

# SYNDICATE

## AMIGA REFERENZKARTE

Die folgenden Anleitungen beziehen sich auf die **Syndicate**-Version für den Commodore Amiga. Diese Referenzkarte sagt Ihnen, wie Sie **Syndicate** auf Ihre Festplatte installieren oder eine Sicherheitskopie anfertigen und wie **Syndicate** geladen wird. Hier werden auch die Abweichungen der Amiga-Version zur im Handbuch beschriebenen Version aufgeführt.

### INSTALLATION AUF DIE FESTPLATTE:

1. Entfernen Sie alle Disketten aus Ihrem Amiga.
2. Schalten Sie den Amiga ein.
3. Nach Erscheinen der Workbench legen Sie **Syndicate**-Diskette 1 in ein beliebiges Laufwerk. Wählen Sie das **Syndicate**-Disketten-Icon SD1 mit einem Doppelklick der **linken** Maustaste an.
4. Es folgt ein Doppelklick mit der **linken** Maustaste auf das Install-Icon.
5. Geben Sie die gewünschte Festplatten-Partition ein, zum Beispiel **WORK:GAMES** (das setzt voraus, daß Ihre Festplatten-Partition **WORK** heißt und Sie ein Verzeichnis innerhalb **WORK** mit dem Namen **GAMES** haben). Das Installationsprogramm legt nun ein Unterverzeichnis namens **SYNDICATE** an und installiert das Spiel in **WORK:GAMES\SYNDICATE**.

**Anmerkung:** Um einen anderen Namen einzugeben, müssen Sie erst den alten mit der Backspace-Taste löschen.

6. Drücken Sie **<RETURN>**, und das Spiel wird installiert.
7. Während der Installation legen Sie bitte die **Syndicate**-Disketten 2 bis 4 nach Aufforderung ein.

### SICHERHEITSKOPIEN DER SYNDICATE -DISKETTEN ANFERTIGEN

Da diese Welt nicht perfekt ist, können auch wir keine Garantie dafür übernehmen, daß Ihre Original-**Syndicate**-Disketten bis zum Ende der Zeit halten. Aus diesem Grund sollten Sie eine Sicherheitskopie anfertigen und auch nur damit spielen. Wenn Sie dann irgendwann einmal Probleme mit der Sicherheitskopie haben, machen Sie sich einfach eine neue von Ihren Original-Disketten - so leicht ist das.



## SYNDICATE-DISKETTEN KOPIEREN:

1. Schalten Sie Ihren Amiga ein.
2. Legen Sie Ihre Workbench-Diskette in Laufwerk DFO:.
3. **Besitzen Sie nur ein Laufwerk**, so nehmen Sie die Workbench-Diskette heraus, sobald sie fertig geladen hat, und legen die **Syndicate**-Diskette 1 ein.

**Hat Ihr Amiga zwei Laufwerke**, so legen Sie die **Syndicate**-Diskette 1 einfach in Laufwerk 2 ein.

4. Auf dem Workbench-Bildschirm erscheint das Icon der Diskette 1. Gehen Sie mit dem Mauszeiger darauf und klicken Sie es einmal mit der **linken** Maustaste an.
5. Ziehen Sie das Workbench-Menü aus der Menüleiste auf. Gehen Sie auf **"Duplicate"** (Kopieren) und lassen Sie die Maustaste los.

**Anmerkung:** *Wenn Sie eine neuere Workbench-Version besitzen, wählen Sie **"Copy"** aus dem Icons-Menü.*

6. Folgen Sie den Bildschirmweisungen und wechseln Sie die Disketten, falls Ihr System Sie dazu auffordert.
7. Sobald Sie Ihre Diskette fertig kopiert haben, entfernen Sie die Originaldiskette aus dem Laufwerk und klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf das Icon der Kopie ("Copy of SD1"). Wählen Sie dann aus dem Workbench-Menü **"Rename"** (Umbenennen). Löschen Sie den Zusatz "Copy\_of\_" aus dem Namen (alle 8 Anschläge inklusive Leerstellen!) und betätigen Sie **<RETURN>**.

