

Covert Action

by Sid Meier

REFERENZKARTE

für Commodore Amiga und Atari ST

Allgemeines

<i>Funktion</i>	<i>Tastatur</i>	<i>Joystick</i>
Menü-Markierung ändern	Num. Tastatur/ Pfeiltasten	Joystick nach unten/oben
Menüoption wählen	Return-/Leertaste	Feuerknopf
Menü/Bildschirmseite verlassen	ESC-Taste	
Animationen aus/ein	Alt + A-Taste	
Joystick aus/ein/rückstellen	Alt + J-Taste	
Spielpause/Neustart	Alt + P-Taste	
Spiel verlassen	Alt + Q-Taste	
Sound aus/ein	Alt + S-Taste	

Autosteuerung

<i>Funktion</i>	<i>Tastatur</i>	<i>Joystick</i>
Autogeschw. erhöhen	+/= Taste	
Autogeschw. verringern	_/- Taste	
Kurven/Wenden	num. Tastatur/Pfeiltasten	
Anderes Auto steuern	Leertaste	
Verdächtige(n) verhaften	F1	
In Gebäude verstecken	F2	
Verdächtiges Auto verfolgen	F10	
Schnelle Spielgeschw.	F-Taste	
Standardspielgeschw.	D-Taste	
Langsame Spielgeschw.	S-Taste	
Verfolgung aufgeben	ESC-Taste	

Kampf/Aktionen

<i>Funktion</i>	<i>Tastatur</i>	<i>Joystick</i>
Prüfen, Öffnen, Schließen	F1	Feuerknopf
Fotografieren	F2	
Wanze setzen	F3	
Computer-Paßwort eingeben	F4	
Kurzer Schuß	F5	
Schuß auf mittl. Entfernung	F6	
Weiter Schuß	F7	
Fernsteuerung (Sprengladung auslösen)	F8	
Sprengladung plazieren	F9	
Geschoß/Ladung wählen	F10	
Bewegung in eine Richtung	num. Taste	Joystick nach unten/oben
Sprung in eine Richtung	Shift + num. Taste	
Hockstellung/Aufstehen	5-Taste	
Waffe abfeuern	Leertaste	Feuerknopf
Schnelle Spielgeschw.	F-Taste	
Standardspielgeschw.	D-Taste	
Langsame Spielgeschw.	S-Taste	

Steuerung des Abhörens/der Fahrtroutenverfolgung

<i>Funktion</i>	<i>Tastatur</i>	<i>Joystick</i>
Markierung bewegen	num. Tastatur/Pfeiltasten	Joystick nach unten/oben
Chip austauschen	Zeilenschalttaste	Feuerknopf

Steuerung des Entschlüsselns

<i>Funktion</i>	<i>Tastatur</i>	<i>Joystick</i>
Kodebuchstaben wählen	Buchstabentaste	
Einsetzbuchstaben wählen	Buchstabentaste	
Einsetzbuchstaben löschen	Leertaste	
Computerhilfe	F1	
Alle Versuche löschen	F10	

Covert Action

by Sid Meier

TECHNISCHE ERGÄNZUNG
für Commodore Amiga

Inhalt

Systemanforderungen

Installation

Installation auf eine Festplatte

Zu Ihrem *Covert Action* Paket gehören ein Handbuch, diese Technische Ergänzung, drei Commodore Amiga Disketten, eine Referenzkarte und eine Registrierkarte.

Computer und Monitor: Diese Simulation erfordert einen Commodore Amiga mit mindestens 1 MB Arbeitsspeicher und einen Farbmonitor. Bei Benutzung der Festplatte sind mindestens 1.5 MB erforderlich.

Controller: Die Simulation kann nur mit Tastatur oder mit Tastatur und Joystick gesteuert werden.

Vorformatierte Amiga-Diskette: Vergewissern Sie sich, daß eine bereits formatierte Diskette zur Hand ist, damit Spiele gespeichert werden können.

Covert Action ist nicht kopiergeschützt. Sie können die Spieldateien von den Originaldisketten auf andere Floppys oder auf eine Festplatte kopieren.

Starten Sie ihre Festplatte normal, und legen Sie die *Covert Action* Diskette C in das Laufwerk ein. Öffnen Sie das D.-Symbol und doppelklicken Sie auf das "HDINSTAL" Symbol, oder geben Sie von CLI "DF0: HDINSTALL" ein. Befolgen Sie die auf dem Bildschirm erscheinenden Aufforderungen. Sie werden nach dem Verzeichnispfad gefragt, auf den installiert werden soll. Wenn Sie nicht mit der Installation auf eine Festplatte für Amiga vertraut sein sollten, drücken Sie bitte die Return-Taste. Der Standardpfad heißt HD: MPS/Covert. Verzeichnisse mit allen erforderlichen Dateien werden dann automatisch angelegt.

Laden von Floppys

Wenn Ihr Computer KickStart im ROM hat, können Sie die *Covert Action* Diskette A ins interne Laufwerk einlegen und den Computer einschalten. Das Programm wird dann automatisch geladen.

Hat Ihr Computer KickStart nicht im ROM, laden Sie KickStart wie normal und legen dann die *Covert Action* Diskette A ins interne Laufwerk ein. Das Programm wird dann automatisch geladen.

Laden von einer Festplatte

Starten Sie Ihre Festplatte wie normal. Von CLI geben Sie "CA" ein. Von Workbench öffnen Sie das Schubfach mit *Covert Action*, und doppelklicken Sie auf das Symbol "CA".

Gespeicherte Spiele

Sie können laufende Spiele speichern und dann später wieder aufnehmen. Spiele können auf einer Festplatte oder auf einer vorher formatierten Diskette für gesicherte Spiele gespeichert werden. Auf den Originalspieldisketten oder Backups dieser Disketten können Sie keine Spiele speichern. Um ein laufendes Spiel zu speichern, wählen Sie im Menü die "Hotel"-Option und danach "Save Game" (Spiel sichern).

Wurde das Spiel von einer Diskette geladen, werden Sie aufgefordert, die formatierte Diskette für gespeicherte Spiele einzulegen, ehe ein Slot für das Speichern gewählt wird.

Wurde das Spiel von der Festplatte geladen, werden Sie einfach aufgefordert, das "Fach" zu wählen, in dem gespeichert werden soll.

Sie können vier Spiele auf einer Diskette gespeichert haben. Wenn die Spiel-Dateien auf einer Diskette voll sind, bewegen Sie die Markierung auf ein gespeichertes Spiel, das überschrieben werden soll, und drücken die Return-Taste. Damit wird das neue Spiel eingespeichert, während das alte gelöscht wird.

Laden eines gespeicherten Spiels: Gespeicherte Spiele können geladen werden, indem Sie im "Hotel"-Menü die Option "Load a Saved Game" (gespeichertes Spiel laden) wählen.

Betriebsschwierigkeiten und Probleme beim Laden

Die neuesten Hinweise zu diesem Programm, Ergänzungen, Überarbeitungen usw. finden Sie auf Diskette C in einer ASCII-Datei mit der Bezeichnung "READ.ME".

Probleme beim Laden hängen in der überwiegenden Zahl der Fälle nicht mit fehlerhafter Software zusammen, sondern entweder mit einem Fehler beim Laden oder Hardware-Defekten.

Vergewissern Sie sich bitte, daß die Schritte der Ladeanleitung richtig ausgeführt worden sind. Hardware-Fehler treten am häufigsten durch versetzte Köpfe im Laufwerk auf. Durch Laden des Spiels in einen anderen Computer können Sie solche Fehler identifizieren.

Es kann sich auch aus einem anderen Teil der Software ein Virus in Ihre Hardware eingeschlichen haben. Raubkopien von Spielen sind eine sehr verbreitete Ursache für Virusinfektionen. Eigene Original-Software zahlt sich deshalb immer aus.

In dem sehr unwahrscheinlichen Fall eines Software-Fehlers geben Sie bitte das komplette Paket, einschließlich Ihres Kaufbelegs, an den Verkäufer zurück. MicroProse bedauert, daß ein Ersatz nur bei Direktabkauf möglich ist.

Sollten beim Laden von *Covert Action* Schwierigkeiten auftreten, oder sollten Sie beim Laufenlassen der Simulation Hilfe benötigen, hilft Ihnen MicroProse mit seiner Helpline gerne weiter. Rufen Sie bitte in Großbritannien die Nummer (0666) 504399. Wir sind von Montag bis Freitag in der Zeit von 9 bis 17 Uhr für Sie da. Halten Sie beim Anruf bitte Papier und Bleistift bereit.

Schutz

Wir bedauern, daß organisierte und gelegentliche Anfertigung von Raubkopien uns zwingen, das Handbuch mit einem Schutz zu versehen. Wenn das Spiel geladen wird, werden Sie aufgefordert, ein bekanntes Mitglied einer kriminellen, terroristischen oder Spionageorganisation zu identifizieren. Einzelheiten finden Sie in Ihrem Handbuch (auf den Seiten 83-89).

Amiga-Version von *Covert Action*

Covert Action ist ursprünglich für IBM PC und Kompatible konzipiert worden. Mit der Amiga-Version können nunmehr die speziellen Fähigkeiten dieser Computer auf dem Gebiet der Grafik, des Sounds und der Animation zur Geltung gebracht werden. Dennoch finden Sie im Handbuch die Bezüge auf IBM PC und Kompatible, die Sie jedoch ignorieren sollten. Im Zweifelsfall sollten Sie immer diese Technische Ergänzung und die Referenzkarte konsultieren, die zum Game-Paket gehören.

Steuerungen

Allgemeines

<i>Funktion</i>	<i>Tastatur</i>	<i>Joystick</i>
Menü-Markierung ändern	Num. Tastatur/Pfeiltasten	Joystick nach unten/oben
Menüoption wählen	Return-/Leertaste	Feuerknopf
Menü/Bildschirmseite verlassen	ESC-Taste	
Animationen aus/ein	Alt + A-Taste	
Joystick aus/ein/rückstellen	Alt + J-Taste	
Spielpause/Neustart	Alt + P-Taste	
Spiel verlassen	Alt + Q-Taste	
Sound aus/ein	Alt + S-Taste	

Kampf/Aktionen

<i>Funktion</i>	<i>Tastatur</i>	<i>Joystick</i>
Prüfen, Öffnen, Schließen	F1	Feuerknopf
Fotografieren	F2	
Wanze setzen	F3	
Computer-Paßwort eingeben	F4	
Kurzer Schuß	F5	
Schuß auf mittl. Entfernung	F6	
Weiter Schuß	F7	
Fernsteuerung (Sprengladung auslösen)	F8	
Sprengladung plazieren	F9	
Geschoß/Ladung wählen	F10	
Bewegung in eine Richtung	num. Taste	Joystick nach unten/oben
Sprung in eine Richtung	Shift + num. Taste	
Hockstellung/Aufstehen	5-Taste	
Waffe abfeuern	Leertaste	Feuerknopf
Schnelle Spielgeschw.	F-Taste	
Standardspielgeschw.	D-Taste	
Langsame Spielgeschw.	S-Taste	

Autosteuerung

<i>Funktion</i>	<i>Tastatur</i>	<i>Joystick</i>
Autogeschw. erhöhen	+/= Taste	
Autogeschw. verringern	_/- Taste	

<i>Funktion</i>	<i>Tastatur</i>	<i>Joystick</i>
Kurven/Wenden	num. Tastatur/Pfeiltasten	
Anderes Auto steuern	Leertaste	
Verdächtige(n) verhaften	F1	
In Gebäude verbergen	F2	
Verdächtiges Auto verfolgen	F10	
Schnelle Spielgeschw.	F-Taste	
Standardspielgeschw.	D-Taste	
Langsame Spielgeschw.	S-Taste	
Verfolgung aufgeben	ESC-Taste	

Steuerung des Abhörens/der Fahrtroutenverfolgung

<i>Funktion</i>	<i>Tastatur</i>	<i>Joystick</i>
Markierung bewegen	num. Tastatur/Pfeiltasten	Joystick nach unten/oben
Chip austauschen	Zeilenschalttaste	Feuerknopf

Steuerung des Entschlüsselns

<i>Funktion</i>	<i>Tastatur</i>	<i>Joystick</i>
Kodebuchstaben wählen	Buchstabentaste	
Einsetzbuchstaben wählen	Buchstabentaste	
Einsetzbuchstaben löschen	Leertaste	
Computerhilfe	F1	
Alle Versuche löschen	F10	

Farben

	<i>Farbe</i>	<i>Information</i>
Geschosse/Ladungen	rot	Sprengladung
	weiß	Betäubungsgeschoß
	grün	Gasgeschoß
	orange	Dauer des Gasangriffs
Bewegungsfenster wird	grau	Dauer der Betäubung
	grün	unverdächtiges Auto
Autoverfolgung	rot	verdächtiges Auto
	blinkendes Rot	sehr verdächtiges Auto
	violett	feindliches Auto

Abkürzungen der Organisationen

Bei *Covert Action* werden verschiedentlich anstelle der vollständigen Bezeichnungen Abkürzungen für die vorkommenden Organisationen verwendet. Die folgende Liste stellt jeweils die Abkürzung und die volle Bezeichnung gegenüber.

<i>Abkürzung</i>	<i>Organisation in englisch</i>	<i>Organisation in deutsch</i>
AzCrt	Amazon Cartel	Amazonas-Kartell
CCart	Cali Cartel	Cali-Kartell
CIA	CIA (Central Intelligence Agency-USA)	CIA (Bundesnachrichtenbehörde der USA)
DActn	Direct Action	Direkte Aktion
DBttn	Dignity Battalion	Würdebatallion
FLN	FLN (Force de Liberation Nationale)	Nationale Befreiungskräfte
IraqSP	Iraqi Secret Police	Irakische Geheimpolizei
Jamcn	Jamaican Gang	Jamaika-Gang
Junta	Haitian Junta	Haiti-Junta
KGB	KGB (Committee for Public Security-USSR)	KGB (Komitee für staatliche Sicherheit der UdSSR)
LibEb	Libyan Embassy	Libysche Botschaft
M18	M-18 (Colombian terrorists)	M-18 (kolumbianische Terroristen)
Mafia	Mafia	
Merces	Mercenaries	Söldner
M16	M16 (British Secret Intelligence Service)	M16 (britischer geheimer Nachrichtendienst)
Mossad	Mossad (Israeli Secret Service)	Mossad (israelischer Geheimdienst)
Mrxst	Marxists	Marxisten
MslJh	Muslim Jihad	
PFO	Palestine Freedom Organization	Palästinensische Freiheitsorganisation
PIFA	Provisional Irish Freedom Army	Provisorische Irische Freiheitsarmee
PRC	PRC (Palestine Revolutionary Council)	Palästinensischer Revolutionsrat
RWarmy	Red Army	Rote Armee
RedBt	Red Battalion	Rotes Batallion
RedSp	Red September	Roter September
RevGd	Revolutionary Guards	Revolutionäre Garden
ShWay	Shining Way	Leuchtender Pfad
Squad	Death Squads	Todesschwadronen
Stasi	Stasi (ex-East German Secret Service)	Stasi (ex-ostdeutscher Geheimdienst)
Tupmr	Tupamaros	
Union	Union Corsique	Korsische Union

Mitwirkende

Diese Amiga-Version von *Covert Action* haben für Sie besorgt:

Software-Ingenieur	Desmond Fernando
Grafiker	Allan Holloway
Sound-Effekte und Musik	Ten Pin Alley
Projektmanager	Steve Hurley
Qualitätssicherung	Andrew Luckett & Gary Hyland
Herausgeber	Paul Hibbard
Dokumentation	Alkis Alkiviades
Design	Joanna Smith

**Amiga Game Copyright © 1991 MicroProse Ltd.,
Documentation Copyright © 1991 MicroProse Ltd.,
Unit 1, Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Gloucestershire GL8 8LD Großbritannien.**

Diese Dokumentation, das Begleithandbuch und die Disketten sind durch Copyright geschützt. Der/die Eigentümer in dieses Produkts ist berechtigt, das Produkt zu seinen/ihren persönlichen Zwecken zu verwenden. Niemand ist berechtigt, Teile des Handbuchs oder die auf den Disketten enthaltenen Informationen zu transferieren, zu kopieren, Backups anzufertigen (mit Ausnahme der für den persönlichen Gebrauch vorgesehenen Backup-Disketten), an Dritte weiterzugeben oder zu verkaufen, oder in irgendeiner Form mit elektronischen, mechanischen, fotografischen, oder anderen Mitteln zu übertragen, ohne vorher die Genehmigung des Urheberrechtsinhabers dazu eingeholt zu haben. Personen, die Teile dieses Programms auf irgendwelchen Medien und zu irgendwelchen Zwecken reproduzieren, oder verbreiten, machen sich der Verletzung des Copyrights schuldig und können nach Ermessen des Copyright-Besitzers verklagt werden.

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE