

Impossible Mission II

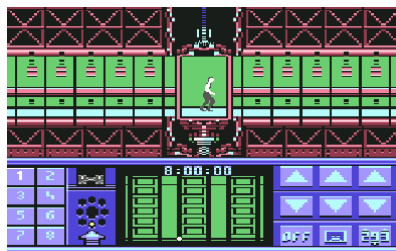


Wie alles begann

Nennen Sie mich „X“. Ich habe zwar einen Namen, aber meine Missionen sind so streng geheim, dass Sie sich bereits in Gefahr begeben, wenn Sie nur meinen Namen wissen. Eigentlich dürfte ich gar nicht mit Ihnen reden, aber ich möchte, dass die Wahrheit bekannt wird. Es ranken sich inzwischen so viele Legenden und Mythen um die Geschichte, dass es schwierig wird, falsche von richtigen Wahrheiten zu unterscheiden. Ich möchte, dass Sie wissen, wie nahe die Welt am Abgrund stand. Ich möchte, dass Sie die Nachwelt warnen – warnen vor zuviel Größenwahn eines einzelnen Mannes. Von wem ich rede? Natürlich von Elvin Atombender. Sie dachten, der wäre schon vor Jahren gestorben? Ja, das dachten meine Vorgesetzten auch. Aber urplötzlich war er wieder da. Quicklebendig und noch größenwahnsinniger als beim ersten Mal. Und dieses Mal meinte er es richtig ernst. Er verbarrikadierte sich in seinem Gebäudekomplex, umgeben von einer Armee seiner tödlichen Roboter. Sein Plan schien perfekt.

Unsere Leute fanden jedoch heraus, dass es eine kleine Chance gab. Sie berechneten, dass wir ungefähr acht Stunden Zeit hatten, bis Elvin sich und die ganze Welt mit einer Serie von Atombomben in die Luft jagen wollte. Ein Katastrophe ungeahnten Ausmaßes stand uns bevor!

Weiterhin erfuhren unsere Leute, dass Elvins Gebäudekomplex aus neun Türmen bestand. Acht der Türme waren kreisförmig um den neunten Turm, der Elvins Kontrollzentrum beherbergte, angeordnet. Um in den neunten Turm zu gelangen, galt es, einen Code – bestehend aus sechs aneinander gereihten Musikstücken – zu finden, die in den Tresoren der acht Türme versteckt waren. Hierin bestand schon das erste Problem, da Elvin unsere Schritte vorausgesehen und bewusst zwei Duplikate in den acht Tresoren verteilt hatte, um uns zu verwirren. Weiterhin war es nicht einfach möglich, von einem Turm zum nächsten zu gelangen, da die Türen nur mit einem dreistelligen Zahlencode geöffnet werden konnten, der in den einzelnen Türmen versteckt war und mühsam zusammengesucht werden musste. Und dann war da ja noch der neunte Turm, das Kontrollzentrum. Eine ganz heikle Sache. Aber erst mal der Reihe nach ...



Nachdem mich unsere Leute ins Gebäude geschmuggelt hatten, war ich auf mich allein gestellt, da wir Elvins Aufmerksamkeit nicht unnötig auf uns ziehen wollten. So verrückt wie der war, wäre er im Stande und hätte die Bomben womöglich früher gezündet!

Ich hatte lediglich meinen kleinen Taschencomputer, der ein kleines Aufnahmegerät zur Aufzeichnung des Melodiecodes und ein Speichergerät für den dreistelligen Zahlencode, um in den nächsten Turm zu gelangen, enthielt. Außerdem hatten die Techniker in unserem Team einen Virus in das Sicherheitssystem der Türme geschmuggelt, der es mir ermöglichte, Zugriff auf einige der Funktionen zu erhalten. So konnte ich die Roboter

für kurze Zeit deaktivieren, hatte Zugriff auf das Beleuchtungssystem, konnte Bomben und Minen benutzen und Einfluss auf die Plattformsteuerung nehmen.

Turm 1

Der erste Turm, in dem ich mich wieder fand, war der Fitnessbereich des Komplexes. Entsprechend musste ich Tischtennisplatten, Hanteln, Umkleideschränke, Bodybuildinggeräte, Bälle und Schläger durchsuchen, um Codezahlen und Extras zu finden, mit denen ich, wie oben beschrieben, kurzzeitigen Zugriff auf das Sicherheitssystem bekam. Ab und zu konnte es auch vorkommen, dass sich gar nichts hinter einem Gegenstand befand, was sehr ärgerlich war.



