

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	002	Objekte bewegen	018
Systemvoraussetzungen	003	<i>Pylonen</i>	018
Installation	003	<i>Schmiergeld</i>	018
Netzwerkspiel	004	<i>Kunden</i>	018
Schnellstart	004	<i>Leichen</i>	019
		<i>Bomben</i>	019
		<i>Markierungsfässer</i>	019
Schaffe, schaffe, Häusle baue ...	005	Gebäude auswählen	019
<i>Planung</i>	005	Die Gebäude	021
<i>Bauarbeiten</i>	006	<i>Geschäfte-Gruppe 1</i>	021
<i>Mieter finden</i>	007	<i>Geschäfte-Gruppe 2</i>	022
<i>Zubehör</i>	007	<i>Ressourcen</i>	022
<i>Gebäude sanieren</i>	008	<i>Versorgungsbetriebe</i>	022
Statusbereiche	010	<i>Städtische Gebäude</i>	023
<i>Oberhalb des Spielfensters</i> ...	010	<i>Gebäude der Finsternen Gestalten</i> .	023
<i>Unterhalb des Spielfensters</i> ...	011	Die Zubehörfabrik	023
Spielcharaktere kontrollieren ...	013	<i>Das Zubehör</i>	025
<i>Maussteuerung</i>	013	<i>Ihr Hauptquartier</i>	027
Anweisungs-Buttons		<i>Buttons im Statusbereich</i>	028
(für alle Personen)	014	<i>Geld</i>	029
<i>Arbeiter</i>	015	<i>Die Polizei</i>	030
<i>Gangster</i>	015	<i>Finstere Gestalten</i>	032
<i>Handlanger</i>	016	<i>Schwebende Symbole</i>	034
<i>Cousins</i>	016	Mitwirkende	035
Tastatursteuerung	017	Hotline / Customer Support	036

Einleitung

Während der Prohibition nahm das organisierte Verbrechen in den USA ungeahnte Ausmaße an. Mafia-Organisationen etablierten sich und gerieten in blutigen Straßenkämpfen aneinander. In dieser gnadenlosen Ära der Gesetzlosigkeit stand viel auf dem Spiel. Wer das illegale Glücksspiel, den Alkoholhandel, die Prostitution und die Schutzgelderpressung in einem Territorium kontrollierte, konnte in kürzester Zeit ein Vermögen verdienen. Sich darauf auszuruhen, war jedoch nicht ratsam, denn es gab immer jemanden, der die einträglichen Geschäfte gewaltsam an sich reißen wollte, jemanden, der dir in einem Moment einen guten Tag wünschen und im nächsten ein Messer in den Rücken rammen konnte.

Ihre Verbrecherkarriere mit dem Ziel, der König aller Paten zu werden, führt Sie in fünf verschiedene Städte. Die ersten Erfahrungen sammeln Sie in der Vorstadt des verschlafenen Nestes Hick Town. Weiter geht es über das unwirtliche Cripple's Bend auf eine halbe Weltreise nach Rangoon in Burma, zurück in den Süden der Vereinigten Staaten nach Dead Dog Ditch und schließlich ins Mekka des organisierten Verbrechens - Capitol City. Jede Stadt stellt Sie vor neue Herausforderungen. Sie müssen sich mit der gefährlichen Nachbarschaft herumschlagen und gleichzeitig Ihren Paten zufriedenstellen.

Um den anderen "Familien" die Kontrolle über eine Stadt zu entreißen, müssen Sie den Kampf mit ihnen und den Behörden aufnehmen und Ihren Einflußbereich Block für Block erweitern. Mit Hilfe Ihrer Gang aus Arbeitern, Gangstern, Finsternen Gestalten, Schlägern und Handlangern errichten Sie Ihr Imperium, indem Sie von Ihrem Hauptquartier aus die Eroberung aller Blocks einer Stadt organisieren. Doch glauben Sie nicht, eine Stadt im Handstreich nehmen zu können. Dazu bedarf es Zeit, sorgfältiger Planung, Findigkeit und totaler Skrupellosigkeit. Sie müssen einen erbarmungslosen Krieg gegen rivalisierende Banden führen, ständig mit dem Eingreifen der Polizei rechnen und nebenbei Zeit genug finden, Ihren profitablen Geschäften nachzugehen.

Systemvoraussetzungen

Minimale Konfiguration:

Windows 95, Pentium 166 oder höher, 16 MB RAM, PCI-Grafikkarte mit 2 MB Speicher, 4x CD-ROM-Laufwerk, 50 MB freier Festplattenspeicherplatz, Soundblaster oder 100% kompatible Soundkarte mit DirectX-Unterstützung, Microsoft-kompatible Maus, Lautsprecher.

Empfohlene Konfiguration:

Windows 95, Pentium 266 oder höher, 32 MB RAM, PCI-Grafikkarte mit 2 MB Speicher, 8x CD-ROM-Laufwerk, 400 MB freier Festplattenspeicherplatz, Soundblaster oder 100% kompatible Soundkarte mit DirectX-Unterstützung, Microsoft-kompatible Maus, Lautsprecher.

Installation

Starten Sie Windows 95/98 und legen Sie die "Street Wars"-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Falls Ihr Rechner über mehr als ein CD-ROM-Laufwerk verfügt, müssen Sie jedesmal, wenn Sie Street Wars spielen, dasselbe Laufwerk verwenden. Sofern Sie die Autorun-Funktion von Windows 95 aktiviert haben (Start/Einstellungen/Systemsteuerung/System/Geräte-Manager/CD-ROM/CD-ROM-Name/Eigenschaften/Einstellungen/Automatische Benachrichtigung beim Wechsel) wird normalerweise die Installation automatisch nach dem Einlegen der "Street Wars"-CD gestartet. Sollte dies nicht der Fall sein, starten Sie den Windows-Explorer und rufen die Datei SETUP.exe im Grundverzeichnis der CD auf.

Das Programm setzt voraus, daß DirectX 6 auf Ihrem Rechner installiert ist. Wenn DirectX 6 nicht oder eine frühere Version installiert ist, wird automatisch die Installation der Version 6.0 vorgeschlagen. Sie müssen auf OK klicken, um fortzufahren zu können.

Anschließend wählen Sie die gewünschte Sprache und bestätigen mit OK. Falls Sie die Sprache später ändern wollen, müssen Sie das Spiel zunächst deinstallieren und die Installation erneut vornehmen.

Im Willkommen-Fenster klicken Sie auf "Weiter >". Sie werden nun aufgefordert, den Umfang der Installation zu wählen und den Installationspfad auf Ihrer Festplatte festzulegen. Die Standard-Einstellung MINIMAL belegt nur ein paar Megabyte Festplattenspeicherplatz. Durch häufiges Nachladen von CD ist hierbei der Spielablauf am langsamsten. Die CD muß beim Spielen im Laufwerk verbleiben, weil der Kopierschutz in unregelmäßigen Abständen überprüft, ob die Original-CD vorhanden ist.

Alternativ können Sie auch den Installationstyp MITTEL oder MAXIMAL wählen, indem Sie auf das entsprechende Kästchen klicken, um es mit einem Häkchen zu markieren. Für diese Optionen wird deutlich mehr freier Festplattenspeicherplatz benötigt. Falls Sie das Spiel auf einer anderen Festplatte oder Partition installieren wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche "Speicherplatz...". Um das Verzeichnis, in dem das Spiel installiert werden soll, zu ändern, klicken Sie auf die Schaltfläche "Durchsuchen...". Indem Sie auf "Weiter >" klicken, setzen Sie die Installation fort.

Nachdem alle Dateien kopiert wurden, werden Icons im Ordner "/Programme/Studio 3/Street Wars" angelegt. Sie haben dann die Möglichkeit, das Spiel sofort starten zu lassen. Falls jedoch zuvor DirectX installiert wurde, müssen Sie den Rechner erst neu starten, bevor Sie das Spiel aufrufen.

Während der Installation wurden Icons im Ordner "Street Wars" im Untermenü "Programme" des "Start"-Menüs angelegt. Mit diesen Icons können Sie das Spiel starten, die Readme-Datei mit den neuesten Informationen anzeigen lassen oder das Spiel deinstallieren.

Wenn Sie das Spiel deinstallieren wollen, wählen Sie die Option "Uninstall" im Untermenü "Start/Programme/Studio 3/Street Wars" und folgen den Bildschirmanweisungen. Dadurch wird das Spiel

vollständig gelöscht. Gespeicherte Spielstände bleiben jedoch im Verzeichnis "Savegame" im Installationsordner erhalten. Bei einer erneuten Installation können diese übernommen oder an eine andere Stelle kopiert werden.

Wenn Sie nach der Installation bei aktivierter Autorun-Funktion die "Street Wars"-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, werden Sie gefragt, ob Sie Street Wars starten wollen.

Netzwerkspiel

Wenn das Spiel gestartet wird, überprüft das Programm, ob das IPX-Protokoll vorhanden ist. Falls ja, können Sie das Netzwerkspiel-Menü aufrufen.

