

Inhaltsverzeichnis

1	Vor dem Start.....	2
1.1	Minimale Hard- & Softwareanforderungen.....	2
1.2	Empfohlene Hard- & Softwareanforderungen.....	2
1.3	Installation.....	3
1.4	Willkommen.....	3
1.5	Charaktere.....	4
1.5.1	Matt Tucker.....	4
1.5.2	Elvira Bun.....	4
1.5.3	David Shaggy.....	4
1.6	Das Spiel.....	4
2	Spiel Starten.....	6
3	Die Steuerung.....	6
3.1	Gehen	7
3.2	Umsehen.....	7
3.3	Zoomen.....	8
3.4	Aktionsmenü Aktivieren.....	8
3.4.1	Sprechen.....	8
3.4.2	Handeln: Öffnen/Benutzen/Schließen.....	8
3.4.3	Näher Betrachten/ Beobachten.....	8
3.4.4	Ich Perspektive.....	9
3.4.5	Allgemeines.....	9
4	Die Spielmodi.....	9
4.1	Spielmodus: "In der Stadt".....	9
4.1.1	Die Menüleiste im Spielmodus: "In der Stadt".....	9
4.1.2	Komplizen gewinnen.....	10
4.1.3	Taxi nehmen.....	10
4.1.4	Beim Werkzeughändler.....	10
4.1.5	Beim Autohändler.....	10
4.1.6	Beim Hehler.....	10
4.2	Spielmodus: "Plan Aufzeichnen".....	10
4.2.1	Das Planhauptmenü.....	11
4.2.2	Das Planungsmenü.....	11
4.2.3	Wechseln von "Neuer Plan" in "Plan Aufzeichnen".....	13
4.2.4	Plan Aufzeichnen.....	13
4.2.5	Plan Beenden.....	15
4.2.6	Plan Bearbeiten.....	15

4.3	Spielmodus: "Plan Starten".....	16
4.3.1	Einbruch erfolgreich.....	16
4.3.2	Einbruch misslungen.....	16
5	Tutorial.....	16
5.1	Die Tankstelle.....	16
5.1.1	Spielmodus: "In der Stadt".....	16
5.1.2	Spielmodus: "Plan Aufzeichnen".....	17
5.1.3	Beenden der Aufnahme und Plan Starten.....	17
6	Tipps und Tricks.....	18
7	Technische Problemlösung.....	19
8	Mitwirkende.....	20
8.1	All unser Dank gehört Euch.....	22
9	Index.....	23

1 Vor dem Start

1.1 Minimale Hard- & Softwareanforderungen

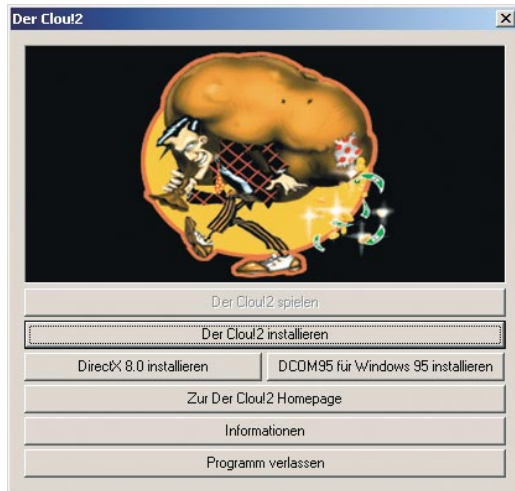
Pentium II 400MHz,
64MB RAM,
DirectX 7/8 kompatible 3D Grafikkarte mit 16MB Speicher,
DirectX kompatible Soundkarte,
ca. 200MB freier Speicherplatz auf der Festplatte,
4fach CD-ROM Laufwerk,
Microsoft Windows 95, Windows 98, Windows 2000 oder
Windows ME.

1.2 Empfohlene Hard- & Softwareanforderungen

Pentium III 800 MHz,
256MB Speicher,
DirectX 7/8 kompatible 3D Grafikkarte mit 32MB Speicher,
DirectX kompatible Soundkarte,
ca. 200MB freier Speicherplatz auf der Festplatte,
20fach CDROM Laufwerk,
Microsoft Windows 95, Windows 98, Windows 2000 oder
Windows ME.

1.3 Installation

Um das Spiel zu installieren, beenden Sie bitte alle anderen Programme und legen Sie die "Der Clou!2" CD in Ihr CD-Rom Laufwerk. Sollten Sie Autoplay deaktiviert haben, müssen Sie das CD-Rom Symbol auf Ihrem Arbeitsplatz anklicken, anschließend auf "Der Clou!2" klicken. Ansonsten startet das Programm nach ein paar Sekunden automatisch. Sie haben dann folgendes Menü zur Auswahl:



Lesen Sie bitte vorher noch die "Informationen" durch. Klicken Sie auf "Der Clou!2 installieren", um das Spiel zu installieren. Erst nach erfolgreicher Installation können Sie auf "Der Clou!2 spielen" klicken. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm während des Installationsprozesses.

1.4 Willkommen

Vielen Dank, dass Sie sich für "Der Clou!2" entschieden haben. Willkommen in einer Welt, in der unser Held Matt Tucker versucht, der erfolgreichste Dieb aller Zeiten zu werden.

Er war ein Held, der scheinbar einem Comic-Strip der 30er Jahre entsprang. Er war ein Meisterdieb, der seine Arbeit mit perfekter Planung und höchster Präzision durchgeführt hat. All seiner Erfahrung zum Trotz machte Matt einen schwerwiegenden Fehler. Er wurde geschnappt. So etwas hätte ihm einfach nicht passieren dürfen. Im Gefängnis hatte er viel Zeit, über seine Fehler nachzudenken. Am Tag seiner Entlassung erwartete ihn schon ein guter alter Freund: Sinclair, ebenfalls ein Meisterdieb und sein ehemaliger Mentor. Sinclair besorgte ihm ein Motelzimmer in der Stadt und half ihm, wieder ins Geschäft einzusteigen. In Matts Abwesenheit hatten sich einige Dinge sehr verändert. Die Regierung hatte über die Nachtstunden eine totale Ausgangssperre verhängt, die gesamte Szene war untergetaucht und die Anspannung der Leute in der Stadt war bereits spürbar geworden.

Von seinem Hauptquartier aus kann Matt nun seine neuen Einbruchspläne schmieden und seine Karriere in der Unterwelt neu beginnen. Allerdings muss er noch einige Vorbereitungen treffen, bevor er wieder ein richtig großes Ding drehen kann. Für einen großen Einbruch braucht er das entsprechende Werkzeug, ein Fluchtfahrzeug und Komplizen.

Mit Ihrer Hilfe kann Matt wieder ins Geschäft einsteigen. Lassen Sie ihn durch die dunklen, verschlungenen Gassen der Stadt spazieren. Besuchen Sie mit ihm düstere Bars, wo er mögliche Komplizen treffen kann. Finden Sie heraus, wer Matt helfen kann und wer nicht. Erst wenn Matt ein paar Einbrüche erfolgreich ausgeführt hat, wird er seinem alten Ruf wieder gerecht werden können. Die Hehler werden ihn mit offenen Armen begrüßen und wer weiß, ob Matt nicht auch das Herz einer Frau gewinnen kann. Machen Sie Matt zu einem der "coolsten" Diebe in der Unterwelt.

Das Spiel wird es Ihnen ermöglichen, sich in Matt hineinzusetzen. Ihr Plan ist sein Plan, seine Beute ist Ihre Beute. Erst

wenn Sie das Handwerk des perfekten Einbruchs beherrschen, können Sie es wagen, ein wirklich großes Ding in Angriff zu nehmen: "Den Clou!".

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit "Der Clou!2" und viel Erfolg bei der Planung und Durchführung Ihrer Einbrüche.

1.5 Charaktere

Hier ein kleiner Vorgeschmack auf einige der Charaktere im Spiel.

1.5.1 Matt Tucker



Matt Tucker lernte schon früh das Gesetz der Strasse kennen. Über die Jahre hinweg entwickelte er seine Fähigkeiten und arbeitete sich zu einem anerkannten Dieb hoch. Sein Stil ist unverwechselbar. Ein Meisterdieb, der seine Einbrüche perfekt plant und mit höchster Präzision durchführt. Sein Ziel besteht darin, der anerkannteste Dieb in der Stadt zu werden.

1.5.2 Elvira Bun



Elvira Bun hat viele Talente. In einer Bar am Hafen kann man Ihre Tanzkünste bewundern. Eine andere Begabung nützt sie, um Wachpersonal oder auch Polizisten erfolgreich in die Irre zu führen. Kein Wunder, dass man sie gerne zur Komplizin macht, nicht nur, was Einbrüche betrifft. Allerdings würde Elvira ihre Karriere in der Unterwelt jederzeit gegen ein Engagement am Broadway eintauschen, doch bis dahin hat sie noch einen langen Weg vor sich.

1.5.3 David Shaggy



David Shaggy war passionierter Boxer, bis seine Gesundheit nicht mehr mitspielte. Er hängte seine Boxkarriere an den Nagel und übernahm den alten Boxclub von seinem verstorbenen Trainer, El Gringo. Er war Davids großes Vorbild, immerhin hatte dieser die höchste Auszeichnung im Ring gewonnen, die "Goldenen Handschuhe". David versprach El Gringo, dass er den Boxclub nach bestem Wissen und Gewissen weiterführen würde.

1.6 Das Spiel

"Der Clou!2" ist ein Einbruch Simulationsspiel. Es unterteilt sich in drei Phasen, die wir hier als **Spielmodi** bezeichnen. **Spielmodus: "In der Stadt"** dient gänzlich zur Vorbereitung und zum Kennen lernen der Stadt, in der unser Held seine Einbrüche durchführen wird. Im **Spielmodus: "Plan Aufzeichnen"** können Sie diese Einbrüche präzise planen und im **Spielmodus: "Plan Starten"** wird ein Einbruch durchgeführt.

Für das Kennenlernen der Stadt ist es unbedingt notwendig, dass Sie sich mit der Steuerung vertraut machen. Wie unter Steuerung beschrieben, können Sie sich hier umsehen, gehen, mit anderen Personen **sprechen** und Sie können auch die unterschiedlichsten Handlungen durchführen (siehe *Aktionsmenü*).

