



# The Edition

No. 1402

Thursday, February 14, 1929

One Cent

# GANGSTERS CRIME DOES PAY...



## WANNA BE A GANGSTER IN A CHICAGO STYLE CITY OF THE 1920'S?

Wanna control an underground organization dealing in extortion, illegal liquor, prostitution, violence, intimidation, gambling, gang warfare, bribery of officials, permanent elimination of individuals and a host of moneymaking activities?

Can you simultaneously maintain a decent and honest reputation on the surface by supporting good causes, helping the police and running legitimate businesses? Will you be able to meet the challenge of balancing these two personas to gain influence and control over the city?

Gangsters is a highly original game that blends together three major elements of successful strategy gaming: real-time game world, interaction man-management and business management.

The aim of this game is to build your gang and business empire to rule the city. To do this you will have to beat three other gangs operating in the city, and avoid arrest by the authorities. The specific win conditions balance a need to gain wealth, honour and influence.

Gangsters is set in a non-specific Chicago-like city in the 1920s called 'New Temperance'. The city, in which most of the in-game activity takes place, is viewed by an isometric multi-level map contained in the main window of a Windows 95 style environment.

## MASSACRE

One February evening in North Chicago, seven well-dressed men were found riddled with bullets inside the S.M.C Cartage Co. garage. They had been lined up against a wall, with their backs to their executioners and shot to death. With the exception of Dr. Reinhardt H. Schwimmer these

men were mobsters working under the leadership of gangster and bootlegger, "Bugs" Moran. Within a few seconds, while staring at a bare brick wall, these seven men had become a part of Valentine's Day history: the St. Valentine's Day Massacre.

[Continued back cover]

## POLICE CORRUPTION?

During the height of prohibition and the never-ending competition between gangster rivals Al "Scarface" Capone and George "Bugs" Moran, bloody warfare was nothing new to the authorities of Chicago. However, investigators on the scene found the Valentine's Day Massacre to be somewhat puzzling. The victims were mobsters, with an endless supply of weapons and well known capability for brutality. Why would they turn their backs and face the wall for anyone without putting up a fight?

HOW DOES THE BANK SURVIVE? • WHO'S IN CHARGE OF THE CITY? • WHERE CAN YOU GET YOUR WEAPONS FROM? IT'S ALL INSIDE!



# gangsters

ORGANISIERTES VERBRECHEN

# INHALT

# 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

# I N H A L T

EINLEITUNG	5	Das Team Capos	35	WAFFEN	66
WORUM ES IN DIESEM SPIEL GEHT	6	Waffen und Fahrzeuge an Ganoven Verteilen	36	DIE WAREN	67
GANGSTERS INSTALLIEREN	6	So Geben Sie Ihren Capos Befehle	36	DER START IN DIE ARBEITSWOCHE	68
GANGSTERS STARTEN	6	Die Capo Behele	38	DIE ARBEITSWOCHE	68
ÜBER DIESES HANDBUCH	6	Die Berichte des Capos	41	Die Bildschirme der Arbeitswoche	68
SCHNELLSTART	7	DER BUCHHALTER	43	Die Uhr	68
DIE HILFUNKTION VERWENDEN	7	Aufteilung des Buchhalter-Abschnitts	43	Die Symboleisten	69
Die MAUSSTEUERUNG	8	Der Buchhalter	43	Die Vogelpersektive	73
DAS LEHRBUCH	9	Die Befehle des Buchhalter	44	Die Straßenperspektive	74
KAPITEL 1: DER ORGANISATIONSBILDSCHIRM	11	Dem Buchhalter ein Fahrzeug Zuteilen	45	MITTEILUNGEN	75
KAPITEL 2: IHRE ERTS ARBEITSWOCHE	15	Berichte des Buchhalters	45	ZEITRAFFER	77
KAPITEL 3: WEITER EXPANDIEREN	20	DER ANWALT	46	ANZEIGEFENSTER	78
KAPITEL 4: IHRE AUFGABEN		Aufteilung des Anwalts-Abschnitt	46	SRABENBEFEHLE	80
WÄHREND EINER ARBEITSWOCHE	24	Der Anwalt	46	DAS SPIEL IST AUS!	82
DAS RATGEBER	27	Die Befehle des Anwaltes	47	SO GEWINNEN SIE DAS SPIEL	82
SPIELMENÜS	28	Dem Anwalt ein Fahrzeug Zuteilen	49	SO VERLIEREN SIE DAS SPIEL	82
“GANGSTERS” LADEN	28	Die Berichte des Anwalts	49	IHRE PUNKTE	83
EIN NEUES SPIEL STARTEN	28	DIPLOMATIE	50	DIE RUHMESHALLE	
DAS HAUPTMENÜ	28	Den Diplomatischen Status Einstellen	51	DER BESTEN GANGSTER	83
DAS MENÜ “NEUES SPIEL”	29	Einzelheiten zu Ihrer Gang	51	MEHRSPIELER-RUNDEN	84
DAS MENÜ “DATEN ÄNDERN”	29	Einzelheiten zu Anderen Gangs	51	ANHANG	87
DAS MENÜ “SPIELSTAND LADEN”	30	Der Einsatz Von Spitzeln	52	ANHANG 1: PERSONEN	88
LEHRBUCH-AUSWAHL	30	DIE ZUETUNG	53	ANHANG 2: BESONDRE FÄHIGKEITEN	
DIE SPIELOPTIONEN	30	DATEN - SCHAUBILDER	54	DER GANOVEN	92
DIE SZENARIO-AUSWAHL	31	DIE KARTEN	54	ANHANG 3: WAFFEN	94
DAS KURZSpiel-MENÜ	32	SPIELOPTIONEN	60	ANHANG 4: FAHRZEUGE	95
OPTIONEN FÜR FORTGESCHRITTENE	32	DER MOTIZBLOCK	62	ANHANG 5: GEBÄUDE UND GESCHÄFTE	96
DER ORGANISATIONSBILDSCHIRM	33	LEUTE	62	ANHANG 6: TASTATURKÜRZEL	97
DIE CAPOS	33	GEBAÜDE	62	DAS TEAM	98
Der Aufbau des Capos-Abschnitts	33	DIE BENUTZUNG DES NOTIZBLOCK		HOTLINE	100
Die Capos	34	BEIM ERTEILEN VON BEFEHLEN	62	NOTEN	101
		Die Ressourcen	63		
		Bereitschaftsraum	64		
		FAHRZEUGE	65		

# EINLEITUNG

# EINLEITUNG

Willkommen in New Temperance, der "Neuen Enthaltsamkeit", einer Stadt mit Zukunft im Herzen Amerikas. Eine ganze bestimmte Zukunft, für eine ganz bestimmte Sorte Leute.

Seit 11 Jahren, als mit der Ratifizierung der 18. Zusatzverordnung zur Verfassung die Produktion und der Verkauf von Alkohol verboten wurden, ist New Temperance eine schnapsfreie Zone. Daß die Kriminalitätsrate hier so niedrig liegt wie nirgendwo sonst in den Vereinigten Staaten, ist neben der effektiven Polizeiarbeit vor allem dem ausgeprägten und vernünftigen Gemeinsinn zu verdanken, den es hier schon gab, als die Siedler sich dazu entschlossen, ihre Planwagen anzuhalten und diesen Ort zu ihrer Heimat zu machen.

Geld ist im Überfluß vorhanden und der Industrie geht es glänzend.

Parks und Flüsse sind sauber, die Luft ist rein.

## WORUM ES IN DIESEM SPIEL GEHT

In Gangsters muß es Ihr Ziel sein, vom kleinen Vorortkriminellen zum Paten des Verbrechens in dieser Stadt aufzusteigen.

Sie schlüpfen in die Rolle eines von vier rivalisierenden Bandenführern. Jeder beginnt seine Karriere in einem anderen Viertel der Stadt und hat die Aufgabe, die Konkurrenz zu eliminieren!

Das Spiel besteht aus zwei Hauptabschnitten: dem Organisationsbildschirm und der Arbeitswoche. Der Organisationsbildschirm der Bereich, wo Sie Ihre Schlägertrupps organisieren, Informationen über die Stadt einholen und Ihrer Gang Befehle erteilen. In der Arbeitswoche erfahren Sie die Ergebnisse Ihrer Befehle, suchen nach neuen Zielen und ergreifen sofortige Maßnahme gegen mögliche Eindringlinge.

## GANGSTERS INSTALLIEREN



Legen Sie die Gangsters-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Ist die Autorun-Funktion aktiviert, führt Sie das Spiel automatisch zum Autoplay-Bildschirm.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Installieren, und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Ist die Autoplay-Funktion ausgeschaltet, öffnen Sie den CD-Inhalt im Menü "Arbeitsplatz" mit einem Doppelklick auf das Symbol Ihres CD-ROM - Laufwerks. Wählen Sie dort "Setup". Ist das Spiel installiert, erscheint Gangsters in der Programmgruppe Ihres Startmenüs.

Das nachbarschaftliche Verhältnis stimmt und die Kinder respektieren die Älteren.

Doch die Dinge beginnen sich zu ändern...

Diese Stadt ist bisher von den Alkoholschmugglern übersehen worden, während Chicago und andere Großstädte von illegal gebranntem Alkohol überschwemmt werden. Doch halten Sie sich bitte nicht allzu lange damit auf, sich selbst auf die Schulter zu klopfen, weil Sie diese Goldmine ausfindig gemacht haben: Ändern sind zweifellos zu dem gleichen Schluß gekommen. Schon jetzt beginnen sie, in der Stadt Fuß zu fassen und ihre Kräfte zu sammeln, um in Bereichen die Kontrolle zu übernehmen, die ohne weiteres Ihnen gehören könnten.

*Es ist höchste Zeit, rauszugehen und denen mal zu zeigen, wer hier der Boß ist.*

## GANGSTERS STARTEN

Um Gangsters zu spielen, legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk.

■ Ist der Autoplay-Bildschirm geladen, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche Spielen.

■ Wenn die Funktion Autoplay ausgeschaltet ist oder der Computer mit der CD im Laufwerk gestartet wurde, klicken Sie auf die Schaltfläche Startmenü, wählen dann die Programmgruppe und klicken schließlich auf "Gangsters".

Natürlich können Sie auch den Ordner "Hothouse Creations" öffnen, den Sie normalerweise in Arbeitsplatz/C:/Programme finden, und das Spiel mit einem Doppelklick auf das Gangsters-Icon starten.

## ÜBER DIESES HANDBUCH

Dieses Handbuch besteht neben dieser Einleitung aus drei Abschnitten:

### DAS LEHRBUCH

Das Lehrbuch ist für die Leute gedacht, die neu sind in New Temperance und mit der Stadt ihre ersten Erfahrungen machen. Es gibt insgesamt vier Lektionen, die Sie in alle wichtigen Bereiche des Spiels einführen:

■ Der Organisationsbildschirm

■ Ihre erste Arbeitswoche

■ Weiter expandieren

■ Ihre Aufgaben während einer Arbeitswoche

### DER RATGEBER

Über den Ratgeber können Sie während des Spiels Informationen einholen. Dieser Bereich enthält Einzelheiten über alle Optionen, die dem Spieler zur Verfügung stehen und soll Ihnen helfen, sich auf den Bildschirmen und in der Stadt so schnell wie möglich zurechtzufinden.

### DER ANHANG

Der Anhang dieses Handbuchs enthält weitere nützliche Informationen.

# SCHNELLSTART

Wir raten Ihnen dringend, zunächst einmal die Lehrbuch-Kapitel durchzuarbeiten.

## SO ÖFFNEN SIE EIN LEHRBUCH

■ Klicken Sie im Hauptmenü auf Lehrbuch.

■ Klicken Sie im Lehrbuchbildschirm auf das gewünschte Kapitel.

■ Klicken Sie auf Lehrbuch laden.

Wollen Sie sofort mit einem neuen Spiel beginnen, können Sie das über das Hauptmenü tun.

## UM EIN NEUES SPIEL ZU STARTEN

■ Klicken Sie im Hauptmenü auf Neues Spiel.

■ Klicken Sie auf Spiel starten.

Wenn Sie ein neues Spiel auf die oben beschriebene Art und Weise starten, beginnen Sie mit den folgenden Einstellungen:

1. Sie spielen ein vollständiges Spiel. Sieger ist derjenige, dem es entweder gelingt, alle anderen Bandenführer auszuschalten, sich zum Bürgermeister wählen zu lassen oder aber ehrlich zu werden.
2. Ihr Name und Ihr Gesicht werden vom zuletzt gespeicherten Gesicht übernommen. Wenn Sie Gangsters noch nicht gespielt haben, wird das Gesicht zufällig ausgewählt.
3. Die Spielstärke der Gegner wird ebenfalls vom Zufallsgenerator bestimmt.
4. Sie beginnen das Spiel mit einem Büro und einer respektablen Fassade.
5. Ihr Team besteht aus sechs Ganoven. Einer leitet die Scheinfirma, zwei werden für Sie in einem Trupp zusammengefaßt, der Rest sitzt im Bereitschaftsraum.
6. Sie besitzen ein Auto und drei Revolver.
7. Ihr Bankguthaben beträgt 6000 \$.

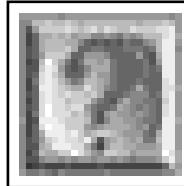
# DIE HILFEFUNKTION VERWENDEN

Die Hilfe können Sie jederzeit während des Spiels aufrufen. Je nach dem, welchen Bildschirm Sie gerade beobachten, befinden sich die Hilfeschaltflächen auf einer der folgenden Positionen:

■ Im Organisationsbildschirm rufen Sie die Hilfe mit dem Fragezeichen auf, das sich in der rechten oberen Ecke des Bildschirms befindet.

■ Auch in der Arbeitswoche ist der Hilfeschalter das Fragezeichen. Es befindet sich in der Symbolleiste.

■ Ein Klick auf den Hilfe-Knopf fügt dem Mauscursor ein Fragezeichen hinzu. Wenn Sie danach wieder auf einen Gegenstand klicken, erscheint ein Hilfetext für dieses Objekt.



Zeigen Sie mit dem Cursor auf einen beliebigen Gegenstand, so erscheint eine Kurzinfo über das betreffende Objekt.

# DIE MAUSSTEUERUNG

In diesem Handbuch werden Sie immer wieder auf folgende Begriffe stoßen, die Aktionen mit der Maus beschreiben.

## KLICKEN

Bewegen Sie den Mauszeiger über einen Gegenstand, und drücken Sie die linke Maustaste.

## RECHTSKLICKEN

Bewegen Sie den Mauszeiger über einen Gegenstand, und drücken Sie die rechte Maustaste.

## DOPPELKICKEN

Bewegen Sie den Mauszeiger über einen Gegenstand, und drücken Sie die linke Maustaste zweimal kurz hintereinander.

## ZIEHEN UND ABLEGEN

Bestimmte Spielmerkmale unterstützen das Ziehen und Ablegen (Drag&Drop) von Gegenständen von einer Gruppe zur anderen (bzw. von einem Bereich zum nächsten).

### • ZIEHEN

Plazieren Sie den Mauszeiger über dem Gegenstand, den Sie bewegen möchten und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Solange die linke Maustaste gedrückt bleibt, wird der Gegenstand dem Mauszeiger folgen.

### • ABLEGEN

Um einen Gegenstand abzulegen, lassen Sie die linke Maustaste los, wenn sich Objekt und Mauszeiger über dem gewünschten Zielort befinden.

## RAHMEN ANLEGEN

Sie werden möglicherweise gebeten, einen bestimmten Bereich der Stadtkarte auszuwählen. Das geschieht entweder, indem Sie einzelne Häuserblocks anklicken oder indem Sie das Gebiet einrahmen. Um das zu tun, bewegen Sie den Mauszeiger auf eine Ecke des fraglichen Bereichs und drücken die linke Maustaste. Danach halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen den Mauszeiger in diagonaler Richtung, um den gewünschten Bereich abzudecken. Lassen Sie die Maustaste los, um die Auswahl abzuschließen.

*Wenn Sie eine Auswahl rückgängig machen möchten, wiederholen Sie den Vorgang, oder klicken Sie auf einen der Wohnblocks.*

# MORD



**HABEN SIE ETWAS GESEHEN ?  
HINWEISE BITTE AN DIE POLIZEI**

# DAS LEHRBUCH

# DAS LEHRBUCH

## DAS LEHRBUCH

Im Lehrbuch erfahren Sie, wie Sie Ihr verbrecherisches Imperium am besten aufbauen. Außerdem lernen Sie einige der Möglichkeiten kennen, die Sie im späteren Verlauf des Spiels gut gebrauchen können.

### ■ KAPITEL 1: Der Organisationsbildschirm

Eine Einführung in den Organisationsbildschirm für Ihre Bande und die Befehle der ersten Woche.

### ■ KAPITEL 2: Ihre erste Arbeitswoche

Beobachten Sie die Fortschritte Ihrer Gang.

### ■ KAPITEL 3: Weiter expandieren

Die Ausweitung Ihres Imperiums und die Vorbereitung auf künftige Konflikte.

### ■ KAPITEL 4: Ihre Aufgabe während einer Arbeitswoche

Wie man die Augen offenhält und Straßenbefehle erteilt.

Jedes Kapitel kann einzeln geladen werden. Sie können aber auch automatisch mit Kapitel 2 weitermachen, wenn Sie Kapitel 1 abgeschlossen haben. Wenn Sie Kapitel 3 erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie mit Kapitel 4 weitermachen.

## EIN KAPITEL AUS DEM LEHRBUCH LADEN

Beachten Sie bitte die folgenden Hinweise, wenn Sie ein Kapitel aus dem Lehrbuch laden möchten:



■ Klicken Sie im Hauptmenü auf die Schaltflächen Lehrbuch.

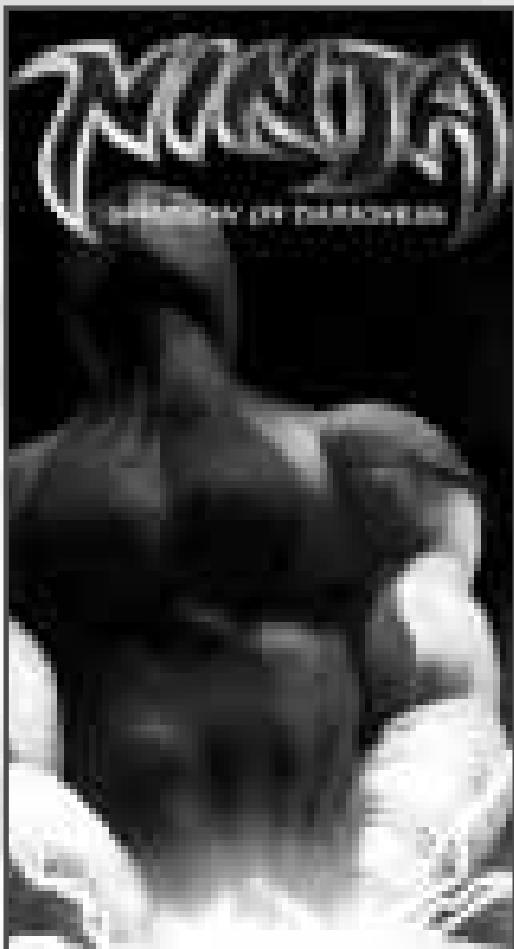
Nun sehen Sie den Lehrbuch-Bildschirm. Die Lektionen sind nach Kapitel 1 bis 4 unterteilt.

■ Klicken Sie auf das gewünschte Kapitel.

Informationen über das entsprechende Kapitel finden Sie im Fenster am unteren Bildschirmrand.

■ Klicken Sie auf den Laden-Knopf.

Nun kann es einen Augenblick dauern, bis das Spiel die Stadt aufgebaut hat. Das hängt ganz von der Geschwindigkeit Ihres Rechners ab.



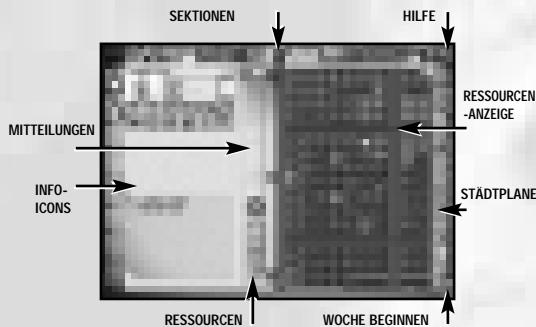
DER FREUND DES LICHTES  
SEI DER ZERSTÖRER DER  
DUNKELHEIT  
Weisheit der Ninja



"PS" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.  
NINJA-SHADOW OF DARKNESS © & TM CORE DESIGN LIMITED 1998.  
© & PUBLISHED BY EIDOS INTERACTIVE LIMITED 1998. ALL RIGHTS RESERVED

# KAPITEL 1: DER ORGANISATIONSBILDSCHIRM

In diesem ersten Kapitel des Lehrbuchs schauen Sie sich den Organisations-Bildschirm an und geben die ersten Befehle, um Ihr Imperium in Schwung zu bringen.



Der Organisations-Bildschirm ist in Form eines Geschäftsbuches dargestellt, wie es jedem angesehenen Geschäftsmann in den dreißiger Jahren gehört haben könnte. Wenn Sie es zum ersten Mal sehen, ist es bei den Zeitungen aufgeschlagen; dort erscheint die Schlagzeile, daß das Verbrechen in New Temperance Einzug gehalten hat.

Bevor Sie irgendwelche Befehle erteilen, sollten Sie drei Dinge überprüfen:

- die Teams
- das Territorium
- die Finanzen

Diese drei schnellen Überprüfungen sollten Sie regelmäßig vornehmen, denn sie helfen Ihnen, sofort zu merken, wenn es Probleme mit Ihren Jungs, der Lage in der Stadt oder dem lieben Geld gibt..

Für diese Überprüfungen müssen Sie den Capo-Abschnitt öffnen.

Klicken Sie auf die Markierung Capos.

Sie sehen jetzt den Capo-Abschnitt des Organisations-Bildschirms. Hier können Sie die drei erwähnten Überprüfungen vornehmen.



## TEAM-ÜBERPRÜFUNG

Die Team Überprüfung ist eine Bestandsaufnahme der "Mitarbeiter" in Ihrer Bande. Sie sehen den Namen und das Gesicht eines Bandenmitglieds oben links auf der Seite.

Gestatten? Das ist William "Fury" Kassel, Ihr erster Capo. Der Teamname über Kassels eigenem Namen gibt an, daß er auch für Ihren ersten Schutzgeldbezirk verantwortlich sein wird.

Wenn Sie sich die Anzeigen unter Kassels Namen ansehen, wird Ihnen Folgendes auffallen:

Kassel hat zwei Ganoven in seiner Schlägertruppe. Es handelt sich dabei um Domingo "Mule"

Diangelo und Ezekiel "Sidewalk" Marks. Ihre Namen sehen Sie unten auf der Seite.

Kassel hat drei Waffen.

Kassel verfügt über ein Fahrzeug.



So, Kassel haben Sie sich jetzt angesehen, schauen wir uns mal den anderen Capo an.

Klicken Sie auf die Markierung Zweiter Capo links auf der Seite.

Das ist Connall "Tiepin" Dolan. Wenn Sie sich den Teamnamen ansehen, erkennen Sie, daß dort nur "Connalls Team" steht. Im Gegensatz zu Kassel hat Dolan keine Männer unter sich, aber immerhin hat er eine Waffe.

## EIN TEAM UMBENENNEN

Sie sollten Dolan als Anwerber losschicken und sein Team entsprechend umbenennen.

Klicken Sie in das Feld mit dem Teamnamen.

Löschen Sie den existierenden Namen und schreiben Sie "Drücker" hinein.

Drücken Sie die Return-Taste.

Sie haben jetzt Dolans Team erfolgreich und passend umbenannt. Der Name erinnert Sie so immer daran, warum Dolan zum Capo befördert wurde.

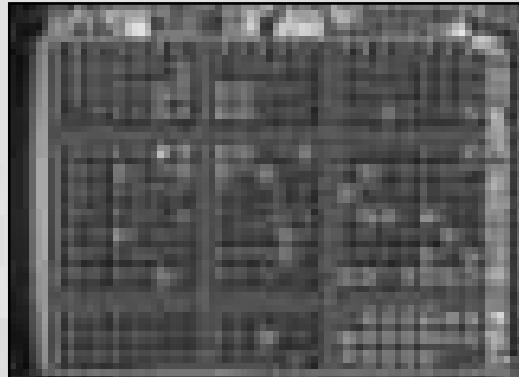
So, das war schon die ganze Team-Überprüfung, weiter geht es mit der Überprüfung des Territoriums.

# ÜBERPRÜFUNG DES TERRITORIUMS

Wenn Sie Ihren Einflußbereich regelmäßig überprüfen, haben Sie immer den Überblick, wo Sie stehen, wo die wichtigen Punkte der Stadt sind und wie groß Ihr Imperium inzwischen geworden ist.

Als Erstes müssen Sie mal zu den Karten umschalten.

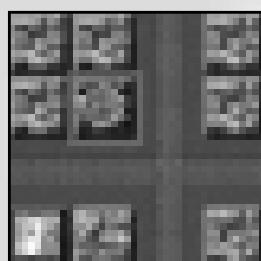
■ Klicken Sie auf die siebte Markierung, dort steht Karten.



Sie sehen jetzt den Stadtplan im Vollbildmodus.

Diese Karte zeigt Ihnen die Stadt aus der größtmöglichen Höhe. Ihr Hauptquartier erkennen Sie oben links auf der Karte an dem PistolenSymbol.

■ Klicken Sie auf die vierte Taste rechts von der Karte, die mit der Aufschrift Territorium.



Ein roter Rahmen erscheint rund um den Häuserblock, in dem Ihr Hauptquartier liegt. Dieser

Rahmen zeigt Ihnen Ihr Einflußgebiet an, die Häuserblocks, in denen Sie ein Geschäft entweder selber besitzen oder zumindest "beschützen".

■ Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt, und bewegen Sie die Maus.

■ Damit verschieben Sie die Karte. Sie brauchen den Mauszeiger nicht an den Kartenrand zu bewegen, die Karte bewegt sich mit dem Cursor, wo immer er positioniert ist.

Schauen Sie sich die Karte gut an, und kehren Sie dann zu Ihrem Hauptquartier zurück.

Sie können noch keines der gegnerischen Territorien sehen, weil Sie noch von keinem Rivalen wissen, wo er sein Hauptquartier oder eines seiner Geschäfte hat. Aber keine Bange - das ändert sich im Laufe des Spieles.

Wenn Sie sich genug umgesehen haben auf der Karte, geht es weiter mit der Überprüfung der Finanzen.

# ÜBERPRÜFUNG DER FINANZEN

Hier verschaffen Sie sich regelmäßig einen Überblick über Ihr Einkommen und Ihre Ausgaben.

■ Klicken Sie auf die Markierung für den Buchhalter-Abschnitt.

Der Buchhalter-Abschnitt öffnet sich. Obwohl Sie noch gar keinen Buchhalter haben, können Sie sich doch zumindest Ihre Finanzen ansehen. Sie finden auf der entsprechenden Seite alle Angaben über Gelder, die im Laufe der letzten Woche in Ihre Kasse geflossen sind oder daraus entnommen wurden. Momentan zeigt sie noch Folgendes an:



■ Ein völlig legales Einkommen aus einer Umzugsfirma, die Ihnen gehört.

■ Einen kleinen Verlust unter der Rubrik "Illegales Einkommen". Das sind die Kosten für Ihr Hauptquartier.

■ Eine beträchtliche Ausgabe von rund 750 \$ - der Lohn für Ihre fünf Gang-Mitglieder. Fünf? Ja, denn ein Ganove kümmert sich auch noch um die Umzugsfirma. Details zu diesem Herrn finden wir im zweiten Lehrbuch.)

In der unteren Hälfte der Seite finden Sie die Zusammenfassung Ihrer Finanzen. Dazu gehören Steuerdetails, Ihre gesamten Barvorräte sowie Unternehmen. Wie Sie sehen, besitzen Sie 6000 \$ in bar. Obwohl Ihre Barreserven noch recht üppig sind, zeigt die negative Einkommenszahl über den steuerlichen Einzelheiten, daß Ihre Gang insgesamt noch Verluste macht. Sie sollten schnellstens anfangen, Geld zu verdienen, sonst droht in absehbarer Zeit der Bankrott.

Jetzt kennen Sie den momentanen Stand bei Personal, Einflußgebiet und Finanzen. Das bedeutet, Sie können anfangen, Befehle zu erteilen, um auf allen drei Gebieten Fortschritte zu machen.

## BEFEHLE ERTEILEN

Bevor Sie Befehle an Ihre Männer ausgeben, sollten Sie sich natürlich genau überlegen, was Sie tun wollen. Im Normalfall wird es immer mehr zu tun geben, als Zeit und Mitarbeiterzahl erlauben. Sie müssen also Prioritäten setzen. Im Moment beispielsweise ist es lebenswichtig, Geld ranzuschaffen, und wünschenswert, sich mehr Leute und ein größeres Territorium zuzulegen, ohne die Sicherung des derzeitigen Einflußgebietes zu vernachlässigen.

Dazu müssen Sie Ihren Ganoven die folgenden Befehle erteilen:

■ Anwerben

■ Erpressen

■ Streife

# GANG-MITGLIEDER ANWERBEN

Mit dem Befehl Anwerben vergrößern Sie die Anzahl Ihrer Gang-Mitglieder. In diesem frühen Spielstadium geht es erstmal nur um die Ganoven in der Mannschaft. Später ist es dann auch möglich, Buchhalter und Anwälte anzuwerben. Die ehrenvolle Aufgabe, neue Mitglieder zu werben, geht an Dolan, den Capo der "Drückerkolonne".

■ Klicken Sie auf die Markierung Capo.

■ Klicken Sie auf die Markierung Zweiter Capo. Dadurch wird Dolan der ausgewählte Capo.

■ Klicken Sie auf den Befehle-Knopf.

Dadurch kommen Sie von der Berichte-Tafel zur Befehle-Tafel. Die Befehle-Tafel zeigt Ihnen die vier Arten von Befehlen, die Sie Ihren Capos erteilen können:



Geschäftsbefehle.



Personalbefehle.



Vergehen.

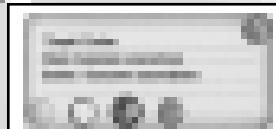


Gewaltverbrechen.

■ Klicken Sie auf die Taste mit der Bezeichnung Personalbefehle.

Die rechte Tafel zeigt nun die verfügbaren Personalbefehle an.

■ Klicken Sie auf die Taste Anwerben.



Eine Einsatzkarte mit dem Befehl zum Anwerben eines Ganoven erscheint, und Sie werden gefragt, das entsprechende Territorium oder den Ganoven auszusuchen. Sie sehen, daß eine Reihe von Häuserblocks auf der Karte blau markiert ist. Das sind die Bereitschaftsräume und Sporthallen in der Stadt, außerdem das Arbeitsamt und die Docks. Das sind die Stellen, wo man Ganoven anwerben kann. Die drei Tasten rechts unten erlauben Ihnen die Auswahl, welche Figur Sie anwerben möchten:



Buchhalter



Anwalt



Ganoven

Vorgegeben ist jeweils die Anwerbung eines Ganoven. Genau das brauchen Sie im Moment ja auch, also müssen Sie hier nichts verändern.

■ Klicken Sie auf den markierten Häuserblock zwei Felder über Ihrem Hauptquartier und auf den markierten Häuserblock auf der anderen Seite der Hauptstraße.

Diese Häuserblocks verfärbten sich rot, um anzudeuten, daß sie ausgewählt sind.

■ Klicken Sie auf die Taste Befehl bestätigen.

Die Zeitanzeige rechts von Dolans Namen ist teilweise rot ausgefüllt. Das bedeutet, daß Dolan schätzt, der Befehl Anwerben werde knapp die halbe Woche in Anspruch nehmen. Eine Miniversion dieser Anzeige ist auch bei Dolans Capo-Markierung links erschienen.

Nachdem Sie nun erste Maßnahmen ergriffen haben, um ein paar Ganoven mehr anzuwerben, wäre es jetzt an der Zeit, ein paar Geschäfte zu Erpressen und damit in das florierende Schutzgeld-Business einzusteigen.

## ERPRESSEN

Durch Erpressung können Sie Schutzgelder kassieren. Sie erweitern damit auch zugleich Ihr Territorium, denn jeder Häuserblock, der von Ihnen ganz oder teilweise erpreßt wird, gehört automatisch zu Ihrem Territorium.

■ Klicken Sie auf die erste Capo-Markierung, um Kassel auszuwählen.

Jetzt ist Kassel der ausgewählte Capo.

■ Klicken Sie auf die Taste Vergehen.

Die rechte Tafel zeigt Ihnen all die Verbrechen, die Sie begehen können.

■ Klicken Sie auf die Taste Erpressen.



Eine neue Einsatzkarte erscheint links unter Kassels Gesicht und Namen. Sie trägt seinen Namen und die Anweisung, zu Erpressen. Die Einsatzkarte fordert Sie auch auf, ein Gebiet für den Befehl auszuwählen. Sie sehen, daß die meisten Häuserblocks auf der Karte blau eingefärbt sind. Diese Farbe markiert alle Häuserblocks, die mögliche Ziele für eine Erpressung wären - und das ist im Moment fast die ganze Stadt!

### EIN TIP

*Sie können zwar theoretisch ein Ziel irgendwo am anderen Ende der Stadt auswählen, aber es wäre doch ratsam, in der Nähe Ihres derzeitigen Territoriums zu bleiben. Je weiter entfernt Sie versuchen, jemanden zu erpressen, desto größer ist die Chance, daß sich der Geschäftsinhaber Ihren Forderungen widersetzt. Schlimmstenfalls plaudert er sogar bei der Polizei, die ihn dann als Informanten gegen Sie verwenden kann.*

Sie legen jetzt den Bereich für die Schutzgeld-Erpressung fest. Nehmen Sie dafür den Häuserblock, in dem sich Ihr Hauptquartier befindet, sowie die drei Blocks im Norden, Westen und Nordwesten, also ein zwei mal zwei Häuserblocks großes Quadrat.

■ Ziehen Sie einen Rahmen um diese vier Häuserblocks.

Sie sehen, daß sich dieser Bereich rot verfärbt.

■ Klicken Sie auf die Taste Männer, um die Anzahl der eingesetzten Männer auf zwei zu erhöhen.

■ Klicken Sie auf die Taste Befehl bestätigen auf der Einsatzkarte.

Die Zeitanzeige neben Kassels Namen ist etwa zur Hälfte mit Rot gefüllt. Das bedeutet, daß Kassel schätzt, der Befehl Erpressen werde bei dieser Gebietsgröße zwei Leute die halbe Woche in Anspruch nehmen. Eine Miniversion dieser Anzeige ist auch bei Kassels Capo-Markierung links erschienen. Sie sehen jetzt auf einen Blick, welchen Capos Sie schon Befehle erteilt haben und welche noch für Sonderaufgaben zur Verfügung stehen. Nachdem Sie jetzt erfolgreich ins Geschäft der Schutzgeld-Erpressung eingestiegen sind, brauchen Sie als letzten Befehl nur noch einen Ganoven anweisen, in Ihrem derzeitigen Einflußbereich Streife zu gehen.

## STREIFE GEHEN

Der Befehl Streife sichert Ihr Territorium, indem ein Ganove dort ständig Patrouille geht. Da Dolan schon einen Auftrag hat und einer von Kassels Männern noch frei ist, geben wir den Befehl Streife gehen an Kassel.

 Klicken Sie auf Personalbefehle auf der Befehle-Tafel.

 Klicken Sie auf die Taste Streife.

Ihr Territorium ist bereits markiert, und auf der Einsatzkarte steht "Territorium ausgewählt", weil dieses Gebiet Kassel bereits zugewiesen wurde (Weitere Infos über das Zuweisen von Einsatzgebieten siehe Kapitel 3).

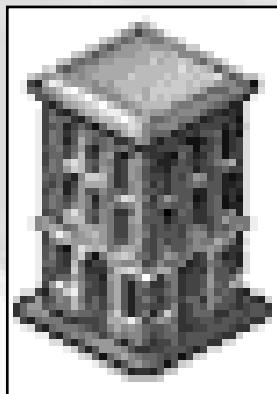
 Klicken Sie auf Befehl bestätigen auf der Einsatzkarte.

Mit der Ausgabe dieser Befehle haben Sie alles erledigt, was es in dieser Woche zu tun gibt. Jetzt fehlt nur noch die eine Anweisung, die immer am Ende der Befehlausgabe steht: Ausführung!

## AUSFÜHRUNG!

Ausführung! ist der letzte Befehl, mit dem Sie Ihre Gang-Mitglieder auf die Straße hinaussenden, wo sie ihre zugewiesenen Jobs erledigen sollen. Es ist zugleich der letzte Befehl, der in diesem Kapitel behandelt wird, denn sobald Sie diesen Knopf anklicken, geht es weiter mit Kapitel 2: Ihre erste Arbeitswoche.

 Also klicken Sie unten rechts auf die Taste mit der Aufschrift Ausführung!



# COMMANDOS

## HINTER FEINDLICHEN LINIEN

 EIDOS  
INTERACTIVE

COMMANDOS : BEHIND ENEMY LINES. DEVELOPED BY PYRO STUDIOS.  
© & PUBLISHED 1998 BY EIDOS INTERACTIVE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.

 PYRO  
STUDIOS

# KAPITEL 2:

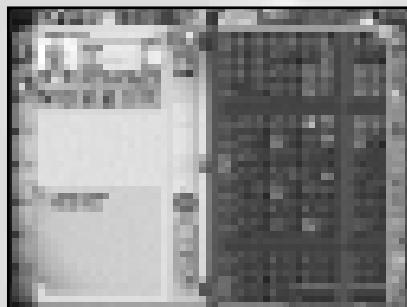
## IHRE ERSTE ARBEITSWOCHE

In diesem Kapitel gehen wir die grundlegenden Vorgänge in einer Arbeitswoche durch. Dazu gehört, daß Sie sich einen Überblick verschaffen, was alles in der Stadt vor sich geht, und daß Sie sich in der Stadt zurechtfinden.

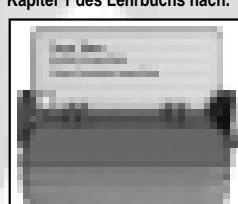
Die Arbeitswoche ist der Teil des Spiels, in dem Ihre Gang-Mitglieder losgehen und ihre Aufträge erledigen. Das kann alles Mögliche sein, von der Eröffnung eines Geschäfts oder dem Spenden eines Geldbetrages für wohltätige Zwecke bis zum Einstimmen von Schutzzug oder zum Umlegen von Leuten, die Ihnen im Weg sind. Außerdem können Sie in dieser Zeit Straßenbefehle erteilen, um Streifen oder andere Gang-Mitglieder umzudirigieren, etwa zum Abfangen von Eindringlingen oder anderen Leuten, die Sie gerne tot oder verletzt sehen möchten.

Bevor Sie aber so weit sind, müssen Sie die grundlegende Steuerung perfekt beherrschen, müssen mit den Stadtarten ebenso gut umgehen können wie mit den Fenstern, die in einer Arbeitswoche verfügbar sind. Wenn Sie direkt aus dem ersten Kapitel in dieses Kapitel gekommen sind, geht es für Sie weiter bei der Überschrift "Der Start der Arbeitswoche". Wenn Sie Kapitel 2 von der Lehrbuch-Übersicht aus geladen haben, kommen Sie zunächst zum Organisations-Bildschirm.

Bevor Sie sich an die Arbeit machen, sollten Sie einige Dinge überprüfen, wie in Kapitel 1 beschrieben:



Wenn Sie Hilfe zu diesem Thema benötigen, schauen Sie bitte im Kapitel 1 des Lehrbuchs nach.



Außerdem sollten Sie sich die Capo-Befehle ansehen.

■ Klicken Sie auf die Taste Befehle der Woche in der Berichte-Tafel.

Unten links erscheint jetzt ein

Register. In diesem Register stehen die Namen der Leute, die von Ihnen Befehle bekommen haben, welche Befehle es waren und welche Ziele gegebenenfalls dafür ausgewählt wurden. Auf der Karte werden die Zielgebiete für die Befehle ebenfalls angezeigt.

Um die anderen Befehle, die Sie erteilt haben, durchzusehen, müssen Sie durch die Karten des Registers blättern.

■ Klicken Sie auf die Pfeile Nächster Auftrag und Vorheriger Auftrag am Register.

Sobald Ihnen die erteilten Befehle gefallen, klicken Sie auf Ausführung! Dann können Sie zusehen, wie Ihre Gangen die Befehle auszuführen versuchen, die Sie ihnen auf dem Organisations-Bildschirm erteilt haben.

■ Klicken Sie also unten rechts auf die Taste mit der Aufschrift Ausführung!

Nachdem die gegnerischen Gangs ihre Aktionen geplant haben, finden Sie sich in der Stadt wieder.

## DER START DER ARBEITSWOCHE



Die Straßenperspektive erscheint. Halten Sie das Spiel an, damit Sie sich in der Spielpause in aller Ruhe umsehen können.

■ Klicken Sie auf das erste Symbol in der Symbolleiste, das Symbol mit der Aufschrift Pause.

Das Spiel stoppt daraufhin. Sie können aber noch den Kartenausschnitt verschieben oder Ihr Hauptquartier ausfindig machen. Letzteres ist lebenswichtig, denn Angriffe auf Ihr Hauptquartier erfordern eine sofortige Reaktion von Ihnen und Ihren Gangen.

■ Klicken Sie auf das Symbol in der Symbolleiste mit der Aufschrift Auf das Hauptquartier zentrieren.

Wenn Sie den Kartenausschnitt von Ihrem Hauptquartier weg verschoben haben, bringt Sie dieser Befehl sofort wieder dorthin zurück. Haben Sie sich nicht fortbewegt, sehen Sie natürlich auch keine Veränderungen.

# GEBAUDE-INFOS ANSEHEN

Der Häuserblock direkt in der Bildschirmmitte ist der Sitz Ihres Hauptquartiers. Auch Ihre Umzugsfirma befindet sich hier.

Öffnen Sie ein Gebäude-Infofenster mit einem Doppelklick auf die Mitte des Häuserblocks.



In diesem Gebäude-Infofenster sehen Sie Ihr Büro. Sie werden bemerken, daß freundlicherweise auch Ihr Name und Ihr Konterfei hier zur Schau gestellt werden, außerdem Informationen über Ihre finanziellen Verhältnisse und andere Details.

Wenn Sie sich in Ihrem Büro genug umgesehen haben, schauen Sie mal bei Ihrer Umzugsfirma nach dem Rechten.

Schließen Sie das Büro-Fenster, indem Sie das X oben links in der Ecke anklicken.

Klicken Sie auf das Gebäude unten im Häuserblock.

Es ist Teil der Umzugsfirma, die diese ganze Straßenfront des Häuserblocks einnimmt. Sie sehen ein kleines Fenster, das Ihnen mitteilt, um welche Art von Geschäft es sich handelt.

Klicken Sie auf das Fenster mit dem Wort "Umzugsfirma".

Das Gebäude-Infofenster der Umzugsfirma gibt an, daß dieses Geschäft Ihnen gehört und als ehrliche Fassade für Ihr Hauptquartier dient. Alle Leute, die Ihr Büro betreten oder verlassen wollen, müssen hier durch.

Das Fenster teilt Ihnen weiterhin mit, daß der Laden von Lech "Artful" Marivich geführt wird, einem Ihrer Ganoven. Sie erfahren, wieviel Geld das Geschäft Ihnen eingebracht hat, was es wert ist und wie die Preise so sind.

Schließen Sie das Fenster, indem Sie das X oben links in der Ecke anklicken.

Bei unterschiedlichen Gebäuden bekommen Sie auch unterschiedlich viele Informationen, je nachdem, wie stark Ihre Beteiligung daran ist: Über Ihre eigenen Geschäfte erfahren Sie alles, über Läden, mit denen Sie eigentlich nichts zu schaffen haben, so gut wie gar nichts.

Öffnen und schließen Sie verschiedene Gebäude-Infofenster in der Gegend.

Dies ist eine Methode, um im Laufe der Woche gute Ziele für Ihre Schutzgeld-Erpressung oder einen kleinen Überfall auszukundschaften. Die Kleidung des Geschäftsinhabers sagt übrigens eine Menge über seine Einkommensverhältnisse aus.

Öffnen Sie ein Gebäude-Infofenster für die Kleine Bank.



Die liegt einen Häuserblock Richtung Osten, direkt gegenüber von Ihrem Hauptquartier, auf der anderen Seite der Hauptstraße.

Bitte beachten Sie den feinen Maßanzug des Bankmanagers. Zusammen mit der Tatsache, daß es sich um ein recht großes Gebäude handelt, weist er darauf hin, daß diese Bank bei Erpressung oder Überfall einen lohnenden Nebenverdienst abwerfen dürfte.

Potentielle Opfer zu suchen ist eine Beschäftigung, der Sie so oft wie möglich frönen sollten. Manche Zielobjekte, wie etwa Banken, genießen möglicherweise Polizeischutz. Solche Details sollten Sie wissen, bevor Sie Ihre Ganoven reinschicken.

Nachdem Sie sich nun in der unmittelbaren Umgebung umgesehen haben, sollten Sie nun dazu übergehen, sich in größeren Schritten durch die Stadt zu bewegen. Das erledigen Sie durch eine Verschiebung des Kartenausschnitts und die verschiedenen Kartendarstellungen. Sich schnell und sicher in der Stadt bewegen zu können, gehört zum Grundrüstzeug eines Gangsters in spe. Eine gewisse Person in einer gewissen Gegend aus dem Augenwinkel zu entdecken, das kann Ihnen ein paar Ganoven ersparen, Ihr Geschäft oder sogar Ihr Leben retten.

## VERSCHIEBEN DES KARTENAUSSCHNITTS

So verschieben Sie den Kartenausschnitt:

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bildschirm, und halten Sie die Taste gedrückt.

Bewegen Sie die Maus in die gewünschte Richtung.

Wenn Sie wieder zu Ihrem Hauptquartier zurückfinden wollen:

Klicken Sie auf das Symbol in der Symbolleiste, mit der Aufschrift Auf das Hauptquartier zentrieren.

Üben Sie das Verschieben des Kartenausschnitts über realistische Entfernungen hinweg, und kehren Sie dann zum Hauptquartier zurück. Sie können auch zu Übungszwecken einmal markante Geländepunkte besuchen, wie Brücken, Parks oder besondere Gebäude.

Je sicherer und schneller Sie beim Navigieren durch die Stadt und beim Auffinden von bestimmten Orten und Personen werden, desto effektiver werden Sie Ihre eigenen Leute und Geschäfte handhaben können. Das ist ein unschätzbarer Vorteil im Gefecht oder beim Kampf gegen Eindringlinge.

Sobald Sie das Verschieben des Kartenausschnitts genug geübt haben, können Sie damit beginnen, zwischen den verschiedenen Kartendarstellungen hin und her zu schalten.

# DIE VERSCHIEDENEN KARTENDARSTELLUNGEN

Im Laufe der Woche können Sie ganz nach Lust und Laune die einzelnen Kartendarstellungen aufrufen, die die Darstellung der Stadt vergrößern oder verkleinern. Das erleichtert zum Beispiel die Navigation über größere Entfernungen, die in der Straßenperspektive erheblich leichter zu bewerkstelligen ist, und hilft bei der Überwachung Ihrer Ganoven.



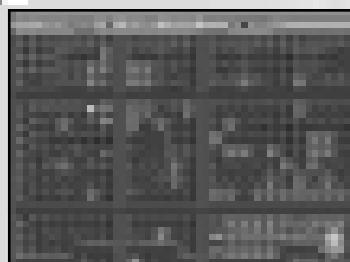
Sie wählen die verschiedenen Kartendarstellungen mit Hilfe dreier Knöpfe in der Symbolleiste aus. Diese drei

Symbole sind alle mit der Darstellung einer Lupe gekennzeichnet und tragen einen Kennbuchstaben für die Vergrößerungsstufe:

- L (Low): Der Stadtplan
- M (Medium): Die Vogelperspektive
- H (High): Die Straßenperspektive

Das Symbol für die derzeit aktivierte Vergrößerungsstufe wird nicht dargestellt, um ein versehentliches Betätigen zu vermeiden.

■ Klicken Sie auf die Taste Stadtplan.



Im Hauptfenster wird nun der Stadtplan angezeigt. Wenn Sie das Kapitel 1 durchgespielt haben, werden Sie bemerken, daß dies dieselbe Karte ist wie auf dem Organisations-Bildschirm.

Ein kleiner Rahmen blinkt kurz auf der Karte auf. Er bezeichnet die Gegend, die Sie in der vorherigen Kartendarstellung betrachtet haben.

■ Sie werden diese Vergrößerungsstufe meist für einen schnellen Wechsel des Schauplatzes benutzen, um rasch von einer Seite der Stadt zur anderen umzuschalten. Nur so können Sie schnell und effektiv etwa Überprüfungen an wichtigen Punkten der Stadt vornehmen.

■ Verschieben Sie den Kartenausschnitt, bis Sie die Brücke ganz rechts in der Stadt finden.

■ Klicken Sie auf die Taste für die Straßenperspektive.

■ Klicken Sie auf die Brücke.



Die Perspektive ändert sich, Sie sind nun in der Straßenperspektive an der Brücke.

■ Verschieben Sie den Kartenausschnitt und ändern Sie dabei öfter die Vergrößerungsstufe, um die Bewegung durch die Stadt zu üben.

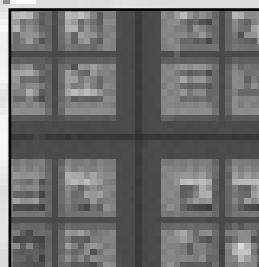
Nachdem Sie nun das Verschieben des Kartenausschnitts und die verschiedenen Vergrößerungsstufen als Mittel der Navigation beherrschen, sollten Sie sich die Stadt selbst einmal anschauen.

■ Vorher sollten Sie aber diese Vorbereitungen treffen:

■ Alle Gebäude-Infofenster wieder schließen.

■ In die Vogelperspektive wechseln.

■ Die Karte auf Ihr Hauptquartier zentrieren.

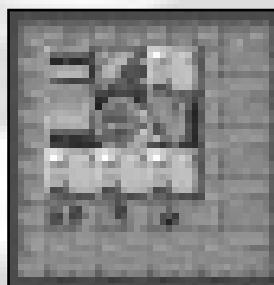


Nach diesen Vorbereitungen sollten Sie ein ähnliches Bild wie dieses hier auf Ihrem Bildschirm sehen. Sie befinden sich in der Vogelperspektive. Sie zeigt Menschen und Gebäude, deckt aber einen größeren Bereich ab als die Straßenperspektive.

■ So, jetzt sind Sie am richtigen Ort, schauen Sie also mal, was hier so los ist. Dazu müssen Sie den Ablauf der Simulationszeit wieder starten.

■ Klicken Sie auf die Taste Pause.

Die Autos und Menschen in der Stadt bewegen sich jetzt. Leute erscheinen als farbige Punkte. Die braunen Punkte stellen normale Bürger dar, die hellblauen sind Polizeibeamte, die Gangstergruppen kennzeichnen Gruppenfarben.



Nach ein paar Sekunden sehen Sie, wie ein paar rote Punkte Ihre Umzugsfirma verlassen - Ihre Ganoven auf dem Weg zur Arbeit, um die Aufträge zu erledigen, die Sie ihnen auf dem Organisations-Bildschirm zugewiesen haben.

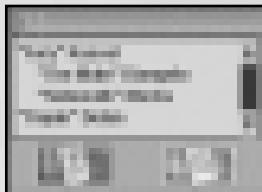
Nachdem Ihre Ganoven nun unterwegs sind, sollten Sie sich mit den Möglichkeiten vertraut machen, ihre Fortschritte zu beobachten.

# DIE ANZEIGEFENSTER



Um Ihre Leute im Auge zu behalten, können Sie Anzeigefenster benutzen. Das sind kleine Anzeigen, die den Bewegungen Ihrer Gang-Mitglieder folgen und Ihnen auflisten, welche Befehle sie gerade ausführen. Außerdem können Sie dem Betreffenden über diese Anzeigefenster einige Anweisungen erteilen.

Klicken Sie auf die Taste mit der Bezeichnung Überwachte Personen.



Ein Fenster erscheint, in dem die Namen all Ihrer Leute aufgelistet sind, die sich gerade auf der Straße befinden, zusammen mit einem Hinweis auf die Bewaffnung der einzelnen Ganoven. Die Namen ganz links sind Ihre Capos, die etwas

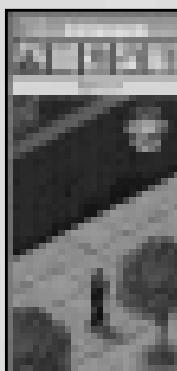
eingerückten Namen sind die Ganoven in ihrem Team.

Klicken Sie in dem Fenster auf die Taste Befehle.

Dadurch ändert sich die Anzeige und informiert Sie nun über die Aktivitäten der Ganoven, die sich nach den Befehlen vom Organisations-Bildschirm richten. Die beiden angezeigten Namen sind die Ihrer zwei Capos, und die Anweisungen darunter sind die Befehle, die Sie ihnen gegeben haben. Öffnen Sie ein

Anzeigefenster für einen der Ganoven, die zur Schutzgeld-Erpressung abkommandiert sind, so daß Sie ihm bei der Erfüllung seiner Aufgaben zusehen können.

Klicken Sie auf das Wort Erpressung in dem Fenster.