Die Durchsuchung der Räume erwies sich als ganz schön schwierige Sache, da die Architektur mancher Räume großes Geschick und gutes Timing bei meinen Sprüngen erforderte. Aber man gehört ja nicht umsonst zu den besten Geheimagenten der Welt, so dass ich letztendlich jeden Raum meisterte. Allerdings merkte ich schnell, dass das Computersystem Fehler sofort bestrafte und mir jedes Mal fünf Minuten abzog, wenn mich einer der Roboter erwischte oder ich in einen Abgrund trat. Dafür fand sich in seltenen Fällen ein Zeitbonus von zehn Minuten hinter einem Gegenstand.

Nachdem ich mir alle Räume in dem Turm angesehen und die meisten Gegenstände durchsucht hatte, war es Zeit, einen Blick auf meinen Taschencomputer zu werfen. Nachdem ich eine Weile mit dem Zahlencode gespielt hatte, erschien ein „Completed“ auf dem Display. Puh, wenigstens hatte ich den schon mal!

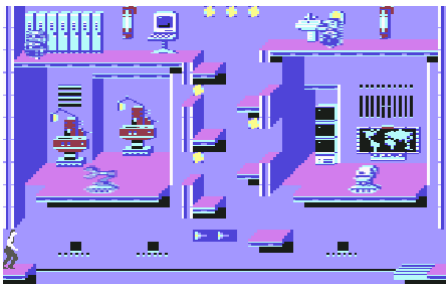


Jetzt galt es noch, den Tresor zu sprengen, um das Melodistück aufzunehmen. Im Raum wimmelte es nur so vor Robotern, so dass ich zuerst mal an das Terminal ging und den Stecker zog. Jetzt hatte ich wenigstens kurze Zeit Ruhe und konnte mich auf den Weg nach oben zum zweiten Terminal machen. Dort besorgte ich mir eine zeitgesteuerte Bombe, die ich vor dem Tresor deponierte. Ein Sprung zurück in Sicherheit und – „Bumm!“ – ich hatte die Melodie.

Draußen auf dem Flur hörte ich mir an, was ich da aufgenommen hatte: Klassik. Auch das noch! Der Typ muss wirklich 'ne Meise haben, wenn er so was als Code nimmt ...

Turm 2

Also ab zum nächsten Turm! Dank des dreistelligen Codes gab es keinerlei Probleme, so dass ich mich im Nuklearlabor des Komplexes wieder fand. Hier entdeckte ich die Vorzüge der Plattformsteuerung, auf die ich kurzzeitig Einfluss nehmen konnte. In manchen Räumen war es nämlich lebenswichtig, die Plattformen wieder in ihren Ausgangszustand zurückversetzen zu können. Ich fand auch heraus, dass einige Aufzüge über mehrere Räume verlaufen und somit einen einfacheren Weg in manche Räume bieten als die Zugänge rechts und links.



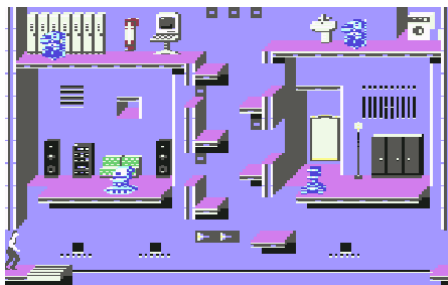
Letztendlich fand ich sämtliche Codezahlen in diesem Turm, und auch das Melodistück aus dem Tresor war kein Problem. Auf zum nächsten ...

Turm 3

Langsam hatte ich ein Schema entwickelt, um die Türme zu meistern: zuerst alle Räume absuchen und diejenigen Gegenstände durchsuchen, die ich relativ problemlos erreichen konnte. Das reichte schon, um nach einem Blick auf meinen Taschencomputer festzustellen, dass ich den Zahlencode beisammen hatte. Nicht so im dritten Turm: Nachdem ich alle Räume besucht hatte, machte ich mich auf zum Tresor, den ich recht schnell geöffnet hatte und die Melodie an mich nehmen konnte. Leider offenbarte ein Blick auf meinen Taschencomputer, dass mir die blaue Codezahl noch fehlte. Also noch mal rein in alle Räume und auch die restlichen Gegenstände durchsucht. Das war teilweise ganz schön haarig, kostete mich viele Minuten und einige der Extras. Insbesondere die kurzzeitige Roboterunterbrechung musste ich einige Male anwenden, da mir die Biester ganz schön auf die Pelle rückten. Und tatsächlich: Im allerletzten Raum kam endlich die gesuchte blaue Zahl zum Vorschein. Jetzt aber los, die Zeit drängte ...

Turm 4

Im vierten Turm war der Wohnbereich untergebracht. Aha, so wohnt man also als größenwahnsinniger Wissenschaftler: riesengroße Stereoanlagen, massenweise Kleiderschränke, überdimensionierte Spiegel, geschmacklose Sofas und eine Waschmaschine. Nee, also Stil hat Elvins Wohnzimmer wirklich nicht!