Anhand des **Stadtplans** können Sie sich leicht orientieren, wo Sie sich gerade in der Stadt befinden. Im Stadtplan finden Sie Ihre möglichen Einbruchsziele. Nicht eingezeichnet, aber trotzdem vermerkt sind auch die Geschäfte jener Personen, die Sie aufsuchen sollten. Dazu gehören der **Werkzeughändler**, der **Autohändler** und natürlich benötigen Sie auch einen **Hehler**,

dem Sie Ihre **Beute** verkaufen können. In Ihrem Hotel werden Sie einen alten Freund von Matt finden, der ihn etwas herumführen wird, um die Orientierung zu erleichtern. Um schneller an einen der gewünschten Zielorte zu gelangen, können Sie auch **Taxis** verwenden.

Da Sie Ihre Einbrüche nur mit dem richtigem **Werkzeug** durchführen können, sollten Sie sobald als möglich das entsprechende Werkzeug kaufen. Für den Einbruch selbst benötigen Sie auch ein **Fluchtfahrzeug**, das Sie ebenfalls nur im **Spielmodus: "In der Stadt"** kaufen können.

Sobald Sie einen Einbruch erfolgreich abgeschlossen haben, werden Sie Ihre Beute an einen Hehler in der Stadt verkaufen. Dies verhilft Ihnen zu mehr Geld, mit dem Sie wieder neues Werkzeug und neue Fluchtfahrzeuge kaufen können.

Aber ein "richtiger Meisterdieb" benötigt auch **Komplizen**. Allerdings müssen Sie erst herausfinden, wer für einen Einbruch in Frage kommt und wer nicht. Das geht nur, indem Sie mit anderen Personen in der Stadt sprechen. Diese Personen gehen genau wie Sie einfach in der Stadt umher. Sie können anhand des Dialoges erkennen, ob jemand zu Ihrem Team stoßen möchte. Darüber hinaus ertönt auch ein akustisches Signal, wenn Sie einen neuen Komplizen gefunden haben.

Sie können auch **Gebäude**, die nicht verschlossen sind, **betreten**, oder in Bars gehen. Sie werden lernen, Gebäude von Innen wie von Außen zu **beobachten**. Denn jedes Gebäude verfügt natürlich über **Wachpersonal**, das seine Runden dreht, und von dem Sie bei einem Einbruch entdeckt werden könnten.

Manche Gebäude verfügen auch über **Alarmanlagen** oder ganze **Alarmsysteme**, die man während des Einbruches lahm legen muss. Erst wenn Sie Ihr Einbruchsziel kennen, können Sie auch beurteilen, ob Sie einen Komplizen brauchen oder nicht.

Je komplexer der Einbruch, desto eher benötigen Sie Komplizen. Sie können maximal drei Komplizen, die je drei Werkzeuge verwenden können, für einen Einbruch einsetzen. Alle Personen, die Sie als Komplizen in der Stadt für sich gewinnen, stehen Ihnen anschließend im **Spielmodus: "Plan Aufzeichnen"** zur Verfügung. Ebenso verhält es sich mit Ihrem Werkzeug und Ihrem Fluchtfahrzeug. Wenn Sie Ihre Vorbereitungen abgeschlossen haben, **wechseln** Sie von **Spielmodus: "In der Stadt"** zu **Spielmodus: "Plan Aufzeichnen"**.

In diesem Modus beginnt nun Ihre Planung. Hier wählen Sie Ihr Einbruchsziel, Ihr Fluchtfahrzeug, Ihre Komplizen und Ihr Werkzeug und das Ihrer Komplizen aus. (siehe *Planungsmenü*). Hier können Sie auch von der Steuerung des Helden auf die Steuerung der Komplizen wechseln.

Den Einbruch planen Sie mittels eines **Recorders**, mit dem Sie Ihren **Plan aufzeichnen** können. Machen Sie sich mit allen **Funktionen des Recorders** vertraut. Ab sofort denken und handeln Sie wie ein Meisterdieb. Mittels eines Werkzeuges verschaffen Sie sich Zutritt zu einem Gebäude und nehmen alles mit, was als Beute in Frage kommt.

Den Einbruch beenden Sie, indem Sie und Ihre Komplizen in das Fluchtfahrzeug einsteigen. Hier können Sie Ihre Aufzeichnung beenden und sich in den **Spielmodus: "Plan Starten"** begeben (siehe *Planhauptmenü*). Jetzt können Sie den **Plan ausführen**.

Der Plan wird nun exakt nach Ihren Aufzeichnungen ausgeführt und Sie werden sozusagen Zeuge Ihres eigenen Einbruches, indem Sie sich diesen wie einen kleinen Film ansehen können. Wenn Sie erfolgreich waren, steigen die Faktoren in Ihrer **Erfolgsstatistik**. Je besser Ihre Erfolgsstatistik, umso mehr Beute können Sie dem Hehler verkaufen und umso leichter kön-

nen Sie neue Komplizen anwerben.

Sie steigen erst in ein höheres Level auf, wenn Sie alle Einbrüche, die in einem Level zu absolvieren sind, erfolgreich durchgeführt haben. Falls Ihnen ein Einbruch misslingt, müssen Sie diesen nochmals neu planen - solange, bis er Ihnen gelingt.

Erst, wenn Sie alle zu absolvierenden Einbrüche geschafft haben, können Sie es wagen, das endgültige Ziel, "den Clou", zu erreichen.

2 Spiel Starten

Wurde "Der Clou!2" einmal erfolgreich installiert, können Sie es entweder über den "START"-Knopf unter Programme/Der Clou!2 oder durch Einlegen der "Der Clou!2" CD starten. Es ist nicht möglich "Der Clou!2" ohne eingelegte CD zu spielen.

Nach dem Vorspann beginnen Sie das Spiel in Matts Hotelzimmer. Durch Drücken einer beliebigen Funktionstaste (Tasten F1 bis F12) gelangen Sie wieder ins Hauptmenü. Im Hauptmenü finden Sie folgende Menüpunkte:

- **Neues Spiel:** Hier beginnen Sie ein völlig neues Spiel. Achtung, Sie verlieren damit alles, was Sie bisher gespielt und nicht gespeichert haben.
- **Spiel laden:** Hier können Sie einen von Ihren gespeicherten Spielständen auswählen und Ihr Spiel fortsetzen.
- **Spiel speichern:** Hier speichern Sie einen aktuellen Spielstand auf Ihre Festplatte, indem Sie den Spielstand benennen und abspeichern. Sie können diesen Spielstand zu einem späteren Zeitpunkt wieder unter "Spiel laden" aufrufen und Ihr Spiel fortsetzen.
- **Spiel löschen:** Hier können Sie einen von Ihren gespeicherten Spielständen auswählen und löschen.

- **Einstellungen Grafik:** Hier können Sie die Einstellungen der Grafik so an Ihren Computer anpassen, dass das Spiel optimal läuft.
 - **Auflösung:** Wählen Sie die eine beliebige Bildschirmauflösung. Beachten Sie, dass die Auflösung die Flüssigkeit der Darstellung Spieles beeinflusst.
 - **Sichtweite:** Wählen Sie die Tiefe, wie weit sie sehen können wollen. Beachten Sie, dass die Sichtweite die Flüssigkeit der Darstellung Spieles beeinflusst.
 - **Infotext nach X Sekunden:** Hier können Sie die Verzögerung des Erscheinens des Infotextes verlängern oder verkürzen. Das ist das zusätzliche Einblenden von Hilfestellungen, wenn Sie mit der Maus über einem Symbol stehen bleiben.
 - **Shadowmaps:** Hier können Sie die Licht/Schatten Effekte im Spiel ein und ausschalten. Bitte beachten Sie, dass das Programm neu gestartet werden muss, wenn Sie diese Einstellung ändern und dass die Shadowmaps die Flüssigkeit der Darstellung Spieles beeinflusst.
- **Einstellungen Audio:**
 - **Musik:** Hier können Sie die Lautstärke der Musik regeln.
 - **Geräusche:** Hier können Sie die Lautstärke der Sound Effekte regeln.
 - **Geräusche abhängig von Kamera oder Akteur:** Hier können Sie einstellen, ob Sie die Geräuschkulisse abhängig von der Position der Kamera hören wollen, oder aus der Hörposition des Akteurs.
- **Einstellungen Spiel:**
 - **Automatische Kamera:** Hier können Sie zusätzlich zur manuellen Kamera die automatische Kamera aktivieren. Die automatische Kamera versucht, den optimalen Blickwinkel für jede Situation zu erfassen.
 - **Kamera Steuerung invers:** Hier können Sie einstellen, ob Sie die Kamera mit der Maus kippen wollen, als würden Sie die Kamera Drehen, oder als würden Sie ein Flugzeug steuern.



- **Spiel fortsetzen:** Hier können Sie das Menü verlassen.
- **Spiel verlassen:** Hier beenden Sie das Spiel und kehren zurück zur Windows-Oberfläche.

3 Die Steuerung

Begriffserklärung:

- **Zoomen:** Stufenloses Vergrößern eines Bildausschnittes.
- **Mausrad:** Nicht jede Maus verfügt über ein Mausrad, welches sich zwischen linker und rechter Maustaste befindet. Durch Drehen dieses Rades aktivieren Sie die Funktion **Zoomen** im Spiel.
- **Infotext:** Information zu einem Objekt, die erscheint, wenn man den Mauszeiger darüber bewegt und kurz stehen lässt.

Die Steuerung des Helden und seiner Komplizen funktioniert ausschließlich mit der Maus. Für alle Vorgänge benutzen Sie die **linke** Maustaste. Die Steuerung der Komplizen können Sie erst im **Spielmodus: "Plan Aufzeichnen"** aktivieren. (siehe *Personenübernahme*)

- **Bestätigungen** können Sie nicht nur mit  eingeben, sondern auch mit der "ENTER"-Taste.
- **Abbrechen** können Sie nicht nur mit , sondern auch mit der "ESC"-Taste.

