

VERTRAULICH

MEMORANDUM AN: MAJOR GALUSCHKIN
AUSGEGEBEN VON: PERSONALABTEILUNG
DATUM: 14. AUGUST 1991
BETRIFFT: INHALT DIESER AKTE

In der Anlage befindet sich das Exemplar der Personalakte RUKOW, das der Abteilung P überstellt wurde. Diese interne Akte ist das einzige Exemplar, das nicht vor der Aushändigung an Hauptmann Rukow oder an das Zentralkomitee der Partei entsprechend bearbeitet wurde.

Die Akte hat folgenden Inhalt:

ERSTER ARBEITSTAG IN DER ABTEILUNG P

SYSTEMERFORDERNISSE

LADE- UND INSTALLATIONSANLEITUNGEN FÜR DIE

ELEKTRONISCHE ÜBERWACHUNGS-SOFTWARE

DES CONSPIRACY

BENUTZUNG DER ELEKTRONISCHEN

ÜBERWACHUNGSEINRICHTUNGEN

ZUSAMMENFASSUNG DER STEUERUNG

GESCHICHTLICHER ÜBERBLICK ÜBER DEN

CONSPIRACY UND

SEINE PRAKTIKEN

ANDERE AN DIESEM PROJEKT BETEILIGTE

AGENTEN



FILE 101
Dept DLY

VERTRAULICHES MEMOR

MEMORANDUM AN: CONSPIRACY - PERSONALABTEILUNG
AUSGABESTELLE: OPERATOR 41
DATUM: 10. AUGUST 1991
CONSPIRACY-BEURTEILUNG DES HAUPTMANNNS
M.M. RUKOW

NAME: Maxim Michailowitsch Rukow
GEBURTSDATUM: 12. Januar 1966
GEBURTSORT: Swerdlowsk, russische Republik
VATER: Michail Stepanowitsch Rukow (verstorben)
MUTTER: Swetlana Schatilowa (verstorben)

ANMERKUNG: Rukows Eltern wurden am 23. Mai 1983 durch einen terroristischen Anschlag afghanischer Rebellen in Duschambe, Republik Tadschikistan, getötet. Oberst Michail Rukow befand sich dort in dienstlichem Auftrag.

AUSBILDUNG UND BISHERIGE TÄTIGKEITEN

Juni 1988: Erfolgreicher Abschluß des Komsomolnstituts für die Ausbildung der Luftstreitkräfte. Vorgeschlagen für den Speznaz, die Spezial-Eliteeinheit unter Führung des GRU (Militärische Aufklärung). Kommandeur des 3. Fallschirmbataillons. Erstes Ochotniki-Bataillon, Militärbezirk Sibirien

August 1991: Versetzung in die Abteilung P des CONSPIRACY, Moskau. Ernennung zum Hauptmann.



FILE
102
Dept
DLY

Conspiracy © 1992 Cryo Interactive Entertainment
© & © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Verpackung und Begleitdokumentation, Computerdisketten und Software sind durch Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Aus- und Verleihen oder Verbreiten dieses urheberrechtlich geschützten Materials kann strafrechtlich verfolgt werden oder zur Verbannung in ein sibirisches Salzbergwerk führen

BEWERTUNG:

POLITISCHE ZUVERLÄSSIGKEIT:

Rukow wurde von den zuständigen Politoffizieren unterschiedlich beurteilt. Sein Patriotismus steht außer Zweifel, doch hat er bei mehreren Gelegenheiten Meinungen geäußert, die nicht im Einklang mit dem Gedankengut der Partei stehen.

FÄHIGKEITEN: Rukow hat sich bei den Luftstreitkräften besonders hervorgetan, speziell im Nahkampf und bei der Infiltration.

SPRACHEN: Rukow spricht fließend Englisch, Arabisch und Spanisch.

ALLGEMEIN: Seine militärischen Vorgesetzten beschreiben ihn als einen ausgezeichneten Offizier, der jedoch einen Hang zu persönlicher Initiative besitzt, der an Unbotmäßigkeit grenzt und eventuell zur Befehlsverweigerung führen könnte.

ZUSAMMENFASSUNG:

Maxim Michailowitsch Rukows Beurteilung läßt auf einen festen Charakter schließen, der aber auch eine gewisse Individualität ausdrückt. Es wird empfohlen, Rukow nicht für höhere Positionen in der Verwaltungshierarchie vorzusehen.



**FILE 103
Dept DLY**

VERTRAULICHES MEMORANDUM

MEMORANDUM AN: HAUPTMANN MAXIM
RUKOW
AUSGEGEBEN DURCH: OBERST WOWLOW
DATUM: 14. AUGUST 1991
EINFÜHRUNG IN DIE ARBEIT DER ABTEILUNG P

Genosse Rukow,
Wir wissen, daß Sie sich nicht um eine Versetzung in die Abteilung P bemüht haben, doch wurde beschlossen, daß Sie Ihrem Vaterland am besten dienen können, wenn Sie den Dienst des GRU verlassen und sich in die Abteilung P des CONSPIRACY, zweites Direktorium, hier in Moskau begeben.
Ihr Aufgabengebiet in der GRU betraf die militärische Aufklärung, insbesondere Fallschirmoperationen und Infiltration des "feindlichen Gebietes". Hier in der Abteilung P werden Sie alle Ihre in der GRU erlernten Überwachungstechniken einsetzen müssen, doch sollten Sie im Gebrauch der Schußwaffe äußerste Vorsicht zeigen. Statt physischer Kraft kommt in dieser Abteilung die neu entwickelte elektronische Überwachungsanlage des CONSPIRACY zur Anwendung (weitere Hinweise zur Benutzung dieser Überwachungstechnik finden Sie im Memorandum von Feldwebel Gusenko), in Verbindung mit einem der auf der folgenden Seite aufgelisteten Computermodellen.



**FILE 104
Dept DLY**

SYSTEMERFORDERNISSE

IBM PC und kompatible Geräte: Leider kann diese Software nicht auf dem Modell "Glorreiche Olga 36" betrieben werden, das von den Lenin-Werken "Einschmelzung und Ausbaggerung" (Abteilung Computer und Traktoren) entwickelt wurde.

Benötigt: Mindestens 386er IBM-PC (oder zu 100% kompatibles Gerät) mit 20 MHz, 800 KB freiem Speicherplatz, 256-Farben-VGA-Grafiken, Festplatte (auf der 50 KB verfügbar sind), DOS mit MSCDEX-Unterstützung und CD-ROM-Laufwerk mit einer permanenten Übertragungsrate von 150 KB pro Sekunde.

Empfohlen: Mindestens 386er IBM-PC (oder zu 100% kompatibles Gerät) mit 33 MHz und 1 MB Erweiterungsspeicher sowie einem CD-ROM-Laufwerk mit permanenter Übertragungsrate von 150 KB pro Sekunde.

Soundkarten - Conspiracy unterstützt die folgenden Soundkarten:

Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Roland MT32/LAPC1, Ad-Lib.

Digitalisierte Sprache ist nur mit Sound Blaster/Pro verfügbar: Durch die PC-Lautsprecher sind weder Sound noch Musik zu hören.

LADE- UND INSTALLIERUNGSHINWEISE FÜR DIE CONSPIRACY-SOFTWARE ZUR ELEKTRONISCHEN ÜBERWACHUNG

Ausgehend von der Annahme, daß Sie durch das Zentralkomitee bereits mit dem korrekten Computermodell ausgestattet wurden, werden Ihnen die folgenden Befehle zur Kenntnisnahme vorgelegt: IBM PC (sowie 100%ig kompatible Geräte)

Schalten Sie Ihr Gerät wie gewohnt ein, und legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk. Wählen Sie dann das CD-ROM-Laufwerk, geben Sie INSTALL ein, und drücken Sie RETURN. Daraufhin erscheint ein Menü, auf dem die Option START A NEW CONFIGURATION (Neue Konfiguration starten) markiert ist. Drücken Sie RETURN, um die Option zu wählen, dann erscheint ein zweites Menü, auf dem die Option AUTOMATIC CONFIGURATION (Automatische Konfiguration) hervorgehoben ist. Drücken Sie erneut RETURN, um diese Option zu wählen. Conspiracy überprüft daraufhin Ihre Hardware und erstellt auf Ihrer Festplatte C: ein Verzeichnis, in dem Ihre genaue Konfiguration und die gesicherten Spiele gespeichert werden.

