

BLOODNET™

A
C
Y
B
E
R
P
U
N
K

G
O
T
H
I
C

MICRO PROSE
ENTERTAINMENT • SOFTWARE

GAMETEK®



LOADING INSTRUCTIONS

If your computer is switched on, turn it off. Wait at least 30 seconds and turn on your computer. Insert your Bloodnet Disk 1 into Drive ø of your computer. The program will start to load. Follow load procedure.

HARD DISK INSTALLATION

Turn on your computer as normal. At the Workbench screen insert Disk 1 into your Drive ø. Double click on the disk icon to open it. Double click on the "Install Bloodnet" icon. Follow the on screen install instructions.

TO MAKE A SAVE GAME DISK

Format a save game disk and rename it BloodNetSG. Create a directory on the save disk called SAVE.



LADEANLEITUNG

Falls Ihr Computer eingeschaltet ist, schalten Sie ihn zunächst wieder aus. Warten Sie mindestens 30 Sekunden, bis Sie ihn erneut einschalten. Legen Sie dann die Bloodnet-Diskette 1 in Laufwerk ø Ihres Computers. Daraufhin wird der Ladevorgang gestartet. Befolgen Sie bitte die Ladeanweisungen.

INSTALLATION AUF DER FESTPLATTE

Schalten Sie Ihren Computer wie gewohnt ein. Legen Sie bei Erscheinen des Workbench-Bildschirms Diskette 1 in Laufwerk ø. Klicken Sie zweimal das Disketten-Icon an, um die Diskette zu öffnen. Klicken Sie dann zweimal das Icon "Install Bloodnet" an, und folgen Sie den Bildschirmanweisungen für die Installation.

ERSTELLEN EINER SPIELSICHERUNGSDISKETTE

Formatieren Sie eine Diskette zum Sichern von Spielen, und geben Sie ihr den Namen "BloodNetSG". Erstellen Sie auf der Sicherungsdiskette ein Verzeichnis namens SAVE.



INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Si votre ordinateur est allumé, éteignez-le. Attendez au moins 30 secondes et rallumez-le. Insérez la disquette 1 de Bloodnet dans le lecteur ø de votre ordinateur. Le programme commencera à se charger. Suivez ensuite la procédure de chargement.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

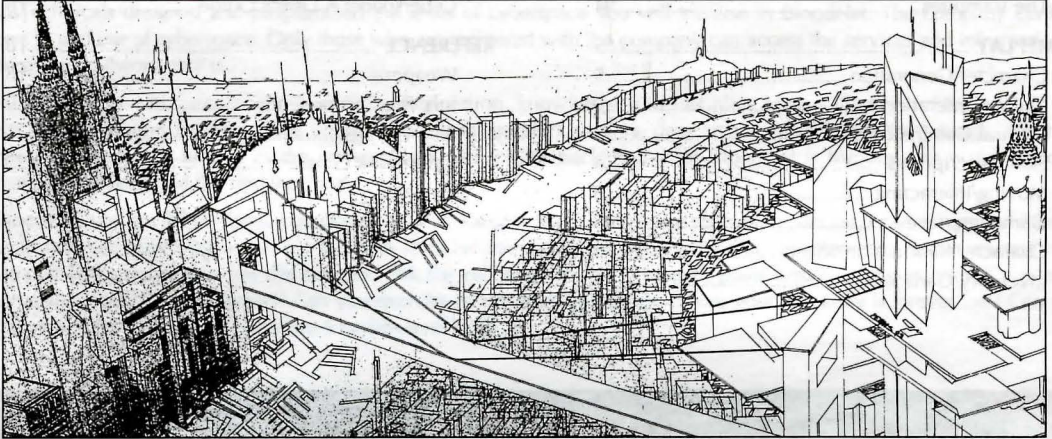
Allumez normalement votre ordinateur. À partir de l'écran Workbench, insérez la disquette 1 dans le lecteur ø. Cliquez deux fois sur l'icône de la disquette pour l'ouvrir. Cliquez deux fois sur l'icône "Install Bloodnet". Suivez les instructions d'installation à l'écran.

POUR FAIRE UNE DISQUETTE DE SAUVEGARDE

Formatez une disquette de sauvegarde et nommez-la BloodNetSG. Créez un répertoire intitulé SAVE sur la disquette de sauvegarde.

BloodNet

The Cyberpunk Vampire Game



English Manualpage 1
manuel en français.....page 23
Deutsches Handbuchseite 45

GAMETEK[®]

Gametek (UK) Limited, 5 Bath Road, Slough SL1 3UA.

Customer Service: 01753 553445

CONTENTS

MANHATTAN 2094	3	Recruiting Characters	12
The City	3	The PAL System	12
Cyberspace	3	Neural Implant	12
Ransom Stark: A background Sketch	4	Combat	13
The Vampires.....	4	Cyberspace: A User's Guide	16
GAMEPLAY	5	REFERENCE	18
Character Generation	5	Weapons	18
Quick Generation	5	Jury-Rig Components	20
Manual Generation	5	Smart Drugs	21
Skill Descriptions	6	Cyberpunk Glossary	22
Moving/Interacting	8		
Game Interface	8		
Character Information Sheets	10		
Inventory/Carb Sheets	11		

CREDITS

Game Design and Writing:	John Antinori, Laura Kampo
Executive Producer:	Mark Seremet
Producer, Microprose Role-Playing:	Lawrence Schick
Associate Producer:	John Antinori
PC Programming:	Chris Short, Frank Kern, Rick Hall
Art Director:	Quinno Martin
Graphics:	Thomas Howell, Quinno Martin, Bill Petras, Kelly Vadas
Concept:	Lawrence Schick

GAMETEK (UK) CREDITS

Producers:	Simon Little, Ben Tuszynski
Production:	Kevin Kraushaar, Charlene Carty
Amiga Programming:	Teeny Weeny Games Ltd, Catfish

Game Program and Manual Copyright © 1994 MicroProse Limited

MANHATTAN 2094

BloodNet occurs one hundred years from now in a dystopian high-tech future, a future our world may be coming to. The game is played in two different settings: Manhattan 2094 and cyberspace. The BloodNet world is an information tyranny ruled by megacorporation TransTechnicals. Imagine the phone company, an international bank, a software giant, and the CIA merged into one entity, and you begin to understand the scope and magnitude of TransTech's power.

TransTechnicals designed and programmed the areas of cyberspace you will traverse in BloodNet. The company controls access to and use of cyberspace. Only those who are registered with the company can access the services and information in cyberspace. In theory, that is . . .

New York teems with people who-hungry for exploration, knowledge, and just plain kicks - illicitly surf the edge in the quest for information freedom. This unaffiliated mix of isolated hackers, data angels, anarchists, street gangs, and tech gangs are collectively known as the underground. Part of the background for BloodNet is the ongoing war for access between TransTech and the underground.

In BloodNet, you are the vampire. You play the role of Ransom Stark, a freelance mercenary, decker, or scrounger, whichever you choose. You must walk a thin line between TransTechnicals and the underground as you attempt to rescue yourself from a vampire lord's curse. Can you discover and halt the evil Abraham Van Helsing's plans before he makes himself master of Manhattan and lord of cyberspace? Can you exorcise the vampire within you before your humanity is forever lost? Can you find love and master cyberspace before your fate is sealed?

THE CITY

Manhattan 2094 is a dystopian necropolis in which a high-tech elite thrives amidst a claustrophobic urban nightmare. Imagine a New York where the buildings are twice as tall, the street blocks twice as crowded with people, where the difference between night and day is lost in the perpetual glare of fluorescent lighting on the toxic pollution lingering throughout the city.

The city is secondary. Cyberspace has become the locus of human economic and leisure activity. With people leaving the real world behind for the virtual world of cyberspace, Manhattan (and the rest of the Earth's cities) have fallen into disrepair. City services are nonexistent, the government's authority is nominal, the police ineffective.

Part of your adventure will occur in this grim city, as you ride the New York Subway System throughout Manhattan.

CYBERSPACE

Cyberspace is a notional world, a virtual reality plane created by TransTechnicals, a global megacorporation. Cyberspace is the place where computers interact with one another, the space information travels through from modem to modem. It is a virtual reality dimension, what William Gibson referred to as "a consensual hallucination" created by the world's computers.

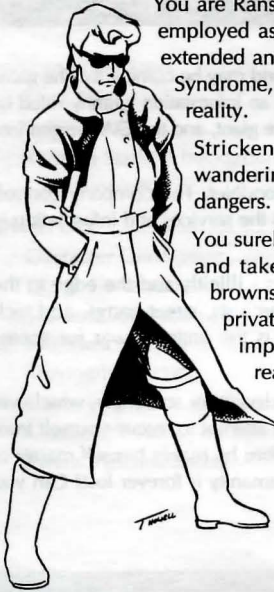
In the game, cyberspace is alternately called the net, c-space, the matrix, or the web. Everything about cyberspace - its look, its uses - was created by the people who designed and programmed its software.

By 2078, TransTech scientists had devised technologies that would allow a human consciousness to merge with a computer. The advantages to TransTech were obvious and many: their scientists, engineers, and strategic planners would be freed from the mediation of hardware and software. Instead, their minds could interact directly with data. Thoughts became immediate reality. Mundane tasks were handled intuitively.

Cyberspace proved both blessing and curse for TransTechnicals since the technology that made linking with cyberspace possible seeped into the underground. Stopping hackers at their keyboards has always been difficult; monitoring and eliminating unwanted cyberspace travellers has proved a never-ending battle.

In BloodNet, cyberspace has been fenced off by competing megacorporations. Part of your adventure will occur in a vast area of cyberspace that is controlled by TransTechnicals.

RANSOM STARK: A BACKGROUND SKETCH



You are Ransom Stark. Some years ago you were a low-paid employee of TransTechnicals. You were employed as a human services presence, a job requiring extended interfacing with cyberspace. The extended and repeated exposure to virtual reality resulted in your contracting Hopkins-Brie Ontology Syndrome, a condition in which the sufferer has difficulty distinguishing between real and virtual reality.

Stricken with Hop-Brie, you were summarily dismissed from TransTechnicals and began wandering the mean streets of Manhattan, perceptually addled and helpless prey to the city's dangers.

You surely would have died a beggar's death had you not been discovered by a teenage street gang and taken to Deirdre Tackett's clandestine workshop in the basement of a once-deserted brownstone in the Greenwich Village warrens. From this hidden laboratory, Tackett pursued her private vendetta against the Company. Tackett rescued you by inserting into your brain a neural implant designed to modulate your perceptions and enable you to retain your grasp on reality.

Given a new beginning, you established a reputation in the city as a reliable freelance. But you never forgot Deirdre Tackett, the woman who was your saviour.

THE VAMPIRES

In the year 2094, New York City suffers from a new threat of urban violence, a new wave of paranoia - the vampire plague. The streets are abuzz with talk of these hellspawn creatures, and reports of their attacks fill the news media daily. Rumours fly, and people

are unjustly accused. People have seen the damage they have done, but few have seen the vampires themselves. Since the city is a violent one, full of the grotesque and the outrageous, a vampire can roam the streets, taking victims at will, going virtually undetected.

You, as Ransom Stark, fall prey to one of the vampires. One thing, however, keeps you from becoming a full vampire - your neural implant, put in years ago by Deirdre Tackett. Now, you must find the means to purge yourself of your vampiric nature before the neural implant expires and you are damned to eternity as a full vampire - all while escaping the clutches of the vampire lord who made you. Only you can lead him to the powerful program Tackett designed - the program that grants ultimate power in cyberspace.

Remember, since you are not fully a vampire, you lack some of a true vampire's abilities. You must bite victims and feed on their blood to survive, for instance, but you lack the power to turn others into vampires. You will discover what being a vampire means during the course of the game. You will learn various things about vampires from the game's characters, but not everyone can be trusted. Remember, this is New York.

CHARACTER GENERATION

After you have viewed the introduction to the game, the main menu will appear. The four options are: Manual Generation, which allows you to generate your character by responding to a number of questions or scenarios; Quick Generation, which creates a character for you; Exit to Game, which allows you to select a saved game to restore or begins a new game, Turn Off Sound, Turn off Music, and Quit BloodNet.

QUICK GENERATION

This option is for players who wish to forego the standard character generation process and begin game play as quickly as possible. Simply left click the mouse on the quick generation option in the main menu, and the computer will generate a character. The results of the generation will be presented in a character skills sheet that will appear on the screen.

If at any time you are unhappy with the results of the generation sequence, left click on the escape icon in the upper left corner or right click to return to the character generator menu. From there you can generate a new character.

Along the bottom of the screen are red letters and numbers reading, "Modify Skills 5" and "Modify Points 20." You have the option of modifying the character that you have generated by distributing twenty points over five skills. You can increase the point totals of up to five skill categories by adding a maximum of ten points to any one skill. You may subtract points from a skill that you increased, but may not decrease a skill level below that which was generated. For example, if a strength skill was generated to be eighty, and you increased it by five, you could only decrease it to its original eighty.

To modify a skill total, position the mouse cursor over the desired skill. (Keyboard: use the PGUP and PGDOWN keys to scroll through the skill selections.) Left click on the skill to increase its value, right click to subtract from its point total. (Keyboard: Press SHIFT and the "+" key to increase the skill level. Strike the "-" key to decrease a highlighted skill value. You may also use the "+" and "-" keys on the numeric keypad for this purpose.)

The character sheet has a picture of Ransom Stark. By left clicking the mouse cursor on either arrow to the right and left of Stark's picture or by using the left and right arrow keys on the keyboard, you can scroll through different faces for Ransom Stark. By leaving a face visible on the character sheet, you select it to be your Ransom Stark.

When you are satisfied with the status of your character, left click on the O.K. icon to save the character and begin the game.

MANUAL GENERATION

Manual generation will present you with a series of twelve questions or scenarios with multiple responses to choose from. By placing yourself in the situations posed by the questions and scenarios, you can create a character whose skills are reflective of the personality you have chosen for him.

The question or scenario appears at the top of the screen. A picture appears in the middle portion of the screen and the answers at the bottom of the screen. At the bottom left are two arrows. Left click on one of these arrows - or use the up and down arrows on the keyboard - to scroll through the possible answers and responses. When you have read all the possible responses and have selected one as your answer, left click on the O.K. icon or strike ENTER to choose that answer. To discontinue the character generation sequence at any time, right click the mouse button from anywhere on the screen or press ESCAPE.

The first four questions will determine which career type - mercenary, scrounger, or cyberpunk - your character tends to favour. The next eight questions will determine skills based on which career type you favour. For instance, if your answers to the first four questions mark your character as predominately a mercenary, a greater number of the second eight questions will assign points to combat skills associated with being a mercenary.

When you have answered all twelve questions, your character sheet will assemble on screen. As in quick generation, you will have the option to distribute twenty skill points over five skills. Refer to the final three paragraphs under quick combat for details on modifying characters. If you are unhappy with the generated character, left click on the escape icon to return to the main menu to generate a new character. If you decide to play BloodNet with this character, left click on the O.K. icon or strike the "O" or "o" key to begin the game.

The character sheet has a picture of Ransom Stark. By left clicking the mouse cursor on either arrow next to Stark's picture or by using the left and right arrow keys, you can scroll through different faces for Ransom Stark. By leaving a face visible on the character sheet, you select it to be your Ransom Stark.

SKILL DESCRIPTIONS

PHYSICAL

Strength: The greater a character's strength, the more successful he will be in accomplishing most physical tasks. Strength helps determine a character's performance in combat, particularly in melee combat. It also factors into the character's ability to sustain damage.

Endurance: A character's endurance level measures its ability to sustain physical activity over a period of time. Endurance factors into the frequency with which a character will require rest and is a factor in combat.

Agility: A character's agility level factors into its ability to dodge attacks from a combat opponent.

Stealth: A character's stealth level factors into its ability to remain cloaked from security while in cyberspace.

Pickpocket: This skill is reflected in a character's ability to search for and discover various hidden items.

Lockpick: Governs the character's ability to use lock picks while in Manhattan and to use certain "virtual keys" while in cyberspace.

MENTAL

Intelligence: Intelligence factors into a character's performance in several ways, most notably in its ability to navigate cyberspace and to use certain weapons which draw their energy from human brain activity.

Observation: A character's observation skill helps him discover hidden objects. This skill is an important factor in targeting a weapon during combat.

Fast-talk: Measures a character's ability to persuade, con, or, in the words of twentieth-century hackers, to "human engineer" an NPC (non-player character).

Bargaining: Governs the character's ability to negotiate prices when buying and selling objects.

Jury-rig: Assembling devices and weapons from scrounged, purchased, and stolen components is an important part of BloodNet. Player's success in assembling and disassembling these devices is governed by the jury-rig, observation, and intelligence skills.

Medicinal: This skill determines a character's skill at using medical equipment to administer to the wounds and injuries of the characters in the party. This skill also controls a character's ability to synthesise, with the help of a pharmaceutical kit, designer drugs from their constituent chemicals.

PERSONALITY

Leadership: In combat, this determines which side must place its combatants first.

Innocence: A measure of a character's moral and ethical fibre. This skill determines the effect on Stark's humanity caused by his feeding off a given character: the greater a character's innocence value, the greater the negative impact on Stark's humanity level. Recrutable NPCs can have their innocence lowered if they engage in certain activities such as narcotics use.

Faith: This value measures a character's belief and faith in a supreme being and governs the effectiveness with which a character wields holy objects as a defense against vampires. Faith also governs a character's ability to use a stake or soul blade against a vampire.

Courage: Governs the likelihood that an opposing NPC will retreat from combat. Also governs the likelihood that an NPC will leave the player's party when the player chooses to retreat from combat.

Will: For vampires, this skill governs their ability to assert their will over others and to resist the will power of other vampires. In combat, vampires can bewitch opponents, leaving them temporarily addled. For nonvampires, this skill only determines their ability to resist a vampire's will.

CYBERSKILLS

Hacking: Determines a character's proficiency in identifying and using the computer software found in cyberspace.

Decking Integrity: Derived from a combination of a character's intelligence and the soul box employed in the decking unit (see Cyberspace for discussion of soul boxes), this skill governs the duration that a character can remain in cyberspace without being damaged.

Cybercloaking: Derived from a character's stealth skill and the cloak employed in the decking unit, this skill governs a character's ability to move about in cyberspace undetected by TransTechnicals' security.

COMBAT

Melee: Governs character's skill at hand-to-hand combat, including fisticuffs, blades, and bludgeon weapons. Also governs use of stakes and soul blades against vampires while in combat.

Firearms: Governs the character's proficiency in the use of firearms.

High-Tech: This governs the character's use of high-tech range weapons such as laser rifles and pistols.

Bio-Tech: One factor in a character's use of weapons that draw their power from the human body.

Explosives: This skill governs the character's ability to use any of a variety of grenades in combat.

IMPROVING SKILLS

Whenever characters in your party successfully perform a given task in the game, the skills related to that task will increase. Messages indicating skill point changes will appear on the screen when appropriate.

MOVING/INTERACTING

CHARACTERS

Your party's movement is represented by Ransom Stark's figure. To move your character in the game, move the mouse cursor to the desired location and hold down the left mouse button until he arrives at that destination. Right clicking on an NPC (non-player character) in the game will begin an interaction. Double right clicking on a character will bring up a description of the character.

When conversing with a character, the character's portrait appears in the upper right corner of the screen, with the dialogue box appearing to the left. If you, Ransom Stark, speak with him, your portrait and dialogue appear in the bottom left corner of the screen.

OBJECTS

Right clicking over an object on the main game screen allows you to pick up that object. Right clicking again will drop the object. If the cursor is over more than one object, a menu appears asking you to select the object you wish to pick up. Double right clicking on an object will produce a description of the object when it is on a game screen.

After right clicking on an object, the object becomes the mouse cursor. You can then left click on the figure of Ransom Stark to insert the object into his inventory (or the next available inventory slot if his inventory is full). If you wish to put the object in the inventory of another member of your party, you must deposit it directly in his inventory. (See the character sheet section of the manual.)

ROOMS

The small green triangles on the game screen indicate link points to other rooms at that location. Double clicking the mouse when the cursor is not over a character or an object will bring up a room description.

GAME INTERFACE

To provide full screen play, the game interface is displayed only when needed. To access the game interface, move the cursor to the top of the screen. When selected, the six icons (indicated by the accompanying illustration) have the following functions:

COMBAT

Quick Combat: See the combat section in the manual.

Descriptive Combat: See the combat section in the manual.

Bite: This brings up the message: "Who will be your victim?" Click on the character you wish to drain of blood. Stark must feed to survive, but must also select his victims with care. Biting too many innocents can, as shown on the humanity indicator part of the interface (described below), drive you closer to the vampire side of Stark's nature, turning you completely into a vampire and causing you to lose the game. Biting can also take place during quick and descriptive combat. (See the combat section in the manual.)

VIEW

New York Map: Travel in the game is via the New York Subway System. Subway stops are indicated by the blinking red triangles. Move the mouse cursor to the top and bottom of the screen to scroll the map the length of Manhattan. Move the mouse cursor over one of the blinking triangles, and the subway stop name will appear. Left click to view the menu of known destinations for each stop, then left click again on the destination of your choice. You will be transferred to that location. Additional locations will appear at each stop as you learn about them through interaction with characters.

Search: When selected, the party member with the best observation skill searches the current location for hidden objects.

Examine: This option provides a detailed description of the item held as the mouse cursor. If you lack the necessary skills to understand the object (e.g., you lack the decking and intelligence skills to recognise a decking unit component), you will not be given the full description.

Use: If the object currently held as the mouse cursor can be used, the player will be presented with messages detailing the outcome of its use. An object must be on the main game screen if you wish to use another object on it.

Location: When selected, a message appears describing your current location.

PARTY

Rest: When selected, your party rests for the number of hours required to regain hit points.

Dismiss: When you select this option, a menu of current party members appears. Left click on the character you wish to dismiss. If you already have six characters in your party (including yourself) and wish to recruit another, you must first dismiss one of the other party members.

DECK

Enter Cyberspace: This decks you into the net, transferring you into cyberspace. See the cyberspace section of the manual for a description of the cyberspace interface.

Decking Unit: This option produces a visual representation of your decking unit. The decking unit functions are similar to those of the inventory/garb sheet described below. See the cyberspace section of the manual for a full description of the decking unit.

HAND-HELD COMPUTER

Dialogue Replay: Stark's neural implant gives him the luxury of a photographic memory. When you select this option, you are presented with a menu of all the characters Stark has met in the game. Left clicking on a character gives you a replay of the interaction with that character, allowing you to reread clues and valuable information. During dialogue replay, ESCAPE or right click aborts the replay function.

Contacts: This option accesses Ransom Stark's database, including commentary on his friends, foes, and former associates.

Money: Your current balance in the TransTechnicals Bank of New York is displayed. All money in the game is virtual; i.e., no currency changes hands, and transactions are handled much like those of today's automatic teller machines. When purchases are made or money earned, the funds are directly withdrawn from or deposited into your account.

When you pay a character to join your party, that payment does not become part of the party's communal money, i.e., you cannot pay someone to join you, then spend his fee yourself.

GAME

Save: A screen with twenty game slots appears. Highlight a slot with the mouse and left click or ENTER to activate the slot. Type in a description of the game and ENTER to save the game. You may type in up to thirty characters and use basic word processor functions: backspace, delete, insert/overwrite, left/right arrow keys. You may also save over previous games if you wish, giving them new names, or just striking ENTER to save a game under the same name.

Restore: The screen with twenty game slots appears again. Highlight your selection with the mouse and left click or ENTER to restore that game.

New Game: This returns you to the character generator.

MUSIC ON/OFF
SOUND ON/OFF
VIEW CREDITS
QUIT

BLOODLUST INDICATOR

The vertical bar at the right of the interface indicates the urgency of your bloodlust, your need to feed. Though only half a vampire, you still must drink the blood of humans to survive. The Bloodlust level rises as the need to bite a victim becomes more urgent. If the Bloodlust level reaches the top and the indicator pulses with Stark's hunger, Stark will die and you will lose the game if that need is not immediately satisfied.

To feed, select Bite from the combat icon menu, then select a victim. Remember, choose your victims wisely. The more innocents you take, the faster your humanity indicator, described below, moves to the vampire side.

HUMANITY INDICATOR

The horizontal bar under the game icons indicates your status as a half-man/half-vampire. It is only a matter of time before your neural implant loses power and your vampire nature consumes your human aspects. Choices you make - committing unnecessary violence or killing characters with a high innocence factor - can accelerate that process, moving you closer to the vampire side.

DATE

This indicates the game day.

TIME

This indicates the hour and minutes of the game day.

Hot Keys: F1: Combat icon menu

F2: View icon menu

F3: Party icon menu

F4: Deck icon menu

F5: Hand-Held Computer icon menu

F6: Game icon menu

CHARACTER INFORMATION SHEETS

The character information sheets are designed for maximum efficiency. From one sheet, you have access to all your party members' skills, inventory, and garb.

Party Members: To view the members of your party, move the mouse cursor to the bottom of the screen and right click. You can have a maximum of six characters (including Ransom Stark) in your party at one time. The vertical blue bar next to each character portrait is the health bar. A low health bar indicates loss of hit points due to fatigue and combat injuries. Resting will regain hit points, as will healing by using medical supplies or by visiting a doctor.

Skill Sheets: To view a character's skill sheet, highlight the desired party member and left click or ENTER. The characters' portrait, hit points, and skills will appear. These skills may change during the course of the game. A character who frequently jury-rigs for the group, for example, may improve his jury-rig skill. See the character generator section of the manual for skill descriptions. The skill sheet icons are:

Inventory: Clicking on this icon gives access to the inventory/garb sheet. Hot key: "I" or "i".

Next: Clicking on this icon advances to the next party member's character sheet.

Hot key: "N" or "n".

Escape: Clicking on this icon, right clicking, or hitting ESCAPE returns you to the game.

Hot Keys: 1: View Ransom Stark's character sheet

2: View the character sheet of party member #2

3: View the character sheet of party member #3

4: View the character sheet of party member #4

5: View the character sheet of party member #5

6: View the character sheet of party member #6

INVENTORY/GARB SHEETS

From one sheet, you have access to every party member's garb and inventory. You are free to swap objects between all characters' inventories and garb sheets without returning to the game.

When passing over an object with the mouse, the name of the object appears in the bottom centre of the inventory screen. Left click on an object to pick it up.

The inventory/garb icons are:

Escape: (or right clicking or striking ESCAPE) leaves the inventory/garb sheet and returns to the character sheet.

Next: This advances you to the next party member's garb sheet. Hot key: "N" or "n".

Examine: When selected, a description is given of the object currently held as the mouse cursor.

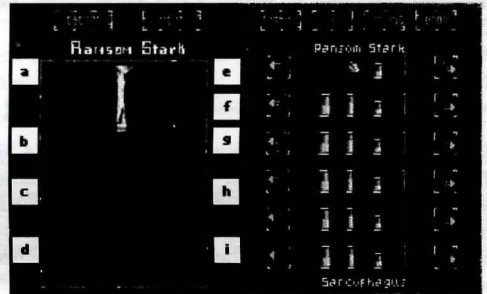
Use: If the object currently held as the mouse cursor can be used, a message appears detailing what takes place.

Jury-Rig: Many objects in the game are components of bigger objects. With the right parts and adequate skills, you can build your own weapons and other objects. When this icon is selected, you are presented with a menu of what you can jury-rig, given your current inventory. [NOTE: you must have a tool kit to build most objects and a pharmaceutical kit to synthesise drugs.] There is a chance that an attempt at assembling or disassembling an item can be unsuccessful and result in your breaking a component. Success is a reflection of your jury-rig, intelligence, and agility skills. The results of your jury-rigging are presented to you through on-screen messages. See the reference section for a list of components that can be jury-rigged together.

Drop: If an object is currently held as the mouse cursor and this icon is selected, it is dropped at your current location. Do not, however, assume that these objects will be there when you return.

The garb slots indicated on the accompanying illustration are as follows:

- A. Head
- B. Right arm
- C. Right hand
- D. Right leg
- E. Torso - used for clothing, including full-body protective garb.
- F. Lapel
- G. Left arm
- H. Left hand
- I. Left leg



Note: Objects can only be placed in their appropriate garb sheet slots, e.g., an Arno suit can only be placed in the torso garb slot. When adding cybergenetic attachments to a character, they will not be placed in the appropriate slot - a cybergenetic right arm will not be placed on the right arm - until you seek the services of a cybergenetic surgeon to have the arm installed.

RECRUITING CHARACTERS

Throughout the game, you will encounter characters who can join your party. Many mercenaries for hire can be found in the Abyss, the bar near Times Square. Some will be good fighters or deckers, others will have valuable skills that may not be immediately apparent. Some may join you only in exchange for an object or a sum of money. Note that a recruitable's fee does not go into your bank account (i.e., you cannot pay a character to join you, then spend his money). You may have up to six characters, including yourself, in your party at one time. If you have six members and wish to add another, you must dismiss one of the current members.

