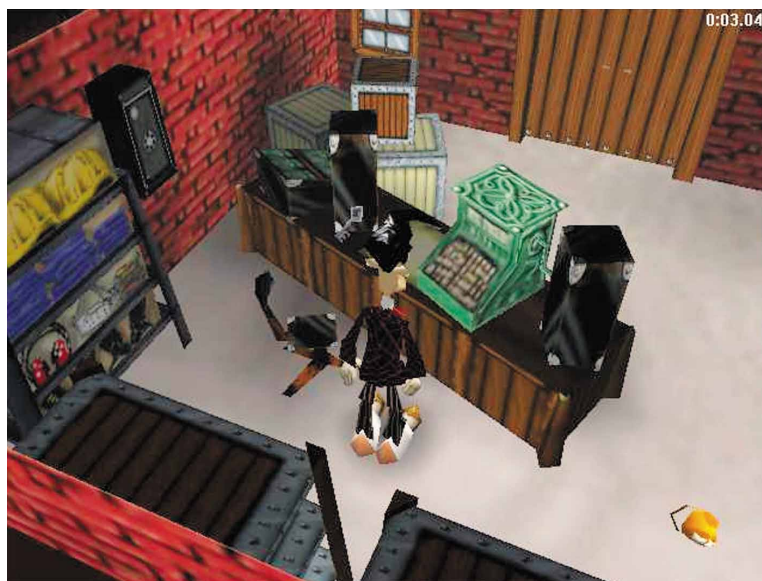


Verbrechen, das sich lohnt

Der Clou 2

Räumen Sie als dreister Räuber
Banktresore, Schmuckhändler und
Museen aus – ganz gefahrlos am PC.



Mit dem richtigen Plan ist keine Kasse vor Ihrer Ganoventruppe sicher.



Auf Bonus-CD:
Vollversion
Der Clou 1

Für seine hohe Verbrechensrate ist Österreich nicht gerade bekannt. Und doch werkeln am Rande von Wien kreative Geister an einem Spiel, in dem Sie ganz ungestört am PC einen Supercoup nach dem anderen planen und ausführen können. Wir haben **Der Clou 2** vor Ort bei Neo unter die Lupe genommen.

Die Axt im Haus

Anders als beim mittlerweile sechs Jahre alten Vorgänger bewegen Sie Ihren Möchtegern-Ganoven Matt Tucker durch eine komplett dreidimensionale fiktive Stadt. Per Mausklick besucht er den örtlichen Baumarkt, wo er Brecheisen, Axt oder Schneidbren-

ner für den nächsten Bruch einkauft. Oder er kundschaftet interessante Örtlichkeiten aus. Besonderes Augenmerk legt das Designteam von Hannes Seifert auf intelligente Wegfinde-Routinen. Dabei ist es völlig egal, ob sich Ihr Alter Ego auf einem Dach oder in einem Gebäude befindet, oder wie viele Objekte ihm auf dem Weg zum Ziel im Weg stehen. Bis auf sehr wenige Ausnahmen klappt dieses System schon jetzt tadellos. Dabei können Sie die Grafik jederzeit frei zoomen und rotieren lassen, oder Sie vertrauen auf den zuverlässigen Autofokus.

Ruhmreich

Die beiden wichtigsten Werte im Spiel sind Ruhm und

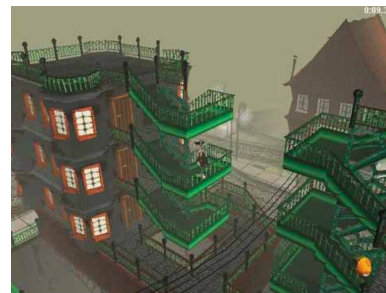
Geld. Nur bei ausreichendem Bekanntheitsgrad können Sie die richtigen Experten für komplizierte Sicherungsanlagen anheuern. Ohne das dazu passende, teure Equipment läuft ebenfalls nichts. Dieser allmähliche Aufstieg vom Wald-und-Wiesenganoven zum Edelschurken ist in eine abgedrehte Story eingebettet. Dabei spielen das ominöse Ministerium für Energie und Tentakelwesen eine entscheidende Rolle.

Film noir

Grafisch orientiert sich **Der Clou 2** sehr an Filmen der Schwarzen Serie. Neonreklamen bilden neben Gaslaterne die wesentlichen Lichtquellen. Typische Straßenkreuzer der Epoche beleben die Straßen. Nicht ganz epochentreu, dafür spielerisch um so interessanter sind die Zeppeline, mit deren Hilfe Sie längere Strecken in der Stadt überwinden. Eventuell wird eines der Luftschiffe auch eine wichtige Rolle bei einem Einbruch spielen. Denkbare

wäre, so Hannes Seifert, daß Sie auf die Hülle eines Zeppelins klettern müssen, um von dort aus ein ansonsten unzugängliches Fenster zum Einsteigen erreichen zu können.

Den extrem wichtigen Planungspart haben sich die Designer bis zum Schluß aufgehoben. Derzeit existiert lediglich ein Interface-Entwurf, der dem Bedienfeld eines Videorekorders gleicht. Hier sollen Sie sekundenlang jede Aktion Ihrer Gang festlegen können. Ob eine von uns angeregte Zeitleiste, auf der alle Aktionen auf einen Blick ersichtlich wären, den Weg ins Programm findet, diskutiert das Team derzeit. **MIC**



Die Gebäude sind sehr komplex aufgebaut.

Der Clou 2

Genre: Strategiespiel Hersteller: Neo
Termin: August 2000 Ersteindruck: Gut

Mick Schnelle: »Die erste Hürde, eine vernünftig steuerbare 3D-Welt zu schaffen, hat Neo schon gemeistert. Wenn der Planungsmodus ähnlich gut gelingt, darf man sich auf spannende Beutezüge freuen. Nur der Grafikstil wird wohl nicht jedermanns Sache sein.«