3.1 Gehen

Klicken Sie an die Stelle, zu der sich der Held begeben soll. **Beachten** Sie, dass Sie das Ziel genau anklicken. Falls Sie den Mauszeiger nicht genau positionieren und Sie versehentlich auf ein viel weiter entferntes Ziel klicken, macht sich unser Held trotzdem unverzüglich auf den Weg, dieses Ziel zu erreichen. Er umgeht selbstständig Hindernisse, um an die Stelle zu gelangen, die Sie ausgewählt haben. Sie können nur auf Ziele klick-

ken, die der Held auch erreichen kann.



Gebäude Betreten: Wenn der Held ein Gebäude durch die Tür betreten soll, achten Sie darauf, dass Sie die Kamera so positionieren, dass Sie ein Objekt oder den Boden innerhalb des Gebäudes anklicken können. Der Befehl wird nicht ausgeführt, wenn sie durch die

Türe hindurch klicken, da dann ja die Tür angewählt ist.

3.2 Umsehen



Klicken und halten Sie die **rechte** Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus gleichzeitig. Durch diesen Vorgang verändern Sie die Kameraposition. Sie können die Kamera in alle möglichen Richtungen bewegen. Wählen Sie jene Blickrichtung, die Ihnen einen optimalen Überblick auf die Situation verschafft. Die richtige Blickrichtung kann darüber entscheiden, wie gut Sie eine Situation unter Kontrolle haben. Beachten Sie die Position des Schreibtisches in den Bildern.

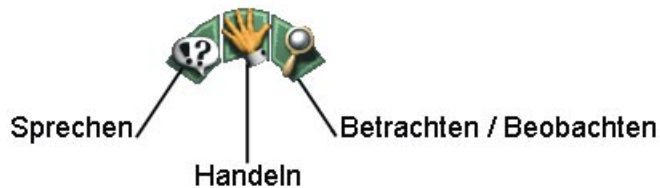
3.3 Zoomen



Benutzen Sie das Mausehrad, um den Bildausschnitt, in dem sich der Held/Komplize befindet entweder zu vergrößern oder zu verkleinern, je nachdem in welche Richtung Sie das Mausehrad drehen. Wenn Ihre Maus über kein Mausehrad verfügt, halten Sie die linke und die rechte Maustaste gleichzeitig gedrückt und bewegen Sie die Maus entweder von links nach rechts oder umgekehrt.

3.4 Aktionsmenü Aktivieren


Bewegen Sie den Mauszeiger auf den Gegenstand oder auf die Person, mit der Sie in Aktion treten wollen (z.B. Fenster, Passant, etc...), klicken und halten Sie die linke Maustaste. Es erscheint dann das **Aktionsmenü** solange Sie die Taste gedrückt halten.



Ist das Aktionsmenü erst einmal aktiviert, können Sie zwischen drei verschiedenen Handlungen auswählen.


3.4.1 Sprechen

Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf die Person, mit der Sie sprechen wollen. Wenn die Person hell aufleuchtet, klicken und halten Sie die Maustaste. Es erscheint das Aktionsmenü. Zeigen

Sie mit dem Mauszeiger auf  und lassen Sie nun die Maustaste los. Es erscheint entweder ein Dialogfeld oder eine entsprechende Reaktion. Sie wählen einen Dialog aus, indem Sie ihn anklicken.


3.4.2 Handeln: Öffnen/Benutzen/Schließen


Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf das Objekt, an dem Sie eine Handlung auslösen wollen. Wenn es aufleuchtet, klicken und halten Sie die Maustaste. Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf

 und lassen Sie nun die Maustaste los. Die Aktion wird nun selbstständig ausgeführt. Auf diese Weise werden z.B. Türen geöffnet, Werkzeuge genommen etc.

3.4.3 Näher Betrachten/ Beobachten

Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf das Objekt. Wenn es aufleuchtet, können Sie es näher betrachten. Klicken und halten Sie die Maustaste. Es erscheint das Aktionsmenü. Zeigen Sie

mit dem Mauszeiger auf  und lassen Sie nun die Maustaste los. Das Objekt erscheint vergrößert und Sie können es näher betrachten. Um das Innere eines verschlossenen Gebäudes beobachten zu können, zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf ein

Fenster (dieses leuchtet auf). Aktivieren Sie  im Aktionsmenü. Das Dach des Gebäudes verschwindet und durch Verändern der Kameraposition können Sie sich nun im Inneren des Gebäudes umsehen (siehe *Umsehen*). Sollten Sie mit der Kamera zu nah an der Wand stehen, sehen vielleicht nicht, dass das Dach verschwunden ist. In diesem Falle zoomen sie bitte etwas weg.

3.4.4 Ich Perspektive

Sie haben auch die Möglichkeit, das Spiel aus der Perspektive des Helden zu betrachten. Sie können in diesem Zustand keinerlei Aktionen auslösen, die zuletzt ausgelöste Aktion wird allerdings zu Ende geführt. Halten Sie dafür die mittlere Maustaste bzw. das Mousrad gedrückt. Sollten Sie keine mittlere Maustaste haben, halten sie die Leertaste gedrückt. Sie können die Blickrichtung des Helden genauso steuern wie die Kamera. Lassen Sie die Taste los, sehen Sie das Spielgeschehen wieder von der Kamera aus und können weitere Aktionen auslösen.

3.4.5 Allgemeines

Beachten Sie, dass die Handlungen nur dort vollzogen werden können, wo Gegenstände oder Personen heller aufleuchten, wenn Sie den Mauszeiger darüber bewegen. Wenn Sie das Aktionsmenü für einen Gegenstand oder einer Person aktivieren wollen, mit dem oder der Sie nicht interagieren können, erscheint eine Reaktion, die Ihnen erklärt, warum die Aktion nicht ausgeführt werden konnte.

4 Die Spielmodi

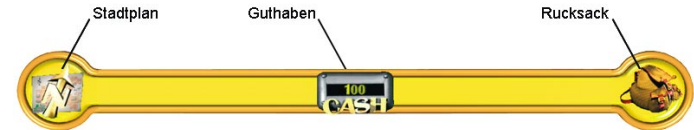
Das Spiel unterteilt sich in drei verschiedene Spielmodi.




4.1 Spielmodus: "In der Stadt"

Dieser Modus dient Ihnen zur Vorbereitung Ihrer Einbrüche. Hier haben Sie die Möglichkeit, durch die Stadt zu gehen und diese ganz genau kennen zu lernen. Mit Hilfe des Stadtplans werden Sie sich schnell zurechtfinden. Auf der Strasse, oder auch in Bars, treffen Sie auf Personen, mit denen Sie sprechen können. So können Sie herausfinden, ob sie als Komplizen in Frage kommen. Die Komplizen brauchen Sie, um einen komplexen Einbruch durchführen zu können. Erkunden Sie die Umgebung ganz genau. Beobachten Sie die verschiedenen Gebäude. Sie werden die Informationen für Ihren Plan brau-

chen. Betreten Sie Gebäude, die für Sie zugänglich sind und lernen Sie deren Innenleben kennen. Gebäude, die verschlossen sind, können Sie in diesem Modus nicht betreten, sondern nur beobachten. Wenn Sie das Ziel Ihrer Beobachtung bereits kennen, nehmen Sie sich ein Taxi, um schneller dorthin zu gelangen. Vergessen Sie nicht, dass Sie in diesem Modus die Möglichkeit haben, herauszufinden, wo Sie Ihr Werkzeug und Ihr Fluchtfahrzeug kaufen können. Hier finden Sie auch Hehler, bei denen Sie Ihre Beute verkaufen können.

4.1.1 Die Menüleiste im Spielmodus: "In der Stadt"



- **Stadtplan:** Klicken Sie auf  , um den Stadtplan zu öffnen. Klicken Sie auf  , um den Ausschnitt zu vergrößern bzw. zu verkleinern oder benutzen Sie den Schieberegler, um den Stadtplan stufenlos zu vergrößern. Der Pfeil im Stadtplan zeigt Ihnen Ihre gegenwärtige Position an. Er zeigt in die Blickrichtung des Helden und bewegt sich in die Richtung, in die Sie gehen. Sie können den Ausschnitt des Stadtplanes verschieben, indem Sie auf den Stadtplan klicken, die linke Maustaste halten und die Maus bewegen. Solange sie die Maustaste halten, sehen Sie den gewünschten Bildausschnitt. Sobald Sie die Maustaste loslassen, springt der Ausschnitt wieder auf die vorherige Position zurück. Anhand des Infotextes, können Sie die Bezeichnungen der Gebäude lesen. Mit  schließen Sie den Stadtplan.

- **Guthaben:** Zeigt Ihnen Ihr aktuelles Vermögen.
- **Rucksack:** Wenn Sie auf den Rucksack klicken, erscheint das Sortiment mit Ihrem Werkzeug, sowie Ihre Beute.

4.1.2 Komplizen gewinnen

Wenn Sie in der Stadt herumgehen, können Sie andere Personen ansprechen (siehe *Sprechen*). Durch den Dialog finden Sie heraus, ob Sie die Person als Komplizen gewinnen können oder nicht. Die Eigenschaften der Komplizen variieren je nach Level.



Je besser Sie die Einbrüche durchführen, umso leichter können Sie "geschickte" Komplizen anwerben. Wenn Sie einen Komplizen gewonnen haben, steht Ihnen dieser ab sofort zur Verfügung (siehe Spielmodus: "*Plan Aufzeichnen*").


4.1.3 Taxi nehmen

Wenn Sie in der Stadt schneller vorwärts kommen wollen und über genügend Geld verfügen, können Sie ein Taxi benutzen (siehe *Aktionsmenü*), wenn es Ihren Weg kreuzt. Benutzen Sie das Taxi wie unter "Handeln" beschrieben. Sobald Sie in das Taxi eingestiegen sind, erscheint eine Liste der verschiedenen Zielorte. Klicken Sie auf das gewünschte Ziel. Das Taxi bringt Sie an den gewünschten Ort. Die Kosten für die Fahrt werden von Ihrem Guthaben abgezogen.

4.1.4 Beim Werkzeughändler

Suchen Sie das Geschäft des Werkzeughändlers auf. Sprechen Sie mit dem Händler. Wenn Sie über genügend Geld verfügen, können Sie aus dem Werkzeugsortiment auswählen.

- **Auswählen des Werkzeuges:** Klicken Sie auf  , oder  , wenn Sie im Werkzeugsortiment blättern wollen.

