



entaria

Dein Weltraumabenteuer

kapitel 7

datenraster

„In der digitalen Welt herrscht Krieg. Unbeachtet von der normalen Bevölkerung sterben oder verkümmern tausende jeden Tag in den Weiten des Datenrasters.“

Kapitel 7 - Datenraster

Das Datenraster	3
Aufbau des Datenrasters.....	3
Das Bereisen des Datenraster	3
Das Infonet.....	4
Ein Computersystem	5
Die Rasternummern.....	5
Kosten für den Betreiber	5
Einrichten eines Computersystems.....	5
Technische Möglichkeiten eines Systems	5
Prioritäten im System	6
Systemeigene Sicherheitsabfragen	7
Herunterfahren eines Systems	7
Der Sysop.....	7
Sub-Systeme.....	8
Die Sicherheitsprogramme	8
Der Black-Liner	9
Ein Liner im örtlichen Raster	9
Kampf im Datenraster	10
Ein Black-Liner gegen ein Sicherheitsprogramm.....	10
Ein Black-Liner gegen einen Black-Liner	10
Der Ablauf eines Rasterkampf	10
Der Angriffseffekt	10
Außerkraftsetzung des Sicherheitsprogrammes.....	11
Auswurfschock.....	11
Spezielle Situationen	12
Mehrere Black-Liner gegen ein Sicherheitsprogramm	12
Mehrere Liner gegen einen Liner	12
Ein Black-Liner gegen einen normalen User.....	12
Black-Liner aus anderen Lokalrastern.....	12
Programmieren	12
Sonstige Programme	12
Sicherheitsfirmen	13
Einsatzteams.....	13
Beispiele für Computersystem	13
Black-Box-Chips.....	14

Das Datenraster

Das Datenraster ist ein Datennetz, das auf den meisten Planeten und Raumstationen der Allianz installiert ist. Da es keine schnellen Wege gibt, Informationen von einem Sonnensystem zu dem nächsten zu schicken, sind diese Datenraster alle autark und nicht miteinander verbunden.

Das Raster zeigt sich dem User (dem Benutzer) als eine grafische, künstliche Welt. Der User kann diese Welt bereisen, Gebäude betreten und mit anderen Usern Informationen austauschen. Gebäude sind Computersysteme, die von Firmen oder anderen Usern installiert werden, in denen Daten der jeweiligen Firma oder Person abgerufen werden können. Das Raster wird aber nicht nur geschäftlich genutzt, sondern es gibt auch eine Vielzahl von Privatleuten, die Virtuelle Bars und Unterhaltungszentren betreiben, in denen andere User ihren Spaß haben können.

Aufbau des Datenrasters

Das Datenraster besteht aus mehreren, nach unten hin, sich aufgliedernden Subraster. An oberster Stelle steht das Sonnenraster. Darunter stehen die Lokalraster mit den Vielzahl von Computersystemen, die den untersten Platz in der Hierarchie bilden.

Das Sonnenraster

Das Sonnenraster stellt sich als virtuelle Darstellung des Sonnensystems dar. Aber nur Planeten, Monde und Raumstationen die ein Datenraster besitzen, werden auch im Sonnenraster dargestellt. Ein User kann von hieraus, ein beliebiges Lokalraster des Sonnensystems auswählen und bereisen. Die Datenübertragung dabei ist jedoch sehr schlecht oder wird schlechter, umso weiter das Lokalraster entfernt ist. Einige Lokalraster erscheinen nicht im Sonnenraster, weil sie keine Datenverbindung zu den restlichen Planeten besitzen.

Das Lokalraster

Das wirklich wichtige Subraster, ist das Lokalraster. Jeder Planet, Mond oder Raumstation, die ein Datenraster besitzen, haben ein eigenes Lokalraster. In diesem Lokalraster werden alle zahlungswilligen Betreiber von Computersystemen angeschlossen. Somit kann jeder User dieses Computersystem besuchen, wann immer er es will. Das Lokalraster wird von den sogenannten Raster-Regulatoren betrieben und verwaltet. Es handelt sich um eine Kommunikationsfirma, die von den Gebühren der Computersystembetreiber und den Usern lebt. Logt sich ein User in das Netz, so erscheint er in der Nähe eines Regulatorturmes. Einer virtuellen Darstellung, eines weißen hexagonförmigen Turmes. Diese Türme, sind in den Rastern die Knotenpunkte und sind die einzige Möglichkeit in das Raster zu gelangen. Die Türme gibt es nicht wirklich, sondern sind nur die Darstellungen von Großrechnern, die das Raster aufrecht erhalten. Jedes Lokalraster beherbergt eine unzählige Anzahl von Regulatortürmen.

Das Computersystem

Ein Computersystem ist die unterste Stufe des Datenrasters und wird meistens von Firmen oder auch privat Leuten installiert und betrieben. Dazu kaufen sie ein Computersystem, entrichten eine Gebühr an den lokalen Raster-Regulator und gehen dann ans Netz. Was die Betreiber in ihrem System dem User anbieten, bleibt dem Betreiber überlassen. Firmen betreiben Computersysteme, damit Mitarbeiter und Kunden auch von außerhalb auf Daten der Firma zugreifen können.

Es gibt aber auch die Möglichkeit sich zu amüsieren. Es wird eine Vielzahl von Virtuellen Bars und Unterhaltungszentren angeboten, in denen man sich vergnügen kann. Meist handelt es sich um Treffpunkte von Gleichgesinnten, um sich zu unterhalten oder Daten auszutauschen.

Ein Computersystem stellt sich in dem Lokalraster als Art Gebäude dar. Die genaue Darstellung des Computersystems bleibt dem Betreiber und seiner Kreativität überlassen. Die Form und Farbe der Darstellung kann frei programmiert werden. Es ist sogar möglich, Geräusche zu programmieren. Möchte ein User ein solches "Gebäude" betreten, so durchschreitet er einfach den Eingang.

Das Bereisen des Datenraster

Um das Datenraster zu bereisen braucht man verschiedene Hilfsmittel. Als erstes braucht man einen Datenraster-Zugang (DRZ). Hierbei handelt es sich um einen kommerziellen Anschluss, der fast überall im Haushalt zu finden ist. An ihm werden Vidphone, Telephone, HoloVids und ähnliche Geräte angeschlossen. Die Anschlussbuchse kostet nichts, nur der Anschluss der Geräte wird registriert und die Kosten abgebucht. Denn schließlich werden alle Daten von HoloVid-Sender und Kommunikationsgeräte über das Datenraster geschickt. DRZ-Anschlüsse gibt es zwar auch in Raumschiffen, aber man kann mit ihnen nicht immer das Datenraster bereisen. Nur im Orbit von Planeten oder Raumstationen, die am Netz hängen, ist es möglich einen schnellen und sicheren Kontakt zu einem Datenraster zu ermöglichen. Zweitens braucht man eine Zugangskarte und einen persönlichen Zugangscode. Dieser wird von dem örtlichen Raster-Regulator vergeben.

Möchte man nun in die künstliche Realität des Datenrasters eintauchen, gibt es verschiedenste Geräte die eine Person dort hin bringen kann. Das meist genutzt Gerät ist ein einfaches Datenterminal, oder einfach Terminal genannt. Weiterhin gibt es die Black-Box und die Mittel der Magie.

Der User wird im Raster normalerweise als kleine gelbe Pyramide dargestellt. Es ist aber auch hier möglich, das Äußere beliebig zu verändern. Jede Form und Farbe ist gestattet.

