

*MERKBLATT FÜR
DEN KAPITÄN*



PIRATES!TM
Amiga

Systemanforderungen und Installation

System: PIRATES! erfordert einen Amiga 500, 1000 oder 2000 mit 512K RAM, ein 3,5 Zoll Diskettenlaufwerk und einen Farbmonitor. Eine Maus wird empfohlen, ist aber keine Bedingung.

Festplatte oder Diskettenlaufwerk: PIRATES! kann auf Festplatte installiert oder von Disketten aus gespielt werden.

Wer keine Festplatte hat, der sollte sich Arbeitskopien von den Originaldisketten anfertigen und diese zum Spielen benutzen. Verwenden Sie für diesen Zweck zwei leere, formatierte Disketten und kopieren Sie die zwei Originaldisketten. Achten Sie darauf, die Kopie von PiratesA auch "PiratesA" zu nennen, und die Kopie von Pirates B "PiratesB". Zum Abspeichern von Spielständen sollten Sie noch eine dritte Diskette bereitlegen.

Speicheranforderungen

512KB Systeme: Das Spiel beansprucht die ganzen 512K des RAM. Am besten starten Sie also von der PIRATES! Diskette.

1MB Systeme: PIRATES! weiß den 1MB Speicher voll zu nutzen und muß daher weniger häufig auf den Massenspeicher zugreifen.

Mehr als 1 MB: PIRATES! unterstützt Amiga Multitasking auf Systemen mit mehr als 1 MB RAM. Auf Systemen mit genügend Speicher können Sie also unter Verwendung der "linken Amiga M" und der "linken Amiga N" Tasten frei zwischen Pirates und anderen Programmen hin- und herschalten. Wenn Sie gerade auf Hoher See oder in einen Schwertkampf verwickelt sind, schalten Sie mit der Leertaste auf Pausenmodus um, bevor Sie auf ein anderes Programm umstellen.

Hinweis: PIRATES! macht sich ziemlich breit im Grafik-Chipspeicher. Falls Sie ein anderes, ebenso grafikintensives Programm gleichzeitig laufen haben, kann es vorkommen, daß zuwenig Platz vorhanden ist (obwohl noch reichlich RAM zur Verfügung steht).

Installation auf Festplatte

Um Ihnen die Sache leichter zu machen, haben wir extra ein Programm für die Installation auf Festplatte auf Disk A aufgezeichnet. Gehen Sie wie folgt vor:

1. Disk A in das Diskettenlaufwerk einlegen. (Wenn Ihr System über 2 Laufwerke

verfügt, können Sie Disk B gleich ins zweite einlegen.)

2. Auf das "HD Install" Icon doppelklicken.

3. Das Programm fragt, in welchem Verzeichnis oder Unterverzeichnis der Ordner "Pirates Stuff" abgelegt werden soll. Es richtet dann diesen Ordner ein und kopiert alle notwendigen Dateien dort hinein. Benutzer von Systemen mit nur einem Laufwerk werden zum Wechseln der Disketten aufgefordert.

4. Damit ist die Installation abgeschlossen. Beim Speichern von Spielen werden diese ebenfalls in dem Ordner "Pirates Stuff" abgelegt.

Kopierschutz

PIRATES! ist mit der Key-Disk Technik gegen Raubkopieren geschützt. Beim Betreiben des Programms von einer Backup-Kopie oder einer Festplatte werden Sie zum Einlegen der Original-Disk A aufgefordert — halten Sie sie also immer in Reichweite! Ein Sicherheits-Diskettenpaar ist von MicroProse gegen Entrichtung einer bescheidenen Gebühr erhältlich (s. die beiliegende Karte).

Laden des Spiels

Zum Betreiben von PIRATES! legen Sie ganz einfach die Backup Disk A (PiratesA) in das Diskettenlaufwerk und versetzen den Computer in Grundzustand.

Wenn Sie PIRATES! auf Ihrer Festplatte installiert haben, schalten Sie auf den "Pirates Stuff" Ordner und starten das PIRATES! Icon durch Doppelklick. Wenn die Aufforderung erscheint, legen Sie Disk A ein.

