

Mafia

Das Spiel

Chicago 1925. Die Prohibition hat das Land trocken gelegt, doch der illegale Handel mit Alkohol blüht. Große Gangstersyndikate sind entstanden und kontrollieren die Verteilung des verbotenen Getränks – und noch einiges mehr. Eine Zeit voller Gesetzlosigkeit und Brutalität!

Sie haben beschlossen, die Gelegenheit zu nutzen, um eine kriminelle Karriere zu machen. Warum sollten Sie einem der Bosse hörig sein, wenn Sie selbst den Ton angeben können? Ihr Ziel vor Augen, eines Tages die Gangster von Chicago zu kontrollieren, machen Sie sich auf, die Unterwelt der Stadt systematisch unter ihre Kontrolle zu bekommen, um selber der Boss zu werden.

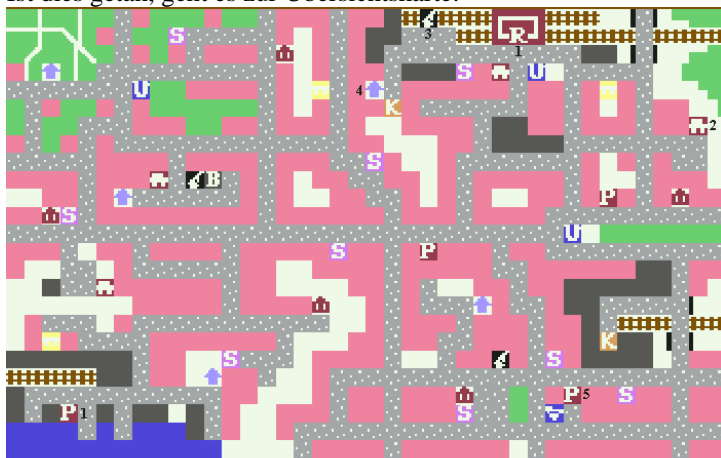
Dazu müssen Sie erst einmal klein anfangen und sich hocharbeiten, bevor Sie Mitstreiter anwerben können, welche Ihre Bande bilden werden. Sind Sie ausdauernd, gerissen und brutal genug, dann werden Sie schon bald die Bedingungen diktieren. Oder Sie enden alleine im Gefängnis – als gescheiterter Krimineller ...

Der Start

Dieser Strategieführer befasst sich mit einem Spieler alleine. Der Vollständigkeit halber habe ich Anmerkungen zum Multiplayer-Spiel ans Ende dieses Guides gesetzt. Das Eingeben Ihres Namens und des Bandennamens bleibt Ihnen überlassen, bevor es dann schließlich zur Erstellung ihrer Charakterwerte geht.

Hier kann man, wenn man auf einem Emulator am PC spielt, einen kleinen Trick anwenden, um die Maximalwerte zu erreichen: Die Nummern zählen bis 90 hoch und bleiben dort dann für eine Sekunde stehen, was man auf dem Bildschirm eines PCs wunderbar sehen kann. Danach geht es wieder von vorne los. Also drücken Sie die Taste immer in dem Moment, wo der Zähler auf 90 stehen bleibt, und Sie starten mit den besten Werten, die Sie haben können!

Ist dies getan, geht es zur Übersichtskarte:



1. In diesen Pubs (Bahnhof, Hafen) kann Alkohol gekauft werden
2. In diesem Autogeschäft kann man den Auburn Mod. 120 erwerben
3. Dieser Waffenladen bietet Maschinenpistolen und gelegentlich Handgranaten an.
4. In diesem Hotel sind die Zimmer am günstigsten.
5. Dieser Pub ist der Schlechteste. Wenig Tips und Gangster, und nur selten nimmt der Besitzer Alkohol.