Das Terminal

Das Terminal ist das am meisten benutzte Gerät, zum bereisen des Datenrasters. Es besteht aus einem Eingabefeld, einem Sichtschirm und natürlich einem Computerkern. In einen Schlitz wird vor dem Eintritt in

das Datenraster, die Zugangskarte gesteckt. Beim Eintritt in das Raster, gibt der User seinen persönlichen Zugangscode ein. Ab dann kann er sich frei im Raster bewegen und der Raster-Regulator bucht fröhlich die Gebühren ab. Die Darstellung des Rasters erfolgt über den Sichtschirm und die Steuerung über Tastatur. Diese Art das Raster zu bereisen, ist sehr langsam, wird jedoch am meisten genutzt. Die Steuerung und die visuelle Darstellung kann auch durch eine Verbindung des Terminals, an eine Neurolink des Users erfolgen. Sie ist wesentlich präziser und intensiver und wird von allen professionellen Arbeitern im Raster genutzt. Alle Sinne des Users werden durch das Neurolink mit der Virtuellen Realität überlagert. Er kann somit den "Boden" des Rasters oder die Wand eines Computersystemes fühlen und sogar Gerüche und Laute intensiv wahrnehmen. Dadurch hat der User keinen Kontakt zu seiner realen Umgebung mehr.

Um nicht in wilde unkontrollierte Körperzuckungen zu fallen, werden sämtliche lebenswichtige Lebensfunktionen vom Neurolink übernommen. Äußerlich sieht es aus, als würde der User schlafen.

Der Energiecontroller

Eine weitere Möglichkeit das Raster zu bereisen, ist die Magie. Im Jahre 282 NS fanden einige Pal-Controller einen magischen Weg in das Datenraster. Es kristallisierte sich eine bestimmte Art von Controller heraus, die sich Energiecontroller nennen. Diese junge magische Spezialisierung von Pal-Controller hat so manchen Raster-Regulator, zum Wutanfall gebracht. Da der Pal-Controller magisch, also ohne technische Hilfsmittel, in das Datenraster eindringt, kann auch keine Abbuchung von Gebühren erfolgen. Diese Art von Raster-Bereisung war lange Zeit verboten und ist heute noch von Raster-Regulatoren verpönt. Die Regulatoren erfanden ein Gerät, ein sogenanntes Zugangskartenmodul (ZKM), das an den DRZ-Anschluss angeschlossen wird. In diesem Gerät befinden sich die Zugangskarte des magischen Users und ein kleines Tastenfeld, mit dem es möglich ist, einem persönlichen Zugangscode einzugeben. Nachdem der Pal-Controller das Datenraster wieder verlassen hat, drückt er eine Taste auf dem Gerät und ihm wird die entsprechende Gebühr abgebogen. Man braucht nicht zu erwähnen, dass nur sehr wenige Controller diese Geräte wirklich nutzen.

Die Black-Box

Eine absolute illegale Art der Datenreise, ist mit einer Black-Box möglich. Es handelt sich um ein kleines Gerät, das im Jahre 299 NS zum ersten Mal auftauchte. Es gab Gerüchte, das dieses Gerät von guuzianischen Techs gebaut worden ist. Kurze Zeit später gab es sie überall in der Allianz. Eine Black-Box, kurz BB's, ist kein Terminal im herkömmlichen Sinne. BB's werden ausschließlich von Black-Liners benutzt, um sich in fremde Computersysteme einzuhaken und sich das System Untertan zu machen.

Eine Black-Box ist schwarz, quadratisch, gut und besitzt handflächen Größe. Es besitzt eine Buchse für einen DRZ-Anschluss und für ein Neurolink. Weiterhin besitzt es Speicherchipplätze, um Daten aufzunehmen. Eine

kleine Justierungskontrolle und ein Ein/Ausschalter vervollständigen das Gerät.

Eine Black-Box wird zwischen dem Neurolink eines Liners und einen DRZ-Anschlusses angeschlossen. Mit ihnen ist es möglich, Sicherheitsprogramme von Computersystemen zu knacken und geschützte Daten sich anzueignen. Der Preis für diese Taten kann der eigene Tod sein. Sicherheitsprogramme oder Black-Liner die für den Betreiber von Computersystemen arbeiten, können die Amplituden der Daten die an das Neurolink gehen, so manipulieren, das ein Hirntot oder anderer Schädigungen bei feindlichen Eindringlingen auftreten können.

Eine Black-Box darf nicht mit einen Terminal oder Computer verwechselt werden. Es dient ausschließlich zum knacken von Sicherheitsprogrammen oder auslöschen von anderen Linern. Somit sind solche Geräte höchst Illegal in Händen von nicht autorisiertem Personal. Aber wenn stört das schon.

Eine Black-Box kann durch Austausch von internen Chips verbessert werden. Solche Chips sind sehr selten und sehr teuer. Ein visierter Black-Liner ist besonders scharf auf solche Chips.

Die Kosten des User

Natürlich ist das Reisen in dem Raster nicht umsonst. Alle Kosten werden von dem Konto des Users abgebucht.

Jede angefangene Minute, die ein User sich im Lokalraster befindet kostet 0,01C.

Der Wechsel und jede Minute in einem anderen Lokalraster kostet je 1 C. Es gilt immer der teuerste Tarif. Das heißt von einen Lokalraster, über das Sonnenraster, in ein anderes Lokalraster kostet pro Minute 10 C, ab den Moment wenn man das andere Lokalraster betritt.

Das Infonet

Das Infonet ist ein einfache visuelle Form von Informationen aus dem Datenraster ohne die Darstellung als dreidimensionale Fläche. Das Infonet ist eine Dienst über das einfache Nutzer Informationen im Datenraster suchen können. Dazu schließen fast alle kommerziell und auch staatlich betriebenen Computersystemen ihre Datenbanken an das Infonet an. Dadurch ist es möglich, schnell und bequem offizielle Daten und Informationen über das Infonet zu erhalten, ohne in dem Datenraster zu suchen oder Computersysteme aufzusuchen. Das Infonet ist also ein mächtiger Verbund von Datenbanken mit Wissen, Informationen, News, Statistiken, Bildarchiven und ähnliches in der ein Nutzer suchen kann. Die Informationen sind vielfältig, da es ein breites Angebot von Anbietern gibt die ihre Daten kostenlos zur Verfügung stellen. Die Informationen die angeboten werden, sind jedoch auch nur so massig faltig wie die Computersysteme die an das Infonet angeschlossen sind. In kleineren Sonnensystemen, mit einer sehr geringen Bevölkerungsdichte, gibt es häufig nur wenige Computersysteme die an das Infonet angeschlossen sind. Somit sind die Informationen die es dort gibt, auch nicht so vielfältig.

Ein Computersystem

Jedes Computersystem besteht aus einer Vielzahl von Parallel arbeitenden Nirtretagonprozessoren und einem Sicherheitsprogramm. Damit ein Computersystem vom Datenraster erreichbar ist, muss sich der Betreiber an die lokalen Raster-Regulator wenden. Diese vergeben dem Computersystem eine Rasternummer, unter der es dann erreichbar ist.

Die Rasternummern

Um nicht bei jedem Eintritt in das Datenraster "per Hand" das Computersystem seiner Wahl aufzusuchen, gibt es Rasternummern. Sie erleichtern die Übersicht im Raster, um über die Vielzahl von Systemen auseinander zuhalten. Eine Rasternummer ist nichts anderes, als eine Nummer wie sie für Vidphon-Anschlüssen genutzt wird. Eine Rasternummer besteht aus einer 5 stelligen Kennziffer die für ein Sonnenraster steht, dem Namen des Lokalrasters, dem Namen des Computersystems und einer 8 stelligen Codennummer.

Die Rasternummer symbolisiere einen bestimmten Punkt in einen Raster. Gibt man nun in seinen Terminal solch eine Nummer ein, so wird man automatisch an diese Position gebracht. Da für jede Rasternummer ein Computersystem steht, erlangt man ohne großen Aufwand zu dem gesuchten System.

Kosten für den Betreiber

Die Raster-Regulatoren entrichten bei der Einrichtung der Rasternummer eine einmalige Gebühr. Ebenfalls muß eine monatliche Gebühr entrichtet werden, die Abhängig von der Größe des Systems ist.

Computersystem Systemstufe	Computersystem Kosten	Gebühr (einmalig)	Gebühr (monatlich)
1	5 kC	1 kC	100 C
2	10 kC	2 kC	200 C
3	100 kC	4 kC	400 C
4	1 MC	8 kC	800 C
5	100 MC	16 kC	1,6 kC

Einrichten eines Computersystems

Ist einmal ein System angeschlossen, so kann es auch schon loslegen. Doch ein System muss gewartet werden. Diese Aufgabe übernimmt der Sysop (System Operator). Er ist der Chef im System und kann bestimmen wer in das System rein kommt und ist für Instandhaltung des Systems verantwortlich. Bei kleineren Systemen ist meistens der Betreiber gleichzeitig auch der Sysop. Bei größeren Systemen, wie zum Beispiel das eines Konzernes, übernimmt ein Anderer diese Aufgabe. Meist ein oder mehrerer Computerspezialisten.

Ein Computersystem muss nun eingerichtet werden. Es wird entschieden, welche Form es im Datenraster erhalten soll. Hierfür gibt es sogar Designerfirmen, die für die Gestaltung des Computersystems zuständig sind.

Da der Betreiber, ein Computersystem installieren lässt, muss er auch wissen wozu es einen Zugang zum Datenraster besitzt. Der Sinn und Zweck eines Computersystems, ist meist sehr unterschiedlich.

Die Hauptbetreiber von Computersystemen, sind die Firmen und Konzerne. Sie möchten, dass sich mögliche Kunden Informationen in den Systemen der Firmen "persönlich" per Terminal abholen können. Man kann Gespräche mit virtuellen Verkäufern führen oder man kann eine Bestellung bei der Firma aufgeben. Weiterhin gib ein Computersystem die Möglichkeit, dass Mitarbeiter Zuhause bleiben und ihre Arbeit im Computersystem der Firma tätigen. Eine Möglichkeit die oft genutzt wird, da man den Mitarbeiter sehr gut bei seiner Arbeit beobachten kann und das keine großen Bürobauten nötig sind.

Eine andere Nutzung, ist die Unterhaltungsindustrie. Es gibt Möglichkeiten ein Computersystem wie eine "Bar" zu gestalten. In ihr kann Musik und Unterhaltung geboten werden. Man trifft dort andere User und kann mit ihnen Informationen austauschen. Es gibt auch die Möglichkeit virtuelle Spiele zuspielden oder sogar sexuelle Stimulationen zu genießen. Für den Unterhaltungsbereich empfiehlt man das Datenraster per Neurolink zu bereisen, um "voll" dabei zu sein. Für alle Anbietungen, Dienstleistungen und anderen Geschäften kann der Besitzer eines Computersystems, von seinen Kunden Gebühren verlangen, die sofort mittels der Zugangskarte des Users abgebucht werden. Das Abbuchen vollzieht der Raster-Regulator und rechnet automatisch mit den normalen Rastergebühren sofort ab.

Technische Möglichkeiten eines Systems

Jedes Computersystem ist dazu fähig, eine vollständige virtuelle Welt zu erschaffen. Diese Welt kann nah zu perfekt sein und sich nicht äußerlich zu der realen Welt unterscheiden.

Entscheidend bei dem Kauf eines Computersystems sind die "Qurek". Eine technischer Wert, der die maximale Systemgeschwindigkeit und Speichergrößenverhältnis angibt. Umso höher das Qurek Verhältnis, umso Leistungsfähiger ist das System.

Bei den System Eigenschaften sind auch die maximalen Raumsprungweiten angegeben, die berechnet werden kann. Diese Angaben sind nur für Rechnersysteme interessant, die große Rechenoperationen vollführen müssen. Meist handelt es sich hierbei um den Bordcomputer eines Raumschiffes.

>>>Bemerkung: Speicherplatzplatz von Computersystemen ist im Jahre 377 NS relativ unwichtig geworden. Der Speicherplatz eines Systems wird selten gesamt beansprucht. In der gesamt Betriebszeit von 10 Jahren kann es vorkommen, das ein System zuwenig Speicher besitzt. Die heutzutage genutzten Speicherchips, haben genug Platz das man in seinen Leben locker mit einen Chip auskommen wird, um seine gesamten Lebensdaten abzuspeichern.<<<

Systemstufe	Durek	Sprungweite
1	10	1
2	20	2
3	40	3
4	80	4
5	160	5

>>>Mister L.A. Rimbus möchte ein Unterhaltungszentrum mit dem Namen "Inside MegaNova" eröffnen. Er möchte sich zusätzlich ein Computersystem anschaffen, um auch seinen Kunden die Möglichkeit zu geben, vom Datenraster aus, seinen Laden zu besuchen. Das System wird den gleichen Namen tragen wie das Unterhaltungszentrum. Er kauft sich ein System der Stufe 1 was für seine Zwecke üblich und vollkommen ausreichend ist. Er gestaltet sich die Äußerlichkeiten seines Systems, im gleichen Outfit wie sein Unterhaltungsladen und zwar in Form einer runden hell glühenden Halbkugel als Sonne. Die Anschaffungskosten belaufen sich um 5 kC. Die einmaligen Anschlussgebühren liegen bei 1 kC. Im wird die Rasternummer 66382.Embora_II.InsideMegaNova.77329736 zugewiesen.<<<

Prioritäten im System

Prioritäten sind Einteilungen der User, in wichtige User und weniger wichtige User. Jemand mit einer hohen Priorität kann sich ziemlich frei im System bewegen und jemand mit einer sehr niedrigen Priorität hat nur Zugang auf einen sehr kleinen Bereich. Ein neuer User, also jemand der Fremd ist im System, hat meist eine Priorität von 1. Der Sysop hat eine Priorität von 100. Nur die Person mit einer Priorität von 100 kann von Usern die Priorität herauf und herab setzen.

Zusätzlich kann man User in Benutzergruppen einteilen. Diese Benutzergruppen können eigene Prioritäten besitzen, so das ein User mit hoher Priorität, aus einer Benutzergruppe mit niedriger Priorität, nicht in andere Bereiche des Computersystems bewegen kann, weil seine Benutzergruppe nur eingeschränkten Zutritt besitzt.

