

SHADOWRUN CHRONICLES

BOSTON LOCKDOWN

MANUAL ■ HANDBUCH ■ MODE D'EMPLOI



ENGLISH
DEUTSCH
FRANÇAIS



CLIFFHANGER
PRODUCTIONS

nordic games

IMPORTANT HEALTH WARNING ABOUT PLAYING VIDEO GAMES

Epilepsy warning

Some people may experience loss of consciousness or epileptic seizures when exposed to certain light effects or flashes of light. Certain graphics and effects in computer games may trigger an epileptic seizure or loss of consciousness in these people. Previously unknown predispositions for epilepsy may also be stimulated. If you or someone in your family has epilepsy, please consult your doctor before playing this game. If you experience symptoms such as dizziness, blurred vision, eye or muscle spasms, unconsciousness, disorientation, or any sort of involuntary motions or cramps while playing this game, turn the device off IMMEDIATELY and consult a doctor before playing again.

Epilepsie-Warnung

Es kann bei manchen Menschen zu Bewusstseinsstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewusstseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie Epileptiker sind oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab, und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de connaissance 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 jouant à un jeu vidéo, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Avvertenze in caso di epilessia

Alcune persone possono subire crisi epilettiche o svenimenti in presenza di particolari effetti luminosi o fenomeni intermittenti. In queste persone, crisi epilettiche o svenimenti possono insorgere in presenza di determinati tipi di grafi ca o effetti prodotti dai videogame per computer. Anche persone che non hanno mai subito una crisi, possono correre questo rischio. Se al giocatore o a un membro della famiglia è stata diagnosticata una forma di epilessia, questi dovrebbe consultare il proprio medico prima di giocare. Se si dovessero avvertire sintomi quali vertigini, perdita di coscienza, contrazioni oculari o muscolari, svenimenti, senso di disorientamento o movimenti involontari e/o convulsioni, è necessario spegnere IMMEDIATAMENTE il computer e consultare il medico prima di riprendere a giocare.

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Alguna personas pueden sufrir ataques epilépticos o confusión mental al exponerse a ciertas luces estroboscópicas o parpadeantes. Estas personas pueden padecer un ataque o perder la conciencia con ciertos gráficos y efectos de videojuegos. Asimismo, estos factores podrían fomentar tendencias epilépticas previas ya existentes. Si tú o alguien de tu familia tiene antecedentes de epilepsia, consulta a tu médico antes de utilizar este juego. Si experimentas mareos, alteraciones de la visión, espasmos musculares u oculares, desmayos, desorientación o cualquier tipo de movimiento involuntario o calambres mientras utilizas este videojuego, deja de jugar IMMEDIATAMENTE y consulta con tu médico antes de continuar.

PRODUCT WARRANTY

nordic games

Nordic Games GmbH will gladly replace any disc free of charge, whether accidentally damaged or due to manufacturer defect, within the first year of ownership. To obtain a replacement disc, please return the faulty disc with a check or money order for EUR 8.00 to cover postage and handling fees.

Please be sure to include the following:

- Full Name
- Address, City, State/Prov., Zip Code/Postal Code, Country
- Telephone Number
- Email Address (if applicable)
- Product Name(s)
- Brief note describing the problem

✉ Nordic Games GmbH, Landstraßer Hauptstraße 1/Top 18, A-1030 Vienna, Austria

TECHNICAL SUPPORT

If you are experiencing technical problems with this software, and you have carefully followed the instructions in this manual, you may find further support in the following places:

💻 **Skype contact:** support.quantica.lab

☎ **Phone Support:** +1 (206) 395-3545 (toll charges may apply when calling from abroad)

☎ **Phone:** +40 (0) 364 405 777 (toll charges may apply when calling from abroad)

Please visit the Technical Support section of our Website where we have posted common problems and solutions that may help you at:

🌐 **Online Support:** <http://www.nordicgames.at/index.php/contact>

Please note: We do not provide hints via technical support.

You can contact **Cliffhanger Support** by writing an e-mail to support@cliffhanger-productions.com

LIMITED WARRANTY

Nordic Games GmbH warrants for a period of 90 days starting from the date of purchase that the software will essentially work in accordance with the accompanying printed materials. The complete liability of Nordic Games GmbH and your only claim consists, at the option of Nordic Games GmbH, of a reimbursement of the paid purchase price or of repairing or substituting the software product which is not in accordance with Nordic Games GmbH's limited warranty, insofar as it is returned to Nordic Games GmbH together with a copy of the invoice. This limited warranty will not apply if the failure of the software product is due to an accident, misuse or faulty application.

THE SOFTWARE IS PROVIDED „AS IS“, WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved. Any unauthorized copying, hiring, lending or reproduction in whole or part is prohibited.

END-USER LICENSE AGREEMENT (EULA)

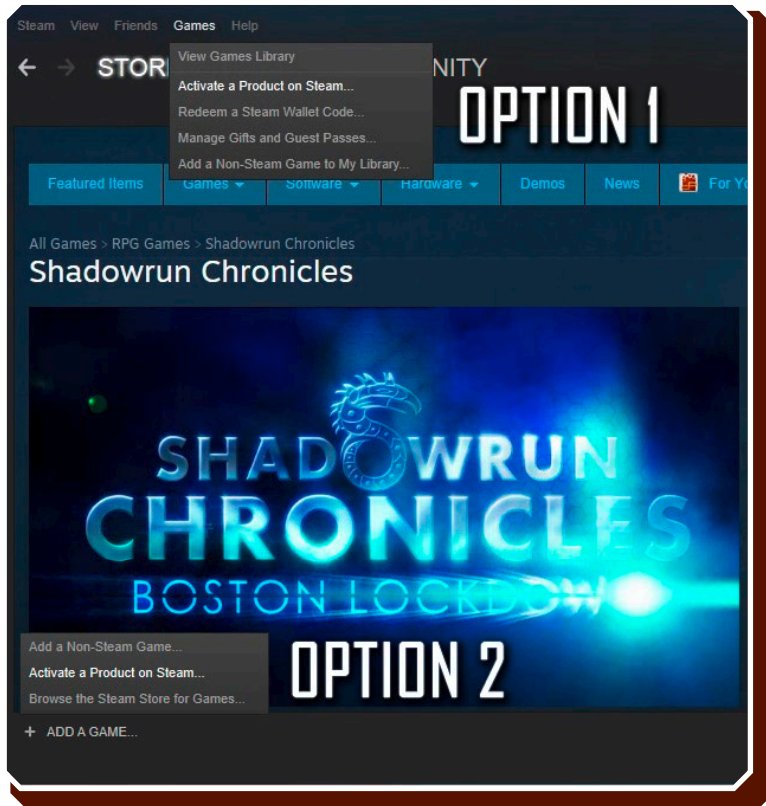
To read the Nordic Games End-User Licence Agreement (EULA) kindly visit: <http://eula.nordicgames.at>

Manual available online: <http://manuals.nordicgames.at>

1. Installation and Launch

1.1. Activating the game on Steam

The game can be activated on Steam by going to the Steam -> Games tab and selecting the option: "Activate a Product on Steam...", accepting the Steam Subscriber Agreement and providing the product code when prompted to. Alternatively, the option + Add a game in the lower left corner can be used.



1.2. Activating the Non-Steam game version

After starting the game you need to enter a valid e-mail address and an account name to register your account. An e-mail with a verification code will be sent to you to make sure your e-mail address is the correct one. Afterwards please enter the game key to activate the game.

1.3. Launching the game

The game can be started from the Steam library or any of the shortcuts created when installing it. When starting the game, the launcher comes up. In the Graphics tab you can select the desired resolution and whether you want to play windowed or not. Here you can also enter more coupon codes for additional features and packages.

1.4. Do I have to be online to play Shadowrun Chronicles?

Yes. The game requires users to be online (Steam needs to be in online mode as well) when starting it, since it includes cooperative multiplayer and chat.

2. Getting Started

2.1. Career

Choose a career slot to start your runner's career. You can play as many simultaneous careers as there are slots. The difference will be, that your run through the campaign will develop according to the character you create. If you decide you want to delete a career to free up a slot and start anew, this can be done in the career selection screen.

2.2. How to create a character?

A new career will start with the Character creation screen where you will:

- Select the name, gender, metatype and background of your runner
- Customize the looks and voice of your character

These choices will be permanent for the started career, so it would be wise to consider the strengths and weaknesses that metatypes and backgrounds have to offer, and weigh them against the skills and weapons you plan to use. The traits specific to metatypes and backgrounds can positively/negatively affect values such as:

- skills (both combat and non-combat)
- chance to (critically) hit
- movement range
- hit points
- accuracy
- damage values
- magical/physical/technical armor
- being susceptible to enemy hits
- range

2.3. What happens next?

With your new runner all set up, you'll make your first steps in the tutorial, learning the basics. With the rewards you get from it, you can skill your character and buy some gear. After the tutorial you'll find yourself in the hub where you can buy gear.

2.4. What is the Hub?

The hub is the place where you meet fixers, shopkeepers, henchmen for hire and other quirky characters. Here you can stock up on gear by visiting the shops or hire henchmen to strengthen your team. Talk to the people inside the hub to get valuable insight on what is happening in Boston!

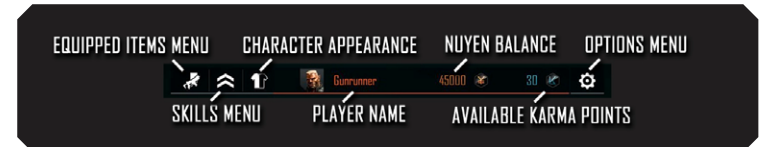
When playing missions in co-op, you can invite fellow runners to the hub, once they join your group.

2.5. How can I buy gear?

You can buy gear from the shopkeepers. Depending on what you want to buy you can visit merchants specialized in magic, firearms, melee weapons, rigging & hacking, cyberware or armor. Ask them to show you their wares and pick out a category of items (i.e. weapons or consumables). It will display the list comprising both the items on sale and your own items (marked in a different color). Clicking on an item will show you its stats, price in Nuyen and the buy option.

You can also sell items by selecting the owned ones from the respective categories. Select an owned item from the list to see how much you can get for it.

2.6. How can I equip gear?



Go to the menu bar at the top of the screen and click on the weapon symbol to open the loadout customization. This menu allows you to pick your primary and secondary weapon, consumables and armor. To choose the primary, click on the designated weapon slot and pick a weapon from the list on the right side. When you have made up your mind, press the equip button on the right. Same goes for your secondary weapon, consumables (e.g. grenades, medkits) and armor (for increased hit points, movement range, physical, magical or technical resistance).



You can always compare your currently equipped weapon or armor with others in the list by clicking on them. The comparison will be done automatically, taking as a reference point your currently equipped item. The points in which your selected item is better than the equipped one will be highlighted in green while the ones in which it is weaker will be marked red.

2.7. How can I skill my character?

You can base your choice of skills on the type of attacks you want to use in combat, but browsing through the skill trees should also help make your pick. Move to the preferred skill trees and invest karma points in the skills that appeal to you. This will give you a wider range of attacks and actions when the matching weapons are equipped. Note that you can only ever take two weapons, foci or decks into a mission. Active skills that you don't have weapons for are not going to be available as skill choices in your mission. So you should focus your skills on a maximum of two active skill groups initially.

Besides combat oriented skills you can also invest in mind or body skills which enable you to interact with the environment by hacking, harvesting organs, demolishing or picking locks. Investing in non-combat skill trees will increase the chance of getting loot but can also improve your accuracy, chance to hit/crit, shooting- or movement range, hit points, damage. These will apply regardless of which active skill groups and weapons you have selected for your mission.

In the top menu bar you can see how many karma points you can invest in skills.

2.8. How can I dress my chummer?

The Clothing interface (top menu bar) allows you to customize your character's appearance and turn him/her into a cool looking Shadowrunner. Clothing is purely aesthetic and does not influence your armor values or physical resistance. In the clothing menu you can dress up your character from head to toe by picking items from each category, selecting and equipping them.

3. How do I play the campaign?

You receive missions and jobs by talking to fixers in the Hub who have an exclamation point above their head. There are two types of runs: campaign- and side missions. The campaign can be played through once, for each started career and finishing it implies that all campaign missions are finalized successfully. Side jobs are not mandatory in the campaign. Completing one campaign mission will allow you to cash in the rewards, proceed with the main story and get the next main job.



3.1. How many times can I complete the main missions during one career?

Each campaign mission can only be completed once per career. If you fail to complete it, you can try again until you can successfully finish it. You cannot replay a completed mission during the same career, except for the cases when you are invited by a fellow to play this mission again in co-op (in that case you will not get mission rewards and karma, but can gather loot).

3.2. What about side missions?

Opportunities to take on well-paid side jobs arise at various points in your campaign. Solving them will help you get your hands on great loot which in turn can be sold for a handsome sum. Side missions are only active for a limited period of time and might no longer be available once you advance further in the campaign. They are meant to help you: get more Nuyen, improve your equipment and gear up for the more challenging campaign missions, but also give small karma rewards which can be invested in skills.

3.3. What happens if my main character dies during a mission?

You will have a set number of turns to complete the ongoing mission successfully with the remaining henchmen. The remaining turn counter will be displayed on-screen. If you do not manage to complete the run in the given amount of rounds, you can always try again.

