

HINWEISE FÜR IHRE GESUNDHEIT

Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden.

- Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.
- Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Computerspiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Computerspielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

INHALTSVERZEICHNIS

Technische Fragen	5	Gangster/ Schläger-gesundheit	18
Systemvoraussetzungen	5	Die Aktivitäten eines Gangsters	18
Das Spiel installieren	5	Spitzname/Befehlsfeld	18
Das Spiel laden	5	Nachrichtenfenster	19
Die Readme-Datei	5	Wie sie ein Gangster-fenster Verwenden	19
Das Spiel starten	5	Die Taste 'Minimieren/Aktivität'	19
Der schnelle Einstieg	5	Hilfe-Taste	19
Die Geschichte des Joey Bane	6	Die Seitenanzeige	20
Episode 1 – Die erste Heimzahlung	6	Portrait	20
Details aus der Vogelperspektive	7	Aggressionseinstellung	20
Heranzoomen (Taste F11)	8	Waffe	20
Die Gebäude-Fenster	8	Gangster-Fähigkeiten	20
An die Arbeit!	9	Aktive Mauszeiger	21
Aktive Mauszeiger	9	Fahrzeugtaste	21
Die Gangster-Fenster	9	Bürotaste	21
Wie Sie Ihre 'Schlägertruppe' zusammenstellen	10	Schläger- und Waffenbestand	21
Eine Strategie ausarbeiten	10	Befehlstasten	21
Krieg und Frieden	11	Die Zeitungstaste	22
Speichern	11	Die Ratgeber-taste	22
Auftragfrist	11	Spielmenü	23
Kampf	11	Spielsteuerung	24
Der Anschlag	11	Kartenansicht	24
Versagen	12	Gangster-Fenster	24
Erfolg	12	Mittlere Maustaste (sofern vorhanden)	24
Der Familienstammbaum	12	Mausrad (sofern vorhanden)	24
Episode 2: Unter Beschuss	12	Tastaturbelegung	24
Die Einsatzbesprechung	12	Steuerbefehle für den Spielbildschirm	25
Der Familienstammbaum	12	Der Spielbereich	25
Frisches Blut	13	Ansichten einer Stadt	25
Durchs Fenster schauen	13	Über die Karten scrollen	25
Episode 3: Macht aufbauen	14	Straßenansicht	25
Den Akt vollenden	15	Markierungen	25
Die Ratgeber-Kapitel		Schlüsselgebäude	26
Das Hauptmenü	16	Gebäude ausblenden	26
Neuer Feldzug	16	Die Vogelperspektive	26
Feldzug laden	16	Orten	26
Mehrspiellerrunde	16	Der schematische Überblick	26
Ruhmeshalle	16	Die Städte und Gemeinden	26
Tutorial	16	Die Gebäude	26
Konfiguration	16	Gebäude-Fenster	26
Das Team	16	Die Ladenanzeige	27
Ende	16	Die Markierungen	27
Neuer Feldzug	17	Bewohner-Info	27
Der Bildschirm Spieloptionen	17	Informationstafeln	27
Spitzname	17	Gebäudeoptionen	27
Schwierigkeitsgrad	17	Das Büro	27
Die Staatskarte von Temperance	17	Das Gebäude-Fenster des Büros	28
Die Benutzeroberfläche	17	Markierungen	28
Die Uhr	17	Das Verstecks	29
Geld	18	Das Gebäude-Fenster des Verstecks	29
Die Kartensichten	18	Befehle erteilen	29
Gangster-Fenster	18	Befehle im Gebäude-Fenster	29
		Aktive Mauszeiger	30

Streife-Wegpunkte und Minen	30	Die Familie	40
Aggressionseinstellungen ignorieren	30	Der Familienstammbaum	40
Aufbau und Verwaltung Ihres Imperiums	31	Familienmitglieder anwerben bzw	
Wie man ans große Geld kommt	31	entlassen	40
Einnahmen	31	Erfahrungspunkte verteilen	40
Ausgaben	32	Familienmitglieder in Episode übernehmen	40
Wenn das Geld knapp wird	32	Die Gangs	41
Geldwäsche	32	Territorium	41
Kein Geschäft wie jedes andere	32	Territorium inspizieren und übernehmen	41
Legale Geschäfte	32	Sicherheit	41
Läden Übernehmen	32	Ressourcen	41
Die Reparatur Beschädigter Geschäfte	32	Bandenführer	41
Schlüsselgebäude	33	Gangster	41
Anwerbungsläden	33	Die Geschäftsspezialisten	41
Autohändler	33	Schläger	42
Geschäftspartner	33	Profikiller	42
Illegale Geschäfte	33	Ihre Gang zusammenstellen	42
Ein Illegales Geschäft Eröffnen ...	33	Gangster und Geschäftsspezialisten	42
Der Geschäftsspezialist	33	Schläger	42
Bier- und Schnapsversorgung	34	Profikiller	43
Schwarzbrennereien und Brauereien	34	Kampf	43
Importe und Exporte	34	Faktoren im Kampf	43
Das FBI und Feindliche Aktivitäten .	34	Strafverfolger im Kampf	43
Mitarbeiter	35	Nach dem Kampf	43
Verschiedene Typen Illegaler Geschäfte	35	Fahrzeuge	43
Unter Einfluss	35	Fahrzeuge kaufen und verkaufen .	43
Überredung und Bestechung	35	Autos stehlen	44
Wichtige Persönlichkeiten, die sich		Die Verschiedenen Fahrzeugtypen .	44
beeinflussen lassen	36	Waffen	44
Recht und Gesetz	37	Waffen kaufen und verkaufen	44
Die Polizei	37	Waffenarten	44
Polizeihauptquartier	37	Mehrspiellerrunden	45
Der Polizeichef	37	Das Spiel starten	45
Kommissare	37	Netzwerkspiel - TCP/IP	45
Ermittler	37	Ein Spiel anlegen	45
Polizeibeamte	37	Spiel einrichten	45
Polizeiermittlungen	37	Mehrspieler-Optionen	45
Kriminelle festnehmen	37	Einem Spiel beitreten	46
Im Polizeigebäude	38	Spiel über Modem	46
Das Gericht	38	Spiel über serielle Direktverbindung	46
Das Gefängnis	38	Ein Spiel anlegen	47
Der Gefängnisleiter	38	Einem Spiel beitreten	47
Gefängniswärter	38	Auf einer Spiele-Website spielen	47
Gefangene	38	Hothouse-Rangliste	47
Das FBI	39	Chatfenster	47
Das FBI-Hauptquartier	39	Spielenü	48
Der Bezirkskommissar	39	Die Spawn-Version	48
Spezialagenten	39	Installation	48
Agenten	39	Leiten/beitreten	48
Angeschlossene Polizei	39	Verbindungen	48
Die Armee	39	Mitarbeiter	49
Kasernen	39	Eidos Helpline	50
Der Oberst	39		
Soldaten	39		
Die Kirche	39		

ZU DIESEM HANDBUCH

Dieses Handbuch ist so aufgebaut, dass alle Spieler das Beste aus Gangsters 2 herausholen können. Selbst ein Veteran aus Gangsters: Organisiertes Verbrechen sollte sich nicht zu schade sein, es genau zu studieren – er ist mit der Spielstruktur, den Bildschirmen, den Fenstern oder den Steuerbefehlen definitiv nicht vertraut. Zwischen beiden Spielen gibt es große Unterschiede, die vollständige Lektüre dieses kleinen Handbuchs lohnt sich daher allemal. Und sollten Sie später während des Spiels bestimmte Informationen brauchen, können Sie im Ratgeberabschnitt nach Problemlösungen suchen.

TECHNISCHE FRAGEN

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Achten Sie darauf, dass Ihr Rechner die auf der Gangsters 2-Verpackung notierten Systemvoraussetzungen erfüllt.

DAS SPIEL INSTALLIEREN

- Legen Sie die Gangsters 2-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.

Ist die Autostart-Funktion aktiviert, öffnet sich daraufhin der Installationsbildschirm.

- Danach führt Gangsters 2 erst einmal einen Systemtest durch.
- Klicken Sie einfach auf die 'Installieren'-Taste und folgen Sie allen Bildschirmanweisungen.
- Ist die Autostart-Funktion nicht aktiviert, klicken Sie zweimal auf das 'Arbeitsplatz'-Symbol auf Ihrem Windows®-Desktop, auf das Symbol Ihres CD-ROM-Laufwerks und schließlich auf 'Setup.exe'.

Daraufhin startet der Installationsprozess.

- Folgen Sie nun allen Bildschirmanweisungen.
- Ist die Installation abgeschlossen, so erscheint das Spiel in der Programmgruppe des Startmenüs.

DAS SPIEL LADEN

- Klicken Sie nacheinander auf die Schaltflächen Start/Programme/Eidos Interactive/Hothouse Creations/Gangsters 2. Daraufhin wird das Spiel geladen.

DIE README-DATEI

Dieses Handbuch behandelt nahezu alle Aspekte von Gangsters 2, enthält aber unter Umständen nicht immer die top-aktuellen In-letzter-Minute-Infos (hey, wir sind schließlich alle Menschen – und selbst ein auf die Stirn des Druckers gerichteter Gewehrlauf kann den Druckvorgang nicht beschleunigen!). Die neuesten Informationen finden Sie in der Readme-Datei auf der CD (klicken Sie in der Programmgruppe einfach auf 'Readme ansehen').

DAS SPIEL STARTEN

DER SCHNELLE EINSTIEG

Sie wollen loslegen, wissen aber nicht so richtig, wo Sie anfangen sollen, richtig? Alle vorwitzigen Jungs haben schließlich mal irgendwo angefangen oder nicht? Und diese Vendetta führt Sie entweder auf den Weg zur ganz großen Nummer oder direkt in einen armseligen Tod irgendwo in einer abgelegenen, schäbigen Absteige einer Seitenstraße. Das hier ist die Chance, Ihre Lektion zu lernen, bevor es endgültig ernst wird. Also sperren Sie gefälligst die Augen auf!

Dieser schnelle Einstieg stellt Ihnen die ersten drei Episoden des 1. Akts vor (insgesamt besteht dieser erste Akt aus fünf Episoden) und macht Sie mit allen Grundlagen vertraut, die Sie für Ihren Start in die Mafia-Karriere benötigen. Denken Sie daran – das sind nur die Grundlagen! Das Spiel wird umso komplexer, je weiter Sie vorankommen. Weitere Details finden Sie im Ratgeber-Abschnitt, dem zweiten Teil dieses Handbuchs.

Zusätzlich zu diesem Handbuch steht Ihnen auch noch ein Online-Tutorial für interaktive Erklärungen zur Verfügung. Wenn Sie lieber mit Hyperlinks arbeiten, dann klicken Sie doch einfach auf ein beliebiges Fragezeichen auf einem der Spielbildschirme oder Fenster.

DIE GESCHICHTE DES JOEY BANE

Das ist die Geschichte von Joey Bane, eines Mannes, der nur ein Ziel kennt: den Tod seines Vaters zu rächen, der in den ersten Jahren der Prohibition durch die Hand eines Mafioso starb. Er ist nach seinem Dienst in der US-Army gerade erst aus Übersee in seine Heimatstadt (Buffalo Falls, Temperance) zurückgekehrt, als er die erschütternde Nachricht erhält, dass sein Vater bei einem Schnapsengeschäft von einer Gang in der Stadt niedergeschossen worden ist. Auch sein Onkel fällt diesem 'Anschlag' zum Opfer, überlebt aber schwer verletzt.

Mit diesem Onkel als Ratgeber startet Joey Bane seinen langen, groß angelegten Rachefeldzug. Es ist diese Vendetta, die ihn am Ende nicht nur zu dem Mafioso führen wird, der damals abgedrückt hat, sondern ihn auch zum Top-Gangster dieses Staates aufsteigen lässt. Sein Weg führt Joey Bane quer durchs ganze Land, durch viele Städte und Gemeinden und vielleicht sogar bis in die Hauptstadt New Temperance.

Bei Banes Versuch, in der Mafia Fuß zu fassen, stehen Sie ihm hilfreich zur Seite und unterstützen ihn bei der Gründung einer Gangster-'Familie'. Sie geleiten ihn durch diese gewalttätige Welt der Anschläge, des Lasters, der Korruption, der Schutzgelderpressung und des Alkoholschmuggels. Sie helfen ihm, das Geld aufzutreiben für jene Schläger, Waffen, Fahrzeuge und Bestechungen, die man nun mal braucht, um sich in der erbarmungslosen Welt der Kriminalität durchzusetzen.

EPISODE 1 – DIE ERSTE RATE

Nach dem Einführungsvideo erscheint das Hauptmenü.

- Wählen Sie Neuer Feldzug, um den Spieloptionen-Bildschirm zu erreichen.
- Klicken Sie nun auf die Tafel in der Mitte, löschen Sie den Standardnamen und geben Sie für Joey Bane einen Spitznamen Ihrer Wahl ein (Enter drücken).
- Wählen Sie den gewünschten Schwierigkeitsgrad.
- Klicken Sie auf die Taste Spiel starten – nach dem Lade-Bildschirm erscheint die Karte des Staates, auf der Buffalo Falls (Joeys Heimatstadt und der Ausgangspunkt des Abenteuers) rot aufleuchtet. Hier können Sie Joeys Fortschritte im ganzen Land nachvollziehen.
- Klicken Sie auf die OK-Taste und nach einer kurzen Animation sehen Sie den Titelschirm von Episode 1: Die erste Heimzahlung.
- Klicken Sie nun auf eine beliebige Taste, um das Spiel zu starten.

Am unteren Bildschirmrand erhalten Sie eine Zusammenfassung Ihres Einsatzes sowie eine kurze Führung durch die Gebiete der Stadt, in denen wichtige Ereignisse stattfinden werden. Lesen Sie diese Zusammenfassung aufmerksam durch – wenn Sie glauben, etwas verpasst zu haben, drücken Sie einfach auf die 'Wiederholen'-Taste. Möchten Sie das Spiel fortsetzen, genügt ein Klick auf das X-Feld, um das Fenster zu schließen.

Nun erscheint der Haupt-Spielbildschirm mit einem geöffneten Ratgeber-Fenster.



- Überprüfen Sie die Nachricht Ihres Ratgebers und klicken Sie dann auf die Taste 'Ziele'.
- In dieser Episode besteht Ihr Ziel darin, Ward 'Bullseye' Coley aus dem Weg zu räumen – den Gangster, der Ihren Vater getötet hat.

Zur Beachtung: Im ersten Gangster-Fenster von links erscheint Joey (das sind SIE). Außerdem gibt es da noch 'Blitz' Landucci, der Gangster, der Ihnen helfend zur Seite steht.

- Schließen Sie nun das Ratgeber-Fenster (das X anklicken) – Sie können es jederzeit mit einem Klick auf die Schaltfläche am unteren Rand des Seitenmenüs wieder öffnen.
- Klicken Sie auf Landuccis Gangster-Fenster – daraufhin wird es rot markiert und in der Seitenanzeige erscheinen nun alle Details, die Sie über Landucci wissen sollten.

Achten Sie auf die Echtzeituhr oben links – sie hält nur an, wenn Sie das Spiel unterbrechen (Leertaste drücken) oder ein Gebäude-Fenster öffnen. Außerdem sollten Sie immer Ihren Bestand an Bargeld im Auge behalten: Ohne Geld werden Sie es nicht weit bringen und die Kasse zeigt exakt an, mit welcher Summe Sie auskommen müssen.

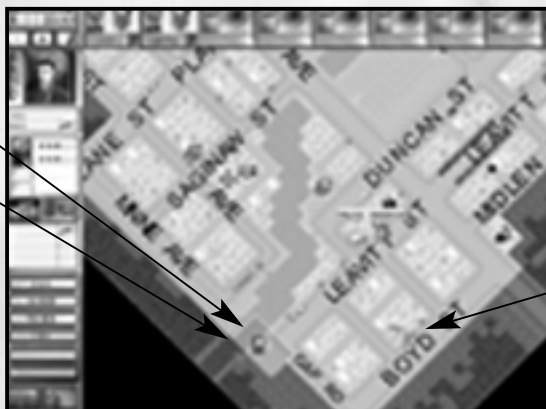
Jetzt wollen wir mal einen Blick auf die verschiedenen Kartenansichten werfen.

Das Spiel beginnt in der Straßenansicht. Das ist die detaillierteste Perspektive des Spiels mit allen Figuren und Gebäuden.

Das Spiel beginnt in der Straßenansicht. Das ist die detaillierteste Perspektive des Spiels mit allen Figuren und Gebäuden.

Territorienfarbe

Ihr Büro



Schlüsselgebäude

Versuchen Sie mal, über die Karte zu scrollen: Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus. Denken Sie daran, dass die Gebäude verschwinden, wenn Sie über die Karte scrollen, um sich das Geschehen auf der Straße anzusehen.

Klicken Sie auf die mittlere Taste der Kartenansicht (oben links) oder drücken Sie die Minus-Taste auf dem Ziffernblock der Tastatur, um in die Vogelperspektive zu wechseln.

Die Vogelperspektive vermittelt Ihnen aus einer gewissen Entfernung eine gute Übersicht von oben mit zahlreichen wichtigen Details wie etwa Schlüsselgebäuden, Geschäften, Fahrzeugen und Personen. Weitere Informationen erhalten Sie, wenn Sie (in der Vogelperspektive) das Ratgeber-Fenster öffnen und sich eine von fünf Zusatzkarten über diese Ansicht legen.

Wenn Sie sich auf diese Weise noch keine weiteren Details verschafft haben, öffnen Sie doch einfach mal das Ratgeber-Fenster (unten links), klicken Sie auf die Zusatzkarten Territorien und Gebäudezustand und schließen Sie das Fenster wieder.

Jetzt unterbrechen Sie das Spiel für einen Moment (Leertaste drücken) und schauen Sie sich das Ganze aus der Vogelperspektive genauer an.

- Scrollen Sie über die Karte, indem Sie die rechte Maustaste gedrückt halten und die Maus hin und her bewegen.

DETAILS AUS DER VOGELPERSPEKTIVE

Der kleine grüne Bereich am unteren Rand der Karte ist Ihr Territorium, das Tür-Symbol kennzeichnet die Lage Ihres Büros (dem ein harmloses Hotel 'vorgelagert' ist).

Denken Sie daran: Banes Gangfarbe ist Grün und der Großteil des Territoriums von Buffalo Falls wird von Ward Coley kontrolliert (die gelbe Gang).

Aus der Vogelperspektive können Sie Ihre Feinde nicht erkennen – es sei denn, das Ereignis findet in Ihrem eigenen Territorium statt oder Sie haben ein Gangmitglied in das Territorium eines Rivalen geschickt.

- Geparkte und fahrende Autos sind aus der Vogelperspektive gut zu sehen – das Fahrzeug mit der grünen Markierung gleich neben Ihrem Büro ist das einzige, das Sie zur Zeit besitzen.

- Die grauen Quadrate, die sich quer durch die Stadt bewegen, sind die rechtschaffenen Bürger und Arbeiter dieser Stadt. Sobald Sie Ihr Territorium vergrößern (oder Sie ein paar Gangster mit Spionagefähigkeiten anheuern), sind Sie in der Lage, feindliche Bandenmitglieder früher zu erkennen und von Ihrem Büro bzw. Ihrem Versteck fernzuhalten, was die Sicherheit Ihrer Hauptgebäude merklich erhöht.

Die anderen Icons, die in dieser Ansicht zu sehen sind, symbolisieren die Schlüsselgebäude im Stadtbezirk. Das in der Einführung zu dieser Episode erwähnte Geschäft ist durch eine silberne Kasse in der Nähe Ihres Büros gekennzeichnet. Läden, die Sie kaufen können, erscheinen immer in Silber, Geschäfte, die der Gang bereits gehören, dagegen in Gold.



Suchen Sie das Waage-Symbol und halten Sie kurz den Mauszeiger darüber – daraufhin erscheint ein kurzer Hilfstext über das 'Gerichtsgebäude'.

- Werfen Sie jetzt mal einen Blick auf die anderen Symbole.

Wie Sie sehen, gibt es dort mehrere 'Handschlag'-Symbole – das sind Anwerbungsläden wie etwa eine Boxschule oder eine Billardhalle.

- Halten Sie den Mauszeiger kurz über ein beliebiges Gebäude und lassen Sie sich den dazu gehörigen Hilfstext anzeigen.

HERANZOOMEN (TASTE F11)

Wenn Sie in der Vogelperspektive die Taste 'F11' drücken, erscheint auf der Karte ein weißes Fenster. Dieses Fenster können Sie über einer beliebigen Stelle der Karte platzieren. Nun genügt ein simpler Klick mit der linken Maustaste und Sie springen sofort an diese Stelle – in der Straßenansicht. Eine sehr nützliche und vor allem schnelle Methode, um von der Vogelperspektive aus direkt zum Schauplatz wichtiger Spielereignisse zu wechseln.

Gehen wir wieder zurück zu Banes Büro.

- Bleiben Sie in der Vogelperspektive und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Büro-Symbol (ein Rechtsklick auf die Tür in Joey Banes Gangsterfenster tut's auch) – so zentrieren Sie die Karte auf das Büro.
- Jetzt ein Linksklick auf die Taste 'Straßenansicht' (oder drücken Sie einmal die Plus (+)-Taste auf dem Ziffernblock der Tastatur).
- Nun erscheint das Hotel/Bürogebäude in der Mitte des Straßenansicht-Bildschirms. Ihr Auto, durch ein grünes Zeichen auf dem Boden gekennzeichnet, steht ganz in der Nähe.

DIE GEBÄUDE-FENSTER



Jetzt noch ein kurzer Blick auf das Gebäude-Fenster, einem der wichtigsten Hilfsmittel in diesem Spiel. Alle Gebäude/Einrichtungen besitzen ein Gebäude-Fenster. Denken Sie daran, dass das Spiel nach wie vor unterbrochen ist (die Uhr oben links läuft nicht mit).

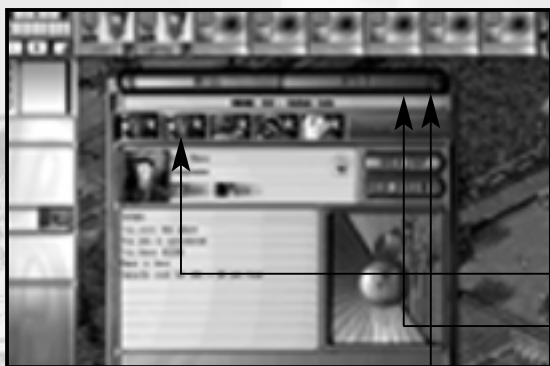
- Halten Sie den Mauszeiger über das Hotel/Bürogebäude, halten Sie die HOCHSTELL-Taste gedrückt und klicken Sie nun mit der linken Maustaste.

Markierungen

Büroanzeige

Buttons

Das Fenster öffnet sich (zu Beginn mit Einzelheiten über das Hotel).



Klicken Sie ganz oben auf die Büroanzeige, um zu sehen, was in diesem Haus wirklich vor sich geht.

Ein Blick auf das 'Details'-Feld klärt Sie darüber auf, dass Bane sich in seinem Büro befindet. Beachten Sie bitte auch die Tasten am unteren Rand des Fensters: Mit denen erteilen Sie ausgewählten Gangstern wichtige Befehle – doch die können je nach Ereignis variieren. Auf weitere

Markierungen

Büroanzeige

Schließen

Einzelheiten zum Thema 'Gebäude-Fenster' kommen wir an anderer Stelle noch ausführlich zu sprechen.

- Schließen Sie das Gebäude-Fenster mit einem Klick auf das Schließen-Icon (X) rechts oben.

AN DIE ARBEIT!

- Klicken Sie zunächst auf die Ratgeber-Taste unten links und danach auf 'Ziele'.

Hier erfahren Sie, dass Sie zunächst einmal Ward Coley aus dem Weg zu räumen haben – das Primärziel in dieser ersten Episode.

- Schließen Sie das Ratgeber-Fenster wieder.
- Setzen Sie das Spiel fort (Leertaste drücken).
- Klicken Sie auf den mittleren Kartenansicht-Button (oben links) oder drücken Sie die Minus (-)-Taste auf dem Ziffernblock, um in die Vogelperspektive zu wechseln.
- Öffnen Sie das Gebäude-Fenster des verfügbaren Geschäfts (die silberne Kasse) und klicken Sie nun auf die Option 'Laden kaufen' am unteren Fensterrand. Bestätigen Sie den Kauf, wenn Sie dazu aufgefordert werden.
- Schließen Sie das Fenster.