Klicken Sie auf  , wenn Sie zwischen Überblick und Detailansicht wechseln wollen. Klicken Sie auf das gewünschte Werkzeug. Wenn Sie es kaufen konnten, steht es Ihnen ab sofort zur Verfügung. Die Kosten dafür werden von Ihrem Guthaben abgezogen. Das angebotene Sortiment variiert je nach Level.

Sie können gebrauchte Werkzeuge auch wieder verkaufen.

4.1.5 Beim Autohändler

Suchen Sie das Geschäft des Autohändlers auf. Sprechen Sie mit dem Autohändler. Wenn Sie über genügend Geld verfügen, erscheint das Sortiment der Fluchtfahrzeuge.


- **Auswählen des Fluchtfahrzeugs:** Siehe Auswählen des Werkzeuges!

Sie können gebrauchte Fahrzeuge auch wieder verkaufen.

4.1.6 Beim Hehler

Wenn Sie einen Einbruch erfolgreich ausgeführt haben, müssen Sie die Beute beim Hehler verkaufen und Geld bei ihm reinwaschen lassen. Suchen Sie den Hehler auf. Sprechen Sie mit dem Hehler. Wenn Sie das entsprechende Dialogfeld angeklickt haben, öffnet sich Ihr Rucksack. Klicken Sie auf die zu verkaufende Beute. Der Hehler kauft Ihnen Beute ab und wäscht das gestohlene Geld rein. Erst dann wird Ihnen der Gegenwert auf Ihr Guthaben geschrieben. Allerdings erhalten Sie nicht den gesamten Gegenwert für die Beute, da der Anteil Ihrer Komplizen abgezogen wird.

4.2 Spielmodus: "Plan Aufzeichnen"

Suchen Sie das **Hauptquartier** (Motel) auf. Klicken Sie auf den Schreibtisch und aktivieren Sie  , (siehe *Handeln*) im

Aktionsmenü (siehe *Aktionsmenü*). Sie befinden sich jetzt im **Spielmodus: "Plan Aufzeichnen"**.

In diesem Spielmodus können Sie den Einbruch bis ins kleinste Detail planen. Ihnen stehen dafür ein **Planhauptmenü** und ein **Planungsmenü** zur Verfügung. Mit Hilfe eines **Recorders** können Sie Ihren Plan aufzeichnen.

4.2.1 Das Planhauptmenü

- **Neuer Plan:** Hier können Sie einen neuen Einbruchsplan erstellen.
- **Plan bearbeiten:** Hier können Sie einen bereits erstellten Plan überarbeiten.
- **Plan starten:** Hier führen Sie den Einbruch durch.
- **Plan verwerfen:** Hier können Sie aufgezeichnete Pläne wieder löschen.
- **Planung beenden:** Hier kommen Sie wieder in den **Spielmodus: "In der Stadt"** zurück.

Klicken Sie auf **Neuer Plan**. Es erscheint das **Planungsmenü**.

4.2.2 Das Planungsmenü

Im **Planungsmenü** wählen Sie das Zielgebäude, das Fluchtfahrzeug, die Komplizen und Ihr Werkzeug für den nächsten Einbruch aus.




4.2.2.1 Zielgebäude Auswählen

Klicken Sie auf "**Zielgebäude Auswählen**". Es öffnet sich ein neues Fenster. Blättern Sie mit   in der Liste der Zielgebäude. Zusätzlich erhalten Sie auch ungefähre Beute Wertangaben. Klicken Sie auf , um zwischen Übersicht und Detail Ansicht zu wechseln. **Beachten** Sie, dass Sie keine **grünen** oder **roten** Zielgebäude auswählen können.

- **Grün:** Bereits erfolgreich eingebrochen.
- **Rot:** Matt ist noch nicht gut und bekannt genug.

Klicken Sie auf das gewünschte Zielobjekt. Wenn Sie sich für ein Zielgebäude durch Anklicken entschieden haben, kommen Sie wieder ins **Planungsmenü** zurück und das Gebäude ist eingetragen.

4.2.2.2 Fluchtfahrzeug Auswählen


Klicken Sie auf "**Fluchtfahrzeug Auswählen**". Es öffnet sich ein neues Fenster. Blättern Sie mit   in der Liste der Fahrzeuge. Klicken Sie auf , um zwischen Übersicht und Detail Ansicht zu wechseln. Klicken Sie auf das gewünschte Fahrzeug. Sie befinden sich nun wieder im **Planungsmenü** und das Fahrzeug ist eingetragen.

Beachten Sie die unterschiedliche **Ladekapazität** der verschiedenen Fahrzeuge. Bei zu geringer Ladekapazität könnten Sie Probleme mit dem Transport von Personen und Beute bekommen.

4.2.2.3 Komplizen Auswählen

Klicken Sie auf "**Komplizen Auswählen**". Es öffnet sich ein neues Fenster. Sie haben die Möglichkeit **maximal drei** verschiedene Komplizen auf einmal auszuwählen. Eine höhere Anzahl an Komplizen ist nicht möglich, da der Plan sonst zu komplex werden würde und die Komplizen ihn sich nicht bis ins Detail merken könnten. Wiederholen Sie den Vorgang wie in "**Fluchtfahrzeug Auswählen**" beschrieben.

Beachten Sie die unterschiedlichen Eigenschaften der Komplizen. Sie unterscheiden sich im **Gehtempo**, in der Geschicklichkeit beim **Schlösser- und Safeknacken**, in der Stärke und in ihrem **Gewicht** und ob sie **Alarmsysteme aus-**

schalten können. Sie können sich diese Eigenschaften im Detail ansehen, indem Sie auf  klicken.

Gewicht: Gibt an, wie viel diese Person wiegt. Je schwerer sie ist, umso mehr Ladekapazität des Fahrzeuges verbraucht sie.

Tragkraft: Gibt an, wie viel diese Person tragen kann. Beachten Sie, dass es Beutegenstände gibt, die sehr, sehr schwer sind und daher eine hohe Tragkraft benötigen (z.B. Goldbarren)

Strafregister: Gibt an, wie viele Akten die Polizei über diese Person schon gesammelt hat. Beachten Sie, dass jede Aktion, die während eines Einbruches ausgeführt wird, Spuren hinterlässt. Wenn ein Komplize ein zu großes Strafregister hat, wird er einige Zeit untertauchen und Ihnen nicht mehr zur Verfügung stehen. Wenn Matts Strafregister nach einem Einbruch zu hoch werden würde, wird der Einbruch nicht gelingen. Beachten Sie also, dass Sie Komplizen, mit denen Sie lange arbeiten wollen entsprechend gezielt einsetzen.

Schlösser Knacken: Gibt an, wie gut diese Person Schlösser knacken kann. Diese Fähigkeit benötigen Sie für die Meisten Türen, Fenster und "normale" Zielobjekte wie Schreibtische etc. Ein Safe wird nicht einfach nur zugesperrt sein. Je besser diese Eigenschaft ist, umso schneller kann die Tätigkeit durchgeführt werden.


Safes knacken: Gibt an, wie gut diese Person Safes knacken kann. Je besser diese Eigenschaft ist, umso schneller kann die Tätigkeit durchgeführt werden.

Alarmsysteme knacken: Gibt an, wie gut diese Person Alarmsystem außer Gefecht setzen kann. Zahlreiche Objekte sind von Alarmsystem wie Kameras, Alarmanlagen etc. geschützt. Je besser diese Eigenschaft ist, umso schneller kann die Tätigkeit durchgeführt werden.

Beachten Sie, dass Komplizen einen Anteil der Beute haben wollen. In der Übersicht sehen Sie die prozentuelle Aufteilung zwischen allen Komplizen und Matt. Je besser die Komplizen sind, desto mehr Anteil werden Sie haben wollen. Das bedeutet auch, dass Matt umso mehr verdienen wird, je besser er selbst wird.

Natürlich sind Matts Fähigkeiten im Knast ziemlich eingerostet. Jede Aktion, die sie ausführen wird sie verbessern. Eigenschaften wie z.B. Safes Knacken wachsen schneller wieder, als einfache Tätigkeiten wie Schloss knacken, da bei komplizierteren Aufgaben mehr Konzentration nötig ist.

4.2.2.4 *Werkzeug Auswählen*

Klicken Sie auf  in der Menüleiste. Es erscheint das zur Verfügung stehende Werkzeug, für den Helden und seine Komplizen. Jeder einzelne hat die Möglichkeit, **maximal drei** Werkzeuge zu bekommen. Die Werkzeuge haben unterschiedliche Eigenschaften. Mehr als drei Werkzeuge passen nicht in den Rucksack.

Die unterschiedlichen Eigenschaften entscheiden über den Verlauf des Einbruchs. Sie unterscheiden sich in ihrem **Zustand**, ob sie **Schlösser** und **Safes knacken** können, ob sie **Alarmsysteme** ausschalten können, in der Effizienz unterschiedliche Materialien zu bearbeiten, in ihrem **Gewicht**, in ihrem unterschiedlichen **Lärmpegel** und in der Höhe der **Beschädigung**, die sie anrichten.

Gewicht: Gibt an, wie schwer das Werkzeug ist. Ein Dietrich wird die Tragkraft eines Komplizen natürlich nicht so sehr verringern, wie z.B. ein Kernbohrer.

Noch verwendbar: Jedes Werkzeug nutzt sich ab. Jedes Mal, wenn es verwendet wird, reduziert sich die Anzahl der verblei-

benden Einsätze. Je abgenutzter ein Werkzeug ist, umso weniger Geld erhalten Sie bei seinem Verkauf. Wollen Sie hochspezialisierte Werkzeuge, wie z.B. den Schneidbrenner öfter verwenden, müssen Sie mehr als ein Stück davon einplanen.

Schlösser knacken: Gibt an, wie gut man mit diesem Werkzeug Schlösser knacken kann.

Safes knacken: Gibt an, wie gut man mit diesem Werkzeug Safes knacken kann.

Alarmsysteme: Gibt an, wie gut man mit diesem Werkzeug Alarmsysteme knacken kann.

Beschädigend: Gibt an, ob das bearbeitete Objekt mit diesem Werkzeug beschädigt werden würde. Beachten Sie, dass es Wächter gibt, die Objekte überprüfen, ob sie beschädigt oder zugesperrt sind.

