

1953



IM NETZ DES KGB

GEHEIMAKTE

Software, Grafik, Musik, Texte, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Software und Handbuch dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von UIG Entertainment GmbH nicht kopiert, reproduziert oder übersetzt werden und weder ganz noch teilweise auf irgendein elektronisches Medium oder in maschinenlesbarer Form reproduziert werden. Die meisten Hard- und Softwaremarken in diesem Handbuch sind eingetragene Marken und müssen als solche behandelt werden.

Epilepsie-Warnung

Es kann bei manchen Menschen zu Bewusstseinsstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewusstseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie Epileptiker sind oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab, und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

Installation & Deinstallation

Installation

Legen Sie die CD-ROM „1953 - Im Netz des KGB“ in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.

Diese CD-ROM verfügt über eine Autostart-Funktion, welche automatisch das Startmenü aufruft. Sollten Sie die Autostart-Funktion deaktiviert haben, so verfahren Sie bitte wie folgt:

Windows 2000 / XP: Klicken Sie auf (Start), (Ausführen) und geben Sie „D:\Start.exe“ ein. Klicken Sie anschließend auf (OK).

Windows Vista / 7: Klicken Sie unten links auf das Windows-Logo und geben Sie in dem weißen Feld „D:\Start.exe“ ein. Drücken Sie dann die Eingabetaste. „D:“ müssen Sie evtl. durch den für Ihr CD-ROM-Laufwerk gültigen Laufwerkbuchstaben ersetzen. Die Installation startet nun. Folgen Sie den weiteren Anweisungen der Installationsroutine.

Sollten Sie unter Windows Vista oder Windows 7 beim Starten des Autostart-Menüs oder der Installationsroutine Sicherheitshinweise erhalten, können Sie das Ausführen der Programme problemlos zulassen.

Spiel starten

Klicken Sie zum Start des Spieles im Startmenü von Windows auf „1953 - Im Netz des KGB“ und starten Sie dann das Spiel durch klicken auf „1953 - Im Netz des KGB“.

Hinweis: Um Fehler beim Speichern von Spielständen und Spieloptionen unter Windows 7 und Windows Vista zu vermeiden empfehlen wir, das Spiel auf diesen Betriebssystemen als Administrator auszuführen!

Deinstallation

Klicken Sie unter Windows 2000 / XP auf (Start) / (Programme) bzw. unter Windows Vista / 7 auf das Windows-Symbol / (Alle Programme) und dann auf („1953 - Im Netz des KGB“). Klicken Sie nun auf das Icon „1953 - Im Netz des KGB“ und befolgen Sie anschließend die Anweisungen der Deinstallationsroutine..

Menüs und Optionen

Im Hauptmenü kann ein neues Spiel gestartet, ein vorhandener Spielstand geladen und das laufende Spiel gespeichert oder fortgesetzt werden. Vom Hauptmenü wird auch das Optionsmenü aufgerufen (Einstellungen). Innerhalb des Spiels wird das Hauptmenü mit der ESC-Taste aufgerufen.

Einstellungen

Im Menü „Einstellungen“ finden Sie Mauseinstellungen. Sie können die Mausempfindlichkeit regulieren, bestimmen ob Sie Links- oder Rechtshänder sind und die Maus invertieren. In den Einstellungen werden auch Helligkeit, Musik- und Effektlautstärke bestimmt sowie die Spezialeffekte ein- oder ausgeschaltet.

Interaktion

Das Menü und das Inventar sind per Klick auf die rechte Maustaste verfügbar. In der oberen linken Ecke befindet sich ein Notizbuch; in der unteren linken Ecke befinden sich die Gegenstände des Inventars; in der rechten unteren Ecke befindet sich die Menü-Schaltfläche.

Mauszeiger

Der normale Mauszeiger erlaubt es sich umzusehen. Der aktive Mauszeiger (in der Mitte farblich hervorgehoben) zeigt dass mit einem Objekt (per Linksklick) interagiert oder sich in eine bestimmte Richtung bewegt werden kann.

ACHTUNG!
SPOILERALARM!