Sie haben soeben Ihr erstes Haus gekauft (eine Mietskaserne) und in wenigen Augenblicken erscheint ein grünes Feld auf der Territorium-Karte. Dieses Feld markiert den Einflussbereich dieses Hauses und umfasst einen Anwerbungsort (das Arbeitsamt) im Norden des Flusses. An jedem beliebigen Anwerbungsort Ihres Territoriums können Sie Schläger anheuern, allerdings unter zwei Voraussetzungen: Es müssen dort Schläger zur Verfügung stehen und das Territorium, das den Anwerbungsort umgibt, muss zu einem betriebsfähigen Geschäft gehören.

- Wählen Sie nun Joey Bane per Linksklick auf sein Gangster-Fenster aus (oben links).

Das Fenster ist nun rot markiert – das sichtbare Zeichen, dass Sie Joey ausgewählt haben.

- Halten Sie nun die STRG-Taste gedrückt und wählen Sie 'Blitz': Nun ist auch sein Fenster markiert - Sie haben zwei Gangster ausgewählt!

AKTIVE MAUSZEIGER

- Scrollen Sie über die Karte (rechte Maustaste gedrückt halten und Maus bewegen), bis Banes Auto ins Blickfeld gerät – das mit der grünen Bodenmarkierung – und schauen Sie sich jetzt den Mauszeiger einmal näher an.

Wenn Sie den Mauszeiger über den Bürgersteig halten (oder über die Straße), dann erscheint ein 'Gehen'-Symbol, halten Sie ihn dagegen über das Auto, verwandelt er sich in ein Auto-Symbol: Diese Verwandlung ist ein weiteres, sehr wichtiges Merkmal dieses Spiels – der Mauszeiger ist 'intelligent'. Wenn Sie beispielsweise einen Gangster ausgewählt haben und nun auf einen Gegenstand oder ein Gebäude zeigen, dann verwandelt sich der Mauszeiger in ein Symbol der Handlung, die der Gangster in Beziehung zu diesem Gegenstand/Gebäude durchführen kann (in unserem Fall: zum Bürgersteig gehen oder ins Auto steigen).

Sollte zufällig ausgerechnet Ward 'Bullseye' Coley auftauchen und Sie den Mauszeiger über ihn halten, dann würde sich der Mauszeiger sofort in einen 'Ausschalten'-Cursor verwandeln. Achten Sie aber auf die Farbe: Ein roter Cursor zeigt Ihnen an, dass Sie diese Handlung z.Z. nicht durchführen können, ein grüner Mauszeiger ist hingegen ein Zeichen dafür, dass Sie loslegen können. Eine vollständige Liste aller aktiven Mauszeiger finden Sie in diesem Handbuch etwas weiter hinten.

- Jetzt wollen wir unsere beiden Gangster dazu bringen, in das Auto einzusteigen.
- Da die beiden immer noch ausgewählt sein müssten, genügt es, den Mauszeiger über das Auto zu halten und die linke Maustaste zu drücken.

Daraufhin werden Bane und Landucci das Gebäude verlassen und ins Auto steigen.

DIE GANGSTER-FENSTER

Ob die Gangster Ihren Befehl auch wirklich ausführen, können Sie mit einem Blick auf die Gangster-Fenster am oberen Bildschirmrand kontrollieren: Mit Hilfe der dort ablaufenden Animationen sind Sie über das, was Ihre Jungs gerade treiben, jederzeit im Bilde. Sind Ihre Helden ins Auto gestiegen, wird das Auto selbst ins Bild gerückt. Diese Fenster sind ebenfalls Schlüsselemente des Spiels und bieten Ihnen eine Vielzahl unterschiedlichster Informationen (mehr darüber später).

WIE SIE IHRE 'SCHLÄGERTRUPPE' ZUSAMMENSTELLEN

Jetzt sollten wir uns daran machen, ein paar Schläger anzuheuern. Schläger geben zusätzlichen Feuerschutz und sorgen für die Sicherheit Ihrer Gangster und Geschäfte – es ist daher immer ratsam, solche Leute zu engagieren, vorausgesetzt, Sie können sich das leisten.

- Lassen Sie Joey wieder aussteigen und klicken Sie doppelt auf sein Schlägerfeld in der Seitenanzeige.
- In den Reihen erscheinen zwei Namen und kurze Zeit schließen sich Ihren beiden Gangstern zwei Schläger an.
- Schauen Sie nun auf Banes Gangster-Fenster und Sie werden dort eine Reihe kleiner grüner (d.h. 100% gesunder) Gesichter erkennen.
- Neben den Namen der Schläger in der Seitenanzeige erscheinen die Waffen, die sie von Joey bekommen haben.
- Jetzt wollen wir das Auto mitten in 'Bullseye' Coleys Territorium schicken.
- Lassen Sie Joey wieder einsteigen und klicken Sie auf die Vogelperspektive-Taste (oder drücken Sie die Minus-Taste auf dem Ziffernblock), um in die Vogelperspektive zu wechseln.
- Scrollen Sie über die Karte und suchen Sie nach 'Bullseye' Coleys Büro (wie in der Einsatzbesprechung zu Beginn der Episode dargestellt).
- Lassen Sie uns jetzt in diesen Bereich der Stadt fahren.
- Bleiben Sie in der Vogelperspektive, lassen Sie die Gangster in ihrem Auto ausgewählt und führen Sie den Mauszeiger über die Straßen rings um Coleys Büro.



- Wenn sich Ihr Mauszeiger in einen grünen Pfeil verwandelt <icon>, klicken Sie mit der linken Maustaste. Das Auto wird daraufhin die gewünschte Stelle anfahren und einen Parkplatz auswählen.
- Wenn Sie das Auto auf einem bestimmten Platz parken lassen wollen, dann deuten Sie mit dem Mauszeiger auf den Bordstein an dieser Stelle – sobald der Parkcursor erscheint, klicken Sie mit der linken Maustaste und der Wagen wird am angegebenen Ort halten. Lassen Sie Ihre Gangster aber nie zu weite Strecken gehen, schließlich könnten sie einer feindlichen Gang begegnen und in ein Feuergefecht verwickelt werden.
- Zentrieren Sie die Karte auf das Auto (per Rechtsklick auf den Wagen) und drücken Sie die Plus (+)-Taste auf dem Ziffernblock, um zur Straßenansicht zurückzukehren und nachzusehen, wo das Auto nun geparkt hat.
- Sie werden lernen müssen, schnell von einer Perspektive zur anderen zu schalten - am schnellsten funktioniert das mit dem Mousrad. Beachten Sie bitte, dass es noch eine dritte Kartenperspektive gibt: die schematische Übersicht, mit deren Hilfe Sie sich vor allem auf den größeren Stadtplänen orientieren können, weil sie aus größerer Entfernung kaum mehr als den Grundriss einer Stadt wiedergibt.
- Klicken Sie nun auf Banes Gangster-Fenster, um ihn auszuwählen und platzieren Sie den Mauszeiger irgendwo auf dem Bürgersteig in der Nähe des Autos (sollten Sie auf eine weiter entfernte Stelle klicken, könnte der Gangster den vorgeschlagenen Weg für zu lang halten, sich wieder ans Steuer setzen und versuchen, den Ort mit dem Auto zu erreichen).
- Nun erscheint das 'Aussteigen'-Symbol.
- Nach einem Linksklick wird Joey das Fahrzeug verlassen und den zuvor festgelegten Punkt ansteuern. Beachten Sie, dass Jokeys grüne Bodenmarkierung aufleuchtet, sobald Sie ihn ausgewählt haben.
- Machen Sie Coleys Büro ausfindig, lassen Sie Joey Bane auf der gegenüberliegenden Straßenseite Aufstellung nehmen und unterbrechen Sie das Spiel (Leertaste drücken) ein weiteres Mal.

EINE STRATEGIE AUSARBEITEN

'Blitz' sitzt immer noch im Auto. Bane hat zwei Schläger im Schlepptau und steht in der Nähe von Coleys Büro. Alle Gangmitglieder sind bewaffnet und bei bester Gesundheit (zu erkennen an den grünen Gesichtern in ihren Gangster-Fenstern). Aber wie schaffen Sie es, Coley umzulegen?

Das ist genau der Punkt, an dem Sie sich eine Strategie zurecht legen sollten, indem Sie die Wege der rivalisierenden Gangster und deren Schläger genau beobachten. Sie können sich über jede beliebige Figur, die Ihnen über den Weg läuft, informieren, indem Sie die gewünschte Figur anklicken und gleichzeitig die Hochstell-Taste gedrückt halten (handelt es sich bei der Figur um einen Schläger, der einen Gangster begleitet, erhalten Sie nur Infos über den Gangster). Ein Fenster, der sogenannte Steckbrief, öffnet sich. Coley wird in der Regel von seinem Schläger begleitet und hat darüber hinaus zwei weitere Gangster (Garfield 'Kugelhagel' Bellows und Boyd 'Razor' Peterman) zur freien Verfügung. In der ersten Episode weiß er nichts von Ihrer Vendetta und ist auf Ihren Angriff nicht vorbereitet –

doch wenn Sie gleich bei Ihrem ersten 'Fall' versagen, dann wird er in Zukunft extrem vorsichtig sein und sich entsprechend zu schützen wissen.

Wie bereits in der kurzen Eingangsbesprechung dargelegt, kehren die Gangmitglieder und deren Schläger zu bestimmten Zeiten in Coleys Büro zurück, teilen sich auf und stattdessen danach diversen illegalen Geschäften allein einen Besuch ab: dem Bordell, dem Kartenspiel oder der Flüsterkneipe (überprüfen Sie einfach die Symbole aus der Vogelperspektive). Coley geht am liebsten in die Flüsterkneipe, weil die in der Nähe seines Büros liegt – dort bleibt er eine Weile, dann geht er wieder zurück.

In der Stadt laufen zahlreiche feindliche Schläger herum – ein kleiner Angriff auf diese Leute (es sollten aber nicht zu viele sein) wird einige aus Coleys Gang ablenken und ihn für einen kurzen Zeitraum ungeschützt lassen. Möglicherweise wird er höchstpersönlich am Tatort nach dem Rechten sehen wollen. Vielleicht erwischen Sie ihn ja auch auf seinem Weg von der oder in die Flüsterkneipe. Setzen Sie beide Gangster ein, wenn Sie angreifen wollen, und denken Sie an Ihr Auto, wenn Sie schleunigst ans andere Ende der Stadt verschwinden müssen.

Die Polizeipräsenz ist ein weiterer wichtiger Faktor in diesem Spiel – hüten Sie sich also davor, in Sichtweite einer Polizeipatrouille zuzuschlagen. Wenn die Polizei Sie bei der Ausübung eines Verbrechens beobachtet, wird sie versuchen, Sie zu schnappen.

KRIEG UND FRIEDEN

Für Coley war die Angelegenheit mit dem Tod von Joeys Vater erledigt – er hat keinen Schimmer, dass Sie hinter ihm her sind, und der gegenwärtige 'Friedenzustand' gibt Ihnen die Gelegenheit, die Routineabläufe der Gang bei Lichte und in Ruhe zu studieren. Doch sobald Sie jemanden aus seiner Gang töten, ändert sich die Geschäftsgrundlage: Dann herrscht Krieg und man wird sich an Ihre Fersen heften.

Es ist daher ein guter Ansatz, die ersten Konkurrenten schon im Friedenszustand aus dem Weg zu räumen. Vergeuden Sie diese Gelegenheit nicht durch unnötige Angriffe auf feindliche Geschäfte – die sind in der Regel gut abgesichert und noch sind Sie nicht stark genug, um feindliche Einrichtungen zu übernehmen. Lassen Sie die Finger von diesen Läden und konzentrieren Sie sich statt dessen darauf, Coley, Bellows und Peterman umzulegen.

SPEICHERN

Bevor Sie irgendwas anderes tun, sollten Sie das Spiel zunächst mal an diesem Punkt abspeichern.

- Drücken Sie die ESC-Taste, um das Optionenmenü aufzurufen.
- Klicken Sie auf Spiel speichern, geben Sie den Namen des Spiels ein, das gespeichert werden soll, klicken Sie auf 'Speichern'.

AUFTRAGFRIST

Sie haben lediglich zwei Tage Zeit, um Coley zu töten – danach scharft er so viele Mafiosi um sich, dass Sie keine Chance mehr haben, an ihn heranzukommen. Das Spiel läuft weiter, auch wenn die Dämmerung einsetzt, und wäre da nicht die unbarmherzig tickende Uhr oben links, könnten Sie den Anblick Ihrer Stadt bei Nacht mit den Lichtern, den Straßenlampen und Autoscheinwerfern vielleicht sogar genießen. Doch die Zeit läuft weiter, jedenfalls solange, bis Sie ein Gebäude-Fenster öffnen (oder das Spiel unterbrechen).

KAMPF

Wenn es hart auf hart kommt, werden Sie die Sache mit Coley und seinen Gangstern in einem offenen Gefecht ausschießen müssen. Überprüfen Sie, welche Waffen Bane und Landucci bei sich führen (ein Schrotgewehr ist eher geeignet als eine Pistole, am besten aber ist die Tommy Gun). Die Kampffähigkeit von Bane und Landucci (die Zahl der Sterne) beeinflusst den Ausgang des Gefechts ebenso wie die Aggressionseinstellung (neben dem Portrait im Seitenmenü). Und denken Sie daran, dass alle Bandenführer weit schwerer auszuschalten sind als ihre Schläger.

DER ANSCHLAG

Wir hätten da ein paar Vorschläge für Sie:



- Schicken Sie Landucci mit dem Auto los, um Peterman und Bellows zu erledigen (er könnte sogar versuchen, die Jungs mit einem Feuerstoß aus dem fahrenden Auto heraus zu erwischen: achten Sie auf den aktiven Mauszeiger, wenn Sie hinter Coleys Leute fahren).
- Bringen Sie 'Blitz' ganz nah ran (sie sollten völlig arglos sein) und wählen Sie ein Ziel aus.
- Platzieren Sie den Mauszeiger über dem Körper der Zielperson – daraufhin verwandelt er sich zu einem Zielsymbol mit einem grünen Pfeil (ist der Pfeil dagegen rot, handelt es sich nicht um ein feindliches Ziel!).

- Mit einem Linksklick eröffnen Sie das Feuer – das Ziel leuchtet auf (weil es ausgewählt wurde) und Landucci wird immer weiter schießen, bis Sie ihm andere Weisungen geben. Läuft das Ziel weg, wird Landucci ihm folgen. In dieser Phase des Gefechts müssen Sie nicht mehr angreifen, es sei denn, Sie wählen ein neues Ziel aus oder wollen Ihren Gangster neu positionieren, um seine Effektivität zu erhöhen.
- Wenn Landucci Bellows und Peterman ausgeschaltet hat, beordern Sie ihn zurück zum Büro, und lassen Sie ihn dort seine Verletzungen auskurieren. Ist er wieder bei bester Gesundheit, fahren Sie Landucci zurück zu Bane. Lassen Sie ihn aussteigen und gemeinsam mit Joey warten.
- Die Schießerei scheucht Coleys Gang auf – sie machen sich auf, um nachzusehen, was passiert ist, und lassen Coley für einen begrenzten Zeitraum schutzlos zurück. Lauern Sie ihm auf seinem Weg in die Flüsterkneipe oder ins Büro auf (wenn er allein ist). Greifen Sie mit beiden Gangstern an und lassen Sie sich nicht von einer Polizeistreife erwischen. Seien Sie vorsichtig – die Flüsterkneipe liegt ganz in der Nähe des Polizeihauptquartiers.

VERSAGEN

Wenn es Ihnen nicht gelingt, Coley umzulegen und Sie auch noch Bane verlieren, ist die Episode beendet. Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als es erneut zu versuchen. Verwenden Sie alle Informationen, die Sie über Coleys Verhalten gesammelt haben und machen Sie es diesmal richtig!

ERFOLG

Wenn es Ihnen dagegen gelingt, Coley zu erledigen, ist die Episode ebenfalls abgeschlossen – allerdings erscheinen diesmal entsprechende Überschriften in der Zeitung und eine kurze Nachbesprechung, die den Ausgang des Gefechts bestätigt. Außerdem erhalten Sie für den erfolgreichen Abschluss der Episode Punkte.

- Klicken Sie nun auf die Taste 'Mausklick zum Weitermachen' – Sie verlassen den Zeitungsbildschirm und landen bei Ihrem Familienstammbaum.

DER FAMILIENSTAMMBAUM

Der Familienstammbaum verschafft Ihnen die Möglichkeit, Leute, die Sie angeheuert oder die in der Episode für Sie gearbeitet haben, in die 'Familie' aufzunehmen. Wählen Sie die Leute aus, auf die Sie bei jedem neuen Abstecher in eine andere Stadt auf keinen Fall verzichten wollen. Zu diesem Zeitpunkt des Spiels wäscht der Ratgeber das Geld, das Sie zuvor verdient haben und zahlt es auf ein sicheres Konto ein. Außerdem überweist er Ihnen angemessene Mittel für die zweite Episode (wie viel Geld Sie im Laufe des Spiels insgesamt gewaschen haben, erfahren Sie in der Ruhmeshalle). Der Familienstammbaum ist auch der Ort, wo Sie die Erfahrungspunkte verteilen können, die Sie im Verlaufe der ersten Episode gesammelt haben. Erfahrungspunkte verbessern die Fähigkeiten Ihrer Familienmitglieder und machen sie mit der Zeit immer wertvoller. Wählen Sie einen Gangster/Spezialisten aus und klicken Sie auf den rechten Pfeil, um die Punkte zuzuweisen. Mit einem Klick auf den linken Pfeil können Sie die Punkte, bis zu des Characters Minimum, entfernen.



Verteilen von Erfahrungspunkten

Der 'Familienstammbaum' kann bis zu acht Gangster und acht Geschäftsspezialisten aufnehmen. Die Fenster für beide Gruppen erreichen Sie, indem Sie am oberen Bildschirmrand auf die Markierung der jeweiligen Übersicht klicken. Dort sind alle verfügbaren Spielfiguren mit Foto und Name abgebildet. Wenn Sie sich die jeweiligen Fähigkeiten ansehen wollen, klicken Sie einfach auf das gewünschte Portrait. Wenn Sie Ihre Arbeiten am Familienstammbaum beendet haben, erreichen Sie die zweite Episode.

EPISODE 2: UNTER BESCHUSS

Episode 2 spielt ebenfalls in Buffalo Falls, doch diesmal hat Coleys Boss Langham eine große Gang geschickt (sowie vier Sprengstoffexperten), die Joey Bane ans Leder will. Die neue Bande wird von Alec 'Stretch' McDowd geführt, der Coleys Territorium komplett übernommen hat. Ihre Aufgabe besteht darin, die Bombenleger zu stellen und zu eliminieren.

DIE EINSATZBESPRECHUNG

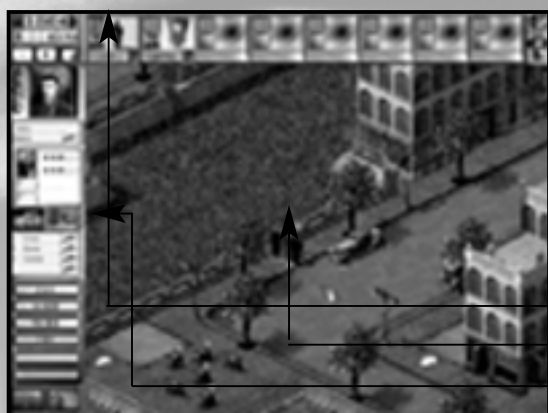
Verfolgen Sie die Eingangsbesprechung aufmerksam und achten Sie dabei vor allem auf mögliche Hinweise/Kartenpositionen.

DER FAMILIENSTAMMBAUM

Jetzt haben Sie erneut den Familienstammbaum vor sich. Diesmal nehmen Sie Familienmitglieder mit in die nächste Episode – klicken Sie denjenigen an, der Ihnen helfen soll.



- Mit einem Klick auf OK starten Sie in die neue Episode.



Das Spiel beginnt wieder in dem gleichen Bürogebäude, anwesend sind Landucci (wenn er die erste Episode überlebt hat) und einige Schläger.

Achten Sie darauf, dass Sie sich immer noch in der Straßenansicht befinden.

Mit Hilfe des aktiven Mauszeigers geben Sie Bane den Befehl, das Büro zu verlassen und zum Bürgersteig in der Nähe seines Autos zu gehen.

_____ Gesundheit des Schlägers

_____ Schläger

_____ Name des Schlägers

Beachten Sie bitte, dass die Schläger sich immer in Joeys unmittelbarer Nähe befinden: Das ist schließlich Ihr Job. Wenn Bane ausgewählt wird – zu erkennen an der grün aufleuchtenden Bodenmarkierung – dann werden auch alle Schläger ausgewählt. Erhält Joey einen Befehl (wie z.B. ins Auto steigen), dann werden auch alle Schläger diesen Befehl ausführen.

- Wählen Sie nun die Vogelperspektive (Minustaste auf dem Ziffernblock drücken) und scrollen Sie über die Karte, um sich den Grundriss der Stadt einzuprägen (diesmal müsste es aber noch der gleiche sein wie in der vorangegangenen Episode).

Sie haben es mit verschiedenen Bombenleger-Teams zu tun, doch mit einem Angriff ist im Moment noch nicht zu rechnen. Der Unterschied: Diesmal befinden sich die beiden Gangs im Krieg und alle Gangster sowie deren Schläger halten Ausschau nach Banes Gang. Die Bombenleger sind hochbefähigte Spezialisten – Sie sollten also zunächst bestrebt sein, deren 'Leibwache' aus dem Verkehr zu ziehen. Erst danach können Sie versuchen, diese Leute zu 'erwischen', bevor die Sie 'erwischen'. Haben Sie einen der Bombenleger aus dem Weg geräumt, wird Sie der Ratgeber darüber informieren (achten Sie auf einen blinkenden Ratgeber-Button unten links).

FRISCHES BLUT

Nach einer gewissen Zeit schickt Ihr Onkel einen weiteren Gangster, der Ihnen helfen soll. Es handelt sich um Abe 'Louisiana' Caldbeck – er wird in Banes Büro auftauchen und seine Dienste anbieten. Überprüfen Sie seine Werte (Kampf, Tarnung etc.) und die Waffen, die er trägt. Dann schicken Sie ihn hinaus auf die Straßen, um dort geeignete Ziele anzugreifen. 'Louisiana' ist ein Bombenleger und wird mit zwei Bomben ausgerüstet, die er auf feindliche Bandenmitglieder, Gebäude oder Fahrzeuge werfen kann. Aber denken Sie bitte daran: Es gehört zu Ihren Sekundärzielen, dass 'Louisiana' diese Episode überlebt. Sie finden die Bombenleger entweder in den aus der ersten Episode vertrauten Etablissements oder auf der Straße. Je mehr Sie von ihnen fertigmachen, desto besser für Bane. In dieser Episode müssen Sie zum ersten Mal daran denken, wie man am besten 'Teams' zusammenstellt, um diese Leute fortzuspülen.

DURCHS FENSTER SCHAUEN

Vergessen Sie nicht, wichtige Häuser mit einem Klick auf das Gebäude-Fenster zu überprüfen – schließlich wollen Sie ja wissen, wer sich da rumtreibt. Wenn Sie sich beispielsweise in der Flüsterkneipe umsehen wollen, dann drücken Sie (gleichgültig in welcher Perspektive) die Tastenkombination HOCHSTELLTASTE + LMT, um das Gebäudemenu aufzurufen. Hier holen Sie Informationen über die 'Fassade' ein – den legalen Geschäftszweig. Wählen Sie die rechte Zeile (oben), wenn Sie mehr über das dahinter stehende illegale Geschäft herausfinden möchten (weitere Details zu diesem Thema finden Sie im Ratgeber-Abschnitt). Denken Sie daran, dass Alec 'Stretch' McDowd sich hier irgendwo herumtreibt. Und versuchen Sie nicht, ihn gleich hier zu stellen – er ist zu stark im Moment.