Sofort erscheint ein Anzeigefenster mit einer Reihe von Knöpfen sowie dem Namen des Ganoven oben in der Symbolleiste. Der Ganove nimmt den Hauptteil des Fensters ein, in einem kleinen Ausschnitt der Straßenperspektive. Das Wort "Erpressung" zeigt die momentane Beschäftigung des Ganoven an. Sie können zusehen, wie Ihr Ganove jedes der Gebäude betritt und wieder verläßt, die Sie als Ziel für die Erpressung angegeben haben. Die Anzeigefenster können entweder die Vogel- oder die Straßenperspektive anzeigen, während das Hauptfenster beim Aufruf in jedem der drei Modi sein darf. Es gibt keine

Einschränkungen, wo oder wann Sie ein Anzeigefenster während der Arbeitswoche benutzen dürfen.

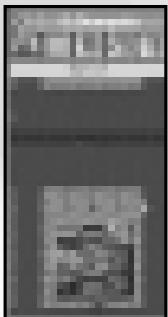
Probieren Sie jetzt eine der möglichen Kombinationen aus, damit Sie mal sehen, was für einen Unterschied es macht, wenn Sie mehr als eine Perspektive benutzen.

Um die Perspektive zu wechseln.

Klicken Sie auf die zweite Taste im Anzeigefenster, die mit der Aufschrift Perspektive wechselt.

Damit verändert sich die Sichtweise im Anzeigefenster zur Vogelperspektive. Sie werden sehen, daß Ihr Ganove im Fenster von einem blinkenden Rahmen umgeben ist. Das macht es leichter für Sie, den Ganoven im Fenster genau zu lokalisieren; besonders hilfreich, wenn er sich in einem Gebäude oder in einer Menschenmenge aufhält.

Klicken Sie noch einmal auf die Taste Perspektive wechseln.



Das bringt das Anzeigefenster zurück zur Straßenperspektive. Sie müssen jetzt wissen, wo genau in der Stadt sich Ihr Ganove aufhält.

Klicken Sie auf die erste Taste im Anzeigefenster, die mit der Aufschrift Sicht zentrieren.

Das Hauptfenster verschiebt sich sofort, bis der gewählte Ganove in der Mitte des Bildschirms erscheint.

Es gibt noch weitere Optionen bei den Anzeigefenstern, aber die beiden beschriebenen sind die wichtigsten Möglichkeiten, Ihre Ganoven zu finden und sich zu orientieren.

Sie werden herausfinden, daß verschiedene Situationen auch nach verschiedenen Fensterkombinationen verlangen. Das Anzeigefenster auf Straßenperspektive zu schalten, während das Hauptfenster in der Vogelperspektive bleibt, ist zur Überwachung wahrscheinlich am besten, während es in Kampfsituationen genau umgekehrt besser ist.

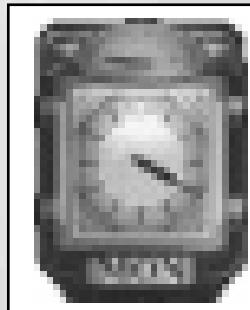
# FIGHTING FORCE



“PS” AND “PLAYSTATION” ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.  
FIGHTING FORCE © & TM CORE DESIGN LIMITED 1998.  
© & PUBLISHED BY EIDOS INTERACTIVE LIMITED 1998. ALL RIGHTS RESERVED

## DIE UHR

Sie können sich jetzt gut über die Landkarte bewegen und Ihre Ganoven überwachen. Schauen Sie jetzt einmal auf die Uhr, die unten rechts im Hauptfenster erscheint.



Die Uhr läuft von Montag bis Freitag, dann endet die Arbeitswoche. Sie können die Uhr auch zum Beschleunigen des Zeitablaufs benutzen.

Klicken Sie auf die rechte Seite der Uhr.

Die Nadel oben an der Uhr bewegt sich ein wenig nach rechts, und die Geschwindigkeit beider Zeiger und der Bewegungen auf dem Bildschirm wird merklich schneller.

Klicken Sie auf die linke Seite der Uhr.

Nadel und Bildschirmaktivitäten verlangsamen sich wieder.

Die rechte und linke Seite der Uhr werden also zum Beschleunigen bzw. Verlangsamen des Zeitablaufs verwendet. Sie können auch die Tasten < und > verwenden.

Im Moment spricht nichts dagegen, den Zeitlauf bis zum Ende der Woche zu beschleunigen.

Klicken Sie viermal auf die rechte Seite der Uhr.

Die Nadel steht jetzt ganz rechts am Anschlag, und die Uhrzeiger sind völlig verschwunden,

Das Spiel läuft jetzt in der schnellsten Stufe.

Lassen Sie es bei dieser Einstellung, bis die Woche vorbei ist.

Damit sind Sie am Ende des zweiten Kapitels im Lehrbuch angekommen.

Klicken Sie auf die Taste Ok in diesem Fenster, um dieses Kapitel zu verlassen und zum Lehrbuch-Bildschirm zurückzukehren.

Inzwischen sollten Sie sich recht problemlos auf der Karte zurechtfinden und geübt sein im Umgang mit den verschiedenen Perspektiven. Sie müßten eigentlich auch ohne Schwierigkeiten die Standorte und den Fortschritt Ihrer Ganoven herausfinden können. Denken Sie daran: Je routinierter Sie mit den Möglichkeiten umgehen können, die Ihnen während der Arbeitswoche zur Verfügung stehen, desto effektiver ist Ihre Kontrolle über die Stadt und desto geringer sind Ihre Verluste und Fehlschläge auf dem Weg zur Macht.

Die nächsten Kapitel befassen sich mit weiteren Details von Organisations-Bildschirm und Arbeitswoche. Es ist dringend anzuraten, daß Sie diese Kapitel erst angehen, wenn Sie mit den Grundlagen der Steuerung und Kontrolle gut vertraut sind. Um in das nächste Kapitel einzusteigen, klicken Sie bitte auf dem Lehrbuch-Auswahlbildschirm auf Kapitel 3.

# REVENANT

## ZURÜCK AUS DER HÖLLE, AUF DEINEM PC

# KAPITEL 3:

## WEITER EXPANDIEREN

Dieses Kapitel baut auf den Grundlagen auf, die Sie sich in den ersten beiden Kapiteln angeeignet haben. Wenn Ihre Bande wächst, werden unweigerlich auch ein paar Sachen schiefgehen. Sie werden merken, daß Sie auf einmal nicht genug Ganoven haben, daß Gang-Mitglieder unzufrieden werden oder Geschäftsinhaber sich plötzlich weigern, Schutzgeld zu bezahlen. Als Bandenführer ist es Ihre Aufgabe, dafür zu sorgen, daß solche Situationen schnellstens bereinigt werden.

In diesem Kapitel behandeln wir daher folgende Themen:

- Eine Anwerbung abschließen
- Gang-Mitglieder bei Laune halten
- Umgang mit aufmüpfigen Geschäftsinhabern

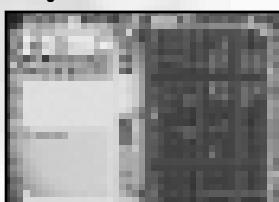
Außerdem lernen Sie drei praktische neue Befehle kennen:

- Bombenanschlag verüben
- Schutzgeld kassieren
- Gehen nach...

Am Ende dieses Kapitels sollten Sie dann die meisten Möglichkeiten des Organisations-Bildschirms ausnutzen können, auch wenn wir nicht jeden Punkt bis ins letzte Detail behandeln können. Sobald das Kapitel beginnt, finden Sie sich im Organisations-Bildschirm wieder.

Als erstes sollten Sie sich über Ihre Situation klar werden. Dazu müssen Sie einige Dinge überprüfen, wie in Kapitel 1 beschrieben:

- Ihr Team
- Ihr Territorium
- Ihre Finanzen



Wenn Sie Hilfe zu diesem Thema benötigen, schauen Sie bitte im Kapitel 1 des Lehrbuchs nach.

Außerdem sollten Sie die Befehle überprüfen, die Ihre Capos bereits erhalten haben, wie im ersten Kapitel beschrieben. Wenn Sie Hilfe bei der Überprüfung der "Befehle dieser Woche" brauchen, schauen Sie bitte im Kapitel 2 des Lehrbuchs nach. Sobald Sie sich über die Lage im Klaren sind, sollten Sie ein paar Ganoven anheuern.

## ANWERBEN

Sie sollten ja bereits wissen, wie man den Befehl Anwerben erteilt. Der Anwerbungsbericht erscheint als Ergebnis einer erfolgreichen Anwerbung in der vergangenen Arbeitswoche, wie in Kapitel 1 beschrieben. Nach Abschluß der Woche sehen Sie eine Liste aller Leute, die Sie rekrutieren können. Das sind die Ganoven, Buchhalter oder Anwälte, die Ihre Leute in der vergangenen Arbeitswoche besucht haben.

Um sich die einzelnen Kandidaten anzusehen oder sie anzuheuern, müssen Sie den Anwerbungsbericht öffnen. Den finden Sie unter Berichte in der Rubrik Capos:

■ Klicken Sie auf die Markierung Capo.

■ Klicken Sie auf die Taste Berichte.

■ Klicken Sie auf die Taste Anwerbungsbericht.



Der Anwerbungsbericht zeigt Ihnen alle verfügbaren Ganoven, mit Paßfoto, Namen und Gehaltsvorstellungen.

■ Klicken Sie jetzt auf das Gesicht von Fidel "Donut" Costa.



Costas Fähigkeiten erscheinen unten auf der Seite. Costa ist sehr gut im Umgang mit Schußwaffen, kann sich höchst unauffällig bewegen, hat Organisationstalent und einen passable Intelligenzquotienten.

■ Klicken Sie auf die Taste mit der Bezeichnung Als neuen Capo anwerben.

Eine Mitteilung erscheint, die besagt, daß weitere 50 \$ nötig sind, um Costa zum Capo zu befördern, und die nachfragt, ob das denn klargetzt.

■ Klicken Sie auf Ja.

Costa wird Ihr neuester Capo, und kann über die dritte Capo-Markierung seine Befehle erhalten. Alle neuen Capos werden automatisch ausgewählt, daher meldet sich Costa sofort oben links auf der Seite zum Befehlsempfang.

■ Klicken Sie auf das Gesicht des nächsten Ganoven, Dion "Rat" Murphy.

Wie Costa hat auch Murphy gute Werte bei den Punkten Schußwaffen und Unauffälligkeit, ist in anderen Bereichen aber weniger kompetent.

■ Klicken Sie auf die Taste neben Murphys Eigenschaften, die mit der Aufschrift In ein Team anwerben

Benennen Sie nun Costas Team in "Wachdienst" um, und geben Sie Fidel die beiden Tommy Guns aus der Waffenkammer. Wenn Sie Hilfe zu diesem Thema benötigen, schauen Sie bitte im Kapitel 1 des Lehrbuchs nach.

■ Klicken Sie auf das Gesicht des letzten Ganoven, pardon: der letzten Ganovin: Sara "Knöpfe" Flood.

Sara hat sehr hohe Werte bei fast allen Fähigkeiten, ist aber besonders gut im Umgang mit Sprengstoffen. Sie wird einen ausgezeichneten Capo für ein eine Bande von Bombenlegern abgeben.

■ Befördern Sie Sara Flood zum vierten Capo.

■ Taufen Sie ihr Team in "Bomber" um.

Sie haben jetzt drei weitere Leute eingestellt. Bald werden Sie ihnen auch ihre Befehle erteilen.

# VOM UMGANG MIT UNZUFRIEDENEN GANG-MITGLIEDERN

Nachdem Sie Ihre Bande jetzt erweitert haben, müssen Sie lernen, mit unzufriedenen Gangstern unter Ihrem Kommando umzugehen.

■ Klicken Sie auf die erste Capo-Markierung, um Kirby "Gabby" Green auszuwählen.

Greens Ganove, Uladislas "Rocket" Wojtyla, ist nicht sehr zufrieden. Es gibt eine ganze Reihe von möglichen Gründen dafür. Vielleicht wurde er angegriffen, degradiert oder er fühlt sich einfach unterbezahlt. Was auch immer der Grund sein mag, sein Name erscheint jetzt in Rot. Wenn sein Name zu lange rot bleibt, wird er die Gang möglicherweise verlassen und für die Konkurrenz arbeiten.

■ Klicken Sie auf Uladislas Namen.

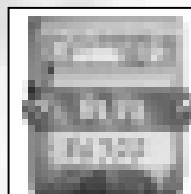


Dadurch erscheinen sein Gesicht und sein Name direkt unter dem von Kirby "Gabby" Green. Sie sehen auch, daß seine Gehaltsvorstellungen 40 \$ über seinem tatsächlichen Gehalt liegen.

■ Klicken Sie auf die Taste Gehalt des Ganoven.

Die Geldklammer erscheint und zeigt den Betrag an, den Uladislas jede Woche ausgezahlt bekommt.

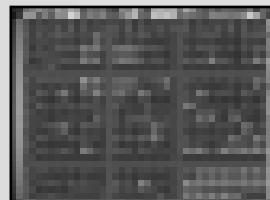
■ Klicken Sie auf den Gehalt erhöhen-Pfeil auf der Geldklammer, bis der Betrag dem entspricht, den er als Bezahlung wünscht.



Das ist also der Betrag, den Uladislas jede Woche bekommen möchte. Alle Ganoven sind in ihrer Seele Söldner, und nur Gehaltserhöhungen halten sie auf Dauer bei Laune.

■ Klicken Sie noch einmal auf die Taste Gehalt des Ganoven.

Das bestätigt die Gehaltserhöhung für Uladislas und verringert die Gefahr, daß er zur Konkurrenz abwandert. Sobald die Geldklammer wieder geschlossen ist, färbt sich sein Name wieder schwarz.



Sie sehen jetzt den Stadtplan. Sie sollten jetzt eine weitere Überprüfung Ihres Territoriums vornehmen, nur achten Sie dieses Mal genauer darauf, was in der Stadt vor sich geht.

■ Klicken Sie auf die Taste Territorium.

■ Verschieben Sie den Kartenausschnitt nach unten auf der Karte.



Sie kennen die Territorien aller rivalisierenden Bandenführer. Und Sie erkennen deutlich, daß es da einige Punkte gibt, wo die Grenze der grünen Gang an die Grenze der orangefarbenen Gang stößt. Das könnte für die nächste Zeit ein Gebiet mit extremer Gewaltanwendung werden, daher müssen Sie einen Gehen-nach-Befehl anwenden, um diese Gegend zu sichern. In der Nähe des Krisenherdes zwischen der grünen und der orangefarbenen Gang gibt es eine strategisch wichtige Schlüsselstellung, an dem sich eine Wache lohnen könnte.

Dies ist die Brücke gleich südlich der öffentlichen Badehäuser. Solche strategischen Punkte können Sie mit dem Befehl "Streife" bewachen, doch viel besser ist es, gleich einen Trupp Ganoven an die Brücke zu entsenden, um sie zu bewachen und um auf gegnerische Ganoven zu achten, die unbemerkt in Ihr Einflußgebiet eindringen wollen.

■ Klicken Sie auf die Capo-Markierung für das dritte Team, angeführt von Fidel "Donut" Costa.

■ Klicken Sie auf den Befehle-Knopf.

■ Klicken Sie auf die Taste Personalbefehle.

■ Klicken Sie auf die Taste mit der Aufschrift Gehen nach.

Diese Karte ist durchgehend blau markiert. Das bedeutet, daß Sie überall hin gehen können. Allerdings übernimmt niemand eine Garantie dafür, ob Ihre Jungs da, wo sie hingehen, auch willkommen oder in Sicherheit sind.

■ Klicken Sie auf die Brücke



Die Karte zoomt in die Vogelperspektive. Manche Befehle erfordern die genaue Angabe eines Ziels, und das erledigen Sie entweder mit Hilfe des Notizblocks oder hier in der Vogelperspektive.

■ Klicken Sie auf das Pflaster auf halbem Weg zur Brücke, rechts von der Hauptstraße.

Auf der Einsatzkarte erscheint der Name der Straße.

■ Klicken Sie auf die Taste Männer, um die Anzahl auf 2 zu erhöhen.

■ Klicken Sie auf die Taste Befehl bestätigen.

# VOM UMGANG MIT DEM BEFEHL "GEHEN NACH"

Nachdem Sie dafür gesorgt haben, daß Ihre Gangmitglieder alle zufrieden sind, müssen Sie jetzt etwas überprüfen, das Ihnen vielleicht schon beim Check Ihres Territoriums aufgefallen ist: Die Grenze der grünen Gang stößt an die Grenze der orangefarbenen Gang.

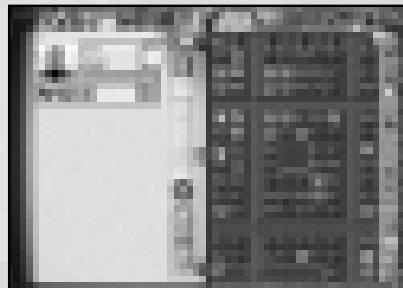
Öffnen Sie erst einmal die Karten.

■ Klicken Sie oben auf die siebte Markierung, mit der Aufschrift Karten.

# VOM UMGANG MIT AUFMÜPFIGEN GESCHÄFTSINHABERN

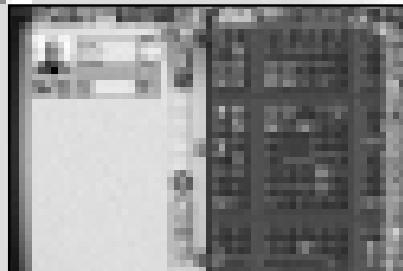
Nachdem Sie jetzt alles unternommen haben, um gewaltsame Auseinandersetzungen zwischen der grünen und der orangefarbenen Gang zu vermeiden, sollten Sie lernen, wie man mit unwilligen oder widerspenstigen Geschäftsinhabern umspringt.

Klicken Sie auf die Markierung Anwalt.



In diesem Kapitel gehen wir einfach mal davon aus, daß Sie bereits einen Anwalt angeworben haben. Wenn Sie noch Fragen zum Anwerben von Leuten haben, schauen Sie bitte noch mal in das erste Lehrbuch-Kapitel.

Klicken Sie auf den Bericht mit der Aufschrift Spitzel.



Sie sehen, daß auf der Karte ein bestimmter Häuserblock hell markiert ist und daß ein Name auf dem Notizblock erscheint: Eno Colburn. Eno erscheint auch in der Auflistung der Geschäftsinhaber auf Ihrem Notizblock als Spitzel, falls Sie noch keinen Anwalt haben sollten.

Eno Colburn ist eigentlich ein normaler Geschäftsinhaber, nur hat er sich leider geweigert, Ihnen Schutzgeld zu bezahlen. Mit derartigen Unsitten müssen Sie schnellstens aufräumen, bevor andere Geschäftsinhaber auf den Gedanken kommen, eine solche Weigerung wäre eine ernsthafte Alternative zum Bezahlung.

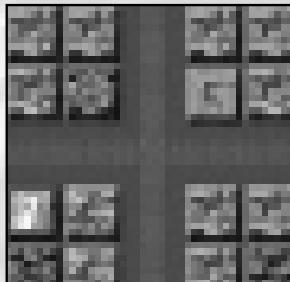
Es gibt eine ganze Reihe von Möglichkeiten, wie man mit Leuten umgehen kann, die sich weigern, Ihren Schutz anzunehmen und dafür zu bezahlen. Bei den meisten genügt es, sie etwas einzuschüchtern oder sie mal kurz zu überfallen. Diese Techniken haben schon ganz erstaunliche Sinneswandel hervorgebracht. Manchmal allerdings trifft man auf Fälle, in denen härtere Bandagen erforderlich sind.

Eno ist so ein Fall. Er hat sich nicht nur geweigert, Ihnen eine angemessene Summe für Ihren Schutz zu bezahlen, er ist auch noch zur Polizei gerannt und hat gesungen, hat alles erzählt, was er über Sie wußte, und arbeitet jetzt als Spitzel für die Staatsdiener. Das ist ein Zustand, den Sie so nicht hinnehmen können; er ist schuld daran, daß

die Polizei jetzt hinter Ihnen herschnüffelt und den Gangster sucht, der die Erpressung versucht hat.

Sie werden deshalb Enos Laden mit einer Bombe umdekoriert. Es handelt sich um ein Geschäft zwei Häuserblocks rechts von Ihrem Hauptquartier.

- Klicken Sie auf die Markierung Capo.
- Klicken Sie auf die Capo-Markierung von Sara Flood, der Chefin des "Bomber"-Teams.
- Klicken Sie auf die Taste Befehle.
- Klicken Sie auf die Taste Gewaltverbrechen.
- Klicken Sie auf die Taste Sprengen.



Das sind die Gegenden, in denen Sie lohnende Ziele für einen Sprengsatz erkennen. Diese Ziele gehören derzeit folgenden Gruppen:

- an Gebäude von Leuten, die als Spitzel gegen Sie arbeiten.
- Das Rathaus und das Gerichtsgebäude.
- Das Polizeirevier und das Hauptquartier des FBI.
- Gebäude, von denen Sie wissen, daß Sie einem Gegner gehören.

Enos Laden gehört zur ersten Gruppe, daher ist der Häuserblock mit seinem Geschäft blau markiert.

Klicken Sie auf den markierten Block, zwei Häuserblocks rechts von Ihrem Hauptquartier.

Kleine Gebiete auf der Karte sollten jetzt blau eingefärbt sein, dort finden Sie Eno. Da er das einzige mögliche Ziel ist, das in diesem Häuserblock wohnt, ist sein Geschäft automatisch ausgewählt und auf der Einsatzkarte vermerkt worden.

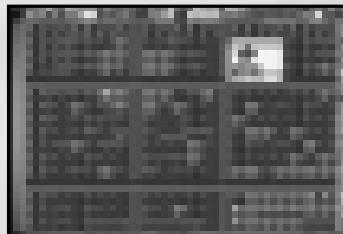
Bestätigen Sie den Befehl.

Damit schicken Sie Sara los, um in Enos Geschäft eine Bombe zu legen.

## SCHUTZGELD EINSAMMELN

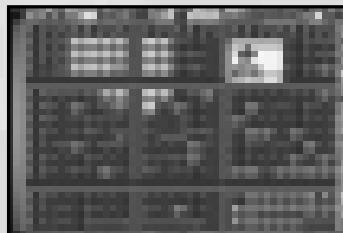
Bevor Sie Leute losschicken, um Schutzgeld einzusammeln, sollten Sie zunächst einmal Kirby "Gabby" Green - dem Capo, der für das Einsammeln zuständig ist - einen Einsatzbereich zuweisen. Das ist zwar nicht unbedingt nötig, ermöglicht Ihnen aber, gewisse Aufgaben an Ihre Capos zu delegieren, ohne daß Sie dauernd die gleichen Befehle wiederholen müssen.

- Klicken Sie auf die Markierung Karten.
- Klicken Sie auf Territorium.
- Klicken Sie auf die Taste unter Territorium, die mit der Aufschrift Bezirke der Capos.



Ein kleines Fenster öffnet sich, in dem Sie Gesicht und Namen eines Ihrer Capos sehen. Da Kirby Green der Capo des ersten Teams ist, sehen Sie jetzt ihn hier.

Umrahmen Sie ein Gebiet der Karte, so daß der Rahmen ihr gesamtes Territorium mit einschließt.



Der gewählte Bereich färbt sich weiß. Sollten Sie noch einzelne Häuserblocks vergessen haben, können Sie sie auch einzeln anklicken, um sie mit auszuwählen. Wenn Sie allerdings einen Häuserblock zweimal anklicken, heben Sie die Auswahl wieder auf.

Klicken Sie erneut auf Bezirke der Capos.

Dieser ganze Bereich ist jetzt Kirby als Einsatzgebiet zugewiesen.

Jetzt müssen Sie die folgenden Schritte unternehmen, um mit dem Einsammeln von Schutzgeldern zu beginnen:

- Klicken Sie auf die Markierung Capo.
- Klicken Sie auf den Befehle-Knopf.
- Klicken Sie auf die Taste für Geschäftsbefehle.
- Klicken Sie auf die Taste Schutzgeld kassieren.

Die Karte zeigt jetzt Ihr ausgewähltes Gebiet, und auf der Einsatzkarte steht, daß ein Einsatzgebiet ausgewählt worden ist.

Klicken Sie auf die Taste Männer.



Damit erhöhen Sie die Anzahl der hierfür eingesetzten Männer auf zwei.

Klicken Sie auf die Taste Befehl wiederholen.

Mit dieser Taste weisen Sie Kirby an, jede Woche den Befehl zum Schutzgeldkassieren an seine Leute zu geben, bis Sie ihm etwas anderes befehlen.

Klicken Sie auf die Taste Befehl bestätigen.

Nachdem die Befehle nun erteilt sind, brauchen Sie nur noch die Ausführung! anzuordnen, damit Ihre Ganoven ans Werk gehen.

Klicken Sie unten rechts auf die Taste mit der Aufschrift Ausführung!

Damit endet das dritte Kapitel des Lehrbuches, und es beginnt Kapitel 4.



OMIKRON - THE NOMAD SOUL DEVELOPED BY QUANTIC DREAM.  
© & PUBLISHED 1998 BY EIDOS INTERACTIVE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED

# KAPITEL 4:

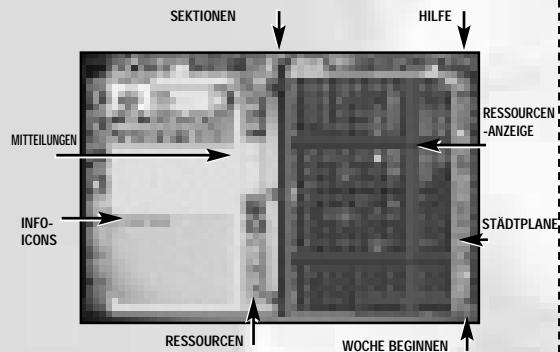
## IHRE AUFGABEN WÄHREND EINER ARBEITSWOCHE

Dieses Kapitel behandelt die folgenden Themen:

- Die Überwachung von Leuten aus der Vogelperspektive
- Leute mit Hilfe von Straßenbefehlen herumkommandieren
- Mitteilungen
- Kampf mit Straßenbefehlen

Am Ende dieses Kapitels sollten Sie sich gut genug auskennen, um jederzeit zu wissen, was passiert und wie Sie im Notfall geeignete Maßnahmen ergreifen können.

Wenn Sie direkt aus dem dritten Kapitel in dieses Kapitel gekommen sind, geht es für Sie weiter bei der Überschrift "Der Start der Arbeitswoche".



Sobald Sie das Kapitel geladen haben, kommen Sie zunächst zum Organisations-Bildschirm. Bevor Sie sich an die Arbeit machen, sollten Sie einige Dinge überprüfen, wie in Kapitel 1 beschrieben:

- Ihr Team
- Ihr Territorium
- Ihre Finanzen

Wenn Sie Hilfe zu diesem Thema benötigen, schauen Sie bitte im Kapitel 1 des Lehrbuchs nach.

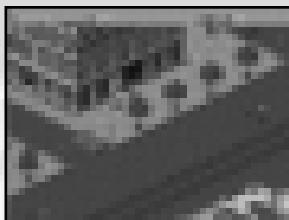
Außerdem sollten Sie die Befehle überprüfen, die Ihre Capos bereits erhalten haben, wie im ersten Kapitel beschrieben. Wenn Sie Hilfe bei der Überprüfung der "Befehle dieser Woche" brauchen, schauen Sie bitte im Kapitel 2 des Lehrbuchs nach.

Um die Arbeitswoche zu starten.

- Wenn Sie mit allem zufrieden sind klicken Sie unten rechts auf Ausführung!

Sobald die Computerspieler ihre Züge geplant haben, finden Sie sich in der Stadt wieder.

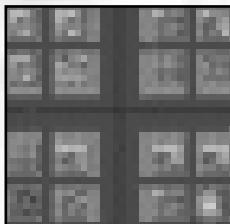
## DER START DER ARBEITSWOCHE



Sobald die Woche beginnt, sind Sie in der Straßenperspektive.

Ihre erste Amtshandlung ist die Überwachung eines Ihrer Gang-Mitglieder. Dazu suchen wir uns mal Sara Flood, die Dame, die Sie zum Bombenlegen geschickt haben.

- Klicken Sie auf die Taste Vogelperspektive.



Sobald Ihre Ganoven das Hauptquartier verlassen, müssen Sie Sara Flood ausfindig machen.

- Klicken Sie auf die Taste Überwachte Personen.
- Klicken Sie auf den Befehle-Knopf.
- Klicken Sie auf die Textzeile "Bomben".



Ein Anzeigefenster öffnet sich, das Sara Flood überallhin verfolgt.

- Klicken Sie auf die untere rechte Ecke des Anzeigefensters und halten Sie die Maustaste gedrückt. Bewegen Sie nun die Maus ein wenig nach rechts unten.



Damit vergrößern Sie das Fenster, so daß Sie mehr von Saras Umgebung sehen können. Mit der Kombination von Straßenperspektive im Anzeigefenster und Vogelperspektive im Hauptfenster

können Sie mehrere Ihrer Gang-Mitglieder gleichzeitig im Auge behalten.

Sie können jetzt zusehen, wie Miss Flood in Eno Colburns Laden eine Bombe hochgehen läßt.

# DER BEFEHL "GEHEN NACH"

Als nächstes geben Sie einen einfachen Gehen nach-Befehl mit Hilfe der Straßenbefehle.

Die Straßenbefehle können Sie jederzeit während der Woche erteilen, obwohl Sie sie meistens nur benutzen werden, um Eindringlinge von Ihren Streifen abfangen zu lassen oder um Ihre Ganoven anzuweisen, jemanden zu beschatten.

Sie geben jetzt den Gehen-nach-Befehl, mit dem Sie in solchen Fällen Streifen oder Wachen zum Kampfgeschehen umleiten. Wählen Sie dafür Dion Murphy aus. Er nähert sich mit Fidel Costa gerade der Brücke, zu der Sie die beiden geschickt haben.



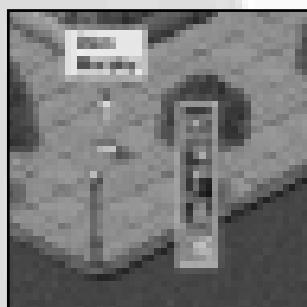
Verschieben Sie den Kartenausschnitt nach unten, bis Sie die Brücke finden, zu der Dion und Fidel gerade unterwegs sind.

Vergrößern Sie das Bild zur Straßenperspektive, wobei der Vergrößerungsrahmen rund um die Brücke liegen sollte.

Bald werden die beiden Ganoven an der Brücke ankommen. Dann werden sie anfangen, sich umzusehen und nach gegnerischen Aktivitäten und Ganoven Ausschau zu halten.

Sie werden jetzt Murphy zu der großen Kreuzung schicken, direkt südlich von seinem und Costas jetzigen Standort.

Klicken Sie auf Murphy.



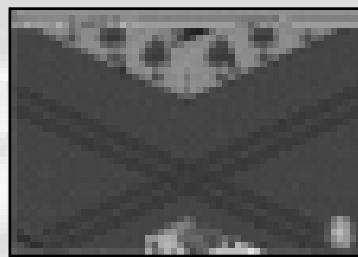
Die Markierung um Murphys Füße herum fängt an, zu blinken, und ein Befehlsfenster erscheint. Das Befehlsfenster zeigt Ihnen die Befehle, die Sie Murphy erteilen können.

Klicken Sie auf Gehen nach.



Der Mauszeiger verändert sich jetzt, um zu zeigen, daß der Befehl Gehen nach ausgewählt ist.

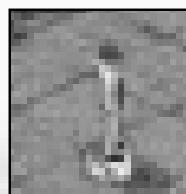
Verschieben Sie den Kartenausschnitt nach unten zu der großen Straßenkreuzung.



Diese beiden Hauptstraßen sind die breitesten in der Stadt.

Klicken Sie auf die Südost-Ecke der Kreuzung.

Hier werden Sie jetzt Murphy hinschicken. Diese Stelle liegt weit im Territorium der grünen Gang, daher können wir hier gut Ausschau halten nach gegnerischen Ganoven. Sobald Sie das Ziel ausgewählt haben, verschwindet das Befehlsfenster, und der Mauszeiger nimmt wieder seine normale Form an. Murphy geht los in Richtung auf die Kreuzung.



Wenn Murphy ankommt, steht er dort an der Ecke rum. Eine Hand erscheint unter ihm. Das bedeutet, daß er auf Ihre nächsten Anweisungen wartet.

Kurz nach Murphys Ankunft hören Sie ein Klingeln, und ein Knopf am Ende der Symbolleiste blinkt auf. Das bedeutet, daß eine Mitteilung für Sie angekommen ist.

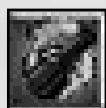
Schalten Sie den Pausenmodus ein.

## MITTEILUNGEN

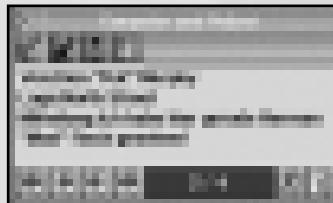
Jedesmal, wenn es klingelt und Knöpfe zu blinken beginnen, ist eine neue Mitteilung in Ihrem Mitteilungsfenster angekommen.

Das Mitteilungsfenster verwaltet und zeigt Mitteilungen über alles, was in der Stadt an interessanten Sachen passiert. Ältere Mitteilungen werden so lange verwahrt, bis das Mitteilungsfenster voll ist, dann fliegen sie raus.

Das Symbol, das bei Ihnen gerade angekommen ist, dürfte die Nachricht sein, daß Dion ein Mitglied einer gegnerischen Gang gesichtet hat.



■ Klicken Sie auf den zweiten Mitteilungsknopf, Gangster und Polizeimitteilungen.



Dadurch öffnet sich das Mitteilungsfenster mit den Berichten über gegnerische Gangster, über Polizisten und FBI-Agenten, die gesichtet worden sind. Die Mitteilung besagt, daß Murphy ein gegnerisches Gang-Mitglied gesehen hat.

Die Knöpfe oben im Mitteilungsfenster ermöglichen Ihnen, festzulegen, welche Art von Mitteilungen Sie empfangen möchten. Die Knöpfe unten im Mitteilungsfenster dienen zum Verschieben des Kartausschnitts nach oben und unten durch die Mitteilungen sowie zum Ansehen und Entfernen von bestimmten Mitteilungen.

■ Klicken Sie auf Ereignis ansehen im Mitteilungsfenster.



Dadurch zentriert sich der Bildschirm auf Murphy.

Ganz in der Nähe werden Sie eine Person finden mit einer entweder grünen oder orangefarbenen Markierung um ihre Füße. Das wäre dann ein Mitglied der grünen bzw. der orangefarbenen Gang.

■ Klicken Sie auf das X oben im Mitteilungsfenster.

Dadurch schließt sich das Mitteilungsfenster.

■ Öffnen Sie ein Anzeigefenster für das Mitglied der gegnerischen Gang.

So, nachdem Sie jetzt ein Mitglied einer gegnerischen Gang aufgespürt haben, versuchen Sie ihn doch mal zu eliminieren, mit Hilfe eines weiteren Straßenbefehls. Kampfbefehle können Sie im Verlauf der Woche ebenso geben wie den Gehen-nach-Befehl. Der einzige Unterschied ist, daß Sie eine Person als Ziel eingeben anstatt eines Ortes. Sie können diesen Befehl auch geben, solange das Spiel noch im Pausenmodus ist. Wenn Sie etwas geübt im Umgang mit Straßenbefehlen sind, werden Sie ihn aber wahrscheinlich während des laufenden Spiels erteilen.

■ Klicken Sie auf Murphy.

Die Markierung rund um Murphys Füße beginnt erneut zu blinken, und das Befehlsfenster erscheint wieder.

■ Klicken Sie auf Eliminieren.



Der Mauszeiger verändert sich jetzt, um zu zeigen, daß der Befehl Eliminieren ausgewählt ist.

■ Klicken Sie auf die Taste Zentrieren in dem Anzeigefenster des gegnerischen Gang-Mitglieds.

Das Anzeigefenster zentriert sich jetzt auf das Ziel.

■ Klicken Sie auf das gegnerische Gang-Mitglied.

■ Klicken Sie auf seinen Namen, um den Befehl abzuschließen.

Das Befehlsfenster verschwindet, Murphy ist bereit zum Einsatz.

■ Klicken Sie auf die Taste Pause, um die Simulation weiterlaufen zu lassen.

Murphy bewegt sich jetzt auf den gegnerischen Ganoven zu. Sobald er in Schußweite ist, eröffnet er das Feuer.

Murphy ist ein erstklassiger Schütze, bewaffnet mit einer Tommy Gun. Das gegnerische Gang-Mitglied hat keine Chance gegen einen Mann von und mit Murphys Kaliber, und so liegt er bald tot am Boden.

Nachdem er seinen Befehl ausgeführt hat, verläßt Murphy sofort den Tatort, bevor die Polizei kommt. Nachdem er eine Weile von der Bildfläche verschwunden ist, kommt er dann irgendwann zurück zum Ort des Geschehens, als völlig unbeteiligter Passant.

■ Schicken Sie Murphy mit einem Gehen-nach-Befehl zurück zur Brücke, wo Costa steht.

Inzwischen dürfte ein Großteil der Arbeitswoche verstrichen sein.

■ Klicken Sie viermal rechts auf die Uhr, um den Zeitablauf bis zum Ende der Woche zu beschleunigen.

Sobald die Arbeitswoche abgelaufen ist, endet auch dieses Kapitel des Lehrbuchs. Das Spiel kehrt zurück zur Auswahl der Kapitel.

## ZUSAMMENFASSUNG DES LEHRSTOFFES

Wenn Sie alle Kapitel absolviert haben, sollten Sie in der Lage sein, alle wichtigen Bedienelemente sowohl des Organisations-Bildschirms als auch der Arbeitswoche zu beherrschen.

Auch wenn viele Möglichkeiten des Spiels in den Lehrbuch-Kapiteln nicht direkt behandelt werden, treffen auf sie doch die gleichen Bedienungsprinzipien zu, so daß Sie sich innerhalb kürzester Zeit damit zurechtfinden sollten.

Sollte es Ihnen nützlich erscheinen, können Sie jedes Kapitel des Lehrbuchs in beliebiger Reihenfolge erneut durchspielen. Laden Sie einfach das gewünschte Kapitel vom Lehrbuch-Bildschirm aus.

# DER RATGEBER

Der Ratgeber ist dazu gedacht, Sie beim Spiel mit Informationen zu versorgen. Schlagen Sie hier nach, wenn Sie Einzelheiten zu Ihren Handlungsmöglichkeiten wissen möchten. Der Ratgeber ist so angelegt, daß Sie sich möglichst schnell auf den einzelnen Bildschirmen und in der Stadt zurechtfinden.

# SPIELMENÜS

Mit den Spielmenüs stellen Sie die folgenden Optionen ein:

- Die Art des Spieles.
- Die Spielparameter.
- Die Steuerung.
- Die Effekte.

## "GANGSTERS" LADEN

Um Gangsters zu laden, legen Sie nur die CD ins Laufwerk.

Um Gangsters zu spielen, legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk.



Ist der Autoplay-Bildschirm geladen, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche Spielen.

Wenn die Funktion Autoplay ausgeschaltet ist oder der Computer mit der CD im Laufwerk gestartet wurde, klicken Sie auf die Schaltfläche Startmenü, wählen dann die Programmgruppe und klicken schließlich auf "Gangsters". Natürlich können Sie auch den Ordner "Hothouse Creations" öffnen, den Sie normalerweise in Arbeitsplatz/C:/Programme finden, und das Spiel mit einem Doppelklick auf das Gangsters-Icon starten. Sobald das Programm geladen ist, sehen Sie als erstes das Hauptmenü.

## EIN NEUES SPIEL STARTEN

Standardmäßig ist das Programm so eingestellt, daß Sie ein vollständiges Spiel starten. Wenn Sie das wollen, können Sie die Menüs überspringen und zum Schnellstart übergehen; nur den Namen Ihrer Spielfigur sollten Sie vielleicht vorher ändern. Wie das geht, finden Sie unter der Überschrift Das Menü "Neues Spiel" in diesem Kapitel.

## SCHNELLSTART



So starten Sie ganz schnell eine neue Spielrunde:

Klicken Sie auf die Taste mit der Bezeichnung Neues Spiel.

Dadurch kommen Sie in das Menü "Neues Spiel".

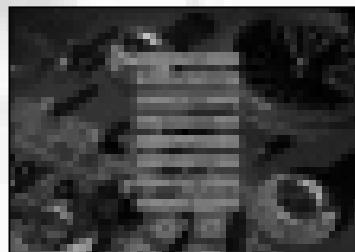
## Spiel starten

Klicken Sie auf die Taste mit der Bezeichnung Spiel starten im Einzelspieler-Menü.

Dadurch gelangen Sie direkt zum Organisationsbildschirm für die erste Woche.

## DAS HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü ist der erste Bildschirm, den Sie nach dem Spielstart sehen.



Hier können Sie  
■ ein neues Spiel starten  
■ einen zuvor gespeicherten Spielstand wieder laden  
■ sich die Ruhmeshalle der besten Gangster ansehen

Die Knöpfe auf dem Bildschirm haben folgende Funktionen:

### NEUES SPIEL

Klicken Sie auf diese Taste, um eine Einzelspieler-Runde zu spielen.

In einer Einzelspieler-Runde sind all Ihre Gegner vom Computer gesteuert. Der Knopf bringt Sie ins Menü "Neues Spiel".

### FRÜHERE PARTIE WEITERSPIELEN

Klicken Sie auf diese Taste, um in einem alten Spiel dort weiterzumachen, wo Sie beim letzten Mal aufgehört haben.

Die Entscheidung, ein altes Spiel fortzusetzen, lädt den letzten automatisch gesicherten Spielstand. Danach kommen Sie direkt zum Organisations-Bildschirm.

### SPIELSTAND LADEN

Klicken Sie auf diese Taste, um einen früher gespeicherten Spielstand wieder zu laden.

Der Knopf bringt Sie zum Spielstand laden-Bildschirm, wo Sie alle früher gespeicherten Einzelspieler-Runden wiederfinden.

## MEHRSPIELER-RUNDE

■ Klicken Sie auf diese Taste, um eine Mehrspieler-Runde zu spielen.

Dieser Knopf bringt Sie zum Mehrspieler-Menü, wo Sie eine neue Mehrspieler-Runde anlegen oder in eine bestehende Partie einsteigen können.

## LEHRBUCH

■ Klicken Sie auf diese Taste, um ein Lehrbuch zu laden.

Dieser Knopf bringt Sie zur Lehrbuch-Auswahl, wo Sie sich eines der vier Kapitel zum Spielen aussuchen können.

## RUHMESHALLE DER BESTEN GANGSTER

■ Klicken Sie auf diesen Knopf, um sich die Ruhmeshalle der besten Gangster anzusehen.

Hier können Sie die großen Taten der berühmten Kriminellen bewundern, die vor Ihnen neue Maßstäbe gesetzt haben.

## DAS TEAM

■ Klicken Sie auf die Taste Das Team, um sich anzusehen, wer an Gangsters mitgewirkt hat.

## BEENDEN

■ Klicken Sie auf diesen Knopf, um das Spiel zu verlassen.

# DAS MENÜ "NEUES SPIEL"

Das Menü "Neues Spiel" ist der Bildschirm, von dem aus Sie eine neue Einzelspieler-Runde starten.

## IHR LEBENSLAUF

Ihr Lebenslauf erscheint oben auf dem Bildschirm:



■ Ihr Gesicht

■ Ihr Name

■ Die Farbe der Gang, für die Sie antreten

■ Klicken Sie auf die Taste Daten ändern, wenn Sie einen dieser drei Punkte ändern wollen.

## SPIELOPTIONEN

Unter Ihrem Lebenslauf finden Sie eine Beschreibung des Spiels, das Sie starten werden.

■ Klicken Sie auf die Taste Spieloptionen, um die Spieloptionen zu ändern.

Der Spieloptionen-Knopf bringt Sie zum Spieloptionen-Bildschirm, wo Sie die Art des Spieles ändern können, das Sie starten wollen.

## SPIEL STARTEN

■ Klicken Sie auf Spiel starten, um eine neue Partie Gangsters zu starten.

## ABBRUCH

■ Klicken Sie auf Abbruch, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

# DAS MENÜ "DATEN ÄNDERN"

Im Menü "Daten ändern" können Sie die folgenden Punkte ändern:



■ Ihr Gesicht

■ Ihren Namen

■ Die Farbe der Gang, für die Sie antreten.

## IHR GESICHT ÄNDERN

Das Programm bietet Ihnen immer ein Standardgesicht an, aber wahrscheinlich wollen Sie sich ja Ihr eigenes Gesicht aussuchen. Unter dem angezeigten Gesicht finden Sie dazu eine Reihe von Knöpfen.

■ Klicken Sie auf die oberste Taste, um zwischen "männlich" und "weiblich" hin und her zu schalten.  
■ Klicken Sie auf die Taste darunter, um Nationalität und Eigenarten zu ändern.  
■ Klicken Sie auf die letzten Knöpfe, um die Gesichtskonturen zu verändern.

## IHREN NAMEN ÄNDERN

Das Programm bietet Ihnen auch immer einen Standardnamen an, aber wahrscheinlich wollen Sie den ja auch selbst aussuchen. Um den Namen zu ändern

■ Klicken Sie auf das Namensfenster.  
■ Geben Sie dann Ihren Namen ein.

## DIE GANG-FARBE ÄNDERN

In einem normalen oder kurzen Spiel starten Sie immer als die rote Gang. Um Ihre Gang-Farbe zu ändern, klicken Sie auf eines der Farbfelder unter dem Namen.

■ Die Farbe, die Sie anklicken, ist die Farbe, mit der Sie spielen.

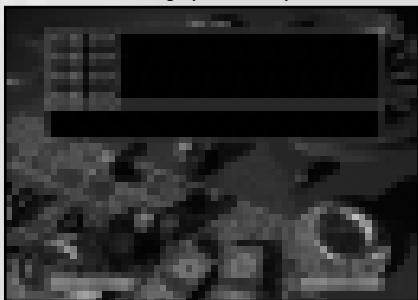
## ÄNDERUNGEN AKZEPTIEREN / RÜCKGÄNGIG MACHEN

■ Klicken Sie auf Ok, um die Änderungen zu akzeptieren und zum Menü "Neues Spiel" zurückzukehren.

■ Klicken Sie auf Abbruch, um alle Änderungen rückgängig zu machen und zum Menü "Neues Spiel" zurückzukehren.

# DAS MENÜ “SPIELSTAND LADEN”

Das Menü “Spielstand laden” ermöglicht es Ihnen, früher gespeicherte Spielstände wieder zu laden. Das Fenster oben auf dem Bildschirm enthält eine Liste der gespeicherten Spiele.



Klicken Sie auf einen Spielstand, um Genaueres darüber zu erfahren.

Die Details erscheinen in dem Fenster unter der Liste der gespeicherten Spiele.

Klicken Sie auf Spielstand laden, um das gewählte Spiel zu laden

Klicken Sie auf Abbruch, um zum Hauptmenü zurückzukehren.



## AUSWAHL DER SPIELART

Die drei Knöpfe oben auf dem Bildschirm bestimmen die Art des Spiels:

Normales Spiel

Szenario

Kurzspiel

# LEHRBUCH-AUSWAHL

Die Lehrbuch-Auswahl ermöglicht es Ihnen, eines von vier Lehrkapiteln durchzuspielen. Das Fenster oben auf dem Bildschirm enthält die Liste der Kapitel.



Klicken Sie auf ein Kapitel, um Näheres darüber zu erfahren.

Die Details erscheinen in dem Fenster unter der Liste der Kapitel.

Klicken Sie auf Kapitel laden, um das gewählte Kapitel zu spielen.

Klicken Sie auf Abbruch, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

# DIE SPIELOPTIONEN

Bei den Spieloptionen können Sie die Art von Spiel beeinflussen, die Sie gerade spielen. Sie können etwa die Dauer der Runde einstellen oder Zielwerte für Geld oder Territorium eingeben.

## NORMALES SPIEL

Klicken Sie auf Normal, um eine vollständige Runde Gangsters zu spielen.

Normal ist die vorgegebene Grundeinstellung. “Vollständig” heißt, daß Sie von Gründung der Gang bis zum Ende durchspielen. Gewonnen haben Sie, wenn Sie entweder alle rivalisierenden Bandenführer ausschalten konnten, zum Bürgermeister gewählt wurden oder ehrlich geworden sind.

## SZENARIO

Klicken Sie auf Szenario, um zur Szenario-Auswahl zu gelangen.

In der Szenario-Auswahl können Sie sich aus einer Reihe von spannenden Spielen eines aussuchen.

## KURZSPIEL

Klicken Sie auf Kurzspiel, um in das Kurzspiel-Menü zu gelangen.

Im Kurzspielenü können Sie sich eine kürzere Partie “Gangsters” aussuchen.

## DIE STARTBEDINGUNGEN FESTLEGEN

Die Knöpfe und Schieberegler unter den Knöpfen für die Spielart-Einstellung legen die Startbedingungen fest:

Bildschirmauflösung

Wirtschaft

Gegner

Geld

Ganoven

Territorium

## BILDSCHIRMAUFLÖSUNG

Bei der Bildschirmauflösung können Sie sich aussuchen, in welcher Darstellung Sie Gangsters spielen wollen:

640 Pixel x 480 Pixel

800 Pixel x 600 Pixel

1024 Pixel x 768 Pixel

Je leistungsstärker Ihr Rechner, desto höher die Bildschirmauflösung, die Sie nutzen können.

Klicken Sie auf die Taste für die gewünschte Bildschirmauflösung.

## WIRTSCHAFT

Unter Wirtschaft stellen Sie ein, wieviel Gewinn die Geschäfte machen.

Stark bedeutet, die Geschäfte machen gute Profite.

Normal bedeutet, daß die Geschäfte immer noch vernünftig verdienen

Schwach bedeutet, die Läden nagen fast am Hungertuch.

Klicken Sie auf die gewünschte Taste.

## GEGNER

Bei der Option Gegner legen Sie fest, auf welche Art von Widersachern Sie stoßen möchten.

Passiv bedeutet, daß der Gegner nur als letztes Mittel zu Gewalt greifen wird.

Normal bedeutet, der Gegner setzt Gewalt nur in begründbaren Fällen ein.

Aggressiv bedeutet, daß Ihr Gegner bei der geringsten Provokation brutal zuschlägt.

Zufällig bedeutet, daß eine zufällige Auswahl aus den drei oben genannten Möglichkeiten getroffen wird.

Klicken Sie auf die gewünschte Taste.

## GELD

Der Schieberegler "Geld" legt fest, wieviel Geld Sie zu Beginn des Spieles haben. Der Betrag kann zwischen 3.000 \$ und 10.000 \$ liegen.

Klicken Sie auf den Schieberegler, und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.

Ziehen Sie den Schieberegler nach rechts oder links, bis in dem Fenster rechts der Betrag erscheint, mit dem Sie das Spiel starten möchten.

## GANOVEN

Dieser Schieberegler legt fest, wieviel Männer Sie zu Beginn des Spieles haben. Der Wert kann zwischen 3 und 10 liegen. Wenn Sie drei Ganoven als Startteam wählen, führt einer davon Ihr ehrliches Geschäft, das als Fassade dient, die beiden anderen bilden ein Team. Alle weiteren Ganoven finden sich im Bereitschaftsraum wieder.

Klicken Sie auf den Schieberegler, und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.

Ziehen Sie den Schieberegler nach rechts oder links, bis in dem Fenster rechts die Anzahl an Männern erscheint, mit der Sie das Spiel starten möchten.

## EIN TIP

Gönnen Sie sich nicht zu viele Ganoven. Sie haben dann nämlich nicht nur mehr Männer, sondern auch mehr Kosten.

## GESCHÄFTE

Dieser Schieberegler legt fest, wieviele Geschäfte Sie zu Beginn des Spieles haben. Der Wert kann zwischen 1 und 10 liegen. Ihr erstes Geschäft ist die ehrliche Fassade für Ihr Büro. Die weiteren Geschäfte

sind dann Läden, die Sie von vornherein erpressen, was Ihnen ein etwas höheres Einkommen garantiert.

Klicken Sie auf den Schieberegler, und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.

Ziehen Sie den Schieberegler nach rechts oder links, bis in dem Fenster rechts die Anzahl an Geschäften erscheint, mit der Sie das Spiel starten möchten.

## STANDARDWERTE

Klicken Sie auf Standardwerte, um alle Spieloptionen wieder auf die ursprünglichen Werte zurückzustellen. Sie machen damit alle Änderungen rückgängig.

## OK

Klicken Sie auf Ok, um die Einstellungen zu speichern und ins Menü "Neues Spiel" zurückzukehren.

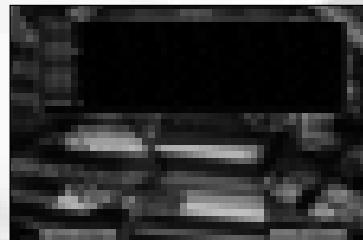
## ABBRUCH

Klicken Sie auf Abbruch, um keine Ihrer Änderungen zu speichern und ins Menü "Neues Spiel" zurückzukehren.

## OPTIONEN FÜR FORTGESCHRITTENE

Klicken Sie auf Optionen für Fortgeschrittene, um zu weiteren Einstellungsmöglichkeiten zu gelangen.

# DIE Szenarioauswahl



Die Szenarioauswahl zeigt Ihnen eine Liste mit speziellen Spielen oben auf dem Bildschirm. Diese Szenarien sind als besonders packende Einsätze entworfen worden, als Ergänzung zu Gangsters. Sie spielen sich in verschiedenen Städten ab und haben fest vorgegebene Ziele. Die Szenarien sind unterschiedlich schwierig, zeigen Ihnen aber Probleme, vor denen wirkliche Gangster in der Vergangenheit auch gestanden haben. Unter der Liste bietet Ihnen ein Fenster noch Informationen zu dem gewählten Szenario aus.

## EIN Szenario laden

Klicken Sie auf ein Szenario, um Genaues darüber zu erfahren. Sobald ein Szenario ausgewählt ist, erscheinen in dem Fenster unten auf dem Bildschirm Informationen über dieses Szenario. Dazu gehört unter anderem, wann und wo die Handlung spielt, was vorher passiert ist und wie genau die Spielziele aussehen.