Ein schneller Einstieg

Wir schlagen vor, Sie beginnen Ihr erstes Spiel mit den folgenden Einstellungen (vgl. hierzu die ausführlichen Beschreibungen im Handbuch ab S. 6). Steuern Sie mit der Maus die gewünschte Option an, bis sie markiert ist, und klicken Sie mit der linken Maustaste.

1. Welcome: Start a New Career

2. Special History period?: No

3. What nationality are you? English

4. Type your name (Name darf nicht länger als 11 Zeichen sein), zum Schluß

RETURN drücken.

5. You are an: **Apprentice** (Lehrling)

6. Special Ability: **Skill at Fencing** (Fechtkunst)

WICHTIG: Treasure Fleet oder Silver Train: Sie müssen Bescheid wissen, wann die Treasure Fleet oder der Silver Train ankommen!

- Bei der Frage nach der Treasure Fleet im Jahre 1660 schlagen Sie bitte Seite 54 nach.

- Bei der Frage nach dem Silver Train im Jahre 1660 schlagen Sie bitte Seite 53 nach.

Durch Praxis lernen

Manche Spieler halten nicht viel von theoretischen Kenntnissen und ziehen es vor, gleich ins kalte Wasser zu springen. Wer dies vorhat, lese bitte die nachstehenden kurzen Notizen und studiere den Abschnitt "Die Kunst der Steuerung". Für ausführlichere Beschreibungen verweisen wir auf das Handbuch.

Pause: Die Leertaste hält den Spielablauf an, was besonders in der Lernphase nützlich sein kann.

Ihr erstes Duell: Die Maus steuert Ihre Fechttaktik. Sie können die Bewegungen am Bildschirm verfolgen. Sie brauchen nicht alle einzelnen Handgelenk-, Arm-, Körper und Bein-Manöver selbst zu steuern. Siehe S. 15-20 für Einzelheiten.

Im Hafen: Erforschen Sie den Hafen und die dort verfügbaren Optionen, bevor Sie für Ihre erste Kreuzfahrt in See stechen. Aber teilen Sie die Beute noch nicht auf (Divide up the Plunder). Einzelheiten auf S. 23-25, zusätzliche Hintergrundinformationen ab S. 38.

Die Weltmeere befahren: Ihre Fregatte segelt immer in Richtung Kompaßstern, der mit der Maus umherbewegt werden kann, wenn man den Kurs ändern will. Angenommen, Sie haben Kurs auf Norden und bewegen jetzt den Stern steuerbord (nach rechts). Das Schiff dreht sich dann so weit, bis es wieder auf den Stern zuführt. Beachten Sie, daß das Schiff den Stern niemals erreicht, es segelt lediglich auf ihn zu. Für eine Beschreibung der Segeltechniken und der Gefahren auf Hoher See verweisen wir auf S. 28-30.

Zur Anzeige von Informationen beim Segeln drücken Sie die linke Maustaste. Wenn Sie die Orientierung verlieren, gibt es eine Sun Sight Option für das Astrolabium — s. S. 26 für Einzelheiten.

Bekämpfen von feindlichen Schiffen: Beim Segeln besteht immer die Möglichkeit von Begegnungen mit feindlichen Schiffen. Wenn Sie sich für Kampfhandlungen

entscheiden, lesen Sie auf S. 30 nach. Möglicherweise entbrennt auch ein Nahkampf mit Säbeln und Schwertern.

Ende einer Seereise: Fahren Sie zurück in den Hafen, verkaufen Sie Ihre Schätze an die Händler, holen Sie sich beim Gouverneur Ihre Belohnungen, und dann teilen Sie sich die Beute (Divide up the Plunder). Zum Schluß wählen Sie Retirement ("Pensionierung"). Damit endet das Spiel, und Ihr Punktestand wird angezeigt. Aber keine Angst! Auch ein im Ruhestand lebender Pirat kann wieder in See stechen, solange er bei guter Gesundheit ist. Eine detaillierte Beschreibung hierzu finden sie auf S. 38.

