

Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini
RSPzeitschrift, Nr. 55, 32. Jg./2020
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team

Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm
Layout: Nils Rehm

Autoren: Hannah Heile, Mattis
Bollhorst, Christian Wesemann
Zeichner/Fotos: Martin Rieger, John
James, Shadowrun, Autoren

Redaktionsanschrift:
Der Trodox, c/o Nils Rehm, Dielinger
Weg 8, 32361 Preußisch Oldendorf

Internet: www.trodox.de
eMail: Trodox@gmx.de

Copyrights: Kopien sind nur für die Ver-
wendung im Heimrollenspiel und zum
Spielen auf Cons gestattet. Für weiterge-
hende Nutzung ist vorher eine Genehmi-
gung der Redaktion einzuholen. Alle Ur-

heberrechte liegen bei den Autoren der
Artikel, Zeichnern, Fotografen, Firmen
bzw. dem Trodox. Die Nennung und Nut-
zung von Warenzeichen und sonstigen
Produktbezeichnungen stellt keine Verlet-
zung des jeweiligen Urheberrechts dar.
Das Copyright liegt beim jeweiligen Her-
steller/ Inhaber der Rechte.

Audio-Log Nr. 702:

Wir haben den Probelauf gestartet...
Es hätte - glaube ich - nicht schlimmer laufen
können... wir haben die KI losgelassen und sie
hat sich binnen zwei Minuten beinahe komplett
umgeschrieben, auf alle PCs zugegriffen, die
miteinander verbunden waren, und
„recherchiert“. Man muss es so nennen, denn sie
hat alle anderen Programme vermutlich nach
brauchbaren Befehlszeilen durchforstet... und das
auf so gut wie allen PCs gleichzeitig...
Wir haben versucht sie von einem PC aus wieder
einzusperren, aber das schien ihr nicht zu
gefallen... Sie hat den PC zum Absturz gebracht...
Es war unfassbar schwierig, dieses verdammte
Ding wieder einzufangen und ich weiß auch nicht
mehr, wie wir es geschafft haben, aber
irgendwie haben wir es hinbekommen und dieses
„Spionageprogramm“ eingesperrt.
Selbst wenn die Chefs verdammt zufrieden
aussahen... Diese KI birgt nichts Gutes, sie ist
absolut nicht friedlich gesinnt und sollte
nicht wieder freigelassen werden! NIE WIEDER!
Sie ist nicht kontrollierbar und unglaublich
intelligent... Keiner weiß, welches Ziel sie hat.

Einleitung

Was wäre, wenn eine absolut selbstständige künstliche Intel-
ligenz, die sich rasend schnell weiter entwickelt, plötzlich frei
wird und versucht dich zu töten? Das werden die Runner bald
herausfinden.

Die künstliche Intelligenz wurde im Auftrag des Großkon-
zerns Aztechnology unter dem Deckmantel eines Spionage-
programms programmiert. Nach einem Probelauf musste die
KI in einen Quarantäneserver gesperrt werden, da sie sich als
völlig unkontrollierbar erwies.

Sechs Jahre später erhalten die unwissenden Runner den
Auftrag, bei dem Raub genau dieser künstlichen Intelligenz
zu helfen und begehnen damit, wie könnte es anders sein, einen
folgeschweren Fehler...

Das Virus

Ein Run für Shadowrun

Beginn der Story

Zu Anfang ist dieses Modul noch recht linear und wird später
offener und freier. Hier sind die Stationen des linearen Teils
zu sehen.

Prolog

Die Runner bekommen von dem Decker Ace eine Mail, die
sagt, dass er sich mit ihnen treffen will und eine Belohnung
von 5.000.000 Nuyen verspricht. Bei dem Treffen erfahren sie,
dass sie ihm bei dem Diebstahl eines durch ihn nicht näher
beschriebenen Programms helfen sollen, indem sie ihn be-
gleiten und ihm Feuerschutz geben. Sie sollen ihn einfach nur
sicher in das Aztechnology-Gebäude, das sich in einer Gated-
Community zwischen Slums befindet, rein- und auch wieder
rausbringen. Um den Auftrag planen zu können, gibt er ihnen
schlechte handgezeichnete Karten des Gebäudes und der
Umgebung. Die Baupläne des Gebäudes hat er vorab durch
das Hacken des Computerarchivs eines Bauunternehmens
beschafft. Auf diesen hat er die recherchierten Patrouillen-
routen der Wachen (der Spielleiter legt sie fest), sowie den
Standort des Quarantäneservers mit der KI eingezeichnet.

Die Runner können dabei auf verschiedenen Wegen das Ziel,
also den Diebstahl der KI, erreichen. Sie können laut und mit
Kugelregen vorgehen oder schleichend und vorausplanend,

was sicherlich verlustärmer und mehr im Sinne des Auftrag-
gebers Ace wäre. Außerdem sollten sie sich, der Vorgehens-
weise entsprechend, ausrüsten, sofern sie es noch nicht sind.

Diebstahl der KI

Nach der Planung des Auftrags kommt das Offensichtliche:
Die Ausführung.

Je nach Vorgehensweise und Würfelglück der Runner sowie
Sadismus des Spielleiters kommen die Runner entweder un-
entdeckt, unversehrt und ohne Spuren zu hinterlassen oder
mit großem Tohuwabohu und einer Blutspur hinter sich in
den Raum mit dem Quarantäneserver. In diesem Raum
müssen sie Ace gegen Verfolger verteidigen oder dafür sorgen,
dass er nicht entdeckt wird, während er sich in den Quaran-
täneserver hackt. Er lädt die KI auf seine Headware herunter,
was sich noch als fataler Fehler herausstellen wird. Durch das
Hacken wird ein lautstarker Alarm ausgelöst, der durch das
ganze Gebäude geht. Spätestens jetzt ist es mit still und
heimlich vorbei, denn die Runner hören, wie über die Laut-
sprecher alle verfügbaren Wachen und auch Elitetruppen
angefordert werden. Zumindest die Elitetruppen erreichen
den Raum erst, als Ace mit dem Herunterladen des Virus fertig
ist. Wie schnell normale Wachen den Raum erreichen, hängt
von der vorherigen Vorgehensweise der Runner ab und da-
von, wo sich die Wachen gerade auf ihren Patrouillerrouten
befinden. Die Gegner sollten vom Spielleiter so gewählt wer-
den, dass ihre Anzahl ebenfalls zu der vorangestellten Vorge-
hensweise passt und sie zu stark sind, sodass die Runner
fliehen müssen.