Effizienz Glas: Gibt an, wie gut man damit Gegenstände aus Glas bearbeiten kann (z.B. Fenster)

Effizienz Holz: Gibt an, wie gut man damit Gegenstände aus Holz bearbeiten kann (z.B. Türen oder Tische)

Effizienz Metall: Gibt an, wie gut man damit Gegenstände aus Metall bearbeiten kann (z.B. Stahltüren, Safes oder Stahlschränke)

Effizienz Alarmanlagen: Gibt an, wie gut man damit Alarmsysteme bearbeiten kann. Ist einer dieser Effizienzwerte 0, kann man dieses Werkzeug dafür nicht benutzen. Je besser die Effizienz und die Eigenschaft ist, umso schneller kann damit gearbeitet werden.

Geräuschpegel Glas: Gibt an, wie laut dieses Werkzeug ist, wenn man es auf Glas einsetzt.

Geräuschpegel Holz: Gibt an, wie laut dieses Werkzeug ist, wenn man es auf Holz einsetzt.

Geräuschpegel Metall: Gibt an, wie laut dieses Werkzeug ist, wenn man es auf Metall einsetzt.

Geräuschpegel Alarmanlagen: Gibt an, wie laut dieses Werkzeug ist, wenn man es auf Alarmanlagen einsetzt. Beachten Sie, dass die Lautstärke auch bedeutet, wie wahrscheinlich es ist, dass z.B. eine Wache sie beim Einbruch hört. Ladenpreis: Gibt an, wie viel Sie für dieses Werkzeug ausgeben müssen oder bereits ausgegeben haben. Beim Verkaufen bekommen Sie wahrscheinlich nie den Ladenpreis.

Mittels "**drag&drop**" (verschieben von Objekten, durch Anklicken mit der linken Maustaste), Halten und Ziehen an den gewünschten Ort, dann Maustaste loslassen) können Sie das gewünschte Werkzeug auswählen und seinem Benutzer zuordnen.

Beachten Sie, dass Sie z.B. auch vier Brecheisen besitzen müssen, um jedem Komplizen eines zuweisen zu können.

4.2.2.5 Die Sicherheits- und Alarmsysteme

Einige Gebäude verfügen über ausgeklügelte Sicherheits- und Alarmsysteme!

- **Wachposten:** Das Wachpersonal dreht regelmäßig seine Runden. **Beachten** Sie die Zeit, die das Wachpersonal benötigt, um Türen und Fenster zu kontrollieren. Die Wachposten verfügen über ein Blickfeld, das durch einen **Lichtkegel** symbolisiert ist. Sie gelten als entdeckt, wenn Sie sich in der Richtung dieses Lichtkegels befinden. Sie müssen nicht vollkommen darin stehen! Beachten Sie also vor allem, lange Gänge oder Straßen Schluchten.
 - **Alarmsysteme:** Die Alarmsysteme lassen sich in vier

verschiedene Kategorien unterteilen. Der Alarm wird ausgelöst durch:

- o Öffnen von Türen oder Fenstern
 - o Durchqueren einer Lichtschranke
 - o Entwenden eines gesicherten Gegenstandes, wie z.B. einer Vase
 - o Videoüberwachung, deren Sichtbereich ebenfalls durch einen Lichtkegel dargestellt wird
- **Entsichern des Alarms:** Sie können den Alarm durch folgende Maßnahmen entsichern: Verwenden Sie ein Werkzeug mit der Fähigkeit Alarmanlagen oder durch Umlegen (siehe *Handeln*) eines Schalters.



Im **Spielmodus: "In der Stadt"** können Sie teilweise die Alarmsysteme beobachten, allerdings können Sie erst im **Spielmodus: "Plan Aufzeichnen"**, während Sie Ihren Einbruch aufzeichnen, die gesicherten Gegenstände entdecken.

Gesicherte Gegenstände: Im **Spielmodus: "Plan Aufzeichnen"** entdecken Sie die gesicherten Gegenstände durch folgende Funktion: Bewegen Sie den Mauszeiger auf das Alarmsystem, das Sie knacken wollen. Es öffnet sich ein kleines Fenster im Spiel. In diesem Fenster können Sie anhand des gezeigten Gegenstandes und der Bezifferung ablesen, um welchen Gegenstand es sich dabei handelt.



Die Zahlen z.B. "1/1" bedeuten, dass es sich um den ersten gesicherten Gegenstand von insgesamt einem gesicherten Gegenstand handelt. Falls mehr als ein Gegenstand gesichert ist, wird weitergeblättert. Haben sie dieses System deaktiviert, sind alle Gegenstände entsichert worden.

4.2.3 Wechseln von "Neuer Plan" in "Plan Aufzeichnen"

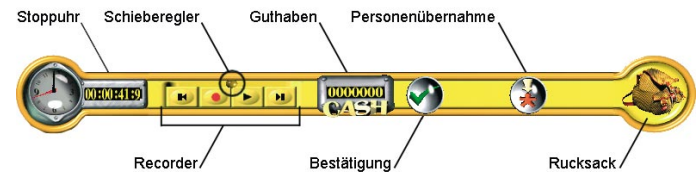
- Mit  **bestätigen** Sie die Auswahl aller Komponenten. Diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn Sie mindestens das Zielgebäude und das Fahrzeug ausgewählt haben.
- Mit  können Sie die Auswahl **abbrechen** und Sie kommen wieder ins **Planhauptmenü**.

4.2.4 Plan Aufzeichnen


Hier können Sie Ihren Plan unter Verwendung des **Recorders** aufzeichnen.

4.2.4.1 Die Menüleiste im Spielmodus: "Plan Aufzeichnen"

- **Stoppuhr:** Misst die Zeit, die verstreicht, während Sie gehen oder handeln.
- **Recorder:** Dient zur Aufnahme des Einbruchablaufes.








- **Guthaben:** Zeigt Ihnen Ihr aktuelles Vermögen.
- **Bestätigung:** Durch Anklicken bestätigen Sie den Plan.
- **Personenübernahme:** Die Funktion, dient Ihnen dazu, von der **Steuerung des Helden** auf die Steuerung eines

Komplizen zu wechseln. Wenn Sie auf  klicken erscheint ein Fenster. Klicken Sie auf die Person, die Sie steuern wollen. Als Infotext sehen Sie die Eigenschaften der Person. Ab sofort reagiert nur mehr die ausgewählte Person auf die Steuerung. Wiederholen Sie den Vorgang, für jeden einzelnen Komplizen, den Sie steuern wollen. **Beachten**






Sie, dass der Moment, in dem Sie die Steuerung für eine Person übernehmen, identisch ist mit dem Moment, als Sie die andere Person abgaben. Wenn die ausgewählte Person zu einem früheren Zeitpunkt einsteigen soll, müssen Sie die Aufzeichnung zurückspulen und die Person dort einsteigen lassen, wo Sie wünschen, dass die Handlungen fortgesetzt werden.

- **Rucksack:** Durch Anklicken erscheint das mitgeführte Werkzeug des Helden/Komplizen.




4.2.4.2 Funktionen des Recorders

-  **Aufnehmen** (wird bei Aktivierung zu )
-  **Stopp** (wird bei Aktivierung zu )
-  **Zurückspulen**
-  **Vorspulen**
-  **Abspielen** (wird bei Aktivierung zu )
-  **Pause** (wird bei Aktivierung zu )
-  **Schieberegler**



4.2.4.2.1 Aufnehmen

- Klicken Sie , um den Handlungsverlauf aufzunehmen. Die  Schaltfläche wird zur  Schaltfläche.  muss gedrückt sein, um den Helden/Komplizen handeln zu lassen. Ab sofort läuft die Uhr. Sie können die Handlungen des Helden und die der Komplizen getrennt voneinander aufnehmen. (siehe ). **Beachten** Sie, dass die Aufzeichnung nicht erfolgt, wenn es keine Handlungen gibt. Die Uhr bleibt stehen, wenn der Held/Komplize z.B. nicht geht und es wird auch nichts aufgezeichnet. (siehe *Pause*).

4.2.4.2.2 Stopp

- Sie können die Aufzeichnung **stoppen**, indem Sie auf  klicken. Die  Schaltfläche wird zur  Schaltfläche.



4.2.4.2.3 Zurückspulen

- Klicken und halten Sie den **Knopf des Schiebereglers** und ziehen Sie ihn nach links. Dies funktioniert nur, wenn Sie nicht aufzeichnen. Der Handlungsablauf wird zurückgespult, solange Sie den Knopf halten. Wenn Sie die gewünschte Position erreicht haben können Sie entweder das Abspielen mit , oder ihre Aufnahme mit  fortsetzen. Beachten Sie, dass alle nach diesem Zeitpunkt aufgenommenen Handlungen unwiderruflich gelöscht werden.













4.2.4.2.4 Vorspulen

- Klicken und halten Sie den **Knopf des Schiebereglers** und ziehen Sie ihn nach rechts. Der Handlungsablauf wird vorgespult, solange Sie den Knopf halten. **Beachten** Sie, dass Sie auch Handlungsabläufe wie "Gehen", oder z.B. "Safeknacken" mit dieser Funktion beschleunigen können. Sobald Sie das Vorspulen beenden, wird die Aufzeichnung oder das Abspielen gestoppt und in den Pause Zustand gesetzt. (siehe *Pause*).








4.2.4.2.5 Schnell Vorspulen und Zurückspulen

- Klicken Sie , um ganz an den Anfang des Planes zu springen.
- Klicken Sie , um ganz an das Ende des Planes zu springen.

4.2.4.2.6 Abspielen und Pause




- Um den gesamten Handlungsablauf abspielen zu lassen, stoppen Sie Aufzeichnung mit . Die  Schaltfläche wird zur  Schaltfläche. Klicken Sie auf , um zum Anfang der Aufzeichnung zu gelangen. Klicken Sie , um den bisherigen Handlungsablauf abspielen zu lassen. Die  Schaltfläche wird zur  Schaltfläche. Wenn Sie während des Abspielens eine Pause einlegen wollen, um die Umgebung in Ruhe zu betrachten, können Sie auf  klicken. Die  Schaltfläche wird zur  Schaltfläche. Sie können an dieser Stelle nun entweder das Abspielen mit , oder ihre Aufnahme mit  fortsetzen. Beachten Sie auch hier, dass jede spätere Aufzeichnung damit gelöscht wird.