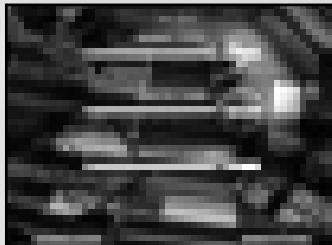
Klicken Sie auf die Taste Szenario laden, um das gewählte Spiel zu laden.

Klicken Sie auf ein anderes Szenario, wenn Sie sich für ein anderes Spiel entschieden haben.

Klicken Sie auf die Taste Abbruch, um zum Spieloptionen-Menü zurückzukehren.

# DAS KURZSpiel-MENÜ

In Gangsters können Sie zwischen drei Arten von Kurzspielen wählen:



- Einfluss
- Reichtum
- Territorium

Bei jedem dieser Spiele geht es darum, eine bestimmte Menge beim gewählten Kriterium zu erreichen.

## EINFLUß

Das Spiel um Einfluß dauert eine variable Anzahl von Spielwochen. Der Schieberegler ermöglicht eine Einstellung der Spiellänge zwischen 20 und 100 Wochen. Danach müssen Sie der mächtigste Bandenführer von denen sein, die überlebt haben. Macht und Einfluß zu haben erfordert eine Mischung aus Reichtum, Territorien und Männern.

Klicken Sie auf die Taste Einfluß, um ein Spiel von vorgegebener Länge zu spielen.

## REICHTUM

Das Spiel um Reichtum erfordert zum Gewinnen eine gewisse Menge an finanziellen Werten. Wer den Betrag zuerst erwirtschaftet hat, gewinnt. Es gibt keine Zeitbeschränkung. Der Schieberegler unter dem Auswahlknopf legt die Summe fest, die jeder Bandenführer erwirtschaften muß, zwischen 1.000.000 \$ und 2.500.000 \$.

Klicken Sie auf den Schieberegler, und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.

Ziehen Sie den Schieberegler nach rechts und links, bis in dem Fenster oben die Menge an Geld erscheint, die Sie als Zielsumme setzen möchten.

## TERRITORIUM

Auch das Spiel um Territorium hat kein Zeitlimit. Die Spieler befinden sich in einem Wettrennen, bei dem es darum geht, als Erster eine vorgegebene Anzahl von Häuserblocks zu kontrollieren.

Der Schieberegler unter dem Auswahlknopf legt die Anzahl der zum Sieg nötigen Häuserblocks fest, zwischen ein- und fünfhundert.

Klicken Sie auf den Schieberegler, und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.

Ziehen Sie den Schieberegler nach rechts und links, bis in dem Fenster oben die Anzahl der Häuserblocks erscheint, die Sie als Ziel setzen möchten.

## OK

Klicken Sie auf Ok, um die Einstellungen zu speichern und ins Spieloptionen-Menü zurückzukehren.

## ABBRUCH

Klicken Sie auf Abbruch, um keine Ihrer Änderungen zu speichern und ins Spieloptionen-Menü zurückzukehren.

## OPTIONEN FÜR FORTGESCHRITTENE

Wenn Sie beim Spielen von Gangsters Schwierigkeiten haben, können Sie mit den Optionen für Fortgeschrittene das Spiel an Ihren Computer anpassen.

**VORSICHT: VERSUCHEN SIE NICHT, EINE DIESER EINSTELLUNGEN ZU VERÄNDERN, WENN SIE NICHT GENAU WISSEN, WAS SIE TUT UND WELCHEN ZWECK SIE ERFÜLLT!**

Diese Optionen werden erst nach einem Neustart von Windows wirksam.

### GERÄUSCHEFFEKTE AN/AUS

Klicken Sie auf diesen Knopf, um die Geräuscheffekte an- bzw. auszuschalten.

### CD EIN/AUS

Klicken Sie auf diesen Knopf, um die Audiowiedergabe von der CD an- bzw. auszuschalten.

### VSYNC AN/AUS

Klicken Sie auf diesen Knopf, um VSync an- bzw. auszuschalten.

### MMX EIN/AUS

Klicken Sie auf diesen Knopf, um MMX an- bzw. auszuschalten.

### MAUS UMKEHREN

Klicken Sie auf diesen Knopf, um die Mausbewegung entlang der Y-Achse umzukehren.

## OK

Klicken Sie auf Ok, um die Einstellungen zu speichern und ins Spieloptionen-Menü zurückzukehren.

## STANDARDWERTE

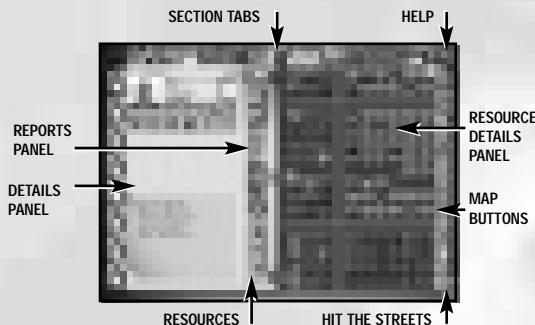
Klicken Sie auf Standardwerte, um alle Werte wieder auf die ursprünglichen Werte zurückzustellen.

## ABBRUCH

Klicken Sie auf Abbruch, um keine Ihrer Änderungen zu speichern und ins Spieloptionen-Menü zurückzukehren.

# DER ORGANISATIONSBILDSCHIRM

Der Organisations-Bildschirm ist der erste Bildschirm, den Sie zu Beginn des Spieles sehen, nachdem Sie alle Spieloptionen eingestellt und das Spiel gestartet haben. Auch am Ende jeder Arbeitswoche erscheint der Organisations-Bildschirm wieder.



Der Organisations-Bildschirm erscheint als ein Geschäftsbuch, in dem Sie als Spieler Informationen eintragen und ablesen können, sei es über Ihre Gang-Mitglieder, über Ressourcen oder Geschäfte. Der Organisations-Bildschirm ist in acht Abschnitte untergliedert, von denen sich jeder mit einem anderen Aspekt der Aufgabe befaßt, Ihr Imperium zu leiten. Sie erreichen diese Abschnitte über die acht Markierungen am oberen Bildschirmrand.

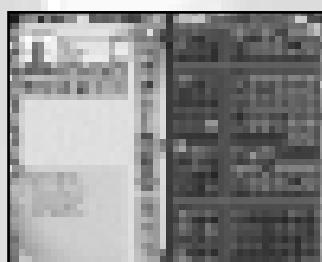
- |            |               |
|------------|---------------|
| Capos      | Zeitung       |
| Buchhalter | Schaubilder   |
| Anwalt     | Karten        |
| Diplomatie | Spieloptionen |

Klicken Sie auf die entsprechende Markierung, um den gewünschten Abschnitt aufzurufen.

Jeden dieser Abschnitte behandeln wir in diesem Kapitel separat.

## DIE CAPOS

Der Capo-Abschnitt ist wahrscheinlich der wichtigste Teil des ganzen Organisations-Bildschirms. Hier stellen



Sie aus Ihren Ganoven Teams zusammen, verteilen Waffen und Fahrzeuge und geben die meisten der Befehle, um Ihr Imperium auszuweiten und die Konkurrenz niederzuhalten.

Wenn Sie den Capo-Abschnitt öffnen, finden Sie auf der linken Seite Details zu dem betreffenden Capo, auf der rechten Seite den Stadtplan.

Klicken Sie auf die Markierung Capo, um in den Capo-Abschnitt zu gelangen.

## DER AUFBAU DES CAPO-ABSCHNITTS

Der Capo-Abschnitt enthält folgende Teile:

- Die Abschnittsmarkierungen
- Die Team-Detailtafel
- Die Ressourcen-Detailtafel
- Die Capo-Markierungen
- Die Berichte-Tafel
- Die rechte Tafel
- Die Kartenknöpfe

### DIE ABSCHNITTSMARKIERUNGEN

Die Abschnittsmarkierungen sind genau die gleichen wie in jedem anderen Abschnitt des Organisations-Bildschirms und werden dazu benutzt, sich zwischen den verschiedenen Abschnitten zu bewegen.

### Die TEAM-Detailtafel

Auf der Team-Detailtafel werden die Capos und ihre Teams angezeigt.

### Die RESSOURCEN-Detailtafel

Auf der Ressourcen-Detailtafel werden Informationen zur Stadt und zu Ihrer Gang angezeigt. Je nachdem, welchen Teil des Capo-Abschnitts Sie sich ansehen, hat sie unterschiedliche Funktionen:

- Sie zeigt Ihnen die verfügbaren Ressourcen, wenn Sie sich Ganoven, Fahrzeuge und Waffen ansehen.
- Sie kann die verfügbaren Karten der Stadt anzeigen.
- Sie kann auch als Rekrutierungsanzeige dienen und die Buchhalter, Anwälte und Ganoven zeigen, die zum Anwerben zur Verfügung stehen.

### Die CAPO-MARKIERUNGEN

Mit Hilfe der Capo-Markierungen können Sie sich jeden Ihrer Capos genauer ansehen.

Bewegen Sie die Maus über eine der Capo-Markierungen, um nachzusehen, welches Team unter welchem Capo arbeitet.

An der Spitze des Cursors erscheint der Name des Capos und seines Teams.

Klicken Sie auf eine Capo-Markierung, um diesen Capo auszuwählen.

Wenn Sie einen neuen Capo auswählen, erscheinen sein Gesicht und seine Daten oben auf der Seite.

### Die BERICHE-TAFEL

Die Berichte-Tafel zeigt Ihnen alles, was Ihre Capos Ihnen zu melden haben. Wenn Sie Befehle erteilen, fungiert diese Anzeige als Befehle-Tafel.

Über die Berichte-Tafel haben Sie auch Zugriff auf den Notizblock und Ihre Ressourcen. Genaue Einzelheiten dazu finden Sie in den entsprechenden Kapiteln dieses Handbuchs.

## DIE RECHTE TAFEL

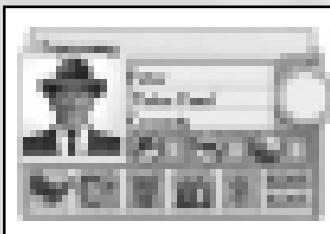
Die rechte Tafel erscheint nur bei den Capo-Befehlen, einigen der Berichte und ein paar anderen Abschnitten. Sie finden darauf weitere Optionen zum momentan aktiven Befehl oder Bericht. Je nach Verwendungszweck erfüllt die rechte Tafel folgende Funktionen:

- Bei einem Geschäftsbefehl dient die rechte Tafel als Geschäftsbefehle-Tafel.
- Bei einem Personalbefehl dient die rechte Tafel als Personalbefehle-Tafel.
- Bei der Auswahl eines Vergehens dient die rechte Tafel als Vergehen-Tafel.
- Bei der Auswahl eines Gewaltverbrechens dient die rechte Tafel als Gewaltverbrechen-Tafel.
- Beim Bericht über die aktuellen Todesfälle dient die rechte Tafel als Gang-Auswahl-Tafel.
- Bei der Betrachtung der Buchhalter, Anwälte und Ganoven, die zur Anwerbung zur Verfügung stehen, dient die rechte Tafel als Personen-Auswahl-Tafel.
- Bei der Betrachtung der Ganoven im Bereitschaftsraum oder im Diplomatie-Abschnitt dient die rechte Tafel als Fähigkeiten-Tafel.

## DIE KARTENKNÖPFE

Die Kartenknöpfe stehen in mehreren Abschnitten des Organisations-Bildschirms zur Verfügung. Mit ihrer Hilfe können Sie Informationen über die Stadt anzeigen lassen. Weitere Details finden Sie in diesem Kapitel im Abschnitt Karten.

## DIE CAPOS



Die Capos erscheinen immer oben auf der Team-Detailtafel mit ihren Namen und Paßbildern. Außerdem bekommen Sie hier noch folgende Informationen:

- Der Name des Teams dieses Capos
- Die Übersicht über das Team des Capos
- Die Gehaltsforderungen des Capos
- Das Gehalt, das Sie Ihrem Capo wirklich bezahlen
- Die Zeitanzeige des Capos
- Ein Knopf, um den Capo zu feuern
- Ein Knopf, um den Capo umbringen zu lassen
- Ein Knopf, um den Capo zu degradieren
- Ein Knopf, um unten auf der Team-Detailtafel zwischen den Anzeigen "Das Team des Capos" und "Die Fähigkeiten des Capos" umzuschalten.
- Ein Knopf, um das Gehalt des Capos zu verändern

## DER NAME DES CAPO-TEAMS

Über dem Gesicht des Capos sehen Sie den Namen des Capo-Teams. Er ist üblicherweise abgeleitet vom Vornamen des Capos.

- Um einen Teamnamen zu ändern, klicken Sie ihn an.
- Löschen Sie ihn mit Backspace und Entf.
- Geben Sie den neuen Namen ein.
- Drücken Sie die Return-Taste.

## DIE ÜBERSICHT ÜBER DAS TEAM DES CAPOS

Die Übersicht über das Team des Capos sehen Sie unter dem Namen des Capos. Neben den drei Symbolen finden Sie Zahlen, die Ihnen Auskunft geben über

- die Anzahl der Ganoven im Team
- die Anzahl der Waffen im Team
- die Anzahl der Fahrzeuge, die dem Trupp zur Verfügung stehen

## DIE GEHALTSFORDERUNGEN DES CAPOS

Wie alle anderen Mitglieder Ihrer Bande zeigen auch die Capos ständig an, wieviel Dollar sie gerne mehr verdienen würden. Wenn dieser Betrag zu hoch wird, verfärbten sich Name und Gehaltsangabe des Capos rot. Sobald das passiert, müssen Sie unverzüglich einschreiten, bevor der Gedanke an eine Desertion aufkommt. Details finden Sie unten im Abschnitt über die Bezahlung des Capos.

## DAS GEHALT IHRES CAPOS

Das Gehalt Ihres Capos ist der Betrag, den Sie Ihrem Capo wirklich bezahlen. Wenn dieser Betrag bedeutend niedriger liegt als die Gehaltvorstellungen des Capos, verfärbten sich Name und Gehaltsangabe des Capos rot. Sobald das passiert, müssen Sie unverzüglich einschreiten, bevor der Gedanke an eine Desertion aufkommt. Details finden Sie unten im Abschnitt über die Bezahlung des Capos.

## DIE ZEITANZEIGE DES CAPOS

Rechts vom Namen des Capos sehen Sie eine runde Anzeige. Das ist die Zeitanzeige, an der Sie ablesen können, wieviel von der Zeit des Capos mit den erteilten Befehlen schon belegt ist.

## CAPO FEUERN

Wenn Sie einen Capo feuern, fliegt er aus der Gang und landet wieder auf der Straße. Bald steht er anderen Banden zur Rekrutierung zur Verfügung; theoretisch auch Ihrer, nur ist er Ihnen ziemlich feindlich gesonnen und wird daher liebend gerne bei der Konkurrenz einsteigen. Wenn Sie einen Capo feuern, wandern alle Ganoven in seinem Team wieder in den Bereitschaftsraum.

Klicken Sie auf Capo feuern, um den Capo zu feuern.

Dann erscheint ein Fenster, in dem Sie Ihre Entscheidung noch bestätigen müssen.

- Klicken Sie auf die Taste Ja, um die Kündigung zu bestätigen.
- Klicken Sie auf Nein, um den Befehl abzubrechen.

## CAPO ELIMINIEREN

Wenn Sie den Befehl geben, den Capo zu eliminieren, wird er sofort umgebracht. Der Tod eines Capos wird zwar nicht von der Polizei untersucht, aber Ihre anderen Capos werden unzufriedener, was sich in höheren Gehaltsforderungen niederschlägt. Sie sollten daher nur Capos umbringen lassen, die sich Ihnen gegenüber offen feindselig verhalten oder von ihren Gewinnen große Summen in die eigene Tasche umleiten. Deren Bestrafung wird den anderen dann eine Lehre sein, es wird weniger geklaut und besser gehorcht.

■ Klicken Sie auf Capo eliminieren, um den Capo ausschalten zu lassen.

Dann erscheint ein Fenster, in dem Sie Ihre Entscheidung noch bestätigen müssen.

■ Klicken Sie auf die Taste Ja, um die Ausschaltung zu bestätigen.

■ Klicken Sie auf Nein, um den Befehl abzubrechen.

## CAPO DEGRADIEREN

Wenn Sie einen Capo degradieren, landet er zusammen mit seinem ganzen Team wieder im Bereitschaftsraum. Das kann notwendig sein, wenn Sie Ihre Teams umstrukturieren. Der Capo allerdings hat dafür wenig Verständnis und wird Ihnen gegenüber etwas feindseliger, es sei denn, Sie setzen ihn vor Beginn der nächsten Arbeitswoche wieder als Capo ein.

■ Klicken Sie auf Capo degradieren, um den Capo als Ganoven zurück in den Bereitschaftsraum zu schicken.

## EIGENSCHAFTEN/TEAM DES CAPOS

Eigenschaften/Team des Capos schaltet unten auf der Team-Detailtafel zwischen den Anzeigen "Das Team des Capos" und "Die Fähigkeiten des Capos" um.

■ Klicken Sie auf Eigenschaften/Team des Capos, um die Eigenschaften und Fähigkeiten Ihres Capos zu überprüfen.

■ Klicken Sie erneut auf Eigenschaften/Team des Capos, um wieder das Team des Capos angezeigt zu bekommen.

Weitere Details finden Sie unten im Abschnitt über die Team-Mitglieder.

## DIE BEZAHLUNG DES CAPOS

Der Knopf Bezahlung des Capos ermöglicht es Ihnen, das Gehalt des Capos zu verändern. Ist der Name des Capos in Rot dargestellt, ist er unzufrieden mit seiner Bezahlung. Wie alle anderen Mitarbeiter können Sie auch Ihren Capo durch bessere Bezahlung zufriedener machen.

■ Klicken Sie auf Bezahlung des Capos, um die Geldklammer zu öffnen.

Ihre Geldklammer zeigt, wieviel der Capo momentan ausgezahlt bekommt und wieviel Geld Sie noch zur Verfügung haben.

■ Klicken Sie auf die Taste Gehalt erhöhen, um sein Gehalt zu erhöhen.

■ Klicken Sie auf die Taste Gehalt kürzen, um sein Gehalt zu kürzen.

## EIN TIP

*Wenn man dem Capo das Gehalt kürzt, stimmt ihn das sehr unfroh!*

Diese Methode funktioniert bei allen Capos, Ganoven, Buchhaltern und Anwälten.

## EIN TIP

*Wenn Sie Ihren Leuten eine Gehaltserhöhung verweigern, verschlechtert das deren Stimmung und führt zu einer geringeren Loyalität. Letztendes werden Ihre Gang-Mitglieder Sie verlassen, wenn Sie ihnen nicht genug bezahlen. Und sagen Sie dann bloß nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt...*

## DAS TEAM DES CAPOS

Bei der Zusammenstellung, Überprüfung und Reorganisation von Schläger- und sonstigen Trupps ist es sehr wichtig, darauf zu achten, daß alle Leute für ihr spezielles Team geeignet sind. Je besser die einzelnen Ganoven ihre jeweilige Aufgabe beherrschen, desto effektiver arbeitet das ganze Team.

*Anmerkung: Jedes Team kann maximal 10 Personen umfassen, einschließlich des Capos*

Damit Sie sich die Ganoven im Team des Capos ansehen können, müssen ihre Namen unten in der Team-Detailtafel erscheinen. Wenn diese Tafel derzeit die Fähigkeiten des Capos anzeigt, schalten Sie die Anzeige um:

■ Klicken Sie auf Eigenschaften/Team des Capos, um zur Teamanzeige zurückzukehren.

Sobald die Namen der Ganoven angezeigt werden,

■ klicken Sie auf einen davon, um sich Detailangaben über diesen Mitarbeiter anzusehen.

Neben dem Namen und  
Portrait des Ganoven  
erscheinen auch Angaben zu  
seinen Fähigkeiten etc.

Wenn ein Mitglied eines  
Teams gekidnappt oder  
verhaftet worden ist, wird er  
entsprechend angezeigt (an  
einen Stuhl gefesselt oder  
hinter Gittern).

Die Knöpfe unter dem  
Ganove ermöglichen Ihnen  
folgende Aktionen mit dem  
Betreffenden:

■ Ganoven in den Bereitschaftsraum schicken  
■ Ganoven feuern  
■ Ganoven eliminieren  
■ Ganoven befördern  
■ Bezahlung des Ganoven

Diese Aktionen funktionieren genau wie beim Capo, außer daß der Befehl Befördern einen Ganoven als neuen Capo einsetzt, sofern mindestens eine der acht Capo-Markierungen frei ist.

■ Klicken Sie auf die Taste Ganoven befördern, um den Ganoven zum Capo zu befördern.

# WAFFEN UND FAHRZEUGE

## AN GANOVEN VERTEILEN

Je weiter Sie im Spiel vorankommen, desto öfter werden Sie Ihren Capos zusätzliche Leute, Waffen und Fahrzeuge zur Verfügung stellen müssen. Dadurch können die einzelnen Ganoven und die ganzen Teams mehr Befehle ausführen, effektiver kämpfen und sich viel schneller in der Stadt herumbewegen.

Sie brauchen die Waffen oder Wagenschlüssel nun aber nicht den einzelnen Ganoven persönlich in die Hand zu drücken. Da Ihr Capo weiß, wer von seinen Leuten welche Befehle ausführen wird, kann er oder sie auch am besten die Ausrüstung verteilen.

### EIN TIP

*Bis Sie sich Waffen für jeden Ganoven leisten können, sollten Sie zumindest so viele Ganoven wie möglich damit ausrüsten. Setzen Sie Prioritäten, und geben Sie die besseren Schußwaffen erst an diejenigen aus, die das größere Risiko eingehen müssen.*

Sie verteilen solche Schätze an Ihre Capos mit Hilfe der drei Ressourcen-Knöpfe. Sie finden sie unten in der Berichte-Tafel, solange sie entweder als Befehle-Tafel oder als Berichte-Tafel genutzt wird. Weitere Details über den Ankauf und die Verteilung der Ausrüstung finden Sie im Kapitel über Ressourcen.

## SO GEBEN SIE IHREN CAPOS BEFEHLE

Die Capos können die bei weitem größte Zahl von Befehlen ausführen. In Gangsters brauchen Sie nur den Capos als Truppführern Ihre Befehle zu erteilen, um die Ausführung und die Verteilung der Aufgaben innerhalb der Teams kümmern sich die Capos dann selber.

Um einem Capo etwas zu befehlen, muß er die ausgewählte Spielfigur sein (also oben links in der Team-Detailtafel angezeigt werden). Sobald der gewünschte Capo ausgewählt ist, können Sie mit Hilfe der Befehle-Tafel anfangen, Ihre Anweisungen zu erteilen.

Die Befehle-Tafel zeigt die verfügbaren Befehlsguppen an:

1. Geschäftsbefehle
2. Personalbefehle
3. Kleinere Vergehen
4. Gewaltverbrechen

### 1. GESCHÄFTSBEFEHLE

 Geschäftsbefehle befassen sich mit finanziellen Themen.

### 2. PERSONALBEFEHLE

 Zu den Personalbefehlen gehören die Befehle für die innere Sicherheit, die Erforschung der Gegend und die generellen Bewegungsbefehle.

### 3. KLEINERE VERGEHEN

 Kleinere Vergehen sind illegale Handlungen, die von den Behörden aber nicht als so gefährlich für die Öffentlichkeit eingestuft werden. Sie können manchmal schon gewalttätig sein, sind aber in der Regel darauf ausgerichtet, Leute und Geschäfte zu manipulieren, ohne dabei allzuviel Schäden und Schmerzen zu verursachen.

### 4. GEWALTVERBRECHEN

 Die Gewaltverbrechen dagegen sind extreme Maßnahmen, die sich direkt und mit aller Härte gegen Leute und Gebäude richten.

Außerdem sind die Knöpfe für Notizblock und Ressourcen unten jederzeit verfügbar.

## DIE BEFEHLSART AUSWÄHLEN

Wenn Sie einen Befehl wollen,  klicken Sie auf die entsprechende Befehlsgruppe.

Eine genauere Beschreibung der Befehle in jeder Gruppe finden Sie unter der Überschrift Die Capo-Befehle.

# DEATHTRAP DUNGEON

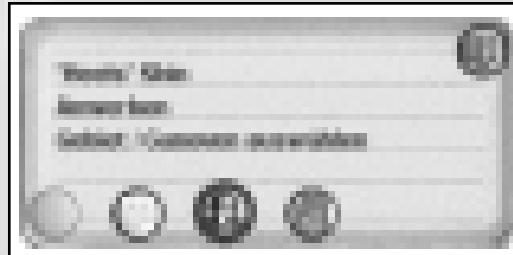
## SEI BEREIT ZU STERBEN

“PS” AND “PLAYSTATION” ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.  
© 1998 EIDOS INTERACTIVE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED. DEATHTRAP DUNGEON™ IS A REGISTERED TRADEMARK OWNED BY IAN LIVINGSTONE AND IS USED WITH PERMISSION

 EIDOS  
INTERACTIVE

Die Geschäftsbefehle-Tafel wechselt entweder zur Personalbefehle-Tafel, zur Vergehen-Tafel oder zur Gewaltverbrechen-Tafel, je nachdem, welche Gruppe Sie gewählt haben.

■ Klicken Sie auf die gewünschte Befehlstaste.



Sobald Sie den Befehl ausgewählt haben, öffnet sich eine Einsatzkarte.

Auf der Einsatzkarte definieren Sie den Befehl und das Ziel genauer. Sie können auch die Priorität des Befehls festlegen, die Anzahl an Leuten, die zu seiner Erledigung losgeschickt werden soll, und ob die Ganoven auf Ihr Ok warten sollen, bevor sie loslaufen.

Wenn die Einsatzkarte erscheint, sind darauf bereits der Name des Capos und der gewählte Befehl eingetragen.

Auf der Straßenkarte werden alle möglichen Ziele für den Befehl angezeigt. Diese Orte sind blau markiert. Sie können sie direkt anklicken, um sie oder einen der Bewohner als Ziel auszuwählen.

Je nach gewähltem Befehl fordert die Einsatzkarte Sie nun vielleicht auf, ein Ziel auszusuchen:

- Eine Person
- Ein Gebäude
- Ein Gebiet

Um eine Person als Ziel auszuwählen, können Sie entweder den Notizblock oder den Stadtplan benutzen.

#### MIT DEM NOTIZBLOCK:

■ Klicken Sie auf die Taste Notizblock, um den Notizblock zu öffnen.

■ Klicken Sie sich durch die Möglichkeiten, bis Sie den Namen der Zielperson finden.

■ Klicken Sie auf den Namen der Zielperson im Notizblock.

*Anmerkung: Auch wenn Sie den Befehl zum Angriff auf ein gegnerisches Gang-Mitglied geben, dessen Aufenthalt unbekannt ist, versuchen Ihre Jungs trotzdem, den Befehl des Bosses auszuführen. Sie sehen sich in den Bereitschaftsräumen und Sporthallen um, befragen freischaffende Ganoven und erkundigen sich nach Informationen über den Aufenthaltsort der Zielperson. Je intelligenter und angsteinflößender Ihre Ganoven sind, desto präziser sind die Informationen, die sie bekommen, und desto schneller werden sie das befohlene Opfer finden.*

#### MIT DEM STADTPLAN:

■ Klicken Sie auf das Gebäude, in dem sich die Zielperson aufhält.

Wenn sich in dem Häuserblock oder dem Ort eine geeignete Zielperson aufhält, trägt die Einsatzkarte automatisch deren Namen ein.

Um einen Ort als Ziel anzugeben, können Sie ebenfalls den Notizblock oder den Stadtplan benutzen. Wenn Sie einen markierten Häuserblock auf der Karte anklicken, wählt die Einsatzkarte den Ort oder seinen Bewohner als Ziel aus. Um ein ganzes Gebiet als Ziel auszusuchen, Klicken Sie auf den Stadtplan und halten die Maustaste gedrückt.

Ziehen Sie dann mit dem Mauszeiger einen Rahmen um das gewünschte Gebiet. Mit einzelnen Klicks können Sie jetzt noch weitere Häuserblocks hinzufügen oder herausnehmen.

#### EIN TIP

*Grob gerechnet kann ein Ganove zwei bis drei Häuserblocks pro Woche erpressen oder einschüchtern, während ein Ganove, der nur Schutzgeld einsammelt, etwa acht Häuserblocks pro Woche schafft. Der Zeitaufwand für das Anwerben schwankt beträchtlich, da geeignete Kandidaten und Orte zum Anwerben nicht immer gleichmäßig verteilt sind, sondern mal dicht beisammen, mal weit auseinander liegen.*

In einigen besonderen Fällen ist das Ziel auf der Einsatzkarte schon eingetragen. Das kann zum Beispiel beim Schutzgeld kassieren oder Streife gehen passieren, wenn der Capo schon ein eigenes Territorium zugewiesen bekommen hat. Das Einsatzgebiet ist in diesem Fall das gesamte Gebiet, das dem Capo zugewiesen wurde. Es wird rot markiert. Wenn Sie mit dieser Auswahl einverstanden sind, müssen Sie nur noch die gewünschte Anzahl Männer zuweisen und den Befehl bestätigen.

Sobald Sie das Zielgebiet ausgewählt haben, ist der Befehl vollständig. Sie erkennen es auch daran, daß der Knopf Befehl bestätigen unten rechts auf der Karte erscheint. Sobald Sie bestätigen, wird der Befehl dem Capo zugewiesen. Sie können den Befehl jederzeit abbrechen, indem Sie die Taste Befehl abbrechen drücken.

■ Klicken Sie auf Befehl bestätigen, um den Befehl zu bestätigen.

■ Klicken Sie auf Befehl abbrechen, um den Befehl abzubrechen.

Der Capo informiert Sie dann, ob er die nötigen Männer und genug Zeit für diese Aufgabe hat.

Wenn das Team glaubt, die Aufgabe bewältigen zu können, gibt es an, wieviel Zeit der Arbeitswoche für diesen Befehl wohl gebraucht wird. Diese Schätzung können Sie an den Zeitanzeigen ablesen. Eine davon finden Sie auf der Karte des Capos oben links, die andere erscheint unter der Markierung des Capos, sobald der erste Befehl erteilt worden ist. Diese Anzeigen färben sich soweit rot, wie die Zeit der Woche verplant ist, bis sie schließlich voll ausgefüllt sind und der Capo keine weiteren Befehle mehr annehmen kann.

Wenn Sie ein Zielgebiet festlegen, das größer ist, als es die Ganoven des Teams bearbeiten können, wird Ihnen der Capo mitteilen, daß seine Mannschaft diese Aufgabe nicht schaffen kann. Er zeigt Ihnen dann auf dem Stadtplan, welches Gebiet er mit seinen Leuten schaffen könnte. Sie haben dann die Wahl zwischen vier Reaktionsmöglichkeiten:

■ Sie können das Angebot annehmen und den geänderten Befehl bestätigen.

■ Sie können ein neues Gebiet als Zielgebiet aussuchen, indem Sie die markierten Häuserblocks anklicken und die gewünschten heraussuchen.

■ Sie können mehr Ganoven für diese Aufgabe einteilen und den Befehl unverändert noch einmal erteilen.

■ Sie können die ganze Befehlausgabe abbrechen.

#### EIN TIP

*Wenn Sie Befehle geben, die ohnehin nicht die ganze Woche in Anspruch nehmen, lassen Sie den Capos noch ein wenig freie Zeit, um für Zwischenfälle wie störende Polizeipräsenz, Gefechte oder einfache Verkehrsstatus gerüstet zu sein. lassen Sie also einen kleinen Puffer übrig.*

## BEFEHLSOPTIONEN

Obwohl Sie einen Befehl so bestätigen können, wie er da steht, gibt es doch noch eine Reihe von Optionen, die für einige oder alle Befehle zur Auswahl stehen. Damit können Sie Details der Befehlausführung regeln, etwa, wer ihn ausführen soll und wie wichtig er ist.

*Anmerkung: Sie müssen all diese Optionen festlegen, bevor Sie den Befehl bestätigen.*

Die verfügbaren Optionen sind:

1. Sonderkriterien
2. Priorität
3. Männer
4. Warten

### 1. SONDERKRITERIEN

Es gibt zwei Sonderkriterien, die nur bei bestimmten Befehlen anwendbar sind:

■ Beim Streife gehen und Schutzgeld kassieren ermöglicht Ihnen der Wiederholen-Knopf, festzulegen, ob dieser Befehl jede Woche automatisch wiederholt werden soll, so daß Sie ihn nur ein einziges Mal erteilen müssen.

■ Bei den Befehlen Zerschlagen, Niederbrennen und Bombenlegen können Sie mit dem Knopf Öffentlich/privat festlegen, ob der Befehl öffentlich oder privat ausgeführt werden soll.

#### EIN TIP

*Öffentlich ausgeführte Befehle werden von mehr Menschen zur Kenntnis genommen als privat erledigte Jobs. Das kann bewirken, daß ein ganzes Gebiet plötzlich viel freundlicher wird, aber es gibt dafür auch mehr Zeugen des Tathergangs.*

■ Klicken Sie auf die entsprechende Taste, um die Sonderkriterien einzustellen.

### 2. PRIORITY

Mit dem Prioritätsknopf stellen Sie ein, wie wichtig der Befehl ist. Wenn Sie die Priorität einschalten, wird die Aufgabe wichtiger. Leute mit einem Prioritätsbefehl vermeiden eher einen Kampf, sofern sie nicht direkt beschossen werden, und kümmern sich auch weniger um die Polizei oder das FBI in ihrem Bemühen, den Job zu erledigen.

■ Klicken Sie auf die Taste Prioritätsknopf, um einem Befehl Priorität zu geben.

### 3. MÄNNER

Mit dem Knopf Männer legen Sie fest, wieviele Leute den Befehl ausführen sollen. Die Anzahl der Männer zu erhöhen ist etwa bei flächendeckenden Befehlen wie Schutzgeld kassieren und Erpressen sehr praktisch, ebenso bei Befehlen, die ins Territorium der Nachbargang führen oder Ihren eigenen Machtbereich schützen sollen.

■ Klicken Sie auf Männer, um die Anzahl der ausgesandten Leute zu erhöhen.

■ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Männer, um die Anzahl der ausgesandten Leute zu erhöhen.

#### EIN TIP

*Schicken Sie keine vier Ganoven los, um einen Job zu erledigen, den einer alleine locker schaffen kann. Versuchen Sie, immer genau die notwendige Manpower einzusetzen und Ihre zusätzlichen Ganoven für andere Jobs aufzusparen.*

## 4. WARTEN

Der Warten-Knopf wird bei Befehlen benutzt, bei denen Sie möchten, daß Ihre Ganoven Ihnen bescheidgeben, sobald sie mit der Ausführung beginnen. Ihre Ganoven warten dann, bis Sie ihnen mit der Taste Warten / Weiter im Anzeigefenster das Zeichen zum Loslegen geben. Warten kann besonders dann sinnvoll sein, wenn vor der Ausführung eines Auftrags erst bestimmte andere Befehle erfolgreich abgeschlossen sein müssen.

■ Klicken Sie auf die Taste Warten, damit die Ganoven warten, bevor Sie in der Arbeitswoche den Befehl auszuführen versuchen.

#### EIN TIP

*Vermeiden Sie es, den Befehl Warten zu oft einzusetzen. Damit verschwenden Sie nicht nur die wertvolle Zeit Ihrer Männer, sondern schlimmstenfalls tut dann ein großer Teil Ihrer Leute gar nichts, während Sie sich mit anderen Dingen befassen.*

## SPEZIELLE LEUTE FÜR BEFEHLE AUSSUCHEN

Es ist möglich, Befehle von bestimmten Leuten ausführen zu lassen. Das ist nützlich, wenn Sie beispielsweise einen Ganoven für einen Befehl einsetzen wollen, für den er normalerweise nie ausgesucht würde.

■ Klicken Sie auf den Namen des Ganoven, um ihn als bevorzugten Akteur auszuwählen, bevor Sie den Befehl bestätigen.

■ Klicken Sie auf die Markierung des Capos, um zu seinem Bildschirm zurückzukehren.

#### EIN TIP

*Vermeiden Sie es, bei zu vielen Befehlen bevorzugte Ganoven für die Ausführung anzugeben. Jedemal, wenn Sie einen Ganoven auf diese Art einteilen, streicht sie der Capo von seiner Liste der Ganoven, die für andere Aufgaben zur Verfügung stehen.*

## BEFEHLE ANSEHEN UND BEARBEITEN

Es ist im Befehle-Modus möglich, die Befehle durchzublättern und einen bestimmten davon zu bearbeiten.

■ Klicken Sie auf die Pfeile nach oben und unten, um die bestätigten Einsatzkarten im Sichtfenster durchzublättern.

*Wenn nur ein Befehl vorliegt, gibt es diese Pfeile natürlich nicht.*

■ Klicken Sie auf die Taste Befehl bearbeiten, um die Einsatzkarte wieder zu öffnen, damit Sie den Befehl bearbeiten können.

■ Klicken Sie auf Befehl bestätigen, um den Befehl zu speichern.

■ Klicken Sie auf Befehl abbrechen, um den Befehl abzulehnen.

## DIE CAPO-BEFEHLE

Die Capos haben von allen Spielfiguren die meisten Befehle. Es gibt vier Gruppen von Anweisungen:

- Geschäftsbefehle
- Personalbefehle
- Kleinere Vergehen
- Gewaltverbrechen

## GESCHÄFTSBEFEHLE

Die Geschäftsbefehle befassen sich mit den finanziellen Fragen. Sie können Ihrem Capo eine der folgenden Aktionen befehlen:

1. Laden kaufen
2. Geschäft eröffnen
3. Geschäft übernehmen
4. Schutzgeld kassieren von erpreßten Geschäften
5. Schutzgeld ändern bei beschützten Geschäften
6. Verladen aus einem Lagerhaus
7. Spenden für die Wohlfahrt

## 1. LADEN KAUFEN

 Mit dem Befehl Laden kaufen können Sie alle Immobilien erwerben, von leerstehenden Grundstücken und Lagerhäusern über Geschäfte und Industrie bis zu Wohnhäusern, solange das Objekt Ihrer Begierde sich in nicht mehr als zwei Häuserblocks Abstand von Ihrem Territorium befindet. Der Capo, der diesen Befehl erhält, schickt immer seinen geeigneten Mann los, um das erworbene Geschäft zu leiten. Es ist immer der Ganove, der bei den Fähigkeiten Organisation und Geschäft die besten Werte hat.

Um ein illegales Geschäft aufzumachen, müssen Sie erst ein freies Grundstück in der Mitte eines Häuserblocks kaufen. Das wiederum können Sie erst kaufen, nachdem Sie ein legales Geschäft in diesem Häuserblock besitzen, das als Fassade dienen kann. Entweder müssen Sie eines kaufen oder eröffnen.

### EIN TIP

*Eine Zunahme der Gewalttaten in einem Viertel kann zu einem Verfall der Grundstückspreise in dieser Gegend führen. Die Geschäfte sind dann billiger zu kaufen. Ein Nachlassen der Gewalt andererseits - sagen wir mal, nach dem Kauf könnte andererseits den Handel und die Profite wieder beleben.*

## 2. GESCHÄFT ERÖFFNEN

 Nachdem Sie ein freies Grundstück gekauft haben, können Sie dort mit dem Befehl Geschäft eröffnen fast jede Art von Laden aufmachen. Natürlich kostet das etwas Zeit und Geld, daher müssen Sie den Befehl bestätigen. Sobald er fertig ist, eröffnet der Laden automatisch. Wie beim Kauf eines Geschäftes schickt der beauftragte Capo seinen geeigneten Mann los, um das neue Geschäft zu leiten.

Illegalen Geschäfte können Sie nur in der Mitte eines Wohn- oder Geschäfts-Häuserblocks eröffnen. Dazu müssen Sie sowohl das mittlere Grundstück als auch ein legales Geschäft in diesem Häuserblock besitzen, das als Fassade dienen kann. Wenn Sie versuchen, ein illegales Geschäft zu eröffnen, werden Sie gefragt, welches legale Geschäft in diesem Häuserblock als Fassade für das illegale Geschäft dienen soll. Nur durch dieses Fassadengeschäft hat man Zugang zu dem illegalen Laden, außerdem schirmt ihn die Fassade vor unerwünschtem Interesse seitens des FBI ab.

### EIN TIP

*Versuchen Sie, immer ein illegales Geschäft zu eröffnen, das der legalen Fassade ähnelt. Je verwandter die beiden Geschäftszweige (z.B. legale Druckerei und Falschgelddruckerei), desto weniger wahrscheinlich ist eine FBI-Razzia.*

*Seien Sie wärmlicher, welche Läden Sie kaufen. Einige Geschäfte werfen nicht mal genug ab, um das Gehalt des Ganoven zu finanzieren, der den Laden schmeißt. Versuchen Sie, möglichst profitable illegale Geschäfte einzurichten, die mehr abwerfen als nur die Selbstkosten und die Ausgaben für das Fassadengeschäft.*

## 3. GESCHÄFT ÜBERNEHMEN

 Mit dem Befehl Geschäft übernehmen können Sie sowohl leerstehende Geschäftsführerposten besetzen, als auch andere Ganoven auf diesem Posten ablösen. Der Capo schickt immer seinen geeigneten Mann los, um das Geschäft zu leiten. Eventuell abgelöste Kollegen kehren zu Ihrem Hauptquartier zurück.

## 4. SCHUTZGELD KASSIEREN

 Der Befehl Schutzgeld kassieren weist Ihren Capo an, Ganoven auszuschicken, um bei den beschützten Geschäften das Bargeld einzutreiben. Diese Ganoven besuchen die Geschäfte und kassieren bei den Geschäftsinhabern.

Um Schutzgeld zu kassieren, braucht ein Ganove keine besonderen Fähigkeiten, daher ist es eine lohnende Beschäftigung für billige, schlappe Ganoven. Gelegentlich weigert sich vielleicht mal ein Geschäftsinhaber, zu bezahlen. Gegen solche Zeitgenossen müssen Sie sofort geeignete Maßnahmen einleiten, sonst fällt diese Geldquelle vielleicht bald ganz aus, oder der Geschäftsmann verpeift Sie sogar bei der Polizei!

### EIN TIP

*Die Erpressung von Schutzgeld ist eine prima Möglichkeit, Ihr Territorium zu erweitern und gleichzeitig schnell viel Geld zu verdienen.*

## 5. SCHUTZGELD ÄNDERN

 Mit dem Menüpunkt Schutzgeld ändern können Sie die Geldsumme nach oben oder unten verändern, die Ihre Ganoven kassieren sollen. Wählen Sie ein Zielgebiet oder einen einzelnen Geschäftsinhaber aus, und passen Sie das Schutzgeld Ihren Wünschen an, zwischen Null und einer Verdopplung ist alles möglich. Der Betrag, den Sie einstellen, wird eingetrieben, sobald die nächste Arbeitswoche beginnt.

Die Veränderungen bei der Schutzgeldsumme haben Einfluss darauf, wie feindselig der jeweilige Inhaber des Geschäftes Ihnen gegenüber gesonnen ist. Wenn Sie versuchen, einen übermäßig hohen Betrag zu erpressen, wird er sich weigern, zu bezahlen, und Sie vielleicht sogar bei der Polizei verpeifen.

## 6. WAREN AUSLIEFERN

 Mit dem Befehl Waren ausliefern können Sie überzählige Waren aus Ihren Lagerhäusern verkaufen. Wieviel Geld Sie dafür bekommen, hängt natürlich immer von der Menge der Waren ab. Sie brauchen für diesen Befehl Ganoven, die Ihre Waren zum Bahnhof oder zu den Docks schaffen.

Weitere Informationen zum Thema Lagerhäuser und Waren finden Sie unter der Überschrift Waren.

## 7. SPENDEN FÜR DIE WOHLFAHRT

 Spenden für die Wohlfahrt kann jeder Capo ableifern; er nimmt einen gewissen Betrag und bringt ihn zu dem Waisenhaus oder der Kirche, die Sie aussuchen. Der Betrag errechnet sich aus dem Wohlstand der Gegend, in die diese Spende fließt. Je ärmer die Gegend, desto weniger Geld muß fließen, damit die Armen Ihr Loblied singen. Mit Spenden geht es manchmal viel leichter, eine Gegend zu übernehmen.

## PERSONALBEFEHLE

Die Personalbefehle enthalten direkte Anweisungen für Ihre Ganoven:

1. Bewache diese Woche ein bestimmtes Geschäft
2. Gehe Streife in einem Teil des Territoriums
3. Gehe einen Stadtteil auskundschaften
4. Gehe einen Ganoven, Buchhalter oder Anwalt anwerben
5. Gehe zu einem bestimmten Punkt und halte dort die Augen offen

## 1. GESCHÄFT BEWACHEN

 Den Befehl Geschäft bewachen benutzen Sie, um Ihre eigenen Läden zu schützen. Der entsprechende Ganove begibt sich zu dem Laden und bleibt dort die Woche über.

### EIN TIP

*Je näher der Laden bei Ihrem Hauptquartier liegt, desto schneller kommt der Ganove dort hin! Ein Ganove, der die legitale Fassade für ein illegales Geschäft bewacht, schützt beide Läden gleichzeitig, da alle Angreifer erst an ihm vorbei müssen, um zu dem illegalen Geschäft zu kommen.*

## 2. STREIFE GEHEN

 Der Befehl Streife wird benutzt, um einen Bereich innerhalb Ihres eigenen Territoriums zu schützen. Die Ganoven gehen oder fahren durch das Zielgebiet und halten die Augen nach Eindringlingen offen.

## 3. AUSKUNDSCHAFTEN

 Der Befehl Auskundschaften schickt einen Ganove aus, um sich ein Gebiet anzusehen, das Sie ihm zuweisen. Wenn er Erfolg hat, erfahren Sie alles über die Geschäfte dort, eventuell sogar über die illegalen. Unauffälligkeit ist der wichtigste Faktor für den Ganoven, der diesen Befehl erhält.

## 4. ANWERBEN

 Anwerben ist einer der wichtigsten Befehle im Spiel. Sie sollten sich ständig nach geeignetem Nachwuchs umschauen, um mehr und bessere Ganoven anzuwerben. Freiwillige finden sich in Sporthallen, Bereitschaftsräumen, den Docks und beim Arbeitsamt. Buchhalter können Sie bei Buchprüfungsfirmen und der Zentralbank abwerben. Anwälte finden Sie in Anwaltskanzleien und bei Gericht. Sie können auch bekannte Gangster von anderen Banden abwerben. Die wichtigste Fähigkeit für diese Aufgabe ist Intelligenz, da der Ganove den Kandidaten davon überzeugen muß, daß es besser wäre, Ihrer Gang beizutreten.

### EIN TIP

*Known Gangster von anderen Banden abzuwerben kann ziemlich riskant sein. Ihr Ganove muß die Kollegen erst mal finden, und sie dann überzeugen, den Brötchengeber zu wechseln. Dazu müssen sie sich oft in gegnerisches Territorium begeben, was mit dem Tod Ihres Ganoven enden kann, wenn sich die Zielperson weigert, die Seiten zu wechseln. Der Ganove, den Sie damit anheuern wollen, sollte dieses Risiko auch wert sein!*

## 5. GEHEN NACH

 Gehen nach ist ein nützlicher Befehl, wenn Sie eine bestimmte Stelle auf dem Stadtplan sichern oder Ihre Ganoven nur an einen Ort schicken wollen, von dem aus sie taktisch gut einzusetzen sind. Die Ganoven gehen zu dem Stück Straßenpflaster, das dem angeklickten Punkt am nächsten liegt, und bewegen sich nicht von der Stelle, solange Sie ihnen keine anderen Anweisungen geben. Auf diese Weise können Sie auch einen Ausguck postieren.

## KLEINERE VERGEHEN

Kleinere Vergehen sind illegale Handlungen, die von den Behörden aber nicht als so gefährlich für die Öffentlichkeit eingestuft werden. Sie können manchmal schon gewalttätig sein, sind aber in der Regel darauf ausgerichtet, Leute und Geschäfte zu manipulieren, ohne dabei allzu viel Schäden und Schmerzen zu verursachen. Mit Ausnahme von Überfällen werden diese Vergehen fast immer von der Polizei ignoriert.

## 1. JEMANDEN BESTECHEN

1. Jemanden bestechen
2. Jemanden einschüchtern
3. Ein Geschäft erpressen
4. Ein Geschäft überfallen
5. Ein Mitglied einer anderen Gang kidnappen

## 1. BESTECHEN

 Ganoven können Bürger und Geschäftsinhaber, Presse und Priester bestechen. Eine sehr wirksame Methode, den Leuten Ihren Willen aufzuzwingen, die aber einen halbwegs intelligenten Ganoven erfordert, der die entsprechende Person überreden kann, das Geld auch anzunehmen.

## 2. EINSCHÜCHTERN

 Sie müssen die Bewohner der Stadt nur dann einschüchtern, wenn sie nicht tun, was Sie wollen. Leute beispielsweise, die sich weigern, Schutzgeld zu bezahlen, Zeugen oder Geschworene, das sind würdige Ziele für Ihre Einschüchterungsversuche. Wenn dieser Befehl nicht die gewünschte Wirkung hat, sind eventuell weitere Schritte nötig.

## 3. ERPRESSEN

 Erpressen ist der erste Schritt ins einträgliche Schutzgeldgeschäft. Geschäfte bekommen Besuch von Ihren Ganoven und werden fortan beschützt, ob sie wollen oder nicht - natürlich gegen einen gewissen Anteil an den wöchentlichen Einnahmen. Ganoven, die diesen Befehl ausführen, sollten gut sein im Fach "Einschüchterung", sonst weigert sich nachher noch jemand, die Schutzpauschale rüberzureichen, oder er versucht sogar, bei der Polizei zu plaudern.

### EIN TIP

*Je weiter entfernt von Ihrem Hauptquartier Sie versuchen, Leute zu erpressen, desto wahrscheinlicher werden sie sich weigern, zu bezahlen.*

## 4. ÜBERFALLEN

 Den Befehl Überfallen sollten Sie nur Ganoven geben, die gute Werte bei der Unauffälligkeit haben. Ein Überfall ist ein eher auffälliges Vergehen, verglichen mit der stillen Erpressung, kann aber gerade in den frühen Wochen des Spiels mehr Geld einbringen. Wenn Sie Geschäfte mit Lastwagen überfallen, kann es auch gut sein, daß Sie bei der Rückkehr gestohlene Waren in den Wagen finden. Diese Waren wandern dann in Ihr Lagerhaus, wenn Sie eins haben, und werden entweder an die Geschäfte verteilt, die sie brauchen können, oder sie warten in ihrem Lagerhaus darauf, daß sie verkauft und ausgeliefert werden. Manche Läden legen sich nach einem Überfall plötzlich Polizeischutz zu.

### EIN TIP

*Seien Sie wählisch, welche Geschäfte Sie überfallen. Bei einem Pfandleiher etwa werden Sie nicht viel Bargeld holen können.*

## 5. KIDNAPPEN

 Den Befehl Kidnappen können Sie nur gegen Mitglieder rivalisierender Banden anwenden. Es ist extrem riskant, einen gegnerischen Ganoven zu kidnappen, aber wenn es klappt, kann es sich auch extrem lohnen. Denn neben dem Geld, das sie bei sich tragen, haben sie auch Gratis-Informationen über gegnerische Ganoven und Geschäfte; also befragen Sie sie mal. Weitere Details dazu unter dem Begriff "Gefangenbericht".

## GEWALTVERBRECHEN

Die Gewaltverbrechen dagegen sind extreme Maßnahmen, die sich direkt und mit aller Härte gegen Leute und Gebäude richten.

1. Ein Gebäude zerschlagen
2. Jemanden angreifen
3. Ein Gebäude niederbrennen
4. In einem Gebäude eine Bombe legen
5. Eine Person eliminieren
6. Für gegnerische Ganoven einen Hinterhalt legen

### 1. ZERSCHLAGEN

 Den Befehl Angreifen erteilen Sie am besten Ganoven mit hoher Intelligenz und Faustkampfgeschick. Ihre beauftragten Ganoven werden versuchen die Zielperson zu finden und zu verprügeln. Das überzeugt irregeleitete Bürger oft vom rechten Weg, sprich: Ihrem Weg. Angegriffene Ganoven machen sich immer gleich auf den Weg nach Hause. Sie können ihnen noch andere Befehle geben, aber sonst tauchen sie am liebsten gleich unter für den Rest der Woche.

### 2. ANGREIFEN

 Den Befehl Angreifen erteilen Sie am besten Ganoven mit hoher Intelligenz und Faustkampfgeschick. Ihre beauftragten Ganoven werden versuchen die Zielperson zu finden und zu verprügeln. Das überzeugt irregeleitete Bürger oft vom rechten Weg, sprich: Ihrem Weg. Angegriffene Ganoven machen sich immer gleich auf den Weg nach Hause. Sie können ihnen noch andere Befehle geben, aber sonst tauchen sie am liebsten gleich unter für den Rest der Woche.

### 3. NIEDERBRENNEN

 Niederbrennen ist immer dann angesagt, wenn Sie maximalen Schaden bei minimalen Kosten verursachen wollen. Man braucht keinen Sprengstoff, richtet aber mehr Schaden an als beim einfachen Zerschlagen der Einrichtung. Brandstiftung, Unauffälligkeit und Intelligenz sind die Eigenschaften, die ein Ganove hierfür mitbringen sollte.

### 4. BOMBENLEGEN

 Der Befehl zum Bombenlegen ist schon eine recht drastische Maßnahme. Man kann dabei aus Versehen einen ganzen Häuserblock hochjagen. Sie müssen sich auch zunächst einmal Sprengstoff kaufen. Der Befehl verlangt vom ausführenden Ganoven nicht nur einen geschickten Umgang mit Bomben, auch Unauffälligkeit und Intelligenz sind vonnöten, damit der Bombenleger nicht selbst in die Druckwelle seiner Explosion gerät.