Aufbau eines Systems

Der Aufbau eines Computersystemes wird bei der Konfiguration des Systems festgelegt. Eine mögliche Erweiterung des Systems, ist durchaus möglich. Die Konfiguration führt der Sysop oder eine Servicefirma durch. Das System wird in mehrere Bereiche eingeteilt. Bei einer Firma, wahren Bereiche wie Buchhaltung, Verkauf, Technik, Sicherheit, usw. möglich. Diesen Bereichen werden Benutzergruppen zugeordnet und

mögliche Mitarbeiter werden Prioritäten zu diesen Bereichen zugewiesen. Das heißt, sie können sich nur in diesen Bereichen bewegen. Im Computersystem selbst, würden die Bereiche als Etagen oder Flure darstellen werden, die ein Mitarbeiter betreten kann. Ein Mitarbeiter aus der Buchhaltung, könnte nicht in den Bereich der Technik gehen und umgekehrt. Ein Bereich für das Management, würde eine hohe Priorität besitzen, um viele Bereiche zu erlangen. Die Vergabe der Prioritäten, kann auch anders gehandhabt werden. Es liegt beim Ermessen des Sysop. Ein Bereich kann eine Speichermöglichkeit zum archivieren von Daten beinhalten, oder kann die Kontrolle über angeschlossene externe Geräte geben. Es können genauso gut, eine Virtuelle Realität geschaffen werden, um sich unterhalten zu lassen oder sich auszuruhen.

>>>Mister Rimbus stellt seinen alten Freund Hel Harak ein, der sich um das System kümmern soll. Harak ist früher einmal ein guter Black-Liner gewesen und er kennt sich hervorragend mit Computersystem aus. Harak wird der Sysop des Systems sein. Hel Harak gibt sich und L.A. Rimbus eine Priorität von 100. Hel teilt das System in 6 Bereiche: Kunden, Unterhaltung, Hinterzimmer, Buchhaltung, Sicherheit und den Bereich Privat.

Im Kunden Bereich ist eine Simulation eines kleinen Eingangsbereiches und einer großen Bar installiert. Im Eingangsbereich werden User von einer riesigen Explodierenden Sonne begrüßt. Die Bar besitzt das aussehen einer kleinen Flammenwand, wie fast alles im Kundenbereich. An ihr können User sich untereinander unterhalten und kleine Getränke in Form von AV-Programmen zu sich nehmen. Neue User besitzen ein Priorität von 1 und können bis zur Bar vordringen. Um eine Prioritätsveränderung zu beantragen, kann man seine Wünsche dem Feuerelementar hinter der Theke erwidern. Diese gelangen an den Sysop, der diesen Antrag prüft.

Von der Bar aus kann man in den Bereich Unterhaltung gehen. Der Gang vom Kundenbereich zum Unterhaltungsbereich hat die Form einer langen runden Röhre, die in die Tiefe geht. Aus der Tiefe ist das Rumoren von tausend Feuer zu hören. Nur User mit einer Priorität von 10, können in diesen Bereich. Im Unterhaltungsbereich angekommen erreicht man eine große Halle mit mehreren Ausgängen. Jeder Ausgang stellt ein Unterhaltungsprogramm dar.

Der Bereich Hinterzimmer, ist nur ausgewählten Kunden zugänglich. Er umfasst ein Gangsystem, von dem mehrerer Räume erreichbar sind. In jeden Raum kann man sich ungestört unterhalten oder Spezialprogramme starten. Der Zugang ist nur mit einer Priorität von 15 erreichbar.

Zu dem Buchhaltungsbereich, gelangt man nur mit einer Priorität von 30 oder höher. Nur der Buchhalter und seine Gehilfin haben eine Priorität von 30. Man kommt zu ihr, wenn man hinter die Theke durch einen Flammenvorhang geht.

Der Bereich der Sicherheit ist durch eine Deckenlucke im Eingangsbereich erreichbar. Die Priorität liegt bei 50 oder höher. Sie hat nur Herbert Golaz, ein terranischer Ex-Söldner und sein Vertreter. Der Bereich Sicherheit ist wie

ein Raum mit Glasboden gestaltet. Durch den Glasboden kann man alle Sensorüberwachten Bereiche des realen und virtuellen Unterhaltungszentrums beobachten. In ihr sind auch alle Sicherheitssysteme, wie Brandmeldesensoren und Alarmsystem angeschlossen.

Im Privatbereich hat man nur Zugang mit Priorität 100. Also Mister Rimbus und Hel. Er ist durch eine Geheimtür durch die Bar erreichbar. Der Bereich ist das genaue Abbild des Büros von L.A. Rimbus. In ihm werden Persönliche und Vertrauliche Daten abgespeichert. <<<

Systemeigene Sicherheitsabfragen

Um ein Computersystem zu sichern, wird an vielen Stellen eines Systems, Sicherheitsabfragen eingerichtet, das vom Sicherheitsprogramm kontrolliert wird. Eine Abfrage geschieht zum Beispiel automatisch, wenn man ein System betritt oder einen anderen Bereich wechselt. Es wird die Zugangskarte des User gecheckt und mit gespeicherten Daten verglichen, ob es sich um einen neuen User handelt oder nicht. Stimmt das Sicherheitssignal der Zugangskarte, kann der User passieren. In vielen Systemen kommt man gar nicht herein, ohne einen schriftlichen oder sogar persönlichen Antrag, für eine Zugangsberechtigung zustellt. Ist die Zugangsgenehmigung erteilt worden, wird dem User eine Priorität zugewiesen und meist noch einen persönlichen Zugangscode. Alle diese Sicherheitsabfragen sind unüberwindlich. Es gibt offiziell keine Möglichkeit mit dem normalen Equipment oder Programmen eines Users, das Sicherheitsprogramm eines Computersystems zu knacken. Ausnahme sind die Energiecontroller und die Black-Liner.

>>>In das "Inside Meganova" kann jeder der will. Trotz einer Sicherheitsüberprüfung der Zugangskarte des User, kann man ohne Probleme eintreten. Neuen Usern wird automatisch eine Priorität von 1 zugewiesen.

L.A. Rimbus gibt bestimmten Kunden seines Unterhaltungszentrums die Möglichkeit, den Systembereich Hinterzimmer zu nutzen. Die Zugangsberechtigung erhalten nur Kunden die Rimbus persönlich kennt oder von Herbert Golaz überprüft worden sind. Diese User erhalten eine Priorität von 15. <<<

Herunterfahren eines Systems

Wenn das Sicherheitsprogramm Alarm gibt, heißt das für den Sysop immer nur eins: Ein Eindringling im System. Er kann nun entscheiden ob er eigene Black-Liner gegen den Eindringling ansetzt oder ob er das System herunter fährt.

Ein Computersystem herunterzufahren ist mit einem Abschalten gleichzusetzen. Das herunterfahren dauert unterschiedlich lange. Es ist abhängig von der Größe des Systems. Das System muss Daten sichern und andere Einstellungen speichern, bevor es sich abstellt. Dass ein System herunter fährt, bemerkt man sofort im System. Jede Wand, Boden und Decke im System nimmt einen wild, blinkenden, rötlichen Farbton an.

Die folgende Tabelle gibt Auskunft über die Zeiten des Herunterfahrens eines Systems.

Systemstufe	Zeit
1	1w12 Runden
2	1w12+2 Runden
3	1w12+4 Runden
4	1w12+8 Runden
5	1w12+15 Runden

Je Runde, die das System herunterfährt erhält das Sicherheitsprogramm auf alle Erfolgswerte eine WM:-1.

Ist ein System heruntergefahren, werden alle sich im System befindlichen User, aus dem System geworfen. Sie befinden sich dann im normalen Datenraster, an der Stelle wo sich das System befand. Das System erscheint erst wieder, wenn es wieder hochgefahren ist was 1w12+6 Minuten dauern kann.

Sysop vom größeren System, schalten seltener ihre Systeme ab. Schließlich handelt es sich hierbei um System, die von vielen Usern besucht wird oder in denen ganze Belegschaften arbeiten. So kann schon das herunterfahren einen Verlust und somit einen Schaden von einigen Kilo oder sogar Mega Credits sein. Somit verlässt man sich lieber auf Black-Liner, die für das System arbeiten und es absichern.

