

THEY STOLE A MILLION

EINLEITUNG

Du bist der „Boss“. Ein kleines Genie mit großen Ideen. Du hast Dich entschieden, Karriere zu machen und Deinen Broterwerb anstatt durch Kleinkriminalität durch größere Aktionen zu bestreiten. Mit etwas Unterstützung müßte das schon gehen. Beim Lesen des Magazins „DIE UNTERWELT“ kommt Dir die Idee. Sogar die Szene ist schon computerisiert. Einige vielversprechende Softwareentwickler haben eine riesige Datenbank angelegt, die Informationen über lohnende Objekte, ansprechbare Gangster und Hehler enthält. Alles was Du zum Zugriff benötigst ist ein Computer und eine Kopie des Softwarepakets S.W.A.G. (Software für ambitionierte Gauner). Du ruft alle der Reihe nach an und gibst Ihnen die Nummer Deiner (gestohlenen) Kreditkarte: Schneller als Du „buche ...“ sagen kannst, sitzt Du vor Deinem Computer und planst Deinen ersten Coup.

ZUM S.W.A.G.-SYSTEM

S.W.A.G. ist ein dreiteiliges menu- und ikonengesteuertes Softwarepaket. Zunächst ist da eine Datenbank mit Objekten, Spezialisten und Hehlern. Nach Auswahl eines Objektes und des Teams kann man auf den zweiten Teil des Pakets zugreifen, der ein ikonengesteuertes Planungsprogramm ist, bei dem man auf einer „Blaupause“ den einzelnen Teammitgliedern Wege und Handgriffe des nächsten Coups erläutern kann. Der letzte Teil ermöglicht es Dir, den Raub direkt auszuführen und selber einzugreifen.

Beim Aufruf der S.W.A.G. werden alle Deine (geheimen) Konten überprüft und daraus eine Eröffnungsbilanz erstellt. Die meisten Dinge, die Du durch S.W.A.G. orderst, kosten Dich Geld, entweder Festbeträge oder Gewinnanteile. Die entsprechenden Beträge werden von Deinem Konto abgebucht.

Bei der Auswahl der Teammitglieder und beim Ankauf von Informationen solltest Du vorsichtig sein, damit Du unter dem Strich trotz eines erfolgreichen Jobs keinen Verlust machst. Du darfst nur die Informationen anwenden, die Du für den entsprechenden Job gekauft hast. Falls Du irgendeine Information nicht gekauft hast, fehlt Dir das entsprechende Detail nachher auf der Blaupause, so daß die Mitglieder Deines Teams nicht in die Handhabung eingewiesen werden können.

Um einen ganzen Job auszuführen, mußt Du folgende Dinge tun:

Objekt auswählen.

Informationen über das Objekt kaufen.

Team anheuern.

Hehler anheuern.

Die Bewegungsabläufe Ihres Teams auf der Blaupause planen, um unerkannt die Werte aus dem Gebäude zu bekommen.

Sicherstellen, daß alle Mitglieder des Teams zum Auto zurückkehren.

BENUTZEN DER S.W.A.G.-DATENBANK

Beim ersten Laden des Programmes kommst Du nach dem Drücken des Feuerknopfes in die Datenbank. Alle Menüpunkte werden durch Bewegungen des Markierungsbalkens eingestellt und durch Drücken der Feuertaste ausgewählt.

Vom Hauptmenü auf der linken Bildschirmseite aus kannst Du alle Menüpunkte erreichen. Die Statusanzeige auf der rechten Seite zeigt Dir Deinen augenblicklichen Kontostand und die bisher gekauften Dinge.

Zu den einzelnen Menüpunkten der S.W.A.G.-Datenbank:

Neustart

Mit diesem Punkt läßt sich die Datenbank initialisieren, so daß man mit neuen Planungen beginnen kann.

Speichern

Speichert den augenblicklichen Status der Datenbank und Dein Team.

Laden

Lädt Deinen abgespeicherten Status.

Objekte

Hier lassen sich die Objekte auswählen, die man ausrauben kann.

Teamausw.

Verzweigt in das Team-Mitglieder-Auswahl-Menü.

Hehler

Verzweigt in das Hehler-Auswahl-Menü.

Planung

Lädt den zweiten Programmtteil, in dem man auf der Blaupause planen und den Raub durchführen kann. Dieser Punkt läßt sich erst anwählen, wenn zuvor das Objekt, ein Fahrer und ein Hehler bestimmt wurden.

Um erfolgreich zu sein, müssen die Objekte der Reihe nach (von oben nach unten) abgearbeitet werden. Wenn Du ein Objekt ausgewählt hast, bekommst Du eine Beschreibung des Objekts und der darin verborgenen Werte. Wenn Du mit dem Objekt einverstanden bist, stehen Dir noch einige Menüs zur Verfügung, die Dir Zusatzinformationen über das Sicherheitssystem, die Wertgegenstände und anderes Nützliches zum Kauf anbieten. Einmal gekaufte Information läßt sich nicht mehr abstoßen! Also überlege genau, was Du kaufst. Wenn Du das Objekt und die wichtigen Informationen ausgewählt hast, willst Du das optimale Team für den Coup auswählen wollen. Du kannst Dir die Personenbeschreibung jedes einzelnen Teammitglieds anschauen, bevor Du jemanden anheuerst. Jeder im Team hat zwei besondere Fähigkeiten. Diese Fähigkeiten drücken die Zeit aus, die derjenige braucht, um eine bestimmte Aufgabe zu bewältigen, z.B. braucht jemand, dessen erste Fertigkeit das Tresorknacken ist weniger Zeit dazu, als jemand, dessen zweite Fertigkeit dies ist, oder der überhaupt nicht darin bewandert ist. Wenn Du Dir die Team-Informationen anschaut, benutze das „Seite“-Kommando zum Anzeigen der nächsten Seite mit verfügbaren Personen. Jedes Teammitglied kostet einen Festbetrag und verlangt eine prozentuale Beteiligung am Gesamtgewinn des Coups. Auch bereits angeheuerte Teammitglieder lassen sich so lange feuern, bis Du zur Planung auf der Blaupause schreitest. Du mußt ein bis vier Mitglieder in Deinem Team haben, wovon mindestens einer das Fluchtauto fahren können muß.

Außerdem mußt Du einen Hehler für Dein Team bestimmen, dessen Aufgabe darin besteht, alles Erbeutete zum bestmöglichen Preis zu veräußern. Auch wenn der Hehler für den eigentlichen Bruch nicht notwendig ist, muß jemand bestimmt werden, der für den Absatz des Erbeuteten verantwortlich ist. Bis hin zur Planungsphase kann der Hehler jederzeit gewechselt werden.

Um den nächsten Programmtteil zu laden, muß das Team nicht zwischengespeichert werden, da alle wichtigen Informationen im Speicher bleiben.

Auf der Blaupause werden die Teammitglieder durch Ziffern und die Wächter durch ein G markiert. Beim Einfügen von neuen Plantellen muß man darauf achten, daß diese wieder an der Verknüpfungsmarkierung enden. Um Alarm und zugehöriges Stellpult zu identifizieren, muß man auf gleiche Musterung der gesicherten Fläche und der Pultmarkierung achten.

LADEN (C64-Cassette)

Drücke die *SHIFT*- und die *RUNSTOP*-Taste gleichzeitig, dann *PLAY* an der Datasette.

LADEN (C64-Diskette)

Gebe *LOAD"AS";8,1* ein und drücke die *RETURN*-Taste.

LADEN (Schneider-Diskette)

Gebe *RUN"AS* ein.

LADEN (Spektrum)

Gebe *LOAD""* ein und drücke *ENTER*.