



HACKERTM

A series of seven horizontal double-line segments, each approximately the length of one letter of the word "HACKER", are arranged in a row below the title.

Designed by

STEVE CARTWRIGHT

Computer Graphics Consultant

HILARY MILLS

Produced by

BRAD FREGGER

This program simulates the experience of being a computer hacker and is intended solely for entertainment purposes. Activision in no way endorses or condones any activities associated with gaining illegal entry to computer networks or files.

LOADING INSTRUCTIONS

COMMODORE 64/128™

If using a Commodore 128, place it in C64 mode by holding down the Commodore key and turning the computer on. Then proceed as C64 instructions.

Cassette

Make sure that all peripheral equipment such as disk drives are disconnected.

Press down the SHIFT key. Without releasing the SHIFT, press down the RUN/STOP key. Release the RUN/STOP key and then the SHIFT key.

Your TV will read "Press play on tape". Please follow these instructions.

Disk

Please make sure that all peripheral equipment such as cassette players are disconnected, and that only your disk drive is connected.

TO LOAD YOUR DISK: Insert disk, label side up. Turn computer and disk drive on. Type: LOAD"*, 8,1 and press RETURN.

ATARI 800 XE,XL™

Cassette

Before you load the cassette into your tape recorder, please make sure that you have disconnected all peripheral equipment such as disk drives.

Press PLAY on the tape recorder. Hold down the START and OPTION keys on your ATARI computer while turning on your machine. After you have heard a "beep" press the RETURN key. Your program will start loading. This should take several minutes. Leave the cassette in the tape recorder and the PLAY button depressed when playing Hacker.

Disk

Your computer should be off and with no peripherals except your disk drive attached. Turn on your disk drive. Place diskette into drive one. Hold down the OPTION key. Turn on your computer. The game will automatically load from this point on.

AMSTRAD 464™

Cassette

Place the cassette in the recorder and rewind to the beginning. Hold down the **CONTROL** key and press the small **ENTER** key. Press **PLAY** on the cassette recorder, then any key. The program will then load.

- Commodore 64™ and 128™ are trademarks of Commodore Electronics Ltd.
- Atari® is a trademark of Atari Corp.
- Amstrad 464™ is a trademark of Amstrad Consumer Electronics P.L.C.

Other computer games often have lengthy instructions to explain how the game is played.

Hacker™ is not like other computer games.

We've told you how to load the program: everything else is up to you. A real-life hacker would proceed by trial and error: and that's how you play this game. The only tip we'll give you is, don't play Hacker™ like a standard adventure. You'll get further, faster, if you just try things out, instead of trying to decide what the next most logical step would be.

So start hacking!

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

COMMODORE 64/128™

Si vous utilisez un Commodore 128, mettez le en mode C64 en appuyant la touche Commodore et en allumant l'ordinateur. Puis suivez les instructions pour C64.

Cassette

Assurez-vous que tout l'équipement accessoire est débranché et que votre bande est au début.

Appuyez sur la touche SHIFT. Sans la relâcher, appuyez sur la touche RUN/STOP. Relâchez la touche RUN/STOP, puis la touche SHIFT.

Votre écran affichera: "Press play on tape". Veuillez suivre ces instructions.

Disque

Vérifiez que tous les périphériques tels que magnétophones et imprimantes sont débranchés et que seul le lecteur de disquettes est raccordé à l'appareil.

POUR CHARGER VOTRE DISQUE: Insérez le disque, étiquette dirigée vers le haut. Mettez l'ordinateur et le lecteur de disque en marche. Tapez LOAD""",8,1 et appuyez sur RETURN.

ATARI 800,XE,XL™

Cassette

Débranchez tous les périphériques tels que lecteurs de disquettes et imprimantes.