Zusätzlich stellt das herunterfahren eines Systems, ein Sicherheitsrisiko dar. Das Sicherheitsprogramm, kann, wegen des erhöhten Leistungsanspruchs des Systems, nicht mehr vollkommen frei agieren. So kann es auch nicht mehr voll durchgreifen und nur mit verminderter Kraft gegen den feindlichen Liner vorgehen.

Der Sysop

Der Sysop (System Operator) hat, wie schon erwähnt, die Aufgabe das System zu hegen und zu pflegen. Es hat, mit seiner höchsten Priorität, Zugang auf alle Daten und Funktionen im System. Er ist, wenn man will, die wichtigste Person in einem Computersystem. Die Aufgabe eines Sysop, wird also nicht leichtfertig vergeben. In Konzernen sind es ausgesuchte und gut bezahlte Computerspezialisten. Im Privaten oder Kleinunternehmer Bereich, sind es die Betreiber selbst. Ein Sysop kann, gerade bei kleinen Systemen, nicht immer im System sein oder am Computer sitzen, um das System zu überwachen. Ein Computersystem mit dem dazugehörigen Sicherheitsprogramm, läuft selbständig und autark. Nur bei Fehlerbehebung, Prioritätsvergabe, oder Umkonfiguration von Computerbereichen, ist die Anwesenheit vom Sysop erforderlich. Gerade dann wenn ein Computersystem geknackt wird und das Sicherheitsprogramm den Geist aufgeben will, ist ein Sysop sehr wichtig. Er kann persönlich in das Raster gehen und versuchen den Eindringling zu vernichten oder das System herunter fahren. Sysops von kleinen Systemen, verstehen sich meist nicht auf dieses Gebiet und beauftragen dafür Sicherheitsunternehmen, die sich auf das Datenraster spezialisiert haben. Deren Spezialisten sind handverlesene Black-Liner, die sich verstehen eindringende Liner, im Falle eines Alarms, zu vernichten.

Sub-Systeme

Es gibt die Möglichkeit, dass man ein oder mehrere Computersysteme, an ein Hauptsystem anschließt. Das Hauptsystem würde in diesen Fall ein Rasterzugang besitzen. Um an die anderen Computersysteme (Sub-Systeme) zu gelangen, muss man durch das Hauptsystem. Eine Effektive, aber kostenintensive Möglichkeit, sich vor Black-Liner zu schützen. Denn ein Black-Liner muss sich mit jedem Sicherheitsprogramm zwischen Hauptprogramm und Sub-System auseinander setzen. Von großen Konzernen, ist dies meist die einzige Möglichkeit, sich wirksam gegen Black-Liner zu wehren.

Die Sicherheitsprogramme

Das wichtigste Programm zur Sicherheit eines Computersystems ist das Sicherheitsprogramm. Jedes Computersystem besitzt maximal ein Sicherheitsprogramm. Solche Programme werden in Stufe und Buchstaben unterteilt. Eine 1 gilt als niedrigste Stufe und somit als harmlosestes Programm. Das modernste bekannte Programm, besitzt die Stufe 20. Die Stufe des Programmes ist auch sein Erfolgswert für alle Würfe die es benutzt. Weiterhin gibt es eine Untereinteilung der Aggressivität. Sie reicht von A bis D, wobei D als Aggressiver als A gilt.

Der Preis des Sicherheitsprogrammes kann durch die Aggressivität modifiziert werden (siehe unten).

Stufe	Preis
5	1 kC
6	2,5 kC
7	5 kC
8	10 kC
9	15 kC
10	20 kC
11	30 kC
12	50 kC
13	75 kC
14	100 kC
15	150 kC
16	200 kC
17	500 kC
18	1 MC
19	2 MC
20	4 MC

Die Initiative gibt an, wann das Programm in einer Kampfrunde, handeln darf. Die Initiative ist gleichzusetzen mit dem Initiativwurf eines Lebewesen, nur das sie fest steht und sich nicht verändert. Sie ist abhängig vom Qurek des benutzten Systems, auf dem das Programm läuft.

Qurek	Initiative
10 Q	10
20 Q	15
40 Q	20
80 Q	25
160 Q	30

Die Aggressivität

Die Aggressivität eines Sicherheitsprogrammes stellt die Bereitschaft zum terminieren eines Eindringlings dar. Umso Aggressiver das Programm, um so höher ist auch der Schaden, den das Programm verursacht. Der Schaden wird durch keine Panzerung aufgehalten. Nur Demodulations-Chips für Black-Boxen können Schaden mindern. Durch die Aggressivität erhöht sich auch die Initiative des Programmes.

Aggressivität	SW	Initiative	Preismodi
A	6	-	-
B	8	+5	+25%
C	10	+10	+50%
D	12	+15	+100%

Der Black-Liner

Black-Liner nennen sich die User, die illegal mit einer Black-Box das Datenraster bereisen. Für das benutzen der Black-Box muss die Person die Fertigkeit "Raster" besitzen. Ein Black-Liner steuert sich per Gedankenkraft durch das Raster. Er bekämpft Sicherheitsprogramme und andere Liner mit bestimmten Angriffsimpulsen, die er aussendet. Die Kontrolle darüber gibt ihm seine Erfahrung in seinen Fertigkeiten und die geistige Vitalität.

Für den Rasterkampf sind nur wenige Werte wichtig. Sie können durch besondere Black-Box Chips verbessert werden.

Initiative

Die Initiative des Charakters wird im Rasterkampf durch keine hinderliche Panzerung oder ähnlichem behindert.

Schaden

Die Höhe des Schadenswertes, den der Liner bei anderen Linern verursacht, hängt von seiner Intelligenz ab. Das Attribut "Intelligenz" entspricht dem Schadenswert und auch gleichzeitig der eigenen "Panzerung". Signalverstärker-Chips können den eigenen Schadenswert und Demodulations-Chips können die "Panzerung" erhöhen.

Ein Liner im örtlichen Raster

Möchte nun ein Liner ein Computersystem knacken, muss er sich erst einmal in das örtliche Raster einklinken. Da er aber keine Zugangskarte, als Berechtigung für das bereisen des Rasters besitzt, muss er sich illegal Zugang beschaffen. Dazu muss er die erste Hürde nehmen und das im Raster installierte Sicherheitsprogramm, überlisten. Dazu wird ein Erfolgswurf für die Fertigkeit "Raster" durchgeführt. Gelingt der Wurf, so kann sich der Liner gebührenfrei im Raster bewegen.

Misslingt hingegen der Wurf, so hat das Sicherheitsprogramm den Liner entdeckt und versucht ihn aus dem Raster zu schmeißen. Dem Liner muss nun ein zweiter Erfolgswurf für "Raster" gelingen. Gelingt der zweite Wurf, so hat der Liner dem Programm, erfolgreich vorgetäuscht, dass er rausgeschmissen worden ist. Er befindet sich aber trotzdem noch im Raster und kann gebührenfrei weiter reisen. Misslingt jedoch der zweite Erfolgswurf, wurde er tatsächlich heraus geschmissen.

