkeiten geraten. In diesem Fall wäre es für ihn fatal, in den Wastelands verletzt zu werden. Er müsste sich zur medizinischen Behandlung den ganzen Weg zurück nach Neocron 2 schleppen! Um diese Marktlücke zu füllen, begannen all jene Läden, die Arzneimittel im Sortiment führten, "Stimkits" zu verkaufen. Zunächst waren diese mit minderwertigen Steroiden bestückt, die nichts zur Heilung beitrugen. Doch nach einigen Jahren medizinischer Versuche begannen manche große Medikamentenhersteller, professionell ausgestattete Medkits anzubieten. Diese enthalten fast alles, was ein Verletzter benötigt, um sich zu behandeln. Die Ausrüstung dient sogar dazu, Wunden zu heilen und infektionsfrei zu halten, anstatt lediglich die Nerven um das verletzte Gewebe zu betäuben.

» Redflash

Redflash verbessert die Gewandtheit des Anwenders, erhöht aber gleichzeitig seine Verletzungsanfälligkeit.

» X-Strong

X-Strong erhöht die Kampfkraft des Anwenders kurzzeitig.

» Epantenarol

Das Mittel erhöht die athletischen Fähigkeiten des Anwenders für kurze Zeit.

» Gemilirimol

Gemilirimol erhöht das Durchhaltevermögen des Anwenders kurzzeitig. Dies ist von besonderem Nutzen, wenn man von jemandem (oder etwas) gejagt wird.

» Terisamol

Erlaubt es dem Anwender, mehr Gewicht zu tragen als gewöhnlich.

» Paratemol

Paratemol erhöht die Abwehrfähigkeit kurzzeitig, senkt aber das Koordinationsvermögen, das der Anwender benötigt, um Fahrzeuge zu lenken.

» Hemoserol Vergrößert die Körperkraft kurzzeitig.

» Beast

Beast verwandelt den Anwender für kurze Zeit in einen Nahkampfspezialisten. Während desselben Zeitraums wird allerdings seine Treffsicherheit vermindert. Während des Krieges wurde Beast von GenTank-Schwadronen im Übermaß benutzt.

7.3.8 IMPLANTS (IMPLANTATE)



» Hearts (Herzen)

Ein künstliches Herz ist ein kompletter Herzersatz für den Patienten. Die Funktion variiert von Modell zu Modell; sie reicht von verbesserter Herzleistung bis zum Ausfiltern und Eliminieren der Umweltgifte.

» Eye Implants (Augenimplantate)

Verschiedene Modelle von Augenimplantaten verbessern nicht nur die Sehstärke des Benutzers, sondern vernetzen sich außerdem mit seinem zentralen Nervensystem und verbessern seine feinmotorischen Fähigkeiten. Allerdings können gewisse Nebeneffekte nicht ausgeschlossen werden, da die Implantate in hoch sensible Bereiche des Nervensystems eingebettet werden.

» Brain Implants (Gehirnimplantate)

Gehirnimplantate gibt es in vielen Ausführungen und Modellen. Jede Sorte wird in den entsprechenden Teil des Gehirns eingepflanzt. Das Gehirn ist ein sehr empfindliches Organ, weshalb viele Implantate negative Nebenwirkungen erzeugen.

» Bone Reinforcements (Knochenverstärker)

Bone Reinforcements sind in verschiedenen Ausführungen erhältlich. Von Bio-Tech entwickelt und durch Cryton Tools & Implants vertrieben, lautet der Produktslogan gemäß Crytons Firmenmotto: "Von Kopf bis Fuß auf den Körper des Runners eingestellt".

7.4 CREATURES (KREATUREN)

Diverse Kreaturen bevölkern die Welt von Neocron 2. Viele davon sind ohne weiteres in der Lage, einem unaufmerksamen Runner den Garaus zu machen. Obwohl niemand mit Sicherheit weiß, ob das alte China jemals wirklich existiert hat, (zumal alle Spuren dieses Reiches, ebenso wie die übrigen Relikte des 21. Jahrhunderts, von der Erde verschwunden sind), gelten die vielzitierten Worte Sun-Tzus noch heute: "Kenne deinen Feind."