Appuyez sur la touche PLAY du lecteur de cassette. Maintenez la touche START et touches OPTION abaissées sur l'ordinateur ATARI tout en mettant votre machine en marche. Après avoir entendu le bip, appuyez sur la touche RETURN. Votre programme se mettra en route. Cela devrait prendre quelques minutes. Laissez la cassette dans le magnétophone en maintenant le bouton PLAY enfoncé lorsque vous utilisez Hacker.

Disque

Vérifiez que votre ordinateur est à l'arrêt et qu'aucun périphérique, sauf le lecteur de disquette, est raccordé. Mettez votre lecteur de disquette en marche. Insérez la disquette dans le lecteur numéro 1. Continuer à appuyer sur la touche OPTION. Allumez l'ordinateur. Le jeu commence alors à se charger.

AMSTRAD 464™

Cassette

POUR COMMENCER

Placez la cassette dans l'enregistreur et rembobinez-la jusqu'au début. Maintenez la touche de **CONTROLE** abaissée et appuyez sur la petite touche

INTRODUCTION. Appuyez sur la touche **MARCHE** de l'enregistreur à cassette,

puis sur n'importe quelle touche pour charger le programme.

Des instructions très complètes sur l'utilisation de nos logiciels vous sont toujours données dans la plupart des cas.

Ce n'est pas le cas pour "HACKER™"

Nous vous indiquons comment charger le programme, c'est tout. Tout le reste est laissé à votre complète initiative. A nous de décider et de juger.

Un vrai "craqueur" procédera par essai, par erreur, et c'est ce que vous vous devez de faire pour "HACKER™" le seul "truc" qui vous sera donné est ne jouez pas avec "HACKER™" comme un jeu d'aventure ordinaire. Vous vous y perdrez tout de suite, au lieu d'essayer de décider ce que devra être en toute logique l'étape suivante.

LADEANLEITUNG

COMMODORE 64/128™

Wenn Sie Hacker auf dem Commodore 128 spielen wollen, schalten Sie den Computer in den C64 Modus, indem Sie die Commodore-Taste gedrückt halten während Sie den Computer anschalten. Danach verfahren Sie genauso wie in dieser Beschreibung für den C64 vorgesehen.

Kassette

Vergewissern Sie sich, daß keine Peripheriegeräte angeschlossen sind und daß das Kassettenband bis zum Anfang zurückgespult ist.

Drücken Sie die SHIFT-Taste. Ohne die SHIFT-Taste loszulassen, drücken Sie die RUN/STOP-Taste. Lassen Sie die RUN/STOP-Taste los und dann die SHIFT-Taste.

Auf dem Bildschirm lesen Sie dann: "Press play on tape" (drücken Sie die PLAY-Taste auf der Kassette). Bitte befolgen S.

Diskette

Achten Sie darauf, daß außer dem Diskettenlaufwerk keine anderen Peripheriegeräte wie z.B. Kassetten-recorder und Drucker angeschlossen sind.

DAS LADEN DER DISKETTE: Legen Sie die Diskette ein mit dem Etikett nach oben gerichtet. Schalten Sie den Computer und das Plattenlaufwerk ein. Tippen Sie: LOAD"***",8,1 und drücken Sie RETURN.

ATARI 800, XE, XL™

Kassette

Bitte prüfen Sie ob der Anschluß sämtlicher Peripheriegeräte wie z.B. von Diskettenlaufwerken und Druckern gelöst ist.

Die PLAY-Taste (START) des Bandgeräts drücken, dann bei heruntergehaltener START-Taste und OPTION Taste. des ATARI-Computers denn Computer einschalten. Nach Ertönen eines Pieptons die Rücklauftaste. RETURN drücken, woraufhin der einige Minuten währende Ladevorgang des Programms einsetzt. Während Sie Hacker spielen, lassen Sie auf jeden Fall die Cassette bei gedrückter Play-Taste im Recorder.

Diskette

Der 800 sollte ausgeschaltet und außer dem Diskettenlaufwerk sollten keine Peripheriegeräte angeschlossen sein. Diskettenlaufwerk einschalten. Diskette in das Laufwerk eins einlegen. Drücken Sie die OPTION Tasten. Atari* 800 Computer einschalten. Von hier ab wird das Spiel automatisch geladen.

