

raub

Copyright © 2000 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

EINLEITUNG.....	3
JETZT GEHT ES LOS	4
Starten des Spiels	4
Systemanforderungen	4
Installation	4
DIE MENÜS	5
Einsatzbesprechungsmenü	5
Charakter-Auswahlmenü	6
Ausrüstungsmenü	7
Lade-/Speicheramenü	8
Einsatzberichtsamenü	9
DIE STEUERLEISTE	10
Charakter-Bild	10
Gesundheitsleiste	11
Panzerungsleiste	11
Hitzeanzeige.....	11
Bewaffnen/Entwaffnen	11
Inventar.....	12
Angelegte und aktivierte Gegenstände	13
Missionsaufzeichnungen	13
Allgemeine Nachrichten	13
Minikarte	14
DIE DIALOGLEISTE	15
Optionen	15
DAS KONTEXTSENSITIVE MENÜ	16
DAS SPIONAGE-/ÜBERFALLMENÜ	17
Spionagemodus	17
Überfall-Modus	24
DER SPIELBILDSCHIRM	25
Teammitglieder.....	25
Hitze	26
Gebäude.....	27
Gebäude.....	27
Gebäudesymbole	32
Äußere Vorrichtungen	33
Fußgänger	35
Fahrzeuge	36
Gegner.....	37
Verhalten	39
TEAMATTRIBUTE	40
Waffen	40
Elektronik.....	40
Gesundheit	40
Wiseguys	41
Assassins	41
Gangbangers.....	41
Hackers	41
Veterans	41
AUSRÜSTUNG	42
Waffen	42
Schlösserknacken	43
Elektronik.....	43
Verschiedenes.....	44
SCHLÖSSER, FÄHIGKEITEN, SCHLÜSSEL	46
Definitionen	46
CREDITS.....	48
PRODUKTSERVICE	49
Austausch defekter CDs.....	49

EINLEITUNG

Nach deinem Überfall auf den Frachtzug wurdest du verhaftet. Es liegen bis zu fünfzehn Jahre für bewaffneten Raub vor dir. Doch urplötzlich bezahlt ein Unbekannter deine Kaution.

Du wirst vom Gefängnis abgeholt und in eine kleine Wüstenstadt gefahren, wo dir der Fahrer berichtet, dass du den Unbekannten kontaktieren sollst. Weitere Informationen gibt es nicht.

Es sieht so aus, als ob Unbekannte sich um dein Wohlergehen sorgen würden und dass sie weitere Pläne mit dir haben. Du schaust dich in der Wüstenstadt um, es gibt jedoch nicht viel zu sehen. Du wartest ab, was dich erwartet ...

Du sitzt in einer Kleinstadt in Nevada auf der Straße, du hast kaum Geld und deine einzige Möglichkeit besteht darin, auf deine neue Kontaktperson zu warten, hoffentlich hat sie Arbeit für dich.

Die einzige Arbeit, die du beherrschst, ist die eines Kriminellen. Dies ist dein einziges Talent, deine Finger sind an das Abfeuern von Kanonen und Knacken von Schlössern und Safes gewöhnt. Es gibt keinen Grund, warum sich da jetzt etwas dran ändern sollte.

Alles, was du nun brauchst, ist ein gutes Team, einige echte Spezialisten, dann könntest du groß rauskommen. Du willst nicht zu lange in dieser verstaubten Kleinstadt bleiben, es muss sich etwas ändern und zwar bald ...

Du triffst auf deinen Mann, den "Colonel". Es sieht so aus, als ob er etwas für dich hätte, die Dinge stehen gut. Dieser Mann hat Verbindungen, und er hat einen Auftrag für dich, jetzt sofort. Es ist an der Zeit, deinen Hintern zu heben und ein neues Teammitglied zu rekrutieren. Es sieht so aus, als ob sich die Dinge für dich gut entwickelten ...

JETZT GEHT ES LOS

Starten des Spiels

In diesem Abschnitt erfahren Sie alles, was Sie benötigen, um das Spiel zu starten.

Systemanforderungen

Raub benötigt einen IBM-PC oder 100% kompatiblen Computer, der die unten stehenden Anforderungen erfüllt:

Benötigt

Betriebssystem Windows 95, 98, ME oder 2000
DirectX 7.0 oder höher (DirectX 8.0 wird durch das Installationsprogramm von Raub installiert)

Pentium II 233 MHz
32 MB RAM
8x CD-ROM-Laufwerk
DirectX-kompatible Soundkarte

110 MB freier Festplattenspeicher

Empfohlen

Pentium III 300MHz
128 MB RAM
12x CD-ROM-Laufwerk

Installation

Legen Sie die Raub-CD in das CD- oder DVD-Laufwerk.

Wenn AutoPlay aktiviert wurde, startet das Raub-Installationsprogramm nach einem kurzen Moment.

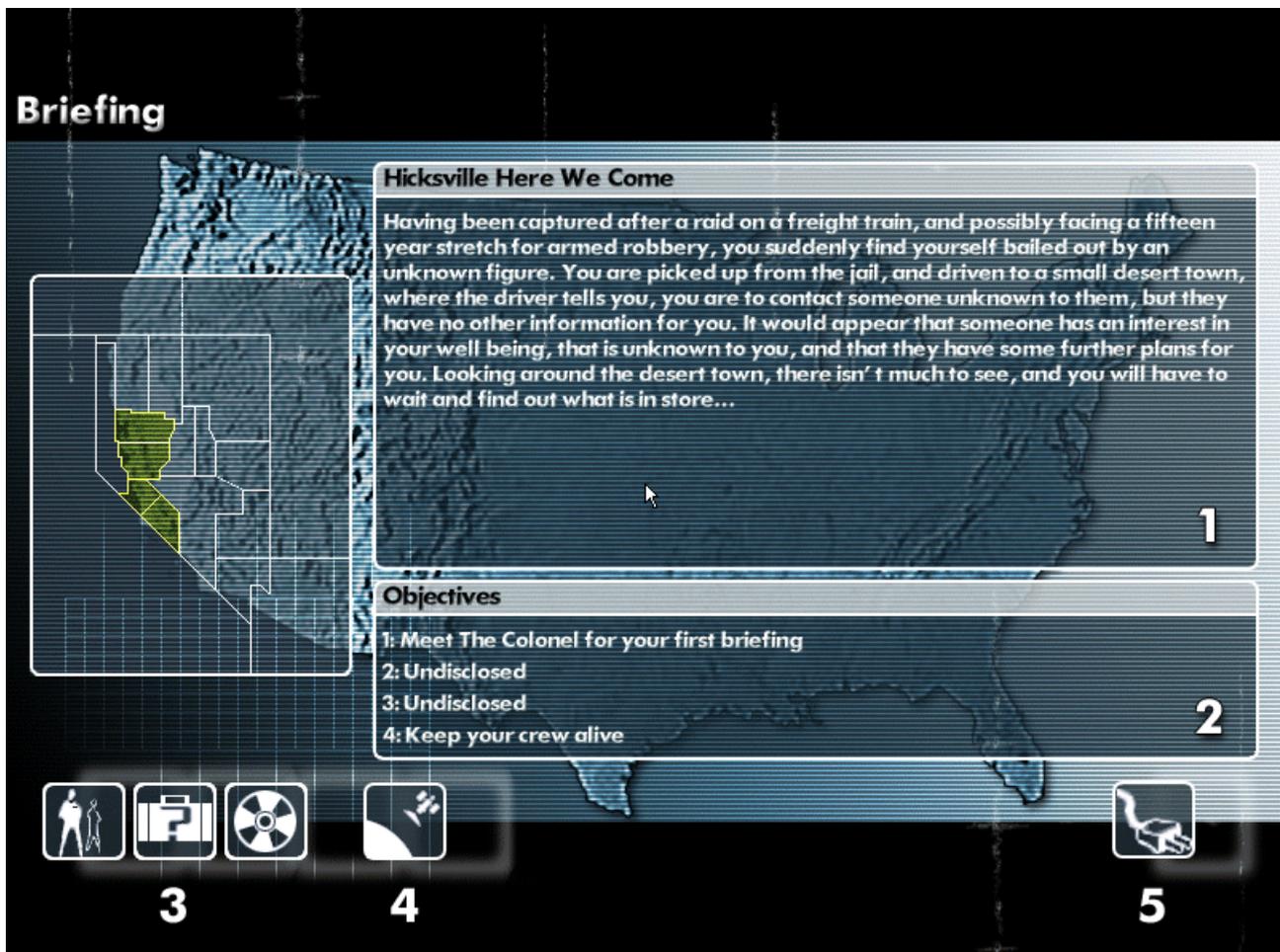
Wenn AutoPlay nicht aktiviert ist, öffnen Sie die CD mit einem Linksklick und doppelklicken Sie auf die Datei autorun.exe.

Befolgen Sie nun bitte die Anweisungen auf dem Bildschirm.

DIE MENÜS

Wenn Sie das Spiel gestartet haben, gelangen Sie zunächst zur Einsatzbesprechung.

Einsatzbesprechungsmenü



In diesem Menü erhalten Sie eine kurze Beschreibung des nächsten Auftrags und einige Hintergrundinformationen über die Entwicklungen seit Abschluss Ihres vorherigen Auftrags. Durch die Besprechung können Sie sehen, welche Ausrüstung und Teammitglieder Sie beim nächsten Auftrag benötigen.

1. Hier erscheint die Besprechung.
2. Eine Beschreibung des nächsten Missionsziels.
3. Hier gelangen Sie in weitere Menüs, um Teammitglieder neu auszurüsten, Ihr Team zusammenzustellen, etc.
4. Startet das Spiel.
5. Verlässt das Spiel.

Zwischen Ihren Aufträgen erhalten Sie Details über die Gegend, in die Sie sich begeben werden. Während dieser Besprechungsphase können Sie ebenfalls Teammitglieder wählen und Ihr Team neu ausstatten.

Wenn Sie einen Auftrag abschließen, gelangen Sie erneut in das Einsatzbesprechungsmenü. Sie erfahren dann hier, ob Sie erfolgreich waren und weiterspielen können.

Charakter-Auswahlmenü

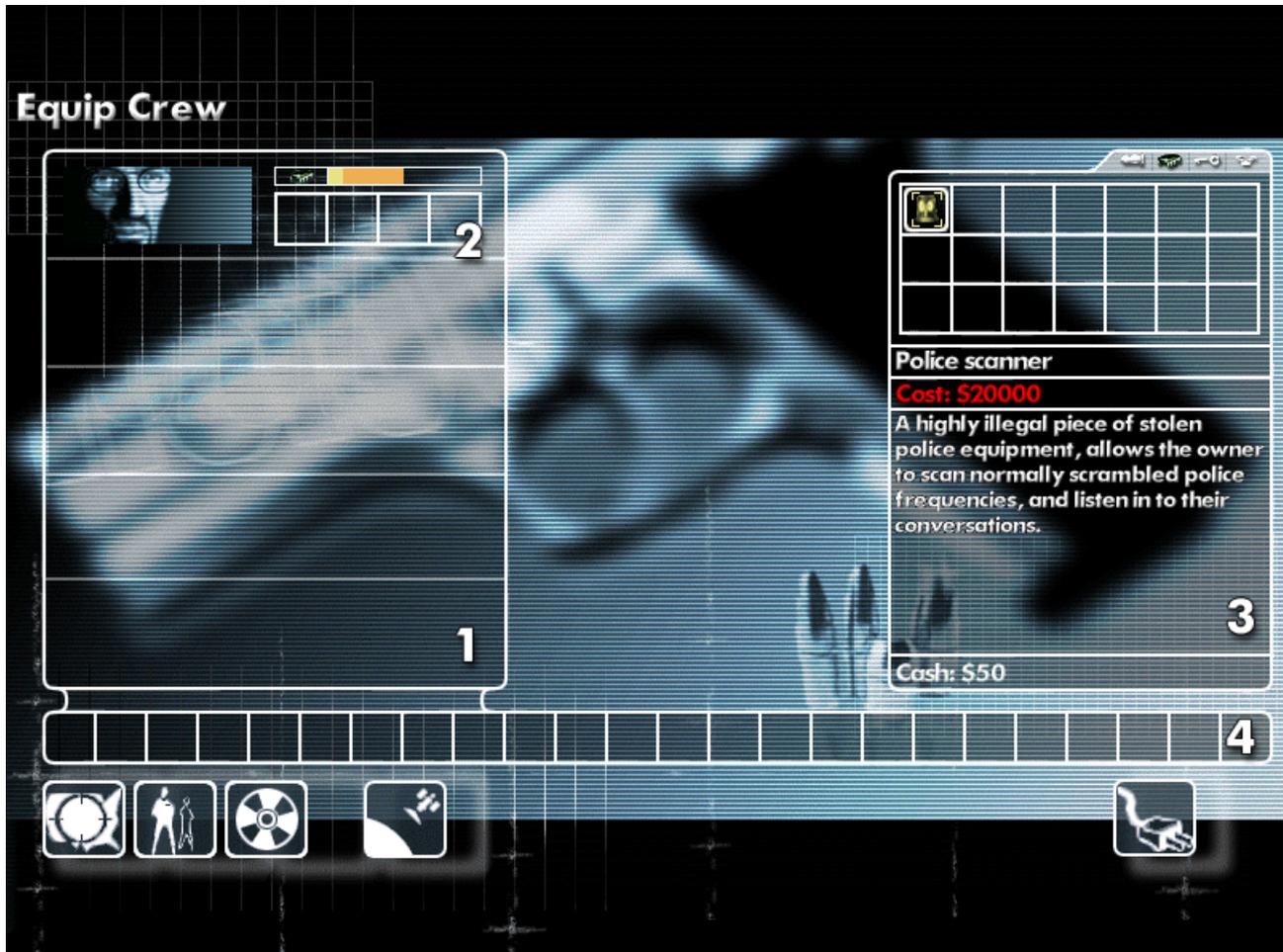
Sobald Sie das Briefing erhalten haben, wählen Sie die Teammitglieder, mit denen Sie den Auftrag erfüllen möchten. Im Charakter-Auswahlmenü ist Ihr gesamtes Team aufgeführt, obwohl Sie nicht immer alle Charaktere wählen können, da die Anzahl der Teammitglieder bei bestimmten Aufträgen beschränkt ist.