Sie müssen sich dann entscheiden, ob Sie als Host ein Netzwerkspiel eröffnen oder an einer bestehenden Sitzung teilnehmen wollen. Nur der Host ist in der Lage, Spieleinstellungen vorzunehmen und beispielsweise eine Stadt auszuwählen oder den Schwierigkeitsgrad anzupassen. Sie können auch Ihren Spielernamen ändern, der bei den anderen Spielern angezeigt wird, indem Sie auf das Eingabefeld in der Mitte klicken, oder den Namen der Partie ändern (sofern Sie als Host fungieren), indem Sie auf das Eingabefeld links davon klicken.

Andere offene Partien werden in den Feldern am oberen Bildschirmrand angezeigt. Um an einer davon teilzunehmen, klicken Sie auf das entsprechende Feld. Indem Sie auf "NEUES SPIEL" klicken, starten Sie eine eigene Partie als Host.

Wenn Sie an einem Spiel teilnehmen oder eine Partie als Host eröffnen, müssen Sie warten, bis die anderen Spieler bereit sind. Während dieser Wartezeit hat jeder Spieler die Möglichkeit, sich eine Teamfarbe auszusuchen. Wenn andere Spieler sich zu Ihrer Partie angemeldet haben, können Sie mit ihnen chatten, indem Sie auf den Textbereich klicken und eine Nachricht eingeben. Sofern zwei oder mehr Spieler versammelt sind, kann der Host die Partie starten. Sobald eine Partie läuft, können keine weiteren Spieler mehr teilnehmen.

Sie können Nachrichten an andere Spieler senden, indem Sie den "Nachrichten ansehen"-Bildschirm aufrufen und auf die Schaltfläche "Nachricht senden" klicken. Dadurch wird ein Textfeld aufgerufen, in das Sie Ihre Nachricht eingeben können. Normalerweise wird diese Nachricht an alle Spieler der Partie weitergeleitet. Mit F1..F4 können Sie die Spieler einzeln als Empfänger vorsehen oder ausschließen.

Bei Netzwerkspielen müssen keine speziellen Missionen erfüllt werden. Das einzige Ziel einer solchen Partie lautet, die Konkurrenten auszuschalten. Wenn Sie die Farbe Ihrer "Familie" zu Spielbeginn wählen, können Sie auch den Schauplatz der Partie bestimmen, indem Sie auf den Namen der gewünschten Stadt unten in der Mitte des Teamauswahl-Bildschirms klicken.

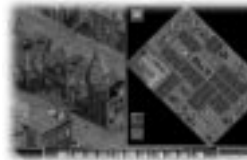
Schnellstart

Während der ersten Missionen erscheinen Textkästen mit Tips, die Ihnen dabei helfen sollen, alle Features des Spiels kennenzulernen. Wenn Sie mit der Maus auf einen der Buttons zeigen, wird außerdem dessen Funktion angezeigt. Beide Hilfe-Funktionen können auf dem Nachrichten-Bildschirm abgeschaltet werden.



Zu Beginn des Spiels können Sie nur ein kleines Stück Land neben Ihrem Hauptquartier bebauen. Um weitere Blocks der Stadt zu kaufen, rufen Sie den Grundstückskauf-Bildschirm auf, indem Sie auf diesen Button klicken.

Mit der linken Maustaste wählen Sie einen Block aus. In der frühen Spielphase ist es ratsam, sich einen Block in der Nähe des eigenen Hauptquartiers auszusuchen und dadurch die Wegstrecken für Ihre Arbeiter zu reduzieren. Der Preis für den jeweiligen Block wird im Animationsfenster angezeigt.



Wenn Sie glauben, den richtigen Block gefunden zu haben, klicken Sie auf den Kaufen-Button.

Schaffe, schaffe, Häusle baue

Planung

Der Block gehört nun Ihnen und Sie können damit beginnen, Gebäude auf dem Gelände zu errichten.



Über diesen Button gelangen Sie auf den Gebäudeauswahl-Bildschirm.

Zu Beginn des Spiels ist die Auswahl an Gebäuden, die Sie bauen können, noch gering.



Klicken Sie auf die Gebäudeklassen-Buttons, um die verfügbaren Gebäude anzeigen zu lassen. Fragezeichen stehen für Gebäude, die noch nicht gebaut werden können. Wenn Sie ein Gebäudebild anklicken, werden dessen Daten im Animationsfenster angezeigt.



Sobald Sie sich für ein Gebäude entschieden haben, müssen Sie einen geeigneten Bauplatz finden. Wenn Sie dazu den Zeiger in das Spielfenster bewegen, erscheint ein großer rechteckiger Cursor, der die Standard-Grundstücksgröße für dieses Gebäude präsentiert.

Durch verschiedene Cursorfarben wird angezeigt, ob die momentane Position eine gültiger Bauplatz ist oder nicht. Rot steht für eine ungeeignete, Beige für eine geeignete Stelle. Klicken Sie auf eine gültige Position, um eine Grundstücksposition festzulegen. Mit Hilfe des Drehen-Buttons oder den Pfeiltasten können Sie die Ausrichtung des Grundstücks ändern.

Wenn Sie mit der Lage der Grundstücksfront, also der Seite mit dem Zugang, zufrieden sind, drücken Sie die linke Maustaste. Nun können Sie die Grundstücksgrenzen verschieben.



Sobald die Grundstücksgröße ebenfalls Ihren Vorstellungen entspricht, drücken Sie erneut die linke Maustaste, um fortzufahren.

Die Grundstücksgrenzen sind nun festgelegt. Es ist an der Zeit, das Gebäude zu platzieren. Drücken Sie dazu die linke Maustaste, sobald die Position der Gebäudegrundfläche stimmt.

Bauarbeiten

Jetzt können die Bauarbeiten beginnen.

Dazu brauchen Sie einen oder mehrere Arbeiter. Klicken Sie im Gebäude-Datenbildschirm auf den oben links befindlichen Button zum Herbeirufen von Arbeitern. Alternativ können Sie auch einen oder mehrere Arbeiter auswählen und diese zum Fundament des Gebäudes schicken.



Sobald die Arbeiter auf der Baustelle eintreffen, errichten sie automatisch ein Gerüst und beginnen mit den Bauarbeiten. Wenn diese abgeschlossen sind, wird das Gerüst entfernt, um das fertige Gebäude freizugeben.

Falls Ihre Arbeiter aus irgendeinem Grund nicht ans Werk gehen, sollten Sie überprüfen, ob ihnen ausreichende Ressourcen zur Verfügung stehen. Klicken Sie auf das Gebäudefundament, um herauszufinden, wie die Arbeit vorangeht und ob es irgendwelche Probleme gibt.



Wenn der Bau fertiggestellt ist, schwebt darüber ein Symbol, das Auskunft über den gegenwärtigen Status des Gebäudes gibt. Beispielsweise bedeutet "for rent" (zu vermieten), daß Sie einen Mieter für das Gebäude finden müssen.

Wann immer Sie detaillierte Informationen über ein Gebäude benötigen, können Sie den Datenbildschirm durch einen Klick auf sein Fundament aufrufen.

Mieter finden



Um einen Mieter zu finden, rufen Sie den Datenbildschirm des Gebäudes auf und klicken auf den Mieterauswahl-Button. Dadurch wird der Mieter-Bildschirm aufgerufen. Wählen Sie einen Mieter aus und schicken Sie ihn mit Hilfe des Akzeptieren(Kaufen)-Buttons in das Gebäude.

Im Spielverlauf steigt die Auswahl an Mietern. Dies ist wichtig, um den richtigen Mieter für ein bestimmtes Geschäft oder eine spezielle Aufgabe finden zu können.



Während sie daheim sind, können Mieter sich einer von drei Aufgaben widmen: Miete zahlen, weitere Mieter in die Welt setzen oder Arbeiter oder andere Charaktere zeugen. Zu Spielbeginn herrscht besonders Bedarf an Arbeitern.



Für weitere Gebäudeprojekte müssen Sie zuerst eine Ressourcen- und dann eine Zubehörfabrik bauen. Diese spezielle Fabrik produziert eine Reihe von Geräten und Objekten, die für den Ausbau Ihrer Geschäfte unerlässlich sind.

Zubehör

Eine Zubehörfabrik wird auf die gleiche Weise wie jedes andere Gebäude errichtet.

Sobald die Zubehörfabrik fertiggestellt ist, werden Sie sicher neugierig darauf sein, was darin alles produzieren werden kann. Wenn Sie auf das Fundament der Fabrik klicken, wird der Zubehörauswahl- und Produktions-Bildschirm angezeigt



Die Produktpalette wird in der linken, die laufende Produktion in der rechten Säule angezeigt.

Klicken Sie auf ein Zubehör in der linken Säule, um es zu markieren, und klicken Sie erneut, um es zur Produktion in die rechte Säule zu bringen. Mit jedem weiteren Klick wird die Anzahl der in Auftrag gegebenen Objekte um eins erhöht. Der Button mit dem roten X dient dazu, die Produktion eines markierten Gegenstandes abubrechen.

Die Auswahl an unterschiedlichem Zubehör nimmt im Verlauf des Spieles zu. Die einzelnen Zubehörgruppen werden untereinander als Bilder in der linken Säule dargestellt.

Um Zubehör zu produzieren, müssen ein oder mehrere Arbeiter in der Fabrik beschäftigt sein. Rufen Sie dazu Arbeiter herbei. In dem Moment, wo sie in der Fabrik eintreffen, beginnt sofort die Produktion von in Auftrag gegebenen Objekten. Je mehr Arbeiter sich in der Fabrik befinden, desto schneller geht die Produktion vonstatten.

Sobald ein Gegenstand fertig ist, wird die auf Lager befindliche Anzahl oben links im Zubehörbild angezeigt.

Jetzt müssen Sie das Zubehör nur noch ausliefern. Wählen Sie dazu das Objekt aus und bewegen Sie den Cursor auf das Spielfenster. Der Zeiger verändert sich, um anzuzeigen, daß Sie eine Lieferung planen. Legen Sie durch einen Mausklick fest, wohin geliefert werden soll. Bis die Lieferung erfolgt ist, markiert ein Pfahl oder bei einem Gebäude ein schwebendes Paketsymbol diese Stelle.

Nicht jedes Zubehör kann überall verwendet werden. Einige werden in Gebäuden eingesetzt und andere sind für Grundstücke gedacht. Spezielle Objekte wie U-Bahn-Stationen können nur auf den Bürgersteigen der Blocks platziert werden.

Wenn Sie versuchen, ein Zubehör an eine ungültige Stelle liefern zu lassen, hören Sie einen Warnton und ein Verbotssymbol erscheint anstelle des Mauszeigers.

Jetzt, wo Sie eine Zementfabrik und eine Zubehörfabrik besitzen, sollten Sie darangehen, eines Ihrer Geschäfte zu sanieren bzw. auszubauen. Durch Sanierungen wird das Spiel vorangetrieben und Ihr Einfluß vergrößert. Auf diese Weise erhalten Sie Zugriff auf neues Zubehör, weitere Gebäudetypen und gehobene Mieter. Nicht zuletzt erwartet es Ihr Pate von Ihnen.

Gebäude sanieren

Um zu überprüfen, ob ein Gebäude saniert werden kann, sehen Sie auf dessen Datenbildschirm nach, ob dort ein Sanierungs-Button erscheint.

Wenn ja, lassen Sie in der Zubehörfabrik das benötigte Objekt produzieren. Falls Sie mehr als ein Gebäude sanieren wollen, müssen Sie für jedes das nötige Zubehör herstellen.



Sobald das Zubehör hergestellt wurde, ist es an der Zeit, es zu liefern. Klicken Sie dazu auf das Bild des Objekts, bewegen Sie den Mauszeiger auf das Fundament des Gebäudes, zu dem es geliefert werden soll, und drücken Sie die linke Maustaste. Daraufhin schwebt ein Paketsymbol über dem Gebäude.



Der Lieferant verläßt die Fabrik mit einem Abbild des Zubehörs über seinem Kopf, betritt das Gebäude, liefert das Objekt dort ab und kehrt sofort zur Fabrik zurück. Sofern noch weitere Lieferungsmarkierungen existieren, setzt der Lieferant seine Tätigkeit fort, bis alle Aufträge erfüllt sind.

Wenn das Zubehör an Ort und Stelle ist und ausreichend Ressourcen zur Verfügung stehen, können Arbeiter zum Ausführen der Sanierungsarbeiten herbeigerufen werden.

Mit dem Sanierungs-Button rufen Sie nicht nur Informationen zum benötigten Zubehör, sondern auch zu erforderlichen Baumaterialien und Investitionskosten ab.

Sobald die Arbeiter eintreffen, bauen sie ein Gerüst (wie beim Errichten des Gebäudes). Wenn Sie fertig sind, wird es entfernt, um das in neuem Glanz erstrahlende Gebäude freizugeben.



Alle Geschäftsgebäude können zweimal saniert bzw. ausgebaut werden.



Statusbereiche

Oberhalb des Spielfensters



- A Aktueller Kontostand. Wenn Sie Ihr Konto überziehen, leuchtet diese Anzeige rot
 - B Aktuelles Datum im Format Jahre, Monate und Tage.
 - C Cousins. Dieses Symbol erscheint nur, wenn ein Cousin in der Stadt ist. Klicken Sie darauf, um seinen Datenbildschirm aufzurufen.
 - D Zementfabrik E Ziegelei F Stahlfabrik
- In diesen Fabriken werden Ihre Baustoffe produziert. Den jeweiligen Anzeigen können Sie die gelagerte Menge der jeweiligen Ressource entnehmen. Wenn das Lämpchen neben einem Material rot leuchtet, zeigt dies einen Mangel bei momentanen Bauvorhaben an. Das Lämpchen leuchtet weiß, falls die Lagerkapazität für einen Baustoff erschöpft ist.
- Klicken Sie auf eine der Ressourcenanzeigen, um den Datenbildschirm der entsprechenden nächstgelegenen Fabrik aufzurufen. Wenn Sie gleichzeitig die Strg-Taste gedrückt halten, wird das Spielfenster über der Fabrik zentriert.
- G Beschwerden. Wenn ein Mieter einer Ihrer Läden eine Beschwerde hat, erscheint ein Kopf auf rot blinkenden Hintergrund und die Anzahl der momentan laufenden Beschwerden wird angezeigt.
- Klicken Sie auf diese Anzeige, um den Beschwerden-Bildschirm aufzurufen. Von dort aus können Sie zum Ursprung einer bestimmten Beschwerde springen und der Ursache auf den Grund gehen.
- H Konflikt-Warnung. Diese Anzeige weist auf verschiedene Ereignisse hin. Eine Pistole erscheint, wenn einer Ihrer Leute in einen Kampf verwickelt ist. Ein Bretterzaunelement warnt davor, daß jemand versucht, eines Ihrer Gebäude zu übernehmen. Ein kleines Haus deutet darauf hin, daß eines Ihrer Gebäude angegriffen wird. Bei einem kleinen Hauptquartier-Symbol wird Ihr Hauptquartier attackiert.
- Wenn Sie auf diese Anzeige klicken, wird der Bildschirm über dem Schauplatz des letzten Konfliktes oder Ereignisses zentriert.

- I Polizeirazzia. Diese Anzeige alarmiert Sie, wenn die Polizei in einem Ihrer Läden eine Razzia durchführt. Falls mehr als eine Razzia gleichzeitig stattfindet, wird die Anzahl ebenfalls angezeigt.

Indem Sie mehrmals auf diese Anzeige klicken, können Sie die Schauplätze aller Razzien hintereinander aufrufen.

Unterhalb des Spielfensters



- 1 Radaranzeige. Hier ist eine Karte der ganzen Stadt zu sehen, auf der auch die Bewegungen von Personen und die von den verschiedenen Teams erschlossenen Bereiche der Stadt zu erkennen sind. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Kartenposition, um zur entsprechenden Stelle zu springen. Indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten, können Sie den Kartenausschnitt schnell verschieben.
- Der Radarhintergrund-Button dient dazu, die detaillierte Darstellung des Hintergrundes aus- und wieder einblenden. Ohne Hintergrund können Sie die Bewegungen der Leute in der Stadt besser verfolgen.
- Zu den außerdem erkennbaren Details gehören ein- und ausgeblendete, leerstehende Gebäude, hell-dunkel blinkende, beschädigte Gebäude und blinkende, in den Straßen herumlungernde finstere Gestalten.



- 2 Den detaillierten Hintergrund der Radaranzeige ein-/ausschalten.



- 3 Den Hauptquartier-Datenbildschirm aufrufen.



- 4 Den Polizeirevier-Datenbildschirm aufrufen.

5 Den Rathaus-Datenbildschirm aufrufen.



6 Den Produktions- und Lieferungs-Datenbildschirm ansehen. Dies ist nur möglich, wenn bereits eine Zubehörfabrik gebaut wurde.



7 Eine Karte der gesamten Stadt mit allen Blocks anzeigen. Auf diesem Bildschirm kaufen Sie Blocks, um neue Gebäude errichten zu können.



8 Gebäudeauswahl-Bildschirm. Hier wählen Sie, aus welcher Kategorie das nächste Gebäude, das Sie bauen wollen, stammen soll: Geschäfte, Fabriken oder Versorgungsbetriebe.



9 Alle Personen anzeigen, die Ihnen ergeben sind. Von hier aus können Sie überwachen, was Ihre Leute treiben, und Gruppen zusammenstellen, um sie an einen bestimmten Ort zu schicken.



10 Hiermit rufen Sie einen Überblick über Ihre Geschäfte und deren momentane Aktivitäten auf. Sie können einen bestimmten Laden auswählen und direkt dorthin springen.



11 Die Nachrichten lesen, die Ihnen im laufenden Spiel geschickt wurden. Auf diesem Bildschirm können Sie auf verschiedene Optionen zugreifen, die bestimmen, wie Nachrichten an Sie übermittelt werden. Außerdem gelangen Sie von hier aus zur Netzwerkspiel-Nachrichtensteuerung.



12 Die aktuelle Auftragsbesprechung beim Paten wiederholen und überprüfen, was Sie bereits erledigt haben. Wenn Sie ein Ziel erreicht haben, wechselt dessen Textfarbe von Rot zu Schwarz.



13 Videoanimations-Fenster

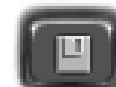


14 Hiermit schalten Sie den "Durch Gebäude Hindurchsehen"-Modus ein/aus. Wenn die Gebäude durchsichtig sind, können Sie Ihre Leute leichter ausfindig machen und auswählen.



15 Spielgeschwindigkeit ändern. Klicken Sie auf den Doppelpfeil-Button, um die Spielgeschwindigkeit bis auf das 16fache zu erhöhen. Mit einem Klick auf den X-Button stellen Sie die normale Geschwindigkeit wieder her.

Anhand der Lämpchen in der Mitte können Sie den momentanen Geschwindigkeitslevel ablesen. Wenn kein Licht leuchtet, läuft das Spiel mit normaler Geschwindigkeit.



16 Hierüber rufen Sie den Speicher- und Optionen-Bildschirm auf.



17 Spiel anhalten.

Spielcharaktere kontrollieren

Maussteuerung

Mit der linken Maustaste werden Leute, Gebäude und Objekte ausgewählt und Aktions-Buttons oder Icons aktiviert.

Mit der rechten Maustaste wird ein ausgewählter Charakter dazu veranlaßt, eine Aktion auszuführen. Die Funktion oder Aktion und ihre Durchführbarkeit hängen davon ab, worauf der Mauszeiger gerade zeigt. Sämtliche Funktionen oder Aktionen aller Charaktere sind zielabhängig. Außerdem können durch Drücken der rechten Maustaste alle Datenbildschirme verlassen werden.

Wenn eine Person oder eine Gruppe ausgewählt ist, hat die rechte Maustaste folgende Funktionen:

- Wenn der Mauszeiger auf eines Ihrer Gebäude zeigt, werden die ausgewählten Personen dort hineingeschickt.

- Bei einem gegnerischen Gebäude hängen die Aktionen von den Fähigkeiten der ausgewählten Personen ab.
- Der Mauszeiger symbolisiert die für den jeweiligen Bereich oder das jeweilige Objekt, auf das er gerade zeigt, wichtigste Aktion.

Um einen Charakter auszuwählen, zeigen Sie mit dem Cursor auf ihn, so daß ein pulsierendes rot-gelbes Kreuz unter seinen Füßen auftaucht. Drücken Sie dann die linke Maustaste, um die Person zu selektieren.

Wenn der Charakter ausgewählt ist, erscheint ein Pfeil über seinem Kopf als Zeichen dafür, daß Sie ihn nun kontrollieren. Für jede von dieser Person ausführbare Aktion tauchen Buttons im unteren Statusbereich auf. Im Videoanimations-Fenster werden Details zum jeweiligen Charakter angezeigt. Indem Sie auf eine andere Person oder jenseits des aktiven Charakters klicken, heben Sie die ursprüngliche Auswahl auf.



Wenn Sie eine Gruppe auswählen, wird nur der Energiebalken der Person mit der geringsten Energie im Videoanimations-Fenster angezeigt. Die einzigen Anweisungen, die Sie einer Gruppe erteilen können, lauten: "Stop", "Ins Hospital begeben" und "Auswahl aufheben".

Wenn Sie eine Finstere Gestalt auf der Straße auswählen, können Sie nur folgende Anweisungen geben: "Momentane Aktion abbrechen", "Zum Charakter springen" und "Auswahl aufheben". Wenn Sie auf einen Gegner klicken, erfahren Sie im Videofenster, um was für eine Figur es sich handelt und wieviel Energie er besitzt.

Anweisungs-Buttons (für alle Personen)

Ausgewählte Person anhalten lassen.



Ausgewählte Person in Ihr Hauptquartier zurückkehren lassen.



Personenauswahl aufheben.



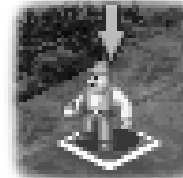
Ausgewählte Person zur Genesung ins Hospital schicken (beim Handlanger nicht möglich).



Das Spielfenster über der ausgewählten Person zentrieren.



Arbeiter



Arbeiter sind die gewöhnlichsten Charaktere Ihrer "Familie". Sie bilden das Rückgrat Ihres Gangsterimperiums.

Ihre Hauptaufgabe ist das Errichten von Gebäuden, das Ausführen von Sanierungsarbeiten an Geschäften und die Produktion von Gütern in den Fabriken. In großen Gruppen sind sie außerdem besonders effektiv beim Übernehmen gegnerischer Gebäude durch das Zerstören der Zäune.

Arbeiter sind keine guten Kämpfer. In großer Zahl können sie jedoch dem härtesten Gegner gefährlich werden, sofern sie nicht vorher Reißaus nehmen.

Die Effektivität einer Arbeitergruppe kann durch die Aufnahme eines anderen Charakters, beispielsweise eines Gangsters oder Handlangers, gesteigert werden. Bei der gewaltsamen Übernahme eines gegnerischen Gebäudes ist es besonders nützlich, einen Gangster dabeizuhaben.

Neben ihrer Hauptfunktion, dem Ausführen von Bauarbeiten, können Arbeiter in Ihrem Hauptquartier auch in Gangster, Handlanger oder Level-1-Mieter verwandelt werden.

Gangster



Die Gangster gehören zu den wichtigsten Charakteren in Street Wars. Um sie optimal einsetzen zu können, müssen Sie Ihre Einsatzmöglichkeiten als Killer genau kennen. Wenn Sie in einer Stadt auftauchen, gehören Gangster für gewöhnlich noch nicht zu Ihrer "Familie". Sie müssen also selber welche rekrutieren.



Jedesmal, wenn ein Gangster jemanden beseitigt, gewinnt er Erfahrung, die beim Erreichen eines bestimmten Levels bewirkt, daß er bessere Waffen benutzen kann. Wählen Sie dazu einen Gangster aus und klicken Sie auf den Waffen-Button, um zu überprüfen, ob ein Upgrade verfügbar ist.

In der ersten Stadt sind die Gangster anfangs mit einer Schrotflinte bewaffnet. In den nachfolgenden Städten beginnen sie immer mit einem Messer und müssen erst Erfahrung sammeln, bevor sie bessere Waffen bekommen können.

Gangster dienen auch als Gebäudewachen. Schicken Sie einen Gangster auf das Grundstück eines Ihrer Gebäude, damit er dieses aktiv gegen Eindringlinge verteidigt. Wenn Gangster sich auf einer von Ihnen kontrollierten Straße aufhalten (erkennbar an der farbigen Illumination durch die Markierungsfässer), reagieren Sie aggressiver auf gegnerische Charaktere.

Handlanger

Handlanger sind für wichtige Dienstleistungen im Spiel verantwortlich. Dazu zählt das Reparieren oder Abreißen von Gebäuden und die Beseitigung von Objekten. Handlanger sind auch bei Kämpfen gut zu gebrauchen.

Um einen Handlanger damit zu beauftragen, selbständig die Gebäude eines Blocks zu reparieren, wählen Sie ihn aus und klicken auf den entsprechenden Button im unteren Statusbereich und anschließend auf den Block, um den herum er patrouillieren soll. Der Handlanger geht dann von Gebäude zu Gebäude (sofern diese Ihnen gehören) und hält sie in Schuß. Sie können einen Handlanger auch in ein bestimmtes Gebäude schicken, wenn besonderer Handlungsbedarf besteht.

Um eines Ihrer Gebäude oder Objekte zu zerstören, wählen Sie einen Handlanger aus, klicken auf den entsprechenden Button und anschließend auf das Fundament des Gebäudes oder Objektes.

Cousins

Cousins sind enge Verwandte des Paten.

Gelegentlich kommen Cousins in die Stadt, nachdem Sie zuvor vom Paten vorgewarnt wurden. Cousins haben eine spezielle Mission oder wollen sich einfach nur entspannen und ihren Spaß haben.

Von Ihnen wird erwartet, sie wie Mitglieder der eigenen "Familie" zu behandeln und sich um sie zu kümmern, während sie sich in Ihrer Stadt aufhalten.



Tastatursteuerung

- Pfeiltasten -** Hiermit können Sie den Stadtausschnitt in der gleichen Weise wie mit der Maus verschieben. Auf Datenbildschirmen mit Rollpfeilen an der Seite können die Auf/Ab-Pfeiltasten benutzt werden, um durch Listen zu wandern.
- TAB -** Den Grundstückskauf-Bildschirm aufrufen.
- Return -** Den Hauptquartier-Datenbildschirm aufrufen.
- F1-F12 -** Eine zuvor definierte Personengruppe auswählen. Wenn der Datenbildschirm eines Gebäudes geöffnet ist und Sie eine dieser Tasten drücken, die zuvor einer Gruppe zugeordnet wurde, dann wird diese Gruppe ausgewählt und in das Gebäude geschickt.
- Shift F1-F12 -** Person(en) vorübergehend zu einer Gruppe stoßen lassen.
- Strg F1-F12 -** Ausgewählte Personen als Gruppe definieren oder ausgewählte Gruppe löschen.
- Esc -** Aktuellen Bildschirm schließen.
- Bild ≠ -** Mit jedem Drücken der Taste wird das Spiel beschleunigt (bis auf das 16fache). Die Spielgeschwindigkeit wird durch die Anzahl der leuchteten Lämpchen angezeigt.
- Bild Ø -** Stellt die normale Geschwindigkeit wieder her.
- d -** Wenn ein Handlanger ausgewählt ist, wird hierdurch die Option "Gebäude/Objekt zerstören" aktiviert.
- h -** Schaltet den "Durch Gebäude Hindurchsehen"-Modus ein/aus.
- p oder P -** In den Pausenmodus gehen oder den Pausenmodus verlassen.
- s -** Jeden ausgewählten Charakter anhalten. Dies gilt für Einzelpersonen ebenso wie für Gruppen.
- Strg-Taste -** Wenn Sie bei gedrückter Strg-Taste auf den Hauptquartier-, Zubehörfabrik-, Rathaus- oder Polizeirevier-Button oder auf eine der drei Ressourcen-Anzeigen klicken, gelangen Sie zum entsprechenden Gebäude, ohne daß der zugehörige Datenbildschirm geöffnet wird. Indem Sie bei gedrückter Strg-Taste auf einen der Spielcharaktere klicken, können Sie seine Auswahl aufheben.