Wie in der ersten Episode sind Sie nach wie vor nicht in der Lage, feindliche Läden zu übernehmen, auch wenn Sie das Gebäude beschädigen und jeden umlegen, der sich in der Nähe aufhält. Diese Läden sind schwer bewacht, es ist also entschieden besser, solchen Dingen noch aus dem Weg zu gehen. Und denken Sie schließlich immer daran, dass das Büro (oder das Versteck, doch dazu später mehr) der beste Ort ist, um sich von seinen schweren, möglicherweise lebensgefährlichen Verletzungen zu erholen. Wenn es Ihnen gelingt, alle vier Bombenleger auszuschalten, ist die Episode beendet. Sie kehren zu Ihrem Familienstammbaum zurück, um Ihre Erfahrungspunkte zu verteilen und festzulegen, wen aus Ihrer Familie Sie in die nächste Episode übernehmen wollen.

EPISODE 3: MACHT AUFBAUEN

Jetzt hat sich Bane bei den rivalisierenden Gangs so richtig 'beliebt' gemacht und die einzige Möglichkeit zu überleben besteht darin, noch tiefer in das Leben eines Gangsters einzutauchen. Ab jetzt braucht er viel mehr Geld, um zu überleben. Diese Episode ist der ideale Einstieg in das Wirtschaftssystem des Spiels. An der Karte hat sich nach wie vor nichts geändert (Bane befindet sich immer noch in seiner Heimatstadt Buffalo Falls), aber Sie werden bald erkennen, dass diesmal mehr legale Geschäfte zu sehen sind. Banes Ziel besteht darin, die Kontrolle über eine Schwarzbrennerei zu übernehmen, die tief in 'Stretch' McDowds Territorium liegt, und eine Schnapsladung an einen weit im Osten liegenden Empfänger zu schicken. Außerdem soll er versuchen, McDowd aus der Sicherheit seines Büros herauszulocken und ihn umzulegen.

Das hier ist die erste Stufe, auf der Sie nach Belieben feindliche Geschäfte angreifen und übernehmen können. Von nun gehören die Eroberung feindlichen Territoriums und der Betrieb von Geschäften auf eigene Rechnung zu den entscheidenden Strategien, um eigene Macht aufbauen und Konkurrenten niederringen zu können.

- Überprüfen Sie die Vogelperspektive. Die silbernen Kassensymbole repräsentieren legale Geschäfte, die zum Verkauf stehen. Bane muss den illegalen Schnaps erst mal finanzieren, also braucht er zunächst eine regelmäßige Einnahmequelle.
- Mit der Kombination HOCHSTELLTASTE + LMT auf das nächste legale Geschäft (sowohl aus der Vogelperspektive als auch von der Straßenansicht aus) öffnen Sie das entsprechende Gebäude-Fenster.
- Hier sehen Sie Details über den Gewinn, etc. Natürlich können Sie zu dem Laden 'gehen', aber Ihre erste Priorität ist es, ihn zu 'kaufen'.
- Klicken Sie auf die Taste 'Laden kaufen' (daraufhin wird er rot markiert), klicken Sie nun auf 'Ja', um den Befehl zu bestätigen, und schließen Sie nun das Fenster (mit einem Klick auf das X-Symbol oben rechts.)
- Bitte denken Sie daran, dass rein gar nichts geschehen wird, bis Sie das Fenster wieder geschlossen haben – das ist ein Standardelement im gesamten Spiel. Die Bezahlung erfolgt aus Ihrer Kasse – und zwar umgehend.
- Schauen Sie jetzt wieder auf die Vogelperspektive und Sie werden sehen, dass sich Banes Territorium (die grün schattierten Abschnitte) durch den Einflussbereich des Geschäfts vergrößert hat.
- Wenn Sie nun das Fenster des neu akquirierten Geschäfts öffnen, werden Sie dort aktualisierte Details finden wie z.B. 'Dieser Laden gehört Ihnen'. Jetzt ist auch (auf der linken unteren Seite) die Option 'Verkaufen' aktiv.
- Schließen Sie das Geschäftsfenster und werfen Sie erneut einen Blick auf die Vogelperspektive. Platzieren Sie den Mauszeiger über die Geschäfte in der Nähe und überprüfen Sie die Territorien, die mit diesen verbunden sind (das ist der jeweils grau unterlegte Bereich). Halten Sie nach einem weiteren Geschäft Ausschau, in dessen Einflussbereich ein Anwerbungsladen liegt (das 'Handschlag'-Symbol) und versuchen Sie, es zu kaufen: Das ist vor allem für das Anheuern neuer Schläger von Bedeutung. Auf Ihrem Territorium muss sich ein Anwerbungsladen befinden (aber natürlich müssen dort auch Schläger darauf warten, angeheuert zu werden – weitere Details hierzu finden Sie im Ratgeber-Abschnitt).



Jetzt sollten Sie erst einmal versuchen, zwei oder drei normale Geschäfte zu kaufen, bevor Sie in Banes Büro zurückkehren. Das kann auf zwei verschiedenen Wegen geschehen: Entweder Sie rechtsklicken auf das Büro-Symbol in der Seitenanzeige und öffnen das Bürofenster (HOCHSTELLTASTE + LMT auf das Gebäude) oder sie drücken einfach die Kombination HOCHSTELLTASTE + LMT auf das Büro-Symbol.

- Klicken Sie auf die Büroanzeige (oben rechts).
- Klicken Sie nun auf die vierte Markierung von links (das Dollarzeichen), um sich die Geschäftsdetails der einzelnen Unternehmen einmal näher anzusehen.

- Klicken Sie auf die letzte Markierung (den Bilanzbogen) und überprüfen Sie Ihre Einnahmen/Ausgaben sowie Ihren Profit pro Stunde.
- Schließen Sie das Fenster und schauen Sie sich die Vogelperspektive noch einmal an.



- Suchen Sie nach dem Standort der Schwarzbrennerei (in der Einsatzbesprechung hat man Ihnen gezeigt, wo sie liegt).

Die Präsenz feindlicher Gangmitglieder ist hoch und Sie müssen sich jederzeit auf einen Angriff gefasst machen – halten Sie daher in jedem Anwerbungsladen Ihres Territoriums Ausschau nach Schlägern und klicken Sie auf das leere Schläger-Seitenfeld, um sie anzuheuern (der Name des Betreffenden erscheint gleich neben der Waffe). Denken Sie aber bei all dem immer daran, dass die Ausgaben für die richtigen Leute durch Ihre laufenden Einnahmen gedeckt sein müssen.

Wenn Sie sich erst einmal stark genug (und vor allem reich genug) fühlen, können Sie ein Team auf den Weg schicken, um die Schwarzbrennerei anzugreifen. Eine solche Attacke wird McDowd gehörig aufscheuchen: Er nimmt umgehend Kurs auf sein Versteck (das macht ihn allerdings auf den Straßen verwundbar). Ihr oberstes Ziel besteht darin, eine Schnapslieferung in die östlichste Ecke der Karte zu schicken. Sollte McDowd überleben, wird er alles daran setzen, diese Lieferung zu verhindern.

Die Schwarzbrennerei ist schwer bewacht – stellen Sie also sicher, dass Ihre Leute mit den besten Kampfwerten auch die bestmöglichen Waffen tragen (eine Tommy Gun ist ideal).

- Wenn Sie eine andere Waffe zuweisen möchten, wählen Sie den entsprechenden Gangster aus und klicken Sie dann auf die gewünschte Waffe in Ihrem Vorrat.



Nähern Sie sich wenn möglich zu Fuß aus einer nicht erwarteten Richtung und greifen Sie mit zwei Teams an. Stehen Wachen vor dem Gebäude, halten Sie den Mauszeiger über die Wachen (das Kampf-Symbol erscheint) und drücken Sie die linke Maustaste. Sind keine Wachen (mehr) vorhanden, halten Sie den Mauszeiger über das Gebäude, bis der aktive Mauszeiger 'Angriff' erscheint und greifen nun mit einem Linksklick das Gebäude an. Möglicherweise stürmen daraufhin andere Gangster oder Schläger aus dem Haus, mit denen Sie sich dann ebenfalls auseinander zu setzen haben.



Sind alle Verteidiger ausgeschaltet, können Sie das Gebäude übernehmen, indem Sie den Mauszeiger darüber halten und die linke Maustaste drücken, sobald der 'Laden übernehmen'-Cursor erscheint. Die zweite Möglichkeit: Sie öffnen das entsprechende Gebäude-Fenster (HOCHSTELLTASTE +LMT), klicken dann auf die Schaltfläche 'Übernehmen' und schließen das Fenster anschließend wieder.

- Wenn Sie das Fenster jetzt wieder öffnen, sehen Sie, dass das Gebäude zu Bane gehört (unglücklicherweise arbeitet es mit Verlust): Das Pfeilsymbol, das den Eingang des Gebäudes markiert, ist nun grün geworden (die Farbe von Banes Bande).



Der Angriff auf die Schwarzbrennerei bzw. das legale Geschäft hat seine Spuren am Gebäude hinterlassen: Bevor das Gebäude wieder eine Schwarzbrennerei beherbergen kann, müssen die entstandenen Schäden erst repariert werden (und zwar auf Ihre Kosten). Solche Reparaturen kosten ein wenig Zeit.

Doch bevor Sie ein illegales Geschäft betreiben können, müssen Sie erst einen Geschäftsspezialisten engagieren, dessen Fähigkeiten den Anforderungen dieses Geschäftstyps entsprechen.

- Klicken Sie auf die Zeitungstaste unten links, suchen Sie nach dem Stichwort 'Spezialisten' und klicken Sie es an. Sie werden feststellen, dass ein gewisser Bert Moreau seine Dienste anbietet.

Dieser Moreau besitzt Fähigkeiten als Schnapsbrenner und ist in der Lage, eine Schwarzbrennerei zu betreiben.

- Engagieren Sie Bert Moreau und schließen Sie den Zeitungsbildschirm. Unmittelbar danach erscheint der Mann im Gebäude-Fenster von Banes Büro unter dem Stichwort 'Geschäftsspezialisten' (dritter Eintrag von links).
- Ist die Einrichtung repariert, wählen Sie Moreau aus, klicken dann auf die 'Umziehen'-Taste und wählen schließlich das gewünschte illegale Geschäft von der Liste. Dann wird sich Moreau auf den Weg machen, um seinen neuen Job anzutreten. Am nächsten Tag (bzw. in der darauf folgenden Nacht) wird der Laden versuchen, eine Lieferung aus der Stadt zu schmuggeln.

Sollten Sie McDowd noch nicht auf der Straße erwischt haben, wird es jetzt Zeit, sein Versteck zu finden und es machtvoll anzugreifen. Diese Episode ist beendet, wenn es Ihnen gelingt, eine Ladung Schnaps in die östliche Ecke der Karte zu liefern.

DEN AKT VOLLENDEN

Sie haben die ersten drei Episoden des ersten Akts überstanden, von nun an sind Sie auf sich allein gestellt. In den Episoden 4 und 5 warten andere, weit komplexere Herausforderungen auf Sie, aber vergessen Sie nie, was Sie bis hierhin gelernt haben. Ach ja, und noch etwas... Viel Glück!

DIE RATGEBER-KAPITEL

DAS HAUPTMENÜ

Nach dem Einführungsvideo erreichen Sie das Hauptmenü mit folgenden Optionen:

NEUER FELDZUG

Starten Sie ein neue Partie Gangsters 2. Weitere Einzelheiten finden Sie weiter unten im Abschnitt Neuer Feldzug.

FELDZUG LADEN

Laden Sie einen zuvor gespeicherten Feldzug. Klicken Sie auf den Namen des gewünschten Spiels und danach auf die Laden-Taste.

MEHRSPIELERRUNDE

Wählen Sie eine Mehrspieler-Option, um auf einer Spiele-Website, über ein Netzwerk, Modem oder einer seriellen Verbindung zu spielen. Weitere Details erhalten Sie im Abschnitt 'Mehrspielerrunde'.

RUHMESHALLE

Hier können Sie nachprüfen, wer bei Gangsters 2 am besten abgeschnitten hat.

TUTORIAL

Laden Sie ein komplett interaktives Tutorial, das Sie mit allen Grundlagen des Spiels bekannt macht. Ein rot aufleuchtender Rahmen markiert alle Gegenstände, die im Text des Tutorials erwähnt werden.

KONFIGURATION

Mit Hilfe dieser Option können Sie die Spieleinstellungen, die grafische Detailstufe und den Sound an die Gegebenheiten Ihres Rechners bzw. Ihres Spielstils anpassen.

Stellen Sie die Musik-, die Soundeffekt- und die Sprachlautstärke ein und regeln Sie die Mausempfindlichkeit oder die Detailstufe, indem Sie die Regler anklicken auf den gewünschten Wert ziehen. Auf der rechten Bildschirmseite erscheint eine Vorschau der gewählten Detailstufe.

MAUS INVERTIEREN

Konfigurieren Sie die Aufwärts/Abwärts-Scrollbewegungen mit der Maus neu.

Mit Hilfe der Tasten am unteren Bildschirmrand können Sie die Einstellungen bestätigen (OK), die Standardwerte wiederherstellen oder die Konfiguration abbrechen und zum Hauptmenü zurückkehren.

DAS TEAM

Schauen Sie sich ruhig mal die vorlaute Bande an, die für Gangsters 2 verantwortlich ist.

ENDE

Verschwinden Sie!

NEUER FELDZUG

Wählen Sie im Hauptmenü die Option Neuer Feldzug und Sie erreichen den Bildschirm Spieloptionen.

DER BILDSCHIRM SPIELOPTIONEN

SPITZNAME

Klicken Sie auf das Feld neben Joey Banes Portrait, um den Spitznamen festzulegen, den dieser während des Spiels tragen soll. Löschen Sie den vorhandenen Namen mit dem Cursor, geben Sie den gewünschten Namen ein und drücken Sie danach die Enter-Taste.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Wählen Sie den gewünschten Schwierigkeitsgrad, indem Sie den Regler anklicken und auf eine der drei Optionen Einfach, Mittel oder Schwierig ziehen.

Klicken Sie auf die Taste Spiel starten, um auf die Staatskarte zu wechseln, oder auf Abbrechen, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

DIE STAATSKARTE VON TEMPERANCE

Je weiter die Geschichte von Gangsters 2 voranschreitet, desto weiter kommen Sie auch im ganzen Land herum – Ihr Wirkungskreis bleibt nicht immer auf ein und dieselbe Stadt beschränkt. Der Bildschirm des Bundesstaats zeigt Ihnen, wo Sie Ihren Feldzug starten (Buffalo Falls – unten links). Der rot aufleuchtende Kreis markiert den Ausgangspunkt der ersten Episode. Die anderen Punkte auf der Karte symbolisieren andere Städte und Gemeinden, die Sie im weiteren Verlauf des Spiels noch kennen lernen werden.

Im Textfeld unterhalb der Karte erscheint das Ausgangsszenario jeder Episode in der jeweiligen Stadt – außerdem erhalten Sie Mitteilungen über den Schwierigkeitsgrad und die Zahl der Familienmitglieder, die Sie für die nächste Episode auswählen dürfen.

- Klicken Sie auf OK, um mit der ersten Episode zu beginnen.

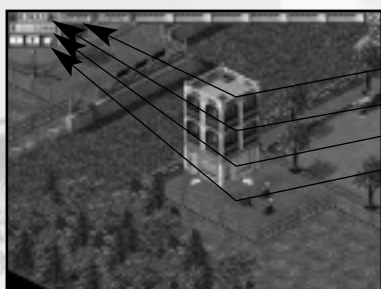
Das Spiel ist in fünf Akte unterteilt, die ihrerseits aus einer Reihe von Episoden bestehen. Der erste Akt heißt 'Vergeltung' und auch die Episoden tragen jeweils einen Titel. Episode 1 heißt 'Die erste Heimzahlung' - Joey muss den Mann töten, der seinen Vater umgebracht hat.

- Drücken Sie eine beliebige Taste, um fortzufahren. Danach erscheint die Einsatzbesprechung der Episode – hier erhalten Sie wichtige Informationen über Ihre Ziele und manchmal sogar den einen oder anderen Tipp. Mit Hilfe der Tasten auf der rechten Seite des Besprechungsfensters können Sie sich die Informationen nochmals durchlesen/anhören oder die Besprechung beenden und fortfahren.

Wenn Sie das Besprechungsfenster schließen, erscheint die vollständige Benutzeroberfläche.

DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

Die Benutzeroberfläche bleibt während des gesamten Spiels die gleiche, Sie können sie aber minimieren, um mehr von den Karten oder der Straßenansicht zu sehen.



Gangster-Fenster

Uhr

Geld

Kartensicht

DIE UHR

Die Uhr zeigt die jeweilige Tageszeit an. In der Straßenansicht können Sie verfolgen, wie die Stadt bei Sonnenuntergang dunkler wird, die Straßenbeleuchtung angeht, die Fahrzeuge das Abblendlicht einschalten usw. Die Uhr wird nur angehalten, wenn Sie ein Gebäude-Fenster öffnen oder das Spiel unterbrechen (Leertaste).

GELD

Die Kasse informiert Sie über Ihren aktuellen Bargeldbestand. Der wird anhand Ihrer laufenden Einnahmen/Kosten einmal pro Stunde aktualisiert. Jeder Kauf bzw. Verkauf beeinflusst die Kassenlage und wird daher sofort angezeigt. Fällt Ihr Bargeldbestand auf Null, sind Sie pleite und das Spiel ist vorbei.

DIE KARTENSICHTEN

Wählen Sie eine von drei verschiedenen Kartenansichten: die schematische Übersicht (linke Taste), die Vogelperspektive (mittlere Taste) und die Straßenansicht (rechte Taste). Mit den "+"- und "-"-Taste auf dem Ziffernblock Ihrer Tastatur oder (falls vorhanden) dem Mausekranz können Sie zwischen den verschiedenen Ansichten hin und her wechseln.

GANGSTER-FENSTER



Am oberen Bildschirmrand befinden sich die acht Gangster-Fenster. Sie enthalten Informationen über Ihre Gangster und deren Schläger (jeder Gangster darf von maximal vier Schläger begleitet werden). Das Fenster auf der linken Seite bleibt dem Bandenführer vorbehalten: Joey Bane. Bane ist Ihre wichtigste Figur – wenn er stirbt, ist das Spiel vorbei! Die anderen Fenster sind für jene Gangster gedacht, die Sie im Laufe der Zeit angeheuert haben.

Schläger-Gesundheit

Gangster-Gesundheit

Nachrichtenfenster

Spitzname/Befehle

GANGSTER/ SCHLÄGER-GESUNDHEIT

Das schmale Portraitsymbol auf der linken Seite des Gangster-Fensters zeigt den Gesundheitszustand Ihres Gangsters an: Grün zeigt an, dass sich die Figur in bester Verfassung befindet, Gelb ist ein Hinweis darauf, dass die Figur verwundet ist, Orange das Zeichen für eine schwere und Rot ein Indiz für eine lebensgefährliche Verletzung.



Erscheint dort ein Polizeiabzeichen, so ist das ein Hinweis, dass der Betreffende von der Polizei gesucht und sofort festgenommen wird, sollte er einem Polizisten (oder FBI-Mann) in die Arme laufen.

Die vier Felder über dem Gangster-Icon zeigen den Gesundheitszustand der Schläger an, die diesen Gangster begleiten. Stirbt ein Gangster, dann verschwindet die gesamte Gruppe. Denken Sie daran, dass Sie den Gesundheitszustand einer Figur verbessern können, wenn Sie ihn ins Büro oder ins Versteck schicken.



Ist der Gangster ein Entführungsspezialist und führt er ein Opfer im Schlepptau, dann erscheint in diesem Feld das Symbol eines gefesselten Entführungsofers. Die Farbe dieses Symbols ist gleichzeitig ein Hinweis auf den Gesundheitszustand des Opfers.

DIE AKTIVITÄTEN EINES GANGSTERS

Rechts vom Gangster-Fenster befindet sich ein Hinweis auf die gegenwärtige Tätigkeit des betreffenden Gangsters: Hier sehen Sie, ob er gerade geht, rennt, schießt, im Auto sitzt oder sich in einem Gebäude befindet. Ein Türsymbol vor einem Gebäude bedeutet, dass sich der Gangster im Büro bzw. im Versteck der Gang befindet.

SPITZNAME/BEFEHLSFELD

In der unteren Zeile des Fensters steht der Spitzname des Gangsters – doch wenn Sie wissen wollen, welchen Befehl Ihr Gangster gerade ausführt, können Sie es mit einem Rechtsklick auf die Taste 'Minimieren/Aktivität' (oben rechts) auf dieser Zeile erfahren.

NACHRICHTENFENSTER

Rechts von dem Feld Spitzname/Befehl befindet sich ein kleines Fenster, in dem verschiedene Symbole erscheinen, wenn der Gangster seinen Befehl erledigt (oder nicht ausgeführt) hat. Außerdem sehen Sie hier, welche Waffe er bei sich trägt; die Farbe der Waffe entspricht seiner Aggressionseinstellung (Gelb – Ausweichend; Orange – Vorsichtig; Rot – Aggressiv).

Folgende Nachrichten können über dieses Fenster vermittelt werden:



Befehl erledigt



Einsatz fehlgeschlagen



Ich wurde verhaftet



Feindliches Gangmitglied geortet



Gefechte in der Nähe



Bin im Gefecht



Ich desertiere

WIE SIE EIN GANGSTER-FENSTER VERWENDEN

- Den gewünschten Gangster per Linksklick auswählen (das Fenster wird daraufhin rot markiert).
- Mit einem Rechtsklick Gangster auswählen und zu dessen aktueller Position scrollen; die Perspektive bleibt solange bestehen, bis Sie erneut über die Karte scrollen oder die Kartenstufe wechseln.
- Durch einen Linksklick auf den ausgewählten Gangster wird die Auswahl aufgehoben (oder durch die Auswahl einer anderen Figur).
- Wenn Sie mehr als ein Team auswählen wollen, halten Sie die STRG-Taste gedrückt und klicken Sie mit der linken Maustaste auf jedes einzelne Gangster-Fenster.

Haben Sie eine Figur ausgewählt, erscheint in der linken Seitenanzeige ein Steckbrief des Gangsters/Schlägers. Der Betreffende wird nun versuchen, alle Befehle auszuführen, die Sie ihm geben.

DIE TASTE 'MINIMIEREN/AKTIVITÄT'

- Klicken Sie auf diese Taste (oben rechts), um die Anzeige auf drei verschiedene Stufen zu minimieren:

Minimum: Im obersten Feld erscheinen lediglich die Namen, die Nachrichtenfenster und die Gesundheitsanzeigen. Auch die Seitenanzeige verschwindet aus dem Blickfeld (halten Sie den Mauszeiger über den linken Bildschirmrand, um diese Seitenanzeige wieder aufzurufen).

Linke Anzeige verdecken: Nur die linke Seitenanzeige verschwindet, erscheint aber sofort wieder, sobald Sie den Mauszeiger über dem linken Bildschirmrand platzieren.

Maximum: Oberes Feld und Seitenanzeige werden vollständig angezeigt.

Mit der Taste 'Minimieren/Aktivität' können Sie außerdem überprüfen, welchen Befehl Sie dem betreffenden Gangster zuletzt gegeben haben – ein Rechtsklick genügt.

HILFE-TASTE

Unterhalb der Schaltfläche 'Minimieren/Aktivität' befindet sich die Hilfe-Taste.

- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Fragezeichen (?), um das Fenster der Hilfedatei zu öffnen. Scrollen Sie danach durch die Liste der Hilfethemen oder linksklicken Sie auf einen der Hyperlinks, um zu der entsprechenden Textstelle zu springen.

DIE SEITENANZEIGE



Hier finden Sie Details über einen ausgewählten Gangster und die ihn begleitenden Schläger.

PORTRAIT

Hier erscheint ein Bild des Gangsters, zusammen mit seinem Namen. Wenn Ihnen der Spitzname nicht passt und Sie ihn ändern wollen, klicken Sie mit der linken Maustaste in die Zeile, löschen Sie (mit der Backspace-Taste) den bestehenden und geben Sie dann einen neuen Namen ein, der Ihnen besser gefällt (drücken Sie danach Enter oder klicken Sie auf einen beliebigen Punkt).