Die Flucht

Der Spielleiter muss einen Fluchtweg freihalten und den
Runnern klar machen, dass sie fliehen sollten, da sie vor allem
gegen die Elitegegner keine Chance haben und auch Ace Le-

ben nicht auf's Spiel setzen sollten. Schließlich hat er ihnen 5.000.000 Nuyen zugesagt, wenn sie ihn sicher rein und wieder rausbringen.

Sie müssen sich einen Weg bis in die umliegenden verwinkelten Slums bahnen, entweder mit Kampf oder auf heimlichen Weg. Letzterer ist zwar schwieriger, aber auch sicherer. Die Slums bieten sich an, da sie viele Versteckmöglichkeiten bieten, mit Hilfe derer die Runner die Gegner abschütteln können. Entsprechende Manöver können bereits mit den dank Ace vorhandenen Karten geplant sein.

Die Runner können auch versuchen über die Hauptauffahrt zu fliehen. Allerdings ist diese stark bewacht und nur über die ebenfalls sehr gut bewachten Gates zu erreichen. Des Weiteren sind die dort stationierten Wachen durch den Alarm sensibilisiert und daher sehr aufmerksam.

Wichtig ist in jedem Fall, dass die Runner schnell handeln, denn sonst treffen sie auf (immer mehr) Elitegegner und/oder Wachen.

Wenn die Runner mit Fahrzeugen gekommen sind, können sie auch versuchen zu diesen zu gelangen und mit ihnen zu fliehen. Es kann aber zu einer Verfolgungsjagd kommen, wenn es nicht gelingt, die Gegner vorher abzuschütteln, die Fahrzeuge zu offensichtlich abgestellt wurden oder die Runner mit ihren Fahrzeugen zu unvorsichtig durch die Stadt fahren.

Der Standort der ggf. vorhandenen Fahrzeuge kann im Voraus mit Hilfe der Karten geplant, sollte aber in jedem Fall eingezeichnet werden.

In Sicherheit?

Schon während der Flucht beginnt die KI, Ace zu übernehmen. Dies geschieht allerdings nach und nach und ist noch nicht zu auffällig. Vor allem das Verhalten und die Körpersprache von Ace verändern sich und haben „Aussetzer“. Diese können sich zum Beispiel so äußern, dass Ace etwas sagt, seine Mimik und Gestik jedoch nicht zum ausgesprochenen Inhalt passen oder dass seine Bewegung plötzlich grobmotorischer und ungeschickt wirken. Das Auffälligste, was in dieser Phase passieren darf, ist, dass Ace unvermittelt stehen bleibt und für einen kurzen Moment nicht reagiert. Insgesamt sollten solche Vorfälle so gestaltet werden, dass sie den Runnern auffallen und sie misstrauisch machen. Es darf anfangs allerdings nicht zu leicht zu erkennen sein, da die KI sich noch in einem sehr

frühen Stadium ihrer Entwicklung befindet. Mit der Zeit treten die Vorfälle häufiger auf und auffälliger.

Wenn die Runner es schließlich geschafft haben, den Verfolgern zu entkommen und mit Ace unterzutauchen, werden sie bemerken, dass dieser extrem erschöpft ist, viel stärker, als er es sein dürfte.



Wenn die Runner auf die Belohnung zu sprechen kommen, weicht Ace aus und versucht Zeit zu schinden, denn er besitzt keine 5.000.000 Nuyen, sondern hat diese nur als Köder verwendet. Er gesteht, dass er das Geld nicht bei sich hat und versucht den Runnern weiszumachen, dass es bei ihm zuhause gebunkert sei. Die Runner sollten, wenn sie die Belohnung haben wollen, mit ihm nach Hause gehen, wobei ihnen auffallen sollte, dass Ace zusätzlich zu den stärker werdenden körperlichen Ausfällen jetzt noch angespannter und nervöser wirkt.

Rock n'Roll

Bald kommen die Runner in eine heruntergekommene Gegend und erhalten von Ace den Hinweis, bald da zu sein. Sie biegen in eine kleine Gasse, an deren Ende sich Aces Wohnung befinden soll. Kurz danach beklagt sich Ace - wie auch vorher schon gelegentlich - über nun extreme Kopfschmerzen und bricht daraufhin einfach zusammen und ist für kurze Zeit ohnmächtig. Als er wieder aufsteht, hat ihn die KI komplett übernommen. Er dreht sich langsam um und mustert die Runner eingehend. Er - beziehungsweise die KI in ihm - scheint zu versuchen ihre Bewaffnung zu analysieren, was die Runner daran erkennen könnten, dass Ace vor allem auf ihre Cyberware und Waffen blickt. Danach fängt er plötzlich an, mit seiner Pistole und unpräzisen Schüssen auf sie zu schießen. Nach ein paar Schüssen stirbt Ace an einer Headwareüberladung, wenn die Runner ihn nicht schon vorher erschossen haben. Der Spielleiter muss hier je nach den vorhandenen Spieler-Charakteren entscheiden, ob der Tod durch die Überladung erkannt wird. Ein Decker zum Beispiel könnte ihn als solchen identifizieren und zudem feststellen, dass der Speicher jetzt leer ist bzw. kurz vor der Überladung etwas in die Matrix geladen wurde (die KI hat dies selbst getan).

Die Suche

Ab hier können die Runner relativ frei handeln. Sie müssen irgendwie die KI aufhalten und sich dazu immer mehr Infos suchen, während sie hin und wieder von der KI angegriffen werden, je nachdem wie viele Menschen sich bei diesem Ort aufhalten. Die KI kann in der Matrix aber auch realen Personen mit Vercyberung auftauchen und Einfluss nehmen.

Indizien

Indizien für den Gegenvirus (siehe *Das Gegenvirus „Vanessa“*) können die Runner bei mehreren Orten finden.

Rechenserver

Anstatt diese einfach nur zu zerstören, können die Runner die Rechenserver auch hacken und bekommen dadurch ein paar weitere Infos zur KI und Infos über Steve Steinmann, die die KI bisher sammeln konnte.

Infizierte

Die Infizierten, die die KI steuert, können manchmal Audio-Logs (auch ältere - siehe *Audio-Logs*) bei sich tragen, die sie aus Sicherheitsgründen persönlich zum nächsten Rechenserver bringen wollen, damit die KI sie dort vernichten kann. Über die Logs lassen sich wertvolle Informationen gewinnen.

Die Sekte

Die Sekte besitzt neben richtigen Informationen über die KI auch einen Fakenews, da sie die KI hochpreisen und ihr Taten zuschreiben, die nichts mit ihr zu tun haben.

Gerüchte

Gerüchte können die Runner fast überall finden, aber am meisten bekommen sie im Slum mit, wo auch die Einrichtung von Aztechnology steht. Sie können dort vor allem in Bars Einiges über Vorfälle in der Einrichtung erfahren und bekommen auch von anderen Deckern mit, dass diese die KI in der Matrix entdeckt haben. Außerdem erfahren sie, dass jemand (Steve Steinmann) von Aztechnology geflohen ist und seit dem nicht wiedergesehen wurde. Zudem können sie auch von Sektenmitgliedern angesprochen werden, die sie über die Sekte informieren wollen (Missionsarbeit).

Andere Organisationen

Die Runner können auch von anderen Organisationen (hauptsächlich Gegner von Aztechnology) beauftragt werden, die KI

zu übernehmen und zu ihnen zu bringen oder zu zerstören. Dadurch bekommen die Runner auch mehr Informationen über die KI und Steve Steinmann. Jedoch fassen die Organisationen hauptsächlich die Gerüchte zusammen, da es kaum seriöse Informationsquellen gibt. Sie haben aber trotzdem ein paar Insider-Infos zur KI und zu Steinmann

Die kuenstliche Intelligenz

(Entwicklung siehe Steve Steinmann) - Die KI ist eines der neusten und tödlichsten Programme, die Aztechnology je in Auftrag gegeben hat. Mit der ausgebauten Fähigkeit, sich weiter zu entwickeln, dabei jedoch kaum menschliche Kontrollmechanismen zu besitzen, wird sie zu einem starken Feind, vor dem sich jeder fürchten sollte. Die KI ist so weit entwickelt worden, dass sie bereits Feinde erkennt und sofort Gegenmaßnahmen ergreift. Dabei kann sie sogar ihre Jäger identifizieren und abspeichern, um diese nicht zu infizieren. Andernfalls wäre die KI im Datenspeicher der infizierten Jäger nachweisbar und können in feindliche Hände geraten. Zudem versucht die KI diese Angreifer physisch sofort zu erledigen, wobei sie vor nichts Halt macht und jede Möglichkeit ausnutzt, wenn sie die Angreifer sieht. Jedoch ist ihr Hauptziel vorerst die ständige Weiterentwicklung, wofür sie erschaffen wurde. Die KI hat einen sehr kalten Charakter, da sie kaum Gefühle besitzt. Dieser kann sich aber im Laufe des Abenteuers ändern - je nachdem, welche Personen sie infiziert. Zum Beispiel kann sie die Eigenschaften einer jungen Frau annehmen, die eigentlich sehr nett zu sein scheint und die Taten, die sie als KI verrichtet, nur ungewollt vollbringt. Oder etwas realistischer: Die KI wird zu einem Decker, der eher weniger Kontakt zu anderen Personen hat und der Spaß zu haben scheint bei dem, was er macht.

Ein wichtiger Schwachpunkt der KI sind ihre grundlegenden Programmzeilen, die sie definieren und die sie selbst nicht umschreiben kann. Werden sie verändert, so ändert sich die komplette künstliche Intelligenz.

Die Entwicklungsschritte der KI sind in der Tabelle rechts aufgeführt. Der Spielleiter sollte die Entwicklungsgeschwindigkeit der KI immer an die Geschwindigkeit der Runner anpassen. Sie sollen permanent unter fühlbarem Zeitdruck stehen, der sie zum Handeln zwingt.

Stufen der KI

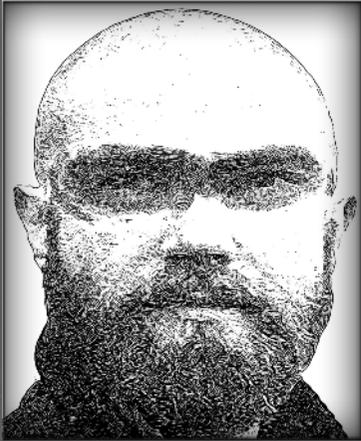
1. Die KI gerät nach Ace Tod in die Matrix.
2. Die KI übernimmt Headware, lernt mehr dazu und wird stärker.
 - Die KI kann nur eine begrenzte Anzahl von Personen infizieren.
 - Die KI verfügt noch nicht über die Fähigkeit, Menschen zu steuern. Die Infizierten zeigen teils dieselben Reaktionen wie Ace.
3. Die Infizierten zeigen mehr Reaktionen.
 - Manche Infizierte sterben an Überladung der Headware.
4. Die KI kann die ersten Leute steuern, jedoch nur eine Person auf einmal.
 - Infizierte werden nur grob gesteuert und stellen keine große Gefahr dar.
5. Die KI kann mehrere Personen zugleich steuern, wird aber dabei ungenau. Die Steuerung Einzelner ist genauer als auf Stufe 4.
6. Die KI kann alle Infizierten steuern und baut Server, um mehr Personen zu infizieren.
 - Infizierte fangen an, Leute ohne Headware zu den Servern zu bringen und ihnen Chips einzupflanzen, um sie zu übernehmen.



7. Die KI kann alle Infizierten so steuern, dass kein optischer Unterschied zu einem nicht Infizierten besteht.
8. Die KI konzentriert sich auf die Runner.
 - Die KI baut noch mehr Rechenserver.
 - Zentrale Rechenserver haben sich gebildet, wo die KI am meisten verarbeitet
9. Die KI wirkt sich schon auf den Staat und manche Groß-Konzerne aus.
10. Game over!

