

Hacker II

Bei erfolgreichen Spielen gibt es oft einen Nachfolger mit einer ähnlichen Thematik. Das ist nicht nur bei Filmen der Fall, sondern auch bei Spielen. Bei Hacker II haben sich die Programmierer aber etwas völlig Neues einfallen lassen, wodurch sich ein völlig neuartiges Spiel ergeben hat. Die Tips und die Karte dazu stammen von Jörg Puffaldt aus Kehl.

Der Lageplan gibt Ihnen einen Überblick über den Militärkomplex. Die Zahlen geben die Nummer der Kameras an, die diese Stelle überwachen. Die gestrichelte Linie beschreibt die Runde des Wachmannes, wobei bei jeder Kamera angegeben ist, wann sie der Wächter passiert. An manchen Stellen kommt er zweimal vorbei. Eine Runde dauert genau 5 Minuten und der Ausgangspunkt ist Kamera 1. Wenn man sich die einzelnen Kameras genau ansieht, bemerkt man, daß die Kamera 28 kaputt ist. In diesem Raum ist man also genauso sicher wie im Ausgangspunkt, weil der Wächter nur den Gang überwacht, und die Zentrale

wegen des Defekts keine Einsicht in diesen Raum hat. Dort kann man also ausruhen, um zum Beispiel ein neues Videoband einzulegen. Das ist sehr wichtig, weil man bekanntlich mit ihm die Männer im Kontrollraum überlistet. Synchronisiert man das Band im Bypass-Modus mit der wirklichen Einspielung, sehen die Leute im Kontrollraum nur die Einspielung und man kann ungestört arbeiten.

Ziel des Spiels ist, den Microfilm mit der Bezeichnung »classified« aus dem Tresor zu holen und am Ausgang abzuliefern. Hierzu benötigt man eine achtstellige Zahlenkombination, deren Teile in vier Datenbanken verwahrt sind. Für die Datenbanken und den Tresor gibt es einen separaten Sicherheitsmonitor. Den Tresor kann man keinesfalls ungesehen öffnen, da er von 4 Kameras (32, 34, 36 und 38) gleichzeitig bewacht wird. Die Datenbanken stehen in den Räumen 31, 33, 35 und 37.

Man steuert den Roboter in einen Raum mit Datenbank oder Tresor nach Norden, so daß er die Vitrine direkt vor sich hat. Das geforderte MRU-Kommando heißt »ROA«, denn

es führt zur Aktivierung der »Remote Optical Analyser«. Jetzt muß man den Zugangscode eingeben (RED 7 ist vorgegeben, funktioniert aber nur bei einer Datenbank). Im File findet man zwei Ziffern für den Tresorcode, das nächste Passwort und einen Alarmschalter, den man ausschalten kann. Bei den Alarmschaltern muß aber unbedingt die richtige Reihenfolge (1 bis 4) eingehalten werden. Der erste Alarmschalter ist übrigens nicht bei der ersten Datenbank. Es empfiehlt sich daher, das Spiel zweimal zu spielen. Im ersten Durchgang besorgt man sich die Passwörter und notiert sie sich. Beim zweiten Mal besucht man die Datenbanken in der Reihenfolge, wie sie von den Alarmschaltern vorge-schrieben ist.

Im Klartext heißt das:

Mit dem Code »RED 7« öffnet man File 1 im Raum 37. Hier findet man den Code »WHITE 6« für File 2 im Raum 35. Der dort enthaltene Code »BLUE 1« ist das Passwort für das dritte File im Raum 31, wo man schließlich den Code »WHITE 50« für das letzte File im Raum 39 findet.

