

# Hacker II



## Das Spiel

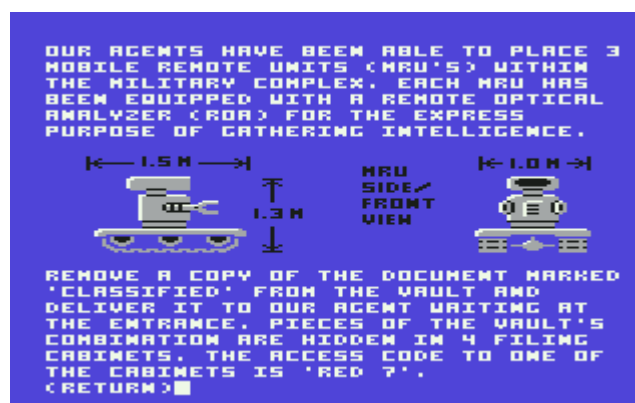
»You have found a way in, but is there a way out?« Dies waren die Worte auf der Schachtel des ersten »Hacker«. Verkauft als Spiel völlig ohne Anleitung, sollte es mal etwas wirklich Neues sein. Nun erwartet Sie nach den Wirren um Magma Tech. eine neue Herausforderung. Wieder ohne Anleitung tauchen Sie dieses Mal tief in eine politische Bedrohung ein.

Können Sie es schaffen, die Gefahr zu neutralisieren? Sie müssen nun beweisen, dass Sie ein wahrer Hacker sind und die Gefahr meistern können.

## Die »Doomsday Papers«

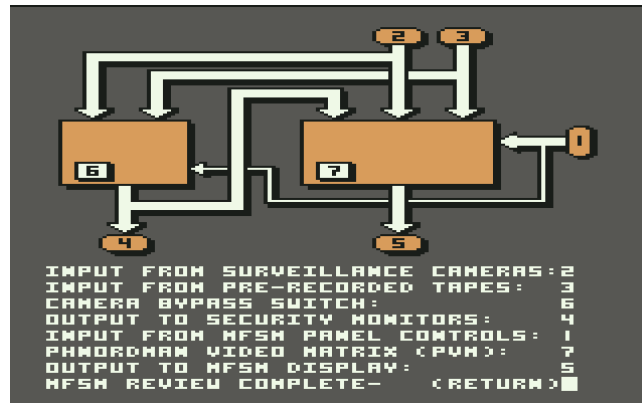
Sie sitzen gerade nichts ahnend vor Ihrem Computer und brechen gerade mal wieder in die Newsgroup Ihres Lieblingsspieleherstellers ein, als plötzlich etwas Merkwürdiges geschieht ... Die CIA braucht Ihre Hilfe? Hat sich herumgesprochen, dass Sie es waren, der vor ein paar Wochen Magma Tech. hat auffliegen lassen? Nun denn, schnell bestätigen, und schon sehen Sie klarer.

Alexander Cherkazov, ein besonders gerissener russischer Stratege, hat einen simplen, aber wirkungsvollen Plan entwickelt, um die Vereinigten Staaten ins Chaos zu stürzen. Er hat diese Pläne in den so genannten »Doomsday Papers« niedergeschrieben. Und der CIA ist scharf auf dieses Papier, um den Plan unbrauchbar zu machen. Allerdings ist die Forschungseinrichtung in Sibirien, wo die Papiere aufbewahrt werden, gut bewacht. Keiner der CIA-Leute ist hineingekommen. Und hier kommen Sie ins Spiel.



## Die MRU-Einheit

Sie sollen mittels dreier ins Gebäude geschmuggelter MRUs, ferngelenkte Roboter, den Tresor öffnen, das Dokument entwenden und zum Agenten am Eingang bringen. Dazu schalten Sie sich ins Überwachungssystem der Anlage ein, welches aber erst einmal manipuliert werden muss.

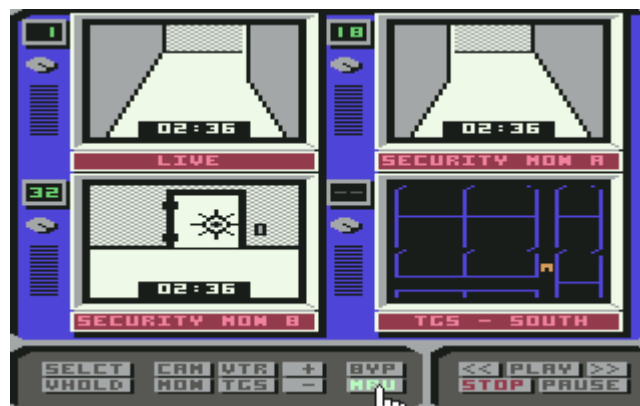


Die Anweisung zur Installation des Systems

Folgen Sie den Anweisungen im oben abgebildeten Schema, und Sie haben das System erfolgreich installiert. Nun gelangen Sie endlich auf Ihren Steuerbildschirm, von dem aus Sie Ihre Mission lenken, um die »Doomsday Papers« in Ihren Besitz zu bringen ...