Besonderheiten der Amiga-Version von PIRATES!

Aufteilen der Mannschaft: In dieser Version von PIRATES! kann man seine Mannschaft auf Hoher See aufteilen, das heißt, eine Gruppe zurücklassen. Dabei muß man darauf achten, sie mit reichlich Lebensmitteln zu versorgen, denn ein Pirat, dessen Magen knurrt, desertiert bei der ersten besten Gelegenheit!

Um die Mannschaft wieder zu vereinen, segelt man mit dem Schiff auf die Zurückgelassenen zu und klickt die linke Maustaste, um das Info-Menü einzublenden. Dann wählt man die Option Join Party. Nicht vergessen, die erbeuteten Schätze auch mitzunehmen.

Politische Gunst erringen: Die Statthalter der verschiedenen Provinzen und Städte haben jeder seine eigene Persönlichkeit und Einstellung Ihnen gegenüber, wie dies im Regelbuch beschrieben wird. Ein Gouverneur, der Ihnen gegenüber nicht nur Verachtung empfindet, wird Sie gelegentlich um einen Gefallen bitten. Wenn es Ihnen gelingt, seine Wünsche zu erfüllen, dann winkt Ihnen ein hoher militärischer Rang und finanzielle Unterstützung. Sich auf diese Weise bei einem Gouverneur beliebt zu machen, ist eine hervorragende Methode, Friedenszeiten zur Förderung der eigenen Karriere zu nutzen.

Spielstände abspeichern und die Ruhmeshalle

Zum Abspeichern eines Spielstands benötigen Sie entweder freien Platz auf der Festplatte oder eine formatierte 3,5 Zoll Diskette. Das Abspeichern von Spielen auf den Spieldisketten ist nicht möglich.

Speichern eines Spiels: Zum Speichern des Spiels betreten Sie irgendeine Stadt und benutzen Check Information. Die Liste enthält u.a. die Option SAVE GAME. Wählen Sie

diese Option und befolgen Sie dann die Anleitungen auf dem Bildschirm.

Löschen von alten Spielen: Zum Löschen von alten Spielen verlassen Sie PIRATES! (speichern Sie das in Gang befindliche Spiel vorher ab) und kehren auf die Workbench zurück. Dort schieben Sie die Dateien, die Sie löschen wollen, in den Mülleimer.

Die Ruhmeshalle: Das Spiel bringt Sie hierher, wenn Sie einen Piraten in den Ruhestand versetzen und auf die Frage "Do you wish to be added to the Hall of Fame?" (Wünschen Sie in die Ruhmeshalle aufgenommen zu werden?) mit Yes antworten. Die Ehrentafel enthält die Namen der Tester, damit Sie sich mit ihnen messen können.

Wenn Sie die Ruhmeshalle entleeren wollen, müssen Sie sie in den Mülleimer ziehen.

Pirates! — die Musik

PIRATES! ist voll guter Musik, die normalerweise während des Spiels ertönt. Auf Wunsch können Sie aber auch nur die Musik laufen lassen, indem Sie die Option Pirates Music aus der Welcome-Seite zu Anfang des Spiels wählen.

Probleme beim Laden?

Sollte das Programm wider Erwarten nicht ordnungsgemäß laden oder starten, dann setzen Sie Ihren Computer nochmals in Gang, indem Sie die Originalspieldisketten verwenden. Wenn das Problem weiterbesteht, versuchen Sie, das Programm auf einem anderen Amiga zu laden. Läuft es dort ohne Schwierigkeiten, dann liegt das Problem wohl an Ihrer Hardware, und Sie sollten Ihren Fachhändler konsultieren.

DIE KUNST DER STEUERUNG

Die Amiga-Version von PIRATES! wurde für Maussteuerung konzipiert. Die nachstehende Liste bezieht sich daher ausschließlich auf die Maus. Auf Wunsch kann jedoch auch ein Joystick, zusammen mit einigen Tasten, benutzt werden (siehe Tastatur- und Joysticksteuerung, weiter unten).