Walkthrough

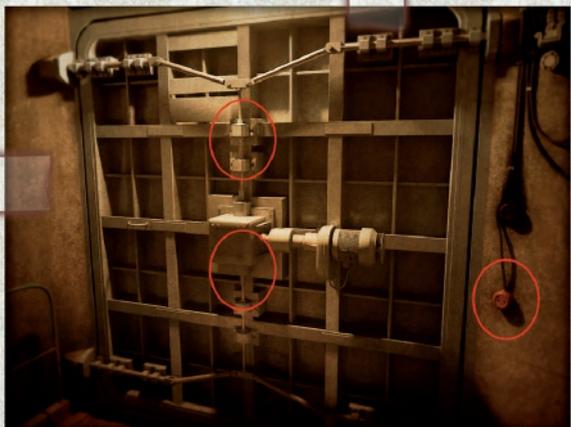
Nach einer kurzen Anfangssequenz erlangst du das Bewusstsein wieder und versuchst dich zu erinnern, wo du bist und wie du hier hergekommen bist. Klicke die rechte Maustaste, wähle am linken oberen Rand dein Notizbuch und lies dein Passdokument. Dieses besagt, dass du wegen ungeplanter Reparaturen elektrischer Ausrüstungen hergeschickt wurdest. Geh in den Maschinenraum – dort befindet sich ein Generator und es sieht aus, als hätte jemand flüssigen Stickstoff verschüttet und damit die Treibstoffschläuche gefroren. Geh zurück in den Wartungsraum („Nur für Mitarbeiter“) und wirf einen Blick auf das Regal gegenüber dem Tisch. Auf der mittleren Ablagefläche findest du einen Schweißbrenner. Diesen benutzt du, um den Boden neben dem Generator zu enteisen.



Sieh dir den Generator näher an. Das Schild besagt, dass dieser 18 Volt benötigt. Geh in Richtung Wartungsraumtür, dreh dich um und sieh auf den Boden – eines der Paneele ist halb offen. Öffne es und du siehst acht Kippschalter. Betätige die Schalter, deren Voltzahlen 18 ergeben (8,5 / 2,5 / 7). Aktiviere den Schalter neben dem Generator – das Licht geht an.

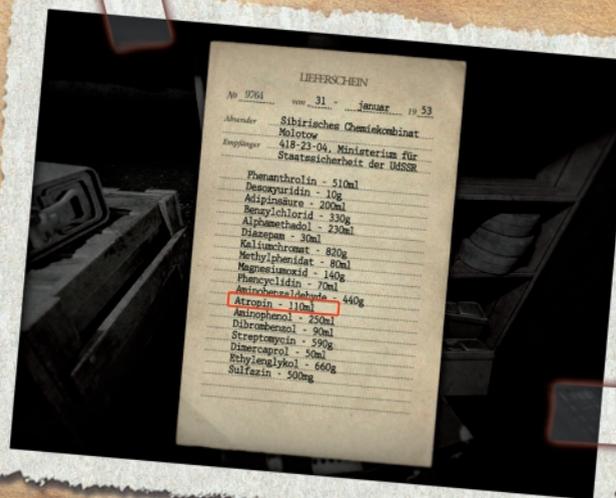


Geh zur Vakuumschleuse zu deiner Linken und versuche sie zu öffnen – sie klemmt! Geh einen Schritt zurück und dreh dich um – links neben der Tür findest du einen Trennschleifer. Dieser muss neben der Tür an die Steckdose angeschlossen werden. Zersäge die Stäbe über- und unterhalb des Schlosses.



Bevor du den Korridor betrittst, durchsuche den Wartungsraum mit jetzt angeschaltetem Licht. Rechts neben der Tür befindet sich ein Kästchen, das nur mit dem richtigen Schlüssel geöffnet werden kann. Versuche mit dem Funkgerät außerhalb des Wartungsraums (auf der linken Seite der Tür) Hilfe zu rufen – es ist vergeblich! Betrete den Korridor.