Chicago im Jahr 1925

Der Anfänger- und Schlägerlevel

Da sind Sie nun in Chicago, mit 5.000 \$ in der Tasche, und erst einmal keiner Ahnung, wie es weiter gehen soll. Ein guter Gangster braucht natürlich als Allererstes eine anständige Waffe, also sollten Sie umgehend den nächsten Waffenhändler aufsuchen.



Der Waffenladen

Das Training ist momentan noch viel zu teuer für Sie, und eigentlich brauchen Sie es auch gar nicht, wenn Sie bereits die Höchstwerte haben. Später wird es noch wichtig, mehr dazu jedoch später.

Als Waffe können Sie sich erst einmal nur den Revolver für 4.000 \$ leisten. Alle anderen Waffen sind schlechter oder nur im Nahkampf einzusetzen. Die besseren Waffen hingegen, welche es bei dem ersten Waffenhändler nicht gibt, sind noch zu teuer, also nehmen Sie erst einmal mit Ihrem Revolver Vorlieb und stellen sich dann einem wichtigeren Problem: Wie kommen Sie nun an Geld?



Die Spielhölle

Eine Möglichkeit wäre das Spielen in einer der Spielhöllen, um an Geld zu kommen, doch ich rate davon ab. Egal ob Poker, Black Jack oder Roulette – die Chancen für Sie, zu gewinnen, liegen viel zu niedrig, und schnell sind Sie pleite. Es gibt bessere Möglichkeiten, an Geld heran zu kommen, außer Sie kennen den Geheimtrick, um das Kasino auszunehmen. (Mehr dazu am Ende dieses Guides.)



Die U-Bahn

Viel versprechender ist da schon, auf Diebestour auf einem der U-Bahnhöfe der Stadt zu gehen. Dort können Sie entweder auf dem Bahnsteig klauen oder im Zug selber, was aber 50 \$ für ein Ticket kostet. Dabei können Sie so einiges erbeuten:

- * eine falsche Perlenkette (bringt nichts)
- * eine Armbanduhr (bringt 50 \$)
- * eine Brieftasche (bringt 100 \$)
- * einen Fotoapparat (bringt 100 \$)
- * einen Diamanten (bringt 800 \$, findet man aber nur einmal)

Wenn man Pech hat, wird man jedoch erwischt. Dann sollte ein Fluchtversuch gestartet werden, denn für die Bestechung der Polizei haben Sie momentan einfach kein Geld. Sollte das schief gehen ... lesen Sie dann bitte das Kapitel „Die Polizei“.

Die gleichen Regeln gelten, wenn Sie Taschendiebstahl auf dem Hauptbahnhof durchführen.



Die zwielichtige Bar

Die sicherste Methode, an Geld zu kommen, ist, in einen Pub zu gehen. Dort können Sie die anderen Optionen erst einmal vergessen, sie sind noch nicht wichtig. Stattdessen sollten Sie den Barkeeper fragen, ob er einen Job für Sie hat. Verneint er, einfach nochmal probieren, irgendwann klappt es. Dann steht ihnen einer der folgenden Jobs zur Wahl:

* Türsteher und Rausschmeißer

Diese Jobs sind praktisch gleichzusetzen. Sie müssen erst einmal nichts machen, bis ein Gast anfangen sollte zu randalieren. Dann wird es interessant, und Sie kommen auf den Gefechtsbildschirm. Die Randalemacher haben allesamt nur Schlagwaffen, also ziehen Sie Ihren Revolver und machen Sie den Kerl nieder!

* Croupier

Sie werden aufgefordert, während Ihres Jobs eine Schummelmethode anzuwenden. Es ist egal, welche. Entweder es gelingt und Sie bekommen einen Bonus, oder ein Spieler bemerkt den Trick und beginnt zu randalieren. Genau wie beim oberen Job können Sie den Randalemacher dann mit Ihrem Revolver aus dem Verkehr ziehen, da dieser nur ein Messer benutzt.

* Killer

Sie bekommen das Foto eines Typen, der im „Red House“ abgestiegen sein soll. Sie sollen ihn töten. Wenn Sie ihn gefunden haben, lassen Sie Ihren Revolver sprechen, um die Belohnung zu kassieren!

