

DER CLOU!

Copyright 1992/93 by NEO Software Produktions Ges.m.b.H.
Wienerbergstr. 7, A-1100 Wien

Achtung: Das vorliegende Handbuch und die dazugehörige Software darf, auch auszugsweise, ohne die schriftliche Genehmigung der NEO Software Produktions Ges.m.b.H. weder reproduziert, übertragen, verändert oder auf Datenträgern gespeichert werden, weder in mechanischer, elektronischer, magnetischer, optischer, chemischer oder manueller Form. Ausgenommen sind Sicherheitskopien für den persönlichen Gebrauch. Die NEO Software Produktions Ges.m.b.H. übernimmt keine Garantie für die Vollständigkeit und Richtigkeit des Programms und des dazugehörigen Handbuchs, sowie keine Haftung für eventuell daraus entstehende Folgeschäden.

Produced by NEO Software Produktions Ges.m.b.H.
Published by NEO Deutschland, Litfin Publishing GmbH & CO.

HOTLINE: Mo-Fr 10-16 Uhr
Tel: 0043/1/60 740 80

CREDITS

Idee und Konzept von
and avoid panic by

Programmierung
Helmut Gaberschek
Kaweh Kazemi

Grafik
Markus Hudolin

Story
Karam Nada

Sound & Musik
Hannes Seifert

Amiga Musikkonvertierung
Clemens Helbock

Cover Artwork
David Rowe

Produced by
NEO Software Produktions Ges.m.b.H.

I. Ladeanweisungen und Installationshilfen

Hardwareanforderungen

'Der Clou!' ist für verschiedene Computertypen erhältlich. Welche Version sie erstanden haben, ist auf dem Kleber auf Ihrer Schachtel ersichtlich.

AMIGA-Version: Für alle Amiga-Modelle mit mindestens 1 Megabyte RAM. Zusätzlicher Speicher wird erkannt und automatisch vom Programm genützt.

AMIGA 1200/4000-Version: Für diese Geräte wurde eine spezielle Version entwickelt, die die besonderen Grafikfähigkeiten dieser Geräte unterstützt. Es sind keine zusätzlichen Erweiterungen erforderlich.

CD 32-Version: Zusätzlich zu den erweiterten Grafiken, die die Farbanzahl des CD 32 ausnützen, wurde ein komplettes Sprachpaket integriert, das im gesamten Spiel Sprachausgabe in CD-Qualität liefert.

PC-Version: Alle ab 386er - 100% IBM-kompatible Geräte - aufwärts mit mindestens 2 Megabyte Speicher und 100% VGA-kompatibler Grafikkarte.

PC CD-ROM-Version: Diese Version bietet ebenfalls wie die CD 32-Version erweiterte Grafiken in Super-VGA, sowie ein Sprachpaket in CD-Qualität.

Ladeanweisung und Installation

PC-Version: Installieren Sie das Spiel auf Ihre Festplatte, indem Sie das auf der ersten Diskette mitgelieferte Programm 'Install' verwenden. Tippen Sie b: oder a: (je nachdem, welches Ihr 3.5 Zoll Laufwerk ist), und starten Sie das Programm mit Eingabe von 'Install' >ENTER<.

Raubkopien

Bitte beachten Sie, daß dieses Produkt mit größter Sorgfalt von uns erarbeitet wurde und diese Entwicklungszeit viel Geld, Zeit und Mühe gekostet hat. Damit wir auch weiterhin den Softwaremarkt mit hochwertiger Spielesoftware beliefern können, möchten wir Sie bitten, keine Kopien dieses Spieles an Freunde oder Bekannte weiterzugeben. Denn nur dann, wenn auch zukünftig genügend Spiele gekauft werden, kann mit der Entwicklung weiterer Produkte gerechnet werden.

Kurzanleitung

Die folgenden Steuerungskommandos gelten im gesamten Spiel bei allen Versionen:

Mit der linken Maustaste, der Returntaste oder dem Feuerknopf wird ein Menüpunkt selektiert. Eine Aufgabe kann jederzeit mit der rechten Maustaste oder der Escape-(ESC) Taste abgebrochen werden.

Mit den Tasten F1 bis F10 gelangen Sie in ein Auswahlmenü, in dem man den Spielstand speichern oder laden kann. Um einen Spielstand auf Diskette abzuspeichern, muß zuerst eine Spielstanddiskette angelegt werden. Siehe oben, 'Erstellen einer Spielstanddiskette.'

II. EINLEITUNG

London Victoria Station, 3. Februar 1953. Mit einem grauen, stählernen Zischen und unter großen Mühen bleibt der 5 Uhr Zug aus Dover stehen. Unter den Fahrgästen befindet sich auch Matt Stuvysunt, ein Mann, dem es gelingen wird, den bestgeschützten Schatz Englands zu stehlen: Die Kronjuwelen.

Erleben Sie als Matt Stuvysunt im Dunstkreis von Agenten, der Polizei, Hehlern und Dieben im Schatten des 2. Weltkrieges eine Welt der Spannung und des Mißtrauens, aber auch eine Welt in der Komplizen zu Freunden werden und in der Sie eventuell sogar die Frau Ihres Lebens finden.

Planen Sie den perfekten Diebstahl, organisieren Sie die Fluchtwagen und Werkzeuge und besuchen Sie Bars, um die optimalen Komplizen für Ihren Plan zu finden und sie dafür zu begeistern.

III. Ausschnitte aus dem Tagebuch des Matt Stuvysunt

01-12-1937

Hallo Tagebuch.

Heute habe ich Dich bekommen. Was für ein wunderbarer Tag heute doch ist. Ich wachte am Morgen auf und dachte nur mehr daran, daß ich heute Geburtstag habe. Ich stand auf und zog mir die wildeste Jean an, die ich besitze, (es wird Zeit, daß ich an meinen Ruf denke) und ging ins Wohnzimmer. Meine Eltern waren schon wach, und schenkten mir Dich und einen kleinen Schäferhund, den ich Albian taufte. Tagebuch, ich verspreche, Dir alles wichtige mitzuteilen, aber nicht jetzt. Mami ruft.

Bis später

Matt

01-12-1937 17.00

Hier bin ich wieder. Die Geburtstagsparty war toll. Ich bin so glücklich. Alle Geburtstage sollten so sein. Ich werde jetzt mit Albian spazieren gehen.

Bis morgen

Matt

03-09-1938

Als ich heute mit Tom Indianer spielte, versteckte ich mich auf dem Dachboden. Weißt Du, was ich dort fand? - In der grünen Kiste waren einige Zeitungsartikel über Dad. Dad soll vor 20 Jahren ein großer Einbrecher gewesen sein. Dennoch hat ihn die Polizei verhaftet und für 3 Jahre ins Gefängnis gesteckt. Ich kann mir das überhaupt nicht vorstellen. Mein Dad - ein Einbrecher! Doch der Name stimmt. Dean Stuvysunt. Tagebuch, hättest Du Dir das gedacht?

03-05-1944

Oh Mann, war ich gestern betrunken. Ich bin mit Tom in 'Die alte Welt' gegangen. Die Unmenge von Alkohol, die wir beide vertilgt haben, scheint der halbe Bestand des Lokals gewesen zu sein, da sie uns hinauswerfen mußten, nachdem die anderen Gäste den restlichen Alkohol konsumiert hatten. Habe auch meine erste Zigarette geraucht. Sie war ganz gut.

01-07-1944

Puh, wenig Geld. Bei zwei Schachteln Zigaretten pro Tag kann ich unmöglich meine Finanzkraft erhalten. Werde das Rauchen aufgeben.

04-02-1945

Habe mich in Mandy verliebt. Leider bin ich jedoch zu schüchtern, um sie anzusprechen. Jedesmal, wenn ich sie sehe, klopft mein Herz bis zum Hals und ich bringe kein Wort mehr über die Lippen.

27-03-1951

Tom heiratet! Wahnsinn. Na, ich bin gespannt auf die Hochzeit. Wenn ich denke, wie sie sich damals in der Schule kennengelernt haben, er und Julia ... und jetzt, jetzt heiraten die beiden...

01-12-1952

Dad hat mich heute auf einen Drink eingeladen. Es sind dann einige mehr geworden. Dad hat mir auch einiges aus seiner Vergangenheit erzählt. Einer seiner Freunde von damals lebt heute in London: Herbert Briggs. Er war damals an den krummen Touren meines Dad beteiligt, konnte aber jedes mal noch rechtzeitig entkommen. Dad hat ihn auch nicht verraten, als er damals geschnappt wurde. Ja, so ist er, mein Dad.

24-12-1952

Habe heute beschlossen, früher oder später von hier weg zu gehen. London wäre nicht schlecht...

30-12-1952

Habe heute Tom und Mutter von meinem Entschluß erzählt von hier weg zu ziehen. Mutter war ziemlich traurig, aber London ist ja nicht Japan oder Australien und gar so oft hat sie mich in der letzten Zeit ja auch nicht mehr gesehen.

18-01-1953

Ich war bei Tom. Wir sind noch ein Bier trinken gegangen. In unser Pub, in 'die alte Welt'. Es fällt mir schwer, all das aufzugeben. Dieses Pub, diesen Ort, Tom, Dad, ... Mutter... Aber mein Entschluß steht. Ich gehe nach London und morgen geht's los!

IV. Bedienungsanleitung

1. Allgemeines

1.1. Der Bildschirmaufbau

Der Bildschirm ist in folgende 3 Bereiche unterteilt:

Der Sprechblasen-Abschnitt

In diesem Teil des Bildschirms wird zumeist die aktuelle Zeit dargestellt. Weiters werden in diesem Teil Gespräche, Gedanken, sowie Notizzettel mit Daten (z.B. von Autos und Werkzeugen) gezeigt. Während eines Gespräches erfolgt über diesen Teil des Bildschirms auch die Steuerung des Gespräches.

Der Darstellungs-Abschnitt

In diesem Teil des Bildschirms wird zumeist der Ort gezeigt, an dem Sie sich gerade aufhalten. Während der Planung und des Einbruches sehen Sie hier das Gebäude, in dem Sie sich mit Ihrem Team gerade bewegen.

Der Menü-Abschnitt

In diesem Teil des Bildschirms sehen Sie die Möglichkeiten, die Sie im Moment haben. Eine genauere Beschreibung der hier angeführten Aktionen finden Sie in den Kapiteln 2, 3 und 4. In der Titelzeile finden Sie zusätzlich noch die genaue Ortsangabe, sowie das aktuelle Datum.

1.2. Die Bedienung mit der Maus

Um eine Aktion auszulösen, bewegen Sie die Maus über das jeweilige Wort im Menü oder Sprechblasenabschnitt. Das ausgewählte Wort wird daraufhin farblich hervorgehoben. Durch Betätigung der linken Maustaste starten Sie die jeweilige Aktion. Wenn Sie sich im Sprechblasenabschnitt befinden, können Sie die meisten Vorgänge durch Betätigung der rechten Maustaste abbrechen. Einige Aktionen, z.B. Speichern und Laden, können Sie nur über die Tastatur durchführen. (Siehe: 'Die Bedienung über Tastatur').

1.3. Die Bedienung mit dem Joystick

Durch Bewegen des Joysticks können Sie im Menü oder im Sprechblasenabschnitt ein Wort auswählen. Dieses ausgewählte Wort erkennen Sie an der farblichen Hervorhebung. Durch Betätigung des Feuerknopfes können Sie diesen Menüpunkt anwählen und die jeweilige Aktion starten. Einige Aktionen, z.B. Speichern und Laden, können Sie nur über die Tastatur durchführen. (Siehe: 'Die Bedienung über Tastatur').

1.4. Die Bedienung über Tastatur

Durch Betätigung der Pfeiltasten können Sie im Menü oder im Sprechblasenabschnitt ein Wort auswählen. Dieses ausgewählte Wort erkennen Sie an der farblichen Hervorhebung. Durch Betätigung der RETURN- oder Leertaste können Sie die Aktion starten. Wenn Sie sich im Sprechblasenabschnitt befinden, können Sie die meisten Vorgänge durch Betätigung der ESC-Taste abbrechen. Über eine der Funktionstasten F1 bis F10 gelangen Sie in das Spielstand-Menü. (Siehe: 'Das Spielstandmenü').

1.5. Das Spielstandmenü

Im Spielstandmenü können Sie das 'Spiel beenden' oder das 'Spiel fortsetzen', sowie 'Speichern' und 'Laden'. Dieses Menü erreichen Sie durch Betätigung einer der Funktionstasten F1 bis F10. Abspeichern können Sie nur, wenn Sie sich in der Stadt VOR(!) einem beliebigen Gebäude befinden. Beim Laden und Speichern können Sie aus einem von vier Spielständen wählen. Anfangs sind diese Spielstände leer und können natürlich nicht geladen werden. Wenn Sie ein Spiel speichern, wird der Name des alten Spielstandes durch einen neuen Namen ersetzt. Dieser Name besteht aus dem Ort, an dem Sie sich gerade befinden, sowie dem Datum, an dem das Spiel gespeichert wird. Wenn Sie also auf der Holland Street am 03.02.1953 speichern, heißt dieses Spiel 'Holland, 03.02.1953(0)'. Die Zahl in Klammer gibt die Nummer des Spielstandes an.

2. In der Stadt - Die Vorbereitung

In der Stadt können Sie die Vorbereitungen für diverse Einbrüche treffen. Ausgangspunkt all Ihrer Vorbereitungen wird Ihr Hotelzimmer sein. Neben diesem Hotelzimmer gibt es jedoch noch eine große Anzahl anderer Schauplätze, die Sie im Laufe der Erzählung kennenlernen können.

Während der Vorbereitung sieht Ihr Bildschirm wie folgt aus:

- die aktuelle Zeit(1)
- der aktuelle Standort(2)
- das aktuelle Datum(3) und der Name des aktuellen
- Standortes(4)

Um Aktionen zu setzen, können Sie im Menü-Bereich zwischen zahlreichen Möglichkeiten wählen, die im Folgenden näher beschrieben werden.

2.1. Das Gehen

Wählen Sie diesen Menüpunkt, um sich durch das England der 50er zu bewegen. Normalerweise erscheint ein neues Menü, das Ihnen alle möglichen Wege anbietet. Wählen Sie den Ort, zu dem Sie gehen wollen, aus - und schon befinden Sie sich dort. Wie Sie an der Uhrzeit sehen können, vergeht dabei eine gewisse Zeit. Falls es nur eine Möglichkeit gibt, einen Ort zu verlassen, erscheint das Auswahlménü der Orte nicht, sondern Sie gehen automatisch zurück. Um sich auch zu Orten, die weiter entfernt sind, schnell bewegen zu können, benützen Sie das Taxi. Ein Taxi ist auf jeder Straße zu finden. Steigen Sie mittels dieses Menüpunkts ein. Außerdem können Sie auch ein Taxi rufen. Wie das geht, und was man in einem Taxi tun kann, ist weiter unten beschrieben.

2.2. Das Reden

Wenn dieser Menüpunkt anwählbar ist, sind Leute anwesend, mit denen Sie sich unterhalten können. Diese Unterhaltung wird je nach Gesprächspartner und dem Ort der Unterhaltung unterschiedlich verlaufen. Wenn Sie sich mit Leuten an Ihrem Arbeitsplatz unterhalten, so wird das Gespräch rein geschäftlicher Natur sein. Treffen Sie dieselbe Person jedoch auf der Straße oder in einer Bar, so wird sich ein privateres Gespräch ergeben. Private Gespräche haben den Vorteil, daß Sie eine Menge über die jeweilige Person erfahren können, und daß Sie diese Person für einen Ihrer Einbrüche anwerben können.

'Ich hätte eine Job für Sie...' Mit der Feststellung: 'Ich hätte eine Job für Sie...', können Sie Ihrem Gesprächspartner anbieten, an einem Ihrer Einbrüche teilzunehmen. Über einen der Sätze: 'Wir sind zu ...' holen Sie ein Angebot dieser Person ein. Dieses Angebot hängt von vielen Faktoren, so z.B. von den Fähigkeiten, der Habgier und der Sympathie ab. Sie können anschließend klarstellen, ob Sie an einer Zusammenarbeit interessiert sind. Falls Sie Interesse bekunden: 'Ich melde mich, sobald...', können Sie die Person ab jetzt in Ihren Plänen einsetzen. Doch seien Sie hier vorsichtig. Schon einige geniale Pläne sind daran gescheitert, daß zu viele Personen in die Pläne eingeweiht wurden. Jede Person mehr, die über Ihre Pläne Bescheid weiß, stellt ein zusätzliches Risiko für Sie dar. Sobald Sie einer Person einen Job angeboten haben, erhalten Sie über 'Nachdenken' (siehe dort) eine genaue Einschätzung dieser Person und ihrer Fähigkeiten. Nach einem gelungenen Einbruch verlieren sich die Wege der Komplizen wieder. Möchte man diese Personen wieder in einen neuen Einbruch miteinbeziehen, muß man sie erneut kontaktieren. Diesmal kann es aber durchaus vorkommen, daß sie ganz andere Forderungen stellen, als beim ersten Einbruch.

'Beruf?'

Mit dieser Frage erfahren Sie den Beruf Ihres Gegenüber.

'Schon was mit der Polizei zu tun gehabt?' Leute, die schon mit der Polizei zu tun hatten, haben ein größeres Risiko, im Laufe einer Spurensicherung und Fahndung verdächtig und geschnappt zu werden.

'Schon Erfahrung?' Mit diesem Punkt erfahren Sie etwas über die Fähigkeiten und die Erfahrungen Ihres Gegenüber.

'Bis bald' Hiermit beenden Sie das Gespräch.

2.3. Das Umsehen (außerhalb eines Gebäudes)

Sie sollten sich ab und zu auch mal auf Ihre Umgebung konzentrieren. Oft birgt die Umgebung und die Personen um Sie herum interessante Details, die Sie nicht missen sollten und die Ihnen weiterhelfen können. Sie haben die Wahl, sich entweder auf die Umgebung, oder auf die Sie umgebenden Personen zu konzentrieren. Die Wahl erfolgt in einer Gedankenblase. Wählen Sie 'Person', müssen Sie sich für eine Person entscheiden, die Sie beobachten wollen. Kennen Sie die Person noch nicht (wenn Sie Leute kennenlernen wollen, sollten Sie sich den Punkt 'Reden' durchlesen), erscheint nur ein kurzer Text, der den ersten Eindruck wiedergibt. Haben Sie der Person schon einen Job angeboten, so erscheint eine umfassende Einschätzung dieser Person.

2.4. Das Umsehen (in einem Zielgebäude)

Wenn Sie sich in einem Gebäude befinden und 'Umsehen' anwählen, können Sie sich über das Inventar sowie die Beutegegenstände informieren. Bevor Sie ein Gebäude betreten, sollten Sie es jedoch beobachten. Mit der Beobachtung steigt Ihr Wissen über das Gebäude, dessen Grundriß und sein Inventar. Je länger Sie also beobachten, umso vollständiger ist Ihr Notizzettel mit dem eingezeichneten Inventar. Sehen Sie sich in einem Gebäude, in das Sie einbrechen wollen, genau um. Sie sollten jedes Detail des Gebäudes kennen. Achten Sie hier vor allem auf Alarmanlagen sowie Stromversorgungen und welche Gegenstände mit ihnen verbunden sind. Wenn Sie genügend beobachtet haben, wird einer der Gegenstände regelmäßig blinken. Dieser Gegenstand ist momentan aktiv, das heißt Sie können sich über ihn genauere Informationen zeigen lassen. (Siehe 'Genauer ansehen')

'Nächster Gegenstand' Aktiviert, falls Sie genug beobachtet haben, den nächsten Gegenstand des Inventars.

'Vorheriger Gegenstand' Aktiviert in der Reihe der Gegenstände den zuletzt aktiven Gegenstand.

'Genau ansehen' Hier erhalten Sie genauere Informationen über den aktiven Gegenstand. Sie erfahren, ob der Gegenstand mit einer Alarmanlage oder einem Steuerkasten verbunden ist, sowie den Inhalt dieses Gegenstandes. Falls es sich bei dem aktiven Gegenstand um einen Steuerkasten handelt, wird in der Skizze auch noch eingezeichnet, mit welchen Gegenständen dieser Steuerkasten verbunden ist, das heißt, welche Objekte von diesem Steuerkasten kontrolliert werden. Diese Verbindungen werden wieder entfernt, sobald Sie einen anderen Steuerkasten 'genau ansehen'. Handelt es sich bei dem Objekt um eine Alarmanlage, so werden die Leitungen zu den, von dieser Alarmanlage geschützten Gegenständen eingezeichnet. Auch diese Verbindungen werden wieder entfernt, sobald Sie sich eine andere Alarmanlage 'genau ansehen'.

'Wächter' Falls es in einem Gebäude Wachen gibt, erfahren Sie, welche Kontrollrouten sie zurücklegen.

'Fertig!' Mit diesem Punkt beenden Sie 'Das Umsehen'.

2.5. Das Nachdenken

Durch Anwahl von 'Nachdenken' können Sie über Allgemeines, eigene Autos, Bekannte, eigene Werkzeuge, Gebäude und Ihre Beute nachdenken.

'Nachdenken über Allgemeines'		Hier erhalten Sie eine allgemeine Aussage über Ihr bisheriges Leben, sowie eine Selbsteinschätzung von Matt. Diese Selbsteinschätzung enthält folgende Werte: Name, Beruf, Geschlecht, Alter
Gesundheit		Einbrecher sollten bei guter Gesundheit sein, denn ein Einbruch, die damit verbundene Arbeit, oder womöglich eine Flucht, erfordern eine gute körperliche Verfassung.
Stimmung		Die Stimmung während eines Einbruches ist zum Teil von der Grundstimmung der einzelnen Bandenmitglieder abhängig. Sie ist von großer Bedeutung, denn je besser und sicherer sich die Mitglieder Ihres Teams fühlen, umso weniger Spuren verursachen Sie und umso schneller sind sie bei ihrer Arbeit.
Intelligenz		Die Intelligenz wirkt sich auf die Arbeitsleistung 'intellektueller' Arbeiten (z.B. Tresorknacken) aus. Sie ist aber auch bei Aktionen außerhalb des Einbruches (z.B. wenn die Person untertauchen muß) von großer Bedeutung.
Stärke		Die Stärke spielt während des Kampfes eine wichtige Rolle. Sie entscheidet aber auch mit, wieviel z. B. eine Person tragen kann.
Ausdauer		Je niedriger die Ausdauer einer Person ist, umso öfter muß diese während eines Einbruches Pausen machen, um sich etwas zu erholen. Berücksichtigen Sie dies bei der Planung! Die Ausdauer spielt jedoch auch bei anderen Arbeiten eine große Rolle: denn jemand, der außer Atem ist, hat auch keine ruhigen Hände und macht Fehler oder verursacht Spuren.
Loyalität		Die Loyalität einer Person zeigt sich vor allem nach mißlungenen Einbrüchen, denn im Kreuzverhör bedarf es neben anderer Eigenschaften vor allem großer Loyalität, die entkommenen Komplizen nicht zu verraten.
Geschicklichkeit		Die Geschicklichkeit hat Auswirkungen auf alle manuellen Arbeiten. Geschickte Leute lernen auch relativ schnell neue Fertigkeiten. Im Kampf spielt die Geschicklichkeit je nach Kampart eine mehr oder weniger große Rolle.
Sympathie		Die Leute, auf die Sie treffen, sind zumeist Profi genug, um während des Einbruches diese persönlichen Gefühle zu vergessen. Wenn es jedoch zu einer Festnahme kommt, spielen ihre persönlichen Beziehung sehr wohl eine Rolle und sie kann darüber entscheiden, ob die Person aussagt oder nicht. Auch Händler sind gewillt, den Preis etwas nachzulassen, oder einen besseren Preis zu zahlen, wenn sie den Geschäftspartner besser kennen.
Bekanntheit		Dieser Wert spiegelt die Bekanntheit einer Person in der 'Szene' wieder. Personen mit hohem Bekanntheitsgrad haben es im Ernstfall schwerer unterzutauchen.
Habgier		Die Habgier spielt in erster Linie eine Rolle, wenn es um die Aufteilung der Beute, sowie um Preise bei Händlern geht.
Nerven		Die Nerven spielen während eines Einbruches eine große Rolle. Komplizen mit schlechten Nerven haben oftmals