AGGRESSIONSEINSTELLUNG

Links vom Portrait des Gangsters finden Sie seine Aggressionseinstellung. Dabei können Sie unter drei verschiedenen Stufen wählen: Gelb (Ausweichend), Orange (Vorsichtig) und Rot (Aggressiv). Klicken Sie mit links auf die gewünschte Stufe und das Gewehr-Symbol bewegt sich (und verändert die Farbe).

WAFFE

Ein kleines Waffen-Icon gleich neben dem Namensfeld zeigt Ihnen an, welche Waffe Ihr Gangster gerade mit sich führt. Eventuell vorhandene Sprengstoffe erscheinen als kleine Anzeige oberhalb der Waffe.

GANGSTER-FÄHIGKEITEN

Das nächste Feld informiert Sie über die Fähigkeiten Ihres Gangsters. Alle Figuren verfügen mindestens über zwei solcher Fähigkeiten; Gangster können sogar bis zu vier verschiedene besitzen (daher der freie Raum). Fähigkeitsbewertungen erscheinen als rote Sterne (zwischen einem und fünf). Gangster mit hoher Kampfwertung fügen Ihren Gegnern größere Schäden zu, während gute Tarnwerte das Risiko senken, bei Operationen im feindlichen Territorium frühzeitig entdeckt zu werden. Am Ende einer Episode gewonnene Erfahrungspunkte können über den Familienstammbaum auf bestimmte Fähigkeiten verteilt werden (dazu später mehr), um die jeweilige Bewertung zu erhöhen; die Schaffung neuer Fähigkeiten ist allerdings nicht möglich. Denken Sie auch daran, dass ein Gangster mit größeren Fähigkeiten auch mehr Geld verlangt.

ANDERE GANGSTER-FÄHIGKEITEN



Attentate

Diese Fähigkeit versetzt Profikiller in die Lage, mit dem Einsatz spezieller Waffen (wie z.B. dem Scharfschützengewehr, der Pistole mit Schalldämpfer oder den Doppelpack-Pistolen) bestimmte Gruppenchefs wirkungsvoller anzuvisieren und auszuschalten, ohne vorher die Leibwachen eliminieren zu müssen.



Sprengstoffe

Diese Fähigkeit hat zur Folge, dass das Bandenmitglied bis zu zwei Bomben bei sich tragen kann – Sprengstoffe können gepanzerte Fahrzeuge zerstören oder eine Gruppe von Leuten unschädlich machen.



Überredung

Mit Hilfe dieser Fähigkeit ist die Figur in der Lage, andere Menschen zu beeinflussen oder bei wichtigen Leuten Verwirrung zu stiften (je höher der Wert, desto wichtiger auch der Offizielle, der beeinflusst werden kann). Die Kunst der Überredung ist eine extrem nützliche Fähigkeit in diesem Spiel.



Fluchtwagen fahren

Ein Gangster mit dieser Fähigkeit fährt sein Auto entschieden flotter als andere (das ist besonders nützlich, wenn Sie beispielsweise nach einem Bankraub schnell das Weite suchen müssen).



Kidnappen

Eine Fähigkeit, die dem Gangster hilft, einzelne Gangmitglieder/Offizielle ohne größere Gewaltanwendung zu entführen. Gekidnappte Gangmitglieder können für einen begrenzten Zeitraum wertvolle Informationen über Häuser und Territorien liefern.



Banküberfall / Überfall auf feindliches Gebäude

Gangster können am helllichten Tag Geld (oder Dokumente) stehlen – je höher der Wert, desto mehr raffen sie zusammen, bevor Alarm ausgelöst wird.



Tresorknacker in Banken / feindlichen Gebäuden

Diese Fähigkeit erlaubt es dem Gangster Nachts zu arbeiten (einen Safe knacken um Geld oder Dokumente zu stehlen).



Spionage

Gangster mit Spionage-Fähigkeit kommen leichter an bestimmte Informationen heran. So sind sie beispielsweise früher als andere darüber im Bilde, wann jemand wo eintreffen wird oder wo bestimmte Dokumente aufbewahrt werden. Spione können in feindliches Territorium entsandt werden, um sich für einen begrenzten Zeitraum Informationen über feindliche Bewegungen zu verschaffen.

AKTIVE MAUSZEIGER



Verfügt ein ausgewählter Gangster über eine besondere Fähigkeit können Sie ihm eine spezielle Aufgabe zuweisen (einen Safe knacken, beispielsweise), indem Sie den Mauszeiger über ein Bankgebäude halten. Der aktive Mauszeiger wird sich daraufhin in einen Ausrauben-Cursor verwandeln. Mit einem Linksklick geben Sie dem Gangster dann den Befehl, seine besondere Fähigkeit gewinnbringend einzusetzen.

FAHRZEUGTASTE

Verfügt der ausgewählte Gangster über ein Fahrzeug, können Sie ihm und seinen Schlägern (sofern vorhanden) mit einem Klick auf diese Taste den Befehl geben, zum Auto zu gehen und einzusteigen. Ein Rechtsklick auf die Fahrzeugtaste zentriert den Bildschirm auf das Fahrzeug.

BÜROTASTE

Linksklicken Sie auf die Bürotaste, um einen zuvor ausgewählten Gangster (oder einem beliebigen Schläger) ins Büro zurück zu beordern. Mit einem Rechtsklick auf die gleiche Taste wird der Bildschirm auf das Büro zentriert, mit HOCHSTELLTASTE + Linksklick auf die Bürotaste öffnen Sie das Büro-Fenster.

SCHLÄGER- UND WAFFENBESTAND

Jeder Gangster kann bis zu fünf Waffen bei sich tragen. Seine Hauptwaffe erscheint gleich neben seinem Namen, sein Waffenbestand oder -vorrat aber wird unterhalb der Bürotaste neben dem Feld für sein Team angezeigt. Wird ein Schläger angeworben (dazu später mehr), dann nimmt er sich eine Waffe aus dem Bestand. Nach seiner Entlassung bzw. seinem Tod wandert die Waffe wieder zurück in den Bestand. Die persönliche Waffe eines Gangsters kann gegen eine beliebige andere aus dem Vorrat ausgetauscht werden. Eine simpler Klick auf die gewünschte Waffe im Bestand genügt, um sie zu transferieren.

BEFEHLSTASTEN

Die vier Tasten unten links sind Befehle, die Sie allen Gangstern erteilen können: Fliehen, Bewachen, Streife gehen und Verfolgen. Die beiden goldenen Tasten darunter bleiben ausschließlich Gangstern mit besonderen Fähigkeiten vorbehalten (wie Attentats- oder Überzeugungsspezialisten). Sie erscheinen immer, wenn Sie die jeweiligen Figuren auswählen.

Fliehen ist ein allgemeiner 'Hau-ab-und-geh-irgendwo-in-Deckung'-Befehl.

Bewachen – stellt Wachen für die eigenen Geschäfte oder eine beliebige Figur ab (ausgenommen feindliche Gangmitglieder).

Streife gehen – der ausgewählte Gangster wird auf einem Standardweg rund um Ihren Geschäftsstandort Streife laufen. Wenn Sie die HOCHSTELLTASTE gedrückt halten und eine Route anklicken, können Sie Ihre eigenen Streife-Wegpunkte festlegen.

Verfolgen – gibt einem Gangster den Befehl, eine ausgewählte Person zu verfolgen (funktioniert bei jeder beliebigen Figur, abgesehen von den eigenen Gangmitgliedern).

DIE ZEITUNGSTASTE

Die Zeitung kommt jeden Tag mit einer Morgen- und einer Abendausgabe heraus. Klicken Sie auf die Zeitungstaste (in der unteren linken Ecke) und informieren Sie sich über den neuesten Stand der Dinge. Mit einem zweiten Klick kehren Sie zum Spiel zurück. Die Zeitung berichtet über die Ereignisse in der Stadt, in der Sie sich gerade befinden. Alle auf Banden bezogenen Nachrichten sind in der Farbe der jeweiligen Gang markiert. Denken Sie daran: Grün ist immer die Farbe von Banes Gang (also Ihrer eigenen).

ÜBERSCHRIFTEN

Auf der Überschriftenseite finden Sie die wichtigsten Nachrichten vom vergangenen Tage in aller Kürze.

PROZESSE

Die Nachrichten aus dem Gerichtssaal berichten über den Ausgang der verschiedenen Prozesse, die im Gerichtsgebäude in den letzten 24 Stunden stattgefunden haben.

TODESANZEIGEN

Die Seite mit den Todesanzeigen listet alle Personen auf, die am vergangenen Tag gestorben sind.

ANWERBUNGSSEITEN

Hier können Sie Gangster, Geschäftsspezialisten und Profikiller anwerben. Klicken Sie die Taste an und wählen Sie die gewünschte Person aus der Liste.

GERÜCHTE

Diese Seite greift alle Gerüchte auf, über die auf der Straße so gemunkelt wird. Pflichtlektüre vor Beginn jeder neuen Episode.

FINANZEN

Auf der linken Seite verschaffen Sie sich einen Überblick über die Einnahmen und die Ausgaben für Ihre Bande des letzten halben Tages. Auf der rechten Seite erscheint eine Gesamtaufstellung aller Einnahmen und Ausgaben seit Beginn der Episode.

STAATSKARTE

Hier werden Ihre Fortschritte im ganzen Bundesstaat aufmerksam verfolgt.

MEISTGESUCHTE PERSONEN

Zeigt die Gangmitglieder mit dem höchsten Bekanntheitsgrad an. Für diese Leute existiert möglicherweise ein Haftbefehl – dann wird die Polizei bald damit beginnen, sie zu jagen. Wenn einer Ihrer Leute auf dieser Liste erscheint, ist Vorsicht geboten – der/die Betreffende sollte niemals die Distrikte verlassen, in denen Sie die Polizei beeinflussen.

RAZZIEN

Enthält eine Aufstellung aller Häuser, die am Vortag vom FBI durchsucht worden sind.

VERHAFTUNGEN

Eine Liste aller Personen, die in den letzten 24 Stunden festgenommen worden sind.

DIE RATGEBER-TASTE

Der Ratgeber führt Sie durch die einzelnen Episoden, gibt Ihnen regelmäßig Hinweise zum weiteren Vorgehen und informiert Sie über wichtige Ereignisse innerhalb der Spielwelt. Wenn der Ratgeber Ihnen etwas mitteilen will, leuchtet die Ratgeber-Taste je nach Nachrichtentyp auf:



In den Zielinformationen erhalten Sie Aufschluss über Ihren Spielfortschritt und die Aufgaben in der Episode, die Sie gerade spielen.



Eilmeldungen erscheinen immer dann, wenn etwas fürchterlich schief gegangen ist. Zu den Eilmeldungen zählen Hinweise über getötete Gangmitglieder sowie die Meldung, dass Ihnen das Geld ausgeht.



Warnhinweise machen auf Schwierigkeiten aufmerksam, die sich irgendwann zu handfesten Problemen auswachsen könnten. Dieser Nachrichtentyp umfasst beispielsweise Hinweise über den hohen Bekanntheitsgrad eines Bandenmitglieds oder leerstehende Läden.



Allgemeine Nachrichten vermitteln Ihnen Informationen über andere Ereignisse in der Stadt, die nicht unmittelbar mit Ihrer Bande in Verbindung stehen. Zu diesen Nachrichten zählen unter anderem

Mitteilungen über Festsetzung der Polizeipräsenz und über Korruptionsuntersuchungen.

Klicken Sie die Taste an, um die Nachricht zu lesen.

NACHRICHTEN DES RATGEBERS

Es erscheint die letzte ungelesene Nachricht, Sie können sich aber auch mit Hilfe der Tasten eine komplette Aufstellung aller empfangenen Mitteilungen aufrufen oder einzelne Nachrichten löschen. Jede Nachricht enthält das Eingangsdatum sowie einen Vermerk, ob sie gelesen wurde oder nicht. Klicken Sie doppelt auf die entsprechende Überschrift, wenn Sie eine Nachricht aus der Liste einsehen wollen. Einige Mitteilungen besitzen eigene Tasten, mit deren Hilfe Sie das Ereignis orten und ggf. beobachten können.

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

Über das Ratgeber-Fenster erhalten Sie außerdem Zugang zu anderen wichtigen Informationen. Die Ziele der Episode können Sie sich von jeder Kartenstufe aus ansehen, aber in der schematischen Übersicht und in der Vogelperspektive gibt es darüber hinaus noch Tasten, mit denen Sie folgende transparente Karten ein- oder ausschalten können:

Territorien

Mit dieser Taste rufen Sie eine Übersicht über das Gang-Territorium (in den jeweiligen Gangfarben) im Bezirk auf.

Gebäudestatus

Zeigt Schlüsselgebäude als Symbole an (Polizeihauptquartier/Polizeibezirke, Schulen, Kirchen, Gefängnisse, etc.) sowie Bandenbüros und illegale Geschäfte. Wenn Sie den Mauszeiger über ein Geschäft oder Bandenbüro halten, wird dessen Einflussgebiet grau hervorgehoben.

Landwert

Zeigt den Wert der verschiedenen Stadtbezirke an (niedriger Wert, Industrie; hoher Wert, Kommerz, etc.)

Gebäudesicherheit

Zeigt an, wie stark oder wie schwach die Häuser Ihrer Banden geschützt sind. Jedes Symbol repräsentiert jeweils bis zu fünf Schläger, die das Gebäude bewachen oder in der Nähe patrouillieren.

Polizeieinfluss

Zeigt die Gebiete an, in denen die Polizei unter Einfluss steht. Diese Karte ist hilfreich, wenn Sie in einem Bezirk die Risiken einer geplanten Operation abschätzen wollen.

Ziele

Diese Taste fasst noch einmal Ihre Ziele für jede einzelne Episode zusammen. Das Spiel unterscheidet zwei verschiedene Arten von Zielen: das Primärziel, das erreicht werden muss, sowie das Sekundärziel, das erreicht werden kann. Wer jedoch seine Sekundärziele alle erfüllt, der darf auch mit zusätzlichen Belohnungen rechnen.

SPIELMENÜ

Drücken Sie die ESC-Taste, um das Spielmenü zu erreichen:

ZURÜCK ZUM SPIEL

Kehrt zur Spielhandlung zurück.

SPIEL SPEICHERN

Speichert das Spiel ab, das Sie gerade spielen.

SPIEL LADEN

Lädt ein zuvor abgespeichertes Spiel.

KONFIGURATION

Ändert die Einstellungen des Spiels.

SPIEL VERLASSEN

Beendet das Spiel und kehrt zum Hauptmenü zurück.

SPIELSTEUERUNG

KARTENANSICHT

Bildschirm scrollen (alle Kartenansichten)	RMT gedrückt halten + Maus bewegen
Gangster auswählen	LK auf Gangster
Befehl an ausgewählten Gangster	Bei aktivem Mauszeiger mit LMT klicken
Aktuelle Auswahl einer Figur aufheben	RK auf beliebige Stelle
Auf Figur/Fahrzeug zentrieren und verfolgen	RK auf Figur/Fahrzeug
Alle Figuren eines Rahmens auswählen	LMT gedrückt halten und Rahmen ziehen
Gebäude-Fenster öffnen	Auf Gebäude zeigen, HOCHSTELLTASTE gedrückt halten + LK
Bewohner-Info öffnen	Auf Figur zeigen, HOCHSTELLTASTE gedrückt halten + LK

(Hinweis: Gehört die ausgewählte Figur zu einer Gruppe, wird der Steckbrief des jeweiligen Anführers angezeigt.)

GANGSTER-FENSTER

Gangster auswählen/abwählen	LK auf Gangster-Fenster
Zu Gangster scrollen und verfolgen	RK auf Gangster-Fenster
Zusätzlichen Gangster auswählen	Auf Gangster-Fenster zeigen und STRG + LMT gedrückt halten

MITTLERE MAUSTASTE (SO FERN VORHANDEN)

Gebäudefenster-Details öffnen (wenn Gebäude unter Cursor)	MMT auf Gebäude
Bewohner-Info öffnen (wenn Figur unter Cursor)	MMT auf Figur

MAUSRAD (SO FERN VORHANDEN)

Stadtkarte heran-/wegzoomen	Mausrad hoch/runter
-----------------------------	---------------------

TASTATURBELEGUNG

Ausgewähltes Gebiet in Straßenansicht zeigen (nur von schematischer Übersicht/Vogelperspektive aus)	F11
Spiel unterbrechen/fortsetzen	Leertaste
Gangster in Gangster-Fenster 1- 8 auswählen	Tasten 1- 8 (auf Tastaturfeld)
Über die Karte scrollen	Tasten 1 – 9 (auf Ziffernblock, außer 5)
Straßenansicht/Vogelperspektive/schematischer Überblick	Plus-/Minus-Taste (Ziffernblock)
Gebäude ausblenden (durch 3 Stufen blättern)	F9
Alle Gebäude ausblenden	F10
Menüoptionen speichern/laden	ESC
Zurück zu Windows	ALT + F4
Fenster minimieren	ALT + Tab

STEUERBEFEHLE FÜR DEN SPIELBILDSCHIRM

Benutzeroberfläche minimieren (3 Stufen)	LK auf Minimieren/Aktivität (oben rechts)
Zwischen Aktivität und Spitzname hin und her schalten	RK auf Minimieren/Aktivität (oben rechts)
Zoomstufe verändern	LK (Tasten für Kartenansicht)
Aggressionsstufe einstellen (3 Stufen)	LK (Thermometer/Gewehr)
Ausgewählte Figur(en) zurück ins Büro	LK (Bürosymbol)
Zurück zur Basis	RK (Bürosymbol)
Ausgewählte Figur(en) zurück zum Auto	LK (Fahrzeugsymbol)
Zum Fahrzeug einer ausgewählten Figur	RK (Fahrzeugsymbol)
Zeitung anzeigen	LK (Zeitungssymbol)
Ratgeber anzeigen	LK (Ratgebersymbol)

DER SPIELBEREICH

Nachdem wir uns die Benutzeroberfläche angesehen haben, wollen wir nun den eigentlichen Spielbereich einmal aus der Nähe betrachten. Hier sehen Sie alle Städte und Gemeinden des Staates Temperance, die Gebäude und Geschäfte – und hier tummeln sich auch Bürger, Gangster oder Polizisten und gehen Ihrem Tagwerk nach.

ANSICHTEN EINER STADT

Es gibt drei verschiedene Stadtansichten in diesem Spiel, die Ihnen alle wertvolle Informationen liefern. Sie können jederzeit von einer Ansicht in die andere wechseln, entweder durch Drücken der entsprechenden Tasten im obersten Feld, mit der Plus (+)- bzw. Minus (-)-Taste auf dem Ziffernblock oder mit Hilfe des Mausekkrads (sofern Sie eins besitzen).

ÜBER DIE KARTEN SCROLLEN

Sie können quer über die Karten scrollen, wenn Sie die rechte Maustaste gedrückt halten und dann die Maus bewegen oder wenn Sie auf dem Ziffernblock die Ziffern 1 bis 9 drücken (allerdings nicht die 5).

STRASSENANSICHT

Gangsters 2 beginnt zunächst in der isometrischen Straßenansicht. Von hier aus sind alle Leute und Gebäude sowie alle Ereignisse in der Stadt gut zu erkennen.

MARKIERUNGEN

Alle Gangster, deren Schläger und Fahrzeuge werden immer mit unterbrochenen Vierecken in den jeweiligen Gangfarben angezeigt:

- Grün ist die Farbe von Banes Gang.
- Alle anderen Banden besitzen ihre eigene Farbe.
- Die Polizei erscheint immer mit einer dunkelblauen Markierung.
- Das FBI erkennen Sie an der schwarzen Markierung.
- Gangster/Schläger mit weißer Markierung gehören noch keiner Gang an – sie können angeworben werden.
- Zielpersonen tragen rote Markierungen – z.B. solche Gangster, die Sie angreifen müssen, wenn Sie ein Ziel erreichen wollen.

Jede ausgewählte Gangster/Schläger-Gruppe verfügt über eine aufleuchtende (unterbrochene oder vollständige) Viereck-Markierung in der jeweiligen Gangfarbe.

SCHLÜSSELGEBÄUDE

Alle Gebäude, die bei Ihren Zielsetzungen eine entscheidende Rolle spielen, werden mit einem großen, in Ihrer Gangfarbe gehaltenen Pfeil über dem Eingang/Ausgang dargestellt.

GEBÄUDE AUSBLENDEN

Wenn sich die verschiedenen Figuren in der Straßensicht durch die Stadt bewegen, können sie sich hinter anderen Gebäuden vor neugierigen Blicken verbergen. Doch damit Sie jederzeit verfolgen können, wo sich Ihre Jungs gerade befinden, lassen sich Gebäude auf verschiedenen Stufen 'ausblenden' (total, teilweise oder transparent). Mit den Funktionstasten F9 und F10 können Sie die einzelnen Modi während des Spiels durchblättern und ggf. ändern.

DIE VOGELPERSPEKTIVE

In der Vogelperspektive sehen Sie die Stadt mit ihren Bäumen, Gebäuden und Fahrzeugen von oben. Zusätzlich können Sie über das Ratgeber-Fenster weitere Karten aufrufen. Rivalisierende Gangster und deren Schläger, die für Ihre Ziele von Bedeutung sind, werden als 'Zielmarkierungen' dargestellt, wenn sie sich in Ihrem Territorium herum drücken oder wenn Sie einen Gangster in ihr Territorium eingeschleust haben (sehen Sie hierzu auch den folgenden Abschnitt 'Orten').

ORTEN

Die Vogelperspektive ist deshalb so wichtig, weil Sie von hier Ihre Feinde oder Rivalen unter bestimmten Umständen entdecken können. Zu Beginn des Spiels werden Sie in der Vogelperspektive noch keine markierten Gegner erkennen, aber wenn Sie erst einmal ein Territorium 'besitzen', können Sie alle Gangster oder Ziele in diesem Gebiet 'sehen'. Und wenn Sie dann ein Gangmitglied oder einen Spion in das Territorium eines Rivalen entsenden, sind Sie in der Lage, feindliche Aktivitäten zu orten. Ein Spion (ein Gangster mit Spionage-Fähigkeit) wird in der Regel kurzfristig in ein Gebiet entsandt, damit er für einen begrenzten Zeitraum über die ausgespähten Einrichtungen Bericht erstatten kann (der Ertrag hängt von seinem Fähigkeitswert ab) – Häuser, die ausgespäht wurden, werden in den Vogelperspektiven-Karten mit einer Lupe gekennzeichnet.

DER SCHEMATISCHE ÜBERBLICK

Diese Perspektive bietet die wenigsten grafischen Details, kann aber dennoch recht nützlich sein, wenn Sie sich einen Überblick über den Grundriss der größeren Städte verschaffen wollen. Die 'Zielmarkierungen' sind hier ebenso zu sehen wie die Zusatzkarten aus dem Ratgeber-Fenster.

DIE STÄDTE UND GEMEINDEN

Die Städte und Gemeinden von Temperance sind die Schauplätze Ihrer Handlungen. Sie sind von unterschiedlicher Größe und Bedeutung (die größte Stadt ist die Hauptstadt New Temperance). Die meisten Städte verfügen über öffentliche Transportsysteme, doch für Gangster verbietet es sich nahezu, mit dem Zug zu reisen: Respekt heischende Persönlichkeiten wie sie benötigen ein Auto, mit dem sie schnell durch die Stadt kommen (oder gehen zu Fuß durchs eigene Territorium, um sich zu zeigen).

Städte bestehen aus Handel und Gewerbe, aus Industrieanlagen, Wohnsiedlungen und städtischen Gebäuden. Mittendrin befinden sich die illegalen Geschäfte, wo die Mafia das richtig große Geld verdient. An jedes legale Unternehmen ist ein eigenes Territorium angegliedert – wer also ein solches Gebäude übernimmt und betreibt, der vergrößert das Territorium seiner Gang und verschafft ihr Zugang zu Ressourcen wie Waffenläden, Autohändlern oder Anwerbungsläden.