Some characters may also decide, for whatever reason, to leave your party at certain points in the game. You may also want to dismiss members of your party yourself. From the Party icon on the game interface, select Dismiss. Some of these characters may be found later at their original location and can be recruited again.



THE PAL SYSTEM

The PAL system was developed to allow players to avoid the cumbersome details associated with role-playing. Instead of always waiting for specific instruction for the details of every action, characters under the PAL system speak up and volunteer for tasks that require their best skills. You have the option to override this function, but your characters know their strengths. It is usually in your best interest to listen to them.

Each character has a unique personality. Characters in your party will voice their opinion and offer you advice. Some may be offended by your actions. Some may even be driven to leave your party. Some of the talk offers valuable clues to the game's solution, so it pays to heed their remarks. When a party member speaks, the party sheet appears on the bottom of the screen with the portrait of the speaker highlighted and his text above it. Keep in mind, some PAL messages are valuable clues to winning the game. Note, however, that these messages are not included in the hand-held computer's dialogue replay feature.

NEURAL IMPLANT

Stark's neural implant is the one thing that allows him to cling to his humanity. The device was implanted by Deirdre Tackett years ago to combat Hopkins-Brie Syndrome, a disease that threatens frequent deckers, causing the sufferer to lose the ability to differentiate between the real world and cyberspace. The implant, however, is gradually losing its power as Stark turns into a full vampire. This process is represented by the humanity indicator on the game interface, but also through conversations between Stark and the neural implant. As with the other interactions, the implant's messages will appear in the top right corner of the screen.

Communication between Stark and his neural implant illustrates Stark's transformation from half-human to full vampire. The implant is gradually losing power, and certain choices you make can accelerate the process. Unnecessary violence, drinking the blood of victims with too high an innocence factor, and other "bad" morality choices will pull you closer to the dark side. When you turn into a complete vampire, you lose the game.

COMBAT

THE BATTLEGROUND

Combat occurs on the same screens as NPC interaction. The game interface is no longer accessible, as it is replaced by the combat interface menus. All NPCs are represented in combat by a combat figure that is chosen based on the character's generic character type. For example, all rage gangers share a combat figure, as do most of the vampires in the game.

THE ART OF THE DUEL

Combat mode is initiated whenever a player selects the descriptive or quick combat options from the game menu or whenever an NPC attacks the player. When descriptive combat begins, the user will place party members on the map before or after his opponent does so, depending upon whether he has the character with the highest leadership skills. A message across the bottom of the screen will prompt you to place the characters in your party one at a time.



To place a character, position the mouse cursor over the location you wish to place the character. Left click and a character will appear on the cursor. A message will identify the character. Left click to place the character. When you have placed the characters you wish to use in the fight, click the right mouse button or strike the ESCAPE button to return to the combat menu.

Ransom Stark must be placed on the screen for all combat, but you have the option of withholding other members of your party. Striking the SPACE bar will cause the character to disappear from the mouse cursor. Left click to obtain the next character for placing. When you have placed all the characters in your party or have struck the ESCAPE key, the combat menu will appear.

TYPES OF COMBAT

BloodNet allows you to choose between two combat modes, quick and descriptive. You can choose between these modes at the beginning of each combat sequence and between each round of combat. Thus, you can control the pace at which combat occurs.

QUICK COMBAT

In quick combat, the computer makes all of the combat decisions for your party as well as for your opponent. You simply watch the battle unfold and can intervene at any time by hitting the ESCAPE key. Hitting the ESCAPE key will halt combat at the conclusion of the current round and bring up the combat menu. You can then view the status of your characters, resume quick combat, enter descriptive combat, or retreat.

DESCRIPTIVE COMBAT

Descriptive combat affords you greater control over your party during combat. You can position your troops before combat, issue battle orders, reposition and target your characters between every round if you wish.

Descriptive combat also offers a blow-by-blow account of the battle. At the end of each round, the computer will update you on the action that just occurred. This report includes success of each attack, weapons used, and hit point damage incurred by each character. For example, a report might read, "Jaz Bob (76/80) is struck by a laser blast in the torso (4/5) for 2 points of damage." In this message, 76/80 reports current hit points/total hit points for the character and 4/5 reports current hit points/total hit points for the torso. This feature can be toggled off by selecting the combat settings from the combat menu.

Once you have placed your characters in descriptive combat, you will be asked to issue orders to your forces. At this point you could select quick combat from the combat menu if you do not wish to issue orders. If you remain in descriptive combat, you will have the opportunity to issue new orders between every round of combat. A character will continue to carry out its latest orders until they are superseded by another order. When you wish to issue new orders, press the ESC key. The issue orders menu will appear when the current round ends.

During combat, you can obtain brief status reports on characters by resting the mouse cursor over them. The status report will appear at the top of the screen and includes: character's name, hit points, weapon in use, remaining weapon charges (if appropriate), current orders, and current target.

The combat options are as follows.

ISSUE ORDERS: If you select issue orders, you will be prompted to select a party member for whom to issue orders. Selecting a party member will bring up the orders menu. The character's current order will be marked by an asterisk. Left click on the order you wish to select. The orders you can issue are:

Defend Position: The character will maintain its current position and attack only those NPCs that occupy a position adjacent to it or any NPC that targets the character. This is the default command for all characters when they begin a combat sequence.

Acquire Target: To select a target for a member in your party, left click on this option in the orders menu and then left click on the NPC you wish to target. A menu will appear asking you to select a section of the target - right leg, body, head, etc - you wish to strike. "Body" is the default setting and will give the character's attack a chance of landing anywhere on the target. When combat resumes, the attacking character will manoeuvre where necessary to launch his attack.

Free Combat: Selecting this option allows the computer to select a target for a given character.

Manoeuvre: This option allows you to move a character to a different location on the map. The character will execute the command when combat resumes. The speed with which the player moves to the new location depends upon the situation in combat.

Bite: This option is only open to characters who are vampires. As in acquiring a target, you will have to position your cursor over the intended victim and click the left mouse button. When combat resumes, the vampire will manoeuvre next to the target and attempt to bite it. The vampire must hold the bite for at least two and perhaps more rounds for it to be fatal. During this time, it is vulnerable to attack.

Use Items: Certain items, notably narcotics and the medical kit, can be employed in combat by selecting the "use item" command. Selecting this option will produce a menu of the items you can use from your current inventory.

Retreat: Selecting this option will produce a menu asking you to specify whether all or some of your characters are to retreat. The selected characters will flee towards the nearest exit on the screen. If the whole party retreats, you will be returned to the New York Subway map. Whenever the entire party retreats, there is a chance that a member of your party will grow frustrated with your leadership and leave.

Choose Weapon: Selecting this option produces a list of the weapons the character currently has active on its garb sheet. You can select which weapon you would like the character to use during the next round of combat. The character will continue to use this weapon until you choose a new one for it.

Some weapons require ammunition or power cells. When a weapon exhausts its ammunition, a message to this effect will appear during the combat round. If the character in question possesses the appropriate ammunition or power cell, you can choose between reloading the weapon or choosing another active weapon for the character to use (active weapons being those on a character's garb sheet). Reloading will consume at least one combat round. Changing weapons does not consume time.

Exert Will: During combat, a vampire can attempt to bewitch an opponent by exerting its will. To exert will, left click over the desired target. Success in exerting will is a function of a vampire and a target's will skills. A vampire cannot exert its will over another vampire.

Done: Returns you to the main combat menu when you have finished issuing orders.

RESUME COMBAT: This option begins the next round of combat.

VIEW STATUS: After selecting this option you can left click the mouse cursor on the character whose status you wish to view. This action will cause the character's skill and garb sheet to appear. You are then free to view skills, check your inventory, and change equipment on the garb sheet.

QUICK COMBAT: You can enter quick combat prior to any round of combat, even if you began a particular battle in descriptive combat. The computer will assume control of tactics for your party. Combat will continue until one party is defeated or until you strike the ESCAPE key (see above section on quick combat).

RETREAT: Selecting this option will produce a menu asking you to specify whether all or some of your characters are to retreat. The selected characters will flee towards the nearest exit on the screen. If the whole party retreats, you will be returned to the New York Subway map. Whenever the entire party retreats, there is a chance that a member of your party will grow frustrated with your leadership and leave.

COMBAT SETTINGS: This option permits you to toggle the quick combat message function, combat sound, and combat music on and off.

ENDING COMBAT

Combat ends when Ransom Stark is slain, you order your party to retreat, all of the enemy NPCs retreat, or all of the enemy NPCs are defeated. If your party is victorious, you can enjoy the spoils of victory. Any objects left by the dead or retreating enemy will be available for you to add to your inventory. A menu listing the available objects will appear. Left click the mouse over the items you wish to take. Items not taken will remain at that location for some time, but will eventually be removed from that location.

VAMPIRES IN COMBAT

Vampires enjoy enhanced strength and resiliency and are thus difficult to defeat in combat. Vampires can only be killed by having a stake or stake equivalent driven into their heart during combat. The player must target a party member's attack on a vampire's torso. If the character attacks with a stake or equivalent, it will have a chance to kill its vampire target.

If a character enters combat carrying a cross, the character can employ the cross to ward attacking vampires. The effectiveness of the cross is linked to a character's faith skill. The greater the player's belief, the greater the chance it will successfully ward a vampire. Striking with a cruet of holy water as a melee weapon will cause an attacking vampire to retreat.

Because Stark is not wholly a vampire, he is not as powerful as other vampires in BloodNet. Stark enjoys enhanced physical abilities and suffers from the vampire's blood curse, but does not yet have a vampire's immortality. Thus, Stark can be killed like any other character.

Stark will not require rest except to restore his hit points. When he does require rest, he must do so in a coffin lined with soil from his native land.

GETTING THERE

To enter cyberspace you must have a cyberspace decking unit and access to a computer with a cyberspace port. To learn whether a room has a computer with a cyberspace port simply select the "deck" option from the interface at the top of the screen. You will be informed whether the room has a suitable computer.

When interfaced with cyberspace, Stark's brain is linked directly into cyberspace, so Stark's body is quite vulnerable. Thus, you should exercise care in choosing a location from which to deck. A friend's home, for example, might seem safe enough, but decking from a public place could invite an attack of some kind.

You also need a decking unit. Decks are illegal, so they will not be easily found, but they are readily concealed and, thus, not entirely scarce. You begin the game with a basic deck and must steal, barter for, or buy components with which to upgrade the unit.

HARDWARE

Decks: TransTechnicals has produced three generations of decking technology: the Praxis 2300XC, the Praxis 2300 Elite and compatibles, and the Praxis 3000. See the glossary for more information. For a deck to function it must have some version of the components listed below.

Cloaks: Security in cyberspace is extremely tight and deadly. Each time you enter cyberspace, you have a chance of being apprehended by security, with the penalty growing more severe with repeat offenses. Cloaks shield your presence in the net from security. Cloaks offer four levels of protection, with safety increasing the higher the cloak level.

Soul Boxes: The soul box is the software-generated means by which your consciousness moves through cyberspace. When a character interfaces with cyberspace, its mind becomes rendered as data and, as such, is quite vulnerable. The soul box maintains the integrity of the character's mind. Should the soul box deteriorate, the character risks having his data corrupted. A worst-case scenario would have the character's mind breaking up and being dispersed throughout cyberspace, a fate akin to death.

Four types of soul boxes exist: Tin Soldier, Samurai, Azrael, and the Dragon, each progressively stronger, allowing you to remain in cyberspace for longer periods of time. The soul box also determines how you and other characters will appear visually in cyberspace.

Looker: The basic cyberspace navigational tool. Essential for a deck to function.

Memory: Objects in cyberspace are represented by icons and are handled like objects found in Manhattan. However, all items retrieved in cyberspace must be stored in the decking unit's inventory. The deck's inventory is accounted for in the boxes along the bottom of the decking unit screen. There are four levels of memory chip, each freeing up progressively more memory slots. (For more information on the decking unit, see section on decking unit interface.)

SURFING THE EDGE

When you wish to enter cyberspace, move the cursor to the top of the screen until the game interface appears. Select the enter cyberspace option from the decking icon. If you have a functioning decking unit in your inventory and are in a room that has a computer with a cyberspace port, you will be transported to cyberspace. If you possess a patch cord you will be able to bring your party members into cyberspace with you. Left click on the desired names. If you have the patch cords, you only need one functioning deck to take your entire party into cyberspace with you.

The General Plane: This is the virtual highway accessed by cyberspace travellers. The General Plane allows you to access any location in cyberspace. Upon entering cyberspace, you will observe that your rotoscoped walking figure has been replaced by a rotating statuette that is the effect created by your soul box.

Movement across a cyberspace map is identical to movement on other maps. Place the cursor where you would like your character to travel and left click the mouse cursor and hold it down. The cyberspace figure will move to where the cursor rests. The General Plane cannot be mapped, but you should, at various times in the game, explore it at random for at least four or five screens in a given direction. As with any search, you will sometimes find nothing, but more often will encounter another data angel or object.

Fats: You will frequently encounter a FATS (File Access Table System) module. The FATS is your means by which to travel to various cyberspace locations. Each location has an address code associated with it. FATS will prompt you to enter a cyberspace address. If the address is valid, you will be immediately transported via modem to the desired location.

Locations: From the FATS system you can transport to data clusters or WELLS. Data clusters are fashioned by TransTechnicals and are repositories for data bases and other information services. WELLS are niches in cyberspace illegally created by members of the cyberunderground. Part of creating a WELL involves secretly entering its location into the FATS system without the Company detecting it.

CYBERSPACE INTERFACE

By moving the cursor to the top of the screen while in cyberspace and right clicking the mouse button, you will access the cyberspace menu. The options are:

Exit Cyberspace: This option returns you to the map from which you left Manhattan. You can return to Manhattan from anywhere in cyberspace, provided you are not trapped in a data cage.

Decking Unit: This option brings up an illustration of the interior of the decking unit. From here the player can access his cyberspace inventory and manipulate the chips in the decking unit.

At the bottom right of the unit is your cyberspace inventory. Four spaces are displayed at once. Click on the left or right arrows to scroll other spaces into view. The number of slots in your inventory is determined by the level of memory chip in use. The higher the level of the chip, the greater the storage capacity.

Notice the slots in the unit marked "soul box," "memory," "cloak," "essence," and "looker." These are the active slots for each type of chip. For example, the memory chip placed in the memory slot will determine the number of inventory spaces available. Items in the decking unit can be picked up by your clicking the mouse cursor on the chip.

You must have a soul box and looker chip in place to be able to enter cyberspace. A memory chip is required for you to take items in cyberspace. A cloak is not essential for entering cyberspace, but is necessary to avoid security.

The bottom left corner of the decking unit has four icons: exam, use, drop, and esc. Exam allows you to examine items in your decking inventory. You must left click on the item you wish to examine, drag it to the exam icon and left click to obtain a description. Use enables you to use an item in cyberspace. You can use an item from the decking unit or from the cyberspace menu at the top of the map. Drop will remove an item from your inventory and drop it at your current location in cyberspace. Left click on the item you wish to drop and drag it to the drop icon.

Objects dropped in the General Plane become fair game for other data angels. Objects dropped in the General Plane will more than likely not be there when you return for them.

Left clicking on the ESC icon will exit you from the decking unit.

Search: This option reveals any hidden objects in a data cluster. The success of a search is based on your observation skill. Search only applies to clusters and WELLS and not to the General Plane.

Save game: Saves the current game.

Restore game: Allows you to restore any previously saved game.

Quit: Exits BloodNet.

REFERENCE

WEAPONS

Below is a list of weapons you can acquire while playing BloodNet. Some can be purchased, others must be jury-rigged, stolen, or taken from defeated opponents. Prices vary for purchasable weapons, depending on who is selling them and the bargaining skill of the character who purchases them.

FIREARMS



Machine Pistol: An automatic forty-four calibre pistol.

9mm Pistol: Requires 9mm cartridges to fire.

Assault Rifle: A 2094 version of an automatic assault rifle. Requires an assault rifle magazine to fire.

Riot Stopper: Fires concussion bursts.

Sawed-off Shotgun: Little changed from its current incarnation. Requires shotgun shells to fire.

Taser Gun: Fires a dart attached to a wire into a target and sends current along the wire. A taser immobilises its target.

HIGH TECH

White Noise Blaster: Emits a powerful blast of sonic energy.

Sinusoidal Pulse Gun: Effective energy weapon against all cybernetic foes. Only effective when striking a cybernetic limb; harmless to flesh.

EMP Focalizer: Fires a concentrated electromagnetic burst at a target. Destroys any electronic circuitry it strikes.

Buzzsaw: Projects nanomachines into a target's bloodstream. The nanomachines are designed to sever capillaries, causing internal bleeding. Lethal if enough strikes are made.

Nanoblast: Projects nanomachines into a target's bloodstream. The nanoblast consists of three nanocharges and a detonator that are programmed to link up within a target organism and explode. Requires four hits to be lethal.

Laser Pistol: Requires only one free hand to fire. Power cells required.

Laser Rifle: Fires a more powerful blast than the laser pistol. Requires two hands and a power cell to fire.

Flame Thrower: Fires deadly blasts of flame. Must be supplied with jellied gas.

MELEE

Stun Stick: A truncheon with an electric current running through its metal end.

Soulblade: A weapon employed by an order of vampire hunters. Must be targeted on a vampire's torso to have a chance of killing the vampire and be spiritually bound to the bearer.

Stake: Requires significantly higher strength and melee skills than the soulblade. Must also be targeted on the torso to have a chance of killing a vampire.

Holy Water: Used as a melee weapon. Causes vampires to retreat when struck by it.

Data Spider: A hard plastic cartridge that introduces software into any circuitry it is attached to. Must be delivered by hand to a targeted area of an opponent.

GRENADES

The effects of grenades are indiscriminate and will harm all characters within the grenade's radius including members of your party. Be careful.

Electrical Storm: Upon detonation releases a flurry of superconducting filament over which a powerful electrical current is transmitted.

EMP Grenade: Emits a potent electromagnetic pulse that disrupts the function of any electronic circuitry within the range of its effect.

Flash Bomb: Produces intense light bursts that can blind an opponent for several rounds. One of the few weapons that is more harmful to vampires than to humans.

Web Grenade: Emits a net woven from durable synthetic fibres.

BIO-WEAPONS

Bio-weapons convert energies from the human body into powerful energy blasts. The effectiveness of a bio-weapon depends in part on various skill levels of the character using the weapon.

Dream Blaster: This weapon draws upon the energy generated by human ideational activity. The more intelligent the character, the more effective the weapon.

Wrath Ray: Draws upon the energy created by human anger as measured by the will skill. The higher the will skill, the more effective the weapon.

Bio-Siphon: This weapon establishes an interface between user and target, siphoning off the life energy of the less vital character as measured by the endurance skill. Thus, the user of this weapon could suffer if it is used against a character with higher endurance.

Neural Cannon: This weapon draws upon the energy generated by the neural energies produced during physical activity. Effectiveness of this weapon is linked to the agility skill.

PROTECTION

Kevlar: You can obtain a variety of garments fashioned from kevlar. These garments are proof against firearms, excepting the riot stopper, and melee weapons, excepting holy water.

Inertial Dispersion Unit: Absorbs the force of inertial energy and distributes it throughout the unit's circuitry. Proof against fire arms and melee weapons.

Force Field: Projects a unidirectional force field in front of the character using it. Proof against most weapons. Requires power cell.

Refraction Suit: Provides protection against lasers and flash bombs.

Electrolytic Suit: Absorbs all of the damage from an electrical attack and transfers the power to the storage cells in the wearer's possession. All storage cells are restored to maximum capacity.

Insul Suit: Offers protection from all radiation-based weapons.

Mirror Master: Projects a holographic overlay of a character's form, allowing the user to assume the appearance of an opponent. This will cause the rest of the opposing party to refuse to target the character. However, the members of the user's party will be confused as well. Whenever they target on the enemy who has been replicated, there will be a 50% chance that they will strike the character using the Mirror Master.

Doppelganger: Projects multiple images of the user during combat.

Arno(ld) Suit: Increases a character's strength by 50%.

Mirror Shades: Can protect a character from a flash bomb's effects. They also make the user look cool.

Ammunition:	.44 Magazine	9 bullets
	9mm Magazine	10 bullets
	Assault Rifle Magazine	18 bullets
	Riot Stopper Shells	2 shells
	Shotgun Shells	2 shells

Power Cells: One power cell supplies a weapon with the following number of charges:

Taser Gun	1
Noise Blaster	5
Sinusoidal Pulse Gun	5
EMP Focalizer	3
Laser Pistol	20
Laser Rifle	10
Buzzsaw	30

One set of Nanoblast Micromissiles contains three nanocharges and a detonator. Four hits are needed for the Nanoblaster to be lethal.

One container of jellied gas supplies the flamethrower with fifteen hits.

JURY-RIG COMPONENTS

Throughout the game, you can assemble objects from component parts. You can also disassemble existing objects into their components. Success assembling and disassembling objects is a function of the jury-rig, intelligence, and observation skills. If a jury-rig attempt fails, you stand a chance of breaking a component.

The character in your party with the highest combination of jury-rig, intelligence, and observation points will attempt the jury-rig. One of your party members must have a tool kit for a jury-rig to be attempted.

Electronic Lockpicks	Wrath Ray	Refraction Shield
Lock dbase	Bio-processor	Dermal filament
Lockpick casing	Electrode	Circuitry lining
Diagnostic unit	Wrath ray plans	Power cells
Cyborg	Kevlar helmet	Refraction unit
Cyborg body	Circuitry lining	Electrolytic suit
Cyborg head	Dream Blaster	Dermal filament
Cyber arm	Bio-navigator	Circuitry lining
Cyber leg	Spark board	Power cells
Spark board	Kevlar helmet	Generator stabiliser
EMP Focalizer	Circuitry lining	Inert Rad Suit
Lockpick casing	Bio-siphon	Dermal filament
Pulse emitter	Bio-navigator	Circuitry lining
Electrode	Energy interface	Power cells
Machine Pistol	House call gel	Inertia sensors
.44 chamber	Kevlar helmet	Rad screen
Automatic stock	Circuitry lining	Energy interface
Sinusoidal Pulse Gun	Neural cannon	Arno Suit
Pulse emitter	Bio-processor	Dermal filament
Bio-navigator	Generator stabiliser	Energy interface
Laser rifle	Kevlar helmet	Power cells
Pulse gun plans	Circuitry lining	Muscle effector
Flame Thrower	Inertial Dispersion Suit	
Tub	Dermal filament	
Nozzle	Circuitry lining	
Hose	Power cells	
Jellied gas	Inertia sensors	

SMART DRUGS

The following drugs have specific effects, but almost all have side effects once the drug wears off. You will find that a drug taken one night to temporarily enhance strength during combat, for example, will leave you weak and worthless in the morning. After each usage of the drug, its effects diminish. You can synthesise many of the drugs from components if you have a pharmaceutical kit in your inventory and you or a member of your party has an adequate medicinal skill.

- Breathers:** This narcotic increases alertness and sensitivity to stimuli, giving many users the feeling of hawk-like senses.
components: Milacemine 27, Primaphetamine
- Hero Makers:** This amphetamine gives many the feeling of invincibility, often causing recklessness.
components: Corticocyclidine, Milacemine 27, Nootroamphetamine
- House Calls:** A combination fast-acting antibiotic, anaesthetic, and amphetamine that increases health recovery rate. This is not a narcotic and has no detrimental effects.
components: House Call gel, Milacemine 27, Vitacompound G
- Nosferatutam:** A preventive to be taken prior to combat, making one's blood toxic to vampires.
- One-Tracks:** Causes tunnel vision and keeps the mind intensely focused.
components: Milacemine 27, Pilocarpine molder
- Psilo Blossom:** A psychedelic delivered by the ingestion of hallucinogen-laced flower blossoms.
- Red Lifters:** These amphetamines give the user the feeling of immense strength.
components: Corticosteroid, Milacemine 27
- Vasopressin:** A smart drug that increases intelligence by "waking up" the brain, improving concentration, attention, memory retention, and recall.

FIRST AID ITEMS

- Nightingales:** These devices increase one's injury recovery rate. They are used on the character's garb sheet to deliver a powerful analgesic directly to the injured area.
components: Bioprocessor, Flexi-cast, House Call gel
- Flexi-cast:** This cast conforms to the injured area forming a strong support while delivering medication.
components: Muscle Effector, Pilocarpine Molder, Vitacompound G



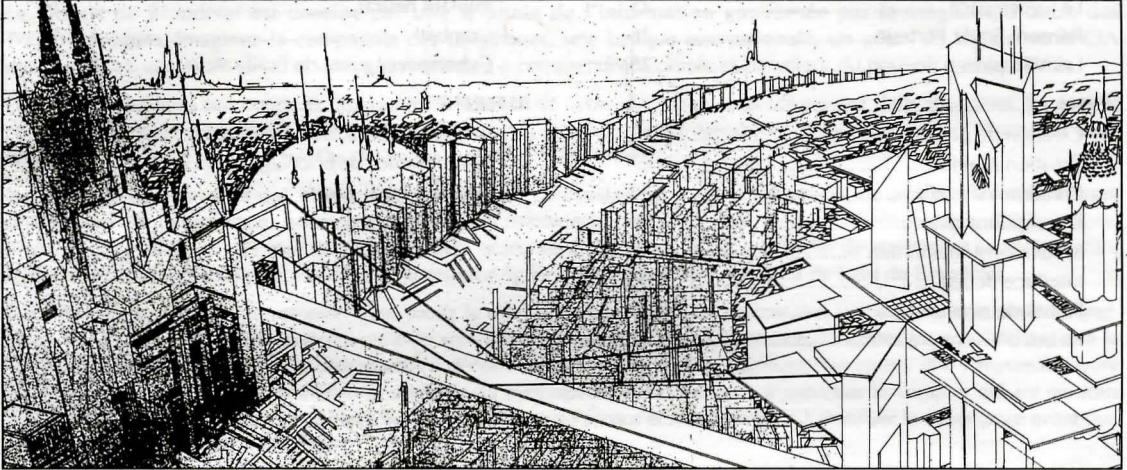
Gammatek France, BP 252 69152 Dardilly Cedex 03 - France
Gammatek Service Clientèle: +33 (0)3 753 33444

CYBERPUNK GLOSSARY

- Cloak:** A chip with resident software designed to shield a cyberspace traveller from detection. There are three levels of chip, each progressively stronger.
- Cyberspace:** The place where computers interact with one another, the space information travels from modem to modem. A virtual reality dimension, what William Gibson referred to as "a consensual hallucination" created by the earth's computers.
- Data Angel:** Colloquial name for a cyberspace traveller or a person who frequents cyberspace.
- Data Cluster:** The most common cyberspace structure, akin to a data base, but more versatile. All data clusters are creations of TransTechnicals.
- Deck:** Common name for one of several devices capable of interfacing with cyberspace. Also known as a decking unit. Three generations of decks exist: the Praxis 2300XC, Praxis 2300 Elite, and the Praxis 3000. Designed and manufactured by TransTechnicals, decks are a restricted technology. Also used as a verb to denote the act of interfacing with cyberspace - "decking" into the net.
- ICE:** Intrusion Countermeasure Electronic. The security system guarding WELLS and clusters in cyberspace.
- Looker:** A chip with resident software that allows travellers to orient themselves in cyberspace. Necessary for cyberspace travel.
- Matrix:** Another name for cyberspace.
- Memory Chip:** A chip with resident storage software. Allows you to store cyberspace objects in your decking unit inventory. The higher the level of chip, the greater the storage capacity.
- Milacemine 27:** The miracle drug everybody thought Interferon would be. The catalyst behind 2094's wonder drugs.
- Morph Code:** Software that can be introduced into a data angel's matrix, increasing various skill categories. Success using Morph Code depends on hacking skill.
- Nanomachines:** Microscopic machinery capable of being injected into the human bloodstream for a variety of purposes.
- Net:** Also, network. Another name for cyberspace.
- Rage Gang:** The 2094 equivalent of a motorcycle gang.
- Soul Box:** A chip with resident software designed to maintain the integrity of a character's mind while interfaced with cyberspace. The soul box determines what the character will look like while in cyberspace. There are four types of soul boxes: Tin Soldier, Samurai, Azrael, and Dragon, each allowing a character to remain in cyberspace for longer lengths of time. You must have a soul box in your decking unit in order to access cyberspace.
- TransTech:** The megacorporation dominating New York, 2094.
- Web:** Another name for cyberspace.
- WELL:** An illegal data cluster. Name honours the Whole Earth 'Lectronic Link, a twentieth-century bulletin board.