7.4.1 ANIMALS & PLANTS (TIERE UND PFLANZEN)



Dogs and Wolves (Hunde und Wölfe)

Diese Tiere treten in den verschiedensten Varianten auf. Die häufigste Sorte ist der gewöhnliche Straßenköter. Er hält sich mit Vorliebe in Gegenden wie den Industriebrachen der Outzone, den dunklen Passagen der Stadtkanalisation oder den Wastelands auf. Ein junger Runner dürfte keine allzu großen Schwierigkeiten haben, mit einem Straßenköter fertig zu werden; er sollte allerdings die nötige Erste-Hilfe-Ausrüstung bei sich tragen. Doch hütet man sich besser vor den aggressiveren Sorten, wie tollwütigen Hunden, mutierten Hunden – und natürlich ihren großen Brüdern, den Wölfen, die sich vorwiegend in den Wastelands aufhalten.



Spiders (Spinnen)

Ähnlich wie beim (vormals) besten Freund des Menschen, findet man viele verschiedene Sorten von Arachniden an diversen Orten in der Welt von Neocron 2. Der gängigste Typ hält sich für gewöhnlich in dunklen, feuchten Ecken der Stadt sowie überall in der Nähe menschlicher Siedlungen auf. Nur Techhaven scheint aus irgendeinem Grund spinnenfrei zu sein. Fast alle Spinnenarten können Giftschäden verursachen. Ein junger Runner dürfte keine Schwierigkeiten haben, mit diesen Gegnern fertig zu werden. Doch sollte er sich vor Spider Queens und besonders giftigen oder radioaktiv verseuchten Exemplaren hüten.



Scorpions (Skorpione)

Hauptsächlich in den Schluchten der Wastelands und den Höhlen der Tal-Festung des Twilight Guardian anzutreffen, stellen diese Wesen keine größere Bedrohung dar als gewöhnliche Spinnen. Sie sind zwar giftig, doch wird ein einzelner Skorpion kaum einen Runner töten können: nicht einmal einen unerfahrenen.

Cockroaches (Kakerlaken)

Sie kriechen durch die Kanalisation und andere dunkle Orte der Stadt und sind leicht zu übersehen. Trotzdem können sie dem Runner auf Erkundungsgang hinderlich sein.



Sie sind aggressiver und zäher als ihre Vorfahren des 21. Jahrhunderts und greifen alles an, was ihnen unter die Antennen kommt. Der Grund für ihre Feindseligkeit ist unbekannt. Vielleicht sind sie wütend, weil sie nach der Atomkatastrophe nicht, wie die Menschen des 21. Jahrhunderts glaubten, die Erde geerbt haben. Doch dürften sie für einen erfahrenen Kämpfer keine Gefahr darstellen.



Bats and Flies (Fledermäuse und Fliegen)

Diese Wesen sind genauso aggressiv wie die Cockroaches. Sie greifen mit Vorliebe in Schwärmen an und kommen in den Tunneln unter der Stadt sowie in fast jeder Höhle vor. Sie sind zwar relativ harmlos, doch sollte man sich nicht mit allzu vielen auf einmal anlegen.



Lizards (Echsen)

Sie sehen vielleicht niedlich aus, doch ihre Zähne sind messerscharf. Sie haben gelernt, dass fast alles in dieser harten Welt als Mahlzeit dienen kann — und es auch wird, wenn man überleben will. Die kleinen Kerle, die sich vorwiegend in Höhlen und Schluchten aufhalten, knabbern die Zehen des unvorsichtigen Runners bedenkenlos an, wenn sich die Gelegenheit bietet. Noch gefährlicher als ihre Zähne sind die giftigen Schleimbälle, die sie mit großer Treffsicherheit ausspucken. Man sollte sich auch vor ihren drachenähnlichen großen Brüdern, die durch die heißeren Teile der Wastelands wandern, in Acht nehmen.