Gefühlvoll angewendet kann dieser Befehl die Wirtschaft eines Gegners völlig in den Ruin treiben. Außerdem meutern die Leute, die der Gegner angeblich beschützen will, bald gegen ihn.

### 5. ELIMINIEREN

 Um eine Person zu eliminieren, brauchen Sie jemanden mit Schußwaffeneigenschaften, außerdem mit hohen Werten bei Einschüchterung, Intelligenz und Unauffälligkeit. Wie das Bombenlegen sollte auch dieser Befehl nur sehr sparsam eingesetzt werden, und nur dann, wenn alle anderen Alternativen nicht zum Erfolg geführt haben.

## 6. HINTERHALT LEGEN

 Der Befehl zum Hinterhalt legen weist Ihre Ganoven an, in einen anderen Stadtteil zu fahren und sich dort nach gegnerischen Gangstern umzusehen. Haben sie ein Ziel gefunden, eröffnen sie sofort das Feuer. Ist das Ziel erledigt, kehren sie zum Hauptquartier zurück.

### EIN TIP

Seien Sie sehr vorsichtig mit Gewaltverbrechen. Ein Angriff endet vielleicht mit dem Tod der Zielperson, und Ihre Ganoven sehen sich mit einer Mordanklage konfrontiert. Auch Bomben bringen wahrscheinlich mehrere Einwohner eines Gebäudes um, was Ihnen entschieden mehr Ärger einbringen kann als ein einfacher Eliminieren-Befehl. Entscheiden Sie sich, welche Alternative die besten Chancen hat, Ihnen das gewünschte Ergebnis zu bringen. Bedenken Sie alle Konsequenzen, bevor Sie den Befehl erteilen.

Wenn ein potentielles Ziel normalerweise die ganze Woche über durch die Straßen remmt, hat ein Eliminieren- oder Angreifen-Befehl nur geringe Erfolgsaussichten, weil Ihre Leute die Zielperson erst finden müssen. Hat diese aber einen festen Zeitplan, wann er wo auftaucht, bringen Sie die Zeiten in Erfahrung und legen Sie dann mit ein paar Ganoven einen Hinterhalt.

## DIE BERICHETE DES CAPOS

 Klicken Sie auf die Taste Berichte, um sich die Berichte des Capos anzusehen.

Alle Capos haben eine Reihe von Berichten für Sie. Sie erscheinen auf der Berichte-Tafel, allerdings nur dann, wenn es in dieser Rubrik auch etwas zu berichten gibt.

Diese sechs Berichte können Sie bei jedem Capo einsehen:

-  Befehle der Woche
-  Befehle der letzten Woche
-  Todesfälle und Desertionen
-  Andere Gangs
-  Gefangene
-  Anwerbung

 Klicken Sie auf die entsprechende Taste, um sich einen der Berichte anzusehen.

 Klicken Sie erneut auf die Berichte-Taste, um den Bericht abzubrechen.

### BEFEHLE DER WOCHE

Befehle der Woche öffnet ein Register.

Das Register ist ein Gerät, das einen Stapel Karten festhält. Auf diesen Karten stehen alle Befehle, die Sie Ihren Capos erteilt haben, dazu Details wie der Name des Capos und eventuelle Zielangaben für den Befehl. Der Stadtplan rechts zeigt Ihnen alle für den Befehl wichtigen Gegenden oder Geschäfte.

 Klicken Sie auf die Pfeile nach oben und unten an der Seite des Registers, um sich die nächsten oder vorherigen Befehle anzusehen.

 Klicken Sie auf die Taste Befehl bearbeiten auf der Einsatzkarte, wenn Sie den Befehl ändern möchten.



## BEFEHLE DER LETZTEN WOCHE

Unter Befehle der letzten Woche werden die Ergebnisse der Befehle angezeigt, die Sie in der abgelaufenen Spielwoche erteilt haben, wieder mit Hilfe des Registers. Wenn einer der Befehle fehlgeschlagen ist, zeigt der Bericht Ihnen, wieso. Sie haben dann die Gelegenheit, den Befehl zu Wiederholen. Wird Ihnen diese Option nicht angeboten, würde eine Wiederholung des Befehl sowieso nur zum gleichen Ergebnis führen (wenn etwa der gleiche Gangster die gleiche Person anzuwerben versucht).

■ Klicken Sie einfach auf die Taste Befehl wiederholen, um den Befehl erneut zu erteilen.

## TODESFÄLLE UND DESERTIONEN

Unter Todesfälle werden mit Hilfe des Registers alle Ganoven aufgeführt, die in der abgelaufenen Woche getötet worden sind. Haben Sie unter einem Capo gearbeitet, ist dessen Name mit erwähnt. Auf dem Stadtplan können Sie sehen, wo die Betroffenen verschieden sind.

■ Die vier Knöpfe auf der Todesfälle-Tafel ermöglichen Ihnen, sich über die Verluste einer bestimmten Gang zu informieren, indem Sie sie einfach anklicken.

Der Bericht listet auch alle (ehemaligen) Mitglieder Ihrer Gang auf, die in der vergangenen Woche desertiert sind und jetzt auf bessere Angebote von der Konkurrenz warten.

## ANDERE GANGS

Der Bericht über Andere Gangs zeigt mit Hilfe des Registers alle Ganoven anderer Gangs an, die gesichtet wurden, und beschreibt ihre Aktivitäten. Auf dem Stadtplan sehen Sie genau, wo die einzelnen Gangster beobachtet wurden.

## GEFANGENE

Wenn Sie es geschafft haben, jemanden zu kidnappen, bekommen Sie einen Gefangen-Bericht.

Hier sehen Sie nicht nur, wen Ihre Jungs gefangen genommen haben, sondern Sie können auch verschiedene Aktionen anordnen:

1. Den Gefangenen verhören
2. Den Gefangenen körperlich angreifen
3. Den Gefangenen eliminieren
4. Den Gefangenen freilassen

## 1. VERHÖREN

Bei einem Verhör versuchen Sie, Informationen über die Gang-Mitglieder und Territorien Ihrer Gegner zu bekommen. Sie müssen aber schnell sein, denn je länger ein Gefangener seine Informationen für sich behält, desto weniger aktuelle Dinge kann er Ihnen noch erzählen.

■ Klicken Sie auf Verhören, um den Gefangenen zu verhören.

## 2. ANGREIFEN

Den Gefangenen zu schlagen, das führt vielleicht dazu, daß er redet, vielleicht aber auch aus Versehen zu seinem Ableben.

■ Klicken Sie auf Angreifen, um den Gefangenen zu schlagen.

Wenn Sie es auf irgendeine Weise schaffen, Informationen aus einem Gefangenen herauszuholen, kennen Sie sofort alle Leute und Orte, von denen Ihnen der Gefangene etwas erzählt. Das bedeutet, Sie können auch sofort etwas dagegen unternehmen.

## 3. ELIMINIEREN

Gefangene zu töten ist ein sicherer Weg, sie als zukünftige Bedrohung auszuschalten, doch es kommen immer Gerüchte darüber in Umlauf. Das führt eventuell zu verstärkten Angriffen der ehemaligen Bosse der Getöteten.

■ Klicken Sie auf Eliminieren, um einen Gefangenen zu töten.

## 4. FREILASSEN

Wenn Sie einen Gefangenen freilassen, schicken Sie ihn zu seinem Anführer zurück. Dadurch wird dieser in Zukunft keinen zusätzlichen Groll auf Sie hegen.

■ Klicken Sie auf Freilassen, um den Gefangenen aus der Zelle werfen zu lassen und ihn zu seinem Bandenführer zurückzuschicken.

## ANWERBEN

Der letzte verfügbare Bericht ist der Anwerberungsbericht. Sobald ein Anwerbungsbefehl Erfolg hatte, sehen Sie eine Liste aller Ganoven, Buchhalter oder Anwälte, die Sie rekrutieren können.

■ Klicken Sie auf die Taste Anwerbungsbewerb.

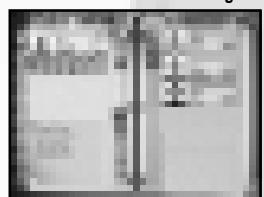
Wenn mehr als eine Art von Spielfiguren ausgewählt ist, können Sie mit den Knöpfen oben in der Personenauswahl-Tafel die Kategorie wählen, die Sie sehen wollen:

■ Buchhalter

■ Anwalt

■ Ganove

■ Klicken Sie auf eine dieser Spielfiguren, um die entsprechenden Kandidaten zu sehen.



Jede Figur ist mit Namen und Bild angezeigt, außerdem sehen Sie seine Bewertung und das momentane Gehalt.

■ Klicken Sie auf das Gesicht eines potentiellen Mitarbeiters, um sich weitere Einzelheiten anzeigen zu lassen.

Wenn der Bewerber ein Ganove ist, haben Sie auch noch folgende Möglichkeiten:

■ Anwerben als Capo

■ Gehaltsforderungen

■ Anwerben in Team

■ Anwerben in den Bereichsraum

■ Klicken Sie auf Anwerben und befördern, um den Ganove anzuwerben und sofort zum Capo zu machen - falls Sie eine freie Capo-Stelle haben. Der Ganove möchte dann übrigens auch 50 \$ mehr pro Woche...

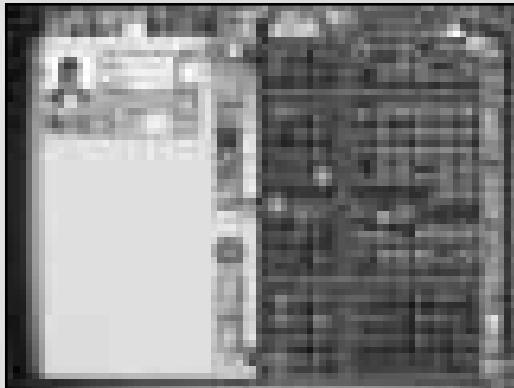
■ Klicken Sie auf Gehaltsforderungen, um sich auf der Geldkammer anzusehen, was der neue Mitarbeiter in spe verdienen möchte.

■ Klicken Sie auf Anwerben in Team, um den Ganove anzuwerben und sofort in das derzeit ausgewählte Team zu stecken.

■ Klicken Sie auf Anwerben in den Bereichsraum, um den Ganove anzuwerben und in den Bereichsraum zu schicken.

Beim einem Buchhalter oder Anwalt steht als einzige Option Anwerben zur Verfügung. Sie können immer nur einen Anwalt und einen Buchhalter gleichzeitig beschäftigen. Wenn Sie einen neuen Buchhalter oder Anwalt anstellen, wird der vorherige Amtsinhaber automatisch gefeuert.

# DER BUCHHALTER



Der Buchhalter ist verantwortlich für die Buchführung und alle Finanzen. Er behält auch die Leute im Auge, die mit dem Geld umgehen. Er hinterzieht Steuern und wäscht größere illegale Einkünfte blütenweiß. Wenn er und Sie es aber übertreiben, kann es zu einer Untersuchung durch das FBI kommen.

Sie können den Buchhalter-Abschnitt auch öffnen, wenn Sie noch gar keinen Buchhalter haben. Allerdings können Sie dann nur die Berichte über die Finanzen und die bestochenen Bürger und Polizisten einsehen.

■ Klicken Sie auf die Markierung für den Buchhalter, um zum Buchhalter-Abschnitt zu gelangen.

## AUFTEILUNG DES BUCHHALTER-ABSCHNITTS

Der Buchhalter-Abschnitt enthält die folgenden Bestandteile:

- Die Abschnittsmarkierungen
- Die Buchhalter-Detailtafel
- Die Ressourcen-Detailtafel
- Die Berichte-Tafel
- Die Kartenknöpfe

### DIE ABSCHNITTSMARKIERUNGEN

Die Abschnittsmarkierungen sind genau die gleichen wie in jedem anderen Abschnitt des Organisations-Bildschirms und werden dazu benutzt, sich zwischen den verschiedenen Abschnitten zu bewegen.

### DIE BUCHHALTER DETAILTAFEL

Auf der Buchhalter-Detailtafel werden die Details zum Buchhalter angezeigt.

### DIE RESSOURCEN-DETAILTAFEL

Auf der Ressourcen-Detailtafel werden Informationen zur Stadt und zu Ihrer Gang angezeigt. Je nachdem, welchen Teil des Buchhalter-Abschnitts Sie sich ansehen, hat sie unterschiedliche Funktionen:

- Sie kann die verfügbaren Karten der Stadt anzeigen.
- Sie zeigt Ihnen die Berichte des Buchhalters.

### DIE BERICHTE-TAFEL

Die Berichte-Tafel zeigt Ihnen alles, was Ihr Buchhalter Ihnen zu melden hat. Wenn Sie Befehle erteilen, fungiert diese Anzeige als Befehle-Tafel.

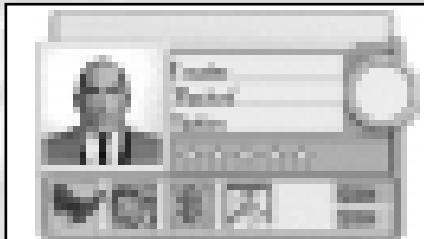
### GANGSTERS

Über die Berichte-Tafel haben Sie auch Zugriff auf den Notizblock und Ihre Ressourcen. Genaue Einzelheiten dazu finden Sie in den entsprechenden Kapiteln dieses Handbuchs.

### Die Kartenknöpfe

Die Kartenknöpfe stehen in mehreren Abschnitten des Organisations-Bildschirms zur Verfügung. Mit ihrer Hilfe können Sie Informationen über die Stadt anzeigen lassen. Weitere Details finden Sie in diesem Kapitel im Abschnitt Karten.

## DER BUCHHALTER



Der Buchhalter erscheint immer oben auf der Buchhalter-Detailtafel mit seinem Namen und Paßbild. Außerdem bekommen Sie hier noch folgende Informationen:

- Die Buchhalter-Übersicht
- Die Fähigkeiten des Buchhalters
- Die Gehaltsforderungen des Buchhalters
- Das Gehalt, das Sie Ihrem Buchhalter wirklich bezahlen
- Die Zeitanzeige des Buchhalters
- Ein Knopf, um den Buchhalter zu feuern
- Ein Knopf, um den Buchhalter umbringen zu lassen
- Ein Knopf, um das Gehalt des Buchhalters zu verändern
- Ein Knopf, um den Buchhalter anzuweisen, mit der Steuerhinterziehung anzufangen bzw. aufzu hören

### DER BUCHHALTER-ÜBERSICHT

Zeigt Ihnen, ob der Buchhalter ein Fahrzeug hat oder nicht.

### DIE FÄHIGKEITEN DES BUCHHALTERS

Die Anzahl der Sterne, von einem halben Stern bis zu fünf Stück, zeigt Ihnen, wie gut der Buchhalter seinen Job versteht. Je mehr Sterne, desto besser ist der Buchhalter.

### DIE GEHALTSFORDERUNGEN DES BUCHHALTERS

Hier zeigt Ihnen der Buchhalter, wieviel Dollar er gerne mehr verdienen würde. Wenn dieser Betrag zu hoch wird, verfärben sich Name und Gehaltsangabe des Buchhalters rot. Sobald das passiert, müssen Sie unverzüglich einschreiten, bevor der Gedanke an eine Desertion aufkommt. Details finden Sie unten im Abschnitt über das Gehalt des Buchhalters.

### DAS GEHALT IHRES BUCHHALTERS

Zeigt das Gehalt, das Sie Ihrem Buchhalter jede Woche bezahlen.

## DIE ZEITANZEIGE DES BUCHHALTERS

Zeigt, wieviel Zeit der kommenden Arbeitswoche schon für Befehle verplant ist. Da der Buchhalter nur eine Buchprüfung durchführen kann, die eine ganze Woche in Anspruch nimmt, füllt sich diese Anzeige völlig, sobald Sie diesen Befehl gegeben haben.

## BUCHHALTER FEUERN

Wenn Sie den Buchhalter feuern, fliegt er aus der Gang und landet wieder auf der Straße. Bald steht er wieder zur Rekrutierung zur Verfügung, ist aber nicht mehr gut auf Sie zu sprechen. Sollten Sie versuchen, ihn wieder anzuwerben, wird er mit Sicherheit mehr Geld verlangen.

### EIN TIP

*Seien Sie vorsichtig, wenn Sie einen Buchhalter feuern. Vielleicht nimmt er ja eine Auflistung der Steuern mit, die Sie in letzter Zeit hinterzogen haben. Sollte er verhaftet werden, könnte diese Liste gegen Sie verwendet werden! Außerdem macht es Ihren Anwalt nervös, wenn Sie den Buchhalter rauswerfen.*

■ Klicken Sie auf die Taste Buchhalter feuern, um den Buchhalter zu feuern.

■ Klicken Sie auf die Taste Ja, um die Kündigung zu bestätigen.

■ Klicken Sie auf Nein, um den Befehl abzubrechen.

## BUCHHALTER ELIMINIEREN

Wenn Sie von der Möglichkeit Gebrauch machen, den Buchhalter eliminieren zu lassen, kann er nicht mehr über Ihre schmutzige Wäsche plaudern. Wenn Sie ihn innerhalb Ihres Hauptquartiers umbringen lassen, bekommt noch nicht einmal die Polizei etwas davon mit. Aber alle Todesfälle in Ihrem Hauptquartier machen Ihre Ganoven etwas nervöser.

■ Klicken Sie auf Buchhalter eliminieren, um den Buchhalter ausschalten zu lassen.

■ Klicken Sie auf die Taste Ja, um die Ausschaltung zu bestätigen.

■ Klicken Sie auf Nein, um den Befehl abzubrechen.

## DAS GEHALT DES BUCHHALTERS

Wenn der Name Ihres Buchhalters in Rot angezeigt wird, ist der Herr nicht sonderlich zufrieden mit der Art, wie Sie ihn behandeln und/oder bezahlen. Also möchte er mehr Geld. Sie können die Bezahlung über den Knopf Gehalt des Buchhalters verändern; natürlich steht es Ihnen frei, das Gehalt auch zu kürzen.

■ Klicken Sie auf Gehalt des Buchhalters, um die Geldklammer zu öffnen.

Ihre Geldklammer zeigt, wieviel der Buchhalter momentan ausgezahlt bekommt und wieviel Geld Sie noch zur Verfügung haben.

■ Klicken Sie auf die Taste Gehalt erhöhen, um sein Gehalt zu erhöhen.

■ Klicken Sie auf die Taste Gehalt kürzen, um sein Gehalt zu kürzen.

*Anmerkung: Wenn man dem Buchhalter das Gehalt kürzt, stimmt ihn das sehr unfroh!*

■ Klicken Sie erneut auf die Taste Gehalt des Buchhalters, um das Geld wegzupacken und Ihre Änderungen in die Tat umzusetzen.

Diese Methode funktioniert bei allen Capos, Ganoven, Buchhaltern und Anwälten.

### EIN TIP

*Wenn Sie Ihren Leuten eine Gehaltserhöhung verweigern, verschlechtert das deren Stimmung und führt zu einer geringeren Loyalität. Letzten Endes wird Ihr Buchhalter Sie verlassen, wenn Sie ihm nicht genug bezahlen. Und sagen Sie dann bloß nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt...*

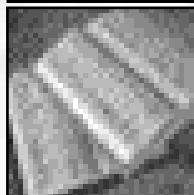
## STEUERN HINTERZIEHEN

Steuern hinterziehen ist eine besondere Fähigkeit Ihres Buchhalters. Sie zahlen normalerweise auf alle ihre Einkünfte Steuern, daher bietet Ihnen der Buchhalter seine Dienste an, einiges von diesem Geld schwarz unter der Hand an der Steuer vorbeizumanövriren - was verständlicherweise nicht ganz legal ist. Der Betrag, den der Buchhalter verschwinden lassen kann, hängt davon ab, wieviel legales Einkommen Sie in der letzten Woche hatten und wie gut der Buchhalter ist. Manchmal kann es auch dem besten Buchhalter passieren, daß er mehr hinterzieht, als er irgendwie tarnen kann. In solchen Fällen macht er einen Vermerk für Sie und regelt das Ganze später.

■ Klicken Sie auf die Taste Steuern hinterziehen, um den Buchhalter anzusehen, mit der Steuerhinterziehung zu beginnen.

■ Klicken Sie erneut auf die Taste Steuern hinterziehen, um den Buchhalter anzusehen, mit der Steuerhinterziehung aufzuhören.

## DIE BEFEHLE DES BUCHHALTERS



Neben dem Befehl, Steuern zu hinterziehen, kennt der Buchhalter nur noch einen weiteren Befehl:

■ Buchprüfung

Eine Buchprüfung hilft Ihnen, die Finanzen Ihres Imperiums im Auge zu halten. So, wie Ihr Buchhalter Einkünfte am Finanzamt vorbeimogelt, so unterschlagen Ihre Capos und Ganoven vielleicht kleine Beträge von Ihrem Geld! Man nennt das Abzweigen.

Der Befehl Buchprüfung weist den Buchhalter nun an, einen Ihrer Capos oder eins Ihrer Geschäfte zu besuchen und dort die Bücher zu prüfen, den abgelieferten Betrag mit den eingenommenen Summen zu vergleichen.

Das Ergebnis liegt dann am Ende der Woche als Buchprüfungs-Bericht auf Ihrem Tisch.

■ Um den Buchhalter eine Buchprüfung durchführen zu lassen, klicken Sie auf die Taste Buchprüfung in der Befehle-Tafel, um eine Einsatzkarte zu öffnen.

■ Klicken Sie auf den Notizblock-Knopf; dort sehen Sie alle Capos und Ganoven, die eines Ihrer Geschäfte leiten.

■ Klicken Sie auf den Namen eines Ihrer Gang-Mitglieder im Notizblock, um den Betreffenden als Zielperson für eine Buchprüfung auszusuchen.

Auf dem Stadtplan wird die Position des "Opfers" markiert.

■ Klicken Sie auf Befehl bestätigen auf der Einsatzkarte

In der folgenden Arbeitswoche begibt sich der Buchhalter zum Einsatzort für die Buchprüfung und nimmt sich dort die Unterlagen vor. Das Ergebnis sehen Sie dann am Ende der Woche im Buchprüfungs-Bericht.

# DEM BUCHHALTER EIN FAHRZEUG ZUTEILEN

Wenn Sie wollen, können Sie Ihrem Buchhalter ein Fahrzeug geben. Dadurch erreicht er seine häufig wechselnden Arbeitsplätze schneller und sicherer. Sie geben dem Buchhalter sein Fahrzeug ebenso wie dem Capo. Details dazu finden Sie im Abschnitt "Fahrzeuge" unter Ressourcen am Ende dieses Kapitels.

## BERICHTE DES BUCHHALTERS

Wie die Capos liefern auch der Buchhalter jede Woche seine Informationen als Berichte ab.

Die verfügbaren Buchhalter-Berichte betreffen die Themen



Finanzen



Bestochene Personen



Bestochene Bürger und Polizisten



Steuerhinterziehung



Buchprüfung

Klicken Sie auf die entsprechende Taste, um sich einen dieser Berichte anzusehen.

Klicken Sie noch einmal auf die Berichte-Taste, um den Bericht wieder wegzulegen.

Alle diese Berichte können Sie über die Berichte-Tafel anfordern. Sie drehen sich alle um das Thema Geld.

### FINANZEN

Der Bericht über Ihre Finanzen ist eines der wichtigsten Hilfsmittel auf dem Organisations-Bildschirm. Er zeigt Ihnen eine Übersicht der Einkünfte und Ausgaben im Laufe der letzten Woche an. Sie sehen, wieviel Geld Sie für Gehälter und Einkäufe ausgegeben bzw. auf legalem und illegalem Wege verdient haben.



#### EIN TIP:

*Wenn einer der Einkommensbeträge negativ ist, bedeutet das, daß Sie bei diesem Geschäft Geld draufzahlen!*

Oben sehen Sie immer die Nummer der Spielwoche, in der Sie sich befinden, außerdem das Zeitlimit, wenn Sie gegen die Uhr spielen. In der unteren Hälfte der Seite finden Sie die Zusammenfassung Ihrer Finanzen und Besitztümer.

Der Betrag hinter "Risikokapitel" zeigt die Geldsumme an, die Ihr Buchhalter hinterzogen, aber noch nicht getarnt hat. Je größer dieser Betrag, desto größer die Chance, daß die Agenten des FBI Ihre illegalen Geschäfte, Geldwäscherien und Lagerhäuser entdecken. Das

wiederum erhärtet den Verdacht gegen Sie und liefert dem FBI zusätzliche Beweise. Wenn Sie die illegalen Einkünfte für diese Woche auf Null setzen, sinkt auch das Risiko der Entdeckung auf Null - für diese Woche. Aber die FBI-Agenten werden Sie einige Wochen lang im Auge behalten, bevor der letzte Verdacht ausgeräumt ist und sich die Behörden anderswo nach Übeltätern umschauen.

#### EIN TIP

*Eine andere Möglichkeit, das Risiko zu verringern, ist die Erhöhung des legalen Einkommens durch Ankauf legaler Geschäfte.*

Wenn Ihnen das Geld ausgeht, erscheint ein Symbol neben Ihren Gehalts-Rechnungen, entweder eine Halbdollar- oder eine Null-Dollar-Note. Das bedeutet, daß Ihre Ganoven diesmal nur ein halbes oder gar kein Gehalt bekommen haben.

#### EIN TIP

*Jede Woche, in der Ihre Leute nicht das volle Gehalt bekommen, erhöht den Zorn Ihrer Mannschaft enorm.*

### BESTOCHENE BÜRGER UND POLIZISTEN

Der Bericht über Bestochene Bürger zeigt, wer in letzter Zeit Geld von Ihnen bekommen hat. Es handelt sich also um eine Übersicht über den Befehl Bestechen, die mit Hilfe des Notizblocks anzeigt, bei welchen offiziellen Stellen Sie langsam an Einfluß gewinnen. Dieser Bericht ist jederzeit verfügbar, ob Sie nun einen Buchhalter haben oder nicht.

Bestochene Polizisten stehen im Notizblock im entsprechenden Abschnitt vermerkt. Diese Liste enthält die Namen aller Beamten, von Ihnen regelmäßig geschmiert werden.

Klicken Sie auf den Namen eines Beamten, um Details über ihn zu erfahren..

Weitere Informationen, die angezeigt werden, sind etwa der Betrag, den Sie ihm zahlen sowie die Summe, die Sie insgesamt an Schmiergeldern für alle Polizisten auf Ihrer Liste bezahlen. Ein Knopf unter dem Namen des Beamten gibt Ihnen die Möglichkeit, ihn von der Schmiergeldliste zu streichen. Dieser Bericht ist jederzeit verfügbar, ob Sie nun einen Buchhalter haben oder nicht.

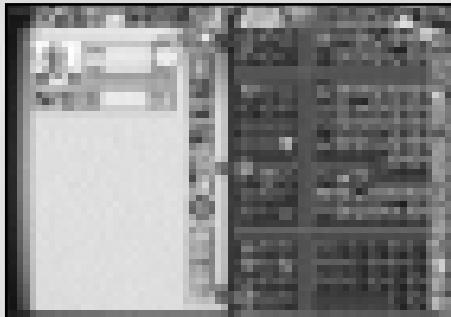
### STEUERHINTERZIEHUNG

Der Steuerhinterziehungs-Bericht zeigt die Menge an Steuern an, die Ihr Buchhalter in den letzten acht Wochen hinterziehen konnte. Der Betrag, der in Rot darübersteht, bezeichnen die hinterzogenen Einkünfte, die der Buchhalter noch nicht am Finanzamt vorbeischmuggeln konnte. Der Betrag, den der Buchhalter verschwinden lassen kann, hängt davon ab, wieviel legales Einkommen Sie in der letzten Woche hatten und wie gut der Buchhalter ist. Noch nicht verdeckte, hinterzogene Beträge können gefährlich werden: Sollte das FBI Ihren Buchhalter schnappen, sind Sie eventuell wegen Steuerhinterziehung dran, oder das FBI kommt Ihren illegalen Geschäften auf die Spur.

### BUCHPRÜFUNG

Der Buchprüfungs-Bericht ist nur verfügbar, wenn Ihr Buchhalter in der abgelaufenen Woche einen Ihrer Capos oder Ganoven unter die Lupe genommen hat. Dieser Bericht gibt eine kurze Übersicht, wieviel Geld der Betreffende eingenommen und wieviel er bei Ihrem Buchhalter abgegeben hat. Sollte es da eine kleine Differenz geben, liegt es an Ihnen, geeignete Maßnahmen zu ergreifen.

# DER ANWALT



Der Anwalt kümmert sich darum, daß Ihre Gang-Mitglieder nicht ins Kittchen wandern, er ist für alle Aktionen zuständig, die etwas mit Korruption zu tun haben, wie etwa die Bestechung von Würdenträgern, das Schmieren der Polizei oder die Kandidatur in einem Wahlkampf. Sie können den Anwalts-Abschnitt auch öffnen, wenn Sie noch gar keinen Anwalt haben. Allerdings können Sie dann nur die Berichte über die gesuchtesten Kriminellen sehen (siehe Anwaltsberichte).

■ Klicken Sie auf die Markierung für den Anwalt, um zum Anwalts-Abschnitt zu gelangen.

## AUFTHEILUNG DES ANWALTS-ABSCHNITT

Der Anwalts-Abschnitt enthält die folgenden Bestandteile:

- Die Abschnittsmarkierungen
- Die Anwalts-Detailtafel
- Die Ressourcen-Detailtafel
- Die Berichte-Tafel
- Die Kartenknöpfe

### DIE ABSCHNITTMARKIERUNGEN

Die Abschnittsmarkierungen sind genau die gleichen wie in jedem anderen Abschnitt des Organisations-Bildschirms und werden dazu benutzt, sich zwischen den verschiedenen Abschnitten zu bewegen.

### DIE ANWALTS-DETAILTAFEL

Auf der Anwalts-Detailtafel werden die Details zum Anwalt angezeigt.

### DIE RESSOURCEN-DETAILTAFEL

Sie sich ansehen, hat sie unterschiedliche Funktionen:

■ Sie kann auch die verschiedenen Berichte des Anwaltes anzeigen.

### DIE BERICHTE-TAFEL

Die Berichte-Tafel zeigt Ihnen alles, was Ihr Anwalt Ihnen zu melden hat. Wenn Sie Befehle erteilen, fungiert diese Anzeige als Befehle-Tafel.

Über die Berichte-Tafel haben Sie auch Zugriff auf den Notizblock und Ihre Ressourcen. Der Anwalt hat nur Zugriff auf Fahrzeuge aus dem Bereich Ressourcen. Genaue Einzelheiten dazu finden Sie in den entsprechenden Kapiteln dieses Handbuchs.

### DIE KARTENKNÖPFE

Die Kartenknöpfe stehen in mehreren Abschnitten des Organisations-Bildschirms zur Verfügung. Mit ihrer Hilfe können Sie Informationen über die Stadt anzeigen lassen. Weitere Details finden Sie in diesem Kapitel im Abschnitt Karten.

# DER ANWALT



Der Anwalt erscheint immer oben auf der Anwalts-Detailtafel mit seinem Namen und Paßbild. Außerdem bekommen Sie hier noch folgende Informationen:

- Die Anwalts-Übersicht
- Die Fähigkeiten des Anwalts
- Die Gehaltsforderungen des Anwalts
- Das Gehalt, das Sie Ihrem Anwalt wirklich bezahlen
- Die Zeitanzeige des Anwalts
- Ein Knopf, um den Anwalt zu feuern
- Ein Knopf, um den Anwalt umbringen zu lassen
- Ein Knopf, um das Gehalt des Anwalts zu verändern

### DIE ANWALTS-ÜBERSICHT

Zeigt Ihnen, ob der Anwalt ein Fahrzeug hat oder nicht.

### DIE FÄHIGKEITEN DES ANWALTS

Die Anzahl der Sterne, von einem halben Stern bis zu fünf Stück, zeigt Ihnen, wie gut der Anwalt seinen Job versteht. Je mehr Sterne, desto besser ist der Anwalt.

### DIE GEHALTSFORDERUNGEN DES ANWALTS

Hier zeigt Ihnen der Anwalt, wieviel Dollar er gerne mehr verdienen würde. Wenn dieser Betrag zu hoch wird, verfärbt sich Name und Gehaltsangabe des Anwalts rot. Sobald das passiert, müssen Sie unverzüglich einschreiten, bevor der Gedanke an eine Desertion aufkommt. Details finden Sie unten im Abschnitt über das Gehalt des Anwalts.

### DAS GEHALT IHRES ANWALTS

Zeigt das Gehalt, das Sie Ihrem Anwalt jede Woche bezahlen.

### DIE ZEITANZEIGE DES ANWALTS

Zeigt, wieviel Zeit der kommenden Arbeitswoche schon für Befehle verplant ist.

### ANWALT FEUERN

Wenn Sie den Anwalt feuern, fliegt er aus der Gang und landet wieder auf der Straße. Bald steht er wieder zur Rekrutierung zur Verfügung, ist aber nicht mehr gut auf Sie zu sprechen. Sollten Sie versuchen, ihn wieder anzuwerben, wird er mit Sicherheit mehr Geld verlangen.

### EIN TIP

*Seien Sie vorsichtig, wenn Sie einen Anwalt feuern. Vielleicht nimmt er ja eine Auflistung aller Verbrechen mit, die Sie in letzter Zeit begangen haben. Sollte er verhaftet werden, könnte diese Liste gegen Sie verwendet werden! Außerdem macht es Ihren Buchhalter nervös, wenn Sie den Anwalt rauswerfen.*

- Klicken Sie auf die Taste Anwalt feuern, um den Anwalt zu feuern.
- Klicken Sie auf die Taste Ja, um die Kündigung zu bestätigen.
- Klicken Sie auf Nein, um den Befehl abzubrechen.

## ANWALT ELIMINIEREN

Wenn Sie von der Möglichkeit Gebrauch machen, den Anwalt eliminieren zu lassen, kann er nicht mehr über Ihre schmutzige Wäsche plaudern. Wenn Sie ihn innerhalb Ihres Hauptquartiers umbringen lassen, bekommt noch nicht einmal die Polizei etwas davon mit. Aber alle Todesfälle in Ihrem Hauptquartier machen Ihre Ganoven etwas nervöser.

 Klicken Sie auf Anwalt eliminieren, um den Anwalt ausschalten zu lassen.

 Klicken Sie auf die Taste Ja, um die Ausschaltung zu bestätigen.

 Klicken Sie auf Nein, um den Befehl abzubrechen.

## DAS GEHALT DES ANWALTS

Wenn der Name Ihres Anwalts in Rot angezeigt wird, ist der Herr (oder die Dame) nicht sonderlich zufrieden mit der Art, wie Sie ihn bzw. sie behandeln und/oder bezahlen. Also möchte er (oder sie) mehr Geld. Sie können die Bezahlung über den Knopf Gehalt des Anwalts verändern; natürlich steht es Ihnen frei, das Gehalt auch zu kürzen.

 Klicken Sie auf Gehalt des Anwalts, um die Geldklammer zu öffnen.

Ihre Geldklammer zeigt, wieviel der Anwalt momentan ausgezahlt bekommt und wieviel Geld Sie noch zur Verfügung haben.

 Klicken Sie auf die Taste Gehalt erhöhen, um sein Gehalt zu erhöhen.

 Klicken Sie auf die Taste Gehalt kürzen, um sein Gehalt zu kürzen.

*Anmerkung: Wenn man dem Anwalt das Gehalt kürzt, stimmt ihn das sehr unfröhlich.*

 Klicken Sie erneut auf die Taste Gehalt des Anwalts, um das Geld wegzupacken und Ihre Änderungen in die Tat umzusetzen.

Diese Methode funktioniert bei allen Capos, Ganoven, Buchhaltern und Anwälten.

## EIN TIP

*Wenn Sie Ihren Leuten eine Gehalterhöhung verweigern, verschlechtert das deren Stimmung und führt zu einer geringeren Loyalität. Letzten Endes wird Ihr Anwalt Sie verlassen, wenn Sie ihm nicht genug bezahlen. Und sagen Sie dann bloß nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt...*

## DIE BEFEHLE DES ANWALTES

Der Anwalt hat seine ganz eigenen Möglichkeiten. Einige Handlungen nimmt er automatisch vor, wie etwa die Verschleierung von Verbrechen und die Verteidigung Ihrer Leute vor Gericht. Andere Dinge wiederum, wie etwa die Bestechung wichtiger Persönlichkeiten, müssen direkt von Ihnen befohlen werden.

Der Anwalt kennt vier Handlungsmöglichkeiten:



Beamte bestechen



Polizei bestechen



Ehrlich werden



Kandidieren

## BESTECHUNG VON WÜRDENTRÄGERN

Die Bestechung von Würdenträgern besteht aus einmalig gezahlten Summen, die Herrschaften in wichtigen Positionen diskret überreicht werden. Das sind etwa:

 Der Bürgermeister

 Der Polizeichef

 Der Richter

 Der Bezirksstaatsanwalt

 Polizeibeamte

Der einzige Würdenträger, den der Anwalt auf keinen Fall bestechen kann, ist der Chef des FBI, der über jede Korruption erhaben ist.

Die Bestechung von Würdenträgern erfordert immer Geld, ist aber sehr praktisch, wenn man sie sich leisten kann. Sofern Ihnen der Betreffende nicht ausgesprochen feindlich gegenübersteht, können Geldspenden dafür sorgen, daß Ihre illegalen Aktivitäten viel eher verziehen werden. Wenn Sie den Bürgermeister bestechen, steigen Sie in seiner Gunst. Er nimmt dann Einfluß auf den Polizeichef, der wiederum dafür sorgen wird, daß weniger Polizisten in Ihrer Gegend auf Streife gehen. Die Bestechung des Richters ist am wirksamsten, wenn Ihre Ganoven gerade vor Gericht stehen. Das ist nicht ganz billig, aber wenn es klappt, wird der Fall sofort niedergeschlagen, und Ihre Ganoven kommen sofort frei.

Jeder Bezirksstaatsanwalt muß dafür sorgen, daß mit der ganzen Härte des Gesetzes gegen Ihre Ganoven vorgegangen wird. Wenn Sie ihn bestechen können, während er gegen Sie ermittelt, erhalten Sie entweder die Namen aller Zeugen oder aller Geschworenen. Die jeweils andere Namensliste erhalten Sie meist bei einer zweiten Bestechung. Sobald Sie eine Liste haben, können Sie losziehen und diese Leute besuchen. Überreden Sie sie, entweder alles zu vergessen, was sie gesehen haben, oder im Gerichtssaal mit "Nicht schuldig" zu stimmen.

Die Bestechung eines Polizeibeamten kann verhindern, daß ein Fall jemals zur Verhandlung kommt. Wenn ein Beamter einen Verdächtigen fast überführt hat, kann eine größere Geldmenge manchmal dafür sorgen, daß die Untersuchung wegen eines plötzlichen Mangels an Beweisen eingestellt wird.

 Klicken Sie auf Bestechung von Würdenträgern, um eine Einsatzkarte zu öffnen.

Auf dem Stadtplan leuchten die Positionen aller Würdenträger auf. Sie können entweder diese Markierungen auf dem Plan oder die Einträge im Notizblock zur Auswahl des Ziels verwenden.

 Klicken Sie auf die Taste Notizblock.

Auf dem Notizblock wird eine Liste aller in Frage kommenden Würdenträger angezeigt:

 Der Bürgermeister

 Der Polizeichef

 Polizeibeamte

 Richter

 Bezirksstaatsanwälte

 Klicken Sie auf die gewünschte Kategorie.

Die Namen der Leute in dieser Kategorie werden auf dem Notizblock angezeigt.

 Klicken Sie auf den Namen der Person, die Sie bestechen wollen.

Auf dem Stadtplan wird Ihre Position markiert. Eine Geldklammer erscheint und teilt Ihnen mit, wieviel Geld diese Person als Bestechungssumme verlangt.

■ Klicken Sie auf Befehl bestätigen auf der Einsatzkarte, um den Befehl ausführen zu lassen.

■ Klicken Sie auf Befehl abbrechen auf der Einsatzkarte, um den Befehl abzubrechen.

#### EIN TIP

*Bestechung kann Ihnen in einem Ernstfall schnell mal aus der Patsche helfen, aber es kann ja auch nichts schaden, immer ein paar Würdenträger auf Ihrer Seite zu haben. Die gelegentliche Geldspritze für den Bürgermeister und den Polizeichef kann der Schlüssel zu Ihrem Erfolg werden.*

#### POLIZISTEN SCHMIEREN

Das Schmieren der Polizei ist eine Möglichkeit, die Sie ernsthaft erwägen sollten, wenn Sie Anschläge auf Leute oder Geschäfte planen. Sobald Sie den Befehl geben, die Polizei zu schmieren, beginnt Ihr Anwalt, einen Stadtteil zu durchkämmen. Er sucht dort nach Polizisten, denen er dann ein zusätzliches Einkommen anbietet, wenn sie dafür wegschauen, sobald Ihre Jungs irgendwelchen Unfug anstellen.

■ Klicken Sie auf Schmieren der Polizei, um eine Einsatzkarte zu öffnen.

Auf dem Stadtplan leuchten die möglichen Zielgegenden blau markiert auf. Alle geplanten illegalen Aktivitäten sind in Gelb gehalten.

■ Klicken Sie auf einzelne Häuserblocks, oder ziehen Sie einen Rahmen um ein Gebiet, um dem Anwalt sein Zielgebiet zuzuweisen.

■ Klicken Sie auf Befehl bestätigen auf der Einsatzkarte, um den Befehl ausführen zu lassen.

■ Klicken Sie auf Befehl abbrechen auf der Einsatzkarte, um den Befehl abzubrechen.

#### EIN TIP

*Auch wenn Sie fast die gesamte Polizei auf Ihrer Lohnliste stehen haben, sollten Sie Ihr Glück trotzdem nicht überstrapazieren. Die meisten Polizisten ignorieren Schlägereien oder Raubüberfälle, wenn man sie nett bittet, aber nur die wenigsten können bei Mord wegschauen.*

#### EHRLICH WERDEN

Ehrlich zu werden ist eines der Ziele in Gangsters, das allerdings nur im Einzelspielermodus zur Auswahl steht. Dazu brauchen Sie auf jeden Fall die Hilfe Ihres Anwaltes. Sie haben nur eine Chance, ehrlich zu werden, wenn Sie über mehr als eine Viertelmillion Dollar verfügen, keine Verhandlungen vor Gericht gegen Ihre Gang-Mitglieder anstehen und keinerlei illegale Geschäfte betreiben außer Ihrem Hauptquartier. Weitere Details zum Ehrlichwerden finden Sie im Kapitel "Das Spiel ist aus!".

■ Klicken Sie auf Ehrlich werden, um dem Verbrecherleben den Rücken zu wenden.

■ Klicken Sie erneut auf Ehrlich werden, um diesen doch recht drastischen Schritt noch etwas zu verschieben.

#### EIN TIP

*Wenn Sie diesen Befehl geben, werden die anderen Gangs alles versuchen, um Ihre Pläne zu durchkreuzen. Eventuell versuchen sie, in Ihrem Territorium Schutzgelder zu erpressen, oder sie greifen sogar Ihre Geschäfte und Ganoven an. Sie werden fast alles versuchen, um Ihre Ganoven dazu zu verleiten, ein Verbrechen zu begehen und Sie mit hineinzuziehen.*

#### KANDIDIEREN

Wenn die Wahlen für das Bürgermeisteramt anstehen, können Sie möglicherweise kandidieren. Der Anwalt bietet Ihnen diese Möglichkeit nur an, wenn Sie sowohl eine gewisse Machtbasis von 100 Häuserblocks als auch das nötige Kapital vorweisen können, um einen Chance auf den Sieg zu haben. Wenn Sie wirklich gewählt werden, sind Sie Bürgermeister und haben das Spiel gewonnen.

Eine Kandidatur hat ihre ganz eigenen Risiken und kostet eine Menge. Für die sechswöchige Dauer des Wahlkampfes müssen Sie jede Woche Geld ausgeben, um die Leute bei Laune zu halten, während die gegnerischen Bandenführer Aktionen in Ihrem Territorium planen, um die Stimmung bei Ihren Wählern zu verschlechtern.

#### EIN TIP

*Wenn Sie herausfinden, daß ein anderer Bandenführer versucht, Bürgermeister zu werden, sind die besten Möglichkeiten, etwas dagegen zu tun, eine eigene Kandidatur oder eine Menge Bomben und Anschläge im Territorium des Gegners.*

■ Klicken Sie auf Kandidieren, um in den Wahlkampf einzusteigen.

■ Klicken Sie erneut auf Kandidieren, um aus dem Wahlkampf wieder auszusteigen.

Weitere Details zum Wahlkampf finden Sie im Kapitel "Das Spiel ist aus!".



# DEM ANWALT EIN FAHRZEUG ZUTEILEN

Wenn Sie wollen, können Sie Ihrem Anwalt ein Fahrzeug geben. Dadurch erreicht er seine häufig wechselnden Arbeitsplätze schneller und sicherer. Sie geben dem Anwalt sein Fahrzeug ebenso wie dem Capo. Details dazu finden Sie im Abschnitt "Fahrzeuge" unter Ressourcen am Ende dieses Kapitels.

## DIE BERICHTE DES ANWALTS

Der Anwalt liefert jede Woche seine Informationen als Berichte ab.

Die sechs Berichte behandeln die Themen:



Steckbriefe



Spitzel



Verbrechen



Wahlen



Gerichtskosten



Bestochene Polizisten

Klicken Sie auf die entsprechende Taste, um sich einen der Berichte anzusehen.

Klicken Sie erneut auf die Taste, um den Bericht wieder zu schließen.

All diese Berichte lassen sich von der Berichte-Tafel aus öffnen und enthalten wichtige juristische Informationen.

## DIE MEISTGESUCHTEN VERBRECHER

Der Bericht über Die meistgesuchten Verbrecher zeigt eine Liste der Leute, die vom FBI besonders beschattet werden. Sie können sich den Bericht immer ansehen, ob Sie nun einen Anwalt haben oder nicht. Wenn Sie einen ihrer Ganoven auf dieser Liste entdecken, sollten Sie sich überlegen, ihn eine Weile von der Straße fernzuhalten. Dann verschwindet er irgendwann wieder aus der Liste, obwohl er natürlich weiterhin sein Gehalt bekommen will.

### EIN TIP

Der Bericht über Die meistgesuchten Verbrecher zeigt nur gefährliche Kriminelle und Gewohnheitsverbrecher. Normale Ganoven können für Kleinere Vergehen verhaftet werden, ohne jemals auf dieser Liste zu erscheinen.

## SPITZEL

Spitzel öffnet den Notizblock und zeigt Ihnen die Liste der Leute, die bei der Polizei "gesungen" haben, den Beamten also Hinweise auf Ihre Aktivitäten gegeben haben. Mit diesen Leuten müssen Sie sich umgehend befassen, sonst werden Sie nur noch Ärger mit solchen Spitzeln haben.

## VERBRECHEN

Verbrechen zeigt eine Liste all der Verbrechen, die Ihre Gang in der vergangenen Woche begangen hat.

Zu jedem Verbrechen erfahren Sie noch die folgenden Details:

- Den Namen des Ganoven
- Das Verbrechen
- Das Risiko einer Verhaftung

## WAHLEN

Der Bericht über Wahlen erscheint nur, wenn gerade eine Wahl läuft. Im Laufe des Wahlkampfes können Sie hier ablesen, wie sich die einzelnen Kandidaten schlagen.

### EIN TIP

*Informieren Sie sich hier jede Woche über den Stand des Wahlkampfes. Vielleicht steigt ja noch ein Gangster in das Rennen um die Macht ein!*

## GERICHTSVERFAHREN

Falls einer Ihrer Ganoven verhaftet wurde, ist der Bericht über Gerichtsverfahren sehr nützlich. Er zeigt Ihnen mit Hilfe des Registers an, wer von Ihren Leuten auf sein Gerichtsverfahren wartet oder schon auf der Anklagebank sitzt. Außerdem erfahren Sie hier den Namen des Richters und des Bezirksstaatsanwaltes sowie den momentanen Stand des Verfahrens.

## BESTOCHENE POLIZISTEN

Bestochene Polizisten öffnet den Notizblock auf der Seite mit der Schmiergeldliste für Polizisten. Sie sehen hier alle Polizisten, die von Ihnen regelmäßig finanziell unterstützt werden, außerdem haben Sie hier die Möglichkeit, jemanden von dieser Liste zu streichen.

- Klicken Sie auf den Namen eines Beamten, um Details über ihn zu erfahren.
- Klicken Sie auf Feuern, um den Beamten von Ihrer Schmiergeldliste zu streichen.
- Klicken Sie auf Ja, um diese Handlung zu bestätigen.
- Klicken Sie auf Nein, um diese Handlung abzulehnen.

### EIN TIP

*Einen Polizisten von der Schmiergeldliste zu streichen schont die Kasse, aber der Beamte ist dann meist stinksauer!*

# DIPLOMATIE

Unter dem Stichwort Diplomatie können Sie nicht nur Ihr Verhältnis zu dem rivalisierenden Gangs klarstellen, sondern vielleicht auch etwas über Ihre Gegner herausfinden - mit Hilfe von Spitzeln.

Klicken Sie auf die Markierung Diplomatie, um zu diesen Einstellungen zu gelangen.

Es gibt fünf mögliche Stufen diplomatischer Beziehungen zwischen zwei Bandenführern:

- Bündnis
- Frieden
- Waffenruhe
- Angriff
- Krieg

Diese Einstellungen regeln nicht nur die Beziehungen und die Taktik zwischen gegnerischen Bandenführern, sondern haben auch Einfluß auf das Verhalten der einzelnen Ganoven. Je gewalttätiger die Einstellung, desto eher vermeiden Ganoven das Territorium der Rivalen, und desto wahrscheinlicher eröffnen sie einfach das Feuer, wenn sie einen gegnerischen Ganoven sehen.

## BÜNDNIS

Ein Bündnis bedeutet, daß sich zwei Bandenführer einigen, die Stadt untereinander aufzuteilen. Die Gang-Mitglieder können sich ganz offen durch das Territorium des Verbündeten bewegen. Das Bündnis ist der zerbrechlichste aller Verträge; schon ein Ausrutscher kann das Ende des Friedens bedeuten. Das Spiel endet, wenn alle überlebenden Bandenführer verbündet sind - es sei denn, einer davon beschließt, das Bündnis zu brechen.

## FRIEDEN

Die Einstellung Frieden ist stabiler als das Bündnis, aber letztendlich müssen sich die beiden Bandenführer doch bekämpfen, wenn alle anderen Gegner ausgeschaltet sind.



## WAFFENRUHE

Die Einstellung Waffenruhe benutzen Sie, um einen Angriff auf die Ganoven einer anderen Gang zu vermeiden, es sei denn, die wagen es, in Ihrem Territorium aufzukreuzen. Die Waffenruhe ist der haltbarste Vertrag; stirbt ein gegnerischer Ganove auf Ihrem Grund und Boden, hat das üblicherweise keine Folgen für Sie, denn er hatte da ja überhaupt nichts zu suchen! Vermeiden Sie aber auch, Ganoven in gegnerische Gebiete zu schicken, wenn es nicht absolut unvermeidlich ist.

## ANGRIFF

Die Einstellung Angriff bedeutet, daß sich die beiden Gangs bekämpfen, wo es geht. Die Mitglieder gegnerischer Banden greifen einander sofort an, wenn sie sich auf der Straße sehen, und jegliche Bewegung durch das Territorium des anderen ist strengstens verboten. Bandenführer mit der Einstellung Angriff planen keine Aktionen gegeneinander, nehmen aber auch keinerlei Rücksicht auf den anderen bei der Planung ihrer Unternehmungen.

## KRIEG

Ein Bandenkrieg ist die gewalttätigste Stufe in Gangsters. Die Bandenführer planen Angriffe gegen die Ganoven und Geschäfte des anderen. In dieser Stufe bedeutet Territorium nichts mehr; nur noch die Anzahl der Patronen zählt.



ION STORM, DOMINION STORM OVER GIFT 3, DARKENS, MERCS, SCORPS, ARE TRADEMARKS OF ION STORM, L.P.  
© 1997 - 1998 ION STORM, L.P. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED BY EIDOS INTERACTIVE LIMITED.

## DEN DIPLOMATISCHEN STATUS ÜBERPRÜFEN

Den diplomatischen Status zu überprüfen ist immer lohnend und sollte mindestens einmal pro Woche vorgenommen werden.

■ Klicken Sie auf eine der vier obersten Markierungen an der linken Seite, um den Status der anderen Gangs zu überprüfen.

Wenn Sie sich eine gegnerische Gang ansehen, werden Sie an der Anzeige für den diplomatischen Status - direkt unter dem Gesicht des Bandenführers - zwei Pfeile bemerken, einen oben, einen unten.



Der untere Pfeil gibt die letzte bekannte Einstellung an, die dieser Bandenführer Ihnen gegenüber eingestellt hat, und wird immer in der gegnerischen Farbe angezeigt. Der Status wird aufgrund des Verhaltens seiner Männer ermittelt sowie aufgrund der Gerüchte, die nach Ihren Aktionen draußen kursieren. Daher ändert sich diese Anzeige immer erst eine Arbeitswoche nach einer Änderung des Status durch den Gegner.

Der obere Pfeil ist Ihre Einstellung. Hiermit können Sie Friedensangebote oder Kriegserklärungen übermitteln.

## DEN DIPLOMATISCHEN STATUS EINSTELLEN

Im Laufe des Spieles dürfte es mehrfach vorkommen, daß Sie den diplomatischen Status zu einem Ihrer Rivalen verändern möchten. Es gibt eine ganze Reihe von Gründen für Krieg oder Frieden.