**Anmerkung:** *Wenn Sie eine neuere Workbench-Version besitzen, finden Sie **"Rename"** ebenfalls im Icons-Menü.*

8. Wiederholen Sie die Schritte 4 bis 7 mit allen anderen **Syndicate**-Disketten.
9. Nun können Sie Ihre Originale an einem sicheren Ort verwahren. **Sie sollten nur mit Ihren Sicherheitskopien spielen.** Vergewissern Sie sich, daß diese schreibgeschützt sind (schwarze Lasche hochgeschoben, so daß Sie durch die Öffnung hindurchsehen können), damit sie Ihnen niemand aus Versehen löschen kann.

## SYNDICATE VON DISKETTEN SPIELEN

1. Legen Sie die **Syndicate**-Diskette 1 in Laufwerk DFO:
2. Schalten Sie Ihren Amiga ein, **Syndicate** startet selbsttätig.

**Anmerkung:** ***Syndicate** unterstützt mehrere Laufwerke. Haben Sie allerdings Probleme mit zuwenig Speicherplatz, schalten Sie den Amiga aus und entfernen Sie alle Zusatzgeräte und speicherresidente Programme (zum Beispiel Virussuchprogramme). Dann starten Sie Syndicate erneut.*

3. Das Bullfrog-Symbol erscheint, gefolgt von der Einleitung. Um dieses Intro zu überspringen, klicken Sie einmal mit der linken Maustaste.

**Um sofort loszuspielen, sehen Sie unter "Schnellstart" in Ihrem Spiel-Handbuch nach.**

**Anmerkung:** ***Amiga 600 Festplatten-Benutzer mit 1.5MB RAM.** Syndicate ist auf dieser Machine spielbar, aber Sie müssen die animierte Einleitungssequenz unterdrücken um Speicherplatz zu sparen (Siehe Punkt 5).*



## SYNDICATE VON FESTPLATTE SPIELEN

1. Schalten Sie Ihren Amiga ein.
2. Klicken Sie zweimal mit der **linken** Maustaste auf das Verzeichnis, in dem Sie **Syndicate** zuvor installiert haben.
3. Nun ein Doppelklick mit der **linken** Maustaste auf das **Syndicate**-Icon, und das Spiel startet.
4. Das Bullfrog-Symbol erscheint, und der Vorspann läuft ab. Um das Intro zu überspringen, klicken Sie einmal mit der **linken** Maustaste.

Um sofort loszuspielen, sehen Sie unter "Schnellstart" in Ihrem Spiel-Handbuch nach.

## ABWEICHUNGEN BEI DER AMIGA-VERSION

### HAUPTMENÜ

#### F4 SPIEL LADEN/SICHERN

Falls Sie von Diskette spielen, werden die Spielstände auf **Syndicate**-Diskette 2 gespeichert. Achten Sie daher darauf, daß diese Diskette dann nicht schreibgeschützt sein darf. Erscheint die Meldung "Fehler beim Speichern", überprüfen Sie die Diskette, ob es auch die richtige ist und ob der Schreibschutz deaktiviert ist. Sobald die nicht schreibgeschützte Diskette 2 im Laufwerk ist, sollte die Fehlermeldung verschwinden und dem Abspeichern nichts mehr im Wege stehen.

Um einen gespeicherten Spielstand zu laden, sollten Sie die Diskette 2 griffbereit haben und bei Aufforderung durch das Programm einlegen.

#### F5 BEENDEN ZUM DOS

Sicher haben Sie schon festgestellt, daß die Hauptmenü-Option "F5 Beenden zum DOS", die im Handbuch erwähnt wird, bei Ihrer Amiga-Version fehlt. Festplattenbenutzer können das Spiel verlassen, indem sie mit dem Mauscursor in die linke obere Ecke gehen und **SHIFT+ESC** drücken.

### GEÄNDERTE TASTATURBELEGUNG

Um die Geräuscheffekte an- oder auszuschalten, drücken Sie **F1**. Die Taste **F2** hat bei Ihrem Amiga keinen Effekt auf die Musik. Um diese leiser zu machen, benutzen Sie einfach den Lautstärkeregler Ihres Monitors.

### FIRMENEINSTELLUNGEN

Bei den Firmeneinstellungen finden Sie einen zusätzlichen Wahlschalter unten auf dem Bildschirm: Animationen Ein/Aus. Hier können Sie entscheiden, ob Sie die Tricksequenzen zwischen den einzelnen Missionen sehen möchten. Das Spiel lädt seltener nach, wenn Sie diese Animationen ausschalten.

Wechseln Sie mit dem **linken** Mausknopf zwischen den beiden Schalterstellungen.