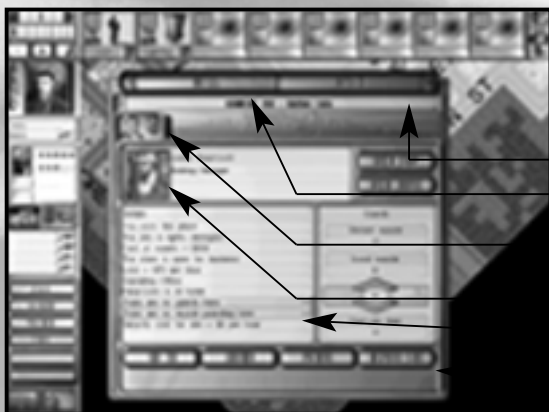
In den Städten und Gemeinden leben die unterschiedlichsten Menschen und die Mehrheit von ihnen sind normale Bürger und Geschäftsleute, die in aller Unschuld ihrem Tagwerk nachgehen. Aber natürlich gibt es auch wichtige Einwohner wie z.B. Priester, den Gouverneur, den Bürgermeister, den Richter und den Staatsanwalt.

DIE GEBÄUDE

GEBÄUDE-FENSTER

Sie können während des Spiels nicht in die Gebäude hineinschauen, aber jedes Gebäude in jeder Stadt besitzt ein eigenes Gebäude-Fenster, das Sie über weitere Einzelheiten dieses Hauses informiert.

- Öffnen Sie das Fenster, indem Sie mit dem Mauszeiger auf ein Gebäude zeigen, die HOCHSTELLTASTE gedrückt halten und die linke Maustaste drücken.



Hier erfahren Sie weitere Einzelheiten über den Laden und seinen Manager. Außerdem stehen Ihnen eine ganze Reihe entsprechender Tasten zur Verfügung, mit denen Sie die verschiedensten Handlungen am Laden (bzw. gegen den Laden) durchführen lassen können.

Illegale Geschäfte

Legale Geschäfte

Markierungen

Bewohner-Info

Informationstafel

Gebäudeoptionen

DIE LADENANZEIGE

Die Ladenanzeige zeigt den Typ des Gebäudes an sowie dessen Standort. Handelt es sich bei dem Gebäude um die 'Fassade' für ein illegales Geschäft, dann zerfällt die Ladenanzeige in zwei Bereiche: Mit einem Klick auf den linken Teil erhalten Sie Zugang zum Gebäude-Fenster des legalen Unternehmens, klicken Sie dagegen auf den rechten Bereich, dann öffnet sich das entsprechende Fenster für das illegale Geschäft.

DIE MARKIERUNGEN

Mit Hilfe dieser Markierungen erfahren Sie Einzelheiten über die verschiedenen Leute, Ressourcen und Informationen, die Ihnen in diesem Haus zur Verfügung stehen. Die meisten von ihnen besitzen lediglich eine Übersicht: die des Managers. Andere Gebäude wiederum besitzen gleich mehrere Übersichten zu Details wie etwa Waffen oder Fahrzeugen.

BEWOHNER-INFO

Bei den meisten Gebäuden bezieht sich diese Info auf den Manager des Hauses bzw. den Geschäftsspezialisten.

INFORMATIONSTAFELN

Auf den Informationstafeln finden Sie alle wichtigen Informationen der oben ausgewählten Markierung. Hier sehen Sie auch, ob über diese Informationstafel Aktivitäten wie etwa die Anwerbung von Schlägern oder der Kauf von Waffen/Fahrzeugen möglich ist oder nicht.

Einige Informationen können auch erweitert oder bearbeitet werden. Klicken Sie hierfür auf die geriffelte Taste am Ende des Textes. Im rechten Feld erscheinen daraufhin weiterführende Informationen.

GEBÄUDEOPTIONEN

Im unteren Bereich eines Gebäude-Fensters befinden sich die Optionstasten für das Gebäude. Hierbei handelt es sich um Befehle, die Sie den Gangstern erteilen können, die Sie im Gangster-Fenster am oberen Bildschirmrand ausgewählt haben.

Gehört das Gebäude Ihrer Gang, könnten dort Optionen erscheinen wie 'Schließen', 'Illegalen Laden' oder der Befehl an einen ausgewählten Gangster, den Laden aufzusuchen ('Gehe nach'). Handelt es sich um ein neutrales Gebäude, steht die Option 'Laden kaufen' zur Verfügung.

Bei feindlichen Gebäuden haben Sie die Wahl, ob Sie den Laden 'Angreifen', den Manager 'Umbringen' oder den Laden 'Bombe werfen' wollen (die letztgenannte Option besteht aber nur, wenn Sie einen Bombenleger ausgewählt haben).

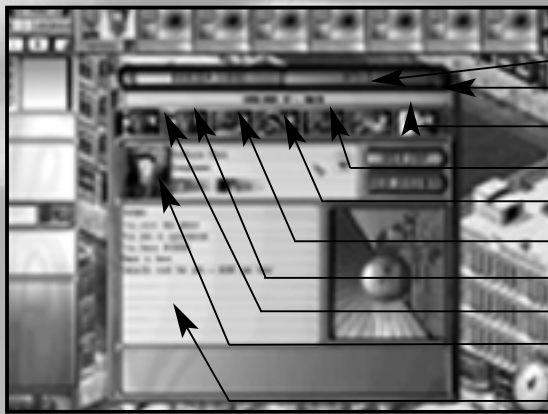
Klicken Sie auf die gewünschte Taste, um einem ausgewählten Gangster den entsprechenden Befehl zu erteilen. Durch erneutes Anklicken der Taste oder durch die Auswahl einer neuen Option wird der Befehl widerrufen. Der Befehl wird immer erst dann ausgeführt, wenn Sie das Gebäude-Fenster schließen (das X oben rechts anklicken).

DAS BÜRO



Das Büro ist mit Abstand das wichtigste Ihrer illegalen Geschäfte. Es ist der Ort, an dem sich Ihre Geschäftsspezialisten aufhalten und wo sich Ihre Gang nach einem Kampf von ihren Verletzungen erholen kann. Das Büro wird nur äußerst selten angegriffen oder von der Polizei durchsucht.

DAS GEBÄUDE-FENSTER DES BÜROS



Ladenanzeige

Finanzen

Fahrzeuge

Waffen

Geschäft

Geschäftsspezialist

Gangster

Bandenführer

Bewohner-Info

Informationstafel

Hier finden Sie Einzelheiten über das Gebäude und Ihre Gang (ähnlich wie das Standard-Gebäudefenster aus dem vorherigen Abschnitt).

MARKIERUNGEN

Bandenführer

Gibt den Zustand des Büros an, in dem sich Joey Bane befindet, und enthält einen Überblick über Ihre Bargeldbestände.

Gangster

Hinter dieser Markierung verbergen sich Informationen über Ihren Bandenführer und Ihre Gangster. Neben einem Portrait und einem Überblick über die jeweiligen Fähigkeiten erscheint hier eine Aufstellung der Stundenlöhne, die Sie diesen Leuten zahlen. Wer an Einzelheiten über einen bestimmten Gangster interessiert ist, der klickt einfach auf das Ende der jeweiligen Namenszeile. Erscheint rechts neben dem Portrait ein Paar Handschellen, so ist das ein untrügliches Zeichen dafür, dass der Betreffende von der Polizei gesucht und beim ersten Aufeinandertreffen festgenommen werden wird.

Geschäftsspezialisten

In dieser Übersicht finden Sie eine Liste Ihrer Geschäftsspezialisten, eine Aufstellung der Gehälter, die diese pro Stunde verdienen sowie ein Portrait und eine Fähigkeitenübersicht. Weitere Details zur Person erhalten Sie über einen Linksklick auf das Ende der Namenszeile.

Wenn Sie einen Geschäftsspezialisten in ein passendes Geschäft schicken wollen, dann wählen Sie zunächst die entsprechende Figur aus und wählen die Option "Umziehen". Daraufhin erscheint rechts eine Liste der in Frage kommenden Läden. Klicken Sie einfach auf das gewünschte Gebäude.

Geschäfte

Die Geschäfteübersicht enthält eine Liste aller legalen und illegalen Geschäfte. Klicken Sie auf das gewünschte Geschäft auf der linken Seite, um ein Geschäft auszuwählen. Rechts davon erscheinen Angaben zu Gewinn, Wachen und Manager des Hauses.

Wenn Sie das Gebäude-Fenster des ausgewählten Gebäudes öffnen möchten, klicken Sie einfach auf die entsprechende Schaltfläche in der rechten Liste.

Waffen



In der Waffenübersicht sehen Sie (wie in der Seitenanzeige) die Waffen ausgewählter Gangster und Ihrer Schläger. Hier können Sie Waffen kaufen bzw. verkaufen (vom bzw. an den Geschäftspartner). Die Zuweisung einer Waffe an einen Gangster ist nur möglich, wenn sich der Betreffende im Büro (oder im Versteck) aufhält und Sie ihn im Gangster-Fenster ausgewählt haben.

Verwenden Sie die Kaufen/Verkaufen-Tasten, wenn Sie einem ausgewählten Gangster (und seinem Schläger) eine Waffe zuweisen oder abnehmen wollen.

Fahrzeuge

Mit Hilfe der Fahrzeugübersicht können Sie sich über Ihren Fahrzeugbestand informieren, Ihren Gangstern zuweisen, oder einzelne Fahrzeuge über Ihren Geschäftspartner kaufen bzw. verkaufen. Die Zuweisung eines Fahrzeugs kann aber nur dann erfolgen, wenn sich der über das Gangster-Fenster ausgewählte Gangster im Büro oder im Versteck befindet.

Verwenden Sie die Kaufen/Verkaufen-Tasten, wenn Sie einem ausgewählten Gangster ein Fahrzeug zuweisen oder abnehmen wollen.

Finanzen

Diese Tafel bietet einen vollständigen Überblick über Ihre finanziellen Verhältnisse – Einzelheiten zu Ihren Einnahmen/Ausgaben stehen auf Zusatztafeln zur Verfügung. Wenn Sie eines der Details näher überprüfen möchten, klicken Sie einfach auf die entsprechende Taste am unteren Rand des Büro-Fensters.

DAS VERSTECK

Nach dem Büro ist das Versteck das wichtigste Ihrer illegalen Geschäfte. Das Versteck ähnelt in vielerlei Hinsicht dem Büro, eignet sich darüber hinaus aber auch hervorragend zum Verstecken von Entführungsoffern.

DAS GEBÄUDE-FENSTER DES VERSTECKS

Hier finden Sie die gleichen Aufstellungen wie im Bürofenster – neu ist lediglich eine Übersicht über Ihre Entführungsoffern.

GEKIDNAPPT

Hier werden alle Leute aufgeführt, die Sie entführt haben und im Versteck gefangen halten. Wenn Sie eine entführte Person umbringen wollen, klicken Sie zunächst auf die entsprechende Figur und dann auf die 'Ausschalten'-Taste. Soll sich eine Figur bewegen, klicken Sie zunächst auf die Figur und danach auf den 'Bewegen'-Befehl. Denken Sie aber daran, dass dieser Befehl nur ausgeführt werden kann, wenn Sie einen Gangster mit Spezialgebiet Entführung ausgewählt haben.

BEFEHLE ERTEILEN

Das Erteilen von Befehlen gehört zu den elementarsten Techniken, die Sie gleich zu Beginn des Spiels erlernen und beherrschen müssen. Die Frage, wie Sie mit diesen alltäglichen Situationen umgehen, entscheidet häufig über Erfolg oder Misserfolg des ganzen Spiels. Befehle können in der Kartenansicht, auf der Benutzeroberfläche oder innerhalb des Gebäude-Fensters erteilt werden.

Es gibt etliche verschiedene Befehle, die Sie Ihren Gangmitgliedern erteilen können. Diese Befehle nehmen alle 'Rücksicht' auf die Fähigkeiten der jeweiligen Gangster – ein Befehl steht nur zur Verfügung, wenn der ausgewählte Gangster ihn auch ausführen kann. Es gibt zwei verschiedene Typen: Standard- und Sonderbefehle.

Standardbefehle wie Bewegen, Ausschalten, Bewachen, Streife und Fliehen können alle Gangster ausführen.

Sonderbefehle gelten dagegen nur für Gangster mit entsprechenden Fähigkeiten: Nur ein Schmeichler beispielsweise kann Menschen beeinflussen, nur ein Tresorknacker oder Bankräuber kann Geld und Dokumente aus einem Safe entwenden.

BEFEHLE IM GEBÄUDE-FENSTER

Wie bereits erwähnt kann ein geöffnetes Gebäude-Fenster wichtige Befehle oder Tasten enthalten. Wenn Sie z.B. ein normales Gebäude-Fenster öffnen (HOCHSTELLTASTE + LMT) erscheint am unteren Rand möglicherweise der Befehl 'Gehe nach'. Wollen Sie nun einen Gangster dazu bringen, diesen Befehl auszuführen, müssen Sie ihn auswählen, dann auf die Taste klicken und das Fenster wieder schließen (bevor Sie das Fenster nicht geschlossen haben, geschieht rein gar nichts). Danach wird der Gangster zum angegebenen Gebäude gehen.

AKTIVE MAUSZEIGER

Mit den aktiven Mauszeigern bietet Ihnen Gangsters 2 jedoch einen direkteren Weg, Ihren Figuren Befehle zu erteilen. Sobald Sie in der Straßenansicht einen Gangster ausgewählt haben, stellt Ihnen der 'intelligente' Cursor eine Reihe möglicher Befehle zur Verfügung.



Auto



Ermorden

Einige dieser Befehle sind sogenannte Standardbefehle. Wenn Sie beispielsweise einen Gangster ausgewählt haben und den Mauszeiger über dessen Auto halten, dann erscheint das Symbol Ins Auto einsteigen – Sie brauchen nichts weiter zu tun, als die linke Maustaste zu drücken, dann empfängt der betreffende Gangster den Befehl und führt ihn aus.

Bei Aktivitäten, die mit besonderen Fähigkeiten verbunden sind, müssen Sie den entsprechenden Befehl über die Benutzeroberfläche auswählen. Wenn Sie beispielsweise einen Profikiller ausgewählt haben und auf die "Ermorden"-Taste klicken, verändert sich der Mauszeiger und wird zum "Ermorden"-Cursor. Wenn Sie den Mauszeiger über ein feindliches Bandenmitglied halten und der Hintergrund des Cursors daraufhin grün wird, so bedeutet das, dass der Befehl erteilt werden kann. Ein roter Hintergrund hingegen zeigt an, dass es sich nicht um ein gültiges Ziel handelt.

STREIFE-WEGPUNKTE UND MINEN



Wegpunkt-
Streife



Verminen



Zünden

Die Befehle "Streife" und "Bombe werfen" können mit Hilfe der HOCHSTELL-Taste geändert werden.

Wenn Sie den Streife-Befehl auswählen und gleichzeitig die HOCHSTELL-Taste gedrückt halten, so verändert sich der aktive Mauszeiger in den "Wegpunkt-Streife"-Cursor. Klicks auf verschiedene Bürgersteig- oder Straßenpositionen legen für die ausgewählten Gangster eine bestimmte Route fest, die sie solange entlang marschieren werden, bis Sie Ihnen einen neuen Befehl erteilen.

Mit Hilfe der HOCHSTELL-Taste lässt sich auch der Befehl "Bombe werfen" in den Befehl "Verminen" ändern. Wenn Sie beispielsweise ein leeres feindliches Fahrzeug verminen möchten, dann klicken Sie auf den Befehl "Bombe werfen" und halten Sie gleichzeitig die HOCHSTELL-Taste gedrückt. Haben Sie die Mine platziert wird der Standard-Mauszeiger des Fahrzeugs zum Zünden-Cursor. Mit einem Klick auf das Fahrzeug lassen Sie die Bombe hochgehen, um alle Insassen des Wagens auszuschalten. Noch ein Hinweis: Solche Minenfallen bleiben nur einen begrenzten Zeitraum aktiv. Außerdem muss sich das betreffende Fahrzeug in Ihrer Sichtweite befinden, wenn Sie es in die Luft jagen wollen.

AGGRESSIONSEINSTELLUNGEN IGNORIEREN

Mit Hilfe der TAB-Taste können Sie eine Figur dazu bringen, die eigenen Aggressionseinstellungen zu ignorieren. Wenn Sie einen Befehl geben und dabei die TAB-Taste gedrückt halten, werden die ausgewählten Gangster diesen Befehl ohne Rücksicht auf eigene Verluste ausführen – dann spielt es keine Rolle mehr, wie viele Gegner sich in der Nähe befinden, die unter Umständen das Feuer eröffnen könnten.

Im Folgenden finden Sie eine Aufstellung aller aktiver Mauszeiger des Spiels:



Ermorden



Angreifen



Verminen



Bombe werfen



Zünden



Ablenken



Feuerüberfall im Vorbeifahren (Töten)



Fahre nach



Parken



Fahrzeug verlassen



Gehe nach



Bewachen



Gebäude betreten



Kidnapen



Opfer umbringen



Opfer freilassen



Umbringen



Streife



Wegpunkt-Streife



Anwerben



Berauben



Spionieren



Fahrzeug stehlen



Verfolgen



Übernehmen

AUFBAU UND VERWALTUNG IHRES IMPERIUMS

Und wie wollen Sie jetzt eine Machtbasis aufbauen, um den stärksten Gangstern von ganz Temperance Paroli zu bieten und Ihren Rachefeldzug in die Tat umzusetzen, den Sie am Grab Ihres Vaters geschworen haben?

Ihr Erfolg hängt im wesentlichen von sechs Faktoren ab:

- Scheffeln Sie so viel Geld wie möglich.
- Betreiben Sie Ihre legalen und illegalen Geschäfte profitabel.
- Beeinflussen Sie Offizielle und Würdenträger
- Widersetzen Sie sich den Kräften von Recht und Gesetz
- Gründen Sie eine starke 'Familie'
- Stellen Sie die mächtigste Gang auf die Beine und bekämpfen Sie alle Rivalen

Wenn Sie alle diese Ratschläge beherzigen, kann niemand Sie aufhalten!

WIE MAN ANS GROSSE GELD KOMMT

Geld ist in diesem Spiel von überragender Bedeutung. Wenn Ihnen das Geld ausgeht, dann ist das Ihr Ende! Ihr Bargeld erscheint in der Kasse oben links auf der Hauptspieloberfläche – Ihre Einnahmen/Ausgabensituation wird stündlich aktualisiert.

EINNAHMEN

Als Bandenführer sind Sie auf die Profite Ihrer legalen und illegalen Geschäfte angewiesen. Durch den Verkauf von Geschäften, Waffen und Fahrzeugen sowie durch Überfälle auf Rivalen können Sie sich hin und wieder eine Geldspritze verschaffen.

AUSGABEN

Der größte laufende Posten sind die Löhne Ihrer Gangmitglieder – die Herren kassieren einen happigen Stundenlohn. Auch Bestechungsgelder an Offizielle schlagen stündlich zu Buche, nicht zu vergessen solche Geschäfte, die kein eigenes Einkommen erwirtschaften. Beschädigte Häuser und solche, die Bier und Schnaps produzieren, beanspruchen Grund und Boden, der ebenfalls bezahlt sein will (in diesem Spiel ist nichts umsonst!).

Ein Reihe von Aktivitäten produzieren einmalige Kosten – der Kauf von Geschäften, Waffen und Fahrzeugen etwa, aber auch das Anheuern eines Mörders und die Reparatur eines Hauses kosten Geld (es gibt in dieser Welt nun mal keinen Kredit!).

Denken Sie daran, dass Bier- und Schnapslieferungen sowohl Ausgaben, als auch Einnahmen darstellen können, je nachdem, ob Sie die Ware importieren oder exportieren.

WENN DAS GELD KNAPP WIRD

Sie müssen unter allen Umständen dafür sorgen, dass Ihnen nie das Geld ausgeht. Sobald das Geld knapp wird, erhalten Sie eine Nachricht Ihres Ratgebers, der Sie vor dem drohenden Ruin warnt. Wer diesen Ratschlag ignoriert, handelt auf eigene Gefahr! Wenn Sie Ihre Gangmitglieder nicht mehr bezahlen können, werden Sie nach und nach desertieren – dann bleibt Ihnen nur noch die 'Familie'. Sind Sie bankrott, ist das Spiel aus.

GELDWÄSCHE

Am Ende jeder Episode deponiert der Ratgeber das aufgehäufte Geld an einem sicheren Ort und stellt Ihnen für die nächste Episode einen angemessenen Betrag zur Verfügung. Der Gesamtbetrag, den Sie am Schluss zusammengegrafft haben, erscheint in der Ruhmeshalle.

KEIN GESCHÄFT WIE JEDES ANDERE...

In jeder Stadt gibt es eine Reihe von Handels-, Industrie- und Wohnungsunternehmen. Mit Unternehmen und Geschäften soll Geld verdient werden und je größer das Geschäft, desto mehr Geld wirft es ab. In Gangsters 2 unterscheiden wir zwei Arten von Geschäften: legale und illegale. Legale Geschäfte, das sind rechtschaffene Betriebe wie etwa eine Bäckerei oder der Süßwarenladen an der Ecke, während sich die illegalen Geschäfte hinter einer legalen 'Fassade' verstecken.

LEGALE GESCHÄFTE

Der Betrieb legaler Geschäfte ist für Sie überlebenswichtig, wenn Sie das daran angeschlossene Territorium kontrollieren und Zugang zu dem dahinter liegenden illegalen Geschäft erhalten wollen. Öffnen Sie einfach das entsprechende Gebäude-Fenster, wenn Sie sich über ein legales Haus informieren wollen. Dort sehen Sie, wem die Einrichtung gehört und auf wessen Territorium sie liegt.

LÄDEN ÜBERNEHMEN

Wenn Sie erst mal stark genug sind, Ihre Tätigkeiten auch auf feindliches Territorium auszudehnen, können Sie von rivalisierenden Gangs betriebene Geschäfte mit Hilfe des 'Übernehmen'-Befehls für sich beanspruchen (während des Feldzugs allerdings ist Joey dazu bis zum Beginn der 3. Episode nicht in der Lage).

Wenn Sie das legale Geschäft einer feindlichen Gang 'akquirieren' wollen, müssen Sie zunächst einen (oder mehrere) Ihrer Gangster auswählen, das Gebäude-Fenster des gewünschten Geschäfts öffnen (HOCHSTELLTASTE + LMT) und einen Angriffsbefehl gegen das Geschäft erteilen. Ein Angriff verursacht immer Schäden am Gebäude und beseitigt den Manager. Daher kann es sinnvoller sein, nur den Manager umzulegen und die Bausubstanz intakt zu lassen. Ist der Laden dann leer, können Sie ihn 'übernehmen' (mit Hilfe des entsprechenden Buttons im Gebäude-Fenster) – kostenlos.

Aber seien Sie vorsichtig! Der Besitz von beschädigten oder gar geschlossenen Läden zeugt von schlechtem Geschäftsgebaren. Solche Häuser plündern Ihre Barbestände und verhindern, dass Sie vom angeschlossenen Territorium profitieren. Wenn Sie im Geschäft bleiben wollen, müssen beschädigte Geschäfte so schnell wie möglich repariert werden.

DIE REPARATUR BESCHÄDIGTER GESCHÄFTE

Ist ein Gebäude beschädigt, wird es zunächst mit Brettern vernagelt, dann erst werden die Wiederaufbauarbeiten durchgeführt. (Sie können das in der Straßenansicht beobachten). Geschäfte, die Ihnen gar nicht gehören, können Sie auch nicht reparieren – das übernehmen schon die jeweiligen Besitzer nach einer kurzen Zeit.

Wird eines Ihrer Gebäude beschädigt, reparieren Sie es mit Hilfe der Buttons in dem betreffenden Gebäude-Fenster. Nach dem Öffnen des Fensters erscheint dort die 'Reparieren'-Taste – wenn Sie den Button anklicken, erscheint ein kurzer Überblick über die Kosten sowie die Bitte um Bestätigung des Reparaturauftrags. Ohne Bestätigung keine Reparatur. Bis alles wieder im Lot ist, vergeht eine gewisse Zeit, die tatsächliche Zeit hängt immer von der Höhe des Schadens ab.

SCHLÜSSELGEBÄUDE

Es gibt viele Arten legaler Geschäfte in diesem Spiel, aber die entscheidenden Unternehmen sind die, die Sie kaufen und übernehmen können bzw. jene, in die illegale Geschäfte passen (denn das ist der Weg, wie man richtig Geld scheffelt). Alle Schlüsselgebäude verfügen über angeschlossene Territorien.