4.2.4.2.7 Aktives Warten

Der Aufnahmemodus verlangt, dass Sie für manche Einbrüche eine **Warteposition** beziehen müssen, um sich vor Wachpersonal verstecken zu können. Warteposition bedeutet, dass man das aktive Warten aufnimmt. Da Warten keine aktive Handlung ist, wird es nicht aufgezeichnet, wenn Sie im Spiel einfach stehen bleiben.  muss aktiviert sein. Steuern Sie den Helden/Komplizen an die Stelle, an der er warten soll. Sie müssen das Warten mit  aktivieren. Die  Schaltfläche wird zur  Schaltfläche und die Zeit läuft. Wenn Sie das Warten beenden wollen, drücken Sie . Die  Schaltfläche wird wieder zur  Schaltfläche. Sie können nun Ihre aktiven

Handlungen fortsetzen. Sie können auch ohne zuvor den Aufnahmemodus zu unterbrechen einfach eine aktive Handlung setzen. Damit ist es aber kaum möglich, sekundengenau zu planen.

4.2.5 Plan Beenden

Um einen Plan zu beenden, aktivieren sie  im Aktionsmenü auf Ihr Fluchtfahrzeug. Beachten Sie, dass Sie das sowohl mit dem Helden als auch mit allen Komplizen diese Aktion durchführen müssen, um den Tatort zu verlassen. Wenn Sie mit Ihrem Plan zufrieden sind, klicken Sie auf . Benennen Sie den Plan, um ihn abzuspeichern. Bestätigen Sie die Benennung mit . Sie befinden sich nun wieder im **Planhauptmenü**.

4.2.6 Plan Bearbeiten

Hier finden Sie Ihre gespeicherten Pläne und können einen davon überarbeiten. Klicken Sie einfach auf den Schnappschuss, der von ihrem Plan gemacht worden ist. Im Infotext finden Sie die Benennung ihres Plans. Sie befinden sich nun wieder im **Planungsmenü**. Gehen Sie Schritt für Schritt wie in "**Neuer Plan**" beschrieben vor.

Diesen Vorgang können Sie sooft wiederholen, wie Sie möchten, bis der Plan erfolgreich ausgeführt wurde.

4.3 Spielmodus: "Plan Starten"

Wenn Sie mit Ihrem Plan zufrieden sind, klicken Sie auf "**Plan Starten**". Der Plan wird jetzt selbstständig ausgeführt und entspricht exakt Ihrer Aufzeichnung! Sie können sich den Einbruch wie einen Film ansehen. Sie können die Position der Kamera weiterhin nach Ihren Wünschen verändern und zwischen Ihren Komplizen wechseln. Beachten Sie, dass der Plan, sollten Sie ihn nicht mit allen Komplizen im Auto abgeschlossen haben,

endlos weiter ausgeführt wird. D.h. die Zeit läuft weiter und weiter und Sie müssen den Einbruch manuell abbrechen. Ein solcher Einbruch kann nie erfolgreich beendet werden.

4.3.1 Einbruch erfolgreich

Wenn Sie einen Einbruch erfolgreich absolviert haben, erscheint ein neues Fenster mit der **Erfolgsstatistik**.

4.3.2 Einbruch misslungen

Wenn Sie bei einem Einbruch gesehen werden, oder zu viele Spuren hinterlassen oder nicht genügend Beute mitgenommen haben, ist der Einbruch misslungen. Geben Sie nicht auf und planen Sie einen neuen Einbruch!

5 Tutorial

Anhand dieses Übungsbeispiels werden wir nun Schritt für Schritt den ersten Einbruch erklären.

5.1 Die Tankstelle




Starten Sie das Spiel. Sie sehen den Vorspann. Nach dem Vorspann kommen Sie direkt ins Spiel und unser Held Matt Tucker befindet sich in seinem **Hauptquartier**. Falls Sie den Vorspann abbrechen möchten, drücken Sie die ESC-Taste. Sie befinden sich nun im

Hauptmenü. Starten Sie ein "**Neues Spiel**".

Der Held Matt Tucker befindet sich nun in seinem Hauptquartier. Sie befinden sich im **Spielmodus: "In der Stadt"**.

5.1.1 Spielmodus: "In der Stadt"

Sehen Sie sich im Zimmer genau um. Ihnen steht abgesehen von etwas Geld und einem Fluchtfahrzeug, das Sinclair Matt gegeben hat, nichts mehr zur Verfügung. Sie werden aber im Zimmer ein Werkzeug finden, das Sie für Ihren ersten Einbruch benötigen. Üben Sie das Umsehen im Zimmer. Wenn Sie das Brecheisen entdeckt haben, nehmen Sie es, wie unter **Aktionsmenü Benutzen** beschrieben. Das Werkzeug befindet sich nun in Ihrem Rucksack. Nun können Sie auf die Strasse gehen. Öffnen Sie die Türen, wie unter **Aktionsmenü** beschrieben. Üben Sie die Steuerung der Kamera (siehe *Umsehen*), auch, wenn Sie die **Automatische Kamera** aktiviert haben. Nun gehen Sie durch die Strassen, indem Sie den Stadtplan benutzen. Der Pfeil im Stadtplan verrät Ihnen Ihre Position und die Blickrichtung, in die der Held schaut. Suchen Sie die **Tankstelle** im Stadtplan, indem Sie den Infotext verwenden. Wenn Sie den Standort der Tankstelle gefunden haben, gehen Sie dorthin. Der Pfeil im Stadtplan zeigt Ihnen die Richtung, in die Sie sich bewegen, an. Wenn Sie die Tankstelle nicht finden, sprechen Sie mit Bruno, der im selben Hotel wohnt. Er wird sie dorthin führen können. Wenn Sie an der Tankstelle angekommen sind, machen Sie sich mit der Umgebung vertraut. Sie sehen einen Wachmann, der die Tankstelle regelmäßig kontrolliert. **Beachten** Sie die Dauer seines Rundgangs. Begeben Sie sich

zu einem Fenster und aktivieren Sie  am Fenster. Bewegen Sie die Kamera so, dass Sie von oben in das Gebäude hineinsehen können. Sie können nun das Innere des Gebäudes sehen. Merken Sie sich die Einzelheiten, damit Sie dann beim Planen weniger Schwierigkeiten haben. Nun nehmen Sie wieder den Stadtplan zu Hilfe, um zum **Hauptquartier** zurückzukommen. Nur im Hauptquartier können Sie mit dem Planen beginnen. Wenn Sie im 2.Stock des Hauptquartiers sind, gehen Sie zu Ihrem Schreibtisch. Der Schreibtisch ist Matts Arbeitsplatz und steht somit stellvertretend für das **Aufzeichnen**


des Planes. Aktivieren Sie  auf Schreibtisch. **Sie befinden**



sich nun im Spielmodus: "Plan Aufzeichnen".





5.1.2 Spielmodus: "Plan Aufzeichnen"

Sie sehen das **Planhauptmenü**. Klicken Sie auf "**Neuer Plan**". Es erscheint das **Planungsmenü**. Für Ihren ersten Einbruch benötigen Sie noch keinen Komplizen.

Klicken Sie auf die Tankstelle in "**Zielgebäude Auswählen**". Nun wählen Sie das Fluchtfahrzeug und das Werkzeug (siehe *Fluchtfahrzeug Auswählen* und *Werkzeug Auswählen*) aus, das Ihnen am Anfang zur Verfügung gestellt wurde. Bestätigen Sie Ihre Auswahl. Das Brecheisen befindet sich nun in ihrem Rucksack, den Sie jederzeit in der Menüleiste öffnen können.


Sie befinden sich nun mit Ihrem Fluchtfahrzeug am Hinterausgang der Tankstelle. Bewegen Sie die Kamera so, dass Sie die Metalltreppe sehen können. Klicken Sie auf .

Die  Schaltfläche wird zur  Schaltfläche. Die Zeit läuft nicht. Gehen Sie die Treppe hoch. Die Zeit läuft während Sie gehen. Sobald Sie oben angekommen ist, können Sie die Seitenwand der Tankstelle schon erkennen. Achten Sie auf den Wachposten. Begeben Sie sich in Warteposition, falls erforderlich. Wenn der Wachposten weg ist, gehen Sie zum Fenster. Klicken Sie auf Ihren Rucksack. Es erscheint ein Fenster mit dem Werkzeug. Klicken Sie auf das Brecheisen. Es schwebt nun über dem Mauszeiger. Wenn Sie das Fenster anklicken wird das Aufbrechen automatisch durchgeführt. Sie können die Dauer dieses Vorganges anhand eines Zeitbalkens ablesen. Wenn Sie diesen Vorgang beschleunigen möchten, benutzen Sie die Funktion Vorspulen. Beachten Sie, dass Sie der Wachmann weder sehen noch hören kann, ansonsten wird der Plan sicherlich misslingen. Sobald dieser Vorgang abgeschlossen ist, öffnen Sie das Fenster mit Hilfe des Aktionsmenüs. Der Held betritt das Gebäude selbstständig durch das Fenster. Gehen Sie zur Kassa, holen Sie Ihr Brecheisen aus dem




Rucksack und klicken Sie auf die Kassa. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, öffnen Sie die Kassa mit . Sobald die Kassa geöffnet ist, aktivieren Sie , um dann das Geld mit  nehmen zu können. Schließen Sie die Kassa, um weniger Spuren zu hinterlassen und gehen Sie zum Fenster zurück. Sie können nun den richtigen Zeitpunkt abwarten, um wieder auf die Straße zurückzukehren. Beobachten Sie den Wachmann, indem Sie die Kamera bewegen. Nehmen Sie, falls nötig, eine Warteposition ein (siehe *Pause*). Wenn der Wachmann außer Sichtweite ist, können Sie durch das Fenster wieder auf die Straße gelangen. Gehen Sie zum Fluchtwagen und aktivieren Sie  am Wagen. Der Held steigt selbstständig in das Fluchtfahrzeug. Der Plan ist beendet. Falls Sie mit der Aufzeichnung nicht zufrieden sind, können Sie den **Recorder** zu Hilfe nehmen, um den Plan zu korrigieren.


Dieses Tutorial erklärt Ihnen natürlich nicht den optimalen Plan für die Tankstelle, wenn Sie Lust haben, 100% der Beute mitzunehmen, versuchen Sie, ihn zu optimieren.