BloodNet

The Cyberpunk Vampire Game



GAMETEK®

Gametek France, BP 252 69152 Decines Charpieu Cedex.

Gametek Service Consommateurs: +44 (0)1753 553445

TABLE DES MATIERES

MANHATTAN 2094	25	Recrutement de personnages	34
La Ville	25	Le système PAL	34
Le Cyberspace	25	Implant neural	34
Ransom Stark: Portrait	26	Combat	35
Les Vampires	26	Cyberspace: guide de l'utilisateur	38
LE JEU	27	REFERENCE	40
Création de personnages	27	Armes	40
Création rapide	27	Composantes de bricolage	42
Création manuelle	28	Drogues intelligentes	43
Descriptions des qualités	28	Glossaire cyberpunk	44
Mouvement/Interaction	30		
Interface de jeu	30		
Fiches de personnages	32		
Fiches d'inventaire/attirail	33		

GENERIQUE

Conception et rédaction du jeu:	John Antinori, Laura Kampo
Producteur général:	Mark Seremet
Producteur, jeu de rôle Microprose:	Lawrence Schick
Producteur adjoint:	John Antinori
PC Programmation:	Chris Short, Frank Kern, Rick Hall
Directeur artistique:	Quinno Martin
Graphismes:	Thomas Howell, Quinno Martin, Bill Petras, Kelly Vadas
Concept:	Lawrence Schick
GAMETEK (UK) CREDITS	
Producers:	Simon Little, Ben Tuszynski
Production:	Kevin Kraushaar, Charlene Carty
Programmation Amiga:	Teeny Weeny Games Ltd, Catfish

Game Program and Manual Copyright © 1994 MicroProse Limited

MANHATTAN 2094

L'histoire de BloodNet se déroule à cent ans d'ici, dans un futur dystopien high-tech; peut-être bien le futur que notre planète est en train de se réserver. Le jeu a lieu dans deux décors différents: Manhattan en l'an 2094 et le cyberspace. Le monde de BloodNet est dominé par une tyrannie de l'information gouvernée par la mégacorporation des TransTechniques. Imaginez la compagnie des téléphones, une banque internationale, un géant du logiciel et la CIA amalgamés en une seule entité et vous commencerez à comprendre la portée et l'ampleur du pouvoir de TransTech.

Les TransTechniques ont conçu et programmé les zones de cyberspace que vous traverserez dans BloodNet. La société contrôle l'accès au cyberspace ainsi que son utilisation. Les services et l'information du cyberspace sont réservés à ceux qui sont accrédités par la société. Du moins, en théorie...

New York pullule de gens qui, avides d'exploration, de connaissance et, tout simplement, de sensations fortes, entrent illicitement en cyberspace, en quête de liberté d'information. Ce mélange non affilié de pirates, d'info-anges, d'anarchistes, de gangs des rues et de gangs tech isolés est connu sous le nom collectif de résistance. La guerre entre TransTech et la résistance pour l'accès au cyberspace figure en permanence sur la toile de fond de BloodNet.

Dans BloodNet, vous êtes le vampire. Vous jouez le rôle de Ransom Stark, un mercenaire, un decker ou un profiteur freelance, au choix. Vous devrez manœuvrer avec soin entre les Transtechs et la résistance, tout en essayant d'échapper à la malédiction d'un lord vampire. Réussirez-vous à découvrir les plans du terrible Abraham Van Helsing et à y mettre fin avant qu'il ne se rende maître de Manhattan et seigneur du cyberspace? Réussirez-vous à exorciser le vampire qui est en vous avant de perdre votre humanité pour toujours? Trouverez-vous l'amour et réussirez-vous à maîtriser le cyberspace avant que votre destin ne soit réglé à tout jamais?

LA VILLE

Manhattan 2094 est une nécropole dystopienne dominée par une élite high-tech qui prospère dans un cauchemar d'urbanisme et de claustrophobie. Imaginez New York avec des bâtiments deux fois plus hauts, des rues deux fois plus bondées et où la perpétuelle lumière aveuglante de l'éclairage fluorescent sur la pollution toxique qui s'attarde sur toute la ville empêche de faire la différence entre le jour et la nuit.

La ville n'est que secondaire. C'est en cyberspace qu'ont lieu les activités économiques et les loisirs des humains. Alors que ces derniers abandonnent le monde réel pour le monde virtuel du cyberspace, Manhattan et toutes les autres villes de la terre tombent en ruines. Les services de la ville sont non-existants, le gouvernement n'a plus qu'une autorité nominale, la police ne sert plus à rien.

Votre aventure se déroule en partie dans cette ville sinistre, pendant que vous traversez Manhattan dans le métro new-yorkais.

LE CYBERSPACE

Le cyberspace est un monde imaginaire, un univers de réalité virtuelle créé par la mégacorporation mondiale des TransTechniques. Le cyberspace est l'endroit où les ordinateurs sont en interaction les uns avec les autres, où l'information spatiale circule de modem en modem. Il s'agit de la dimension de réalité virtuelle que William Gibson appelait "hallucination consensuelle" créée par les ordinateurs du monde.

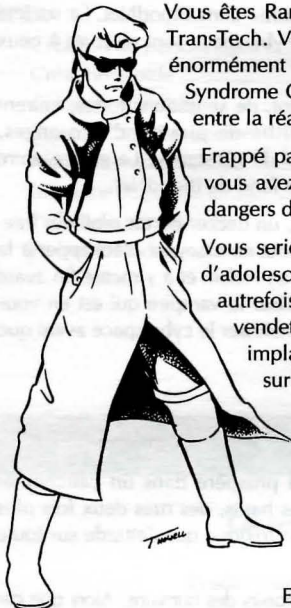
Dans le jeu, le cyberspace est également appelé le réseau, c-space, la matrice ou la toile. L'ensemble du cyberspace (son aspect, son utilisation) a été créé par ceux qui ont conçu et programmé son logiciel.

Dès 2078, les scientifiques de TransTech avaient mis au point des techniques qui devaient permettre à une conscience humaine de fusionner avec un ordinateur. Les avantages pour Transtech en étaient évidents et nombreux: ses scientifiques, ses ingénieurs et ses stratèges n'auraient plus besoin ni de matériel ni de logiciels. A la place, leurs esprits pourraient être mis en interaction directe avec les données. Les pensées deviendraient réalité immédiate. Les tâches banales seraient exécutées intuitivement.

Le cyberspace s'avéra à la fois un bien et un mal pour les TransTechniques car la technologie qui avait rendu possible la liaison avec le cyberspace s'infiltra dans la résistance. Tout comme il avait toujours été difficile d'arrêter les pirates à leurs claviers, la surveillance et l'élimination des intrus en cyberspace sont devenues un combat perpétuel.

Dans BloodNet, le cyberspace a été subdivisé par des mégacorporations concurrentes. Une partie de votre aventure va se dérouler dans une vaste zone du cyberspace, contrôlée par les TransTechniques.

RANSOM STARK: PORTRAIT



Vous êtes Ransom Stark. Il y a quelques années, vous étiez au bas de l'échelon des employés de TransTech. Votre travail était celui d'une présence de services humains, un emploi qui nécessitait énormément d'interface avec le cyberspace. L'exposition prolongée et répétée a provoqué en vous le Syndrome Ontologique de Hopkins-Brie, un état qui se manifeste par des problèmes de distinction entre la réalité et la réalité virtuelle.

Frappé par le Syndrome de Hop-Brie, vous avez été sommairement congédié de TransTech et vous avez commencé à errer dans les rues de Manhattan, la perception troublée, en proie aux dangers de la ville.

Vous seriez sûrement mort comme un clochard si vous n'aviez pas été découvert par un gang d'adolescents et conduit à l'atelier secret de Deirdre Tackett dans le sous-sol d'une maison autrefois désertée de Greenwich Village. Dans ce laboratoire clandestin, Tackett menait une vendetta personnelle contre la Société. Tackett vous a sauvé en insérant dans votre cerveau un implant neural servant à moduler vos perceptions et à vous permettre de garder votre emprise sur la réalité.

Avec cette nouvelle chance de refaire votre vie, vous vous êtes fait une réputation de free-lance digne de confiance dans toute la ville. Vous n'avez, cependant, jamais oublié Deirdre Tackett, la femme qui vous a sauvé la vie.

LES VAMPIRES

En l'an 2094, New York City est de nouveau menacée de violence urbaine et une nouvelle vague de paranoïa s'empare de la ville. Le fléau des vampires a frappé. Les rues bourdonnent d'histoires sur ces créatures sorties tout droit de l'enfer et jour après jour, les médias ne parlent plus que de leurs attaques. Les bruits courent et l'on accuse à tort et à travers. Tout le monde a vu les dégâts causés par les vampires mais peu de gens ont vraiment vu ces monstres. La ville est si violente, tellement pleine de grotesque et de monstrueux, qu'un vampire peut traîner dans les rues, prendre des victimes à volonté et passer pratiquement inaperçu.

Vous, dans le rôle de Ransom Stark, devenez la proie de l'un des vampires. Cependant, grâce à votre implant neural, inséré il y a des années par Deirdre Tackett, vous n'êtes pas entièrement transformé en vampire. Vous devez maintenant trouver le moyen de vous purger de votre nature vampirique avant que l'effet de l'implant neural ne se dissipe et que vous ne soyez transformé en vampire pour l'éternité. Et tout cela en essayant d'échapper aux griffes du lord vampire qui vous a fait. Vous êtes le seul à pouvoir le conduire au programme puissant conçu par Tackett, le programme qui donne le pouvoir suprême en cyberspace.

N'oubliez pas que, puisque vous n'êtes pas entièrement vampire, vous ne pouvez pas faire tout ce que peut faire un véritable vampire. Vous devez mordre vos victimes et vous nourrir de leur sang pour survivre, par exemple, mais vous ne pouvez pas les transformer en vampires. Lors du jeu, vous découvrirez ce que c'est que d'être un vampire. Les personnages du jeu vous apprendront beaucoup de choses sur les vampires mais ne vous fiez pas à n'importe qui. Vous êtes à New York, ne l'oubliez pas.

CREATION DE PERSONNAGES

Après la séquence d'introduction, le menu principal apparaît sur l'écran. Les quatre options sont: Manual Generation (Création Manuelle), qui vous permet de créer votre personnage en répondant à des questions ou à des scénarii; Quick Generation (Création Rapide) qui crée un personnage pour vous; Exit to Game (Sortie vers Jeu), qui vous permet de sélectionner une partie sauvegardée ou de commencer une nouvelle partie, Turn Off Sound (Arrêter Son), Turn Off Music (Arrêter Musique) et Quit BloodNet (Abandonner BloodNet).

QUICK GENERATION (CREATION RAPIDE)

Cette option est destinée aux joueurs qui désirent sauter le processus normal de création de personnages et passer au jeu aussi vite que possible. Il suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris sur l'option "Quick Generation" du menu principal pour que l'ordinateur procède à la création d'un personnage. Les résultats de cette création seront affichés sur une fiche de qualités de personnage qui apparaîtra sur l'écran.

Si, à un moment ou à un autre, vous êtes mécontent des résultats de la séquence de création, cliquez avec le bouton gauche sur l'icône "escape", en haut et à gauche, ou cliquez avec le bouton droit pour retourner au menu de création de personnages. A partir de ce menu, vous pourrez créer un autre personnage.

Au bas de l'écran, en rouge, vous trouverez les options "Modify Skills 5" (Modifier Qualités 5) et "Modify Points 20" (Modifier Points 20) qui vous donnent la possibilité de modifier le personnage que vous avez créé en répartissant 20 points sur 5 qualités. Vous pouvez augmenter les nombres de points de jusqu'à cinq catégories de qualités en ajoutant un maximum de dix points à n'importe quelle qualité. Vous pouvez soustraire des points d'une qualité que vous avez augmentée mais vous ne pouvez pas diminuer une qualité au-dessous du niveau auquel elle a été créée. Par exemple, si une qualité de force a été créée à quatre-vingt et si vous l'avez augmentée de cinq, vous ne pourriez la diminuer que jusqu'aux quatre-vingt d'origine.

Pour modifier le total d'une qualité, placez le curseur de la souris sur la qualité en question. (Clavier: utilisez les touches PGUP et PGDOWN pour faire dérouler le choix de qualités.) Cliquez sur la qualité avec le bouton gauche pour en augmenter la valeur ou avec le bouton droit pour la diminuer. (Clavier: appuyez sur SHIFT et sur la touche "+" pour augmenter le niveau de la qualité. Appuyez sur la touche "-" pour diminuer la valeur d'une qualité en surbrillance. Vous pouvez aussi utiliser les touches "+" et "-" du clavier numérique).

La fiche de personnage contient une image de Ransom Stark. En cliquant avec le bouton gauche sur la flèche à droite ou à gauche de l'image de Stark ou en utilisant les touches fléchées gauche et droite du clavier, vous pouvez faire dérouler plusieurs visages de Ransom Stark. En laissant un visage sur la fiche de personnage, vous le sélectionnez pour votre Ransom Stark.

Une fois satisfait de votre personnage, cliquez avec le bouton gauche sur l'icône O.K. pour le sauvegarder et commencer à jouer.

MANUAL GENERATION (CREATION MANUELLE)

L'option de création manuelle vous présente une série de douze questions ou scénarii avec un choix de réponses. En vous mettant dans les situations proposées par les questions et les scénarii, vous pouvez créer un personnage dont les qualités reflètent la personnalité que vous lui avez choisie.

La question ou le scénario apparaît en haut de l'écran, une image au milieu de l'écran et les réponses en bas. Il y a deux flèches en bas, à gauche. Cliquez avec le bouton gauche sur l'une de ces flèches (ou utilisez les touches fléchées vers le bas et vers le haut du clavier) pour faire dérouler les réponses possibles. Quand vous aurez lu toutes les réponses possibles et sélectionné celle que vous voulez, cliquez avec le bouton gauche sur l'icône O.K. ou appuyez sur ENTER pour choisir cette réponse. Pour interrompre la séquence de création de personnage à tout moment, cliquez avec le bouton droit de la souris à n'importe quel endroit de l'écran ou appuyez sur ESCAPE.

Les quatre premières questions détermineront le type de carrière (mercenaire, profiteur ou cyberpunk) préféré par votre personnage. Les huit questions suivantes détermineront les qualités en fonction du type de carrière que vous préférez. Par exemple, si vos réponses aux quatre premières questions indiquent que votre personnage est surtout mercenaire, un plus grand nombre des huit autres questions attribueront des points aux qualités de combats associées à un mercenaire.

Quand vous aurez répondu aux douze questions, votre fiche de personnage sera assemblée sur l'écran. Comme pour la création rapide, vous aurez la possibilité de répartir vingt points entre cinq qualités. Consultez les trois derniers paragraphes de la section sur le combat rapide pour voir comment modifier les personnages. Si vous êtes mécontent du personnage créé, cliquez avec le bouton gauche sur l'icône "escape" pour retourner au menu principal et créer un autre personnage. Si vous décidez de jouer à BloodNet avec ce personnage, cliquez avec le bouton gauche sur l'icône O.K. ou appuyez sur la touche "O" ou "o" du clavier pour commencer à jouer.

La fiche de personnage contient une image de Ransom Stark. En cliquant avec le bouton gauche sur la flèche à droite ou à gauche de l'image de Stark ou en utilisant les touches fléchées gauche et droite du clavier, vous pouvez faire dérouler plusieurs visages de Ransom Stark. En laissant un visage sur la fiche de personnage, vous le sélectionnez pour votre Ransom Stark.

DESCRIPTIONS DES QUALITES

QUALITES PHYSIQUES

Strength (Force): plus la force d'un personnage est grande, plus il aura de chances de réussir à accomplir les tâches les plus physiques. La force aide à déterminer la prestation d'un personnage au combat, particulièrement au combat corps-à-corps. Elle est également importante au niveau de la capacité du personnage à subir des dégâts.

Endurance: le niveau d'endurance d'un personnage mesure sa capacité d'activité physique pendant un certain temps. L'endurance entre en ligne de compte dans la fréquence à laquelle un personnage a besoin de repos ainsi que dans le combat.

Agility (Agilité): le niveau d'agilité d'un personnage entre en ligne de compte dans sa capacité à esquiver les attaques d'un adversaire au combat.

Stealth (Discrétion): le niveau de discrétion d'un personnage indique sa capacité à se dérober aux services de sécurité en cyberspace.

Pickpocket: cette qualité est reflétée dans la capacité d'un personnage à chercher et à découvrir divers articles dissimulés.

Lockpick (Crochets de serrures): gouverne la capacité d'un personnage à utiliser des crochets de serrures à Manhattan et certaines "clés virtuelles" en cyberspace.

QUALITES MENTALES

Intelligence: l'intelligence entre en ligne de compte de plusieurs façons dans la prestation d'un personnage, surtout dans sa capacité à naviguer en cyberspace et à utiliser certaines armes qui tirent leur énergie de l'activité cérébrale humaine.

Observation: le niveau d'observation d'un personnage aide ce dernier à découvrir des objets cachés. Cette qualité est importante pour diriger une arme sur une cible pendant le combat.

Fast-talk (Bagou): mesure l'habileté d'un personnage à persuader, tromper ou, pour reprendre les paroles des pirates du vingtième-siècle, "ergonomiser" un PNJ (personnage non-joueur).

Bargaining (Marchandage): gouverne l'habileté d'un personnage à négocier les prix quand il achète et vend des objets.

Jury-rig (Bricolage): l'assemblage de dispositifs et d'armes à partir de pièces détachées empruntées, achetées ou volées est un aspect très important de BloodNet. Le succès d'un joueur dans l'assemblage et le démontage de ces dispositifs est gouverné par le bricolage, l'observation et l'intelligence.

Medicinal (Médicinal): cette qualité détermine l'habileté d'un personnage à utiliser de l'équipement médical pour soigner les blessures des personnages du groupe. Elle contrôle également la capacité d'un personnage à synthétiser, avec l'aide d'une trousse pharmaceutique, des drogues sur mesure à partir de leurs constituants chimiques.

PERSONNALITE

Leadership (Qualités de leader): au combat, cette qualité détermine le camp qui doit placer ses combattants en premier.

Innocence: une mesure de la fibre morale et éthique d'un personnage. Cette qualité détermine l'effet, sur l'humanité de Stark, causé par le personnage dont il se nourrit: plus la valeur d'innocence d'un personnage est importante, plus l'impact sera négatif sur le niveau d'humanité de Stark. Les PNJs recrutables peuvent faire diminuer leur niveau d'innocence en s'adonnant à certaines activités telles que l'utilisation de narcotiques.

Faith (Foi): cette valeur mesure la croyance et la foi d'un personnage en un être suprême et gouverne l'efficacité avec laquelle un personnage brandit des objets sacrés pour se défendre contre les vampires. La foi gouverne également l'habileté d'un personnage à utiliser un pieu ou une épée-âme contre un vampire.

Courage: détermine la probabilité qu'un PNJ adverse se retire d'un combat. Détermine également la probabilité qu'un PNJ quitte le camp du joueur quand le joueur choisira de se retirer du combat.

Will (Volonté): pour les vampires, cette qualité gouverne leur capacité à imposer leur volonté sur les autres et à résister à la volonté d'autres vampires. Au combat, les vampires peuvent ensorceler leurs adversaires, les laissant temporairement dérouterés. Pour les non-vampires, cette qualité ne détermine que leur capacité à résister à la volonté d'un vampire.

CYBERQUALITES

Hacking (Piratage): détermine la compétence d'un personnage à identifier et à utiliser le logiciel trouvé dans le cyberspace.

Decking Integrity (Intégrité de decking): dérivée d'un mélange de l'intelligence d'un personnage et de la boîte-âme utilisée dans l'unité de decking (voir Cyberspace pour en savoir plus sur les boîtes-âmes), cette qualité détermine la durée de la période pendant laquelle un personnage peut rester en cyberspace sans être abîmé.

Cybercloaking (cyberprotection): dérivée de la qualité de discrétion d'un personnage et de la protection utilisée dans l'unité de decking, cette qualité détermine l'habileté d'un personnage à se déplacer en cyberspace sans être détecté par les services de sécurité TransTechniques.

COMBAT

Melee (corps-à-corps): détermine la compétence d'un personnage en combat corps-à-corps, y compris coups de poing, épées et matraques. Détermine également l'utilisation des pieux et des épées-âmes contre les vampires pendant le combat.

Fire arms (Armes à feu): détermine la compétence d'un personnage au maniement des armes à feu.

High-Tech: cette qualité détermine l'utilisation par un personnage d'une gamme d'armes high-tech telles que les fusils et pistolets laser.

Bio-Tech: entre en ligne de compte dans l'utilisation par un personnage d'armes qui tirent leur énergie du corps humain.

Explosives (Explosifs): cette qualité détermine l'habileté du personnage à utiliser toutes sortes de grenades au combat.

AMELIORATION DES QUALITES

Quand les personnages de votre groupe accomplissent avec succès une mission donnée dans le jeu, les qualités ayant rapport à cette mission sont améliorées. Des messages indiquant les changements de points de qualités apparaissent sur l'écran au moment opportun.

PERSONNAGES

Le mouvement de votre groupe est représenté par Ransom Stark. Pour déplacer votre personnage, placez le curseur à la position voulue et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé jusqu'à ce que le personnage arrive à destination. Cliquez avec le bouton droit sur un PNJ (Personnage non joueur) du jeu pour commencer une interaction. En cliquant deux fois sur un personnage avec le bouton droit, vous en faites apparaître une description.

Quand vous parlez avec un personnage, le portrait du personnage en question apparaît en haut et à droite de l'écran, avec la case de dialogue à gauche. Si vous, Ransom Stark, parlez avec lui, votre portrait et le dialogue apparaissent en bas et à gauche de l'écran.

OBJETS

En cliquant avec le bouton droit sur un objet figurant sur l'écran principal du jeu, vous pouvez le ramasser. En cliquant de nouveau avec le bouton droit vous pouvez lâcher l'objet. Si le curseur est sur plus d'un objet, un menu apparaît vous demandant de sélectionner l'objet que vous voulez ramasser. En cliquant deux fois avec le bouton droit, une description apparaît en même temps que l'objet en question.

Une fois que vous avez cliqué sur un objet avec le bouton droit de la souris, l'objet devient le curseur de la souris. Vous pouvez ensuite cliquer sur Ransom Stark avec le bouton gauche pour insérer l'objet dans son inventaire (ou dans la prochaine case d'inventaire libre si son inventaire est plein). Si vous souhaitez mettre l'objet dans l'inventaire d'un autre membre de votre groupe, vous devez le déposer directement dans son inventaire. (Voir la section fiche de personnage de ce manuel).

PIECES

Les petits triangles verts sur l'écran de jeu indiquent les points menant aux autres pièces de cet emplacement. En cliquant deux fois quand le curseur n'est pas sur un personnage ou un objet, vous faites apparaître la description d'une pièce.

INTERFACE DE JEU

Pour permettre de jouer sur la totalité de l'écran, l'interface de jeu n'est affichée que quand cela est nécessaire. Pour accéder à l'interface de jeu, déplacez le curseur vers le haut de l'écran. Quand elles sont sélectionnées, les six icônes illustrées ont les fonctions suivantes:

COMBAT

Quick Combat (Combat Rapide): voir la section combat de ce manuel.

Descriptive Combat (Combat Descriptif): voir la section combat de ce manuel.

Bite (Morsure): cette option fait apparaître le message "Who will be your victim?" ("Qui sera votre victime?"). Cliquez sur le personnage que vous voulez vider de son sang. Stark doit se nourrir pour survivre mais il doit aussi sélectionner ses victimes avec soin. S'il mord trop d'innocents, il risque, comme il est indiqué sur la partie indicateur d'humanité de l'interface (décrite ci-dessous), de perdre de plus en plus de son humanité et de se transformer complètement en vampire, ce qui vous ferait perdre la partie. Les morsures peuvent aussi avoir lieu en combat rapide et en combat descriptif. (Voir section combat de ce manuel.)

VISUALISATION

New York Map (Carte de New York): dans le jeu, les trajets se font dans le métro new-yorkais. Les arrêts de métro sont indiqués par les triangles rouges clignotants. Déplacez le curseur de la souris de haut en bas de l'écran pour faire dérouler la carte de Manhattan. Placez le curseur de la souris sur l'un des triangles clignotants et le nom de l'arrêt de métro apparaîtra. Cliquez avec le bouton gauche pour visualiser le menu des destinations connues pour chaque arrêt puis, cliquez de nouveau avec le bouton gauche sur la destination de votre choix. Vous serez transféré à cette destination. D'autres endroits apparaîtront à chaque arrêt au fur et à mesure que vous en apprendrez l'existence par interaction avec d'autres personnages.

Search (Fouille): quand cette option est sélectionnée, le membre du groupe qui jouit de la meilleure qualité d'observation fouille l'emplacement actuel à la recherche d'objets cachés.

Examine (Examiner): cette option offre une description détaillée de l'article devenu curseur de la souris. Si vous n'avez pas les qualités nécessaires pour comprendre l'objet (vous n'avez pas les qualités de decking et d'intelligence pour reconnaître une pièce d'unité de decking), vous n'obtiendrez pas la description complète.

Use (Utiliser): si l'objet actuel devenu curseur de la souris peut être utilisé, le joueur obtiendra des messages en détaillant l'utilisation. Si vous voulez utiliser un autre objet sur un objet quelconque, ce dernier doit se trouver sur l'écran de jeu principal.

Location (Emplacement): quand cette option est sélectionnée, un message apparaît décrivant votre emplacement actuel.

PARTY (GROUPE)

Rest (Repos): quand cette option est sélectionnée, votre groupe se repose pendant le nombre d'heures nécessaire pour récupérer ses points de jeu.

Dismiss (Congédier): quand vous sélectionnez cette option, un menu des membres actuels du groupe apparaît. Cliquez avec le bouton gauche sur le personnage que vous voulez congédier. Si vous avez déjà six personnages dans votre groupe (y compris vous) et si vous voulez en recruter un autre, vous devez d'abord en congédier un.

DECK

Enter Cyberspace (Entrer en Cyberspace): ceci vous fait entrer dans le réseau, vous transférant en cyberspace. Voir la section cyberspace de ce manuel pour une description de l'interface cyberspace.

Decking Unit (Unité de Decking): cette option produit une représentation visuelle de votre unité de decking. Les fonctions de l'unité de decking sont semblables à celles de la fiche d'inventaire/attirail décrite plus loin. Voir la section cyberspace de ce manuel pour une description complète de l'unité de decking.

HAND-HELD COMPUTER (ORDINATEUR A MAIN)

Dialogue Replay (Repasser Dialogue): l'implant neural de Stark lui offre le luxe d'une mémoire photographique. Quand vous sélectionnez cette option, vous faites apparaître un menu de tous les personnages que Stark a rencontrés dans le jeu. En cliquant sur un personnage avec le bouton gauche, vous repassez l'interaction avec ce personnage, vous permettant de relire les indices et les informations. Pour mettre fin à la répétition du dialogue, appuyez sur ESCAPE ou cliquez avec le bouton droit.

Contacts: cette option donne accès à la base de données de Ransom Stark, y compris les commentaires sur ses amis, ses ennemis et ses ex-associés.

Money (Argent): votre solde actuel à la Banque Transtechnique de New York est affiché. Tout l'argent du jeu est virtuel, ce qui signifie qu'il n'y a aucune circulation de devises et que les transactions sont effectuées de façon semblable aux distributeurs de billets actuels. Quand il y a achat ou gain d'argent, les fonds sont directement retirés ou déposés dans votre compte.

Quand vous payez un personnage pour se joindre à votre groupe, ce paiement ne fait pas partie de l'argent communautaire du groupe, ce qui revient à dire que vous ne pouvez pas payer quelqu'un pour se joindre à votre groupe et utiliser cet argent vous-même.

GAME (JEU)

Save (Sauvegarde): un écran avec vingt cases de jeu apparaît. Avec la souris, mettez une case en surbrillance et cliquez avec le bouton gauche ou appuyez sur ENTER pour activer la case. Tapez une description du jeu et appuyez sur ENTER pour le sauvegarder. Vous pouvez taper jusqu'à trente lettres et utiliser les fonctions élémentaires de traitement de texte: retour en arrière, effacer, insérer/recouvrir, touches fléchées gauche/droite. Vous pouvez aussi sauvegarder sur un jeu précédent, si vous le désirez, en lui donnant un nouveau nom ou simplement en appuyant sur ENTER pour sauvegarder un jeu sous le même nom.

Restore (Restaurer): l'écran avec vingt cases de jeu réapparaît. Avec la souris, mettez votre sélection en surbrillance et cliquez avec le bouton gauche ou appuyez sur ENTER pour restaurer ce jeu.

New Game (Nouveau Jeu): cette option vous ramène au créateur de personnage.

- MUSIC ON/OFF (AVEC/SANS MUSIQUE)
- SOUND ON/OFF (AVEC/SANS SON)
- VIEW CREDITS (VISUALISER GENERIQUE)
- QUIT (ABANDONNER)

BLOODLUST INDICATOR (INDICATEUR DE SOIF DE SANG)

la barre verticale se trouvant à droite de l'interface indique l'urgence de votre soif de sang, de votre besoin de vous nourrir. Bien que vous ne soyez vampire qu'à moitié, vous devez quand même boire le sang des humains pour survivre. Le niveau de soif de sang monte au fur et à mesure que le besoin de mordre une victime se fait plus urgent. Si le niveau de soif de sang atteint le sommet et si la faim de Stark fait palpiter l'indicateur, Stark mourra et vous perdrez la partie si ce besoin n'est pas assouvi immédiatement.

Pour vous nourrir, sélectionnez "Bite" (Morsure) au menu de l'icône de combat et sélectionnez ensuite une victime. Faites attention quand vous choisissez vos victimes. Plus vous prenez d'innocents, plus votre indicateur d'humanité, décrit ci-dessous, passera vite du côté du vampire.

HUMANITY INDICATOR (INDICATEUR D'HUMANITE)

La barre horizontale située sous les icônes de jeu indique votre situation en tant que mi-vampire/mi-homme. Votre implant neural va vite perdre sa puissance et votre nature de vampire consommer vos aspects humains. Les choix que vous faites (si vous commettez des actes de violence inutile ou si vous tuez des personnages avec un facteur élevé d'innocence) peuvent accélérer ce processus, vous rendant davantage vampire.

DATE

Indique la date du jeu.

TIME (HEURE)

Indique l'heure et les minutes à la date du jeu.

Touches Directes:

- F1: MENU DE L'ICONE COMBAT
- F2: MENU DE L'ICONE DE VISUALISATION
- F3: MENU DE L'ICONE DE GROUPE
- F4: MENU DE L'ICONE DE DECK
- F5: MENU DE L'ICONE D'ORDINATEUR A MAIN
- F6: MENU DE L'ICONE DE JEU

FICHES DE RENSEIGNEMENTS SUR LES PERSONNAGES

Les fiches de renseignements sur les personnages sont conçues pour permettre un maximum d'efficacité. A partir d'une seule fiche, vous avez accès à toutes les qualités, tous les inventaires et tous les attirails des membres de votre groupe.

Party Members (Membres du Groupe): pour visualiser les membres de votre groupe, placez le curseur de la souris en bas de l'écran et cliquez avec le bouton droit. Vous pouvez avoir un maximum de six personnages à la fois (y compris Ransom Stark) dans votre groupe. La barre verticale bleue, à côté du portrait de chaque personnage correspond à la barre de santé. Une barre de santé basse indique la perte de points de jeu due à la fatigue et aux blessures subies au combat. Le repos restituera des points de jeu, tout comme l'utilisation de ressources médicales ou la visite chez un docteur.

Skill Sheets (Fiches de Qualités): pour visualiser la fiche de qualités d'un personnage, mettez en surbrillance le membre du groupe voulu et cliquez avec le bouton gauche ou appuyez sur ENTER. Le portrait du personnage, ses points de jeu et ses qualités apparaîtront. Ces qualités peuvent changer au cours du jeu. Un personnage qui bricole fréquemment pour le groupe, par exemple, peut améliorer sa qualité de bricolage. Voir la section création de personnage du manuel pour plus de renseignements sur les qualités. Les icônes de fiche de qualités sont:

Inventory (Inventaire): en cliquant sur cette icône vous avez accès à la fiche d'inventaire/attirail. Touche directe: "I" ou "i".

Next (Suivant): en cliquant sur cette icône, vous passez à la fiche de personnage du membre du groupe suivant. Touche directe: "N" ou "n".

Escape: en cliquant sur cette icône, en cliquant avec le bouton droit ou en appuyant sur ESCAPE, vous retournez au jeu.

Touches Directes:

- 1: Pour visualiser la fiche de personnage de Ransom Stark
- 2: Pour visualiser la fiche de personnage du membre du groupe #2
- 3: Pour visualiser la fiche de personnage du membre du groupe #3
- 4: Pour visualiser la fiche de personnage du membre du groupe #4
- 5: Pour visualiser la fiche de personnage du membre du groupe #5
- 6: Pour visualiser la fiche de personnage du membre du groupe #6

FICHES D'INVENTAIRE/ATTIRAIL

A partir d'une seule fiche, vous avez accès à l'attirail et à l'inventaire de chaque membre du groupe. Vous êtes libre de faire des échanges d'objets entre les fiches d'inventaire et d'attirail de tous les personnages sans retourner au jeu.

Quand vous passez sur un objet avec la souris, le nom de l'objet apparaît en bas au centre de l'écran d'inventaire. Cliquez sur un objet avec le bouton gauche pour le ramasser.

Les icônes d'inventaire/attirail sont:

Escape: (ou cliquer avec le bouton droit ou appuyer sur ESCAPE) quitte la fiche d'inventaire/attirail et retourne à la fiche de personnage.

Next (Suivant): vous fait passer à la fiche d'attirail du membre du groupe suivant. Touche directe "N" ou "n".

Examine: quand cette icône est sélectionnée, une description de l'objet actuellement curseur apparaît.

Use (Utiliser): si l'objet actuellement curseur peut être utilisé, un message apparaît détaillant ce qui se produit.

Jury Rig (Bricolage): dans le jeu, plusieurs objets sont des pièces d'objets plus gros. Avec les bonnes pièces et les qualités adéquates, vous pouvez construire vos propres armes et autres objets. Quand vous sélectionnez cette icône, vous obtenez un menu de ce que vous pouvez bricoler, en fonction de votre inventaire actuel. [REMARQUE: vous devez avoir une trousse à outils pour construire la plupart des objets et une trousse de pharmacie pour synthétiser les drogues.] Il est possible qu'une tentative d'assemblage ou de démontage d'un article échoue: dans ce cas, vous risquez de casser une pièce. Votre succès reflète vos qualités de bricolage, d'intelligence et d'agilité. Les résultats de votre bricolage vous seront donnés par des messages sur l'écran. Voir la section de référence pour une liste des pièces qui peuvent être assemblées pour bricoler des objets.

Drop (Lacher): si un objet est actuellement curseur et si cette icône est sélectionnée, l'objet est lâché à votre emplacement actuel. Ne présumez cependant pas que ces objets seront toujours là quand vous reviendrez.

Les cases d'attirail indiquées sur l'illustration sont les suivantes:

- A. Tête
- B. Bras droit
- C. Main droite
- D. Jambe droite
- E. Torse. Utilisé pour l'habillement, y compris la combinaison de protection de tout le corps.
- F. Revers
- G. Bras gauche
- H. Main gauche
- I. Jambe gauche.



Remarque: les objets ne peuvent être placés que dans les cases de fiche d'attirail appropriées. Par exemple, la combinaison Arno ne peut être placée que dans la case torse. Quand vous ajoutez un accessoire cybergénique à un personnage, il ne pourra être placé dans la case appropriée (par exemple, un bras droit cybergénique ne peut être placé que sur le bras droit) que quand vous ferez appel aux services d'un chirurgien cybergénique pour faire installer le bras.

RECRUTEMENT DE PERSONNAGES

Au cours du jeu, vous rencontrerez des personnages qui peuvent se joindre à votre groupe. Vous trouverez de nombreux mercenaires à engager dans l'Abyss, le bar près de Times Square. Certains seront de bons combattants ou deckers, d'autres auront des qualités précieuses qui ne seront peut-être pas apparentes tout de suite. Certains se joindront peut-être à vous en échange d'un objet ou d'une somme d'argent. Remarquez que la somme payée à un personnage recruté ne passe pas dans votre compte en banque (c'est-à-dire que vous ne pouvez pas payer un personnage pour qu'il se joigne à votre groupe, puis dépenser son argent). Vous pouvez avoir jusqu'à six personnages à la fois, y compris vous-même, dans votre groupe. Si vous avez six membres et souhaitez en ajouter un autre, vous devrez en congédier un.



Certains personnages peuvent aussi décider, pour une raison ou pour une autre, de quitter votre groupe à certains points du jeu. Vous voudrez peut-être aussi congédier des membres de votre groupe vous-même. A partir de l'icône "Party" (Groupe) de l'interface de jeu, sélectionnez "Dismiss" (Congédier). Certains de ces personnages peuvent être retrouvés plus tard à leur emplacement d'origine et peuvent être de nouveau recrutés.

LE SYSTEME PAL

Le système PAL a été mis au point pour permettre aux joueurs d'éviter les détails encombrants associés aux jeux de rôles. Au lieu d'attendre sans arrêt des instructions précises pour les détails de chaque action, les personnages, avec le système PAL, parlent et se proposent pour des tâches qui font appel à leurs meilleures qualités. Vous pouvez ignorer cette fonction mais vos personnages connaissent leurs points forts et il est plutôt dans votre intérêt de les écouter.

Chaque personnage a sa propre personnalité. Les personnages de votre groupe exprimeront leurs opinions et vous donneront des conseils. Certains risquent d'être contrariés par vos actions. D'autres risquent même d'être conduits à quitter votre groupe. Certaines de leurs paroles offrent des indices précieux à la solution du jeu et il vaut donc la peine de ne pas ignorer leurs remarques. Quand un membre du groupe parle, la fiche du groupe apparaît au bas de l'écran avec le portrait du personnage qui parle en surbrillance et le texte de ses paroles au-dessus. N'oubliez pas que certains des messages PAL sont des indices précieux pour gagner la partie. Remarquez, toutefois, que ces messages ne sont pas compris dans le dispositif de répétition de dialogue de l'ordinateur à main.

IMPLANT NEURAL

C'est l'implant neural de Stark qui lui permet de s'accrocher à son humanité. Le dispositif fut implanté par Deirdre Tackett, il y a des années de cela, pour combattre le syndrome de Hopkins-Brie, une maladie commune chez les deckers fréquents et qui leur faisait perdre la capacité de faire la différence entre le monde réel et le cyberspace. L'implant, toutefois, perd petit à petit de son pouvoir et Stark se transforme progressivement en un vampire total. Ce processus est représenté par l'indicateur d'humanité sur l'interface de jeu; il est aussi apparent dans les conversations entre Stark et l'implant neural. Comme pour les autres interactions, les messages de l'implant apparaîtront en haut à droite de l'écran.

La communication entre Stark et son implant neural illustre le passage de Stark de mi-humain à vampire complet. L'implant perd peu à peu de son pouvoir et certains des choix que vous faites peuvent accélérer ce processus. Si vous commettez des actes de violence inutile, si vous buvez le sang de victimes avec un facteur d'innocence trop élevé et si vous faites d'autres "mauvais" choix moraux, vous passerez de plus en plus du côté du vampire. Une fois que vous êtes transformé en vampire à part entière, vous perdez la partie.

COMBAT

LE CHAMP DE BATAILLE

Le combat a lieu sur les mêmes écrans que l'interaction avec les PNJs. L'interface de jeu n'est plus accessible car elle est remplacée par les menus d'interface de combat. Tous les PNJs sont représentés au combat par un personnage de combat choisi en fonction du type générique du personnage. Par exemple, tous les voyous ont le même personnage de combat. Il en est de même pour la plupart des vampires du jeu.



L'ART DU DUEL

Le mode de combat commence quand un joueur sélectionne les options de combat rapide ou de combat descriptif au menu de jeu ou quand un PNJ attaque le joueur. Quand le combat descriptif commence, l'utilisateur doit placer des membres du groupe sur la carte avant ou après son adversaire, selon les qualités de chef de ses personnages. Un message au bas de l'écran vous dira de placer les personnages de votre groupe l'un après l'autre.

Pour placer un personnage, ramenez le curseur de la souris à la position à laquelle vous voulez placer ce personnage. Cliquez avec le bouton gauche et un personnage apparaîtra sur le curseur. Un message identifiera le personnage. Cliquez avec le bouton gauche pour placer le personnage. Une fois tous vos personnages placés, cliquez avec le bouton droit de la souris ou appuyez sur le bouton ESCAPE pour retourner au menu de combat.

Ransom Stark doit être placé sur l'écran pour tous les combats mais vous pouvez retenir les autres membres de votre groupe. En appuyant sur la barre d'espacement vous ferez disparaître le personnage du curseur de la souris. Cliquez avec le bouton gauche pour obtenir le personnage suivant. Après avoir placé tous les personnages de votre groupe ou appuyé sur la touche ESCAPE, vous verrez apparaître le menu de combat.

TYPES DE COMBAT

BloodNet vous permet de choisir entre deux modes de combat: le combat rapide et le combat descriptif. Vous pouvez choisir entre ces deux modes au début de chaque séquence de combat et entre chaque tour de combat. Ainsi, vous pouvez contrôler la vitesse à laquelle le combat se déroule.

COMBAT RAPIDE

En combat rapide, l'ordinateur prend toutes les décisions de combat pour votre groupe et pour votre adversaire. Vous ne faites que regarder le combat se dérouler et vous pouvez intervenir à tout moment en appuyant sur la touche ESCAPE. Vous arrêtez ainsi le combat à la fin du tour actuel et vous faites apparaître le menu de combat. Vous pouvez ainsi visualiser le statut de vos personnages, reprendre le combat rapide, passer au combat descriptif ou battre en retraite.

COMBAT DESCRIPTIF

Le combat descriptif vous permet un plus grand contrôle de votre groupe pendant le combat. Vous pouvez positionner vos troupes avant le combat, donner des ordres de bataille, repositionner et orienter vos personnages entre chaque tour si vous le désirez.

Le combat descriptif vous offre aussi un récit de la bataille coup par coup. A la fin de chaque tour, l'ordinateur vous met à jour sur l'action qui vient juste de se produire. Ce rapport comprend le succès de chaque attaque, les armes utilisées et les pertes de points de jeu subies par chaque personnage. Par exemple, un rapport peut indiquer "Jaz Bob (76/80) is struck by a laser blast in the torso (4/5) for 2 points of damage" (Jaz Bob (76/80) est touché par une explosion laser en plein torsé (4/5) pour 2 points de dégâts). Dans ce message, 76/80 correspond aux points de jeu actuels/total des points de jeu pour le personnage et 4/5 correspond aux points de jeu actuels/total des points de jeu pour le torse. Ce dispositif peut être activé et désactivé en sélectionnant les réglages de combat au menu de combat.

Une fois que vous avez placé vos personnages en combat descriptif, vous devez donner des ordres à vos forces. A ce moment-là, vous pouvez sélectionner le combat rapide au menu de combat si vous ne voulez pas donner d'ordres. Si vous restez en combat descriptif, vous avez la possibilité de donner d'autres ordres entre chaque tour du combat. Un personnage continue à exécuter ses derniers ordres jusqu'à ce qu'ils soient remplacés par un autre ordre. Quand vous voulez donner de nouveaux ordres, appuyez sur la touche ESC. Le menu "issue orders" (donner ordres) apparaîtra quand le tour actuel sera terminé.

Pendant le combat, vous pouvez obtenir de brefs rapports de statut sur les personnages en plaçant le curseur de la souris sur ces derniers. Le rapport de statut apparaît en haut de l'écran et comprend: nom du personnage, points de jeu, arme utilisée, charges d'arme restantes (le cas échéant), ordres actuels et cible actuelle.

Les options de combat sont les suivantes:

ISSUE ORDERS (DONNER ORDRES): si vous sélectionnez cette option, vous devrez sélectionner un membre du groupe à qui donner des ordres. En sélectionnant un membre du groupe, vous faites apparaître le menu d'ordres. L'ordre actuel du personnage sera marqué d'une astérisque. Cliquez avec le bouton gauche sur l'ordre que vous voulez sélectionner. Les ordres que vous pouvez donner sont:

Defend position (défendre position): le personnage gardera sa position actuelle et n'attaquera que les PNJs qui occupent une position attenante à la sienne ou tout PNJ visant actuellement le personnage. Il s'agit de la commande par défaut de tous les personnages quand ils commencent une séquence de combat.

Acquire Target (Acquérir cible): pour sélectionner une cible pour un membre de votre groupe, cliquez avec le bouton gauche sur cette option dans le menu ordres puis cliquez avec le bouton gauche sur le PNJ que vous voulez viser. Un menu apparaîtra vous demandant de sélectionner la section de la cible (jambe droite, corps, tête, etc) que vous voulez atteindre. "Body" (corps) est le réglage par défaut et donnera à l'attaque du personnage une chance d'atterrir n'importe où sur la cible. Quand le combat reprendra, le personnage qui attaque effectuera les manœuvres nécessaires pour lancer son attaque.

Free Combat (Combat libre): en sélectionnant cette option, vous permettez à l'ordinateur de sélectionner une cible pour un personnage donné.

Manœuvre: cette option vous permet de mettre un personnage à un autre emplacement de la carte. Le personnage exécutera la commande quand le combat reprendra. La vitesse à laquelle le joueur passe au nouvel emplacement dépend de la situation du combat.

Bite (Morsure): cette option n'est disponible qu'aux vampires. Comme pour l'acquisition d'une cible, vous devrez positionner votre curseur sur la victime de votre choix et cliquer avec le bouton gauche de la souris. Quand le combat reprendra, le vampire manœvrera à côté de la cible et tentera de la mordre. La morsure doit durer pendant au moins deux tours et peut-être davantage pour être mortelle. Pendant ce temps, le vampire est vulnérable et peut être attaqué.

Use Items (Utiliser articles): certains articles, notamment les narcotiques et les troussees médicales, peuvent être employés au combat en sélectionnant la commande "use item" (utiliser article). La sélection de cette option produit un menu des articles que vous pouvez utiliser dans votre inventaire actuel.

Retreat (retraite): en sélectionnant cette option vous faites apparaître un menu vous demandant de préciser si tous ou certains de vos personnages doivent battre en retraite. Les personnages sélectionnés fuiront vers la sortie la plus proche sur l'écran. Si tout le groupe bat en retraite, vous serez renvoyé à la carte du métro de New York. Quand tout un groupe bat en retraite, il y a des chances qu'un membre de votre groupe se sente frustré par votre commandement et quitte le groupe.

Choose Weapon (Choisir arme): cette option fait apparaître une liste des armes actives dans la fiche d'attrail du personnage. Vous pouvez sélectionner l'arme que le personnage utilisera pendant le prochain tour de combat. Le personnage utilisera cette arme jusqu'à ce que vous en choisissiez une autre.

Certaines armes nécessitent des munitions ou des cellules d'alimentation. Quand une arme manque de munitions, un message à cet effet apparaît pendant le tour du combat. Si le personnage en question possède les munitions ou la cellule d'alimentation nécessaires, vous pouvez choisir entre recharger l'arme ou sélectionner une autre arme active pour le personnage (les armes actives étant celles qui apparaissent sur la fiche d'attirail du personnage). Le rechargement consomme au moins un tour de combat. Le changement d'arme ne prend pas de temps.

Exert will (imposer volonté): pendant le combat, un vampire peut tenter d'ensorceler un adversaire en imposant sa volonté. Pour imposer votre volonté, cliquez avec le bouton gauche sur la cible voulue. Votre réussite dépend des qualités de volonté d'un vampire et d'une cible. Un personnage ne peut pas imposer sa volonté à un autre vampire.

Done (terminé): vous ramène au menu de combat quand vous avez fini de donner vos ordres.

RESUME COMBAT (REPRENDRE COMBAT): cette option entame le tour de combat suivant.

VIEW STATUS (VISUALISER STATUT): après avoir sélectionné cette option, vous pouvez cliquer avec le bouton gauche sur le personnage dont vous voulez visualiser le statut. Cette action fera apparaître la fiche d'attirail et de qualités du personnage. Vous pouvez alors, à votre gré, visualiser les qualités, vérifier votre inventaire et changer l'équipement sur la fiche d'attirail.

QUICK COMBAT (COMBAT RAPIDE): vous pouvez entrer en combat rapide avant chaque tour de combat, même si vous avez commencé une bataille en combat descriptif. L'ordinateur prendra le contrôle des tactiques de votre groupe. Le combat continuera jusqu'à ce qu'un groupe soit vaincu ou jusqu'à ce que vous appuyiez sur ESCAPE (voir section sur le combat rapide).

RETREAT (RETRAITE): en sélectionnant cette option, vous faites apparaître un menu vous demandant de préciser si tous ou certains des membres de votre groupe doivent battre en retraite. Les personnages sélectionnés fuiront vers la sortie la plus proche sur l'écran. Si tout le groupe bat en retraite, vous serez renvoyé à la carte du métro de New York. Quand un groupe tout entier bat en retraite, il y a des chances qu'un membre de votre groupe se sente frustré par votre commandement et quitte le groupe.

COMBAT SETTINGS (REGLAGES DE COMBAT): cette option vous permet d'activer et de désactiver la fonction de message de combat rapide, le son du combat et la musique du combat.

POUR TERMINER LE COMBAT

Le combat se termine quand Ransom Stark est tué, quand vous donnez à votre groupe l'ordre de battre en retraite, quand tous les PNJs ennemis battent en retraite ou quand les PNJs ennemis sont vaincus. Si votre groupe est vainqueur, vous pouvez jouir des profits de la victoire. Tous les objets laissés par les morts ou par l'ennemi en déroute peuvent être ajoutés à votre inventaire. Un menu donnant la liste des objets disponibles apparaîtra. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur les articles que vous voulez prendre. Les articles qui ne sont pas pris resteront à cet emplacement pendant un moment mais finiront par en être retirés.

VAMPIRES AU COMBAT

Les vampires jouissent d'une plus grande force et d'un plus grand ressort et sont donc difficiles à vaincre au combat. On ne peut les tuer qu'en leur transperçant le coeur avec un pieu ou l'équivalent d'un pieu pendant le combat. Le joueur doit faire en sorte que le membre de son groupe vise le torse du vampire pendant son attaque. Si le personnage attaque avec un pieu ou l'équivalent, il aura des chances de tuer le vampire.

Si un personnage entre au combat portant une croix, il peut l'utiliser pour éloigner les vampires qui l'attaquent. L'efficacité de la croix est liée à la qualité de foi du personnage. Plus la foi du personnage est grande, plus il aura de chances de se débarrasser d'un vampire.

Parce que Stark n'est pas entièrement vampire, il n'est pas aussi puissant que les autres vampires de BloodNet. Il jouit de capacités physiques supérieures et souffre de la malédiction sanguine du vampire mais il n'a pas encore l'immortalité du vampire. Stark peut donc être tué comme les autres personnages.

Stark n'a pas besoin de repos, sauf pour récupérer ses points de jeu, auquel cas il devra s'allonger dans un cercueil contenant de la terre de son pays natal.

POUR Y ARRIVER

Pour entrer en cyberspace, vous devez avoir une unité de decking de cyberspace et accès à un ordinateur avec un port cyberspace. Pour savoir si une pièce contient un ordinateur avec un port cyberspace, il suffit de sélectionner l'option "deck" sur l'interface en haut de l'écran et l'on vous dira si la pièce contient le bon ordinateur.

En interface avec le cyberspace, le cerveau de Stark est directement relié au cyberspace et son corps est donc relativement vulnérable. Vous devriez faire attention quand vous choisissez un emplacement à partir duquel vous voulez effectuer votre decking. La maison d'un ami, par exemple, peut sembler relativement sans danger mais le decking à partir d'un lieu public risque d'inviter toutes sortes d'attaques.

Vous avez aussi besoin d'une unité de decking. Les decks sont interdits par la loi et ne sont pas faciles à trouver. Ils sont, cependant, faciles à cacher et ne sont donc pas entièrement rares. Vous commencez le jeu avec un deck de base et vous devez voler, marchander ou acheter des pièces détachées pour améliorer votre unité.

MATERIEL

Decks: Les TransTechniques ont produit trois générations de technologie de decking: le Praxis 2300XC, le Praxis 2300 Elite et compatibles et le Praxis 3000. Consultez le glossaire pour plus de renseignements. Pour qu'un deck fonctionne, il doit avoir une version des composantes ci-dessous.

Cloaks (Protections): la sécurité est extrêmement stricte en cyberspace. Chaque fois que vous entrez en cyberspace, vous risquez d'être appréhendé par les services de sécurité et la pénalité devient de plus en plus sévère chaque fois que vous récidivez. Les cloaks dissimulent votre présence dans le réseau. Ils offrent quatre niveaux de protection, chaque cloak offrant un niveau supérieur de sécurité.

Soul Boxes (Boîtes-Ames): la boîte-âme est le moyen produit par logiciel par lequel votre conscience évolue en cyberspace. Quand un personnage est en interface avec le cyberspace, son esprit est interprété sous forme de données et est donc assez vulnérable. La boîte-âme maintient l'intégrité de l'esprit d'un personnage. Si la boîte-âme se détériore, les données du personnage risquent d'être corrompues. La pire des choses qui puisse arriver est que l'esprit d'un personnage se décompose et se disperse en cyberspace; un sort très voisin de la mort.

Il y a quatre types de boîte-âme: Tin Soldier (Soldat de Plomb), Samurai, Azrael et le Dragon, chacune plus puissante que la précédente. Ces boîtes vous permettent de rester en cyberspace plus longtemps. La boîte-âme détermine aussi l'apparence visuelle que vous et les autres personnages avez en cyberspace.

Looker: l'outil de base pour la navigation en cyberspace. Essentiel pour que le deck fonctionne.

Memory (Mémoire): en cyberspace, les objets sont représentés par des icônes et sont maniés comme les objets trouvés à Manhattan. Toutefois, tous les articles récupérés en cyberspace peuvent être mis en mémoire dans l'inventaire de l'unité de decking. L'inventaire du deck apparaît dans les cases au bas de l'écran de l'unité de decking. Il y a quatre niveaux de puces à mémoire, chacune libérant plus de cases de mémoire que la précédente. (Pour plus de renseignements sur l'unité de decking, consultez la section sur l'interface d'unité de decking).

POUR Y ENTRER

Quand vous souhaitez entrer en cyberspace, déplacez le curseur vers le haut de l'écran jusqu'à ce que l'interface de jeu apparaisse. Sélectionnez l'option d'entrée en cyberspace à partir de l'icône de decking. Si vous avez une unité de decking active dans votre inventaire et si vous êtes dans une pièce contenant un ordinateur avec un port cyberspace, vous serez transporté en cyberspace. Si vous possédez un câble de jonction, vous pourrez amener les membres de votre groupe en cyberspace avec vous. Cliquez avec le bouton gauche sur les noms voulus. Si vous avez les câbles de jonction, vous n'avez besoin que d'un deck actif pour amener tout votre groupe en cyberspace avec vous.

Le Plan Général: il s'agit de la route virtuelle à laquelle arrivent les voyageurs en cyberspace. Le Plan Général vous permet d'accéder à n'importe quel emplacement en cyberspace. Lors de votre entrée en cyberspace, vous remarquerez que votre représentation ambulante rotoscopée a été remplacée par une statuette tournante. Il s'agit de l'effet créé par votre boîte-âme.

Le déplacement sur la carte du cyberspace est identique au déplacement sur les autres cartes. Mettez le curseur à l'endroit où vous voulez que votre personnage se rende et cliquez avec le bouton gauche de la souris en le maintenant

enfoncé. La représentation cyberspatiale se rendra à l'endroit où se trouve le curseur. Il n'y a pas de carte du Plan Général mais vous devriez, à divers moments du jeu, l'explorer au hasard pendant au moins quatre ou cinq écrans dans une direction donnée. Bien sûr, vous risquez de ne pas trouver ce que vous cherchez, mais vous avez beaucoup de chances de trouver un autre info-ange ou un objet.

Fats: vous rencontrerez souvent des modules FAT (File Access Table System = Système Table d'Accès aux Fichiers). Le FATS est votre moyen de vous rendre à divers emplacements en cyberspace. Chaque emplacement a un code adresse. Le FATS vous dira d'introduire une adresse cyberspatiale. Si l'adresse est valable, vous serez immédiatement transporté par modem à l'emplacement désiré.

Emplacements: à partir du système FATS, vous pouvez vous transporter à des groupes de données ou WELLS. Les groupes de données sont formés par des TransTechniques et sont des dépôts pour des bases de données et autres services de renseignements. Les WELLS sont des niches en cyberspace créées illégalement par des membres de la cyber-résistance. La création d'un WELL implique l'entrée secrète de son emplacement dans le système FATS sans être détecté par la Société.

INTERFACE CYBERSPACE

En cyberspace, lorsque vous déplacez le curseur vers le haut de l'écran et cliquez avec le bouton droit de la souris, vous avez accès au menu cyberspace. Les options sont:

Exit Cyberspace (Sortir du Cyberspace): cette option vous ramène à la carte à partir de laquelle vous aviez quitté Manhattan. Vous pouvez retourner à Manhattan à partir de n'importe quel emplacement du cyberspace à condition que vous ne soyez pas piégé dans une cage de données.

Decking Unit (Unité de Decking): cette option fait apparaître une illustration de l'intérieur de l'unité de decking. A partir de là, le joueur peut accéder à son inventaire cyberspace et manipuler les puces de l'unité de decking.

En bas et à droite de l'unité, se trouve votre inventaire cyberspace. Quatre cases apparaissent à la fois. Cliquez sur la flèche de droite ou de gauche pour faire dérouler les autres cases. Le nombre de cases dans votre inventaire est déterminé par le niveau de puce de mémoire utilisée. Plus le niveau de la puce est élevé, plus vous avez de place.

Remarquez les cases de l'unité intitulées "soul box" (boîte-âme), "memory" (mémoire), "cloak" (protection), "essence", et "looker". Il s'agit des cases actives pour chaque type de puce. Par exemple, la puce de mémoire placée dans la case de mémoire déterminera le nombre de cases d'inventaire disponibles. Les articles dans l'unité de decking peuvent être ramassés en cliquant sur la puce.

Vous devez avoir une puce de boîte-âme et de looker en place pour pouvoir entrer en cyberspace. Une puce de mémoire sert à prendre des articles en cyberspace. Un cloak n'est pas essentiel pour entrer en cyberspace mais nécessaire pour éviter les services de sécurité.

Le coin inférieur gauche de l'unité de decking comprend quatre icônes: exam, use (utiliser), drop (lâcher) et esc. "Exam" vous permet d'examiner les articles dans votre inventaire de decking. Vous devez cliquer avec le bouton gauche sur l'article que vous voulez examiner, le faire glisser jusqu'à l'icône et cliquer avec le bouton gauche pour obtenir une description. "Use" vous permet d'utiliser un article en cyberspace. Vous pouvez utiliser un article de l'unité de decking ou du menu cyberspace en haut de la carte. "Drop" enlèvera un article de votre inventaire et le lâchera à votre emplacement actuel en cyberspace. Cliquez avec le bouton gauche sur l'article que vous voulez lâcher et faites-le glisser jusqu'à l'icône "Drop".

Les objets lâchés dans le Plan Général deviennent la proie légitime d'autres info-anges. Ils risquent fort de ne plus y être quand vous retournerez les chercher.

En cliquant avec le bouton gauche sur l'icône ESC, vous sortez de l'unité de decking.

Search (Fouille): cette option révèle les objets cachés dans un groupe de données. Le succès d'une fouille dépend de votre qualité d'observation. La fouille ne peut avoir lieu que dans les groupes de données et les WELLS, et pas dans le Plan Général.

Save Game (Sauvegarder Partie): sauvegarde la partie actuelle.

Restore Game (Restaurer Partie): vous permet de reprendre une partie préalablement sauvegardée.

Quit: abandonne BloodNet.

ARMES



La liste ci-dessous comprend les armes que vous pouvez acquérir en jouant à BloodNet. Certaines peuvent être achetées, d'autres peuvent être bricolées, volées ou prises à des adversaires vaincus. Les prix des armes achetables varient en fonction du vendeur et de la qualité de marchandage de l'acheteur.

ARMES A FEU

Pistolet automatique: un calibre quarante-quatre automatique.

Pistolet 9mm: ne peut s'utiliser qu'avec des cartouches de 9mm.

Fusil de combat: une version 2094 d'un fusil de combat automatique. Ne tire qu'avec un chargeur de fusil de combat.

Stoppeur d'émeute: tire des rafales assommantes.

Carabine à canon scié: elle a très peu changé au fil des ans. Ne peut tirer qu'avec des cartouches de fusil.

Fusil Taser: tire une fléchette attachée à un fil de fer et envoie un courant électrique le long du fil. Un taser immobilise sa cible.

HIGH TECH

Pulvérisateur de bruit blanc: émet une puissante explosion d'énergie sonore.

Fusil à impulsions sinusoïdales: arme efficace contre les ennemis cybernétiques. N'est efficace que quand elle atteint un membre cybernétique. N'a aucun effet sur la chair.

Focaliseur à impulsions électromagnétiques: tire une rafale électromagnétique concentrée sur la cible. Détruit tout circuit électronique qu'il atteint.

Scie circulaire: projette des nanomachines dans le système sanguin d'une cible. Les nanomachines coupent les capillaires, provoquant des hémorragies internes. Elles sont mortelles lorsqu'elles atteignent une cible plusieurs fois.

Nanoblast: projette des nanomachines dans le système sanguin d'une cible. Le nanoblast est composé de trois nanocharges et d'un détonateur qui sont programmés pour se relier dans l'organisme d'une cible et exploser. Il faut trois touches pour qu'il soit mortel.

Pistolet laser: une seule main libre suffit pour tirer. Fonctionne avec des cellules d'alimentation.

Fusil laser: tire une rafale plus puissante que le pistolet laser. S'utilise à deux mains et avec une cellule d'alimentation.

Lance-flammes: tire des flammes mortelles. Doit être fourni avec du gaz en gelée.

CORPS-A-CORPS

Matraque assommante: une matraque dont l'extrémité métallique est électrifiée.

Épée-âme: une arme utilisée par un ordre de vampires chasseurs. Doit viser le torse d'un vampire pour avoir une chance de le tuer et être spirituellement liée à son utilisateur.

Pieu: fait appel à une force et à des qualités de corps-à-corps supérieures à celles de l'épée-âme. Doit aussi être dirigé sur le torse pour avoir une chance de tuer un vampire.

Eau bénite: utilisée comme arme de corps-à-corps. Un vampire touché par l'eau bénite s'enfuit.

Info-araignée: une cartouche en plastique dur qui introduit un logiciel dans n'importe quel circuit auquel elle est reliée. L'utilisateur doit l'enfoncer à la main dans la partie visée de son adversaire.

GRENADES

Les grenades frappent au hasard et atteignent les personnages se trouvant dans le rayon des explosifs, y compris les membres de votre groupe. Faites attention.

Orage électrique: quand il détone, il lâche une rafale de filaments superconducteurs transmettant un courant électrique puissant.

Grenade à impulsions électromagnétiques: émet une impulsion électromagnétique très puissante qui trouble le fonctionnement de tout circuit électronique se trouvant à proximité.

Bombe éclair: produit des éclats de lumière intense qui peuvent aveugler un adversaire pendant plusieurs tours. L'une des quelques armes qui sont plus dangereuses pour les vampires que pour les humains.

Grenade filet: émet un filet tissé de fibres synthétiques durables.

BIO-ARMES

Les bio-armes convertissent l'énergie du corps humain en puissantes rafales d'énergie. L'efficacité des bio-armes dépend en partie de divers niveaux de qualités de leurs utilisateurs.

Pulvérisateur de rêve: cette arme se sert de l'énergie produite par l'activité mentale de l'être humain. Plus le personnage est intelligent, plus l'arme est efficace.

Rayon de colère: utilise l'énergie créée par la colère humaine telle qu'elle est mesurée par la qualité de volonté. Plus la qualité de volonté est élevée, plus l'arme est efficace.

Bio-Siphon: cette arme établit une interface entre l'utilisation et la cible, détournant l'énergie du personnage le moins vital, telle qu'elle est mesurée par la qualité d'endurance. Ainsi, l'utilisateur de cette arme risque de souffrir s'il s'en sert contre un personnage d'une endurance supérieure.

Canon neural: cette arme utilise l'énergie produite par les énergies neurales pendant l'activité physique. L'efficacité de cette arme est liée à la qualité d'agilité.

PROTECTION

Kevlar: vous pouvez obtenir divers vêtements confectionnés à partir de fibre Kevlar. Ces vêtements protègent contre les armes à feu, à l'exception du stoppeur d'émeute, et contre les armes de corps-à-corps, à l'exception de l'eau bénite.

Unité de Dispersion Inertielle: absorbe la force de l'énergie inertielle et la distribue sur tout le circuit de l'unité. Protège contre les armes à feu et les armes de corps-à-corps.

Champ de Force: projette un champ de force unidirectionnel en face du personnage qui l'utilise. Protège contre la plupart des armes. Fonctionne avec une cellule d'alimentation.

Combinaison à réfraction: protège contre les rayons laser et les bombes éclair.

Combinaison électrolytique: absorbe tous les dégâts causés par une attaque électrique et transfère l'énergie obtenue à des cellules de préservation détenues par l'utilisateur. Toutes les cellules de préservation sont restituées à leur capacité maximale.

Combinaison Isol: protège contre les armes à radiation.

Maître miroir: projette une couverture holographique de la forme d'un personnage, permettant à l'utilisateur de prendre l'apparence d'un adversaire. Ceci fait que le reste du groupe adverse refuse de prendre le personnage en cible. Toutefois, les membres du groupe de l'utilisateur seront aussi déroutés. A chaque fois qu'ils viseront l'ennemi qui a été reproduit, il auront 50% de chances de tirer sur le personnage qui utilise le maître miroir.

Doppelganger: projette des images multiples de l'utilisateur pendant le combat.

Combinaison Arno(ld): augmente la force d'un personnage de 50%.

Lunettes de soleil réfléchissantes: peuvent protéger un personnage contre les effets des bombes éclair. Elles donnent aussi à l'utilisateur un look cool.

Munitions:	Magasin .44	9 balles	Cartouches de stoppeur d'émeute	2 cartouches
	Magasin 9mm	10 balles	Cartouches de carabine	2 cartouches
	Magasin de fusil de combat	18 balles		

Cellules d'alimentation: une cellule d'alimentation alimente une arme avec le nombre de charges suivant:

Fusil Taser	1
Foudroyeur de bruit	5
Fusil à impulsions sinusoïdales	5
Focaliseur à impulsions électromagnétiques	3
Pistolet laser	20
Fusil laser	10
Scie circulaire	30

Un jeu de Micromissiles de Nanoblast contient trois nanocharges et un détonateur. Pour être mortel, le Nanoblaster doit atteindre sa cible quatre fois.

Un conteneur de gaz en gelée permet quinze tirs au lance-flammes.

COMPOSANTES DE BRICOLAGE

Pendant tout le jeu, vous pouvez assembler des objets à partir de pièces détachées. Vous pouvez aussi mettre des objets en pièces. La réussite à l'assemblage et au démontage d'objets dépend des qualités de bricolage, d'intelligence et d'observation. Si une tentative de bricolage échoue, vous risquez de casser une pièce.

Le personnage de votre groupe qui jouit de la plus forte combinaison de points de bricolage, d'intelligence et d'observation tentera le bricolage. L'un des membres de votre groupe doit avoir une trousse à outils pour que le bricolage puisse avoir lieu.

Crochets de serrures électroniques	Rayon de colère	Ecran à réfraction
Base de donnée de serrure	Bio-processeur	Filament dermal
Boîtier de crochet de serrure	Electrode	Revêtement de circuit
Unité de diagnostic	Plans de rayon de colère	Cellules d'alimentation
Cyborg	Casque en kevlar	Unité de réfraction
Corps de cyborg	Revêtement de circuit	Combinaison électrolytique
Tête de cyborg	Pulvérisateur de rêve	Filament dermal
Bras cyber	Bio-navigateur	Revêtement de circuit
Jambe cyber	Spark Board	Cellules d'alimentation
Spark board	Casque en kevlar	Stabilisateur de générateur
Focaliseur à impulsions électromagnétiques	Revêtement de circuit	Combinaison de rad inerte
Boîtier de crochet de serrure	Bio-siphon	Filament dermal
Emetteur d'impulsions	Bio-navigateur	Revêtement de circuit
Electrode	Interface d'énergie	Cellules d'alimentation
Pistolet automatique	Gel "House Call"	Détecteurs d'inertie
Chambre .44	Casque en kevlar	Ecran rad
Fût et crosse automatiques	Revêtement de circuit	Interface d'énergie
Fusil à impulsions sinusoïdales	Canon neural	Combinaison Arno
Emetteur d'impulsions	Bio-processeur	Filament dermal
Bio-navigateur	Stabilisateur de générateur	Interface d'énergie
Fusil laser	Casque en kevlar	Cellules d'alimentation
Plans de fusil à impulsions	Revêtement de circuit	Effecteur de muscle
Lance-flammes	Combinaison à Dispersion inertielle	
Boîte	Filament dermal	
Embout	Revêtement de circuit	
Tuyau	Cellules d'alimentation	
Gaz en gelée	Détecteurs d'inertie	

DROGUES INTELLIGENTES

Les drogues suivantes ont des effets précis. Cependant, elles ont presque toutes des effets secondaires une fois qu'elles cessent d'agir. Vous verrez qu'une drogue prise un soir pour avoir temporairement plus de force pendant un combat, par exemple, vous affaiblira et vous rendra bon à rien le lendemain matin. L'effet d'une drogue diminue après chaque utilisation. Vous pouvez synthétiser un grand nombre des drogues à partir de composants, s'il y a une trousse de pharmacie dans votre inventaire ou si un membre de votre groupe a la qualité médicale adéquate.

- "Breathers":** ce narcotique augmente la vivacité et la sensibilité aux stimuli, aiguissant la perception de nombreux utilisateurs.
Composantes: Milacémine 27, Primaphétamine
- "Hero Makers":** cette amphétamine donne à de nombreux utilisateurs la sensation d'être invincibles, provoquant souvent un excès de témérité.
Composantes: Corticocyclidine, Milacémine 27, Nootroamphétamine.
- "House Calls":** un mélange à effet rapide d'antibiotique, d'anesthésique et d'amphétamine qui augmente la vitesse de récupération. Il ne s'agit pas d'un narcotique et les "House Calls" n'ont pas d'effets négatifs.
Composantes: gel "House Call", Milacémine 27, Vitacomposé G
- Nosferatutam:** une drogue préventive à prendre avant le combat. Elle rend le sang toxique aux vampires.
- "One-Tracks":** cause le rétrécissement du champ de vision et maintient l'esprit intensément concentré.
Composantes: Milacémine 27, Poussière de Pilocarpine
- "Psilo Blossom":** une drogue aux effets psychédélics provoqués par l'ingestion de fleurs hallucinogènes.
- "Red Lifters":** ces amphétamines donnent à l'utilisateur une énorme sensation de puissance.
Composantes: Corticostéroïde, Milacémine 27
- Vasopressin:** une drogue intelligente qui stimule l'intelligence en "réveillant" le cerveau, améliorant la concentration, l'attention, la mémoire et le rappel.

ARTICLES DE PREMIERS SOINS

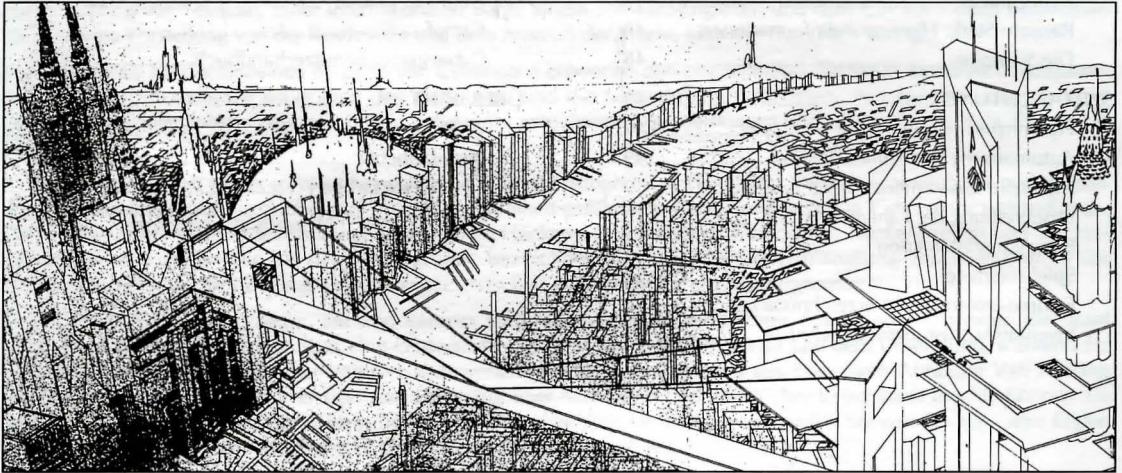
- Nightingales:** ces dispositifs augmentent la vitesse de récupération à la suite d'une blessure. Ils sont utilisés sur la fiche d'attirail du personnage pour administrer un analgésique puissant directement à la région affectée.
Composantes: Bioprocasseur, Flexi-plâtre, Gel "House Call"
- Flexi-plâtre:** ce plâtre prend la forme de la région affectée offrant un support solide tout en administrant un médicament.
Composantes: Effecteur de muscle, Poussière de pilocarpine, Vitacomposé G

GLOSSAIRE CYBERPUNK

- Cloak** (protection): une puce avec logiciel qui sert à empêcher les voyageurs en cyberspace d'être détectés. Il y a trois niveaux de puce, chacun progressivement plus puissant.
- Cyberspace**: l'endroit où les ordinateurs sont en interaction les uns avec les autres et où l'information spatiale passe de modem en modem. Une dimension de réalité virtuelle que William Gibson appelait "hallucination consensuelle", créée par les ordinateurs terriens.
- Data Angel (info-ange)**: nom familier donné aux voyageurs en cyberspace ou aux personnes qui fréquentent le cyberspace.
- Data Cluster (groupe de données)**: la structure la plus commune en cyberspace, semblable à une base de données mais plus variée. Tous les groupes de données sont des créations des TransTechniques.
- Deck**: nom commun donné à l'un de plusieurs dispositifs capables d'interface avec le cyberspace. Egalement connu sous le nom d'unité de decking. Il y a trois générations de decks: le Praxis 2300XC, le Praxis 2300 Elite et le Praxis 3000. Conçus et fabriqués par les TransTechniques, les decks sont une technologie restreinte.
- Aussi utilisé comme verbe pour dénoter l'acte de mise en interface avec le cyberspace: "decking" dans le réseau.
- ICE**: Intrusion Countermeasure Electronic. Le système de sécurité qui garde les WELLS et les groupes de données en cyberspace.
- Looker**: une puce avec un logiciel résident qui permet au voyageur de s'orienter en cyberspace. Nécessaire pour le voyage en cyberspace.
- Matrix (matrice)**: autre nom donné au cyberspace.
- Memory Chip (Puce de mémoire)**: une puce avec logiciel de mémoire. Vous permet de mettre en mémoire des objets du cyberspace dans l'inventaire de votre unité de decking. Plus le niveau de la puce est élevé, plus vous avez de capacité de mémoire.
- Milacémine 27**: la drogue miracle que devait être l'Interferon. Le catalyseur derrière les drogues miracles de 2094.
- Morph code** (Code Morph): logiciel qui peut être introduit dans la matrice d'un info-ange, augmentant diverses catégories de qualités. La réussite du Code Morph dépend de la qualité de piratage.
- Nanomachines**: machinerie microscopique capable d'être injectée dans le système sanguin humain dans des buts divers.
- Net (réseau)**: autre nom donné au cyberspace.
- Rage Gang (voyous)**: l'équivalent 2094 d'un gang de motards.
- Soul box (boîte-âme)**: une puce avec logiciel résident pour maintenir l'intégrité de l'esprit d'un personnage pendant l'interface avec le cyberspace. La boîte-âme détermine l'aspect du personnage en cyberspace. Il y a quatre types de boîte-âme: Tin Soldier (Soldat de Plomb), Samurai, Azrael et Dragon, chacun permettant à un personnage de rester en cyberspace pendant plus longtemps. Vous devez avoir une boîte-âme dans votre unité de decking pour pouvoir entrer en cyberspace.
- TransTech**: la mégacorporation qui domine New York en 2094.
- Web (toile)**: autre nom donné au cyberspace.
- WELL**: un groupe de données interdit par la loi. Le nom honore le Whole Earth 'Lectronic Link, un système d'information télématique du vingtième siècle.

BloodNet

The Cyberpunk Vampire Game



GAMETEK®

Gametek GmbH, Kunkelstraße 125, 41063 Mönchen-Gladbach.

Gametek-Kundendienst: ++44 (0)1753 553445

INHALT

MANHATTAN 2094	47	Mitstreiter anwerben	56
Die Stadt	47	Das PAL-System	56
Cyberspace	47	Neuro-Implantat	56
Ransom Stark: Hintergrundinformationen	48	Kampf	57
Die Vampire	48	Cyberspace: Benutzerhandbuch.....	60
SPIELANLEITUNG	49	ÜBERSICHT	62
Figurenzusammenstellung	49	Waffen	62
Automatische Zusammenstellung	49	Bastelzubehör	64
Manuelle Zusammenstellung	50	Intelligente Drogen	65
Beschreibung der Fähigkeiten	50	Cyberpunk-Glossar	66
Bewegung/Interaktion	52		
Spiel-Interface	52		
Figuren-Informationsverzeichnisse	54		
Inventar/Ausrüstungsverzeichnisse	55		

MITARBEITER

Spielentwurf und Text:	John Antinori, Laura Kampo
Produktionsleitung:	Mark Seremet
Produktion, Microprose Rollenspiele:	Lawrence Schick
Produktionsassistentz:	John Antinori
PC Programmierung:	Chris Short, Frank Kern, Rick Hall
Künstlerische Leitung:	Quinno Martin
Graphiken:	Thomas Howell, Quinno Martin, Bill Petras, Kelly Vadas
Konzept:	Lawrence Schick
GAMETEK (UK) CREDITS	
Produktion:	Simon Little, Ben Tuszyński
Produktion:	Kevin Kraushaar, Charlene Carty
Amiga-Programmierung:	Teeny Weeny Games Ltd, Catfish

Game Program and Manual Copyright © 1994 MicroProse Limited

BloodNet spielt sich in 100 Jahren in einer dystopischen High-Tech-Zukunft ab, einer Zukunft, die sehr wohl Wirklichkeit werden könnte. Das Spiel wird an zwei verschiedenen Schauplätzen gespielt: Manhattan 2094 und Cyberspace. Die *BloodNet*-Welt ist eine Informationstyrannie, die von dem Mega-Konzern TransTechnicals beherrscht wird. Stellen Sie sich eine Mischung aus Telekom, einer internationalen Bank, einem Software-Giganten und dem CIA vor - dann bekommen Sie eine vage Vorstellung von der Reichweite und dem Ausmaß der Macht, über die TransTech verfügt.

TransTechnicals hat die einzelnen Bereiche von Cyberspace entworfen und programmiert, die Sie in *BloodNet* durchqueren werden. Das Unternehmen kontrolliert den Zugang zu und die Nutzung von Cyberspace. Nur bei dem Unternehmen registrierte Personen haben Zugang zu den in Cyberspace enthaltenen Dienstleistungen und Informationen. Naja, theoretisch jedenfalls...

In New York wimmelt es nur so von Menschen, die in ihrem Hunger nach Forschung, Wissen oder auch aus purem Spaß an der Sache illegal auf der Suche nach Informationsfreiheit gefährliche Gratwanderungen in Cyberspace unternehmen. Diese unzusammenhängende Mischung aus isolierten Hackern, Daten-Engeln, Anarchisten, Straßenbanden und Techno-Banden werden zusammen als der "Untergrund" bezeichnet. Teil der Hintergrundhandlung von *BloodNet* ist der andauernde Krieg um den Zugang zu Cyberspace zwischen TransTech und dem Untergrund.

In *BloodNet* sind Sie der Vampir. Sie sind Ransom Stark, ein freiberuflicher Söldner, Spieler oder Schnorrer, die Wahl bleibt Ihnen überlassen. Für Sie ist es eine Gratwanderung zwischen TransTechnicals und dem Untergrund, während Sie versuchen, den Fluch eines Ober-Vampirs abzuwerfen. Können Sie die Pläne des bösartigen Abraham Van Helsing aufdecken und vereiteln, bevor er sich zum Herrscher über Manhattan und Herrn über Cyberspace macht? Können Sie den Vampir in Ihrem Innern austreiben, bevor Ihre Menschlichkeit für immer verloren ist? Können Sie die Liebe finden und Cyberspace in den Griff bekommen, bevor Ihr Schicksal besiegelt ist?

DIE STADT

Manhattan 2094 ist eine distopische Nekropolis, in der eine High-Tech-Elite inmitten eines klaustrophobischen städtischen Alptraums blüht und gedeiht. Stellen Sie sich ein New York vor, in dem die Gebäude doppelt so hoch sind, sich doppelt so viele Menschen in den Straßen drängen, wo sich der Unterschied zwischen Tag und Nacht im ewig grellen Licht der Neonlampen verliert, die die allgegenwärtige Giftverschmutzung der Stadt beleuchten.

Die Stadt ist von sekundärer Bedeutung. Cyberspace ist zum Kernpunkt der menschlichen Wirtschaft und Freizeitbeschäftigung geworden. Die Menschen lassen die wirkliche Welt hinter sich zurück und leben stattdessen in der Scheinwelt von Cyberspace, und Manhattan (wie alle anderen Städte der Erde) ist dem Verfall preisgegeben. Städtische Dienstleistungen gibt es nicht mehr, die Autorität der Regierung ist rein nominell, die Polizei machtlos.

Ein Teil Ihres Abenteuers spielt sich in dieser trostlosen Stadt ab, während Sie mit der New Yorker U-Bahn durch Manhattan fahren.

CYBERSPACE

Cyberspace ist eine fiktive Welt, eine Scheinrealität, geschaffen von TransTechnicals, einem globalen Mega-Konzern. Cyberspace ist der Ort, an dem Computer miteinander agieren, der Raum, den Daten auf ihrem Weg von Modem zu Modem durchqueren. Es ist eine Scheinwelt-Dimension, etwas, das William Gibson als "konsentiertere Halluzination" bezeichnet, geschaffen von den Computern der Welt.

Während des Spiels wird Cyberspace abwechselnd das Netz, C-Space, die Matrix oder das Geflecht genannt. Alles was mit Cyberspace zu tun hat - sein Aussehen, sein Einsatz - wurde von den Personen geschaffen, die seine Software entworfen und programmiert haben.

Bis zum Jahr 2078 hatten die TransTech-Wissenschaftler Technologien entworfen, die es einem menschlichen Bewußtsein erlaubten, sich mit einem Computer zu vereinigen. Die Vorteile für TransTech waren offensichtlich und zahlreich: Seine Wissenschaftler, Ingenieure und strategischen Planer wurden von der Vermittlung zwischen Hardware und Software befreit. Stattdessen waren ihre Gehirne in der Lage, direkt mit Daten zu interagieren. Gedanken wurden sofort Wirklichkeit. Banale Aufgaben wurden instinktiv erledigt.

Cyberspace erwies sich sowohl als Segen als auch Fluch für TransTechnicals, da die Technologie, die die Verbindung mit Cyberspace ermöglichte, in den Untergrund durchgesickert war. Hacker mit ihren Tastaturen zu stoppen, war schon immer schwierig; die Entdeckung und Ausschaltung unerwünschter Cyberspace-Reisender erwies sich als Kampf ohne Ende.

In BloodNet ist Cyberspace von konkurrierenden Mega-Konzernen in abgegrenzte Sektoren unterteilt worden. Ein Teil Ihres Abenteuers spielt sich im riesigen, von TransTechnicals kontrollierten Sektor von Cyberspace ab.

RANSOM STARK: HINTERGRUNDINFORMATIONEN



Sie spielen Ransom Stark. Vor einigen Jahren waren Sie ein unterbezahlter Angestellter bei TransTechnicals. Sie waren als menschliche Dienstleistungs-Präsenz eingestellt worden, eine Aufgabe, die einen ausgedehnten Gedankenaustausch mit Cyberspace erforderte. Durch die lange und wiederholte intensive Interaktion mit der Scheinwelt zogen Sie sich das Hopkins-Brie-Ontologie-Syndrom zu, eine Krankheit, die bei dem davon Betroffenen zu Schwierigkeiten führt, zwischen Wirklichkeit und Scheinrealität zu unterscheiden.

Von Hop-Brie befallen, hat TransTechnicals Sie ohne viel Federlesens gefeuert, und Sie irrten in den brutalen Straßen von Manhattan umher, mit verkrüppelter Wahrnehmungskraft, den Gefahren der Stadt hilflos ausgesetzt.

Sie wären zweifellos den Bettlertod gestorben, wenn Sie nicht von einer Teenager-Straßenbande entdeckt und zu Deirdre Tacketts geheimer Werkstatt gebracht worden wären, in den Keller eines einst verlassenen Sandsteingebäudes im Gassen-Labyrinth von Greenwich Village. Von diesem versteckten Labor aus führte Tackett ihren eigenen Rachefeldzug gegen das Unternehmen. Tackett hat Sie gerettet, indem sie ein Neuro-Implantat in Ihr Gehirn einpflanzte, das Ihre Wahrnehmungen modulieren und Sie in die Lage versetzen sollte, den Bezug zur Wirklichkeit zu bewahren.