■ Klicken Sie auf die gewünschte neue Einstellung in der Anzeige für den diplomatischen Status, um den Status zu verändern.

Der obere Pfeil verlagert sich von der vorherigen zur neuen Einstellung. Dies ist der Status, den Sie anbieten. Er weist nur Ihre eigenen Ganoven an, sich entsprechend zu verhalten, ist aber für Ihren Gegner nicht verbindlich. Eine Übereinstimmung gibt es nur, wenn auch beide Pfeile den gleichen Status anzeigen. Das ist besonders wichtig, wenn Sie ein Bündnis schließen wollen, denn es funktioniert erst dann, wenn beide Pfeile auf "Bündnis" zeigen.

Sie können den Status auf dem Organisations-Bildschirm so oft verändern, wie Sie wollen, Ihr Gegner merkt ohnehin erst am Ende der nächsten Arbeitswoche etwas davon.

## EIN TIP

*Schwerwiegende Veränderungen des diplomatischen Status, wie etwa das Umschwenken von Frieden zu Krieg, lassen sich ausnutzen, um einen Überraschungsvorteil gegenüber dem Gegner zu haben. Benutzen Sie solch drastische Änderungen aber wirklich nur, wenn Sie auch einen ernsthaften Angriff auf das Territorium des Gegners planen.*

## EINZELHEITEN ZU IHRER GANG

Die Einzelheiten zu Ihrer Gang werden angezeigt, wenn Sie den Diplomatie-Abschnitt öffnen.

Oben links sehen Sie Ihren Namen und Ihr Gesicht, rechts werden alle Ganoven in Ihrer Gang angezeigt. Sie können die Herrschaften hier ebenso nach ihren Fähigkeiten sortieren wie in der Ressourcenübersicht.

■ Klicken Sie auf eine beliebige Fähigkeit, um die Ganoven nach ihrem Können in dieser Fähigkeit zu sortieren.

Der Notizblock wird links angezeigt. Er enthält die Namen aller Mitglieder Ihrer Gang. Im Diplomatie-Abschnitt können Sie sich auch die Position aller bekannten Gang-Mitglieder anzeigen lassen, sofern sie Ihnen bekannt ist.

■ Klicken Sie auf die Taste Karte/Gangster, um die Ganovenliste und den Stadtplan zu öffnen.

Der Stadtplan wird rechts angezeigt.

■ Klicken Sie auf den Namen eines beliebigen Gang-Mitglieds, um seine Position angezeigt zu bekommen.

## EINZELHEITEN ZU ANDEREN GANGS

Im Diplomatie-Abschnitt können Sie auch die anderen Gangs etwas genauer unter die Lupe nehmen. Die Liste der Ganoven und Geschäfte ist aber nicht unbedingt vollständig; nur die Leute und Läden, die Sie kennen, werden auch aufgeführt.

Die Markierungen an der linken Seite zeigen die vier verschiedenen Gang-Farben. Mit ihrer Hilfe können Sie sich die einzelnen Gangs ansehen.

■ Klicken Sie auf die Markierung, deren Farbe der Gang entspricht, die Sie sich ansehen wollen.



Ihr Gesicht und Ihr Name werden durch Gesicht und Name des gegnerischen Bandenführers ersetzt. Notizblock, Bereitschaftsraum-Liste und Stadtplan zeigen jetzt Informationen zu den bekannten Details der gewählten Gang.

Sobald Sie eine gegnerische Gang ausgewählt haben, funktioniert der Bildschirm ebenso wie bei Ihren eigenen Ganoven und Geschäften. Positionen werden nur dann auf der Karte angezeigt, wenn Sie die Geschäfte kennen, in denen sich die Ganoven aufhalten.

## DER EINSATZ VON SPITZELN

Die letzte Funktion des Diplomatie-Abschnitt ist der Ankauf von Informationen über gegnerische Gangs. Dazu benutzen Sie Spitzel.

Zu Beginn des Spieles kennen alle Bandenführer die meisten ihrer Gegner. Doch wenn im Laufe des Spieles neue Leute angeworben und alte ersetzt werden, wird diese Liste immer ungenauer. Wenn Sie nur auf gegnerische Angriffe angewiesen sind, um feindliche Ganoven zu identifizieren, ist das keine sehr befriedigende Lösung. Darum gibt es die Spitzel.

Spitzel sind ganz normale Leute, die nur ihren Lebensunterhalt damit verdienen, von einem Territorium zum nächsten zu spazieren, ihre Nase in anderer Leute Angelegenheiten zu stecken und diese Informationen dann an den Meistbietenden zu verkaufen.

Jeden Spitzel finden Sie über eine Markierung unten links.

Klicken Sie auf eine der Spitzel-Markierungen, um einen Spitzel auszuwählen.



Dadurch erscheinen der Name und das Gesicht des Spitzels oben links, und ein neuer Balken öffnet sich darunter.

Mit diesem Balken wählen Sie die Gangs aus, über die Sie etwas wissen wollen, oder auch Ganoven, die derzeit zu keiner Gang gehören.

### EIN TIP

Auf diese Art können Sie gut sehr qualifizierte Ganoven finden und anwerben.

Klicken Sie auf die entsprechenden farbigen Knöpfe, um die Gangs auszusuchen, über die Sie etwas erfahren wollen.

Sobald Sie eine Gang ausgesucht haben, verrät Ihnen der Spitzel, wieviele Leute dieser Gang er kennt und welchen Preis er für diese Informationen verlangt. Sie können nacheinander auf so viele Gangs klicken, wie Sie möchten; der Preis erhöht sich dementsprechend.

Klicken Sie auf den Ok-Haken auf dem Geldbündel, um den Ankauf der Informationen zu bestätigen.

Sobald Sie die Informationen gekauft haben, erscheinen die Namen der Ganoven in der Liste der Leute, die Sie bei den anderen Gangs kennen.

Sie dürfen pro Woche nur einen Spitzel befragen. Sobald Sie einem seine Informationen abkaufen, verziehen sich die übrigen auf der Suche nach anderen zahlenden Kunden. Es gibt außerdem keine Garantie, daß die Ganoven, über die Sie Informationen kaufen, von irgendeinem Wert sind. Es können wertvolle Killer oder Capos sein, aber genausogut irgendwelches Kanonenfutter. Die einzige Garantie, die Ihnen der Spitzel gibt, ist, daß Sie die betreffenden Ganoven vorher noch nicht kannten.

Spitzel verkaufen niemals Informationen über die Geschäfte eines anderen Bandenführers. Sie verraten Ihnen vielleicht, wo man einen Ganoven finden kann, der im Moment für keine andere Gang arbeitet, aber die Läden der anderen Banden müssen Sie schon selber finden.

CHAMPIONSHIP  
MANAGER

A BRAND IN A LEAGUE OF IT'S OWN

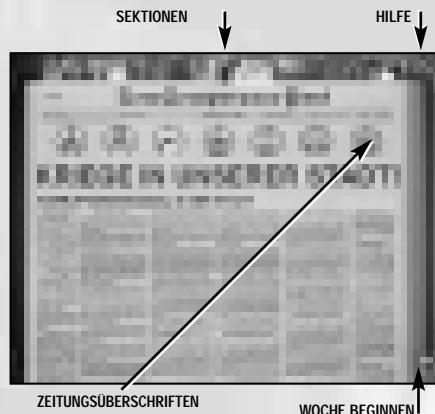
PC CD

EIDOS  
INTERACTIVE

CHAMPIONSHIP MANAGER™ ALL RIGHTS RESERVED.  
DEVELOPED BY SPORTS INTERACTIVE LIMITED. © & PUBLISHED BY EIDOS INTERACTIVE LIMITED 1998.

# DIE ZEITUNG

Die Zeitung ist der erste Bildschirm, den Sie zu Spielbeginn und am Ende jeder Arbeitswoche sehen.



Es gibt insgesamt vier Zeitungen in der Stadt: Neue Enthaltsamkeits-Post, -Rundschau, -Bote und -Anzeiger. Jede wird in einer anderen Ecke der Stadt gedruckt und vertrieben, und jede beeinflußt die Leute, die in ihrer Gegend leben und arbeiten, formt ihre Meinungen, wenn sie auf dem Weg zur Arbeit ihre Morgenzeitung lesen.

Klicken Sie auf die Markierung Zeitung, um ein wenig in der Zeitung zu blättern.

Sie sehen immer nur eine Zeitung. Es ist normalerweise die Ausgabe, die Ihrem Hauptquartier am nächsten liegt. Wenn Sie einige Zeitungen besitzen, ist es davon die nächstgelegene, die Ihnen ins Haus geliefert wird.

Der Bildschirm zeigt Ihnen die obere Hälfte einer Titelseite. In der Überschrift sehen Sie die relativ wichtigste Neuigkeit. Die sonstigen Informationen sind immer als Zusammenfassungen dargestellt, so daß Sie sie schnell lesen und verarbeiten können, ohne jedesmal einen ganzen Artikel nach der wichtigen Information zu durchsuchen.

Oben sehen Sie den Namen der Zeitung. Darunter befinden sich sieben

Auswahlknöpfe:

- Geschäftsvorgänge
- Strafverfolgung
- Verbrechen
- Miltätige Handlungen
- Tote
- Politische Nachrichten
- Titelseite

Rubriken, zu denen es in einer Woche nichts zu berichten gibt, finden in dieser Woche auch nicht statt.

Klicken Sie auf den entsprechenden Knopf, um die jeweiligen Artikel zu lesen.

## GESCHÄFTSVORGÄNGE

Unter der Überschrift Geschäftsvorgänge meldet die Zeitung alle wichtigen Käufe, Verkäufe oder Gründungen von größeren Geschäften.

## STRAFVERFOLGUNG

Die Rubrik Strafverfolgung berichtet über Verhaftungen, Razzien und die Urteile in Gerichtsverfahren.

### EIN TIP

Achten Sie auf diese Rubrik, um zu erfahren, ob man Sie oder einen anderen Gangster eines Verbrechens verdächtigt. Wenn ja, wird der genannte Bandenführer in seinem Territorium mit Sicherheit stärker von der Polizei beschattet werden.

## VERBRECHEN

Die Rubrik über Verbrechen berichtet über Fälle von Mord und Brandstiftung oder Bombenanschläge, die eventuell vorgefallen sind.

### EIN TIP

Behalten Sie den Überblick über die Tatorte der gemeldeten Verbrechen. Kommen mehrere Leute in der selben Gegend ums Leben, könnte das auf einen Bandenkrieg zwischen rivalisierenden Gangstern hindeuten. Ist das der Fall, wird die Aufmerksamkeit der betreffenden Bosse von Ihnen abgelenkt.

## MILDTÄTIGE HANDLUNGEN

Die Rubrik Miltätige Handlungen meldet alle größeren Spenden, die vermerkt wurden. Außerdem veröffentlicht die Zeitung hier die Bettelbriefe und Spendenaufrufe der religiösen Führer.

## TOTE

Jeder, der in der vergangenen Woche gestorben ist, erscheint unter der Rubrik Todesanzeigen.

## NACHRICHTEN AUS DER POLITIK

In den Nachrichten aus der Politik erfahren Sie die Prognosen und Ergebnisse des Wahlkampfes und lesen eventuelle Verlautbarungen des Bürgermeisters.

## TITELSEITE

Die Schlagzeile auf der Titelseite zeigt Ihnen jeweils die wichtigste Nachricht der Woche.

### EIN TIP

Wenn Ihnen die Zeitung gehört, gibt sie keine Informationen über Ihre Geschäfte mehr an andere Zeitungen weiter. Der Erwerb von einträglichen Geschäften wie etwa Kaufhäusern wird erheblich sicherer, wenn er nicht mehr unter den Argusaugen der Konkurrenz stattfindet.

# DATEN-SCHAUBILDER



Die Daten-Schaubilder sind einzelne Datenblätter, die Ihnen wichtige Informationen für Ihr Imperium in übersichtlicher Form liefern.

■ Klicken Sie auf die Markierung Daten-Schaubilder, um sich die Daten-Schaubilder anzusehen.

Es gibt sieben Schaubilder, die alle unten als Knöpfe angezeigt werden:

- Macht & Einfluß
- Geld & Vermögen
- Kontrolliertes Territorium
- Bandengröße
- Bandenloyalität
- Gewaltverbrechen
- Verdacht

■ Klicken Sie auf die entsprechende Taste, um sich eines der Schaubilder anzusehen.

Der Titel des Schaubildes ist jeweils oben angezeigt. Jedes Schaubild zeigt die Daten der letzten acht Wochen an.

Das Schaubild nimmt den größten Teil des Fensters ein. Es ermöglicht Ihnen, auf einen Blick die Stärken und Schwächen Ihrer Position zu beurteilen, im Vergleich zur Konkurrenz. Unten steht jeweils, in welcher Woche Sie sich befinden sowie das Zeitlimit, falls in diesem Spiel eines existiert.

Unten rechts finden Sie die verschiedenen Darstellungsmöglichkeiten der Informationen.

■ Klicken Sie auf die Taste mit der Bezeichnung Liniengrafik, um die Informationen als Kurve angezeigt zu bekommen.

■ Klicken Sie auf die Taste mit der Bezeichnung Balkengrafik, um die Informationen als Balken angezeigt zu bekommen.

■ Klicken Sie auf die Taste mit der Bezeichnung Ihre Daten, um nur Informationen über Ihre Gang angezeigt zu bekommen.

■ Klicken Sie auf die Taste mit der Bezeichnung Alle Daten, um Informationen über alle Gangs angezeigt zu bekommen.

# DIE KARTEN

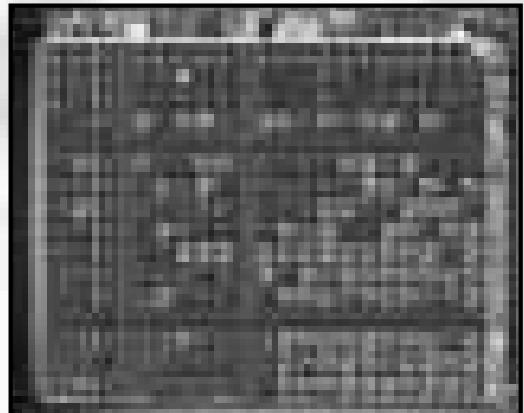
Die Rubrik Karten zeigt Ihnen den Stadtplan und die Vogelperspektive. Mit ihrer Hilfe können Sie sich schnell in der Stadt bewegen und sich Zusatzinformationen anzeigen lassen, etwa um herauszufinden, wie Ihr Territorium gewachsen ist.

■ Klicken Sie auf die Markierung Karten, um die Karten aufzurufen.

Am Rande der Karten finden sich die Kartenmarkierungen. Damit suchen Sie sich nicht nur aus, welche Art von Karte Sie ansehen wollen, sondern auch, welche Zusatzinformationen angezeigt werden sollen.

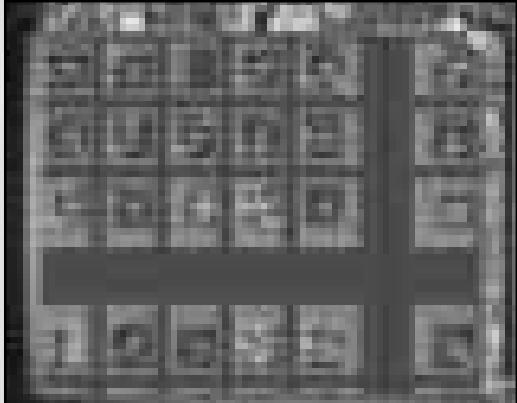
■ Um sich Zusatzinformationen anzeigen zu lassen, klicken Sie auf die entsprechende Markierung.

## STADTPLAN



Diese Karte zeigt Ihnen die Stadt aus der größtmöglichen Höhe. Sie erkennen hier größere Gebiete und können leicht die ganze Karte überqueren. Sie können auf dieser Vergrößerungsstufe auch schon unterschiedliche Häuserblocks identifizieren. Wenn Sie auf einen Block klicken, erfahren Sie, ob es sich um einen Laden, Industrie oder einen Wohnblock handelt, oder ob es vielleicht einer der Sonder-Häuserblocks ist, wie etwa eine Kirche oder das Gerichtsgebäude.

## VOGELPERSPEKTIVE



Der Knopf Vogelperspektive bringt Sie einen Schritt näher an die Stadt. Es werden erheblich weniger Häuserblocks angezeigt, dafür können Sie auf dieser Stufe schon einzelne Gebäude untersuchen.

Zu beiden Karten gibt es Zusatzinformationen, mit deren Hilfe Sie sich noch besser in der Stadt zurechtfinden und wichtige Informationen bekommen können. Manche Zusatzinformationen können gleichzeitig mit anderen eingeblendet werden, so daß Sie bis zu drei Informationsquellen zugleich auf dem Schirm haben.

### AUF DAS HAUPTQUARTIER ZENTRIEREN

Dieser Knopf verschiebt den Kartenausschnitt zurück zu dem Häuserblock, in dem sich Ihr Hauptquartier befindet.

■ Klicken Sie auf Auf das Hauptquartier zentrieren, um den Kartenausschnitt zu Ihrem Hauptquartier zu verschieben.

### TERRITORIUM

Diese Taste zeigt das gesamte Gebiet, das Sie kontrollieren. Die Markierung hat die Form einer Umrundung in der Farbe Ihrer Gang. Das bekannte Territorium der anderen Gangs ist ebenfalls in der jeweiligen Farbe markiert.

■ Klicken Sie auf Territorium, um die bekannten Territorien aller Gangs zu sehen.

■ Klicken Sie erneut auf Territorium, um diese Zusatzinformation wieder auszublenden.

### DIE BEZIRKE DER CAPOS

Sie können einzelne Bezirke Ihren Capos zuweisen, damit die sich um solche Details wie Schutzgeld-Erpressung oder Streifen kümmern.



Wenn Sie dieses Symbol anklicken, werden alle Gebiete markiert, die derzeit Ihren Capos zugeteilt sind.

Die Bezirke des derzeit ausgewählten Capos sind weiß dargestellt, die anderen in Ihrer Gang-Farbe.

Um einen anderen Capo auszuwählen, klicken Sie auf den Pfeil neben dem Namen des Capos, dann erscheint eine Liste all Ihrer Capos.

■ Klicken Sie auf einen beliebigen Capo-Namen, um einen anderen Capo auszuwählen.

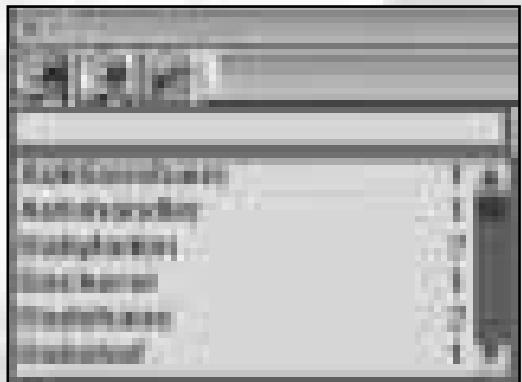
■ Auf dem Stadtplan erscheint nun das Gebiet des neu gewählten Capos in weiß.

■ Ziehen Sie mit der Maus einen Rahmen um ein Territorium, um es Ihrem Capo zuzuweisen.

Wenn Sie den gleichen Vorgang noch einmal durchführen, nehmen Sie dem Capo den Bezirk wieder weg. Sie können dabei auch einzelne Häuserblocks durch Anklicken mit der Maus an- und ausschalten.

*Anmerkung Sie können einem Capo keinen Bezirk zuweisen, der schon von einem anderen Capo verwaltet wird. Um einen Bezirk auf einen neuen Capo zu übertragen, müssen Sie ihn erst dem alten Capo wegnehmen.*

### KONTROLLIERTE GESCHÄFTE



■ Klicken Sie auf Kontrollierte Geschäfte, um ein Fenster zu öffnen, in dem alle Geschäfte angezeigt werden, die Sie besitzen oder beschützen.

■ Klicken Sie auf eine Art von Geschäft, um alle Häuserblocks zu markieren, die ein Geschäft dieser Art enthalten.

Wenn Sie sich in der Vogelperspektive befinden, werden die einzelnen Geschäfte markiert.

Ein Schieberegler an der Seite des Fensters ermöglicht Ihnen, die Liste durchzublättern.

■ Klicken Sie auf den Schieberegler, um die Liste durchzublättern.

Drei Knöpfe oben im Fenster erlauben Ihnen die Auswahl, ob Sie nur Ihre eigenen Geschäfte sehen wollen, nur die beschützten oder alle von Ihnen kontrollierten Läden.

■ Klicken Sie auf Alle, um eine Liste der Gebäude zu sehen, die Sie kontrollieren.

■ Klicken Sie auf Eigene, um eine Liste der Gebäude zu sehen, die Sie besitzen.

Klicken Sie auf Beschütze, um eine Liste der Gebäude zu sehen, die Sie erfolgreich erpreßt haben

Ein Suchtextfenster oben ermöglicht es Ihnen, nach einem ganz bestimmten Geschäftstyp zu suchen.

Klicken Sie auf das Suchtextfenster.

Fangen Sie an, den Typ von Geschäft einzutippen, den Sie sehen möchten. Während Sie eintippen, versucht die Liste, einen passenden Namen zu finden. Dadurch brauchen Sie nicht durch lange Listen von Geschäftstypen zu blättern.

Klicken Sie auf das gewünschte Geschäft, sobald es in dem Fenster erscheint.

## DER GRUNDSTÜCKSPREIS

Der Grundstückspreis bezieht den relativen Wert des Landes, auf dem die jeweiligen Häuserblocks stehen. Der Preis richtet sich nach der Art des Häuserblocks und nach der Umgegend. Er wird nicht beeinflußt von der Art der Geschäfte in den Häuserblocks, es sei denn, es handelt sich um sehr wertvolle Gebäude wie ein Kaufhaus oder eine Bank. Die Zusatzinformationen werden als Farbskala eingeblendet, die den relativen Preis angibt. Eine Legende finden Sie am Rand der Karte.

Klicken Sie auf Grundstückspreis, um sich den relativen Wert des Landes als Farbskala anzusehen.

Klicken Sie noch einmal auf Grundstückspreis, um die Zusatzinformationen wieder auszublenden.

## SICHERHEIT

Während Ihr Imperium wächst, wird es immer wichtiger, daß Sie den Überblick darüber behalten, wo Ihre Ganoven und andere Leute sich rumtreiben. Dieser Knopf zeigt Ihnen nicht nur, welche Geschäfte Sie kontrollieren, sondern auch alle anderen Geschäfte, die Sie erkundet haben. Der Sicherheitsfaktor wird in Form einer Farbskala dargestellt; die Legende dazu sehen Sie am Rand der Karte. In der Stadtplan-Perspektive zeigt diese Farbe den Durchschnittswert für den Häuserblock an, in der Vogelperspektive den wirklichen Wert für einzelne Gebäude. Noch genauere Informationen bekommen Sie, wenn Sie dann noch die Gebäude-Infos abrufen.

Klicken Sie auf Sicherheit, um sich den Sicherheitsfaktor Ihres Territoriums als Farbskala anzusehen.

Klicken Sie erneut auf Sicherheit, um die Zusatzinformationen wieder auszublenden.

## FEINDSELIGKEIT

Wenn Sie herausfinden wollen, wo genau es in Ihrem Territorium Ärger gibt, dann helfen diese Informationen ganz enorm. Die Bevölkerung von New Temperance bildet sich ihre eigene Meinung über Sie, wobei die Skala von einem gewissen Respekt bis hin zu offener Feindseligkeit reicht. Auch diese Meinung wird als Farbskala dargestellt und repräsentiert in der Stadtplan-Perspektive überall dort einen Durchschnittswert, wo mehr als ein Geschäft in einem Häuserblock angesiedelt ist. In der Vogelperspektive gibt die Farbe den wirklichen Wert für einzelne Gebäude an. Eine Legende finden Sie in beiden Fällen am Rand der Karte.

Klicken Sie auf Feindseligkeit, um sich die Meinung der Bevölkerung Ihres Territoriums als Farbskala anzusehen.

Klicken Sie erneut auf Feindseligkeit, um die Zusatzinformationen wieder auszublenden.

## GEBAÜDEARTEN

Diese Zusatzinformation ähnelt vom Erscheinungsbild der Liste der Kontrollierten Geschäfte, führt aber alle Gebäudearten auf, einschließlich städtischer Gebäude, ohne Rücksicht darauf, ob sie dem Spieler gehören oder nicht. Auch das Textsuchfenster ist verfügbar und funktioniert genau wie bei der Liste der Kontrollierten Geschäfte.

Klicken Sie auf Gebäudearten, um sich eine Liste aller bekannten Gebäude in der Stadt anzusehen.

Klicken Sie erneut auf Gebäudearten, um die Liste wieder zu schließen.

## VERBRECHENSCHWERPUNKTE

Je heißer es in Ihrer Stadt zugeht, desto wertvoller werden diese Zusatzinformationen. Auf einen Blick erkennen Sie, ob irgendwo in der Stadt mehr als die übliche Menge an Gewalt eingesetzt wird. Das könnte auf einen Bandenkrieg zwischen rivalisierenden Gangstern hindeuten. Ist das der Fall, wird die Aufmerksamkeit der betreffenden Bosse von anderen Gegenden abgelenkt.

Klicken Sie auf Verbrechenschwerpunkte, um sich die kriminellen Aktivitäten in der Stadt als Farbskala anzusehen.

Klicken Sie erneut auf Verbrechenschwerpunkte, um die Zusatzinformationen wieder auszublenden.

## JÜNGSTE EREIGNISSE

Mit Hilfe dieses Knopfes können Sie sich die besonderen Ereignisse der vergangenen Woche auflisten lassen, wie etwa Todesfälle und Explosion.

Klicken Sie auf Jüngste Ereignisse, um sich die Ereignisse der vergangenen Woche auflisten zu lassen.

Klicken Sie erneut auf Jüngste Ereignisse, um die Zusatzinformationen wieder auszublenden.

## LÖSCHEN

Entfernt alle eingeblendeteten Zusatzinformationen.

Klicken Sie auf Löschen, um alle eingeblendeteten Zusatzinformationen zu löschen.

## GEBAÜDE-INFOs

Im Stadtplan können Sie sich alle legalen und illegalen Geschäfte ansehen, die Sie kennen.

## GESCHÄFTSTYPEN

Legale Geschäfte, die man auch kaufen kann, sind die am weitesten verbreitete Art von Geschäften. Die Liste ist lang und umfaßt unter anderem

Bäckereien  
Banken  
Kaufhäuser  
Juweliere  
Pfandhäuser  
Schuhgeschäfte

Legale Geschäfte, die einem Bandenführer gehören, erfüllen drei Funktionen:

Sie bieten ein regelmäßiges Einkommen.  
Sie können Falschgeld waschen und Hehlergut verschachern.  
Sie bieten eine legale Fassade für ein illegales Geschäft

Fassaden sind legale Geschäfte, hinter denen sich Illegale Geschäfte verbergen. Je ähnlicher sich diese beiden Geschäfte sind, desto besser kann die Fassade ihren Zweck erfüllen. Illegale Geschäfte sind alle Gebäude, in denen ungesetzliche Aktivitäten vorgenommen werden. Das FBI ist immer auf der Suche nach diesen Geschäften; finden Sie eines, wird es geschlossen, und jeder, der sich gerade darin befindet, wird verhaftet. Illegale Geschäfte haben allerdings den Vorteil, daß man mit ihnen eine Menge Geld verdienen kann, verglichen mit legalen Geschäften. Illegale Geschäfte können Sie nur in der Mitte eines Geschäfts- oder Wohnblocks eröffnen.

## GEBAUDE-INFOS ANSEHEN

In der Vogelperspektive können Sie sich ein beliebiges Geschäft noch genauer ansehen. Wie genau, das hängt davon ab, wieviel Sie über das Geschäft wissen, sei es durch eine Beteiligung daran oder durch Auskundschaften. Geschäfte genauer zu untersuchen ist ein praktischer Weg, um über die Entwicklung auf dem Laufenden zu bleiben und erstklassige Ziele für Angriffe oder Aufkäufe zu entdecken.

Um sich die genaueren Daten eines Geschäfts anzusehen, öffnen Sie das Gebäude-Infofenster mit einem Doppelklick auf das Gebäude.

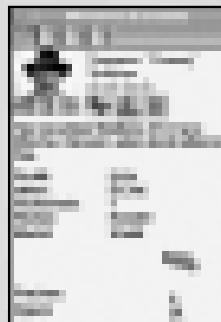
*Anmerkung: Klicken Sie nur einmal auf ein Gebäude, wenn Sie nicht sicher sind, ob es der gesuchte Laden ist oder wenn Sie sich nur einen generellen Überblick verschaffen wollen. Es öffnet sich jedesmal ein kleines Fenster mit der Bezeichnung des Ladens. Wenn Sie dann die genaueren Infos abrufen wollen, klicken Sie einfach in das Fenster.*

Sie können auch eines Ihrer eigenen Gebäude heraussuchen, indem Sie auf der Karte auf die Markierung Kontrollierte Geschäfte klicken und dann die Geschäftsart aus der Liste der eigenen und beschützten Geschäfte heraussuchen.

Das Gebäude-Infofenster zeigt Ihnen alles an, was Sie über das Gebäude wissen. Dieses Wissen hängt von folgenden Faktoren ab:

- Gebäudeart
- Erkundung
- Erpressung
- Eigentümer

Je mehr Sie an einem Geschäft beteiligt sind, desto mehr wissen Sie natürlich darüber. Die meisten Informationen erhalten Sie logischerweise über Geschäfte, die Ihnen selbst gehören.



Bei einem Ihrer eigenen Geschäfte bekommen Sie folgende Details angezeigt:

■ Gesicht und Namen des Ganoven, der den Laden führt.

■ Eine Bewertung, wie gut der Laden geführt wird. Das ist der Mittelwert aus den Fertigkeiten Organisation und Geschäft des Ganoven.

■ Den Betrag, den Sie dem Geschäftsführer jede Woche zahlen; seine eigenen Gehaltsvorstellungen sind darüber angezeigt.

■ Die Menge an illegalen Waren von jeder Sorte, die im Geschäft gelagert wird. Nicht alle Geschäfte können jede der drei Arten von illegalen Waren lagern, daher werden natürlich nur Waren angezeigt, die in diesem Geschäft gelagert werden können.

■ Wenn das Geschäft auch eine Fassade für ein illegales Geschäft ist, wird das oben in der Anzeige vermerkt. Das illegale Geschäft liegt in der Mitte des Häuserblocks und kann nur durch das legale Geschäft betreten werden, das als Fassade dient.

### EIN TIP

*Wenn Sie ein illegales Geschäft sichern wollen, ist es effektiver, die Fassade bewachen zu lassen. Denn dann kann ein Ganove gleich beide Läden sichern.*

## IHREN GESCHÄFTEN BEFEHLE ERTEILEN

Den Geschäften, die Sie besitzen, können Sie auch Befehle erteilen - entweder dem Geschäft selbst oder dem Ganoven, der es führt. Die folgenden vier Befehle stehen zur Auswahl:

- Geschäfte aufnehmen / einstellen
- Schäden reparieren
- Geschäft schließen
- Geschäft verkaufen

### GESCHÄFTE AUFNEHMEN / EINSTELLEN

Mit diesem Befehl weisen Sie den Ganoven an, alle Geschäftsaktivitäten einzustellen bzw. damit zu beginnen. Solange die Geschäfte ruhen, verdienen Sie die ganze Woche kein Geld an diesem Laden, müssen aber trotzdem die laufenden Kosten des Geschäfts und des Geschäftsführers tragen. Dies ist also allenfalls eine Übergangslösung, bestens geeignet, um den Nachforschungen des FBI zu entgehen.

■ Klicken Sie auf Geschäfte aufnehmen / einstellen, um alle Geschäftsaktivitäten einzustellen.

■ Klicken Sie erneut auf Geschäfte aufnehmen / einstellen, um die Geschäfte wieder aufzunehmen.

### EIN TIP

*Seien Sie vorsichtig mit diesem Befehl. Sobald der Befehl einmal gegeben wurde, kann er erst in der nächsten Woche widerrufen werden.*

### SCHÄDEN REPARIEREN

Schäden zu reparieren ist erst nötig, wenn andere Leute den Laden beschädigt haben. Details dazu unter Zerstörte und beschädigte Gebäude.

### GESCHÄFT SCHLIEßen

Ein Geschäft zu schließen ist eine eher drastische Maßnahme, die Sie nur ergreifen sollten, wenn Sie sicher sind, das Geschäft ohnehin zu verlieren, oder wenn Sie die laufenden Kosten nicht mehr tragen können. Sobald der Befehl gegeben wird, fängt der Ganove an, den Laden abzureißen, bis nur noch ein freies Grundstück übrig bleibt.

■ Klicken Sie auf Geschäft schließen, um mit der Schließung des Ladens zu beginnen.

■ Klicken Sie auf Ja, um diese Handlung zu bestätigen.

■ Klicken Sie auf Nein, um den Befehl abzubrechen.

*Anmerkung: Illegale Unternehmen müssen erst geschlossen werden, bevor Sie das Grundstück verkaufen können.*

## GESCHÄFT VERKAUFEN

“Geschäft verkaufen” befiehlt dem Ganove, den Laden loszuwerden.

■ Klicken Sie auf Geschäft verkaufen, um ein Angebot für das Geschäft einzuholen.

Der Ganove benutzt die Geldklammer, um Ihnen mitzuteilen, wieviel Geld Sie für das Grundstück bekämen. Sie können annehmen oder ablehnen.

■ Klicken Sie auf den Ok-Haken auf dem Geldbündel, um den Verkauf zu bestätigen.

■ Klicken Sie auf das Kreuz auf dem Geldbündel, um den Verkauf abzulehnen.

*Anmerkung: Illegale Unternehmen müssen erst geschlossen werden, bevor Sie das Grundstück verkaufen können.*

## BEFEHLE AN GANOVEN IN GESCHÄFTEN ERTEILEN

Für Ganoven in Geschäften haben Sie normalerweise drei Möglichkeiten:

■ Ganoven feuern

■ Zurück zum Hauptquartier

■ Bezahlung des Ganoven

## GANOVEN FEUERN

Der Befehl Ganoven feuern informiert den Ganoven, daß Sie seine Dienste nicht länger benötigen. Er verläßt das Gebäude und schließt sich auf der Straße dem Heer der arbeitslosen Ganoven an.

■ Klicken Sie auf die Taste Ganoven feuern, um den Ganoven zu feuern.

■ Klicken Sie auf die Taste Ja, um die Kündigung zu bestätigen.

■ Klicken Sie auf Nein, um die Aktion abzubrechen.

## ZURÜCK ZUM HAUPTQUARTIER

Zurück zum Hauptquartier befiehlt dem Ganoven, sich sofort zu Ihrem Hauptquartier in Marsch zu setzen. Natürlich gehorcht der Ganove sofort, wodurch Ihnen sämtliche Einnahmen für die laufende Woche flöten gehen.

■ Klicken Sie auf Zurück zum Hauptquartier, um den Ganoven anzuweisen, zu Ihrem Hauptquartier zurückzukehren.

■ Klicken Sie auf Ja, um diese Handlung zu bestätigen.

■ Klicken Sie auf Nein, um die Aktion abzubrechen.

### EIN TIP

*Versuchen Sie, Ganoven lieber zu ersetzen, statt das Geschäft leerstehen zu lassen.*

*Dadurch vermeiden Sie es, Geld zu verlieren. Geben Sie lieber der Ablösung den Befehl, das Geschäft zu übernehmen.*

## BEZAHLUNG DES GANOVEN

Klicken Sie auf Bezahlung des Ganoven, um die Geldklammer zu öffnen. Ihre Geldklammer zeigt, wieviel der Ganove momentan

ausgezahlt bekommt und ermöglicht Ihnen, sein Gehalt zu erhöhen oder zu kürzen.

■ Klicken Sie auf die Taste Bezahlung des Ganoven, um sein Gehalt zu erhöhen oder zu kürzen.

■ Klicken Sie auf die Taste Gehalt erhöhen, um sein Gehalt zu erhöhen.

■ Klicken Sie auf die Taste Gehalt kürzen, um sein Gehalt zu kürzen.

■ Klicken Sie erneut auf die Taste Bezahlung des Ganoven, um das Geld wegzupacken und Ihre Änderungen in die Tat umzusetzen.

## WAHLEN MANIPULIEREN

Eine Art von illegalem Geschäft ermöglicht es Ihnen, Wahlen zu manipulieren. Es ist das Teamster-Gebäude. Teamster zweigen Geld von den Gewerkschaftsbeiträgen ab und beeinflussen auch die “Häuserblock-Abstimmung”, die bei Wahlen angewandt wird.

Die Manipulation von Wahlen kann einem Spieler helfen, Bürgermeister zu werden, da die Gewerkschaft die Stimmabgabe im Industriegebiet bestimmt. Sie können beliebig viele Teamster-Gebäude haben, aber nur eines zählt für die Gewerkschaftsstimme. Teamster-Gebäude direkt hinter Gewerkschaftshäusern sind in dieser Rolle besonders erfolgreich.

■ Die Manipulation von Wahlen ist eine automatische Funktion, die während einer Wahl vorgenommen wird.

### EIN TIP

*Um gegen ein Teamster-Gebäude anzukämpfen, müssen Sie nur die Industrie kontrollieren. Kein Arbeiter stimmt gegen einen Bandenführer, solange dessen Ganoven ihm über die Schulter gucken!*

## ZERSTÖRTE UND BESCHÄDIGTE GEBÄUDE

Es ist möglich, daß durch gegnerische Aktionen eines oder mehrere Ihrer Gebäude beschädigt oder gar zerstört werden. Wenn das passiert, stellt das Gebäude sofort alle Tätigkeiten ein, und der geschäftsführende Ganove macht sich auf den Weg zu Ihrem Hauptquartier.

Wenn ein Gebäude getroffen wird, hängt das Ausmaß des Schadens von verschiedenen Faktoren ab: der Art des Gebäudes, dem erteilten Befehl und der Fähigkeit des Ganoven, der den Befehl ausgeführt hat. Einen Laden zu Klump zu schlagen ist normalerweise die harmloseste Art, Schaden anzurichten; eine Bombe die schlimmste.

Wenn ein Gebäude beschädigt ist, behält es seine “Identität” bei, funktioniert aber nicht mehr. Wenn Sie das Gebäude-Infofenster bei diesem Gebäude öffnen, sehen Sie, wieviel Zeit und Geld es erfordern würde, es komplett zu reparieren. Sie können die Reparatur veranlassen, indem Sie auf die Taste Schaden reparieren drücken, die in der Symbolleiste erscheint.

■ Klicken Sie auf die Taste Schaden reparieren, um die Reparatur zu veranlassen. Die Kosten dafür werden in wöchentlichen Raten von Ihrem Konto abgebucht, bis die Reparatur beendet ist.

Wenn der Knopf grau dargestellt und nicht anwählbar ist, können Sie sich entweder keine Reparatur leisten, oder das Gebäude ist gar nicht beschädigt worden.

Sobald das Gebäude fertig renoviert ist, steht es leer, bis Sie einen Ganoven hinschicken, der das Geschäft übernehmen soll.

Als Alternativen zur Reparatur bieten sich folgende Möglichkeiten an:

- Ein neues Gebäude bauen
- Das Gebäude verkaufen
- Das Gebäude beschädigt lassen

## EIN NEUES GEBÄUDE BAUEN

Ein neues Gebäude zu bauen lohnt sich besonders dann, wenn Sie ein neueres, profitableres Gebäude bauen können.

## DAS GEBÄUDE VERKAUFEN

Das Gebäude zu verkaufen, solange es beschädigt ist, bringt nur einen Teil seines Wertes ein. Sie sollten diese Möglichkeit aber dann ins Auge fassen, wenn Sie knapp bei Kasse sind.

## DAS GEBÄUDE BESCHÄDIGT LASSEN

Das Gebäude einfach beschädigt zu lassen, das geht natürlich auch. Es bedeutet, daß keiner Ihrer Gegner dieses Grundstück besetzen kann, das Gebäude bildet eine Art natürlicher Barriere. Bedauerlicherweise können einige solcher Ruinen dazu führen, daß die ganze Gegend sich zu Slums entwickelt, was alle Geschäfte in der Gegend weniger profitabel macht.

Illegale Geschäfte können nicht hinter beschädigten Geschäften operieren. Sie stellen ihre Tätigkeit ein, bis Sie das als Fassade dienende Gebäude wieder eröffnen. Sie können auch das beschädigte Gebäude nicht verkaufen, solange Sie das illegale Geschäft nicht aufgelöst und ebenfalls verkauft haben.

Wird das Gebäude bei dem Angriff völlig zerstört, wird das Gelände automatisch zum freien Grundstück. Sie können dann das Gebäude nicht mehr reparieren, sondern haben nur noch die Wahl zwischen diesen drei Optionen:

- Ein neues Gebäude bauen
- Das Grundstück verkaufen
- Das Gebäude beschädigt lassen

Es sind im Prinzip dieselben Optionen wie bei beschädigten Gebäuden, außer daß der Verkaufspreis der reine Grundstückswert ist.

Illegale Geschäfte können auch nicht hinter zerstörten Geschäften operieren. Sie stellen ihre Tätigkeit ein, bis Sie das als Fassade dienende Gebäude wieder eröffnen. Sie können auch das zerstörte Gebäude nicht verkaufen, solange Sie das illegale Geschäft nicht aufgelöst und ebenfalls verkauft haben.



# SPIELOPTIONEN



Der letzte Abschnitt des Organisations-Bildschirms betrifft die Spieloptionen.

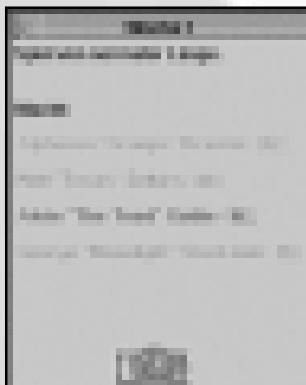
■ Klicken Sie auf die Markierung Spieloptionen, um zu den Spieloptionen zu gelangen.

Im Spieloptionen-Abschnitt können Sie:

- die Spielziele ansehen
- einen Spielstand laden
- einen Spielstand speichern
- die Musik- und Geräusch-Lautstärke einstellen
- die CD-Stücke auswählen
- die Spieloptionen beenden

■ Klicken Sie auf einen der Knöpfe, um die gewünschte Funktion aufzurufen.

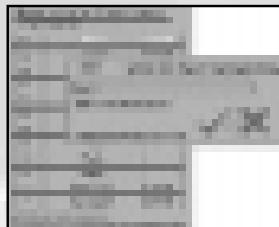
## SPIELZIELE



Mit diesem Knopf öffnen Sie ein Fenster, das Ihnen die Spielziele anzeigt. Das Fenster gibt ebenfalls Auskunft darüber, wie weit die einzelnen Bandenführer schon auf dem Weg zu diesem Ziel gekommen sind.

## SPIELSTAND LADEN

Der Knopf Spielstand laden öffnet eine Liste der gespeicherten Spielstände links auf dem Bildschirm. Jeder Spielstand besetzt eine eigene Speicherposition.



■ Klicken Sie auf die Speicherposition, die den gewünschten Spielstand enthält.

Sie erfahren daraufhin einige Details über diesen Spielstand.

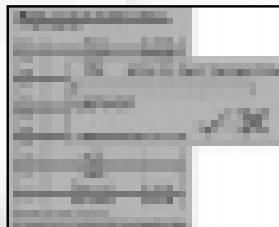
■ Klicken Sie auf den Ok-Haken, um das Spiel zu laden.

■ Klicken Sie auf das Kreuz, um die Auswahl abzubrechen.

Sobald das Spiel geladen wurde, sind Sie wieder im Spieloptionen-Abschnitt.

■ Klicken Sie auf die gewünschte Markierung, um den Spieloptionen-Abschnitt zu verlassen.

## SPIELSTAND SPEICHERN



Der Knopf Spielstand speichern öffnet eine Liste der möglichen Speicherpositionen links auf dem Bildschirm.

■ Klicken Sie auf die Speicherposition, in die Sie den Spielstand speichern möchten.

Sie bekommen dann einen Namenvorschlag für den Spielstand. Wenn Sie ihn ändern wollen,

■ Klicken Sie auf den vorgeschlagenen Namen,

■ löschen Sie ihn, und tippen Sie einen eigenen Namen ein.

■ Drücken Sie die Return-Taste auf Ihrer Tastatur, um die Eingabe zu bestätigen.

Der Spielstand wird nun unter dem neuen Namen abgespeichert.

■ Klicken Sie auf den Ok-Haken, um das Speichern zu bestätigen.

■ Klicken Sie auf das Kreuz, um den Befehl abzubrechen.

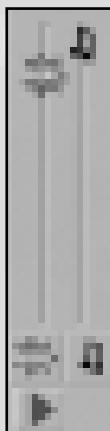
Sobald das Spiel gespeichert wurde, sind Sie wieder im Spieloptionen-Abschnitt.

■ Klicken Sie auf die gewünschte Markierung, um den Spieloptionen-Abschnitt zu verlassen.

## LAUTSTÄRKE-REGELUNG

Dieser Knopf erscheint unten in der Mitte und ermöglicht Ihnen, die Musik- und Geräusch-Lautstärke einzustellen.

Klicken Sie auf die Taste Lautstärke, um die Lautstärke-Schieberegler aufzurufen.



Daraufhin erscheint ein Fenster mit den beiden Lautstärke-Schieberegler. Der erste ist für Sprachausgabe und Geräuscheffekte, der zweite für die Musik.

So verändern Sie die Lautstärke:

- Klicken Sie auf einen Schieberegler, und halten Sie die Maustaste gedrückt.
- Ziehen Sie den Regler nach oben oder unten, um die Ausgabe lauter oder leiser zu stellen.

Um die Lautstärke der Geräuscheffekte zu testen,

- Klicken Sie auf die Taste Sample abspielen, direkt unter dem dazugehörigen Schieberegler.

## CD-STÜCKE

Dieser Knopf erscheint rechts unten und ermöglicht Ihnen, die Musikstücke auszuwählen, die während der Arbeitswoche und beim Organisations-Bildschirm abgespielt werden.



Klicken Sie auf die Taste CD-Spieler, um das CD-Fenster zu öffnen.

Mit den beiden oberen Knöpfen schalten Sie die Hintergrundmusik für die Arbeitswoche und den Organisations-Bildschirm an oder aus. Wenn Sie eine der Hintergrundmusiken ausschalten, erscheinen zusätzliche Optionen im Fenster darunter.

- Klicken Sie auf die Taste oben links, um die Hintergrundmusik für die Arbeitswoche an- oder auszuschalten.
- Klicken Sie auf die Taste oben rechts, um die Hintergrundmusik für den Organisations-Bildschirm an- oder auszuschalten

Das Fenster enthält die Liste der Stücke, die auf der CD zur Auswahl stehen.

- Klicken Sie auf einen beliebigen Titel, um ihn im CD-Spieler auszusuchen.

Mit Hilfe der Knöpfe unter der Titelliste können Sie einstellen, wie die einzelnen Stücke abgespielt werden sollen:

- Klicken Sie auf die Taste Zufällig, um die Titel in zufälliger Reihenfolge abzuspielen.
- Klicken Sie auf die Taste Endlos, um alle Titel in der normalen Reihenfolge abzuspielen.
- Klicken Sie auf die Taste Wiederholen, um den gleichen Titel endlos zu wiederholen.

Die Optionen Zufällig und Endlos starten beide mit dem ausgewählten Titel, während die Option Wiederholen diesen Titel endlos wiederholt.

## BEENDEN

Der Spiel beenden-Knopf zeigt die Spielende-Optionen an.



Dieser Abschnitt enthält drei Knöpfe:

- Stadt neu starten
- Neue Stadt starten
- Spiel verlassen

- Klicken Sie auf die Taste Stadt neu starten, um das momentane Spiel noch einmal von vorne zu beginnen, in der gleichen Stadt, mit den gleichen Leuten und den gleichen Startbedingungen
- Klicken Sie auf die Taste Neue Stadt starten, um ein neues Spiel mit den gleichen Starteinstellungen, aber in einer anderen Stadt zu beginnen.

- Klicken Sie auf die Taste Spiel verlassen, um ins Hauptmenü zurückzukehren. Von dort aus können Sie eine neue Runde Gangsters beginnen oder das Spiel ganz verlassen.

# DER NOTIZBLOCK



Der Notizblock steht Ihnen als Verzeichnis all der Leute und Gebäude zur Verfügung, die Sie kennen.

■ Klicken Sie auf die Taste Notizblock, um den Notizblock zu öffnen.

Unten rechts finden Sie zwei Knöpfe:

■ Leute  
■ Gebäude

■ Klicken Sie auf Leute, um eine Liste aller Leute zu sehen, die Sie kennen.

■ Klicken Sie auf Gebäude, um eine Liste aller Gebäudearten zu sehen, die Sie kennen.

Die Rubrik Leute ist die Seite, auf der Sie den Notizblock beim Aufruf normalerweise zuerst aufblättern. Manche Befehle aber sind nur auf Gebäude anwendbar, in solchen Fällen öffnet sich automatisch die Rubrik Gebäude.

## LEUTE

In dieser Rubrik finden Sie eine Liste aller Leute, die Sie kennen, geordnet nach ihrem Beruf.

■ Würdenträger  
■ Polizisten  
■ FBI-Agenten  
■ Gangster  
■ Leute aus der Wohlfahrt oder der Religion  
■ Reporter  
■ Geschäftsinhaber  
■ Bürger

Jede Gruppe verfügt über eine Reihe von Filtern. Diese sind als zweite Knopfreihe angezeigt, mit deren Hilfe Sie spezielle Leute herausfinden können, etwa Geschäftsinhaber, die sich weigern, brav ihr Schutzgeld zu zahlen. Alle Namen sind alphabetisch nach Nachnamen sortiert. Alle bekannten Gangsternamen werden in der Farbe der Gang angezeigt, der sie momentan angehören.

■ Klicken Sie auf einen Namen im Notizblock, um eine Person auszuwählen.

Sobald Sie eine Person ausgewählt haben, wird ihre Position auf dem Stadtplan angezeigt, sofern sie Ihnen bekannt ist.

■ Wenn in Ihrem Notizblock mehr Namen eingetragen sind, als eine

Liste auf einmal darstellen kann, erscheinen zwei rote Pfeile. Damit können Sie nach oben oder unten im Alphabet blättern.

■ Klicken Sie auf die Pfeile nach oben und unten, um die vorherigen oder folgenden Namen im Alphabet zu sehen.

Oben im Notizblock befindet sich ein Textsuchfenster. Mit seiner Hilfe können Sie bestimmte Leute in einer langen Namensliste schneller finden.

■ Tippen Sie den Nachnamen der gesuchten Person ein.

Während Sie eintippen, versucht die Liste, einen passenden Namen zu finden und die Auswahl einzuziehen. Dadurch bleiben schließlich nur noch Leute mit dem gesuchten Nachnamen übrig.

■ Klicken Sie auf den gewünschten Namen im Notizblock, um eine Person auszuwählen.

## „GEBÄUDE“

Wenn Sie auf den zweiten Knopf klicken, können Sie sich eine Liste aller Gebäudearten anzeigen lassen, die Sie kennen. Die Gebäude sind nach Bauwerksklassen eingeteilt:

■ Händler  
■ Industrie  
■ Wohngebäude  
■ Öffentliche Gebäude  
■ Wohlfahrt  
■ Illegale Geschäfte  
■ Freie Grundstücke

Die Gebäude lassen sich auch danach sortieren, wer sie kontrolliert; Sie können sich die Gebäude in Ihrem eigenen Territorium oder im Gebiet der Gegner anzeigen lassen, oder auch einen begierigen Blick auf Geschäfte auf neutralem Boden werfen. Alle Gebäude sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

■ Klicken Sie auf eine Gebäudeart im Notizblock, um sich die Positionen der gewählten Bauwerke auf dem Stadtplan anzeigen zu lassen.

Wenn in Ihrem Notizblock mehr Namen eingetragen sind, als eine Liste auf einmal darstellen kann, erscheinen zwei rote Pfeile. Damit können Sie nach oben oder unten im Alphabet blättern. Oben im Notizblock befindet sich ein Textsuchfenster. Mit seiner Hilfe können Sie bestimmte Gebäude in einer langen Liste schneller finden.

■ Tippen Sie den Namen des gesuchten Gebäudes ein.

Während Sie eintippen, versucht die Liste, einen passenden Namen zu finden und die Auswahl einzuziehen. Dadurch bleibt schließlich nur noch das passende Gebäude übrig.

■ Klicken Sie auf eine Gebäudeart im Notizblock, um sich die Positionen der gewählten Bauwerke auf dem Stadtplan anzeigen zu lassen.

# DIE BENUTZUNG DES NOTIZBLOCK BEIM ERTEILEN VON BEFEHLEN

Der Notizblock kann mit den Befehlen für Capos, Ganoven, Buchhalter und Anwalt benutzt werden.

Wenn Sie den Notizblock benutzen, erscheinen nur die Leute und Orte darin, die gültige Ziele für den entsprechenden Befehl darstellen.

Ansonsten funktioniert der Notizblock in jeder Hinsicht genauso, wie oben beschrieben.

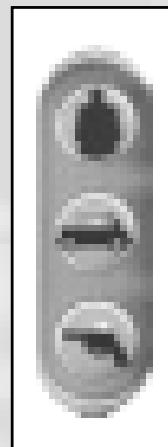
## DIE RESSOURCEN

Als Bandenführer müssen Sie Ihre Ressourcen effektiv einsetzen. Diese Ressourcen sind die Männer und Frauen, die für Sie arbeiten, sowie die Fahrzeuge und Waffen, die Sie besitzen. In Gangsters haben Sie ein Vorratslager für jede dieser Ressourcen.