Mit diesen Jobs sollten Sie erst einmal Geld und Punkte machen, bis Sie den Rang „Kleiner Fisch“ erreicht haben.

Der Level „Kleiner Fisch“

Inzwischen sollten Sie genug Geld verdient haben, dass Sie sich eine anständige Waffe leisten können. Gehen Sie also zum Waffenladen am Bahnhof und kaufen Sie sich für 7.000 \$ die Maschinenpistole (Thompson M. P.). Mit diesem Kracher sind Sie jedem Einzelgegner überlegen und können sich nun entweder weiteren Jobs widmen oder aber neue Einnahmequellen erschließen, die Ihre kriminelle Energie fördern!



Der Autohändler

Sie können sich nun einem lukrativen Geschäft zuwenden: dem Schmuggel von Alkohol zu den durstigen Mengen! Dazu benötigen Sie jedoch erst einmal ein Auto. Nach dem Waffenkauf sollten Sie 6.000 \$ locker haben, um gleich den besten Wagen der Stadt beim Autohändler am Ostrand der Stadt zu kaufen – den Auburn Mod. 120 (Option 4), mit dem sich außerdem die Anzahl Ihrer Schritte von 25 auf 60 erhöht! Vom Klauen eines Wagens sollten Sie lieber mal absehen, das lohnt sich nicht und bringt nur Ärger.

Haben Sie Ihren fahrbaren Untersatz, dann ab zu den Pubs im Bahnhof oder am Hafen. Dort können Sie, wenn auch nicht immer, günstig Alkohol einkaufen. Diesen können Sie anschließend in den beiden Pubs an der Hauptstraße gewinnbringend verschuern. (Der Pub beim Polizeirevier nimmt so gut wie nie Alkohol an.) Auch hier könnte es etwas dauern, bevor der Barkeeper Ihnen vertraut.

Mit einigen Touren kann man bereits eine Menge Geld machen, allerdings passen Sie auf, dass Sie in keine Polizeikontrolle geraten. (Siehe „Die Polizei“)



Der Laden

Eine andere Möglichkeit wären die kleinen Läden in der Stadt. Zwar können Sie offenen Überfall vergessen, der Kerl würde garantiert die Polizei rufen, und betteln sowie Falschgeld stehen außer Frage. Doch Schutzgeld einzutreiben ist eine nette Methode, die Ladenbesitzer um ihr hart erarbeitetes Geld zu erleichtern.

Wenn Sie jedoch Pech haben, hat der Ladenbesitzer bereits einen Schutzherrn namens Narben-Jack, so dass Sie sich mit ihm und seinen beiden Gangstern auseinandersetzen müssen, was nicht einfach wird. Die drei sind mit Maschinenpistolen bewaffnet, also hoffen Sie, dass Sie besser schießen als Ihre Gegner!

Ob Jack auftaucht oder nicht, schließlich wird der Besitzer Ihnen Geld anbieten. Dann haben Sie die Wahl:

* Ist es Ihnen zu wenig, dann demolieren Sie den Laden. Evtl. ruft der Besitzer dann Schläger in den Laden, aber diese können Sie mit Ihrer Thompson einfach ummähen. Nach getaner Arbeit kriegen Sie einen gewissen Betrag aus der Kasse. Nächsten Monat sollten Sie wiederkommen ...

* Alternativ können Sie den Besitzer fertig machen. Evtl. zieht dieser eine M. P. unter der Theke hervor, so dass Sie ihn niederschießen müssen. In seinen Taschen finden Sie Geld. Auch hier sollten Sie nächsten Monat wiederkommen ...

* Natürlich können Sie das Geld auch annehmen, um nächsten Monat wieder abzukassieren.