3.4. Do I lose my gear and consumables if I fail a mission?

No. If the mission is failed, your crew gets set back to the status it had before starting it. If you win the mission but use up consumables, these will not be restored afterwards.

3.5. How do I navigate to missions?

Once a mission is received from a fixer in the hub, you can take the car from the hub and choose where to go by clicking a location on the world map. You can receive one main and several side missions at the same time. When navigating to the map you can choose which of the active missions you want to do next. If you change your mind you can always go back to the hub to gear up and prepare.

4. How can I create my Runner Team?

Missions can be played with a team of henchmen or with fellow players in co-op. Once a mission is chosen, you will go to the team selection window, where you can add runners to your roster in 2 ways:

- Have randomly picked team members from the list of available runners (you can see their Character Information sheet by using the i-button under the selected characters)
- Press the Plus button and add the desired henchman from the list (their stats can be inspected by left clicking them in the list)

4.1. Where can I find henchmen?

There are various henchmen out there, which can be recruited when heading for a mission. The henchmen available for hire are generated from already existing player characters and their perpetually changing presence in the hub, is a reflection of the choices and development of your fellow Shadowrun players. You can inspect their stats on mouse over in the hub. This will reveal that henchmen have only one active skill group and their attributes, skills or gear cannot be modified. They will however, level up in accordance to your own character, as you progress through the campaign. Beside the henchmen's main attacks, it's always good to keep an eye out for their passive skills, if you plan to use them when looting or interacting with the environment during missions.

5. Playing Shadowrun Chronicles in Co-op

5.1. How can I meet and befriend other Shadowrunners?

You can find mates to discuss the game or team up for co-op games, by using the global chat, where you can see the currently active players. You can communicate with players in the global chat, invite them to a group chat, add them as friends and play co-op missions.

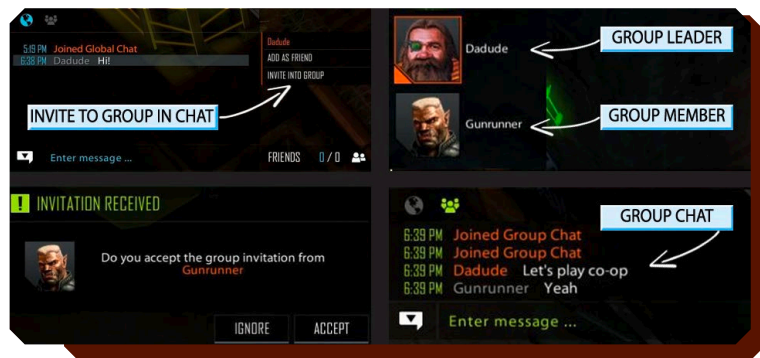
There are 2 options when upgrading your friend base:

- You can add a friend by right clicking his/her username in the chat and selecting the corresponding option
- You can go to your "Friends" tab, type the username of a friend in the search field, find and add him. You can also inspect your friend's character by right clicking on him in the search results list.

After adding a friend, you can see his username and online status in your friends list. You can select a friend in the list in order to invite him/her to join a group and to play co-op. Adding friends can be helpful as you can always check if they are online by consulting your friends list. This makes it easy to play cooperative missions with them time and again. There is also an option to unfriend players if you decide you no longer want them in your friends list.

5.2. How can I play a mission in co-op?

You can team up with other Shadowrunners and play missions together for a more intense tactical experience. Co-op missions can be played by up to 4 players at once.



Teaming up does not necessarily imply adding your team members as friends, but it is necessary to invite them all to the same group. You can do that by clicking player names in the chat and selecting the option "Invite to group" or by selecting a friend in your friends list and pressing the Invite button.

Once you've created a group with one to three other players, you will automatically be the group's leader and have a running group chat for it. As long as you do not assign another chummer as team leader, you can decide which mission to play by navigating to one you've already accepted or accepting one from a fixer in the hub. Once the mission is determined you'll get to the team selection window where you can see and inspect your mates. When everyone is ready the start button can be pressed and the mission will commence.

5.3. What happens if I or other mates leave the group?

You can leave the group by selecting the X button next to the leader's name. If you have to leave the group during a mission, your character will join the leader's group as a henchman. If the leader leaves the group before starting or during the mission, a new leader will be automatically assigned.

5.4. How do I manage my team when playing co-op with one or two other fellows?

If you are short of 1 or 2 human players in your team of 4, you can complete it with henchmen. If you team up with only one other player, you will each get to pick one henchman. If you team up with 2 players, the leader of the group will get a henchman on his/her team.

5.5. Does playing co-op depend on the progress already made?

The leader of a co-op group can pick the mission which will be played, according to how far he/she has advanced in the story. If the other members have already played this mission or haven't reached that point in the campaign yet, they will still be able to play the mission in co-op but their progress will not jump forward or back to this particular mission. In such cases the team members will not receive campaign specific rewards but can gather loot, to sell it for Nuyen later.

If however, all team members are at the same point in the storyline, they can advance in the campaign together. They will all be able to take the outstanding mission from the fixer in the hub, navigate to it and receive campaign specific rewards after solving the job. They will also be able to continue their campaign progression together and accept further missions as they advance.

6. Can I play PvP missions?

PvP missions are not currently a feature of the game but will be included later on. Shadowrun Chronicles can support PvP and we will include this game mode with coming updates. Stay tuned!

7. Tips and tricks

7.1. How many actions and interactions do I have per turn?

You have 2 actions per turn. You can use these actions differently, for example you can run to a point in your walking area (outline closest to your character) and then attack from there. You can also attack directly from where you stand which means that you will lose your second walk action unless you make use of special skills (e.g. when going berserk for a few rounds, or when making a critical hit with pistol quick shot, which grants you an extra action). You can also combine an interaction with a movement or attack action.

7.2. What happens if an interaction fails?

Mind and body skills, similar to weapons, have a calculated chance to succeed, for example when picking locks, harvesting organs, hacking or demolishing something. The chance to succeed depends on your skill level, which means that there are cases in which an interaction can fail if your skill level is low. In these cases, it is always possible to try again until you are content with the results, unless one of the actions critically fails breaks the object.

7.3. How can I reload my weapon?

Guns will use up ammo and require a reload once their cartridge is empty. Reloading takes up one of your 2 actions per turn and needs to be planned well to avoid high exposure. When a gun has no more ammo it will flash red and you will be prompted to reload. It can be done by clicking the red weapon symbol or by pressing the R button. Reloading is always possible and does not depend on gathering ammo packs. Shadowrunners always carry enough ammo with them, so buying more is not necessary.

7.4. Does reload apply to Foci and Hacking Decks as well?

Foci and Hacking Decks do not need to be reloaded since they do not use ammo. Foci are used for magical attacks and summoning. Instead of ammo they will use up endurance points.

7.5. What is Endurance?

When casting spells or conjuring spirits, your character uses up endurance (the magical equivalent of ammo). Depending on the magical skill and attack you want to perform, your character will use up different amounts of endurance. Your character will regain an endurance point every turn but there might be cases in which you might have too little endurance to cast more advanced spells. This is why it is prudent to build up a character with enough endurance, to be effective in battle.

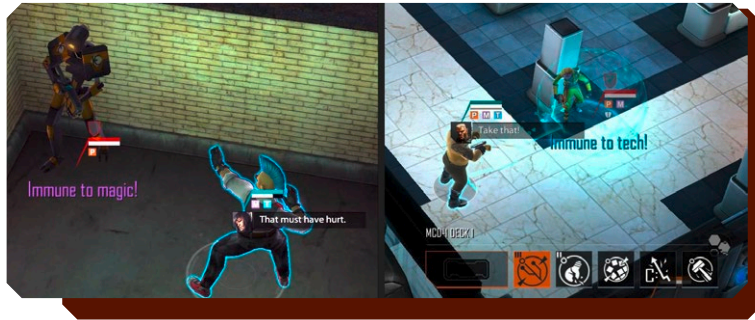
Each metatype comes with a predefined amount of essence which reflects how humanoid a character is. Based on your character's essence, skills and traits the endurance will be calculated. If you plan to have a character specialized in spellcasting or conjuring, it would be advisable to create your character in such a way as to maximize your essence, since having more essence points will generally mean you will have more endurance and thus be able to cast more spells in missions without dealing with fatigue. Throughout the game you might choose to have cyberware implants for your character, but these should be chosen wisely since they will render your character less humanoid and implicitly lower its essence and the available endurance points.

7.6. What are cyberware implants?

While advancing in the campaign, you will have the option of implanting cyberware into your character. This can positively affect aspects such as: HP, movement, damage values, range, accuracy, ammo, chance to hit critically but it will always detract essence and lower your total endurance points. This effect is especially felt when specializing in magic. Cyberware can only be implanted, as long as you still have enough essence points to trade out. Keeping a good balance between how much essence is deducted and what perks you get from cyberware is always a good idea, since cyberware cannot be uninstalled and its effects are permanent.

7.7. What are damage and armor flavors?

Depending on the skills you pick and the weapons you use, there will be different types of damage: physical (done by guns, blades and blunt weapons), technical (done by decks) and magical (done by foci). This is also the case for enemies, as they are also specialized in different types of damage. Keeping an eye out for skills that offer resistance against certain types of damage thus becomes essential when developing your main character.



Damage flavors also play an important role when assessing your enemies, since they have certain immunities: magical enemies are usually immune to tech damage, while tech enemies are immune to magic attacks. Beside immunities, all characters from the universe of Shadowrun can have armors that protect them from specific damage flavors. You can buy armor from the shopkeepers and inspect the resistance it offers.

8. Usability

8.1. How can I check what in-game symbols mean?

Icons and symbols that depict skills or weapons in missions, as well as other interface elements can always be checked by hovering over them with the mouse cursor. This will trigger the corresponding tooltip that includes explanatory descriptions.



8.2. How does cover work?

Characters can take half or full cover against surrounding objects on the map. To be in full cover from an enemy means that an object fully blocks the enemy from seeing your character. If your character takes cover against an object but is in line of sight of the enemy he will not be protected. Characters lean against objects that provide full cover, such as walls, while they will take a crouching position behind objects that only provide half cover such as sofas or desks. Half cover reduces the chance to hit but your character will still be visible to enemies. Taking cover at the edge of objects allows enemies to flank your character from the side. The same applies when targeting enemies which are in cover.

QUICK REFERENCE KEYS

8.3. Why can't I move to certain places? Why can't I shoot an enemy I have in line of sight?

If you get the feeling, that your commands are not registered by the game, for example when moving a character or trying to shoot an enemy, you might try to move the camera (rotate and/or zoom in/out) so as to avoid having objects in the way of the points you want to click.

8.4. What does it mean when a skill is on cool down?

When a skill with a cool down has been used, the interface will inform you how long the cool down lasts by the turn number displayed on top of the greyed out skill icon. Once the indicated number of turns has passed, the skill will be reusable. Different skills have different cool down times.

Key/Command	Alternative
Navigate the camera view	
[W] upwards [S] downwards [A] left [D] right	[↑] OR: Hold down left/right mouse button (can be chosen in the game settings) and move mouse. If border scrolling is enabled you can also move the mouse cursor to the edge of the screen to move the camera. [↓] [←] [→]
Rotate camera	
[E] Clockwise [Q] Counterclockwise	Hold down the Mouse Wheel and move right Hold down the Mouse Wheel and move left
Zoom	
[+] in [-] out	Scroll up or down with the mouse wheel
Move camera to the active character	
	Click on active character portrait
Select party members (left to right)	
[F1] Main character [F2] Second henchman [F3] Third henchman [F4] Fourth henchman [Tab] Switch to the next party member	Click on the portrait of the party member you want to select. The portraits appear in the upper left mission selection interface
Reload weapon	
[R]	Click on the (red when empty) weapon symbol
End turn	
[↩] Backspace	Click on the end turn symbol next to the character portraits
Choose skills and weapons	
[1] Primary weapon basic skill [2] Primary weapon skill 2 [3] Primary weapon skill 3 [4] Primary weapon skill 4 [5] Primary weapon skill 5 [6] Secondary weapon basic skill [7] Secondary weapon skill 2 [8] Secondary weapon skill 3 [9] Secondary weapon skill 4 [0] Secondary weapon skill 5	Click on the desired skill in the lower interface to select it
Open Options menu	
[Esc]	Click on the cogwheel in the upper menu bar
Hide the user interface	
[F11]	

IMPORTANT HEALTH WARNING ABOUT PLAYING VIDEO GAMES

Epilepsy warning

Some people may experience loss of consciousness or epileptic seizures when exposed to certain light effects or flashes of light. Certain graphics and effects in computer games may trigger an epileptic seizure or loss of consciousness in these people. Previously unknown predispositions for epilepsy may also be stimulated. If you or someone in your family has epilepsy, please consult your doctor before playing this game. If you experience symptoms such as dizziness, blurred vision, eye or muscle spasms, unconsciousness, disorientation, or any sort of involuntary motions or cramps while playing this game, turn the device off IMMEDIATELY and consult a doctor before playing again.

Epilepsie-Warnung

Es kann bei manchen Menschen zu Bewusstseinsstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewusstseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie Epileptiker sind oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab, und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de connaissance 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 jouant à un jeu vidéo, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Avvertenze in caso di epilessia

Alcune persone possono subire crisi epilettiche o svenimenti in presenza di particolari effetti luminosi o fenomeni intermittenti. In queste persone, crisi epilettiche o svenimenti possono insorgere in presenza di determinati tipi di grafici o effetti prodotti dai videogame per computer. Anche persone che non hanno mai subito una crisi, possono correre questo rischio. Se al giocatore o a un membro della famiglia è stata diagnosticata una forma di epilessia, questi dovrebbe consultare il proprio medico prima di giocare. Se si dovessero avvertire sintomi quali vertigini, perdita di coscienza, contrazioni oculari o muscolari, svenimenti, senso di disorientamento o movimenti involontari e/o convulsioni, è necessario spegnere IMMEDIATAMENTE il computer e consultare il medico prima di riprendere a giocare.

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Alguna personas pueden sufrir ataques epilépticos o confusión mental al exponerse a ciertas luces estroboscópicas o parpadeantes. Estas personas pueden padecer un ataque o perder la consciencia con ciertos gráficos y efectos de videojuegos. Asimismo, estos factores podrían fomentar tendencias epilépticas previas ya existentes. Si tú o alguien de tu familia tiene antecedentes de epilepsia, consulta a tu médico antes de utilizar este juego. Si experimentas mareos, alteraciones de la visión, espasmos musculares u oculares, desmayos, desorientación o cualquier tipo de movimiento involuntario o calambres mientras utilizas este videojuego, deja de jugar INMEDIATAMENTE y consulta con tu médico antes de continuar.

PRODUKTGARANTIE & KUNDENDIENST

nordic games

Innerhalb des ersten Jahres nach dem Kauf ersetzt Nordic Games GmbH problemlos und kostenlos jede Disc, ganz gleich, ob diese versehentlich beschädigt wurde oder es sich um einen Herstellungsfehler handelt. Um eine Ersatz-Disc zu erhalten, sende bitte die fehlerhafte Disc mit einem Scheck oder einer Zahlungsanweisung über 8,00 EUR zur Deckung des Portos und der Bearbeitungsgebühren zurück.

Stelle bitte sicher, dass folgende Informationen enthalten sind:

- Vollständiger Name
- Anschrift, Stadt, Staat/Bundesland, Postleitzahl/Postfach, Land
- Telefonnummer
- E-Mail-Adresse (falls verfügbar)
- Produktbezeichnung(en)
- Kurze Beschreibung des Problems

✉ Nordic Games GmbH, Landstraßer Hauptstraße 1/Top 18, A-1030 Vienna, Austria

TECHNISCHER SUPPORT

Wenn du technische Probleme mit dieser Software hast und du die Instruktionen in dieser Anleitung sorgfältig beachtet hast, findest du unter folgenden Adressen weitere Unterstützung:

💻 **Skype contact:** support.quantica.lab

📞 **Phone Support:** +1 (206) 395-3545 (Für ein Telefonat aus dem Ausland können Gebühren anfallen)

📞 **Phone:** +40 (0) 364 405 777 (Für ein Telefonat aus dem Ausland können Gebühren anfallen)

Besuche bitte den Abschnitt "Technischer Support" auf unserer Webseite, wo wir Lösungen zu häufig auftretenden Problemen veröffentlicht haben:

🌐 **Online Support:** <http://www.nordicgames.at/index.php/contact>

Hinweis: Anfragen, die sich auf Tipps zum Spiel beziehen, können vom tech. Kundendienst nicht beantwortet werden.

Cliffhanger Support: support@cliffhanger-productions.com

HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

Nordic Games GmbH haftet 90 Tage lang ab Kaufdatum dafür, dass diese Software grundsätzlich gemäß der mit ihr gelieferten gedruckten Unterlagen funktioniert. Die vollständige Haftung von Nordic Games GmbH und somit Ihre möglichen Forderungen, so Nordic Games GmbH diese Lösungen anbietet und in Ihrem Falle auswählt, beschränken sich auf eine Erstattung des Kaufpreises, eine Reparatur oder einen Ersatz des Softwareprodukts, das unter die Richtlinien von Nordic Games' beschränkter Haftung fällt, insofern es zusammen mit einer Kopie des Kaufbelegs eingereicht wird. Keine Haftung besteht im Falle von Funktionsstörungen oder -ausfällen durch Unfälle, unsachgemäße oder fehlerhafte Anwendung.

DIESE SOFTWARE WIRD IN VORLIEGENDER FORM ZUR VERFÜGUNG GESTELLT, OHNE JEDE AUSDRÜCKLICHE ODER IMPLIZIERTE GEWÄHRLEISTUNG, EINSCHLIESSLICH EINER GEWÄHRLEISTUNG DER VERMARKTBARKEIT, DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK ODER DER RECHTSKONFORMITÄT. DIE URHEBER UND URHEBERRECHTSINHABER ÜBERNEHMEN KEINERLEI HAFTUNG FÜR SCHÄDEN, DIE SICH AUS DER NUTZUNG ODER SONSTIGEN VERWENDUNG DER SOFTWARE ODER IN VERBINDUNG MIT DIESER ERGEBEN.

Alle sonstigen Marken, Produktnamen und Logos sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten. Nicht genehmigter Verleih, Vermietung oder Vervielfältigung, ob ganz oder in Teilen, ist verboten.

ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG (EULA)

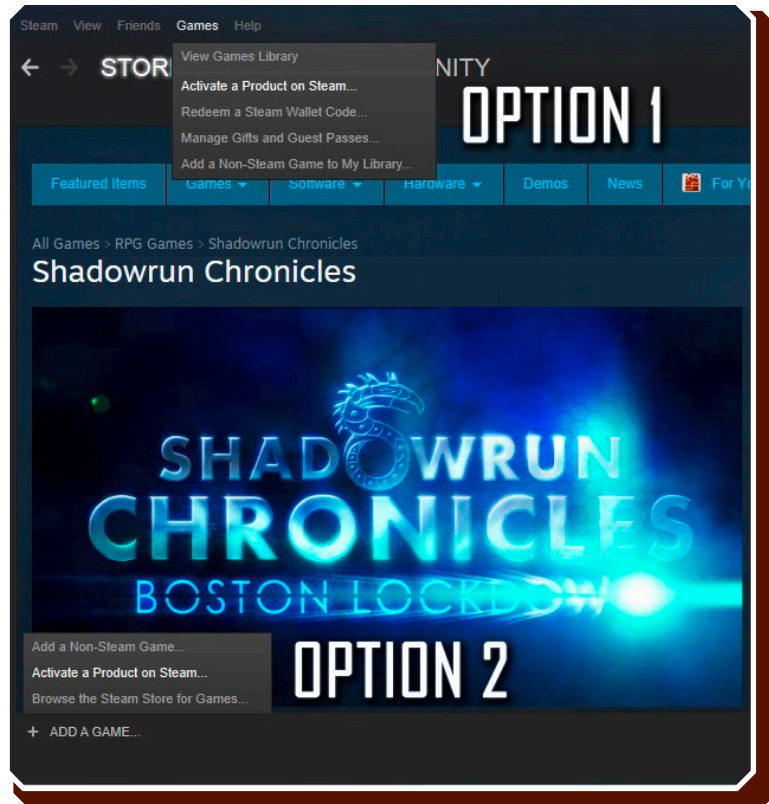
Das Nordic Games End-User Licence Agreement (EULA) finden Sie unter: <http://eula.nordicgames.at>

Handbuch online verfügbar: <http://manuals.nordicgames.at>

1. Installation und Start

1.1. Aktivieren des Spiels bei Steam

Das Spiel kann bei Steam aktiviert werden, indem Sie auf den Steam -> Spiele Menüpunkt gehen und die Option "Ein Produkt bei Steam aktivieren ..." wählen. Sie müssen dazu die Steam-Benutzervereinbarung akzeptieren und den Produkt-Code eingeben, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Alternativ kann die Option + Spiel



hinzufügen in der unteren linken Ecke genutzt werden

1.2. Aktivieren der Nicht-Steam-Version des Spiels

Nach dem Starten des Spiels müssen Sie eine gültige E-Mail-Adresse und einen Accountnamen eingeben, um Ihren Account zu registrieren. Ihnen wird dann eine E-Mail mit einem Verifikationscode gesendet, um sicherzustellen, dass die eingegebene E-Mail korrekt ist. Bitte geben Sie danach den Spiel-Key zur Aktivierung des Spiels ein.

1.3. Start des Spiels

Das Spiel kann entweder von der Steam-Bibliothek oder jedem anderen Shortcut, der während der Installation angelegt wird, begonnen werden. Sie gelangen zuerst in das Start-Menü. Im Graphik-Menü können Sie Ihre gewünschte Grafik-Auflösung einstellen und ob Sie im Vollbildmodus spielen wollen oder nicht. Hier können Sie auch Gutschein-Codes für zusätzliche Features und Pakete eingeben.

1.4. Muss ich online sein, um Shadowrun Chronicles zu spielen?

Ja. Das Spiel verlangt, dass der Benutzer online ist, wenn es startet (auch Steam muss im Online-Modus sein), da es kooperative Multiplayer und Chat beinhaltet.

2. Am Anfang

2.1. Karriere

Wählen Sie einen Karriere-Slot, um die Karriere Ihres Runners zu starten. Sie können so viele Karrieren gleichzeitig spielen, wie Slots zur Verfügung stehen. Der Unterschied wird sein, dass die Entwicklung Ihres Kampagnenspiels abhängig vom generierten Charakter ist. Möchten Sie eine Karriere löschen, um einen Slot frei zu bekommen, können Sie dies im Karriere-Auswahl-Bildschirm tun.

2.2. Wie generiere ich einen Charakter?

Eine neue Karriere beginnt auf dem Charakter-Auswahl-Bildschirm. Dort können Sie:

- Den Namen, das Geschlecht, den Metatyp und den Hintergrund Ihres Runners auswählen
- Das Aussehen und die Stimme Ihres Charakters anpassen

Diese Auswahl ist permanent für den neuen Charakter. Es ist daher sinnvoll, die Stärken und Schwächen des Metatyps und des gewählten Hintergrunds gut mit den Fähigkeiten und Waffen abzuwägen, die Sie gerne nutzen wollen. Die spezifischen Eigenschaften der Metatypen und Hintergründe können positive/negative Effekte haben, auf:

- Fähigkeiten (kampf und nicht-kampf)
- (kritische) Trefferwahrscheinlichkeit
- Bewegungsreichweite
- Lebenspunkte
- Präzision
- Schadenswerte
- magische/physische/Tech-Panzerung
- Wahrscheinlichkeit von Gegnern getroffen zu werden
- Reichweite

2.3. Was passiert als nächstes?

Ist Ihr Runner fertig, machen Sie erste Schritte im Tutorial und lernen die Grundlagen. Mit den daraus resultierenden Belohnungen können Sie die Fähigkeiten Ihres Charakters erhöhen und einige Ausrüstung kaufen. Nach dem Tutorial werden Sie sich im Hub wiederfinden, wo Sie Ausrüstung kaufen können.

2.4. Was ist der Hub?

Der Hub ist der Ort, an denen Ihnen Fixer, Ladenbesitzer, Handlanger zum Anheuern und andere verschrobene Charaktere begegnen. Hier können Sie sich in den Läden neu aufrüsten oder Handlanger anheuern, um Ihr Team zu verstärken. Reden Sie mit den Leuten im Hub, um an wichtige Informationen zu gelangen, was gerade in Boston passiert!

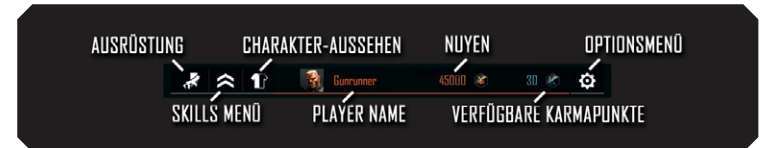
Wenn Sie Missionen im Co-Op spielen, können Sie verbündete Runner in den Hub einladen, nachdem Sie Ihrer Gruppe beigetreten sind.

2.5. Wie kann ich Ausrüstung kaufen?

Sie können Ausrüstung von den Ladenbesitzern erwerben. Je nachdem, was Sie brauchen, können Sie spezielle Händler für Magie, Feuerwaffen, Nahkampfwaffen, Rigging & Hacking, Cyberware oder Panzerung aufsuchen. Fragen Sie sie nach ihren Waren und suchen Sie eine Kategorie der Gegenstände aus (z.B. Waffen oder Verbrauchsmaterial). Die angezeigte Liste umfasst sowohl die erwerbbareren wie auch die zu verkaufenden Güter (markiert in unterschiedlicher Farbe). Klicken Sie auf einen Gegenstand und lassen Sie sich so Werte, Preis in Nuyen und die Kauf-Option anzeigen.

Sie können Gegenstände verkaufen, in dem Sie den jeweiligen Gegenstand aus der entsprechenden Kategorie auswählen. So erfahren Sie auch, wie viel Sie für ihn bekommen.

2.6. Wie kann ich Gegenstände ausrüsten?



Gehen Sie auf die Menüeinstellung am oberen Bildschirmrand und klicken Sie auf das Waffensymbol, um die Ausrüstungsanpassung zu öffnen. In diesem Menü können Sie ihre Hauptwaffe, Zweitwaffe, Verbrauchsgegenstände und Panzerung auswählen. Um die Hauptwaffe zu wählen, klicken Sie auf den vorgesehenen Waffenplatz und suchen sie sich eine Waffe aus der Liste an der rechten Seite heraus. Haben Sie Ihre Wahl getätigt, drücken Sie den Ausrüsten-Knopf rechts. Die Wahl der Zweitwaffe, Verbrauchsgüter (z.B. Granaten, Medkits) und Panzerung (für erhöhte Lebenspunkte, Bewegungsrate, physische, magische oder technische Widerstandskraft) funktioniert analog.



Sie können jederzeit die gerade ausgerüstete Waffe oder Panzerung mit einer anderen vergleichen, in dem Sie sie in der Liste anwählen. Der Vergleich funktioniert automatisch und nimmt als Referenz den derzeit ausgerüsteten Gegenstand. Die Punkte, in denen der ausgewählte Gegenstand besser als der ausgerüstete ist, werden grün hervorgehoben. Die schlechteren erscheinen rot.

2.7. Wie kann ich meinen Charakter fortbilden?

Sie können Ihre Wahl der Fertigkeiten danach treffen, welche Angriffe Sie im Kampf nutzen wollen. Ein Blick auf die Fertigkeiten-Zweige kann allerdings ebenfalls helfen. Gehen Sie auf den gewünschten Fertigkeiten-Zweig und investieren Sie Karmapunkte in die Fertigkeiten, die Sie gerne haben möchten. Dies gibt Ihnen eine größere Auswahl an Angriffen und Aktionen, wenn die passende Waffe ausgerüstet ist. Achtung: Sie können jeweils immer nur zwei Waffen, Foki oder Decks mit in eine Mission nehmen. Aktive Fähigkeiten, für die Sie keine Waffen haben, sind in der Mission nicht nutzbar. Sie sollten sich daher anfangs auf maximal zwei aktive Fertigungsgruppen konzentrieren.

Neben den kampforientierten Fähigkeiten können Sie auch Verstand- oder Körperfähigkeiten lernen, die Ihnen erlauben, mit der Umgebung zu interagieren: etwa Hacken, Organe ernten, zerstören oder Schlösser knacken. In solche nicht-kämpferischen Fähigkeiten zu investieren, kann Ihre Beute vergrößern, aber auch Ihre Präzision, (kritische) Trefferwahrscheinlichkeit, Schuss- oder Bewegungsreichweite, Lebenspunkte oder den Schaden erhöhen. Dies gilt, egal welche aktiven Fertigungsgruppen und Waffen Sie für eine Mission ausgewählt haben.

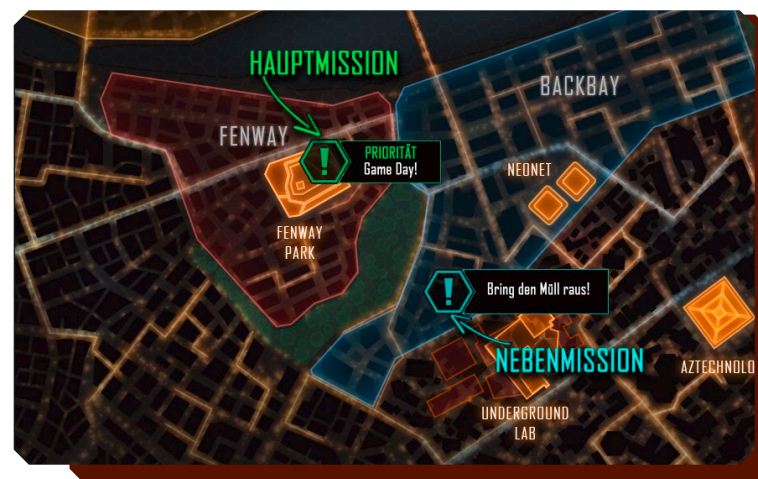
Im oberen Menübalken sehen Sie, wie viele Karmapunkte Ihnen für die Anhebung von Fähigkeiten zur Verfügung stehen

2.8. Wie kann ich meinen Chummer anziehen?

Über das Kleidungsinterface (oberer Menübalken) können Sie das Aussehen Ihres Charakters anpassen und ihn so in einen cool aussehenden Shadowrunner verwandeln. Kleidung ist reine Ästhetik und beeinflusst weder den Panzerungswert noch die physische Resistenz. Im Kleidungsmenü können Sie Ihren Charakter von Kopf bis Fuß einkleiden, in dem Sie Gegenstände aus den unterschiedlichen Kategorien auswählen und ausrüsten.

3. Wie spiele ich die Kampagne?

Missionen und Jobs finden Sie, in dem Sie mit Fixern im Hub reden, die Ausrufezeichen über ihrem Kopf angezeigt bekommen. Es gibt zwei unterschiedliche Arten von Runs: Kampagnenmissionen und Nebenmissionen. Die Kampagne kann mit jeder Karriere einmal durchgespielt werden und ist beendet, wenn alle Kampagnenmissionen erfolgreich durchgeführt wurden. Nebenjobs sind nicht zwingend für die Kampagne. Schließen Sie eine Kampagnenmission ab, können Sie die Belohnung einstreichen, mit der Hauptgeschichte weitermachen und den nächsten Kampagnenjob annehmen.



3.1. Wie oft kann ich die Hauptmissionen mit einer Karriere durchspielen?

Jede Kampagnenmission kann nur einmal pro Karriere erfolgreich durchgespielt werden. Schaffen Sie die Mission nicht, können Sie sich erneut daran versuchen, bis Sie sie erfolgreich zuende geführt haben. Sie können keine fertige Mission während der gleichen Karriere noch einmal durchführen, außer Sie wurden von einem Freund eingeladen, die Mission im Ko-Op erneut durchzuspielen (in diesem Fall erhalten Sie keine Belohnung und kein Karma, wohl aber Beute).

3.2. Was ist mit den Nebenmissionen?

Zu unterschiedlichen Zeiten während der Kampagne ergeben sich Möglichkeiten für gut bezahlte Nebenjobs. Wenn Sie diese Missionen lösen, können Sie an gute Beute gelangen, die Sie vielleicht für eine ordentliche Summe verkaufen möchten. Nebenmissionen sind nur für eine bestimmte Zeit aktiv und können verschwinden, wenn Sie in der Kampagne weiter fortfahren. Sie sind da, um Ihnen zu helfen: Verdienen Sie mehr Nuyen, verbessern Sie Ihre Ausrüstung und bereiten Sie sich so auf die anspruchsvolleren Kampagnenmissionen vor. Die Missionen geben zudem eine kleine Karmabelohnung, die in Fertigkeiten investiert werden kann.

3.3. Was passiert, wenn mein Hauptcharakter während einer Mission stirbt?

Sie haben eine festgesetzte Zahl an Runden, um die laufende Mission mit Ihren Handlangern erfolgreich zu Ende zu bringen. Der Rundenzähler erscheint auf dem Bildschirm. Schaffen Sie es nicht, den Run in den angegebenen Runden erfolgreich zu beenden, können Sie es natürlich jederzeit erneut probieren.

3.4. Verliere ich Ausrüstung, wenn eine Mission fehlschlägt?

Nein. Wenn die Mission misslingt, wird Ihr Team auf den Status gesetzt, den es vor dem Start der Mission hatte. Ist die Mission erfolgreich, werden die verbrauchten Güter allerdings nicht wieder zurückgesetzt.

3.5. Wie komme ich zu den Missionen?

Ist eine Mission von einem der Fixer im Hub angenommen worden, können Sie das Auto vom Hub aus nehmen und auf der Weltkarte aussuchen, zu welchem Ort Sie reisen wollen. Sie können gleichzeitig eine Haupt- und mehrere Nebenmissionen zur gleichen Zeit annehmen. Wenn Sie auf die Karte gehen, können Sie aussuchen, welche aktive Mission Sie als nächstes angehen wollen. Haben Sie Ihre Meinung geändert, können Sie jederzeit zum Hub zurückkehren und sich weiter ausrüsten und vorbereiten.

4. Wie kann ich mein Runnerteam zusammenstellen?

Missionen können mit einem Team aus Handlangern oder befreundeten Spielern im Ko-Op durchgeführt werden. Ist eine Mission einmal ausgewählt, gehen Sie auf das Teamauswahl-Fenster. Dort können Sie auf zwei verschiedene Arten Runner zu Ihrer Mannschaft zufügen:

- Nehmen Sie zufällig ausgewählte Teammitglieder aus der Liste der verfügbaren Runner (Sie können deren Charakter-Informationsbogen ansehen, in dem Sie auf den i-Knopf unter dem gewählten Charakter klicken)
- Drücken Sie den Plus-Knopf und fügen Sie den gewünschten Handlanger aus der Liste hinzu (deren Werte können Sie sich anschauen, wenn Sie sie per Linksklick in der Liste anwählen)

4.1. Wo finde ich Handlanger?

Es gibt eine Vielzahl unterschiedlicher Handlanger, die für eine Mission ausgewählt werden können. Die verfügbaren Handlanger werden basierend auf existierenden Spielercharakteren und deren dauernd wechselnder Präsenz im Hub generiert. Es ist eine Reflexion der Wahl und Entwicklung Ihrer Mit-Shadowrunner-Spieler. Sie können Ihre Werte sehen, wenn Sie im Hub mit der Maus über sie fahren. Dies zeigt auch, dass Handlanger nur eine aktive Fertigkeitengruppe besitzen und ihre Fertigkeiten, Ausrüstung oder Attribute nicht modifiziert werden können. Sie steigen in ihrem Können passend zu Ihrem eigenen Charakter, während Sie die Kampagne durchspielen. Neben den Hauptattacken der Handlanger sollten Sie auch deren passive Fertigkeiten im Auge behalten. Besonders, wenn Sie diese fürs Beute machen oder für Interaktion mit der Umgebung während der Mission benötigen.

5. Shadowrun Chronicles im Ko-Op spielen

5.1. Wie kann ich andere Shadowrunner treffen und mich mit ihnen befreunden?

Verbündete für Spieldiskussionen oder Teamzusammenstellungen in Ko-Op-Spielen finden Sie, wenn Sie den globalen Chat nutzen. Dort können Sie sämtliche derzeit aktiven Spieler sehen. Sie können im globalen Chat mit den Spielern kommunizieren, sie in einen Gruppen-Chat einladen, als Freunde hinzufügen und Ko-Op-Missionen mit ihnen spielen.

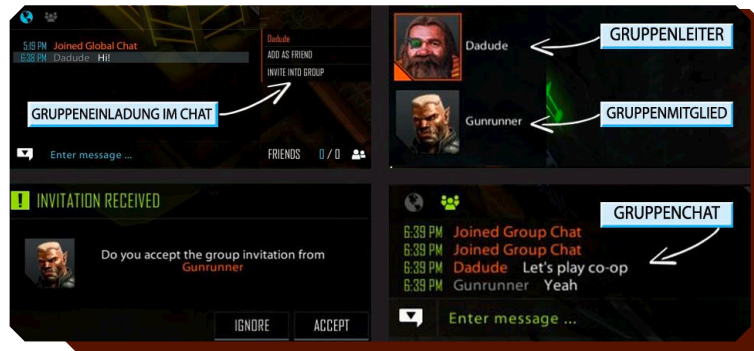
Es gibt zwei Optionen, wie Sie Ihre Freundesbasis ausbauen können:

- Sie können jemanden hinzufügen, in dem Sie auf seinen oder ihren Namen im Chat rechtsklicken und die entsprechende Option auswählen
- Sie können Ihren Freunde-Menüpunkt wählen, den Benutzernamen in das Suchfeld eingeben, ihn so finden und hinzufügen. Sie können sich auch die Charaktere Ihrer Freunde anschauen, in dem Sie in der Liste der Suchresultate auf ihn rechtsklicken.

Sobald Sie einen Freund hinzugefügt haben, können Sie seinen Namen und Onlinestatus in Ihrer Freundesliste sehen. Um einen Freund in eine Gruppe einzuladen oder mit ihm Ko-Op zu spielen, können Sie ihn einfach aus der Liste auswählen. Freunde auswählen ist sehr hilfreich, weil Sie immer auf Ihrer Freundesliste sehen, wer online ist. Dies erleichtert es, mit ihnen von Zeit zu Zeit kooperative Missionen zu spielen. Falls Sie jemanden aus der Freundesliste hinauswerfen wollen, gibt es dort auch eine Option zum Entfreunden.

5.2. Wie kann ich eine Mission im Ko-Op spielen?

Sie können mit anderen Shadowrunnern ein Team bilden und Missionen zusammen spielen, um ein noch intensiveres, taktisches Erlebnis zu erfahren. Ko-Op-Missionen können mit bis zu vier Spielern gleichzeitig gespielt werden.



Es ist nicht notwendig, dass Sie Ihre Teammitglieder als Freunde hinzufügen, allerdings müssen Sie sie alle in die gleiche Gruppe einladen. Klicken Sie dazu auf die Spielernamen im Chat und wählen Sie die Option „Zur Gruppe einladen“, oder wählen Sie einen Freund aus Ihrer Freundesliste und drücken Sie den Einladen-Knopf.

Haben Sie eine Gruppe mit ein bis drei anderen Spielern zusammengestellt, sind Sie automatisch der Gruppenleiter und haben einen Gruppenchat. Solange Sie keinen anderen Chummer als Teamführer bestimmen, können Sie entscheiden, welche Mission gespielt werden soll. Dies geschieht, in dem Sie entweder zu einer schon akzeptierten Mission gehen oder eine neue von einem Fixer im Hub annehmen. Ist eine Mission ausgewählt, kommen Sie in das Teamauswahl-Fenster, in dem Sie Ihre Verbündeten betrachten können. Sind alle bereit, kann der Start-Knopf gedrückt werden, und die Mission beginnt.