## ABTASTER

Der Abtaster-Schirm auf Ihrem Missionsbildschirm zeigt Ihnen alle Personen innerhalb dieser Zone in Weiß. Um farbige Informationen zu erhalten, müssen Sie den tragbaren Hand-Abtaster kaufen, den Sie unter der Option "Ausrüstung" finden. Danach sehen Sie folgende blinkende Farben:

Ihre Agenten - gelb

Gegnerische Agenten - rot

Zivilisten - kleine weißblinkende Punkte ("überzeugte" Zivilisten werden zu gelben Punkten)

Wachen - rosa

Zerstörte Agenten - verschwinden vom Bildschirm

Polizeicyborgs - blinken dunkelblau-hellblau

Ziele - weiß (überzeugte Ziele blinken gelb-weiß)

Fahrzeuge - weiße Quadrate

**Anmerkung:** *Die Elektronik Ihres Cyborgs kann das Scannersignals eines Fahrzeugsbeeinflussen. Dadurch könnte das Fahrzeug zeitweise vom Scanner-Display verschwinden, während sich Ihr Cyborg darin befindet.*

Gebäude - blaue Blöcke

Straßen - dunkelgrau

## ZIEL

Der aktive Agent gibt auf dem Scanner einen weißen Impuls ab. Dies ist der Zielsucher, der beim Amiga das Radarsignal in der PC-Version ersetzt. Bewegen Sie Ihre Agenten in Richtung des Impulses, um das Ziel zu erreichen und Ihre Mission erfolgreich zu beenden.

## NACHLADEN

Um nach erfolgreicher Mission Zeit zu sparen, laden Sie alle Ihre Waffen auf einmal nach. Um dies zu erreichen, folgen Sie den Anweisungen im Handbuch. Anschließend klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Munitions-Schalter.

Soweit nicht anderweitig gekennzeichnet, ist alle Software und Dokumentation

© 1993 Electronic Arts.

Alle Rechte vorbehalten.

Syndicate © 1993 Bullfrog Productions Ltd.

Alle Rechte vorbehalten.

Handbuch von Neil Cook

Syndicate ist ein Warenzeichen von Electronic Arts.



## **HINWEIS**

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, 90, HERON DRIVE, LANGLEY, BERKS. SL3 8XP, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER. HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

### **BESCHRÄNKTE GARANTIE**

ELECTRONIC ARTS ERTEILT DEM URSPRÜNGLICHEN KÄUFER DIESES COMPUTER-SOFTWARE-PRODUKTS EINE FÜR 90 TAGE AB VERKAUFSDATUM GELTENDE GARANTIE, DAB DAS MEDIUM, AUF DEM DIE SOFTWARE-PROGRAMME GESPEICHERT SIND, KEINE MÄNGEL AN MATERIAL UND BESCHAFFENHEIT AUFWEIST. SOLLTEN WÄHREND DIESER ZEIT FEHLER AUFTRETEN, WERDEN DIE FEHLERHAFTEN MEDIEN BEIM EINSENDEN DES ORIGINALPRODUKTS SOWIE EINER DATIERTEN QUITTUNG, EINER BESCHREIBUNG DER DEFEKTE, DES FEHLERHAFTEN MEDIUMS UND DER ADRESSE DES ABSENDERS AN ELECTRONIC ARTS (ADRESSE SIEHE RÜCKSEITE DIESES DOKUMENTS) ERSETZT.

DIESE GARANTIE GILT ZUSÄTZLICH ZU DEN GESETZLICH VERBRIEFTE RECHTEN UND BEEINTRÄCHTIGT DIESE IN KEINER WEISE. DIE GARANTIE BEZIEHT SICH NICHT AUF DIE PROGRAMME SELBST, DIE "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT WERDEN. SIE GILT AUCH NICHT FÜR MEDIEN, DIE UNSACHGEMÄßEM ODER ÜBERMÄßIGEM GEBRAUCH ODER BESCHÄDIGUNGEN AUSGESETZT WAREN.

### **ERSATZ VON MEDIEN**

ELECTRONIC ARTS ERSETZT VOM BENUTZER BESCHÄDIGTE MEDIEN, WENN DAS ORIGINALMEDIUM MIT EINEM AUF ELECTRONIC ARTS LTD. AUSGESTELLTEN EUROSCHHECK ÜBER £ 5,75 EINGESENDET WIRD.