Logt sich der Liner ein zweites mal innerhalb der nächsten Stunde in das selbe Lokalraster ein (dabei ist egal welchen Anschluss er benutzt) und ihm misslingt der erste Erfolgswurf, um das Sicherheitsprogramm zu täuschen, so ruft das einen Black-Liner des Raster-Regulatorzentrums auf den Plan. Der Eindringling wird nicht aus geworfen, sondern soll seine Lektion lernen. Der Liner der Raster-Regulator, soll dem Eindringling dazu drängen sich aus dem Raster zu stöpseln. Das meist mit Gewalt! Der Liner ist in 1w12 Runden beim eingedrungenen Liner, im Datenraster. Ist der Liner nicht mehr da (ist weitergereist oder hat sich aus gestöpselt)

macht er sich an dem Eintrittspunkt des Liners zu schaffen. Er würfelt einen Erfolgswurf für die Fertigkeit "Raster", um den realen Eintrittspunkt des Liners heraus zu finden. Diese Daten werden dann an ein Einsatzteam weitergeleitet, die sich dann um den Liner kümmern. Wird der Liner des Regulatorzentrums im Kampf getötet, kommen mehrere Liner 1w12 Runden später zum Kampfpunkt, um den Eindringling die Scheiße aus dem Arsch zu prügeln. Die einzige Möglichkeit in solchen Fällen ist sich aus zustöpseln und die Fliege zu machen.

Kampf im Datenraster

Ein Black-Liner gegen ein Sicherheitsprogramm

Greift ein Liner ein Computersystem an, so muss er sich mit der Sicherheitssoftware auseinandersetzen. Dazu bewegt er sich auf ein System zu und logt sich, wie andere User auch, in das System ein. Es folgt eine Sicherheitsabfrage, die der Liner nicht richtig beantworten kann. Es kommt somit zum Kontakt zwischen Liner und Sicherheitsprogramm. Der Liner besitzt nun die Möglichkeit das Sicherheitsprogramm auszuschalten. Ein Liner greift das Sicherheitsprogramm mit modulierten Datenstößen an, die zur Zerstörung führen soll. Das Sicherheitsprogramm hingegen versucht durch eine Erhöhung des Energieausstoßes des Neurolink, den Liner zu braten.

Ein Black-Liner gegen einen Black-Liner

Der Ablauf ist der gleiche wie bei einem Kampf gegen ein Sicherheitsprogramm. Die beiden Kontrahenten versuchen sich gegenseitig, mit modulierten Datenstößen, das Hirn zu braten.

Der Ablauf eines Rasterkampf

Ein Rasterkampf läuft zeitlich gesehen, parallel mit der Realwelt ab und die Kampfrunden sind somit auch 6sec lang.

Die Initiativephase

In der Initiativephase werden die Initiativewerte der verschiedenen Parteien verglichen. Die Partei mit dem höchsten Wert, handelt zu erst. Die mit dem zweit höchsten danach und so weiter.

Am Ende einer Runde kann ein Black-Liner immer entscheiden, ob er sich ausstößelt oder nicht. Stößelt er sich aus, so kann es zum Auswurfschock (siehe unten) kommen.

Der Angriff

Für den Angriff wird ein Erfolgswurf auf der Fertigkeit "Raster" gewürfelt. Es handelt sich um einen vergleichenden Erfolgswurf gegen die Fertigkeit "Raster" bzw. Stufe des Gegners ("Raster" bei einem anderer Liner oder "Stufe" bei einem Sicherheitsprogramm). Mislingt der Wurf, so ist auch somit der Angriff misslungen. Gelingt hingegen der Erfolgswurf, so leidet das Opfer unter dem Angriffseffekt.

Der Angriffseffekt

Ist der Angriff erfolgreich, so kommt es zum Angriffseffekt. Der Effekt zwischen User und Sicherheitsprogramm ist unterschiedlich und wird folgend erklärt.

Black-Liner gegen Sicherheitsprogramm

Handelt es sich bei dem Opfer um ein Sicherheitsprogramm, so würfelt der Liner den Schaden aus. Dagegen würfelt nun das Programm seinen eigenen Schaden. Vom Schaden des Liners wird nun der Schaden des Sicherheitsprogramms abgezogen. Die Differenz wird von der Stufe des Programmes abgezogen.

Die Minderung der Stufe hat keine Auswirkung auf den Erfolgswert, des Programmes. Die Minderung ist auch nur temporär und gilt für die nächsten 10 Minuten. Danach heben Reparaturprogramme den Schaden auf. Um den Erfolg beim Kampf gegen Sicherheitsprogramme zu erhöhen, schließen sich sehr oft Black-Liner zusammen um ein System gleichzeitig zu bekämpfen.

Wird die Stufe des Programmes auf null oder niedriger erniedrigt ist das Programm außer Kraft gesetzt worden und stürzt ab.

>>>Das Sicherheitsprogramm der Firma FreeCargo Inc. besitzt eine Stufe von 7 und eine Aggressivität von 8. Billy Silver versucht sich dort in das Computersystem zu hacken. Er besitzt eine "Intelligenz" von 8. Als er das Programm erfolgreich trifft, würfelt er seinen Schaden mit $1w6+8$. Das Ergebnis ist 10. Das Sicherheitsprogramm erzielt mit $1w6+8$ einen Schaden von 11. Das Ergebnis des Sicherheitsprogramms liegt höher und es ergibt keinen Schaden. In der nächsten Runde verursacht Billy Silver einen Schaden von 11 und das Programm einen von 9. Die Differenz 2, so das von der Stufe des Programmes 2 abgezogen werden. Die aktuelle Stufe beträgt somit nur noch 5. <<<

Sicherheitsprogramm gegen Black-Liner

Handelt es sich bei dem Opfer um einen Black-Liner, so gibt die "Intelligenz" des Liners als "Panzerung". Nach dem das Programm erfolgreich angegriffen hat, wird der Schaden ermittelt. Von dem Schaden, wird die "Intelligenz" wie eine Panzerung abgezogen. Der Wert der übrigbleibt, wird von den Lebenspunkten (Lep) des Liners abgezogen.

Anstatt dem Liner Schaden zu zufügen, kann das Programm auch entscheiden, einen Alarm an den Sysop zu melden, den Liner aus dem Raster schmeißt oder seinen Eintrittspunkt aufspürt. Für "Alarm", "Auswurf" oder "Aufspüren" muß dem Programm nach seinem erfolgreichen Angriff, anstatt dem Schaden, ein einfachen Erfolgswurf gelingen. Gelingt der Wurf, so war das Programm erfolgreich und es tritt der Effekt ein.

Bei einen "Alarm" meldet das Sicherheitsprogramm das Eindringen eines Black-Liners an den Sysop. Der Sysop kann nun entscheiden ob er das System herunterfährt oder selbst gegen den Liner antritt. Große Systeme sind mit einer Weiterschaltung gekoppelt, die sofort einige befreundete Liner auf den Plan ruft, die den Eindringling vernichten sollen.

Bei einen "Auswurf", wirft das Programm aus dem Raster und es kann dabei zu einen "Auswurfschock" kommen. Der Liner könnte das Raster erneut betreten und es erneut versuchen.

Kapitel 7 - Datenraster

Der Effekt "Aufspüren" ist, neben einem körperlichen Schaden, der gefährlichste Effekt für den Liner. Der reale Eintrittspunkt des Liners wurde identifiziert. Es wird mit hoher Wahrscheinlichkeit eine Einsatztruppe auf den Weg geschickt, um den Liner zu schnappen. Die Größe und die Schnelligkeit der Einsatztruppe, hängen von dem Betreiber des Computersystems ab. Zusätzlich wird Alarm gegeben, so dass der Sysop zusätzlich noch eigene Liner ins Feld schicken kann. Der Sysop kann aber auch entscheiden das System herunter zu fahren.