1. Dies sind die momentan aktiven Teammitglieder. Wenn Sie mit links auf das Bild klicken, legen Sie ein Teammitglied für den nächsten Auftrag fest.
2. Hier erscheint der Fähigkeitslevel Ihres Teams in den drei Bereichen Schlösser knacken, Waffen und Elektronik. Sie zeigen den momentanen Fähigkeitslevel und den maximal erreichbaren Level des Charakters.
3. Hier bekommen Sie eine kurze Biographie Ihrer Charaktere. Diese erscheint, wenn das Teammitglied gewählt ist.
4. Hier gelangen Sie in andere Menüs wie das Ausrüstungsmenü, Einsatzbesprechungs Menü oder Speicher-/Lademenü.
5. Startet das Spiel.
6. Verlässt das Spiel.

Ausrüstungsmenü

Bevor Sie Ihr Team zu einem Auftrag schicken, muss das Team richtig ausgerüstet sein. Im Ausrüstungsmenü können Sie neue Ausrüstung für Ihr Team kaufen oder die Ausrüstung neu unter den Teammitgliedern verteilen.

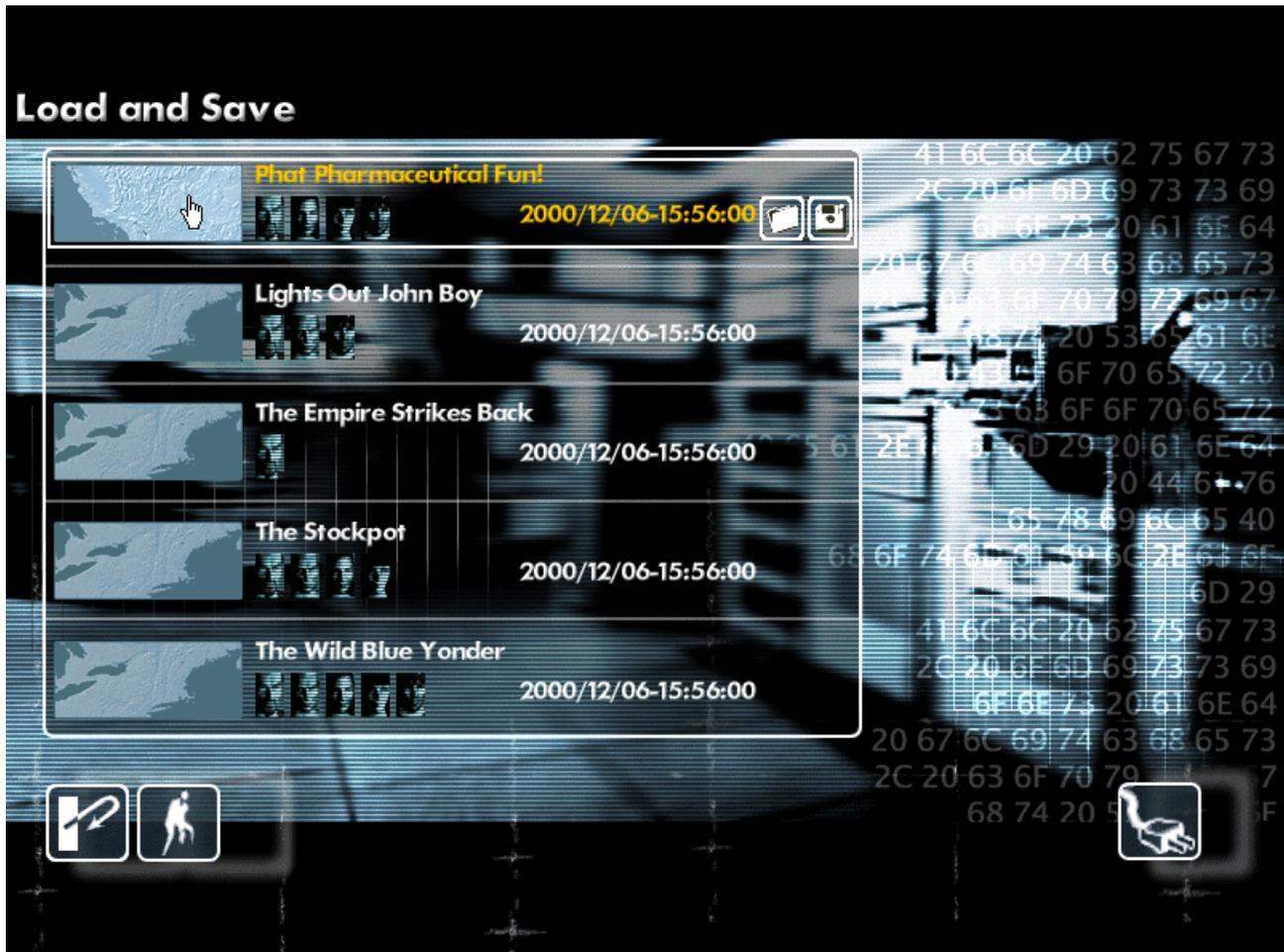


Im Ausrüstungs-Auswahlmenü können Sie Gegenstände für das Lager Ihres Teams kaufen und den entsprechenden Teammitgliedern geben. Sie starten den nächsten Auftrag mit den Gegenständen, die Sie den Teammitgliedern zugeteilt haben, das Lager ist während des Auftrags nicht verfügbar.

1. Hier sind Ihre Teammitglieder. Um einen Gegenstand zu kaufen und einem Teammitglied zu geben, klicken Sie einfach auf den gewünschten Gegenstand und ziehen Sie ihn auf einen leeren Inventarplatz des Charakters.
2. Dies sind die verfügbaren Inventarplätze, in denen sich die Ausrüstung befindet. Wenn diese voll sind, können Sie dem Teammitglied keine weitere Ausrüstung mehr zuteilen. Gegenstände können von diesen Inventarplätzen entfernt werden, um Platz im Inventar der Teammitglieder zu schaffen, indem sie zurück in das Ausrüstungslager unten im Menü gelegt werden.
3. Die zu Verfügung stehende Ausrüstung ist hier nach Kategorie beschrieben.
4. In diesem Bereich wird die gesamte Ausrüstung Ihres Teams aufgeführt. Alle erworbenen Gegenstände werden diesem Lager hinzugefügt und können den einzelnen Teammitgliedern zugeteilt werden.

Da Sie nun das Briefing gesehen und Ihr Team gewählt und ausgerüstet haben, können Sie sich jetzt an die Arbeit machen.

Lade-/Speichermenü



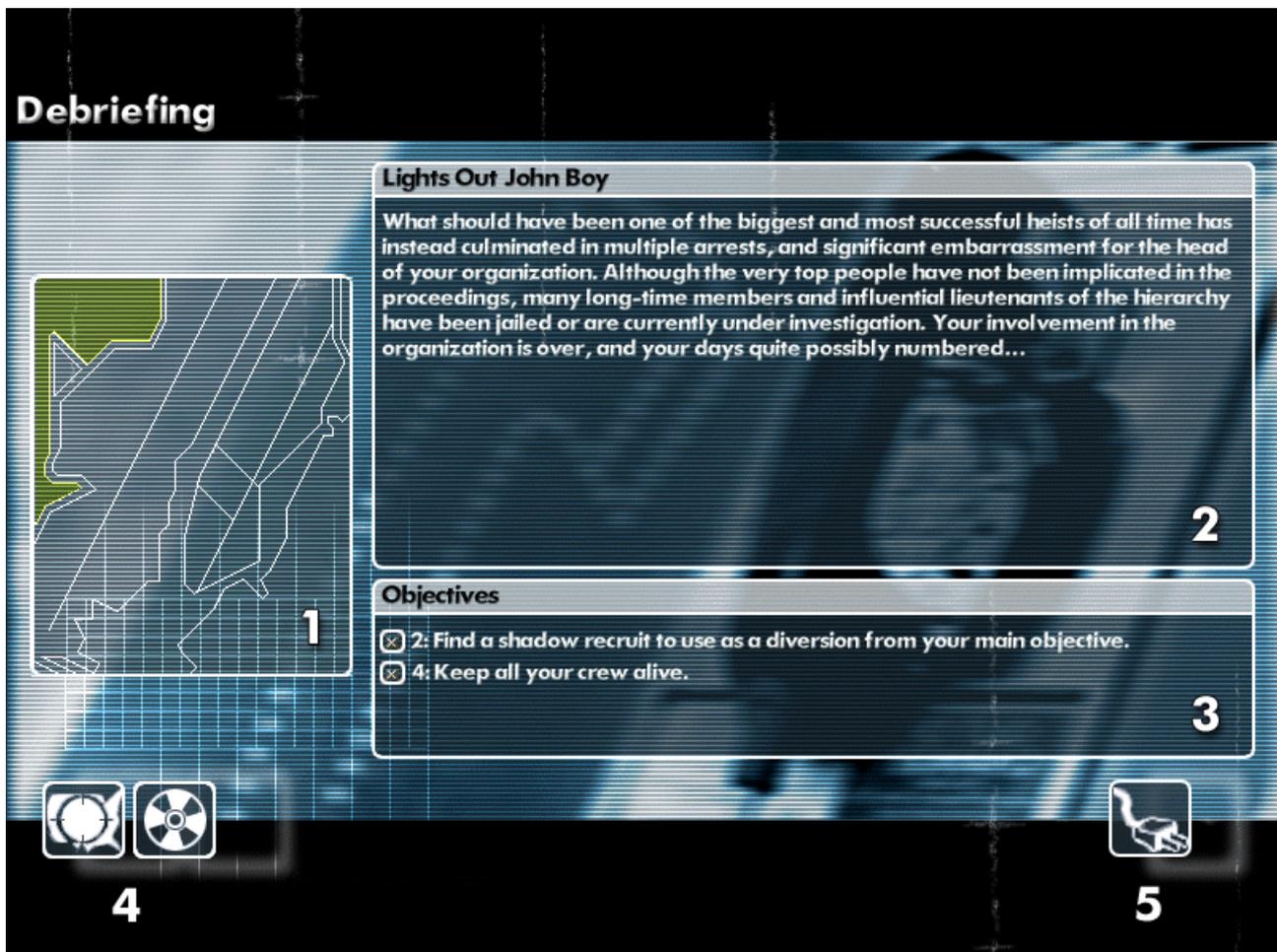
Im Lade-/Speichermenü können Sie zuvor gespeicherte Spiele laden. Nach dem Ende eines Auftrags können Sie die abgeschlossene Mission speichern.

Um das Spiel in einen der Speicherplätze zu sichern, klicken Sie auf das Diskettensymbol rechts vom Speicherplatz. Die abgeschlossene Mission wird automatisch gespeichert.

Um ein gespeichertes Spiel wieder zu laden, klicken Sie auf den Bereich links vom verfügbaren Speicherplatz.

Einsatzberichtsmenü

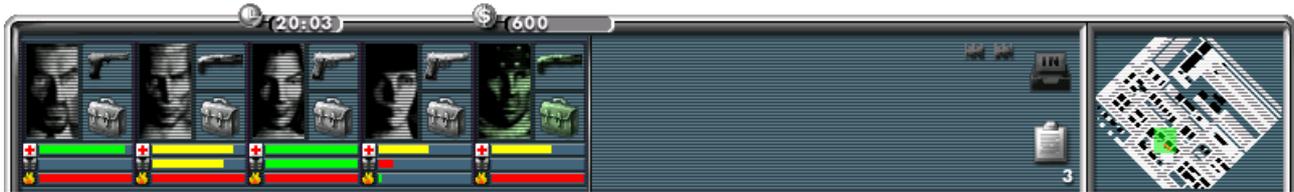
Im Berichtsmenü bekommen Sie Details über den Abschluss vorheriger Aufträge.



Wenn Sie ein wichtiges Missionsziel nicht erreicht haben, erfahren Sie dies hier. Sie können die Mission dann erneut starten.

1. Zeigt den Bezirk an, den Sie gerade verlassen haben.
2. Hier bekommen Sie die Beschreibung der Ereignisse nach dem letzten Auftrag.
3. Zeigt Ihnen an, welche Missionsziele erreicht wurden und welche nicht.
4. Hier können Sie die gescheiterte Mission neu starten.
5. Verlässt das Spiel.

DIE STEUERLEISTE



In der Steuerleiste werden Teammitglieder in die Auswahl aufgenommen und aus ihr entfernt, die Ausrüstung verteilt und Waffen und andere Gegenstände zugeteilt. Sie besteht aus den folgenden Bereichen:

Charakter-Bild



Dies ist eine der beiden Methoden, Ihre Teammitglieder zu steuern. (Die andere besteht darin, direkt auf sie zu klicken und auf einen Zielpunkt zu klicken, wo sie sich hinbewegen sollen.) Zusätzliche Teammitglieder, die Sie während eines Auftrags rekrutiert haben, erscheinen hier.

Wählen/Abwählen

Durch einmaliges Klicken wählen Sie den Charakter und nehmen ihn wieder aus der Wahl heraus. Ein Charakter muss gewählt werden, bevor er bewegt werden kann.

Durch das Halten von <Strg> können mehrere Charaktere in der Steuerleiste selektiert werden.

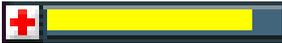
Zentrieren über einem Charakter

Durch doppeltes Klicken auf das Bild wird der Bildschirm um den Charakter zentriert.

Tod

Wenn ein Charakter getötet wurde, wird sein Bild aus der Steuerleiste entfernt.

Gesundheitsleiste



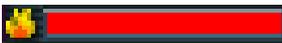
Die Gesundheitsleiste zeigt den Zustand des jeweiligen Charakters an, sie erscheint unter dem Bild. Wenn die Gesundheit abnimmt, nimmt die Leiste dementsprechend ab.

Panzerungsleiste



Die Panzerungsleiste zeigt den Schutz an, den ein Teammitglied durch eine kugelsichere Weste hat. Kugelsichere Westen schützen das Teammitglied vor Projektilwaffen und erlauben ihrem Träger, mehr Schaden auszuhalten als normalerweise möglich wäre.

Hitzeanzeige



Die Hitzeanzeige wird als kleines Flammensymbol dargestellt. Diese stellt dar, wie 'heiß' ein Spieler ist. Sie verändert sich, wenn diese Hitze zu- oder abnimmt. Die Hitze nimmt zu, wenn eine Waffe in einer Menschenmenge gezogen wird, wenn der Charakter anwesend ist, während ein Alarm in einem Gebäude ausgelöst wird, oder ein Verbrechen vor Zeugen begangen wird. Die Hitze nimmt mit der Zeit ab, solange das 'heiße' Teammitglied nicht in die Nähe eines Polizisten gelangt. Sie nimmt schneller ab, wenn das Teammitglied in einen sicheren Unterschlupf gelangt und dort untertauchen kann.

Bewaffnen/Entwaffnen



Wenn Sie mit links auf eine Waffe im Inventar eines Teammitglieds klicken, so gelangt diese in den Anwendungsbereich unter dem Bild. Wenn Sie mit links auf den Anwendungsbereich klicken, wird die Waffe in das Holster gesteckt oder der jeweilige Gegenstand direkt in die Hand des Charakters genommen, so dass er benutzt werden kann.

Klicken Sie mit links auf den Gegenstand, um ihn in die Hand zu nehmen oder wegzustecken.

Inventar



Jedes Teammitglied hat ein Inventar, in dem die Ausrüstung enthalten ist.

Das Inventar ist in vier Kategorien unterteilt, die die vier Ausrüstungsarten darstellen. Die ersten drei Kategorien stehen in Zusammenhang mit den drei Fähigkeiten, während die vierte zusätzliche alle weiteren Ausrüstungsgegenstände darstellt, die keine spezielle Fähigkeit zur Anwendung benötigen.

Unter jedem Bereich zeigt eine kurze Leiste die jeweilige Fähigkeit der Teammitglieder an. Die Ausnahme ist der zusätzliche Bereich, der sich nicht auf eine spezielle Fähigkeit bezieht.

Über das Symbol des Koffers können Sie in das Inventar der Teammitglieder gelangen. Wenn Sie mit links darauf klicken, öffnen Sie das Inventar und können sehen, was sich darin befindet.

Um Ausrüstung in das Inventar eines anderen Teammitglieds zu legen, klicken Sie mit links darauf und ziehen Sie den Gegenstand auf das Bild des Empfängers. Hierdurch gelangt er in sein Inventar, falls dort noch freier Platz ist.

Gegenstände können auch aus Ihrem Inventar auf Läden gezogen werden. Hierdurch können Sie die Gegenstände wieder verkaufen und etwas von dem Geld zurückzubekommen, das Sie für sie bezahlt hatten. Das Geld, das Sie beim Verkaufen erhalten, wird erheblich weniger als der damalige Kaufpreis sein. Klicken Sie mit links auf den Gegenstand, den Sie verkaufen möchten, ziehen Sie ihn direkt auf das Geschäft, in dem Sie ihn verkaufen möchten. Der Gegenstand wird dann dorthin verkauft.

Angelegte und aktivierte Gegenstände

Manche Gegenstände müssen erst angelegt oder aktiviert werden, bevor sie benutzt werden können. In beiden Fällen erfolgt dies ganz einfach, wenn Sie mit links im Inventar auf den Gegenstand klicken.

Natürlich fallen alle Waffen in diese Kategorie. Zusätzlich zu ihnen werden die folgenden Gegenstände in der Hand gehalten:

Gegenstand	Angelegt	Aktiviert
Polizeiscanner	Nein	Ja
Erste Hilfe	Nein	Ja
Elektronik-Störsender	Nein	Ja
Kamera	Ja	Nein
Brechstange	Ja	Nein
Drahtschneider	Ja	Nein

Um einen Gegenstand zu aktivieren und deaktivieren, klicken Sie mit links darauf.

Auf einen Gegenstand, der in der Hand gehalten wird, klicken Sie einmal und legen ihn dann in die Hand Ihres Teammitglieds. Sie bemerken dann, dass dieser Gegenstand im Platz neben dem Bild des Teammitglieds erscheint.

Missionsaufzeichnungen



In den Missionsaufzeichnungen sind die Zielsetzungen enthalten, die Ihr Team erfüllen muss, um einen Auftrag erfolgreich abzuschließen. In den meisten Fällen bekommen Sie Ihre Zielsetzungen zu Beginn jeder Mission durch eine Kontaktperson.

Jede neue Zielsetzung wird zu der Liste der Aufträge im Missionsprotokoll hinzugefügt. Wenn diese erfüllt werden oder scheitern, werden sie entsprechend gekennzeichnet. Das Menü des Auftragsberichts zeigt diese Informationen an, so dass Sie sich Ihre Leistung bei einem Auftrag im Überblick anschauen können.

Allgemeine Nachrichten

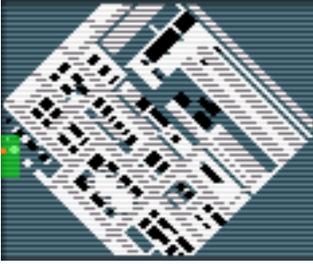


Die Nachrichtenbox wird benutzt, um die Kommunikation zwischen verschiedenen Kontaktpersonen und Ihrer Crew zu aktualisieren und zu speichern und so Informationen zu behalten, die zu einem früheren Zeitpunkt gesammelt wurden.

Alle Nachrichten sind mit der jeweiligen Zeit versehen, zu der sie gesendet wurden.

Über die Pfeile nach links und rechts scrollen Sie durch die Nachrichten, um sich alle alten und neuen Nachrichten anzuschauen.

Minikarte



Die Minikarte zeigt die Umgebung an.

Sie zeigt den Straßenverlauf und Gebäude der Gegend. Zudem können Ihre Kontaktpersonen hier anzeigen, wo sich die Zielgebäude befinden, die dann auf der Minikarte hervorgehoben werden. Sie sehen so, wo sich Ihre Teammitglieder als nächstes hinbegeben sollten.

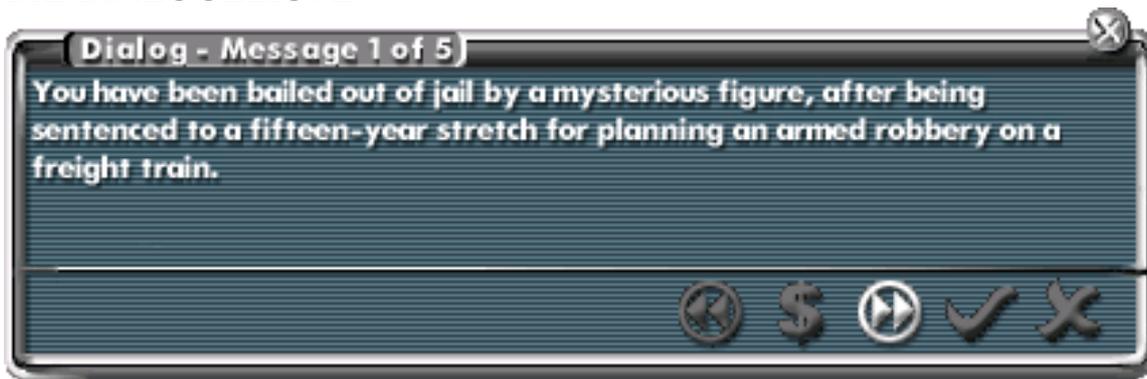
Ziele werden auf der Minikarte rot aufleuchten. Sie werden nicht mehr angezeigt, sobald der Zielpunkt erreicht wurde. Diese Ziele können aus Fahrzeugen, Gebäuden oder sogar Personen bestehen.

Die Polizei wird auf der Minikarte in blau dargestellt. Ihre Patrouillen können auf der Minikarte beobachtet werden, wodurch das Team Ansammlungen von Polizisten umgehen kann.

Hinweis: Die Polizei wird auf der Minikarte nur angezeigt, wenn Ihr Team einen Polizeiscanner hat.

Auf der Minikarte befindet sich gegebenenfalls auch eine Zeitanzeige, die Ihnen die Zeit bis zum Abschluss des Jobs zeigt.

DIE DIALOGLEISTE



Die Dialogleiste erscheint, sobald ein Teammitglied auf einen Kontaktmann trifft oder mit ihm telefoniert. Dies ist der Fall, sobald Sie in Reichweite eines neuen Kontaktmanns gelangen oder ein Gebäude betreten, wo sich ein Kontaktmann befindet.

Optionen

Gegebenenfalls befinden sich in der Dialogleiste weitere Optionen. Die Zahl der Dialogsequenz wird oben in der Leiste angezeigt.

Sofort bezahlen



Das Teammitglied bezahlt und schließt eine Transaktion ab.

Nächster Dialog



Zeigt den nächsten Dialog in der Sequenz an.

Vorheriger Dialog



Zeigt den vorherigen Dialog der Sequenz an.

Ja



Ein Angebot durch eine Kontaktperson wird angenommen, falls das Team ausreichend Geld hat.

Nein



Ein Angebot durch eine Kontaktperson wird abgelehnt.

DAS KONTEXTSENSITIVE MENÜ

Die meisten Handlungen Ihrer Teammitglieder können über das kontextsensitive Menü gesteuert werden.

Sie gelangen hinein, indem Sie einen Charakter wählen und dann mit rechts klicken. Es erscheint nur, wenn sich der Cursor auf einem Gebäude oder Fahrzeug befindet, es erscheint nicht, wenn er über dem Boden steht.

Je nachdem, wo sich der Cursor zu diesem Zeitpunkt befindet, erscheinen unterschiedliche Optionen. Insgesamt können Sie hier folgende Aktionen finden:

Bezahlen



Hierdurch bezahlt das Teammitglied für einen Gegenstand und schließt die Transaktion ab.

Rekrutieren



Das Teammitglied begibt sich zum Ziel und versucht, neue Teammitglieder zu rekrutieren.

Heilen



Schickt das Teammitglied in ein Krankenhaus, damit es dort geheilt wird.

Spionage



Das Teammitglied begibt sich in ein Gebäude, um es zu inspizieren und Details über einen potentiellen Einbruch zu erfahren.

Überfall



Schickt das Teammitglied in das Gebäude, um es auszurauben.

Abbrechen



Schließt das kontextsensitive Menü.

DAS SPIONAGE-/ÜBERFALLMENÜ

Das Spionage-/Überfallmenü ist die wichtigste Hilfe, mit der Ihr Team seine Aufträge abschließen wird, da sich dort die wichtigsten Informationen über potentielle Ziele befinden. Es zeigt auch den Fortschritt im Verlauf einzelner Coups an.

Hier erhalten Sie sowohl in der vorbereitenden als auch durchführenden Phase des Auftrags Informationen über Gebäude oder Fahrzeuge, die überfallen werden sollen. Hier können Sie abschätzen, ob Ihr Auftrag mit einem schönen Zahltag oder einer Straßenschlacht mit der Polizei enden wird.