Dies gab Ihnen die Chance zu einem neuen Anfang, und Sie machten sich einen Namen in der Stadt als verlässlicher Freiberufler. Aber Sie haben Deirdre Tackett nie vergessen, die Frau, die Ihre Retterin war.

DIE VAMPIRE

Im Jahr 2094 leidet New York City unter einer neuen Bedrohung durch städtische Gewalt, einer neuen Welle von Verfolgungswahn - der Vampirplage. Die Straßen hallen vom Gerede über diese Ausgeburten der Hölle wider, und Berichte über ihre Angriffe füllen tagtäglich die Nachrichten. Gerüchte schwirren herum, und Menschen werden fälschlich angeklagt. Einige Menschen haben zwar den Schaden gesehen, den sie anrichten, aber nur wenige haben die Vampire selbst gesehen. Da die Stadt voller Gewalt ist, voller grotesker und greulicher Dinge, kann ein Vampir durch die Straßen gehen, nach Lust und Laune seine Opfer angreifen und dabei so gut wie unentdeckt bleiben.

Sie, als Ransom Stark, fallen einem der Vampire zum Opfer. Eines verhindert jedoch, daß Sie ganz zu einem Vampir werden - das Neuro-Implantat, das Ihnen vor Jahren von Deirdre Tackett eingesetzt wurde. Nun müssen Sie ein Mittel finden, sich vom Fluch Ihrer Vampirnatur zu befreien, bevor das Implantat seine Wirkung verliert und Sie dazu verdammt sind, für alle Ewigkeit ein echter Vampir zu sein. Und dabei müssen Sie gleichzeitig versuchen, den Fängen des Vampir-Meisters zu entkommen, der Sie gebissen hat. Nur Sie können ihn nämlich zu dem von Tackett entworfenen machtvollen Programm führen - dem Programm, das zur absoluten Macht über Cyberspace verhilft.

Denken Sie daran, daß Sie kein ganzer Vampir sind und Ihnen daher einige der Fähigkeiten eines echten Vampirs fehlen. Sie müssen Opfer beißen und sich von ihrem Blut ernähren, um zu überleben, aber Sie haben nicht die Macht, sie in Vampire zu verwandeln. Sie werden im Laufe des Spiels herausfinden, was es bedeutet, ein Vampir zu sein. Sie werden von den Figuren im Spiel verschiedene Dinge über Vampire lernen, aber man kann nicht jedermann trauen. Vergessen Sie nicht, dies ist New York.

FIGURENZUSAMMENSTELLUNG

Nach der Einführung in das Spiel erscheint das Hauptmenü. Es gibt vier Optionen: "Manual Generation" (Manuelle Zusammenstellung) erlaubt es Ihnen, Ihre Figur durch Beantwortung einiger Fragen oder Szenarien selbst zusammenzustellen; "Quick Generation" (Automatische Zusammenstellung) stellt eine Figur für Sie zusammen; "Exit To Game" (Ausgang zum Spiel) erlaubt es Ihnen, ein zuvor gesichertes Spiel wieder aufzunehmen, oder beginnt ein neues Spiel, "Turn Off Sound" (Sound ausschalten), "Turn Off Music" (Musik ausschalten), und "Quit BloodNet" (BloodNet verlassen).

AUTOMATISCHE ZUSAMMENSTELLUNG

Diese Option ist für Spieler gedacht, die den normalen Figurenzusammenstellungsprozeß auslassen und so schnell wie möglich das Spiel beginnen wollen. Klicken Sie einfach den linken Mausknopf auf der Option "Automatische Zusammenstellung" (Quick Generation) im Hauptmenü, und der Computer erzeugt eine Figur. Das Ergebnis der Zusammenstellung wird in einem Figurenfähigkeiten-Verzeichnis gezeigt, das auf dem Bildschirm erscheint.

Sollten Sie irgendwann mit den Ergebnissen der Zusammenstellung unzufrieden sein, dann klicken Sie links auf dem Escape-Icon in der oberen linken Ecke, oder klicken Sie rechts, um zum Figurenzusammenstellungs-Menü zurückzukehren. Dort können Sie dann eine neue Figur zusammenstellen.

Am Fuß des Bildschirms erscheinen die folgenden roten Buchstaben und Zahlen: "Modify Skills 5" (Fähigkeiten Modifizieren 5) und "Modify Points 20" (Punkte Modifizieren 20). Sie haben die Möglichkeit, die geschaffene Figur zu modifizieren, indem Sie 20 Punkte auf 5 Fähigkeiten verteilen. Sie können die Gesamtpunktzahl von bis zu fünf Fähigkeitskategorien erhöhen, wobei Sie einer Fähigkeit maximal 10 Punkte hinzufügen können. Sie dürfen Punkte von einer Fähigkeit wieder abziehen, die Sie vergrößert hatten, aber Sie dürfen die Punktezahl einer Fähigkeit nicht unter die vorgegebene Zahl verkleinern. Wenn z.B. eine Fähigkeit wie Stärke mit 80 Punkten geschaffen wurde und Sie diese um 5 Punkte gesteigert haben, können Sie sie nur um fünf Punkte auf die ursprünglichen 80 reduzieren.

Um eine Fähigkeit zu verändern, plazieren Sie den Maus-Cursor auf die gewünschte Fähigkeit. (Tastatur: Verwenden Sie die PgUp- und PgDown-Tasten, um durch die Liste der Fähigkeiten zu scrollen). Klicken Sie links auf der Fähigkeit, um ihren Wert zu vergrößern, rechts, um ihn zu verringern. (Tastatur: Drücken Sie die Plus-Taste, um die Punktezahl einer Fähigkeit zu erhöhen, die Minus-Taste, um die hervorgehobene Fähigkeit zu reduzieren. Sie können zu diesem Zweck auch die Plus- und Minus-Tasten auf dem Ziffernblock verwenden).

Das Figurenverzeichnis enthält ein Bild von Ransom Stark. Wenn Sie mit dem Maus-Cursor entweder auf dem rechten oder linken Pfeil neben Starks Bild links klicken oder den Rechts- oder Linkspfeil auf der Tastatur verwenden, können Sie durch verschiedene Gesichtsoptionen für Ransom Stark scrollen. Lassen Sie ein Gesicht auf dem Figurenverzeichnis sichtbar, wird es zu Ihrem Ransom Stark.

Wenn Sie mit der Zusammensetzung Ihrer Figur zufrieden sind, klicken Sie links auf dem O.K.-Icon, um die Figur zu speichern und das Spiel zu beginnen.

MANUELLE ZUSAMMENSTELLUNG

Diese Option präsentiert Ihnen zwölf Fragen oder Szenarien mit jeweils mehreren möglichen Antworten. Indem Sie sich in die jeweilige Situation hineinversetzen, können Sie eine Figur schaffen, deren Fähigkeiten der Persönlichkeit entsprechen, die Sie für sie ausgewählt haben.

Die Frage oder das Szenario erscheint am oberen Rand des Bildschirms. Ein Bild erscheint im mittleren Teil des Bildschirms und die Antworten am unteren Ende des Bildschirms. In der linken unteren Ecke befinden sich zwei Pfeile. Klicken Sie links auf einem der Pfeile, oder verwenden Sie die Auf- und Abpfeile auf der Tastatur, um durch die möglichen Antworten zu scrollen. Wenn Sie alle möglichen Antworten gelesen und eine davon ausgewählt haben, klicken Sie links auf dem O.K.-Icon, oder drücken Sie ENTER, um diese Antwort zu bestätigen. Sie können die Figurenzusammenstellung jederzeit abbrechen, indem Sie den rechten Mausknopf an einer beliebigen Stelle auf dem Bildschirm klicken oder ESCAPE drücken.

Die ersten vier Fragen bestimmen, welchen Karrieretyp Ihre Figur bevorzugt - Söldner, Schnorrer oder Cyberpunk. Die nächsten acht Fragen bestimmen die Fähigkeiten auf der Basis des von Ihnen gewählten Karrieretyps. Wenn z.B. aus Ihren Antworten auf die ersten vier Fragen hervorgeht, daß Ihre Figur hauptsächlich ein Söldnertyp ist, dann verteilt eine größere Anzahl der zweiten acht Fragen ihre Punkte auf die für einen Söldner als typisch geltenden Kampffähigkeiten.

Wenn Sie alle zwölf Fragen beantwortet haben, wird Ihr Figurenverzeichnis auf dem Bildschirm zusammengestellt. Wie bei der Option "Automatische Zusammenstellung" haben Sie die Möglichkeit, zwanzig Fähigkeitspunkte auf fünf Fähigkeiten zu verteilen. Lesen Sie bitte die letzten drei Abschnitte unter "Schnellkampf" für Einzelheiten zur Figurenmodifikation. Wenn Sie mit der geschaffenen Figur nicht zufrieden sind, klicken Sie links auf dem Escape-Icon, um zum Hauptmenü zurückzukehren und eine neue Figur zusammenzustellen. Wenn Sie beschließen, BloodNet mit dieser Figur zu spielen, klicken Sie links auf dem O.K.-Icon, oder drücken Sie die "O"- oder "o"-Taste, um das Spiel zu beginnen.

Das Figurenverzeichnis enthält ein Bild von Ransom Stark. Wenn Sie mit dem Maus-Cursor entweder auf dem rechten oder linken Pfeil neben Starks Bild links klicken oder den Rechts- oder Linkspfeil auf der Tastatur verwenden, können Sie durch verschiedene Gesichtsoptionen für Ransom Stark scrollen. Lassen Sie ein Gesicht auf dem Figurenverzeichnis sichtbar, wird es zu Ihrem Ransom Stark.

BESCHREIBUNG DER FÄHIGKEITEN

KÖRPERLICHE FÄHIGKEITEN (Physical)

Strength (Stärke): Je stärker eine Figur ist, desto größer sind ihre Chancen, die meisten körperlichen Aufgaben erfolgreich zu absolvieren. Stärke ist auch für die Leistung einer Figur im Kampf von Bedeutung, besonders im Nahkampf. Sie hat auch einen Einfluß auf die Fähigkeit einer Figur, Schaden einzustecken.

Endurance (Ausdauer): Der Ausdauerstand einer Figur bestimmt, wie lange sie bei körperlichen Aktivitäten durchhalten kann. Ausdauer ist ein Faktor, der bestimmt, wie oft eine Figur eine Ruhepause braucht, und wichtig für den Kampf.

Agility (Beweglichkeit): Die Beweglichkeit einer Figur beeinflusst ihre Fähigkeit, Angriffen eines Kampfgegners auszuweichen.

Stealth (List): Dies zeigt die Fähigkeit einer Figur, während eines Aufenthalts in Cyberspace vom Sicherheitssystem unentdeckt zu bleiben. .

Pickpocket (Taschendieb): Geschick in diesem Bereich spiegelt sich in der Fähigkeit einer Figur wider, eine Reihe von versteckten Gegenständen aufzuspüren.

Lockpick (Dietrich): Bestimmt die Fähigkeit einer Figur, Dietriche in Manhattan und "Scheinschlüssel" in Cyberspace einzusetzen.

GEISTIGE FÄHIGKEITEN (Mental)

Intelligence (Intelligenz): Die Intelligenz einer Figur beeinflusst ihre Leistung auf verschiedene Weise; am meisten macht sie sich jedoch in der Fähigkeit bemerkbar, in Cyberspace zu navigieren und bestimmte Waffen einzusetzen, die ihre Energie aus der menschlichen Gehirnaktivität beziehen.

Observation (Beobachtung): Die Beobachtungsgabe einer Figur hilft ihr beim Auffinden versteckter Gegenstände. Diese Fähigkeit ist ein wichtiger Faktor beim Zielen mit einer Waffe während des Kampfes.

Fast-talk (Schnell-Sprechen): Dies mißt die Fähigkeit einer Figur, einen NPC (non-player character - Nicht-Spieler-Charakter) zu überzeugen, zu täuschen, oder, in den Worten der Hacker aus dem 20. Jahrhundert, "zu manipulieren".

Bargaining (Handeln): Bestimmt die Fähigkeit einer Figur, beim Kauf und Verkauf von Gegenständen über den Preis zu handeln.

Jury-rig (Basteltalent): Der Zusammenbau von Geräten und Waffen aus geschnornten, gekauften und gestohlenen Bestandteilen spielt eine große Rolle in BloodNet. Wie erfolgreich ein Spieler beim Zusammenbau und der Zerlegung dieser Geräte ist, hängt von seinem Basteltalent, seiner Beobachtungsgabe und seiner Intelligenz ab.

Medicinal (Medizin): Diese Fähigkeit bestimmt die Geschicklichkeit einer Figur im Umgang mit medizinischen Geräten beim Behandeln von Wunden und Verletzungen der anderen Truppenmitglieder. Sie beeinflußt auch die Fähigkeit einer Figur, mit Hilfe eines Pharmazie-Kits Designer-Drogen aus ihren chemischen Bestandteilen herzustellen.

PERSÖNLICHKEIT (Personality)

Leadership (Führung): Im Kampf bestimmt dies, welche Seite ihre Mitstreiter zuerst in Stellung bringen muß.

Innocence (Unschuld): Ein Maß der moralischen und ethischen Zusammensetzung einer Figur. Diese Fähigkeit bestimmt, wie sich die Tatsache, daß er sich von einer bestimmten Figur ernährt, auf Starks Menschlichkeit auswirkt: Je größer der Unschuldgrad des Opfers, desto größer sind die negativen Auswirkungen auf Starks Menschlichkeitsgrad. Der Unschuldgrad anwerbbarer NPCs kann sich durch bestimmte Aktivitäten reduzieren, z.B. wenn sie Narkotika zu sich nehmen.

Faith (Glauben): Dieser Wert mißt den Glauben einer Figur an ein höheres Wesen und bestimmt die Wirkungskraft, mit der eine Figur heilige Gegenstände als Verteidigung gegen Vampire einsetzt. Die Glaubensstärke bestimmt auch die Fähigkeit einer Figur, einen Pfahl oder eine Seelenklinge gegen einen Vampir einzusetzen.

Courage (Mut): Bestimmt die Wahrscheinlichkeit, mit der ein gegnerischer NPC sich aus dem Kampf zurückzieht, sowie die Wahrscheinlichkeit, daß ein NPC das Team des Spielers verläßt, wenn der Spieler sich aus dem Kampf zurückzieht.

Will (Wille): Bei Vampiren bestimmt dies ihre Fähigkeit, anderen ihren Willen aufzuzwingen und der Willensstärke anderer Vampire zu widerstehen. Im Kampf können Vampire ihre Gegner verhexen und somit vorübergehend verwirren. Bei Nicht-Vampiren bestimmt ihr Wille nur ihre Fähigkeit, sich dem Willen eines Vampirs zu widersetzen.

CYBER-FÄHIGKEITEN

Hacking (Hacken): Bestimmt die Geschicklichkeit einer Figur beim Identifizieren und Gebrauch der Computer-Software, auf die er in Cyberspace stößt.

Decking Integrity (Enter-Integrität): Abgeleitet aus der Intelligenz einer Figur und der im Entergerät verwendeten Seelenkiste (siehe "Cyberspace: Benutzerhandbuch" für Einzelheiten über Seelenkisten); diese Fähigkeit bestimmt, wie lange eine Figur sich in Cyberspace aufhalten kann, ohne Schaden zu erleiden.

Cybercloaking (Cyber-Deckmantel): Hängt von der List einer Figur und dem im Entergerät verwendeten Deckmantel ab. Diese Fähigkeit bestimmt, wie geschickt eine Figur darin ist, sich in Cyberspace zu bewegen, ohne von TransTechnical's Sicherheitssystem entdeckt zu werden.

KAMPF (Combat)

Melee (Nahkampf): Bestimmt die Geschicklichkeit einer Figur im Mann-gegen-Mann-Kampf, inklusive Faustkampf, sowie im Umgang mit Waffen wie Klingen und Knüppeln.

Firearms (Schußwaffen): Bestimmt die Geschicklichkeit einer Figur im Umgang mit Schußwaffen.

High-Tech: Dies bestimmt den Gebrauch, den eine Figur von hoch-technologischen Waffen wie z.B. Lasergewehren und -pistolen macht.

Bio-Tech: Einer der Faktoren im Gebrauch von Waffen, die ihre Macht aus dem menschlichen Körper beziehen.

Explosives (Sprengstoffe): Dies bestimmt die Fähigkeit einer Figur, im Kampf eine oder mehrere der zur Auswahl stehenden Granaten einzusetzen.

FÄHIGKEITEN VERBESSERN

Jedesmal, wenn eines Ihrer Teammitglieder eine ihm gestellte Aufgabe erfolgreich absolviert, verbessern sich die mit dieser Aufgabe zusammenhängenden Fähigkeiten. Nachrichten, die die Veränderung der Fähigkeitenpunkte anzeigen, erscheinen an gegebener Stelle auf dem Bildschirm.

BEWEGUNG/INTERAKTION

FIGUREN

Die Bewegungen Ihres Teams werden durch Ransom Starks Figur angezeigt. Um eine Figur im Spiel zu bewegen, bewegen Sie den Maus-Cursor an die gewünschte Stelle und halten den linken Mausknopf gedrückt, bis Stark am Bestimmungsort ankommt. Wenn Sie während des Spiels rechts auf einem NPC (non-player character - Nicht-Spieler-Charakter) klicken, beginnt eine Interaktion. Klicken Sie zweimal schnell hintereinander rechts auf einem Charakter, erscheint eine Beschreibung des jeweiligen Charakters.

Unterhalten Sie sich mit einem Charakter, dann erscheint sein Bild in der oberen rechten Ecke des Bildschirms, mit dem Dialog-Rahmen links daneben. Spricht Ransom Stark mit einem Charakter, erscheinen Starks Bild und Dialog in der linken unteren Ecke des Bildschirms.

GEGENSTÄNDE

Wenn Sie auf dem Hauptspielbildschirm über einem Gegenstand rechts klicken, können Sie ihn aufheben. Klicken Sie nochmals rechts, wird der Gegenstand fallen gelassen. Befindet sich der Cursor über mehr als einem Gegenstand, erscheint ein Menü und fordert Sie auf, den Gegenstand auszuwählen, den Sie aufheben möchten. Wenn Sie zweimal schnell hintereinander rechts auf einem Gegenstand klicken, erscheint eine Beschreibung dieses Gegenstands, wenn er sich auf einem Spielbildschirm befindet.

Nachdem Sie auf einem Gegenstand rechts geklickt haben, wird dieser zum Maus-Cursor. Sie können dann links auf der Figur von Ransom Stark klicken, und der Gegenstand wird in seine Inventarliste aufgenommen (oder in den nächsten verfügbaren Inventar-Platz, wenn sein Inventar voll ist). Wenn Sie den Gegenstand in das Inventar eines anderen Teammitglieds aufnehmen wollen, müssen Sie ihn direkt dort ablegen (siehe Abschnitt "Figurenverzeichnis" in diesem Handbuch).

RÄUME

Die kleinen grünen Dreiecke auf dem Spielbildschirm stellen Verbindungspunkte zu anderen Räumen dar. Klicken Sie zweimal schnell hintereinander rechts, wenn sich der Cursor nicht über einer Figur oder einem Gegenstand befindet, und es erscheint eine Beschreibung des Raumes.

SPIEL-INTERFACE

Um das Spielen auf dem ganzen Bildschirm zu ermöglichen, erscheint das Spiel-Interface nur, wenn es gebraucht wird. Um Zugang zum Interface zu bekommen, bewegen Sie den Cursor zum Kopf des Bildschirms. Die sechs Icons haben die folgenden Funktionen, wenn sie aufgerufen werden (angedeutet durch die begleitende Abbildung):

KAMPF (Combat)

Quick Combat (Schnellkampf): Siehe Abschnitt "Kampf" im Handbuch.

Descriptive Combat (Aktivkampf): Siehe Abschnitt "Kampf" im Handbuch.

Bite (Biß): Dies bringt die folgende Nachricht: "Who will be your victim?" (Wer soll Ihr Opfer sein?). Klicken Sie auf der Figur, der Sie Blut abnehmen wollen. Stark muß sich ernähren, um zu leben, aber er muß seine Opfer sorgfältig auswählen. Wenn er zu viele Unschuldige beißt, kann Sie das - wie im Menschlichkeits-Anzeiger des Interface gezeigt wird (siehe unten) - näher an die Vampir-Seite von Starks Wesen führen, was Sie in einen echten Vampir verwandelt und das Spiel verlieren läßt. Sie können auch während eines Schnell- oder Aktivkampfes beißen. (Siehe Abschnitt "Kampf" im Handbuch)

ANSICHT (View)

New York Map (New Yorker Stadtplan): Das Fortbewegungsmittel im Spiel ist die New Yorker U-Bahn. Haltestellen werden durch die blinkenden roten Dreiecke angezeigt. Bewegen Sie den Maus-Cursor zum oberen oder unteren Ende des Bildschirms, um durch den ganzen Stadtplan von Manhattan zu scrollen. Bewegen Sie den Maus-Cursor über eines

der blinkenden Dreiecke, und der Name der Haltestelle erscheint. Klicken Sie links, um das Menü mit allen bekannten Bestimmungsorten der Haltestelle zu sehen, und klicken Sie dann nochmals links auf dem von Ihnen gewünschten Bestimmungsort. Sie werden zu diesem Ort gebracht. Zusätzliche Bestimmungsorte erscheinen an den jeweiligen Haltestellen, sowie Sie durch Interaktion mit anderen Figuren von ihnen erfahren.

Search (Suche): Wählen Sie dies, dann durchsucht die Figur mit der besten Beobachtungskraft den gegenwärtigen Standort nach verborgenen Gegenständen.

Examine (Prüfen): Diese Option gibt eine genaue Beschreibung des Gegenstands, den Sie als Maus-Cursor halten. Wenn es Ihnen an den nötigen Fähigkeiten zum Verstehen des Gegenstands fehlt (z.B. Enter-Talent und Intelligenz, um einen Entergerät-Bestandteil zu erkennen), dann bekommen Sie nicht die vollständige Beschreibung.

Use (Gebrauch): Wenn von dem Gegenstand, den Sie momentan als Maus-Cursor sehen, Gebrauch gemacht werden kann, bekommt der Spieler Informationen über die Auswirkungen seines Einsatzes. Ein Gegenstand muß sich auf dem Hauptspielbildschirm befinden, wenn Sie einen anderen mit ihm zusammen verwenden wollen.

Location (Ort): Wenn Sie dies aufrufen, erscheint eine Nachricht mit einer Beschreibung Ihres momentanen Standortes.

TRUPPE (Party) _____

Rest (Ruhem): Wählen Sie diese Option, dann ruht sich Ihre Truppe so viele Stunden lang aus, wie für die Wiedererlangung ihrer Schlagkraft nötig ist.

Dismiss (Entlassen): Wählen Sie dies, erscheint ein Menü mit den momentanen Mitgliedern Ihrer Truppe. Klicken Sie links auf dem Mitglied, das Sie entlassen wollen. Wenn Ihre Truppe schon aus sechs Mitgliedern (einschließlich Ihnen selber) besteht und Sie ein weiteres Mitglied benennen möchten, dann müssen Sie zuerst eines der anderen entlassen.

ENTERN (Deck) _____

Enter Cyberspace (Eindringen in Cyberspace): Dies bringt Sie in das Netz hinein und ins Innere von Cyberspace. Siehe Abschnitt "Cyberspace" des Handbuchs für eine Beschreibung des Cyberspace-Interface.

Decking Unit (Entergerät): Diese Option erzeugt eine visuelle Darstellung Ihres Entergeräts. Die Funktionen des Entergeräts sind ähnlich wie die des weiter unten beschriebenen Inventar/Ausrüstungs-Verzeichnisses. Siehe Abschnitt "Cyberspace" des Handbuchs für eine vollständige Beschreibung des Entergeräts.

HAND-COMPUTER (Hand-Held Computer) _____

Dialogue Replay (Dialog-Wiederholung): Starks Neuro-Implantat verschafft ihm den Luxus eines photographischen Gedächtnisses. Wenn Sie diese Option wählen, erscheint ein Menü mit allen Figuren, denen Stark im Spiel bisher begegnet ist. Klicken Sie links auf einer Figur, und Sie bekommen eine Wiederholung der Interaktion mit dieser Figur, was es Ihnen erlaubt, Anhaltspunkte und andere wertvolle Informationen nochmals zu lesen. Drücken Sie ESCAPE, oder klicken rechts während der Dialog-Wiederholung, dann wird sie abgebrochen.

Contacts (Kontakte): Diese Option öffnet Ransom Starks Datenbank, einschließlich der Kommentare über seine Freunde, Feinde und ehemaligen Partner.

Money (Geld): Ihr momentaner Kontostand bei der TransTechnicals-Bank von New York erscheint. Das Geld im Spiel ist fiktiv, d.h. es findet kein Währungsaustausch statt, und Transaktionen laufen in etwa so ab, wie bei den heutigen Kassen-Automaten. Wird ein Kauf getätigt oder Geld verdient, so werden die entsprechenden Beträge direkt von Ihrem Konto abgebucht oder ihm gutgeschrieben.

Wenn Sie eine Figur dafür bezahlen, Mitglied Ihrer Truppe zu werden, so wird dieser Betrag nicht Bestandteil des gemeinsamen Truppen-Fonds, d.h. Sie können nicht jemandem Geld geben, damit er bei Ihrer Truppe mitmacht, und dann diesen Betrag für sich selber ausgeben.

SPIEL (Game) _____

Save (Speichern): Es erscheint ein Bildschirm mit zwanzig Spiel-Plätzen. Heben Sie einen Platz mit der Maus hervor, klicken Sie links, oder drücken Sie ENTER, um ihn zu aktivieren. Geben Sie eine Beschreibung des Spiels ein, und drücken Sie ENTER, um das Spiel zu speichern. Sie können bis zu 30 Buchstaben eingeben und einfache Textverarbeitungs-funktionen einsetzen, wie z.B. Rücktaste, Löschtaste, Einfügen/Überschreiben, Links-/Rechtspfeile. Sie können auch Spiele über früheren speichern, und zwar entweder mit einem neuen Namen, oder - indem Sie einfach ENTER drücken - unter dem alten Namen.

Restore (Wiederherstellen): Es erscheint wieder der Bildschirm mit den 20 Spiel-Plätzen. Markieren Sie Ihre Wahl mit der Maus, und klicken Sie links oder ENTER, um das Spiel wiederherzustellen.

New Game (Neues Spiel): Dies bringt Sie zur Figurenzusammenstellung zurück.

MUSIC ON/OFF (MUSIK EIN/AUS)

SOUND ON/OFF (SOUND EIN/AUS)

VIEW CREDITS (MITARBEITERVERZEICHNIS EINSEHEN)

QUIT (ABBRUCH)

BLUTGIER-ANZEIGER

Der vertikale Streifen auf der rechten Seite des Interface zeigt die Dringlichkeit Ihrer Blutgier an, die Sie befriedigen müssen. Obwohl Sie nur halb Vampir sind, müssen Sie dennoch menschliches Blut trinken, um zu überleben. Der Blutgier-Anzeiger steigt entsprechend dem wachsenden Bedürfnis an, jemanden zu beißen. Hat der Blutgier-Anzeiger den höchsten Punkt erreicht und pulsiert aufgrund von Starks Drang nach Blut, dann stirbt Stark, und Sie verlieren das Spiel, wenn dieser Drang nicht sofort befriedigt wird.

Um Stark zu ernähren, wählen Sie "Bite" (Biß) im Kampf-Menü, und wählen Sie dann ein Opfer. Denken Sie daran, Ihre Opfer weise auszuwählen. Je mehr Unschuldige Sie beißen, desto schneller bewegt sich Ihr Menschlichkeits-Anzeiger (Beschreibung siehe unten) auf die Vampirseite zu.

MENSCHLICHKEITS-ANZEIGER

Der horizontale Streifen unter den Spiel-Icons zeigt Ihren Status als Halb-Mensch/Halb-Vampir an. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis Ihr Neuro-Implantat seine Wirkung verliert und Ihre Vampirnatur Ihre menschlichen Züge auslöscht. Entscheidungen, die Sie treffen - unnötige Gewaltanwendung oder das Töten von Figuren mit hohem Unschuldswert - können diesen Prozeß beschleunigen und Sie näher zum Vampirende der Skala bringen.

DATUM (Date)

Gibt den Spieltag an.

ZEIT (Time)

Gibt die Uhrzeit des Spieltages an.

