



Das Spiel

»You have found a way in, but is there a way out?« Zu seiner Zeit war Hacker einmal ein völlig neues Spielkonzept. Der Spieler musste sich alles Wissen über das Spiel selbst aneignen – ein Handbuch existierte nicht.

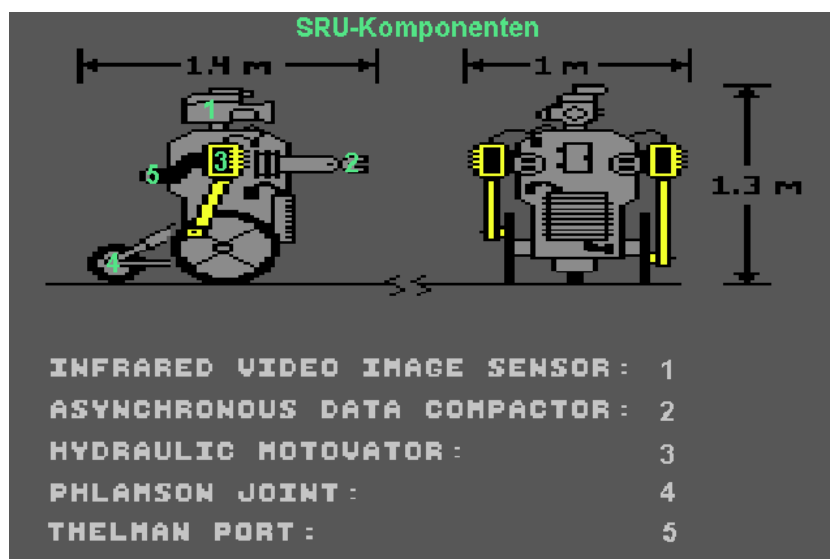
Tauchen Sie ein in eine faszinierende Welt, wo Sie urplötzlich auf eine mysteriöse Geschichte stoßen, welche Ihnen schließlich ganz und gar nicht koscher vorkommt. Und letzten Endes müssen Sie einer verbrecherischen Firma das Handwerk legen. Doch dazu später mehr ... Auf die Steuerung selbst wird hier übrigens nicht eingegangen, da diese, anders als beim Nachfolger, leicht erlernbar ist.

Der Einbruch ins System

Es ist mal wieder Abend, und gelangweilt, wie Sie sind, beschließen Sie einmal mehr, in fremder Leute Daten herumzuschnüffeln. Ist schließlich deren Problem, wenn sie ihre Datensysteme nicht anständig sichern. Und Sie finden tatsächlich eine interessante Seite. Nur blöderweise passwortgeschützt. Selbst der Hinweis, dass das Passwort der Ort eines Testgeländes ist, hilft wenig, schließlich können Sie ja schlecht raten. Also beginnt das Programm nach drei Fehlversuchen damit, Sie aus dem System zu entfernen. Doch Sie haben Glück: Es kommt zu einer Störung in der Software, und durch puren Zufall sind Sie drin!

Aha, die Seite der Firma Magma, Ltd. ist das also. Und urplötzlich werden Sie auf einen Bildschirm gebracht, wo Sie die Komponenten einer »Subterran Remote Unit« identifizieren sollen. Sie wissen zwar nicht, was los ist und was eine SRU nun überhaupt ist, aber mit einem Vermessungslaser können Sie ja umgehen. Also beschließen Sie, aus Neugierde mal durch Zufall die korrekten Komponenten zu identifizieren.

Der Test muss in einem Rutsch zu 100 Prozent korrekt sein, oder er wird wiederholt. Zur Vereinfachung wird dieses Diagramm herangezogen:



Die Komponenten der SRU

Von Agenten und Dokumenten

Nun landen Sie auf einer Weltkarte und werden gebeten, die Zeitzone richtig einzustellen. Sie sollten es so einrichten, dass es in San Franzisko gerade früher Morgen ist. Und dann landen Sie in der Kontrolle über diese SRU in einem Tunnel unter dem Südatlantik. Die nachfolgende Karte verdeutlicht alle Routen, zusammen mit später wichtigen Informationen. Halten Sie sich genau an diese Routen, oder Sie bekommen Zeitprobleme!



Nr.	Ort	Geben	Kaufen
1	Zürich	5.000\$	Urkunde, Uhr
2	Kairo	Uhr	Skarabäus, Statue
3	Athen	Statue	-----
4	Bombay	Skarabäus	-----
5	New York	Urkunde	Aktien (1)
6	Tokio	Aktien (1)	Kamera, Perlen
7	Peking	Perlen	Jadeamulett
8	Havanna	Jadeamulett (2)	-----
9	London	Kamera (2)	Beatles-Album
10	San Francisco	Beatles-Album	-----
11	Washington D.C.	Dokument	-----

(1): Evtl. verlangt Spion 6 nach dem Diamanten von 5, ist vom Zufall abhängig.
 (2): Manchmal sind die Forderungen dieser beiden Spione vertauscht.

Routenkarte und Spion-Informationen

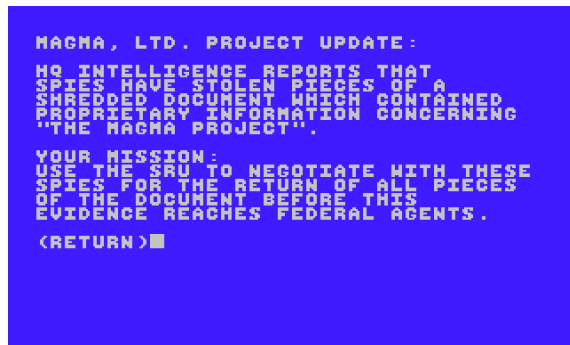
Bevor Sie überhaupt reagieren können, bekommen Sie Neuigkeiten, dass irgend etwas im Testgelände schiefgelaufen und das zu meiden sei. Sehr verwirrend, aber allem Anschein nach läuft bei Magma Ltd. nicht alles, wie es soll.

Fahren Sie nach Osten, dann nach Norden bis Zürich, und plötzlich bekommen Sie Neuigkeiten. 10 Spione haben jeder ein Teil eines scheinbar brisanten Dokuments, welches Magma Ltd. zu beunruhigen scheint. Und offenkundig glaubt man dort, dass Sie der Mitarbeiter sind, der die SRU steuert! Sie sollen das Dokument wiederbeschaffen, und man stellt Ihnen Barschaft zur Verfügung. Jeder Spion will etwas bestimmtes für sein Dokumentteil, aber es ist unbekannt, was genau.

Das ist ein schöner Schlamassel, und nun haben Sie keine Wahl, als die Sache durchzuziehen. Also steigen Sie an die Oberfläche und rufen Sie in Zürich Spion Nr. 1 herbei. Er kommt und redet in Französisch! Jeder Spion redet in seiner Sprache, nur vier beherrschen Englisch. Aber keine Sorge, es ist sehr einfach:

- * Die erste Frage des Spions bezieht sich auf das Angebot für das Dokumentteil. Man macht sein Angebot, und wenn es ihm gefällt, findet der Tausch statt (er gibt uns eine Tasche). Ansonsten gibt's nur eine Bemerkung.
- * Dann bietet der Spion Gegenstände an, wobei der Name des Objekts immer auf Englisch gehalten ist. Man kann Ja oder Nein sagen, bis die Liste erschöpft ist, und der Spion geht.

Also bieten Sie Spion Nr. 1 Bargeld in Höhe von 5.000 \$ an, und er rückt seinen Schnipsel heraus. Anschließend bietet er eine Hausurkunde (Deed to a Swiss Chalet) und eine Schweizer Uhr (Chronograph) an, welche beide gekauft werden.



Noch hält man sie für einen Mitarbeiter



Einer der Spione

Nun geht es weiter Nach Kairo, wo Sie dem Ägypter die Uhr anbieten. Einen Schnipsel reicher kaufen Sie anschließend von ihm den Skarabäus (Scarab) und die Statue (Statue of Thot). Dann geht es nach Athen, wo der Grieche dankend die Statue von Ihnen annimmt, allerdings hat er nichts anzubieten, was von Interesse ist. Das ist ja sehr einfach!

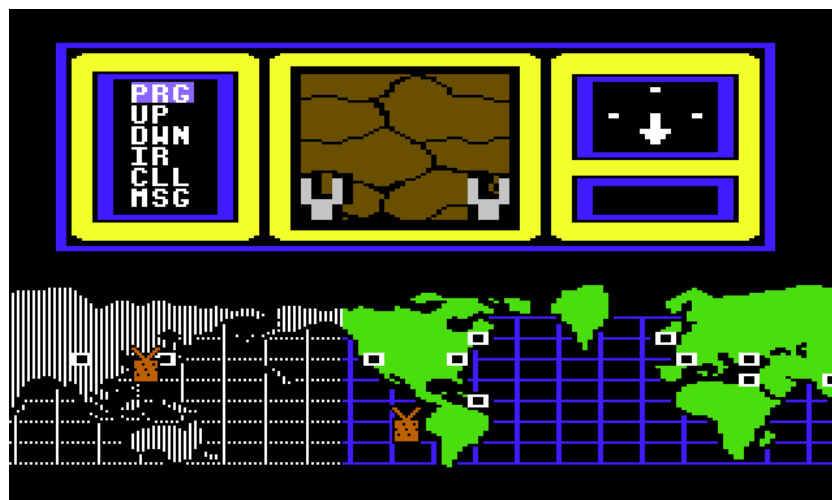
Auf Ihrem Weg nach Bombay bekommen Sie schlechte Neuigkeiten. Durch einen Schaden sehen Sie die Verbindungslinien nicht mehr, aber das stört nicht so. Trotzdem wickeln Sie den Handel mit dem Inder ab. Er will den Skarabäus, und er hat nichts von Interesse zu verkaufen. Also beschließen Sie jetzt nach New York zu fahren. Und gerade als Sie dort ankommen ...