Inzwischen hatte ich auch genug Informationen über die verschiedenen Robotertypen gesammelt und konnte die gefährlichen von den harmlosen unterscheiden. Die schlimmsten waren die Wachhunde, die mit ihren Hochspannungs-Plasma-Kanonen wie wild durch die Gegend ballerten. Ihre Zielgenauigkeit war extrem weit entwickelt, was sie sehr gefährlich machte. Ebenfalls sehr lästig waren die Bashbots, die, wenn sie mich mal am Wickel hatten, nicht mehr losließen, bis sie mich an die nächste Wand, in den nächsten Abgrund oder, im harmlosesten Fall, eine Plattform tiefer stießen. Eher ungefährlich, wenngleich nicht weniger lästig, waren diese

Eierköpfe, die entweder nur die Plattformen und Aufzüge benutzten oder dazu noch Minen auf dem Boden verteilten.



Nun hatte ich genug von Elvins Wohnraum gesehen. Den Zahlencode hatte ich beisammen und die Melodie nahm ebenfalls Gestalt an. Ich hatte herausgefunden, dass jedes Melodiestück genau 24 Sekunden lang war. Ich musste also immer bei genau 25 Sekunden die neue Aufnahme starten. Etwas zu kurz, und der Code wäre womöglich nicht vollständig. Etwas zu lang, und ich hätte keinen Platz mehr auf dem Band. Also besser genau und exakt arbeiten. Bisher war mir noch kein Duplikat untergekommen, aber wer wusste schon, was Elvin noch für Überraschungen auf Lager hatte?

Turm 5

Im fünften Turm befand sich die EDV-Abteilung. Leider waren alle Programmierer schon ausgeflogen. Denen hätte ich mal was erzählt über ihr Sicherheitssystem. Aber eigentlich hatte ich die Sache ganz gut im Griff. Von allen Extras hatte ich eine ganze Menge zusammen. Nur von der kurzzeitigen Roboterunterbrechung konnte ich gar nicht genug bekommen, da es bei der ganzen Hektik immer wieder nötig war, den Wachhunden kurz den Stecker zu ziehen.

Turm 6

Und da war ich auch schon im sechsten Turm angelangt. Eine komische Mischung aus Küche, Esszimmer und Kunstatelier erwartete mich. Besonders bizarr war hier der Tresorraum: Lauter Bilder des guten Elvin zierten die Wände. Der Kerl hat mal echt einen an der Waffel ...



Den Zugang zum Tresorraum musste ich mir mithilfe einer Mine freisprengen, womit gleichzeitig einer der lästigen Bashbots beseitigt war. Hey, das machte ja richtig Spaß! Also probierte ich gleich mal im nächsten Raum eine Mine an einem der Wachhunde aus. Das funktionierte auch ganz gut, zurück blieb von dem Biest nur ein großes Loch im Boden. Allerdings wurde auch der an der Wand hängende Feuerlöscher zerstört, bevor ich ihn untersucht hatte. Hoffentlich war da nicht ein Teil des Zahlencodes hinter versteckt! Aber ich hatte Glück: Ich hatte den Zahlencode kurze Zeit später vollständig beisammen.

Im Tresor hatte sich das erste Duplikat der Melodie befunden. Also schnell zurückgespult, so dass die nächste Aufnahme das Duplikat überspielt.

Turm 7

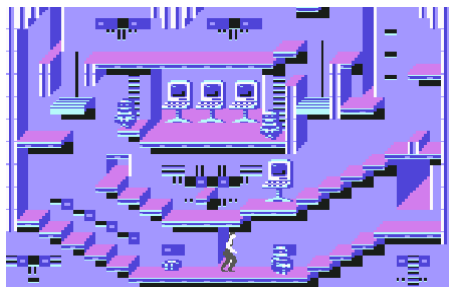
Ein Blick auf die Uhr zeigte mir, dass ich zwar noch drei Stunden Zeit hatte, aber trotzdem keine Zeit verlieren sollte. Also zog ich im siebten Turm, einem weiteren Bürogebäude, meinen Job routiniert durch, so dass ich wenige Minuten später in den achten Turm marschieren konnte. Im Tresor hatte sich ein weiteres Duplikat befunden, das ich allerdings erst nach mehrmaligem Anhören des ganzen Bandes als solches identifizieren konnte. Meine alte Musiklehrerin wäre stolz auf mich gewesen!