Snakes (Schlangen)

Bei ihnen ist zumeist alles beim Alten: Schlangen sind durch die Jahrhunderte weitgehend unverändert geblieben. Sie schleichen, sind giftig und nicht besonders freundlich. Viele verschiedene Arten hausen in diversen Gegenden von Neocron 2: in der heißen Wüste, in den Sümpfen, in Höhlen, Schluchten und sogar in der Kanalisation. Die Bedrohung, die eine Schlange darstellt, steht in direktem Verhältnis zu ihrer Größe: Je größer die Schlange, desto mehr Erfahrung braucht ein Runner, um einen frühen Tod zu vermeiden. Schon kleine Schlangen können einen jungen Runner in Lebensgefahr bringen.



Dragonflies (Libellen)

Die kleineren Abarten dieses fliegenden Insekts kann man leicht übersehen, wenn man nicht an gewissen Orten unterhalb der Stadt sucht. Sie schießen kleine Nadeln auf den unvorsichtigen Reisenden ab und sind nicht zu unterschätzen, stellen aber für einen gesunden Runner keine Gefahr dar. Doch sind die größeren Exemplare der Wastelands durchaus gefährlich. Sie greifen in Schwärmen an und sind für jeden, der so leichtsinnig ist, ihr Gebiet allein zu betreten, eine ernsthafte Bedrohung.



Poisonous Plants (Giftpflanzen)

Man stelle sich eine Venus-Fliegenfalle vor, die Giftgaswolken ausstößt. Das beschreibt die meisten Giftpflanzen, die an verschiedensten Orten wachsen. Ob in der Kanalisation oder in den Wastelands: Die bewegungsunfähigen "Gegner" bedeuten für unerfahrene Runner handfeste Gefahr. Man kann es mit ihnen aufnehmen, wenn man seine Kampfkraft prüfen will, doch sollte man bereit sein, sich zu heilen und nötigenfalls die Flucht zu ergreifen. Immerhin können sie einen nicht verfolgen.



Tatsache oder Mythos?

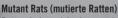
Neocrons Tierwelt umfasst zahllose Spezies. Gerüchten zufolge wohnen geheimnisvolle, quallenähnliche Schwebewesen in den Sumpfgebieten der Wastelands. In den heißeren Gegenden soll es eigenartig aussehende vierbeinige Kreaturen geben, ähnlich den Kamelen vergangener Epochen. Erforscher der Wastelands berichten auch von Herden langsamer, massiger Tiere, Sumpfpferde(Marsh Hippos) genannt, und von vielen anderen

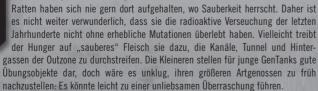


Manche – das heißt: die meisten – sind allerdings nicht besonders freundlich. Der Reisende sollte sich vor Riesenspinnen und –skorpionen, die durch die Wastelands kriechen, in Acht nehmen. Große Spinnen halten sich auch in den Lagerhallen verlassener Installationen in der Outzone auf, also ist auch hier Vorsicht geboten. Die Riesenechsen, von erschrockenen Reisenden Drachen genannt, sollte man ebenfalls nicht unterschätzen. Sie haben durch ihre tödlichen Krallen und geheimnisvollen Energiestöße im Wüsten-Nahkampf viele Runner-Leben beendet. Es wird auch von großen, tintenfisch-ähnlichen Wesen in den Sumpfgebieten der Wastelands erzählt. Sie sollen unvorsichtige Menschen mit ihren Tentakeln erwürgt haben. Angeblich durchgraben sie den Boden mit diesen Gliedmaßen, die dann wie Baumwurzeln aussehen. Natürlich hört sich das alles ziemlich unglaubwürdig an, doch hat sich schon mancher Wüstengeier an Skeptikern gütlich getan.



7.4.2 MUTANTS (MUTANTEN)







Mutant Dogs (mutierte Hunde)

Wie auch die mutierten Ratten, haben diese ekelhaften Hunde über die Jahrhunderte entschieden zu viel Zeit in radioaktiv verseuchten Gebieten verbracht. Obwohl gemeiner und stärker als ihre "gesunden" Artgenossen, sind diese Biester trotzdem keine Gegner für einen erfahrenen Runner. Doch wer sich seiner eigenen Erfahrung nicht ganz sicher ist, sollte vorsichtig sein.