5.1.3 Beenden der Aufnahme und Plan Starten

Wenn Sie zufrieden sind, beenden Sie den **Spielmodus: "Plan Aufzeichnen"** mit  und benennen Sie den Plan. Nach der Bestätigung haben Sie unter "**Plan Bearbeiten**" eine weitere Möglichkeit, den Plan noch einmal zu ändern.

- Falls Sie nur "Kleinigkeiten" im Plan ändern und nicht den ganzen Plan verwerfen wollen, verwenden Sie den Recorder.
- **Überarbeiten mit dem Recorder:** Angenommen Sie nehmen nicht den kürzesten Weg zur Tankstelle und Sie wollen diesen Vorgang noch mal neu aufzeichnen. So beenden Sie

die Aufnahme mit  . Die  Schaltfläche wird zur  Schaltfläche. Spulen Sie mit dem Schieberegler an die Stelle zurück, an der Sie die Handlung korrigieren wollen.


Nun drücken Sie wieder  und zeichnen den Vorgang neuerlich auf. **Beachten** Sie, dass Sie die vorherige Aufzeichnung unwiderrufbar löschen. Diesen Vorgang können Sie sofort wiederholen, bis Sie mit Ihrer Aufzeichnung zufrieden sind. **Beachten** Sie, dass Sie nicht versehentlich Aufzeichnungen, mit denen Sie zufrieden sind, löschen.

Erst wenn Sie auf "**Plan Starten**" klicken, wird dieser **Plan ausgeführt** und der Einbruch findet statt.

- **Bestätigen** und **Benennen** Sie nun Ihren Plan.
- Klicken Sie nun auf "**Plan Starten**".

Sie können nun den Einbruch wie einen Film ansehen.

Wenn Sie alles richtig gemacht haben, gratulieren wir Ihnen zu Ihrem ersten Einbruch! Anhand der **Erfolgsstatistik** können Sie die einzelnen Erfolgsfaktoren, die für einen Einbruch relevant sind, ablesen.

Klicken Sie auf , um wieder in den **Spielmodus: "In der Stadt"** zu kommen. Sie befinden sich nun wieder im **Hauptquartier**. Sie müssen nun den Hehler aufsuchen und Ihre Beute verkaufen, bzw. Geld reinwaschen lassen.

Suchen Sie im Stadtplan den Hehler. Sollten sie ihn nicht finden, wird Bruno ihnen wieder helfen können. Gehen Sie zu dem Hehler, sprechen Sie mit ihm wie unter "**Beim Hehler**" beschrieben. Ihr Geld wird nun reingewaschen und Ihrem Guthaben gutgeschrieben. Nun können Sie sich schon ein Taxi

(siehe *Taxi benutzen*) oder ein neues Werkzeug leisten. Finden Sie den Werkzeughändler im Stadtplan oder mit Hilfe von Bruno, gehen Sie zum Händler, sprechen Sie mit ihm und kaufen Sie ein Werkzeug (siehe *Beim Werkzeughändler*). Sobald Sie über mehr Geld verfügen, können Sie auch ein weiteres Fluchtfahrzeug kaufen. Es ist aber für Ihren nächsten Einbruch nicht notwendig. Suchen Sie selbstständig den "**Tante Emma Laden**" am Stadtplan und gehen Sie dorthin. Beobachten Sie das Gebäude. Dies ist ihr nächstes Zielobjekt.

Gehen Sie nun wieder ins **Hauptquartier** zurück und planen Sie Ihrem nächsten Einbruch!

6 Tipps und Tricks

Werkzeug

Achten Sie auf die Eigenschaften des Werkzeuges. Nicht jedes Werkzeug ist für jeden Einbruch geeignet. Manche sind lauter als andere und Sie könnten viel leichter erwischt werden. Nicht jedes Werkzeug kann dazu verwendet werden, einen Safe oder ein Alarmsystem zu knacken.

Komplizen

Achten Sie auf die Eigenschaften Ihrer Komplizen. Nicht jeder Komplize ist für jeden Einbruch geeignet.

Beute

Achten Sie auf das Gewicht Ihrer Beute - Sie könnten sonst Probleme mit dem Transport bekommen.

Einbruch

Achten Sie darauf, dass Sie so viel Beute wie möglich mitnehmen. Allerdings ist es für manche Einbrüche nicht notwendig, alles mitzunehmen, um den Einbruch erfolgreich abzuschließen.

Alarmsysteme

Nicht alle Alarmsysteme sind zu knacken, da sie zu komplex sind. Sie müssen einen Weg finden, diese Alarmsysteme zu umgehen.

Plan Aufzeichnen

Wenn Sie eine Handlung des Helden aufzeichnen, diese dann noch mal überarbeiten, beachten Sie, dass die Handlungsveränderung auch auf den Handlungsablauf der Komplizen Einfluss haben kann.

Beispiel: Falls Sie den Helden beim Aufbrechen einer Türe bereits aufgezeichnet haben, und dann auf den Komplizen wechseln, achten Sie darauf, dass der Komplize ebenfalls zu einem Zeitpunkt einsteigt, an dem die Türe bereits geöffnet ist. Wenn Sie diesen Handlungsablauf jedoch ändern, und die Türe nicht mehr vom Helden aufgebrochen wurde, findet der Komplize die Türe verschlossen vor. Ändern Sie auch den Handlungsablauf für den Komplizen, sodass alle Personen wieder optimal zusammenarbeiten.

Plan nur teilweise aufzeichnen

Für schwierige Einbrüche kann es helfen, den Plan Stück für Stück aufzuzeichnen.

Beispiel: Sie beginnen mit der Aufzeichnung eines schwierigen Einbruchs und möchten gerne den Plan schon in dieser Anfangsphase überprüfen. Führen Sie den Plan aus, auch wenn Sie ihn nicht bis zu Ende geplant haben. Anhand der Ausführung sehen Sie dann, ob Sie schon in der Anfangsphase des Planes möglicherweise etwas falsch gemacht haben. Nun können Sie in "Plan Bearbeiten" den Plan noch mal neu gestalten und mit der Planung fortsetzen, falls Sie alles richtig gemacht haben.

Gebäude Beobachten

Wenn Sie im **Spielmodus: "In der Stadt"** Gebäude durch die Fenster beobachten wollen, gehen Sie so gut Sie können um das gesamte Gebäude herum. Versuchen Sie durch jedes Fenster, das aufleuchtet, wenn Sie den Mauszeiger darüber bewegen, in das Innere des Gebäudes zu sehen. (siehe *Beobachten*). Beachten Sie, dass nicht alle Fenster anklickbar sein müssen. Darüber hinaus ist es nicht möglich, in Fenster zu schauen, zu denen man nicht direkt hingehen kann (z.B. in einem anderen Stock).

Ausgangssperre

Vergessen Sie schon beim Planen nicht, dass der Einbruch misslingt, sobald Sie sich im Sichtkegel des Wachpersonals befinden, auch wenn Sie noch nicht eingebrochen sind. Das Wachpersonal wird wegen der Ausgangssperre Alarm schlagen, sobald Sie sich im Spielmodus "Plan Ausführen" befinden.

Beispiel: Sie stehen vor dem Gebäude und warten oder Sie gehen um das Gebäude herum. Obwohl Sie noch kein Fenster oder keine Türe aufgebrochen haben, wird der Einbruch misslingen, wenn Sie einen Wachposten übersehen haben.

Erfahrung

Je erfahrener Matt bei einer Tätigkeit ist, umso weniger Spuren hinterlässt er und umso besser arbeitet er.

Einsteigen in ein Gebäude

Beachten Sie, dass jede Figur, ob Held oder Komplize ein eigenes Gehtempo besitzt. Deshalb kann es vorkommen, dass, wenn Sie in Ihrem Plan die Personen knapp hintereinander durch ein Fenster einsteigen lassen, es zwar bei der Aufzeichnung geklappt hat, aber nicht bei der Ausführung. Das kann vorkommen, wenn der Abstand zwischen den Handlungsabläufen der Personen nicht groß genug ist. Das Fenster könnte von der langsameren Person blockiert werden

und der ganze Handlungsablauf gerät durcheinander. Berechnen Sie den nötigen Abstand in Ihre Planung mit ein.

7 Technische Problemlösung

Bitte beachten Sie bei der Installation von "Der Clou!2", dass Sie folgende Systemkomponenten, die zu dem Spiel mitgeliefert werden, ebenfalls installieren:

- DirectX 8.0 (falls Sie über eine neuere Version von DirectX verfügen, installieren Sie diese)
- DCOM95, ermöglicht die DirectX 8.0 Installation unter Windows 95

Beenden Sie bitte alle anderen Programme im Hintergrund. Beachten Sie, dass "Der Clou!2" mindestens 64MB Arbeitsspeicher benötigt, um einwandfrei laufen zu können. Falls Sie nur über einen geringen Arbeitsspeicher verfügen, wird auf den Festplattenspeicher zurückgegriffen. Beachten Sie dass Sie, je geringer ihr Arbeitsspeicher ist, umso mehr freien Speicherplatz auf dem Laufwerk C haben sollten (bei 64 MB wären das ca. 200MB Festplattenspeicherplatz). Für das Spiel sollten Sie idealer Weise über einen 600MHz Prozessor verfügen.

Achten Sie auf den Speicherplatz Ihrer Grafikkarte. Sie sollte mindestens über 16MB Grafikspeicher verfügen. Wir empfehlen 32MB Grafikspeicher. Das Spiel "Der Clou!2" verwendet vorwiegend Direct3D für die Grafikdarstellung. Für den flüssigen Spielverlauf sollten Sie idealer Weise die aktuellsten Grafikkartentreiber des jeweiligen Herstellers verwenden. Unter folgenden Links können Sie sich im Internet über die jeweiligen Grafikkartenhersteller informieren:

- Riva TNT-, Riva TNT2-, GeForce-Grafikkarten: <http://www.nvidia.com>
- ATI Grafikkarten: <http://www.ati.com>
- 3DFx Grafikkarten: <http://www.3dfx.com>
- Matrox Grafikkarten: <http://www.matrox.com>
- Allgemeine Sammlung diverser Treiber: <http://www.reactorcritical.com>

"Der Clou!2" verwendet DirectSound und DirectSound3D für Sounds und Audio-CD Tracks im Spiel. Achten Sie auf die Qualität Ihrer Soundkarte und die Ihres Treibers. Je aktueller das Produkt, umso besser ist die Leistung Ihrer Soundkarte und des Soundkartentreibers. Die neusten Soundkarten sind z.B. Soundblaster PCI64, PCI128 oder Soundblaster Live.