5.3. Was passiert, wenn ich oder einer der Verbündeten die Gruppe verlässt?

Sie können die Gruppe verlassen, in dem Sie den X-Knopf neben dem Teamleiter-Namen anklicken. Müssen Sie eine Gruppe während einer Mission verlassen, wird Ihr Charakter sich als Handlanger der Gruppe anschließen. Verlässt der Teamleiter die Mission bevor sie beginnt oder während sie durchgeführt wird, wird automatisch ein neuer Leiter bestimmt.

5.4. Was mache ich mit meinem Team, wenn ich nur mit ein oder zwei Freunden Ko-Op spiele?

Wenn Sie im Spiel zu viert nur ein oder zwei Shadowrunner sind, können Sie Ihr Team mit Handlangern auffüllen. Haben Sie sich mit nur einem weiteren Spieler zusammengetan, kann jeder von ihnen einen Handlanger mitnehmen. Besteht das Team aus drei Spielern, erhält der Teamleiter einen Handlanger für sein Team.

5.5. Hängt das Ko-Op-Spiel vom Fortschritt der Kampagne ab?

Der Leiter der Gruppe kann Missionen auswählen abhängig davon, wie weit er in der Geschichte vorangeschritten ist. Haben die anderen Teammitglieder diese Mission schon gespielt oder sind noch nicht an diesem Punkt der Kampagne angelangt, können sie trotzdem die Mission durchführen. Ihr eigener Fortschritt in der Kampagne wird allerdings nicht vor oder zurück zu dieser Mission springen. In diesem Fall werden die Teammitglieder nicht mit kampagnenspezifischen Belohnungen bedacht, können aber Beute machen und diese später für Nuyen verkaufen.

Sind alle Teammitglieder am gleichen Punkt der Kampagne, können sie auch alle gleichzeitig weiter in der Geschichte kommen. Sie können die ausstehenden Missionen von den Fixern im Hub wählen, dort hingehen und die kampagnenspezifischen Belohnungen erhalten, nachdem der Job erledigt ist. Sie können natürlich auch weiter zusammen in der Kampagne fortfahren und neue Missionen übernehmen.

6. Kann ich PvP-Missionen übernehmen?

PvP-Missionen sind bisher noch kein Teil des Spiels, werden aber später folgen. Shadowrun Chronicles kann PvP unterstützen. Wir werden diesen Spielmodus mit kommenden Updates einbauen. Freuen Sie sich darauf!

7. Tipps und Tricks

7.1. Wie viele Aktionen und Interaktionen habe ich pro Runde?

Sie haben zwei Aktionen pro Runde. Mit diesen Aktionen können Sie unterschiedliche Dinge unternehmen, zum Beispiel zu einem Punkt in Laufreichweite (nahste Linie zu Ihrem Charakter) gehen und dann von dort aus angreifen. Sie können auch direkt von dort angreifen, wo Sie gerade stehen. Allerdings verlieren Sie dann Ihre zweite Laufaktion, außer Sie nutzen eine spezielle Fertigkeit (z.B. wenn Sie ein paar Runden Berserker sind oder wenn Sie mit Schnellschuss einen kritischen Treffer landen – was Ihnen eine zusätzliche Aktion gewährt). Sie können auch eine Interaktion mit einer Bewegungs- oder Angriffsaktion kombinieren.

7.2. Was passiert, wenn eine Interaktion fehlschlägt?

Genau wie Waffen haben Verstand- und Körperfähigkeiten eine bestimmte Erfolgswahrscheinlichkeit, etwa wenn Sie Schlösser knacken, Organe ernten, hacken oder irgendetwas zerstören. Die Erfolgchance hängt von Ihrem Fertigkeitswert ab. Das bedeutet, eine Interaktion kann fehlschlagen, wenn Ihr Fertigkeitswert zu niedrig ist. In diesem Fall können Sie es natürlich noch einmal versuchen, bis Sie mit dem Resultat zufrieden sind. Oder bis ein kritischer Fehler das Objekt zerstört.

7.3. Wie kann ich meine Waffen nachladen?

Feuerwaffen verbrauchen Munition und müssen nachgeladen werden, wenn ihr Magazin leer ist. Nachladen verbraucht eine der zwei Aktionen pro Runde und sollte gut geplant sein, damit man hohe Verwundbarkeit vermeidet. Hat eine Waffe keine Munition mehr, wird sie rot markiert, und Sie werden aufgefordert, sie nachzuladen. Dies kann durchgeführt werden, in dem man auf das rote Waffensymbol klickt oder die R-Taste drückt. Nachladen ist jederzeit möglich und unabhängig von Munitionspaketen. Shadowrunner tragen immer genug Munition mit sich herum, nachkaufen ist also nicht notwendig.

7.4. Muss man Foki und Decks auch nachladen?

Foki und Decks verbrauchen keine Munition, müssen also auch nicht nachgeladen werden. Foki werden für magische Attacken und Beschwörungen genutzt. Statt Munition verbrauchen sie Ausdauerpunkte.

7.5. Was ist Ausdauer?

Ihr Charakter verbraucht Ausdauer (das magische Äquivalent zu Munition), wenn er zaubert oder Geister beschwört. Abhängig von der magischen Attacke oder Fertigkeit, die Sie durchführen wollen, verbraucht Ihr Charakter eine unterschiedliche Menge an Ausdauer. Ihr Charakter gewinnt pro Runde einen Punkt Ausdauer zurück – es könnte Fälle geben, in denen Sie zu wenig Ausdauer für spezielle Fertigkeiten zur Verfügung haben. Daher ist es wichtig, einen Charakter mit genug Ausdauer zu erschaffen, damit er im Kampf effektiv bleibt.

Jeder Metatyp besitzt eine bestimmte Menge an Essenz, die angibt, wie (meta) menschlich der Charakter noch ist. Basierend auf der Essenz, den Fertigkeiten und den Eigenschaften Ihres Charakters wird dessen Ausdauer berechnet. Planen Sie einen Charakter, der auf Zaubern und Beschwören spezialisiert ist, ist es notwendig bei der Generierung darauf zu achten, dass er eine möglichst hohe Essenz besitzt, da mehr Essenzpunkte mehr Ausdauer mit sich bringen und Ihr Charakter so in der Lage ist, mehr Sprüche während einer Mission zu wirken, ohne erschöpft zu werden. Während des Spiels können Sie wählen, ob Sie Ihrem Charakter Cyberware einbauen lassen – dies sollte genau überlegt werden, denn je weniger (meta)menschlich Ihr Charakter wird, desto geringer ist auch seine Essenz und desto weniger Ausdauerpunkte sind verfügbar.

7.6. Was sind Cyberware-Implantate?

Während der Kampagne wird sich die Möglichkeit bieten, Ihrem Charakter Cyberware einzubauen. Dies kann positive Effekte haben auf: Lebenspunkte, Bewegung, Schadenswert, Reichweite, Präzision, Munition, Trefferwahrscheinlichkeit. Aber es wird auch immer die Essenz verringern und damit auch die Ausdauerpunkte Ihres Charakters. Dieser Punkt wirkt sich besonders aus, wenn Sie sich auf Magie spezialisiert haben. Cyberware kann nur implantiert werden, wenn noch genügend Essenzpunkte übrig sind. Es ist immer eine gute Idee, eine Balance zwischen den benötigten Essenzpunkten und den Vorteilen aus der Cyberware zu wahren. Cyberware kann nämlich nicht desinstalliert werden und ihre Effekte sind permanent.

7.7. Was sind Schadens- und Panzerungsarten?

Es gibt unterschiedliche Arten von Schaden, abhängig von der genutzten Waffe und Fertigkeit: physischer (durch Feuerwaffen, Klingen und stumpfe Hieb Waffen), technischer (durch Decks) und magischer (durch Foki). Das Gleiche gilt für Gegner, die sich ebenfalls auf eine dieser Schadensarten spezialisiert haben. Bei der Entwicklung des Hauptcharakters ist es daher nötig auf Fertigkeiten zu achten, die Resistenzen für alle unterschiedlichen Schadensarten gewähren.

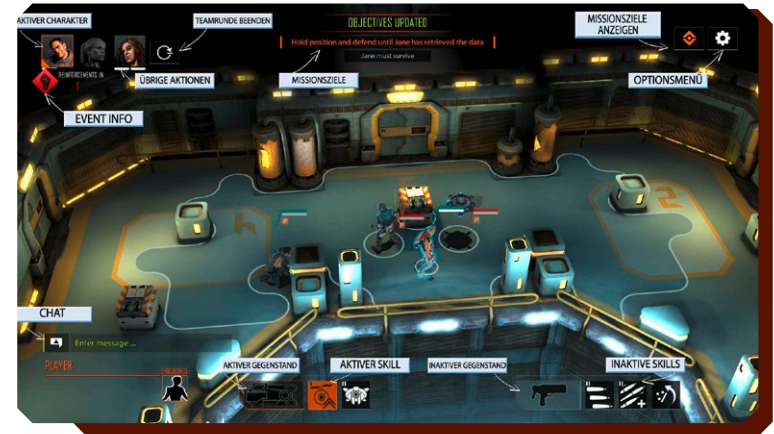


Schadensarten spielen auch eine wichtige Rolle, wenn Sie Ihre Gegner ausschalten wollen, wenn diese verschiedene Immunitäten besitzen: Magische Gegner sind normalerweise gegen Tech-Schaden immun, während technische Gegner immun gegen magischen Schaden sind. Abgesehen von diesen Immunitäten können alle Charaktere im Shadowrun-Universum diverse Panzerungen besitzen, die vor unterschiedlichen Schadensarten schützen. Sie können Panzerungen von den Ladenbesitzern kaufen und dort auch sehen, welche Resistenzen sie gewähren.

8. Bedienung

8.1. Wie kann ich feststellen, was Symbole im Spiel bedeuten?

Zeichen und Symbole, die für Fertigkeiten und Waffen in Missionen stehen, genau wie andere Bildelemente, können jederzeit genauer betrachtet werden, in dem man mit dem Maus-Zeiger darüberfährt. Dies zeigt ein entsprechendes Kurzmenü, in dem auch erklärende Beschreibungen enthalten sind.



8.2. Wie funktioniert Deckung?

Charaktere können gegenüber Objekten auf der Karte in halbe oder volle Deckung gehen. Volle Deckung bedeutet, dass ein Objekt komplett die Sicht zwischen Charakter und Gegner blockiert. Wenn Ihr Charakter hinter einem Objekt steht, aber noch in Sichtlinie eines Gegners ist, ist er nicht geschützt. Charaktere lehnen sich gegen Objekte, die volle Deckung gewähren – wie etwas Mauern –, und ducken sich hinter Objekten, die halbe Deckung bieten – wie Sofas oder Tische. Halbe Deckung reduziert die Wahrscheinlichkeit, getroffen zu werden. Allerdings ist man damit immer noch für Gegner sichtbar. Deckung am Rand eines Objektes erlaubt Gegnern, Ihren Charakter von der Seite aus anzugreifen. Das gleiche gilt, wenn Gegner in Deckung ins Visier genommen werden.

KURZÜBERSICHT DER TASTATURBEFEHLE

8.3. Warum kann ich nicht an bestimmte Orte laufen? Warum kann ich nicht auf einen Gegner in Sichtlinie schießen?

Falls Sie das Gefühl bekommen, das Spiel reagiert nicht richtig auf Ihre Kommandos, etwa bei der Bewegung des Charakters oder wenn er auf einen Gegner schießt, müssen Sie unter Umständen die Kamera bewegen (rotieren und/oder heran-/herauszoomen). So verhindern Sie, dass Sie Objekte übersehen, die Ihren Aktionen im Weg stehen.

8.4. Was bedeutet die Abklingzeit einer Fähigkeit?

Wird eine Fähigkeit mit Abklingzeit genutzt, zeigt Ihnen der Bildschirm an, wie lange diese Abklingzeit dauert. Die Anzahl der Runden wird auf dem ergrauten Fertigkeitssymbol eingeblendet. Ist diese Anzahl an Runden verstrichen, ist die Fertigkeit wieder einsatzbereit. Verschiedene Fertigkeiten haben unterschiedliche Abklingzeiten.