Gegen die Uhr

Es scheint, Magma Ltd. hat bemerkt, dass Sie in das System eingebrochen sind, und versucht nun aktiv, Sie zu entfernen! Jedenfalls sollte Ihnen spätestens jetzt klar werden, dass Sie nur sehr begrenzt Zeit haben, um die Mission zu absolvieren. Nach einer bestimmten Anzahl von Bewegungen wird Magma Ltd. es nämlich schaffen, Ihnen den Stecker zu ziehen. Etwas, was tunlichst zu vermeiden ist.

Zudem hetzt man Ihnen zwei Überwachungssatelliten auf den Hals. Jedesmal, wenn die SRU von denen erfasst wird, kommt es zu einer Sicherheitsabfrage, wobei nach falscher Beantwortung ein Rauswurf erfolgt! Diese Satelliten haben sehr unregelmäßige Umlaufbahnen, was es schwer macht, sie zu meiden. Die Informationen sollten aber schon in Ihrem Besitz sein. Die Passwörter lauten:

- * **Magma, Ltd.** (zu finden im Logon-Bildschirm)
- * **AXD-0314479** (zu finden im SRU-Bildschirm)
- * **hydraulic** (zu finden bei der Laserkalibrierung)
- * **Australia** (durch Logik herauszufinden)



Sicherheitssatelliten wurden aktiviert

Jetzt sollten Sie sich also beeilen! In New York geben Sie dem Spion die Urkunde und kaufen die Aktien (Stocks and Bonds) von ihm. Dann geht es nach Tokio. Wundern Sie sich nicht, falls es dunkel ist, und schalten Sie die Infrarotsicht ein. Dem Japaner geben Sie die Aktien, kaufen von ihm eine Kamera und einige Perlen. Damit geht es dann nach Peking, wo Sie dem Chinesen die Perlen andrehen und sein Jadeamulett (Jade Snippet) kaufen.

Allerdings haben Sie nun noch mit einem weiteren Effekt zu kämpfen, denn die Karte versagt nun den Dienst. Das heißt, Sie müssen nun allein anhand von Wissen und Geräuschen navigieren! Das verlangt höchstes Können, also verfahren Sie sich nicht! Nun müssen Sie die schnellste Route nach Havanna finden, ohne dabei Australien zu berühren (ansonsten erwischt Sie Magma Ltd. und wirft Sie raus). In Havanna geben Sie dem Kubaner das Jadeamulett, kaufen aber nichts von ihm.

Von hier aus geht es nach London. Dort gibt man dem Spion die Kamera und kauft ihm anschließend das Beatles-Album (Beatles Record) ab. Dann so schnell es geht nach San Francisco, wo der Spion dort schon sehnsüchtig auf just dieses Album wartet, und Sie haben das komplette Dokument beisammen.

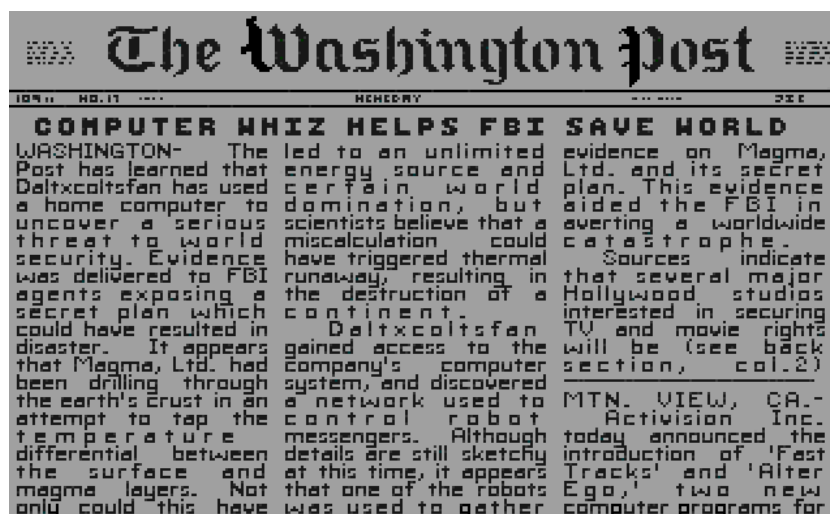


Das belastende Dokument ist komplett

Was Sie da lesen, ist wenig ermunternd. Kein Wunder, dass Magma Ltd. so erpicht darauf war, dieses doch sehr belastende Dokument wieder zu bekommen. Allerdings werden Sie diesem Plan nun einen Strich durch die Rechnung machen! Also machen Sie sich auf den Weg nach Washington, D. C., um alles aufzuliegen zu lassen.

Nun zeigt sich, ob sich Ihre Routenplanung als richtig erwiesen hat. Wenn nein, so hat Magma Ltd. genug Zeit, Ihnen den Stecker zu ziehen. Wenn jedoch ja, so treffen Sie sich mit einem FBI-Agenten und übergeben ihm die belastenden Beweise. Sie können sich nun zurücklehnen, und den Ruhm genießen, welchen Sie nun einfahren. Und das alles an nur einem Abend!

Todsicher wird man Ihre Dienste bald erneut beanspruchen.



So sollte das Spiel enden

Longplay von Joachim Henkel. Danke, Joachim!