Sobald der Installationsprozeß abgeschlossen ist, können Sie dieses Programm durch Drücken einer beliebigen Taste beenden und dann das Spiel beginnen, indem Sie CONSP eingeben und RETURN drücken.

Hinweis zum CD-ROM-Laufwerk: Für viele CD-ROM-Laufwerke wird eine Datenübertragungsrate von 150 KB pro Sekunde angegeben. Der konstante Wert ist jedoch ebenso wichtig wie die Höchstgeschwindigkeit, und einige Laufwerke können den erforderlichen Standard nicht bei allen Vorgängen beibehalten. Wenn Sie auf Probleme stoßen, sollten Sie INSTALL betreiben und die Option TEST CD ROM DRIVE (CD-ROM-Laufwerk testen) wählen.

Hinweis zu digitalem Video: Die CD-ROM-Version von Conspiracy benutzt für die On-Line-Hilfsfunktion digitalisierte Videoaufnahmen, die von der CD abgespielt werden. Sollten Sie bei dieser Funktion auf Schwierigkeiten treffen und haben Ihr CD-ROM-Laufwerk überprüft, dann wählen Sie die Option USE EVERY TRICK IN THE BOOK TO BE REALLY SMOOTH (Alle Tricks einsetzen, um wirklich flüssig zu spielen) vom Animationen-Menü.

Hinweis zu möglichen Problemen: Mit Hilfe des INSTALL-Menüs können Sie eine Reihe von Konfigurationsoptionen regulieren, falls Sie auf Schwierigkeiten stoßen. Zugriff auf dieses Menü erhalten Sie über die Option CHANGE LANGUAGE AND CONFIGURATION (Sprache und Konfiguration ändern). Antworten Sie mit "Yes" (Ja) auf den automatischen Test und dann mit "No" (Nein) auf die Frage "Is this correct?" (Stimmt das?). Ziehen Sie mit Hilfe der Cursortasten die Markierung nach oben oder unten, und drücken Sie ENTER, um die Option zu wählen, die Sie verändern möchten.



**FILE 105
Dept DLY**

German (Deutsch), Spanish (Spanisch)

Graphics (Grafiken): 256 colour VGA (VGA 256 Farben)
Monochrome VGA (VGA Schwarzweiß)

Music (Musik): No music (Keine Musik), Ad-Lib, Ad-Lib Gold, Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Roland MT32 (& LAPC1 Midi Card)

Sound (digitised speech - Digitalisierte Sprache): No sound (Kein Sound)
Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Tandy Sensation

Mouse (Maus): Microsoft Compatible Mouse (Mit Microsoft kompatible Maus), Do not use mouse (Keine Mausbenutzung)

Joystick: Analog-Joystick, Do not use joystick (Keine Joystick-Benutzung)

Extra memory (Zusätzlicher Speicher): Don't use extra memory (Kein zusätzlicher Speicher), Expanded memory (Erweiterungsspeicher), Extra memory (Zusätzlicher Speicher)

Processor (Prozessor): 8086 - 80286, 80386 or better (80386 oder höher)

Animations (Animationen): Try every trick in the book to be very smooth (Alle Tricks einsetzen, um wirklich flüssig zu spielen), Standard smooth animations (Standard-Animationen)

Installation auf der Festplatte des PC:

Wenn das Spiel auf der Festplatte installiert werden soll, das Gerät wie gewöhnlich einschalten und Diskette 1 in das Laufwerk A: einlegen. Auf das DOS-Promptzeichen 'A:' eintippen.

Sobald das Zeichen A> erscheint, 'INSTALL <RETURN>' eintippen, und der CONSPIRACY-Installationsschirm wird gezeigt.

Nun wird die erste Option 'INSTALL CONSPIRACY ON YOUR HARD DRIVE' (Installation auf der Festplatte) markiert. Return-Taste drücken, und das Programm wird das voreingestellte Laufwerk auflisten, in dem das Spiel installiert wird (C:\CONSPIRACY). Drücken Sie die Return-Taste, um die Einstellung zu bestätigen oder eventuell benötigte Änderungen vorzunehmen.

Nachdem der Installationsvorgang eingeleitet wurde, werden Sie an bestimmten Stellen aufgefordert, die Disketten auszuwechseln. Wenn der Kopiervorgang beendet ist, wird der Installationsschirm erneut gezeigt und die Option 'AUTOMATIC CONFIGURATION' markiert. Drücken Sie nun die Return-Taste, woraufhin das Programm die Sprache, Steuerungsart und Soundkarte, die in diesem Gerät verwendet werden, ermittelt und das Spiel entsprechend konfiguriert.

Anmerkung: Sollten Sie nach der Installation die Spielkonfiguration ändern wollen, öffnen Sie das \CONSPIRACY-Unterverzeichnis und tippen 'install' ein. Der Konfigurationsschirm wird daraufhin gezeigt, und Sie können die gewünschten Änderungen durchführen, indem Sie die Option 'CHANGE LANGUAGE AND CONFIGURATION' wählen.

Wenn Installation und Konfiguration beendet sind, können Sie das Spiel beginnen, indem Sie zum \CONSPIRACY-Verzeichnis übergehen, 'CONSPIRACY' eintippen und die Return-Taste drücken. Das Spiel wird nun automatisch geladen, wobei Vorspann und Einführung gezeigt werden. (Die Informationen über die Mitarbeiter an diesem Spiel und die Einführungssequenz können übersprungen werden, indem jeweils die ESC-Taste gedrückt wird.)



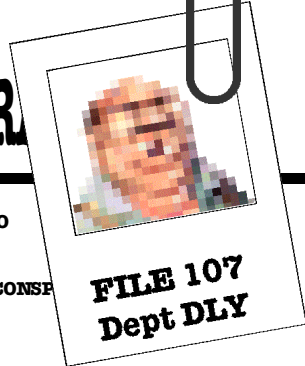
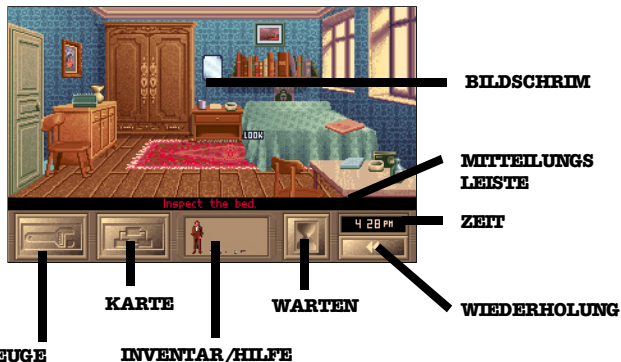
**FILE
106
Dept
DLY**

VERTRAULICHES MEMORANDUM

MEMORANDUM AN: ALLE MITARBEITER
AUSGEGEBEN DURCH: FELDWEBEL GUSENKO
DATUM: 10. JULI 1991
EINFÜHRUNG IN DIE VERWENDUNG DER ELEKTRONISCHEN ÜBERWACHUNGSANLAGE DES CONSP

Die folgenden Anweisungen enthalten detaillierte Hinweise für den Einsatz Ihrer elektronischen Überwachungs-ausrüstung sowie Hinweise zur Erfüllung Ihrer Aufgabe und sollten daher gründlich durchgelesen werden!

BENUTZUNG DER SCHNITTSTELLE



BILDSCHIRM

Dies ist der Hauptschirm, auf dem das eigentliche Spielgeschehen gezeigt und Ihre Untersuchung durchgeführt wird. Um eine Handlung auszuführen, brauchen Sie nur den Cursor auf die Person oder den Gegenstand zu richten, mit dem Sie interagieren wollen, und dann den **LINKEN** Mausknopf zu betätigen. Zu Beginn ihrer Mission ist der Cursor im sogenannten "intelligenten" Zeiger-Modus. In diesem Modus, der von sowjetischen Wissenschaftlern entwickelt wurde, ändert sich der Cursor automatisch, um die Handlung anzuzeigen, die aller Wahrscheinlichkeit nach als nächste ausgeführt wird. Wenn Sie zum Beispiel den Cursor auf das Telefon richten, ändert sich die Funktion des Zeigers auf "Anschauen". Klicken Sie nun den **LINKEN** Mausknopf, und Sie erfahren die Nummer des Telefons. Klicken Sie den **LINKEN** Mausknopf erneut, um den Text zu löschen. Wenn Sie nun wieder auf das Telefon zeigen, ändert sich der Cursor in das Icon "Verwenden", da Sie höchstwahrscheinlich als nächstes das Telefon benutzen wollen.