Die Bank

Und natürlich gibt es da ja noch die klassische Gangstermethode, um an Geld zu kommen: Die Bank! Sollten Sie das vorher probiert haben, hat man Sie mit einem Tritt vor die Tür gesetzt, doch nun sind Sie erfahren genug dafür!

Allerdings sollten Sie von offenem Banküberfall erst einmal absehen – schließlich sind Sie alleine und noch zu unbedeutend, so dass Sie statt Geld wohl eher Ärger mit der Polizei bekommen. Satt dessen sollten Sie einen Bankeinbruch starten!

Jetzt wird es ein wenig knifflig. Sie müssen jedes einzelne Coderad des Tresors so lange drehen, bis Sie einen Ton hören, der etwas anders ist als die Restlichen. Sie müssen die mit allen drei Coderädern möglichst schnell schaffen, oder die Alarmanlage schrillt los! Haben Sie die Kombination rechtzeitig gefunden, haben Sie den Tresor geknackt, und Sie sind um viel Geld reicher. Ansonsten kommt die Polizei, und Ihre Chancen stehen schlecht.

Ein Tipp: Wenn Sie die ersten beiden Zahlen haben, dann rattern Sie das letzte Coderad so schnell Sie können durch. Der Tresor öffnet sich bei richtiger Kombination automatisch.

Der Langfingerlevel

Als Langfinger müssen Sie feststellen, dass Sie keine Jobs mehr ausführen können. Dies dürfte aber wohl nicht so tragisch sein, schließlich haben Sie ja längst die oben erwähnten Einnahmequellen erschlossen, oder? Von ordinärem Diebstahl in der U-Bahn sollten Sie nun übrigens absehen, das wäre unter ihrer Würde. Aus den gewohnten Quellen sollten Sie ruhig weiter Geld abschöpfen, doch zugleich haben Sie eine weitere Einnahmequelle zu Verfügung, die Sie nun anzapfen sollten: Das Kreditgeschäft.



Der Kredit-Hai

Natürlich sind Sie nicht so dumm, dort selber einen Kredit aufzunehmen, das ist ja nicht Sinn der Sache. Stattdessen kaufen Sie den Laden – Geld haben Sie jetzt ja wohl genug – und erhöhen dann das Geldvolumen auf das Maximum. Zwar kann auch mal Flaute herrschen, doch in vielen Monaten wird das Geschäft Gewinn für Sie abwerfen. Sie können übrigens nur ein Kreditinstitut auf einmal haben.

Als Nebeneffekt können Sie auch aktiv Schulden eintreiben. Sollten Sie einen säumigen Schuldner aufsuchen, erwartet Sie dieser mit einem Gewehr. Doch Sie dürften ja inzwischen genug Kampferfahrung haben, um mit diesem Kerl fertig zu werden und Geld zu kassieren!

Sie sollten keinerlei Probleme haben, in den Ganovenlevel aufzusteigen.

Der Ganovenlevel

Jetzt eröffnen sich ihnen völlig neue Möglichkeiten: Als Ganove sind Sie nun befähigt, Gangster anzuheuern, die ihre Gang verstärken!

Zuvor jedoch benötigen Sie dafür ein Hotelzimmer. Das Hotel am Bahnhof ist am günstigsten, also mieten Sie sich dort gegen Vorkasse für mehrere, möglichst viele, Monate ein. Dann kann die Suche nach Gangstern endlich losgehen!

Sollten Sie genug Geld haben, stellen Sie andere Aktivitäten ein, und widmen sich ganz dieser Aufgabe, indem Sie durch die diversen Pubs ziehen (mit Ausnahme des Pubs an der Polizeistation), um Gangster anzuheuern. Seien Sie dabei ruhig wählerisch, denn Sie sollten nur Spitzenkräfte nehmen. Die folgende Liste stellt die neun besten Gangster, geordnet nach Fähigkeit, für Ihre Gang vor. „K“ bedeutet Kraft, „I“ Intelligenz und „B“ Brutalität. Außerdem sage ich, welche Waffe der Gangster mitbringt:

* Ma Baker

Sie ist eine absolute Killermaschine, die auch schon ihre eigene Maschinenpistole mitbringt. Sie ist ein Muss für Sie! K:20, I:80, B:95, Maschinenpistole

* Der Mexikaner

Stark, schlau und brutal. Eine richtige Mordmaschine! Er kann sofort mit einer Thompson ausgestattet werden. K:80, I:50, B:90, Knüppel

*** Mister X**

Mister X ist ein ganz gemeiner Killer, der in allen Belangen erfahren ist, so dass auch er sofort eine Maschinenpistole benutzen kann. K:30, I:45, B:60, Revolver

*** Eddie der Spieler**

Er kann mehr als nur spielen. Kann sofort eine Thompson benutzen. K:30, I:60, B:40, Hände

*** Pokerface**

Normaler Gangster, kann sofort die Thompson benutzen. K:40, I:60, B:90, Hände

*** Steven Flinkfinger**

Meister im Knacken von Tresoren, kann aber auch schon die Maschinenpistole benutzen. K:30, I:50, B:60, Hände

*** Der Blinde**

Lassen Sie sich von seinem Namen nicht täuschen, er ist brutal und gerissen. Nach einer Trainingseinheit kann er das Gewehr benutzen. K:05, I:90, B:90, Hände

*** Joe „das Hirn“**

Kräftig und schlau, benötigt jedoch etwas Brutalitätstraining, bevor er das Gewehr benutzen kann. K:20, I:90, B:30, Revolver

*** Fred Clever**

Kommt er Ihnen nicht bekannt vor? Benötigt etwas Krafttraining, bevor er die Thompson benutzen kann, alternativ kann man ihm ein Gewehr geben. K:10, I:85, B:50, Hände

Lassen Sie die letzten Drei trainieren, so dass Sie jedem die vorgeschlagene Waffe geben können. Dies ist zwar teuer, lohnt sich jedoch allemal. Dabei ist das Trainingscamp dem Schießstand vorzuziehen, auch wenn es teurer ist. Beispiel: Für eine Maschinenpistole sind K:20, I:40 und B:40 nötig.

Durch das Training sollten Sie auf wundersame Weise sofort den Mafiosi-Level erreicht haben, doch zuvor kommt jetzt ein Kapitel, welches sehr wichtig ist: Die Polizei ...

Die Polizei

Normalerweise ist die Polizei Freund und Helfer, hier jedoch sind Sie lästige Gegenspieler und werden Ihnen das Leben schwer machen. Straßenkontrollen werden willkürlich durchgeführt, und normalerweise kommen Sie auch ungeschoren davon, außer:

* Sie haben Alkohol dabei.

* Sie haben Falschgeld dabei.

* Sie waren so kriminell aktiv, dass man einen Steckbrief von ihnen hat.

Dann haben Sie die Wahl zwischen Flucht und Bestechung, Aufgeben kommt nicht in Frage! Eine Flucht kann glücken, muss aber nicht. Bei der Bestechung greift man in die Tasche, aber Vorsicht! Es gibt Bullen, die nehmen das Geld und buchten einen dennoch ein! Bestechung ist in diesem Fall vorzuziehen.

Bei Diebstahl können Sie von der Polizei erwischt werden, so dass Sie auch hier die Wahl zwischen Flucht und Bestechung haben. Da dies noch am Anfang des Spiels ist, sollten Sie die Flucht vorziehen. Sollten Sie geschnappt werden – Pech gehabt.