Objekte bewegen

Um ein Objekt aufzunehmen, wählen Sie eine einzelne Person aus, zeigen mit dem Cursor auf den Gegenstand und drücken die linke Maustaste. Wenn das Abbild des Objekts über dem Kopf der Person schwebt und diese irgendwohin geschickt wird, wird der Gegenstand automatisch abgesetzt, sobald die Person am Ziel angekommen ist, sofern Sie nicht vorher den Stop-Button oder S drücken.



Pylonen

Die Pylonen werden vom Polizeirevier gesteuert.

Wenn eine Pylone auf dem Bürgersteig platziert wird, sorgt sie dafür, daß ein Polizist um den Block herum patrouilliert. Eine Pylone auf dem Grundstück eines Gebäudes bewirkt, daß ein Polizist dort Wache schiebt. Wenn Sie eine Pylone wieder zum Gelände des Polizeireviers oder Rathauses bringen, schicken Sie den Polizisten zurück und sparen sich die Kosten für die Überwachung.



Pylonen, die vom Rathaus aufgestellt werden, können nicht von Ihnen entfernt oder umgestellt werden. Von dem Aufstellungsgrund hängt es ab, wann sie wieder entfernt werden.

Schmiergeld

Das Schmiergeld wird von Ihrem Hauptquartier-Datenbildschirm aus gesammelt und vor der Eingangstür bereitgestellt. Dabei kann es sich um unterschiedliche Summen handeln. Klicken Sie auf den Schmiergeldsack, um die Höhe des Betrages zu erfahren. Jedesmal, wenn Sie auf den Schmiergeld-Button klicken, werden 2.000 Dollar hinzugefügt. Das Maximum beträgt 20.000 Dollar.



Durch die Lieferung des Schutzgeldes an das Rathaus steigern Sie die Anzahl der Ihnen zur Verfügung stehenden Pylonen. Der andere Zweck ist die Bestechung gegnerischer Gangs, damit diese eine Zeitlang ihre Aktivitäten einstellen.



Kunden

Wenn Sie einen Kunden K.o geschlagen haben, können Sie ihn in einen Ihrer Läden schleifen. Nachdem er sich dort vergnügt hat, wird er auch alle anderen Geschäfte des Blocks, die Ihnen gehören, ausprobieren. Wie gesagt, am Anfang muß er dazu noch "sanft überredet" werden.



Leichen



Bevor Leichen bemerkt werden, sollten man sie beseitigen, damit die Polizei sie nicht entdeckt. Um sicherzugehen, daß die Polizei keine Beweise finden kann, bringen Sie die Leichen zum Friedhof. Aber achten Sie darauf, daß er nicht aus allen Nähten platzt.

Bomben



Falls Sie mitbekommen, daß eine Bombe auf das Grundstück eines Ihrer Gebäude gelegt wurde, können Sie diese aufnehmen und woanders hinbringen, wodurch ihr ein gegnerisches Gebäude zum Opfer fällt.

Markierungsfässer



Durch die Erweiterung Ihres Immobilienbesitzes in einer Stadt erhalten Sie weitere brennende Markierungsfässer, die auf dem Gelände Ihres Hauptquartiers abgestellt werden. Plazieren Sie die Fässer im Bereich eines Ihrer Blocks, um für jeden sichtbar zu machen, welche Bereiche der Stadt Sie kontrollieren. Wenn ein Faß abgestellt wird, leuchtet der Boden rundherum in Ihrer Teamfarbe. In diesem Bereich werden Ihre Gangster Ihr Territorium aggressiv verteidigen.

Gebäude auswählen



Um Gebäude bauen zu können, müssen Sie den Immobilienmakler-Bildschirm aufrufen. Dort werden alle momentan verfügbaren Gebäude aufgeführt.

Zu Beginn des Spiels steht nicht jede Gebäudekategorie zur Verfügung, aber in höheren Levels kommen weitere hinzu. Wenn Sie auf einen Gebäudekategorie-Button klicken, werden die Gebäudetypen dieser Kategorie, die Sie momentan bauen können, angezeigt. Fragezeichen in der Gebäudesäule deuten darauf hin, das es noch weitere Gebäudetypen gibt, auf die Sie aber noch keinen Zugriff haben.

Die Vielfalt der verfügbaren Gebäude steigt, wenn Sie im Spielverlauf Fortschritte machen. Außerdem können Sie durch den Einsatz von Finsternen Gestalten den Besitz einer anderen Gang übernehmen. Schauen Sie regelmäßig nach, was Sie bauen können, denn es gibt viele Ereignisse, durch die ein neuer Gebäudetyp verfügbar wird.

Indem Sie den Datenbildschirm aufklappen, können Sie zusätzliche Informationen über das momentan ausgewählte Gebäude abrufen.

Ressourcen.

Diese Fabrikationsanlagen versorgen Sie mit allen Materialien, die zum Bauen sämtlicher anderen Gebäude benötigt werden.

Geschäfte-Gruppe 1.

Hiermit zeigen Sie die Geschäfte der untersten Stufe an, die Sie bauen können.

Geschäfte-Gruppe 2.

Später im Spiel werden Sie gehobeneren Geschäfte aus dieser Gruppe errichten können.

Versorgungsbetriebe.

Gebäude der Finsternen Gestalten.

Dieser Button dient dazu, den Grundstückszugangs des Gebäudes, das Sie bauen wollen, auszurichten.



Die Gebäude

Geschäfte-Gruppe 1



Kantine



Lokal



Restaurant



Trinkhalle



Brauerei



Brennerei



Peep-Show



Puff



Bordell



Quacksalber



Arztpraxis



Klinik



Sargmacher



Bestatter



Beerdigungsinstitut



Absteige



Pension



Hotel

Kantine.

Wird durch Sanierung zu einem Lokal und dann zum Restaurant aufgewertet.

Trinkhalle.

Die Ausbaustufen sind eine Brauerei und dann eine Brennerei.

Peep-Show.

Läßt sich in einen Puff und dann in einem Bordell verwandeln.

Quacksalber.

Wird erst zu einer Arztpraxis und dann zu einer Klinik ausgebaut.

Sargmacher.

Kann Bestatter werden und dann zum Beerdigungsinstitut aufsteigen.

Absteige.

Durch die erste Sanierung entsteht eine Pension, durch die zweite ein Hotel.

Geschäfte-Gruppe 2

Flohkino.
Verwandelt sich erst in ein
Kino und dann in ein Lichtspielhaus.

Schreibstube.
Läßt sich zu einem Zeitungsverlag und
dann zu einer Medienagentur erweitern.

Bar.
Ist ausbaufähig zu einer Flüsterkneipe
und schließlich zum Nachtclub.

Spielhöhle.
Wird durch Sanierung zum Wettbüro und
dann zum Spielkasino erweitert.

Ressourcen

Versorgungsbetriebe



Flohkino



Kino



Lichtspielhaus



Schreibstube



Zeitungsverlag



Medienagentur



Bar



Flüsterkneipe



Nachtclub



Spielhöhle



Wettbüro



Spielkasino



Zementfabrik.



Ziegelei.



Stahlfabrik.



Zubehörfabrik.



Hospital.



Friedhof.



Gefängnis.

Städtische Gebäude



Rathaus.



Polizeirevier.

Gebäude der Finsternen Gestalten



Billiardhalle,
Treffpunkt der
Schläger.



Kirche, Heimat
des Priesters.



Geisterhaus,
heimgesucht
vom Geist.



Strip-Bar,
Aufenthaltort
der Nutte.



Schlachthaus,
Arbeitsplatz von
Bruto, dem
Psychopaten.



Schrottplatz,
Tummelplatz von
"Junior", dem
Saboteur.

Die Zubehörfabrik

In der Zubehörfabrik kann ein großes Spektrum an Objekten für Ihre Gebäude und die zugehörigen Grundstücke produziert werden.



Wenn Sie den Zubehörfabrik-Datenbildschirm zum ersten Mal aufrufen, sollten Sie sich mit seinen Funktionen vertraut machen. Probieren geht über Studieren; Also beginnen Sie am besten damit, ein beliebiges Zubehörteil zu produzieren und zu liefern.

Der Zubehörfabrik-Datenbildschirm ist in vier Bereiche unterteilt. Die linke Säule dient dazu, eine Produktion einzuleiten und die Bildschirmfunktionen zu bedienen. In der Säule daneben befindet sich die Steuerung zum Anzeigen des Zubehörs mit nummerierten Buttons, welche die verschiedenen Zubehörgruppen aufrufen und ebenfalls zur Bedienung des Bildschirms dienen.

In der nächsten Säule wird alles momentan verfügbare Zubehör angezeigt, das Sie herstellen und liefern können. Die rechte Produktionssäule schließlich zeigt die in Auftrag gegebenen Objekte und den Fertigstellungsgrad des Zubehörs, das gerade produziert wird.