ANWERBUNGSLÄDEN



Anwerblungsäden erkennen Sie in der Vogelperspektive/schematischen Übersicht an dem 'Handschlag'-Symbol (wenn sie im Ratgeber die Gebäudezustandskarte geladen haben). Sie können solche Läden nicht besitzen, wohl aber kontrollieren, wenn Sie in Ihr Territorium fallen. In diesen Einrichtungen können Sie die Schläger anheuern, die Sie zum Schutz Ihrer Gangster und Gebäude brauchen.

Anwerbungsorte sind die Hafendocks, das Arbeitsamt, die Boxschulen und die Billardhallen. Die Zahl der verfügbaren Schläger in solchen Läden ist aber begrenzt – sind die Gebäude beschädigt oder befinden sie sich unter Beschuss, werden Sie dort überhaupt niemanden antreffen.

WAFFENLÄDEN

Wenn Sie eine Waffe kaufen möchten, schicken Sie einfach einen Gangster in den Waffenladen und öffnen dann das Waffenladen-Fenster. Hier erscheinen nun die verschiedenen Waffenarten und die vorrätigen Mengen sowie die Waffen, die der Gangster bei sich trägt. Klicken Sie auf den Pfeil links von der Waffe, um eine Waffe zu kaufen. Der Preis wird automatisch von Ihrem Bargeldbestand abgezogen. Denken Sie aber immer daran, dass der Waffenladen in Ihrem Territorium liegen muss, damit Sie dort auf Einkaufstour gehen können.

WAFFEN KAUFEN

Wenn Sie eine Waffe kaufen möchten, schicken Sie einfach einen Gangster in den Waffenladen und öffnen dann das Waffenladen-Fenster. Hier erscheinen nun die verschiedenen Waffenarten und die vorrätigen Mengen sowie die Waffen, die der Gangster bei sich trägt. Klicken Sie auf den Pfeil links von der Waffe, um eine Waffe zu kaufen. Der Preis wird automatisch von Ihrem Bargeldbestand abgezogen. Denken Sie aber immer daran, dass der Waffenladen in Ihrem Territorium liegen muss, damit Sie dort auf Einkaufstour gehen können.

AUTOHÄNDLER

Bei Autohändlern können Sie sich mit Fahrzeugen eindecken, wenn sie sich auf Ihrem Territorium befinden. Hier finden Sie LKWs, Personenwagen und Roadster. Wenn Sie dagegen nach kugelsicheren Fahrzeugen suchen, müssen Sie sich an Ihren Geschäftspartner wenden (siehe unten). Der Kauf eines Autos läuft genauso ab wie der Kauf einer Waffe.

GESCHÄFTSPARTNER

Geschäftspartner sind Mittelsmänner, die Sie mit speziellen Fahrzeugen und Waffen versorgen, die Sie nicht über Ihren regulären Autohändler bzw. Waffenladen beziehen können.

ILLEGALE GESCHÄFTE

Illegale Geschäfte sorgen bei Bandenführern erst für die richtigen Einnahmen. Sie befinden sich immer hinter der Fassade eines legalen Geschäfts, müssen aber gesondert von sogenannten Geschäftsspezialisten geführt werden.

EIN ILLEGALES GESCHÄFT ERÖFFNEN

Für den Betrieb eines illegalen Geschäfts benötigen Sie zunächst einmal eine legale 'Fassade'. Um herauszufinden, welches legale Geschäft in Frage kommt, öffnen Sie das Gebäude-Fenster eines Geschäfts und schauen in der Detailübersicht nach, welche illegalen Unternehmen dort hineinpassen. Sollten Sie bereits einen Spezialisten für diesen Geschäftstyp angeheuert haben, klicken Sie auf den Befehl 'Illegaler Laden' am unteren Rand des Fensters.

DER GESCHÄFTSSPEZIALIST

Geschäftsspezialisten sind die Leute, die Ihre illegalen Geschäfte betreiben. Je höher der Fähigkeitswert, desto mehr müssen Sie für einen Spezialisten hinlegen, aber desto mehr Bier, Schnaps und Geld bringt er Ihnen auch ein. Es ist wichtig, dass Sie eine große Bandbreite hochqualifizierter Spezialisten in Ihre 'Familie' aufnehmen (sehen Sie hierzu auch den Abschnitt 'Familie' weiter unten). Jeder Geschäftsspezialist verfügt über mindestens eine der folgenden Fähigkeiten:



Braumeister



Falschspieler



Kasinomanager



Würfel-Croupier



Schnapsbrenner



Spielhöllen-Manager



Kredithai



Wettbüroleiter



Zuhälter



Druckplattengraveur



Boxkampfprofi



Schutzgelderpresser



Manager einer Flüsterkneipe

Durch die Verteilung von Erfahrungspunkten nach dem erfolgreichen Abschluss einer Episode können Sie den Fähigkeitswert Ihres Geschäftsspezialisten erhöhen.

BIER- UND SCHNAPSVERSORGUNG

Viele illegale Geschäfte benötigen ausreichende Bier- und Schnapslieferungen, um profitabel arbeiten zu können. Bier und Schnaps werden von den Brauereien und Schwarzbrennereien der Stadt automatisch verteilt. Jedes illegale Geschäft braucht mindestens eine Lieferung, um optimal zu arbeiten.

Fehlt es einem Unternehmen an nur einer der beiden Ressourcen, kommt es schon zu dramatischen Umsatzeinbußen: bei den meisten Häusern sind es 25%, bei einer Flüsterkneipe sogar 50% weniger. Wird gar nichts mehr geliefert, trifft es die Geschäfte noch härter: Die Flüsterkneipe macht dann überhaupt keinen Umsatz mehr und die anderen haben Einnahmeverluste in Höhe von 50% zu beklagen. In der Vogelperspektive erkennen Sie gut, welche Geschäfte keine Lieferungen erhalten haben.

Wenn Sie dringend eine Ladung benötigen, können Sie auch versuchen, den LKW einer rivalisierenden Gang zu stehlen und ihn vor Ihrem Geschäft abzustellen. Der LKW wird daraufhin abgeladen und Ihr Geschäft macht weiter glänzende Umsätze.

Hinweis: Auch wenn Sie feindliche Lieferungen kapern und für Ihre Zwecke verwenden können, so können Sie das gleiche nicht mit den LKWs Ihrer eigenen Häuser tun.

SCHWARZBRENNEREIEN UND BRAUEREIEN

Schnaps wird von einem Schnapsbrenner in einer Schwarzbrennerei und Bier von einem Brauer in einer Brauerei hergestellt. Um das Teufelszeug produzieren zu können, muss das Geschäft unbeschädigt sein und von einem Geschäftsspezialisten geleitet werden. Jeden Morgen und jeden Abend verlassen Lastwagen die Fabriken und steuern alle Geschäfte an, die die Brauerei oder Schwarzbrennerei gerade versorgt. Erreichen diese Lieferungen nicht ihren Bestimmungsort, dann gehen dem betroffenen Geschäft die Getränke aus (und es verliert viel Geld).

Brauereien und Schwarzbrennereien besitzen die Fähigkeit, mögliche Überschüsse lokal zu verteilen. Diese heimliche Aktivität sichert diesen Einrichtungen ein kleines Einkommen und hilft ihnen, die eigenen laufenden Kosten auszugleichen. Je höher der Fähigkeitswert des Brauers/Schnapsbrenners, desto größer der Überschuss, den er verteilen kann und desto größer der Umsatz der Brauerei/Schwarzbrennerei.

IMPORTE UND EXPORTE

Manchmal kommen Sie vielleicht nicht umhin, Bier/Schnaps in andere Städte zu exportieren bzw. von dort zu importieren. So kann es beispielsweise vorkommen, dass ein Bandenführer von außerhalb für eine Bier- und Schnapslieferung Schutz oder Geld verspricht bzw. entsprechende Lieferungen für Ihre Geschäfte anbietet, die sonst auf dem Trockenen lägen.

DAS FBI UND FEINDLICHE AKTIVITÄTEN

Ihre illegalen Geschäfte laufen immer Gefahr, vom FBI oder rivalisierenden Banden angegriffen zu werden. Das FBI ist bestrebt, den Standort Ihrer illegalen Einrichtungen herauszufinden und sie wann immer es geht zu durchsuchen bzw. zu

schließen. Darüber hinaus müssen Sie mit Attacken feindlicher Gangs rechnen, die es auf Ihre Einnahmen abgesehen haben. Illegale Geschäfte sind äußerst diffizile Operationen – bei Angriffen werden sie in der Regel völlig zerstört.

Razzien werden durchgeführt, wenn das FBI eine Einrichtung entdeckt oder von einem Informanten einen entsprechenden Tipp erhält. Razzien sind normalerweise das Ergebnis der Untersuchung eines FBI-Spezialagenten. Wenn Sie einen dieser Leute in der Nähe Ihrer illegalen Geschäften bemerken, ist oberste Vorsicht geboten! Die Razzia wird dann nicht mehr lange auf sich warten lassen: FBI und Polizei fahren auf das Gebäude zu, nehmen den Manager fest und schließen den Laden. Der Manager wird zum nächst gelegenen Polizeigebäude transportiert.

Razzien sind im besten Falle unangenehm, im schlechtesten Falle existenzgefährdend. Wenn Sie die Polizei in diesem Gebiet kontrollieren, können Sie den Laden in kürzester Zeit wiedereröffnen, sogar mit dem gleichen Manager als Geschäftsführer. Im schlimmsten Fall führt die Razzia zum Zusammenbruch Ihrer Schnapsversorgung und zu dramatischen Umsatzverlusten. Außerdem wächst die Gefahr, dass irgend jemand in der Untersuchungshaft anfängt, wie ein Vögelchen zu singen.

MITARBEITER

Mitarbeiter sind vermeintlich unbedeutende Nebenfiguren, die eng mit einigen illegalen Geschäften verbunden sind – dem Bordell, dem Kredithai, dem Wettbüro und der Schutzgelderpressung. Diese Mitarbeiter erledigen Ihren Job in unmittelbarer Nähe des betreffenden Geschäfts – sie treffen sich mit Kunden, sammeln Geld ein etc. Sie kosten Sie keinen Cent und ihr Überleben ist für Sie von großem Interesse: Wenn diese Leute getötet werden, verliert das dazu gehörige Geschäft einen Teil seines Umsatzes. Sie müssen nicht eigens angeworben werden, sondern kommen mit Einrichtung des Geschäfts von ganz allein.

VERSCHIEDENE TYPEN ILLEGALER GESCHÄFTE

Es gibt zahlreiche verschiedene illegale Geschäfte, aber man kann sie in vier Kategorien unterteilen:

BÜRO / VERSTECK

Die beiden wichtigsten illegalen Geschäfte des Spiels.

PRODUKTIONSSTÄTTEN

Unter Produktionsstätten verstehen wir die Brauerei und die Schwarzbrennerei, die das Bier und den Schnaps für die Verkaufsstellen produzieren.

VERKAUFSSTELLEN

Verkaufsstellen sind Unternehmen, die auf den Ausschank von Bier und Schnaps angewiesen sind, um ihren Umsatz zu steigern. Das Bordell, das Kartenspiel, das Kasino, das Würfelspiel, die Spielhöhle und der illegale Boxring erwirtschaften mit Bier und Schnaps etwa 50 Prozent ihres Umsatzes, während die Flüsterkneipe sogar zu 100 Prozent auf solche Lieferungen vertraut.

UNABHÄNGIGE GESCHÄFTE

Das sind Geschäftszweige, die zwar einen Geschäftsspezialisten benötigen, aber nicht auf den Ausschank von Bier und Schnaps angewiesen sind, um Profite zu machen. Zu solchen Einrichtungen zählen die Falschgeldpresse, der Kredithai, das Wettbüro und die Schutzgelderpressung.

UNTER EINFLUSS

Einfluss ist das entscheidende Mittel, mit dem Gangster die Entscheidungsträger einer Stadt kontrollieren. Der Effekt ist von Person zu Person zu verschieden: Einige Offizielle schauen vielleicht immer in die andere Richtung, andere wiederum werden u.U. sogar mit Ihnen kollaborieren (Ihre Kämpfe austragen etc).

ÜBERREDUNG UND BESTECHUNG

Es gibt zwei verschiedene Arten von Einfluss: Überredung und Bestechung. Eine Figur gilt dann als überredet, wenn sie bereit ist, Sie zu bevorteilen, ohne auch nur einen Cent dafür zu nehmen. Bestechung dagegen ist weniger subtil, da kommt man gleich zur Sache. Bestechungssummen an korrupte Offizielle werden stündlich fällig und können Ihre Bargeldreserven ganz schön plündern.



Wenn Sie eine Person in diesem Spiel beeinflussen wollen, benötigen Sie einen Gangster mit einem hohen Wert als Schmeichler

- Wählen Sie die Figur aus, die Sie beeinflussen wollen.
- Öffnen Sie das Gebäude-Fenster (d.h. das Gerichtsgebäude, Rathaus, Polizeihauptquartier), das zu dieser Person gehört.

- Wählen Sie eine Figur aus – wenn es dort mehr als nur eine Person gibt (im Gerichtsgebäude beispielsweise haben Sie die Wahl Richter und Staatsanwalt)
- Werfen Sie einen Blick auf die Taste(n) am unteren Rand des Fensters. Dort erscheint entweder der Bestechen- oder der Überreden-Befehl – das hängt ganz von der betreffenden Person ab.



- Klicken auf eine der Tasten und schließen Sie das Gebäude-Fenster.

Nun wird sich der ausgewählte Gangster auf den Weg in das Gebäude machen und versuchen, die gewünschte Figur zu beeinflussen.

Denken Sie daran, dass Ihr Einfluss, auch wenn er zu Ihren mächtigsten Instrumenten gehört, Sie im unpassendsten Moment im Stich lassen kann. Beeinflusste Personen werden um so korrupter, je mehr sie für Sie tun, und das kann am Ende zu einer Untersuchung durch das FBI führen. Unnötig zu erwähnen, dass beeinflusste Personen auch gegen Anschläge rivalisierender Gangs nicht resistent sind!

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN, DIE SICH BEEINFLUSSEN LASSEN

DER GOUVERNEUR

Der Gouverneur lebt und arbeitet im Gouverneurspalast von New Temperance – der Hauptstadt. Er ist ein sehr mächtiger Mann – die Gang, die ihn kontrolliert und beeinflusst, übt unmittelbaren Druck auf alle anderen Schlüsselfiguren im Staate aus.

DER BÜRGERMEISTER

Amtssitz des Bürgermeisters ist das Rathaus. Jede Stadt in Temperance hat einen Bürgermeister, der zu den einflussreichsten Persönlichkeiten einer Stadt gehört.

DER RICHTER UND DER STAATSANWALT

Richter und Staatsanwalt arbeiten beide im Gerichtsgebäude. Ihre Aufgabe besteht darin, Gangmitglieder strafrechtlich zu verfolgen, sie der Verbrechen zu überführen und sie zu Haftstrafen im Gefängnis zu verurteilen.

Beide Persönlichkeiten leben weit voneinander entfernt - das Gerichtsgebäude ist also der beste Ort, um beide gleichzeitig zu erwischen, auch wenn die Polizei mit einer entsprechend starken Präsenz versucht, das zu verhindern. Sollte es Ihnen gelingen, einen von beiden zu beeinflussen, dann werden die Anklagen wegen kleinerer Vergehen Ihrer Gangmitglieder fallengelassen. Wenn Sie sowohl den Richter als auch den Staatsanwalt in der Hand haben, kommen Sie sogar bei Mord ungeschoren davon!

DER POLIZEICHEF

Der Polizeichef sitzt im Polizeihauptquartier und ist der mächtigste Polizeibeamte einer Stadt. Der Polizeichef gehört zu den wichtigsten Figuren, die Sie beeinflussen können: Er kann Ihrer Gang nicht nur in seinem Bezirk Straffreiheit garantieren, sondern Ihnen auch wertvolle Tipps über geplante Razzien des FBI geben.

DER KOMMISSAR

Kommissare arbeiten in den Polizeirevieren, die es in allen Bezirken gibt, mit Ausnahme des Bezirks, in dem das Polizeihauptquartier steht. Einen Kommissar zu kontrollieren, kann für den jeweiligen Bezirk sehr wichtig sein: Ihre Gang kann schalten und walten, ohne lästige Störmanöver der Polizei befürchten zu müssen, außerdem hilft er Ihnen schon einmal im Kampf gegen rivalisierende Banden.

DER OBERST

Der Oberst ist erster Repräsentant der Armee in jeder Stadt. Er verlässt seine Kaserne nur selten, ist daher schwer zu erwischen, wenn er Ihre Gang nicht unterstützt. Wer den Oberst beeinflusst, darf beim Kampf gegen rivalisierende Banden mit der Feuerunterstützung einer ganzen Streitmacht rechnen.

DER GEFÄNGNISLEITER

Der Gefängnisleiter ist für alles verantwortlich, was innerhalb der Gefängnismauern geschieht, und kann sehr nützlich sein, wenn es darum geht, Häftlinge frei zu bekommen.



DAS FBI

Beamte des FBI sind unbestechlich!

RECHT UND GESETZ

DIE POLIZEI

Sie werden in diesem Spiel einer ganzen Menge Polizei begegnen, aber in der Regel sind Polizisten eher an normalen Verbrechen wie Überfällen und Mord interessiert. Außerdem kümmern sich die Beamten um Verstöße gegen die Ausgangssperre und die Festnahme bekannter Gangster. Alles, was mit illegalen Geschäften zu tun hat, überlässt die Polizei lieber dem FBI. Die Polizeiarbeit kann drei verschiedene Dimensionen annehmen: Normalfall, Notstand und Ausgangssperre. Im Notfall wird die Polizeipräsenz in der gesamten Stadt merklich erhöht. Ausgangssperren sind normalerweise schwerwiegender: Polizei und andere Strafverfolger werden jedes Gangmitglied angreifen oder festnehmen, das Ihnen bei Nacht in die Arme läuft.

POLIZEIHAUPTQUARTIER



In jeder Stadt gibt es immer nur ein Polizeihauptquartier, die Bezirke verfügen lediglich über Polizeireviere. Das Hauptquartier ist der Arbeitsplatz des Polizeichefs und der Beamten, die seinem Befehl unterstehen. Darüber hinaus werden hier auch Gefangene festgehalten, die auf ihr Gerichtsverfahren warten. Im Hauptquartier bearbeiten auch die sogenannten Ermittler ihre Fälle und untersuchen die begangenen Verbrechen. Denken Sie daran: Wenn Sie eine Straftat verüben, können Sie mit etwas Glück ja noch mal davon kommen, ist aber eine Untersuchung erst mal erfolgreich abgeschlossen, dürfte es damit vorbei sein!

DER POLIZEICHEF

Er arbeitet im Polizeihauptquartier und ist verantwortlich für den Bezirk, in dem das Hauptquartier steht. Als mächtigster Polizeibeamter einer Stadt ist er zuständig für die Besetzung in den Bezirken und kann diesen jederzeit Einsatzkräfte zuteilen oder von dort abziehen. In seinem eigenen Bezirk ist er verantwortlich für die Verstärkung, Festnahmen, Einhaltung der Ausgangssperren und die Anordnung des Schießbefehls.

KOMMISSARE

Kommissare arbeiten in den Polizeireviere, die es in allen Bezirken gibt, mit Ausnahme des einen Bezirks, in dem das Polizeihauptquartier steht. Jeder Kommissar ist für seinen Bezirk verantwortlich, er reagiert auf Bitten um Verstärkung und entscheidet über Verhaftungen, die Verhängung von Ausgangssperren und Schießbefehle.

ERMITTLER

Ermittler operieren vom Hauptgebäude aus. Sie sind mit der Untersuchung von Verbrechen beauftragt und sind bestrebt, diese in ein Gerichtsverfahren münden zu lassen.

POLIZEIBEAMTE

Die Polizeibeamten versuchen, die Entscheidungen ihrer Vorgesetzten durchzusetzen. Sie bewachen Schlüsselgebäude, laufen Streife und sind immer auf der Jagd nach gesuchten Kriminellen. Polizisten kommen immer zum Einsatz, wenn um Verstärkung gebeten wird, sie führen festgenommene Gangmitglieder ab oder unterstützen ihre Kollegen in einer Schießerei. Sie sind auch diejenigen, die bei Vorliegen eines Schießbefehls Gangmitglieder angreifen und jeden festnehmen, der sich nicht an die Ausgangssperre hält. Die Polizei wird auch bekannte Bandenmitglieder festsetzen und alle Banden jagen (solange der Leitende Polizeibeamte nicht bestochen ist).

POLIZEIERMITTLUNGEN

Ermittlungen werden nach Ereignissen wie etwa einem Mord, einem Sprengstoffanschlag oder einem Raubüberfall eingeleitet. Bei einer polizeilichen Untersuchung beauftragt zunächst der Polizeichef einen Ermittler mit dem Fall. Der Ermittler wird sich den Tatort anschauen (das können Sie in der Straßenansicht verfolgen) und (beim erfolgreichen Abschluss der Ermittlungen) einen Haftbefehl gegen bestimmte Gangmitglieder ausstellen. Wenn aber der Bandenführer einen leitenden Polizeibeamten eines Bezirks beeinflusst, dann wird kein einziges Verbrechen dieser Gang jemals aufgeklärt.

KRIMINELLE FESTNEHMEN

Die Polizei wird versuchen, gesuchte Gangmitglieder entweder nach Ablauf einer erfolgreichen Untersuchung festzunehmen oder wenn diese bei der Ausübung kleinerer Verbrechen gesehen werden. Gangmitglieder, die auf offener Straße herum ballern, werden angegriffen, sobald sie in Sichtweite sind. Außerdem werden die Beamten versuchen, alle festzunehmen, die auf der FBI-Liste der meistgesuchten Personen erscheinen (auf dem Zeitungsbildschirm) und die gegen die Ausgangssperre verstoßen haben. Bei einer Festnahme nähern sich Polizisten dem Verdächtigen und ziehen ihre Waffen. Noch können sich die Gangmitglieder frei bewegen, doch jede Bewegung wird als Fluchtversuch gewertet – dann eröffnen die Polizisten sofort das Feuer. Das festgenommene Gangmitglied wird ins Polizeirevier des entsprechenden Bezirks gebracht. Wenn aber der Bandenführer einen leitenden Polizeibeamten eines Bezirks beeinflusst, dann wird kein einziges Mitglied dieser Gang jemals verhaftet.

IM POLIZEIGEBÄUDE

Von der Polizei oder dem FBI festgenommene Gangmitglieder werden immer erst in das Polizeigebäude des betreffenden Distrikts gebracht. Dort bleiben Sie über Nacht und werden am folgenden Tag ans Gericht überstellt. Werden Gangmitglieder wieder freigelassen, verlieren Sie alle Waffen, die sie bei sich hatten, ausgenommen die, für die sie einen Waffenschein besitzen. Wenn aber der Bandenführer einen leitenden Polizeibeamten eines Bezirks beeinflusst, werden alle vom FBI festgenommenen Gangmitglieder automatisch wieder freigelassen.

DAS GERICHT



Gerichtsverhandlungen finden immer dann statt, wenn die Polizei sich entschlossen hat, ein festgenommenes Bandenmitglied strafrechtlich zu verfolgen. Zu Beginn des Verfahrens werden die Gefangenen vom Polizeigebäude zum Gericht gebracht, wo sie vom Richter und vom Staatsanwalt vernommen werden. Einfluss spielt beim Ausgang des Prozesses eine große Rolle: Wenn Sie eine der handelnden Personen erfolgreich beeinflusst haben, werden Sie bei geringfügigen Vergehen auf freien Fuß gesetzt. Wer dagegen beide unter Kontrolle hat, kommt selbst bei Mord noch ungeschoren davon. Nach dem Prozess wird der Beschuldigte entweder für schuldig oder für nicht schuldig befunden. Die Verurteilten wandern ins Gefängnis, die Freigesprochenen werden wieder in die Freiheit entlassen.

DAS GEFÄNGNIS



Das Gefängnis ist der Ort, an dem verurteilte Häftlinge festgehalten werden. Hier arbeiten der Gefängnisleiter und seine Wärter. Ein trostloses und weithin sichtbares Gebäude, weil es fernab von den übrigen besiedelten Gebieten errichtet worden ist - das Gefängnis ist immer auch ein hervorstechendes Geländemerkmal.

DER GEFÄNGNISLEITER

Der Gefängnisleiter ist verantwortlich für das Gefängnis und seine Wärter. Es steht in seiner Macht, jeden Häftling freizulassen, und im Austausch gegen ein hübsches Sümmchen macht er von dieser Macht auch schon mal Gebrauch.

GEFÄNGNISWÄRTER

Gefängniswärter sind die Leute, die ständig das Gefängnis bewachen und Streife laufen. Sie sind auch immer die ersten, die es erwischt, wenn wieder einmal einer versucht, auszubrechen. Sie sind nicht gerade effektive Kämpfer, aber das müssen sie auch nicht sein, im Notfall rufen sie nämlich die Polizei.

GEFANGENE

Es gibt mehrere Möglichkeiten, einen Gefangenen zu befreien:

EIN AUSBRUCH

Der Ausbrechen-Befehl gibt ausgewählten Gangstern die Order, sich den Weg ins Gefängnis frei zu schießen und alle Gefangenen zu befreien.

DEN POLIZEIKONVOI ANGREIFEN

Sie können versuchen, den Polizeitransporter auf der Fahrt zum Gericht anzugreifen und alle Insassen des Transporters zu befreien.

RICHTER UND STAATSANWALT BEEINFLUSSEN

Wenn Sie den Richter und den Staatsanwalt beeinflussen, werden alle Ihre Gangmitglieder im Prozess freigesprochen und auf freien Fuß gesetzt.

DEN GEFÄNGNISLEITER BEEINFLUSSEN

Befindet sich das Bandenmitglied bereits im Gefängnis, können Sie es noch während der Episode freikaufen, wenn Sie den Gefängnisleiter beeinflussen. Wer genügend Geld in der Tasche hat, kann versuchen, seinen Freund am Ende der Episode freizukaufen. Haben Sie das Geld nicht, ist das Gangmitglied für Sie vollkommen nutzlos.

EINEN HÄFTLING ZUM SCHWEIGEN BRINGEN

Einige Häftlinge 'singen' wie die Vögelchen, wenn sie im Gefängnis landen – erste Warnungen gehen schon ein, wenn diese Leute festgenommen und im Hauptquartier oder in einem der Reviere festgehalten werden. Wenn diese Leute auspacken, dann ziehen Sie den Bandenführer möglicherweise mit hinein und riskieren seine Verhaftung. Mit den folgenden Befehlen können Sie verhindern, dass ein Häftling 'singt':

Zum Schweigen bringen

Gibt dem ausgewählten Gangster den Befehl, den Gefangenen umzulegen. Diese Methode ist fast immer von Erfolg gekrönt, hat aber zur Folge, dass der Killer nun wegen Mordes gesucht wird.

Schweigen erkaufen

Sie bieten dem Häftling eine gewisse Summe, damit dieser seine Haftstrafe akzeptiert. Funktioniert immer, ist aber teuer.

DAS FBI

Alle FBI-Agenten sind im FBI-Hauptquartier untergebracht. Das FBI ist völlig unbestechlich – seine Hauptaufgabe besteht darin, illegale Geschäfte in der Stadt hochzunehmen und die Korruption im Polizeiapparat zu verfolgen. Das FBI wird jeden Offiziellen und jeden Würdenträger aus dem Amt entfernen, wenn dessen Bestechlichkeit unerträgliche Ausmaße annimmt. Entdeckt das FBI ein illegales Geschäft, führt es eine Razzia durch und nimmt den Manager fest.

DAS FBI-HAUPTQUARTIER



Das ist der Stützpunkt des FBI, das Zuhause aller FBI-Agenten und Spezialagenten und außerdem der Arbeitsplatz des FBI-Bezirkskommissars. Hier werden alle FBI-Streifen, Razzien und Ermittlungen eingeleitet. Das FBI kann nicht beeinflusst werden – es ist also entschieden klüger, keine Kämpfe vor diesem Gebäude anzuzetteln (es sei denn, es ist unumgänglich).

DER BEZIRKSKOMMISSAR

Als wichtigster FBI-Beamter der Stadt ist der Bezirkskommissar mit der Überwachung der Korruption beauftragt. Je korrupter eine Figur wird, desto größer auch die Chance, dass der Bezirkskommissar eine Untersuchung über die Aktivitäten dieser Person anordnet.

SPEZIALAGENTEN

Spezialagenten versuchen, illegale Geschäfte aufzuspüren, führen Razzien durch und ermitteln in Korruptionsverfahren.

AGENTEN

FBI-Agenten sind zuständig für die Bewachung von Gebäuden und Personen, sie laufen Streife und nehmen an Razzien gegen illegale Geschäfte teil. Bei Verstößen gegen die Ausgangssperre teilen Agenten im Wach- oder Streifendienst ihre Erkenntnisse der Polizei mit.

ANGESCHLOSSENE POLIZEI

Dem FBI angeschlossene Polizeibeamte sorgen bei Razzien für zusätzliche Feuerunterstützung.

DIE ARMEE

Die Armee unterhält nicht in jeder Stadt von Temperance eine Kaserne, doch dort, wo sie es tut, unterstützt sie die Polizei mit starken Kontingenten. Einen Kampf mit der Armee sollten Sie tunlichst vermeiden (es sei denn, er ist unausweichlich). Anders als die Polizei und das FBI nimmt die Armee nie jemanden fest, sie zieht es vor, gegen ihre Gegner zu kämpfen.

KASERNEN



Die Kaserne ist der Stützpunkt der Armee, ein markanter Punkt in der Landschaft, weil sehr häufig außerhalb der Stadtgrenzen errichtet. Hier sind der Oberst und sein durchschlagskräftiges Kontingent an Kampftruppen zu Hause. Verkneifen Sie sich Schießereien rund um das Kasernentor, es sei denn, der Oberst steht unter Ihrem Einfluss.

DER OBERST

Der Oberst ist der Kopf der bewaffneten Streitkräfte. Er verlässt seine Kaserne nur ungern und ist daher äußerst schwer auszuschalten. Als oberster Befehlshaber der Armee ist der Oberst ein ausgesprochen mächtiger Mann – und ein lohnendes Ziel für Ihren Einfluss: Bei Scharmützeln mit Ihren Rivalen wird er Ihnen mit kampferprobten Soldaten zur Seite stehen.

SOLDATEN

Soldaten patrouillieren und bewachen strategisch wichtige Häuser rund um die Stadt. Es sind äußerst versierte Kämpfer, mit denen Sie sich besser nicht anlegen sollten, besonders dann nicht, wenn Sie in einem gepanzertem Fahrzeug sitzen. Soldaten werden gerne bei Ausgangssperren eingesetzt und greifen Gangmitglieder an, sobald sie in Sichtweite geraten (es sei denn, die betreffende Gang beeinflusst den Oberst).

DIE KIRCHE



Priester halten sich normalerweise bei allen Fragen zur Kriminalität ziemlich bedeckt, doch zuweilen geben sie ihre Zurückhaltung auf, beklagen lautstark die Gewalt auf den Straßen und verdammen die organisierte Kriminalität. Das heißt aber noch lange nicht, dass sie nichts mit all dem zu tun hätten, im Gegenteil: Je offener jemand Klage führt, desto wahrscheinlicher ist es, dass er selbst in die organisierte Kriminalität verstrickt ist. In einigen Städten stehen Priester direkt auf der Lohnliste, in anderen wollen sie vor den etablierten Mafiosi und deren korrupten Machenschaften geschützt werden. Einen Priester finden Sie tagsüber in seiner Kirche, abends und nachts hält er sich dagegen lieber in seinem komfortablen Zuhause auf.

DIE FAMILIE

Im Laufe seiner Karriere innerhalb des organisierten Verbrechens wird Joey Bane eine 'Familie' gründen. Diese 'Familie' wird ihm bei seiner Vendetta zur Seite stehen und ihn auf seinen Wegen durch Temperance begleiten. Hier findet er seine loyalsten Anhänger, die auch schon mal umsonst arbeiten, wenn das Geld knapp wird.

Vor Beginn jeder Episode haben Sie die Möglichkeit einzelne 'Familienmitglieder' mit in die nächste Stadt zu nehmen – diese Menschen bilden das Rückgrat Ihrer Gang und sind für Sie die wichtigsten Figuren, die es klug einzusetzen und zu schützen gilt.

Banes 'Familie' besteht aus acht Gangstern und acht Geschäftsspezialisten, die über den 'Familienstammbaum' angeworben und entfernt werden können.

DER FAMILIENSTAMMBAUM

Der Familienstammbaum gibt Ihnen Gelegenheit, entscheidende Leute in die Familie aufzunehmen oder aus ihr zu entfernen. Hier wählen Sie die Besetzung aus, die Sie in jede neue Stadt mitnehmen wollen. Und hier verteilen Sie auch Ihre gewonnenen Erfahrungspunkte an verdiente Familienmitglieder, um deren Fähigkeiten und somit ihren Wert nach und nach zu erhöhen.



Im Familienstammbaum finden bis zu acht Gangster und acht Geschäftsspezialisten Platz. Wählen Sie jede verfügbare Gruppe von einer Tafel aus (per Mausklick auf eine Markierung am oberen Bildschirmrand). Jede Figur erscheint dort mit Bild und Namen. Klicken Sie auf das Bild, wenn Sie einen Blick auf die Fähigkeiten des Kandidaten werfen wollen.

Verteilen von
Erfahrungspunkten

Anwerben

FAMILIENMITGLIEDER ANWERBEN BZW. ENTLASSEN

Immer wenn Sie eine Episode erfolgreich abgeschlossen haben, wandern die überlebenden Familienmitglieder wieder zurück in den Stammbaum. Alle überlebenden Gangster und Geschäftsspezialisten, die Sie im Verlauf der Episode angeworben haben, erscheinen im Anwerben-Bereich des Stammbaums. Wenn Sie eine dieser Figuren behalten wollen (und noch Platz haben), dann klicken Sie auf den Anwerben-Button. Möchten Sie jemanden aus der Familie entfernen, wählen Sie das entsprechende Portrait aus und klicken Sie auf 'Feuern'.

ERFAHRUNGSPUNKTE VERTEILEN

Ganz oben im Familienstammbaum erscheint die Zahl der Erfahrungspunkte, die Sie in der angelaufenen Episode erworben haben. Wenn Sie diese Punkte nun verteilen möchten, wählen Sie die gewünschte Figur aus – alle Fähigkeiten, die sich verbessern lassen, sind auf der rechten Seite mit einem Pfeil markiert. Mit einem Klick auf den Pfeil verteilen Sie einen Punkt an diese Fähigkeit und erhöhen damit den entsprechenden Fähigkeitswert der Figur. Auch auf der linken Seite befindet sich ein Pfeil – mit dem können Sie Erfahrungspunkte wieder abziehen (sollten Sie Ihre Meinung geändert haben).

Hinweis: Einige Fähigkeiten sind miteinander verbunden: Kampf und Attentate gehören zusammen, ebenso wie Tarnung und Spionage. Die Erhöhung der einen Fähigkeit bewirkt immer auch eine Erhöhung der anderen. Der Anstieg in beiden Fähigkeiten kostet Sie allerdings auch 2 Erfahrungspunkte.

FAMILIENMITGLIEDER IN EPISODEN ÜBERNEHMEN

Ab der zweiten Episode erscheint der Familienstammbaum, wo Sie die Leute auswählen können, die Joey Bane mit in die nächste Stadt begleiten sollen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Portrait, wenn Sie bloß deren persönliche Daten ansehen wollen. Figuren, die wir Ihnen für die kommende Episode empfehlen, sind durch eine Markierung in der unteren Ecke gekennzeichnet. Wenn Sie genügend Familienmitglieder ausgewählt haben, klicken Sie einfach auf die "OK"-Taste, um das Spiel zu starten.

DIE GANGS

TERRITORIUM

Jede Stadt und Gemeinde besitzt Territorium. Und darum geht es einem Bandenführer im Endeffekt: Wie groß sind die Gebiete, die Ihnen gehören, wo sind Sie sicher und wo würden es Ihre Feinde niemals wagen, sich blicken zu lassen?

TERRITORIUM INSPIZIEREN UND ÜBERNEHMEN

Mit jedem Geschäft, das Sie übernehmen oder kaufen, wächst Ihr Territorium. Der Grund: Das Territorium, das mit dem Geschäft verbunden ist, gehört nun ebenfalls Ihnen, obwohl der Laden noch betriebsbereit sein muss, damit das Gebiet angezeigt werden und irgendein Effekt eintreten kann. Überprüfen Sie in der Vogelperspektive das Territorium, das mit dem jeweiligen Geschäft verbunden ist. Wenn Sie ein bestimmtes Territorium erobert haben und das dazugehörige Haus läuft, klicken Sie auf die Territorium-Taste im Ratgeber-Fenster, und Sie werden sehen, dass dort ein grüner (Banes Gangfarbe) Umriss um das Geschäft erscheint.

SICHERHEIT

Je größer das Territorium ist, das Sie kontrollieren, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass Sie Eindringlinge entdecken und abfangen können. Über die Gebäude-Fenster können Sie den Geschäften auf Ihrem Territorium Wachen und Patrouillen zuweisen und so die Sicherheit erhöhen. Wenn Sie jetzt noch die Polizei in Ihrem Territorium beeinflussen, können Sie in diesem Gebiet mit Ihren Rivalen nach Gutdünken verfahren.

RESSOURCEN

Je größer das Territorium ist, das Sie besitzen, desto besser ist auch der Zugang zu den Häusern, die Waffen, Fahrzeuge und Schläger anbieten. Aber achten Sie auch darauf, diese Häuser vor Ihren Rivalen zu schützen.

BANDENFÜHRER

Bandenführer werden über das Gangster-Fenster gesteuert. Ein Bandenführer kann ein lokaler Mafioso und Stellvertreter sein, der bestenfalls für kleinere Städte, Bezirke und Geschäftsvorgänge zuständig ist. Es kann sich aber auch um einen Paten handeln, der den ganzen Staat in der Tasche hat.

Um die Macht eines Bandenführers zu untergraben, müssen Sie die Leute dazu bringen, dass sie Sie mehr fürchten als ihn, die Gier offizieller Würdenträger befriedigen und noch konsequenter, präziser und rücksichtsloser rivalisierende Gangmitglieder ausschalten. Schalten Sie den Bandenführer aus, und die Gang wird mit großer Wahrscheinlichkeit nicht überleben, sondern eher in kleine Grüppchen zerfallen, die dann von den früheren Gangmitgliedern geleitet werden.

Bandenführer sind harte Kerle und nur schwer auszuschalten – das macht sie zur wertvollsten Figur einer Bande. Bandenführer verlangen kein Geld, können aber über das Gesamtvermögen der Gang verfügen.

GANGSTER

Gangster werden über das Gangster-Fenster am oberen Rand der Benutzeroberfläche gesteuert. Sie sind die vielseitigsten und wichtigsten Mitglieder einer Gang, denn sie übernehmen die Drecksarbeit: Sie bewachen die Häuser, liefern sich Feuergefechte oder machen Jagd auf andere Gangster. Einige von ihnen verfügen über zusätzliche Fähigkeiten wie etwa den Umgang mit Sprengstoffen oder die Beeinflussung von Menschen. Diese Fähigkeiten sollten Sie zu schätzen wissen, weiterentwickeln und als Teil der Familie bewahren. Alle Gangsters müssen bezahlt werden – je mehr Fähigkeiten sie besitzen, desto tiefer müssen Sie für diese Leute in die Tasche greifen.

DIE GESCHÄFTSSPEZIALISTEN

Geschäftsspezialisten sind die Leute, die Ihre illegalen Geschäfte leiten. Je höher die Fähigkeit, desto teurer sind sie, desto mehr Bier, Schnaps und Geld bringen Sie Ihnen aber auch ein. Es ist außerordentlich wichtig, dass Sie eine ganze Reihe fähiger Geschäftsspezialisten in Ihre Familie aufnehmen. Jeder Spezialist verfügt über mindestens eine Spezialfähigkeit.

SCHLÄGER

Schläger sind die 'Abräumer', die Ihrem Bandenführer und dessen Gangstern zusätzliche Feuerunterstützung und größere Sicherheit im Kampf bieten und als Wachen zum Schutz Ihrer Geschäfte eingesetzt werden können. Sie sind zwar nicht so teuer wie Gangster, aber auch nicht so effektiv. Schläger können in entsprechenden Anwerbungsplätzen rekrutiert werden, vorausgesetzt, sie liegen auf Ihrem Territorium und sind funktionsfähig. Schläger, die Ihre Gangster begleiten sollen, werden über den Haupt-Spielbildschirm angeworben – wer sie als Wachen und Patrouillen für spezielle Gebäude benötigt, der kann dies über die jeweiligen Gebäude-Fenster tun.

PROFIKILLER

Profigiller sind Gangster mit hervorragenden Fähigkeiten in Bezug auf Attentate oder Sprengstoffe, doch diese Leute sind nicht Ihre Angestellten. Sie werden lediglich engagiert, um ein Ziel 'wegzupusten'. Profigiller können über die Anwerbungsseiten in der Zeitung angeheuert werden. Ihre Gage richtet sich nach dem Schwierigkeitsgrad des Auftrags und sie werden prinzipiell im Voraus bezahlt. Sollten Ihnen irgendwann Gerüchte zu Ohren kommen, man habe einen Profigiller auf Sie angesetzt, scharen Sie so viele Gangster und Wachen um sich wie nur möglich, um so Ihre Überlebenschancen zu erhöhen!

IHRE GANG ZUSAMMENSTELLEN

GANGSTER UND GESCHÄFTSSPEZIALISTEN

DIE ZEITUNG

Gangster und Geschäftsspezialisten können über den Zeitungs Bildschirm angeworben werden. Klicken Sie auf die Gangster- oder Spezialistentaste, um sich eine Liste aller verfügbaren Kandidaten anzeigen zu lassen. Zu jeder Figur gibt es eine Fähigkeitenübersicht sowie eine Info über den Stundensatz. Wenn Sie jemanden anheuern möchten, klicken Sie einfach auf den entsprechenden Button. Daraufhin werden Sie informiert, wann der Mann/die Frau in Ihrem Büro erscheint.

AUF DER STRASSE



Gangster und Geschäftsspezialisten lassen sich aber auch direkt auf der Straße anwerben (in der Straßenansicht). Wenn Sie eine stehende Figur mit einer neutralen weißen Bodenmarkierung entdecken, wählen Sie einen Ihrer Gangster aus, platzieren Sie den Mauszeiger über der neutralen Person (der Mauszeiger verwandelt sich daraufhin in den aktiven Anwerben-Mauszeiger), und klicken Sie mit der linken Maustaste. Nun wird der ausgewählte Gangster sich auf den Weg machen, um den Betreffenden zu finden und anzuwerben. Ist das geschehen, erscheint der Angeworbene in Ihrem Büro (diesmal mit einer Bodenmarkierung in Ihrer Gangfarbe).

Zuweilen kommen Gangster und Geschäftsspezialisten auch von sich aus auf die Idee, für Sie zu arbeiten und schließen sich Ihrer Gang direkt und aus freien Stücken an.

SCHLÄGER

Schläger lassen sich in den Anwerbungsplätzen anheuern (siehe oben).

SCHLÄGER ALS BEGLEITUNG IHRER GANGSTER ANWERBEN

- Wählen Sie einen Ihrer Gangster aus dem obersten Feld der Benutzeroberfläche.
- Klicken Sie auf ein leeres Feld in dessen Schlägerliste auf der linken Seite (etwa in der Mitte).

Wenn Sie eine Reihe von Schlägern angeheuert haben, füllen sich die leeren Felder (wollen Sie die Namen erfahren, klicken Sie einfach auf das entsprechende Feld). Die Kasse hingegen leert sich, denn der erste Lohn wird sofort fällig. Sobald sich die Schläger dem Gangster angeschlossen haben, erhalten Sie eine Waffe aus seinem Vorrat. Schläger können nicht unabhängig von ihren Gangstern gesteuert werden und sind äußerst verwundbar, wenn Sie lange Wege zurücklegen müssen, um 'ihren' Gangster zu erreichen. Am besten, Sie gehen mit dem ausgewählten Gangster in die Nähe eines Anwerbungsplatzes, bevor Sie mit dem Anheuern beginnen.

Sollte nach einem Klick auf ein leeres Feld in der Schlägerliste die Mitteilung 'Keine' auf dem Bildschirm erscheinen, dann haben Sie bereits jeden verfügbaren Schläger in Ihrem Territorium angeworben.

Möchten Sie einen Schläger entlassen, genügt ein Linksklick auf den entsprechenden Namen im gleichen Feld.

SCHLÄGER ALS STREIFE ODER WACHE FÜR IHRE GESCHÄFTE ANWERBEN

- Wählen Sie das Geschäft aus, das geschützt werden soll und öffnen Sie dessen Gebäude-Fenster.

- Wenn Sie nun auf die Wache- oder Streife-Infos klicken, erscheint auf der rechten Seite des Fensters eine Anzeige: Die informiert Sie über die Gesamtzahl der angestellten Schläger, die Zahl derjenigen, die sowohl in der Nähe als auch an weiter entfernten Orten Ihres Territoriums zur Verfügung stehen, und über die Kosten, die der angestellte Schläger verursacht.
- Klicken Sie auf den nach oben zeigenden Pfeil, wenn Sie die Zahl der Schläger erhöhen wollen. Wollen Sie ein paar Leute loswerden, klicken Sie auf den nach unten zeigenden Pfeil. Nun erscheinen die neue Gesamtzahl, die aktuellen Kosten sowie die Stufe, die die angeworbenen Schläger erreicht haben, wenn Sie das Gebäude-Fenster das nächste Mal schließen.

PROFIKILLER

Profilkiller werden über die Zeitung angeheuert.

- Klicken Sie auf die Taste 'Profilkiller', um sich eine Liste aller verfügbaren Leute anzuschauen. Ist diese Taste grau unterlegt, dann ist zur Zeit kein Profilkiller frei.
- Jeder Killer besitzt eine eigene Liste mit Leuten, die er/sie unbedingt umbringen will, inklusive einer exakten Preisvorstellung für jeden Auftragsmord.
- Haben Sie einen geeigneten Profilkiller gefunden, klicken Sie einfach auf den gewünschten Kandidaten, um ihn anzuheuern, und wählen danach die Person aus, die er erledigen soll. Das Geld wird sofort abgebucht, und der Killer ist engagiert. Nun macht sich der Profilkiller an die Arbeit – der Ratgeber wird Sie über dessen Fortschritte auf dem Laufenden halten.

KAMPF

Wenn es hart auf hart kommt, ist es an der Zeit, die Waffe zu zücken und etwas Blei zu verspritzen. Der Kampf kann für Ihren Erfolg als Bandenführer von entscheidender Bedeutung sein – er ist ein schneller und gewaltsamer Weg, sich für eine gewisse Zeit die Vorherrschaft zu sichern. Feuergefechte werden solange fortgesetzt, bis eine der beteiligten Gruppen tot ist, es sei denn, einer Partei gelingt es, der anderen auszuweichen.

ENTSCHEIDENDE FAKTOREN DES KAMPFS

- Tommy Guns und Schrotflinten sind effektiver als Pistolen.
- Je höher der Fähigkeitswert der Beteiligten, desto höher auch der Schaden, den Sie bei ihren Gegnern anrichten.
- Fahrzeuge können Schäden absorbieren (insbesondere, wenn es sich um kugelsichere Autos handelt).
- Selbst leichte Autos können ihre Insassen bis zu einem gewissen Grad schützen (sie werden nicht durch Kugeln zerstört, sondern durch Sprengstoff).
- Bandenführer sind von Natur aus härter als andere Spielfiguren.

STRAFVERFOLGER IM KAMPF

Die Polizei, die Armee, die Gefängniswärter und das FBI werden sich selbst verteidigen und sofort das Feuer erwidern, sollten Sie zufällig in eine Schießerei verwickelt werden. Alle strafverfolgenden Beamten werden zur Not um Verstärkung durch das nächstgelegene Polizeigebäude bitten. Polizei, Gefängnispersonal und Armee werden einer Gang immer helfend zur Seite stehen, wenn der jeweilige Vorgesetzte unter dem Einfluss dieser Gang steht – es sei denn, sie müssen sich eines Angriffs ausgerechnet dieser Bande erwehren.

NACH DEM KAMPF

Nach einem erfolgreichen Feuergefecht wird die Gang ihre Arbeit fortsetzen. Die Waffen der unterlegenen Partei können nicht übernommen werden, wohl aber die nun herrenlosen Autos am Straßenrand (die Farbe der Bodenmarkierung wechselt, wenn Sie einsteigen). Die Polizei wird versuchen, eine Untersuchung einzuleiten. Verwundete Gangmitglieder schicken Sie am besten zur Erholung ins Büro (bzw. ins Versteck).

FAHRZEUGE

Ohne Autos geht es nicht – sie sind nun mal das schnellste Fortbewegungsmittel, das es in der Stadt / im Staat gibt. In einem Auto findet ein Gangster und sein Schlägertrupp Platz und es bietet (jedenfalls bis zu einem gewissen Grad) Schutz vor umher fliegenden Kugeln. Und LKWs sind wie geschaffen dafür, gewisse Lieferungen an den Mann zu bringen.

FAHRZEUGE KAUFEN UND VERKAUFEN

Sie können ein Auto entweder über Ihren Geschäftspartner (siehe oben) oder über einen Autohändler kaufen bzw. verkaufen. Der Autohändler muss allerdings auf Ihrem Territorium liegen und geöffnet haben. Der Kauf erfolgt entweder über das Gebäudefenster des Büros/Verstecks oder über das des Autohändlers (vgl. den Abschnitt über Geschäfte weiter oben).

AUTOS STEHLEN

Niemand bestiehlt die Mafia, es sei denn, er gehört selbst dazu! Gangmitglieder pflegen Ihre Fahrzeuge nie abzuschließen - Sie können sich also einen großen Teil Ihres Fuhrparks durch Diebstähle bei der Konkurrenz besorgen – vorausgesetzt, Sie sind schnell genug. Eine Taktik übrigens, mit der Sie die Effizienz einer rivalisierenden Gang erheblich beeinträchtigen können: Wenn die keine Autos mehr haben, sind sie langsamer und anfälliger für Angriffe.

DIE VERSCHIEDENEN FAHRZEUGTYPEN



Personenwagen

Der wohl gebräuchlichste Fahrzeugtyp (wird auch von der Polizei und dem FBI eingesetzt). Der Personenwagen ist ein Fahrzeug mit moderater Endgeschwindigkeit, das zu vernünftigen Preisen gehandelt wird.

Roadster

Der Roadster ist teurer als der Personenwagen, eignet sich aber aufgrund seiner höheren Endgeschwindigkeit besonders für solche Einsätze, die schnelles Zuschlagen und ebenso schnelles Verschwinden erfordern.

LKW

Der LKW kann mehr Menschen transportieren als jeder PKW, ist aber ein ziemlich langsames Gefährt und sollte daher nicht eingesetzt werden, wenn Operationen allzu tief in feindliches Territorium führen. Der LKW kommt bei Lieferungen von Bier und Schnaps zum Einsatz und kann jederzeit erobert werden, wenn man die Besatzung ausschaltet.

Kugelsicheres Auto

Das langsame, aber hervorragend geschützte Auto kann ausschließlich über einen Geschäftspartner bezogen werden.

Gepanzertes Fahrzeug

Dieses langsame, aber mächtige Gefährt steht ausschließlich der Armee zur Verfügung und wird zuweilen zur Überwachung von strategisch wichtigen Punkten eingesetzt. Es ist ab Werk mit einem Maschinengewehr ausgerüstet - eine offene Konfrontation sollte daher tunlichst vermieden werden.

Prestige

Der sehr seltene und ziemlich teure Prestige ist allenfalls als Belohnung erhältlich. Hohe Geschwindigkeit und ein guter Schutz der Insassen machen den Prestige zum mächtigsten Fahrzeug, das Bandenführern zur Verfügung steht.

WAFFEN

Sie sollten immer dafür sorgen, dass Ihre Gang mit den besten Qualitätswaffen ausgestattet ist, die es auf dem Markt zu kaufen gibt – ohne Waffen wird Ihre Bande nicht weit kommen. Je besser die Waffe, desto 'überzeugender' die Wirkung. Waffen können aus vorangegangenen Episoden übernommen und – je nach Wert – unter Ihren Familienmitgliedern verteilt werden (wenn Sie beispielsweise noch ein paar Tommy Guns besitzen, die Sie in einer früheren Episode gekauft haben, werden diese zu Beginn der nächsten Stufe unter Ihren ausgewählten Gangstern verteilt).

WAFFEN KAUFEN UND VERKAUFEN

Sie können Waffen nur über Ihren Geschäftspartner bzw. den Waffenladen auf Ihrem Territorium kaufen bzw. verkaufen. Der Kauf erfolgt entweder über das Gebäudefenster des Büros/Verstecks oder das des Waffenladens.

WAFFENARTEN

PISTOLE

Die Pistole verursacht nicht sehr viel Schaden, außer auf kurze Distanz, aber alle Bandenmitglieder haben dafür eine Lizenz und daher müssen Sie sich nie Pistolen zulegen.

PISTOLE MIT SCHALLDÄMPFER

Die Pistole mit Schalldämpfer wird von Killern bevorzugt, die Ihre Opfer von hinten und aus nächster Nähe erledigen wollen, ohne Aufmerksamkeit zu erregen.

SCHROTGEWEHR

Das preiswerte und absolut tödliche Schrotgewehr ist die Waffe mit dem bestem Preis-Leistungs-Verhältnis. Wirklich effektiv ist es nur auf kurze Distanzen – dann ist die Wirkung verheerend.

DOPPELPAK-PISTOLEN

Der Doppelpack enthält ein Paar mächtiger Automatikpistolen, die nur Gangmitglieder mit Attentatsfähigkeiten wirklich beherrschen. Richtig eingesetzt kann der Doppelpack verheerendere Schäden anrichten als ein Schrotgewehr.

SCHARFSCHÜTZENGEGWEHR

Auf kurze Distanz ist das Scharfschützengewehr für alle Benutzer effektiv, auf große Entfernung hingegen nur für Gangster mit Attentatsfähigkeit.

TOMMY' GUN (THOMPSON-MP)

Die Tommy Gun ist die teuerste und mächtigste Waffe, die selbst von unerfahrenen Gangstern noch mit tödlicher Präzision gehandhabt werden kann. Die hohe Feuerrate und Reichweite der Kugeln macht sie zu einer effektiven Waffe sowohl für die Entfernung als auch für breitgestreute Anwendungen.

SPRENGSTOFF

Sprengstoff wird nur von dem eingesetzt, der auch über die entsprechende Fähigkeit verfügt. Sprengstoff kann sowohl gegen Gebäude, Individuen und Gruppen als auch gegen kugelsichere und gepanzerte Fahrzeuge eingesetzt werden.

MEHRSPIELERRUNDEN

DAS SPIEL STARTEN

- Wählen Sie im Hauptmenü die Option Mehrspieler – daraufhin erscheint der Mehrspielerbildschirm mit seinen verschiedenen Optionen.
- Wählen Sie den Spieltyp aus, den Sie spielen möchten:

TCP/IP – für 2 bis 4 Spieler über Netzwerk.

Modem – ein Spiel mit zwei Teilnehmern über Modem.

Serielle Direktverbindung – ein Spiel mit zwei Teilnehmern über eine Direktverbindung.

Spiele-Website – Sie können Gangsters 2 auch via Internet auf mehreren Spiele-Websites spielen (in diesem Menü als eine Reihe von Buttons angezeigt).

NETZWERKSPIEL - TCP/IP

- Klicken Sie auf die TCP/IP-Taste und Sie werden gefragt, ob Sie ein Spiel anlegen oder einem Spiel beitreten möchten.

EIN SPIEL ANLEGEN

- Klicken Sie auf Anlegen.
- Geben Sie einen Namen für Ihr Netzwerkspiel ein und klicken Sie auf OK.

Nun erscheint der Bildschirm Spiel leiten. Hier können Sie das Spiel einrichten, das Sie leiten wollen.

SPIEL EINRICHTEN

- Geben Sie im Spielerdetails-Fenster den Namen ein, mit dem Sie antreten möchten und drücken Sie die Enter-Taste (der Name erscheint nun im Spielerfeld).
- Wählen Sie eine Gangfarbe aus (als Host können Sie jede Farbe wählen). Sie erscheint gleich neben Ihrem Namen im Spielerfeld.
- Wählen Sie ein Passbild (per Mausklick auf die Links/Rechts-Pfeile neben dem Portrait).

Auf der rechten Bildschirmseite erscheinen die Standard-Spielooptionen. Möchten Sie an den Standardeinstellungen etwas ändern, klicken Sie auf die Taste Mehrspieler-Optionen (weitere Informationen hierzu weiter unten).

Wenn ein anderer Spieler der Partie beitrifft, wird er im Spielerfeld in einer der acht Zeilen mit seinem Spielernamen, der gewählten Figur und der gewählten Farbe angezeigt.

Das Nachrichtenfenster erlaubt Ihnen die Kommunikation mit den anderen Spielern, die der Partie beigetreten sind und nun darauf warten, dass es endlich losgeht.

- Geben Sie eine Nachricht ein und drücken Sie Enter.

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Mit Hilfe dieses Bildschirms können Sie die verschiedenen Gameplay-Optionen festlegen. Klicken Sie auf die Links/Rechts-Pfeile, um die einzelnen Möglichkeiten durchzublättern:

Spieltyp

Deathmatch: Das klassische 'Fressen oder gefressen werden'. Der letzte, der übrig bleibt, gewinnt.

Territorium: Raffen Sie mehr Territorien zusammen als die anderen und übernehmen Sie eine Reihe von Geschäften auf der Karte. Es gewinnt, wer als Erster eine bestimmte Zahl an Läden kontrolliert.

Verteidigen und Zerstören: Sie müssen mehrere Geschäfte verteidigen und gleichzeitig versuchen, alle Rivalen auszuschalten. Wenn Sie Ihre Geschäfte verlieren, sind Sie draußen...

Zeit

Wählen Sie für das Spiel ein Zeitlimit zwischen 10 Minuten und Unbegrenzt.

Tag oder Nacht

Wählen Sie ein Tag- oder ein Nachtszenario.

Wettereinstellungen

Legen Sie Witterungsbedingungen fest, unter denen Sie spielen möchten: Von Wolkenlos bis Schneesturm ist alles möglich.

Geld

Wie immer brauchen Sie Geld und mit Hilfe der folgenden Optionen können Sie festlegen, welche Einkommensart Sie während des Spiels erhalten können:

- | | |
|--------------------------|---|
| Feste Einkünfte – | legen Sie die Geldsumme fest, mit der alle Spieler beginnen (von Hoch, über Mittel bis zu Niedrig). |
| Regelmäßiges Einkommen – | bestimmen Sie die Summe, die regelmäßig erscheinen soll (von Hoch, über Mittel bis zu Niedrig oder Null). |
| Kopfgeld – | legen Sie die Summen fest, die auf den Kopf gesuchter Gangster ausgesetzt sind (von Hoch, über Mittel bis zu Niedrig oder Null). |
| Territorialeinkünfte – | bestimmen Sie die Höhe der Einkünfte, die Ihnen aufgrund Ihres zusammengerafften Grundbesitzes zufließen soll (von Hoch, über Mittel bis zu Niedrig oder Null). |

Landkarte

Auf der rechten Seite des Bildschirms erscheint das Fenster mit der Landkarte. Wählen Sie die voreingestellten Mehrspieler-Optionen und die Karte, auf der Sie spielen möchten, indem Sie auf die Links/Rechts-Pfeile klicken.

In der unteren Bildschirmhälfte können Sie sich mit allen Leuten unterhalten, die dem Spiel beigetreten sind und nun darauf warten, dass es endlich losgeht.

Wenn Sie Ihre Entscheidungen getroffen haben, klicken Sie auf den OK-Button und kehren zum Bildschirm Spiel leiten zurück. Ihre gewählten Optionen erscheinen alle im rechten Fenster auf dem Bildschirm, inklusive einer schematischen Übersicht der Landkarte, auf der Sie spielen.

- Klicken Sie auf Spiel starten, wenn Sie mit dem Spiel beginnen möchten.

EINEM SPIEL BEITRETEN

- Klicken Sie auf die TCP/IP-Taste und wählen Sie die Option 'Einem Spiel beitreten'.

Bei einem Spiel übers Internet werden Sie gebeten, eine Adresse anzugeben (wenn Sie eine haben). Bei einem Spiel übers lokale Netzwerk lassen Sie das Feld einfach frei.

- Klicken Sie auf OK – daraufhin erscheint der Bildschirm 'Verfügbare Spiele'. Dort sehen Sie eine Liste von Spielen, denen Sie beitreten können (blättern Sie falls nötig die Liste mit Hilfe des Pfeils durch).
- Klicken Sie auf ein Spiel im obersten Feld, um nachzuprüfen, wer dort spielt, welche Gangfarben er gewählt hat etc.

Wenn Sie ein passendes Spiel gefunden haben, klicken Sie auf die Taste Spiel beitreten.

Danach können Sie Ihren Spielernamen, Ihre Gangfarbe (nicht verfügbare Farben sind grau unterlegt) und Ihr Passbild wählen.

- Klicken Sie auf OK, um mit dem Spiel zu beginnen.

SPIEL ÜBER MODEM

- Klicken Sie, um eine Modemverbindung zwischen zwei Rechnern herzustellen.
- Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

SPIEL ÜBER SERIELLE DIREKTVERBINDUNG

- Wählen Sie die Taste 'serielle Direktverbindung', um eine Direktverbindung zwischen zwei Spielern herzustellen.
- Wählen Sie Anlegen oder Beitreten.

EIN SPIEL ANLEGEN

Wenn Sie ein Spiel anlegen möchten, müssen Sie zunächst:

- Eine Schnittstelle wählen, an der das Verbindungskabel an Ihren Rechner angeschlossen ist.
- Ihrem Spiel einen Namen geben (geben Sie einen Namen ein und klicken Sie auf OK).

Die Verbindung wird initialisiert, danach erreichen Sie den Spiel leiten-Bildschirm. Nun ist die Vorgehensweise die gleiche wie beim Spiel über eine TCP/IP-Verbindung (siehe oben)

EINEM SPIEL BEITRETEN

Wenn Sie einem Spiel beitreten möchten, müssen Sie zunächst:

- Eine Schnittstelle wählen, an der das Verbindungskabel an Ihren Rechner angeschlossen ist.

Die Verbindung wird initialisiert, danach erreichen Sie den Bildschirm Verfügbare Spiele.

- Eine Partie für zwei Spieler auswählen und auf die Taste Spiel beitreten klicken.

AUF EINER SPIELE-WEBSITE SPIELEN

Klicken Sie auf die Spiele-Website, auf der Sie spielen möchten (von der Liste im Mehrspielermenü).

Daraufhin erreichen Sie die Gangsters 2-Webseite dieses Spieleproviders.

Folgen Sie den dortigen Anweisungen, um einem Spiel beizutreten oder eines zu leiten.

Danach werden Sie entweder zu den Host- oder den Client-Setupmenüs geführt.

Der Abbrechen-Button führt Sie zurück zum Eingangsbildschirm der Website.

HOTHOUSE-RANGLISTE

Diese Option ermöglicht Ihnen den Zugang zur weltweiten Gangsters 2-Rangliste anderer Internetspiele. Das ist die ultimative Ruhmeshalle! Wenn Sie hier auftauchen, dann haben Sie es geschafft.

Klicken Sie auf Beitreten, um die Verbindung herzustellen.

CHATFENSTER

Mithilfe des Chatfensters können Sie Ihren Freunden (und Ihren Feinden natürlich auch) eine Nachricht zukommen lassen. Um eine Mitteilung abzuschicken, wählen Sie den Adressaten mit Hilfe einer Funktionstaste aus:

F1 an alle Spieler.

F2 an Spieler 2

F3 an Spieler 3

F4 an Spieler 4

Ist der Adressat ausgewählt, müssen Sie bloß noch die eigentliche Nachricht eingeben

- Drücken Sie Enter, um die Nachricht abzuschicken.

Alle Nachrichten erscheinen im Chatfenster am unteren Bildschirmrand.

SPIELMENÜ

Wenn Sie die Esc-Taste drücken, haben Sie jederzeit Zugang zum Spielmenü:



Ziele

Zeigt die Ziele und den Spieltyp an.

Spielerdetails

Im Spielmenü erscheinen die Spieler, ihre Bündnisse und ihre Leistung. Wenn Sie einem anderen Spieler ein Bündnis anbieten wollen, klicken Sie auf den Button neben dem Spielernamen (diese Taste steht aber nur zur Verfügung, wenn Sie noch kein Bündnis eingegangen sind). Der betreffende Spieler erhält daraufhin eine Nachricht, dass Sie ihm ein Bündnis angeboten haben. Akzeptiert er Ihr Angebot, erscheint neben Ihrem Namen eine Taube in der Farbe Ihres neuen Verbündeten. Auf dem Bildschirm Ihres Verbündeten erscheint nun ebenfalls eine Taube, allerdings in Ihren Farben. Mit einem

Klick auf diese Taube können Sie das Bündnis jederzeit wieder lösen und Ihrem ehemaligen Verbündeten eine Nachricht zukommen lassen, wonach Sie das Bündnis aufgekündigt haben.

Wenn Sie ein Bündnis angeboten bekommen, erscheint im Chatfenster eine entsprechende Mitteilung sowie ein Hinweis darauf, wer Ihnen das Angebot gemacht hat. Im Spielmenü leuchtet gleich neben Ihrem Namen eine Taube in der Farbe des Anbieters auf. Mit einem Klick auf die aufleuchtende Taube nehmen Sie das Angebot an. Wenn Sie nicht an einem Bündnis interessiert sind, ignorieren Sie die Taube einfach – sie wird nach 30 Sekunden wieder verschwinden.

Chatfenster

Gibt Ihnen die Möglichkeiten, Nachrichten zu senden bzw. zu erhalten.

Konfiguration

Erlaubt Ihnen die Einstellung von Spielparametern wie etwa der Musiklautstärke und der Detailstufe.

Spiel verlassen

Beendet das Spiel.

DIE SPAWN-VERSION

Gangsters 2 bietet Ihnen außerdem 'Spawn'-Mehrspielerversionen, so dass auch solche Spieler am Spaß teilhaben können, die keine eigene Kopie des Spiels besitzen.

INSTALLATION

Die 'Spawn'-Option erscheint auf dem Installationsbildschirm. Klicken Sie sie an und folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Wenn Sie einverstanden sind, können Sie für diese Version auch ein eigenes Symbol auf dem Desktop ablegen.

LEITEN/BEITRETEN

Diese Mehrspieler-Partie spielt sich exakt so wie ein normales Spiel (siehe oben), nur mit dem Unterschied, dass der Host hier der einzige Spieler ist, der über eine Spiel-CD verfügt. Andere Spieler benötigen keine eigene CD und können dem Spiel nur beitreten (es aber nicht selbst leiten).

VERBINDUNGEN

Diese Spielversion läuft nur über Modem, serielle Direktverbindungen und TCP/IP-Verbindungen (keine Spiele-Websites).

MITARBEITER

DAS TEAM HOTHOUSE

Gangsters 2 is based on an original concept by

Peter Moreland & Rob Davies

The mobsters running the operation throughout were:

Game Designer

Martin Capel

Programmers

Cei Gladstone

Scenario Scripting

Tim Mann

Networking.

Jon Evans

Stephen Holmes

Andrew Grant

John Wakeman

Artists

Jason Howard

Steve Teague

Andrew Gibbon

Dave Cullinane

Scenario Builder

Jez Harris

Producer

Peter Moreland

Music

Music composed by Richard Wells and David Punshon

Voice casting and production

Philip Morris at AllintheGame Ltd.

Manual Text

Alkis Alkiviades at The Write Stuff

Special thanks to

Martin Carr, Rob Davies, Jason Stapleton, Gina

Schofield,

Simon Vass, Stuart Collier, Sarah McKenna

Video Compression

Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997- 2001
by RAD Game Tools Inc.

EIDOS CREDITS:

Producer

Graeme Monk

Director of Development

Dave Rose

Executive Director

Gary Moore

QA Manager

Chris Rowley

QA Assistant Managers

James Featherstone

Jean Yves Duret

Product Test Co-ordinator

Steven Didd

QA Technicians

Francesco Fraulo

Luke Didd

Chris Ince

Phil Kelly

Daryl Bibby

Gabriel Allen

Ron Jackson

Scott Sutherland

George Addo

Luke Timms

Carl Lovett

Matt Hutchinson

Jon Redington

Gareth Peddie

Lead Localisation QA Technician

Marco Vernetti

Localisation QA Technician

Jürgen Lottermoser

Alex Lepoureau

Adeline Chauveau

Mastering

Jason Walker

Ray Mullen

Phil Spencer

Gordon Gram

Localisation

Holly Andrews

Alex Bush

Jacqui Ralston

Product Manager

Jonathon Rosenblatt

PR

Eva Whitlow

Creative Services

Matt Carter-Johnson

EIDOS INTERACTIVE DEUTSCHLAND:

Leiter Produkt/Marketing

Lars Winkler

Produkt Manager

Lars Wittkuhn

Creative Manager

Anusch Mahadjer

PR Manager

Theodossios Theodoridis

QA Manager

Sören Winterfeldt

Tester

Eva Whitlow Ralf Bauer

Henrik Prinz

Übersetzung

Textfarm Rolf D. Busch

Audio

Hastings International Audio Network

BESONDEREN DANK AN

Thorsten Hamdorf, unseren Ex-Lokalisierer

EIDOS HELPLINE

Haben Sie Fragen zu unseren Spielen? Dann nutzen Sie bitte unser Online-Angebot oder setzen Sie sich mit unserer Helpline in Verbindung:

Die Helpline erreichen Sie täglich (auch an Wochenenden) von 10.00 Uhr bis 22.00 Uhr (außer an Feiertagen).

Online-Angebot:

Unsere Eidos-Helpline finden Sie unter:

<http://www.eidoshelpline.de>

Informationen über Eidos Interactive erhalten Sie unter:

<http://www.eidos.com>

Um Ihnen schnellstmöglich Hilfe leisten zu können, bitten wir Sie, sämtliche relevanten Daten, die Ihren Rechner betreffen, bereitzuhalten. Bitte notieren Sie sich folgende Daten, bevor Sie unsere Helpline anrufen:

Betriebssystem, Prozessor, Hauptspeicher, Mainboard, Grafik- und Soundkarte. Ausserdem bitten wir Sie, die installierten Treiber-Versionen für die Grafik- und Soundkarte zu notieren. Diese erfahren Sie über das Programm DxDiag, welches Sie in folgendem Verzeichnis finden: C:\Windows\System\

DEUTSCHLAND:

Spielerische Hotline: 0190 - 839 582 (DM 3,63 bzw. _ 1,86 pro Minute)

(bei Fragen zum Spielablauf, Tips & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: 0190 - 839 572 (DM 3,63 bzw. _ 1,86 pro Minute)

(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

FAX-On-Demand-Server: 0190 - 771 880 (DM 2,42 bzw. _ 1,24 pro Minute)

(hier erhalten Sie Lösungshilfen per FAX-Abruf - erreichbar 24 Stunden täglich)

ÖSTERREICH:

Spielerische Hotline: 0900 - 400 895 (ATS 24,79 bzw. _ 1,80 pro Minute)

(bei Fragen zum Spielablauf, Tips & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: 0900 - 400 894 (ATS 24,79 bzw. _ 1,80 pro Minute)

(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

Vorerst kein FAX-Abruf verfügbar

SCHWEIZ:

Spielerische Hotline: 0900 - 009 481 (SFR 4,23 pro Minute)

(bei Fragen zum Spielablauf, Tips & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: 0900 - 009 480 (SFR 4,23 pro Minute)

(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

FAX-On-Demand-Server: 0900 - 105 171 (CHF 2,50 pro Minute)

(hier erhalten Sie Lösungshilfen per FAX-Abruf - erreichbar 24 Stunden täglich)

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können.

NOTIZEN