Außerdem können Sie in diverse Gefechte mit der Polizei verwickelt werden:

* Wenn in der Bank die Alarmanlage beim Knacken des Tresors losgeht

* Wenn der Kassierer in der Bank die Polizei ruft

* Wenn der Ladenbesitzer bei Überfall oder Falschgeld die Polizei ruft

Am Anfang des Spiels sind es nur drei Polizisten mit Revolvern. Mit dem Fortschreiten des Spiels werden sie zuerst auf Gewehre umrüsten, dann treten sie zu fünft auf. Später haben sie dann Maschinenpistolen, um zum Ende hin zu siebt anzumarschieren! Also: Die Polizei schläft nicht! Hat man ein Gefecht verloren, so kann man Flucht oder Bestechung versuchen, wie üblich (wobei Bestechung besser ist). Auf spezielle Fälle mit der Polizei gehe ich weiter unten ein.

Wurde man erwischt, so sollte man 2.000 \$ in einen Anwalt investieren, um ein mildes Urteil zu bekommen. Dann ist man nach einigen Monaten wieder draußen, wenn auch mit Punktverlust.



Blüten-Eddie

Natürlich werden Sie nicht tatenlos zusehen, wie die Polizei Sie jagt. Es gibt eine gute Möglichkeit, ungeschoren davon zu kommen – zumindest bei den Straßenkontrollen, wenn Sie weder Falschgeld noch Alkohol haben: Bei Blüten-Eddie können Sie sich für 1.000 \$ einen falschen Pass machen lassen. Der hält dann so lange, bis dieser Alias zu bekannt wird. Der Steckbrief verliert dann erstmal seine Wirkung. Eddie verkauft auch Blüten, mit denen Sie Ladenbesitzer hereinlegen können, doch das ist etwas zu riskant.



In der Polizeistation

Eine weitere, noch bessere, Methode ist es, den Polizeichef zu bestechen! Gehen Sie in das Polizeirevier und schmieren Sie ihn kräftig! 1.000 \$ pro Monat ist es wert. Denn nun lassen einen die Polizisten, wenn man nicht gerade etwas wirklich Schlimmes verbrochen hat, einfach wieder gehen!

Vom Mafiosi bis zum Chef der Unterwelt

Ab dem Mafiosi-Level können Sie Glück haben, und der Waffenladen am Bahnhof verkauft ab und zu Handgranaten. Lassen Sie maximal drei Ihrer Leute damit ausrüsten. Denn obwohl die Schlagkraft höher ist, ist die Reichweite der Granaten geringer als die der Thompson. Mit diesen Waffen können Sie auf mittlere Distanzen höllische Verletzungen anrichten!

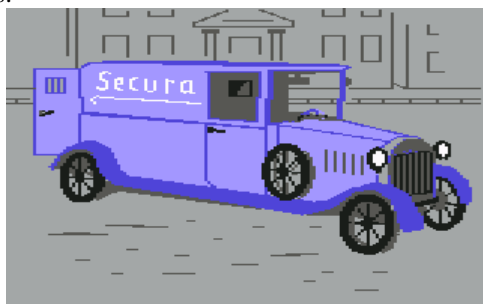
Mit Ihrer Gang stehen Ihnen nun alle Wege offen. Sie können aktiv Banken überfallen, wobei aber manchmal erstmal Wachleute ausgeschaltet werden müssen, welche in der Schalterhalle herumlungern können. Auch die Ladenbesitzer können Sie nun, mit Ihrer Gang im Rücken, offen ausrauben. Allerdings werden Sie sich wohl nicht mehr mit einfachen Überfällen alleine zufrieden geben und wollen sicher ein größeres Ding drehen? Kein Problem.

Begeben Sie sich in den nächsten Pub und fragen Sie nach einem Tipp. Meist gibt es nichts. Doch wenn der Barkeeper einen Tipp hat, lohnt er sich immer. Nachfolgend werden die einzelnen Tipps besprochen:

- * Die Bank der Hauptstraße soll 5.000\$ in Goldbarren bekommen. Diese Bank sollten Sie unbedingt als nächstes ausrauben, und ein satter Gewinn sollte Ihnen bei der ganzen Sache sicher sein.