Menüs

Markierte Option ändern
Markierte Option auswählen

Mit der Maus ansteuern
Linke Maustaste klicken

Handeln und Güter befördern (S. 23)

Kauf/Beschlagnahmung

Linken Pfeil neben dem Artikel markieren
und linke Maustaste klicken

Verkauf/Zurücklassen

Rechten Pfeil neben dem Artikel markieren
und linke Maustaste klicken

Ausgang

CONTINUE markieren und linke
Maustaste klicken.

Alles oder einen Teil mitnehmen: Anklicken der linken Maustaste bewegt eine Tonne von Gütern (oder zwei Kanonen). Längeres Festhalten der linken Maustaste befördert weitere Güter. Mit der rechten Maustaste können alle Güter aufs Mal bewegt werden. Beim Versuch, mehr Güter in den Frachtraum zu laden als Platz vorhanden ist, bewirkt Klicken der rechten Maustaste, daß so viel übernommen wird, wie reinpaßt.

Fechten und Säbelkunst (S. 15)

Schnellangriff, hoch, mittelhoch oder niedrig

Maus nach links bewegen

Schwerthieb von oben, Mitte oder niedrig

Maus nach links bewegen und linke
Maustaste gedrückt halten

Abwehr von oben, Mitte oder unten

Maus hoch bewegen, zentrieren, oder mit
gedrückter Maustaste nach unten ziehen

*Rückzug und Abwehr von oben, Mitte
oder unten*

Maus mit gedrückter Maustaste nach rechts
ziehen

Pause/Wiederaufnahme des Spiels

Leertaste drücken

Der Taktik-Pfeil: Es erscheint ein Pfeil in einer von acht Positionen rund um Sie herum. Dieser Pfeil wird schwarz, wenn Sie zum Hieb ausholen. Die Maus stellt die Position des Pfeils ein und bestimmt so das Schwertkampfmanöver. Das Manöver dauert an, bis die Maus in eine neue Position gefahren wird. Angenommen, Sie ziehen die Maus diagonal nach oben und nach links, dann zeigt der Pfeil hoch und nach links, und Sie führen Ihre Hiebe aus dieser hohen Angriffsstellung aus — und zwar so lange, bis Sie die Maus woanders hin bewegen. Wenn der Pfeil nach unten links zeigt, bewirkt dies Angriffshiebe von unten. Bei Abwehr aus der mittelhohen Stellung verschwindet der

Pfeil.

Beenden von Schwertkämpfen: Einen niedergestreckten Gegner, der auf den Knien liegt, noch mit Schwerthieben zu traktieren, wird als eines Fechters unwürdig erachtet.

Reisen in der Karibik (S. 22)

<i>In See stechen</i>	Maus bewegen
<i>Beim Segeln Kurs einstellen</i>	Maus bewegen
<i>Informationen einblenden</i>	Linke Maustaste klicken
<i>Pause/Wiederaufnahme des Spiels</i>	Leertaste drücken
<i>Segel ganz hoch/gerafft</i>	Rechte Maustaste klicken

Volle/geraffte Segel: Beim Segeln in der Karibik können die Segel auf ganzer Höhe oder gerefft sein. Im gerefften Zustand fangen sie nicht ganz so viel Wind, so daß die Schiffe nicht so schnell fahren. Nur in voll hochgezogenem Zustand kann die Windstärke voll genutzt werden.

Vor Anker gehen und Sanbänke: Sie können überall entlang der Küste den Anker auswerfen, worauf die Mannschaft automatisch an Land geht, wenn Sie nahe genug angelegt haben. Achten Sie jedoch auf gefährliche Untiefen, Riffe und Sandbänke in den Küstengewässern, denn diese können für Schiffe (mit Ausnahme von Pinassen und Schaluppen) tödlich sein.

Überlandreisen

<i>In einer Richtung marschieren</i>	Maus entsprechend bewegen
<i>Marsch anhalten</i>	Maus zurückbewegen, damit der Richtungspfeil verschwindet
<i>Informationen einblenden</i>	Linke Maustaste klicken
<i>Pause/Wiederaufnahme des Spiels</i>	Leertaste drücken

Der Richtungspfeil: Um die Männer in Bewegung zu setzen, die Maus bewegen. Dabei erscheint ein Richtungspfeil, und der Marsch beginnt. Für Richtungsänderungen die Maus entsprechend bewegen. Zum Anhalten, die Maus ein klein wenig in der umgekehrten Richtung fahren, bis der Richtungspfeil verschwindet.