Taste/Kommando	Alternative
Kamerasicht verändern	
[W] nach unten [S] nach oben [A] links [D] rechts	↑ ODER: Rechte/linke Maustaste gedrückt halten (kann in den Spieleinstellungen gewählt werden) und Maus bewegen. ↓ Wenn Border Scrolling aktiviert ist, können Sie mit dem Mauszeiger zum Rand des Bildschirms fahren und so die Kamera bewegen ← →
Kamera rotieren	
[E] im Uhrzeigersinn [Q] gegen den Uhrzeigersinn	- Halten Sie das Mausrad gedrückt und bewegen Sie die Maus nach rechts - Halten Sie das Mausrad gedrückt und bewegen Sie die Maus nach links
Zoom	
[+] hinein [-] heraus	Scrollen Sie mit dem Mousrad nach oben oder unten
Kamera zum aktiven Charakter bewegen	
	Auf Bild des aktiven Charakters klicken
Gruppenmitglied auswählen (von links nach rechts)	
[F1] Hauptcharakter [F2] Erster Handlanger [F3] Zweiter Handlanger [F4] Dritter Handlanger [F5] Zum nächsten Gruppenmitglied wechseln	Klicken Sie auf das Bild des Gruppenmitglieds, das Sie auswählen möchten. Die Bilder erscheinen im oberen linken Bildschirm der Missionsauswahl
Waffe nachladen	
[R]	Klicken Sie auf das Waffensymbol (rot wenn leer)
Runde beenden	
	Klicken Sie auf das Symbol zum Runde beenden neben den Charakterbildern
Fertigkeiten und Waffen wählen	
[1] Hauptwaffen-Basisfertigkeit [2] Hauptwaffen-Fertigkeit 2 [3] Hauptwaffen-Fertigkeit 3 [4] Hauptwaffen-Fertigkeit 4 [5] Hauptwaffen-Fertigkeit 5 [6] Zweitwaffen-Basisfertigkeit [7] Zweitwaffen-Fertigkeit 2 [8] Zweitwaffen-Fertigkeit 3 [9] Zweitwaffen-Fertigkeit 4 [0] Zweitwaffen-Fertigkeit 5	Klicken Sie auf die gewünschte Fertigkeit am unteren Bildschirm, um sie auszuwählen
Optionsmenü öffnen	
[Esc]	Klicken Sie auf das Zahnrad im oberen Menübalken
Benutzeroberfläche ausblenden	
[F11]	

IMPORTANT HEALTH WARNING ABOUT PLAYING VIDEO GAMES

Epilepsy warning

Some people may experience loss of consciousness or epileptic seizures when exposed to certain light effects or flashes of light. Certain graphics and effects in computer games may trigger an epileptic seizure or loss of consciousness in these people. Previously unknown predispositions for epilepsy may also be stimulated. If you or someone in your family has epilepsy, please consult your doctor before playing this game. If you experience symptoms such as dizziness, blurred vision, eye or muscle spasms, unconsciousness, disorientation, or any sort of involuntary motions or cramps while playing this game, turn the device off IMMEDIATELY and consult a doctor before playing again.

Epilepsie-Warnung

Es kann bei manchen Menschen zu Bewusstseinsstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewusstseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie Epileptiker sind oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab, und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

Avvertimento sull'epilessia

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de connaissance 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 jouant à un jeu vidéo, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Avvertenze in caso di epilessia

Alcune persone possono subire crisi epilettiche o svenimenti in presenza di particolari effetti luminosi o fenomeni intermittenti. In queste persone, crisi epilettiche o svenimenti possono insorgere in presenza di determinati tipi di grafici o effetti prodotti dai videogame per computer. Anche persone che non hanno mai subito una crisi, possono correre questo rischio. Se al giocatore o a un membro della famiglia è stata diagnosticata una forma di epilessia, questi dovrebbe consultare il proprio medico prima di giocare. Se si dovessero avvertire sintomi quali vertigini, perdita di coscienza, contrazioni oculari o muscolari, svenimenti, senso di disorientamento o movimenti involontari e/o convulsioni, è necessario spegnere IMMEDIATAMENTE il computer e consultare il medico prima di riprendere a giocare.

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Alguna personas pueden sufrir ataques epilépticos o confusión mental al exponerse a ciertas luces estroboscópicas o parpadeantes. Estas personas pueden padecer un ataque o perder la consciencia con ciertos gráficos y efectos de videojuegos. Asimismo, estos factores podrían fomentar tendencias epilépticas previas ya existentes. Si tú o alguien de tu familia tiene antecedentes de epilepsia, consulta a tu médico antes de utilizar este juego. Si experimentas mareos, alteraciones de la visión, espasmos musculares u oculares, desmayos, desorientación o cualquier tipo de movimiento involuntario o calambres mientras utilizas este videojuego, deja de jugar INMEDIATAMENTE y consulta con tu médico antes de continuar.

GARANTIE DU PRODUIT

nordic games

Nordic Games GmbH remplacera gratuitement tout disque endommagé suite à un accident ou comportant un défaut de fabrication dans l'année suivant la date d'achat. Pour obtenir un disque de remplacement, veuillez renvoyer le disque défectueux avec un chèque ou un mandat de 8,00 € pour couvrir les frais d'envoi et de traitement.

N'oubliez pas de fournir les informations suivantes :

- Nom et prénom
- Adresse, ville, état ou province, code postal, pays
- Numéro de téléphone
- Adresse e-mail (le cas échéant)
- Nom(s) du (ou des) produit(s)
- Brève note décrivant le problème

✉ Nordic Games GmbH, Landstraßer Hauptstraße 1/Top 18, A-1030 Vienna, Austria

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez des difficultés techniques liées à l'utilisation de ce logiciel après avoir attentivement suivi les instructions fournies dans ce manuel, vous pouvez obtenir de l'aide comme ceci :

📞 Contact Skype : support.quantix.lab

📞 Assistance téléphonique : +1 (206) 395-3545 (des frais de douane peuvent s'appliquer lors d'un appel depuis l'étranger)

📞 Téléphone : +40 (0) 364 405 777 (des frais de douane peuvent s'appliquer lors d'un appel depuis l'étranger)

Consultez la section «Technical Support» (Support technique) de notre site Web, où nous avons publié des informations concernant différents problèmes et solutions à l'adresse suivante :

🌐 Assistance en ligne : <http://www.nordicgames.at/index.php/contact>

Attention : notre support technique ne fournit aucune astuce concernant le jeu.

Cliffhanger Support : support@cliffhanger-productions.com

GARANTIE LIMITÉE

Nordic Games GmbH garantit que ce progiciel fonctionnera conformément aux instructions incluses pendant une période de 90 jours. En cas de défaut, Nordic Games GmbH s'engage, au choix de Nordic Games GmbH, à rembourser le prix d'achat, réparer ou remplacer le progiciel qui ne répondrait pas aux critères de la garantie limitée de Nordic Games, à condition que vous retourniez le produit à Nordic Games GmbH, accompagné d'un double de votre facture. Cette garantie limitée ne jouera pas si le produit a été endommagé par négligence, accident ou usage abusif.

CE LOGICIEL EST FOURNI « EN L'ÉTAT », SANS AUCUNE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, ET NOTAMMENT SANS AUCUNE GARANTIE DE QUALITÉ MARCHANDE, D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON. LES AUTEURS OU LES DÉTENTEURS DES DROITS D'AUTEUR NE POURRONT EN AUCUN CAS ÊTRE TENUS RESPONSABLES DE TOUT(E) RÉCLAMATION, DOMMAGE OU AUTRE RESPONSABILITÉ, DANS LE CADRE D'UNE ACTION EN RESPONSABILITÉ CONTRACTUELLE, EN RESPONSABILITÉ DÉLICTELLE OU AUTRE, RÉSULTANT DE OU LIÉE À CE LOGICIEL, À SON UTILISATION OU À D'AUTRES AGISSEMENTS DANS LE LOGICIEL.

Les autres marques, noms de produits et logos sont des marques de commerce ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés. Toute forme de copie, location, prêt ou reproduction, en totalité ou en partie, est strictement interdite.

CONTRAT-LICENCE UTILISATEUR FINAL (CLUF)

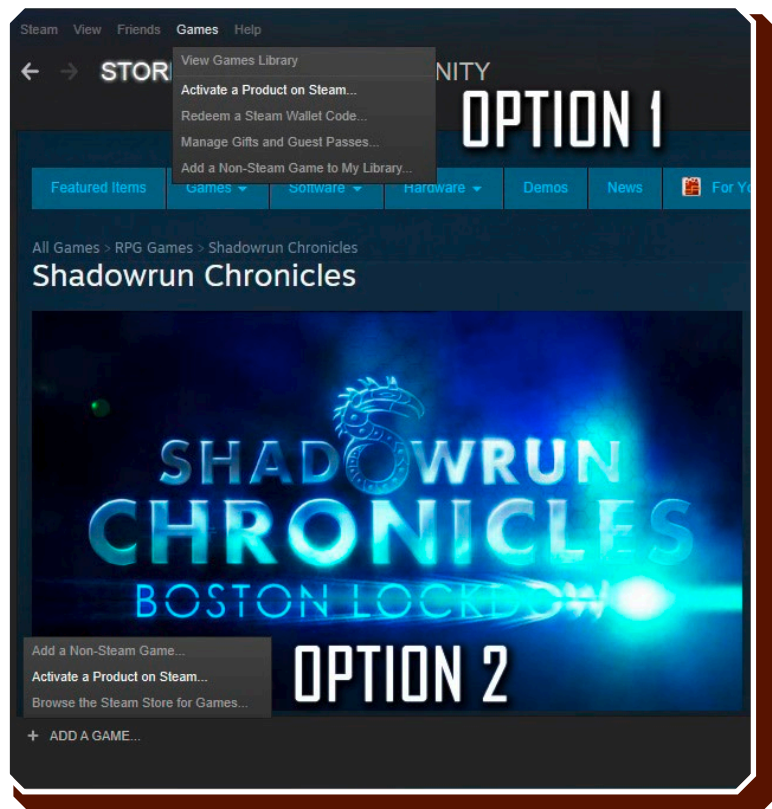
Pour prendre connaissance du contrat-licence utilisateur final de (CLUF) de Nordic Games, veuillez consulter le site Web : <http://eula.nordicgames.at>

Manuel disponible en ligne : <http://manuals.nordicgames.at>

1. Installation et lancement

1.1. Activer le jeu sur Steam

Pour activer le jeu sur Steam, rendez-vous dans le menu Jeux en haut de la fenêtre Steam et choisissez l'option : « Activer un produit sur Steam... ». Il vous suffit ensuite d'accepter l'Accord de Souscription Steam et d'entrer le code produit lorsque vous y êtes invité. Vous pouvez également activer le jeu en sélectionnant l'option + Ajouter un jeu... dans le coin en bas à gauche..



1.2. Activer la version non-Steam du jeu

Une fois le jeu démarré, vous devrez entrer une adresse email valide et un nom de compte afin de pouvoir vous enregistrer. Vous recevrez un email comportant un code de vérification afin de vérifier la validité de votre adresse email. Veuillez ensuite entrer la clé du jeu afin de l'activer.

1.3. Lancer le jeu

Le jeu peut être lancé depuis la bibliothèque Steam ou par n'importe lequel des raccourcis créés durant l'installation du jeu. Lorsque vous démarrez le jeu, le lanceur apparaît à l'écran. Sous l'onglet Graphismes, vous pourrez sélectionner la résolution désirée, ainsi que la possibilité de jouer en mode fenêtré ou non. Vous pourrez également entrer les codes débloquant des fonctionnalités supplémentaires ou activant des packs spécifiques.

1.4. Dois-je être en ligne afin de jouer à Shadowrun Chronicles ?

Oui. À l'instar de Steam (qui doit également être en mode en ligne), les utilisateurs doivent être en ligne au démarrage du jeu, du fait des fonctions multijoueurs en mode coopératif et de l'interface de discussion.

2. Débuter

2.1. Carrière

Choisissez un emplacement de carrière afin de débiter la carrière de votre runner. Vous pouvez disposer d'autant de carrières simultanées qu'il existe d'emplacements. Votre progression dans la campagne se développera différemment suivant vos choix et le personnage que vous avez créé. Si vous décidez de supprimer une carrière afin de libérer un emplacement et de recommencer à zéro, ce choix pourra s'effectuer sur l'écran de sélection de carrière.

2.2. Comment créer un personnage ?

Une nouvelle carrière débutera par l'écran de création de personnage, où vous pourrez :

- choisir le nom, le sexe, le métatype et l'historique de votre runner.
- personnaliser l'apparence et la voix de votre personnage.

Ces choix seront permanents pour la carrière sélectionnée ; il est donc sage de réfléchir aux points forts et faiblesses apportés par les différents métatypes et options d'historique, et de les mettre en balance avec les compétences et les armes que vous prévoyez d'utiliser. Les attributs spécifiques aux métatypes et aux options d'historique sont susceptibles d'affecter positivement ou négativement des valeurs telles que :

- les compétences (de combat ou non)
- les chances de toucher (ou d'obtenir un coup critique)
- la portée de mouvement
- les points de vie
- la précision
- les valeurs de dégâts
- l'armure magique / physique / technologique
- votre facilité à être touché par les tirs ennemis
- la portée

2.3. Et ensuite ?

Votre runner étant fin prêt, l'étape suivante est le didacticiel, où vous apprendrez les bases du jeu. Grâce aux récompenses reçues lors du didacticiel, vous serez à même de choisir des compétences pour votre personnage et d'acheter un peu d'équipement. Une fois le didacticiel terminé, vous vous retrouverez dans le Hub, dans lequel vous pourrez faire vos emplettes.

2.4. Qu'est-ce que le Hub ?

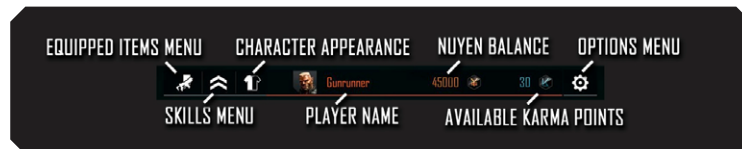
Le Hub est le lieu où vous fraierez avec les fixers, les marchands, les soutiens à louer, ainsi que d'autres personnages bizarres. Vous pourrez y acheter du matériel en visitant les boutiques ou engager des soutiens afin de renforcer votre équipe. Parlez aux gens qui peuplent le Hub afin de récolter de précieuses informations sur ce qui se trame à Boston ! En mode coopération, vous pourrez inviter vos camarades runners à vous retrouver dans le Hub, une fois qu'ils auront rejoint votre groupe.