Turm 8



Im achten Turm war ein Lagerhaus untergebracht, so dass ich Kräne, Gabelstapler und haufenweise Kisten, Boxen und Kartons durchsuchen musste. In diesem Turm war der Tresorraum besonders schwer bewacht und erst nach einigen Versuchen zu knacken. Da sich kein Terminal beim Eingang befand, holte ich mir die Extras in einem anderen Raum und kam sofort zurück. Den Bashbot links oben jagte ich mit einer Mine in die Luft, wodurch ich auch leichter an den Tresor kam. Im anderen Raum dann noch schnell eine Unterbrechung und eine

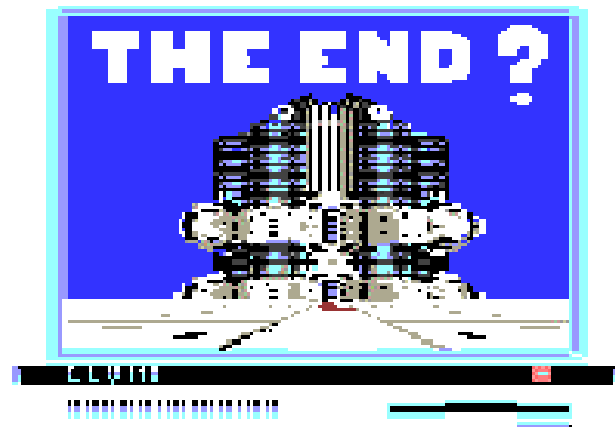
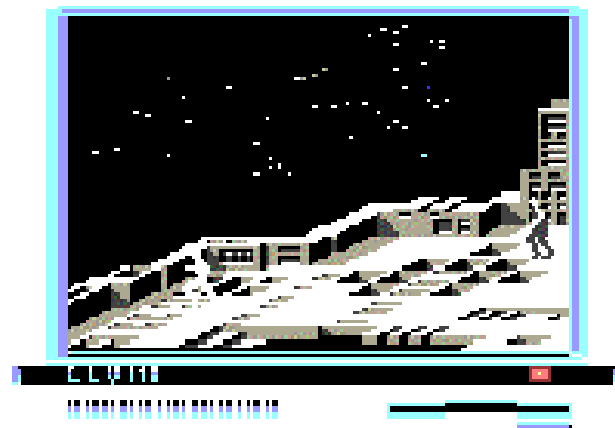
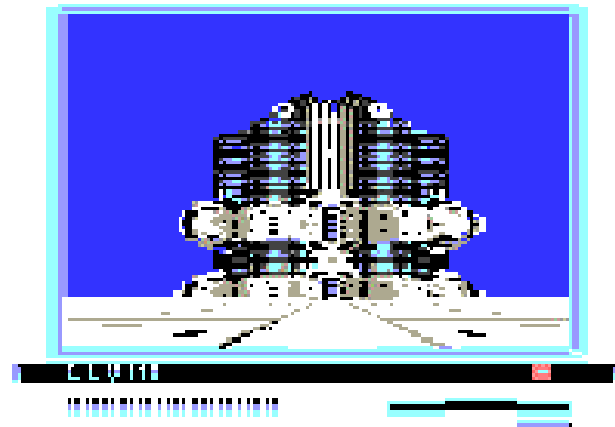
Das Finale



Draußen hörte ich mir den inzwischen kompletten Code an, um sicherzugehen, dass ich jedes Stück wirklich nur einmal hatte. Wobei zu diesem Zeitpunkt eh alles zu spät gewesen wäre, da der Weg zurück beim Betreten eines neuen Turmes automatisch versperrt war. Aber ich hatte tatsächlich den kompletten Code beisammen, und auch der dreistellige Zahlencode war vollständig. Das große Finale konnte kommen ...

Ich stellte mich also im unteren Übergang zwischen den achten und ersten Turm vor den Expressaufzug, der tatsächlich sofort kam und mich ins Kontrollzentrum beförderte. Ich war schon auf eine direkte Konfrontation mit Elvin eingestellt, aber nichts da: Nur drei seiner Wachhunde hielten die Stellung. Der Raum an sich war relativ einfach zu meistern. Am Terminal besorgte ich mir eine Bombe, die ich über den drei Rechnern zündete. Somit hatte ich die freie Auswahl und entschied mich prompt für den falschen Rechner, nämlich den mittleren. Ich durfte noch mal im Kontrollraum beginnen. Also das gleiche Prozedere noch einmal. Diesmal entschied ich mich für den Rechner ganz rechts und der Bildschirm wurde schwarz!

Ich hatte es tatsächlich geschafft: Die Bomben waren entschärft und ich fand mich auf dem Dach wieder, wo mir endlich Elvin gegenüberstand. Der Feigling zog es jedoch vor, vom Dach zu springen und so seiner Verhaftung durch mich und anschließender gerechter Bestrafung zu entgehen. Aber vielleicht war es besser so. Diesmal konnte ich mich auf jeden Fall persönlich davon überzeugen, dass der Kerl zermatscht am Boden lag. Natürlich nur, wenn es sich nicht um einen Doppelgänger von Elvin gehandelt hatte ...



(Inoffizielles Longplay 1/2004; Autor: [Markus Lippoth](#))