Black-Liner gegen Black-Liner

Bei einem Angriff eines Black-Liner gegen einen anderen Black-Liner, gilt die "Intelligenz" des Opfers als Schutz, die von dem Schaden des Angreifers abgezogen wird. Die Differenz wird von den Lebenspunkten des Opfers abgezogen.

Außerkraftsetzung des Sicherheitsprogrammes

Ist der Liner erfolgreich, also die Stufe des Sicherheitssystems erniedrigt sich auf null oder niedriger, so verschmilzt er mit dem Computersystem und ist nun Herr des Systems. Er kann nur noch durch sehr wenig aufgehalten werden. Seine erste Aktion wird das zurücksetzen eines möglichen Alarm sein, um den Sysop zu beruhigen und vorzutäuschen, dass das Sicherheitsprogramm erfolgreich war. Danach macht der Liner das im System, wozu er gekommen ist. Er manipuliert Computergesteuerte Geräte, liest Dateien, lädt etwas in das System hoch oder ähnliches.

Andere Liner, die eine Übernahme des Liners auf das System beobachtet haben, könnten den Sysop eine Nachricht zu kommen lassen. In diesen Fall, könnte der Sysop immer noch das System herunterfahren. Es ist auch möglich das System, somit den Liner, anzugreifen, um das Computersystem wieder sicher zu machen.

Verlässt der Liner das System wieder, verliert er alle Kontrolle über das System. Außerdem fällt dem Sysop sofort auf, das sein System überfallen wurde ist und das Sicherheitsprogramm zerstört wurde.

Computersysteme ohne Sicherheitsprogramm, werden im Volksmund "Friedhöfe" genannt. Jeder der vorbei kommt, kann das System übernehmen und mit ihm machen was er will.

Auswurfschock

Ein Auswurfschock ist die Übergangsphase, an die sich jeder Black-Liner gewöhnen muss, wenn er aus der künstlichen Realität in die Realwelt kommt. Der Schock dauert 1w12 Runden. Die meisten werden Ohnmächtig. Andere sitzend sabbernd in der Gegend herum und können keine Handlung ausführen, geschweige sich eigenständig bewegen. Das man sich am Anfang übergibt, ist fast normal. Aber was macht man nicht alles, um an heiße Daten heranzukommen.

An dieser Stelle kann es auch zu dem Mc.Argos-Syndrom kommen (siehe unten). Der Effekt während des Schocks wird zufällig mit einen 1w12 ausgewürfelt.

1w12	Effekt
1-4	Übelkeit, WM.-4 auf alle Erfolgswerte.
5-8	Bewegungsunfähig
9-11	Bewußtlosigkeit
12	Mc.Argos-Syndrom

Das Mc.Argos-Syndrom

Wenn ein Liner ein System übernimmt, wird eine Symbiose eingegangen, die zum geistigen Austausch zwischen Maschine und Gehirn führt. Der Black-Liner erfährt ein Gefühl der Macht und Allwissenheit. Bei der Trennung vom System, läuft der Liner Gefahr, sich einen geistigen Schaden einzufangen. Dies wird das Mc.Argos-Syndrom genannt. Die möglichen Folgen der Spaltung eine Symbiose zwischen Lebewesen und der Rechenleistung eines Computers. Der Liner würfelt einen Erfolgswurf, wobei der Erfolgswert von dem besuchten Computersystem abhängig ist. Es handelt sich um einen vergleichenden Erfolgswurf, gegen die "Intelligenz" des Liners. Unterliegt der Liner, so erleidet er eine zufällig ausgewürfelte Geisteskrankheit. Gelingt ihm dieser Wurf, so entgeht er dem Wahnsinn.

Qurek	Erfolgswurf
10 Q	6
20 Q	7
40 Q	8
80 Q	9
160 Q	10

Spezielle Situationen

Mehrere Black-Liner gegen ein Sicherheitsprogramm

Es gibt keine Unterschiede im Kampf von mehrere Black-Liner gegen ein Sicherheitssystem. Das Sicherheitssystem teilt seine Aufgaben, was ihn keinerlei Abzüge seiner Fertigkeiten oder Werte einbringt. Regeltechnisch gesehen kämpft jeder Liner einzeln für sich. Einzig allein das erniedrigen der Sicherheitsstufe gilt für einige Zeit. Die Chancen dass ein Programm abstürzt ist somit um so wahrscheinlicher, um so mehr Liner angreifen.

Mehrere Liner gegen einen Liner

Böse Sache! Greifen mehrere Liner einen Liner an, so kann der einzelne Liner immer nur einen anderen Liner angreifen. Ansonsten sind die Regeln die gleichen. Statistisch gesehen, hält das der einzelne Liner nicht lange aus.

Ein Black-Liner gegen einen normalen User

Verdammt unnett! Der normale User besitzt keinerlei Sicherheitsvorkehrungen gegen einen solchen Angriff. Der Black-Liner braucht nur zu treffen. Besitzt der User keine Neurolink, so wird das Terminal zerstört.

Black-Liner aus anderen Lokalrastern

Unter Profis wird es vermieden, aus einen anderen Lokalraster, also anderen Planeten oder Mond ein System zu knacken. Die Datenübertragung ist zu schlecht und ungeheuerlich langsam, so das Verzögerungen und Modifikationen auftreten.

Befindet sich der Liner im Orbit eines Planeten oder bereist das Lokalraster eines Mondes oder Raumstation seines Planeten, so erhält er für Erfolgswerte eine WM:- 2. Zusätzlich sinkt seine Initiative um 6 Punkte.

Ein Lokalraster eines anderen Planeten erhöht die Wertmodifikation auf -6 und die Initiative sinkt um 12 Punkte.

Programmieren

Neben der Möglichkeit eigene Programme zu schreiben ist Programmieren eine wichtige Eigenschaft gegen den Kampf gegen Sicherheitssoftware. Der Charakter kennt mit ihr den Funktionsaufbau von Sicherheitssoftware und kann im Rasterkampf, kleine Notfallprogramme improvisieren. Ein solches Programm kann die Angriffseffekte "Alarm", "Auswurf" oder "Aufspüren" stoppen. Wenn das Sicherheitsprogramm erfolgreich einen solchen Angriffseffekt initiiert hat, muss der Charakter einen Erfolgswurf für "Programmieren" ablegen. Ist der Erfolgswurf erfolgreich, so konnte er den

Angriffseffekt abwenden. Misslang der Wurf, so wird der Angriffseffekt durchgesetzt und tritt ein.

Sonstige Programme

Neben dem Sicherheitsprogramm gibt es noch andere interessante Software, die man auf Computern laufen lassen kann.

Suchprogramme

Ein Suchprogramm, auch "Wurmroutine" genannt, übernimmt für den User die Aufgabe Daten zu suchen. Der User muss wichtige Parameter bei dem Programm individuell einstellen, was die Fertigkeit "Datensuche" voraussetzt. Er muss dem Programm eingeben, was und wo gesucht werden soll. Optional kann er Zugangscode für verschlossene Computersysteme angeben, um auch dort zu suchen. Das Suchprogramm besitzt eine Stufe, die auch sein Erfolgswert darstellt. Es kann noch Wertmodifikation auftreten, die abhängig von den Informationen sind. Dabei muss bemerkt werden das ein Wurmroutine nur Daten aus offiziellen Quellen suchen kann. Es kann in keine geschützten Computersysteme und kann auch keine Informationen von anderen Usern erhalten. Es handelt sich ausschließlich um ein Programm, das dem User ein wenig die Arbeit abnehmen soll.