Insgesamt können zehn verschiedene Handlungen ausgeführt werden (vgl. den Abschnitt "Handlungskasten" weiter unten). Sollten Sie eine andere als die momentan angezeigte Handlung ausführen wollen, (da Sie vielleicht vergessen haben, die Telefonnummer aufzuschreiben und nun das Telefon erneut anschauen müssen), so brauchen Sie nur den **RECHTEN** Mausknopf zu drücken. Dadurch wird der Handlungskasten aufgerufen.

DER HANDLUNGSKASTEN

Durch Drücken des **RECHTEN** Mausknopfes wird der Handlungskasten geöffnet. Hier können Sie nun aus

Person, und lassen Sie Ihre Überlegenheit immer deutlich zum Ausdruck kommen. Schwierige Probleme lassen sich nicht durch Anwendung von Foltermaßnahmen lösen.

DIE MITTEILUNGSLEISTE

Wenn Sie Gegenstände in einem Raum untersuchen oder Personen genau betrachten, werden Sie nicht immer in der Lage sein, die gewünschte Handlung auch auszuführen (z.B. können Sie einen Aktschrank nicht angreifen). In der Mitteilungsleiste werden die Handlungen aufgelistet, die Sie ausführen können. Klicken Sie mit dem **LINKEN** Mausknopf auf die gewünschte Handlung.



TOOLS

Wenn Sie diesen Kasten mit dem **LINKEN** Mausknopf anklicken, werden verschiedene Optionen, die den Fortlauf Ihrer Ermittlungen betreffen, aufgerufen:

SPIEL NEU STARTEN: Gehen Sie zum Beginn Ihrer Untersuchungen zurück. Nicht zu empfehlen, wenn Sie sich Hoffnungen auf Beförderung machen.

KAPITEL NEU BEGINNEN: Starten Sie Ihre Ermittlungen erneut, mit diesem Kapitel beginnend. Wowlow wird wohl die Stirn runzeln, aber manchmal bleibt Ihnen keine andere Wahl.

SPIEL SICHERN: Vier Speicherplätze stehen zur Verfügung. Wenn Sie erst einmal ein Spiel gesichert haben, erscheint auch die Option **SPIEL LADEN**.

OPTIONEN: Hier können Sie eine Reihe von technischen Entscheidungen treffen, darunter fällt z.B. die Option, einen Drucker einzusetzen, die Wahl zwischen einer 12-

oder 24 Stunden-Uhr, ob die Musik ein- oder ausgeschaltet werden soll, die Wahl der

Textgeschwindigkeit (manuell, langsam, normal oder schnell) sowie die Geschwindigkeit des Zeigers (langsam, normal oder schnell).

BEENDEN: Wenn Sie diese Option wählen, werden Sie



gebeten, Ihre Wahl zu bestätigen. Die Partei blickt mit großer Besorgnis auf Mitarbeiter, die aufgrund von Frustration oder Feigheit ihre Ermittlungen einfach aufgeben; auf der anderen Seite sind die Mitarbeiter natürlich angehalten, darauf zu achten, daß sie genügend Schlaf bekommen.

KARTE

Auf der Karte erhalten Sie eine Übersicht über Ihren momentanen Aufenthaltsort, einschließlich der Orte, die Sie bereits besucht haben. Klicken Sie auf das kleine Fenster unten in der Mitte, um zum Hauptspielschirm zurückzukehren.

WARTEN

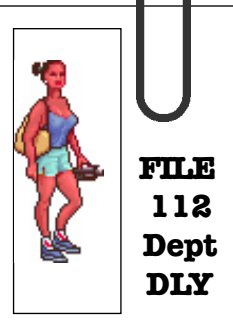
Mit dieser Option wird die Zeit um 30 Minuten vorgestellt (was bei Überwachungen, die die ganze Nacht dauern, nützlich sein kann). Sobald jemand auf der Bildfläche erscheint, wird der normale Zeitablauf wieder aufgenommen.

ZEIT

Zeigt die momentane Zeit im 12 Stunden- oder 24 Stundenrhythmus an. Seien Sie vorsichtig, aber schnell.



FILE 111
Dept DLY



FILE
112
Dept
DLY

REPLAY

Wenn Sie diesen Kasten mit dem **LINKEN** Mausknopf anklicken, erscheinen zwei Befehle: Zurückspulen oder schnell vorwärts spulen. Mit Hilfe dieser Befehle können Sie die Handlung zu einem vorherigen Punkt des laufenden Kapitels zurückspulen. Dadurch können Sie Einzelheiten eines Gesprächs noch einmal überprüfen und damit sicherstellen, daß Ihre Notizen korrekt und vollständig sind. Halten Sie sich an die Direktiven, die der CONSPIRACY seinen Mitarbeitern bei politischen Ermittlungen ans Herz legt: Legen Sie Ihre Notizbücher und Akten mit großer Sorgfalt an, möglichst in einer kodierten Form, die nur Sie verstehen. Alles andere Material sollte sofort vernichtet werden.

INVENTAR-/HILFE-SCHIRM



Wenn Sie diesen Bildschirm wählen, wird der Hauptspielbildschirm durch den Inventar-Bildschirm ersetzt. Der Hauptspielbildschirm ist weiterhin in einem kleinen Fenster unten in der Bildschirmmitte zu sehen. Das Werkzeug-Icon unten links auf dem Bildschirm wird durch das Hilfe-Icon ersetzt (ein kleines Bild Ihres Vaters).

Inventar: Mit der Maus können Sie Gegenstände, die Sie im Spielverlauf erworben haben, untersuchen und benutzen. Ziehen Sie den Zeiger über einen Gegenstand, und die Standardhandlung für dieses Objekt erscheint in der Textzeile unten im Inventarfenster. Ist dies jedoch nicht die Handlung, die Sie ausführen möchten, dann drücken Sie den **RECHTEN** Mausknopf, um den OBJEKTZEIGER-KASTEN aufzurufen (der auf der folgenden Seite beschrieben ist). In diesem Kasten können Sie die gewünschte Handlung für das jeweilige Objekt



FILE 113
Dept DLY



FILE 114
Dept DLY

wählen. Auf dem daraufhin erscheinenden Menü wählen Sie dann **OPTIONEN**, **HILFE**, **ZIEMLICH VIEL**.

OBJEKTZEIGER-KASTEN

Die vier zur Verfügung stehenden Optionen bieten Ihnen eine gute Kontrolle über den Bestand Ihres Inventars. Um einen Gegenstand zu wählen, betätigen Sie den **LINKEN** Mausknopf:

BENUTZEN: Mit diesem Befehl können Sie einen Gegenstand benutzen, der keinen weiteren Befehl (für die Ausführung seiner Funktion) erfordert. Zum Beispiel können Sie mit diesem Befehl ein Streichholz anzünden. Doch sollten Sie daran denken, daß Sie in den meisten Fällen einen Gegenstand aufnehmen müssen, bevor Sie ihn benutzen können.

VERNICHTEN: Wählen Sie zunächst diese Option und dann den Gegenstand, der vernichtet werden soll. Doch sollten Sie vorher gut überlegen, ob dies die richtige Entscheidung ist.

ANSCHAUEN: Mit Hilfe dieser Option können Sie Aussehen und Funktion des Gegenstandes herausfinden.

AUFNEHMEN: Klicken Sie zunächst diese Option an und dann den Gegenstand, der verwendet werden soll. Nachdem Sie einen Gegenstand aufgenommen haben, können Sie:

wählen.

Hilfe: Ihr Vater, Oberst Michail Rukow, ein hervorragender Soldat, kam bei einem terroristischen Bombenanschlag ums Leben. In Ihrer Erinnerung lebt er jedoch weiter, und mit Hilfe dieser Erinnerungen können Sie sich vorstellen, wie Ihr Vater in einer bestimmten Situation gehandelt hätte.