Es geht Vorwärts! Aber du musst herausfinden, warum du hier bist und wie du hierhergekommen bist. Zu deiner Rechten befindet sich erneut eine Vakuumschleuse. Geh die Treppe rauf und dreh dich zum Regal auf deiner Linken. Am



In Mitten des Konferenzraums befindet sich ein Projektor. Zu dessen Linken findest du einen Schlüssel. Dieser öffnet den Schrank im Wartungsraum! Pack die Taschenlampe (ohne Batterien), das Klebeband und die Zange ein. Zurück im Konferenzraum stellst du das Radio an. Schalte auf Frequenzbereich 568-476, wie es am Schild im Flur zu lesen war. Wirf einen Blick auf den Arbeitsplan: Heute ist der achte März – das Datum entspricht „Nowosibirsk“ (Nummer eins ist Leningrad, Nummer zwei ist Riga etc.). Dreh den rechten Schalter des Radios solange bis die Anzeige auf der schwarzen Markierung zur Linken von „Nowosibirsk“ steht – du hörst ein Gespräch. Wenn du erneut den Schrank öffnest, wirst du feststellen, dass die Rückwand verschwunden ist. Hierdurch betrittst du nun das Büro des Sektorleiters.

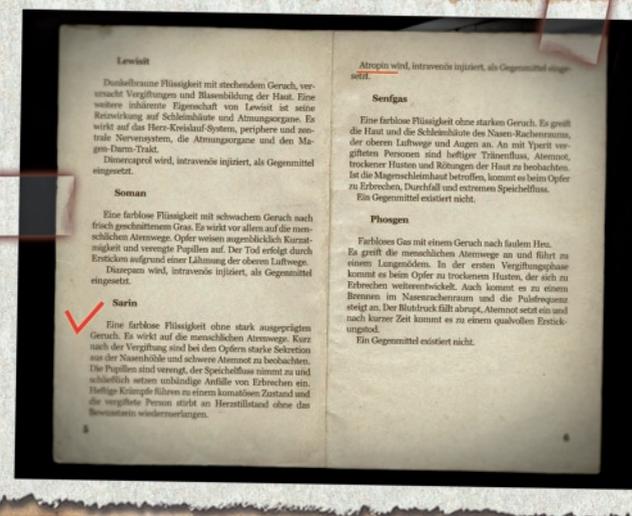
ARBEITSPLAN
 für März 1953

Tag- und Nacht- und polare Aktivitäten

Wochentag						
1. Montag	Riga	Lewis	Tiflis	Charkiw	Woronosch	
2. Dienstag	Sewastopol	Woronosch	Stettin	Warschau	Kiew	
3. Mittwoch	Bukares	Prag	Tallin	Posen		
4. Donnerstag	Krakau	Sofia	Minsk	Kansas		
5. Freitag	Posen	Kiew	Budapest	Chinainu		
6. Samstag	Modena	Restelana	Vilnius	Danzig		
7. Sonntag	Leningrad	Nowosibirsk	Tschkare	Odesa	Kaschau	



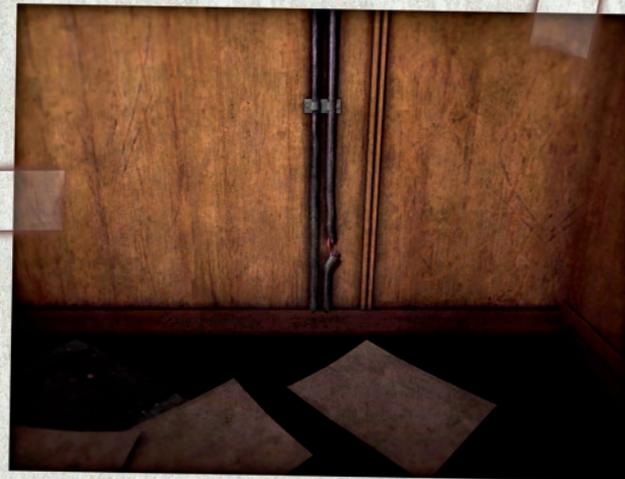
Durchsuche den Raum. Nimm den Kassettenrecorder sowie das Zigarettenetui vom niedrigen Tisch zu deiner Rechten und lies das Buch über chemische Kampfstoffe.