Seekämpfe (S. 28)

<i>Beim Segeln Kurs setzen</i>	Maus bewegen
<i>Segel hoch/reffen</i>	Rechte Maustaste klicken
<i>Abfeuern einer Breitseite</i>	Linke Maustaste klicken
<i>Pause/Wiederaufnahme des Spiels</i>	Leertaste drücken

Landgefechte (S. 33)

<i>Aktive Gruppe wechseln</i>	Linke Maustaste klicken
<i>Aktive Gruppe bewegen</i>	Maus bewegen, Richtungspfeil setzen
<i>Alle Gruppen gleichzeitig bewegen</i>	Maus mit festgehaltener linker Taste bewegen
<i>Marsch anhalten</i>	Maus etwas zurückbewegen, bis der Richtungszeiger verschwindet
<i>Musketen auf Feind abfeuern</i>	Im Ruhezustand automatisch
<i>Nahkampf</i>	Automatisch bei Kontakt
<i>Pause/Wiederaufnahme des Spiels</i>	Leertaste drücken

Der Richtungspfeil: Funktioniert genau wie beim Marschieren über Land, siehe vorangehender Abschnitt.

Position anhand der Sonne bestimmen (S. 26)

<i>Astrolabium bewegen</i>	Maus links-rechts bewegen
<i>Astrolabium heben/senken</i>	Maus hoch-runter bewegen
<i>Ausgang</i>	Linke Maustaste klicken
<i>Pause/Wiederaufnahme des Spiels</i>	Leertaste drücken

Steuerung über die Tastatur

Die Amiga-Version von PIRATES! wurde speziell für die Bedienung mit einer Maus konzipiert, dennoch gibt es einige Funktionen, die über die Tastatur aufgerufen werden:

- Pause/Wiederaufnahme des Spiels: Leertaste
- Beenden des Spiels mitten im Spielablauf (Alt-Q)

Andere nützliche Tasten: Auf Wunsch können Sie folgende Tasten anstelle der Maus verwenden

- Pfeiltasten zum Abrollen von Menü-Optionen
- RETURN-Taste anstelle eines linken Mausklicks
- ENTER-Taste anstelle eines rechten Mausklicks

Verwendung eines Joysticks

Auf Wunsch kann zusätzlich oder anstelle der Maus ein Joystick verwendet werden. Der Joystick-Knopf übernimmt dann die Funktion der linken Maustaste, die ENTER-Taste der Tastatur entspricht der rechten Maustaste.

Die einzige Situation, in der der Joystick die Wirkung der Maus NICHT simulieren kann, ist beim Segeln in der Karibik, wo der Joystick wie folgt funktioniert:

- Hebel nach rechts halten dreht das Schiff kontinuierlich nach rechts
- Hebel nach links halten dreht das Schiff kontinuierlich nach links

Alle anderen Joystick-Stellungen bleiben beim Segeln in der Karibik ohne Wirkung.

DIE MACHT DER BEOBACHTUNG

Fechten und Schwertkampf: Ihre Spielfigur befindet sich immer auf der rechten Seite. Es erscheint eine Anzeige, welche Schwerter Sie und Ihr Gegner gewählt haben.

Seeschlachten: Sie erkennen Ihr eigenes Schiff an dem Richtungsanzeiger.

DIE MITWIRKENDEN

Programmierung

Stephen Bohrer

Projektleiter

Jeffery L. Briggs

Spieltester

Chris Taormino und Christopher Hromanik

Grafik

Kim Biscoe

Qualitätskontrolle

Alan Roireau

Originalgrafikdesign

Michael Haire

Sound und Musik

Ken Lageace

Originalhandbuch

Arnold Hendrick

Originaldesign und Programmierung: Sid Meier



MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD