

ÚVOD DO DĚJA:

Dej je opisovaný/hraný na štýl veleúspešnej českej hry MAFIA. Tiež je tam hlavná postava ako rozprávač, no a vy hraním tvoríte dej. Ten sa v hre Zlodej (a.k.a. the clue) začína príchodom hlavnej postavy (Matt Stuvysunt) na najväčšiu Londýnsku železničnú stanicu Victoria station, kde sa stručne dozviete čo-to o tom, kde ste a čo sa tam vlastne robí. Hneď ako dočítate, vyjdite na Holland street.

UBYTOVANIE:

Odtiaľ si budete musieť zohnať nieaký nocľah, a tak zamierte do Ugley dog Hotel. Tam recepčnému (ak nechcete ako somár platiť) poviete, že ste si objednal izbu na meno Marc Goldberg a za to dostanete kľúče od izby číslo 8. Hneď po príchode tam zavoláte svojej mame, ktorá Vám dá kontakt na Herberta Briggsa, pomerne úspešného zlodēja. Dozviete sa, že sa s ním máte stretnúť vo Fat man's pube. Je to na Holland street. Choďte tam a následne dostanete pokyny na svoju prvú (a neskutočne jednoduchú) lúpež.

STÁNEK:

Ide o maličkú trafikú, v ktorej sa nachádza Váš základný kapitál. Policajtov tu nečakajte, ide tu iba o pochopenie princípu hry a jej ovládania. Najprv skočte do taxíku, kde sa dozviete, že ste 1 000 000 zákazník a preto sa smiete voziť rok zadarmo po Londýne (koľké to šťastie). Zavezte sa na Watling street, odtiaľ sa pešobusom dopravte do obchodu s náradím a odnesť si odtiaľ železnú páku (jedno z najpoužívanejších náradí) aj s vetrom v peňaženke, lebo stála 7 libier (začiatky kapitalizmu). Zistíte že na Watling street je ďalšie starinárstvo, v ktorom budete môcť predávať ulúpenú korisť (Mrs. Parker), ďalej policajná stanica (ha ha, zastavte sa tam a prijmite 10 libier a inšpektorov policajný odznak), už spomínaný obchod s náradím a Walrus, najväčšia krčma v hre. V krčmách stretnete komplicov, ktorí Vám pomôžu pri vlámaní (sám sa nemôžete vlámať nikde, nemáte vodičské znalosti). Na prvé vlámanie odporúčam Justin White, má 49% znalosti áut, čo Vám bohato stačí. Už sme teda zohnali komplica i náradie, už treba len zohnať auto. Vy ste našťastie dostali Fiat Topolino 1942 od Herberta Briggsa. Je to síce druhý najväčší črep v hre (okrem Fiata Topolino '36), no na tento účel by stačil aj skateboard. Teraz potrebujete naplánovať akciu. Choďte teda do svojej izby, kde sa dozviete že ste dostali list/reklamný leták čo sú v podstate titulky k hre (ozaj originálny nápad). Zvolte možnosť Plánovať, aby ste konečne mohli vypracovať svoj prvý plán. Hra sa prepne do štýlu GTA 1 a vy za pomoci železnej páky vyrabujete stánok bez akýchkoľvek problémov. Potom si svoj plán uložte a vráťte sa späť do svojej izby. Vyberte možnosť Vlamanie, hra sa opäť prepne do toho GTA režimu, vy si zvolíte plán podľa ktorého sa má vlámanie uskutočniť a potom už len sledujete plody svojho úsilia.

Po tejto lúpeži nasleduje ešte jedna vtipná animácia, a to keď sa miestny inšpektor John Guldo prezlečie za bezdomovca a pýta sa či by ste mu nepredali tú korisť. Ak budete súhlasiť, bez pardónu Vás zavrú do basy a hra sa končí. Preto sa tvárte že vy nič.

Tip č. 1.: Ukradnutú korisť môžete predávať trom obchodníkom:

1. Mrs. Helen Parker na Watling street - za touto dámou sa oplatí chodiť ako prvou, pretože keď od nej odídete bez toho aby ste jej niečo predali, nabudúce Vám ponúkne vyššiu sumu. U nej predávajú najvýhodnejšie obrazy, kuriozity a sochy.

2. Mr. Eric Pooly na Holland street - pomerne suchársky typ, ktorý dá najviac len pri výnimočných príležitostiach. Ale aj tak sa za ním zakaždým zastavte - dokáže prekvapiť.

3. Mr. Frank Maloya na Holland street - Jediný prechovávač, ktorého máte možnosť zobrať ako svojho komplicu. Dokáže šoférovať a je opatrný. Bude Vaším zdrojom príjmov na začiatku hry. Najlepšie platí za peniaze (ja viem, predávať peniaze je trochu čudné), spotrebný tovar a rôzne výnimky, ako napríklad Pančucha na peniaze (kolo 729 libier).

Tip č. 2.: Po každej akcii stratíte známosti s komplicom, ktorý sa na nej zúčastnil. Ak ho stretnete opäť v krčme, ponúknite mu opätovnú spoluprácu. Ale pozor! Nechodte do každej akcie s tým istým tímom, po každom úspešnom vlámaní sa hromadia záznamy o nich na policajnej stanici. Možností máte dosť. Do akcie môžete vziať 2-4 ľudí vrátane seba (seba musíte vziať), záleží od auta. Každý lupič má vak počas vlámania schováva predmety ktoré ukradne. Tento vak má iba obmedzenú kapacitu. Pri každom predmete ktorý beriete je objem v cm kubických, váha a cena daného predmetu. Sochy sú najobjemnejšie predmety, jeden lupič s prázdny vakom unesie len 2 - 3, plus nieaké tie obrazy. Preto budete musieť na vlámania kde pôjde o soch vziať viac komplicov. V jednej budove bývajú najviac 4 sochy, preto keep smiling. Po každom dokončení plánu sa musia stretnúť všetci komplici u auta, aby mohli utiecť. Počas vlámania môžete dať hocikedy príkaz na okamžitý útek, ale používajte to len v krajných prípadoch (napríklad misia o kradnutí pozostatkov Karla Marxa sa bez neho prejsť nedá). A ešte posledná vec: komplicov vyberajte podľa schopností, ale aj podľa nervov. Ak je niektorý komplic príliš psychicky labilný, je pravdepodobné, že pri krížovom policajnom výslochu všetko prizná. Nikdy neberte do akcie Roberta Bulla ani Marca Smitha, sú to bonzáci.

Tip č. 3.: Autá - sú neodmysliteľné pri úteku. Nové/ojazdené autá môžete kupovať / predávať / opravovať / prelakovať na Cars & Vans, Wellington Road. Pri úteku v meste sa zamerajte hlavne na akceleráciu auta, pri úteku na otvorenej ceste na najvyššiu rýchlosť. Pokiaľ Vaše auto po akcii nájde polícia, už ho nikdy nevidíte.

Tip č. 4.: Nezabúdajte že pri ťažších vlámانيach už sú v budove strážnici. Na ich omráčenie potrebujete chloroform a komplicu skúseného v boji. Čím lepšie sú vyškolení strážnici, tým lepšiu bojaschopnosť potrebuje Váš komplic. Po každej úspešnej akcii sa vaše aj komplicovské schopnosti zlepšujú. Po pár vlámانيach budete mať napríklad Zámky na 100%. Nezabúdajte aj na to, že čím je viac komplicov, tým je menší zisk. Každý komplic po oznámení počtu osob v akcii oznámi svoju požiadavku v % z koristi, vy ju môžete schváliť, alebo zamietnuť.

Teraz máte niekoľko možností, ako pokračovať ďalej. Doporučujem poradie: Obchod t. Emy, Obchod s kuriozitami, Cintorín (Hřbitov) atď. Teraz ku kurióznym problémom pri vlámaní.

STAROBINEC:

Tu hneď ako vojdete, choďte naľavo do druhej miestnosti zľava zhora. Tam to rýchlo prekutrajte až nájdete Pančuchu na peniaze. Potom už berte hocičo, ale rýchlo, lebo Vás každú chvíľu prekvapí dedko karatista a zaženie Vás na ústup.

CINTORÍN:

Tu sa musíte zakrádať za strážnikom, keď pôjde okolo Vás, tak sa skryte za hrob(y) a potom železnou pákou vypáčte hrob Karla Marxa. Vezmite ostatky, ale keďže by ste už nestihli ujsť, musíte sa pohnúť do ľava (keď už zoberete kosti) a potom použiť tlačítko "Prchať". Polícia, ak bude všetko OK, nič nezaregistruje.

Postupom času sa zoznámite so Sabien Pardo, buchnete sa do nej, ale strach z Mafie a polície Matta vyženie na vidiek, kde čaká a nudí sa až do chvíle, keď sa nezjaví Herbert Briggs a nezobere Vás do akcie pri kradnutí korunovačných klenotov z Tower of London. Prekvapenie, čo sa stane Vám ale nepokazím.