Um ein Zubehör zu produzieren, klicken Sie auf das Objekt in der zweiten Säule von rechts, um es zu markieren. Die Zahl in der linken oberen Ecke des Bildes steht für die Einheiten, die Sie momentan auf Lager haben. Oberhalb der Säule wird angezeigt, um was für ein Zubehör es sich handelt, wieviel es kostet und darunter, ob Arbeiter vor Ort sind, um es zu produzieren.

Mit einem zweiten Klick auf ein Zubehörbild plazieren Sie eine Kopie des Bildes in der Produktionssäule, um das Produkt herstellen zu lassen. Auf dem ursprünglichen Bild wird eine Zahl in der rechten oberen Ecke angezeigt, die für die Anzahl der noch nicht produzierten Exemplare steht.

Um mit der Produktion zu beginnen, muß sich mindestens ein Arbeiter in der Fabrik aufhalten. Um Arbeiter in die Fabrik zu bringen, können Sie entweder den "Arbeiter herbeirufen"-Button in der oberen linken Bildschirmecke benutzen, oder Arbeiter direkt auswählen und in die Fabrik schicken. Je mehr Arbeiter in der Fabrik sind, desto schneller läuft die Produktion.



Sobald das von Ihnen ausgewählte Zubehör hergestellt ist, entnehmen Sie der Zahl in der oberen linken Bildecke, wieviele Einheiten davon nun auf Lager sind. Jetzt können Sie das Zubehör liefern lassen.

Um ein Zubehör zu liefern, müssen Sie sich vergewissern, daß das Bild des Gegenstandes markiert ist, und dann den Mauszeiger auf das Spielfenster ziehen. Der Cursor verändert sich zu rotierenden Zahnrädern, die darauf hinweisen, daß sie den Lieferanten anweisen müssen, wohin er den Gegenstand liefern soll. Klicken Sie auf das Zielgebäude, so daß ein Paketsymbol darüber schwebt, oder auf einen Geländepunkt, der mit einem Pfahl markiert wird, bis das Zubehör eingetroffen ist.



Wenn Sie den Datenbildschirm eines Gebäudes öffnen, für das eine Zubehörlieferung erwartet wird, können Sie auf den Zubehörinformationen-Button klicken, um zu erfahren, was noch nicht eingetroffen und was bereits installiert ist. Denken Sie jedoch daran, daß das meiste Zubehör mit der Zeit und durch Gebrauch verschleißt. Eine regelmäßige Überprüfung ist also unverzichtbar.

Nicht jedes Zubehör kann überall verwendet werden. Einige Gegenstände werden in Gebäuden eingesetzt und andere sind für Grundstücke gedacht. Spezielle Objekte wie U-Bahn-Stationen können nur auf den Bürgersteinen der Blocks plaziert werden.

Wenn Sie versuchen, ein Zubehör an eine ungültige Stelle liefern zu lassen, hören Sie einen Warnton und ein Verbotssymbol erscheint anstelle des Mauszeigers.

Das Zubehör



Alarmanlage. Wenn Sie sich Sorgen machen, weil immer mehr Finstere Gestalten auf Ihrem Territorium herumlungern, gibt es keine bessere Abschreckung, als eine zuverlässige Alarmanlage.



U-Bahn-Station. In der Stadt ist die U-Bahn das schnellste Transportmittel für Ihre Leute. Pro Block kann jeweils nur eine U-Bahn-Station eingesetzt werden, und Ihre Leute können nur die eigenen U-Bahn-Stationen benutzen. Personen, die ein Objekt tragen, oder Finstere Gestalten können die U-Bahn nicht benutzen.



Laubbäume. Diese dichten Bäume helfen, Ihre dunklen Machenschaften und eventuelle Leichen auf Ihren Grundstücken vor der Polizei zu verbergen.



Nadelbäume. Sie erfüllen den gleichen Zweck wie Laubbäume, nur daß sie viel enger zusammenstehen können, aber nicht so effektiv sind.



Luxusbett. Wenn Sie die Geburtenrate Ihrer Mieter erhöhen wollen, sollten Sie ihnen eines dieser Betten gönnen.



Geisterfalle. Wenn Geister ein Gebäude heimsuchen, ist es angebracht, eine Geisterfalle zu installieren. Diese stößt große Mengen Antiplasma aus, das die Geister verabscheuen und unter allen Umständen meiden werden. Sie können eine solche Falle nicht prophylaktisch installieren, sondern erst dann, wenn ein Gebäude bereits von einem Geist oder seinen Gefährten heimgesucht wird.



Notausgang. Eine Falltür auf dem Grundstück eines Ihrer Gebäude gibt Ihrem Mieter die Möglichkeit, im Notfall rasch zu verschwinden.



Kakerlakenfalle. Was kann es schlimmeres geben als ein leeres Gebäude, das Heerscharen von Kakerlaken anheimfällt. Indem Sie eine dieser Fallen installieren, können Sie der Plage Herr werden.



Medizinschrank. Mal ehrlich, wir sind doch alle begeisterte Laienärzte! Aber ohne einen Medizinschrank in unserer heimischen Praxis kommen wir nicht weit mit unseren Diagnosen.

Ofen. Das Kochen am eigenen Herd ist der beste Weg, seine Kantine in einem Gourmetführer wiederzufinden.



Destille. Auf dem Grundstück eines eigenen Gebäudes aufgebaut ist dies die beste Methode, der Prohibition ein Schnippchen zu schlagen.



Hundehütte. Der beste Freund des Menschen ist der Hund. Besonders dann, wenn es sich um eine Rasse handelt, die allergisch auf Leute reagiert, die auf Ihrem Grundstück nichts zu suchen haben.



Tresor. Schützen Sie die Einnahmen eines Geschäftes vor unerwünschten Besuchen von Priestern und Schlägern.



Stahltür. Der Einbau solcher Türen hält die Polizei bei Razzien auf.



Generator. Sorgt für ein Leuchten in Ihrem Gesicht, wenn Sie in die Kassen Ihrer Unterhaltungszentren schauen.



Druckerpresse. Eine neue Druckerpresse macht heruntergekommene Journalisten zu Zeitungsbaronen.



Schwere Vorhänge. Hilfreich, um ein Gebäude von dem Lärm und den Schäden durch Explosionen in der Nachbarschaft abzuschotten.



Schuppen. Ermuntert den Mieter, Reparaturen an seinem Gebäude selbst durchzuführen.



Telefon. Hiermit werden alle Gangster, die sich momentan in Ihrem Hauptquartier aufhalten, bei einem Angriff auf Ihr Gebäude zu Hilfe gerufen, um es zu verteidigen.



Laternenpfahl. Im Bereich Ihrer Häuserblocks installiert, werfen Laternenpfähle ein gutes Licht auf Ihre Geschäfte und helfen damit den Kunden hineinzufinden.



Ihr Hauptquartier



Sie können auf zwei verschiedene Weisen auf die Informationen und Funktionen Ihres Hauptquartiers zugreifen.

Klicken Sie entweder auf das Gebäude oder auf diesen Button im unteren Statusbereich, um den Hauptquartier-Datenbildschirm unabhängig vom gegenwärtigen Stadtausschnitt im Spielfenster aufzurufen.



Hiermit können Arbeiter, die momentan nicht beschäftigt sind, in Ihr Hauptquartier zurückbeordert werden.



Dieser Button verwandelt in Ihrem Hauptquartier befindliche, überflüssige Arbeiter in Mieter. Dabei handelt es sich immer um Level-1-Mieter. Gehobene Mieter können nur in geeigneten Geschäften "geboren" werden.



Hiermit verwandeln Sie eine Anzahl überflüssiger Arbeiter, die sich in Ihrem Hauptquartier aufhalten, in einen Handlanger. Die Anzahl benötigter Arbeiter ändert sich im Spielverlauf.



Mit diesem Button verwandeln Sie mehrere überflüssige Arbeiter in einen Gangster.



Hiermit verwandeln Sie in Ihrem Hauptquartier anwesende, überflüssige Mieter in Arbeiter.



Wenn alle Ihre Arbeiter das Zeitliche segnen mußten, können Sie hiermit neue Arbeiter anheuern.



Zeigt zum Gebäude gehörendes Zubehör, dessen Status und Zustand und noch ausstehende Lieferungen an.

Manuelle Reparatur des Gebäudes. Wenn ein Gebäude stark beschädigt ist und einzustürzen droht oder heftig attackiert wird, können Sie es wieder vollständig reparieren, indem Sie auf diesen Button klicken. Diese Maßnahme sollte nur in Notfällen durchgeführt werden, da sie sehr teuer ist. Sorgen Sie daher dafür, daß jeder Block von einem Handlanger in Schuß gehalten wird.

Hiermit schließen Sie den Bildschirm.

Buttons im Statusbereich

Hiermit erhöhen Sie Ihren Bankkredit bis zu einem festen Limit.

Bankkredit reduzieren (zurückzahlen).

Die Sanierung des aktuellen Gebäudes in Auftrag geben.

Wenn Sie auf diesen Button klicken, erscheint eine Meldung auf dem Bildschirm, die Sie darüber informiert, was Sie für die Sanierung benötigen.

Dieser Button weist Sie darauf hin, daß Sie momentan keine Sanierung vornehmen können. Indem Sie auf ihn klicken, erfahren Sie den Grund dafür.

Mit diesem Button können Sie verschiedenen Statistiken aufrufen, während Ihr Hauptquartier-Datenbildschirm geöffnet ist. Wenn Sie den Bildschirm aufrufen, werden zunächst Informationen über Ihre Leute angezeigt.

Wenn Sie auf diesen Button klicken, werden aktuelle Statistiken zu Ihren Finanzen angezeigt. Mit Hilfe der Links- und Rechtspfeiltaste können Sie Informationen zu den letzten zwanzig Jahren abrufen.

Indem Sie erneut klicken, rufen Sie Diagramme mit verschiedenen Daten über Ihren momentanen Status auf.



Mit einem weiteren Klick kehren Sie zu den Personendaten zurück.



Hiermit stellen Sie Schmiergeld vor Ihrem Hauptquartier bereit. Mit jedem Klick steigt der Betrag. Wenn Sie auf den Geldsack klicken, wird die Höhe des Schmiergeldes im Animationsfenster angezeigt.

Geld

Geld ist eine Grundvoraussetzung für ein gutes Gameplay. In Street Wars ist Geld die treibende Kraft hinter allen Ihren Aktivitäten.

Wenn Sie zu Spielbeginn einen Schwierigkeitsgrad auswählen, wirkt sich dies darauf aus, mit wieviel Geld Sie Ihre Ganovenkarriere starten. Falls Sie nicht gut abgeschnitten haben, wenn Sie eine Stadt verlassen und zur nächsten ziehen, beginnen Sie die neue Stadt mit neuem Kapital.

Machen Sie Profite mit Ihren Geschäften, setzen Sie Mieter hinein und sorgen Sie dafür, daß diese Miete bezahlen. Jeder Laden im Spiel ist eine potentielle Geldquelle. Zur Profitmaximierung müssen Sie die Gebäude sanieren, um die höchstmögliche Miete herauszuschlagen zu können.

Die Miete, die Sie von einem bestimmten Mieter bekommen, wird vereinbart, wenn Sie den Mieter akzeptieren. Je nach Mieter ist sie unterschiedlich hoch.



Der Profit, den eines Ihrer Geschäfte abwirft, läßt sich dadurch steigern, daß Sie betuchte Bürger finden, die in der Stadt unterwegs sind. Diese sind nur schwer als Kunden zu gewinnen. Damit sie ihr Geld in einem Ihrer Läden ausgeben, müssen Sie sie zunächst K.o. schlagen und in eines Ihrer sanierten Geschäfte schleifen. Mit der Anzahl der sanierten Läden in einer Stadt steigt auch die Anzahl der Bürger, die durch die Straßen flanieren.

Zwei Dinge gibt es noch zu den Bürgern zu sagen: Erstens sind die Gegner ebenfalls auf Kundschaft aus, also müssen Sie eventuell in das Territorium einer anderen Gang eindringen, um der Bürger habhaft zu werden. Zweitens sind alle betuchten Bürger echte Snobs, die deutlich mehr Geld ausgeben, wenn der Mieter eines Gebäudes Miete bezahlt und keine Kinder zeugt.

Alles, was Sie im Spiel besitzen, wird besteuert. Die Höhe der Steuern hängt unter anderem von der Anzahl Ihrer Gebäude, der Größe Ihrer Bauflächen und Grundstücke und der Anzahl Ihrer Leute ab. Alle fünf Jahre sind die Steuern fällig. Sie sollten diese schnellstmöglich bezahlen, weil Ihnen die Zinsen sonst über den Kopf wachsen können. Wenn Sie Ihre Steuern nicht begleichen können, verlieren Sie das Spiel. Außerdem wandern unbezahlte Steuern von einer zur nächsten Stadt mit.

Um Ihr Imperium auszudehnen, brauchen Sie Geld, von dem Sie oft nicht ausreichend haben. Der von Ihnen zu Spielbeginn ausgewählte Schwierigkeitsgrad bestimmt Ihr Kreditlimit. Die Banken sind sehr entgegenkommend und werden Ihnen gerne Geld bis zu diesem Betrag leihen, aber vergessen Sie nicht die Zinsen. Achten Sie darauf, sich nicht zu übernehmen. Wenn Sie die Rückzahlungskonditionen ignorieren, könnte dies Ihren Bankrott bedeuten.

Eine Methode, Ihr Kapital zu erhöhen, ist der Einstieg ins Immobiliengeschäft durch den Verkauf von Gebäuden. Alle Geschäfte oder Baumaterial-Fabriken können an das Rathaus verkauft werden. Wenn Sie den Verkauf eines Gebäudes in Erwägung ziehen, sollten Sie seinen momentanen Wert auf dem zugehörigen Gebäude-Datenbildschirm überprüfen. Mit zunehmendem Alter und durch Sanierungen steigt der Gebäudewert. Ein guter Gebäudezustand ist unerlässlich, um den höchstmöglichen Preis zu erzielen. Wenn es Ihnen darum geht, schnell an Geld zu kommen, können Sie auch versuchen, ein Gebäude einer anderen Gang zu übernehmen. Sobald es Ihnen gehört, können Sie das Geschäft weiter betreiben oder verkaufen.

Es ist sehr leicht, Geld zu verschwenden. Versuchen Sie, kein unnötiges Zubehör zu produzieren, und vermeiden Sie manuelle Gebäudereparaturen, da diese sehr teuer sind. Sorgen Sie daher dafür, daß jeder Block von einem Handlanger in Schuß gehalten wird.

Die Polizei

Die Polizei wird vom Rathaus unterhalten. Sie ist jedoch immer bereit, Ihr Freund und Helfer zu sein, solange das Geld stimmt...

Damit die Polizei um Ihre Blocks Streife geht, müssen Sie Pylonen vom örtlichen Polizeirevier abholen und dort plazieren, wo die Polizei patrouillieren soll. Sobald Sie eine Pylone außerhalb des Polizeireviergeländes aufgestellt haben, müssen Sie dafür bezahlen, bis Sie die Pylone wieder zurückbringen.



Die Position einer Pylone entscheidet darüber, was ein Polizist tut. Wenn die Pylone sich auf dem Bürgersteig befindet, wird der Polizist um den Block Streife gehen. Wenn die Pylone auf einem Grundstück steht, bewacht der Polizist das entsprechende Gebäude. Allerdings steigt dadurch die Wahrscheinlichkeit einer Razzia. Eine Pylone an einem anderen Punkt bewirkt, daß die Polizei die Umgebung überwacht. Weitere Pylonen werden zur Verfügung gestellt, sobald Sie Schmiergeld im Polizeirevier abliefern.

Die Polizei wird niemanden von der Gang, von der die Pylonen aufgestellt wurden, verhaften. Sie verhaftet Gangster, die Leute oder Gebäude angreifen, sofern sie es mitbekommt. Finstere Gestalten werden sofort verhaftet, es sei denn, sie befinden sich auf eigenem Territorium.

Alle Todesfälle werden der Polizei berichtet (auch dann, wenn kein Polizist etwas gesehen hat). Wenn zu viele Berichte eintreffen, wird ein unparteiischer Polizist in die betreffende Gegend geschickt, der jeden verhaftet. Wenn auf dem Grundstück eines Gebäudes Leichen liegen, steigt die Wahrscheinlichkeit einer Razzia. Es ist also einer geschickter Schachzug, Leichen auf die Grundstücke gegnerischer Gebäude zu bringen, um dort eine Polizeirazzia zu provozieren.

Die Polizei führt Razzien durch, wenn sie keinen genügend hohen Anteil an den Einnahmen eines Ihrer Geschäfte erhält. Die Höhe dieser "Spende" wird auf dem Datenbildschirm des jeweiligen Gebäudes eingestellt. Sie müssen das Schmiergeld erhöhen, wenn Sie viele Kunden herbeischaffen wollen oder mit zahlreichen Toten auf dem Grundstück rechnen.

Um das Polizeiinteresse für ein Gebäude herauszufinden, können Sie den Polizeirevier-Datenbildschirm konsultieren und auf Anzeichen im Radarfenster achten. Außerdem sollten Sie den Polizeiinteresse-Balken auf dem Gebäude-Datenbildschirm überprüfen. Wenn die Polizei um diesen Block patrouilliert, wird sie dem Gebäude einen Besuch abstatten und es genauer inspizieren.

Wenn die Polizei eine Razzia durchführt, schließt sie den Laden und verhaftet den Mieter. Es ist also eine gute Idee, es dem Mieter mit dem Falltür-Zubehör zu ermöglichen, rechtzeitig zu entkommen. Sorgen Sie jedoch dafür, daß er nicht zu schnell wieder zurückkehrt. Ein verhafteter Mieter wird zum Polizeirevier gebracht und dort ein Jahr lang in Gewahrsam genommen.

Wenn jemand verhaftet wird, bringt ihn ein Zeppelin ins Gefängnis, sofern Sie eines gebaut haben, oder ins Polizeirevier. Die Standard-Haftdauer in einem Polizeirevier ist drei Monate. Wenn jedoch eine Gefängniszelle zur Verfügung steht, muß der Gefangene darin eine Freiheitsstrafe von eineinhalb Jahren absitzen. Wenn Sie ein Gefängnis errichtet haben, können sie auf dem zugehörigen Datenbildschirm herauszufinden, wer dort für wie lange einsitzt.