### In der Forschungsanlage

Das Display scheint zunächst verwirrend, ist aber schnell erklärt. Das folgende Bild zeigt eine Übersicht über das Display:



Ihr Multifunktions-Display

### Schaltfläche Funktion

SELCT	wählt den Monitor aus
VHOLD	dient zum Justieren des Monitors, damit das Flackern aufhört
CAM	klinkt den gerade aktiven Monitor in eine der Kameras ein
MON	wählt Überwachungsbildschirm 1 oder 2 an (das ist das, was die Russen gerade sehen)
VTR	schaltet das Videogerät auf den gewählten Monitor
TGS	schaltet die Umgebungskarte auf den gewählten Monitor
+ / -	dient zum Auswählen der Kamera oder des Videobandes
BYP	Das auf diesem Bildschirm laufende Band wird über die entsprechende Kamera gelegt.
MRU	aktiviert die Bewegungskontrollen des MRU
<< / PLAY / >> / STOP / PAUSE	

Die Bedienungsknöpfe des Videogeräts sollten selbsterklärend sein.

Sie sollten immer zuerst auf allen Monitoren VHOLD korrekt einstellen, damit die Flackerei ein Ende hat und Sie keine Kopfschmerzen bekommen. Danach ist die Monitoraufteilung ganz Ihnen überlassen.

Jetzt, wo das klar ist: Was ist nun genau die Mission?



Das sibirische Hochsicherheitslabor

Es ist eigentlich ganz einfach. In vier Räumen gibt es Aktenschränke (siehe obige Karte). Diese müssen alle in der richtigen Reihenfolge aufgesucht werden, um die Kodefragmente für den Tresor zu erhalten und die vier Tresoralarme zu deaktivieren. Anschließend öffnen Sie den Tresor und bringen das Dokument zum Eingang, wo Sie es dem Spion übergeben.

Dies klingt gar nicht mal so schwierig, oder? Nun, es wäre ja auch wirklich zu einfach, also haben Ihnen die Russen einige Hindernisse in den Weg gelegt – Gefahren, die Ihr Leben ziemlich schnell beenden können!

## Die Gefahren im Gebäude

### Kameras



In den Fluren und Räumen sind Kameras montiert, 38 Stück an der Zahl, welche von der Überwachungszentrale aus gesteuert werden. Diese Kameras blicken grundsätzlich nach Norden und haben nur eine begrenzte Reichweite. Sobald Sie von einer Kamera erspäht werden, lösen die Russen sofort Alarm aus!

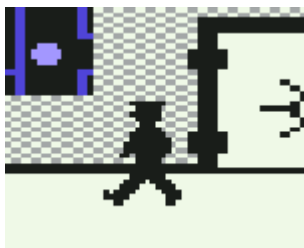
Es gibt zwei Überwachungsmonitore, in die Sie sich einklinken können, um zu sehen, was die Russen sehen. Monitor A übernimmt die Kameras 1 bis 30, Monitor B die Kameras 31 bis 38. Jede Kamera wird für zwei Sekunden angesprochen, bevor es zur nächsten geht. Kamera 28 ist allerdings defekt, bei ihr kommt nur Rauschen rein. Die Standorte der Kameras sind der Karte zu entnehmen.

Glücklicherweise zeigt das TGS an, wo gerade eine Kamera aktiv ist. Aber wie kommen Sie nun an den Kameras vorbei?

- \* Die erste Möglichkeit ist natürlich, den richtigen Zeitpunkt abzupassen und dann vorbeizufahren, wenn der Überwachungsbildschirm diese Kamera bereits passiert hat. Mit etwas Timing und der Zuhilfenahme der Karte klappt dies ganz gut.
- \* Allerdings ist es mit den Aktenschränkräumen und dem Tresor etwas Anderes. Hier ist ein anderer Trick von Nöten. Sie können die Kamera täuschen, indem Sie ein Videobild darüber legen. Dazu schalten Sie das Videogerät ein und wählen das entsprechende Band aus. Nun spulen Sie es so zu-recht, dass der Zeitindex übereinstimmt, und legen das Band über die Kamera. Und voilà, schon sehen die Russen nur noch das Band auf dieser Kamera, während Sie mit Ihrem Kameralink sehen, was wirklich in dem Raum passiert.

Aber Vorsicht! Sollte der Zeitindex nicht stimmen, wenn der Überwachungsmonitor auf diese Kamera schaltet, dann werden die Russen nicht zögern, sofort Alarm auszulösen!