	nicht die Ruhe und die Umsicht, möglichst wenig Spuren zu hinterlassen, um der Polizei keine Anhaltspunkte zu bieten. Auch nach einem Einbruch gilt es, während der möglichen Verhöre und Ermittlungen, die Nerven zu bewahren.
Vorhandene Akten	Von einigen Personen besitzt die Polizei bereits Akten. Im Laufe der Fahndung werden von den Einbrechern Täterprofile erstellt und mit dem vorhandenen Aktenmaterial verglichen. Auf diese Art und Weise können Personen, von denen Akten vorhanden sind, sehr schnell zu Verdächtigen werden.
Fähigkeiten	Unter diesem Punkt finden Sie die Fähigkeiten dieser Person. Folgende Fähigkeiten sind relevant:
Autos	Die Fähigkeit, ein Fluchtauto zu fahren.
Schlösser	Die Fähigkeit, die Schlösser von Türen zu öffnen.
Sprengstoff	Die Fähigkeit, mit Sprengstoff zu hantieren.
Safes	Die Fähigkeit, Tresore zu knacken.
Elektronik	Elektronikkenntnisse benötigen Sie, um Alarmanlagen und Steuerkästen ein- bzw. auszuschalten.
Aufpassen	Menschen mit dieser Fähigkeit haben einen siebenten Sinn für Gefahr. Sie können dies nutzen, indem Sie Menschen mit dieser Fähigkeit beauftragen, während des Einbruches aufzupassen.
Kampf	Die Fähigkeit Wächter, zu überwältigen.
'Nachdenken über eigene Autos'	Hier können Sie über die Autos, die Sie im Moment besitzen, nachdenken. Sie sehen anschließend folgende Daten:
Name	Der Name jedes Wagens besteht immer aus der Typenbezeichnung, sowie dem Baujahr, Herkunftsland und Alter.
Wert	Dies ist Ihr Schätzwert dieses Wagens.
Leistung	Dies ist die Leistung laut Datenblatt. Autos können mit zunehmendem Alter an Leistung verlieren. Diesen Verlust können Sie nur abschätzen.
Geschwindigkeit	Dies ist die Höchstgeschwindigkeit laut Datenblatt. Auch dieser Wert stimmt mit zunehmendem Alter des Wagens immer weniger.
Zugelassen für	Die Anzahl der Personen, die in diesem Wagen Platz finden.
Gesamtzustand	Der Gesamtzustand, in dem sich der Wagen befindet.
Karosserie	Der Zustand, in dem sich die Karosserie befindet. Die Karosserieform ist nach der Type und der Lackierung eines der wichtigsten Kriterien bei der Auffälligkeit eines Wagens. Achten Sie daher darauf, daß Ihre Karosserie nicht zu auffällig ist.
Reifen	Der Zustand der Reifen.
Motor	Der Zustand des Motors.
Ladepazität	Die Ladepazität bestimmt, wieviele Beutegegenstände Sie mitnehmen können. Denken Sie daran, daß auch jeder Komplize Platz benötigt.
Auffälligkeit	Die Auffälligkeit des Wagens.
'Nachdenken über Bekannte'	Wenn Sie über Bekannte nachdenken, denen Sie schon einen Job angeboten und mit denen Sie sich über die Aufteilung der Beute geeinigt haben ('Ich melde mich

sobald...'), erhalten Sie hier eine komplette Einschätzung dieser Person inklusive aller Eigenschaften und Fähigkeiten. Die Eigenschaften und Fähigkeiten sind unter 'Nachdenken über Allgemeines' erklärt. Wenn Sie über Bekannte nachdenken, mit denen Sie sich noch nicht unterhalten haben, so erhalten Sie eine komplette Einschätzung dieser Person. Eine Erklärung dieser Werte finden Sie weiter vorne unter 'Nachdenken über Allgemeines'. Wenn Sie über Bekannte nachdenken, mit denen Sie sich noch nicht geeinigt haben, erscheint nur eine kurze, verbale Beschreibung der Person.

'Nachdenken über Werkzeuge' Hier erhalten Sie eine kurze Beschreibung der Eigenschaften Ihrer Werkzeuge. Folgenden Daten befinden sich auf Ihrem Notizzettel:

Name	Der Name des Werkzeuges.
Wert	Der Wert des Werkzeuges.
Verletzungsgefahr	Dies ist das Restrisiko einer Verletzung trotz ordnungsgemäßer Handhabung.
Lautstärke	Die Lautstärke, die bei Anwendung dieses Werkzeuges entsteht.
benötigt	Unter diesem Punkt finden Sie andere Ausrüstungsgegenstände, die dieses Werkzeug bei der Benützung erfordert.
anzuwenden auf	Unter diesem Punkt finden Sie Verwendungsmöglichkeiten für dieses Werkzeug, sowie die geschätzte Dauer bei der Anwendung.

'Nachdenken über Gebäude' Hier erhalten Sie kurz zusammengefaßt die Notizen, die während des Beobachtens angefertigt wurden. Sie können deshalb auch nur über Gebäude nachdenken, die Sie bereits beobachtet haben.

Folgende Notizen stehen Ihnen zur Verfügung:

Einsatzzeit	Sobald eine Polizeistation durch einen Alarm, durch Nachbarn oder Passanten alarmiert wurde, werden ein oder mehrere Streifenwagen zu dem Gebäude geschickt. Die Einsatzzeit gibt an, wie lange die Streifenwagen zum jeweiligen Gebäude brauchen.
Werte	Hier erfahren Sie, wieviel es in diesem Gebäude zu holen gibt.
Fluchtweg	Die Art des Fluchtweges. Je nach Fluchtweg sollten Sie Ihren Fluchtwagen wählen.
Genauigkeit	Gibt an, wie genau Sie über ein Gebäude Bescheid wissen. Je mehr Sie über ein Gebäude wissen, umso besser können Sie und Ihre Komplizen sich auf das Gebäude vorbereiten und umso besser wird der Einbruch klappen.
Bewachungsgrad	Dies ist der Bewachungsgrad dieses Gebäudes. Gebäude mit einem hohen Bewachungsgrad verfügen über gute Sicherungseinrichtungen und oftmals auch über Wachpersonal. Dieser Wert steht auch im Zusammenhang mit Patrouillen. Dies sind Streifenwagen der Polizei oder private Wachdienste, die in mehr oder weniger regelmäßigen Abständen das Gebäude von außen bzw. durch die Fenster auf Auffälliges kontrollieren.
Funkverkehr	Gibt es in einem Gebäude Wachpersonal, so stehen diese Wachen über Funk miteinander in Verbindung. Die Intensität des Funkverkehrs gibt dieser Wert an. Je höher

	dieser Wert ist, umso höher ist die Wahrscheinlichkeit, daß einer der Funksprüche aufgefangen wird.
Ausbildung der Wachen	Die Wachen in den Gebäuden verfügen über unterschiedliche Ausbildung. Diese Ausbildung zeigt sich vor allem in der Schwierigkeit, sie zu überwältigen.
Maximaler Geräuschpegel	Dies ist der maximale Geräuschpegel, den Sie während der Arbeit nicht überschreiten sollten, da sonst die Gefahr besteht, daß Nachbarn, Passanten oder Patrouillen Alarm schlagen.
'Nachdenken über Beute'	Hier erhalten Sie eine Aufstellung der Beute, die Sie im Moment besitzen.

2.6. Das Beobachten

Bevor Sie mit der Planung eines Einbruches beginnen können, sollten Sie sich über das Gebäude genau informieren. Je länger Sie vor dem Gebäude beobachten, umso höher ist die Genauigkeit der Beobachtung. (siehe 'Nachdenken über Gebäude'). Um mit einer Planung beginnen zu können, müssen Sie einen Beobachtungsgrad von mindestens 50% erreichen. Eine genaue Beobachtung ermöglicht es Ihren Komplizen, sich optimal auf den Einbruch vorzubereiten und ist Voraussetzung für das Umsehen in Gebäuden. Seien Sie jedoch auch vorsichtig, denn langes Beobachten kann zur Folge haben, daß Sie jemandem auffallen, der sich später im Zuge der Ermittlung an Sie erinnert! Achten Sie während der Beobachtung auf die Regelmäßigkeit und die Abstände in denen Patrouillen kommen. Sie können davon ausgehen, daß die Patrouillen auch am Tag Ihres Einbruches ähnlich verfahren. Diese Patrouillen begrenzen für Sie die Zeit, die Sie sich in einem Gebäude aufhalten können, denn eine Patrouille übersieht Sie vielleicht, eine zweite vielleicht auch noch, aber ab der 3. Patrouille ist es schon sehr unwahrscheinlich, daß Sie nicht entdeckt werden. Nachdem Sie die Beobachtung abgebrochen haben, sehen Sie die Auswertung Ihrer Beobachtung. (Siehe: 'Nachdenken über Gebäude').

2.7. Das Taxi-Rufen

Um weiter entfernte Orte schnell erreichen zu können, benötigen Sie ein Taxi. Entweder Sie rufen sich das Taxi, oder Sie gehen zum nächsten verfügbaren Taxi (Siehe: 'Gehen weiter oben'). Anschließend können Sie dem Taxifahrer mitteilen, wohin er Sie bringen soll.

2.8. Telefonieren

Sie kennen jemanden, den Sie in Ihr Team aufnehmen wollen, wissen jedoch nicht, wie Sie ihn erreichen sollen? Über die Vermittlung erreichen Sie so ziemlich alle Leute, die Sie bisher kennen. Falls es einmal besetzt sein sollte, oder niemand rangeht - macht nichts. Probieren Sie es später nochmal.

2.9. Das Warten

Falls Sie auf jemanden oder auf etwas warten müssen, aber nicht wissen, was Sie tun sollen, damit die Zeit schneller vergeht (das nennt man auch Langeweile).

2.10. Beim Autohändler

Wenn Sie mit dem Taxi in die Wellington Road fahren, befinden Sie sich vor dem Autohändler 'New & Used Cars'. Hier können Sie sich Autos kaufen, sowie Ihre Autos verkaufen und warten lassen.

Im Büro	Hier wird sich während der Öffnungszeiten zumeist Marc Smith, der Autohändler, aufhalten. Nutzen Sie diese Gelegenheit, um ein wenig mit ihm zu plaudern.
Am Parkplatz	Hier können Sie mit Autos handeln, daß heißt, Sie können sich entweder ein Auto kaufen, oder falls Sie schon Autos besitzen, diese auch wieder verkaufen. All das funktioniert über das Reden.

'Zeigen Sie mir...'	Anschließend erscheint eine Liste der Autos, die Sie sich zeigen lassen können. Im unteren Bereich sehen Sie zu jedem Zeitpunkt den Preis dieses Autos, sowie Ihr verfügbares Geld. Wenn Sie ein Auto anwählen, wird das dazugehörige Datenblatt gezeigt. Was die Informationen auf diesem Datenblatt bedeuten, finden Sie unter 'Nachdenken über eigene Autos'. Nachdem Sie das Datenblatt gesehen haben, können Sie das Auto entweder kaufen, oder sich einen weiteren Wagen zeigen lassen.
'Ich verkaufe..'	Über diesen Punkt können Sie einen Ihrer Wagen verkaufen. Marc Smith (der Autohändler) wird Ihnen daraufhin ein Angebot legen, das Sie entweder annehmen oder zurückweisen können.
'Wiedersehen'	Hiermit beenden Sie das Gespräch.
In der Werkstatt	Hier können Sie einen Ihrer Wagen reparieren bzw. umlackieren lassen. Marc Smith ist sogar bereit, des öfteren für guten Kunden eine Nachtschicht einzulegen, um einen Wagen noch schnell fertig zu bekommen. Wenn Sie das Gespräch mittels 'Reden' beginnen, können Sie zuerst wählen, welchen Wagen Sie in die Werkstatt bringen lassen möchten.
'Was können Sie aus dem Wagen herausholen?'	Hiermit können Sie Ihren Wagen generalüberholen lassen. Dabei werden alle Komponenten Ihres Wagens gleichmäßig überholt. Der Autohändler wird Ihnen den Preis pro Stunde nennen. Diesen können Sie annehmen: 'Dann fangen Sie mal an', oder zurückweisen. Wenn Sie das Angebot annehmen, wird mit der Reparatur begonnen. Während der Reparatur sehen Sie auf einem Notizblock im Sprechblasenbereich, wie sich der Gesamtzustand Ihres Wagens bessert sowie die Kosten steigen und Ihr Geld immer weniger wird. Sie können diese Wartung jederzeit durch Betätigung der linken Maustaste der der RETURN-Taste abbrechen.
'Erneuern Sie die Reifen'	Wenn Sie diesen Punkt anwählen, werden Ihre Reifen runderneuert. Diese Runderneuerung läuft so ab, wie die Generalüberholung. (Siehe vorheriger Absatz)
'Warten Sie den Motor'	Hiermit können Sie Ihren Motor warten lassen. Diese Reparatur läuft gleich ab wie die Generalüberholung. (Siehe: 'Was können Sie aus dem Wagen herausholen?')
'Lackieren Sie um in...'	Marc Smith (der Autohändler) wird Ihnen daraufhin ein Angebot erstellen, das Sie annehmen ('Geht in Ordnung') oder ablehnen können. Anschließend können Sie noch die neue Farbe Ihres Wagens wählen.

2.11. Beim Werkzeughändler

Die Werkzeughandlung befindet sich in der Watling Street. Sie werden hier auf Mary Bolton, die Tochter des Besitzers, treffen. Wenn Sie mit Mary reden, können Sie Werkzeuge kaufen, verkaufen und sich über Werkzeuge Informationen geben lassen.

'Ich kaufe...'	Anschließend erscheint eine Liste der Werkzeuge, die Sie im Moment kaufen können. Im Menübereich sehen Sie zu jedem Zeitpunkt die Preise und Ihr Geld. Um ein Werkzeug zu kaufen, wählen Sie es einfach an. Beachten Sie, daß Ihnen Werkzeuge automatisch in jenen Mengen verkauft werden, die der Anzahl Ihrer Teammitglieder entspricht (Sie müssen also z.B. nicht 3 mal Handschuhe kaufen,
----------------	--

	wenn Sie zu dritt einbrechen und jeder von Ihnen Handschuhe tragen soll, sondern nur einmal...).
'Ich verkaufe...'	Sie erhalten eine Liste der Werkzeuge, die Sie besitzen. Durch Anwahl eines Werkzeuges legt Ihnen Mary Bolton ein Angebot. Wenn Sie das Angebot annehmen, verkaufen Sie dieses Werkzeug.
'Zeigen Sie mir...'	Über diesen Punkt können Sie sich das Werkzeug zeigen lassen. Was die einzelnen Daten bedeuten, erfahren Sie unter 'Nachdenken über Werkzeuge'.
'Erzählen Sie mir etwas über...'	Mary Bolton erzählt Ihnen daraufhin etwas über das jeweilige Werkzeug.
'Wiedersehen'	Hiermit beenden Sie das Gespräch.

2.12. Beim Hehler

Nach einem Einbruch sollten Sie in der Regel einiges Einbruchsgut besitzen. Dieses können Sie an diverse Hehler verkaufen. Auch gestohlenen Geld sollten Sie zu einem Hehler bringen, um es dort weißwaschen zu lassen. Jeder der Hehler hat andere Schwerpunkte. Während der eine besonders gut für Statuen bezahlt, macht ein anderer vielleicht für Juwelen die besten Angebote. Entscheiden Sie sich jedoch mit der Zeit mehr oder weniger für einen Hehler, denn keiner von ihnen sieht es gerne, wenn Sie zur Konkurrenz gehen, und das kann sich wiederum im Erlös auswirken. Der Handel mit Hehlern läuft über das Gespräch ab. Als Beispiel wird hier das Gespräch mit Eric Pooly (Sie finden ihn in der Holland Street) beschrieben.

'Was nehmen Sie denn alles?'	Über diesen Punkt erfahren Sie, wo Eric die besten Kontakte hat, und daher auch gut zahlen kann.
'Auf wieviel würden Sie diese Dinge schätzen?'	Eric Pooly wird sich hierauf Ihre Diebsgüter der Reihe nach ansehen. Wenn Sie im Besitz von für ihn interessanten Gegenständen sind, wird er Ihnen ein Angebot erstellen. Dieses Angebot können Sie annehmen oder ablehnen.
'Wiedersehen.'	Beendet das Gespräch.

3. Die Organisation eines Einbruches

Wenn Sie im Hotelzimmer 'Planen' auswählen, so gilt es, den Coup vorzubereiten. Sie können hier Ihr nächstes Zielgebäude, Ihre Komplizen, Fluchtwagen und Fahrer bestimmen.

Auf dem Organisationsbildschirm sehen Sie folgenden Daten:

- Zielgebäude(1),
- Ihren gewählten Fluchtwagen(2),
- den Fahrer des Fluchtwagens(3),
- die Anzahl der Personen, die im Fluchtwagen Platz finden(4)
- die Art des Fluchtweges(5) die Länge des Fluchtweges(6)
- Ihren Anteil an der Beute in Prozenten(7)

3.1. Zielgebäude

Nachdem Sie ein Gebäude beobachtet haben, können Sie es hier als nächstes Zielgebäude auswählen. Versichern Sie sich aber, daß Sie von dem Gebäude genug über 'Beobachten' erfahren haben, denn je mehr Sie von dem Gebäude wissen, desto besser können sich Ihre Komplizen auf die Aufgabe vorbereiten und umso besser wird der Einbruch funktionieren.

3.2. Komplizen

Hier können Sie Ihr Team zusammenstellen. Maximal 3 Komplizen sind möglich. Es können jedoch je nach gewähltem Fluchtwagen auch weniger sein! Bedenken Sie, daß Sie mit 3 Komplizen zwar mehr stehlen können, daß im Endeffekt aber vielleicht weniger für Sie übrig bleibt, da jeder der Komplizen auch seinen Anteil will.

Folgende Möglichkeiten haben Sie hier:

'Aufnehmen'

Über diesen Punkt können Sie Ihr Team erweitern. Sie erhalten anschließend eine Liste aller Personen, denen Sie einen Job angeboten haben und mit denen Sie sich über die Aufteilung des Einbruchsgutes geeinigt haben. Falls Sie noch keine Leute kennen, sollten Sie diverse Bars aufsuchen. Wie Sie den Leuten einen Job anbieten, erfahren Sie unter 'Das Reden' (Punkt 2.1.). Bedenken Sie auch die Möglichkeiten, die das Telefon in Ihrem Hotelzimmer bietet.

'Ausgliedern'

Leute, die Sie bereits im Team haben, können Sie über diesen Weg wieder aus dem Team entfernen.

'Fertig'!

Beendet die Zusammenstellung Ihres Teams.

3.3. Fluchtwagen

Wählen Sie hier aus den Wagen, die Sie besitzen, einen Fluchtwagen. Bedenken Sie hier auch Faktoren, wie Fluchtweglänge und Art des Fluchtweges. Achten Sie darauf, daß in bestimmten Fluchtwagen weniger als 4 Leute Platz finden.

3.4. Fahrer des Fluchtwagens

Wählen Sie hier einen Fahrer des Fluchtwagens. Achten Sie darauf, daß Sie nur Personen fahren lassen können, die die Fähigkeit 'Autos' haben.

3.5. Nachdenken

Dieser Punkt entspricht Punkt 2.5. 'Das Nachdenken'.

3.6. Plan ausarbeiten

Wenn Sie ein Zielgebäude gewählt haben, können Sie hiermit die Ausarbeitung Ihres Planes starten. Überlegen Sie sich jedoch, bevor Sie zu planen beginnen, mit wievielen und mit welchen Komplizen Sie zusammenarbeiten wollen, sonst kann es vorkommen, daß Sie den gesamten Plan noch einmal durcharbeiten müssen.

3.7. Einbruch starten

Über diesen Punkt wird der Einbruch gestartet. Es erscheint eine Sprechblase, in der Sie aus den geplanten Varianten diejenige auswählen können, nach der der Einbruch durchgeführt werden soll.

3.8. Für kleine Jungs

Planen und Organisieren kann relativ lange dauern. Mit diesem Punkt können Sie das Organisieren und Planen beenden.

4. Die Planung

Hier geht es nun endgültig darum, die Aktionen auf die Sekunde genau zu planen. Die Zeiten, die diese in der Planungsphase benötigen sind Schätzwerte und können bei der Ausführung aufgrund von z.B. Erschöpfung der Einbrecher und anderen unvorhergesehenen Ereignissen von diesen Werten abweichen. Planen Sie deshalb entsprechende Reserven in Ihrem Plan ein. Beenden Sie ihre Planung erst dann, wenn sich alle Komplizen in unmittelbarer Nähe des Fluchtwagens befinden. Der Fluchtwagen ist im Plan durch ein rotes Auto symbolisiert. Wenn Sie im Plan über bestimmten Objekten ein rotes A oder einen roten Strompfeil entdecken, so seien Sie auf der Hut - diese Objekte stehen in Verbindung mit einer Alarmanlage oder einer Stromversorgung. Aus diesem Grund sollten Sie sich in dem betreffenden Gebäude schon sehr genau über die Alarmanlagen und Stromversorgungen informiert haben. (siehe '2.4. Das Umsehen (in einem Zielgebäude)'). Zeitmäßig wird Ihr Plan durch 2 Faktoren eingeeengt: Einerseits durch Alarmanlagen und andererseits durch die Zeit, die die Polizei braucht, um am Tatort einzutreffen. Inwieweit Patrouillen Ihren Plan einschränken und beeinflussen, lesen Sie bitte unter '2.6. Das Beobachten' nach. Wie Sie mit Alarmanlagen und Sicherungseinrichtungen umzugehen haben, erfahren Sie im Anhang D 'Funktionsweise der Sicherungseinrichtungen'.

4.1. Plan ausarbeiten

Damit beginnen Sie, Ihren Plan auszuarbeiten.

Vorweg: Wenn Sie irgendeinen der Planungsschritte zurücknehmen wollen, so betätigen Sie die rechte Maustaste oder ESC!

Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen hier zur Verfügung:

'Gehen'

Durch Anwahl dieses Punktes können Sie den Weg, den die aktuelle Person zurücklegen soll, planen. Steuern Sie nun mit Joystick oder Tastatur (Richtungstasten) die Person durch das Gebäude. Wenn Sie Schritte zurücknehmen wollen, so drücken Sie die ESC-Taste oder die rechte Maustaste. Durch Betätigung der RETURN-Taste können Sie das 'Gehen' verlassen. Größere Wege können Sie und Ihre Komplizen außer Atem bringen. Denken Sie deshalb daran, in bestimmten Abständen auch Pausen einzulegen. Achten Sie auch darauf, daß sich am Ende Ihres Planes alle Komplizen in unmittelbarer Nähe des Fluchtwagens befinden. Erst dann kann eine 'geregelte' Flucht beginnen! Andernfalls kann eine Flucht sehr viele Spuren verursachen.

'Benützen'

Wenn Sie in der Reichweite von Objekten stehen, können Sie über diesen Punkt Werkzeuge benützen und auf dieses Objekt anwenden. Wählen Sie zuerst das Objekt (oder die Person), das (die) Sie bearbeiten möchten und anschließend das Werkzeug. Beachten Sie die Kriterien Lautstärke und Zeit, um das optimale Werkzeug für Ihren Zweck auszuwählen. Die Zeiten, die hier angegeben werden, sind reine Schätzwerte und können in der Realität je nach Situation unter- bzw. überschritten werden. Drei Anwendungen sollen an dieser Stelle noch besonders hervorgehoben werden: Mittels einer 'Strickleiter' können Sie durch geöffnete Fenster steigen, über 'Benützen - Stiege' können Sie - falls vorhanden - in ein anderes Stockwerk wechseln und über 'Benützen Hand, Fuß oder Chloroform' können Sie versuchen, Wächter zu überwältigen. Während der Planungsphase gehen Sie davon aus, daß Sie den Wächter überwältigen können. In der Realität kann das ganz anders aussehen und ausgehen. Versuchen Sie deshalb diese Arbeiten von

	Komplizen durchführen zu lassen, die dem Ausbildungsgrad der Wächter gewachsen sind.
'Öffnen'	Über diesen Menüpunkt können Sie Gegenstände, die sich in Ihrer Reichweite befinden, öffnen. Voraussetzung hierfür ist jedoch, da der jeweilige Gegenstand nicht verschlossen ist. In diesem Fall müßten Sie zuerst den Gegenstand mittels eines Werkzeuges aufbrechen. Beachten Sie, daß Wächter und Patrouillen Gegenstände darauf kontrollieren, ob Sie geöffnet bzw. geschlossen sind.
'Schließen'	Über diesen Menüpunkt können Sie geöffnete Gegenstände wieder schließen. Dies ist sinnvoll, wenn es in diesem Haus Wächter gibt, denn den Wächtern würden geöffnete Gegenstände sofort auffallen, was zumeist einen Alarm zur Folge hätte. Auch Patrouillen kann ein derart veränderter Gegenstand auffallen, wenn Sie auf Ihrer Tour einen Blick durch die Fenster werfen. Dies hätte zur Folge, daß die Wächter bzw. die Patrouille über Funk eine genaue Kontrolle des Gebäudes anfordern!
'Nehmen'	Mit diesem Punkt können Sie Gegenstände aufnehmen. Jede Person kann nur ein begrenztes Gewicht mit sich tragen. Auch können Sie nur Gegenstände nehmen, die frei zugänglich sind. Um also z.B. den Inhalt eines Tresors zu nehmen, gilt es zuerst den Tresor aufzubrechen und dann zu öffnen.
'Hinlegen'	Sie können jederzeit an beliebiger Stelle Gegenstände hinlegen. Dabei wird der Gegenstand in einem Beutesack verstaut und hingelegt. Beachten Sie jedoch, daß Sie nur über 8 Beutesäcke verfügen. Abgelegte Gegenstände können Sie zu einem späteren Zeitpunkt jederzeit wieder aufnehmen.
'Warten...'	Während des Wartens erholen sich Personen. Sie sollten deshalb Personen, die erschöpft wirken, etwas warten und sich erholen lassen. Komplizen, die die Fähigkeit 'Aufpassen' haben, nützen die Zeit des Wartens, um nach verdächtigen Ereignissen Ausschau zu halten und um Sie so z.B. vor einer bevorstehenden Kontrolle des Gebäudes durch die Polizei zu warnen. (Diese Kontrollen können von Patrouillen und Wächtern durchgeführt oder auch durch Nachbarn veranlaßt werden.) Nach Anwahl dieses Punktes erscheinen weitere Möglichkeiten:
'Warten für gewisse Zeit'	Im Sprechblasenbereich sehen Sie eine Uhr, in der die Wartezeit dargestellt wird. Mit den Pfeiltasten oder den Joystick können Sie nun die genaue Wartezeit einstellen.
'Warten auf Funkspruch'	Diese Möglichkeit haben Sie nur, wenn Sie über Funkgeräte verfügen. Anschließend können Sie noch wählen, auf wen und auf welchen Funkspruch Sie warten wollen.
'Fertig !'	Beendet die Möglichkeit des 'Warten'.
'Funken'	Funken ist die beste Möglichkeit, um die Aktionen mehrerer Personen zu koordinieren. Wählen Sie anschließend, wem Sie was funken wollen.
'Person wechseln'	Hiermit können Sie die Person, für die Sie planen, auswechseln. Wenn Sie mehr als einen Komplizen haben, können Sie wählen, für wen Sie als Nächsten planen

wollen. Das Gesicht der aktiven Person erscheint anschließend im linken, oberen Bereich des Sprechblasenbereiches. Alle nun folgenden Aktionen beziehen sich nun auf diese Person.

'Fertig!'

Hiermit beenden Sie Ausarbeitung Ihres Planes.

4.2. Notizblock

Während der Planung finden Sie in Ihrem Notizblock alle relevanten Daten. Eine genaue Beschreibung der einzelnen Daten und ihrer Bedeutung erfahren Sie im Kapitel '2.5. Das Nachdenken'.

Zielgebäude	Hier sehen Sie die Notizen, die Sie sich während des Beobachtens von Ihrem Zielgebäude angefertigt haben.
Komplizen	Hier erfahren Sie die Einschätzungen Ihrer Komplizen.
Fluchtauto	Das Datenblatt Ihres Fluchtwagens.
Werkzeuge	Hier erfahren Sie die genauen Daten Ihrer Werkzeuge.

4.3. Plan aufbewahren

Sie können Pläne in jedem Stadium aufbewahren, um Sie eventuell später erneut zu bearbeiten. Pläne, nach denen Sie einen Einbruch ausführen wollen, müssen Sie auf alle Fälle aufbewahren! (Woher sollten sonst auch Ihre Komplizen wissen, was sie zu tun haben?) Der Plan wird anschließend auf Festplatte oder Diskette gesichert und kann jederzeit wieder geladen werden. (Siehe: 'Plan ansehen'). Sie können zu jedem Gebäude vier verschiedene Pläne aufbewahren.

4.4. Plan fortsetzen

Wenn Sie an einem alten zuvor gespeicherten Plan weiterarbeiten wollen, können Sie den Plan wieder aus Ihrer Ablage holen, um daran weiterzuarbeiten.

4.5. Plan verwerfen

Wenn Sie etwas geplant haben und der Meinung sind, diesen Plan sicher nicht mehr zu brauchen, können Sie das bis jetzt Geplante verwerfen. Diesen Punkt können Sie auch anwählen, um Ihren Plan komplett neu anzufangen.

4.6. Plan ansehen

Hier können Sie für jede Person den Plan Schritt für Schritt noch einmal durchdenken. Sie beginnen bei Sekunden 0. Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung:

Plan abspielen	Wenn sie die Pfeiltasten 'Hinauf' oder 'Hinunter' drücken, können Sie den Plan sekundenweise vorwärts oder rückwärts abspielen.
Person beobachten	Hier können Sie zu jedem beliebigen Zeitpunkt zwischen den Personen wechseln, um ihre Zusammenarbeit zu kontrollieren.

5. Der Einbruch

5.1. Person beobachten

Während des Einbruches können Sie einer beliebigen Person bei der Arbeit zusehen. Über diesen Punkt können Sie wählen, welche Person Sie beobachten wollen.

5.2. Funken an alle

Hier können Sie Funksprüche absenden, die von allen Personen empfangen und gehört werden. Der Umgang mit Funksprüchen ist im Abschnitt '5.3. Funken an eine Person' näher beschrieben.

5.3. Funken an eine Person

Diese Funksprüche sind an eine bestimmte Person gerichtet. Sie können den Empfänger und anschließend den Inhalt des Funkspruches wählen. Die folgenden Erklärungen beziehen sich auch auf den Punkt '5.2. Funken an alle':

Achten Sie bei Ihren Funksprüchen darauf, daß sie in Ihrem Inhalt der Situation entsprechen, denn z.B. ein total optimistischer Funkspruch in einer kritischen Phase (oder umgekehrt) wird selten motivierende Wirkung und zumeist einen Verlust Ihrer Glaubwürdigkeit zur Folge haben. Und wenn Sie von Ihrem Team nicht mehr ernst genommen werden, sollten Sie den Einbruch besser abblasen und sich ein neues Team suchen. Dennoch gibt es Situationen und Menschen, denen Sie in kritischen Phasen positive Meldungen geben sollten, die vielleicht nicht ganz der Wirklichkeit, aber sehr wohl dem entsprechen, was Ihr Komplize vielleicht hören will. Versuchen Sie Ihre Funksprüche genau zu dosieren. In Momenten höchster Anspannung wird häufiges Funken mit sehr großer Wahrscheinlichkeit als störend und lästig empfunden. Der eine oder andere passende Funkspruch kann jedoch das Sicherheitsgefühl und die Selbstsicherheit erheblich steigern. Persönlich verletzende Funksprüche sollten Sie sich sehr genau überlegen. Diese können zwar eine sehr positive Wirkung auf den Einbruch haben (machne Leute arbeiten mit einer Wut im Bauch doppelt so gut), bergen aber bei nachtragenden Menschen auch eine gewissen Gefahr in sich.

5.4. Flüchten

Wird während des Einbruches ein Alarm ausgelöst oder die Polizei durch Patrouillen oder Nachbarn alarmiert, so gilt es für Sie, so schnell wie möglich zu flüchten. Durch eine Flucht hinterlassen Sie jedoch sehr viele Spuren, die der Polizei wichtige Hinweise geben können. Versuchen Sie deshalb, Ihren Plan wie vorgesehen, durchzuführen. Sobald Sie schließlich Ihr Auto erreicht haben, hängt Ihr Schicksal vom Fahrer, sowie vom Fluchtwagen ab. Überlegen Sie deshalb schon vor Beginn eines Einbruches, welchen Wagen und Fahrer Sie nehmen. Schließen Sie in Ihre Überlegung auch die Art und Länge des Fluchtweges ein. Während der Beobachtung erfahren Sie die Zeit, die Polizeiwagen brauchen, um am Tatort anzukommen. Diese Zeit ist im Falle eines Alarms oder einer Kontrolle Ihr maximaler Vorsprung. Während der Flucht sehen Sie auf dem Bildschirm Ihren Fluchtwagen, den zurückzulegenden Weg, sowie zumindest einen kleine Balken in der Farbe Ihres Fluchtwagens. Dieser Balken symbolisiert den Standort Ihres Wagens. Wenn die Polizei alarmiert wurde, sehen Sie auch noch einen zweiten, schwarzen Balken, einen Streifenwagen, der Ihren Wagen verfolgt. Gelingt es Ihnen mit Ihrem Fluchtwagen den linken Rand des Weges zu erreichen, so haben Sie unerkannt den Parkplatz des Cars & Vans erreicht und Sie sind der Polizei entkommen. Wenn es der Polizei gelingt, mit Ihren Streifenwagen näher als 50 Meter an Sie heranzukommen, ist die Flucht für Sie zu Ende.