Beachten Sie bitte folgende Grundvoraussetzungen:

- Ihr Computer sollte standardmäßig mit einem 4-adrigen Audiokabel, das intern Ihr CD-ROM Laufwerk mit Ihrer Soundkarte verbindet, ausgestattet sein. Es leitet die Tonausgabe von Ihrem CD-ROM Laufwerk zu Ihrer Soundkarte. Sollten Sie trotz korrekter Einstellung der Lautstärke, weder im Spiel noch im Betriebssystem Musik hören, dann fehlt möglicher Weise dieses Kabel. Bitte installieren Sie es nachträglich. Da Sie dazu Ihren Computer öffnen müssen, empfehlen wir diese Installation beim Fachhändler machen zu lassen.

Weiters empfehlen wir Ihnen folgende Informationen bereitzuhalten, bevor Sie sich an den Kundendienst wenden:

- Eine detaillierte Beschreibung des Problems
- Unter welchen Bedingungen tritt das Problem regelmäßig auf?
- Die Marke Ihres PCs (z. B. Dell, Gateway, Compaq, IBM, ...)
- Die Marke und der Typ Ihres Prozessors (z. B. Pentium II 400MHz, AMD K7 500 MHz, ...)

- Die Marke und der Typ Ihrer 3D-Grafikkarte, sowie die Version Ihres 3D-Grafikkarten-Treibers (z.B. Rightheous 3DFX, Matrox Mystique, ...)
- Die Marke und der Typ Ihres CD-Rom Laufwerks (z. B. Panasonic 562 2-fach, ...)
- Motherboard (BIOS Version und Datum)
- Die Marke und der Typ Ihrer Soundkarte, sowie die Version Ihres Soundkarten-Treibers (z. B. Soundblaster 32)
- Die DirectX-Version auf Ihrem System(z. B. DirectX 8.0)
- Die Windows-Version auf Ihrem System (z. B. Windows 95, Windows 98, Windows 2000 oder Windows ME)

Wenn Sie nicht alle Informationen haben, können Sie sich selbstverständlich trotzdem an unseren Kundendienst wenden.

8 Mitwirkende neo Software

Producer

Hannes Seifert

Lead Content Creator

Marin Gazzari

Content Creator

Georg Heinz

Thomas Zajic

Game Designers

Erwin Kloibhofer

Hannes Seifert

Lead Programmer

Erwin Kloibhofer

Programmers

Peter Melchart

Chris Soukup

Tobias Sicheritz

Lead Digital Artist

Ulrich Radhuber

Digital Artists

Jan Wachter

Christian Haas

Peter Pisarik

Michael Sormann

Artwork

Barbara Ringseis

Music

Thomas Schweitzer & Markus Mayer alias pingdom.com

Sound Design

David Brandstätter

Sound Effects

Georg Heinz

Bernhard List

David Brandstätter

Cat Overdub

Barbara Ringseis

Lead Project Manager

Kaweh Kazemi

Project Manager

Bernhard List

Project Management Assistant

Monika Sange

Lead Tester

Marin Gazzari

Testers

Nick St. Louis

Thomas Zajic

Thomas Mayer

Christian Bazant

Dragica Kahlina

Monika Sange

Video Post Production

Georg Heinz

Bernhard List

Manual

Sandra Mösslberger

Dialogues

Karam Nada

Translation

Conspiracy Entertainment Europe GmbH

David Haardt

Monika Sange

PR Manager

Martin Filipp

Voice Recording

Conspiracy Entertainment Europe GmbH

Voice Editors

Nils Bote

Marc Braun

English Voices

Marc E. Rossman

Tom Zahner

Ellen Wagner

German Voices

Rolf Berg

Peter Harting

Kordula Leisse

JoWood

Production

Fritz Neuhofer

Graphic Design

Sabine Schmid

Hannes Mitter

Marketing & PR

Georg T. Klotzberg (Österreich)

Esther Manga (Deutschland)

8.1 All unser Dank gehört Euch

Bernhard: loveisagui, familiy, crashtestdummies: Thomas & Christoph, antonelectricboogies., stoffiuwhatamanb., Heinzl, Gerald and allwholoveme,... ; **Chris:** Sabine; **David:** Gary A. English, Sonja Rupp, Jürgen Kritzinger...; **Erwin:** Götchen fürs Essen, Peter für die große Hilfe beim Fehler einbauen, dem "Zum Goldenen Fisch" für die Nummer 67; **Georg:** Eva und Schnuffl; **Hannes:** Silvia, Daniel and my friends for their patience; **Kaweh:** Barbara, Kamelia, Fettpartie, Roman; **Marin:** Michi Atzmüller; **Martin:** ich danke Gott dafür, dass er Menschen die Gabe zur Herstellung von Computerchips erst so spät in unserer Entwicklung zur Verfügung stellte, wer weiß was sonst noch alles passiert wäre...; **Monika:** Hari Punz; **neo:** seinem Team, Lucas Schaller und dem Herrn Graf. **Nick:** special thanks to Karin S. for trying to keep me sane; **Peter:** the air, for supplying me with oxygen, the water, for taking away my thirst, the food industry, for giving me something to eat and bse and to my family and my girlfriend for giving me love; **PeterP:** special thanks to Krambamb-Ulli for being a Berliner; **Sandra:** Franz; **Thomas:** Dana und wenn's geht Linus Torvalds & id Software; **Tobias:** Gitti Taylor, Frau Holle, Dörte Drösel; **Ulrich:** Nani, Thomas & White Russian;

9 Index

<i>abbrechen</i>	15, 18
<i>abspielen</i>	15, 17
<i>Aktionsmenü</i>	9
<i>Alarm</i>	14
<i>Alarmanlagen</i>	6
<i>Alarmsysteme</i>	6, 13, 14
<i>Allgemeines</i>	10
<i>Audiokabel</i>	22
<i>Auflösung</i>	7
<i>aufnehmen</i>	15, 16
<i>Ausgangssperre</i>	3, 21
<i>Autohändler</i>	5, 11
<i>Automatische Kamera</i>	7, 18
<i>Autoplay</i>	3
<i>Bars</i>	3
<i>beobachten</i>	9, 20, 21
<i>beschädigend</i>	14
<i>bestätigen</i>	15
<i>Bestätigung</i>	8
<i>betreten</i>	8
<i>Beute</i>	5, 10, 20
<i>blättern</i>	12
<i>Charaktere</i>	5
<i>Das Spiel</i>	5
<i>David Shaggy</i>	5
<i>DCOM95</i>	21
<i>Details</i>	7
<i>Direct3D</i>	22
<i>DirectSound</i>	22
<i>DirectSound3D</i>	22
<i>DirectX</i>	21
<i>drag&drop</i>	14
<i>Effizienz</i>	14
<i>Einbruch</i>	3, 5, 12, 18

Einbruchsziel.....	6
Einstellungen Audio.....	7
Einstellungen Grafik.....	7
Elvira Bun.....	5
Erfahrung.....	21
Erfolgsstatistik.....	6
Fluchtfahrzeug Auswählen.....	12
Gebäude.....	8
gehen.....	5, 8, 17
Geld.....	6, 11, 19
Geräusche.....	7
Gesicherte Gegenstände.....	14
Gewicht.....	13
Glas.....	14
Grafikkartentreiber.....	22
Grafikspeicher.....	22
Grundvoraussetzungen.....	22
Guthaben.....	11, 15
handeln.....	9, 11, 16
Hard- & Softwareanforderungen.....	2
Hauptmenü.....	7
Hauptquartier.....	12
Hehler.....	5, 11
Hinteraustgang.....	19
Holz.....	14
Informationen.....	3
Infotext.....	7, 8, 10
Installation.....	3
Kamera.....	7
Kassa.....	19
knacken.....	13, 15, 17
Komplizen.....	3, 8, 11, 12
Kundendienst.....	22
Ladekapazität.....	12
Ladenpreis.....	14
Lärmpegel.....	13

Lautstärke.....	22
Lichtkegel.....	14
Matt Tucker.....	5
Mausrad.....	7
Metall.....	14
Mitwirkende.....	22
näher betrachten.....	9
Neuer Plan.....	12, 15
Neues Spiel.....	7
Pause.....	16, 17
Personenübernahme.....	15
Perspektive.....	10
Plan Aufzeichnen.....	12, 15
Plan bearbeiten.....	12, 17
Plan starten.....	12, 18
Plan verwerfen.....	12
Planhauptmenü.....	12
Planung beenden.....	12
Planungsmenü.....	12
Recorder.....	6, 15
Rucksack.....	11, 15
Safes knacken.....	13
Schieberegler.....	10, 16, 17
schließen.....	8
Schlösser knacken.....	13
Schlösser Knacken.....	13
Schreibtisch.....	12
Shadowmaps.....	7
Soundblaster.....	22
Spiel fortsetzen.....	7
Spiel laden.....	7
Spiel speichern.....	7
Spiel starten.....	7
Spiel verlassen.....	7
Spielmodi.....	5, 10
Spielstand.....	7

<i>sprechen</i>	5, 9
<i>Spuren</i>	13
<i>Stadtplan</i>	5, 10
<i>Steuerung</i>	7, 15
<i>Stopp</i>	15
<i>Stoppuhr</i>	15
<i>Strafregister</i>	13
<i>Tankstelle</i>	18
<i>Tante Emma Laden</i>	20
<i>Taxi</i>	5, 11
<i>Tipps</i>	20
<i>Tragkraft</i>	13
<i>Tutorial</i>	18
<i>umsehen</i>	5, 8
<i>vorspulen</i>	15, 17
<i>Wachpersonal</i>	6, 14
<i>Warteposition</i>	17, 19
<i>Werkzeug</i>	11, 13, 14, 20
<i>Werkzeughändler</i>	5, 11
<i>Zielgebäude</i>	12
<i>zoomen</i>	7, 9
<i>zurückspulen</i>	15, 17