Sie brauchen die Waffen oder Fahrzeuge nicht den einzelnen Leuten zuzuweisen, ebensowenig, wie Sie jedem einzelnen Ganoven seine Befehle persönlich geben müssen. Verteilen Sie die Ganoven, Waffen und Fahrzeuge auf Ihre Capos, und überlassen Sie es denen, die richtigen Ressourcen für die zugewiesenen Aufgaben einzusetzen. Die drei Ressourcen-Knöpfe erscheinen unten auf der Berichte-Tafel.

Die drei verfügbaren Ressourcen sind:

- die Ganoven im Bereitschaftsraum
- die Wagen im Fuhrpark
- die Waffen in der Waffenkammer



Jede dieser Möglichkeiten erscheint rechts auf dem Bildschirm, so daß Sie die Ressourcen direkt dem jeweiligen Capo, Buchhalter oder Anwalt zuweisen können, der links ausgewählt ist.

THE UNHOLY WAR

EIDOS  
INTERACTIVE

© & DEVELOPED BY CRYSTAL DYNAMICS 1998  
© & PUBLISHED BY EIDOS INTERACTIVE LIMITED 1998. ALL RIGHTS RESERVED

# BEREITSCHAFTSRAUM

- Klicken Sie auf die Taste Bereitschaftsraum, um sich die unbeschäftigte Ganoven anzusehen.
- Klicken Sie erneut auf die Taste Bereitschaftsraum, um die Anzeige wieder zu schließen.

Hier finden Sie die Liste der Ganoven, die noch keinem Team zugewiesen wurden. Sie erscheint in der Ressourcen Detailtafel. Ebenfalls im Bereitschaftsraum finden Sie die ehemaligen Angehörigen von Teams, die ihren Capo verloren haben, sei es durch Tod, Entlassung oder Degradierung.

Von den Ganoven im Bereitschaftsraum sehen Sie die folgenden Details:

- ihr Gesicht
- ihren Namen
- ihre Bewertung in der Fähigkeit, die in der Fähigkeiten-Tafel gerade ausgewählt ist
- ihre Gehaltsvorstellungen
- ihre wirkliche Bezahlung



Die Reihe von Sternen ist unterschiedlich lang, von einem halben bis zu fünf Sternen. Diese Sterne sind mit den Knöpfen links von den Ganoven verbunden und zeigen die verschiedenen Fähigkeiten der Ganoven an. Einer der Ganoven ist rot umrahmt. Das ist der momentan ausgewählte Ganove, zu dem Sie nähere Einzelheiten unten auf der Seite sehen. Um sich einen anderen Ganoven genauer anzusehen, klicken Sie auf dessen Gesicht.

Der rote Rahmen verschiebt sich zu dem neuen ausgewählten Ganoven, und die Liste mit den Eigenschaften wird aktualisiert. Wenn ein Mitglied eines Teams gekidnappt oder verhaftet worden ist, wird er entsprechend angezeigt (an einen Stuhl gefesselt oder hinter Gittern). Wenn in Ihrem Bereitschaftsraum besonders viele Ganoven auf ihren Einsatz warten, erscheint rechts eventuell ein roter Pfeil, der nach unten zeigt. Der weist Sie darauf hin, daß auf Folgeseiten noch weitere Ganoven aufgelistet sind.

■ Klicken Sie auf den roten Pfeil, um sich die weiteren Ganoven anzusehen.

Dadurch erscheint die zweite Seite. Sie hat rechts einen roten Pfeil nach oben, der sie auf die erste Seite zurückbringt. Mit den Knöpfen auf der Ganoven-Tafel können Sie die Ganoven im Bereitschaftsraum nach jeder beliebigen Fähigkeit sortieren lassen.

■ Klicken Sie auf die Fähigkeit, nach der die Ganoven sortiert werden sollen.

Dadurch werden die Ganoven neu gruppiert, so daß der Ganove mit dem höchsten Wert in der gewählten Fähigkeit nun ganz oben steht. Der Schlechteste steht auf der letzten Seite ganz unten.

Die fünf Knöpfe an der Seite ermöglichen Ihnen folgende Aktionen mit dem Betreffenden:

- Ganoven feuern
- Ganoven eliminieren
- Ganoven befördern
- Ganoven in das Team des links angezeigten Capos versetzen
- Bezahlung des Ganoven bearbeiten

## GANOVEN FEUERN

Wenn Sie einen Ganoven feuern, fliegt er aus der Gang und landet wieder auf der Straße. Bald steht er anderen Banden zur Rekrutierung zur Verfügung; theoretisch auch Ihrer, nur ist er Ihnen ziemlich feindlich gesonnen und wird daher liebend gerne Ihre Leute angreifen. Es erscheint immer ein Fenster, in dem Sie Ihre Entscheidung noch bestätigen müssen.

- Klicken Sie auf die Taste Ganoven feuern, um den Ganoven zu feuern.
- Klicken Sie auf die Taste Ja, um die Kündigung zu bestätigen.
- Klicken Sie auf Nein, um die Aktion abzubrechen.

## GANOVEN ELIMINIEREN

Wenn Sie den Befehl geben, einen Ganoven zu eliminieren, wird er sofort umgebracht. Der Tod eines Ganoven wird zwar nicht von der Polizei untersucht, aber Ihre anderen Ganoven werden nervöser. Es erscheint immer ein Fenster, in dem Sie Ihre Entscheidung noch bestätigen müssen.

- Klicken Sie auf die Taste Ganoven eliminieren, um den Ganoven ausschalten zu lassen.
- Klicken Sie auf die Taste Ja, um die Ausschaltung zu bestätigen.
- Klicken Sie auf Nein, um die Aktion abzubrechen.

## EIN TIP

*Vermeiden Sie diese Aktion, so weit es irgendwie geht!*

## GANOVEN BEFÖRDERN

Um einen Ganoven als neuen Capo einsetzen zu können, muß mindestens eine der acht Capo-Markierungen frei sein.

- Klicken Sie auf die Taste Befördern, um den Ganoven zum Capo zu befördern.

## EINEM TEAM ZUWEISEN

Mit dieser Taste schicken Sie den Ganoven in das Team des links angezeigten Capos. Das geht natürlich nur, wenn links ein Capo angezeigt wird, der noch keine zehn Leute in seinem Team hat.

- Klicken Sie auf die Taste Einem Team zuweisen, um den Ganoven in das Team des links angezeigten Capos einzuzuweisen.

Als Alternative können Sie den Ganoven auch einfach mit der Maus hinüberziehen. Wenn der Name Ihres Ganoven in Rot angezeigt wird, ist der Herr nicht sonderlich zufrieden mit der Art, wie Sie ihn behandeln und/oder bezahlen. Also möchte er mehr Geld. Sie können die Bezahlung über den Knopf Gehalt des Ganoven verändern; natürlich steht es Ihnen frei, das Gehalt auch zu kürzen.

## GEHALT DES GANOVEN

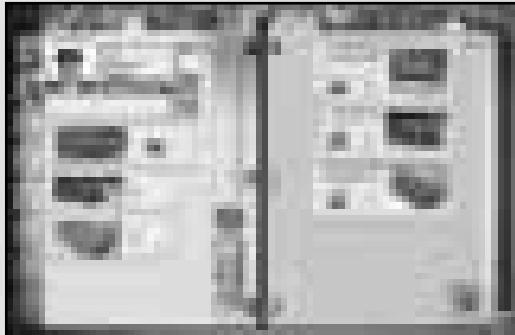
- Klicken Sie auf die Taste Gehalt des Ganoven, um sein Gehalt zu verändern.

Ihre Geldklammer zeigt, wieviel der Ganove momentan ausgezahlt bekommt und wieviel Geld Sie noch zur Verfügung haben.

- Klicken Sie auf die Taste Gehalt erhöhen, um sein Gehalt zu erhöhen.
- Klicken Sie auf die Taste Gehalt kürzen, um sein Gehalt zu kürzen.
- Klicken Sie auf den Ok-Haken auf dem Geldbündel, um Ihre Änderungen in die Tat umzusetzen.
- Klicken Sie auf das Kreuz auf dem Geldbündel, um die Änderungen abzulehnen.

# FAHRZEUGE

- Klicken Sie auf die Taste Fahrzeuge, um zur Fuhrpark-Seite zu gelangen.
- Klicken Sie erneut auf die Taste Fahrzeuge, um die Fuhrpark-Seite wieder zu schließen.



Fahrzeuge stehen Ihnen Capos, Ihrem Buchhalter und Ihrem Anwalt zur Verfügung. Alle Fahrzeuge in Ihrem Fuhrpark werden immer auf der Ressourcen-Detailtafel angezeigt. Fahrzeuge, die bereits einem Gang-Mitglied zugewiesen wurden, erscheinen entsprechend auf der Team-Detailtafel, der Buchhalter-Detailtafel oder der Anwalts-Detailtafel.

Es gibt drei Fahrzeugtypen, die rechts angezeigt werden:

- Coupés
- Lastwagen
- Sportwagen

Jedes dieser Fahrzeuge können Sie Ihren Capos, Ihrem Buchhalter und Ihrem Anwalt zuweisen. Der glückliche Empfänger wird dann so damit umgehen, wie er es für richtig hält.

- Klicken Sie auf die Taste Fahrzeug zuweisen, um ein Fahrzeug aus Ihrem Fuhrpark an die derzeit ausgewählte Spielfigur zu übergeben.
- Klicken Sie auf die Taste Fahrzeug auswählen, um ein Fahrzeug von der ausgewählten Spielfigur wieder in Ihren Fuhrpark zurückzuholen.

*Anmerkung: Sie können die Fahrzeuge auch einfach auf die andere Seite herüberziehen.*

Jedesmal, wenn Sie ein Fahrzeug einer Spielfigur geben oder wegnehmen, verändert sich entsprechend auch die Anzeige, wieviele Fahrzeuge er oder sie besitzt (die Anzeige unter dem Nachnamen oben links).

# ZUSÄTZLICHE FAHRZEUGE KAUFEN

Wenn Sie weitere Fahrzeuge brauchen, müssen Sie sich welche kaufen.

- Klicken Sie auf die Taste Fahrzeugkauf unten rechts auf der Fuhrpark-Seite, um in den Fahrzeug-Verkaufsraum zu gelangen.



Im Fahrzeug-Verkaufsraum sehen Sie drei Fahrzeugtypen, aus einem Verkaufskatalog herausgerissen.

- Klicken Sie auf das Fahrzeugbild, um den Fahrzeugtyp auszusuchen, den Sie kaufen wollen.

Das ausgewählte Fahrzeug wird markiert, und Ihre Geldklammer erscheint. Sie zeigt die Kosten des Fahrzeugs und Ihr gesamtes Barvermögen an.

- Klicken Sie auf den Ok-Haken auf der Geldklammer, um in den Handel einzuschlagen.
- Klicken Sie auf das Kreuz auf der Geldklammer, um den Kauf abzubrechen.

Wenn Sie in den Handel einschlagen, wird eines der Fahrzeuge gekauft und dem angezeigten Capo übergeben. Das Geld wird automatisch von Ihrem Konto abgebucht.

Sie können im Fahrzeug-Verkaufsraum auch Fahrzeuge verkaufen. Das ist eine einfache Umkehrung des Kaufvorgangs.

- Klicken Sie auf die Taste Fahrzeug auswählen, um das Fahrzeug auszuwählen, das Sie verkaufen wollen.

Ihre Geldklammer erscheint und zeigt den Wiederverkaufswert des Fahrzeuges an (immer 50 % des Kaufpreises).

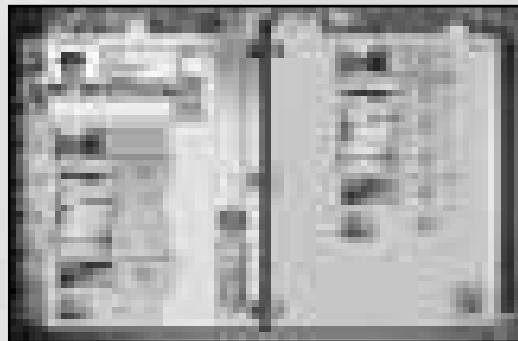
- Klicken Sie auf den Ok-Haken auf der Geldklammer, um in den Handel einzuschlagen.
- Klicken Sie auf das Kreuz auf der Geldklammer, um den Verkauf abzubrechen.

Wenn Sie in den Verkauf einwilligen, wird eines der ausgewählten Fahrzeuge verkauft und dem angezeigten Capo abgenommen. Das Geld wird automatisch Ihrem Konto gutgeschrieben.

*Anmerkung: Der An- und Verkauf von Fahrzeugen lässt sich auch leicht durch Ziehen&Ablegen (Drag&Drop) erledigen, indem Sie die Fahrzeuge einfach auf die andere Seite herüberziehen.*

# WAFFEN

- Klicken Sie auf die Taste Waffen, um die Waffenkammer zu öffnen.
- Klicken Sie noch einmal auf die Taste Waffen, um die Waffenkammer wieder zu schließen.



Waffen stehen nur den Capos zur Verfügung. Die Waffen in Ihrer Waffenkammer werden immer auf der Ressourcen-Detailtafel angezeigt. Waffen, die bereits einem Capo zugewiesen wurden, erscheinen entsprechend auf der Team-Detailtafel. Messer und Baseballschläger werden nie angezeigt. Diese Waffen sind Privatbesitz der Ganoven und werden nur für den Nahkampf benutzt. Sie brauchen sich nur um Schußwaffen und Sprengstoff zu kümmern.

Rechts sind die sechs Waffenarten angezeigt:

- Doppelpack-Pistolen
- Tommy Gun
- Gewehr
- Schrotflinte
- Pistolen
- Sprengstoff

Jede dieser sechs Waffen können Sie Ihrem derzeit ausgewählten Capo übergeben. Er wird dann so damit umgehen, wie er es für richtig hält.

■ Klicken Sie auf die Taste Waffe übergeben, um eine Waffen aus Ihrer Waffenkammer an den derzeit ausgewählten Capo zu übergeben.

■ Klicken Sie auf die Taste Waffe bewegen/verkaufen, um Ihrem Capo eine Waffe wegzunehmen und sie wieder in die Waffenkammer zu legen.

*Anmerkung: Der An- und Verkauf von Waffen lässt sich auch leicht durch Ziehen&Ablegen (Drag&Drop) erledigen, indem Sie die Waffen einfach zum Capo und zurück herüberziehen.*

Jedesmal, wenn Sie einem Capo eine Waffe geben oder wegnehmen (außer Sprengstoff), verändert sich entsprechend auch die Anzeige, wieviele Waffen er oder sie besitzt (die Anzeige unter dem Nachnamen oben links). Sprengstoffe werden in dieser Aufstellung nicht berücksichtigt, da sie nicht wiederverwendbar sind. Außerdem, wenn Sie einem Capo, der keinen Sprengstoff hat, den Befehl zum Bombenlegen geben, wird er immer versuchen, sich welchen in der Waffenkammer zu besorgen.

## ZUSÄTZLICHE WAFFEN KAUFEN

Wenn Sie zusätzliche Waffen oder mehr Sprengstoffe brauchen, müssen Sie sich welche kaufen - auf dem Schwarzmarkt.

- Klicken Sie auf die Taste Schwarzmarkt unten rechts in der Waffenkammer, um sich auf den Schwarzmarkt zu begeben.

Auf dem Schwarzmarkt sehen Sie sechs Waffenarten, aus einem Verkaufskatalog herausgerissen.



- Klicken Sie auf das Waffenbild, um den Waffentyp auszusuchen, den Sie kaufen wollen.

Die ausgewählte Waffe wird markiert, und Ihre Geldklammer erscheint. Sie zeigt die Kosten der Waffe und Ihr gesamtes Barvermögen an.

- Klicken Sie auf den Ok-Haken auf der Geldklammer, um in den Handel einzuschlagen.
- Klicken Sie auf das Kreuz auf der Geldklammer, um den Kauf abzubrechen.

Wenn Sie in den Handel einschlagen, wird eine der gewählten Waffen gekauft und dem angezeigten Capo übergeben. Das Geld wird automatisch von Ihrem Konto abgebucht.

Sie können auf dem Schwarzmarkt auch Waffen verkaufen. Das ist eine einfache Umkehrung des Kaufvorgangs.

- Klicken Sie auf die Taste Waffe auswählen, um die Waffe auszuwählen, die Sie verkaufen wollen.

Ihre Geldklammer erscheint und zeigt den Wiederverkaufswert der Waffe an (immer 50 % des Kaufpreises).

- Klicken Sie auf den Ok-Haken auf der Geldklammer, um in den Handel einzuschlagen.
- Klicken Sie auf das Kreuz auf der Geldklammer, um den Verkauf abzubrechen.

Wenn Sie in den Verkauf einwilligen, wird eine der ausgewählten Waffen verkauft und dem angezeigten Capo abgenommen. Das Geld wird automatisch Ihrem Konto gutgeschrieben.

*Anmerkung: Der An- und Verkauf von Waffen lässt sich auch leicht durch Ziehen&Ablegen (Drag&Drop) erledigen, indem Sie die Waffen einfach auf die andere Seite herüberziehen.*

# DIE WAREN

Es gibt drei Arten von Waren in Gangsters:

- Alkohol  
Hehlergut  
Falschgeld

All diese Waren werfen riesige Gewinne ab, leider sind aber auch alle drei illegal.



Die meisten Geschäfte können eine oder mehrere Arten dieser Waren einlagern. Die Vorräte sehen Sie im Gebäude-Infofenster jedes Geschäfts, das Sie entweder gekauft, erpreßt oder erkundet haben.

## DER ALKOHOL

Alkohol ist unverzichtbar für Ihre "Speakeasies", Ihre illegalen "Flüsterkneipen" und Bars, die aber als Gegenleistung für eine regelmäßige Belieferung auch einen schönen Gewinn abwerfen. Wenn es ums reine Geldmachen geht, müssen sich Speakeasies nur hinter einem richtig fetten Spielkino verstecken. Aber andererseits können in der Stadt viel mehr Flüsterkneipen nebeneinander existieren als Kasinos.

Natürlich können Sie Ihren Alkoholbedarf beim Gegner stehlen, in seinen Brennereien Kneipen oder Lagerhäusern. Doch die sicherste Methode ist immer noch, eine eigene Schwarzbrennerei einzurichten. Natürlich sind das illegale Geschäfte, die eine respektable Fassade benötigen, aber ansonsten kosten sie sehr wenig und produzieren große Mengen schwarzgebrannten Alkohols.

Die Kisten mit den Schnapsflaschen werden automatisch mit Lastwagen an Ihre Flüsterkneipen verteilt. Überschüssige Kisten wandern in Ihre Lagerhäuser, von wo aus Sie sie im Bedarfssfall wieder abholen oder auf Wunsch auch verkaufen können.

## DAS HEIßERGUT

Hehlgut erbeuten Sie zum Beispiel bei Überfällen auf manche Geschäfte. Waren wie Schmuck, Pelze oder kleinere Wertsachen können Ihre Ganoven leicht mit dem Wagen oder zu Fuß an Ihre eigenen Juweliere, Pfandhäuser und ähnlichen Geschäfte verteilen, wo sie dann an ahnungslose Kunden verhökert werden.

Wenn Sie Hehlergut nicht über eigene Läden verhökern können, wird es in das nächstgelegene Lagerhaus gebracht, von wo aus Sie es verkaufen können.

## DAS FALSCHGELD

Falschgeld können Sie von Ihren Konkurrenten klauen oder auf Ihren eigenen Druckerpressen herstellen. Sobald Sie die gefälschten Scheine haben, werden sie automatisch an Ihre legalen Geschäfte verteilt, von wo aus sie als Wechselgeld in die Brieftaschen der Bevölkerung wandern.

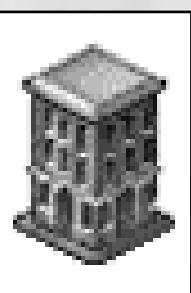
**Überschüssiges Falschgeld wandert in Ihre Lagerhäuser, von wo aus Sie es später verteilen oder verkaufen können.**

## WAREN AUSLIEFERN

Ein Lagerhaus ist sehr nützlich, wenn Sie vorhaben, mit illegalen Waren zu handeln. Ein Lagerhaus fasst bis zu 300 Kisten Alkohol oder Hehlergut, dazu weitere 15 Kisten voll Falschgeld. Überschüssige Waren können Sie hier zwischenlagern und später entweder verteilen oder verkaufen.

Um Waren zu verkaufen, brauchen Sie Lastwagen, die Ihre Kisten vom Lagerhaus entweder zu den Docks oder zum Güterbahnhof bringen, damit sie aus der Stadt geschafft werden können. Das ist eine schnelle Art, Geld zu verdienen, aber Sie bekommen dafür immer etwas weniger, als wenn Sie die Waren selbst vertreiben. Außerdem sind FBI-Agenten notorisch neugierig in Bezug auf Lagerhäuser, und Sie können eine Menge Geld verlieren durch nur eine einzige Razzia oder einen Überfall.

# DER START IN DIE ARBEITSWOCHE



Sobald Sie sich alle Berichte angesehen haben, die Sie interessieren, und alle Befehle erteilt haben, die Sie für nötig halten, müssen Sie die Arbeitswoche einläuten.

 Klicken Sie auf die Taste mit der Bezeichnung Ausführung!, um die Arbeitswoche zu starten.

## DIE ARBEITSWOCHE

Die Arbeitswoche beginnt, sobald Sie unten rechts im Organisations-Bildschirm auf Ausführung! geklickt haben. Dadurch kommen Sie direkt in die Stadt, wo Ihre Ganoven anfangen, die Befehle auszuführen, die Sie ihnen im Organisations-Bildschirm gegeben haben. Es ist von lebenswichtiger Bedeutung, daß Sie immer ein Auge auf die Aktivitäten Ihrer Leute und aller anderen auftauchenden Gangster werfen. Gegnerische Gangster planen vielleicht Übles gegen Sie, und auf jeden Fall suchen die anderen Gangsterbosse die Gegend nach einem Anzeichen für Ihre Anwesenheit ab. Die gegnerischen Gangster zu entdecken wird nicht leicht; sie ziehen sich genauso an wie normale Bürger, laufen genauso durch die Stadt und bleiben sogar an manchen Schaufenstern stehen, nur um Sie von ihrer Spur abzulenken.

## DIE BILDSCHIRME DER ARBEITSWOCHE

Das Erste, was Sie nach dem Start der Arbeitswoche sehen, ist eine isometrische Ansicht des Häuserblocks, in dem sich Ihr Hauptquartier versteckt. Das ist die Straßenperspektive. Weitere Details dazu weiter hinten in diesem Kapitel.

Die Arbeitswoche bietet Ihnen drei verschiedene Stadt-Perspektiven:



-  Den Stadtplan
-  Die Vogelperspektive
-  Die Straßenperspektive

*Sie können jederzeit während der Arbeitswoche dazwischen hin und her schalten.*

### VERSCHIEBEN DES KARTENAUSSCHNITTS

So verschieben Sie den Kartenausschnitt, um sich einen anderen Bereich der Stadt anzusehen:

-  Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bildschirm, und halten Sie die Taste gedrückt.
-  Bewegen Sie die Maus in die gewünschte Richtung.

## DIE UHR



Unten rechts auf dem Bildschirm sehen Sie die Uhr. Sie läuft von Montag bis Freitag, dann endet die Arbeitswoche. Sie können die Uhr auch zum Beschleunigen des Zeitablaufs benutzen. Genaue Details finden Sie in dem Kapitel über den Zeitraffer.

# DIE SYMBOLLEISTEN

Oben auf jedem verfügbaren Landkarten-Bildschirm sehen Sie zwei Symbolleisten übereinander. Sie enthalten die meisten Optionen für die gewählte Perspektive. Einige davon sind für alle Perspektiven gleich. Alle Knöpfe in der Symbolleiste werden einfach durch Anklicken aktiviert.

Die oberste Leiste enthält den Ende-Knopf.

■ Klicken Sie auf die Taste Ende, um das Spiel zu verlassen.

■ Klicken Sie auf Ja, um das Spiel zu verlassen und ins Hauptmenü zurückzukehren.

■ Klicken Sie auf Nein, um ins Spiel zurückzukehren.

In der nächsten Reihe finden Sie die Spieleroptionen. Die ersten acht Knöpfe davon sind für alle Perspektiven gleich:

■ Pause

■ Hilfe

■ Stadtplan-Perspektive

■ Vogelperspektive

■ Straßenperspektive

■ Auf das Hauptquartier zentrieren

■ Überwachte Personen

■ Alle Anzeigefenster schließen

## PAUSE

■ Klicken Sie auf die Taste Pause, um den Spielablauf anzuhalten.

■ Klicken Sie erneut auf die Taste Pause, um das Spiel weiterlaufen zu lassen.

Während einer Spielpause können Sie immer noch den Kartausschnitt verschieben, die Perspektive wechseln und sich die Gebäude ansehen, aber weder Leute noch Fahrzeuge bewegen sich von der Stelle.

## HILFE

■ Klicken Sie auf die Taste Hilfe, um den Mauszeiger in den Hilfcursor zu verwandeln.

■ Klicken Sie auf das Objekt, über das Sie mehr wissen wollen, um ein Hilfefenster zu öffnen.

■ Klicken Sie auf das X oben links, um das Hilfefenster wieder zu schließen.

## DIE STADTPLAN-PERSPEKTIVE

■ Klicken Sie auf die Taste Stadtplan, um sich die Stadt in dieser Vergrößerungsstufe anzusehen.

Der Stadtplan-Knopf zeigt Ihnen die Stadt aus der größtmöglichen Höhe. Ein kleiner Rahmen blinkt auf der Karte auf. Er bezeichnet die Gegend, die Sie in der vorherigen Kartendarstellung betrachtet haben. Sie werden diese Vergrößerungsstufe meist für einen schnellen Wechsel des Schauplatzes benutzen, um rasch von einer Seite der Stadt zur anderen umzuschalten, oder um sich mit Hilfe der praktischen Zusatzinformationen auf dem Laufenden zu halten.

Der Stadtplan-Knopf erscheint nicht, wenn Sie sich bereits in der Stadtplan-Perspektive befinden.

## DIE VOGELPERSPEKTIVE

■ Klicken Sie auf die Taste Vogelperspektive, um sich die Stadt in dieser Vergrößerungsstufe anzusehen.

Von der Straßenperspektive aus kommen Sie direkt in diese Vergrößerungsstufe. Ein Rahmen auf der Karte bezeichnet die Gegend, die Sie in der vorherigen Kartendarstellung betrachtet haben. Im Stadtplan erscheint ein Rahmen um den Mauszeiger. Er bezeichnet die Gegend, die Sie in der Vogelperspektive sehen werden.

■ Klicken Sie auf den Bereich der Stadt, den Sie sich ansehen wollen.

Die Vogelperspektive ist die mittlere Vergrößerungsstufe, in der Sie schon Leute und Fahrzeuge ausmachen, aber auch Gebäude mit der Maus untersuchen können.

Der Knopf erscheint nicht, wenn Sie sich bereits in der Vogelperspektive befinden.

## DIE STRABENPERSPEKTIVE

■ Klicken Sie auf die Taste Straßenperspektive, um sich die Stadt in dieser Vergrößerungsstufe anzusehen.

Es erscheint ein Rahmen um den Mauszeiger. Er bezeichnet die Gegend, die Sie in der Straßenperspektive sehen werden.

■ Klicken Sie auf den Bereich der Stadt, den Sie sich ansehen wollen.

Die Straßenperspektive ermöglicht es Ihnen, Gebäude zu untersuchen und Ihre Gangen zu steuern. Auf dieser Stufe finden alle spielergesteuerten Kämpfe statt; hier gibt es die meisten Details der Stadt zu sehen. Der Knopf erscheint nicht, wenn Sie sich bereits in der Straßenperspektive befinden.

## AUF DAS HAUPTQUARTIER ZENTRIEREN

■ Klicken Sie auf Auf das Hauptquartier zentrieren, um den Kartausschnitt zu Ihrem Hauptbüro zu verschieben.

Daraufhin erscheint der Häuserblock mit Ihrem Hauptquartier in der Mitte des Bildschirms.

## ÜBERWACHTE PERSONEN

■ Klicken Sie auf Überwachte Personen.

Ein Fenster erscheint, in dem die Namen all Ihrer Leute aufgelistet sind, die sich gerade auf der Straße befinden, zusammen mit einem Hinweis auf die Bewaffnung der einzelnen Gangen. Sie können sich auch die aktuellen Befehle ansehen, die Ihre Gang-Mitglieder derzeit ausführen.

■ Klicken Sie auf den Befehle-Knopf, um sich die Befehle Ihrer Gangster anzusehen.

■ Klicken Sie auf die Taste Namen, um sich die Namen Ihrer Gangster anzeigen zu lassen.

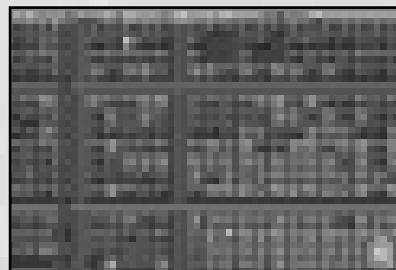
Mit Überwachte Personen können Sie sofort jedes Ihrer Gang-Mitglieder orten, das Ihr Hauptquartier verlassen hat.

## ALLE ANZEIGEFENSTER SCHLIESSEN

■ Klicken Sie auf Alle Anzeigefenster schließen, um alle derzeit offenen Anzeigefenster zu schließen.

Alle anderen Knöpfe sind entweder nur für eine spezielle Perspektive verfügbar oder haben je nach Vergrößerungsstufe eine etwas andere Wirkung. Diese Tasten werden im Folgenden bei den einzelnen Perspektiven beschrieben.

## DER STADTPLAN



Der Stadtplan zeigt Ihnen die Stadt aus der größtmöglichen Höhe im Überblick. In dieser Vergrößerungsstufe können Sie ganz deutlich die Aufteilung der Stadt erkennen, hingegen keine Details wie Leute oder Straßenverkehr.

Über einigen Häuserblocks schweben zusätzliche Symbole. Diese Gebäude sind wichtig für Sie als Spieler. Entweder, weil es Schlüsselziele für Sie sind, wie die Zentralbank oder ein großes Kaufhaus, oder weil es Orte sind, denen man besser aus dem Weg gehen sollte, wie etwa das Polizei-Hauptquartier oder die Krankenhäuser.

■ Klicken Sie auf das Symbol, um zu sehen, um welche Art von Gebäude es sich handelt.

Die wichtigsten Symbole sind die Pistolen, denn sie bezeichnen ein Gang-Hauptquartier.

Die Knöpfe in der Symbolleiste oben werden für die Spieleroptionen benutzt (die ersten sieben Knöpfe, wie oben beschrieben) sowie zur Anzeige von Zusatzinformationen über die Stadt. Alle Informationen werden über oder neben den Häuserblocks angezeigt.

Territorium

Bezirke der Capos

Kontrollierte Geschäfte

Grundstückspreis

Sicherheit

Feindseligkeit

Geschäftsarten

Verbrechensschwerpunkte

Jüngste Ereignisse

Löschen

Kampfnachrichten

Gangster- und Polizeimeldungen

Berichte über Fehlschläge

Berichte Warteraum und Priorität

Mitteilungen mit Vorrang

Bitte beachten Sie: Einige der Zusatzinformationen werden als Farbskala eingeblendet, die den relativen Preis angibt. Eine Legende finden Sie in den Ecken der Karte.

## TERRITORIUM

Diese Taste zeigt das gesamte Gebiet, das Sie kontrollieren. Die Markierung hat die Form einer Umrandung in der Farbe Ihrer Gang. Das bekannte Territorium der anderen Gangs ist ebenfalls in der jeweiligen Farbe markiert.

■ Klicken Sie auf Territorium, um die bekannten Territorien aller Gangs zu sehen.

## DIE BEZIRKE DER CAPOS

Sie können einzelne Bezirke Ihren Capos zuweisen, damit die sich um solche Details wie Schutzgeld-Erpressung oder Streifen kümmern.

■ Klicken Sie auf die Taste Bezirke der Capos, um den derzeitigen Capo auszuwählen.

■ Ziehen Sie mit der Maus einen Rahmen um ein Territorium, um es Ihrem Capo zuzuweisen.

Sie können auch einzelne Häuserblocks der Maus anklicken.

■ Klicken Sie erneut auf die Taste Bezirke der Capos, um die Auswahl zu bestätigen.

Wenn die Karte im Vollbildmodus dargestellt wird, läuft der Vorgang etwas anders ab:

■ Klicken Sie auf die Taste Bezirke der Capos, um Ihre Capos in einem Fenster angezeigt zu bekommen.

■ Klicken Sie auf den Pfeil neben dem derzeit ausgewählten Capo, um eine Liste all Ihrer Capos zu sehen.

■ Klicken Sie auf einen beliebigen Capo-Namen, um diesen Capo auszuwählen.

■ Ziehen Sie mit der Maus einen Rahmen um ein Territorium, um es Ihrem Capo zuzuweisen.



Sie können auch einzelne Häuser-blocks der Maus anklicken.

■ Klicken Sie erneut auf die Taste Bezirke der Capos, um die Auswahl zu bestätigen.

Sie können einem Capo keinen Bezirk zuweisen, der schon von einem anderen Capo verwaltet wird. Um einen Bezirk auf einen neuen Capo zu übertragen, müssen Sie ihn erst dem alten Capo wegnehmen. Wenn Sie den gleichen Vorgang noch einmal durchführen, nehmen Sie dem Capo den Bezirk wieder weg.

■ Klicken Sie auf die Taste Bezirke der Capos, um den derzeitigen Capo auszuwählen.

■ Ziehen Sie mit der Maus einen Rahmen um ein Territorium, um es Ihrem Capo wegzunehmen. Sie können dabei auch einzelne Häuserblocks durch Anklicken mit der Maus an- und ausschalten.

■ Klicken Sie erneut auf die Taste Bezirke der Capos, um die Auswahl zu bestätigen.

Wenn die Karte im Vollbildmodus dargestellt wird, läuft der Vorgang genauso ab.

## KONTROLIERTE GESCHÄFTE

Klicken Sie auf Kontrollierte Geschäfte, um ein Fenster zu öffnen, in dem alle Geschäfte angezeigt werden, die Sie besitzen oder beschützen.



■ Klicken Sie auf Eigene, um eine Liste der Gebäude zu sehen, die Sie besitzen.

■ Klicken Sie auf Beschützte, um eine Liste der Gebäude zu sehen, die Sie erfolgreich erpreßt haben

■ Klicken Sie auf Alle, um die Liste zurückzusetzen.

Schiebebalken und ein Suchtextfenster oben ermöglichen es Ihnen, nach einem ganz bestimmten Geschäftstyp zu suchen.

■ Klicken Sie auf den Schiebebalken, um die Liste durchzublättern.

■ Fangen Sie an, den Typ von Geschäft einzutippen, den Sie sehen möchten.

Während Sie eintippen, versucht die Liste, einen passenden Namen zu finden. Dadurch brauchen Sie nicht durch lange Listen von Geschäftstypen zu blättern.

■ Klicken Sie auf eine beliebige Art von Geschäft, um sich die Positionen auf dem Stadtplan anzeigen zu lassen.

## DER GRUNDSTÜCKSPREIS

Der Grundstückspreis bezieht den relativen Wert des Landes, auf dem die jeweiligen Häuserblocks stehen. Der Preis richtet sich nach der Art des Häuserblocks und nach der Umgebung. Er wird nicht beeinflußt von der Art der Geschäfte in den Häuserblocks, es sei denn, es handelt sich um sehr wertvolle Gebäude wie ein Kaufhaus oder eine Bank. Die Zusatzinformationen werden als Farbskala eingeblendet, die den relativen Preis angibt.

■ Klicken Sie auf Grundstückspreis, um sich den relativen Wert des Landes als Farbskala anzusehen.

## SICHERHEIT

Während Ihr Imperium wächst, wird es immer wichtiger, daß Sie den Überblick darüber behalten, wo Ihre Ganoven und andere Leute sich rumtreiben. Der Sicherheitsfaktor wird in Form einer Farbskala dargestellt, um die Konzentration von Ganoven und Polizisten in allen Gegenenden anzuzeigen, die Sie kennen.

■ Klicken Sie auf Sicherheit, um sich den Sicherheitsfaktor aller bekannten Geschäfte als Farbskala anzusehen.

## FEINDSELIGKEIT

Wenn Sie herausfinden wollen, wo genau es in Ihrem Territorium Ärger gibt, dann helfen diese Informationen ganz enorm.

■ Klicken Sie auf Feindseligkeit, um sich die Meinung der Bevölkerung Ihres Territoriums als Farbskala anzusehen.

## GESCHÄFTSARTEN

Diese Zusatzinformation ähnelt vom Erscheinungsbild der Liste der Kontrollierten Geschäfte, führt aber alle Geschäftarten auf, einschließlich städtischer Gebäude, ohne Rücksicht darauf, ob sie dem Spieler gehören oder nicht.

■ Klicken Sie auf Geschäftarten, um sich eine Liste aller bekannten Gebäude in der Stadt anzusehen.

Auch Schiebebalken und Textsuchfenster sind verfügbar und funktionieren genau wie bei der Liste der Kontrollierten Geschäfte.

■ Klicken Sie auf den Schiebebalken, um die Liste durchzublättern.

■ Fangen Sie an, den Typ von Geschäft einzutippen, den Sie sehen möchten.

Während Sie eintippen, versucht die Liste, einen passenden Namen zu finden.

■ Klicken Sie auf eine beliebige Art von Geschäft, um sich die Positionen auf dem Stadtplan anzeigen zu lassen.

## VERBRECHENSSCHWERPUNKTE

Je heißer es in Ihrer Stadt zugeht, desto wertvoller werden diese Zusatzinformationen. Auf einen Blick erkennen Sie, ob irgendwo in der Stadt mehr als die übliche Menge an Gewalt eingesetzt wird. Das könnte auf einen Bandenkrieg zwischen rivalisierenden Gangstern hindeuten. Ist das der Fall, wird die Aufmerksamkeit der betreffenden Bosse von anderen Gegenden abgelenkt.

■ Klicken Sie auf Verbrechenschwerpunkte, um sich die kriminellen Aktivitäten in der Stadt als Farbskala anzusehen.

## JÜNGSTE EREIGNISSE

Mit Hilfe dieses Knopfes können Sie sich die besonderen Ereignisse der vergangenen Woche auflisten lassen, wie etwa Todesfälle und Explosion.

■ Klicken Sie auf Jüngste Ereignisse, um sich die Ereignisse der vergangenen Woche auflisten zu lassen.

## LÖSCHEN

■ Klicken Sie auf die Taste Löschen, um alle eingeblendeten Zusatzinformationen zu löschen.

## KAMPFNACHRICHTEN

Der Knopf Kampfnachrichten zeigt die Liste der Kampfmitteilungen im Mitteilungsfenster an. Wenn diese Taste blinkt, bedeutet das, daß derzeit ein Kampf ausgetragen wird.

■ Klicken Sie auf die Taste Kampfnachrichten, um sich die Kampfnachrichten anzusehen.

■ Durch einen Rechtsklick auf die Taste Kampfnachrichten zentrieren Sie das Hauptfenster um den Kampf.

■ Wenn der Knopf nicht blinkt, zentrieren Sie mit einem Rechtsklick das Hauptfenster auf den Schauplatz der letzten Mitteilung.

## GANGSTER- UND POLIZEIMITTEILUNGEN

Der Knopf Gangster- und Polizeimitteilungen zeigt eine Liste der Mitteilungen, die sich mit den Aktivitäten von gegnerischen Gang-Mitgliedern, Polizeibeamten und FBI-Agenten befassen. Dieser Knopf blinkt, wenn entweder ein gegnerisches Gang-Mitglied gesichtet worden ist, oder wenn Polizei oder FBI etwas gegen Ihr Imperium unternehmen.

■ Klicken Sie auf die Taste Gangster- und Polizeimitteilungen, um im Mitteilungsfenster Berichte über die Aktivitäten von gegnerischen Gang-Mitgliedern, Polizeibeamten und FBI-Agenten zu lesen.

■ Durch einen Rechtsklick auf die Taste Gangster- und Polizeimitteilungen zentrieren Sie das Hauptfenster um den Schauplatz der Meldung.

■ Wenn der Knopf nicht blinkt, zentrieren Sie mit einem Rechtsklick das Hauptfenster auf den Schauplatz der letzten Mitteilung.

## BERICHTE ÜBER FEHLSCHLÄGE

Der Knopf Berichte über Fehlschläge blinkt auf, wann immer ein Mitglied Ihrer Bande eine ihm gestellte Aufgabe nicht erfüllen kann.

■ Klicken Sie auf die Taste Berichte über Fehlschläge, um im Mitteilungsfenster Berichte über die fehlgeschlagenen Befehle zu lesen.

■ Durch einen Rechtsklick auf die Taste Berichte über Fehlschläge zentrieren Sie das Hauptfenster um den Schauplatz der Meldung.

■ Wenn der Knopf nicht blinkt, zentrieren Sie mit einem Rechtsklick das Hauptfenster auf den Schauplatz der letzten Mitteilung.

## BERICHTE WARTERAUM UND PRIORITY

Der Knopf Berichte Warteraum und Priorität zeigt Mitteilungen von Mitgliedern Ihrer Gang an, die entweder darauf warten, einen Befehl auszuführen, oder die gerade die Ausführung eines Prioritätsbefehls beginnen oder abschließen.

■ Klicken Sie auf die Taste Berichte Warteraum und Priorität, um im Mitteilungsfenster Berichte von Mitgliedern Ihrer Gang zu lesen, die entweder darauf warten, einen Befehl auszuführen, oder die gerade die Ausführung eines Prioritätsbefehls beginnen oder abschließen.

■ Durch einen Rechtsklick auf die Taste Berichte Warteraum und Priorität zentrieren Sie das Hauptfenster um den Gangster, der Ihnen die Mitteilung geschickt hat.

■ Wenn der Knopf nicht blinkt, zentrieren Sie mit einem Rechtsklick das Hauptfenster auf den Schauplatz der letzten Mitteilung.

## MITTEILUNGEN MIT VORRANG

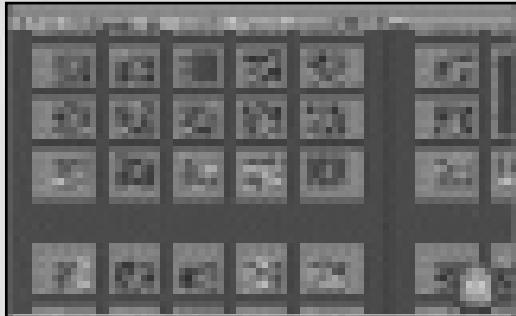
Wenn Sie den Knopf Mitteilungen mit Vorrang drücken, werden die Filter im Mitteilungsfenster unterdrückt, der Zeitraffer verlangsamt sich nicht, wenn Mitteilungen ankommen, nur die Knöpfe blinken noch wie immer.

■ Klicken Sie auf die Taste Mitteilungen mit Vorrang, um alle verlangsamen Einstellungen im Mitteilungsfenster zu unterdrücken.

■ Klicken Sie erneut auf die Taste Mitteilungen mit Vorrang, um die Einstellungen im Mitteilungsfenster wieder auf normal zu schalten.

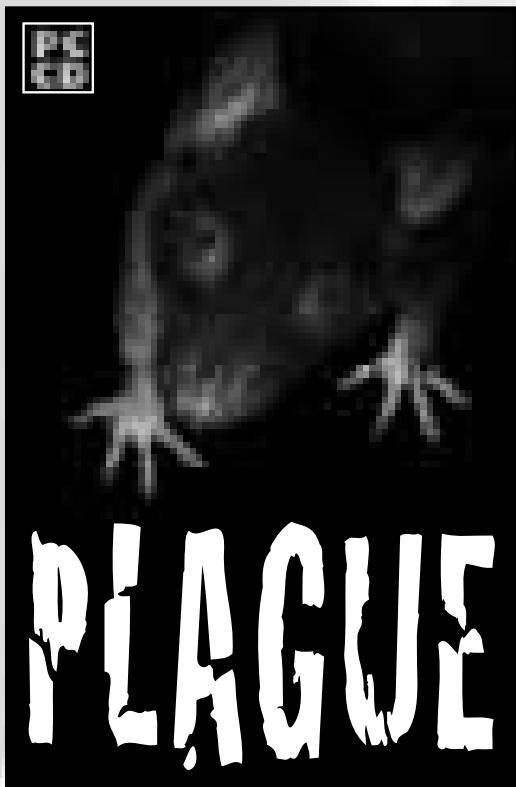


# DIE VOGELPERSPEKTIVE



Die Vogelperspektive bietet einen Blick auf die Stadt aus mittlerer Höhe. Auf dieser Karte sehen Sie die Aufteilung der Stadt, die Leute und die Autos. Sie können auch Gebäude genauer untersuchen. In der Vogelperspektive können Sie sich schnell durch begrenzte Bereiche der Stadt bewegen und nach Eindringlingen Ausschau halten.

Die Knöpfe und Zusatzinformationen dieser Karte sind identisch mit denen des Stadtplans, mit der einzigen Ausnahme, daß Informationen für jedes einzelne Geschäft angezeigt werden statt für ganze Häuserblocks.



GANGSTERS

## LEUTE IN DER VOGELPERSPEKTIVE BEOBACHTEN

Wenn Sie sich die Stadt aus der Vogelperspektive ansehen, werden Sie die winzigen Autos und Lastwagen sehen, die da herumfahren, und die Leutchen, die durch die Straßen laufen. Achten Sie gut auf die Farben dieser kleinen Punkte, denn die sagen Ihnen, mit wem Sie es hier zu tun haben:

• Rot, Grün, Blau oder Orange	Gang-Mitglieder
• Hellblau	Polizei
• Schwarz	FBI
• Weiß	Ganoven, die keiner Gang angehören
• Braun	Bürger

## GEBAUDE-INFOS ANSEHEN UND BEFEHLE ERTEILEN

Aus der Vogelperspektive heraus können Sie nicht nur genauere Informationen zu Gebäuden abrufen, sondern Ihren Geschäften auch Befehle erteilen.

- Klicken Sie auf ein Gebäude, um sich den Gebäudetyp anzeigen zu lassen.
- Klicken Sie auf den Gebäudetyp, um das Gebäude-Infofenster zu öffnen.

### EIN TIP

*Wenn Sie sicher sind, das Sie über genau dieses Gebäude etwas erfahren wollen, ohne daß Sie vorher den Gebäudetyp sehen müssen, öffnen Sie einfach direkt mit einem Doppelklick auf das Gebäude das Infofenster.*



Das Gebäude-Infofenster zeigt alle bekannten Informationen über das gewählte Gebäude an. Zu Beginn des Spieles ist das bei den meisten Gebäuden nur der Name und das Gesicht des Eigentümers, die Art des Ladens und wie die Geschäfte so zu laufen scheinen. Ohne Läden zu erkunden oder zu erpressen werden Sie nicht viel mehr herausfinden. Sobald Sie ein Geschäft erkundet haben, erfahren Sie weitere Details, etwa den genauen Gewinn, den der Laden abwirft, wie die Marktsituation für diese spezielle Art von Geschäft ist und wieviele Gangster oder Polizisten sich in dem Gebäude aufhalten. Die meisten Informationen erhalten Sie logischerweise über Geschäfte, die Ihnen selbst gehören.

### EIN TIP

*Versuchen Sie, in der Nähe Ihres Hauptquartiers Informationen durch Erpressung zu bekommen, und erkunden Sie mögliche gegnerische oder lohnende Ziele.*

SEITE 73

# DIE STRÄßENPERSPEKTIVE



Die Straßenperspektive versetzt Sie mitten hinein in die Stadt. In dieser isometrischen Ansicht werden alle Leute, Fahrzeuge und Gebäude angezeigt. Wie in der Vogelperspektive können Sie sich die Gebäude nach Belieben anschauen. In dieser Perspektive wird der Name der Straße unter dem Mauszeiger auch oben auf dem Bildschirm angezeigt. Dadurch finden Sie interessante Orte leichter wieder.

Die Knöpfe in der Symbolleiste oben werden für die Spieleroptionen benutzt (die ersten sieben Knöpfe, wie oben beschrieben) sowie zur Bewegung durch die Stadt und zum Empfang von Mitteilungen.

- Bildschirm umschalten
- Gebäude ausblenden
- Kampfnachrichten
- Gangster- und Polizeimitteilungen
- Berichte über Fehlschläge
- Berichte Warteraum und Priorität
- Mitteilungen mit Vorrang

## BILDSCHEIN UMSCHALTEN

Der Knopf Bildschirm umschalten lässt sich dazu verwenden, die Rückseite der Häuserblöcke zu betrachten.

- Klicken Sie auf die Taste Bildschirm umschalten.
- Klicken Sie auf einen Häuserblock.

Die Karte ist um den nächsten Häuserblock gedreht, auf den Sie klicken. Sie sehen eine Anzeige, die Sie warnt, daß die Bildschirmorientierung umgedreht ist.

*Bitte beachten Sie, daß beim Umdrehen des Bildschirms auch rechts und links vertauscht werden!*

## GEBAUDE AUSBLENDEN

Der Knopf Gebäude ausblenden legt fest, wie die Gebäude dargestellt werden. Sie sehen, daß in der jetzigen Einstellung die Dächer von Gebäuden automatisch ausgeblendet werden, wenn Sie den Kartenausschnitt herumschieben. Dadurch können Sie ungehindert die Leute hinter den Gebäuden sehen.



Manchmal möchten Sie aber vielleicht noch mehr von Ihrem Gegner sehen, etwa im Kampf, wo die Gebäudeansichten nur stören.

- Klicken Sie auf Gebäude ausblenden, um die Gebäude auszublenden.
- Klicken Sie auf Gebäude ausblenden, um zur normalen Darstellung zurückzukehren.

## MITTEILUNGSKNÖPFE

Die Mitteilungsknöpfe erfüllen in der Straßenperspektive die gleiche Funktion wie im Stadtplan.

## LEUTE IN DER STRÄßENPERSPEKTIVE BEOBSACHTEN

Die meisten Leute und Fahrzeuge auf den Straßen sind harmlos, einfache Passanten, die keinerlei Bedrohung darstellen und die Sie beruhigt ignorieren können.

- Klicken Sie auf eine beliebige Person, um ihren Namen zu erfahren.

Halten Sie aber die Augen offen nach Leuten, die gegnerische Gangster sein könnten. Vielleicht haben sie ja Befehl, Ihrem Imperium zu schaden.



Ihre eigenen Gang-Mitglieder sind immer in Ihrer Farbe markiert.

Mit Hilfe der Zahlenketten 1 bis 8 können Sie sich die Gruppen in Ihrer Gang ansehen.

Die Tasten sind den bis zu acht Capos in Ihrer Bande zugeordnet. Drücken Sie die Tasten mehrfach, um zwischen den Capos und ihren Teams hin und her zu schalten. Beim Drücken der Taste wird der Hauptbildschirm automatisch auf den Betreffenden zentriert.

Manchmal dürfen Ihre Ganoven oder Ladenbesitzer auch Leute sehen, die weniger willkommen sind: Polizisten, FBI-Agenten und natürlich andere Gangster. Sobald diese Leute entdeckt werden, erscheint eine Markierung entweder an ihren Füßen oder an dem Auto, mit dem sie unterwegs sind. Die Farbe dieser Markierung verrät Ihnen, um wen es sich handelt:

• Rot, Grün, Blau oder Orange	Gang-Mitglieder
• Hellblau	Polizei
• Schwarz	FBI
• Weiß	Ganoven, die keiner Gang angehören

#### EIN TIP

Achten Sie besonders auf Gangster, die keiner Gang angehören. Diese Leute sind normalerweise auf der Suche nach Arbeit, und sie beherrschen Ihr Spezialgebiet ausgezeichnet. Werben Sie sie an, bevor es jemand anderes tut!

Wenn Sie ein Gang-Mitglied sehen, neben dem ein Hand-Symbol erscheint, bedeutet das, daß dieser Ganove wartet. Wenn es einer Ihrer eigenen Leute ist, weisen Sie ihn an, mit der Ausführung seiner Befehle fortzufahren. Benutzen Sie dazu die Option Warten / Weiter im Anzeigefenster. Ein anderes Symbol, das eventuell bei Gang-Mitgliedern auftauchen kann, sind Gitterstäbe. Sie weisen dezent darauf hin, daß der oder die Betreffende verhaftet wird.

#### GEBAUDE-INFOS ANSEHEN

Sie können sich die Gebäude-Infos in der Straßenperspektive ebenso ansehen wie in der Vogelperspektive. Näheres dazu im entsprechenden Abschnitt oben unter Vogelperspektive.

## MITTEILUNGEN

Es können jederzeit während der Arbeitswoche Informationen von Ihren Teams eintreffen.

Diese Informationen erscheinen in der Form von Mitteilungen, die am Ende der Symbolleiste untergebracht sind. Sie sehen dort fünf Knöpfe, jeweils einen für jede Art von Mitteilungen:

- Kampfnachrichten
- Gangster- und Polizeimitteilungen
- Berichte über Fehlschläge
- Berichte Warteraum und Priorität
- Mitteilungen mit Vorrang

Jedesmal, wenn eine Mitteilung für eine bestimmte Kategorie eintrifft, blinkt der entsprechende Knopf fünf Sekunden lang, und Sie hören eine akustische Meldung.

## KAMPFNACHRICHTEN

Der Knopf Kampfnachrichten zeigt die Liste der Kampfmitteilungen im Mitteilungsfenster an. Wenn diese Taste blinkt, bedeutet das, daß derzeit ein Kampf ausgetragen wird.

- Klicken Sie auf die Taste Kampfnachrichten, um sich die Kampfnachrichten anzusehen.
- Durch einen Rechtsklick auf die Taste Kampfnachrichten zentrieren Sie das Hauptfenster um den Kampf.

Wenn der Knopf nicht blinkt, zentrieren Sie mit einem Rechtsklick das Hauptfenster auf den Schauplatz der letzten Mitteilung.