Charaktere

Ace (Pierre Baum)



Ace ist ein 28 Jahre junger Zwerg, der früh auf die falsche Bahn geraten und schon mit 15 aus seinem Elternhaus ausgerissen ist. Seitdem ist er chronisch pleite und versucht sich als Decker über die Runden zu bringen, was ihm auch ganz gut gelingt.

Er ist selbst für einen Zwerg klein und etwas dicklich, hat einen Voll-

bart und eine Glatze sowie kristallblaue Augen. Seine Kleidung ist einfach, da er das mit seinen zum Teil illegalen Jobs als Decker verdiente Geld lieber in seine Headware investiert. Er trägt außerdem einen alten Cyberarm, bei dem man bereits die Kontakte sieht. Er sieht aber einen besseren Cyberarm als nicht nötig an, zumal nach den Investitionen in seine Headware kein Geld dafür übrig bleibt. Er begründet die veraltete Technik außerdem damit, dass er den Cyberarm sowieso nur zum schnellen Tippen braucht und dass er dazu absolut ausreichend ist.

Ace ist nicht besonders kräftig oder schnell, gleicht die fehlende Sportlichkeit allerdings mit seinen Qualitäten als Decker mehr als aus.

Der Zwerg wirkt auf den ersten Blick sehr introvertiert und unscheinbar, wie ein braver Bürger, verwandelt sich allerdings, wenn man ihn länger kennt, in einen derben Sprücheklopper und gewitzten Dieb. Seine Schüchternheit trägt er als Fassade, um in der Öffentlichkeit nicht unnötig aufzufallen, da er sein Geld in erster Linie mit Datenraub verdient und nicht wegen irgendeiner Kleinigkeit gefasst werden will.

Ace stellt den Inbegriff eines Computer- und Cyberwarefanatiklers dar, in dessen Leben sich seit seinem 8. Lebensjahr wirklich alles um Computer dreht. Er ist über die Jahre zu einem sehr guten Hacker geworden und hat bereits mit zehn Jahren

angefangen, aus Langeweile Server zu hacken. Dafür hat er dann mit 14 ein Jahr im Knast verbringen müssen, was das ohnehin gespannte Verhältnis zu seinen Eltern noch weiter strapazierte und ihn dazu bewegte, letztlich abzuhauen.

Nach seinem 20. Geburtstag versuchte er sich daran Großkonzerne zu hacken, wobei er mäßig erfolgreich war, aber stets unentdeckt blieb.

Als er 22 Jahre alt war, stieß er auf der Straße mit einem recht panischen, sehr in Eile befindlichen Mann zusammen, Steve Steinmann. Dieser ließ seine Tasche fallen, hob sie überhastet wieder auf und eilte weiter. Er hatte allerdings nicht bemerkt, dass ihm zwei seiner Audio-Logs aus seiner Tasche gefallen waren, die Ace an sich nahm.

Durch sie erfährt er von der künstlichen Intelligenz, die ihn von da an nicht mehr loslässt. Er will sie unbedingt haben und ist daher dauerhaft auf der Suche nach ihr und lokalisiert sie schließlich sechs Jahre später in einer Forschungseinrichtung des Großkonzerns Aztechnology. Daraufhin sucht er ein Unterstützungsteam mit einem Lockangebot von 5.000.000 Nuyen, die er überhaupt nicht hat. Der Rest ist bekannt.

Steve Steinmann

Steve Steinmann ist ein Mensch und der leitende Programmierer bei der Entwicklung der künstlichen Intelligenz. Von ihm stammen die Audio-Logs, die die Runner finden können und die ihnen Informationen über die KI, Aztechnology und ihn selbst liefern.

Seine Mutter Vanessa war eine intelligente, aber erfolglose Grafik Designerin, die keine Arbeitsstelle fand und sich daraufhin in die virtuelle Realität und den Alkohol flüchtete. Sein Vater Robert, der als Programmierer arbeitete, versuchte verzweifelt die Familie zu ernähren, doch seine Fähigkeiten waren nur mäßig, sodass er Tag und Nacht arbeiten musste, um ansatzweise den Lebensunterhalt erwirtschaften zu können. Er verließ seinen Schreibtisch nur, um seiner Frau Essen zu bringen. Sie selbst vergaß in ihrer Sucht immer wieder, Nahrung zu sich zu nehmen.

Durch seine Eltern vernachlässigt flüchtete sich Steve wie Ace in die Welt des Programmierens und Hackens. Mit zwölf Jahren baute er sich seinen ersten PC aus gestohlenen Teilen und Schrott. Ein Jahr später programmierte er seine erste virtuelle Intelligenz.

Eine Woche vor seinem 14. Geburtstag fand sein Vater Vanessa leblos vor ihrem PC. Sie war verhungert, während er für ein paar Tage geschäftlich unterwegs war, um erfolglos eines seiner Programme vorzustellen. Er gab sich selbst die Schuld an ihrem Tod, was ihn zusammen mit dem erneuten Misserfolg seiner Arbeit in den Selbstmord trieb. Er schloss sich in seinem Arbeitszimmer ein und erhängte sich. Steve gelangte erst in das Zimmer, als es schon zu spät war.

Danach lebte Steve als Kleinkrimineller ausschließlich für das Programmieren und Hacken. Mit 16 versuchte er einen Server von Aztechnology zu hacken und war erfolgreich. Er machte aber einen kleinen Fehler, der dazu führte, dass Aztechnology ihn aufspüren konnte. Der Großkonzern erwischte Steinmann, war aber nicht daran interessiert, ihn für den Angriff auf ihren Server zu verklagen, unter anderem auch weil es bei dem mittellosen Steve nicht viel zu holen gab. Stattdessen stellten sie den außergewöhnlich talentierten und vielversprechenden Hacker ein.

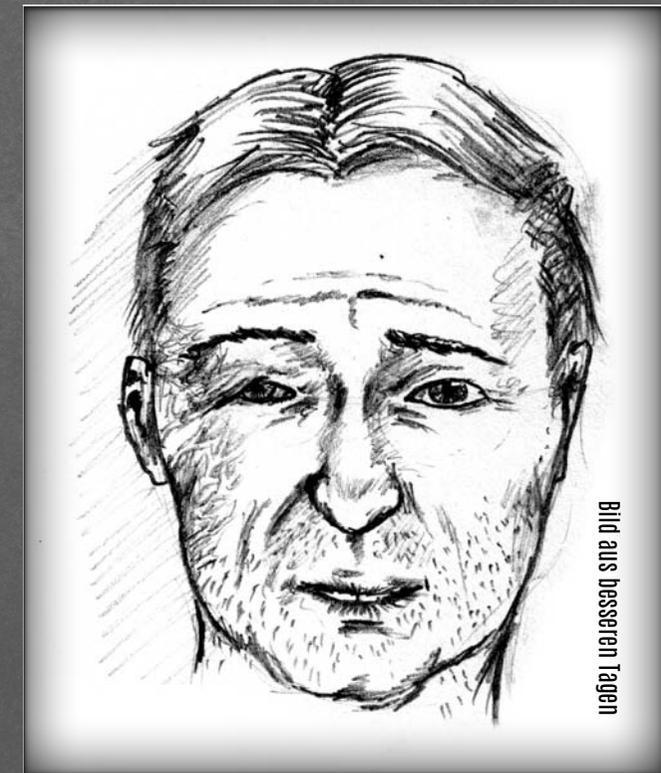


Bild aus besseren Tagen

Steve steigt aufgrund seiner Fähigkeiten schnell auf und arbeitet bei vielen wichtigen Projekten und Experimenten des Großkonzerns als leitender Programmierer mit. Allerdings ist er an diesen gebunden. Aztech finanziert sein Leben und Steve hat durch die fehlende Ausbildung nicht die Möglichkeit, zu einer anderen Firma zu wechseln.

Mit 28 wird er dem Top-Secret-Projekt „Spy“ zugeordnet, dessen Ziel es ist, ein selbständiges Spionageprogramm zu entwickeln. Doch Steve merkt schnell, dass hinter diesem „Programm“ mehr steckt als nur Spionage.

Er nimmt von Anfang an heimlich Audio-Logs auf, um seinen Fortschritt zu dokumentieren, eine Gewohnheit aus den Jahren der Einsamkeit im Hause seiner Eltern, die ihn vor dem Wahnsinn bewahrte (was bedingt funktionierte). Diese Audiologs werden unter anderem von Ace und später auch von den Runnern gefunden. Auch die durch die KI Übernommenen finden solche Audio-Logs und nutzen sie, um Steve zu finden.

Mit seinen Mitarbeitern spricht Steve nur, wenn es nötig ist. Zwischenmenschliche Kontakte vermeidet er soweit möglich. Er arbeitet zumeist alleine und übernimmt den Großteil der Arbeit, was dazu führt, dass er schon früh merkt, dass hinter diesem Projekt mehr steckt. Der Probelauf des Programms, der seiner Meinung nach eine komplette Katastrophe ist und die Zufriedenheit seiner Chefs darüber bestätigt seine Befürchtung, dass dies nicht nur ein selbständiges Spionageprogramm ist, sondern eine KI, die sich rasend schnell weiterentwickelt. Nur die KI weiß wohin. Sie erwies sich als nicht kontrollierbar und Steve und seine Kollegen schafften es gerade so, sie in einen Quarantäneserver zu sperren.

Nach dem für Aztechnology erfolgreichen Testlauf registriert der grundsätzlich misstrauische Steve, dass seine Mitarbeiter nach und nach in Urlaub gehen, obwohl es sowas vorher noch nicht gegeben hatte. Als er eines Abends seines 38. Lebensjahres spät noch in seinem Büro sitzt, hört er vom Flur ein Gespräch zweier Wachmänner, die darüber scherzen, dass die „Spy“-Abteilung nach und nach im Bermuda-Dreieck Urlaub macht. Steve zählt eins und eins zusammen und beschließt zu verschwinden, bevor Aztechnology ihn beseitigt.

Seit diesem Abend ist Steve auf der Flucht vor den Männern des Großkonzerns und arbeitet Tag und Nacht, um ein Programm zu entwickeln, das die KI stoppen kann, falls sie befreit werden sollte. Sechs Jahre später befreien die Runner und Ace bei ihrem Einbruch die KI und müssen sie stoppen.

Über die Audio-Logs finden sie Steve. Aber nicht nur sie suchen den Programmierer, auch die KI scheint ihm nachzustellen, was die Runner daran merken können, dass Infizierte, von denen sie angegriffen und gegen die sie sich verteidigen müssen, Audio-Logs bei sich tragen, die zum Teil bereits in Steves Versteck aufgenommen worden sind.



Wenn die Spieler ihn treffen, ist Steve 44 Jahre alt, wirkt aber durch den überbordenden Stress viel älter, eher so um die 60. Durch die permanente Flucht vor seinem ehemaligen Arbeitgeber ist er paranoid und durch die Vereinsamung ziemlich durchgeknallt. Das Versteck, in dem die Runner ihn antreffen, ist mit Audio-Logs zugesperrt, doch sie konnten ihn letztendlich nicht vor dem Wahnsinn bewahren. Steve hat extrem schütteres, silberfarbenes, nach allen Seiten abstehendes ungepflegtes Haar. Er trägt einen alten, mittlerweile grauen und kaputten Laborkittel, der an manchen Stellen schmutzig ist. Darunter verbirgt sich ein blaues Hemd und eine alte, schmutzige Jeans, zu der er braune, abgelaufene Latschen trägt. Eine Dusche hat sein Körper schon lange nicht mehr von innen gesehen. Ihm fehlt der linke Arm, weil er seinen Cyberarm aus panischer Angst vor der KI nach den Nachrichtenmeldungen vom Einbruch bei Aztechnology und den anschließenden, unerklärlichen Toden durch Überladung der Headware ab-

gelegt hatte. Sein rechtes Auge, ein Cyberauge, blickt leblos nach unten. Es ist gesplittert und offensichtlich mutwillig zerstört worden. Steve hat Angst, die KI könnte mittlerweile deaktivierte Cyberware und andere technische Geräte wieder aktivieren. Er reagiert panisch, als er die Runner sieht, weil er in ihnen Kopfgeldjäger von Aztechnology vermutet, die gekommen sind, um ihn zu holen. Es bedarf viel guten Zuredens und Überzeugungsarbeit, um den alten verrückten Programmierer zu beruhigen. Wenn die Runner dies geschafft haben, stellt sich heraus, dass Steve tatsächlich eine Möglichkeit hat, ihnen zu helfen. Er hatte in den Jahren der Flucht und des Versteckens ein Programm entwickelt, das die KI theoretisch stoppen können sollte.

Steve kann den Runnern zudem grundlegende Informationen über die KI geben, zu denen er allerdings immer hinzufügt, dass dies inzwischen schon ganz anders sein könnte. Er erklärt ihnen außerdem sein Gegenprogramm zur KI, das er nach seiner Mutter *Vanessa* benannt hat, damit sie einmal etwas Gutes für das reale Leben tun kann.

Forschungseinrichtung von Aztechnology

Die Forschungseinrichtung, in der die KI zu finden ist, steht in Mitten eines Slums und ist über zwei große Straßen, die durch den Slum gehen, zu erreichen. In der Einrichtung selber, die aus mehreren Gebäuden besteht, findet man die KI in einem Gebäude, das wie ein einfaches Bürogebäude, eher zur Erforschung von Programmen, aussieht. Im ersten Stock ist eine kleine Lobby mit Security untergebracht und weiter hinten befinden sich mehrere Computerräume. Im zweiten und im dritten Stock liegt der Quarantäne-Raum, in dem sich der Server befindet, auf dem die KI eingesperrt worden ist. Der Raum besitzt relativ dicke Wänden, die mit Blei funksicher gemacht worden sind, damit die KI nicht entkommt. Die Türen sind 20 cm dicke, schwer zu öffnende Sicherheitstüren.

Die Sekte

Die Sekte besteht hauptsächlich aus mehr oder weniger verrückten Technomancern, die die Technologie als eine Magie und eine übermenschliche Kraft anbeten. Der Leiter der Sekte ist ein Technomancer, der vor ein paar Jahren aus einer

Irrenanstalt geflohen ist und die KI durch Zufall entdeckt hat und sie natürlich wegen ihrer Macht als eine Gottheit anerkannt hat, weil sie die Welt der Technologie, die Matrix, mehr oder weniger beherrscht.

Die Sekte wurde sehr schnell größer, da sich viele Verrückte fanden, die noch nie eine KI gesehen hatten und die Technologie anbeteten. Die Sekte verbreitete sich durch die eigenen Mitglieder, die Leute auf der Straße ansprechen und sie über die Sekte informieren.

Der Hauptraum der Sekte ist ein etwas größerer Raum im Keller eines leerstehenden Hauses. Der Raum sieht mit seinen Reihen an Bänken und einem Altar am Ende einer Kirche ähnlich. Der Unterschied jedoch ist, dass an den Bänken Kabel entlanglaufen, mit denen sich die Mitglieder mit der Matrix verbinden können, und der Altar ist ein großer Rechner, der von der Sekte festlich geschmückt worden ist. An vielen Stellen hat man planlos irgendwelche Cyber- und Headware angeschlossen, die zum Teil noch blutig ist und aussieht, als wäre sie erst vor kurzem von jemandem benutzt worden. Der Rechner ist einer der Hauptserver der KI, der von der Sekte bereitgestellt worden ist. Die Sekte führt zudem Rituale



durch, wie zum Beispiel das Einpflanzen von Chips der KI, um ihre Mitglieder zu Infizierten zu wandeln. Die Opfer werden dazu mit dem Rechner verbunden und in der Mitte des Raumes hingelegt. Dort blieben sie liegen, bis sie von der KI infiziert aufstehen und fast gefühllos den Raum verlassen. Wenn dies passiert, wird natürlich die großartige KI gepriesen. Wenn die Person jedoch nach einer Stunde noch nicht infiziert worden ist, wird sie getötet und ihre Cyber- sowie Headware wird der KI geopfert, indem sie mit dem Rechner verbunden wird.

Das Gegenvirus Vanessa

Steve Steinmann erklärt den Runnern, wie „Vanessa“ die KI in der Theorie aufhalten sollte. Dazu müssen die Runner einen geeigneten Angriffspunkt, also einen der Hauptserver der KI ausfindig machen, zum Beispiel über die Sekte, die sich um die KI entwickelt, und den Gegenvirus in diesen einspeisen.

„Vanessa“ enthält Lockzeilen, die darauf abzielen, dass die KI sie in ihre Programmierung übernimmt. Wenn die KI dies tut, hat sie sich Trojaner eingefangen. Die Lockzeilen greifen die grundlegenden Programmzeilen der KI, ihre Schwachpunkte, an und schreiben sie um, sodass die KI sich selbst als Bedrohung oder Feind wahrnimmt und sich selbst zerstört.

Dieser Weg funktioniert auch tatsächlich. Allerdings wirkt sich die Selbstzerstörung auch auf die Übernommenen aus: Die KI in ihrer Headware begeht Selbstmord, bringt also die Person, in deren Kopf sie sich befindet, ebenfalls um. Wenn die Infizierten durch irgendjemanden oder irgendetwas äußerlich vom Suizid abgehalten werden, so überlädt die KI die Headware und führt so den Tod herbei. Man kann die Infizierten also nicht retten. Je weiter die KI in ihrer Entwicklungsstufe gekommen ist, desto mehr Übernommene sterben.

Hannah Heile, Mattis Bollhorst, Christian Wesemann

Audio-Logs

Audio-Log Nr. 2

Ich kann es immer noch nicht glauben, dass ich bei diesem Projekt mitarbeiten darf! Es ist einfach etwas so Großes und Wichtiges... Ich hoffe, ich mache gute Arbeit und die Chefs werden zufrieden mit mir sein. Ich werde auf jeden Fall mein Bestes geben! So jetzt aber ran, ich muss arbeiten.

Audio-Log Nr. 15

Die Arbeit läuft gut, wir kommen mit dem Produkt gut voran. Allerdings nervt Fred mich ständig mit irgendwelchen Problemen... Das nervt so. Ich verstehe einfach nicht, warum er in dieser Abteilung eingesetzt wird! Er kann ja gerade so den PC einschalten. Dann kommt er immer wieder zu mir und fragt irgendwas, womit er mich von meiner Arbeit abhält. Die Chefs haben schon gefragt, warum meine Arbeit nicht vorangeht... Man, war das ein unangenehmes Gespräch.

