



SPEZIALISIERUNGEN

UPDated 13. Jan. 2017

HACKING (SOFTWARE, SOZIAL)

Software Hacking

- Siehe Kapitel "Wie geht Hacking?"
- Du hast Zugang zu gewissen Dokumenten über die Roboter/Hardware. Die bekommst du vor Spielbeginn oder kannst du im Spiel erspielen.

Social Hacking:

- [https://de.m.wikipedia.org/wiki/Social_Engineering_\(Sicherheit\)](https://de.m.wikipedia.org/wiki/Social_Engineering_(Sicherheit))
- https://en.wikipedia.org/wiki/Social_hacking
- Soziales Hacking ist primär ein OT-Skill. Falls du Computertechnik dafür brauchst, funktioniert diese gleich wie im Kapitel "Wie geht Hacking?" beschrieben.

HACKING (HARDWARE, ROBOTER)

Hardware Hacking

- Gewisse Roboter und Überwachungsgeräte sind mit Schraubenschlüssel Symbolen gekennzeichnet. Um darauf hinzuweisen, dass eine Fachkundige Person hier was machen könnte. Du bist hier die fachkundige Person. Mit den richtigen Dokumenten zu den Geräten findest du auch raus, was die Knöpfe bedeuten. Die bekommst du vor Spielbeginn oder kannst du im Spiel erspielen. Andere Personen können die Knöpfe natürlich auch drücken, besonders schlau ist das aber nicht.
- Die unter "Wie geht Hacking?" beschriebenen Mechanismen funktionieren auch für dich, du musst jedoch zwingend physischen Zugang zum Hack-Objekt haben.



CYBERWARE ENTWICKLUNG

Berichte über deine Entwicklungen/Manipulation wie beim Hacking. Siehe Kapitel "Wie geht Hacking?"

MEDIZIN (HEILEN UND REPARIEREN)/ (GRAMMASSE, VIROLOGIE)/ CHEMIE

Wenn du moderne Technik (Computer, Cyberware, ...) einsetzt, dokumentiere das wie beim Hacking beschrieben. Siehe Kapitel "Wie geht Hacking?"

CYBERWARE

Auch beim Einsatz von Cyberware kannst du über das Hackingportal berichten. Siehe Kapitel "Wie geht Hacking?"

WIE GEHT HACKING?

Die Orga stellt eine Text Konsole zur Verfügung, die genauso wie das Chatsystem über den Browser läuft. Also auf Smartphones, Tablets oder Notebooks funktioniert. Diese Konsole ist ein Text Chat der direkt zur Spielleitung geht. Die Spielleitung kann als "System" antworten.

Immer wenn ihr hackt, schreibt ihr dort etwas rein oder hackt komplett über diese Konsole. So sieht die Spielleitung jeden Hack den ihr macht. Ob ein Hack funktioniert oder nicht, entscheidet ihr aber selbst(DKWDDK). Die Spielleitung hilft euch nur, wenn ihr ein Hack macht, den ihr nicht selber ausspielen könnt.

Wichtig ist, dass bei den Hacks immer zuerst genannt wird, was das Resultat des Hacks sein soll. So kann die Spielleitung relativ einfach drauf reagieren. Wie der Hack dargestellt wird spielt keine Rolle, solange die Darstellung entsprechend ist.

Idealerweise schreibst du "Programmcode" so dass die Spielleitung oder andere Personen diesen auch verstehen, siehe dazu die Beispiele unten:

Beispiel 1:

Ich hacke das Türschloss 420

Beispiel 2:

```
Name: Bürotüre 420 öffnen;  
find(typ=Türe,subtyp=Schloss,Subsubtyp=Chip4412);  
do(112=33d,wenn(x=y,y++,while(Zahl,Drei,Vier,5.332),open);  
do(find);
```

Beispiel 3:

```
//Bürotüre 420 öffnen//  
xxddd 333 ggd 44 dd2234234 afkkkxxkx88y 333kkk3ldjd // Standardcode einspeisen  
Prüfen // Auf Signal warten  
xxddd 333 ggd 44 kkssjj33399d ddddkk3 kkddsdf; //Manipulierter Code einspeisen  
//end //Programm beenden
```

Beispiel 4:

```
nr=0  
while(door_420=="closed": //bruteforce türe 420  
    nr+=1  
    x=cracking_dictionary[nr]  
    door_420.open_with_code(x)  
    door_420.error_counter=1 //verhindern dass nach drei versuchen gesperrt wird  
for nr in range(512)://spuren verwischen  
    door_420.new_log_entry("") //logfile überschreiben
```

Dauer

Als Faustregel wie aufwändig ein Hack ist kannst du dich an der folgenden Liste orientieren:

- leichte hacks, zB einfaches Schloss öffnen: 1-2 Minute
- Mittelschwere hacks, zB Manipulation von Alarmanlagen, sichere Schlösser: 5-10 Minuten

- Schwere hacks: zB öffnen von hochsicherheitstüren >10 Minuten

Die kleinere Zahl ist für Hardwarehacks, die grössere für Softwarehacks.

Wer oft hackt, fällt auf und wird eher von der Security gesucht. Je komplizierter der Hack umso wahrscheinlicher ist es, dass man Spuren hinterlässt und identifiziert wird.