## GANGSTER- UND POLIZEIMITTEILUNGEN

Der Knopf Gangster- und Polizeimitteilungen zeigt eine Liste der Mitteilungen, die sich mit den Aktivitäten von gegnerischen Gang-Mitgliedern, Polizeibeamten und FBI-Agenten befassen. Dieser Knopf blinkt, wenn entweder ein gegnerisches Gang-Mitglied gesichtet worden ist, oder wenn Polizei oder FBI etwas gegen Ihr Imperium unternehmen.

- Klicken Sie auf die Taste Gangster- und Polizeimitteilungen, um im Mitteilungsfenster Berichte über die Aktivitäten von gegnerischen Gang-Mitgliedern, Polizeibeamten und FBI-Agenten zu lesen.
- Durch einen Rechtsklick auf die Taste Gangster- und Polizeimitteilungen zentrieren Sie das Hauptfenster um den Schauplatz der Meldung.

Wenn der Knopf nicht blinkt, zentrieren Sie mit einem Rechtsklick das Hauptfenster auf den Schauplatz der letzten Mitteilung.

## BERICHTE ÜBER FEHLSCHLÄGE

Der Knopf Berichte über Fehlschläge blinkt auf, wann immer ein Mitglied Ihrer Bande eine ihm gestellte Aufgabe nicht erfüllen kann.

- Klicken Sie auf die Taste Berichte über Fehlschläge, um im Mitteilungsfenster Berichte über die fehlgeschlagenen Befehle zu lesen.
- Durch einen Rechtsklick auf die Taste Berichte über Fehlschläge zentrieren Sie das Hauptfenster um den Schauplatz der Meldung.

Wenn der Knopf nicht blinkt, zentrieren Sie mit einem Rechtsklick das Hauptfenster auf den Schauplatz der letzten Mitteilung.

## BERICHTE WARTERAUM UND PRIORITY

Der Knopf Warteraum und Priorität zeigt Mitteilungen von Mitgliedern Ihrer Gang an, die entweder darauf warten, einen Befehl auszuführen, oder die gerade die Ausführung eines Prioritätsbefehls beginnen oder abschließen.

- Klicken Sie auf die Taste Berichte Warteraum und Priorität, um im Mitteilungsfenster Berichte von Mitgliedern Ihrer Gang zu lesen, die entweder darauf warten, einen Befehl auszuführen, oder die gerade die Ausführung eines Prioritätsbefehls beginnen oder abschließen.
- Durch einen Rechtsklick auf die Taste Berichte Warteraum und Priorität zentrieren Sie das Hauptfenster um den Gangster, der Ihnen die Mitteilung geschickt hat.

Wenn der Knopf nicht blinkt, zentrieren Sie mit einem Rechtsklick das Hauptfenster auf den Schauplatz der letzten Mitteilung.

## MITTEILUNGEN MIT VORRANG

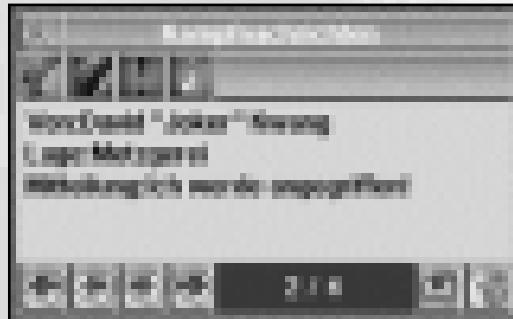
Wenn Sie den Knopf Mitteilungen mit Vorrang drücken, werden die Filter im Mitteilungsfenster unterdrückt, der Zeitraffer verlangsamt sich nicht, wenn Mitteilungen ankommen, nur die Knöpfe blinken noch wie immer.

■ Klicken Sie auf die Taste Mitteilungen mit Vorrang, um alle verlangsamen Einstellungen im Mitteilungsfenster zu unterdrücken.

■ Klicken Sie erneut auf die Taste Mitteilungen mit Vorrang, um die Einstellungen im Mitteilungsfenster wieder auf normal zu schalten.

## DAS MITTEILUNGSFENSTER

Sobald Sie einen der Mitteilungsknöpfe anklicken, öffnet sich das Mitteilungsfenster.



Das Mitteilungsfenster zeigt die entsprechenden Berichte, mit dem neuesten angefangen.

Es ist in vier Bereiche unterteilt:

- Mitteilungsart
- Mitteilungsfilter
- Mitteilungstext
- Mitteilungs-Anzeigoptionen und Einzelheiten

## MITTEILUNGSART

Oben im Fenster wird die Art der Mitteilung noch einmal angezeigt. In diesem Teil befindet sich auch der Knopf zum Schließen des Fensters.

■ Klicken Sie auf das X, um das Fenster zu schließen.

## MITTEILUNGSFILTER

Die vier Knöpfe unter der Mitteilung sind die Filter für das Mitteilungsfenster. Wenn sie eingeschaltet sind, verlangsamen sie den Zeitraffer auf Normalgeschwindigkeit, so daß Sie in Ruhe auf die Mitteilungen reagieren können. Es gibt vier Knöpfe, einen für jede Mitteilungsart:

- Kampfnachrichten
- Gangster- und Polizeimitteilungen
- Mitteilungen über Fehlschläge
- Berichte Warteraum und Priorität

Die Filter stehen zu Beginn alle auf An.

■ Klicken Sie auf einen Filter, um ihn aus- bzw. wieder einzuschalten.

## MITTEILUNGSTEXT

In der Mitte des Fensters wird die eigentliche Mitteilung selber angezeigt. Daneben steht, von wem sie stammt und wo sich der Betroffene aufhält.

## MITTEILUNGS-ANZEIGOPTIONEN UND EINZELHEITEN

Unten im Fenster sehen Sie die Optionen und Detailinformationen.

Mit den vier Knöpfen unten links können Sie durch die Mitteilungen blättern:

- Jüngste Mitteilung
- Nächste Mitteilung
- Vorherige Mitteilung
- Früheste Mitteilung

Die beiden Zahlen in der Mitte sind die Mitteilungszähler. Sie zeigen die Nummer der gewählten Mitteilung sowie die Gesamtzahl der Mitteilungen im Fenster.

Die beiden Knöpfe unten rechts bringen Sie schnell zum gemeldeten Ereignis bzw. löschen Nachrichten:

- Klicken Sie auf die Taste Ereignis ansehen, um den Kartenausschnitt zum Schauplatz der Meldung zu verschieben.
- Klicken Sie auf die Taste Mitteilung löschen, um die ausgewählte Mitteilung zu löschen.

# ZEITRAFFER

Manchmal werden Sie sich in der Lage wiederfinden, daß Ihre Gang-Mitglieder alle wichtigen Befehle für die Woche erledigt haben und sich entweder auf dem Rückmarsch zum Hauptquartier befinden oder nur noch Routinebefehle abarbeiten wie das Einsammeln von Schutzzeld. In dieser Situation ist es möglich, den Zeitablauf bis zum Ende der Arbeitswoche zu beschleunigen.



Unten rechts auf dem Bildschirm sehen Sie die Uhr, die Ihnen verrät, wie weit die Arbeitswoche schon fortgeschritten ist.

Oben an der Uhr können Sie den Zeitablauf stufenweise einstellen:

Klicken Sie auf die rechte Seite zum Beschleunigen der Zeit.

Klicken Sie auf die linke Seite zum Verlangsamen der Zeit.

Die Nadel zeigt an, auf welcher Stufe Sie das Spiel gerade spielen, in fünf Stufen von Normal bis Maximum:

• Nadel ganz links	Normal
• Position 2	x 2
• Position 3	x 4
• Position 4	x 8
• Ganz rechts	Maximum

In den beiden schnellsten Stufen ist die Maus deaktiviert. Um die Zeit wieder zu verlangsamen, können Sie entweder die Taste < betätigen oder aber beide Maustasten zugleich drücken. Letztere Aktion bringt den Zeitablauf immer wieder auf normale Geschwindigkeit zurück.

Auch die Ankunft von Mitteilungen kann den Zeitraffer abbrechen. Wenn Sie irgendwelche Mitteilungsfilter eingestellt haben und die Option Mitteilungen mit Vorrang ausgeschaltet ist, dann schaltet der Empfang von Mitteilungen den Zeitablauf immer automatisch auf normale Geschwindigkeit zurück, so daß Sie in Ruhe auf die Mitteilungen reagieren können.

BIST DU HART  
**GENUG?**  
ALLES WAS  
IM SCHNEE MEHR  
SPASS MACHT



**EIDOS**  
INTERACTIVE

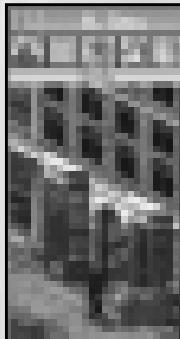


"" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.  
CHILL : DEVELOPED BY SILICON DREAMS

© & PUBLISHED BY EIDOS INTERACTIVE LIMITED 1998. ALL RIGHTS RESERVED

# ANZEIGEFENSTER

Während der Arbeitswoche können Sie Ihre Gang-Mitglieder mit Hilfe der Anzeigefenster im Auge behalten.



Jedes der Fenster zeigt einen kleinen Bereich der Stadt in der Straßenperspektive, und in der Mitte die ausgewählte Figur. Sollte die hinter ein Gebäude laufen, blendet das Anzeigefenster um und verfolgt ihn aus der Gegenrichtung. Eine Markierung informiert Sie, daß die Orientierung des Fensters umgedreht ist. Anzeigefenster erscheinen oben auf dem Bildschirm und bieten mindestens:

- Den Namen der Figur
- Einen Fenster-Schließen-Knopf

Wenn die Figur einer Ihrer Leute ist, sehen Sie zudem, welchen Befehl dieses Gang-Mitglied gerade ausführt. Außerdem stehen folgende Optionen im Anzeigefenster zur Auswahl:

- Sicht zentrieren
- Perspektive umschalten
- Befehl abbrechen
- Warten/Weitermachen
- Fahrzeug verlassen
- Zurück zum Hauptquartier

## DER NAME DER FIGUR

Der Name der Figur steht oben im Anzeigefenster.

## DER FENSTER-SCHLIESSEN-KNOFF

Klicken Sie auf das X oben links, um das Anzeigefenster zu schließen.

## DER BEFEHL DES GANG-MITGLIEDS

Unter der Symbolleiste können Sie nachlesen, welchen Befehl das ausgewählte Gang-Mitglied gerade ausführt.

## SICT ZENTRIEREN

Klicken Sie auf Sicht zentrieren, um das Hauptfenster um die ausgewählte Figur zu zentrieren.

## PERSPEKTIYE ÄNDERN

Klicken Sie auf die Taste Perspektive ändern, um das Fenster zwischen Straßenperspektive und Vogelperspektive hin und her zu schalten.

In der Vogelperspektive ist die ausgewählte Figur mit einem kleinen, pulsierenden Viereck markiert. Sie wird im Anzeigefenster dargestellt, egal, ob sie sich auf der Straße oder in einem Gebäude aufhält.

## BEFEHL ABBRECHEN

Klicken Sie auf die Taste Befehl abbrechen, um den Befehl zurückzunehmen, den die Figur gerade ausführt.

Die Abbruch-Anweisung löscht den Befehl völlig. Auch andere Ganoven, die an dem Befehl beteiligt waren, brechen die Aktion ab.

## WARTEN/WEITERMACHEN

Klicken Sie auf Warten/Weitermachen, um ein Gang-Mitglied anzusegnen, die Ausführung seines momentanen Befehls zu unterbrechen.

Während eine Figur wartet, erscheint ein Hand-Symbol neben ihren Füßen.

Klicken Sie erneut auf Warten/Weitermachen, um die Figur anzusegnen, mit der Ausführung des momentanen Befehls forzufahren.

Die Anweisung zum Weitermachen können Sie hiermit auch Ganoven geben, die den Warten-Befehl im Organisations-Bildschirm bekommen haben.

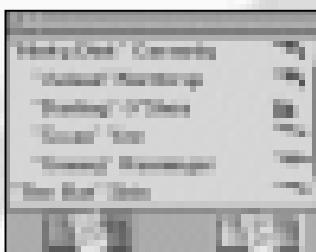
## AUSSTEIGEN

Klicken Sie auf Aussteigen, um ein Gang-Mitglied zum Verlassen eines Fahrzeugs aufzufordern.

Nach dem Aussteigen setzt der Ganove die Ausführung seiner Befehle zu Fuß fort.

## ANZEIGEFENSTER FÜR IHRE GANG-MITGLIEDER ÖFFNEN

Anzeigefenster für Ihre Gang-Mitglieder öffnen Sie mit Hilfe der Überwachungsliste.



Klicken Sie auf Überwachte Personen, damit ein Fenster erscheint, in dem die Namen all Ihrer Leute aufgelistet sind, die sich gerade auf der Straße befinden.

Die Personen links sind Ihr Buchhalter, Ihr Anwalt und die Capos und Gangster, denen andere Ganoven oder bestimmte Aufgaben zugewiesen sind. Buchhalter und Anwalt sind durch Symbole gekennzeichnet:

• Buchhalter	Dollarzeichen
• Anwalt	Waage der Justitia

Bei den Namen der Gangster und Ganoven steht, welche Waffen sie tragen.

Bitte beachten Sie: Alle kürzlich Verstorbenen erscheinen hier mit einem Kreuz neben ihrem Namen.

Die eingerückten Namen in der Überwachungsliste sind die Ganoven, die unter einem Capo dienen. Sie erscheinen immer direkt unter ihrem Boß.

■ Klicken Sie auf einen beliebigen Namen, um für diese Person ein Anzeigefenster zu öffnen.

Rechts vom Fenster sehen Sie einen Schiebetalzen.

■ Klicken Sie auf den Schiebetalzen, um die Liste der Leute auf der Überwachungsliste anzusehen.

Unter den Namen Ihrer Gang-Mitglieder sind zwei Knöpfe:

■ Leute  
■ Befehle

#### LEUTE

■ Klicken Sie auf den Knopf Leute, um Ihre Leute zu sehen, die sich gerade auf der Straße befinden.

#### BEFEHLE

■ Klicken Sie auf den Befehle-Knopf, um zu sehen, welche Befehle Ihre Gang-Mitglieder gerade ausführen.

Unter den Namen Ihrer Gang-Mitglieder sehen Sie zwei Knöpfe:

■ Leute  
■ Befehle

Wenn Sie herausfinden wollen, wer einen bestimmten Befehl ausführt, klicken Sie auf den Schiebetalzen, bis Sie den Befehl gefunden haben, und klicken Sie ihn an.

Das Anzeigefenster der Person, die den Befehl ausführt, wird geöffnet.

#### LEUTE IN DER STRÄBEPERSPEKTIVE AUSWÄHLEN

Es ist möglich, direkt aus der Straßenperspektive Anzeigefenster für jede Person zu öffnen, egal, wer es ist und wo er sich in der Stadt aufhält.

■ Klicken Sie auf die Person.



Der Name der Person erscheint in einem kleinen Fenster.

■ Klicken Sie auf den Namen der Person.

Dadurch öffnet sich das Anzeigefenster. Es gibt auch noch eine einfachere Alternative:

■ Wählen Sie die Person mit einem Doppelklick aus.

Dadurch öffnet sich das Anzeigefenster sofort.

**SSSHHH!!! RATE  
WER WIEDER  
IN DER  
STADT  
IST**



# STRÄßenBEFEHLE

Während einer Arbeitswoche kann es notwendig werden, die Befehle Ihrer Ganoven zu ändern, um Streifen oder andere Gang-Mitglieder umzudringen, etwa zum Abfangen von Eindringlingen oder um sie Ihre Ganoven auf sichereren Wegen ans Ziel zu lenken. Sie können ihnen dazu Straßenbefehle erteilen.

## EIN TIP

Seien Sie vorsichtig, wenn Sie Ihren Leuten in Anzeigefenstern Straßenbefehle erteilen. Einige Aktionen können zur Folge haben, daß die Capos ihre Aufgaben für diese Woche nicht mehr komplett erledigt bekommen.

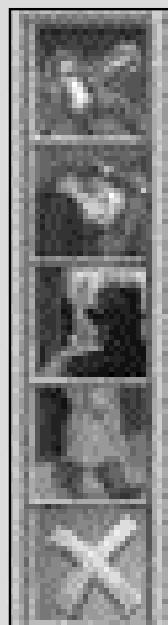
Bevor Sie einen Straßenbefehl erteilen, müssen Sie erst die Personen aussuchen, denen er gelten soll.

■ Klicken Sie auf einen einzelnen Ganoven oder rahmen Sie eine Gruppe von Ganoven ein als Ziel für den Straßenbefehl.

■ Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, wenn Sie weitere Ganoven hinzunehmen wollen (einzeln oder als Rahmen).

■ Klicken Sie auf einen einzelnen ausgewählten Ganoven oder rahmen Sie eine Gruppe davon ein, um sie wieder aus der Auswahl zu entfernen.

Die Namen aller ausgewählten Ganoven erscheinen kurz über ihren Köpfen, und ihre Markierung pulsiert kurz. Sobald Sie den ersten Ganoven ausgewählt haben, erscheint ein Befehlsfenster. Darin sehen Sie fünf Auswahlmöglichkeiten:



■ Eliminieren

## ELIMINIEREN

Wenn Sie den Befehl Eliminieren bekommen, versuchen Ihre Ganoven, gegnerische Ganoven, Polizisten oder andere störende Leute permanent zu beseitigen.

■ Klicken Sie auf die Taste Eliminieren, um den Gangster anzuweisen, das ausgewählte Ziel auszuschalten.



Der Mauszeiger verändert sich jetzt, um zu zeigen, daß der Befehl Eliminieren ausgewählt ist.

■ Klicken Sie auf das Ziel, um seinen Namen zu überprüfen.

■ Klicken Sie auf seinen Namen, um den Befehl abzuschließen.

Wenn Sie in Bezug auf das Ziel ganz sicher sind, können Sie es auch direkt mit einem Doppelklick auswählen und den Befehl bestätigen.

Das Befehlsfenster verschwindet, und die Ganoven versuchen, das angegebene Ziel mit einer Waffe ihrer Wahl auszuschalten. Das sind üblicherweise die Schußwaffen, aber manchmal kommen auch Messer und Baseballschläger zum Einsatz, besonders, wenn Polizei in der Nähe ist. Sobald die Zielperson eliminiert ist, gehen die Ganoven wieder ihren vorherigen Befehlen nach.

## ANGREIFEN

Der Befehl Angreifen ermöglicht es Ihren Ganoven, andere Ganoven anzugreifen, ohne sie gleich umzubringen und dadurch die Rache des anderen Gangsterbosses zu provozieren. Ein Angriff schaltet das Ziel nur für den Rest der Arbeitswoche aus.

■ Klicken Sie auf die Taste Angreifen, um den Gangster anzuweisen, das gewählte Ziel anzugreifen.



Der Mauszeiger verändert sich jetzt, um zu zeigen, daß der Befehl Angreifen ausgewählt ist.

■ Klicken Sie auf das Ziel, um seinen Namen zu überprüfen.

■ Klicken Sie auf seinen Namen, um den Befehl abzuschließen.

Wenn Sie in Bezug auf das Ziel ganz sicher sind, können Sie es auch direkt mit einem Doppelklick auswählen und den Befehl bestätigen.

Das Befehlsfenster verschwindet, und die Ganoven versuchen, die Zielperson anzugreifen. Das geschieht üblicherweise mit Fäusten und Baseballschlägern, doch wenn der Kampf eskaliert, können auch Messer oder gar Schußwaffen zum Einsatz kommen. Sobald die Zielperson fertiggemacht wurde, gehen die Ganoven wieder ihren vorherigen Befehlen nach. Angegriffene Ganoven machen sich immer gleich auf den Weg nach Hause. Sie können ihnen noch Straßenbefehle geben, aber nur, bis sie zu Hause sind.

## VERFOLGEN

 Klicken Sie auf die Taste Verfolgen, um den Gangster anzuweisen, das gewählte Ziel zu beschatten.

Der Mauszeiger verändert sich jetzt, um zu zeigen, daß der Befehl Verfolgen ausgewählt ist.

 Klicken Sie auf das Ziel, um seinen Namen zu überprüfen.

 Klicken Sie auf seinen Namen, um den Befehl abzuschließen.

Wenn Sie in Bezug auf das Ziel ganz sicher sind, können Sie es auch direkt mit einem Doppelklick auswählen und den Befehl bestätigen.

Das Befehlsfenster verschwindet, und der oder die Ganoven folgen der Zielperson, bis sie entweder abgeschüttelt oder in einen Kampf verwickelt werden oder die Arbeitswoche endet.

## EIN TIP

*Verfolgen ist eine effektive Möglichkeit, jemanden ständig im Auge zu behalten.*

## GEHEN NACH

 Klicken Sie auf die Taste Gehen nach, um Ihre Ganoven anzuweisen, sich zum nächsten ausgewählten Ort zu begeben und dort zu warten.

Der Mauszeiger verändert sich in den Gehen nach-Cursor.

 Klicken Sie auf das gewünschte Ziel, um den Befehl abzuschließen.

Das Befehlsfenster verschwindet, und die Ganoven machen sich auf den Weg zum vereinbarten Ziel. Dort warten sie auf weitere Befehle.

## ABBRUCH

 Klicken Sie auf die Taste Abbruch, um den Befehl abzubrechen.

Das Befehlsfenster verschwindet, und die Ganoven führen weiter ihre bisherigen Befehle aus.

Bitte beachten Sie: Der Buchhalter und der Anwalt kennen nur die Befehle Gehen nach und Abbruch.

Beispiele für den Einsatz von Straßenbefehlen finden Sie in den Lehrbuch-Kapiteln 2 und 4.

## EIN TIP

*Alle Straßenbefehle haben Einfluß auf die Zeit, die den Ganoven zur Ausführung ihrer anderen Befehle verbleibt. Der beste Weg dieses Problem zu lösen, ist, allen Ganoven im Organisations-Bildschirm den Befehl Streife gehen zu erteilen. Denn der verplant ohnehin die ganze Woche und wird deshalb nicht beeinflußt.*

**KLASSISCH**



**EIDOS**  
INTERACTIVE

"" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.  
TOMB RAIDER © & TM CORE DESIGN LIMITED 1988. © & PUBLISHED BY EIDOS INTERACTIVE LIMITED 1998. ALL RIGHTS RESERVED

# DAS SPIEL IST AUS!

Gangsters kann auf drei verschiedene Arten enden:

- Sie haben die Stadt völlig unter Ihrer Kontrolle.
- Sie haben ein bestimmtes Ziel erreicht.
- Sie haben versagt.

Jedes dieser möglichen Enden hat Einfluß auf Ihre Schlußbewertung und Ihren Platz in der Ruhmeshalle der besten Gangster.

Egal, ob Sie gewinnen oder verlieren, Sie sehen immer eine kurze Schlußsequenz, dann erfahren Sie Ihre Gesamtpunktzahl und kommen eventuell in die Ruhmeshalle der besten Gangster.

## SO GEWINNEN SIE DAS SPIEL

Je nachdem, welche Art von Spiel Sie gewählt haben, gibt es mehrere Möglichkeiten, wie Sie gewinnen können.

### SPIELE VON NORMALER LÄNGE

In einem Spiel von normaler Länge können Sie auf eine der folgenden Arten gewinnen:

- Sie eliminieren die anderen Banden
- Sie werden zum Bürgermeister gewählt
- Sie werden ehrlich

Zur Ausschaltung der Mitbewerber genügt es nicht, den jeweiligen Bandenführer zu eliminieren. Sie müssen auch sicherstellen, daß die Gang nicht wieder unter einem der alten Capos zu neuem Leben erwacht. Dazu müssen Sie ihr alle drei Elemente einer erfolgreichen Gang rauben:

- Männer
- Territorium
- Geld

Die erfolgreiche Zerschlagung aller Gegner bringt den höchsten Punktebonus bei einem Spiel von normaler Länge. Sollte es noch zwei überlebende Bandenführer geben, die sich verbündet und die Stadt unter sich aufgeteilt haben, wird das ebenfalls als komplette Ausschaltung der Konkurrenz gewertet.

Um Bürgermeister werden zu können, müssen Sie entweder den derzeitigen Amtsinhaber ausschalten, oder Sie müssen auf die nächste Wahl warten. Auf jeden Fall müssen Sie mächtig, reich und beliebt sein, um bei der Wahl eine Chance zu haben. Sobald der Wahlkampf beginnt, haben die Kandidaten sechs Wochen Zeit, um ihre Popularität auszubauen, während sie gleichzeitig versuchen, den Ruf der Gegner zu ruinieren. Bis zu sechs Kandidaten können an einem Wahlkampf teilnehmen, aber nur, wenn sie jeweils ein ausreichend großes Gebiet kontrollieren, um als Bewerber akzeptiert zu werden. Wenn Sie es schaffen, zum Bürgermeister gewählt zu werden, erhalten Sie einen mittelgroßen Siegbonus, da dieses Spielende nicht ganz so schwierig zu schaffen ist wie die Ausschaltung der Konkurrenz.

Ehrlich zu werden ist die leichteste Art, das Spiel zu gewinnen; darum gibt es dafür auch den kleinsten Siegbonus. Sie brauchen nur ein Vermögen von 250.000 \$ und dürfen in keinerlei illegale Geschäfte oder Gerichtsverfahren verwickelt sein.

Bitte beachten Sie: In einer Mehrspieler-Runde steht die Möglichkeit, ehrlich zu werden, nicht zur Wahl.

### KURZSPIELE UND SZENARIEN

Jedes dieser kurzen Spiele hat seine eigenen Siegbedingungen. Um den größtmöglichen Bonus abzustauben, müssen Sie diese Bedingungen entweder als Erster erreichen, oder Sie müssen die anderen Bandenführer ausschalten.

## SO VERLIEREN SIE DAS SPIEL

Genau, wie es eine ganze Reihe von Arten gibt, wie Sie das Spiel gewinnen können, so können Sie es auch auf die verschiedensten Weisen verlieren. Die meisten davon beschneiden Ihre Punktzahl ziemlich herbe, so daß Sie kaum eine Chance auf einen Platz in der Ruhmeshalle der besten Gangster haben.

### SPIELE VON NORMALER LÄNGE

Es gibt nur wenige Möglichkeiten, ein normales Spiel zu verlieren:

- Sie werden getötet.
- Sie gehen bankrott.
- Sie wandern ins Gefängnis.
- Ein anderer Bandenführer gewinnt die Wahl.

Genauso, wie Sie die anderen Bandenführer ausschalten können, ist es auch möglich, daß die anderen Ihnen einen Killer auf den Hals hetzen. Werden Sie niemals unvorsichtig, achten Sie auf die nötigen Sicherheitsmaßnahmen und zögern Sie niemals, auf einen Angriff zu reagieren oder einen nötigen Angriff zu befehlen.

Einen Bankrott zu bauen ist schon ziemlich schwer. Gangster arbeiten auch mal für das halbe Gehalt, oder sogar umsonst, für eine gewisse Zeit. Nur wenn sie extrem sauer sind, laufen sie Ihnen weg. Fahrzeuge, Waffen und Geschäfte können alle verkauft werden, um einen Notgroschen herauszuschlagen. Sobald der aber dann ausgegeben ist, haben Sie ein Problem.

Eine weitere nette Art, zu verlieren, ist es, überführt und verurteilt zu werden. Alle Verbrechen, die Sie begehen lassen, hängt man letztendlich Ihnen selber an, und eines Tages wird selbst die langsamste Justizmühle Sie eingeholt haben. Wenn Sie es sich dann nicht leisten können, den Richter großzügig zu bestechen oder die Jury unter Druck zu setzen, dürften Ihre geldscheinverwöhnten Fingerspitzen für lange Zeit nur noch die viel rauhere Oberfläche von Tütentklebeerpapier genießen.

Eine Wahl zu verlieren, das bedeutet nichts anderes, als daß Sie nicht mächtig genug sind, um den Sieg eines Gegners zu verhindern.

### KURZSPIELE UND SZENARIEN

Die Niederlagebedingungen für Kurzspiele und Szenarien sind dieselben wie bei Spielen von normaler Länge, außerdem haben Sie aber auch sofort verloren, wenn Sie nicht als Erster die Siegbedingungen erreichen.

# IHRE PUNKTE

Sobald Sie ein Spiel beendet haben, bekommen Sie automatisch eine Punktzahl.

Diese Punktzahl richtet sich nach einer ganzen Reihe von Faktoren, die Ihre Leistung bewerten, und sie benotet Ihre besten Leistungen und Ihre Situation am Spielende.

Die Punktzahl berücksichtigt im Einzelnen:

- ob Sie gewonnen haben oder nicht, und wenn ja, wie.
- wieviel Territorium Sie besaßen.
- wieviele Ganoven für Sie gearbeitet haben.
- wieviel Geld sie hatten.

Nachdem diese Faktoren einkalkuliert sind, berechnet das Programm Ihre Punktzahl als Prozentwert (X Punkte von 100 möglichen).

## DIE RUHMESHALLE DER BESTEN GANGSTER

In der Ruhmeshalle der besten Gangster wird Ihre Punktzahl mit den Leistungen früherer Spiele und Gangsterbosse verglichen. Die Pforten der Halle öffnen sich automatisch nach jedem Spiel, sie können aber auch vom Hauptmenü direkt einen Abstecher hierhin machen.



Der erste Bildschirm, den Sie sehen, zeigt Ihnen die Top Gangster.

Hier erscheinen Namen und Gesichter der drei Besten, mit einer kurzen Aufstellung ihrer Ruhmestaten im Namen des Verbrechens.

Klicken Sie auf die Taste Nächster Bester, um sich die acht Bosse anzusehen, die die nächsten Plätze belegen.

Hier finden Sie die Bandenführer, die es nicht ganz unter die ersten Drei geschafft haben.

Klicken Sie auf die Taste Spitzengangster, um wieder zur ersten Seite der Ruhmeshalle zurückzukehren.

Die anderen beiden Knöpfe ermöglichen es Ihnen, alle Einträge in der Ruhmeshalle zu löschen und zum Hauptmenü zurückzukehren.

Klicken Sie auf die Taste Löschen, um alle Einträge in der Ruhmeshalle zu löschen.

Klicken Sie auf Verlassen, um zum Hauptmenü zurückzukehren.



# MEHRSPIELER-RUNDEN

Um eine Mehrspieler-Runde einzurichten oder einem existierenden Spiel beizutreten, müssen Sie zur Mehrspieler-Auswahl.



Klicken Sie dazu auf die Taste Mehrspieler-Runde im Hauptmenü.

Bei der Mehrspieler-Auswahl können Sie

- Ihr Gesicht ändern
- Ihren Namen ändern
- die Farbe der Gang ändern, für die Sie antreten
- eine Verbindung herstellen
- ein neues Spiel anlegen
- einem Spiel beitreten

## IHR GESICHT ÄNDERN

Das Programm bietet Ihnen immer ein Standardgesicht an, aber wahrscheinlich wollen Sie sich ja Ihr eigenes Gesicht aussuchen. Unter dem angezeigten Gesicht finden Sie dazu eine Reihe von Knöpfen.

■ Klicken Sie auf die oberste Taste, um zwischen "männlich" und "weiblich" hin und her zu schalten.  
■ Klicken Sie auf die Taste darunter, um Nationalität und Eigenarten zu ändern.  
■ Klicken Sie auf die letzten Knöpfe, um die Gesichtskonturen zu verändern.

## IHREN NAMEN ÄNDERN

Das Programm bietet Ihnen auch immer einen Standardnamen an, aber wahrscheinlich wollen Sie den ja auch selbst aussuchen. Um den Namen zu ändern, klicken Sie auf das Namensfenster.

■ Geben Sie dann Ihren Namen ein.  
■ Drücken Sie die Return-Taste.

## EINE VERBINDUNG HERSTELLEN

Gangster unterstützt Mehrspierrunden über nahezu alle Protokolle, die Directplay unterstützen:

- Lokales IPX-Netzwerk
- Lokales TCP/IP-Netzwerk
- Modemverbindung
- serielle / Nullmodem-Verbindung
- Internet

■ Klicken Sie auf den Kasten mit Verbindungen, um sich die verschiedenen Arten anzusehen.

### LOKALE IPX/TCP-NETZWERKE

Gangster unterstützt das Spiel über lokale Netzwerke, die IPX oder TCP/IP verwenden. Für beide benötigen Sie eine kompatible Netzwerkkarte und entsprechende Treiber. IPX und TCP/IP unterstützen Spiele mit bis zu vier menschlichen Mitspielern.

■ Klicken Sie auf IPX oder TCP/IP in der Verbindungsbox, um eine Verbindung herzustellen.

Wenn Sie sich für einen bestimmten Verbindungstyp entschieden haben, erscheint ein Fenster, das Sie nach der IP-Adresse des Servers fragt. Diese Adresse müssen Sie nur eingeben, wenn Sie in einem sogenannten WAN, einem Wide Area Network, spielen. Spielen Sie hingegen über ein LAN, klicken Sie einfach auf Ok.

### MODEMVERBINDUNG

Gangster kann von zwei Spielern über eine Modemverbindung gespielt werden. Für diese Art des Spiels benötigen beide Teilnehmer ein Windows-95-Modem mit einer Geschwindigkeit von mindestens 28,8 Baud. Zudem muß ein Spieler die Telefonnummer des Gegners besitzen.

■ Klicken Sie auf die Option Modem im Fenster der Verbindungsarten, um eine Verbindung herzustellen.

Sie werden danach aufgefordert, die Telefonnummer des anderen Spielers einzugeben.

■ Wenn Sie der Anrufer sind, geben Sie die Telefonnummer des Gegners ein, und klicken Sie auf Ok. Erhalten Sie den Anruf, klicken Sie auf Abbrechen.

Die Modems werden nun versuchen, eine Verbindung miteinander aufzubauen. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

### INTERNET

Bis zu vier Spieler können über das Internet an einem Gangster-Spiel teilnehmen. Alle beteiligten Spieler müssen über ein passendes Modem (wie oben beschrieben) verfügen und sich in das Internet eingeloggt haben.

■ Der Spieler, der die Runde anlegt, muß seinen Mitspielern seine/ihre IP-Adresse mitgeteilt haben. Wählen Sie Internet im Fenster der Verbindungsarten, um eine Verbindung herzustellen.

■ Dann wählen Sie die Option Internet-Verbindung. Danach werden Sie aufgefordert, die IP-Adresse des Spielers anzugeben, der das Spiel angelegt hat.

■ Klicken Sie auf Abbrechen, wenn Sie selbst das Spiel angelegt haben.

■ Um eine andere Adresse anzugeben, geben Sie die neue Zahl in den Kasten ein, und klicken Sie danach auf Ok.

Nun wird das Spiel eine Verbindung zwischen den Spielern herstellen. Die Spielernamen erscheinen in dem Fenster Spieler.

### SERIELLE / NULLMODEM-VERBINDUNG

Zwei Spieler können Gangster auch über eine serielle Verbindung spielen, für die Sie allerdings über ein zum RS232-Protokoll

passendes, serielles Nullmodemkabel verfügen müssen.

Um eine Verbindung herzustellen, wählen Sie aus dem Fenster der Verbindungsarten die Option Seriell.

Wenn eine Verbindung hergestellt worden ist, erscheinen in dem Fenster Verfügbare Spiele die Namen aller laufenden bzw. wartenden Spiele.

## EIN NEUES SPIEL ANLEGEN

Wenn Sie ein neues Spiel anlegen, werden Sie automatisch der Spielleiter des Spiels. Alle Anderen können sich dem Spiel lediglich anschließen.

Wenn Sie über das gewünschte Protokoll miteinander verbunden sind, können Sie ein Spiel folgendermaßen anlegen:

Geben Sie den Namen des Spiels in dem Kasten Neues Spiel ein.

Das kann Ihr eigener Name sein oder auch irgendein anderer, leicht zu erkennender Name, der den übrigen Spielern hilft, das Spiel zu identifizieren, das Sie anlegen.

Klicken Sie auf Spiel anlegen.

Der Name Ihres Spiels erscheint in dem Fenster Verfügbare Spiele. Zudem ist Ihr Name zusammen mit der gewählten Farbe in dem Spieler-Fenster zu sehen. In dem Beschreibungsfenster am unteren Bildschirmrand können Sie sich eine Kurzbeschreibung des Spiels ansehen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Spieloptionen, wenn Sie Spieldetails ändern wollen.

Der Spieloptionen-Bildschirm bei einer Mehrspielerunde ist der gleiche wie im Einzelspielermodus. Weitere Einzelheiten über die Verwendung dieses Bildschirms finden Sie im entsprechenden Kapitel in diesem Handbuch.

Sobald alle Spieler beigetreten sind, klicken Sie auf Spiel starten, um mit dem Spiel zu beginnen.

## EINEM SPIEL BEITRETEN

Um einem Spiel beizutreten, müssen Sie zuvor eine Verbindung hergestellt haben. Ist das der Fall, erscheint das Fenster Verfügbare Spiele und zeigt die Namen aller Spiele an, die entweder schon laufen oder darauf warten, gestartet zu werden.

Klicken Sie auf den Namen eines Spiels, wenn Sie sich über dessen Details informieren möchten.

Das darunterliegende Spieler-Fenster enthält die Namen der Leute und die Gangfarben, die am Spiel teilnehmen. Im Beschreibungsfenster erscheint darüber hinaus eine Kurzbeschreibung des Spiels.

Wenn Sie sich einem Spiel anschließen können, werden die verfügbaren Gangfarben am oberen Bildschirmrand hervorgehoben.

## EINE GANGFARBE AUSWÄHLEN

Klicken Sie auf die entsprechende Fläche, um eine der Farben auszuwählen.

## EINEM SPIEL BEITRETEN

Klicken Sie auf die Schaltfläche Spielrunde beitreten, um sich dem Spiel anzuschließen.

Danach sollten Ihr Name mit der Gangfarbe in der Spielerliste auftauchen.

Klicken Sie auf Spiel starten, um das Spiel zu beginnen.

## EINE GESPEICHERTE MEHRSPIELLRUNDE LADEN

Wer eine gespeicherte Mehrspielerunde laden möchte, muß auf eine Reihe von Kriterien und Regeln achten:

Es müssen wieder die gleichen Spieler im Spiel sein.

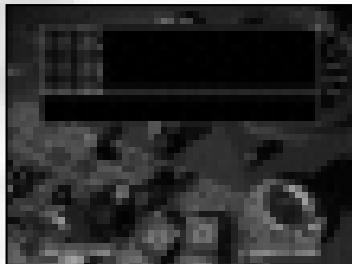
Jeder Spieler muß den gleichen Namen, die gleiche Gang und die gleiche Gangfarbe haben wie zuvor.

Jeder Spieler muß an dem Computer sitzen, an dem er gesessen hat, als das Spiel gespeichert wurde.

Der Spielleiter des Spiels muß der gleiche sein.

Alle genannten Kriterien müssen erfüllt sein, sonst kann das Spiel nicht geladen werden.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Spiel laden.



Das führt Sie zu dem Bildschirm Mehrspielerunde laden. Der Spielleiter muß der erste sein, der das Spiel lädt.

Klicken Sie auf einen gespeicherten Spielstand, um sich die Details anzusehen.

Diese Details sehen Sie in dem Fenster unterhalb der Liste mit den gespeicherten Spielständen.

Klicken Sie auf Spiel laden, um das gespeicherte Spiel zu laden und zum Mehrspieler-Bildschirm zurückzukehren.

Klicken Sie auf Abbrechen, wenn Sie die gespeicherten Spielstände ignorieren und zum Mehrspieler-Bildschirm zurückkehren möchten.

Auf dem Mehrspieler-Bildschirm werden der Name des zu ladenden Spiels, seine Spieler und seine Einstellungen in den Fenstern Verfügbare Spiele und Spieler angezeigt. Außerdem werden Sie erkennen, daß Ihre Gangfarbe automatisch ausgewählt worden ist und keine anderen Gangfarben zur Verfügung stehen. Sobald ein Spieler beitritt, wird ihm seine Farbe zugewiesen. Sind alle Spieler beigetreten, steht der Spiel starten-Knopf zur Verfügung.

Klicken Sie auf Spiel starten, um mit dem Spiel zu beginnen.

## MESSAGES

Während einer Mehrspielerunde können sich die Spieler mit den vier Funktionstasten F9 bis F12 jederzeit Mitteilungen zukommen lassen.:

F9 ist die Taste für die allgemeinen Nachrichten, die an alle Spieler gesendet werden.

Die Tasten F10 bis F12 senden die Nachrichten nur an einen Ihrer Mitspieler.

Der Druck auf eine dieser Tasten öffnet ein Textfenster, in das Sie Ihre Nachricht eingeben können.

Drücken Sie Return, um Ihre Nachricht abzuschicken.

Klicken Sie auf das X-Feld in der oberen linken Ecke des Fensters, um die Übermittlung der Nachricht abzubrechen.

Die Nachricht erscheint auf dem Spieler-Bildschirm des gewünschten Mitspielers.

Klicken Sie auf den Ok-Knopf, um das Fenster wieder zu entfernen.

#### EIN TIP

Über das Nachrichtenfenster können Sie mit anderen Spielern überaus diskret diplomatische Absprachen treffen. Damit vermeiden Sie unnötiges Blutvergießen, möglicherweise werden Sie aber auch zum Verräter!

## HINWEISE ZU DEN MEHRSPIELERRUNDEN

Zwischen den Spielen im Mehrspieler- bzw. Einzelspielermodus gibt es folgende Unterschiede:

#### DIE BEVÖLKERUNGSDICHTE DER STÄDTE

Wie bereits erwähnt ist die Bevölkerungsdichte der Städte im

Mehrspielermodus nicht so hoch wie in normalen Spielen. Damit ist sichergestellt, daß Sie weniger Zeit für den Aufbau ihrer finanziellen Basis vergeuden, sondern sich statt dessen um die Bekämpfung der Konkurrenz kümmern.

#### EIN SPIEL LADEN

Mehrspiellrunden können nur vom Hauptmenü aus geladen werden.

#### MEHRSPIELERRUNDEN SPEICHERN

Mehrspiellrunden werden zu Beginn jeder Arbeitswoche automatisch gespeichert. Die Spieler können das Spiel nicht von Hand abspeichern.

#### KRITERIEN FÜR DAS SPIELENDE

In einer Mehrspiellrunde stehen die Optionen Ehrlich werden oder Wahlkampf beginnen nicht zur Verfügung.

#### DER LETZTE ÜBERLEBENDE

Das Spiel ist automatisch zu Ende, wenn nur noch ein menschlicher Spieler am Leben ist. Menschliche Spieler werden nicht vom Computer ersetzt, wenn sie aus einer Mehrspiellrunde ausscheiden.

#### PAUSE UND MINIMIEREN

Sollte ein Teilnehmer das Spiel anhalten oder minimieren, werden die anderen Spieler über diesen Schritt informiert.



**SIE WIRD BESSER  
UND BESSER !!!!**

ERHALT LICH FÜR  
PC CD-ROM &  
PLAYSTATION



**EIDOS**  
INTERACTIVE

“PS” AND “PLAYSTATION” ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.  
TOMB RAIDER III © & TM CORE DESIGN LIMITED 1998.  
© & PUBLISHED BY EIDOS INTERACTIVE LIMITED 1998. ALL RIGHTS RESERVED

# ANHANG

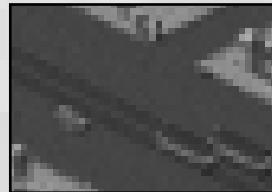
Die folgenden Anhänge bietet Übersichten, die Sie nicht unbedingt gelesen haben müssen, um das Spiel zu spielen, die aber zusätzliche Informationen bieten, damit Sie das Spiel besser verstehen.

# ANHANG 1: PERSONEN

In der Bevölkerung von Gangsters hat jedes Mitglied seine ganz spezielle Rolle. Das reicht vom einfachen Bürger und Geschäftsinhaber über die Gesetzeshüter bis zu den Gesetzesbrechern.

Dieser Anhang beschreibt kurz die einzelnen Rollen und Charakteristika der einzelnen Figuren, wen Sie beeinflussen und von wem sie beeinflusst werden.

## DIE BANDENFÜHRER



Die Bandenführer sind die beherrschenden Spielfiguren. Als Spieler sind Sie einer der vier, die immer um die Vorherrschaft in einer Stadt kämpfen. Die Bandenführer sind letztendlich verantwortlich für alle Aktivitäten ihrer Gang,

und das ist auch der Grund, warum FBI-Agenten soviel Zeit mit dem Versuch verschwenden, Bandenführer hinter Gitter zu bringen.

Die letztendliche Bestimmung eines Bandenführers ist es, zum Herrn der Unterwelt aufzusteigen. Wie er das aber anstellt, ist seine eigene Angelegenheit. Sie können das Spiel gewinnen, indem Sie

- Ihren Reichtum vergrößern
- die Zahl Ihrer Männer vergrößern
- Ihr Territorium vergrößern.

Alle Ihre Aktionen sollten einem oder mehreren dieser Ziele dienen.

Bandenführer verbringen viel Zeit damit, die Aktivitäten ihrer Gang-Mitglieder zu planen und sicherzustellen, daß ihre Befehle während der Arbeitswoche effektiv ausgeführt werden. Letzten Endes werden Sie als Bandenführer Ihren eigenen Weg finden. Sie können auf jeden und alles in der Stadt eine Wirkung ausüben, aber es bleibt Ihnen überlassen, herauszufinden, wie, wann, wer und wo.

## DIE CAPOS



Effektive Capos sind die Elite Ihrer Truppen. Um effektiv zu sein, braucht ein guter Capo eine Mischung aus Intelligenz und Organisationstalent. Sie sollten auch noch ein weiteres Talent mitbringen, etwa den perfekten Umgang mit

Schußwaffen oder die Fähigkeit, sich unauffällig zu bewegen. Je mehr, desto besser.

Ihre Capos sind die Spielfiguren, denen Sie die meisten Befehle für die kommende Woche erteilen. Von ihnen stammen auch die Berichte, in denen die Ergebnisse dieser Befehle zusammengefaßt sind. Befehle und Berichte werden oben behandelt im Abschnitt über die Capos im

Kapitel Der Organisations-Bildschirm. Dort finden Sie weitere Details.

Die wichtigste Rolle Ihrer Capos ist es, Ihre Befehle an die einzelnen Ganoven zu delegieren. Je höher die Intelligenz und je besser das Organisationstalent des Capos, desto genauer kann er vorhersagen, wieviel Zeit die Ausführung eines Befehls in Anspruch nehmen wird. Schlechte Capos geben nicht nur sich selbst mehr Zeit für Befehle, sondern versuchen auch alles, um sich nicht selbst in Gefahr zu bringen, auch wenn sie selbst die geeignete Person für einen Job sind.

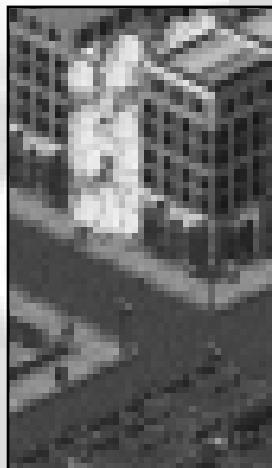
In den Zuständigkeitsbereich der Capos fällt auch die Verteilung von Fahrzeugen und Waffen. Sie verteilen diese Ressourcen so, wie es ihnen gut erscheint, wobei meist die Ganoven, die Prioritätsbefehle oder Befehle in weiter Entfernung ausführen müssen, das beste Material bekommen.

### EIN TIP

*Versuchen Sie, immer einen angemessenen Vorrat an Waffen und Fahrzeugen zu haben. Einige Befehle sind von vornherein zum Scheitern verurteilt, wenn die ausführenden Ganoven keine Schußwaffen oder Automobile haben.*

Wie alle Mitglieder Ihrer Gang werden auch Ihre Capos über ihr Gehalt motiviert. Zahlen Sie ihnen genug, und sie sind loyal. Zahlen Sie ihnen zu wenig, und alles Mögliche kann schieflaufen. Schlimmstenfalls wird Ihnen Ihr Mitarbeiter sogar weglassen.

## DIE GANOVEN

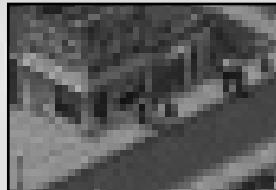


Ihre Ganoven sind Ihre hauptsächliche Arbeitstruppe. Diese Damen und Herren erledigen die meisten Ihrer Aktionen während der Arbeitswoche, von Geldspenden über Streifengänge bis zur Einschüchterung und dem Morden (siehe Befehle). Diese Aufgaben erhalten die Ganoven auf dem Umweg über die Capos.

Ein wichtiger Faktor für einen Ganoven ist seine Intelligenz; je intelligenter ein Ganove ist, desto wahrscheinlicher ist es, daß er oder sie längere Zeit überlebt. Ein Mangel an Intelligenz kann zu erheblichen

Problemen führen, etwa, wenn jemand aus reiner Dummheit das Feuer auf andere Gang-Mitglieder eröffnet. Das ist vielleicht auf den ersten Blick nichts Schlimmes - es sei denn, Sie hätten einen Friedensvertrag mit der Gang, die Ihr Dummerle gerade beschossen hat.

# DIE BUCHHALTER

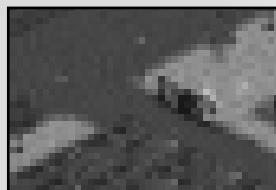


das FBI kommen.

Dem Buchhalter können Sie nur zwei Befehle geben. Der erste ist, Steuern zu hinterziehen, der andere ist die Buchprüfung (um die Leute im Auge zu behalten, die mit dem Geld umgehen).

Der Buchhalter liefert auch diverse Berichte ab, von den allgemeinen Finanzen über die Ergebnisse von Buchprüfungen bis hin zu den hinterzogenen Steuern und den bestochenen Mitbürgern.

# DIE ANWÄLTE



Die Anwälte kümmern sich um Ihre juristischen Angelegenheiten.

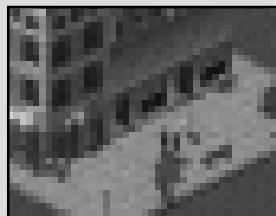
Ihre Hauptaufgabe erfüllen sie automatisch, nämlich die Verteidigung Ihrer Leute vor Gericht, um sie aus dem Gefängnis herauszuhalten.

Sie können dem Anwalt auch Befehle erteilen. Er ist die einzige Person, die offizielle Würdenträger bestechen kann, vom Bürgermeister abwärts bis zum einfachen Polizeibeamte.

Ein Anwalt wird unumgänglich, wenn Sie vorhaben, für das Bürgermeisteramt zu kandidieren oder ehrlich zu werden. Er allein kann Sie durch die juristischen Klippen dieser Abenteuer lotsen.

Der Anwalt kann Ihnen auch verschiedene Berichte abliefern, zu den Themen Verbrechen und Gerichtsverfahren. Dazu gehört die Aufstellung der meistgesuchten Verbrecher ebenso wie eine Liste der bestochenen Würdenträger oder ein Bericht über den Verlauf eines Wahlkampfes. Diese Berichte helfen Ihnen, die legalen Fallstricke im Auge zu behalten, zu entscheiden, wann Sie Ihre Leute besser eine Weile stillhalten lassen oder wann es an der Zeit ist, die Wahlchancen eines Mitbewerbers durch eine kleine Gewaltkampagne auf seinem Territorium zu mindern.

# DER BÜRGERMEISTER



Der Bürgermeister ist der oberste Würdenträger der Stadt und damit die Person, mit der sich alle Bandenführer gut stellen müssen.

Der Bürgermeister arbeitet mit dem Polizeichef zusammen, um Verbrecher der Justiz zu übergeben. Jede Woche weist

der Bürgermeister dem Polizeichef seine Beamten zu, die dieser dann in der Stadt einsetzt.

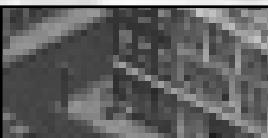
Der Bürgermeister hat Einfluß auf die Meinung des Polizeichef - auch und besonders in Bezug auf die Bandenführer. Jede Woche färbt ein wenig von der Meinung des Bürgermeisters auf den Polizeichef ab - und von diesem auf seine Polizeibeamten.

Sollte ein Bandenführer besonders aktiv sein, kann der Bürgermeister in der Zeitung eine Verlautbarung abgeben. Er nennt dabei den Übeltäter beim Namen. Sollte das Ihr Name sein, nehmen Sie es als eine Warnung.

Der Bürgermeister verteidigt seine Position in jedem Wahlkampf, es sei denn, er wird umgebracht.

Da der Bürgermeister fast jeden Gesetzesänderungen beeinflussen kann, sollten Sie ihm ab und zu etwas Geld überreichen.

# DER POLIZEICHEF



Der Polizeichef ist verantwortlich dafür, daß die einzelnen Stadtteile gut geschützt werden. Je feindseliger er Ihnen gegenüber eingestellt ist, desto mehr

Polizisten finden Sie in Ihrem Territorium, und desto bereitwilliger eröffnen sie das Feuer, sobald sie einen Ihrer Gangen sehen.

Der Polizeichef hat Einfluß auf die Meinung der Polizeibeamten über die Bandenführer. Jede Woche färbt ein wenig von der Meinung des Polizeichefs auf die Polizeibeamten ab - und das bestimmt, wie sie sich Ihnen gegenüber verhalten. Doch dieser Prozeß ist langwierig und kann notfalls durch Bestechungen oder ähnliches abgeblockt werden.

So, wie der Polizeichef die Meinung der Polizeibeamten beeinflusst, wird er selbst vom Bürgermeister beeinflusst.

# DIE POLIZEIBEAMTEN



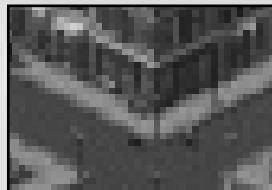
Die Polizeibeamten haben viele Aufgaben, vom Streifgang auf der Straße und dem Bewachen von Geschäften über die Ermittlung bei Verbrechen bis zum Geleitschutz für Kriminelle bei der Überführung ins Gericht.