Audio-Log Nr. 19

Manchmal nervt sie schon, diese Arbeit als Programmierer. Da hat man ein Problem gelöst und bekommt dafür 17 neue... Das kann ganz schön frustrieren. Aber wenn man dann wieder Probleme löst und irgendwann das fertige Programm vor Augen hat, dann ist der ganze Frust vergessen und man weiß wieder... „Hey Steve, was machst du da?“ - „Geht dich nichts an, hau ab, Fred!“ - „Zeig mal her!“ - „NEIN!“ - „Sind das... Du weißt schon, dass die Chefs das nicht wollen oder?“ - „Psssst!“ - „Lass dich bloß nicht erwischen.“

Audio-Log Nr. 43

Irgendwie ist es anstrengend in einer Top-Secret-Abteilung zu arbeiten... Ich darf niemandem von meiner Arbeit erzählen, absolut niemandem. Ich glaube, ich würde es nicht aushalten, wenn ich nicht diese Audio-Logs machen würde...

Warum ist das überhaupt Top-Secret? Es ist doch bloß ein Spionageprogramm. Naja gut, ein sehr fortschrittliches, aber das sind doch keine Gründe für Geheimhaltung....

Audio-Log Nr. 168

Die Arbeit geht gut voran und ich habe mir eine Pause gegönnt... Normalerweise mache ich das nicht während der Arbeitsphasen, aber ich kann nicht mehr. Wir mussten mehrere Nachtschichten einlegen und ich bin einfach nur müde... Ich darf mich allerdings nicht erwischen lassen, sonst bekomme ich tüchtig den Kopf gewaschen. Was das angeht, sind die Chefs ziemlich unbarmherzig. Naja... ich sollte wieder an die Arbeit gehen.

Audio-Log Nr.286

Wir treten auf der Stelle. Wir schaffen es einfach nicht, dass das Programm sich verbessern kann. Die Befehle dazu sind kompliziert und müssen von uns zusammen geschrieben oder eher entwickelt werden. Außerdem haben wir eine Befehlszeile, die sich anscheinend absolut nicht mit einer anderen verträgt, was das Programm immer wieder abstürzen lässt. Wir sitzen da jetzt schon bald zwei Monate vor - und das mit sieben erfahrenen und guten Programmierern. Ja, gut - und natürlich Fred. Aber der gehört nicht in diese Gruppe. Ich meine, ich verstehe mich gut mit ihm, aber er hätte lieber Kindergärtner werden sollen.

Audio-Log Nr. 327

Endlich ein Durchbruch! Wir haben es endlich geschafft, die nicht zusammenpassenden Befehle kompatibel zu machen, sodass das Programm sich selbst weiter entwickelt beziehungsweise anpasst. Allerdings ist das

kein einfaches Spionageprogramm mehr... Ich würde es eher als eine Art künstliche Intelligenz, also KI, sehen... Ich frage mich, wen die damit ausspionieren wollen. Naja, vermutlich einen der Konkurrenz-Großkonzerne. Aber muss es sich dazu selbst verbessern? Das kommt mir irgendwie komisch vor... aber naja, was soll ich machen? So einen guten Job bekomme ich so schnell nicht wieder, oder?

Audio-Log Nr. 598

Langsam geht es voran, die KI wird immer besser und die meisten Probleme sind gelöst. Allerdings kommt mir dieses Programm so langsam echt seltsam vor... Es ist schon verdammt selbstständig... Einmal, als einer der Kollegen etwas ausprobiert und das Programm gestartet hatte, hat es den Befehl selbst umgeschrieben... Programme sollten sowas nicht tun, selbst wenn es KIs sind... Es war verdammt schwer, sie wieder unter Kontrolle zu bringen... Sie darf jetzt nicht mehr einfach so gestartet werden. Da läuft doch irgendwas... das ist doch kein Spionageprogramm!

Audio-Log Nr. 701

Heute wollen wir einen richtigen Probelauf starten... Ich meine, wir haben es schon mal in einer Art Quarantäne laufen lassen, um Probleme zu finden. Allerdings hat das Programm sich mehr oder weniger laufend umgeschrieben, sodass es schwierig war, Fehler zu finden. Einmal haben wir es zu lange laufen lassen, sodass die KI die „Quarantäne“ mehr oder weniger studiert hat. Ich will eigentlich nicht „studiert“ sagen, aber es ist das einzige Wort, was passt. Das Programm ist fast ausgebrochen... Das ist mir echt nicht geheuer... aber naja, die Chefs sind recht zufrieden, was auch immer die damit anstellen wollen... Und sie wollen unbedingt einen richtigen Probelauf

starten. Ich halte das für keine gute Idee.

Audio-Log Nr. 702

Wir haben den Probelauf gestartet... Es hätte, glaube ich, nicht schlimmer laufen können... wir haben die KI gestartet und sie hat sich binnen zwei Minuten komplett umgeschrieben, auf alle PCs zugegriffen, die miteinander verbunden waren und „recherchiert“. Man muss es so nennen, denn sie hat alle anderen Programme vermutlich nach brauchbaren Befehlszeilen durchforstet... Und das auf so gut wie allen PCs gleichzeitig... Wir haben versucht sie von einem PC aus wieder einzusperren, aber das schien ihr nicht zu gefallen... Sie hat den PC zum Absturz gebracht... Es war unfassbar schwierig, dieses verdammte Ding wieder einzufangen und ich weiß auch nicht mehr, wie wir es geschafft haben, aber irgendwie haben wir es hinbekommen und dieses „Spionageprogramm“ eingesperrt. Selbst wenn die Chefs verdammt zufrieden aussahen... Diese KI birgt nichts Gutes, sie ist böse und sollte nicht wieder freigelassen werden! NIE WIEDER! Sie ist nicht kontrollierbar und unglaublich intelligent... Und ihre Ziele sind unbekannt, da sie eigenständig ist.

