

König der Diebe

Der Clou 2

Alarm! Drei Finsterlinge springen aus dem Juwelierladen und flüchten unerkannt. Der Bruch ist gelungen, die Beute fett – und alles Ihr Verdienst.

Pflichtbewußte wie Herr Hurzel, seines Zeichens Wachmann bei einer örtlichen Großbank, sind eine Plage. Immer auf dem Posten, keine Schwächen und Laster – wie soll ein ehrbarer Ganove da seinen Lebensunterhalt bestreiten können?

dunklen Seite: Als hauptberuflicher Einbrecher versuchen Sie die Bewohner einer Stadt um ihr Ersparnis zu bringen. Dabei steuern Sie Ihren Helden, den Kleinkriminellen Matt Tucker, wie in einem Adventure mit Mausclicks durch die Stadt. Loh-

glas gute Sicht, oder ein Wachmann kann ein paar Mark extra gebrauchen.

Prestige zählt

Das Spiel kennt zwei Währungen: Prestige und Geld. Für letzteres kaufen Sie Werkzeug, mit erstem locken Sie namhafte Gauner in Ihre Bande. Wenn Sie Ausrüstung, Männer und Informationen zusammen-

haben, legen Sie genau fest, wer wann was zu tun hat. Das Interface ähnelt in dieser Phase einem Videorecorder – Sie spulen ständig vor und zurück, um zu sehen, ob alles korrekt hinlief. Falls Sie gut geplant haben, läuft

hinterher der Einbruch genauso ab, und Sie müssen gar nicht eingreifen. Allerdings sind Zwischenfälle an der Tagesordnung: Ihr Kumpan bekommt die Tür nicht

schnell genug auf, oder der Wachmann ist doch kräftiger als gedacht.

Damit Sie nicht sinnlos die halbe Stadt ausrauben, gibt es eine Story, der Sie folgen können. Wenn Ihnen der in der Geschichte vorgesehene Überfall aber zu schwer ist,



Die City of Darkness, Schauplatz Ihrer Verbrechen, soll aus mehr als 500 Häusern bestehen.

Doch heute ist Samstag, und da erlaubt sich der alte Hurzel einen Drink in der Bar um die Ecke. Das ist unsere Chance: schnell hin, ein paar freundliche Worte mit dem Wachmann wechseln und ein paar KO-Tropfen in sein Getränk injizieren.

Spionage ist alles

In *Der Clou 2* von Neo beschreiben Sie sich ganz der

nende Ziele, etwa ein Museum oder eine Bank, betritt er und kundschaftet sie aus. Natürlich wird ihm der Zutritt in viele Zimmer verweigert, schließlich darf nicht jeder dahergelaufene Typ das Büro des Inhabers inspizieren. In solchen Fällen müssen Sie sich die Informationen anderweitig besorgen: Vielleicht hat man ja vom Balkon des Nachbarhauses per Fern-



Die Figuren sind aus nicht allzuvielen Polygonen zusammengesetzt, aber sehr schön animiert.

spricht nichts dagegen, vorher noch mal kurz eine Privatwohnung auszuräumen. Die große Stadt mit ihren mehr als 250 Bewohnern läßt solche Extratouren zu. **GUN**

Der Clou 2

Genre: Strategiespiel
Termin: 1. Quartal 2000

Hersteller: Neo
Ersteindruck: Gut

Gunnar Lott: »Die Grundidee hat nichts von ihrer Faszination eingebüßt. Einbrüche minutiös zu planen und in Echtzeit auszuführen, ist extrem verlockend. Dank der aufwendigen Umgebung könnte das Diebesspiel nicht nur für Hobby-Kriminelle einen Blick wert werden.«