TASTATURENSPRECHUNGEN:

F1: KAMPF-ICON-MENÜ

F2: SICHT-ICON-MENÜ

F3: TRUPPEN-ICON-MENÜ

F4: INTERN-ICON-MENÜ

F5: HAND-COMPUTER-ICON-MENÜ

F6: SPIEL-ICON-MENÜ

FIGUREN-INFORMATIONSVRZEICHNISSE

Die Figuren-Informationsverzeichnisse sind für maximale Effizienz entworfen. Von einem Verzeichnis aus haben Sie Zugang zu den Fähigkeiten, dem Inventar und der Ausrüstung jedes Ihrer Truppenmitglieder.

Party Members (Truppenmitglieder): Um die Mitglieder Ihrer Truppe zu sehen, bewegen Sie den Maus-Cursor zum unteren Ende des Bildschirms und klicken rechts. Sie können zu einem Zeitpunkt maximal sechs Truppenmitglieder haben (einschließlich Ransom Stark). Der vertikale blaue Streifen neben den Figuren-Porträts ist der Gesundheits-Anzeiger. Ein niedriger Gesundheits-Anzeiger zeigt den Verlust von Schlagkraft aufgrund von Ermüdung und Kampfunden. Sie können Ihre Schlagkraft durch Ausruhen, durch Heilung mit Hilfe medizinischer Mittel oder durch den Gang zum Arzt wiederherstellen.

Skill Sheets (Fähigkeits-Verzeichnisse): Um das Fähigkeits-Verzeichnis einer Figur einzusehen, markieren Sie die gewünschte Figur und klicken links oder drücken ENTER. Das Bild der Figur, ihre Schlagkraft sowie ihre Fähigkeiten erscheinen. Diese Fähigkeiten können sich während des Spiels verändern. Eine Figur, die z.B. oft für ihre Truppe bastelt, kann ihr Basteltalent verbessern. Siehe Abschnitt "Figurenzusammenstellung" für eine Beschreibung der Fähigkeiten. Die Fähigkeits-Verzeichnis-Icons sind wie folgt:

Inventory (Inventar): Auf diesem Icon klicken ermöglicht Ihnen den Zugang zum Inventar/Ausrüstungsverzeichnis. Entsprechende Taste: "I" oder "i".

Next (Nächster): Wenn Sie auf diesem Icon klicken, kommen Sie zum Charakter-Verzeichnis des nächsten Truppenmitglieds. Entsprechende Taste: "N" oder "n".

Escape: Auf diesem Icon klicken, rechts klicken oder ESCAPE drücken bringt Sie zum Spiel zurück.

TASTATURENTSPRECHUNGEN:

- 1: Ransom Starks Charakter-Verzeichnis einsehen
- 2: Das Charakter-Verzeichnis von Truppenmitglied Nr. 2 einsehen.
- 3: Das Charakter-Verzeichnis von Truppenmitglied Nr. 3 einsehen.
- 4: Das Charakter-Verzeichnis von Truppenmitglied Nr. 4 einsehen.
- 5: Das Charakter-Verzeichnis von Truppenmitglied Nr. 5 einsehen.
- 6: Das Charakter-Verzeichnis von Truppenmitglied Nr. 6 einsehen.

INVENTAR/AUSRÜSTUNGSVERZEICHNISSE

Von einem Verzeichnis aus haben Sie Zugang zur Ausrüstung und zum Inventar jedes Truppenmitglieds. Sie können nach Belieben Gegenstände zwischen den Inventar- und Ausrüstungsverzeichnissen aller Truppenmitglieder austauschen, ohne zum Spiel zurückzukehren.

Wenn Sie mit der Maus über einen Gegenstand fahren, erscheint sein Name unten in der Mitte des Inventarbildschirms. Klicken Sie links auf einem Gegenstand, um ihn aufzuheben.

Die Inventar/Ausrüstungs-Icons sind wie folgt:

Escape: (oder rechts klicken oder ESCAPE-Taste) Das Inventar/Ausrüstungsverzeichnis verlassen und zum Charakter-Verzeichnis zurückkehren.

Next (Nächster): Bringt Sie zum Ausrüstungsverzeichnis des nächsten Truppenmitglieds. Entsprechende Taste: "N" oder "n".

Examine (Prüfung): Gibt eine Beschreibung des Gegenstandes, der momentan als Maus-Cursor gehalten wird.

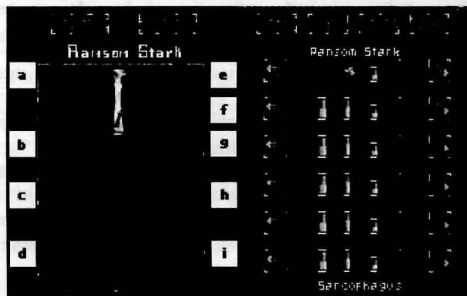
Use (Einsatz): Wenn von dem Gegenstand, der gerade als Maus-Cursor erscheint, Gebrauch gemacht werden kann, sehen Sie eine Nachricht mit den Einzelheiten des Geschehens.

Jury-Rig (Basteln): Viele Objekte im Spiel sind Bestandteile größerer Gegenstände. Mit den richtigen Teilen und Fähigkeiten können Sie selber Waffen und andere Gegenstände bauen. Wenn Sie diese Option wählen, erscheint ein Menü mit den Dingen, die Sie auf der Basis Ihres Inventars basteln können. [HINWEIS: Sie brauchen ein Werkzeug-Set zum Bau der meisten Gegenstände und ein Pharmazie-Kit zur Herstellung von Drogen/Medikamenten.] Es kann vorkommen, daß der Versuch, einen Gegenstand zusammen- oder auseinanderzubauen, fehlschlägt und ein Bestandteil dabei zerbricht. Ob Sie Erfolg haben, hängt von Ihren Bastel- und Beweglichkeitsfähigkeiten sowie Ihrer Intelligenz ab. Das Ergebnis Ihrer Bastelarbeit wird Ihnen durch Nachrichten auf dem Bildschirm mitgeteilt. Der Abschnitt "Übersicht" gibt Ihnen eine Übersicht der Teile, die zum Basteln verwendet werden können.

Drop (Fallen lassen): Wenn ein Gegenstand gerade als Maus-Cursor gehalten wird und Sie diese Option wählen, wird er an Ihrem momentanen Standpunkt fallen gelassen. Das garantiert aber nicht, daß diese Gegenstände noch da sind, wenn Sie zurückkehren.

Die auf der Abbildung gezeigten Ausrüstungs-Plätze sind wie folgt:

- A. Kopf
- B. Rechter Arm
- C. Rechte Hand
- D. Rechtes Bein
- E. Körper - für Kleidung, einschließlich Schutzkleidung für den ganzen Körper
- F. Revers
- G. Linker Arm
- H. Linke Hand
- I. Linkes Bein



HINWEIS: Gegenstände können nur in den entsprechenden Ausrüstungsverzeichnis-Plätzen untergebracht werden, ein Arno-Anzug z.B. nur im Körper-Platz. Wenn Sie einer Figur ein cybergenetisches Anbauteil verpassen, wird es erst dann am entsprechenden Platz angebracht - z.B. ein cybergenetischer Arm am rechten Arm - wenn Sie die Dienste eines cybergenetischen Chirurgen zu Hilfe nehmen, der den Arm installiert.

MITSTREITER ANWERBEN

Während des Spiels werden Sie Personen begegnen, die Mitglieder Ihrer Truppe werden können. Viele Söldner auf Arbeitssuche sind in der Abyss-Bar, in der Nähe des Times Square, zu finden. Einige sind gute Kämpfer oder Enterer, andere haben wertvolle Fähigkeiten, die nicht auf den ersten Blick offensichtlich sind. Einige schließen sich Ihnen nur im Austausch gegen einen Gegenstand oder gegen Bezahlung an. Beachten Sie, daß der für einen Rekruten zu zahlende Betrag nicht auf Ihr Konto geht (d.h. Sie können nicht einen Söldner dafür bezahlen, daß er sich Ihnen anschließt, und dann sein Geld ausgeben). Sie können gleichzeitig bis zu sechs Personen in Ihrer Truppe haben. Wenn Sie sechs Mitglieder haben und ein neues rekrutieren wollen, müssen Sie erst ein anderes entlassen.



Es kann auch vorkommen, daß Figuren beschließen, Ihre Truppe aus irgendeinem Grund an bestimmten Punkten im Spiel zu verlassen. Vielleicht möchten Sie auch selbst Mitglieder Ihrer Truppe entlassen. Wählen Sie "Dismiss" (Entlassen) aus dem Truppen-Icon des Spiel-Interface. Einige dieser Figuren können später wieder an ihrem Ausgangspunkt gefunden und erneut angeheuert werden.

DAS PAL-SYSTEM

Das PAL-System wurde entwickelt, damit Spieler die mühsame Prozedur im Zusammenhang mit dem Rollenspiel umgehen können. Anstatt immer auf genaue Instruktionen für jedes Detail der Handlung zu warten, melden sich Figuren im PAL-System zu Wort und stellen sich freiwillig für Aufgaben zur Verfügung, die ihre besten Fähigkeiten erfordern. Sie haben die Wahl, diese Funktion zu übergehen, aber die Figuren kennen ihre eigenen Stärken. Es ist meist in Ihrem Interesse, ihren Ratschlägen zu folgen.

Jede Figur hat ihre einzigartige Persönlichkeit, und die Mitglieder Ihrer Truppe sagen ihre Meinung und geben Ihnen Ratschläge. Es kann passieren, daß Sie eine Figur mit Ihren Handlungen kränken oder sogar soweit bringen, daß sie Ihre Truppe verläßt. In ihren Gesprächen können Sie wertvolle Anhaltspunkte zur Bewältigung des Spiels finden, es lohnt sich also zuzuhören. Wenn ein Mitglied Ihrer Truppe spricht, erscheint das Truppen-Verzeichnis mit dem hervorgehobenen Bild des Sprechers und dem Text darüber am unteren Ende des Bildschirms. Denken Sie daran, daß einige der PAL-Nachrichten wertvolle Hinweise zum Gewinnen des Spiels enthalten. Beachten Sie jedoch, daß diese Nachrichten nicht in der Dialog-Wiederholungs-Option der Hand-Computer enthalten sind.

NEURO-IMPLANTAT

Starks Neuro-Implantat ist alles, was ihm noch erlaubt, an seiner Menschlichkeit festzuhalten. Das Gerät wurde ihm vor Jahren von Deirdre Tackett zur Bekämpfung des Hopkins-Brie-Syndroms eingepflanzt, einer Krankheit, die häufige Enterer bedroht und bei den davon Befallenen zum Verlust der Fähigkeit führt, zwischen Realität und Cyberspace zu unterscheiden. Das Implantat verliert jedoch allmählich seine Wirkungskraft, je mehr Stark zu einem echten Vampir wird. Dieser Vorgang wird durch den Menschlichkeits-Anzeiger im Spiel-Interface angezeigt, geht aber auch aus Gesprächen zwischen Stark und dem Neuro-Implantat hervor. Wie die anderen Interaktionen erscheinen die Nachrichten des Implantats in der oberen rechten Ecke des Bildschirms.

Die Kommunikation zwischen Stark und seinem Neuro-Implantat verdeutlicht seine Verwandlung von einem Halbmenschen in einen echten Vampir. Das Implantat verliert nach und nach seine Wirkung, und bestimmte Entscheidungen, die Sie treffen, können diesen Prozeß beschleunigen. Unnötige Gewaltanwendung, Blut von Opfern mit einem zu hohen Unschuldswert und andere "schlechte" moralische Entscheidungen ziehen Sie näher zur dunklen Seite. Wenn Sie ganz zu einem Vampir geworden sind, verlieren Sie das Spiel.

DAS SCHLACHTFELD

Kämpfe finden auf denselben Bildschirmen statt wie die Interaktion mit NPCs. Das Spiel-Interface ist nicht mehr zugänglich, da es von den Kampf-Interface-Menüs ersetzt wird. Alle NPCs werden im Kampf von einer Kampffigur dargestellt, die entsprechend dem jeweiligen Figurtyp gewählt wird. Alle Rage Ganger (Mitglieder der Rasenden Gang) haben die gleiche Kampffigur wie auch die meisten Vampire.



DIE KUNST DES DUELLS

Der Kampfmodus wird aktiviert, wenn ein Spieler die Aktiv- oder Schnellkampf-Option im Spielmenü wählt, oder wenn ein NPC den Spieler angreift. Wenn der Aktivkampf beginnt, platziert der Spieler seine Truppenmitglieder entweder vor oder nach dem Gegner auf der Karte, je nachdem, wer die Figur mit den höchsten Führungsqualitäten besitzt. Eine Nachricht am unteren Ende des Bildschirms fordert Sie auf, die Mitglieder Ihrer Truppe nacheinander in Stellung zu bringen.

Um eine Figur in Stellung zu bringen, bewegen Sie den Maus-Cursor an die gewünschte Stelle. Klicken Sie links, dann erscheint die Figur auf dem Cursor. Eine Nachricht identifiziert die Figur. Klicken Sie links, um die Figur an der gewählten Stelle zu platzieren. Wenn Sie alle Figuren in Stellung gebracht haben, die am Kampf teilnehmen sollen, klicken Sie den rechten Mausknopf oder drücken ESCAPE, um zum Kampfmenü zurückzukehren.

Ransom Stark muß bei jedem Kampf auf dem Bildschirm platziert werden, aber Sie haben die Wahl, andere Truppenmitglieder zurückzubehalten. Wenn Sie die Leertaste drücken, verschwinden Figuren vom Cursor. Klicken Sie links, um die nächste Figur zur Aufstellung zu erhalten. Wenn Sie alle Ihre Truppenmitglieder in Stellung gebracht oder die ESCAPE-Taste gedrückt haben, erscheint das Kampfmenü.

KAMPFARTEN

BloodNet erlaubt es Ihnen, zwischen zwei Kampfarten zu wählen: Schnell- und Aktivkampf. Sie haben zu Beginn jeder Kampffolge sowie zwischen den einzelnen Kampfunden die Möglichkeit, zwischen diesen Optionen zu wählen, und können somit das Tempo der Kämpfe bestimmen.

SCHNELLKAMPF

Im Schnellkampf (Quick Combat) trifft der Computer alle Kampfsentscheidungen für Ihre Truppe sowie für Ihren Gegner. Sie beobachten ganz einfach den Kampfverlauf, können aber auch jederzeit eingreifen, indem Sie die ESCAPE-Taste drücken. Dies unterbricht den Kampf nach Vollendung der aktuellen Runde und ruft das Kampfmenü auf. Sie können sich dann den Status Ihrer Figuren anschauen, den Schnellkampf wieder aufnehmen, einen Aktivkampf beginnen oder den Rückzug antreten.

AKTIVKAMPF

Der Aktivkampf (Descriptive Combat) erlaubt Ihnen größere Kontrolle über Ihre Truppe während des Kampfes. Sie können Ihre Truppen vor dem Kampf in Stellung bringen, Kampfbefehle erteilen und Ihre Figuren zwischen jeder Runde neu platzieren und ihnen neue Angriffsziele geben.

Der Aktivkampf bietet Ihnen auch einen Schlag-für-Schlag-Bericht über die Schlacht. Am Ende jeder Runde informiert Sie der Computer über die gerade abgelaufene Handlung. Dieser Bericht beinhaltet die Erfolgsrate jedes Angriffs, die eingesetzten Waffen und den Schaden, den die Schlagkraft jeder Figur erlitt. Ein Bericht kann z.B. so aussehen: "Jaz Bob (76/80) is struck by a laser blast in the torso (4/5) for 2 points of damage" (Jaz Bob (76/80) wurde von einem Laser am Körper getroffen (4/5) und muß 2 Schadenspunkte einstecken"). In dieser Nachricht steht "76/80" für "aktuelle Schlagkraft/Gesamtschlagkraft" für die ganze Figur und "4/5" gibt "aktuelle Schlagkraft/Gesamtschlagkraft" für den Körper an. Diese Option kann in den Einstellungen im Kampfmenü ausgeschaltet werden.

Sobald Sie Ihre Figuren für den Aktivkampf in Stellung gebracht haben, werden Sie dazu aufgefordert, Ihren Truppen Befehle zu erteilen. An dieser Stelle können Sie im Kampfmenü den Schnellkampf wählen, wenn Sie keine Befehle erteilen wollen. Wenn Sie im Aktivkampfmodus bleiben, haben Sie die Gelegenheit, zwischen jeder Kampfunde neue

Befehle zu erteilen. Eine Figur führt so lange die zuletzt gegebenen Befehle aus, bis diese durch einen neuen Befehl ersetzt werden. Wenn Sie neue Befehle erteilen wollen, drücken Sie ESCAPE. Das Befehlsmenü erscheint, wenn die gerade gekämpfte Runde beendet ist.

Sie können während des Kampfes einen kurzen Statusbericht für eine Figur abrufen, indem Sie den Cursor auf die Figur plazieren. Der Statusbericht erscheint am oberen Ende des Bildschirms und beinhaltet den Namen der Figur, Schlagkraft, im Gebrauch befindliche Waffen, verbleibende Waffenladungen (wenn zutreffend), laufende Befehle und aktuelles Ziel.

Es gibt die folgenden Kampfoptionen:

ISSUE ORDERS (BEFEHLE GEBEN): Wenn Sie diese Option wählen, werden Sie dazu aufgefordert, ein Truppenmitglied auszuwählen, dem Sie die Befehle erteilen wollen. Haben Sie eine Figur gewählt, erscheint das Befehlsmenü. Der Befehl, unter dem die Figur momentan steht, ist mit einem Stern gekennzeichnet. Klicken Sie links auf dem gewünschten Befehl. Sie können die folgenden Befehle erteilen:

Defend Position (Position verteidigen): Die Figur bleibt in ihrer momentanen Position und greift nur die NPCs an, die sich in einer benachbarten Position befinden oder diejenigen, welche die Figur angreifen. Dies ist der vorgegebene Befehl für alle Figuren zu Beginn einer Kampffolge.

Acquire Target (Zielauswahl): Um ein Ziel für eines Ihrer Truppenmitglieder auszuwählen, klicken Sie links auf dieser Option im Befehlsmenü, und klicken Sie dann links auf dem NPC, der angegriffen werden soll. Es erscheint ein Menü und fordert Sie auf, einen Körperteil des Ziels auszusuchen - right leg (rechtes Bein), body (Körper), head (Kopf) usw. - der getroffen werden soll. "Körper" ist die Vorgabe und gibt dem Angriff Ihrer Figur die Chance, einen beliebigen Punkt des Gegners zu treffen. Wenn der Kampf wieder aufgenommen wird, bewegt sich der Angreifer in eine Position, aus der er seinen Angriff starten kann.

Free Combat (Freikampf): Diese Option überläßt es dem Computer, ein Ziel für die jeweilige Figur auszuwählen.

Manoeuvre (Manövrieren): Mit dieser Option können Sie eine Figur zu einer anderen Stelle auf der Karte bewegen. Die Figur führt diesen Befehl aus, sobald der Kampf wieder aufgenommen wird. Wie schnell sich eine Figur zu ihrem neuen Standort bewegt, hängt von der jeweiligen Kampfsituation ab.

Bite (Beißen): Diese Option steht nur Vampiren zur Verfügung. Wie bei der Zielauswahl müssen Sie den Cursor über das geplante Opfer bewegen und den linken Mausknopf klicken. Sobald der Kampf wieder aufgenommen wird, bewegt sich der Vampir an eine Stelle neben seinem Opfer und versucht, es zu beißen. Der Vampir muß sein Opfer mindestens zwei Runden lang mit seinem Biß festhalten, damit er tödlich ist. Während dieser Zeit kann er leicht angegriffen werden.

Use Items (Gegenstände einsetzen): Mit diesem Befehl können bestimmte Gegenstände, vor allem Narkotika und das Medizin-Kit, im Kampf eingesetzt werden. Wenn Sie diese Option aufrufen, erscheint ein Menü mit den Gegenständen, die Sie aus Ihrem Inventar momentan einsetzen können.

Retreat (Rückzug): Wenn Sie diese Option wählen, erscheint ein Menü, und Sie müssen entscheiden, welche Figuren sich zurückziehen sollen. Die ausgewählten Figuren fliehen zum nächstgelegenen Ausgang auf dem Bildschirm. Tritt die ganze Truppe zum Rückzug an, kommen Sie zum New Yorker U-Bahnplan zurück. Jedesmal, wenn sich die ganze Truppe zurückzieht, besteht die Gefahr, daß eines der Mitglieder mit Ihrem Führungsstil nicht einverstanden ist und die Truppe verläßt.

Choose Weapon (Waffenwahl): Wählen Sie diese Option, dann erscheint eine Liste der Waffen, die eine Figur momentan in ihrer Ausrüstung hat. Sie können dann die Waffe aussuchen, die die Figur in der nächsten Kampfunde einsetzen soll. Die Figur benutzt diese Waffe so lange, bis Sie eine neue für sie aussuchen.

Einige Waffen erfordern Munition oder Energiezellen. Wenn einer Waffe die Munition ausgeht, werden Sie während der Kampfunde durch eine Nachricht hierüber informiert. Besitzt die entsprechende Figur die erforderliche Munition oder Energiezelle, dann können Sie entweder die Waffe nachladen oder eine andere aktive Waffe für die Figur aussuchen (aktive Waffen sind die, die eine Figur in ihrer Ausrüstung hat). Das Nachladen dauert mindestens eine Kampfunde, während der Waffenwechsel keine Zeit in Anspruch nimmt.

Exert Will (Willen aufzwingen): Während eines Kampfes kann ein Vampir versuchen, einen Gegner zu verhexen, indem er ihm seinen Willen aufzwingt. Hierfür müssen Sie links über dem gewünschten Ziel klicken. Der Erfolg des Vampirs hängt von seiner eigenen Willensstärke und von der seines Opfers ab. Ein Vampir kann einem anderen Vampir nicht seinen Willen aufzwingen.

Done (Fertig): Bringt Sie zum Hauptkampfm Menü zurück, wenn Sie mit der Erteilung Ihrer Befehle fertig sind.

RESUME COMBAT (KAMPFWIEDERAUFNAHME): Diese Option beginnt die nächste Kampfrunde.

VIEW STATUS (STATUSBETRACHTUNG): Wenn Sie diese Option aufrufen, können Sie sich den Status Ihrer Figuren ansehen, indem Sie links auf der gewünschten Figur klicken. Es erscheint das Fähigkeiten- und Ausrüstungsverzeichnis der Figur. Sie können dann Fähigkeiten einsehen, das Inventar überprüfen oder Ausrüstungsgegenstände im Ausrüstungsverzeichnis verändern.

QUICK COMBAT (SCHNELLKAMPF): Sie können vor jeder beliebigen Kampfrunde den Schnellkampfmodus wählen, auch wenn Sie eine Schlacht im Aktivkampfmodus begonnen haben. Der Computer übernimmt die Kontrolle über die Taktiken Ihrer Truppe. Der Kampf geht so lange weiter, bis eine Seite besiegt ist oder Sie die ESCAPE-Taste drücken (s.o. Abschnitt "Schnellkampf").

RETREAT (RÜCKZUG): Wenn Sie diese Option wählen, erscheint ein Menü, und Sie müssen entscheiden, welche Figuren sich zurückziehen sollen. Die ausgewählten Figuren fliehen zum nächstgelegenen Ausgang auf dem Bildschirm. Tritt die ganze Truppe den Rückzug an, kommen Sie zum New Yorker U-Bahnplan zurück. Jedesmal, wenn sich die ganze Truppe zurückzieht, besteht die Gefahr, daß eines der Mitglieder mit Ihrem Führungsstil nicht einverstanden ist und die Truppe verläßt.

COMBAT SETTINGS (KAMPFEINSTELLUNGEN): Mit dieser Option können Sie Funktionen wie Kampfnachricht, Kampfsound und Kampfmusik ein- und ausschalten.

BEENDIGUNG DES KAMPFES

Ein Kampf endet, wenn Ransom Stark getötet wird, Sie Ihrer Truppe den Befehl zum Rückzug geben oder sich alle gegnerischen NPCs zurückziehen oder geschlagen sind. War Ihre Truppe siegreich, können Sie die Früchte Ihres Sieges ernten. Sie können alle Gegenstände, die die getöteten oder fliehenden gegnerischen Truppen zurücklassen, zu Ihrem Inventar hinzufügen. Es erscheint ein Menü mit den verfügbaren Gegenständen. Klicken Sie die Maus links auf dem Gegenstand, den Sie einsammeln wollen. Gegenstände, die Sie nicht mitnehmen, bleiben eine gewisse Zeit lang an ihrem Standort liegen, dann verschwinden sie jedoch.

VAMPIRE IM KAMPF

Vampire erfreuen sich größerer Stärke und Widerstandskraft und sind somit im Kampf schwer zu besiegen. Vampire können nur getötet werden, indem man während des Kampfes einen Pfahl oder etwas Vergleichbares durch ihr Herz treibt. Der Spieler muß den Angriff eines seiner Truppenmitglieder auf den Körper des Vampirs richten. Greift die Figur mit einem Pfahl oder etwas ähnlichem an, dann hat sie die Chance, den anvisierten Vampir zu töten.

Beginnt eine Figur einen Kampf mit einem Kreuz bewaffnet, kann sie damit Angriffe von Vampiren abwehren. Die Wirkungskraft des Kreuzes hängt von der Glaubensstärke der Figur ab. Je stärker der Glaube der Figur, desto größere Chancen hat sie, einen Vampir abzuwehren. Wenn ein Vampir im Nahkampf mit einem Weihwasserkessel geschlagen wird, zieht er sich zurück.

Stark ist kein echter Vampir und somit nicht so mächtig wie die anderen Vampire in BloodNet. Stark erfreut sich größerer körperlicher Fähigkeiten und leidet unter dem Blutfluch der Vampire, aber er besitzt noch nicht die Unsterblichkeit echter Vampire. Er kann somit auf die gleiche Weise getötet werden wie die anderen Figuren.

Stark braucht keine Ruhepausen, es sei denn, er muß seine Schlagstärke wieder aufladen. Muß er sich ausruhen, dann braucht er hierfür einen Sarg, der mit Erde aus seiner Heimat ausgelegt ist.

DORTHIN GELANGEN

Um in Cyberspace einzudringen, brauchen Sie ein Cyberspace-Entergerät und Zugang zu einem Computer mit einem Cyberspace-Port. Um herauszufinden, ob ein Raum einen Computer mit einem Cyberspace-Port hat, wählen Sie einfach die Option "Deck" (Entern) aus dem Interface am oberen Rand des Bildschirms. Sie werden darüber informiert, ob der Raum einen passenden Computer hat.

Wenn Stark mit Cyberspace verkoppelt ist, ist sein Gehirn direkt an Cyberspace angeschlossen, und sein Körper ist daher ziemlich verwundbar. Sie sollten also den Raum, von dem aus Sie entern wollen, sehr sorgfältig auswählen. Das Haus eines Freundes ist z.B. relativ sicher, aber von einem öffentlichen Ort aus zu entern, kann Angriffe aller Art provozieren.

Sie benötigen auch ein Entergerät. Diese sind illegal und daher nicht so einfach zu finden. Da sie aber leicht zu verbergen sind, sind sie doch nicht ganz so selten. Sie beginnen das Spiel mit einem einfachen Entergerät und müssen Bestandteile stehlen, kaufen oder um sie handeln, um Ihr Gerät auszubauen.

HARDWARE

Decks (Entergeräte): TransTechnicals hat drei Generationen von Entergeräten entwickelt: das Praxis 2300XC, das Praxis 2300 Elite und Kompatible, sowie das Praxis 3000. Weitere Informationen finden Sie im Glossar. Damit ein Entergerät funktioniert, braucht es eine Version der unten aufgelisteten Bestandteile.

Cloaks (Deckmäntel): Das Sicherheitssystem in Cyberspace ist sehr streng und tödlich. Jedesmal, wenn Sie in Cyberspace eindringen, laufen Sie Gefahr, von diesem Sicherheitssystem entdeckt zu werden, und die Strafen werden immer härter, je öfter Sie erwischt werden. Deckmäntel verbergen Ihre Anwesenheit vor dem Sicherheitssystem. Deckmäntel gibt es in vier Schutzstufen, je höher die Stufe, desto größer der gewährte Schutz.

Soul Boxes (Seelenkisten): Die Seelenkiste ist ein mit Hilfe von Software geschaffenes Mittel, durch das Ihr Bewußtsein sich durch Cyberspace bewegt. Wenn eine Figur sich in Cyberspace einschaltet, wird ihr Geist in Daten verwandelt und ist somit ziemlich verwundbar. Die Seelenkiste bewahrt die Integrität des Geistes der Figur. Wenn die Seelenkiste beschädigt wird, läuft die Figur Gefahr, daß ihre Daten zerstört werden. Im schlimmsten Falle könnte es dazu kommen, daß der Geist der Figur auseinanderbricht und in ganz Cyberspace verteilt wird; ein Schicksal, das dem Tod gleichkommt.