2.5. Comment acheter de l'équipement ?

L'équipement s'achète auprès des marchands. Suivant ce que vous désirez acheter, vous rendrez visite à différents marchands spécialisés dans la magie, les armes à feu, les armes de corps-à-corps, le rigging, le piratage, le cyberware ou encore les armures. Demandez-leur de vous montrer leurs marchandises et choisissez une catégorie d'objets (armes ou consommables, par exemple). Une liste formée à la fois des articles à vendre et de vos propres objets (identifiés par une couleur différente) s'affichera. Cliquez sur un objet afin de révéler ses statistiques, son prix en nuyens, ainsi que l'option Acheter.

Vous pouvez également vendre des objets en sélectionnant, sous leurs catégories respectives, certains d'entre eux dans votre inventaire. Cliquez sur un objet en votre possession dans la liste afin de voir quel profit vous pourriez retirer de sa vente.

2.6. Comment s'équiper ?



Rendez-vous sur la barre de menus en haut de l'écran et cliquez sur le symbole d'arme afin d'ouvrir le menu de personnalisation de l'équipement. Ce menu vous permet de désigner votre arme principale, votre arme secondaire, vos objets consommables et votre armure. Afin de choisir votre arme principale, cliquez sur l'emplacement d'arme adéquat et sélectionnez une arme dans la liste apparaissant à droite. Une fois votre choix effectué, cliquez sur le bouton Équiper, à droite. Répétez l'opération pour votre arme secondaire, vos objets consommables (grenades et médikits, par exemple) et votre armure (afin de bénéficier de bonus de points de vie, de portée de mouvement, ou d'une protection physique, magique ou technologique).



Vous avez la possibilité à tout moment de comparer votre arme ou votre armure actuellement équipée aux autres objets de la liste en cliquant tout simplement sur ces derniers. La comparaison s'opérera automatiquement, en prenant comme point de référence l'objet actuellement équipé. Les valeurs pour lesquelles l'objet sélectionné est plus performant que l'objet actuellement équipé sont indiquées en vert, tandis que les valeurs plus faibles le sont en rouge.

2.7. Comment choisir les compétences de mon personnage ?

Vous pouvez baser votre sélection de compétences sur le type d'attaques que vous souhaitez utiliser au combat, mais n'hésitez pas à naviguer un peu à travers les divers arbres de compétences afin de vous aider à faire votre choix. Cliquez sur les arbres de compétences que vous avez choisis et investissez des points de Karma dans les compétences qui vous intéressent. Le gain de nouvelles compétences vous confèrera une plus grande variété d'attaques et d'actions lorsque les armes correspondantes seront équipées. Veuillez noter que vous ne pourrez jamais emporter plus de deux armes, focus ou decks en mission. Les compétences actives pour lesquels vous ne disposez pas des armes correspondantes ne seront pas disponibles durant les missions. Concentrez-vous donc plutôt sur un maximum de deux arbres de compétences actifs au début de votre carrière.

En plus des compétences orientées sur le combat, vous pouvez également investir des points dans les arbres de compétences Intellect et Physique, qui vous permettront d'interagir avec l'environnement en piratant les ordinateurs, en prélevant des organes, en démolissant des objets et en crochétant les serrures. Investir dans ces arbres de compétences vous permettra d'accroître vos chances de récolter du butin, mais pourrait également accroître votre précision, vos chances de toucher ou d'obtenir des coups critiques, votre portée de tir ou de mouvement, vos points de vie ou encore vos dégâts. Ces bonus s'appliqueront indépendamment des arbres de compétences actifs et des armes que vous avez sélectionnées pour une mission.

Le nombre de points de Karma que vous pouvez investir dans les compétences s'affiche dans la barre de menus, en haut de l'écran.

2.8. Comment habiller mon personnage ?

L'interface d'habillement (barre de menus en haut) vous permet de personnaliser l'apparence de votre personnage et d'en faire un shadowrunner ou une shadowrunneuse qui a la classe. L'apparence des vêtements est une notion purement esthétique et n'influence pas les valeurs d'armure ou de résistance. Le menu des vêtements vous permet d'habiller votre personnage des pieds à la tête en choisissant des articles dans chaque catégorie. Il ne vous reste plus ensuite qu'à les sélectionner et à les équiper.

3. Comment se déroule la campagne ?

Dans le Hub, les fixers indiqués par un point d'exclamation au-dessus de la tête vous proposeront des missions et d'autres petits boulots. Il existe deux types de runs : les missions de campagne et les missions annexes. La campagne ne peut être jouée qu'une seule fois par carrière et la finir implique que toutes les missions de campagne ont été terminées avec succès. Les boulots annexes ne sont pas obligatoires pour progresser dans la campagne. Terminer une mission de campagne vous permettra d'empocher la récompense financière, d'avancer dans l'histoire et de pouvoir passer à la mission principale suivante.



3.1. Combien de fois puis-je terminer les missions principales durant une carrière ?

Chaque mission de campagne ne peut être terminée qu'une seule fois par carrière. En cas d'échec de la mission, vous avez la possibilité de la recommencer encore et encore jusqu'à ce que vous l'accomplissiez avec succès. Vous ne pouvez rejouer une mission terminée durant la même carrière, sauf dans les cas où vous êtes invités par un ami à rejouer cette mission en mode coopératif (et dans ce cas, vous ne recevez pas de récompense en Karma ou en nuyens au terme de la mission, bien que le butin récolté durant la mission vous reste acquis).

3.2. Qu'en est-il des missions annexes ?

Des occasions d'entreprendre des missions annexes bien payées apparaîtront à divers points de la campagne. Les terminer vous aidera à mettre la main sur du butin de grande valeur qui pourra, à son tour, être revendu pour une coquette somme. Les missions annexes ne sont actives que durant une période limitée et pourraient ne plus être disponibles une fois que vous aurez progressé dans la campagne. Elles sont censées vous aider à : gagner plus de nuyens, améliorer votre équipement afin de pouvoir faire face aux missions de campagne posant le plus de défis, tout en vous permettant d'obtenir un peu plus de Karma à investir dans les compétences.

3.3. Que se passe-t-il si mon personnage meurt durant une mission ?

Vous disposerez d'un certain nombre de tours pour terminer la mission actuelle avec les soutiens restants. Le nombre de tours restants sera affiché à l'écran. Si vous ne parvenez pas à terminer le run dans le laps de temps imparti, vous aurez toujours la possibilité de recommencer.

3.4. En cas d'échec d'une mission, mon équipement et mes consommables sont-ils perdus ?

Non. Si la mission se termine par un échec, votre équipe reviendra au stade qui était le sien avant de débiter la mission. Si vous terminez la mission avec succès, mais vous avez utilisé des consommables, ces derniers seront définitivement dépensés.

3.5. Comment me rendre sur le lieu des missions ?

Une fois qu'un fixer du Hub vous aura confié une mission, vous pourrez prendre une voiture et choisir où vous rendre en cliquant sur un lieu sur la carte du monde. Vous ne pouvez recevoir qu'une seule mission principale au même moment, mais pouvez être sur plusieurs missions annexes. Sur la carte du monde, vous pourrez choisir dans quelle mission, parmi vos missions actives, vous souhaitez vous embarquer ensuite. Si vous changez d'avis, il vous est toujours possible de retourner au Hub afin de vous équiper et de vous préparer.

4. Comment créer mon équipe de runners ?

Les missions peuvent être jouées avec une équipe de soutiens ou avec d'autres joueurs en mode coopératif. Une fois la mission choisie, l'écran de sélection d'équipe s'affichera. Vous pouvez ajouter des runners à votre équipe de deux façons :

- en faisant remplir aléatoirement les emplacements par des soutiens choisis dans la liste des runners disponibles (vous pourrez consulter leur fiche d'informations en cliquant sur le bouton i situé sous les personnages sélectionnés).
- en cliquant sur le bouton + et en sélectionnant le soutien souhaité grâce au bouton Ajouter (ses statistiques peuvent être examinées en faisant un clic gauche sur lui dans la liste).

4.1. Où trouver des soutiens ?

Il existe différents soutiens dans le monde de Shadowrun, et certains peuvent être recrutés avant de partir en mission. Les soutiens disponibles sont générés à partir de personnages-joueurs déjà existants, et leur présence perpétuellement changeante dans le Hub est le reflet des choix de développement des autres joueurs de Shadowrun Chronicles. Vous pouvez examiner leurs statistiques en passant la souris sur eux dans le Hub. L'infobulle qui en résultera révélera que les soutiens ne disposent que d'un seul arbre de compétences. De plus, leurs attributs, leurs compétences et leur équipement ne peuvent être modifiés. Au fur et à mesure que vous progresserez dans la campagne, ils gagneront toutefois en puissance, afin d'être en accord avec celle de votre personnage. En plus des attaques de vos soutiens, il est toujours bon de garder un œil sur leurs compétences passives, si vous prévoyez de récolter du butin ou d'interagir avec l'environnement durant les missions.

5. Jouer à Shadowrun Chronicles en mode coopératif

5.1. Comment rencontrer d'autres shadowrunners ?

L'interface de discussion globale vous permettra de trouver des partenaires afin de discuter du jeu ou de vous associer lors de missions en mode coopératif. Vous y verrez également les joueurs actuellement connectés. Vous pouvez communiquer avec d'autres joueurs grâce à cette interface, les inviter à une discussion de groupe, les ajouter en amis et participer à des missions à leurs côtés en mode coopératif.

Il existe deux façons d'agrandir votre base d'amis :

- vous pouvez ajouter un ami en faisant un clic droit sur son nom d'utilisateur dans l'interface de discussion et en sélectionnant l'option correspondante
- vous pouvez aussi vous rendre dans l'onglet « Amis », taper le nom d'utilisateur de votre ami dans le champ de recherche et l'ajouter directement. Il vous est également possible d'examiner le personnage de votre ami en faisant un clic droit sur lui dans la liste des résultats de recherche

Une fois un ami ajouté, votre liste d'amis affichera son nom d'utilisateur et son statut. Vous pouvez sélectionner un ami dans la liste afin de l'inviter à rejoindre un groupe pour participer à une mission en mode coopératif. Ajouter des amis peut être très utile, car vous pourrez vérifier à tout moment s'ils sont en ligne en consultant votre liste d'amis – un moyen simple pour participer à des missions en mode coopératif avec eux. Vous avez également la possibilité de supprimer des joueurs de votre liste d'amis si vous ne souhaitez plus les avoir comme amis.

5.2. Comment participer à une mission en mode coopératif ?

Associez-vous à d'autres shadowrunners et accomplissez des missions ensemble pour une expérience tactique plus intense. Les missions en mode coopération peuvent accueillir jusqu'à 4 joueurs en même temps.



La formation d'une équipe n'implique pas nécessairement d'ajouter les membres de l'équipe à votre liste d'amis, mais vous devrez néanmoins inviter tous les joueurs à faire partie du même groupe. Pour ce faire, cliquez sur leur nom dans l'interface de discussion et choisissez l'option « Inviter dans un groupe ». Vous pouvez également sélectionner un ami dans votre liste d'amis et cliquer sur le bouton Inviter.

Une fois le groupe créé, avec entre un et trois autres joueurs humains, vous en deviendrez automatiquement le chef et disposerez d'un canal de discussion de groupe actif. Tant que vous n'assignerez pas un autre membre en tant que chef du groupe, vous pourrez décider de la mission à entreprendre, soit en vous rendant sur les lieux d'une mission déjà acceptée, soit en acceptant une nouvelle mission auprès d'un fixer du Hub. Une fois le choix de la mission effectué, l'écran de sélection d'équipe s'affichera et vous pourrez examiner les membres de l'équipe. Lorsque tout le monde sera prêt, le bouton de démarrage de mission deviendra actif et la mission pourra commencer.

5.3. Que se passe-t-il si je quitte le groupe ou si d'autres membres quittent le groupe ?

Vous pouvez quitter le groupe en cliquant sur le bouton X situé à côté du nom du chef du groupe. Si vous devez quitter le groupe au cours d'une mission, votre personnage se joindra au chef du groupe en tant que soutien. Si le chef du groupe quitte le groupe avant de commencer une mission ou au cours de celle-ci, un nouveau chef sera automatiquement désigné.

5.4. Comment gérer mon équipe en jouant en mode coopératif avec seulement un ou deux joueurs en plus de moi ?

S'il manque un ou deux joueurs humains à votre équipe de quatre, vous pourrez compléter ses rangs avec des soutiens. Si vous vous associez à un seul autre joueur, vous pourrez tous deux choisir un soutien. Si vous vous associez à deux autres joueurs, le chef du groupe pourra choisir le soutien manquant pour finaliser son équipe.

5.5. Le jeu en mode coopératif dépend-il de la progression déjà effectuée ?

Le chef du groupe peut choisir la mission qui sera jouée, en fonction de son degré d'avancement dans l'histoire. Si les autres membres du groupe ont déjà participé à cette mission ou n'ont pas encore atteint ce point de la campagne, il leur sera tout de même possible de participer à cette mission en mode coopératif, mais leur progression personnelle dans l'histoire restera inchangée. Dans ce cas précis, les membres de l'équipe ne recevront aucune récompense de campagne, mais il leur restera toujours la possibilité d'amasser du butin qu'ils pourront ensuite revendre contre des nuyens.