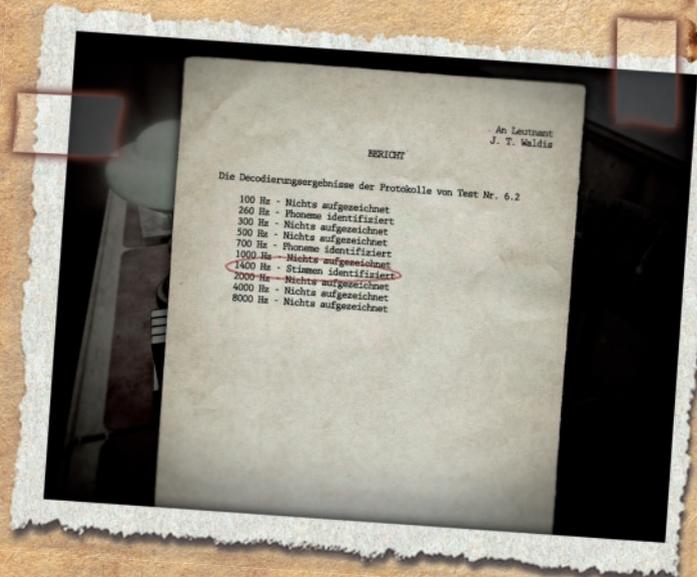
Neben der Stalinbüste auf dem Regal findest du ein zweites Zigarettentui, ein drittes auf dem Schreibtisch und ein viertes im Bücherregal. Achte auf die Bücher links unten im Regal. Ihre Einbände haben dieselben Farben wie die Zigarettentuis – und geben eine Reihenfolge an!



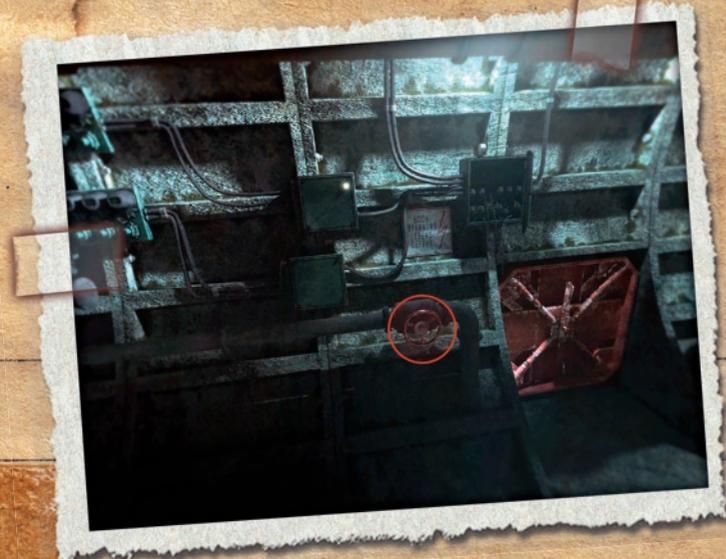
Schau aus dem Fenster – auf dem Lüftungsrohr steht „71-V“. Geh zur gegenüberliegenden Seite des Büros und begutachte den Tresor, den verschlossenen Schrank und die schwarze Einheit in der Ecke – dabei handelt es sich um das Rohrpostsystem. Unten an der Wand, zur Linken des Regals findest du durchgetrennte Kabel – sie gehören zum elektrisch betriebenen Tresor. Entferne die Isolierung der Kabel mit der Zange in deinem Inventar und flicke sie mit dem Klebeband.



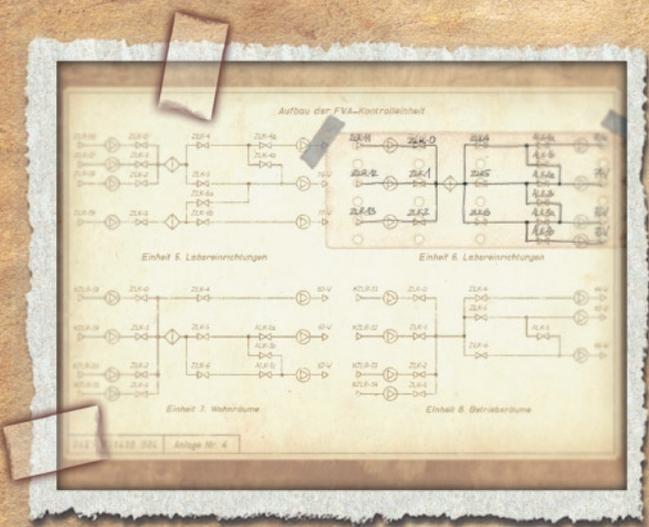
Auf dem Tisch befindet sich ein Ständer für die Zigarettenetuis. Sortiere die gefundenen Etuis in der richtigen Reihenfolge (nach den Farben der Bücher im Regal – Rot, Blau, Grün, Hellblau) ein. Der Code für den Safe lautet „2790“ – wie im Hinweis zum Belüftungssystem angegeben. Betätige den Schalter im Safe – er öffnet die Vakuumschleuse im Flur. Vergiss nicht den Bericht am Tisch zu lesen.



