

Hack Attack

von Sadi Yigit

Ein CEVI-Spiel präsentiert von Zaadii-Games

Erstes Release: Oktober 2016 – Handbuch für Release 1.1

Einleitung

Willkommen zu Hack Attack dem Spiel für den Commodore 64 rund um die geheimen Netzwerke der Geheimdienste dieser Welt. In dem Spiel übernimmst Du die Rolle einer geheimen Organisation welche versucht das komplette Netzwerk zu übernehmen, indem Du ein Netzwerk eines Geheimdienstes nach dem anderen übernimmst. Ziel des Spieles ist es das gesamte Netz zu übernehmen oder (im 2 Spielermodus) das Start-Netzwerk des Gegners auszuschalten.

Systemvoraussetzungen

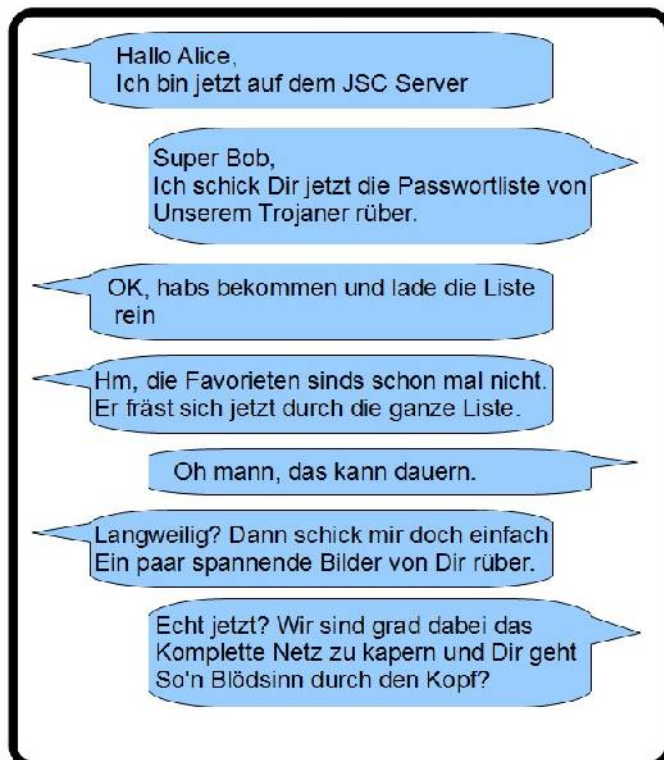
Das Spiel wurde für eine echte Commodore 64 Hardware ohne Erweiterungen entwickelt. Darüber hinaus wurde es erfolgreich auf dem Emulator CCS 64 (V3.7) getestet.

Zum Spielen auf der echten Hardware muss das prg-File als einziges File auf eine Floppy-Diskette kopiert werden und das Spiel mittels „LOAD“*,8“ geladen und anschließenden mit „RUN“ gestartet werden.

Zusätzlich wird ein Joystick für das Solospiel und das Spiel gegen den Computer benötigt. Für das Spiel zu zweit ist ein weiterer Joystick notwendig.

Optionen

Nach dem Laden und Starten des Spiels gelangst Du zum Startbildschirm in welchen auch die Optionen für das zu startende Duell eingestellt werden kann. Durch das auf und ab bewegen des Joysticks kannst Du die hervorgehobene Option wechseln. Durch das Drücken des Feuerknopfs



änderst Du die Einstellung der hervorgehobenen Option. Durch mehrfaches Drücken des Feuerknopfes wanderst Du durch alle möglichen Einstellungsoptionen. Sind alle Optionen so eingestellt wie Du sie für das folgende Duell gerne hättest, so bewegst Du Dich nach Unten auf den Text „Beginne das Duell“ und drückst Feuer. Damit startest Du das Spiel.

Doch nun zuerst zu den möglichen Optionen:

Modus

Solo: Spiele alleine. Bei einer hoch eingestellten Spielzeit ist das eher ein Tutorium als ein echtes spannendes Spiel. Bei einer knappen Zeit und wenn die Zufallsereignisse eingeschaltet bleiben, das es aber auch ein spannender Timerun werden.

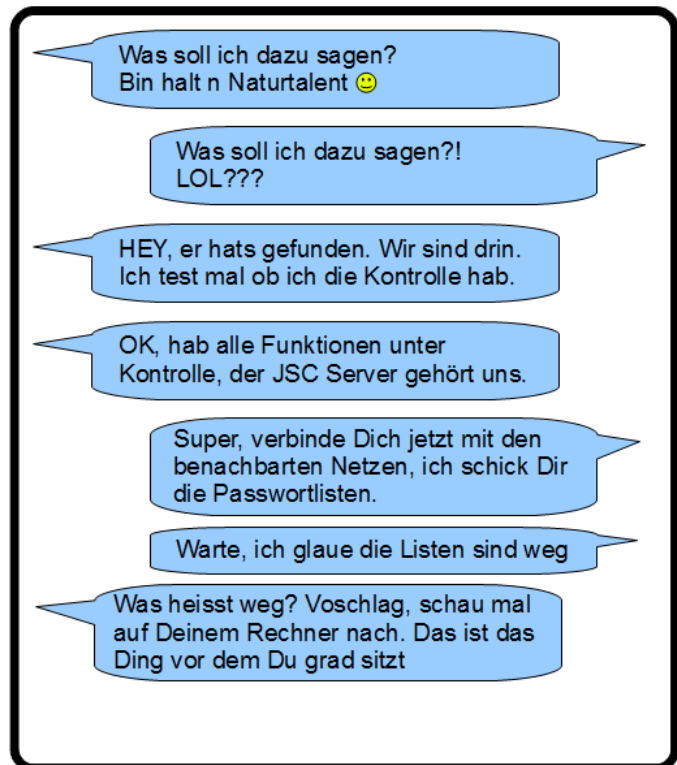
Duell: Spiele gegen einen anderen menschlichen Gegner. Hierzu ist ein zweites Joystick erforderlich. Vorsicht in dieser Variante startet Ihr beide mit der Auswahl eines HeimatNetzes – First come first serve!

Spiel gegen den Computer (leicht / mittel / schwer): Hier spielst Du gegen den Computer. Naja und je nach Auswahl wird das Spiel eben leicht mittel oder schwer.

Start Setting

Standard: Die Einkommen und die Ressourcen der Netze sind zu Beginn immer gleich und immer so wie auf der Tabelle der Netzwerk-Beschreibung angegeben.

Zufall: Die Einkommen und die Ressourcen der Netze werden zu Beginn des Duells zufällig ermittelt.



Domminiren

Erlaubt: Das Spiel endet wenn ein Spieler $\frac{3}{4}$ aller Netze besitzt

Nicht Erlaubt: Das Spiel endet nicht durch das Erreichen einer bestimmten Anzahl von Netzen.

Ereignisse

Aus: Es finden keine zufälligen Ereignisse während des Spiels statt.