Die Polizisten sind gut ausgerüstete Kämpfer; erwarten Sie also nicht, daß sie leicht in die Flucht zu schlagen sind. Und selbst wenn die Polizei einmal flieht, dann nur, um sich neu zu formieren und um Hilfe anzufordern. Unvorsichtige Pechvögel finden sich ganz schnell in Handschellen wieder.

Zum Glück für Gangsterbosse wie Sie sind die Polizisten mindestens ebenso korrupt wie ihr Chef. Normalerweise akzeptieren sie Bestechungsgeld, ohne überflüssige Fragen zu stellen. Wenn Ihnen danach ist, können Sie Polizisten sogar auf Ihre Schmiergeldliste setzen und ihnen jede Woche ein regelmäßiges Zweitgehalt zukommen lassen. Das gibt zusätzliche Sicherheit gegen peinliche Verhaftungen, falls Ihre Jungs mal wieder mit dem Knüppel in der Hand erwischt werden.

Jeder Polizeibeamte hat seine eigene Meinung über jeden einzelnen Bandenführer. Bestechung oder Schmiergeld können die Feindseligkeit Ihnen gegenüber mindern, doch letztendlich beeinflusst der Polizeichef diese Meinung stärker, indem er sie allmählich seiner eigenen Einstellung anpaßt.

# DER CHEF DES FBI



Der Chef des FBI ist verantwortlich für das feingesponnene Informationsnetzwerk zum Aufspüren und zur Zerstörung illegaler Geschäfte. Behandeln Sie diesen Würdenträger mit extremer Vorsicht, denn er ist absolut

unbestechlich und reagiert auf Gewalt mit einer womöglich noch festeren Entschlossenheit, alle illegalen Geschäfte der Spieler auszuschalten. Je fähiger der FBI-Chef, desto besser funktioniert das Informationsnetzwerk, und desto mehr Geschäfte werden in der Stadt dichtgemacht.

# DIE FBI-AGENTEN

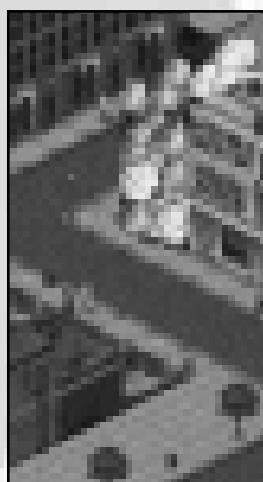


FBI-Agenten sind die Arbeitstiere im Kampf gegen das organisierte Verbrechen. Wie der Chef des FBI sind alle Beamten unbestechlich. Spenden und Bestechungsgelder haben keinen Einfluss auf sie. Das Einzige, was ihre

Meinung beeinflusst, ist Gewalt - und die sorgt nur dafür, daß die FBI-Jungs Sie noch mehr hassen.

FBI-Agenten haben den Auftrag, illegale Geschäfte zu finden. Sobald sie in der Nähe eines Geschäfts sind, beginnen sie, die Gegend gründlich zu durchsuchen. Sollten sie ein illegales Geschäft finden, versuchen sie, für die kommende Woche eine Razzia zu organisieren. Die FBI-Agenten sind effektiver als die Polizei, und auf jeden Fall ein Grund zur Besorgnis und zur Vorsicht, wenn sie in Ihrem Territorium auftauchen.

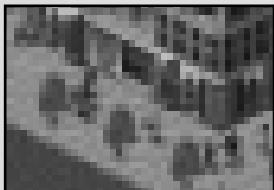
# DIE RICHTER



Jedes Mal, wenn ein Mitglied Ihrer Bande vor Gericht muß, gibt es natürlich auch einen Richter, der das Verfahren überwacht und die Strafe festsetzt und verkündet, sollte es zu einem Schulterspruch kommen. Zum Glück für Gangsterbosse wie Sie sind Richter ebenso bestechlich wie der Rest der Beamten.

Als prominentes Mitglied der Gemeinde wird in jeder Wahl ein Richter gegen den Bürgermeister kandidieren. Sollte die Wahl angesetzt worden sein, weil der Bürgermeister irgendwie ums Leben gekommen ist, nehmen zwei Richter am Wahlkampf teil.

# DIE BEZIRKSSTAATSAWÄLTE



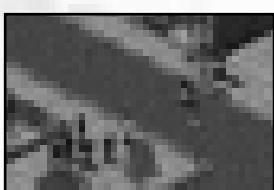
Bezirksstaatsanwälte sind die Leute, die bei einem Gerichtsverfahren gegen einen Ihrer Männer die Anklage vertreten. Letztendlich läuft jeder Prozeß auf ein Duell zwischen ihnen und Ihrem Anwalt hinaus.

Jeder Bezirksstaatsanwalt besitzt Listen der Zeugen und Geschworenen für jeden Prozeß, in dem er die Anklage vertritt. Wenn Sie also mal einen Blick in diese Listen werfen wollen, wissen Sie ja, wem Sie das Geld in die Hand drücken müssen.

# DIE REPORTER UND VERLEGER

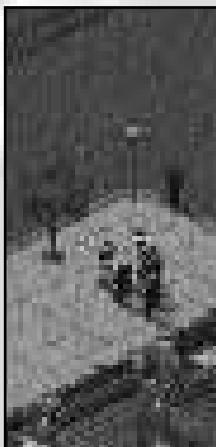


Reporter arbeiten für jede der vier Zeitungen in der Stadt. Ihre Rolle ist es, Tatorte nach einem Verbrechen zu photographieren und am Ende der Woche einen Artikel in ihrer Zeitung zu veröffentlichen.



Der Verleger einer Zeitung übt in einem großen Teil der Stadt Einfluß aus. Sie können mit ihrer Macht die Meinung der Leute über jeden einzelnen Bandenführer manipulieren.

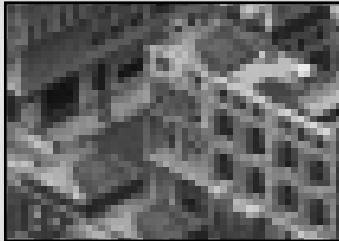
# DIE FÜHRER VON RELIGIÖSEN UND MILDTÄTIGEN INSTITUTIONEN



Die Priester in ihren Kirchen und die Besitzer von Waisenhäusern kümmern sich um das Wohl der Armen in der Stadt. Wenn es einer Gegend besonders dreckig geht, veröffentlichen sie Spendenaufrufe in den Zeitungen bzw. danken dort für eingegangene Spendengelder.

Jede Woche predigen die Priester gegen Armut und Verbrechen, während sie gleichzeitig die Wohltäter loben. Dadurch beeinflussen sie natürlich die Meinung der Geschäftsinhaber und Bürger über die einzelnen Bandenführer. Ein paar Spendendollar können also Ihrem Ruf durchaus gut tun.

# DIE GESCHÄFTSINHABER



Die Geschäftsinhaber der Stadt sind die Männer und Frauen, deren Existenz von dem Geld abhängt, das in der Stadt kursiert. Als Bandenführer sehen sie deren Geld als Ihr potentielles Geld an, und

daher erpressen oder kaufen Sie die besten Läden. Geschäftsinhaber sind auch die Wählerschaft der Stadt. Sie sollten sich also mit diesem Mittelstand gut stellen, wenn Sie vorhaben, in den Wahlkampf zu gehen. Außerdem sitzen Geschäftsinhaber als Geschworene in Gerichtsprozessen, und auch hier kann ein gutes Verhältnis ja nicht schaden.

Geschäftsinhaber, die Ihnen Schutzgeld bezahlen, können extrem widerborstig sein. Wenn sie bezahlen, erwarten sie dafür auch einen guten Service. Eine Reihe von Angriffen und Überfällen durch auswärtige Gangster, und schon rennen Ihnen die zahlenden Schäfchen herdenweise davon. Diejenigen Geschäftsläden, die Sie außerhalb Ihres direkten Territoriums antreffen, können auf andere Art ebenso stur sein. Diese Leute weigern sich vielleicht einfach, überhaupt Schutzgeld zu zahlen, und schlimmstenfalls verpfeifen die Sie sogar bei der Polizei!

Geschäftsinhaber lassen sich nicht nur durch Bestechung oder Gewaltanwendung umstimmen, sie werden auch von der Meinung der örtlichen Priester und Reporter beeinflusst. Wenn Kanzel und Zeitung das Gleiche predigen, schwingt auch die öffentliche Meinung unweigerlich in diese Richtung.

# DIE BÜRGER UND SPITZEL



Bürger sind die Leute, die den größten Teil ihrer Zeit damit verbringen, durch die Stadt zu laufen, in den verschiedenen Läden einzukaufen, Geld auszugeben und den Markt zu beleben. Sie drücken sich die Nasen an Schaufenstern platt, lesen Zeitung, gaffen bei Unfällen und Verbrechen und tun überhaupt alles, was normale Leute so auf der Straße tun.



Da sie die meiste Zeit draußen im Freien verbringen, ist es recht wahrscheinlich, daß sie auch mal in gewalttätige oder kriminelle Aktivitäten verstrickt werden. Sollten sie Zeuge von Gewaltanwendung werden, laufen sie stets weg. Bei einem nicht-gewalttätigen Verbrechen besteht immer die Gefahr, daß ein unbescholtener Bürger Zeuge der Tat wird. In diesem Fall ist es wahrscheinlich, daß er sich der Polizei als Zeuge zur Verfügung stellt. Extrem gesetzentreue Bürger verpfeifen Sie sogar vielleicht freiwillig bei der Polizei, plaudern über das Verbrechen und die Täter, und ersparen den Behörden damit langwierige Untersuchungen.

Wie Geschäftsinhaber werden auch Bürger von den Stimmungen der örtlichen Priester und Reporter beeinflusst.

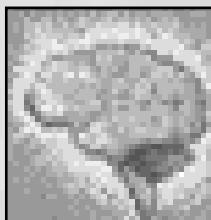
Der Spitzel ist eine besondere Art von Bürger. Es sind ganz normale Leute, die nur ihren Lebensunterhalt damit verdienen, von einem Territorium zum nächsten zu spazieren, ihre Nase in anderer Leute Angelegenheiten zu stecken und diese Informationen dann an den Meistbietenden zu verkaufen, normalerweise an konkurrierende Bandenführer. Weitere Details dazu finden Sie im Kapitel über den Diplomatieabschnitt des Organisations-Bildschirms.

Es gibt immer nur drei Spitzel auf einmal.

# ANHANG 2: BESONDERE FÄHIGKEITEN DER GANOVEN

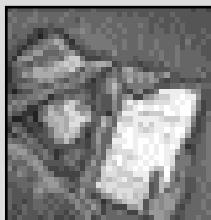
Die Fähigkeiten und Talente der Ganoven haben immer Einfluß darauf, was aus den Befehlen wird, die Sie erteilen. Ihre Capos überprüfen ja automatisch, wer von ihren Leuten für eine bestimmte Aufgabe am besten geeignet ist, aber es hilft schon, zu wissen, auf welche Fähigkeiten man beim Anwerben den größten Wert legen sollte.

## INTELLIGENZ



Intelligenz ist gleich aus mehreren Gründen wichtig. Für Ihre Capos ist sie die Voraussetzung, um Ihre Befehle richtig delegieren zu können. Der einfache Gangster braucht seine Intelligenz bei Aufgaben wie der Bestechung und Anwerbung, wo er eventuelle Schwierigkeiten oder Gegenargumente schlagfertig überwinden muß statt schlagkräftig.

## ORGANISATIONSTAENT



Organisationstalent brauchen nicht nur Capos und Gangster, die Geschäfte führen. Es ist auch Teil der Fähigkeit, als Capo sein Team effektiv einzusetzen. Hauptsächlich aber entscheidet das Organisationstalent eines Ganoven mit darüber, wie produktiv das Geschäft ist, das er führt.

## GESCHÄFTSSINN



Ein guter Geschäftssinn ist die wichtigste Fähigkeit für einen Gangster, der ein Geschäft für Sie leitet. Je ausgeprägter diese Fähigkeit, desto mehr Geld bringt Ihnen der Mann oder die Frau ein.

## SCHUßWAFFEN

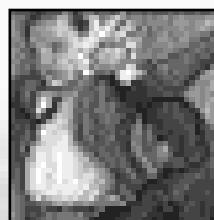


Die Fähigkeit im Umgang mit Schußwaffen bestimmt den Ausgang der meisten Feuergefechte, von organisierten Überfällen bis zu zufälligen Straßenschießereien. Gut schießen zu können ist eine der gefragtesten und nützlichsten Fähigkeiten, doch sie sollte noch von einem weiteren Talent unterstützt werden, damit es sich lohnt, den betreffenden Ganoven anzuwerben.

### EIN TIP

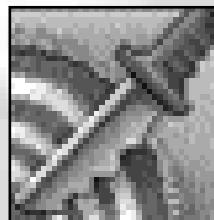
*Schußwaffen und Unauffälligkeit sind eine exzellente Kombination für einen Attentäter.*

## FAUSTKAMPF



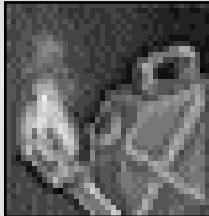
Ein Ganove, der sich im Faustkampf gut auskennt, wird immer einen Job finden, bei irgendwelchen Angriffen oder Nahkämpfen.

## MESSE



Wer gut mit dem Messer umgehen kann, ist als Ganove sehr beliebt für den Einsatz bei schnellen, leisen Morden. Bei Raubüberfällen sollte man diese Herrschaften nicht einsetzen; sie könnten zu effektiv arbeiten, und schon liegt wieder irgendwo eine störende Leiche rum.

## BRANDSTIFTUNG



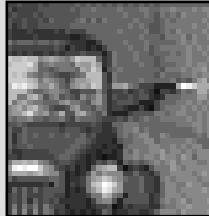
Brandstiftung bezeichnet die Fähigkeit, Gebäude niederzubrennen. Das ist eine etwas andere Begabung als der Umgang mit Sprengstoffen, da eine saubere Brandstiftung viel weniger Schaden anrichtet. Außerdem ist Brandstiftung billiger und hat weniger negative Auswirkungen auf den Ruf des Auftraggebers.

## SPRENGSTOFFE



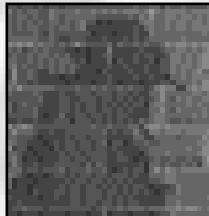
Die schnellste Art, sofort störende Gebäude oder zumindest Teile davon loszuwerden, ist der gekonnte Einsatz von Sprengstoffen, der auch eventuelle Bewohner gleich mit beseitigt. Diese Fähigkeit bestimmt, wie effektiv ein Ganove bei diesem Schnellabrißverfahren ist.

## FAHREN



Ein guter Chauffeur ist immer sein Geld wert. Je besser ein Ganove fahren kann, desto schneller kann er vor Ärger abhauen oder zu Notfällen hineilen.

## UNAUFFÄLLIGKEIT

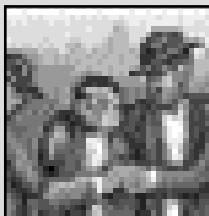


Für einen Ganoven, der sich in feindliches Territorium begeben muß, ist Unauffälligkeit überlebenswichtig. Je heimlicher ein Ganove vorgehen kann, desto geringer die Chance, daß er vom Gegner entdeckt oder erkannt wird, und desto leichter kann er den herumfliegenden Kugeln ausweichen, wenn es wirklich mal zum Kampf kommt.

### EIN TIP

Suchen Sie Ihre Bombenleger nach den Fähigkeiten Sprengstoffe und Unauffälligkeit aus

## EINSCHÜCHTERUNG



Dies ist eine der Schlüsselfähigkeiten, auf denen die geschäftliche Seite Ihres Imperiums fußt. Ganoven, die andere Menschen gut einschütern können, sind wertvolle Mitarbeiter, da sie große Mengen von Schutzgeld eintreiben können. Außerdem bringen sie aufmüpfige Geschäftsinhaber und Bürger wieder zur Räson, ohne daß man

gleich zu Gewalt greifen muß.

### EIN TIP

Unauffälligkeit ist lebenswichtig! Jede Dumpfbacke kann einen Gegner umlegen, aber unentdeckt zu bleiben, das ist die hohe Schule der Gangsterkunst.

Links LS  
1999

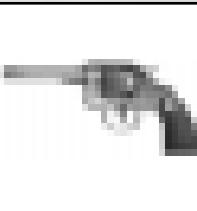


EIDOS  
INTERACTIVE

# ANHANG 3: WAFFEN

Es gibt fünf Arten von Schußwaffen in Gangsters, außerdem das gute alte Dynamit. Vielleicht sehen Sie im Spiel auch Ganoven mit Messern oder Baseballschlägern rumlaufen, aber das sind private Mitbringsel. Ihre einzige Sorge sollte sein, den Jungs das beste Handwerkszeug für ihren Job mitzugeben.

## DIE PISTOLE



Die Pistole ist ein ganz normaler sechsschüssiger Revolver. Sie sollten versuchen, jedem Ganoven eine davon mitzugeben.

Obwohl die Pistole die selbe maximale Reichweite hat wie die Schrotflinte, ist auch sie nur auf kurze Distanz wirksam.

Preis: 100 \$

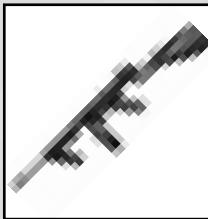
## DIE SCHROTLINTE



Die Schrotflinte ist eine reine Nahkampfwaffe. Zwar schießt sie weit, doch die Wirkung lässt mit der Entfernung schnell nach. Auf kürzeste Entfernung aber ist dies die tödlichste aller Waffen.

Preis: 750 \$

## DIE TOMMY GUN



Die Thompson - Maschinenpistole, liebvolll Tommie genannt, ist eine der besten Waffen, die in Gangsters zur Verfügung steht. Sie wurde von der Polizei zunächst als Dienstwaffe abgelehnt, dafür aber von der Verbrecherwelt mit offenen Armen empfangen. Logischerweise rüsteten sich bald auch Polizei und FBI mit

Tommy Guns aus, der einzigen Waffe, die es mit einer anderen Tommy Gun aufnehmen kann.

Was der Tommy Gun an Zielsicherheit fehlt, macht sie durch Masse mehr als wett: Zehn Geschosse verlassen in jeder Sekunde die Mündung. Sie ist den meisten Waffen auf jede Entfernung überlegen. Natürlich ist die Tommy Gun entsprechend teuer.

Preis: 2000 \$

## DAS GEWEHR



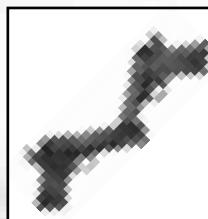
Das Gewehr hat eine viel größere Reichweite als Pistole oder Schrotflinte und ist viel genauer als diese beiden, außer auf kurze Entfernung.

Eine Mischung aus Gewehren und Schrotflinten bringt eine mörderische Menge an Feuerkraft auf. Es ist wahrscheinlich die beste Kombination für Patrouillen und Schlägertrupps,

solange Sie sich keine Tommy Guns oder Doppelpack-Pistolen leisten können.

Preis: 750 \$

## DIE DOPPELPACK-PISTOLEN



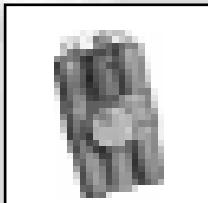
Das Pistolen-Doppelpack ist die ultimative Waffe. In den richtigen Händen leisten diese schweren automatischen Pistolen mehr als jede andere Waffe. Bei korrekter Anwendung haben sie die selbe Reichweite und Feuerkraft wie ein Gewehr oder eine Tommy Gun, und nur auf kürzeste Distanz müssen sie sich dem

Schrotgewehr geschlagen geben.

Diese geheimnisumwobenen Waffen sind dementsprechend selten und sollten bei jeder sich bietenden Gelegenheit erworben werden.

Preis: 3000 \$

## DER SPRENGSTOFF



Ein ganz normales Bündel Dynamitstangen, wie man es überall auf dem Schwarzmarkt bekommt, reicht aus, um die meisten Gebäude zu beseitigen. Eine Zeitschaltuhr wird gleich mitgeliefert, die den erfahrenen Anwender genug Zeit einräumt, um die Ladung zu platzieren und sich zu verdrücken.

Den Unerfahrenen sei allerdings geraten: Finger weg! Denn in den falschen Händen können diese Stäbchen durchaus das Gebäude mitsamt dem Bombenleger beseitigen.

Preis: 500 \$

# ANHANG 4: FAHRZEUGE

Es gibt im Spiel drei Arten von Fahrzeugen zu kaufen, dazu einen weiteren Typ, nämlich den Polizeiwagen, der aber nicht käuflich zu erwerben ist. Alle Wagen haben unterschiedliche Höchstgeschwindigkeiten und Eigenschaften, was sich natürlich auch in unterschiedlichen Preisen niederschlägt.

## DAS COUPÉ



Ein Fahrzeug für die ganze Familie, überall zu bekommen und für jeden empfehlenswert, der seine ersten Schritte in Richtung Luxusfahrzeuge versucht.

Das Coupé ist das am weitesten verbreitete Auto und bietet durchschnittliche Fahrleistungen.

Preis: 3000 \$

## DER LASTWAGEN



Wenn ganz besondere Fracht transportiert werden muß, dann ist der Lastwagen die ideale Lösung, das Lasttier für den harten Einsatz.

Der Lastwagen kann große Mengen an Menschen und Material befördern. Sein größter Nachteil ist seine geringe Geschwindigkeit: Der Lastwagen kann kaum Fußgängern davonfahren, geschweige denn anderen Automobilen.

Sie sollten diese Fahrzeuge immer so gut schützen, wie es geht.

Preis: 3000 \$

## GANGSTERS

## DER SPORTWAGEN



Das ultimative Beförderungsmittel. Von dieser Sorte Auto gibt es nur sehr wenige, da ein Sportwagen weit mehr kostet, als die meisten Anwohner in einem Jahr verdienen.

Sportwagen sind schnell, wendig und damit ideal für jene Art von Besorgungen, die in hastigem Tempo erledigt werden müssen.

Preis: 5000 \$

## DER POLIZEIWAGEN



Der Polizeiwagen ist nicht frei verkäuflich, egal, auf welcher Seite des Gesetzes der Interessent steht.

Dieses Fahrzeug ist ein Standard-Coupé mit zusätzlicher Motorleistung, die es mit jedem anderen Fahrzeug auf der Straße aufnimmt.

Nicht zu verkaufen

# ANHANG 5: GEBÄUDE UND GESCHÄFTE

Es gibt ganz verschiedene Arten von Gebäuden in einer Stadt. Alle haben einen bestimmten Zweck, sei es der Verkauf von Waren, öffentliche Dienstleistung oder etwas anderes. Alle Gebäude lassen sich nach ihrer Funktion einer bestimmten Gruppe zuordnen. Die verschiedenen Arten sind normalerweise auch unterschiedlich dargestellt im Stadtplan und in der Vogelperspektive. Die Gebäude in der Straßenperspektive haben sogar ein ausgesprochen unterschiedliches Aussehen. Die folgenden Beschreibungen umreißen kurz den Zweck jedes Gebäudetyps. Außerdem enthalten die Beschreibungen auch verschiedene Tips für eine erfolgreiche Karriere in Gangsters; Sie müssen sie nur rausfinden...

## HÄNDLER

Die Händler-Gebäude sind alles profitable Geschäfte. Sie sind allerdings der Gnade der freien Marktwirtschaft ausgeliefert, deshalb schwankt die Höhe ihrer Gewinne.

Einige Läden werfen nur sehr wenig ab, manchmal sogar so wenig, daß davon gerade mal die laufenden Kosten eines halbwegs brauchbaren Ganoven gedeckt werden können. Ein paar exklusive Geschäfte andererseits bringen genug ein, um damit einen ganzen Schlägertrupp finanzieren zu können. Das sind genau die Geschäfte, nach denen Sie sich umschauen sollten; Banken und Warenhäuser fallen oft in diese Kategorie. Das Einkaufszentrum der Stadt ist der Bereich, in dem die meisten Leute die Woche über anzutreffen sind. Das bedeutet einerseits, daß sich hier das meiste Geld absahnen läßt, andererseits gibt es hier aber auch die meisten Zeugen bei Raubüberfällen oder ähnlichen Gewaltverbrechen.

Es bleibt Ihnen überlassen, sich zu entscheiden, welche Geschäfte Sie lieber kaufen statt erpressen sollten. Banken und Warenhäuser gehören ganz offensichtlich dazu, aber es gibt auch noch andere Geschäftszweige, die vom Gangstermilieu profitieren.

## INDUSTRIE

Auch die Industrie ist, wie der Einzelhandel, bei ihren Profiten von den Kräften des Freien Marktes abhängig.

Die Arbeiter in der Industrie gehören alle der Gewerkschaft an. Im Falle einer Wahl geben die Gewerkschaften ihre Stimme geschlossen für den Kandidaten ab, der sie kontrolliert.

## LAGERHÄUSER

Lagerhäuser sind eine besondere Art von Industriegebäude. Sie erwirtschaften keinen Gewinn und dienen nur zur Aufbewahrung von Waren. Ohne ein Lagerhaus ist es unmöglich, etwas zu exportieren.

## WOHNGEBAUDE

Wohnhäuser sind bei weitem die meistverbreitete Art von Gebäuden. Geschäftlich betrachtet kann man sie wie Händler oder Industriefirmen behandeln, denn man kann ja den Besitzer des Hauses erpressen oder auszahlen, egal, wer nun wirklich gerade in dem Haus wohnt.

Die Bewohner zahlen Miete, die sich aus dem Wert des Wohnblocks

errechnet, der wiederum von der Lage und Umgebung beeinflußt wird. Je besser die Wohngegend, desto mehr bringen Wohnhäuser ein.

## ÖFFENTLICHE GEBÄUDE

Die Öffentlichen Gebäude sind ganz spezielle Bauwerke. Sie bieten die kommunalen Dienstleistungen an, von der Schulausbildung über Krankenpflege und Polizeidienst bis zum Gerichtswesen. Sie können keine Öffentlichen Gebäude bauen; das kann nur die Stadtverwaltung.

Seien Sie vorsichtig, wenn sich einer Ihrer Ganoven in der Nähe solcher Gebäude rumtreibt. Sachschäden oder Verletzungen von Menschen in der Nähe dieser Einrichtungen haben fast immer negative Konsequenzen, sei es ein Verlust an Beliebtheit oder das überraschende Eintreffen einer größeren Zahl von Polizisten.

## WOHLFAHRT

Die Wohlfahrts-Gebäude dienen als Mittel dazu, Ihre Beliebtheit zu erhöhen. Kirchen und Waisenhäuser brauchen Geld, etwa, um die Menschen in Notzeiten zu ernähren. Wenn Sie diesen Institutionen etwas spenden, erhöht sich Ihre Beliebtheit bei der Bevölkerung. Es schadet natürlich auch nichts, wenn man die religiösen Führer, die ja täglich ihren Schäfchen predigen, auf seine Seite ziehen kann.

Eine weitere Möglichkeit, beliebter zu werden, ist die Einrichtung von Suppenküchen. Diese müssen in Geschäftsvierteln errichtet werden und machen Sie bei der Bevölkerung vor Ort schlagartig sehr populär. Man sollte allerdings die Kosten gegen diesen Nutzen abwägen, denn diese Einrichtungen kosten laufend Geld für den Unterhalt. Doch Sie sollten eine Suppenküche nur schließen, wenn Sie wirklich keine andere Wahl mehr haben, denn die Bevölkerung reagiert darauf immer sehr emotional.

## ILLEGALE GESCHÄFTE

Illegalen Geschäfte sind eine Spezialität des "Mobs". Diese Geschäfte besetzen immer die Mitte eines Häuserblocks und benötigen eine ehrliche Fassade, hinter der sie abgewickelt werden. Die illegalen Betriebe dienen entweder dazu, ungeheure Mengen Geld zu scheffeln, oder anderen Geschäften die notwendigen Mittel zu liefern, um noch mehr Geld zu scheffeln. Wie alle anderen Geschäfte der Gangs braucht auch ein illegaler Laden einen Ganoven, der ihn managt und die Kasse im Auge behält. Anders als normale Händler und andere legale Geschäfte kann selbst das armseligste Illegale Geschäft die Bezahlung des Ganoven locker selber übernehmen. Büoräume sind eine ganz besondere Art von illegalen Geschäften. Sie bringen weder Geld ein noch liefern sie Waren. Statt dessen dienen sie als Hauptquartier und als Ausgangspunkt, von dem aus Ihre Ganoven die Arbeitswoche beginnen (immer von dem Büro aus, das dem ersten Einsatzort am nächsten liegt). Ein Illegales Geschäft zu führen ist ein Verbrechen! Allein schon seine Anwesenheit kann die Aufmerksamkeit des FBI auf Sie lenken, mit all den Problemen, die es bereiten kann, wenn ein Gesetzeshüter durch Ihr Territorium streift. Sollte der FBI-Agent den illegalen Laden entdecken, können Sie bald mit einer Razzia rechnen.

# ANHANG 6: TASTATURKÜRZEL

Bei Gangster gibt es eine ganze Reihe Tastaturkürzel, die im gesamten Spiel verfügbar und eher als Ergänzung zu der Maussteuerung gedacht sind, nicht als Ersatz dafür.

## DER ORGANISATIONSBILDSCHIRM

Hilfe	?	Capo 6	6
Capo-Abschnitt	F1	Capo 7	7
Buchhalter-Abschnitt	F2	Capo 8	8
Anwalts-Abschnitt	F3	Notizblock öffnen	C
Diplomatie-Abschnitt	F4	Ganoven-Abschnitt	H
Zeitung	F5	Fahrzeuge-Abschnitt	V
Schaubilder	F6	Waffen-Abschnitt	W
Karten	F7	Bestätigen	Return
Spieldoptionen	F8	Ablehnen	Esc
Capo 1	1	Spielstand laden	STRG+L
Capo 2	2	Save Game	STRG+S
Capo 3	3	Mitteilungen	
Capo 4	4	(Nur Mehrspielermodus)	F9 bis F12
Capo 5	5	Beenden	STRG+Q

## DIE ARBEITSWOCHE

Hilfe	?	Zeitablauf eine Stufe schneller	>
Pause	P	Zeitablauf eine Stufe langsamer	<
Stadtplan	Einfg	Gebäude aus- bzw. einblenden	B
Vogelperspektive	Pos 1	Befehl "Eliminieren"	F1
Straßenperspektive	Bild hoch	Befehl "Angreifen"	F2
Wechsel Straßenperspektive	Leertaste	Befehl "Beschatten"	F3
Gangster von Trupp 1 durchsehen	1	Befehl "Gehen nach..."	F4
Gangster von Trupp 2 durchsehen	2	Befehl abbrechen	Esc
Gangster von Trupp 3 durchsehen	3	Kampfmitteilungen ansehen	F5
Gangster von Trupp 4 durchsehen	4	Gangster- und Polizeimitteilungen ansehen	F6
Gangster von Trupp 5 durchsehen	5	Mitteilungen über Fehlschläge ansehen	F7
Gangster von Trupp 6 durchsehen	6	Wartende/Prioritätsmitteilungen ansehen	F8
Gangster von Trupp 7 durchsehen	7	Mitteilungen (Nur Mehrspielermodus)	F9 bis F12
Gangster von Trupp 8 durchsehen	8	Beenden	Strg+Q



# DAS TEAM

# DAS TEAM

## HOOTHOUSE CREDITS

Das Team Gangster basiert auf einer Originalidee von Peter Moreland & Rob Davies.

Die Ganoven, die diesen Laden hier am Laufen gehalten haben, sind:  
Spielsdesign  
Martin 'Badger' Capel

Programmierung  
Jonathan 'High Stakes' Evans

Grafik  
Andrew 'Red' Gibbon

Programmierung  
Cei 'Baby Face' Gladstone

Grafik  
Jason 'Erebus' Howard

Programmierung  
Tim 'Hanson' Mann

Produktion  
Peter 'Pedro' Moreland

Grafik  
Steve 'Tidy' Teague

Programmierung  
Jon 'The Enforcer' Wakeman

Marketing  
Martin 'Carsey Boy' Carr

Geräuscheffekte von  
Allister Brimble

Musik komponiert und produziert von  
Dave Punshon und Richard Wells.

Sprachaufnahmen der Originalversion von  
Philip Morris Music & Voice Production.

Produktion der Filmsequenzen von  
Maverick Media.

Die Gang dankt ganz besonders:  
Rob und seiner Bande von Halsabschneidern, Steve und seiner Brut von Mißgebürtigen, Gina Schofield Justin Manning, Leigh Atley, Nathan Hook.

Adrian 'Snakey' Smith, Audra 'Gunner' Kirk, Andy 'Geezer' Johnson, Charles Cornwall, Charlotte 'Da Babe' De Baeza, Darren 'Dazza' Hedges, David 'Fluffy' Burton, Debbie 'Luscious' Lash, Flavia 'Pitbull' Timiani, Frank Parker, Grant 'Fat Boy' Dean,

Ian 'Lucky' Livingstone, Janet 'Bombay' Swallow, Jeremy Heath-Smith, Jo Nicklin,

John 'Johnny D' Davis, John 'Kav' Kavanagh, Jonathan 'Manilow' Kemp, Jonathan Lees, Jonathan 'Petal' Rosenblatt, Kirstie Milne, Leah Owens, Lee 'Badluck' Briggs, Mike McGarvey, Michael 'The Suit' Souto, Nick 'The King' Davies, Noel 'Skip' Shields, Paul 'Gats' Glancy, Paul 'H' Hyslop, Rashon 'Mac' Chowdhury, Ray 'Rockin' Smith, Rebecca 'Pumpkin' West, Rose 'Fifi' Montgomery, Steve Hickman, Steve 'Power Ball' Starvis, Tim Brion, Toni Mount, Tony 'Whiskers' Bourne.

Frank 'Rack 'em' Hom, Gary 'All World' Keith, James 'Pit Pip' Poole, Kelly 'Baby Face' Zavislak, Paul 'Go Cal' Baldwin, Susan 'Golden Voice' Boshkoff, Tricia 'Straight Edge' Gray, Mike McHale.

Beco Mulderij, Kay 'Flowers' Lankarany, Knut 'Vampire' Bergel, Rolf Duhne, Sascha Green-Kaiser, Lars Wittkuhn, Volker Rieck.

Florent 'Dr' Moreau, Patrick 'Sauve' Melchior, Priscille Démoly, Stéphan Gonizzi, Stéphane Cormier.

und all the hoods in Eidos QA.

## EIDOS GERMANY CREDITS

Producers  
Andy Johnson (UK),  
Frank Hom (US)

Senior Producer  
Grant Dean

European Development Manager  
Steve Hickman

Localisation Manager  
Flavia Timiani

QA Manager UK  
Tony Bourne

QA Manager US  
Mike McHale

Marketing Director  
John Davis

Marketing Manager  
David Burton

Marketing Executive  
Rebecca West

Creative Services Manager  
Rashon Chowdhury

Public Relations  
Jonathan Rosenblatt

Special Thanks  
John Kavanagh,  
Rose Montgomery,  
Lee Briggs, Michael Souto,  
Steve Starvis, Nick Davies,  
Will Jeffries (Maverick Media),  
Nigel Barton (Maverick Media),  
Robbie Burns Promotions,  
A Creative Experience.

Packaging design man-handled and directed  
by da mob at A Creative Experience  
Frank 'Legit' Parker, Nat 'Frenchy' Foster,  
Mark 'Shoes' Beevers & Quinton 'Ladies' Luck

## EIDOS UK CREDITS

Deutsches Marketing und PR:  
Kay "Lucky" Lankarany

General PR:  
Sascha Green-Kaiser,  
Herald Communications

Deutsche Lokalisierung:  
Leitung: Lars "Winner" Wittkuhn

Text by:  
Rolf "D-Day" Busch,  
Thomas "Sunny" Schmidt  
Sprache: Hastings Germany  
Special support by  
Matthias "Loverboy" Luehrsens  
& Nico "Terminator" Thiessen  
and Kay "Lucky" Lankarany

Test:  
Soeren "Winterbottom" Winterfeldt

Special thanks to  
Flavia, KMF, especially "Lightweight" Lohse & "Nudy" Neumann, Martin "Caesar" Carr,  
Pete "Muscles-from-Bristol" Moreland,  
Grant "Don" Dean & Andy "Superfly" Johnson  
for the great intro and support throughout,  
"Das Trickwerk" starring Michael "Hurry" Hengst  
and Volker "The Joke" Rieck and A.C.E. with  
Frank "Party" Parker, Quinton "The Surferboy",  
Mark "Billyboy" Beevers and Nathalie.

Und den Obergangstern Pat "The Cat" Cammin Z,  
Atze "Schmatz" Smarsly und Uhl "King" Kissing  
das einzig wahre Shetland-Pony Mr. B.

# HOTLINE

Die EIDOS Interactive Helpline

Mo bis Fr,  
von 11:00 bis 13:00  
und 14:00 bis 18:00

spielerische Fragen:  
**0190 / 51 00 51**  
(DM 1,21 pro Minute)

technische Probleme:  
**01805 / 22 31 24**  
(DM 0,48 pro Minute)

(Anrufe kosten die oben angegebenen Preise pro Minute. Sollten Sie unter 18 Jahre alt sein, holen Sie bitte das Einverständnis Ihres Erziehungsberechtigten ein, bevor Sie anrufen.)

Aus der Schweiz und aus Österreich wählen

Sie bitte  
**+49 1805 / 22 51 00**

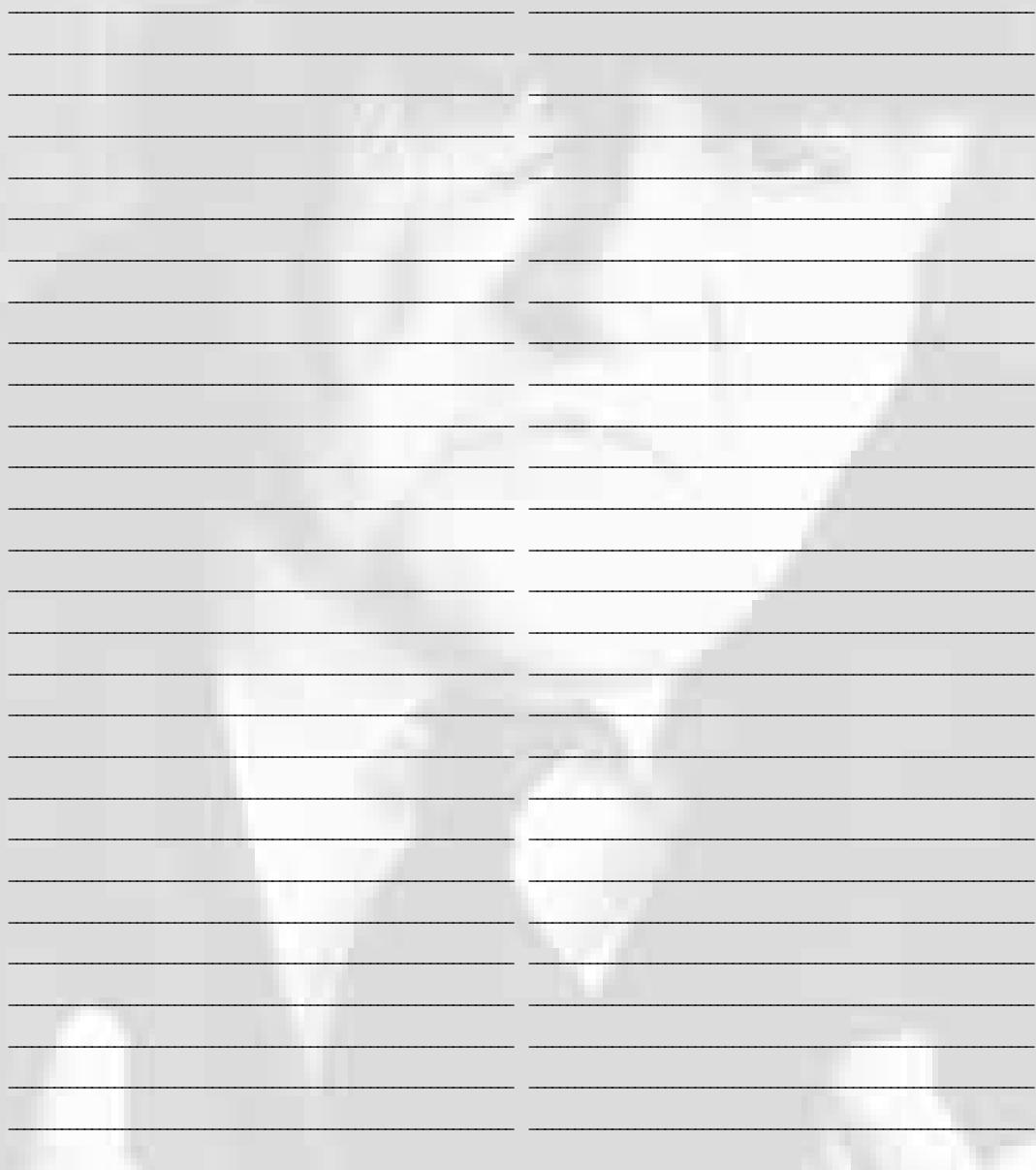
Fragen per Email richten  
Sie bitte an:  
**eidos@maxsupport.de**  
Deutschsprachige Hilfe im Internet erhalten  
Sie unter:

<http://www.maxsupport.de/eidos/>  
Für allgemeine Informationen rund um Eidos Interactive besuchen Sie uns im Internet auf:  
<http://www.eidosinteractive.com>

Möchten Sie zukünftig über Produktneuheiten von Eidos Interactive Deutschland GmbH informiert werden ?

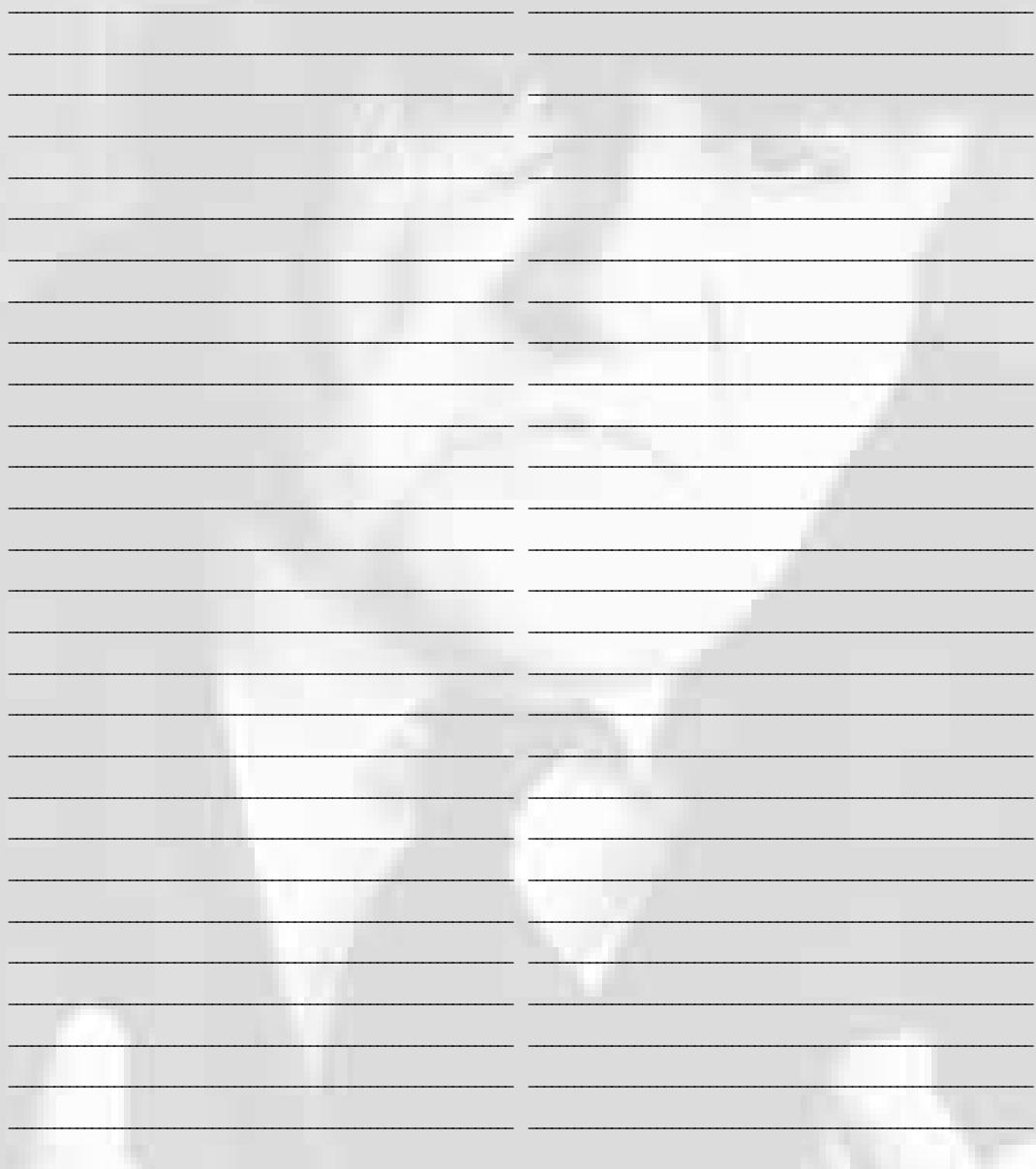
Nutzen Sie unsere Registrierung im Internet unter:  
<http://www.maxsupport.de/eidos/registrierung>

# NOTEN



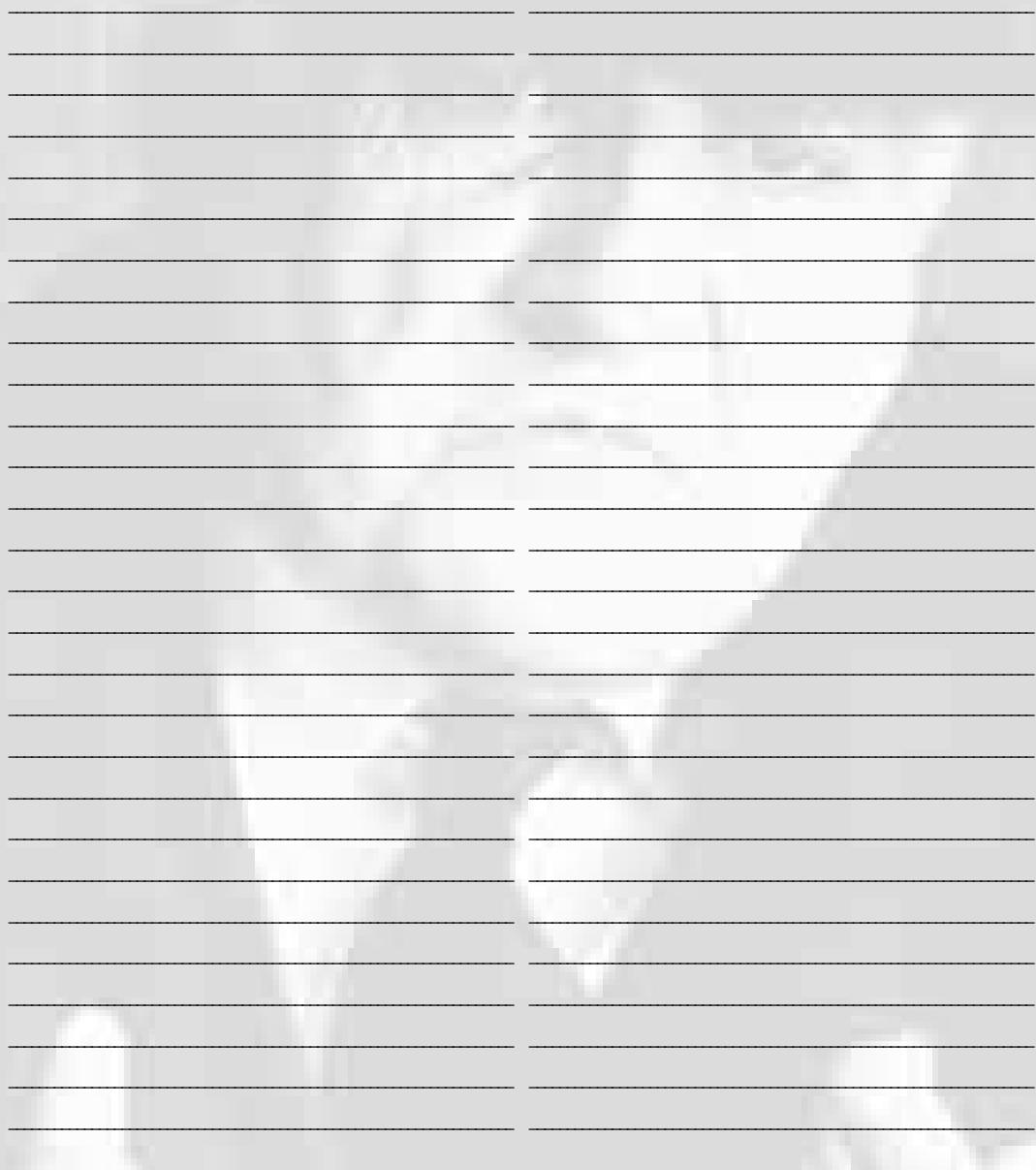
Handwriting practice lines for notes.

# NOTEN



Handwriting practice lines are arranged in two columns of 20 horizontal lines each, intended for note-taking.

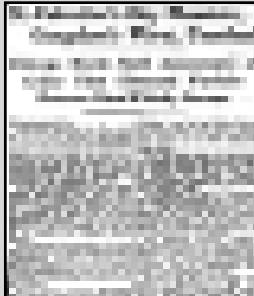
# NOTEN



Handwriting practice lines for notes.

# MASSACRE

During the height of prohibition and the never-ending competition between Gangster rivals Al "Scarface" Capone and George "Bugs" Moran, bloody warfare was nothing new to the authorities of Chicago.



However, investigators on the scene found the Valentine's Day Massacre to be somewhat puzzling. The victims were mobsters, with an endless supply of weapons and well known capability for brutality. Why would they turn their backs and face the wall for anyone without putting up a fight? That was one of many questions to be answered. Another question came about after an eyewitness gave her account of what happened on that night in 1929. She lived directly across the street and had a perfect view of the garage. She claimed to have seen two uniformed policemen exit the garage while escorting two plain clothed men who held their hands up in the air, as if they were under arrest. Of course, this comforted the shaken woman, thinking that the loud gun fire that she had just heard had been resolved and the parties responsible were being

taken into custody. However, the Chicago police had no record of any such activity at 2122 Clark Street until they arrived on the scene to find the horrifying blood bath. When it comes to suspects, a murder mystery can run the gamut of possibilities.

In the case of The Valentine's Day Massacre, the person with the most motive was not difficult to come by. Although he claimed to be in Florida at the time of the murders, Al Capone was, without hesitation, the one and only suspect in this infamous crime. Thanks to prohibition, Capone had become the crime czar of Chicago, running gambling, prostitution and bootlegging rackets while continuously expanding his territories by getting rid of rival Gangs. Capone's fortune was estimated at \$60,000,000. That kind of money gave Al Capone one of the oldest and most common motives in murder mystery history. He had to take down "Bugs" Moran at any cost. But as one of the leading Gangsters in Chicago, Moran was not an easy person to get rid of. So in order to get rid of Moran, Capone chose to start at the bottom and get rid of Moran's outfit, leaving him defenseless. When the bodies were discovered splattered on the floor of the garage, it seemed at first glance, that not one single person could have survived the force of the attack. However, this proved to be untrue, when one investigator on the scene found Frank Guseberg lying amongst the bloody corpses, breathing heavily and choking on his own blood. Immediately, the unconscious victim was taken to the hospital where investigators waited with anticipation for their only possible lead to wake up and finger the men who were responsible. Their greatest fear was that he would die before they had the opportunity to question him, but eventually he did wake. When he was asked for the identity of the killer, he simply stated "I'm not gonna talk,"

before he laid his head back and died. Without Frank Guseberg's testimony and with only a few eye witnesses outside the garage, the investigators had to return to the scene of the crime and try to piece the murder together with what information they had.

After a re-enactment of the crime, authorities concluded that the two men dressed as policemen entered the garage and acted as if they were police on a routine investigation. The Moran outfit automatically assumed that they were policemen on a routine sting. It was obvious that they didn't suspect anything questionable with the two uniformed killers or they certainly would have never been killed without a fight. But as it was, the mobsters seemed to have cooperated with the costumed officers and consequently let the fake policemen disarm them and force them up against the wall. As soon as their backs were turned, the two men in plain clothes entered with guns and shot them down.

Therefore, the eye-witnesses were somewhat accurate when they claimed to have seen two policemen arresting two men. What they had actually seen was four brutal murderers making their cleverly planned get away. If a neighbour or neighbours looked out after such

rapid and explosive gunfire, what better way to calm their nerves, by letting them think that everything was under control. And indeed it was under control. The mysterious killers drove away into the night, long before anyone thought to call the police, because the neighbours saw from their windows that the police were



already there.

As any mystery lover knows, a murder mystery would not be complete without a clear and well defined conclusion, but in the case of the St. Valentine's Day Massacre, it has every element of the mystery, but the ending. Al Capone was never arrested for the crimes; the mysterious gun men were never identified and Capone never graced a reader or interested member of the public with an over dramatic confession. Instead, he was blandly indicted for tax evasion some years later and spent seven years in prison only to be released to retire in Florida, where he died from Syphilis in 1947.

In many respects, the Valentine's Day Massacre follows the perfect mystery blueprint up to the end. Although Capone never went into complete detail on the events of the massacre, perhaps he did allude to his future plans for that bloody Valentine's Day in 1929. A few months prior to the murders, Al Capone mentioned to a fellow "associate" his plan to take down Moran. Capone was told by the "associate" that he would have to kill a lot of people in order to get to "Bugs" Moran. It is rumoured that Capone replied by simply saying: "I'll send