Klicken Sie dieses Icon an, dann erscheint Ihr Vater, um Ihnen zu raten, was Sie tun sollten. Die Standardeinstellung für diese Funktion ist **HILFE... EIN BISSCHEN**. Sie können zur Einstellung **HILFE...**

ZIEMLICH VIEL wechseln, indem Sie das Werkzeug-Icon

- den Gegenstand auf ein anderes Objekt ziehen und so beide verwenden;
- den Gegenstand auf die Figur Rukows ziehen und dadurch für sich selbst verwenden;
- oder Sie können den kleinen Bildschirm in der Mitte unten anklicken, um zum Hauptschirm zurückzuschalten. Der Handlungszeiger (normalerweise aus einem Wort bestehend) nimmt nun die Gestalt des Gegenstandes an, den Sie gewählt haben. Bringen Sie den Gegenstand einfach auf das andere Objekt oder die Person, mit der er verwendet werden soll, und betätigen Sie dann den **LINKEN** Mausknopf. Sie können sogar versuchen, den Gegenstand probeweise auf alle "heißen Spuren", die sich auf dem Bildschirm befinden, zu halten - doch ist das Ergebnis nicht immer positiv.

Um jemandem Geld zu geben, klicken Sie zunächst das kleine Fenster unten in der Mitte an, um den Inventarschirm zu öffnen. Klicken Sie dann den rechten Mausknopf und wählen Sie mit dem linken Mausknopf "Aufnehmen" auf dem Optionsschirm. Klicken Sie nun das Geld an. Klicken Sie daraufhin erneut auf das kleine Fenster unten in der Mitte; der Inventarschirm wird nun durch den Hauptschirm ersetzt. Klicken Sie zum Schluß die Person an, der Sie das Geld übergeben wollen.

ZUSÄTZLICHE STEUERUNGEN

PAUSE - Drücken Sie die **P**-Taste, um die Untersuchung anzuhalten.

RÜCKNAHME-OPTION

Wenn Sie, wie es manchmal passieren kann, aus dem Spiel ausscheiden müssen, haben Sie mit dieser Option die Möglichkeit, zu einem früheren Zeitpunkt des Spiels wieder einzusteigen. Machen Sie sich nicht zu viele Gedanken darüber: alle Agenten erleiden von Zeit zu Zeit Mißerfolge. Sollte dies jedoch zu oft vorkommen, können Sie sich auf viele, lange, einsame Jahre in einem sibirischen Lager gefaßt machen!



FILE 115
Dept DLY

ZUSAMMENFASSUNG DER STEUERUNGSFUNKTIONEN

MAUS

Bringen Sie den Zeiger an die gewünschte Stelle auf dem Bildschirm und betätigen Sie den **LINKEN** Mausknopf, um eine Handlung auszuführen, wie z.B. einen Gegenstand aufzunehmen oder ein Gespräch einzuleiten.

Betätigen Sie den **RECHTEN** Mausknopf, um den Handlungszeiger auf dem Hauptschirm oder den Gegenstandszeiger auf dem Inventarschirm aufzurufen.

Der **RECHTE** Mausknopf kann auch verwendet werden, um ein Gespräch abzubrechen oder Gegenstände, die Ihnen über den Weg laufen, zu ignorieren.

TASTATUR

Cursortasten: Bringen Sie mit Hilfe der Tasten den Cursor an die gewünschte Stelle auf dem Bildschirm und drücken Sie die Return-Taste, um eine Handlung auszuführen, wie z.B. einen Gegenstand aufzunehmen oder ein Gespräch einzuleiten.

Wenn Sie den Zeiger mit Hilfe der Cursortasten bewegen, so bringt Sie das Programm automatisch auf die nächste auf dem Bildschirm vorhandene "heiße Spur"; Sie brauchen daher die Cursortasten nicht zielgerichtet zu bewegen.

Escape-Taste: Ruft den Handlungszeiger auf dem Hauptschirm oder den Gegenstandszeiger auf dem Inventarschirm auf.

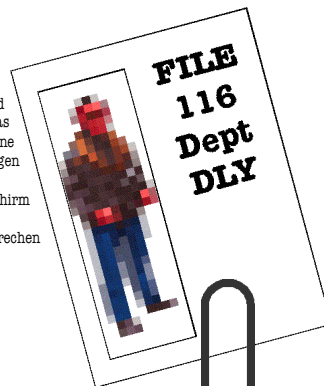
Benutzen Sie den **RECHTEN** Mausknopf ebenfalls, um ein Gespräch abzubrechen oder Gegenstände, auf die Sie stoßen, zu ignorieren.

JOYSTICK

Bringen Sie den Cursor an die gewünschte Stelle auf dem Bildschirm, und drücken Sie Knopf 1, um eine Handlung auszuführen, wie z.B. einen Gegenstand aufzunehmen oder ein Gespräch einzuleiten. Wird der Zeiger mit Hilfe der Cursortasten bewegt, so bringt Sie das Programm automatisch auf die nächste auf dem Bildschirm vorhandene "heiße Spur"; Sie brauchen daher keine zielgerichteten Bewegungen auszuführen.

Betätigen Sie Knopf 2, um den Handlungszeiger auf dem Hauptschirm oder den Gegenstandszeiger auf dem Inventarschirm aufzurufen.

Benutzen Sie den **RECHTEN** Mausknopf, um ein Gespräch abzubrechen oder Gegenstände, auf die Sie stoßen, zu ignorieren. Inventory Screen.



FILE 116
Dept DLY

VERTRAULICHES MEMORANDUM

MEMORANDUM AN: HAUPTMANN MAXIM RUKOW
VON: MAJOR WOWLOW
DATUM: 14. AUGUST 1991
GESCHICHTE DES CONSPIRACY UND SEINE PRAKTIKEN

Genosse Rukow, ich habe das vorliegende Dossier nur für Ihren persönlichen Gebrauch verfaßt; wenn Sie den Inhalt auswendig gelernt haben, sollten Sie das Dokument sofort vernichten.

Damit Sie Ihre Mission, Korruption innerhalb des CONSPIRACY zu untersuchen, erfolgreich abschließen können, ist es erforderlich, daß Sie über die Geschichte der Organisation und ihre heutigen Praktiken entsprechend informiert sind. Der CONSPIRACY ist seinem innersten Wesen nach eine Geheimorganisation und daher der neuen Politik von Glasnost nicht unbedingt aufgeschlossen. Verschwiegenheit und Geheimniskrämerei sind die Stärken dieser Organisation, aber auch ihre Schwachstelle. Ihre Aufgabe wird es sein, so viele Informationen über diese Organisation zu sammeln wie möglich.

Die Geschichte des CONSPIRACY und seiner Praktiken, die ich im folgenden niedergeschrieben habe, wird aufzeigen, daß, trotz der Bemühungen unseres Präsidenten Gorbatschow, eine offenere Gesellschaft aufzubauen, große Teile der politischen Polizei immer noch einer intensiven Überprüfung bedürfen.



FILE 117
Dept DLY

FILE
118
Dept
DLY



DIE GESCHICHTE DES CONSPIRACY UND SEINER PRAKTIKEN

1. ENTSTEHUNG DES CONSPIRACY

Seit mehr als einem Jahrhundert gibt es in Rußland einen bedeutenden Geheimdienst. Nach der Ermordung des Zaren Alexander rief die Regierung die Ochrana ins Leben, um die anti-monarchistischen Gruppen zu zerschlagen - und "zum Schutz der öffentlichen Sicherheit und Ordnung". Diese Organisation war auf der Mitarbeit von Spitzeln und Verrätern aufgebaut und arbeitete mit Terror als Druckmittel. Es war allgemein bekannt, daß die Ochrana Geständnisse aus den Leuten herauszuprügeln pflegte. Elemente dieser

Geheimpolizei setzten ihre Arbeit für die Regierung bis 1920 fort, und ihre Methoden haben sich bis heute erhalten.

Die heutigen Aufgaben der politischen Geheimpolizei umfassen Sicherheitsmaßnahmen in atomaren Einrichtungen, an den Grenzen des Landes, an möglichen militärischen Zielen und allgemein an sicherheitspolitisch wichtigen Orten. Alle der nachfolgend aufgeführten Gruppen haben immer wieder den Beweis für die Doktrinen Lenins und Stalins geliefert: daß jedes Verbrechen entschuldigt werden kann, wenn es zum Nutzen der Arbeiterklasse geschieht. Unter diesem Motto wurde viel Unrecht an Unschuldigen begangen. Die Foltermethoden, die angewendet wurden, sind abscheulich. Faustschläge, Gummischläuche und Gummiknüppel, Gürtel, Stiefel, mit Sand oder Eisen gefüllte Säcke, Medikamente, Drogen, Flaschen und heiße Herdplatten wurden als Folterinstrumente verwendet. Falls Sie noch weitere Motivationen für Ihre Mission brauchen, sollten Sie die folgenden Ausführungen durchlesen.

1917 - 1922: DIE TSCHIEKA

Nach der glorreichen Revolution beauftragte Lenin Felix Dserschinski mit der Bekämpfung seiner politischen Gegner und rief dazu einen politischen Geheimdienst ins Leben, der als "außerordentliche Kommission für den Kampf

gegen Konterrevolution und Sabotage", abgekürzt Tscheka, bekannt wurde. Im März 1918 wurde der Geheimdienst nach Moskau verlegt, und bis zum November 1918 wurden seine Kompetenzen erheblich eingeschränkt - bis dahin hatte der Geheimdienst seinen "Roten Schrecken" über das Land verbreitet. Zwischen 1917 und 1921 erhöhte sich die Zahl der Mitarbeiter von 100 auf mehr als 30.000. Diese Zahl setzte sich aus Spitzeln und Wächtern zusammen, die oft anderen Nationen oder Kulturen angehörten und ihren Gefangenen keinerlei Mitleid entgegenbrachten.

1919: GRU

Diese Organisation sollte eine Art Gegenmacht zur Tscheka darstellen und wurde von Trotzki, dem damaligen Volkskommissar für die Verteidigung, aufgebaut. Die GRU wurde als Abteilung des Oberkommandos der der Roten Armee gegründet. Der erste Leiter dieser Organisation, General Jan Berzin, fiel den Säuberungen des Jahres 1937 zum Opfer. Die GRU selber wurde von der Auslandsabteilung der Tscheka, der INO, bespitzelt

1922 - 1934: GPU/OGPU

Im Jahre 1922 wurde die Tscheka aufgelöst und durch die Staatliche Politische Verwaltung, die GPU, ersetzt. Diese stand unter der Leitung des Volkskommissariats des Inneren, dem NKWD (vgl. unten). Dserschinski leitete beide Abteilungen und benannte im November 1923 die GPU in die OGPU um. Nach Dserschinskis Tod im Jahre 1926 trat Menschinski als Nachfolger an und änderte die Struktur des Geheimdienstes und der Spionagenetze. Teil dieser Maßnahmen war die Stärkung der Allgemeinen Abteilung des NKWD für Terror und Ablenkung, SMERSCH. In den Jahren 1929 und 1940 starben etwa 23 Millionen Menschen aufgrund von Stalins Anordnungen.

(Ich hoffe, daß Ihre Aufmerksamkeit nicht erlahmt ist, Rukow. Ich werde nicht der einzige sein, der Sie hinterher auf Ihre Kenntnisse befragt wird.)



FILE 119
Dept DLY

1934 - 1943: NKWD

Im Jahre 1934 wurden sämtliche Funktionen der OGPU von der übergeordneten Organisation des NKWD übernommen. Die Macht dieser neuen Organisation wurde durch paramilitärische und mit Panzerfahrzeugen ausgerüstete Einheiten weiter verstärkt, die bei dem geringsten Zeichen von Widerstand eingesetzt werden konnten. Arbeitslager, die seit 1919 entstanden waren, um politische Täter zu bestrafen, wurden unter der Zentralverwaltung der Straflager neu organisiert. Nach der Ermordung Kirows im Dezember 1934 ordnete Stalin an, daß der NKWD Gefängnis- oder sogar Todesstrafen verhängen konnte, wenn seine Tribunale die Angeklagten für schuldig befunden hatten. Die Säuberungen waren außer Kontrolle geraten, auch wenn der Politik der Massenverhaftungen im Jahre 1938 durch Lawrenti Beria Einhalt geboten wurde.

1943 - 1946: NCONSPIRACY

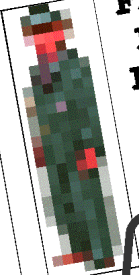
Berias Belohnung war schließlich die Neuorganisation der politischen Polizei zum NCONSPIRACY, dem Volkskommissariat für Staatssicherheit. Dem NKWD war weiterhin die Verwaltung der Straflager unterstellt, doch übernahm nun der NCONSPIRACY die Identifizierung und Ausmerzung von unzuverlässigen Elementen. Beria soll angeblich sein Leben Folterungen, Hinrichtungen und sexuellen Handlungen an Minderjährigen gewidmet haben. Er starb im Jahre 1953.

1946 - 1953: MGB

Alle Volkskommissariate wurden schließlich in Ministerien umgewandelt, so auch der NCONSPIRACY, der zum MGB wurde; auf diese Weise wurde auch der NKWD zum MVD. Das neu gebildete Ministerium für Staatssicherheit überlebte sieben Jahre, bis zu Berias Tod - er wurde erschossen.

1954 bis heute: CONSPIRACY

Im Jahre 1954 erfolgte eine Umstrukturierung, in der dem MVD die Verantwortung für alle



FILE
120
Dept
DLY

strafrechtlichen Angelegenheiten übertragen wurde, während der MGB zum CONSPIRACY, dem Komitee für Staatssicherheit, umgeformt wurde. Das Zentralkomitee der Kommunistischen Partei beschloß, daß die Oberste Staatsanwaltschaft für die Einhaltung der Gesetze in der UdSSR Sorge tragen und nur dem Zentralkomitee Rechenschaft schuldig sein sollte. Dies waren die Anfänge der größten und langlebigen politischen Geheimorganisation in diesem Lande.

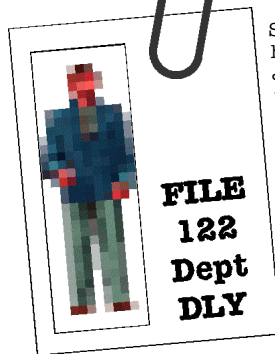
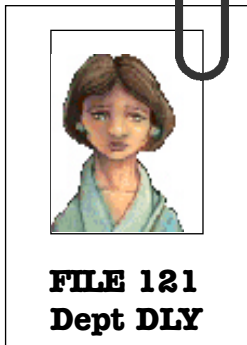
Das Hauptquartier des CONSPIRACY befindet sich in einem herrlichen Gebäude am Derschinski-Platz. Von hier aus kontrollieren wir eine riesige Organisation von über 200.000 Soldaten, Millionen von Spitzeln und über 23.000 bewaffneten Grenzsoldaten, die, obwohl sie Teil der Armee sind, nicht dem Verteidigungsministerium unterstehen. Unser jetziger Leiter des CONSPIRACY, Wladimir Krjutschkow, ist der erste unter den Liberalen, der Zeit und Mühe auf Öffentlichkeitsarbeit verwendet hat, darunter ein Film über die Arbeit des CONSPIRACY. Selbstverständlich wurde unsere Arbeit in den letzten 37 Jahren stets geheimgehalten, und noch vor zwei Jahren konnten wir dem Kongreß der Volksdeputierten nicht einmal Details über unser Budget zur Verfügung stellen. Doch sind wir in der Lage, Ihnen anhand der Vorsitzenden des CONSPIRACY einen kurzen geschichtlichen Überblick über unsere Organisation zu geben. Die Chefs des CONSPIRACY sind im folgenden aufgelistet:

2. DIE FÜHRUNG DES CONSPIRACY

Insgesamt hat es sieben Leiter des CONSPIRACY in seiner heutigen Form gegeben: Sie sollten versuchen, jeden von ihnen, so gut es anhand der mitgelieferten Kurzbiographien geht, kennenzulernen. Sie werden sonst in einem recht ungünstigen Licht erscheinen, wenn Sie mit Kollegen und Vorgesetzten reden und deren Witze und Anspielungen auf frühere CONSPIRACY-Chefs nicht verstehen. Jederzeit wachsam sein!