Mutant Scouts / Soldiers / Warriors / Aggressors (Mutanten-Kundschafter/ -Soldaten/ -Krieger/ -Angreifer)

Ratten und Hunde sind nicht die einzigen Lebewesen, die während der letzen Jahrhunderte mit Radiaktivität verstrahlt wurden. Viele Menschen fanden nach dem radioaktiven Niederschlag keinen Schutz vor den feindlichen Umwelteinflüssen. Das Resultat: Ganze Stämme von Mutanten ("Muties") entwickelten sich. Sie haben sich nie besonders gut mit den "Weichhäutern" verstanden, wie sie normale Menschen nennen; und die meisten Mutanten werden jeden Normalen angreifen, dem sie begegnen. Das Ausmaß der von ihnen ausgehenden Gefahr hängt von ihrer Bewaffnung ab. Selbst der relativ unerfahrene Runner kann einen Kampf mit einem Mutanten mit einem verrosteten Kampfmesser überleben. Doch wenn die schnellen Schüsse einer Gatling-Pistole durch die Tunnel der Kanalisation von Pepper Park hallen, sollte man reiflich überlegen, bevor man sich in den Kampf stürzt. Diese Gestalten sind erst die Spitze des Mutanteneisbergs.



Hurlers (Werfer)

Stell dir einen riesengroßen Mutanten vor, der mit wachsender Begeisterung Granaten auf alles wirft, das nicht aussieht wie er. Hört sich das lustig an? Ist es aber nicht, denn du siehst ganz bestimmt nicht aus wie er! Such dir also schnellstens Deckung und vergewissere dich, dass du die richtigen Waffen hast, um dich dieses Gegners zu entledigen. Ein Kampf gegen Hurler ist jungen oder einzelnen Runnern nicht zu empfehlen.



Enlightened Acolyte (Erleuchteter Eingeweihter)

Von Zeit zu Zeit kann man verhuschte Gestalten in Kapuzen sehen, die lautlos durch die Gassen der Outzone und die Täler der Wastelands streifen. Es sind ausgestoßene PSI-Mönche, die sich "Erleuchtete" nennen. Wenn man ein Mitglied der Bruderschaft des Crahn darüber befragt, erklärt dieses, dass sie radioaktiv verseucht sind und darum von der Kirche des Crahn ausgeschlossen wurden. Schließlich predigt die Sekte, dass es das Ziel jedes Menschen sein sollte, sich an die harten Lebensbedingungen der Welt außerhalb von Neocron 2 anzupassen, ohne verseucht zu werden. Bis jetzt konnten die mutierten PSI-Mönche keine eigene Gruppierung organisieren. Sie scheinen Einzelgänger zu sein. Dies ist jedoch keineswegs mit Schwäche zu verwechseln. Ihre Energie- und Himmelsblitze sind nicht auf die leichte Schulter zu nehmen — vor allem nicht von einem jungen Runner. Einem "Erleuchteten Prediger" gegenüber ist noch mehr Vorsicht geboten.

141

7. DIE WELT VON NECORON 2



Sumpfbewohner

Über die Sumpfbewohner ist wenig bekannt—außer, dass sie in organisierten Stämmen leben. Man vermutet, dass sie einst humanoide Wesen waren, die sich durch Mutation an ihre Umgebung angepasst haben. Sie scheinen auch grundsätzlich friedlicher Natur zu sein, solange man nicht in ihr Gebiet vordringt. Einige von ihnen reiten auf Sumpfhippos und werden dadurch durchaus gefährlich. Es gibt auch ziemlich große unter ihnen, die einfach mal einen Baum ausreißen und eine unbeholfene Gruppe zu Kleinholz verarbeiten. Und wem das noch nicht reicht, dem gibt ein Sumpfältester mit seinen andersartigen "Kräften" sicher den Rest. Man vermutet, diese Ältesten beherrschen eine Art PSI, doch bei diesen seltsamen Wesen ist nichts gewiss.