Stufe	Kosten
1	1 kC
2	5 kC
3	10 kC
4	50 kC
5	100 kC

Die Dauer für die Suche der Daten ergibt sich nach der angesetzten Wertmodifikation. Aus der Dauer errechnen sich auch die Kosten für den User. Denn schließlich kostet der Zugriff auf das Datenraster etwas. Egal ob der Zugriff von einen User oder von einen Programm genutzt wird.

Wertmodifikation	Dauer
+2 bis +0	1w/2 Minuten
-1 bis -2	1w/2 x 5 Minute
-3 bis -4	1w/2 x 10 Minuten
-5 bis -6	1w/2 Stunden

Amplituden Veränderer (AV-Programme)

Solche Programme kommen "nicht Süchtig machenden" Drogen gleich. Sie verändern die Amplitude des Signals, an das Neurolink eines Users und können somit zum Beispiel das Nervenzentrum stimulieren oder Hormonausschüttungen vollziehen. Es gibt unzählige solcher Programme in unterschiedlichster Form. Damit solche Programme Funktionieren, muss man sich dem Programm hingeben, damit das Programm die körpereigene Widerstandskraft umgehen kann.

>>>In dem Computersystem "MegaNova" gibt es einen Bar-Bereich, an dem es Amplituden-Veränderer in Form von Getränken gibt. So gibt es zum Beispiel "Burning Ecstasy"

(eine Mischung aus Schmerz und Orgasmus), "Fury Fire" (man bekommt für eine kurze Zeit einen Lachanfall. Nebeneffekt: für diese Zeit ändert sich das Aussehen des User in eine große Flamme) und andere. <<<

Sicherheitsfirmen

Es gibt eine Vielzahl von Sicherheitsfirmen in der Allianz, die sich darauf spezialisiert haben, im Falle einer Alarmierung, die Aufgaben des Sysop übernehmen. Es wird in drei Klassifizierungen unterteilt. Gnome, Killer und Armageddon. Diese Klassifizierung gilt für alle Black-Liner die für Konzernen und anderen Firmen arbeiten.

Gnome

Gnome schicken im Todesfall einen weiteren Gnom. Im weiteren Todesfalle schicken sie zwei Gnome.

Kan	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Bew	Lep
-	-	-	-	5	-	-	10

Initiative: 15

Schadenswert: 4

Raster: +5

Black-Box-Chips: Meist keine. Wenn doch, dann Demodulation-Chip Stufe 1.

Killer

Killer schicken im Todesfall zwei weitere Killer. Wenn diese auch aus geschaltet werden, kommen vier Killer und zwei Gnome.

Kan	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Bew	Lep
-	-	-	-	6	-	-	11

Initiative: 18

Schadenswert: 6-7

Raster: +8

Black-Box-Chips: Demodulation-Chip Stufe 1 bis 2, Signalverstärker-Chip Stufe 1 bis 2

Armageddon

Armageddon schicken im Todesfall zwei Armageddons und einen Killer. Danach werden drei Armageddons, drei Killer und vier Gnome geschickt.

Kan	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Bew	Lep
-	-	-	-	7	-	-	12

Initiative: 21

Schadenswert: 8-10

Raster: +11

Black-Box-Chips: Demodulation-Chip Stufe 2 bis 4, Signalverstärker-Chip Stufe 2 bis 4.

Einsatzteams

Wenn die Sicherheitsunternehmen, die für die Rastersicherheit zuständig sind, keine eigenen Einsatzteams besitzen, haben sie immer Verträge mit örtlichen Einsatzteams. Ein Einsatzteam, hat das Recht meist auf seiner Seite. Es jagt schließlich einen Verbrecher. Die Handhabung mit Gefangenen, liegt allein bei dem Betreiber des Computersystems oder bei dem

örtlichen Raster-Regulator. Je nach Ort des Deliktes. Die Einsatzteams sind bei den Teams beschrieben.

Beispiele für Computersystem

Beispielsystem 1

Dies ist ein einfaches System. Es ist normal gesichert und völlig normal, für kleine Systeme.

Systemstufe: 1

Qurek: 10 Q

Sicherheitsprogramm: 7A

Initiative: 10

Schadenswert: 4

Beispielsystem 2

Dieses System besitzt schon ein etwas härtere Sicherheitsprogramm. Dies kann einen möglichen Black-Liner erheblich ins Schwitzen bringen.

Systemstufe: 1

Qurek: 10 Q

Sicherheitsprogramm: 10C

Initiative: 20

Schadenswert: 8

Beispielsystem 3

Dieses Computersystem ist schon erheblich größer als die Standardsysteme. Es wird vermutlich für Wissenschaftlichen Berechnungen genutzt. Auch dieses System ist sehr gut durch ein Sicherheitsprogramm geschützt.

Systemstufe: 3

Qurek: 40 Q

Sicherheitsprogramm: 10B

Initiative: 25

Schadenswert: 6

Beispielsystem 4

Hier nun ein schönes Beispiel eines guten (und teuren) Computersystems. Das Hauptsystem ist das System, das auch am Datenraster hängt. Jeder User oder auch illegale Eindringling, muß hier durch. Hinter dem Hauptsystem kann man zwei unabhängige Sub-System erreichen. Alpha und Beta. Das Sub-System Gamma, ist hinter dem Sub-System Beta angeschlossen. Ein Eindringling der in das Gammasystem will, muß sich mit den Sicherheitsprogrammen von System Alpha, Beta und schließlich Gamma auseinander setzen.

Hauptsystem

Systemstufe: 1

Qurek: 10

Sicherheitsprogramm: 5A

Initiative: 10

Schadenswert: 4

Sub-System Alpha

Systemstufe: 1

Qurek: 10

Sicherheitsprogramm: 5A
Initiative: 10
Schadenswert: 4

Sub-System Beta

Systemstufe: 1
Qurek: 10
Sicherheitsprogramm: 7B
Initiative: 15
Schadenswert: 6

Sub-System Gamma

Systemstufe: 4
Qurek: 80
Sicherheitsprogramm: 10D
Initiative: 40
Schadenswert: 10

Black-Box-Chips

Es gibt die Möglichkeit eine Black-Box, technisch aufzumöbeln. Dazu wird in die Black-Box elektronische Chips entfernt und neue eingesetzt. Es folgt eine Aufstellung von möglichen Chips:

Demodulation-Chip

Dieser Chip reduziert mögliche tödliche Signale, die durch das Neurolink kommen. Die Stufe gilt als zusätzlichen Schutz die auf die "Intelligenz" addiert wird, wenn es zu einer Schadensermittlung kommt.

Chipstufe	Kosten
Demodulation 1	10 kC
Demodulation 2	50 kC
Demodulation 3	100 kC
Demodulation 4	200 kC

Signalverstärker-Chip

Dieser Chip verstärkt die modulierten Signale, die einen Limer töten können und hebt somit den Schaden den der Limer verursacht. Die Stufe des Chips erhöht den Schadenswert um die gleiche Anzahl von Punkten an.

Chipstufe	Kosten
Signalverstärker 1	10 kC
Signalverstärker 2	50 kC
Signalverstärker 3	100 kC
Signalverstärker 4	200 kC

>>> Billy Silver besitzt eine Intelligenz von 5 und besitzt somit auch einen Schadenswert von 5. Er hat sich aber einen Signalverstärker Chip, der Stufe von 4 besorgt. Seine Intelligenz addiert mit der Stufe des Chip ergibt einen neuen Schadenswert von 9. <<<