Öffne die Vakuumschleuse am Flur und begib dich ein Stockwerk tiefer. In diesem Moment drohst du zu ersticken, da hier unten Sauerstoffmangel herrscht. Nimm die Spitzhacke mit, die zu deiner Rechten im Regal liegt. Öffne die Tür gegenüber dem Regal – sie führt ins Labor. Links neben der Tür befindet sich eine Kiste. Brich das Vorhängeschloss mit der Spitzhacke auf und öffne die Verschlussklappen auf beiden Seiten. Im Inneren befindet sich der Schlüssel zur Luke im Flur! Wird der Bildschirm an den Rändern rot und der Mauszeiger lässt sich für kurze Zeit nicht mehr bewegen, verlasse den Raum und begib dich zurück in das obere Stockwerk, um Luft zu schnappen. Setze den Griff auf die Luke, öffne sie und schlüpf hindurch. Drehe das Ventil links neben der Luke und ein Kontrolllicht geht an. Damit ist das Rohrpostsystem wieder in Gang gebracht. Überprüfe den Rohrpostverteiler im Büro des Sektorleiters – du findest einen Filmstreifen.



Mit dem Projektor im Konferenzraum kannst du den Filmstreifen betrachten. Geh näher zur Leinwand und sieh dir den Schaltplan an – hier könnte die Lochkarte Näheres preisgeben. Mach dir Notizen mit dem Bleistift!



Zurück im Lüftungsschacht (wieder durch die Luke) gehst du nach Links und öffnest den Sicherungsschrank an der rechten Wand – die Lüftungskontrolleinheit. Verwende den Schaltplan! Die Schalter müssen so gestellt werden, dass das Lüftungsrohr „71-V“ versorgt wird. Aber wo soll begonnen werden?

Auf der linken Seite des Raums findest du eine Gegensprechanlage. Nimm den Hörer ab und du hörst eine Stimme. Irgendwo ist jemand eingesperrt und braucht deine Hilfe! Der Mann teilt dir mit, dass er erstickt, wenn du nicht die Lüftung Nummer 13 in Gang bekommst.

Du sollst also den Schaltkreis zwischen „LZLR-13“ und „71-V“ auf der Lüftungskontrolleinheit schließen. Stell die Schalter nach folgenden Muster: ZLK-3, ZLK-4, 71-V, ALK-2 nach oben, ALK-1 und ALK-3 nach unten. Betätige den Knopf zur „Überprüfung“ – der ganze Schaltkreis, außer der letzten Sektion, ist an.

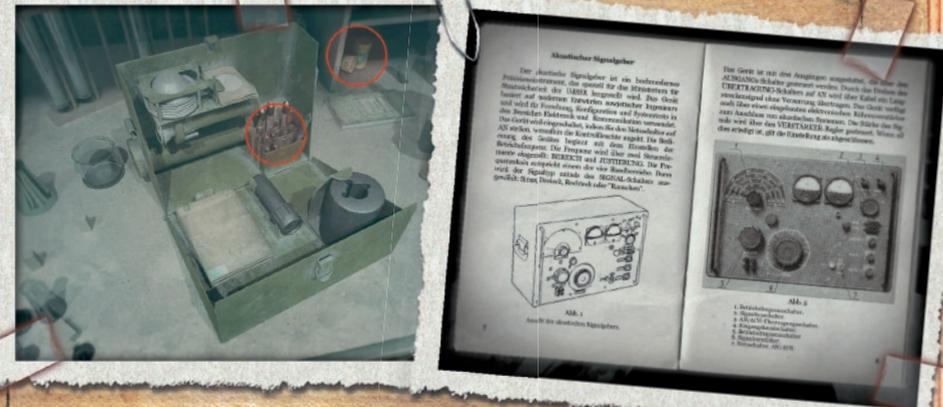


Dreh dich um und betätige den Schalter auf der gegenüberliegenden Seite. Wenn alles gut gegangen ist, lässt sich der Schalter betätigen und das Licht bei „Abschnitt 71-V“ geht an. Teile über die Gegensprechanlage mit dass die Lüftung wieder funktioniert. Aber irgendetwas ist durch das Rohr gekommen – überprüfe also das Rohrpostsystem im Büro des Sektorleiters! Komm danach zurück in den Lüftungsschacht. Nimm den Hörer der Gegensprechanlage ab – es ist niemand mehr da!

Begib dich ins Labor. Du siehst doppelt und alles dreht sich um dich herum! Du brauchst ein Gegengift für die chemische Vergiftung, die du dir beim Betreten des Labors zugezogen hast. Lies den Bericht auf dem Tisch rechts neben der Tür. Irgendetwas ist schief gelaufen. Auf dem Boden findest du eine leere Gasflasche.



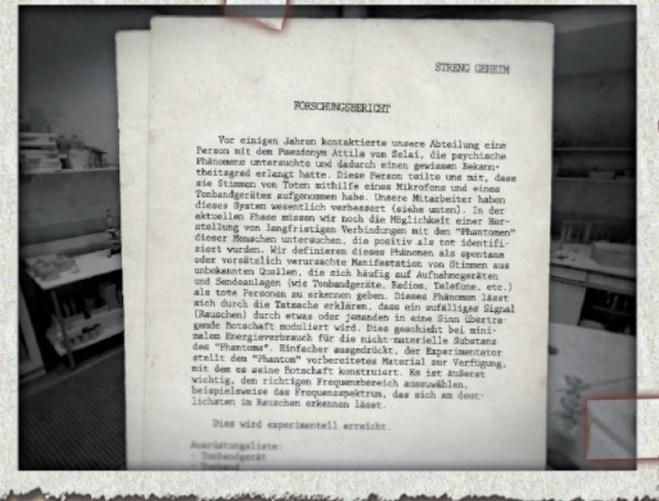
Auf dem Tisch inmitten des Raumes findest du eine leere Spritze und die Anleitung für den akustischen Signalgeber. Hol die fünf Teströhrchen aus der grünen Box auf dem nächsten Tisch, um die Art der Chemikalie zu bestimmen, mit der du vergiftet wurdest. Neben dem Mikroskop findest du auch noch Batterien für die Taschenlampe.



Begib dich zu der leeren Gasflasche und verwende jedes Teströhrchen mit dem Kondensat auf dem Boden. Sieh dir das Inventar an – eines der Röhrchen wird pink. Dies ist der Indikator für Sarinvergiftung. Das Nachschlagewerk für chemische Kampfstoffe in deinem Notizbuch besagt, dass Atropin das Gegenmittel zu Sarin ist. Der Chemikalienlieferschein gibt an, dass das Atropin in 110 ml Ampullen geliefert wird. Am Tisch links neben der Tür zum Behandlungsraum findest du diverse Ampullen. Zieh die Spritze mit der 110 ml Ampulle auf und dir wird es besser gehen!



Da du jetzt Batterien für die Taschenlampe hast, kannst du dich ein Stockwerk tiefer begeben. Wähle die Taschenlampe im Inventar und klicke auf die dunkle Passage vor dir. Öffne die Tür und lies den Befehl für die Erschießung von 18 Menschen auf dem Tisch vor dir. Zwischen zwei Seiten des Dokuments findest du einen Schlüsselbund. Mit diesem Schlüssel kannst du den verschlossenen Schrank im Büro des Abteilungsleiters öffnen. Nimm das Band für den Rekorder mit und lies den Forschungsbericht zu den Klangexperimenten.