Crabs (Krebse)

Diese großen insektoiden Kreaturen sind natürlich keine echten Krebse. Allerdings bezeichnet man sie als solche, da eine gewisse Ähnlichkeit nicht von der Hand zu weisen ist. Möglicherweise haben sie sich durch Mutation aus ihrer Artgenossen entwickelt. Sie halten sich auch überwiegend im Trockenen auf und sehen gefährlicher aus als sie sind. Trotzdem sollte man sich vor ihren langen, scharfen Chitinbeinen in Acht nehmen



Creeper, Gnawer and Cruncher (Kriecher, Nager und Zermalmer)

Der Creeper und seine größeren Artgenossen, die Gnawer und Cruncher, bestehen nur aus Beinen und Mäulern. Niemand weiß, aus welchen Tieren diese abstoßenden Mutationen entstanden sind. Das ist jedoch das Letzte, was man sich fragen wird, sollte man ihnen in den Kerkern nahe der Tal-Festung des Twilight Guardian begegnen. Die kleineren Creeper sind relativ leichte Beute für unerfahrene Kämpfer, doch sollte man die größeren meiden, wenn man noch nicht genug Kampf-Skills erworben hat.



Bestien des Ödlands

Diese Kreaturen scheinen alle zu einer "Familie" zu gehören. Sie weisen dieselbe Art von Mutation auf, was sehr ungewöhnlich ist, da sie völlig verschiedenen Familien des Tierreichs entsprungen zu sein scheinen. Die Mutationen sind auch viel zu sehr auf Kampfkraft ausgelegt, um als zufallsbedingt abgetan werden zu können. Diese Wesen haben extrem verstärke Muskelstränge und ihre wichtigsten Organe sind von Knochen ummantelt. Manche Wesen haben insektenartige Eigenschaften, die nicht recht ins Bild einer "natürlichen" Mutation passen wollen. So gibt es eine Variante, die aus einem Bär entstanden sein könnte und mit riesigen Klauen alles niedermäht. Aus einer Öffnung in den Klauen kann sie hornartige Splitter schleudern. Eine andere Variation erinnert an ein Pferd. Nicht ganz so gefährlich wie der "Bär" aber trotzdem ein harter Brocken. Eine Art Fledermaus bildet den Abschluss des kleinen Horrorzirkus. All diese Wesen sind sehr gefährlich und unberechenbar.



Tatsache oder Mythos?

In den Wastelands und andernorts kann man vielen weiteren mutierten Wesen begegnen. Der Launcher Cyclops, ein relativ bekannter Mutant, hat keine Beine und schwebt auf einer Plattform, während er mit seinem Rocket Launcher Raketen auf seine Gegner abschießt. Viele glauben, dass der Mutant ein lebender Beweis für das Bestehen einer organisierten Mutantengruppierung in einer entlegenen Ecke der Wastelands ist.



Zumindest die Arachniden-Menschen sind bestimmt organisiert. Sie sind Gerüchten zufolge das Ergebnis eines fehlgeschlagenen Experiments Geheimlaboren der Abtei der Crahn-Sekte. Sie wandern durch die Wastelands und greifen, von ihren kalten, mitleidlosen Spinneninstinkten geleitet, ieden Durchreisenden an.



Auch wird von Riesenmutanten berichtet, die zwischen drei- und dreißigmal so groß sein sollen wie die größten Hurlers der Outzone. Sie besitzen dicke Außenskelette und ihre Schritte sollen die Erde zum Erzittern bringen. Leider hat bis jetzt niemand eine Begegnung mit den Maulers – so werden sie von erschrockenen Reisenden genannt – überlebt.

7.4.3 MECHANIC CREATURES (MECHANISCHE WESEN)

Die meisten der unten beschriebenen Wesen wurden ursprünglich in den Hauptquartieren der Fallen Angels und der CityMercs für friedliche Zwecke erschaffen. Doch wie alle Maschinen lassen sie sich manipulieren. Die Mächte außerhalb von Techhaven haben jahrzehntelang versucht, die mechanischen Wächter der Mercs und Wissenschaftler "umzupolen". Ob sie nun durch "Online-Attentäter" mit Computerviren verseucht wurden oder ob Spione ihnen von Hand Viren einpflanzten, das Ergebnis war das Gleiche: In zahlreichen Fällen mussten Wachroboter außer Dienst gestellt werden. Viele wurden ausgeschaltet und weggeworfen, aber einige hat man einfach in unbewohnten Gebieten in der Nähe des Bunkers und Techhavens ausgesetzt.