- * Sie können sich für 5.000 \$ an einem großen Waffenschmuggel beteiligen. Dabei hängt es vom Zufall ab, ob dieser nach einigen Monaten scheitert oder Sie satten Gewinn machen. Also lassen Sie es besser – das Risiko ist zu groß.

- * Der Bürgermeister soll umgelegt werden, aber er hat Leibwächter. Die drei Leibwächter sollten, wenn Sie das Rathaus erreicht haben, keine große Schwierigkeit darstellen. Zwar sind sie mit Thompsons ausgerüstet, aber eben nur zu dritt. Danach können Sie den Bürgermeister fertig machen. Dafür gibt's neben Geld auch einen neuen Pass.



Der Geldtransporter

- * Ein blauer Geldtransporter fährt durch die Stadt. Dies ist eine heiße Angelegenheit! Sobald Sie den Transporter erreicht haben, müssen Sie gegen acht Polizisten mit M.P.s antreten! Nur eine perfekt ausgestattete und trainierte Gang kann diesen Transporter ausnehmen. Haben Sie Erfolg, dann winkt ein satter

Gewinn, ansonsten werden Sie verhaftet. Ohne eine Mindestanzahl von Gangstern können Sie diesen Coup übrigens gar nicht erst anfangen, da Sie dann automatisch das Risiko scheuen.



Die Beute im Postzug

- * Der nächste Postzug hat eine Ladung Diamanten dabei. Diese sollten Sie sich natürlich auf dem Hauptbahnhof unter den Nagel reißen! Im Waggon werden Sie drei sehr starken, mit Maschinenpistolen bewaffneten Polizisten begegnen. Allerdings können Sie sich jeweils ein Feld über und unter den Säcken aufstellen, so dass Ihre Gegner die Deckung verlassen müssen und von konzentriertem Feuer empfangen werden! Danach können Sie abstauben.

Sind Sie skrupellos und zugleich vorsichtig genug, dann dürfte Ihnen der Sieg nicht mehr zu nehmen sein! Dann sind Sie der Chef der Unterwelt von Chicago!



Am Ziel Ihrer harten und skrupellosen Arbeit

Mehrspieler-Anmerkungen

Bei mehr als einem Spieler gibt es einige zusätzliche Punkte zu beachten:

- * Man kann einen anderen Spieler im Polizeirevier aus dem Gefängnis befreien. Der Befreite muss nur zum Dank etwas Geld an seinen Befreier zahlen.

- * Man kann aber auch einen Bandenkrieg anzetteln. Der Gewinner bekommt alles, während der Verlierer ziemlich arm da stehen dürfte. Die beste Möglichkeit, einen Konkurrenten aus dem Rennen zu werfen, wenn man überlegen ist!

- * Es ist natürlich schon gemein, wenn man dem Gegenspieler die besten Ganoven vor der Nase wegschnappt.

Allgemeine Anmerkungen

* Trainieren Sie so wenig wie möglich! Durch Training bekommt man Punkte, das Spiel ist früher zu Ende, und eine Menge Spielspaß geht dadurch verloren.

* Sie haben maximal 36 Monate Zeit, zum Chef der Unterwelt aufzusteigen, andernfalls verlieren Sie.

* Wenn Sie keine Geldsorgen haben wollen, dann machen Sie Folgendes: Gehen Sie ins Kasino und setzen Sie bei einem beliebigen Spiel einen hohen negativen Betrag (zum Beispiel „-10000000“). Sobald Sie verloren haben, wird Ihnen der Betrag gutgeschrieben! Natürlich müssen Sie aufpassen, nicht zu gewinnen, oder Sie haben Schulden. Sobald Sie aber verloren haben, sind Sie steinreich!

* Sie können alle Schlagwaffen sowie die Wurfsterne vergessen, und der Revolver ist nur für Anfänger wichtig. Lediglich mit Gewehr, Maschinenpistole und Handgranaten sollten Sie sich nach der Anfängerphase noch abgeben.

(Inoffizielles Longplay 7/2004; Autor: Joachim Henkel)