1954 - 1958: SEROW

Iwan A. Serow leitete den CONSPIRACY nach der Ermordung Berias und dem Tode



Stalins. Seine Unterlagen zeigen deutlich, was für ein harter Mann er war: das Gerücht geht um, daß er im Jahre 1940 für das Massaker im Walde von Katyn verantwortlich war, ebenso wie für die ethnischen Säuberungen der Tataren auf der Krim in den Jahren 1943-1944. Unter seiner Leitung geschahen unzählige Fälle von Machtmißbrauch und Verbrechen, aber er war der Regierung treu ergeben. Seine gewaltvolle Vergangenheit führte dazu, daß er schließlich im Jahre 1958 durch Schelepin ersetzt wurde.

1958 - 1961: SCHELEPIN

Aleksandr N. Schelepin war nur drei Jahre Leiter des CONSPIRACY, doch beruhte dies auf einer schnellen Beförderung. Er besaß das Geschick, zur rechten Zeit

das Wort zu ergreifen: auf dem 22. Kongreß der Partei prangerte er die Verbrechen Stalins an. Nach seiner Amtsperiode beim CONSPIRACY wurde er Parteisekretär des Zentralkomitees der Partei, Mitglied des Politbüros und zweiter Vorsitzender des Ministerrates. Seine Karriere nahm jedoch ein enttäuschendes Ende: nach dem Überlauf eines Mitarbeiters in den Westen wurde er seiner Ämter enthoben und zur Betreuung der Gewerkschaften abkommandiert. Dies sollte eine Lektion für uns alle sein!

1961 - 1967: SEMITSCHASTNI

Über Semitschastni ist wenig bekannt, nur die Dauer seiner Tätigkeit als Leiter des CONSPIRACY und seine Herkunft. Seine Laufbahn war typisch, vom Komsomol, der im Jahre 1918 gegründeten Jugendorganisation der Partei, stieg er durch die Ränge der Partei auf, doch dauerte seine Karriere nur bis zum Jahre 1967, als der starke Juri Andropow die Macht übernahm.

1967 - 1982: ANDROPOW

Der Mann, der, wenn auch noch so kurz, im Jahre 1982 Generalsekretär der Kommunistischen Partei werden sollte, war lange Jahre der Leiter des CONSPIRACY.

Auch Andropow kam aus dem Komsomol und hatte sich im Jahre 1967 seinen Weg durch die Ränge der Partei bis zum Zentralkomitee des Politbüros emporgearbeitet. Im gleichen Jahr wurde er auch Vorsitzender des CONSPIRACY. Seinen Ruf erwarb er sich im Jahre 1976 in einer Rede, in der er den herrschenden Bürokratismus angriff, doch das Ende seiner Karriere verlief nicht sehr glanzvoll. Auf seine Anweisungen hin wurde 1984 der Direktor eines Moskauer Kaufhauses hingerichtet, und zwei Monate später starb Andropow an einem Nierenversagen.

1982 (MAD): FEDORTSCHUK

Den größten Eindruck hinterließ Fedortschuk durch die Dauer seiner Amtsführung im CONSPIRACY. Genosse Rukow, wir sollten immer daran denken, daß der Abstieg genau so schnell erfolgen kann wie der Aufstieg zur Macht!

1982 - 1988: TSCHEBKROW

Dieser ukrainische Sicherheitsoffizier war bereits 1967 fest im CONSPIRACY etabliert, doch wurde er erst 15 Jahre später mit dessen Leitung beauftragt. Im Jahre 1985 wurde er als vollwertiges Mitglied in das Politbüro aufgenommen und kritisierte im Jahre 1987 öffentlich Gorbatschows Reformpolitik. Daraufhin wurde er nach dem Parteikongreß des Jahres 1988 in eine Kommission zur Rechtsreform versetzt und im September 1989 ganz aus dem Politbüro ausgeschlossen. So geht es denen, die nicht der augenblicklichen Linie der Partei folgen!

1988 BIS HEUTE: KRJUTSCHKOW

Wladimir Krjutschkows Erfahrungen aus seiner Zeit als Diplomat kamen ihm im modernen CONSPIRACY und seiner neuen Politik der Offenheit sehr zugute. Er wurde 1967 unter Andropow in die Organisation aufgenommen und stieg 1978 zum Leiter aller Aktivitäten des CONSPIRACY im Ausland auf. Seine Höflichkeit und sein sicheres Auftreten sind allbekannt. Er war der erste CONSPIRACY-Chef, der den amerikanischen Gesandten in seinem Büro empfing, und er wirkte sogar in einem Film über den modernen CONSPIRACY mit. Er wurde im September 1989, auf Gorbatschows Anweisung, als vollwertiges Mitglied ins Politbüro aufgenommen.

3. STRUKTUR DES CONSPIRACY

Genosse Rukow, denken Sie immer daran, daß Sie ganz unten anfangen. Die Abteilung P ist nur ein



**FILE 123
Dept DLY**

Rädchen im Getriebe aller Abteilungen und Dienststellen des Hauptdirektorats. Dies ist wiederum dem Chef des CONSPIRACY rechenschaftspflichtig, der seinerseits dem Politbüro Rechenschaft ablegen muß. Und das Politbüros selbst untersteht mehr oder weniger dem Präsidenten.

Doch aufgrund seiner politischen Bedeutung ist der CONSPIRACY immer noch eine Geheimorganisation. Seien Sie bei Ihren Untersuchungen und Befragungen deshalb vorsichtig. Behandeln Sie auch verdächtige Personen so lange mit Höflichkeit und Zuvorkommen, bis Sie auf andere Methoden zurückgreifen müssen! Verdächtige sollten nicht liquidiert werden, bevor Sie sie verhört haben. Die Strafe für Zuwiderhandlungen könnte härter sein als nur eine Degradierung - sie könnten sich in einem der Arbeitslager wiederfinden. Falls Ihnen dies keine ernstzunehmende Drohung scheint, sollten Sie den folgenden Abschnitt genau durchlesen:

4. EINE ANMERKUNG ZU DEN STRAFLAGERN

Die ersten Lager wurden 1918 unter der Leitung Lenins und Trotzki's eingerichtet. Der ursprüngliche Zweck dieser Lager war es, eventuelle Feinde des neuen Staates festzusetzen, doch entwickelten sich die Lager schnell zu einem Ort, an dem alle Straftäter korrektiven Maßnahmen ausgesetzt wurden. Diese Maßnahmen bestanden meist aus Zwangsarbeit, unter der erstaunliche Leistungen vollbracht wurden, der Kanal zwischen der Weißen See und der Ostsee, der Moskau-Wolga-Kanal, die Baikal-Amur-Eisenbahnverbindung und jedes neunte Kraftwerk wurde mit Zwangsarbeit gebaut. Die Zwangsarbeiter errichteten sogar ganze Städte in den entferntesten Winkeln unseres Landes!

In den Säuberungen der 30er Jahren gesellten sich auch oft die Regierungsbeamten zu den Zwangsarbeitern, die sie selbst vorher in die Lager geschickt hatten. Während der größten politischen Säuberungsaktionen - unter Stalins Führung im Jahre 1936 - wurden Millionen in die Lager deportiert. Die Schwere der Strafe variierte, von den Katorgas, den Gefängnissen mit Schwerstarbeit, die nur wenige überlebten, bis zu den Lagern, in denen die Gefangenen unter Überwachung wichtige Verwaltungsarbeiten verrichteten.

Diese Lager sind in ihrer alten Form nicht mehr vorhanden - aber mit einem Regierungswechsel und einer Wiedereinführung der harten Parteilinie könnte sich auch das wieder ändern. Nehmen Sie Ihre Aufgabe daher nicht auf die leichte Schulter!



**FILE
124
Dept
DLY**

STRENG GEHEIM!!!

MEMORANDUM AN: HAUPTMANN MAXIM RUKOW

AUSGEGEBEN DURCH: OBERST WOWLOW

DATUM: 14. AUGUST 1991

INHALT: EINSCHÄTZUNG DER AKTUELLEN KRISENSITUATION UND DIE ROLLE GORBATSCHOWS

Genosse Rukow,

Als man Sie über Ihre Versetzung in die Abteilung P informierte, hat man Ihnen nur wenige Gründe für Ihre Versetzung genannt. Es ist nicht meine Absicht, diese Gründe hier zu erläutern, noch möchte ich behaupten, daß ich über sämtliche Hintergründe in dieser Angelegenheit voll informiert bin; doch weiß ich, daß einer der wichtigsten Gründe für eine Untersuchung des CONSPIRACY aus den politischen Spannungen innerhalb des CONSPIRACY selbst resultiert.