6. Die Fahndung

Wenn Sie einen Einbruch durchgeführt haben und die Flucht gelungen ist, kommt es zur Fahndung. Eingeleitet wird die Fahndung durch die Spurensicherung der Polizei. Hier sehen Sie im Sprechblasenbereich einen Notizblock, in dem die 'Erkennungsgrade' Ihrer Komplizen sowie Ihre eigenen vermerkt werden. Diese 'Erkennungsgrade' sind in einige Bereiche aufgeteilt:

'Erkennungsgrad'	Dies ist eine Maßzahl für Informationen der Polizei über die betreffende Person. Je höher der 'Erkennungsgrad' ist, umso größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß der Täter erkannt wird und daß eine Fahndung eingeleitet wird.
'Spuren während Gehen'	Dies sind die Spuren, die die jeweilige Person während des Gehens verursacht hat. Für diese Spuren sind neben den Nerven vor Allem körperliche Werte (wie Kondition, Geschicktheit) verantwortlich.
'Spuren während Warten'	Spuren während des Wartens entstehen zumeist durch Nervosität.
'Spuren während Arbeiten'	Für diese Spuren sind eine Reihe von Faktoren verantwortlich. Angefangen bei den Nerven, über das gewählte Werkzeug bis hin zu den Eigenschaften einer Person. Hier spielt fast alles eine Rolle.
'Spuren während Kampf'	Diese Spuren entstehen, wenn Sie Wächter überwältigen.

Nach der Spurensicherung kommt es zu einer Zeugenbefragung. Nicht selten wird durch Zeugen ein besonders auffälliges Auto gesehen, das später zu den Tätern führen kann. Die aus der Spurensicherung und der Zeugenbefragung erstellten Täterprofile werden mit dem vorhandenen Aktenmaterial verglichen. Kommt es bei diesem Vergleich oder womöglich schon früher zu einer Identifizierung einer Person, so wird eine Fahndung nach dieser Person gestartet. Das gleiche gilt für das Auto. In so einem Fall liegt es auch an Ihren Komplizen, ob es zu einer Verhaftung kommt.

V. Anhang

Anhang A: London - Eine Beschreibung wichtiger Gebäude

Bank of England	Die Bank of England wurde im Jahr 1694 als private Gesellschaft durch eine königliche Charta gegründet, um den Krieg gegen Frankreich finanzieren zu können. Das Gebäude wurde vom Architekten Sir John Soanes entworfen und in den Jahren 1788 bis 1833 gebaut. Das Gebäude wurde allerdings noch während der Bauarbeiten von Sir Herbert Baker erheblich umgestaltet. Die Skulpturen über dem Eingang stammen von Sir Charles Wheeler. Die Bank of England dient heute, wie alle anderen Nationalbanken auch, als 'Hüterin der Währung'. Sie ist für das Volumen des Geldumlaufes und die Festsetzung des jeweiligen Leitzinssatzes zuständig. Von Interesse dürfte auch sein, daß sich in ihrem Inneren die Goldreserven des Landes befinden.
British Museum	Das British Museum ist eines der bekanntesten und meist besuchten Museen der Welt und eine der größten Attraktionen Londons. Allein seine Sammlungen ägyptischer, assyrischer und griechischer Skulpturen zählen zu den kostbarsten der Welt. Grundstock für den heutigen Museumsbestand waren die Sammlungen von Sir Robert Cotton, Robert Harley, Earl of Oxford und Sir Hans Solane. Das Museum wurde im Jahre 1753 durch Parlamentsakte gegründet und war zunächst im Montague House untergebracht, ehe es in sein jetziges Gebäude umzog. Dieses Gebäude wurde von Robert Smirke entworfen und gebaut und von dessen Bruder Sydney in den Jahren 1823 bis 1857 im klassizistischen Stil vollendet. Außer den bereits erwähnten Sammlungen findet man hervorragende völkerkundliche Kunstsammlungen und historische Funde fast aller Kulturen. Die völkerkundliche Abteilung des British Museum befindet sich übrigens im Museum of Mankind.
Chiswick House	Das alte Adelshaus liegt nur ein paar Straßenecken vom alten Turnham Green entfernt in Richmond upon Thames. Das heute elegante Wohngebiet war im frühen Mittelalter Standort einer königlichen Burg Edmunds I. Unter Karl I. wurde 1639 der riesige Richmond Park als Jagdgelände angelegt. Erbaut wurde das Landhaus im Auftrag des Lord Burlington von Richard Boyle im Jahre 1725. Lord Burlington ließ das Chiswick House nach Vorbildern aus der Antike erbauen, nachdem er 1714 eine seiner zwei Reisen durch Italien absolviert hatte und dort von den neo-klassizistischen Villen und Palästen von Architekten wie Andrea Palladio beeindruckt worden war. Die hohen und karg möblierten Säle sollen eine archaische Botschaft vermitteln, und die Gärten rund um das Haus sind voll von mythologischen Anspielungen.
Grab von Karl Marx	Der Highgate Friedhof liegt hoch im Norden von London im Bezirk Hanpstead. Dieser von schönen Grünflächen und Teichen aufgelockerte Stadtteil gilt schon seit Jahrzehnten als Erholungsgebiet für gestreßte Londoner. Insbesondere Künstler, wie John Keats, Robert Louis Stevenson oder Georg Orwell wohnten hier. Auch Charles de Gaulle und Sigmund Freud besaßen hier ein Haus. Auf dem Highgate Friedhof sind mehr als 160000 Tote begraben. Der berühmteste unter ihnen ist wohl Karl Marx. Der deutsche Theoretiker des Sozialismus und Begründer des Marxismus lebte von 1818 bis 1883. Marx arbeitete 1842 bis 1844 als Chef der liberalen 'Rhein. Zeitung' in Köln. 1845 lebte er in Paris, dann in Brüssel. 1844 begann seine Zusammenarbeit mit Engels, aus der 1847 im Auftrag des Londoner 'Bundes der Kommunisten' das 'Kommunistische Manifest'

entstand. 1849 übersiedelte er nach London und schrieb 1867 sein berühmtestes Werk 'Das Kapital'.

Ham House

Das Ham House liegt mitten in einem riesigen Park in Richmond. Sir Thomas Vavasour erbaute das ursprüngliche Ham House 1610 als bescheidenen Landsitz. Elisabeth, Countess of Dysart, erbte das Haus Mitte des 17. Jahrhunderts von ihrem Vater. Erst nach ihrer Heirat mit dem Herzog von Lauderdale, er war Minister von Karl II., wurde das Landhaus 1673 bis 1675 im üppigen Barockstil vergrößert. Zur Verschönerung und Ausschmückung wurden Künstler aus Deutschland, Holland und Italien herangezogen. Heute ist das alte Herrenhaus noch weitgehend so erhalten, wie es die Lauderdale hinterließen. Wie das Osterly Park House ist es ebenfalls in den Besitz des National Trust übergegangen und ist nun als Teil des Victoria and Albert Museums frei zugänglich. Eine Bemerkung am Rande: Die Herzogin von Lauderdale soll noch heute durch die Kapelle geistern, in der ihr 1682 gestorbener Gatte ruht.

Kenwood House

Das Kenwood, im Norden von London gelegen, hat wahrscheinlich die privilegierteste Lage aller Adelshäuser. Kenwood thront hoch über der Stadt, umgeben von über 200 Jahre alten Eichen und Buchen, mit Weitblick bis zur Themse. Das Kenwood wurde im neoklassischen Baustil vom Schotten Robert Adam zwischen 1764 und 1779 im Auftrag des Earl of Mansfield errichtet. Im Jahre 1927 wurden bei einer Versteigerung des Kenwood-Inhalts über eintausend Kunstobjekte umgesetzt. Der neue Besitzer Lord Iveagh, ein Mäzen, brachte im leergeräumten Prunkgebäude seine Gemäldesammlung unter, die 1928 nach seinem Tod testamentarisch in den Besitz des Staates überging. Die Gemäldesammlung umfaßt unter anderem Werke von Reynolds, Gainsborough, Bol, Hals, van Dyck, Vermeer und Rembrandt.

National Galerie

Der 1834 bis 1837 von William Wilkins entworfene klassizistische Bau besitzt eine der wertvollsten und größten Gemäldesammlungen der Welt. Die Galerie wurde bereits 1824 gegründet, als die englische Regierung 57000 Pfund für den Ankauf und die spätere Ausstellung von 38 Gemälden aus der berühmten Angerstein-Sammlung bereitstellte, die zunächst in den Räumen Angersteins in Pall Mall 100 zu sehen waren. 1876 mußte die National Galerie aufgrund zahlreicher Ankäufe und Geschenke erweitert werden. In dieser Zeit wurde auch die Kuppel errichtet, die der Galerie den Beinamen 'nationaler Gewürzständer' einbrachte. Weitere Ausbauten und Erweiterungen folgten in den Jahren 1887, 1927 und 1929. Unter den hundert von Gemälden sind vor allem die italienischen, flämischen und holländischen Meister und Malschulen vertreten.

National History Museum

Das National History Museum hat seine Existenz dem Naturwissenschaftler Sir Hans Sloane zu verdanken. Nach seinem Tod 1753 wurden die umfangreichen Sammlungen des reichen Privatmannes laut Testament dem Staat übergeben, daraus ging das British Museum hervor. Nach dem Beschluß, den naturwissenschaftlichen Teil des Museums in eigenen Räumen zu präsentieren, beauftragte man 1860 den Architekten Alfred Waterhouse mit dem Bau eines neuen Museumsgebäudes in Kensington. Nach der Planungsphase und nach siebenjähriger Bauzeit entstand ein riesiger, kathedralenähnlicher Palast, in dem 1881 das National History Museum eröffnet wurde. Das im romanischen Stil erbaute und architektonisch sehr interessante Gebäude hat zwei 64 m hohe Türme und erstreckt sich entlang der berühmten Cromwell Road. Die meisten der Objekte und Kuriositäten, die im Museum zu sehen sind, stammen, wie bereits erwähnt, von Sir Hans Sloane, der den größten Teil seiner Sammlung als Leibarzt des

Gouverneurs auf Jamaica erwarb. Den Grundstock der Sammlung bildeten 50000 Bücher, 10000 Tierpräparate und 334 Bände mit gepressten Pflanzen. Im Laufe der Jahrzehnte kamen Zehntausende neuer Stücke hinzu.

Osterly Park House

Im Westen von London, in einem der vielen backsteinernen Vororte, liegt inmitten eines mit uralten Bäumen und Teichen gezierten Parks das Osterly Park House. Gebaut wurde das Landhaus im 18. Jahrhundert vom neureichen Clan der Childs, deren Vorfahren zusammen mit anderen Goldschmieden das Bankwesen in London gründeten. Architekt war ein gewisser Robert Adam, der dem Osterly Park House einen klassizistischen Baustil verpasste. Lord Jersey, ein späterer Nachfahre der Childs, übereignete das Landhaus 1949 dem denkmalschützenden National Trust. Heute ist das Osterly Park House als Museum der Öffentlichkeit frei zugänglich.

Suterby's

London ist berühmt für seine zahlreichen Auktionshäuser. Neben den großen wie Christies's, Sotheby's, gibt es auch unzählige kleinere, wie Phillips oder Bonham's. Das Suterby's, nicht zu verwechseln mit dem berühmten Sotheby's, ist eines dieser typischen englischen Auktionshäuser. Es ist ein wahres El'Dorado für Sammler. Alles was das Sammlerherz begehrt, angefangen von Schmuckstücken und Geschirr bis zu Bildern und Statuen, gibt es hier zu kaufen.

Tower of London

Der Tower von London, dieser düstere furchteinflößende Bau, liegt an der Ostseite der City außerhalb der ehemaligen Stadtmauer. Schon zur Zeit der römischen Besatzung stand hier wahrscheinlich eine Festung. Die Entstehung des heutigen Tower geht auf Wilhelm den Eroberer zurück, der nach der Schlacht bei Hastings die Festung am Nordufer der Themse zum Schutz der Stadt und zur Beobachtung der Themseschifffahrt bauen ließ. Dieser Teil der Festung, der sogenannte White Tower, wurde 1078 fertiggestellt. Der Tower wurde im 12. Jhd., dann im 13. und im 14. Jhd. mehrmals vergrößert und ausgebaut, und schließlich im 19. Jhd. restauriert. Lange Zeit diente der Tower als Königsresidenz und auch als Staatsgefängnis. In der Geschichte des Towers spiegelt sich die Geschichte Englands wieder. Viele berühmte Persönlichkeiten wurden hier eingekerkert, darunter David II von Schottland (1346-1357), der französische König Johann der Gute (1356-1360), Karl Herzog von Orleans (1415), James I. von Schottland (1406-1407); oder auch hingerichtet, wie Heinrich VI. (1471), Eduard V. und sein Bruder, der Herzog von York (1483), Sir Thomas More (1535), die Königinnen Anne Boleyn (1536) und Katharine Howard (1542), oder Thomas Cromwell (1540). Die Liste ließe sich noch lang fortsetzen. Sogar noch während des zweiten Weltkrieges wurden Spione und Agenten hier erschossen. Ab 1941 wurde auch Rudolf Hess hier gefangen gehalten. Heute beherbergt der Tower die Kronjuwelen des Britischen Königshauses, und ist die meistbesuchte und bekannteste Touristenattraktion Londons.

Victoria and Albert Museum

Das Victoria and Albert Museum, von den Briten kurz V & A genannt, liegt in South Kensington und ist Teil des Museumsviertels, zu dem noch das National History Museum und das Science Museum gehören. Prinz Albert, der Gemahl von Königin Victoria, hatte die Idee, ein Museum einzurichten, das kunsthandwerkliche Erzeugnisse höchster Güte sammelt und das der Kunst und den Kunstwerken aller Zeiten und Völker gewidmet ist. Finanziert wurde das Vorhaben durch die 'Große Ausstellung' (Great Exhibition) im Jahre 1851. 1857 wurde das Museum eröffnet; als Gebäude diente das heutige Bethnal Green Museum. In den Jahren von 1899 bis 1909 wurde dann das jetzige von A. Webb entworfene Gebäude mit einer Pseudo-Renaissancefassade errichtet. König Eduard VII eröffnete im Jahre 1909 schließlich das 'Nationale Museum der Schönen und Angewandten Künste'. Im V & A

findet man Werke der Architektur und Skulptur, Möbel, Stoffe, Keramiken, Trachten, indisches und fernöstliches Kunsthandwerk, byzantinische Skulpturen, altitalienische Gemälde und viele andere Kunstgegenstände. Das Victoria & Albert Museum ist somit eines der bedeutendsten Kunstmuseen der Welt.

Anhang B: Ausschnitte aus einem Autojournal

Cadillac Club Coupe

PS :	160
Höchstgeschw. :	160 km/h
Hubraum :	5420 cm ³
Motor :	V8
Herstellungsland :	USA

Das Unternehmen entstand ursprünglich unter dem Namen Henry Ford Company, aber nur wenige Monate nach Gründung reichte Ford, der als Chefindgenieur arbeitete, seine Kündigung ein, um die Ford Motor Company zu gründen. Sein Nachfolger wurde Henry Leland, und das Werk übernahm den Namen des Mannes, der 1701 die Stadt Detroit gegründet hatte, nämlich Antoine de la Mothe Cadillac. Der Club Coupe wurde ab 1948 mit einem neuen V8-Motor mit obenliegender Nockenwelle ausgeliefert. Mit diesem Aggregat erreichte das schnellste unter den Cadillac-Modellen 1949 eine Höchstgeschwindigkeit von 99,6 mph (160 km/h), was für die damalige Zeit für ein Auto mit solch riesigen Ausmaßen recht beachtlich war. Alle Fahrzeuge der 'Serie 62' von 1949 waren serienmäßig mit Rückfahrscheinwerfern ausgestattet. Der 'Club Coupe' sowie der 'Coupe de-Ville' wurde überdies mit De-Luxe-Innenausstattung und hydraulischen Fensterhebern ausgeliefert. Insgesamt wurden von der 'Serie 62' 55.643 Einheiten erzeugt.

Fiat Topolino

PS:	13
Höchstgeschw. :	88 km/h
Hubraum :	569 cm ³
Motor :	4 Zylinder in Reihe
Herstellungsland :	Italien

Der von Franco Fessia entwickelte und von 1936 bis 1955 gebaute Fiat Topolino war ein kleines und außergewöhnliches Auto mit einer fortschrittlichen Technik. Erwähnenswert ist z.B. die Einzelradaufhängung der Vorderräder. Trotz seiner geringen Ausmaße war im Inneren genug Platz für 2 Personen, Gepäck oder Kinder. Wegen seines niedlichen und sympathischen Designs wurde der Fiat 500 'Topolino' (Mäuschen) genannt.

Jaguar XK 120

PS :	160
Höchstgeschw. :	203 km/h
Hubraum :	3400 cm ³
Motor :	6 Zylinder in Reihe
Herstellungsland :	Großbritannien

Der Sportwagen XK 120 mit dem neuen 3,4 l Motor wurde zum ersten Mal 1949 auf der Motor Show in London vorgestellt. Der Motor, von William Heynes, Wally Hassan und Claude Baily entwickelt, war eine interessante Konstruktion mit zwei obenliegenden Nockenwellen. 1951 stellte Jaguar das Modell Typ C vor, das hauptsächlich für den Rennsport gedacht war, und dessen Motor auf dem des XK 120 basierte.

Morris Minor

PS :	29
Höchstgeschw. :	100 km /h
Hubraum :	919 cm ³
Motor :	4 Zylinder in Reihe
Herstellungsland :	Großbritannien

Der von Alex Issigonis entworfene und 1948 präsentierte Morris Minor war ein kleines, aber äußerst gut gelungenes Auto. Der viersitzige Wagen war heckangetrieben und verfügte vorne bereits über eine Einzelradaufhängung. Der Morris Minor, von dem 1,5 Millionen Exemplare gebaut wurden, wird auch heute noch gefahren und viele englische

Autowerkstätten leben auch heute noch von der Instandsetzung dieses unverwüstlichen Fahrzeuges.

Opel Olympia

PS:	40
Höchstgeschw.:	118 km/h
Hubraum :	1488 cm ³
Motor :	4 Zylinder in Reihe
Herstellungsland :	Deutschland

Opel, das 1928 von General Motors aus Detroit übernommen wurde, produzierte den ersten Olympia bereits 1935. Das in Erinnerung an die Olympischen Spiele in Berlin getaufte Auto war das erste in großer Serie gefertigte deutsche Automobil mit selbsttragendem Aufbau. Der Olympia verfügte über einen dermaßen gut gelungenen 4-Zylinder-Motor, daß seine Grundstruktur bis 1960 erhalten blieb. Nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs produzierte Opel die ersten Olympia-Modelle erst wieder 1947. 1950 erschien der Opel Olympia mit neugestalteter Karosserie und hatte statt des alten 4-Gang-Getriebes ein 3 Gang-Getriebe mit Lenkradschaltung. 1953 wurde der Olympia durch den Rekord ersetzt und 1957 lief seine Produktion aus.

Pontiac Streamliner

PS :	103
Höchstgeschw. :	140 km/h
Hubraum :	4070 cm ³
Motor :	8 Zylinder in Reihe
Herstellungsland :	USA

1926 wurde die Automobilmarke Pontiac gegründet und im New Yorker Automobilsalon wurden dem Publikum zum ersten Mal Pontiac-Wagen vorgestellt. Seinen Namen hat das Unternehmen vom Häuptling der Ottawa Indianer Pontiac, der von 1763 bis 1764 an der Seite der Franzosen gegen die Engländer kämpfte. Das Erfolgsrezept der Marke war von Anfang an darauf ausgelegt, den Kunden eine Palette von ausgesprochen luxuriösen und komfortablen Fahrzeugen zu einem Preis anzubieten, der kaum über demjenigen für die billigsten Automobile der anderen Hersteller lag. An diesem Grundsatz hielt man konsequent fest, und so ist Pontiac auch heute noch ein gutgehendes Unternehmen. Der Streamliner war in einer Sechs- und einer Achtzylinderversion, jeweils als 'Sedan Coupe' oder als 'Station Wagon', erhältlich. Wegen des Krieges mußte die Produktion am 15. Jänner 1942 eingestellt werden und man konnte erst im September 1945 wieder neue Modelle vorstellen. Insgesamt wurden 12.742 Sechszylinder und 26.506 Achtzylinder gebaut.

Standard Vanguard

PS :	68
Höchstgeschw. :	120 km/h
Hubraum :	2088 cm ³
Motor :	4 Zylinder in Reihe
Herstellungsland :	Großbritannien

Der seit 1947 produzierte Vanguard war eine viertürige Limousine in selbst tragender Bauweise. Da der Standard Vanguard in seinem Äußeren amerikanischen Autos nachempfunden war, erzielte er auch in den USA und in Australien ansehnliche Verkaufszahlen. 1951 wurde auch eine Kombiwagen-Version, auf Wunsch auch mit Oberdrive erhältlich, eingeführt. 1962 verschwand die Automarke Standard.

Triumph Roadstar

PS:	65
Höchstgeschw. :	120 km/h
Hubraum :	1775 cm ³
Motor :	4 Zylinder in Reihe
Herstellungsland :	Großbritannien

Das erste Modell, das nach der Übernahme von Triumph durch Standard erschien, war der 1800 Roadstar. Der Sportwagen mit seiner langen Motorhaube und schlanken Linie ist einer der schönsten der frühen Nachkriegszeit. Der 1800 Roadstar war das letzte Auto mit

sogenanntem 'Schwiegermuttersitz'. Im aufgeklappten Kofferraum, traten zwei kleine verglaste Rahmen hervor, die den Fahrgästen auf den Notsitzen als Windschutz dienten.

Willys Jeep

PS :	54
Höchstgeschw. :	100 km/h
Hubraum :	2199 cm ³
Motor :	4 Zylinder in Reihe
Herstellungsland :	USA

John North Willys, Automobilhändler von der American Motor Car Sales Company, hatte gerade 500 Overland-Modelle bestellt, als das Werk in eine Finanzkrise geriet. Willys war von der Qualität der Overland-Autos dermaßen überzeugt, daß er das Werk kurzerhand kaufte und so die Willys-Overland Company ins Leben rief. Der berühmteste Wagen, den Willys je baute, war wohl der ab 1940 für die Alliierten produzierte Jeep. Bis gegen Kriegsende wurden 361.349 Exemplare dieses militärischen Geländewagens produziert. Nach dem Krieg wurde der Jeep für den zivilen Gebrauch produziert, und es wurde ab 1946 auch eine Station-Wagon-Version herausgebracht. 1956 beschloß Willys die Produktion von Zivilfahrzeugen einzustellen und benannte sie 1963 in Kaiser-Jeep um.