### Der Wachmann



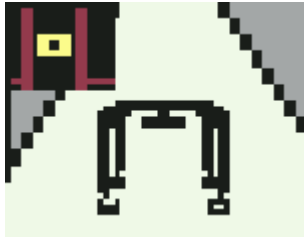
Als ob die Kameras noch nicht genug wären, so patrouilliert durch die Gänge der Anlage auch noch ein Wachmann. Er hält sich an eine fest vorgegebene Route, welche in der Karte eingezeichnet ist. Für eine Runde braucht der Wachmann exakt fünf Minuten. Die Patrouille startet bei Kamera 1. Der Wachmann hat unbegrenzte Sicht nach vorne und hinten, sieht aber zu den Seiten hin außer bei offenen Korridoren nichts. Sollte der Wachmann Sie entdecken, so wird er nicht zögern, sofort Alarm zu geben!

Im Gegensatz zu den Kameras gibt es leider keinerlei Möglichkeit, den Wachmann zu täuschen. Daher muss man sich grundsätzlich außerhalb seines Sichtfeldes halten. Zum Glück gibt es genug Bereiche, die er nicht einsehen kann.

Auch der Wachmann wird im TGS angezeigt.



## Der Annihilator



Waren Sie unvorsichtig und die Russen haben Sie bemerkt und Alarm ausgelöst, so bekommen Sie es mit dem »Annihilator« zu tun. Er ist, grob gesagt, ein Metallrahmen auf Rollen mit einer großen Stampfe. Er startet bei Punkt vier auf der Karte. Einmal aktiviert, wird er systematisch nach Ihnen suchen und nicht eher locker lassen, bis er Sie gefunden hat. Vor ihm gibt es kein Entkommen!

Sollte er Sie finden (und er WIRD Sie finden!), so werden Sie plattgestampft. Sie sind also garantiert erledigt, sobald der Annihilator aktiviert ist. Sie können ihn zwar im TGS sehen, aber wie gesagt: Er ist das Todesurteil für ihre MRU.

## Technische Mängel

Die CIA hat Ihnen scheinbar ein Hightech-Gerät zur Verfügung gestellt. Allerdings ist es offensichtlich viel zu früh in den Einsatz geschickt worden. Sie müssen schnell handeln müssen, weil nach und nach Funktionen, hauptsächlich im TGS, versagen werden, was Ihnen das Leben schwer machen wird:

- \* Als Erstes werden sie nicht mehr in der Lage sein, die Kameras auf dem TGS zu sehen.
- \* Gleiches gilt dann einige Zeit später für das Anzeigen des Wachmanns.
- \* Schließlich können Sie sich selbst nicht mehr auf dem TGS sehen. (Besonders prekär!)

Ob es weitere Defekte gibt, ist mir unklar, da ich nie so lange gebraucht habe, um das Spiel zu beenden.

## Der Weg zum Sieg

Um das Spiel zu schaffen, benutzen Sie die oben beschriebenen Taktiken, um die vier Aktenschränke in der korrekten Reihenfolge aufzusuchen. Wenn man den Schrank untersucht, gibt man »ROA« ein, um ihn zu öffnen. Jeder Schrank enthält ein Codefragment, das Passwort für den nächsten Schrank und den Deaktivierungsschalter für einen der vier Tresoralarme.

Die Passwörter für die Schränke lauten:

- \* Schrank 1: BLUE1
- \* Schrank 2: RED7
- \* Schrank 3: WHITE50
- \* Schrank 4: WHITE6

Die Codefragmente für den Tresor lauten: 07-04-17-76

Warnung! Sie müssen die Tresoralarme in der korrekten Reihenfolge deaktivieren. Ansonsten wird umgehend Alarm ausgelöst und der Annihilator wird Sie vernichten!

Ist all dies erledigt, so sollten Sie nun den Tresor öffnen. Aber da gibt es ein Problem: Vier Kameras überwachen ihn gleichzeitig, und der Wachmann latscht direkt an ihm vorbei. Das heißt, jetzt wird es schwierig! Sie müssen alle vier Kameras mit Videos täuschen, was bedeutet, dass Sie die Einheit blind – nur an Hand der Geräusche – zum Tresor steuern müssen. Der Wachmann muss auch weg sein (fieserweise liegt der Tresor an einem sehr langen Gang), bevor Sie das machen.

Haben Sie alles richtig gemacht, so haben Sie nun die Papiere. Haben Sie jedoch einen oder mehrere der Tresoralarme nicht abgeschaltet, so werden die Russen nicht zögern, Ihnen den Annihilator auf den Hals zu hetzen, und Ihr letztes Stündlein hat geschlagen!

Ist jedoch alles gut gegangen, so machen Sie sich so schnell wie es nur geht zum Eingang im Süden der Anlage auf und übergeben Sie die »Doomsday Papers« dem Agenten der CIA.

Gratulation! Sie haben die freie Welt gerettet und werden dafür nun auch entsprechend gewürdigt!



Die Belohnung für all ihre Mühen

### **Cheats**

Es gibt zwei Codes im Spiel, die Ihnen das Leben erleichtern:

- \* Die Eingabe von »00987« bringt Sie direkt zum Display und überspringt die Vorgeschichte.
- \* Die Eingabe von »Cover« lässt Sie sofort gewinnen.

(Inoffizielles Longplay; Autor: Joachim Henkel)