Si tous les membres de l'équipe sont arrivés au même point de la campagne, tous progresseront dans l'histoire en cas de réussite. Ils pourront accepter la mission auprès du fixer dans le Hub, s'y rendre et recevoir les récompenses de campagne associées à cette mission, une fois cette dernière accomplie. Ils auront également la possibilité de poursuivre leur progression dans la campagne ensemble et d'accepter de nouvelles missions au fur et à mesure de leur avancée.

6. Puis-je jouer à des missions en PvP ?

Les missions PvP ne sont pas à l'heure actuelle une fonctionnalité du jeu, mais seront implémentées plus tard. Shadowrun Chronicles est compatible avec le PvP et nous ne manquerons pas d'inclure ce mode de jeu dans les mises à jour à venir. Restez à l'écoute !

7. Trucs et astuces

7.1. À combien s'élève le quota d'actions et d'interactions à ma disposition à chaque tour ?

Vous disposez de 2 actions par tour. Il vous est possible de répartir ces deux actions sur deux actions différentes. Vous pouvez, par exemple, vous rendre à un endroit situé dans votre zone de marche (zone délimitée la plus proche de votre personnage) et ensuite attaquer depuis cet endroit. Vous pouvez également attaquer depuis l'endroit où vous vous situez actuellement, ce qui implique que vous perdez votre deuxième action de marche, à moins de faire usage de compétences spéciales (par exemple, lorsque vous devenez berserk pendant quelques tours ou que vous obtenez un coup critique avec le tir rapide du pistolet, qui vous accorde une action supplémentaire). Vous pouvez également combiner une interaction avec un déplacement ou une action d'attaque.

7.2. Que se passe-t-il si une interaction échoue ?

À l'instar des armes, les compétences des groupes Physique et Intellect ont une certaine chance de réussir lorsque vous crochetez des serrures, prélevez des organes, piratez une console informatique ou tentez un acte de démolition, par exemple. Les chances de réussite dépendent de votre niveau de compétence et donc, dans certains cas, une interaction initiée par un personnage aboutira sur un échec du fait de son manque de maîtrise. Si cela arrive, vous aurez la possibilité de recommencer encore et encore, tant qu'une de ces interactions ne résultera pas en un échec critique, ce qui brisera définitivement l'objet.

7.3. Comment recharger mon arme ?

Les armes à feu utilisent des munitions et doivent être rechargées lorsque leur chargeur est vide. Recharger une arme nécessite l'une de vos deux actions du tour, et cette action doit être planifiée avec soin afin d'éviter une exposition fatale aux tirs ennemis. Lorsqu'une arme est à court de munitions, elle clignote d'une lueur rouge, et le jeu vous indique que le rechargement est nécessaire. Pour ce faire, cliquez sur l'arme affichée en rouge ou appuyez sur le bouton R. L'option de rechargement est toujours possible, vous n'aurez pas à ramasser de chargeurs. Les shadowrunners emmènent toujours suffisamment de munitions avec eux, en acheter des réserves supplémentaires n'est donc pas nécessaire.

7.4.7.4. Le rechargement s'applique-t-il aux focus et aux decks ?

Vu qu'ils ne font pas usage de munitions, les focus et les decks n'ont pas besoin d'être rechargés. Les focus sont utilisés pour les attaques magiques et l'invocation. En lieu et place de munitions, ils font usage de points d'Endurance.

7.5. Qu'est-ce que l'Endurance ?

Lorsque vous lancez des sorts ou invoquez des esprits, votre personnage fera usage d'Endurance (l'équivalent magique des munitions). Suivant la compétence magique et l'attaque que vous souhaitez accomplir, votre personnage dépensera une quantité variable d'Endurance. Votre personnage regagne un point d'Endurance à chaque tour, mais il pourrait arriver, dans certains cas, qu'il ne vous en reste plus suffisamment pour lancer les sorts les plus avancés. C'est pourquoi il est prudent de construire un personnage disposant de suffisamment d'Endurance, afin d'être plus efficace au combat.

Chaque métatype dispose d'un montant prédéfini d'Essence, qui reflète la métahumanité intrinsèque d'un personnage. L'Endurance est calculée en fonction de l'Essence d'un personnage, de ses compétences et de ses autres traits. Si vous prévoyez de créer un personnage spécialisé dans le lancement de sorts ou l'invocation, nous ne saurions trop vous conseiller de vous arranger pour disposer du maximum d'Essence possible. Un plus grand nombre de points d'Essence impliquant généralement une plus grande Endurance, vous serez à même de lancer plus de sorts au cours d'une mission sans vous préoccuper de la fatigue engendrée. Au cours du jeu, votre personnage pourrait décider de se faire implanter du cyberware ; toutefois, ces implants devront être choisis avec soin, car ils feront peu à peu perdre sa métahumanité intrinsèque à votre personnage, ce qui résultera implicitement en une perte d'Essence et, par extension, des points d'Endurance disponibles.

7.6. Qu'est-ce que le cyberware ?

Durant votre progression dans la campagne, votre personnage aura la possibilité de se faire implanter du cyberware. Ces implants auront une incidence positive sur certains aspects du jeu tels que : les points de vie, la valeur de mouvement, les valeurs de dégâts, la portée, la précision, le nombre de munitions disponibles et les chances d'obtenir un coup critique. Mais ces bonus se feront toujours au détriment de l'Essence, ce qui, par répercussion, fera diminuer votre total de points d'Endurance. Cet effet se fait particulièrement sentir lorsqu'un personnage se spécialise dans la magie. Le cyberware ne peut être implanté que tant que vous disposez de suffisamment de points d'Essence à échanger contre ces améliorations. Le cyberware ne pouvant être retiré et ses effets étant permanents, garder un bon équilibre entre les pertes d'Essence engendrées par le cyberware et les bonus que vous retirez de son implantation est toujours une bonne idée.

7.7. Quels sont les différents types de dégâts et de résistances ?

Suivant les compétences que vous choisirez et les armes que vous utiliserez, ces dernières infligeront différents types de dégâts : les dégâts physiques (infligés par les armes à feu, les lames et les armes contondantes), les dégâts technologiques (infligés par les decks) et les dégâts magiques (infligés par les focus). Ceci est également valable pour les ennemis, qui se spécialisent eux aussi dans différents types de dégâts. Tenir compte des compétences qui offrent une résistance contre certains types de dégâts devient ainsi une composante essentielle du développement de votre personnage.

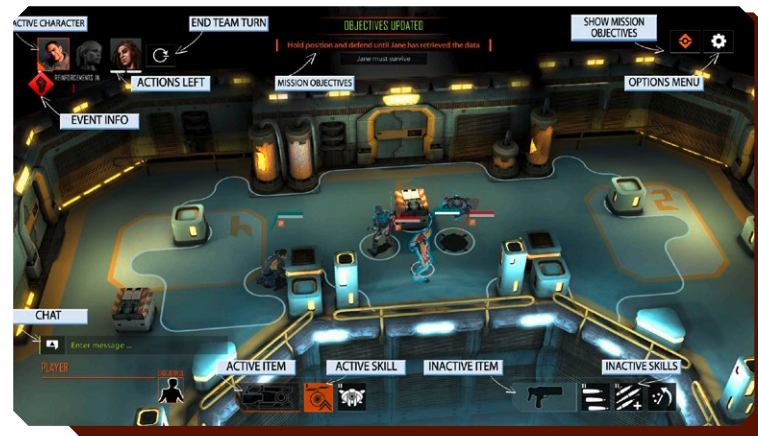


Les types de dégâts jouent également un rôle important lorsque vous évaluez la puissance de vos ennemis, car certains sont dotés d'une immunité : les ennemis de type magique sont généralement immunisés aux dégâts technologiques, tandis que les ennemis technologiques sont immunisés aux attaques magiques. En plus de leurs immunités, tous les personnages de l'univers Shadowrun sont susceptibles de disposer d'armures qui les protègent de certains types de dégâts spécifiques. Divers marchands vous proposeront des armures et vous pourrez examiner les résistances de ces dernières en parcourant leur inventaire.

8. Ergonomie

8.1. Comment vérifier la signification des symboles en jeu ?

Il est possible à tout moment de vérifier à quoi correspondent les icônes et autres symboles représentant les compétences ou les armes durant les missions en passant le curseur de la souris au-dessus de ces derniers. La procédure à suivre est identique pour les autres éléments de l'interface. L'infobulle explicative correspondante s'affichera sous le curseur.



8.2. Comment fonctionne la couverture ?

Durant les missions, les personnages peuvent se mettre à couvert de façon totale ou partielle derrière divers éléments de l'environnement. Une couverture totale signifie qu'un objet bloque la ligne de vue d'un ennemi, et que ce dernier ne peut donc pas voir votre personnage. Si votre personnage se met à couvert derrière un objet, mais l'ennemi l'a toujours en ligne de vue, votre personnage ne sera pas protégé. Les personnages s'aplatissent contre les objets procurant une couverture totale, tandis qu'ils adoptent une position accroupie derrière les objets fournissant une couverture partielle (les sofas et les bureaux, par exemple). Une couverture partielle réduira les chances de toucher de vos ennemis, mais votre personnage restera visible. Se mettre à couvert au coin d'un objet laissera à vos ennemis la possibilité d'attaquer votre personnage sur le flanc. Il en va de même pour votre personnage s'il prend pour cible des ennemis à couvert.

8.3. Pourquoi ne puis-je pas me déplacer à certains endroits ou tirer sur un ennemi en ligne de vue ?

Si vous avez l'impression que vos ordres ne sont pas pris en compte par le jeu, lorsque vous déplacez un personnage ou que vous souhaitez tirer sur un ennemi, par exemple, essayez de déplacer la caméra (en vous servant du zoom et des rotations de la caméra) afin d'éviter que des objets se mettent en travers des endroits où vous désirez cliquer.

8.4. Que signifie le délai de réutilisation des compétences ?

Lorsqu'une compétence est sous le coup d'un délai de réutilisation, l'interface vous informera de la durée de ce dernier grâce au chiffre affiché au-dessus de l'icône grisée. Au terme du nombre de tours indiqué, la compétence redeviendra disponible. Différentes compétences ont des délais de réutilisation différents.

Touche/Commande	Touche alternative
Déplacer la caméra	
[Z] vers le haut [S] vers le bas [Q] vers la gauche [D] vers la droite	↑ OU : maintenez enfoncé le bouton gauche / droit de la souris (le bouton peut être choisi dans les paramètres du jeu) et déplacez la souris. Si le défilement à la souris est activé, vous pouvez également déplacer la souris sur un des bords de l'écran afin de déplacer la caméra.
Faire tourner la caméra	
[E] sens des aiguilles d'une montre [A] sens inverse des aiguilles d'une montre	- Maintenez enfoncée la molette de la souris enfoncée et déplacez la souris vers la droite - Maintenez la molette de la souris enfoncée et déplacez la souris vers la gauche
Zoom	
[+] zoom avant [-] zoom arrière	faites défiler la molette de la souris vers le haut ou vers le bas
Déplacer la caméra jusqu'au personnage actif	
[Espace]	Cliquez sur le portrait du personnage actif
Sélectionner les membres de l'équipe (de gauche à droite)	
[F1] Personnage principal [F2] Deuxième soutien [F3] Troisième soutien [F4] Quatrième soutien [Maj] Passer au membre de l'équipe suivant	Cliquez sur le portrait du membre de l'équipe que vous souhaitez sélectionner. Les portraits apparaissent dans le coin supérieur gauche de l'interface de mission
Recharger une arme	
[R]	Cliquez sur le symbole de l'arme (en rouge lorsque l'arme est vide)
Terminer le tour	
[←] Retour arrière	Cliquez sur le symbole de fin de tour à côté des portraits des personnages
Choisir les compétences et les armes	
[1] Compétence 1 de l'arme principale [2] Compétence 2 de l'arme principale [3] Compétence 3 de l'arme principale [4] Compétence 4 de l'arme principale [5] Compétence 5 de l'arme principale [6] Compétence 1 de l'arme secondaire [7] Compétence 2 de l'arme secondaire [8] Compétence 3 de l'arme secondaire [9] Compétence 4 de l'arme secondaire [0] Compétence 5 de l'arme secondaire	Cliquez sur une icône dans l'interface située au bas de l'écran afin de sélectionner la compétence désirée
Ouvrir le menu des options	
[Esc] Échap	Cliquez sur l'engrenage dans la barre de menus située en haut de l'écran
Cacher l'interface utilisateur	
[F11]	



<http://store.steampowered.com/app/267750>

<http://steamcommunity.com/app/267750/discussions/>

<https://www.facebook.com/ShadowrunOnline>

<http://www.shadowrun.com/>

<https://twitter.com/ShadowrunOnline>



CLIFFHANGER
PRODUCTIONS

nordic games

©2015 by Cliffhanger Productions Games GmbH. Shadowrun Chronicles, the Shadowrun Chronicles logo, Cliffhanger Productions and the Cliffhanger logo are copyright of Cliffhanger Productions Games GmbH. Under license from Microsoft. Shadowrun is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Nordic Games GmbH, Austria. All rights reserved. Made in Austria.