Man gebe also gut Ächt, wenn man die bewohnten Gebiete verlässt... In den alten Tunneln bewegt sich nicht nur Staub.



Cyberwatchdogs (Cyberwachhunde)

Cyberwatchdogs wurden in Techhaven erschaffen, aber jetzt findet man sie ausschließlich in den Korridoren des Bunkers der CityMercs. Sie sind sehr schnell und können erheblichen Schaden anrichten. Selbst ein junger Runner kann es mit ihnen aufnehmen, aber der Unerfahrene sollte sich einem feindlichen Cyberwatchdog sehr vorsichtig nähern.



Mechturtles (mechanische Schildkröten)

Diese eigenartigen Geräte findet man sowohl im Bunker als auch in Techhaven. Sie können durch Energiestöße Schäden verursachen, sind aber für keinen Runner eine Gefahr. Normalerweise werden sie als Reparatur-Roboter eingesetzt.

Es gibt auch fliegende Varianten. Sie werden für Arbeiten an Stellen eingesetzt, die ihre kriechenden Verwandten nicht erreichen können.



Cyberguards (Cyberwächter)

Die humanoiden Roboter kommen im Bunker der CityMercs häufig als Wächter, die niemals schlafen, zum Einsatz. Oft sieht man sie zusammen mit Cyberdogs, da die beiden Einheiten zur gemeinsamen Verwendung entworfen wurden. Sie können durch Energiestöße Schäden verursachen und liefern einem Runner mit durchschnittlichen Fähigkeiten einen guten Kampf.



Security Bots (Sicherheitsroboter)

Die Security Bots sind die Mechaniker von Techhaven. Diese spinnenartigen, vierbeinigen Maschinengewehre sind nicht zu unterschätzen. Man muss erhebliche Kampferfahrung gesammelt haben, bevor man sich diesen Einheiten zum Kampf stellt. Unterstützt werden die beweglichen Sicherheitsmaschinen meist durch stationiäre Geschütze.



Hoverbomber

Riesige, fliegende Kriegsmaschinen, die im großen Krieg zum Einsatz kamen. Nachdem das Kontrollzentrum jedoch zerstört und die Maschinen nicht mehr benötigt wurden, fingen sie an, wahllos Ziele anzugreifen. Man ist sich nicht sicher, ob sich ihre KI verselbstständigt hat oder ob sie nun durch eine andere, übergeordnete KI kontrolliert werden. Wenn man diesen Ungetümen begegnet, spielt das aber auch keine Rolle mehr. Entweder vernichtet man sie oder wird selbst vernichtet – gnadenlos.



Dome of York-Bots

Vom Dome eingesetzte Kriegsmaschinen. Die Kettenfahrzeuge sind mit den unterschiedlichsten und tödlichsten Waffen bestückt, die man sich nur vorstellen kann. Als unerfahrener Feind des Dome of York sollte man laufen so schnell es nur geht — aber meist ist es dann schon zu spät.



Tatsache oder Mythos?

Während der Ceres-Kriege wurden auf dem Gebiet mobiler Waffensysteme einige durchschlagende Erfindungen gemacht. Das wohl gefürchtetste Produkt waren die gigantischen WarBots. Nach dem Krieg wurden die hausgroßen Maschinen angeblich für Ersatzteile ausgeschlachtet. Doch die Berichte einiger Wastelands-Reisender besagen etwas anderes.



Dasselbe gilt für die nur geringfügig kleineren CrabMechs. Ein Jägerverband täte wohl daran, einige gute Kämpfer und ein oder zwei medizinisch ausgebildete Mitglieder in die Gruppe aufzunehmen, bevor er in ein Gebiet vorstößt, in dem die oben genannten Maschinen gesichtet wurden.