Normalerweise weisen alle Gebäude eine Art Schloss auf, das Ihr Team davon abhält, hereinzuspazieren und sich zu bedienen.

Spionagemodus

Die Erkundung des Zielgebäudes ist sehr wichtig, da Sie hierdurch Team und Ausrüstung für einen Auftrag bestimmen können. Ohne vorherige Spionage kann man nicht wissen, welche Schlösser sich im Gebäude befinden und welche Ausrüstung Ihr Team benötigt, um in das Gebäude einzubrechen und den schnöden Mammon zu stehlen.

Die Spionage wird vor einem Coup betrieben. In dieser Erkundungsphase wird Ihr Team zum potenziellen Ziel geschickt, um dort herumzuspionieren und Informationen über das Zielgebäude zu bekommen. Sie müssen ein Gebäude komplett ausspionieren, bevor es sicher ausgeraubt werden kann.

Das Spionage-/Überfallmenü wird über das kontextsensitive Menü aktiviert, indem Sie entweder die Spionage- oder Überfalloption wählen. Zudem werden Informationen, die bereits bei der Spionage des Gebäudes oder Fahrzeugs erlangt wurden, gespeichert. Sie können über das Informationssymbol, das sich nach der Spionage über dem Gebäude befindet, eingesehen werden.

Das Spionagemenü erscheint im Spielbildschirm mit einer bildlichen Darstellung Ihres Auftrags bei dem Gebäude, das Sie erkunden möchten.

Informationen im Spionagemenü

Wenn zunächst Spionage betrieben wird, erscheint das Menü und zeigt die Informationen an, die Sie über das Gebäude benötigen.



Eine laufende Spionage

Teamanzeige

Hier wird angezeigt, welche Teammitglieder sich momentan im Gebäude befinden. Wenn mehrere Teammitglieder das Gebäude betreten, werden sie hier dargestellt. Teammitglieder, die das Gebäude verlassen, werden hier nicht mehr dargestellt.

Gebäudebeschreibung

Hier sehen Sie, in welchem Gebäudetyp sich Ihre Teammitglieder momentan befinden.

Optionen

Im Optionsbereich wird angezeigt, welche Aktivitäten in diesem Gebäude durchgeführt werden können. Optionen, die momentan verfügbar sind, werden fett dargestellt, nicht verfügbare Optionen sind transparent.

Im Folgenden finden Sie die Liste aller Optionen.

Verlassen



Hierdurch verlassen alle momentan gewählten Teammitglieder das Gebäude.

Bezahlen



Jemand übergibt der Kontaktperson das gewünschte Geld (sofern das Team über die entsprechende Summe im gemeinsamen Inventar verfügt).

Spionage



Wenn sie noch nicht betrieben wurde oder wenn die Spionage von einem weiteren Charakter mit anderen Fähigkeiten durchgeführt werden soll, kann der Spieler diese Spionageoption erneut wählen.

Überfall



Startet den Überfall auf das Zielgebäude.

Spionageleiste



Die Spionageleiste zeigt an, wie lange es dauern wird, einen Überblick über das Gebäude zu bekommen. Wenn sich die Spionageleiste füllt, bedeutet dies, dass bereits ein Teil der Spionage abgeschlossen wurde.

Verdachtometer



Das Verdachtometer erscheint gleichzeitig mit der Spionageleiste und zeigt den Verdacht, der von Ihren Leuten im Gebäude erregt wird. Wenn das Verdachtometer voll ist, werden Ihre Teammitglieder aus dem Gebäude geworfen. Teammitglieder, die Verdacht erweckt haben, tragen ein gelbes Ausrufezeichen über dem Kopf, wenn sie wieder in die Nähe des Gebäudes kommen. Sie werden das Gebäude nicht wieder betreten können, bis sich der Verdacht gelegt hat.

Aufgabenbereiche

In den Aufgabenbereichen wird angezeigt, was tatsächlich im ausspionierten Gebäude enthalten und zu tun ist. Diese Aufgaben werden in die jeweiligen Kategorien eingeteilt.

Mit der Spionage eines Gebäudes identifizieren Sie alle Komponenten, bevor Sie einen Auftrag beginnen. Wenn Sie das nicht tun, erhöht sich die benötigte Zeit erheblich, da jedes unidentifizierte Schloss zusätzliche Zeit bedeutet.

Für jedes Schloss im Gebäude wird ein bestimmter Fähigkeitslevel benötigt, um es zu analysieren. Wenn die Teammitglieder im Gebäude diesen Fähigkeitslevel nicht aufweisen, erscheint stattdessen ein Fragezeichen. Um einen sicheren Überfall zu garantieren, muss jedes Fragezeichen entfernt werden. Hierfür müssen Sie gelegentlich auch unterschiedliche Teammitglieder mit jeweils besseren Fähigkeiten in das Gebäude schicken.

Wählen Sie eines der Symbole der Auftragsbereiche (unten aufgelistet) im Menü, um detaillierte Informationen über die Schlösser in diesem Bereich zu bekommen. Sie werden nur Auftragsbereiche sehen, in denen sich Schlösser befinden.

Sie können auf jedes Schloss klicken und so die Gegenstände sehen, die benutzt werden können, um das Schloss zu öffnen. Wenn sich der Gegenstand in Ihrem Besitz befindet, sehen Sie im Menü einen Koffer daneben abgebildet.

Zu einem späteren Zeitpunkt Ihrer Laufbahn gibt es Ausrüstungsgegenstände, mit denen Sie Bereiche des Zielgebäudes außerhalb des Gebäudes erkunden können.

Personal



Dies sind alle Lebewesen, die Ihnen bei dem Abschluss eines Auftrags im Weg stehen könnten, unter anderem auch unschuldige schreiende Zivilisten, Kampfhunde und sogar die Polizei oder das FBI. Je mehr es sind, desto länger dauert es. Zivilisten bedeuten den geringsten Zeitverlust, das FBI den höchsten.

Das Personal wird am besten mit einem großen Team und guten Waffen überwältigt. Je mehr Teammitglieder Sie haben und je besser Ihre Bewaffnung ist, desto weniger Zeit geht in dieser Phase des Auftrags verloren.

Sicherheitseinrichtungen



Die Sicherheitseinrichtungen decken eine große Auswahl möglicher elektronischer Einrichtungen ab, auf die sich Hacker spezialisiert haben. Unter ihnen befinden sich Geräte wie beispielsweise Bewegungsmelder, Wärmedetektoren und Bodensensoren.

Um Sicherheitseinrichtungen effektiv zu entfernen, werden hohe elektronische Fähigkeiten und die richtige Ausstattung benötigt.

Schlösser



Schlösser beinhalten alle Barrieren zwischen den Gangstern und dem Tresor, der nicht zu ihnen zählt. Hierunter befinden sich auch Vorhängeschlösser, kodierte Türen und automatische Schließvorrichtungen.

Schlösser sind die Domäne des Safecrackers und benötigen Teammitglieder mit einer hohen Fähigkeit im Schlösserknacken sowie auch eine spezielle Ausrüstung, wie beispielsweise Sets zum Schlösserknacken und Laserschneider, um sie schnell zu entfernen.

Tresore



Es gibt viele Tresortypen, vom einfachen Schlüsselsafe über Kombinationen und elektronische Tresore bis hin zum ultimativen Hochsicherheits-Zeitschlosstresor. Je nach Typ des Tresors werden unterschiedliche Fähigkeiten und Ausrüstungen benötigt, um sich einen Weg durch die Wände des Safes zu schneiden oder brechen.

Einpacken



Das Einpacken ist die letzte Phase, in der schließlich die Beute aus dem Safe geholt wird. Je nachdem, was im Safe enthalten ist, kann dies eine erhebliche Herausforderung darstellen. Große Geldtaschen oder motorisierte Einkaufswagen können diesen Prozess erheblich beschleunigen.

Tag/Nacht-Schalter

Sie können Ihre Aufträge tagsüber oder nachts durchführen, finden Sie selbst heraus, was leichter ist ...



Rechts von den Symbolen der Auftragsbereiche gibt es einen Button, über den Sie entweder die Schlösser tagsüber oder nachts anzeigen lassen können.



Durch das Umschalten zwischen Tag und Nacht werden die Unterschiede zwischen den Auftragsbereichen deutlich.

Sie werden bemerken, dass sich die Schlösser, die tagsüber und nachts eingesetzt werden, oftmals erheblich unterscheiden.

Zeitplanung der Durchführung

Im Folgenden einige Definitionen, die das Resultat eines versuchten Überfalls beeinflussen.

1. Verdachtszeit

Dies ist die Zeit, wie lange Sie sich in einem Gebäude aufhalten können, bevor Sie herausgeworfen werden. Sie hängt auch von der Anzahl von Teammitgliedern und Sicherheitseinrichtungen im Gebäude ab. Dieser Wert verringert sich, wenn das Team das Gebäude verlässt. Es darf das Gebäude erst wieder betreten, wenn der Wert zurück auf Null gesunken ist.

2. Spionagezeit

Dies ist die Zeit, die Ihr Team benötigt, den Überfall vorzubereiten. Sie wird durch die Fähigkeiten des Spionageteams und die Anzahl und Typen der Schlösser im Gebäude berechnet. Die Spionage muss abgeschlossen sein, BEVOR ein Überfall möglich wird.

Beim Spionieren müssen Sie darauf achten, dass die Spionagezeit kürzer als die Verdachtszeit ist.

3. Alarmzeit

Je nach Schlössern im Gebäude haben Sie eine bestimmte Zeit zur Verfügung, bis der Alarm ausgelöst wird. Nur ein Alarm-Störsender kann diese Zeit verlängern. Dieser zögert das Unvermeidliche hinaus, kann jedoch nicht verhindern, dass der Alarm schließlich doch ausgelöst wird. Zusätzlich gibt es stille Alarme. Das Tückische bei diesen ist, dass der Spieler nicht hört, ob die Polizei bereits alarmiert wurde. Die Alarmzeit wird unabhängig vom Team und seinen Fähigkeiten berechnet.

4. Durchführungszeit

Dies ist eine variable Zeitdauer, die ein gewähltes Team benötigt, um den Auftrag durchzuführen. Sie hängt von den Schlössern ab, auf die Sie treffen, Fähigkeiten der Teammitglieder, Ausrüstung, die sie mit sich führen, und der Zeit, zu der der Überfall durchgeführt wird.

Beim Überfall müssen Sie sich vergewissern, dass die Durchführungszeit kürzer als die Alarmzeit ist.

5. Ist mir doch egal!

Wenn Sie ein Gebäude überfallen möchten, ohne es zuvor vollständig auszuspionieren - nach dem Motto "Ist mir doch egal!" - so können Sie sich auf einige Überraschungen gefasst machen. Unbekannte Schlösser in einem Gebäude erhöhen die Zeit erheblich, die für die Aufgabe benötigt wird.

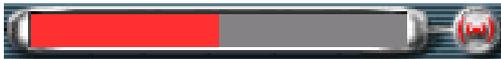
Beachten Sie, dass sich nur zwei Mitglieder in einem Gebäude mit einem Schloss befassen können, unabhängig davon, wie viele Teammitglieder sich tatsächlich darin befinden. Die zwei höchsten Fähigkeitsfaktoren im Gebäude werden eingesetzt, der daraus errechnete Durchschnitt beeinflusst dann die Effizienz beim Öffnen des Schlosses.

Überfall-Modus

Nach einer erfolgreichen Spionage oder falls sich der Spieler entscheidet, diese Stufe zu umgehen, kann das Team das Gebäude nun überfallen. Dies geschieht entweder im kontextsensitiven Menü oder innerhalb des Gebäudes, sobald dieses betreten oder ausspioniert wurde.

Sobald diese Option gewählt worden ist, beginnt die Durchführung des Auftrags. Von diesem Moment an beginnt für das Team ein Wettlauf gegen die Zeit, bevor der Alarm ausgelöst wird und die Polizei am Ort des Verbrechens eintrifft.

Alarmleiste



Die Alarmleiste erscheint erst, wenn die Spionagephase abgeschlossen wurde; zuvor wird die Spionagezeit angezeigt.

Die Alarmleiste zeigt an, wie lange es dauert, bis der Alarm ausgelöst wird. Dies steht im Verhältnis zur Überfallzeit. Idealerweise sollte zu Beginn des Auftrags die Alarmleiste größer sein als die Überfallsleiste. Wenn die Alarmleiste null zeigt, wird der Alarm für das Gebäude automatisch ausgelöst und die Polizisten in der Umgebung werden alarmiert.

Überfallsleiste



Wenn diese Leiste kürzer ist als die Alarmleiste, kann der Auftrag abgeschlossen werden, bevor der Alarm ausgelöst wird.

Die Überfallsleiste tickt genauso gnadenlos wie die Alarmleiste, während die verschiedenen Schlösser beim Auftrag entfernt werden.

Beschleunigung der Arbeit

Wenn mehr als zwei Teammitglieder unterwegs sind, hängt die Zeit, die für jedes einzelne Element im Gebäude benötigt wird, von den beiden besten Teammitgliedern ab.

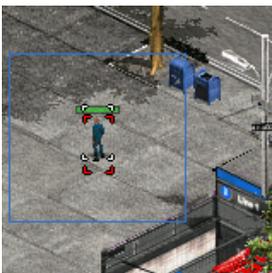
DER SPIELBILDSCHIRM

Teammitglieder



Ihre Teammitglieder sind jederzeit auf dem Bildschirm abgebildet, es sei denn, sie befinden sich in einem Fahrzeug oder Gebäude.

Sie können sie im Spielbildschirm wählen, indem Sie einen Kasten um sie ziehen, wodurch Sie das gesamte Team auf einmal wählen. Wenn sie sich in der Auswahl befinden, erscheint bei jedem gewählten Teammitglied eine grüne Gesundheitsleiste und ein roter Kasten, der anzeigt, dass dieses Teammitglied momentan gewählt ist.



Gesundheit

Die grüne Leiste über jedem Teammitglied zeigt an, wie viel Lebensenergie es momentan hat. Wenn die Lebensenergie verloren geht, verändert die Leiste ihre Farbe, von grün bei voller Gesundheit zu gelb und rot, wenn der Charakter fast tot ist.

Hitze

Wenn eine Waffe gezogen wird, erscheint bei dem jeweiligen Teammitglied ein blaues Symbol. Dies zeigt an, dass das Teammitglied momentan 'heiß' ist und die Aufmerksamkeit der Polizei in der Nähe anziehen wird. Wenn das Zeichen dann rot wird, heißt dies, dass dieses Teammitglied momentan von der Polizei verfolgt wird.

Verdacht

Wenn ein Mitglied Ihres Teams ein Gebäude ausspioniert und Verdacht erregt hat, kann es das Gebäude nicht wieder betreten, bis sich der Verdacht gelegt hat. In diesem Fall erscheint ein gelbes Ausrufezeichen, wenn diese Teammitglieder in die Nähe des Gebäudes kommen. Das Ausrufezeichen verschwindet, wenn sie nicht mehr in Reichweite sind.

Hitze

Sobald Ihr Team ein Verbrechen begeht, entsteht Hitze. Durch Hitze werden Polizisten wie Bienen von einem Honigtopf angelockt und alle Zivilisten suchen das Weite.

Die Menge der entstehenden Hitze unterscheidet sich je nach Art des Verbrechens. Das Ziehen einer Waffe in der Öffentlichkeit verursacht eine geringe Menge an Hitze, während das Töten eines Menschen oder das Zerstören eines Fahrzeug wesentlich mehr Hitze verursacht.

Hitze kann auch bewusst eingesetzt werden, um die Polizei vom Schauplatz des wirklichen Verbrechens abzulenken.

Wenn Hitze durch Ihr Team oder ein anderes Team in der Gegend verursacht wird, hat dies einen direkten doppelten Effekt.

Alle normalen Zivilisten in Reichweite werden panisch und rennen von der Quelle der Hitze weg. Solange Sie in diesem panischen Status sind, übertragen die Zivilisten die Hitze auf jeglichen Polizisten in der Nähe.

Die Polizei in Reichweite, die die Hitze entdeckt, bewegt sich auf den 'heißen' Punkt zu und versucht, die Bedrohung zu beseitigen. Unter diesen Polizisten befinden sich auch diejenigen, die auf panische Zivilisten gestoßen sind. Wenn Ihre Teammitglieder heiß sind, eröffnen alle Polizisten in Reichweite das Feuer auf sie.

Die Hitze Ihres Teams nimmt mit der Zeit langsam ab. Sie wird jedoch erheblich reduziert, wenn Sie in sicheren Unterschlüpfen Geld überreichen. Die Leute in den sicheren Verstecken haben oft Kontakte zur örtlichen Polizei und können diese überzeugen, auch mal wegzuschauen.

Gebäude

In jedem Distrikt finden Sie unterschiedliche Gebäude, von Hochhäusern und Häusern bis hin zu Krankenhäusern und Polizeiwachen.

Im Folgenden finden Sie eine Liste der wichtigsten Gebäudetypen und ihrer Funktionen.

Häuser und Wohnungen



Es gibt viele unterschiedliche Häuser, von verfallenen Gebäuden und verwaorlosten Mietshäusern bis zu schicken Apartmenthäusern. Auf jeden Fall stellen diese Gebäude relativ leichte Möglichkeiten dar, an ein wenig Bargeld zu kommen, wenn es Ihnen daran mangelt.

Generell kann man davon ausgehen, dass in einer besseren Gegend eine höhere Wahrscheinlichkeit herrscht, auf moderne Sicherheitseinrichtungen und Sicherheitspersonal zu treffen. Man kann sich jedoch nicht immer auf den Anschein verlassen, spionieren Sie daher immer ein Gebäude aus, bevor Sie es ausräumen möchten.

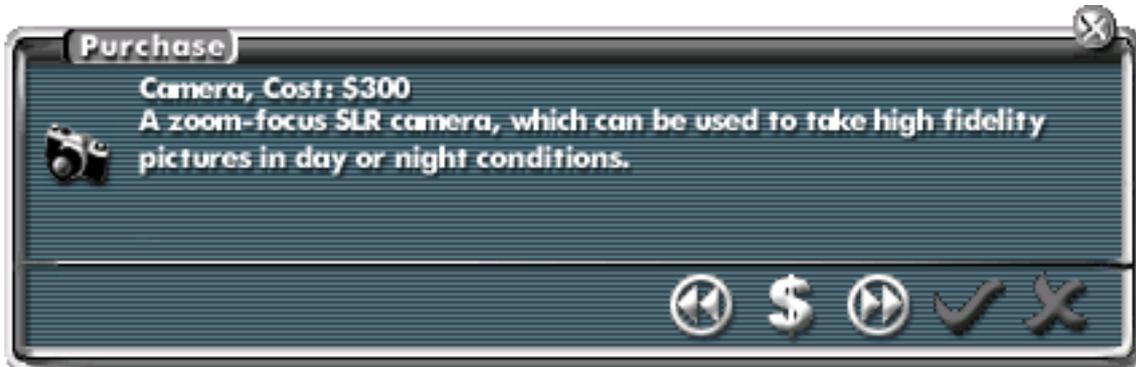
Banken

Banken sind ausgezeichnete Bargeldquellen. Aussehen und Sicherheitssysteme unterscheiden sich von Distrikt zu Distrikt sehr. Als generelle Regel kann man jedoch davon ausgehen, dass sie bessere Sicherheitssysteme, Schlösser und Tresore haben als die meisten anderen Gebäude.



Geschäfte

Überall werden Geschäfte benötigt, in denen sich die Bürger einer Stadt versorgen können. Sie können hier ebenfalls viele Produkte für Ihr Team bekommen. Diese können entweder käuflich erworben werden oder einfach von dem Gelände gestohlen werden.

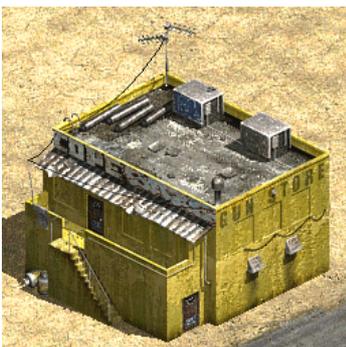


Verkauf von Gegenständen

Gelegentlich geht Ihrem Team bei manchen Aufträgen das Geld aus. Wenn dies der Fall ist, können Sie die Gegenstände immer in Geschäften verkaufen, um etwas von dem Geld zurückzubekommen, dass Sie ausgegeben haben.

Um dies zu tun, klicken Sie einfach mit links auf den Gegenstand und ziehen Sie ihn auf ein Geschäft. Sie bekommen dann einen Teil des aktuellen Preises dafür, der meistens unter dem Kaufpreis liegt.

Waffenläden



Waffenläden werden sehr wahrscheinlich ein häufiger Aufenthaltsort Ihres Teams sein. Waffen müssen in einer Gangsterkarriere permanent auf den neuesten Stand gebracht und modernisiert werden, da Ihre Gegenspieler nicht unbedingt nachsichtiger sind.

Waffenläden in den Vereinigten Staaten von Amerika besitzen ein schwindelerregendes Waffenarsenal, von Schreckschusspistolen und Schlagstöcken bis hin zu vollautomatischen Maschinengewehren, Granaten und sogar Raketenwerfern. Gehen Sie hinein, bezahlen Sie und laufen Sie Amok!

Werkzeugladen



Im Werkzeugladen können Sie die grundlegenden Werkzeuge und Ausrüstungsgegenstände kaufen: Spaten, Schaufeln etc. Sie werden hier keine Hi-Tech-Ausrüstung finden, diese Läden sind dennoch ziemlich nützlich.

Elektronikgeschäfte



Elektronikgeschäfte sind ein Paradies für den technisch orientierten Gangster: Hier können Sie alle speziellen Geräte erwerben oder zu manchen Anlässen auch anfertigen lassen, die Sie im Kampf gegen die Sicherheitssysteme benötigen.

Apotheke



Es liegt in der Natur von Apotheken, dass in ihnen Medikamente verkauft werden. Hiermit können Sie Ihre verletzten Teammitglieder heilen, die gelegentlich in Auseinandersetzungen mit anderen Schurken oder der Polizei verwickelt werden.

Um ein Teammitglied zu heilen, kaufen Sie zunächst ein Erste-Hilfe-Set und klicken dann mit links, um es anzuwenden.

Bars



Bars gehören zu den beliebtesten Aufenthaltsorten in jedem Bezirk. Hier treffen sich Ihre Leute, teilen sich die Beute und trinken etwas.

Da sich hier die Ortsansässigen treffen, können Sie in Bars sehr gut Hintergrundinformationen bekommen, Tipps belauschen und spezielle Informationen über Ihren Auftrag und potenzielle Kandidaten zum Rekrutieren erlangen.

Sichere Unterschlüpfe



Es gibt einige Leute, die genauso kriminell sind wie Sie und Ihr Team. Diese Leute sind sehr hilfreich, wenn Sie in Schwierigkeiten stecken: Sie besitzen Unterschlüpfe, in denen Sie sicher sind. An diesen Orten können Sie sich aufhalten, um für eine Weile unterzutauchen und die Hitze abkühlen zu lassen, bevor Sie Ihren Raubzug fortsetzen.

Normalerweise informiert Sie Ihr Kontaktmann für einen Auftrag auch über den Ort eines sicheren Unterschlupfes in der Gegend. Wann immer es nötig ist, können Sie sich dorthin begeben und etwas abkühlen. Dort erhalten Sie oft auch nützliche Informationen und Ausrüstung.

In den meisten dieser Gebäude gibt es Bedingungen, dort hinein zu kommen, daher müssen Sie normalerweise eine kleine Aufgabe für den Betreiber erledigen.

Notfallstationen

Krankenhaus



In Krankenhäuser können verletzte Teammitglieder eingeliefert werden, natürlich nur gegen eine Gebühr. Wenn Ihre Teammitglieder schwer verletzt worden sind, können sie hier wieder zusammengeflickt werden. Passen Sie jedoch auf, dass sie nicht die Polizei rufen!

Polizeiwache



Hier residiert die Polizei, Ihr Erzfeind und keineswegs Helfer Ihres Teams. Alle Patrouillen beginnen und enden hier. Beobachten Sie die Polizeiwache und finden so heraus, wo die Polizei patrouilliert und zu welchen Zeiten sie Gebäude betreten und verlassen.

Gebäudesymbole

Es gibt einige Symbole, die über Gebäuden erscheinen. Im Folgenden finden Sie eine Liste der Symbole und ihrer Bedeutung.

Verschlossene Gebäude



In manchen Gebäuden (besonders kommerziellen) wird der nächtliche Zugang verweigert. In diesen Fällen zeigen die folgenden Symbole an, ob Zugang zu ihnen möglich ist oder nicht. Generell bekommen Sie durch ein Schlosswerkzeug Zugang.

Es gibt eine prozentuale Möglichkeit, den Alarm auszulösen. Diese Prozentzahl steht in Relation zu dem Fähigkeitslevel im Schlösserknacken.

Alarm ausgelöst



Zusätzlich zu dem akustischen Signal des Gebäudealarms erscheint das obige Symbol über einem Gebäude, wenn der Alarm ausgelöst wurde.

Symbol Spionageinformation



Dieses Zeichen erscheint über jedem Gebäude, das bereits ausspioniert worden ist und bleibt dort für die Dauer dieses Einsatzes.

Bild Teammitglied

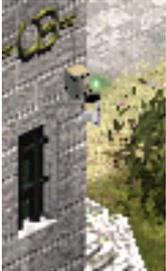


Wenn sich ein Teammitglied in einem Gebäude befindet, erscheint das Bild. Es bleibt so lange dort, wie sich das Teammitglied in dem Gebäude befindet.

Äußere Vorrichtungen

Wie in den Gebäuden befinden sich auch draußen Vorrichtungen, die einen Einfluss auf Ihren Überfall haben können.

Videoüberwachung



In bestimmten Teilen der Stadt sind einige Sicherheitskameras angebracht, die Alarm auslösen, wenn Sie mit einer Waffe in ihrem Sichtbereich ertappt werden.

Infrarotkameras



Infrarotkameras wurden hauptsächlich zum Einsatz in der Nacht entwickelt, wenn sie das Hitzeprofil jeder Person, die sich in ihrem Blickfeld befindet, aufnehmen. Infrarotkameras lösen den Alarm des Gebäudes immer aus, es sei denn, Ihr Teammitglied trägt eine Thermalweste.

Suchscheinwerfer



Suchscheinwerfer findet man in Sperrgebieten. Sie lösen den Alarm aus, wenn Sie in ihrem Licht erwischt werden. Vermeiden Sie sie auf jeden Fall.

Elektrische Zäune



Sie können sich erst durch elektrisch geladene Zäune schneiden, wenn deren Stromversorgung abgestellt wurde. Ansonsten gehen Ihre Teammitglieder dieses Risiko nicht ein!

Normale Zäune



Sie können sich mit Drahtschneidern durch normale Zäune schneiden. Wenn die Zäune aus Holz sind, können Sie eine Brechstange benutzen. Mit diesen Geräten bekommen Sie Zugang zu vielen Gebieten, in die Sie sonst nicht gelangen würden.

Tore



Durch Tore können bestimmte Gebiete vor der Öffentlichkeit versperrt werden, sie sind meistens bemannt. Um hier Zugang zu bekommen, benötigen Sie eine Art Schlüssel - wobei dies z. B. eine Zugangskarte oder Uniform sein kann.

Wenn ein Tor verschlossen ist, so wird dies durch ein Symbol angezeigt, wenn Sie mit dem Cursor darüber fahren. Dies bedeutet, dass Sie ein wenig Erkundungsarbeit leisten müssen, um einen Weg hinein zu finden.

Fußgänger

Durch die Stadt laufen verschiedene Fußgänger, die ihren Alltagsgeschäften nachgehen, seien diese gesetzmäßig oder nicht. Die Mehrheit dieser Leute sind harmlose Bürger in unterschiedlicher Kleidung: Geschäftsleute im Anzug, junge Frauen und Männer bis hin zu leichten Mädchen und Zuhältern.

Nehmen Sie sich vor den Fußgängern in Acht, diese können eine Menge Schwierigkeiten für Ihr Team bedeuten.

Sobald eine Waffe gezogen oder abgefeuert wird, entsteht Panik unter den arglosen Bürgern in der Gegend, die dann in blinder Panik wegrennen. Wenn Sie in diesem Zustand auf Polizisten treffen, werden diese auf Sie aufmerksam.

Achten Sie darauf, dass Sie nicht zu viel Panik verursachen, da dies für Sie und Ihr Team ernsthafte Konsequenzen haben könnte.

Fahrzeuge

Auf Ihrer Reise durch die verschiedenen Distrikte und Staaten werden Sie auf unterschiedliche Fahrzeuge treffen. Diese werden von den örtlichen Bewohnern gefahren, die ihren Alltagsgeschäften nachgehen.

Es gibt zu viele reale Modelle, um sie alle an dieser Stelle aufzuzählen, einige sind jedoch besonders interessant.

Lieferwagen



Die Lieferwagen liefern Produkte aus, oft an Geschäfte. In ihnen befinden sich normalerweise ein wenig Geld und eine Menge Gegenstände. Wenn sie zum richtigen Zeitpunkt überfallen werden, kann das für Sie viel wichtiges Bargeld und Gegenstände bedeuten. Oft liefern diese Fahrzeuge Güter zwischen Transitpunkten. Achten Sie auf die Schichten am frühen Morgen und am frühen Abend.

Geldtransporter



Geldtransporter transportieren entweder sehr wertvolle Gegenstände oder hohe Geldsummen. Sie sind normalerweise bewacht und weisen Sicherheitsvorkehrungen auf. Es lohnt sich, ihre Route zu observieren, da sie normalerweise täglich eine feste Strecke abfahren.

Gegner

Viele der herumlaufenden Fußgänger im Spiel sind harmlose Bürger. Es gibt zwei weitere Arten von Fußgängern, vor denen sich Ihr Team in Acht nehmen muss: Polizei und Kriminelle.

Polizei

Die Polizei reagiert auf jegliches Verbrechen, das in ihrer Nähe begangen wird. Zu diesen Verbrechen zählen:

- Auslösen eines Gebäudealarms
- Bewusstlose
- Waffen, die in der Öffentlichkeit gezogen werden
- Abfeuern von Waffen
- Feuer auf Polizisten oder Fußgänger

Es gibt vier unterschiedliche Arten von Polizisten, vor denen Sie sich in Acht nehmen sollten:

Cop	Gesundheit Panzerung Genauigkeit Waffen	Mittel Mittel Mittel Pistole Schrotflinte	Cops verrichten die Laufarbeit bei der Polizei: Sie kümmern sich um Einbrüche, Hausfriedensbruch und Verkehrsdelikte. Sie sind mit Revolvern oder Schrotflinten bewaffnet und sind normalerweise auf der Patrouille in ihrem Distrikt zu beobachten.
Detective	Gesundheit Panzerung Genauigkeit Waffen	Mittel Mittel Hoch Pistole	Detectives sind die erfahrenen Leute von der Mordkommission, sie sind besser trainiert und bewaffnet. Sie tragen Waffen eines größeren Kalibers, mit denen sie akkurater schießen. Sie tragen kugelsichere Westen und können daher nicht so schnell umgelegt werden.
S.W.A.T.	Gesundheit Panzerung Genauigkeit Waffen	Hoch Hoch Hoch Schrotflinte SMG Gewehr	S.W.A.T steht für Special Weapons and Tactics. Hierdurch wissen Sie bereits, dass S.W.A.T.s stark bewaffnet, trainiert und auf die Bekämpfung von Verbrechen spezialisiert sind. S.W.A.T.-Teams werden in bewaffneten Auseinandersetzungen eingesetzt, sie haben ihren Stützpunkt bei der örtlichen Polizeistation. Wenn ein S.W.A.T.-Team auf Ihrer Spur ist, bereiten Sie sich auf eine Auseinandersetzung vor.
F.B.I.	Gesundheit Panzerung Genauigkeit Waffen	Hoch Hoch Hoch Schrotflinte	Das Federal Bureau of Investigation, das F.B.I. Diese Typen verfolgen Gesetzesbrecher gnadenlos. Sie werden Ihnen kaum Aufmerksamkeit widmen, bis Sie zu einer wirklichen Bedrohung werden. Doch dann kleben sie einem wie Kaugummi an den Fersen!

Kriminelle

Kriminelle sind generell zwielichtige Typen, die in den heruntergekommenen Gegenden ihr Dasein fristen. Sie können manchmal richtig unangenehm für Ihr Team sein. Den Kriminellen ist egal, was Ihr Team tut. Sie haben ihren eigenen Zeitplan, ob dies bewaffnete Raubüberfälle, Straßenraub oder andere Verbrechen sind.

Wenn Kriminelle in Ihrer Reichweite sind, können Sie die Auswirkungen beobachten: Die Bevölkerung wird versuchen, ihnen aus dem Weg zu gehen. Kriminelle greifen jeden in Reichweite an, Sie müssen sich keine Mühe machen, erst mit ihnen diskutieren zu wollen.

Kriminelle Aktivitäten in der Gegend können für Ihr Team gefährlich werden, da sie die Aufmerksamkeit der Polizei nach sich ziehen, die sich dann um die Situation kümmern wird. Wenn Sie clever sind, können Sie dies zu Ihrem Vorteil nutzen, indem Sie aufpassen, in welche Richtung die Polizei geht und dann Ihr Ding drehen, sobald die Polizei abgelenkt wurde.

Nehmen Sie sich vor den folgenden potenziellen Kriminellen in Ihrer Gegend in Acht:

Bikers	Gesundheit Panzerung Genauigkeit Aggression Waffen	Mittel Gering Mittel Hoch Schrotflinte	Diese schmierigen Drecksäcke haben die Straßen von Nevada bis New York in ihrer Hand. Sie sind gemein, niederträchtig und absolut gefährlich. Sie werden die Straße überqueren, nur um Sie anzuspucken. Es ist ihnen ein Vergnügen, sich mit Ihnen im Nahkampf anzulegen oder Sie mit einer Schrotflinte umzulegen. Wenn es irgendwo Schwierigkeiten gibt, so haben diese Typen bestimmt ihre Finger im Spiel.
Chups	Gesundheit Panzerung Genauigkeit Aggression Waffen	Mittel Gering Mittel Hoch SMG	Diese Kerle sind radikale Gangmitglieder, die für die Straße leben. Ihr oberstes Gebot ist Gewalt und sie werden jeden für ein paar Pfennige umlegen. Obwohl sie gefährlich sind, gehören sie nicht gerade zu den besten Schützen.
Blades	Gesundheit Panzerung Genauigkeit Aggression Waffen	Mittel Gering Mittel Hoch SMG	Diese notorische Gang ist genau der gleiche Dreck wie ihre gewehrschwingenden Brüder, die Chups. Die gleichen Typen in einer anderen Uniform.
Bodyguards	Gesundheit Panzerung Genauigkeit Waffen	Hoch Hoch Hoch Schrotflinte SMG	Diese selbstherrlichen Typen sind in der Nähe von Casinos und Hochsicherheitsgeländen anzutreffen, entweder beschützen sie ihre Geldgeber selbst oder deren Besitz. Manchmal reicht ihnen das viele Geld, das sie bereits verdienen, nicht: Die Gelegenheit, jemanden auszurauben, ist zu verlockend. Sie sind bis an die Zähne bewaffnet, gut trainiert und haben keine Angst vor dem Tod.
Biker-Gang- Anführer	Gesundheit Panzerung Genauigkeit Aggression Waffen	Hoch Mittel Mittel Hoch Schrotflinte	Diese dicken bedrohlichen Machos sind die Bosse in den Bikerhäusern in den Staaten. Sie sind rau und hart, entweder hauen sie direkt mit der Faust drauf oder brennen ihrem Gegenüber mit der Schrotflinte eine Ladung auf den Pelz. Achtung, sie sind absolut niederträchtig!
Hicks	Gesundheit Panzerung Genauigkeit Aggression Waffen	Gering Gering Gering Mittel Schrotflinte	Diese guten alten Jungs mögen nichts mehr als ein gutes Alster. Sie jagen auch gerne Passanten in die Luft, einfach so zum Spaß, oder um an Geld für neues Alster zu kommen. Wir haben Sie gewarnt.
Kubanischer Gangster	Gesundheit Panzerung Genauigkeit Aggression Waffen	Mittel Gering Mittel Mittel Gewehr SMG Schrotflinte	Diese aalglatten Typen haben es nicht nur auf Frauen abgesehen! Sie schleichen in der Nähe von Bordellen und Bars in der Stadt herum. Ihre Opfer sind Touristen und ihresgleichen. Treten Sie ihnen nicht auf den Schlips, oder Sie werden es bereuen.

Verhalten

Wenn Sie mit anderen Personen im Spiel interagieren, werden Ihnen die Symbole über den Köpfen der Charaktere auffallen, die je nach Situation unterschieden werden.

Teammitglieder

 **Verfolgung:** Wenn dieses Symbol über einem Teammitglied erscheinen sollte, wird es momentan von der Polizei oder dem FBI verfolgt.

 **Verdacht:** Sofern sich ein Mitglied Ihres Teams einem Gebäude nähert, in dem es sich bereits vorher verdächtig verhalten hat, erscheint dieses Symbol. Dies ist in der Regel dann der Fall, wenn Sie das Gebäude nicht vollständig ausspioniert haben und das Personal im Innern leicht verunsichert ist. Sollte ein Spieler unter "Verdacht" ein solches Gebäude betreten, wird man ihn schneller wieder vor die Tür setzen.

 **Unerreichbar:** Dieses Symbol wird kurz über einem Teammitglied erscheinen, wenn Sie auf einen Bereich der Karte geklickt haben, den es nicht erreichen kann.

Polizisten

 **Verdacht:** Dieses Symbol zeigt Ihnen an, dass ein Polizist oder FBI-Agent Verdacht geschöpft hat. Dies ist erst die Vorstufe, bevor ein Charakter wirklich "heiß" wird, aber sie ist dennoch eine erste Warnung.

 **Reaktion auf Alarm:** Wenn ein Polizist oder sonstiger Gesetzeshüter momentan einen Gebäudealarm untersucht, erscheint dieses Symbol.

 **Verfolgung:** Sollte ein Polizist ein "heißes" Teammitglied verfolgen, erscheint dieses kleine rote Handschellensymbol über seinem Kopf. Das Symbol wechselt wieder, sobald die Person außer Reichweite ist und die Verfolgung eingestellt wurde.

NSC (Nicht-Spieler-Charaktere)

 **Flucht:** Der Großteil der NSC im Spiel geht jeder Konfrontation direkt aus dem Weg. Dieses Symbol zeigt Ihnen daher, dass die Person gerade auf der Flucht ist.

 **Kontakt:** Diese Person muss ein Mitglied Ihres Teams kontaktieren.

 **Ziel:** Sofern Sie dieses Symbol über dem Kopf eines Zielcharakters sehen, erkennen Sie hieran, dass Ihr Team diese Person ausschalten muss.

TEAMATTRIBUTE

Jedes Teammitglied ist ein Spezialist mit seinen eigenen besonderen Fähigkeiten.

Jeder von ihnen beherrscht ein Gebiet hervorragend, ein weiteres gut und kennt sich in den anderen auch ein wenig aus.

Diese Fähigkeiten können wie folgt kategorisiert werden.

Waffen

Fähigkeit mit Waffen und Munition. Hierdurch wird festgelegt, welche Waffen der Charakter benutzen kann und wie akkurat er damit ist.

Elektronik

Kenntnisse bei der Handhabung und Konfigurierung elektronischer Geräte und beim Umgang mit anderen elektronischen Systemen. Diese Fähigkeit ist besonders nützlich beim Ausschalten von Sicherheitssystemen.

Schlösser knacken

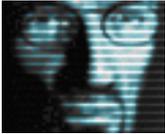
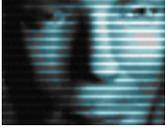
Eine sehr spezialisierte Fähigkeit, durch die Türschlösser und Tresore leicht geknackt werden können. Elektronische Hindernisse können jedoch nicht aus dem Weg geräumt werden.

Gesundheit

Jedes Teammitglied hat eine unterschiedliche physische Konstitution: Einige Teammitglieder sind stärker als die anderen und halten daher auch mehr Schaden aus. Sie werden bemerken, dass einige Teammitglieder sehr schwach sind und gut geschützt werden müssen, während andere viel mehr einstecken können.

Jeder Ihrer Charaktere beginnt mit einer bestimmten Fähigkeit auf jedem dieser Gebiete, im Lauf der Zeit verbessern sich die Fähigkeiten durch die Übung.

Alle Teammitglieder, die Sie auf Ihren Reisen rekrutieren können, passen in eine dieser fünf Kategorien. Mit der Zeit nehmen die Fähigkeiten jedes Teammitglieds automatisch zu, um ihren Fortschritt widerzuspiegeln. Die Bewertung der Eigenschaften ist relativ zu den anderen Teammitgliedern und zeigt daher die speziellen Charakteristiken jedes Teammitglieds an.

Wiseguys	 <p>Waffen xx Elektronik xx Schlösserknacken xx Gesundheit xxx Schnelligkeit xxx</p>	<p>Der Wiseguy ist, wie schon sein Name verrät, ein gut gebildeter Mann mit Verbindungen, der für den Mob arbeitet. Unter seinen vielen kriminellen Aktivitäten hält sich der Wiseguy besonders an bewaffnete Raubüberfälle.</p> <p>Durch seine vielen unterschiedlichen kriminellen Unterfangen kennt er sich in allen Bereichen aus, aber in keinem ist er ein Spezialist. Er ist zu Beginn des Spiels ein nützlicher Allrounder und kann gut einspringen, wenn die anderen Teammitglieder gerade nicht können.</p>
Assassins	 <p>Waffen xxxx Elektronik xxx Schlösserknacken xxxxx Gesundheit xx Schnelligkeit xx</p>	<p>Sie sind hartgesottene Räuberinnen. Sie haben normalerweise ein schreckliches Leben hinter sich und sind daher den Leiden anderer Leute gegenüber hart geworden.</p> <p>Diese Frauen haben die besten Fähigkeiten im Schlösserknacken im gesamten Team, exzellente Waffenfähigkeiten und ein gutes Wissen im Bereich der Elektronik. Als Frau ist ihr weibliches Teammitglied jedoch kaum stärker als der Hacker.</p>
Gangbangers	 <p>Waffen xxxx Elektronik x Schlösserknacken xxxx Gesundheit xxxx Schnelligkeit xxxx</p>	<p>Diese Straßenräuber sind der Schrecken der ehrlichen Leute. Schon in jungen Jahren sind sie in Gangs mitgelaufen und haben dann als Vollstrecker gearbeitet, indem sie Gangmitglieder der Rivalen gnadenlos kaltgemacht haben. Hierdurch eignen sie sich ausgezeichnet, sobald blanke Gewalt die letzte Alternative ist. Ihr krimineller Hintergrund bringt ihnen auch Erfahrung im Schlösserknacken: Sie sind jahrelang in Lagerhäuser eingebrochen. Durch ihre regelmäßigen Besuche in der Muckibude sind sie in der Vorbereitungsphase des Auftrags genauso nützlich wie bei seiner Durchführung.</p>
Hackers	 <p>Waffen x Elektronik xxxxx Schlösserknacken xxx Gesundheit x Schnelligkeit x</p>	<p>Diese Kerle haben sich auf Elektronik spezialisiert. Dies sind die früheren Schlafzimmerhacker und Pfuscher, die begonnen haben, für I.T.- oder elektronische Sicherheitsfirmen zu arbeiten - und dann die Seite wechselten. Ihr Interesse an allen elektronischen Dingen belegt ihre angeborene Neugierde, daher haben sie auch einige Fähigkeiten im Schlösserknacken erworben. Sie sind nicht gerade vielseitige Teammitglieder, aber ihre Fähigkeiten in der Elektronik macht sie zu unbezahlbaren Teammitgliedern bei Überfällen mit technischen Anforderungen. Wenn sie nächtelang vor der Tastatur oder dem Lötkolben sitzen, haben sie jedoch einen Mangel an Bewegung, der sich in der mangelnden Gesundheit ausdrückt. Sie müssen bei Angriffen geschützt werden.</p>
Veterans	 <p>Waffen xxxxx Elektronik xxx Schlösserknacken x Gesundheit xxxxx Schnelligkeit xxxxx</p>	<p>Der Vet ist eine post-traumatische Zeitbombe. Seine besondere Fähigkeit liegt im Umgang mit Waffen, in dem er ein Experte ist. Aufgrund seines militärischen Trainings ist seine Fähigkeit, Zivilisten in der Durchführungsphase eines Auftrags zu kommandieren, einzigartig. Wenn er Befehle gibt, springen sie! Vets kennen sich auch ein wenig auf den anderen Gebieten aus, aufgrund ihrer Kenntnisse von Feldkommunikationsgeräten besonders in der Elektronik. Zusätzlich zu seiner außerordentlichen physikalischen Fitness hat der Vet eine höhere physikalische Stärke und Ausdauer als jedes andere Teammitglied und eignet sich auch ausgezeichnet zum Einsatz in der Vorbereitungsphase.</p>

AUSRÜSTUNG

Bei dem Voranschreiten Ihres Teams durch die einzelnen Aufträge benötigen Sie im Lauf der Zeit eine modernere Ausrüstung, um bessere Safes knacken zu können, mehr Leute kaltzumachen und mehr Sicherheitseinrichtungen entschärfen zu können. Es gibt ein großes Ausrüstungsarsenal für das modern ausgestattete Team, das im folgenden beschrieben ist.

Ausrüstung wird in die folgenden Kategorien unterteilt: Waffen, Elektronik, Schlösserknacken und Verschiedenes.

Die meisten Gegenstände beziehen sich auf eine entsprechende Fähigkeit. Je höher diese Fähigkeit des Teammitglieds ist, desto effektiver werden sie mit diesem Gegenstand sein. Für weitere Details schauen Sie sich den folgenden Abschnitt an.

Waffen

Alle Feuerwaffen, Nahkampfwaffen, Raketen, außerdem Waffen, die nicht tödlich sind.

Abgesägte Schrotflinte	Eine patronenfeuernde durchschlagskräftige Waffe. Sie ist aus der Nähe tödlich, in der Entfernung jedoch weniger effektiv.
Beretta	Standardwaffe, akkurat und schussstark über eine kurze Distanz.
CS-Gas	CS-Gas ist ein KO-Gas, das weltweit eingesetzt wird. Es verursacht Lungenreizungen, seine Opfer werden vollständig außer Gefecht gesetzt.
Desert Eagle	Die Desert Eagle ist eine schwere 0,50-Kaliber Feuerwaffe. Sie ist sehr kraftvoll, jedoch schwer einzusetzen. Sie hat ausgezeichnete Auswirkungen beim Aufhalten von Zielen, erfordert jedoch eine hohe Fähigkeit im Umgang mit Waffen.
HK MP5	Eine kompakte, kraftvolle und akkurate Maschinenpistole. Sie ist eine ausgezeichnete Allround-Waffe mit einer hohen Feuerrate, sehr beliebt bei Sicherheitsdiensten und verdeckten Einsatztruppen.
KO-Tropfen	Betäubungsmittel, das sich besonders dazu eignet, eine Zielperson heimlich und leise auszuschalten.
Laser-Sucher	Ein Zubehör des Militärs, das zur Verbesserung der Schießleistung entwickelt wurde. Er wird auf die meisten Waffen gesteckt, er projiziert einen gut sichtbaren roten Punkt auf das Ziel, wodurch der Schütze genau sehen kann, wo er hinzielt.
M60	Die M60 ist ein großkalibriges Maschinengewehr, das normalerweise auf einem Fahrzeug angebracht ist oder vom Boden aus abgefeuert wird.
Näherungsmine	Näherungsminen sind moderne Explosiva, die auf Wärme oder Bewegung in ihrer Umgebung reagieren.
Raketenwerfer	Ein schwerer Raketenwerfer, der hochexplosive Boden-Boden-Raketen mit erheblichen Auswirkungen abfeuert.
Scharfschützengewehr	Ein kraftvolles Gewehr mit hoher Reichweite. Es hat eine starke Linse, durch die potenzielle Ziele aus der Distanz gesehen und ausgeschaltet werden können.
Schlagstock	Kleines handliches Gerät, mit dem Gegner mit einem einzigen, gut gezielten Schlag in den Nacken bewusstlos geschlagen werden.
Spider-Mine	Die Spider-Mine ist ein zertifiziertes Waffensystem, das vor kurzem vom Militär für Spezialoperationen entwickelt wurde.
Taser	Der Taser gibt einen extrem starken Stromschlag auf das Ziel ab. Hierdurch entstehen Muskelkrämpfe, das Opfer wird außer Gefecht gesetzt.

Schlösserknacken

Nicht-elektronische Gegenstände, die benötigt werden, um sich durch Schlösser und Safes zu schneiden oder sie auf eine andere Art und Weise zu überwinden.

Brechstange	Ein schwerer Stahlhebel, nützlich zum Öffnen von Kisten oder Aufbrechen von Kassen und Schlössern.
Schlosswerkzeug	Die Standardausrüstung zum Schlösserknacken, die benutzt werden kann, um die Drehung eines Schlüssels im Schloss zu simulieren. Ein erfahrener Benutzer kann hiermit die meisten nicht-elektronischen Schlösser öffnen.
Elektrisches Schlosswerkzeug	Das ultimative Werkzeug zum Schlösserknacken: es enthält eine Reihe von Schlosswerkzeugen, die an einem kleinen elektrischen Motor angebracht werden können.
Erweitertes Schlosswerkzeug	Erweitertes Set zum Schlösserknacken, erfordert in der Anwendung eine höhere Fähigkeit, ist jedoch effektiver gegen eine größere Anzahl von Schlössern.
Laserschneider	Starker industrieller Schneider, der Licht-Hochenergiestrahlen benutzt, um durch Metall wie durch Butter zu schneiden. Öffnet die meisten Safes innerhalb von Minuten.
Presslufthammer	Ein starker industrieller Bohrer mit einem kräftigem Motor und verschiedenen Bohrköpfen. Er bohrt sich durch die meisten Materialien.
Schweißbrenner	Ein kraftvolles Schneidegerät, das mit einer Gasflamme durch die meisten Metalle schneidet.
Stethoskop	Stethoskope sind medizinische Abhörgeräte. Ein guter Safeknacker kann mit ihnen an den Drehgeräuschen eines Kombinationssafes den Code herausfinden.

Elektronik

Erweiterte elektronische Gegenmaßnahmen zum Täuschen, Blockieren oder Umgehen von Sicherheitseinrichtungen.

Alarm-Störsender	Alarm-Störsender sind hoch sensible elektronische Geräte, mit denen das Signal an ein entferntes oder stummes Alarmsystem gestört wird.
Elektronik-Störsender	Modernstes elektronisches Gerät, das ein elektromagnetisches Signal sendet, um die Funktion von Sicherheits- und Kommunikationsgeräten zu stören.
Laptop	Tragbarer Computer, mit dem unterwegs Software gestartet werden kann.
Metalldetektor	Ein verbesserter elektromagnetischer Scanner, mit dem viele Metalltypen schnell und genau erkannt werden können.
Polizeiscanner	Höchst illegale gestohlene Polizeiausrüstung, hierdurch kann der Besitzer ansonsten verschlüsselte Polizeifrequenzen abhören.
Software	Ein Programm, das erstellt wurde, um auf einem Rechner eine bestimmte Funktion zu erfüllen.
Tür-Decoder	Ein speziell konfiguriertes Gerät, das alle möglichen Zahlenkombinationen von zahlencodierten Türschlössern ausprobiert.