Der Zusammenhang zwi-

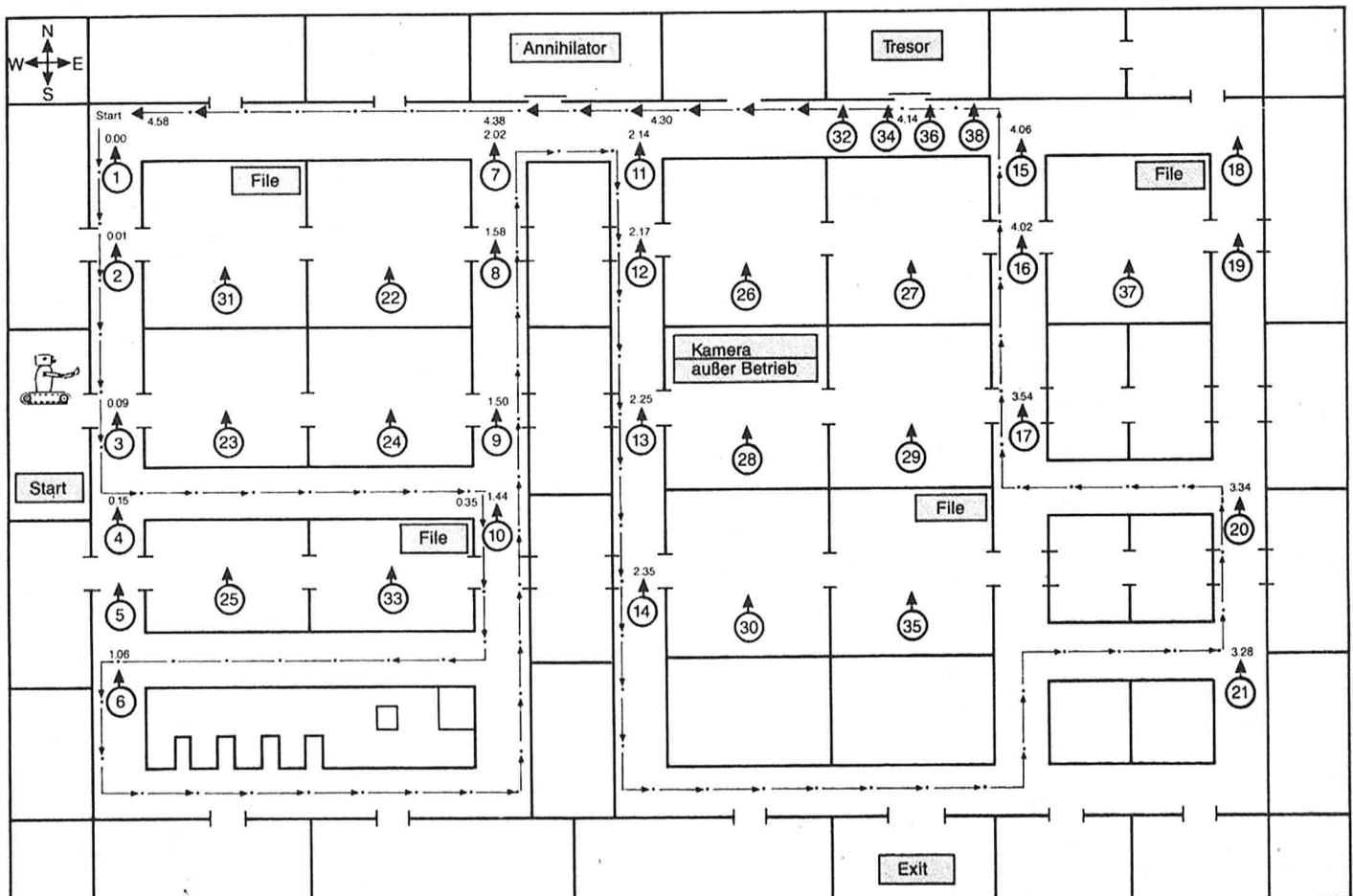
schen Raum, File und Schalter ist folgender:

Raum	31	33	35	37
File	3	4	2	1
Schalter	1	3	4	2

Nachdem man die genannten Codes notiert hat, durchwandert man die Räume in der Reihenfolge 31-37-33-35, um die Alarmschalter richtig auszu-schalten.

Danach muß man zum Tresor, wieder das Kommando ROA eingeben und die Kombination (07041776) eintippen. Im Tresor lagern vier Dokumente, darunter auch eines mit der Bezeichnung »classified«. Nachdem man den Raum mit dem Tresor verlassen hat, muß es blitzschnell gehen. Gehen Sie sofort 2 Schritte ostwärts bis zur Position 15, und biegen Sie dann in den Korridor südwärts. Fahren Sie jetzt exakt 20 Sekunden nach Süden, bis Sie am Ende des Ganges angekommen sind. Von dort geht es 3 Schritte westwärts und dann wieder nach Süden, bis Sie auf den Geheimagenten Levy stoßen. Bei der Fahrt muß man sich am eigenen Lageplan orientieren, da der entspre-

Lageplan Hacker II



chende Monitor ausfällt. Man sollte an dieser Stelle ein gutes Gefühl für die Geschwindigkeit des MRU haben, denn wenn man zu früh abbiegt, wird man vom feindlichen Killer-Anihilator liquidiert.

Vermutlich werden sich einige Spieler zu früh freuen, wenn sie zum ersten Mal vor Levy stehen. Dieser betrachtet nämlich die Dokumente und erklärt dann, daß sie wertlos sind. Die richtigen Dokumente sind die mit der Bezeichnung »declassified« (Tarnung!). Man muß dann nochmal zurück, um den Kampf erneut aufnehmen.

Nach erfolgreicher Arbeit werden die heldenhaften Anstrengungen mit dem Titel »Hacker des Jahres« und einer netten Grafik belohnt.

Soweit die Tips von Jörg. Aus der Redaktion kommt ein ganz anderer Rat: Gebt doch bei der Frage nach dem Passwort ganz am Anfang des Spiels statt 00987 einmal »Cover« ein. Ihr werdet schon sehen, was geschieht.