AMSTRAD 464™

Kassette

Legen Sie die Kassette in den Rekorder ein und spulen Sie sie bis zum Anfang zurück. Halten Sie die **CONTROL** -Taste nieder und drücken Sie die kleine

ENTER -Taste. Drücken Sie die **PLAY**

-Taste Ihres Programmrekorders und danach eine beliebige Taste. Das Programm wird dann geladen. Nach ein paar Sekunden wird der Programmtitel

erscheinen. Nach ein bis zwei Minuten wird das vollständige Titelbild ungefähr vier Minuten lang angezeigt.

Viele Computerspiele haben sehr umfangreiche Bedienungs - anleitungen.

Nicht so Hacker™, Denn Hacker™ ist anders als andere Computerspiele.

Wir sagen ihnen lediglich, wie das Programm zu laden ist. Alles andere müssen sie, wie ein richtiger Hacker™, selbst herausfinden.

Einen Tip wollen wir ihnen jedoch geben: spielen sie Hacker™ nicht wie ein herkömmliches Abenteuerspiel. Sie kommen viel schneller voran, wenn sie in guter alter Hacker™-manier ausprobieren und herumexperimentieren und nicht ständig über den nächsten logischen Schritt nachdenken.

Viel Spass beim 'Hacken'.

LAADINSTRUCTIES

COMMODORE 64/128™

Wanneer u een Commodore 128 hebt, zet hem dan in C64 modum door de Commodore toets ingedrukt te houden en de computer aan te zetten. Volg dan de C64 instructies.

Cassette

Overtuigt u zich er eerst van dat alle randapparatuur is afgekoppeld en dat uw cassette band tot het begin is teruggedraaid.

Druk de SHIFT-toets in. Zonder de SHIFT los te laten, drukt U de RUN/STOP-toets in. Laat de RUN/STOP-toets los en vervolgens de SHIFT-toets.

Op Uw beeldscherm leest U dan: "Press PLAY on tape" (druk PLAY op cassetterecorder in). Volg U deze aanwijzingen!

Disk

Overtuigt u ervan dat alle aanverwante apparatuur, zoals cassettespelers en printers, losgekoppeld is en dat alleen de disk drive is aangesloten.

HET LADEN VAN UW DISK: De disk inschuiven met het etiket naai boven gekeerd Zet dan de computer en de disk drive aan Typ in: LOAD""",8,1 en druk op RETURN.

ATARI 800,XE,XL™

Cassette

Schakel alle randapparatuur uit voordat u de cassette laadt.

Druk PLAY van de cassetterecorder in. Houdt de START en OPTION toets en op de computer ingedrukt terwijl u de machine aanzet.

Nadat u de bliep hebt gehoord, drukt u op de WAGENTERUGLOOPTOETS. Uw programma begint nu op te laden. Dit duurt enkele minuten. Laat

de cassette in de tape recorder zitten en houdt de PLAY toets naar beneden tijdens "Hacker".

Disk

Uw 800 dient uitgeschakeld en aanverwante apparatuur, met uitzondering van de disk drive, dient losgekoppeld te zijn Schakel uw disk drive in. Plaats de diskette in drive één. Houdt de OPTION TOETS INGEDRUKT. Zet uw Atari® 800 computer aan. Vanaf dit moment zal het spel automatisch laden.

AMSTRAD 464™

Cassette

Stop de cassette in de recorder (spoel evt. terug). Houdt **CONTROL** op de computer ingedrukt en druk op de kleine **ENTER** knop. Druk dan op **PLAY** (cassette- recorder) en vervolgens op geeft niet welke toets op de computer en het programma zal zich laden.

Andere computerspelletjes hebben vaak uitgebreide instruksies om uitte leggen hoe het spel gespeeld wordt.

Hacker™ is niet zoals andere computerspelletjes.

We hebben U verteld hoe U het programma moet laden. we laten de rest aan U over Een levensechte "kraker" gaat proefondervindelijk te werk en zo moet men dit spel spelen. De enige tip die we U geven is deze: speel Hacker niet als een standaard avontuur. U komt sneller verder als U gewoon dingen uitprobeert in plaats van te overwegen wat de volgende, meest logische stap zou zijn

Kraak ze!

ISTRUZIONI PER CARICARE

COMMODORE 64/128™

Si usate un Commodore 128, ponetelo in funzione C64 tenendo premuto il tasto Commodore e accendendo il computer. Poi seguite le istruzioni C64.

Cassetta

Assicuratevi che tutte le unità periferiche siano disinserite e che il nastro nella cassetta sia riavvolto fino all'inizio.

Premete il tasto SHIFT. Senza rilasciare SHIFT, premete il tasto RUN/STOP. Rilasciate il tasto RUN/STOP e poi il tasto SHIFT.

Sullo schermo del televisore leggerete la frase "Press play on tape" (Premete play sul nastro).

Disco

Assicuratevi che tutte le periferiche quali i registratori e le stampanti siano disabilitate e che e, sia collegata soltanto l'unità a dischi.

Per caricare il dischetto: inserite il dischetto con l'etichetta rivolta verso l'alto. Accendete il computer e l'unità a dischi. Scrivete LOAD"***",8,1. e premete RETURN.

ATARI 800,XE,XL™

Cassetta

Prima di inserire la cassetta nel registratore, assicuratevi che tutte le periferiche quali le unità a dischi e le stampanti siano disabilitate.

Premete il tasto PLAY sul REGISTRATORE. Premete il tasto START e i tasti di OPTION sul vostro computer ATARI senza rilasciarlo mentre accendete la vostra macchina. Dopo avere sentito un beep', premete il tasto RETURN. Il programma

comincerà così a caricarsi e continuerà per vari minuti. Lasciate la cassetta nel registratore e tenete premuto il tasto PLAY mentre giocate Hacker.

Disco

Il computer dovrebbe essere spento e collegato solamente all'unità a dischi. Accendete l'unità a dischi. Inserite il dischetto nell'unità uno. Tenere schiacciato il tasto di OPTION. Accendete il computer. Il gioco viene caricato automaticamente in memoria.

AMSTRAD 464™

Cassetta

Inserite la cassetta nel registratore e riavvolgete il nastro fino all'inizio.

Premete il tasto **CONTROL** e senza rilasciarlo premete il tasto **ENTER**. Premete il tasto **PLAY** sul registratore e poi premete qualsiasi tasto. Il programma comincerà così a caricarsi.

Spesso altri video giochi hanno lunghe istruzioni che spiegano le regole del gioco.

Hacker™ non è come gli altri video giochi.

Dopo avervi detto come caricare il programma... il resto sta a voi. Un vero hacker procederebbe a tentativi ed errori ... ed è così che si gioca. Il solo suggerimento che vi daremo è questo: non giocate Hacker™ come un'avventura qualsiasi. Scoprirete di più e più velocemente solo se tentate una soluzione dopo l'altra, invece di cercare di decidere quale sarebbe la mossa più logica susseguente.

Ed ora cominciate a "Hacking".

Please print in BLOCK CAPITALS

Name _____

Adress _____

Postcode _____

Type of home computer (please tick box)

COMMODORE 64/128™

☐

ATARI HOME COMPUTER 800,XE,XL

☐

AMSTRAD 464

☐

We would like to hear from you so we can keep you informed of upcoming home computer software from Activision. Please fill in the card on the reverse side, place in a stamped envelope and mail to the address below.

ACTIVISION (U.K.) LTD.
15 Harley House
Marylebone Road
Regents Park,
London NW1 5HE
© 1985 ACTIVISION, INC.