7.4.4 FACTION UNITS (FRAKTIONSEINHEITEN)

Die bekanntesten Fraktionseinheiten sind natürlich die CityAdmin / NCPD. Diese stets wachsamen Gesetzeshüter, die in den Straßen von Neocron 2 auf Streife gehen, behalten fast alle Bürger im Auge. Bis zum heutigen Tag ist unklar, ob sie Roboter sind oder menschliche Polizisten, die sich hinter einem mächtigen Panzerschutz verbergen. Offenbar will die CityAdmin diese Unklarheit aufrechterhalten.

Auch andere Fraktionen beschäftigen Sicherheitspersonal. So findet man im Pepper Park Leibwächter oder im Bunker der CityMercs kriegerische Wächter .

8.

ABSCHLIES-SENDE INFOS

8.1 WEITERE INFORMATIONSQUELLEN

Für ein Onlinespiel wie Neocron 2 ist es sprichwörtlich unmöglich, eine komplette und aktuelle gedruckte Anleitung zu liefern. Dementsprechend kann dieses Dokument nur an der Oberfläche von dem kratzen, was an Features und Spielmechaniken in Neocron 2 schlummert. Damit du dich trotzdem umfassend über das Spiel und seine Funktionen informieren kannst, gibt es eine zentrale Anlaufstelle im World Wide Web, wo alle deine Fragen zu Neocron 2 beantwortet werden:

http://www.neocron.de

Dort findest du insbesondere eine ausführliche Online-Dokumentation, die ständig aktualisiert wird. Weiterhin befinden sich dort natürlich Links zu weiteren Neocron 2-Webseiten, wo Fans und Spieler wie du Informationen zum Spiel zusammengestellt haben.

8.2 SUPPORT UND KONTAKT

Bevor du dich mit unserem technischen Support in Verbindung setzt, notiere dir bitte alle wichtigen Daten deines Rechners und die genaue Fehlerbeschreibung (wann, wie und wo ist es im Spiel passiert, als du was genau getan hast?). Nur so können wir dir schnell und effektiv helfen

Folgende Angaben brauchen wir von dir:

- » E-Mail-Adresse, Telefonnummer oder Postadresse
- » Auf welchem Server und mit welcher Sprachversion trat das Problem auf?

Computerdetails:

- » Marke und Modell des PCs
- » Geschwindigkeit und Hersteller des Prozessors
- » Geschwindigkeit und Hersteller des CD-ROM Laufwerks
- » Größe des Arbeitsspeichers
- » Hersteller und Modell deiner Grafikkarte bzw. 3D-Beschleunigerkarte
- » Größe des Grafikspeichers (RAM in MB)
- » Hersteller und Modell deiner Soundkarte
- » Maus- und Maustreiber-Informationen
- » Art des Internetzugangs und Gerätebeschreibung

Um diese Informationen zu bekommen, öffne unter Windows das Startmenü und wähle den Punkt "Ausführen". Gib **DXDIAG** ein und bestätige mit der Returntaste. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet und zeigt deine Systemkomponenten an.

Um eine Textdatei dieser Informationen zu erhalten, drücke auf den Button "Informationen speichern". Damit kannst du eine Textdatei mit allen relevanten Daten auf deiner Festplatte ablegen und sie dann einer E-Mail beifügen.

Problem:

Internet-Verbindung, Account und alles das Spiel Betreffende

Kontakt: Reakktor-Supportabteilung

E-mail an account@neocron.de bzw. helpdesk@neocron.de (Antwort erfolgt inner-halb von 24 h; bleibt Antwort nach Ablauf der 24 h aus, bitte selbige Anfrage an supportwatch@neocron.com weiterleiten).

Problem:

Du steckst im Spiel fest oder hast eine dringende Frage zum Spielablauf

Kontakt: Neocron 2-Direkt-Support

S.O.S.-Ruf im Spiel aktivieren ("?"-Button in der rechten oberen Bildschirmecke anklicken, Problem beschreiben und auf Antwort von Direkt-Support-Mitarbeiter warten)

Wichtiger Hinweis: Ein und dieselbe Frage wird häufig von mehreren Spielern gestellt und von uns in den FAQs, dem Player's Guide oder im Forum unter *www.neocron.de* hinreichend beantwortet. Bevor du dich mit deiner Frage an uns wendest, bitten wir dich daher, zunächst einmal in diesen Quellen nachzulesen.