Es gibt vier Arten von Seelenkisten: Zinnsoldat (Tin Soldier), Samurai, Azrael und Drache (Dragon). Jede ist stärker als die vorhergehende, was es Ihnen erlaubt, länger in Cyberspace zu verweilen. Die Seelenkiste bestimmt auch, in welcher Gestalt Sie und andere Figuren in Cyberspace sichtbar sind.

Looker (Ausguck): Das elementare Werkzeug, um in Cyberspace zu navigieren. Ohne ihn funktioniert das Entergerät nicht.

Memory (Speicher): Gegenstände werden in Cyberspace durch Icons dargestellt und genau wie Gegenstände in Manhattan behandelt. Alle Gegenstände, die Sie in Cyberspace einsammeln, müssen jedoch im Inventar des Entergerätes gelagert werden. Das Inventar des Entergerätes wird durch die Kisten am unteren Ende des Entergerät-Bildschirms dargestellt. Es gibt vier Arten von Speicherchips, und jede öffnet zunehmend mehr Speicherplätze. (Weitere Informationen über Entergeräte finden Sie im Abschnitt "Entergerät-Interface").

GRATWANDERUNG

Wenn Sie in Cyberspace eindringen wollen, bewegen Sie den Cursor zum oberen Ende des Bildschirms, bis das Spiel-Interface erscheint. Wählen Sie die Option "Enter Cyberspace" aus dem Entern-Icon. Wenn Sie im Besitz eines funktionierenden Entergerätes sind und sich in einem Raum befinden, der einen Computer mit einem Cyberspace-Port hat, werden Sie nach Cyberspace transportiert. Besitzen Sie ein Phasenkabel (Patch Cord), dann können Sie Ihre gesamte Truppe mit nach Cyberspace nehmen. Klicken Sie links auf den gewünschten Namen. Mit den Phasenkabeln brauchen Sie nur ein funktionierendes Entergerät, um Ihre ganze Truppe mit nach Cyberspace zu nehmen.

Die allgemeine Ebene: Dies ist die virtuelle Autobahn, auf die Cyberspace-Reisende gelangen. Die allgemeine Ebene erlaubt es Ihnen, zu jeder beliebigen Stelle in Cyberspace zu gehen. Beim Eintritt in Cyberspace werden Sie feststellen, daß Ihre rotokopierte Gehfigur durch eine rotierende Statuette ersetzt wurde: der von Ihrer Seelenkiste geschaffene visuelle Effekt.

Sie bewegen sich durch Cyberspace auf die gleiche Weise wie auf anderen Karten. Platzieren Sie den Cursor an die gewünschte Stelle, klicken Sie den linken Mausknopf, und halten Sie ihn gedrückt. Die Cyberspace-Figur bewegt sich zu der

Stelle, an der sich der Cursor befindet. Die allgemeine Ebene kann nicht durch eine Karte dargestellt werden, aber Sie sollten sie an unterschiedlichen Stellen während des Spiels mindestens vier oder fünf Bildschirme lang in einer beliebigen Richtung durchforschen. Wie bei jeder Suche kann es sein, daß Sie manchmal nichts finden, aber meistens begegnen Sie doch einem anderen Datenengel oder einem Gegenstand.

Fats: Sie werden des öfteren einem FATS-Modul (File Access Table System - Datei-Zugriffs-Tabellensystem) begegnen. Das FATS ist Ihr Transportmittel zu den einzelnen Orten in Cyberspace. Jeder Ort hat einen eigenen Adreßcode. FATS fordert Sie auf, eine Cyberspace-Adresse einzugeben. Gibt es diese Adresse, werden Sie unverzüglich per Modem zu Ihrem gewünschten Bestimmungsort gebracht.

Bestimmungsorte: Vom FATS-System können Sie zu Daten-Bündeln oder WELLS gelangen. Daten-Bündel wurden von TransTechnicals geschaffen und dienen zur Aufbewahrung von Datenbanken und anderen Informationsdiensten. WELLS sind Nischen in Cyberspace, die illegal von Mitgliedern des Cyber-Untergrundes geschaffen wurden. Ein Teil der Arbeit zur Schaffung eines WELLS besteht darin, seine Position heimlich in das FATS-System einzugeben, ohne daß das Unternehmen dies bemerkt.

CYBERSPACE-INTERFACE

Wenn Sie den Cursor zum oberen Rand des Bildschirms bewegen, während Sie sich in Cyberspace befinden, und den rechten Mausknopf klicken, kommen Sie zum Cyberspace-Menü. Sie haben die folgenden Optionen:

Exit Cyberspace (Cyberspace Verlassen): Dies bringt Sie zu der Karte zurück, von der aus Sie Manhattan verlassen hatten. Sie können von jeder beliebigen Stelle in Cyberspace aus nach Manhattan zurückkehren, es sei denn, Sie sind in einem Datenkäfig gefangen.

Decking Unit (Entergerät): Es erscheint eine Abbildung des Entergerät-Inneren. Von hier aus hat der Spieler Zugang zu seinem Cyberspace-Inventar und kann die Chips im Entergerät manipulieren.

In der rechten unteren Ecke des Geräts befindet sich Ihr Cyberspace-Inventar. Es werden vier Plätze gleichzeitig gezeigt. Klicken sie auf dem Rechts- oder Linkspfeil, um andere Plätze ins Blickfeld zu bringen. Die Anzahl der Plätze in Ihrem Inventar hängt von dem sich im Gebrauch befindlichen Speicherchip ab. Je höher das Niveau des Chips, desto größer ist die Speicherkapazität.

Beachten Sie die Plätze im Gerät, die als "soul box" (Seelenkiste), "memory" (Speicher), "cloak" (Deckmantel), "essence" (Wesen) und "looker" (Ausguck) gekennzeichnet sind. Dies sind die für jeden Chip jeweils aktiven Plätze. Der Speicherchip z.B., der sich im Speicherplatz befindet, bestimmt die Anzahl der verfügbaren Inventarplätze. Gegenstände im Entergerät können aufgehoben werden, indem Sie den Mausknopf auf dem Chip klicken.

Sie müssen einen entsprechenden Seelenkisten- und Ausguck-Chip haben, um in Cyberspace einzudringen. Ein Speicher-Chip wird benötigt, wenn Sie Gegenstände in Cyberspace mitnehmen wollen. Ein Deckmantel ist nicht unbedingt erforderlich, um in Cyberspace hineinzukommen, aber notwendig, um dem Sicherheitssystem zu entgehen.

In der linken unteren Ecke des Entergerätes gibt es vier Icons: "Exam" (Prüfung), "Use" (Gebrauch), "Drop" (Fallen lassen) und "Esc". "Prüfung" erlaubt es Ihnen, Gegenstände in Ihrem Entergerät-Inventar zu untersuchen. Hierfür müssen Sie links auf dem Gegenstand klicken, den Sie untersuchen wollen, ihn zum Prüfungs-Icon hinziehen und links klicken, um eine Beschreibung zu erhalten. "Gebrauch" macht es Ihnen möglich, einen Gegenstand in Cyberspace einzusetzen. Sie können einen Gegenstand aus dem Entergerät oder aus dem Cyberspace-Menü am oberen Ende der Karte benutzen. "Fallen lassen" entfernt einen Gegenstand aus Ihrem Inventar und läßt ihn an Ihrer momentanen Position in Cyberspace fallen. Klicken Sie links auf dem Gegenstand, den Sie fallen lassen wollen, und ziehen Sie ihn zum Fallen lassen-Icon.

Gegenstände, die auf der allgemeinen Ebene fallen gelassen werden, werden zum Freiwild für andere Datenengel und sind höchstwahrscheinlich nicht mehr an der gleichen Stelle, wenn Sie zurückkommen, um sie einzusammeln.

Wenn Sie das ESC-Icon links anklicken, verlassen Sie das Entergerät.

Search (Suche): Dies enthüllt verborgene Gegenstände in einem Datenbündel. Wie erfolgreich Ihre Suche ist, hängt von Ihrer Beobachtungsgabe ab. Diese Option kann nur bei Bündeln und WELLS eingesetzt werden, nicht auf der allgemeinen Ebene.

Save Game (Spiel Sichern): Sichert das gerade gespielte Spiel.

Restore Game (Spiel Wieder Aufnehmen): Erlaubt es Ihnen, ein zuvor gesichertes Spiel wieder aufzunehmen.

Quit (Verlassen): Beendet BloodNet.

ÜBERSICHT

WAFFEN

Unten finden Sie eine Liste der Waffen, in deren Besitz Sie während des Spiels kommen können. Einige können gekauft werden, andere müssen zusammengebastelt, gestohlen oder besieigten Gegnern abgenommen werden. Die Preise der käuflichen Waffen variieren und hängen vom Verkäufer sowie vom Verhandlungstalent des Käufers ab.



FIREARMS (SCHUSSWAFFEN)

Machine Pistol (Maschinenpistole): Eine Automatikpistole Kaliber 44.

9mm Pistol (9mm-Pistole): Braucht 9mm-Patronen als Munition.

Assault Rifle (Sturmgewehr): Eine 2094-Version eines automatischen Sturmgewehrs. Braucht ein Sturmgewehrmagazin als Munition.

Riot Stopper (Krawall-Stopper): Feuert Gehirnstoßsalven ab.

Sawed-off Shotgun (Abgesägtes Gewehr): Hat sich seit dem 20. Jh. kaum verändert. Braucht Kugeln als Munition.

Taser Gun (Taser-Gewehr): Schießt einen an einem Draht befestigten Pfeil auf das Opfer und sendet Strom an diesem Draht entlang. Macht das Opfer bewegungsunfähig.

HIGH-TECH (HOCHTECHNOLOGIE-WAFFEN)

White Noise Blaster (Elektrowellen-Blaster): Setzt eine mächtige Schallenergieladung frei.

Sinusoidal Pulse Gun (Sinus-Puls-Gewehr): Eine wirkungsvolle Energiewaffe gegen alle cybernetischen Feinde. Es hat nur dann eine Wirkung, wenn es einen cybernetischen Körperteil trifft; harmlos für menschliches Fleisch.

EMP Focalizer (EMP-Fokalisator): Feuert eine konzentrierte elektromagnetische Welle auf sein Ziel ab und zerstört jeden elektronischen Schaltkreis, den er trifft.

Buzzsaw (Summsäge): Schießt Nanomaschinen in den Blutkreislauf des Opfers, die Kapillaren durchtrennen und zu inneren Blutungen führen. Tödlich, wenn genügend Treffer gelandet werden.

Nanoblaster: Schießt Nanomaschinen in den Blutkreislauf des Opfers. Ein Nanoschuß besteht aus drei Nanoladungen und einer Zündkapsel, die darauf programmiert sind, sich mit dem Zielorganismus zu verbinden und dann zu explodieren. Vier Treffer führen zum Tod.

Laser Pistol (Laserpistole): Braucht nur eine freie Hand zum Schießen. Benötigt Energiezellen.

Laser Rifle (Lasergewehr): Feuert einen mächtigeren Schuß als die Laserpistole ab. Braucht beide Hände und eine Energiezelle zum Schießen.

Flame Thrower (Flammenwerfer): Feuert tödliche Flammenbälle. Muß mit Geleegas versorgt werden.

MELEE (NAHKAMPF)

Sun Stick (Sonnenstock): Ein Knüppel, durch dessen metallenes Ende Strom fließt.

Soul Blade (Seelenklinge): Eine Waffe, die von einem Vampirjäger-Orden eingesetzt wird. Muß auf den Körper des Vampirs gerichtet sein, um ihn töten zu können, und geistig mit dem Träger der Waffe verbunden sein.

Stake (Pfahl): Braucht bedeutend mehr Kraft und Nahkampf-Fähigkeiten als die Seelenklinge. Muß ebenfalls auf den Körper des Vampirs gerichtet sein, um ihn töten zu können.

Holy Water (Weihwasser): Wird im Nahkampf als Waffe eingesetzt. Zwingt Vampire zum Rückzug, wenn sie davon getroffen werden.

Data Spider (Datenspinne): Eine harte Plastikpatrone, die Software in alle Schaltkreise einfügt, an denen sie befestigt wird. Muß mit der Hand an der gewünschten Stelle des Gegners angebracht werden.

GRENADES (GRANATEN)

Die Wirkung einer Granate ist willkürlich und verletzt alle Figuren, die in ihre Schußweite geraten, auch Mitglieder Ihrer Truppe. Seien Sie also vorsichtig.

Electrical Storm (Elektro Sturm): Bei seiner Detonation wird ein Schwall supraleitfähiger Elektrofäden freigesetzt, durch die ein mächtiger elektrischer Stromfluß übermittelt wird.

EMP Grenade (EMP-Granate): Setzt einen gewaltigen elektromagnetischen Pulsschlag frei, der die Funktion jeglicher elektronischer Schaltkreise in seinem Wirkungsbereich unterbricht.

Flash Bomb (Blitzbombe): Produziert intensive Lichtexplosionen, die einen Gegner mehrere Runden lang blenden können. Eine der wenigen Waffen, die bei Vampiren größeren Schaden anrichten als bei Menschen.

Web Grenade (Netzgranate): Setzt ein Netz aus stabilen synthetischen Fasern frei.

BIO-WEAPONS (BIO-WAFFEN)

Bio-Waffen verwandeln menschliche Körperenergie in gewaltige Energieausbrüche. Die Wirkungskraft einer Bio-Waffe hängt zum Teil von den unterschiedlichen Fähigkeiten der Figur ab, die sie einsetzt.

Dream Blaster (Traumblaster): Diese Waffe nutzt die Energie, die durch die menschliche Vorstellungskraft entsteht. Je intelligenter die Figur, desto wirkungsvoller die Waffe.

Wrath Ray (Zornstrahl): Beruht auf der Energie, die durch menschliche Wut entsteht, und hängt von der Willensstärke einer Figur ab. Je größer ihre Willensstärke, desto mächtiger die Waffe.

Bio-Siphon (Bio-Sauger): Diese Waffe stellt ein Interface zwischen ihrem Benutzer und dem Gegner her und saugt die Lebensenergie der schwächeren Figur ab, wobei Schwäche sich auf die Ausdauerfähigkeit bezieht. Somit kann auch der Benutzer der Waffe Schaden erleiden, wenn er sie gegen einen Gegner mit größerer Ausdauer einsetzt.

Neural Cannon (Neuro-Kanone): Diese Waffe bezieht ihre Macht aus der Energie, die durch die bei körperlicher Anstrengung entstehende Neuro-Energie freigesetzt wird. Wie schlagkräftig diese Waffe ist, hängt von der Geschicklichkeit der Figur ab.

PROTECTION (SCHUTZ)

Kevlar: Sie können eine Reihe von Kleidungsstücken erwerben, die aus Kevlar gefertigt sind. Sie schützen vor Schußwaffen, ausgenommen dem Krawall-Stopper, und vor Nahkampf-Waffen, mit Ausnahme des Weihwassers.

Inertial Dispersion Unit (Energieableitungs-Einheit): Absorbiert die Kraft von Trägheitsenergie und verteilt sie auf die Schaltkreise der Einheit. Schutz gegen Schuß- und Nahkampf-Waffen.

Force Field (Kräftefeld): Schafft ein Einwege-Kräftefeld vor der Figur, die es einsetzt. Bietet Schutz vor den meisten Waffen. Braucht eine Energiezelle.

Refraction Suit (Refraktoranzug): Bietet Schutz vor Lasern und Blitzbomben.

Electrolytic Suit (Elektrolyseanzug): Absorbiert den von elektrischen Angriffen angerichteten Schaden und leitet die Energie in die Speicherzellen des Trägers um. Alle Speicherzellen werden dabei voll aufgefüllt.

Insul Suit (Isolieranzug): Bietet Schutz vor allen auf Strahlen basierenden Waffen.

Mirror Master (Spiegelmeister): Projiziert ein holographisches Abbild der Gestalt einer Figur und erlaubt es dem Benutzer, das Aussehen eines Gegners anzunehmen. Dies führt dazu, daß die restlichen Mitglieder der gegnerischen Truppe sich weigern, diese Figur anzugreifen. Die Mitglieder der Truppe des Benutzers werden jedoch auch dadurch verwirrt. Jedesmal, wenn sie den Feind angreifen, dessen Bild verdoppelt wurde, besteht eine 50%ige Chance, daß sie den Benutzer des Spiegelmeisters angreifen.

Doppelgänger (Doppelgänger): Projiziert mehrere Bilder des Benutzers während eines Kampfes.

Armo(ld) Suit (Arno(ld)-Anzug): Steigert die Kraft einer Figur um 50%.

Mirror Shades (Spiegelsonnenbrille): Kann den Träger vor den Auswirkungen einer Blitzbombe schützen und lassen ihn zudem "cool" aussehen.

Munition:	.44-Magazin	9 Kugeln	Krawall-Stopper-Magazin	2 Granaten
	9mm-Magazin	10 Kugeln	Gewehrmagazin	2 Granaten
	Sturmgewehrmagazin	18 Kugeln		

Energiezellen: Eine Energiezelle gibt einer Waffe die folgenden Ladungen:

Taser-Gewehr	1
Elektroblaster	5
Sinus-Puls-Gewehr	5
EMP-Fokalisator	3
Laserpistole	20
Lasergewehr	10
Summsäge	30

Ein Set aus Nanoblaster-Mikrogeschossen enthält drei Nanoladungen und eine Zündkapsel. Vier Treffer sind nötig, damit der Nanoblaster tödlich ist.

Ein Container mit Geleegas gibt dem Flammenwerfer fünfzehn Schüsse.

BASTELZUBEHÖR

Während des Spiels können Sie aus Einzelteilen neue Gegenstände zusammenbauen und bestehende in ihre Einzelteile zerlegen. Wie erfolgreich Sie hierbei sind, hängt von Ihrem Basteltalent, Ihrer Intelligenz und Ihrem Beobachtungsvermögen ab. Schlägt ein Bastelversuch fehl, besteht die Gefahr, daß ein Bestandteil dabei kaputtgeht.

Das Mitglied Ihrer Truppe mit der höchsten Kombination aus Bastel-, Intelligenz- und Beobachtungskraft versucht das Basteln. Eines Ihrer Truppenmitglieder muß einen Werkzeugkasten haben, damit ein Bastelversuch unternommen werden kann.

Electronic Lockpicks (Elektronische Dietriche)	Wrath Ray (Zornstrahl)	Refraction shield (Refraktorschild)
Lock dbase (Schloßdatenbank)	Bio-processor (Bioprozessor)	Dermal filament (Hautfasern)
Lockpick casing (Dietrich-Gehäuse)	Electrode (Elektrode)	Circuitry lining (Schaltkreisauskleidung)
Diagnostic unit (Diagnoseeinheit)	Wrath ray plans (Zornstrahlplan)	Power cells (Energiezellen)
Cyborg	Kevlar helmet (Kevlarhelm)	Refraction unit (Refraktoreinheit)
Cyborg body (Cyborg-Körper)	Circuitry lining (Schaltkreisauskleidung)	Electrolytic suit (Elektrolyseanzug)
Cyborg head (Cyborg-Kopf)	Dream Blaster (Traumblaster)	Dermal filament (Hautfasern)
Cyber arm (Cyber-Arm)	Bio-navigator (Bionavigator)	Circuitry lining (Schaltkreisauskleidung)
Cyber leg (Cyber-Bein)	Spark board (Zündplatte)	Power cells (Energiezellen)
Spark board (Zündplatte)	Kevlar helmet (Kevlarhelm)	Generator stabiliser (Generatorenstabilisator)
EMP Focaliser (EMP-Fokalisator)	Circuitry lining (Schaltkreisauskleidung)	Inert Rad Suit (Strahlungsanzug)
Lockpick casing (Dietrich-Gehäuse)	Bio-siphon (Biosauger)	Dermal filament (Hautfasern)
Pulse emitter (Puls-Sender)	Bio-navigator (Bionavigator)	Circuitry lining (Schaltkreisauskleidung)
Electrode (Elektrode)	Energy interface (Energie-Interface)	Power cells (Energiezellen)
Machine Pistol (Maschinenpistole)	House call gel (Hausgel)	Inertia sensors (Trägheitssensoren)
.44 chamber (44er Kammer)	Kevlar helmet (Kevlarhelm)	Rad Screen (Strahlungsanzeige)
Automatic stock (Automatikschaft)	Circuitry lining (Schaltkreisauskleidung)	Energy interface (Energie-Interface)
Sinusoidal Pulse Gun (Sinus-Puls-Gewehr)	Neural cannon (Neurokanone)	Arno suit (Arno-Anzug)
Pulse emitter (Puls-Sender)	Bio-processor (Bioprozessor)	Dermal filament (Hautfasern)
Bio-navigator (Bionavigator)	Generator stabiliser (Generatorenstabilisator)	Energy interface (Energie-Interface)
Laser gun (Lasergewehr)	Kevlar helmet (Kevlarhelm)	Power cells (Energiezellen)
Pulse gun plans (Pulsgewehrplan)	Circuitry lining (Schaltkreisauskleidung)	Muscle effector (Muskeleffektor)
Flame Thrower (Flammenwerfer)	Inertial Dispersion Suit (Energieableitungsanzug)	
Tub (Behälter)	Dermal filament (Hautfasern)	
Nozzle (Mündung)	Circuitry lining (Schaltkreisauskleidung)	
Hose (Schlauch)	Power cells (Energiezellen)	
Jellied gas (Geleegas)	Inertia sensors (Trägheitssensoren)	

SMART DRUGS (INTELLIGENTE DROGEN)

Die folgenden Drogen haben alle eine spezielle Wirkung, aber fast alle haben Nebenwirkungen, sobald ihre Wirkung nachläßt. Sie werden feststellen, daß eine am Abend eingenommene Droge zur vorübergehenden Kräftesteigerung am Morgen danach zu Schwäche und Untauglichkeit führt. Nach jedem Einsatz einer Droge nimmt ihre Wirkung ab. Sie können viele der Drogen aus ihren Einzelbestandteilen herstellen, wenn Sie ein Pharmazie-Kit in Ihrem Inventar haben und eines ihrer Truppenmitglieder die entsprechenden medizinischen Fähigkeiten besitzt.

Breathers (Atmer):

Dieses Narkotikum steigert die Wachsamkeit und Aufnahmefähigkeit für Reize, was vielen Benutzern das Gefühl adlerähnlicher Sinne verleiht.

Bestandteile: Milacemine 27, Primaphetamine

Hero Makers (Heldenmacher):

Dieses Amphetamin verleiht vielen das Gefühl, unbesiegbar zu sein, was oft zu Leichtsinnigkeit führen kann.

Bestandteile: Corticocyclidine, Milacemine 27, Nootroamphetamine

House calls (Hausmittel):

Eine Kombination aus schnellwirkendem Antibiotikum, Betäubungsmittel und Amphetamin, das die Heilungsrate steigert. Dies ist kein Narkotikum und hat keine schädlichen Nebenwirkungen.

Bestandteile: House call gel (Hausgel), Milacemine 27, Vitacompound (Vitapräparat) G

Nosferatutam:

Ein vorbeugendes Medikament, das vor dem Kampf einzunehmen ist und das Blut des Anwenders für Vampire giftig macht.

One-Tracks (Ein-Gleiser):

Führt zu Gesichtsfeldeinengung und zwingt das Gehirn zu intensiver Konzentration.

Bestandteile: Milacemine 27, Pilocarpine Molder (Pilocarpine-Former)

Psilo Blossom (Psilo-Blüte):

Eine bewußtseinserweiternde Droge, die durch die Einnahme Halluzinogen-getränkter Blumenblüten verabreicht wird.

Red Lifters (Rote Heber):

Diese Amphetamine verleihen das Gefühl ungeheurer Stärke.

Bestandteile: Corticosteroid, Milacemine 27

Vasopressin:

Eine clevere Droge, die die Intelligenz steigert, indem sie das Gehirn "aufweckt" und somit Konzentration, Aufmerksamkeit, Erinnerungsvermögen und -abruf fördert.

FIRST AID ITEMS (ERSTE-HILFE-SET)

Nightingales (Nachtigallen):

Dieses Mittel steigert die Erholungsrate bei Verletzungen. Sie werden im Ausrüstungsverzeichnis der jeweiligen Figur eingesetzt, um ein starkes Schmerzmittel direkt an der verletzten Stelle zu verabreichen.

Bestandteile: Bio-processor (Bioprozessor), Flexi cast (Flexi-Gips), House call gel (Hausgel)

Flexi cast (Flexi-Gips):

Dieser Gips paßt sich dem verletzten Körperteil an, bietet somit starken Halt und verabreicht gleichzeitig eine Arznei.

Bestandteile: Muscle effector (Muskeffektor), Pilocarpine Molder (Pilocarpin-Former), Vitacompound (Vitapräparat) G

CYBERPUNK-GLOSSAR

- Cloak (Deckmantel):** Ein Chip mit eingebauter Software, dazu bestimmt, einen Cyberspace-Reisenden vor Entdeckung zu schützen. Es gibt drei Arten von Chip, die unterschiedlich stark sind.
- Cyberspace:** Der Ort, an dem Computer miteinander agieren, der Raum, den Daten von Modem zu Modem durchqueren. Eine Dimension der Schein-Realität, die William Gibson als "konsentiertere Halluzination" bezeichnete, geschaffen von den Computern der Welt.
- Data Angel (Datenengel):** Umgangssprachlicher Name für einen Cyberspace-Reisenden oder eine Person, die in Cyberspace verkehrt.
- Data Cluster (Datenbündel):** Die häufigste Struktur in Cyberspace, einer Datenbank ähnlich, aber vielseitiger. Alle Datenbündel wurden von TransTechnicals geschaffen.
- Deck (Entergerät):** Gebräuchlicher Name für eines der Geräte, die sich an Cyberspace anschließen können. Auch als Decking Unit (Enter-Einheit) bekannt. Es gibt drei Generationen von Entergeräten: das Praxis 2300XC, das Praxis 2300 Elite, sowie das Praxis 3000. Die Entergeräte wurden von TransTechnicals entworfen und hergestellt, und der Einsatz dieser Technologie ist auf autorisierte Anwender beschränkt.
- Das Verb "deck" (entern) bezeichnet den Vorgang des Eindringens in Cyberspace.
- ICE:** (Intrusion Countermeasure Electronic) Elektronisches Interventionssystem. Das Sicherheitssystem, das WELLS und Bündel in Cyberspace bewacht.
- Looker (Ausguck):** Ein Chip mit eingebauter Software, der es Reisenden erlaubt, sich in Cyberspace zu orientieren. Für Cyberspace-Reisen absolut erforderlich.
- Matrix:** Ein anderer Name für Cyberspace.
- Memory Chip (Speicher-Chip):** Ein Chip mit eingebauter Speicher-Software. Erlaubt es Ihnen, Cyberspace-Gegenstände in Ihrem Entergerät-Inventar zu speichern. Je höher das Niveau des Chips, desto größer die Speicherkapazität.
- Milacemine 27:** Das Wundermittel, das Interferon angeblich hätte sein sollen. Der Katalysator hinter den intelligenten Drogen des Jahres 2094.
- Morph Code (Morph-Code):** Software, die in die Matrix eines Datenengels eingeführt werden kann und verschiedene Kategorien von Fähigkeiten steigert. Der Erfolg beim Einsatz des Morph-Codes hängt von den Hackerfähigkeiten ab.
- Nanomachines (Nanomaschinen):** Mikroskopisch kleine Maschinen, die zu unterschiedlichen Zwecken in den menschlichen Blutkreislauf eingeschleust werden können.
- Net (Netz) (oder network (Netzwerk)):** Ein anderer Name für Cyberspace.
- Rage Gang (Rasende Gang):** Die 2094-Version einer Motorradbande.
- Soul box (Seelenkiste):** Ein Chip mit eingebauter Software, der die Integrität des Geistes einer Figur bewahren soll, während sie an Cyberspace angeschlossen ist. Die Seelenkiste bestimmt das Aussehen einer Figur in Cyberspace. Es gibt vier Arten von Seelenkisten: Zinnsoldat, Samurai, Azrael und Drache, und jede erlaubt es einer Figur, für längere Zeit in Cyberspace zu verweilen. Sie müssen eine Seelenkiste in Ihrem Entergerät haben, um in Cyberspace einzudringen.
- TransTech:** Der Mega-Konzern, der New York im Jahre 2094 beherrscht.
- Web (Geflecht):** Ein anderer Name für Cyberspace.
- WELL:** Ein illegales Datenbündel. Der Name steht für "Whole Earth 'Lectronic Link" (Ganze Welt umfassende elektronische Verbindung), eine Art Anzeigentafel aus dem zwanzigsten Jahrhundert.

A LIRE AVANT TOUT UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles de faire de crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JUE VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans un pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



GAMETEK UK LTD. 5 Bath Road, Slough SL1 3UA