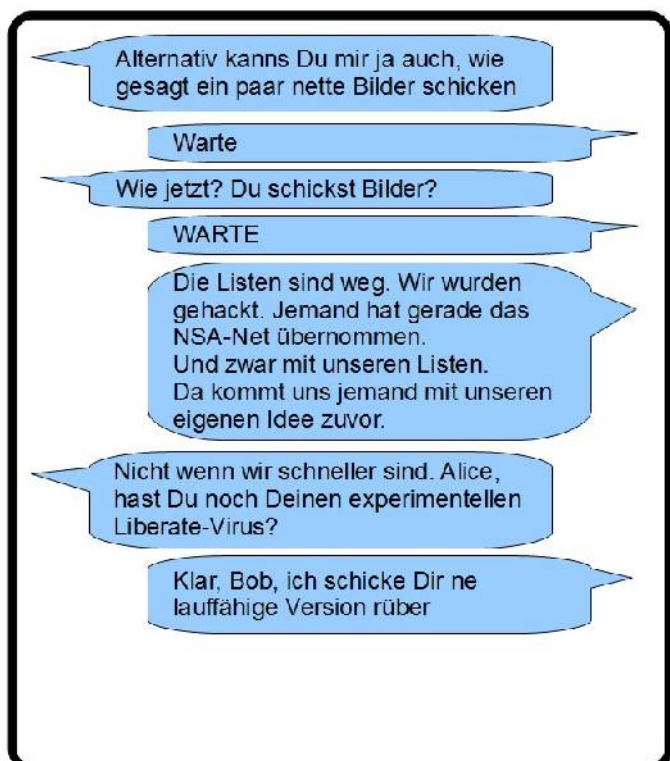
Nur ohne Effekt: Es finden nur zufällige Ereignisse statt die keine Auswirkung auf das Spiel haben.

Nur mit Effekt: Es finden nur zufällige Ereignisse statt die eine Auswirkung auf das Spiel haben. Da die Auftrittswahrscheinlichkeit von Ereignissen immer gleich bleibt ist das Spiel in dieser Option wesentlich chaotischer als wenn alle Ereignisse eingeschaltet sind.

Ein: Es finden sowohl zufällige Ereignisse mit Auswirkung auf das Spiel als auch solche ohne Auswirkung auf das Spiel statt.

Spielzeit

Die Spielzeit kann von 1000 bis 8000 Ticks, was in etwa Sekunden entspricht. Damit dauert ein Spiel je nach Einstellung zwischen 15 Minuten und zwei Stunden.



Aber Vorsicht – es gibt Gerüchte von Arbeiten an einer Zeitmaschine, welche das Spiel noch weiter verkürzen könnte.

Das Spiel

Nach dem Einstellen der Optionen und dem Starten des Spieles befindest Du Dich direkt im Hauptbildschirm. Auf diesem Bildschirm findet das gesamte Spiel statt:



Elemente des Hauptbildschirms:

1. Aktuelle Position der Spieler (a Spieler 1, b Spieler2)
2. Nachrichten Fenster: Hier erscheinen die neusten System Meldungen und Nachrichten.
3. Netz: Eines der 16 Netze die es zu erobern gilt. An der Farbe des umliegenden Gebietes erkennst Du den derzeitigen Besitzer.
4. Aktuelle SWP des Netzes: Aktuelle Anzahl an Software Punkten (SWP) des jeweiligen Netzes. Sinken die SWP eines Netzes unter Null so wird das Netz vom Verursacher dieser Absenkung übernommen.
5. Link: Verbindung zwischen den Netzen. Entlang diese Verbindungen können sich Spieler bewegen und SWP (SoftwarePunkte) versendet werden, die Verbindung pulsiert dann in der Farbe des Senders, wobei die Pulsrichtung der Senderichtung entspricht.
6. Informationsbereiche der Spieler (a Spieler 1, b Spieler2). Gibt Detailinformationen zu dem jeweiligen Netz auf dem sich der Spieler gerade befindet an.
7. Status des jeweiligen Spielers: Gibt an ob die aktuellen Kommandos des Spieler als Bewegung (MOVE) oder als Hackangriff ausgewertet werden (HACK). Durch das drücken der Feuertaste kann zwischen den Modi umgeschaltet werden.
8. Tick-Anzeige: Aktueller Stand an vergangenen Ticks. Ist die eingestellte Tick zahl erreicht oder überschritten so endet das Spiel.

Auswahl der Heimatnetzes

Zu Beginn befindest Du Dich noch in einem besonderen Modus in dem Du Dein Heimatnetz (Start Netz) festlegst. In diesem Modus kannst Du Dich nur bewegen und einmalig den Feuerknopf drücken. Sobald Du den Feuerknopf gedrückt hast, hast Du das Netz auf dem Du Dich zu diesem Zeitpunkt befindest zu Deinen Heimatnetz gemacht.

Im Einspieler Modus beginnt danach direkt das Hauptspiel.

Im Spiel gegen einen weiteren Spieler kann dich der erste Spieler noch weiter bewegen (um sich über den Zustand andere Netze zu informieren), kann aber ansonsten nichts machen, bis der zweite Spieler ebenfalls ein Netz gewählt hat. Der Spieler der langsamerer beim Auswählen ist, muss beachten, dass er kein Netz in unmittelbarer Nachbarschaft des Netzes wählen kann, welches der andere Spieler bereits gewählt hat (die Auswahl des Netzes ist in diesem Fall nicht möglich). Direkt nachdem beide Spieler ein Netz als Heimatnetz gewählt haben, beginnt das Hauptspiel.

Im Spiel gegen den Computer, wählt der Computer direkt nachdem der Spieler sein Heimatnetz gewählt hat ebenfalls ein Heimatnetz. Es wird sofort zum Hauptspiel gewechselt.

Hauptspiel

Jeder Spieler hat einen Marker für seine aktuelle Position in seiner Farbe. Im unteren Informationsreicht siehst Du zudem Deinen Modus (HACK/MOVE). Bis Du im Bewegungsmodus (MOVE) so kannst Du Deine Position entlang der Links von Netz zu Netz verschieben indem Du den Joystick in die entsprechende Richtung bewegst, in der der Link Dein aktuelles Netz verlässt. Beachte dabei, dass Du dabei auch die Karte über den „Rand“ verlassen und entsprechend auf der „anderen Seite“ wieder hereinkommen kannst.

Bei gedrückter Feuertaste wechselst Du in den HACK-Modus, allerdings nur wenn Du Dich auf einem Net befindest welches Dir gehört. Im Hack-Modus kannst Du Dein aktuelles Netz konfigurieren. Bewegst Du den Joystick in Richtung eine ausgehenden Links, so wird das Netz von nun an zu jedem Tick SWP entlang dieses Links versenden. Befindet sich am anderen Ende dieses Links ein eigenes Netz, so werden die SWP dort aufgesammelt. Befindet sich entlang diese Links jedoch ein Netz, welches nicht Dir gehört, so werden die versendeten SWP von den SWP des Netzes abgezogen. Sinken die SWP dieses Netz dabei unter 0, so gehört das Netz ab jetzt Dir.

Durch das Drücken der Joysticks in Richtung einen Links über welche Dein aktuelles Netz bereits SWP versenden, wird das Versenden von SWP entlang dieses Links wieder abgestellt.

Durch das Loslassen des Feuerknopfes, oder wenn Du Dein aktuelles Netz verlierst, kommst Du wieder in den Bewegungsmodus (MOVE).

Ziel des Spieles ist es das gesamte Netz zu übernehmen oder (im 2 Spielermodus) das Start-Netzwerk des Gegners auszuschalten.

Noch ein paar zusätzliche Infos

Mit den obigen Informationen kannst Du nun los spielen. Für diejenigen, die es genauere wissen wollen, hier noch einige Details:

- Jedes Netz produziert pro Tick SWP welche den aktuellen SWP-Stand dieses Netz erhöhen.
- Ein Netz unter 30 SWP versendet keine SWP – es sammelt erst mal.
- Ein Netz kann nicht mehr als 222 SWP aufnehmen.
- Die Grenzen (30 und 222) werden von Events welche Auswirkungen auf die SWP der Netze haben nicht verletzt. (Das bedeutet z.B. dass ein Event welches die SWP aller Netze absenkt, dennoch keine SWP unter 30 absenkt).

- Ein Spieler kann nicht auf einem Link in beide Richtungen gleichzeitig senden. Der zweite Befehl überschreibt den ersten.
- Zwei Spieler können SWP in einem Link in die jeweils entgegengesetzte Richtung senden. Der Link pulsiert dann nicht mehr, sondern wird statisch lila.
- Wurde ein Netz übernommen so wechselt es den Besitzer und starte sofort mit ein paar SWP. Die SWP-Startpunkte hängen vom Spielmodus ab:
 - Spieler 1 erhält immer 20 SWP, außer im Solo – dort gibt es keine SWP-Startpunkte
 - Der Computer erhält je nach Schwierigkeitsgrad:
 - einfach: 20 SWP-Startpunkte
 - normal: 40 SWP-Startpunkte
 - schwer: 60 SWP-Startpunkte
- Das Einkommen der Heimatnetze ändert sich niemals – die Heimatnetze von menschlichen Spielern liegen immer bei 3 SWP pro Tick.
- Das Einkommen von von Netzen welche keine Heimatnetze sind liegt immer zwischen 0 und 2. Veränderungen welche ein Über oder Unterschreitung dieser Grenzen bewirken würden werden ignoriert (aber nur für die Netze in welchen diese Verletzung erfolgen würde).
- Events können anhand der Farbe in der die Nachricht erscheint unterschieden werden:
 - Standard Nachricht ohne Auswirkung: gelb
 - Sehr seltene Nachricht ohne Auswirkung: weiß
 - Standard Nachricht mit Auswirkung: orange
 - Sehr seltene Nachricht mit Auswirkung: hellblau
 - Zeitanomalie: blau
 - Aliens: türkis (in dieser Farbe haben dann auch die Alien-Teretorien)
 - Virus-Attacken: Lila
 - Spezial Event für Spieler 1: grün
 - Spezial Event für Spieler 2: rot

Die Netze

Es folgt nun eine Beschreibung der im Spiel relevanten Netze. Für das Spiel sind dabei die Spalten relevant welche unter „Im Spiel“ zusammengefasst sind. Hier wird die im Spiel verwendete Abkürzung, sowie die Start SWP und das initial Einkommen des Netzes aufgelistet. Dabei ist zu beachten, dass diese Werte nur eine Rolle spielen wenn nicht in den Optionen die Zufällige Startkonfiguration ausgewählt wurde. Zu dem ist das initial SWP Einkommen wie der Name besagt nur das Einkommen zum Startzeitpunkt, dass, sollten die Zufallsereignisse nicht ausgeschaltet sein, sich sehr schnell ändern kann. Zudem tauchen hier einige Netze auf welche bis dato geheim waren und für dessen Existenz ZaadiiGames keine Beweise hat, bzw. welche uns nahegelegt haben, dass es besser für uns ist für deren Existenz keine Beweise zu haben. Um also nicht kontraproduktiv zur Allgemeinbildung beizutragen ist in der letzten Spalte (Real) vermerkt ob es den entsprechenden Geheimdienst nach dem aktuellen Stand der öffentlichen Kenntnis nur wirklich gibt oder nicht.

Name	Im Spiel			Beschreibung	Real
	Abk	Start SWP	SWP inc		
Canadian Security Intelligence	CSI	40	2	Wichtigster zivile Nachrichtendienst der kanadischen Regierung mit Hauptsitz in Ottawa. Ist dem Ministerium für Öffentliche Sicherheit unterstellt	ja
National Security Agency	NSA	50	2	Größter Auslandsgeheimdienst der Vereinigten Staaten mit Hauptsitz in Fort Meade, Maryland. Ist dem United States Department of Defence unterstellt.	ja
Ice Cold Service	ICE	20	1	Organisation welche über das Netz von Grönland und Arktis herrscht. Die Macht von ICE wurde bis jetzt unterschätzt, da selten auf Server in der Arktis zugegriffen wird.	nein
Mafia Net	MAF	30	2	Von der Mafia kontrollierter Teil des Netzes. Untersteht der Kontrolle eines großen Drogenkartells, aber Regierungen können gegen Geld auch Informationen abrufen.	nein
Falkland Net	FAL	60	1	Dieser Teil des Netzes wird von einer Reihe IndustrieKartelle kontrolliert. Wem das ganze unterstellt ist, ist nicht klar – es ist lediglich eine Postanschrift bekannt.	nein
Federalnaja Sluschba Besopasno.	FSB	50	1	Geheimdienst der Russischen Föderation. Hat die wesentlichen Strukturen des KGB auf dem Teretorium der Russischen Föderation übernommen.	ja
Joint Situation Centre	JSC	50	2	Geheimdienst der Europäischen Union. Kontrolliert das Satellitenzentrum der EU. Nicht klar wem es Untersteht – das EU Parlament denkt das JSC untersteht ihm.	ja
Desert Encryption Service	DES	20	1	Geheime Organisation welche das Netz im Bereich der Sahara kontrolliert. Angeblich ist der Hauptserver ständig in Bewegung – mit mehr tägiger Verweildauer an Oasen.	nein
Mossad	MOS	50	2	Auslandsgeheimdienst Israels mit Sitz in Tel Aviv. Gilt als einer der am besten informierten Geheimdienste der Welt.	ja
National Intelligence Service	NIS	30	1	Hervorgegangen aus dem South African Bureau for State Security, dem südafrikanischer Geheimdienst zu Zeiten der Apartheid.	ja
Komitet Gosudarst. Bezopasno.	KGB	40	1	Geheimdienst von Weißrußland. 1991 aus den Strukturen des Geheimdienstes der Sowjetunion hervorgegangen.	ja
Madagaskar Security	MAD	20	1	Geheimdienst von Madagaskar. Nicht zu unterschätzen – man denke nur an die Pinguine.	nein
Research Analysis Wing	RAW	30	1	Auslandsnachrichtendienst Indiens mit Sitz in Neu Delhi. Untersteht direkt dem Premier Minister.	ja
Ministerium f. Staatssicherheit	MSI	60	1	Geheimdienst Chinas mit Sitz in Peking. Untersteht dem Staatsrat der Volksrepublik China	ja
Ministry of Foreign Affairs	MAI	40	2	Geheimdienst Japans. Gründung erfolgte sehr lange nach dem zweiten Weltkrieg; nach 2008.	ja
Australian Secret Int. Service	ASI	40	2	Australischer Geheimdienst mit Sitz in Canberra.	ja

Das Spiel und die echte Welt

Bei Hack Attack handelt es sich um ein fiktives Spiel um Internet-Geheimdienste. Dem Design liegt keine politische Einstellung oder Haltung zugrunde. Die Netze wurde im wesentlichen nach ihrer Bekanntheit, sowie dem Wunsch einer gleichmäßigen Verteilung über die Welt ausgewählt. Die Beschränkung auf 16 Stück hat dabei softwaretechnische, sowie graphentheoretische Gründe. Auch die Verbindungen zwischen den Netzen hat nach mehrmaligem Redesinn kaum noch Bezug zur Realität, da viele spieltechnische Randbedingungen zu beachten waren. So war z.B., die Bildung von Dreiecken zu vermeiden und auf eine Bidirektional der Aus- und Eingangsvektoren der Netze zu beachten.

Sollte sich dem eine oder anderen Spieler also Fragen aufdrängen wie „Warum gibt es diesen oder jenen Geheimdienst nicht im Spiel?“, „Warum gibt es zwischen A und B keine Verbindung?“ oder „Warum gehört Gebiet A noch zu Geheimdienst B?“, so ist die Antwort darauf in den Spielmechanismen, den Programmierkünsten des Autors oder den Beschränkungen der Architektur des Commodore 64 zu finden – nicht in irgendwelchen politischen Ansichten des Entwicklers.