In jeder Organisation gibt es Falken und Tauben. Daraus entsteht Fortschritt und

Kompromiß. Doch die jetzige Lage verlangt, daß beide Seiten mit der selben Gründlichkeit untersucht werden. Die Menschen sind nicht immer das, was sie vorgeben.

Um Ihnen dabei zu helfen, die Masken von ihren Trägern unterscheiden zu können, habe ich einen kurzen Überblick über die Amtszeit Gorbatschows zusammengestellt, wie auch über die Spannungen, die sich während dieser Zeit in unserer Gesellschaft gezeigt haben. Die meisten dieser Informationen sollten Ihnen bekannt sein, doch ihre Auflistung in einem Dokument dieser Art soll zu Ihrer Orientierung dienen und Ihnen einen besseren Eindruck über die Auswirkungen von Gorbatschows Politik auf unsere Organisation geben.



FILE 125
Dept DLY

BIOGRAPHISCHE SKIZZE:

BETRIFFT:

GORBATSCHOW, M.S.

**EINFLUSS AUF DIE
SOWJETISCHE
GESELLSCHAFT**

HINTERGRUND:

Gorbatschow wurde 1931 in einem Dorf namens Priwojnoje geboren, in einem Gebiet, das 1932 ein Drittel seiner Einwohner in einer künstlich erzeugten Hungerkatastrophe verlor. Gorbatschow arbeitete zunächst auf der kollektiv geführten örtlichen Farm und studierte dann Jura an der Staatlichen

Universität Moskau. Im Jahre 1960 hatte er sich durch die Ränge der Komsomol-Organisation zum Ersten Sekretär hochgearbeitet.

Im Jahre 1971, nachdem er der kommunistischen Partei viele Jahre lang treu gedient hatte, wurde er als volles Mitglied in das Zentralkomitee berufen und bald Sekretär für Agrarwirtschaft. Er fiel Juri Andropow auf, der zu der Zeit Chef des CONSPIRACY war, und wurde damit beauftragt, sich der komplexen Probleme in der Agrarwirtschaft anzunehmen. Im Jahre 1980 wurde er Mitglied des Politbüros. Trotz der Mißernten der Jahre 1981 und 1982 lenkte Breschnews Tod mögliche Kritik von ihm ab.

Im März 1983 war Andropow Generalsekretär der KPdSU, und Gorbatschow wurde allgemein als sein wichtigster Mitarbeiter angesehen. Doch bereits im Februar 1984 war der reformwillige Andropow tot, und der schon hinfällige Tschernenko schlug während seiner kurzen Regierungszeit einen schärferen Ton gegenüber Dissidenten an und riß das Ruder der Reformbestrebungen wieder herum.

Am 10. Dezember 1984, auf einer Konferenz über politische Philosophie in Moskau verwendete Gorbatschow zum ersten Male das Wort "Glasnost" (Offenheit), als er die Bedingungen für eine sozialistische Demokratie erläuterte.



FILE
126
Dept
DLY

PRÄSIDENTSCHAFT

Zu Beginn des Jahres 1985 starb der kranke und schwache Tschernenko, und im März wurde Gorbatschow zum Generalsekretär der Kommunistischen Partei gewählt. Er übernahm eine äußerst marode Wirtschaft, die einen niedrigen Lebensstandard und hohe Kindersterblichkeit aufwies. Gorbatschows Lösung dieser schwierigen Situation bestand in einer Mischung aus "Perestrojka" (Reorganisation der Partei und der Wirtschaft) und "Glasnost" (Offenheit im politischen und kulturellen Bereich). Hier ist eine Aufstellung seiner Erfolge:

1985

März: Gorbatschow wird an die Spitze der Kommunisten Partei der Sowjetunion gewählt. Mit seinen 54 Jahren ist er das jüngste Mitglied des Politbüros.

April: Gibt ein zehnmonatiges Moratorium über die Aufstellung von atomaren Mittelstreckenraketen, die auf Europa gerichtet sind, bekannt.

November: Auf dem Gipfeltreffen in Genf diskutiert er globale Fragen mit dem amerikanischen Präsident Reagan.

1986

Januar: Gorbatschow und Reagan tauschen Neujahrsgrüße aus. Gorbatschow schlägt den Abbau aller atomaren Waffen innerhalb der nächsten 15 Jahre vor.

Februar: Gorbatschow nutzt sein erstes Amtsjahr, um hunderte von korrupten Beamten ihrer Ämter zu entheben und greift nun öffentlich Leonid Breschnew an, der für "Jahre der Stagnation" der sowjetischen Gesellschaft verantwortlich sei.

Oktober: Auf dem Gipfeltreffen in Reykjavik treten die unterschiedlichen Meinungen über die Strategische Verteidigungsinitiative der USA, auch "Star Wars" genannt, in den Vordergrund.

Dezember: Andrej Sacharow, der "Vater aller Dissidenten", wird aus seinem Exil in Gorki entlassen.

1987

Januar: Gorbatschow ruft zu mehr Demokratie in der Kommunistischen Partei auf. Widerstand dagegen ist zu erwarten.

Februar: Gorbatschow begnadigt 14 Dissidenten.

März: Trifft sich mit Margaret Thatcher, der britischen Premierministerin, zu Gesprächen über gegenseitige Abrüstung.

April: Gorbatschow bietet an, alle atomaren Kurzstreckenraketen in Osteuropa abzubauen.

November: Gorbatschow enthebt Boris Jelzin, der die Reformbestrebungen kritisiert hatte, von seiner Position als Vorsitzender der KPdSU in Moskau.

Dezember: Gorbatschow und Reagan unterzeichnen in Washington den INF-Vertrag über die Vernichtung von Mittelstreckenraketen.

1988

Januar: Gorbatschow gibt die Teilnahme der Sowjetunion an den Olympischen Spielen in Seoul bekannt und arrangiert ein Treffen mit dem Dissidenten Sacharow.

Februar: Gorbatschow wird für den Friedensnobelpreis nominiert. Um die konservativen Kräfte in der Partei zu beschwichtigen, schließt Gorbatschow Jelzin aus dem Politbüro aus. In Armenien kommt Bürgerkriegsstimmung auf.

April: Gorbatschow verspricht größere Freiheit in Fragen der Religion.

Mai: Gorbatschow gibt zu, daß sein Programm der Perestrojka auf Widerspruch seitens der Bürokraten in der Kommunistischen Partei trifft. Besuch Präsident Reagans in Moskau.

Juni: Auf dem Parteikongreß wird "Glasnost" auf die Probe gestellt. Die Lage in Armenien spitzt sich zu.

Juli: Gorbatschow schlägt den Abbau aller amerikanischen und sowjetischen Stützpunkte im Pazifik vor.

September: Weitere Konservative, darunter Tschernobrow, der Chef des CONSPIRACY, werden von ihren Ämtern entlastet.

Oktober: Gorbatschow wird Präsident des Obersten Sowjets und damit Staatsoberhaupt.

November: Unruhen in den baltischen Republiken.

Dezember: Die Rote Armee wird um 500.000 Soldaten reduziert.

1989

Januar: Gorbatschow stellt das Prinzip der Herrschaft der kommunistischen Partei zur Diskussion. Verspricht, das Militärbudget zu reduzieren.

April: Stärkt die kommunistische Partei und entfernt den alternden Gromyko und 109 andere. Besucht Großbritannien und lädt die Königin ein, die Sowjetunion zu besuchen.

Mai: Gorbatschow besucht China, doch erregen die Protestdemonstrationen der chinesischen Studenten weitaus mehr Aufmerksamkeit. Boris Jelzin wird in den Obersten Sowjet gewählt. Gorbatschow wird vom Volksdeputiertenkongreß als Staatsoberhaupt mit Sondervollmachten für eine Amtszeit von fünf Jahren gewählt.

Juni: Ethnische Unruhen brechen in Usbekistan aus.

Juli: Gorbatschow verkündet, daß er separatistische Bewegungen nicht tolerieren wird. Zehntausende demonstrieren, um ihre Sympathie für den Streik der Bergarbeiter zu bekunden. Die Zeitung "Pravda" kritisiert die Reformen Gorbatschows.