Gefangene können vom Priester befreit werden, wenn Sie ihn zum richtigen Gebäude bringen.

Finstere Gestalten

Die Finsternen Gestalten sind eine buntgemischte Söldnertruppe mit einer Palette bizarrer Aktionsmöglichkeiten. Allerdings haben Sie ihren Preis.

Wenn Sie eine der Finsternen Gestalten einsetzen wollen, müssen Sie folgende wichtige Punkte berücksichtigen:

- Ihre Aktionen können nur ausgelöst werden, wenn sie sich in ihrem Gebäude befinden. Mit einem Linksklick auf das große Feld auf dem Datenbildschirm einer Finsternen Gestalt können Sie herausfinden, was eine Aktion bewirkt.
- Um eine Aktion einzuleiten, müssen Sie diese bezahlen. Jede Aktion kann nur ein paarmal ausgeführt werden. Sie können eine Finstere Gestalt zurückrufen und ihre Aktion abbrechen. Dies ist besonders dann anzuraten, wenn Sie vermuten, daß sie verhaftet oder getötet werden könnte.
- Sobald eine Finstere Gestalt auf ihr Ziel losgeht, lässt sie sich nicht mehr kontrollieren.

Bruto - Ein besonders netter Psychopath, der stets bereitwillig seine groben Einschüchterungs- und Disziplinierungsmethoden demonstriert. Außerdem besitzt er eine coole "Dreschmaschine", mit der es ihm mühelos gelingt, schneller die Straßen zu säubern als einen klaren Gedanken zu fassen.



Zu seinen Aktionen gehört die Verkörperung eines umherwirbelnden Derwischs, der alles und jeden, der ihm in den Weg kommt, vernichtet. Dabei beschränkt er sich auf ein Gebäude und richtet dort den größtmöglichen Schaden an.

"Old Spooky", der Geist - Der alte Spooky, ein uralter Einwohner vieler Städte, war einst ein unschuldiger Mann, der auf dem elektrischen Stuhl hingerichtet wurde und nun die Nachbarschaft heimsucht, um den Leuten das Blut in den Adern gefrieren zu lassen.



Er ist in der Lage, einen Gegner zu Tode zu erschrecken, um ihn unter Ihre Kontrolle zu bringen (bis er den Schock überwunden hat). Außerdem kann er einen Tarnmantel für einen Ihrer Charaktere erzeugen, damit er seine ruchlosen Taten ungestört ausführen kann, ohne vom Gegner gesehen zu werden.

Fifi, die Nutte - Sie ist nicht gerade für ihr feines Benehmen oder ihre Bildung bekannt. Man sieht sie oft auf der Straße, wo sie ihrem Gewerbe nachgeht und Passanten mit ihren Tanz- und Striptease-Einlagen unterhält.



Fifi kann eine Straßenfete steigen lassen, um die Aufmerksamkeit der Passanten auf sich zu ziehen und sie von ihrer Arbeit abzuhalten und die Polizei von Ihren Machenschaften abzulenken.



"Junior", der Saboteur - Junior hat seinen "Wie werde ich ein Attentäter"-Baukasten bereits ein Jahr und weiß nun tatsächlich, wie es geht. Geben Sie ihm eine Chance; Unterstützen Sie die örtliche Initiative zur Berufsförderung für Waisenkinder.

Zu Juniors Spezialitäten zählt es, Bomben zu bauen und dafür zu sorgen, daß sie zu einem gegnerischen Gebäude geliefert werden. Sie können ihm auch Klempnerwerkzeug in die Hand drücken und zusehen, wie er ein gegnerisches Gebäude in Minutenschnelle überschwemmt.



Pater Mac, der Priester - Dieser Geistliche ist nicht nur für einen schnellen Segen und eine Runde Bingo zu gebrauchen, er ist außerdem äußerst geschickt im Organisieren von Waren von den unwilligsten Gegnern.

Man kann ihn gut zu gegnerischen Ressourcenfabriken schicken, um ihnen eine Spende für den Kirchenrestaurierungsfonds (beispielsweise einen Sack Ziegelsteine) abzurufen. für Verhandlungen über die Freilassung eines Ihrer Leute ist er ebenfalls genau der richtige Mann.



Die Schläger - Wenn es ums Prügeln, Saufen, Pöbeln und Brandschatzen geht, sind diese Kerle genau das Richtige für Sie. Sie gehören zur Crème de la crème der örtlichen Raufbolde.

Zu ihren Aktionen zählt das Kidnappen von Mietern gegnerischer Banden, um Lösegeld zu erpressen. Sie werden auch gerne in Gruppen zum Gebäude eines Gegners geschickt, um diese abzufackeln.



Schwebende Symbole

Symbole, die über einem Haus auftauchen.

For Rent (zu vermieten)



Von Kakerlaken befallen



Zum Abreißen an die Stadt verkauft



Von Geistern heimgesucht



Zubehörlieferung erwartet



Mieter beschwert sich



Gebäude von der Polizei geschlossen



Gebäude wird saniert



Die Fabrik oder Ressource wird bestreikt



Jemand sitzt im Gefängnis/
Polizeirevier ein



Polizeiinteresse-Level 1 (niedrig)



Mieter wurde gekidnapped



Polizeiinteresse-Level 2 (mittel)



Mieter wird hier als
Geisel gehalten



Polizeiinteresse-Level 3 (hoch)



Mitwirkende

Die Ganoven von Studio 3

Der Pate:

John Twiddy

Falschmünzer:

Phil Thornton, Joe Walker, Nick Lovibond

Der Don:

Mark Cale

Anwalt der Familie:

Tim Best

Bandenchef:

Phil Thornton

Straßendealer:

John Twiddy, Tim Best

Klavierspieler:

Martin Oliver

Mundharmonika:

Jason Serrano

Die Verräter:

G.V. Long, Bailey Harper, Martin Oliver

Nahstehende Verwandte:

Nick Steadman, Nick Lee, Jason Serrano,
Robin Levy, Matt Risley, Attlee Baptiste

Leichte Mädchen:

Anita, Beth, Cleeta & Lin

Die schweren Jungs von Infogrames

Undercover:

Eddie 'der Muskelprotz' Edmondson,

Die Informanten:

Nick 'der Großvater' Evans, Jonathan Dale, Stuart Arrowsmith,
Marc Bowden, Lee Cummins, Steve Almond, John Jennings,
Richard Brooks, John Brooks, Ryan Wooldridge,
Kevin Cannon, Ryan Wooldridge, Tim Marrett, Tony McGarry,
Simon Crawford, Steve Aspinall

Gangsterbräute:

Heike Walther

Schwarzbrenner:

Frank 'der Panscher' Holz

Leibwächter:

Detlef 'Fingerbrecher' Richter

Laufbursche:

Jan Thomas

STREET WARS ©1999 Studio 3 Interactive Ltd.

Uses Smacker Video Technology. Copyright © 1994-1998 by RAD Game Tools, Inc.

Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-1999 by RAD Game Tools, Inc.

Hotline

Die Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen unserer Hotline sind werktags von 11.00 bis 19.00 Uhr unter der Telefonnummer 0190/510 550 (1,21 DM pro Minute) für Sie da und helfen Ihnen gerne bei allen Schwierigkeiten mit unseren Produkten weiter.

Um Ihnen bei technischen Problemen optimale Hilfe bieten zu können, bitten wir Sie, sich vor Ihrem Anruf möglichst über folgende Punkte zu informieren:

- Den Titel sowie – falls bekannt – die Versionsnummer Ihres Produktes
- Das von Ihnen verwendete System (Prozessortyp, RAM Speicher, Betriebssystem)
- Die von Ihnen verwendete Zusatzsoftware (z.B. Virenschutzprogramme)
- Die in Ihrem Rechner eingebaute Hardware (Marke und Modell Ihrer Soundkarte, Grafikkarte, CD-ROM Laufwerk usw.)
- Legen Sie sich nach Möglichkeit auch einen Ausdruck Ihrer Startdateien (autoexec.bat, config.sys, win.ini . . .) bereit.

Die wichtigsten Angaben erhalten Sie mit Hilfsprogrammen wie z.B. dem MS-DOS Programm „MSD“.

Customer Support

Natürlich können Sie uns auch schriftlich, per Fax oder per Email erreichen:

INFOGRAMES Deutschland GmbH
Customer Support
Robert-Bosch-Str. 18
63303 Dreieich

Fax: 06103/334-600
Email: hotline@infoframes.de
(technische Hilfe)
support@infoframes.de
(Umtausch und Lösungshilfen)
info@infoframes.de
(Produktinformationen/ neueste Updates)

Um Ihnen schnell und kompetent weiterhelfen zu können, bitten wir Sie auch in diesem Fall um möglichst genaue Problem- und Fehlerbeschreibungen sowie detaillierte Angaben über das von Ihnen verwendete System.

Falls das von Ihnen erworbene Produkt einen Defekt aufweisen sollte, bitten wir Sie, es bei Ihrem Softwarehändler umzutauschen. Falls dieser Software-Produkte vom Umtausch ausschließt, senden Sie uns bitte das komplette Produkt (einschließlich Handbuch, Verpackung und Kaufbeleg) gut verpackt zu. Bitte senden Sie zum Umtausch unbedingt die beiliegende Service-Karte mit.