8.3 CREDTIS

MANAGEMENT

CEO

OLO

Holger Nathrath

EXECUTIVE PRODUCER Martin J. Schwiezer

TECHNICAL DIRECTOR
Daniel Ludwig

ART DIRECTOR Holger Nathrath

OFFICE MANAGEMENT

Kirk Lenke

HEAD OF COMMUNITY & CUSTOMER

CARE Michel Feidt

PROGRAMMING

LEAD PROGRAMMER
Daniel Ludwig

PROGRAMMERS

Ulrich Haar Dirk Wilhelmy Jorg Floren Bastian Hoyer Matthias Mever

ADDITIONAL PROGRAMMERS

Carsten Henkelmann Christian Reimann Markus Klein Jan Doerrenhaus Tim Seidel

WEB APPLICATION PROGRAMMER

Bastian Hover

VISUALS

ART DIRECTOR Holger Nathrath

LEAD ARTIST Simon Bachmann

DYNAMEDION SOUNDDESIGN

Alexander Roeder Pierre Langer Tilman Sillescu Michael Schwendler

CONTENT

CONTENT DEVELOPMENT

Christian Schuett Michel Feidt Jan Doerrenhaus Stephan Bast

ADDITIONAL CONTENT DEVELOPMENT

Jan Doerrenhaus
Harald Quint
Tim Seidel
Kirk Lenke
Alexander Kroeger
Nick Millner
Cynthia Laviolette
Nicole Montag

CUSTOMER CARE

HEAD OF COMMUNTIY & CUSTOMER CARE

Michel Feidt

HEAD OF IN-GAME SUPPORT Christian Schuett

COMMUNTIY & CUSTOMER CARE

MANAGEMENT Stephan Bast Warren Ferguson

CUSTOMER CARE SERVICE

Jolene Kitch André Zurmuehlen

QUALITY ASSURANCE

Tim Seidel Simon Galbierz Aaron L. Kalin Jason Lehman

ARTISTS

Markus Neidel Nick Ebenhoch Matthias Kaestner Matthias Gira Ivo Klaus Timo Krahl

8. ABSCHLIESSENDE INFOS

INTULO.DE Thomas Kronenberg Rebecca Ludolphy

POLYZOOM MEDIA

TIEFENRAUSCH DESIGN Jan Cosfeld Steffen Bartling

ADDITIONAL ARTISTS Oliver Kratzer Oliver Smith Ryan Lockwood Lucas Wendler Bastian Reddemann

WORLD DESIGN

WORLD DESIGN Holger Nathrath Timo Krahl Paul Mader Walter Druck Christian Schuett Simon Bachmann

ADDITIONAL WORLD DESIGN Alexander Wolter

SOUND & MUSIC

SOUND FX Timo Krahl Gabriel Bachmann

MUSIC Max Corbacho Ian Boddy Steve Roach

10TACLE STUDIOS AG

BOARD OF DIRECTORS Michele Pes (Chairman) Martin J. Schwiezer

MARKETING Frank Holz Marcel Jung Wolfgang Duhr Navid Kiani

BUSINESS DEVELOPMENT Kay Krämer Marc Küpper

SPECIAL THANKS

OUR VOLUNTARY GAME-MASTER TEAM
THE NEOCRON VOLUNTARY HELPER TEAM
TEXT ARTISTS
Alexander ,Cuthullu' Schuler
Stephan ,Momo Katzius' Janosch
Stefan ,Ra-TM-aN' Lochmüller
Sven ,Sargas' Oster
Tobias ,Tealon' Kempcke

LINKS

NEOCRON www.neocron.com

OFFICIAL NEOCRON FORUM forum.neocron.com

REAKKTOR www.reakktor.com

10TACLE AG www.10tacle.com