Anhang C: Beschreibung der Werkzeuge

Axt	Diese stahlgeschmiedete Axt mit Eschen-Kuhfußstiel ist 3-fach verkeilt, die Schneide ist poliert und die gesamte Axt wiegt nur 1250g, was das Hantieren extrem erleichtert.
Batterie	Hierbei handelt es sich um eine gewöhnliche 6 Volt Autobatterie. Sie eignet sich auch hervorragend zum Anschließen kleiner elektrischer Geräte, wie zum Beispiel eines Lötkolbens.
Bohrmaschine	Hierbei handelt es sich um eine 550 Watt-Schlagbohrmaschine mit stufenloser Drehzahlsteuerung für exaktes, feinfühliges Arbeiten. Der gut geformte Handgriff verhindert ein Abrutschen und ermöglicht ein ermüdungsfreies Arbeiten.
Bohrwinde	Bohrwinden sind für feine Arbeiten gut geeignet, außerdem braucht man im Gegensatz zu elektrischen Bohrmaschinen keinen Strom und man kann damit leise arbeiten. Allerdings ermüdet man bei länger dauernden Arbeiten leicht.
Brecheisen	Darüber gibt es nicht viel zu sagen. Das man ein Brecheisen zum Aufbrechen von Türen oder Kästen verwenden kann, liegt wohl auf der Hand.
Chloroform	Chloroform, oder auch Trichlormethan genannt, ist eine süßlich riechende, nicht brennbare Flüssigkeit, die hauptsächlich als Lösungsmittel dient. Man kann Chloroform aber auch als Narkosemittel verwenden.
Dietrich	Ein Dietrich ist im Prinzip nichts anderes als ein umgebogener, flach gedrückter und zugeschliffener steifer Draht, der sich zum Aufsperrern von Buntbartschlössern eignet. Ein Dietrich ist natürlich kein Ersatz für einen Schlüssel. Ein wenig Fingerspitzengefühl ist schon von Nöten, um ein Schloß zu öffnen.
Dynamit	Der Sprengstoff Dynamit wurde 1867 vom Schweden A. Nobel erfunden. Dynamit besteht in der ursprünglichen Form aus 75% Nitroglyzerin und 25% gebrannter Kieselgur. Heute verwendet man statt Kieselgur Kollodiumwolle. Beim Hantieren mit Dynamit ist äußerste Vorsicht geboten.
Elektrohammer	Dieses 'elektrische Stemmeisen' hat eine Leistung von 2500 Watt, ist stoßgedämpft und man kann damit jedes noch so dicke Mauerwerk aufstemmen. Die Handhabung dieses Gerätes ist

alles andere als leicht, und nur körperlich stark gebaute Menschen können damit umgehen.

Elektroset	Dieses Elektro-Set besteht aus einem 15-Watt LötKolben, für feine Arbeiten an elektronischen Geräten besonders gut geeignet, einigen Rund- und Spitzzangen, einem Seitenschneider, einigen Krokodilklemmen und Drähten, und was man sonst noch für feine Elektro-Arbeiten benötigt.
Funkgerät	Hierbei handelt es sich um ein CB-Handfunkgerät mit 20 Kanälen und einer Sendeleistung von 2 Watt. Unter anderem verfügt dieses hochwertig verarbeitete Gerät über eine regelbare Rauschunterdrückung und eine Batteriekontrolle.
Hammer	Hierbei handelt es sich um ein sogenanntes Fäustel mit doppelt geschweiftem Holzstiel, was einen guten Halt garantiert.
Handschuhe	Diese feinen Veloursleder-Handschuhe zeichnen sich durch ihre gute Verarbeitung und ihre Griffsicherheit aus.
Glasschneider	Dieser Glasschneider, der mit einem Industriediamanten ausgestattet ist, der eine Ritzhärte von 10 besitzt, ist hervorragend zum Ritzen von Glas geeignet. Mit einem Glasschneider läßt sich allerdings Glas nicht schneiden, sondern nur ritzen und dann brechen.
Kernbohrer	Wie schon der Name sagt, dienen Kernbohrer zum Herausbohren von Kernen aus Gestein oder Mauern. Größere Exemplare werden vorwiegend für den Tunnelbau verwendet. Dieser Kernbohrer hier ist eine Eigenkreation und wird nicht in Serie gebaut. Mit diesem Kernbohrer kann man ohne weiteres Löcher von großem Durchmesser in Stahl- aber auch in Betonwände bohren. Hierfür muß nur der 'Kronenkopf' ausgewechselt werden.
Maske	Das ist eine ganz gewöhnliche Augenmaske, die häufig im Karneval getragen wird, oder von Personen, die nicht erkannt werden wollen.
Sauerstofflanze	Mit Hilfe einer Sauerstofflanze erreicht man durch das Verbrennen von reinem Sauerstoff Temperaturen bis zu 3000 Grad C. Mit einer Sauerstofflanze durchschneidet man selbst den härteste Stahl wie Butter. Die Lanze, ein Stahlrohr, durch das der Sauerstoff geblasen wird, schmilzt bei diesen hohen Temperaturen und wird dadurch während des Gebrauches immer kürzer. Beim Arbeiten mit einer Sauerstofflanze entsteht eine derartige Hitze, da das Tragen eines Schutanzuges unumgänglich wird.
Schloßstecher	Schloßstecher sind ein typisches Utensil für Einbrecher und solche, die es werden wollen. Bei einem Schloßstecher handelt es sich um einen vorne spitzen Eisenstab mit Widerhaken, der in Zylinderschlösser gesteckt werden kann. Mit dessen Hilfe kann man durch entsprechendes Rütteln und Reißen den Zylinder abbrechen und die Tür öffnen.
Schneidbrenner	Bei diesem Schneidbrenner handelt es sich um ein Autogenschweißgerät. Die zum Schweißen notwendige Hitze wird durch das Verbrennen eines Heizgases (meist Acetylen) mit Sauerstoff erzeugt. Beide Gase befinden sich in Stahlflaschen.
Schuhe	Diese etwas unförmig wirkenden Schuhe sind eine Spezialanfertigung aus dem Hause 'L.L.Bean' aus Freeport, Maine, USA. Der weltberühmte Versandhandel LLB existiert schon seit 1911 und hat sich auf Outdoor-Kleidung spezialisiert.

	Diese Schuhe besitzen eine lärmdämmende Moosgummisohle, haben einen Schaft aus Leder und sind wasserdicht vernäht.
Schutzanzug	Dieser Schutzanzug aus sogenanntem Hornblende-Asbest ist feuer- und säurefest. Bei Arbeiten in der Nähe von großer Hitze oder Flammen, insbesondere bei Schweißarbeiten, ist das Tragen eines solchen Schutzanzuges sehr zu empfehlen.
Stechkarte	Stechkarten dienen dazu, Stechuhren zu betätigen.
Stethoskop	Das Wort Stethoskop kommt aus dem Griechischen und bedeutet Hörrohr. Stethoskope werden von Ärzten zur Auskultation (Behorchen der im Körper entstehenden Geräusche von Herz, Lunge, Darm, usw.) verwendet. Es soll allerdings auch kriminell veranlagte Menschen geben, die ein Stethoskop seines Zweckes entfremden und es zum Knacken von Kombinationsschlössern in Tresoren verwenden.
Strickleiter	Diese Strickleiter aus bestem Hanf ist besonders gut verarbeitet und hält so manche fettleibige Person leicht aus.
Stromgenerator	Dieses Stromgenerator ist ein wahres Minikraftwerk. Der 6 PS starke Benzinmotor leistet ganze 3000 Watt. Das genügt zum Betreiben von Elektrowerkzeugen, Pumpen, Lampen, oder anderen Dingen, weitab jeder Stromversorgung.
Winkelschleifer	Dieser Zweihandwinkelschleifer eignet sich für härteste Arbeiten an Stein und Metall. Ein verstellbarer Getriebeknopf und ein genoppter Seitengriff gewähren griffsicheres und komfortables Arbeiten. Durch den äußerst robusten 2000 Watt Motor ist dieses Gerät für einen großen Einsatzbereich geeignet.

Anhand D: Funktionsweise der Sicherungseinrichtungen

Alarmanlage	<p>Vor allem in Gebäuden mit wertvollem Inventar finden Sie Alarmanlagen. Grundsätzlich werden Sie auf drei Typen von Alarmanlagen treffen: die 'X3', die 'Z3' und die 'Top'. Diese Alarmanlagen schützen Objekte vor jeglicher Art von Berührung. Um eine Alarmanlage auszuschalten, benötigen Sie ein Elektroset. Durch das Abschalten einer Alarmanlage deaktivieren Sie den Schutzmechanismus der Alarmanlage. Das heißt, Sie können nun die von dieser Alarmanlage geschützten Objekte ohne Gefahr berühren, bearbeiten oder entwenden. Um eine Alarmanlage zu deaktivieren, benötigen Sie je nach Typ unterschiedlich lange, die 'X3' werden Sie relativ schnell ausgeschaltet haben, für die 'Top' werden Sie am längsten brauchen. Die Top hat auch noch einen zusätzlichen Mechanismus, auf den Sie achten sollten: Ab dem Zeitpunkt, ab dem Sie die Alarmanlage abschalten, starten Sie einen zweiten Sicherungsmechanismus, der die Alarmanlage kontrolliert. Diesen zweiten Sicherungsmechanismus können Sie in der Zeit, die Ihnen zur Verfügung steht, nicht ausschalten. (Hierfür benötigen sogar Experten einige Tage.) Um nicht bei jedem Stromausfall einen Alarm auszulösen, löst dieser Sicherungsmechanismus erst nach Ablauf von 5 Minuten einen Alarm aus. Wenn Sie die Alarmanlage vor Ablauf dieser 5 Minuten wieder einschalten, können Sie einen Alarm verhindern. Im Falle eines Alarmes schickt die Polizeizentrale einige Streifenwagen zum Einsatzort. Dieser Vorgang nimmt jedoch einige Zeit in Anspruch, die Sie nützen können, um zu flüchten. (Die Zeit erfahren Sie während der Beobachtung unter 'Einsatzzeit'.) Welche Alarmanlage welches Objekt schützt, sollten Sie während des Umsehens in einem Gebäude bereits recherchiert haben, da Sie ja das Gebäude schon während der Planung bis aufs letzte Detail kennengelernt haben sollten.</p>
-------------	---

Mikrophon	Mikrophone sind immer mit Alarmanlagen verbunden, und lösen einen Alarm aus, wenn in ihrer Umgebung bestimmte Geräuschpegel überschritten werden.
Scheinwerfer	Scheinwerfer sind immer mit Kameras kombiniert. Betritt man die von einem Scheinwerfer ausgeleuchtete Fläche, so wird automatisch ein Foto geschossen. Diese Fotos können im Rahmen der Fahndung von großer Bedeutung für die Polizei werden. Scheinwerfer sind immer mit einem Steuerkasten verbunden, über den sie auch ausgeschaltet werden können.
Stechuhr	Stechuhren werden häufig zur Kontrolle der Wächter verwendet. Sie müssen in regelmäßigen Abständen betätigt werden, andernfalls lösen sie einen Alarm aus.
Steuerkasten	Über Steuerkästen können Objekte wie z.B. Scheinwerfer gesteuert werden. Wenn Sie Steuerkästen ausschalten, die Geräte betreiben, die von Alarmanlagen geschützt werden, löst dies einen Alarm aus.
Wache	Wachen haben zumeist den Auftrag, eine bestimmte Strecke innerhalb des Gebäudes abzugehen. Auf ihrem Weg kontrollieren Sie wichtige Objekte. Falls Sie Objekte in geöffnetem Zustand vorfinden, schlagen Sie mittels Funkgerät Alarm. Wachen schlagen natürlich auch Alarm, wenn sie Sie oder Ihre Komplizen ertappen. Die einzige Möglichkeit, eine Wache auszuschalten besteht darin, sie von hinten zu überwältigen. Die Rundgänge der Wachen werden oftmals durch Stechuhren kontrolliert. (Siehe dort).
Andere Sicherungsmaßnahmen	Jedes Gebäude wird in regelmäßigen Abständen von Patrouillen und privaten Wachdiensten kontrolliert. Diese Patrouillen werfen auf ihrem Weg auch einen Blick durch die Fenster. Sofern sie hier Unregelmäßigkeiten entdecken, schlagen sie Alarm.

Achten Sie deshalb darauf in einem Gebäude möglichst wenig sichtbare Spuren (geöffnete Türen, Behälter) zu hinterlassen. Auch Kämpfe mit Wächtern können einige Spuren verursachen!