Audio-Log Nr. 746

Es ist seltsam... immer mehr meiner Kollegen haben „Urlaub“ bekommen. Dabei habe ich in meiner gesamten Laufbahn bei dieser Firma noch nie erlebt, dass irgendwer wirklich Urlaub gekriegt hat... das kann nicht sein. Da stimmt irgendwas nicht... Ich sollte gehen. Solange ich noch kann.

Audio-Log Nr. 749

Es sind noch mehr Kollegen verschwunden... Auch Fred. Ich hab seine Frau angerufen. Sie sagt, er sei seit drei

Tagen nicht wieder gekommen... Habe auch die Familie einer der schon länger verschwundenen Kollegen angerufen und sie meinten, dass auch dieser schon länger nicht mehr dagewesen sei... Ich muss weg, muss irgendwo untertauchen, bevor sie mich auch noch beseitigen!

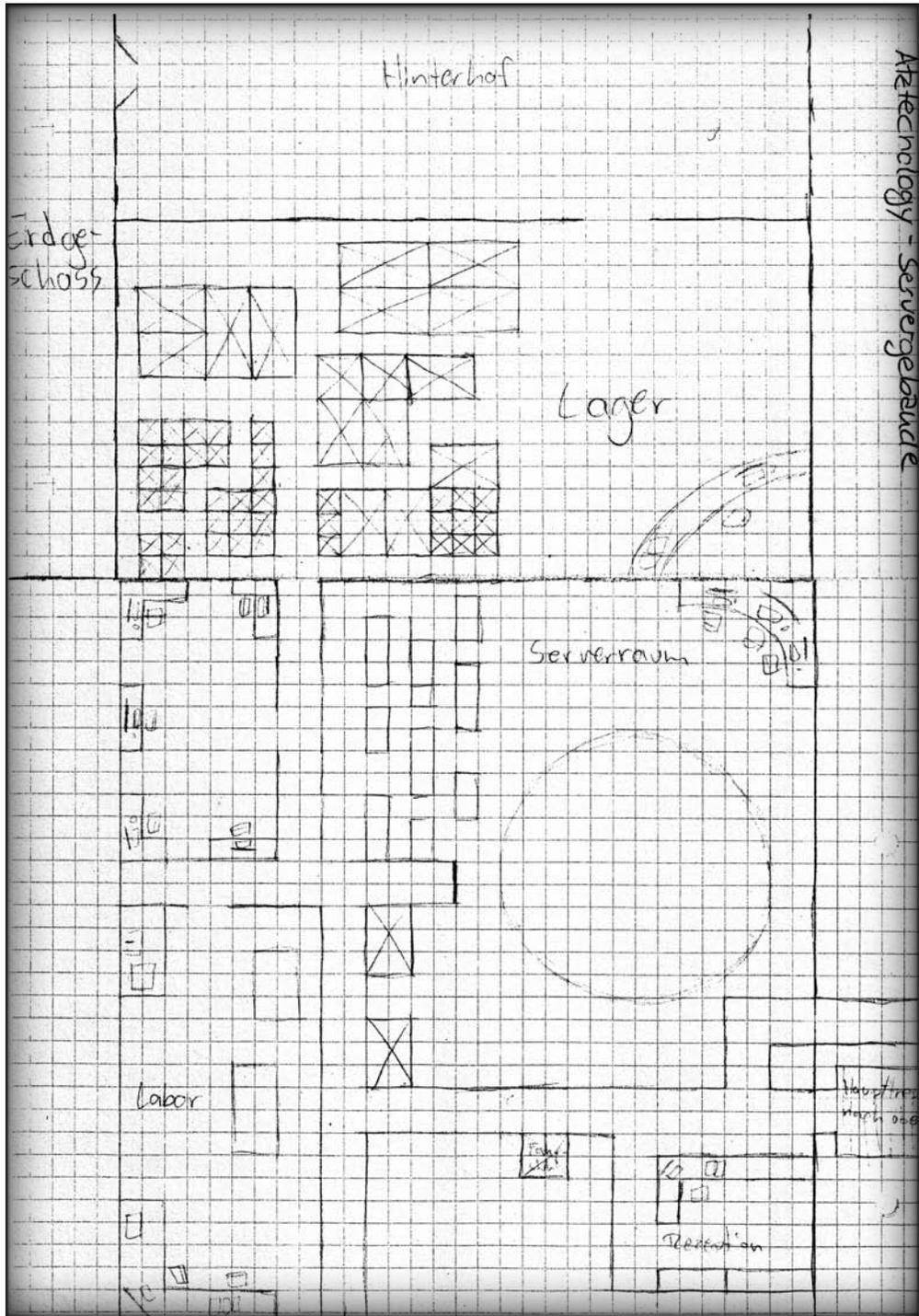
Audio-Log Nr. 787 Ich habe es geschafft... Zumindest vorerst. Ich bin abgehauen, habe meinen Tod vorge täuscht. Das sollte sie erstmal ruhig stimmen. Zum Glück habe ich mir bei einem der Probelläufe das Programm heimlich abgeschrieben... auf Zettel, das hat zwar verdammt viel Zeit gekostet, war aber sicherlich gut investiert... Ich muss versuchen ein Gegenprogramm zu schreiben... Etwas, das gegen S.A.U.R.O.N. wirkt, denn falls diese KI jemals freigelassen werden sollte, kann keiner sie ohne weiteres aufhalten und wer weiß, was dieses Programm vorhat...

Audio-Log Nr. 802

SCHEIßE! Die Wichser haben meinen Unterschlupf gefunden! Jetzt schleicht hier ständig so ein Typ rum. Es wird verdammt schwer, an meine Sachen zu kommen, um wieder verschwinden zu können... Aber es führt kein Weg dran vorbei, ich muss mir einen neuen Unterschlupf suchen... Ich brauche aber einige meiner Sachen... Das wird nicht leicht.

Audio-Log Nr. 836

Ich habe es geschafft! Jetzt muss ich nur noch die Sachen unentdeckt in meinen neuen Unterschlupf bringen... Der Gegenvirus kommt gut voran. Allerdings muss es sich ebenfalls weiterentwickeln, um mit der KI mitzuhalten und nur auf diese fixiert sein.... Das wird noch ein ganzes Stück Arbeit. Aber ich werde nicht aufgeben!



die schlechten handgezeichneten Karten