Verschiedenes

Alle weiteren Gegenstände, die sich nicht auf eine bestimmte Fähigkeit beziehen.

Abkühlung	Der Begriff Abkühlung bezieht sich auf jegliche Hilfe, die Sie in einem sicheren Unterschlupf bekommen können, um die Polizei abzuschütteln. Hierdurch wird die Hitze vom jeweiligen Benutzer entfernt.
Bankpläne	Beschreibt die internen Sicherheitssysteme einer Bank, hierdurch erlangt Ihr Team Informationen über das potenzielle Ziel.
Bewusstlose	Bewusstlose können getragen werden. Wenn sie jedoch wieder zu Bewusstsein kommen, werden sie sofort fallengelassen.
Drahtschneider	Ein Gerät, das nur durch Drahtzäune schneidet. Sie müssen zunächst den Strom eines elektrischen Zauns abschalten, bevor Sie hindurchschneiden!
Erste-Hilfe-Set	Eine Schachtel mit medizinischer Ausrüstung, die in Notfällen verwendet werden kann.
Farb-Sprühdose	Eine Sprühdose mit Farbe kann benutzt werden, um die Linse einer Videoüberwachung zu schwärzen. Hierdurch kann Ihr Team nicht mehr im Gebäude erwischt werden. Es ist dann nicht mehr dringend notwendig, die Videoüberwachung auszuschalten.
FBI-Vorgehensweise	Sobald dieser Gegenstand erlangt wurde, werden die Bewegungen auf der Minikarte angezeigt.
Film	Eine lichtempfindliche Filmrolle für Negativabzüge.
Gasmask	Eine spezielle Maske mit Mikrofiltern, wodurch der Träger in vergifteten Umgebungen atmen kann. Gasmasken können gegen das CS-Gas angelegt werden, mit denen einige Sicherheitsdienste ausgestattet sind.
Geldtasche	Eine riesengroße Tasche, die große Mengen an Geldscheinen aufnehmen kann.
Haftanzug	Der Haftanzug wurde speziell entwickelt, damit sich der Träger über einen Bodenabschnitt mit Bewegungs- oder Drucksensoren hinwegbewegen kann.
Holzboxen	In Boxen können große Mengen schwerer Güter gelagert werden. Diese sind normalerweise in Lagerhäusern zu finden.
ID-Karte	Eine Karte, auf der sich normalerweise ein Foto des Trägers befindet. Sie hat oft einen elektromagnetischen Streifen mit einem Sicherheitscode, wodurch der Träger in ein ansonsten verschlossenes Gebäude gelangt.
IR-Brille	Durch die Infrarot-Brille wird die Wärme von Körpern angezeigt, wodurch der Träger Hitzesignaturen sehen kann.
Kamera	Eine Kamera mit Zoomobjektiv, die sowohl am Tage als auch in der Nacht Aufnahmen schießen kann.
Kanalpläne	In diesen Plänen wird der Verlauf der Abwasserkanäle unter der Stadt angezeigt, hierdurch können Ihre Teammitglieder sich unter den Straßen der Stadt bewegen.
Päckchen / Paket	Ein Paket enthält eingepackte Gegenstände. Diese werden oft als Bestandteile von Aufträgen überbracht oder entgegengenommen.
Pistolen-Schalldämpfer	Ein Dämpfer, der das Geräusch aus der Mündung einer Pistole erheblich verringert.
Schlösserskizze	Diese werden ähnlich eingesetzt wie die Bankpläne. Schauen Sie sich die Informationen über die Steuerleiste an, sobald Sie diesen Gegenstand aufgenommen haben.
Schusssichere Weste	Eine Weste, die vor den meisten Munitionskalibern schützt und so einigen Schaden abhält, der normalerweise durch Schüsse entstehen würde.
Sicherheitspläne	Wenn Sie die Pläne eines Gebäudes haben, bekommen Sie Informationen, die Ihnen den Überfall erheblich vereinfachen.

Thermalweste	Ein hochmoderner Körperanzug aus modernen Materialien, die keine Infrarotstrahlung mehr abgeben.
TNT	Trinitrotoluene (TNT) ist ein zuverlässiger und kraftvoller Sprengstoff, mit dem Safes gesprengt werden können.
Verkleidung	Genereller Begriff für alle Formen der Verkleidung, die von der normalen Kleidung eines Teammitglieds abweicht. Darunter befinden sich auch viele unterschiedliche Uniformen, beispielsweise von Sicherheitsdiensten oder Labortechnikern.
Videoband	Ein einfaches VHS-Videoband. Es kann benutzt werden, um das tatsächliche Bild der Kamera zu ersetzen und so das Personal vor dem Überwachungsmonitor zu täuschen.

SCHLÖSSER, FÄHIGKEITEN, SCHLÜSSEL

Definitionen

Unter Schloss wird alles zusammengefasst, das in einem Gebäude Zeit in Anspruch nimmt, um den Überfall abzuschließen.

Ein Schlüssel ist ein Gegenstand, der benutzt werden kann, um die Zeitdauer zu beschränken, die durch die Bewältigung eines Hindernisses verbraucht wird.

Die unten stehende Tabelle gibt Details der unterschiedlichen Schlösser an, auf die Sie während Ihrer Überfälle treffen werden. Sie zeigt das Schloss sowie den Schlüssel, den Sie benötigen. Die Effektivität zeigt grob an, wie viel Zeit dieser Schlüssel spart.

PERSONAL			
Personal	Schlüssel	Fähigkeit	Effizienz
Zivilist	CS-Gas	Waffen	Mittel
	Beretta		Gering
	Desert Eagle		Mittel
	HK MP5		Hoch
	M60		Hoch
	Schrotflinte		Mittel
	Taser		Mittel
Sicherheitsdienst	CS-Gas		Hoch
	Beretta		Gering
	Desert Eagle		Mittel
	HK MP5		Hoch
	M60		Hoch
	Schrotflinte		Mittel
	Verkleidung		Mittel
Cop	Taser	Mittel	
	CS-Gas	Hoch	
	Beretta	Gering	
	Desert Eagle	Mittel	
	HK MP5	Mittel	
	M60	Hoch	
	Schrotflinte	Mittel	
	Verkleidung	n.v.	Hoch
Detective	Taser	Mittel	
	CS-Gas	Mittel	
	Beretta	Gering	
	Desert Eagle	Gering	
	HK MP5	Hoch	
	M60	Hoch	
	Schrotflinte	Mittel	
Hunde	Taser	Mittel	
	Schrotflinte	Hoch	
	Verkleidung	Hoch	
	Taser	Gering	

SICHERHEIT			
Sicherheit	Schlüssel	Fähigkeit	Effizienz
Sicherheitskamera	Videoband	-	Mittel
	Sprühfarbe	-	Mittel
Bewegungsdetektoren	Elektronischer Störsender	Elektronik	Hoch
Wärmedetektoren			Hoch
Bodensensoren	Haftanzug	Schlösserknacken	Mittel
			Mittel
Infrarotstrahlen	IR-Brille	-	Hoch
Tränengas	Gasmaske	-	Hoch
Kombinationssafe	Stethoskop	Schlösserknacken	Mittel
	Richtige Kombination	n.v.	Hoch
	Schweißbrenner	Schlösserknacken	Hoch
Elektronischer Safe	Tür-Decoder		Hoch
Geländeüberwachung	Pläne	n.v.	Hoch
Metall-Schließvorrichtungen	Elektronischer Störsender	Elektronik	Mittel
Bewegungsdetektoren			Hoch
Alarm			Hoch

SAFE			
Safe	Schlüssel	Fähigkeit	Effizienz
Elektronischer Safe	Laserschneider	Schlösserknacken	Hoch
	Schweißbrenner		Mittel
Kombinationssafe	Stethoskop		Mittel
Schlüsselsafe	Elektrisches Schlosswerkzeug		Hoch
	Schlosswerkzeug		Mittel
	Schweißbrenner		Mittel
	Schlüssel		Hoch
Bombensicherer Safe	Laserschneider		Hoch
	Schweißbrenner		Gering
	Laserschneider		Mittel
Zeitschloss	Pläne	-	Hoch
	Laserschneider	Schlösserknacken	Mittel
	Laptop und Software	Elektronik	Hoch
Kasse	Brechstange	n.v.	Mittel

LADUNG			
Ladung	Schlüssel	Fähigkeit	Effizienz
Leichte Last	Anzahl der Teammitglieder	n.v.	n.v.
Mittlere Last			Mittel
Schwere Last	Geldtasche		Gering
Umzug			Motorisierter Einkaufswagen

CREDITS

Production

Reza Elghazi

Produzent

Design

Christian Canton
James Mc Donnell

Leitender Designer
Designer

Code

Phil Jones
Chris Hardy

Leitender Programmierer
Programmierer

Art

Wayne Dalton
Kheang Tan
Mark Anthony
Thrain Shadbolt

Leitung Stadt- und Szeneriedesign
Stadt, Szenerie, Autos, Menüs und Web-Design
Sprites - Entwurf und Animation
Intro

Sound

Lee Nicklen
AllintheGame Ltd.

Soundeffekte und Musik
Sprachaufnahmen

Voice Actors

Tom Clarke-Hill
Corey Johnson
Brad Lavelle

The big boss, Monster, Security guard LA, Gang member LA
The hacker, Prisoner, Gang member LA
Cop, Drunk, Shopkeeper NYC, Gang member NV,
Generic LA

Laurel Lefkow
Eric Meyers

Nikita, TV crew, Contact NV, Contact NYC, Generic NYC
The veteran, Guido Cianfanelli, Hank Mitchell,
Biker, Generic NYC

Dian Perry
Jack Roberts
Kerry Shale

Narrator, Shopkeeper LA, Gang member NYC
Biker, Detective, SWAT, Shopkeeper LA
Léon, The colonel, Hector, Lefty, FBI, Head of security,
Shopkeeper NV, Gang member NV, Generic NV

John Sharian

The wiseguy, Gang member LA,
Security guard NV, Security guard NYC
William Cody, Drunk LA, Drunk NV

Bob Sherman

Test

Phil McDonnell
Alexander Stoikou
Steve Frazer
Richard Pomfret
Lee Povey
Bruno Antunes

QA-Manager
Leitender Tester
Tester
Tester
Tester
Junior-Tester

Marketing

David Corless

Produktmanager

Special Thanks

Joss Ellis
Asim Naseer

Stellvertretender Entwicklungsleiter
Programmierer

PRODUKTSERVICE

Vielen Dank, dass Sie sich für dieses Produkt entschieden haben.

Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH bietet Ihnen eine technische Hotline, die Sie unter der Rufnummer 040/ 89703300, Montag bis Freitag zwischen 15 und 20 Uhr anrufen können. Hier erhalten Sie ausschließlich technische Hilfe.

Außerdem stehen Ihnen Montag bis Freitag zwischen 15 und 20 Uhr unter der Rufnummer 01905/ 897033 (1,21 DM/Min) unsere freundlichen Mitarbeiter zur Verfügung. Hier erhalten Sie Lösungshilfen, Cheats und Wissenswertes rund um die Virgin-Spielewelt.

Sollten Sie über einen Internet-Zugang verfügen, können Sie unter der Internet-Adresse <http://www.vid.de> oder <http://www.setupcs.de> unsere Webseite erreichen. Hier finden Sie Ankündigungen neuer Produkte, Infos, Screenshots, Software-Updates und natürlich Demo-Versionen aktueller und kommender Titel.

Austausch defekter CDs

Sollten Sie beim Kauf unseres Produktes eine defekte CD erhalten haben, wenden Sie sich bitte vertrauensvoll an Ihren Händler. Sollte Ihnen dieser wider Erwarten nicht weiterhelfen können, senden Sie uns bitte die defekte CD zusammen mit einer Kopie Ihres Kaufbeleges in einem einfachen und ausreichend frankierten Umschlag zu. Denken Sie bitte daran, eine kurze Notiz beizulegen, um was für ein Problem es sich bei Ihrem Datenträger handelt und geben Sie auf jeden Fall Ihre Adresse sowie Ihre komplette System-Konfiguration an. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn wir Datenträger, die durch unsachgemäße Behandlung beschädigt oder verändert wurden, nicht kostenlos umtauschen können. In diesem Fall erheben wir für die pauschalierte Abwicklung (Versand, Verpackung, Logistik) einen Betrag von DM 15,-, der als Verrechnungsscheck oder Bargeld dem Anschreiben beiliegen sollte.

Sollte die Garantie des von Ihnen erworbenen Spieles erloschen sein, haben Sie bitte Verständnis dafür, dass es uns eventuell nicht mehr möglich sein wird, Ihr Spiel zu tauschen oder zu ersetzen.

Senden Sie uns bitte nicht die komplette Spielverpackung zu. Sollten Sie an einem vollständigen Umtausch interessiert sein, wenden Sie sich damit bitte an Ihren Händler, über den Sie dieses Produkt ursprünglich bezogen haben.

Bitte vergessen Sie nicht, die von Ihnen ausgefüllte Registrierkarte beizufügen.

Ihre CD/CDs schicken Sie bitte an die folgende Adresse:

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Produktservice
Borselstr. 16 C
22765 Hamburg