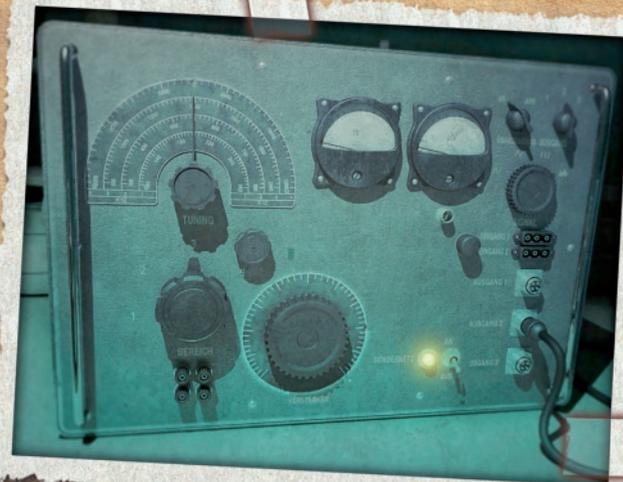


Geh zurück ins Labor und öffne die Tür zum Behandlungsraum mit demselben Schlüssel. Es muss nun ein Klangexperiment für das Aufdecken eines elektronischen Stimmphänomens durchgeführt werden. Öffne den Bericht zu den Klangexperimenten in deinem Notizbuch – du findest eine Liste des benötigten Zubehörs. Im unteren Bereich des Tisches findest du ein Mikrofon.



Sieh dir den Apparat für die Klangexperimente näher an. Aus dem Bericht zu den Decodierungsergebnissen geht hervor, dass Stimmen auf der 1400 Hz Frequenz zu vernehmen waren. Die „Tuning“-Anzeige muss also auf 1400 Hz gestellt werden. Diese Frequenz findet sich im Frequenzbereich 3 – der „Bereich“-Knopf wird auf 3 gedreht. Der Bericht zu den Klangexperimenten besagt das Stimmen beim Signaltyp „Rauschen“ zu hören waren. „Signal“ muss also nach ganz rechts auf das Rauschen gestellt werden. Zusätzlich muss „Sendernetz“ und „Übertragung“ eingeschaltet werden. Der letzte Schalter ist für den „Ausgang“ – dieser muss auf Position 2 gesetzt werden, da der Apparat über den Stecker 2 verkabelt ist. Zusammenfassend:

Tuning = 1400, Bereich = 3, Transition = An,
Ausgang = 2, Signal = Rauschen (äußerst rechte Position)
Sendernetz = An



Begib dich ganz nach unten in den Keller. Beweg den Schalter an der Wand, um eine Falltür im Boden zu öffnen. Stell den Kassettenrecorder auf die Kiste und verbinde das Mikrophon damit. Leg das leere Band ein und den Schalter um.



Geh nach oben in den Behandlungsraum und hör dir das bespielte Band an. Nun verlierst du das Bewusstsein und erwachst in einem unbekanntem Raum. Hol dir die Gasmaske, die auf der Kiste liegt. Dreh dich um und beweg dich Richtung Vakuumschleuse. Nimm die Postkarte mit der Formel vom Regal.



Öffne die Tür. Du entdeckst eine mit einem Wintermantel bekleidete Leiche. Komm näher und nimm die Spitzhacke mit. Automatisch findest du dich im vorherigen Raum wieder. Brich mit der Spitzhacke durch die marode Wand und begib dich in den Korridor. Du findest eine Tür, die in den Waschraum führt. Sieh durch das Fenster – es sieht aus, als hätte jemand Quecksilber verschüttet. Klicke auf die Gasmaske im Inventar und begib dich in den Raum. Gib acht auf die mit Pfeilen versehenen Buchstaben „A“ und „B“ auf der linken Seite des Waschraums.



Auf der Postkarte befindet sich die Formel „yyyy – xxxx = ab“. Dreh die Karte um und sie zeigt dir die folgenden Daten an: 1917 und 1953. Subtrahiere das Zweite Datum (1917) vom ersten (1953). Das Ergebnis ist 36. Das bedeutet, dass du den linken Knauf A 3 mal und den rechten Knauf B 6 mal drehst. Zusätzlich findest du einen Hinweis zur endgültigen Stellung der Knäufe auf der Postkarte. Sieh auf den Boden und heb das Glasauge auf.



Begib dich nach draußen in den Korridor. Geh nach Links – dort befindet sich eine verschlossene Tür. Sieh nach unten – du siehst ein eingeritztes Auge auf der Tür. Darunter befindet sich ein kleines Loch.

Roll das Auge hinein und du wirst den Raum von Innen sehen – es ist ein Bunker. Klicke auf das Loch im Bunker und du kommst zurück in den Korridor. Öffne die Tür und geh hinein. Du findest zwei Dokumente, einen Metro-Fahrschein und einen Kassettenrecorder auf dem Tisch. Hör dir das Band an und geh zum Waschraum. Setz die Gasmaske auf schreite durch die Tür...