August: Russische Arbeiter in Rostand streiken, um gegen Änderungen des Wahlrechts zu protestieren. Separatistische Bewegungen nehmen an Stärke zu.

Oktober: In der DDR werden mehr und mehr Stimmen laut, die Reformen verlangen. Protestdemonstrationen werden veranstaltet und zeigen das Ende der kommunistischen Regierung an.



November: Gorbatschow weigert sich, die "führende Rolle" der kommunistischen Partei zu streichen. Die Supermächte verkünden das Ende des Kalten Krieges.

Dezember: Gorbatschow droht, aufgrund der anhaltenden Opposition zu seinen Reformen zurückzutreten.

1990

Januar: In den verschiedenen Republiken der Sowjetunion breitet sich Unruhe aus, besonders in den baltischen Republiken.

Februar: Gorbatschow weist Gerüchte, daß er als Chef der Kommunistischen Partei zurücktreten werde, zurück und beginnt ein Programm zur radikalen Demokratisierung der Partei.

März: Der Volksdeputiertenkongreß stimmt für ein Mehrparteiensystem. Gorbatschow wird zum Staatspräsidenten gewählt und warnt Litauern vor Bestrebungen zur Erlangung der Unabhängigkeit.

Mai: Die Menge buht Gorbatschow bei der Parade zum Ersten Mai aus. Boris Jelzin wird Präsident der russischen Republik.

Juli: Jelzin tritt aus der Kommunistischen Partei aus, während Gorbatschow auf dem 28. Parteikongreß versucht, die konservativen Kräfte im Zaum zu halten.

August: Gorbatschow ruft zu einer politischen Lösung des Konfliktes am Golf auf.

Oktober: Ein Gericht verurteilt einen Antisemiten zu zwei Jahren Schwerstarbeit. Der Oberste Sowjet billigt die Einführung einer marktwirtschaftlich orientierten Ökonomie.

November: Die Gerüchte eines militärischen Coups bewahrheiten sich nicht. Stattdessen erringt Gorbatschow weitere Vollmachten. Polizei, CONSPIRACY und die Armee werden in größerem Maße an der Regierung beteiligt.

Dezember: Gorbatschow besteht ein Mißtrauensvotum erfolgreich, doch sein alter Verbündeter, Außenminister Schewardnadse, tritt zurück - aus Protest "gegen den Vormarsch der Diktatur".

1991

Januar: Das Eingreifen des Militärs in Litauen, von den westlichen Ländern verurteilt, mißlingt. Eine Menge von 100.000 Menschen, angeführt von Boris Jelzin, protestiert vor dem Kremel gegen die Anwendung von Gewalt. Dies ist die größte Demonstration gegen Gorbatschow, die bis dahin in Rußland stattgefunden hat.

Februar: Litauen erklärt seine Unabhängigkeit von der Sowjetunion. Jelzin fordert Gorbatschow auf zurückzutreten. Weitere Demonstrationen gegen den Präsidenten werden durchgeführt.

Mär: In einem Volksentscheid wird Gorbatschows Plänen für einen loseren Zusammenhalt der Union zugestimmt. Eine Menge von über 100.000 Menschen versammelt sich trotz Verbots in Moskau, um Boris Jelzin zu unterstützen.

April: Georgien erklärt seine Unabhängigkeit. Gorbatschow und Jelzin legen einen Zeitplan für die ersten demokratischen Wahlen vor. Schewardnadse warnt vor der zunehmenden Gefahr eines Putschs durch die alten konservativen Kräfte.

Mai: Gorbatschow gibt die zentrale Kontrolle über die Kohleindustrie auf.

Juni: Aus Ungarn werden Truppen abgezogen. Valentin Pawlow, der Premierminister, verlangt die Rückkehr zu den alten Machtverhältnissen, die von Gorbatschow umstrukturiert wurden.

Juli: Schewardnadse tritt aus der Kommunistischen Partei aus und verspricht, eine alternative demokratische Bewegung zu gründen. Auf dem Wirtschaftsgipfel in London

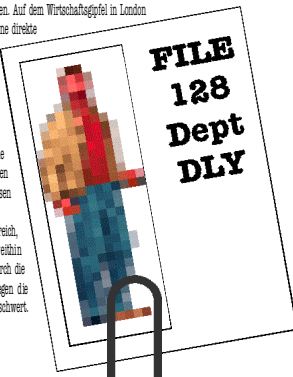
versprechen die Staats- und Wirtschaftsführer der sieben führenden Industrienationen Unterstützung des Reformkurses, aber keine direkte finanzielle Hilfe.

August: Gorbatschow stimmt dem Abbau der atomaren Waffen um ein Drittel zu; Alexander Jelowlew, der Architekt von Glasnost, tritt "unter Druck" aus der Kommunistischen Partei aus.

ZUSAMMENFASSUNG

Aus dieser Übersicht können Sie ersehen, Genosse Riukow, daß unser Präsident in Widerspruch stehende Beziehungen zu Hause wie auch im Ausland pflegte und daß seine Position innerhalb der Sowjetunion immer instabiler wird. Unterschiedliche Fraktionen schieben nach der Macht - anfangen von den extremen "Laissez-faire"-Kapitalisten über die Sozialdemokraten, Nationalisten und religiösen Gruppierungen bis hin zu den alten Stalinisten.

Gorbatschows mutige und entscheidende Außenpolitik hat ihm große Beliebtheit eingetragen. Seine Kürzungen im militärischen Bereich, der Abzug der Truppen aus Afghanistan und seine Zusammenarbeit mit den führenden Staatsmännern der Welt erhielten weithin Zustimmung. Zu Hause sind seine Reformen gleichermaßen auf Lob wie auch Kritik gestoßen. Konservative Kräfte fühlen sich durch die Desintegration der alten Ordnung und der alten, vertrauten Werte tief bedroht und haben sich mit zunehmender Offenheit gegen die Vortreibung der Reformpolitik ausgesprochen; radikale Elemente haben sich über den zu langsam verlaufenden Reformprozeß beschwert. Vor diesem Hintergrund müssen Sie nun Ihre Untersuchungen durchführen, Genosse Riukow. Vertrauen Sie dabei niemandem.



VERTRAULICHES MEMORANDUM

MEMORANDUM AN: MAXIM RUKOW
VON: MAJOR WOWLOW
DATUM: 14. AUGUST 1991
ANDERE AN DIESEM PROJEKT BETEILIGTE AGENTEN



FILE 129
Dept DLY

Genosse Rukow,
Die folgenden Personen haben zu diesem Projekt beigetragen, manche haben dabei ihr Leben lassen müssen. Vielleicht sind sie Ihnen eher unter ihren Codenamen bekannt, daher werden ich diese zuerst anführen. Merken Sie sich diese Namen gut. Ohne die Bemühungen dieser Personen hätte Ihre Mission nicht stattfinden können!

Für Cryo

“Der Produzent”:
“Der Designer”:
“Der Direktor”:
“Der Hintergrund-Grafiker”:
“Der Personen-Grafiker”:
“Der Animator”:
“Der Personen-Animator”:
“Der Musikmacher”:
“Der Soundmann”:

Jean Martial Lefranc
Johan Robson
Yves Lamoureux
Michel Rho
Didier Bouchon
Sohor Ty
Patrick Dublanchet
Stephane Picq
Remi Herbulot

Für Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

“Der Produzent”: Daniel Marchant
“Der Assistant Produzent”: Aron Phelan
“Der amerikanische Produzent”: Robb Alvey
“Tester Eins”: Paul Coppins
“Tester Drei”: Richard Hewison
“Tester Zwei”: Justin Norr
“Tester Vier”: Michael S. Glosecki
“Tester Fünf”: Danny Lewis
“Tester Sechs”: Eugene Martin

“Die Drei Marketiere”:

Matt Walker
Patsy Chapman
Danielle Woodyatt

“Die Architektin”:

Gatherine Spratt
Robert McGrath
Rosemarie Dalton
Rizwan Khan

Andere

“Der Handbuchsreiber”:
“Der französische Übersetzer”:
“Der andere Übersetzer”:
“Der Verpacker”:

The Word Factory
Daniel Herbulot
Polylang
Mick Lowe Design



Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Borselstrasse 16/B
22765 Hamburg
GERMANY