

PIRATES

SYSTEM REQUIREMENTS AND SETUP (AMIGA)

System: Amiga 500/+, 600, 1000, 1200 or 2000 with 512K RAM, disk drive and colour monitor.

Mouse strongly recommended, but not required.

Disks and disk drives: Pirates can be played from floppy disks or installed on a hard disk. If you do not have a hard disk, we recommend you make backup copies to play the game. Obtain two blank, formatted disks and copy the original disks onto them. Ensure the copy of Pirates A is named "PiratesA", and Pirates B is named "PiratesB". You may wish to set aside another formatted disk to hold your saved games.

MEMORY REQUIREMENTS

512K Systems: The entire 512K of RAM is used, so boot from the PIRATES disk.

1Meg Systems: The full 1 megabyte of RAM is utilised, keeping more data in memory rather than on disk.

More than 1 Meg: Pirates fully supports Amiga multi-tasking on systems with more than 1 meg of RAM. On systems with sufficient memory, you may switch between Pirates and other co-operative programs using the standard Amiga keys. If you are sailing or swordfighting, be sure to pause the game (tap the Space Bar) before switching. Note that Pirates uses a lot of graphics "chip" memory; if you are running another program that does likewise, there may not be enough room for Pirates, even if you still have a lot of RAM left.

HARD DRIVE INSTALLATION

We have included a hard disk install program on Disk A. To install the game on your hard disk:

- (1) Insert disk A into the floppy drive. (If you have two floppy drives, you can insert Disk B into the other drive.)
- (2) Double click on the HD Install icon.
- (3) The program will ask you which directory or sub-directory you wish to place the "pirates stuff" folder into. It will then create this folder and copy the necessary files into it. If you have only one floppy drive, you will be told when to insert Disk B.
- (4) Installation is complete. Any games you choose to save are placed in the "pirates stuff" folder.

SYSTEM REQUIREMENTS AND SETUP (ATARI ST)

System: Atari ST/E or Mega with 512K RAM, disk drive and a colour monitor or colour TV hookup. A mouse is needed.

DISK DRIVES

While the game can be played off the original disk, we recommend that you make a backup copy and play the game off the Backup. Before you play, obtain a blank formatted disk. Use the normal Gem Desktop or any commercial copy program to copy your Pirates disk onto the blank disk. You may wish to set aside another blank disk to hold your saved games.

HARD DRIVE INSTALLATION

- (1) Create a new folder and name it Pirates.
- (2) Copy the files (by dragging the icons) from the Pirates disk to the Pirates folder you have created on the hard disk. Move PIRATES.PRG out of the AUTO folder into your hard disk's Pirates folder.
- (3) The following files should now appear in your Pirates folder:

- APIRATES.REZ
- BPIRATES.REZ
- XPIRATES.REZ
- PIRATES.PR
- PIRATES.DAT
- HALL OF FAME (OPTIONAL)

- (4) Installation is complete. As you play, you can store your saved games in your Pirates folder.

COPY PROTECTION AMIGA AND ATARI ST

Pirates is copy-protected using the "key-disk" technique. When you run the program off a backup or hard disk, you are asked to insert the original disk momentarily.

LOADING

Insert the backup disk into the disk drive and reset your computer. If Pirates is on a hard disk, go to the "Pirates stuff" folder (Amiga)/Pirates (Atari ST) folder and double click on Pirates (Amiga)/Pirates.PRG (Atari ST) to begin play. Insert the original disk when prompted.

SYSTEM REQUIREMENTS AND SETUP (PC)

System: IBM PC, XT, AT, PS/2 or a 100% compatible machine, including Tandy 1000, 1200, 3000 and 4000 series computers. Note: Not PC Jr.

Minimum memory required: 256K RAM.

Graphic Support: CGA, EGA and Tandy 1000.

DOS version required: 2.1 or higher to save games, though Pirates plays without DOS.

LOADING:

- (1) Format a blank disk: to save the game and/or record your high scores. You cannot save the game onto a hard disk.
- (2) Turn off your computer.
- (3) Insert the Pirates disk into the disk drive.
- (4) Turn on your computer.
- (5) Select your graphics system.
- (6) Select number of players.
- (7) Select joystick or keyboard. If you select joystick, you may be asked to calibrate it.

Note: Pirates is copy protected. This means copies of the program will not run, nor can the program be installed onto a hard disk.

KEYBOARD EMULATION OF A JOYSTICK

5 key or Enter/Return	Joystick button
1 key (keypad)	Joystick down & left
2 key (keypad)	Joystick down
3 key (keypad)	Joystick down & right
4 key (keypad)	Joystick left
6 key (keypad)	Joystick right
7 key (keypad)	Joystick up & left
8 key (keypad)	Joystick up
9 key (keypad)	Joystick up & right

A QUICK START (ATARI ST/AMIGA/PC ONLY)

We suggest your first game begins with the following selections. Move the mouse/joystick until the desired option is highlighted, then click the left mouse/Fire button.

- (1) Welcome: Start a new career
- (2) Special historical period?: No
- (3) What nationality are you?: English
- (4) Type your name (no more than 11 (Atari St/Amiga)/9 (PC/CBM 64/128) characters) and press Return.
- (5) You are an: Apprentice.
- (6) Special Ability: Skill at Fencing.

IMPORTANT – Treasure Fleet or Silver Train: You must know when the Treasure Fleet or Silver Train arrives! See the section 'Your Starting Tale' for details.

LOADING INSTRUCTIONS – C64/128 CASSETTE/DISK

CASSETTE: Press SHIFT and RUN/STOP keys together and press RETURN.

Press PLAY on the cassette recorder and follow screen prompts.

DISK: Type LOAD """,8,1 and press RETURN. The game will load automatically. Once the game has loaded, leave the disk in the disk drive.

A WORD ABOUT YOUR GOALS

From a humble start, you are seeking to make your fortune in the West Indies, so that you can retire to a life of wealth. The quality of your retirement is the sum of your personal fortune and whatever especially pleasing events befall you during the course of your adventures. After a voyage, when you return to port and divide up the plunder, you can retire. You can come out of retirement and take up adventuring again. As you learn the game make a few "trial retirements" to understand this better.

INITIAL OPPORTUNITIES

A new player should select *Start a New Career*.

Start a New Career begins a complete adventure from your first arrival in the New World to your well-earned retirement. This is the "standard" game, and can continue for quite some time.

Continue a Saved Game (Atari ST/Amiga/PC/CBM 64/128 disk only) Allows you to resume any game in progress. You will need the disk upon which you saved the game. Do not insert the saved game disk until instructed to do so.

Command a Famous Expedition is a "short game" where you command just one expedition. These expeditions are usually large, but end whenever you divide the plunder. Famous expeditions are not for a novice.

FAMOUS EXPEDITIONS

A new player should try a career rather than a famous expedition. Each expedition is a short, self-contained adventure that ends when you divide up the loot. In reality these expeditions were commanded by an experienced, skilful leader.

Select a Famous Expedition:

Battle of San Juan de Ulua (John Hawkins, 1569). The Silver Train Ambush (Francis Drake, 1573). The Treasure Fleet (Piet Heyn, 1628). The Sack of Maracaibo (L'Ollonais, 1666). The King's Pirate (Henry Morgan, 1671). The Last Expedition (Baron de Pointis, 1697).

SELECTING AN HISTORICAL TIME PERIOD

A new player should answer *No thanks*. This automatically gives you the most advantageous era for piracy: The *Buccaneer Heroes* (1660).

Select a Time Period:

The Silver Empire (1560). Merchants and Smugglers (1600). The New Colonists (1620). War for Profit (1640). The Buccaneer Heroes (1660). Pirates' Sunset (1680).

SELECTING A NATIONALITY

A new player should select English *Buccaneer*. Specific roles available vary from period to period (no Dutch role is available in 1560). The role you choose determines where you start, what ship(s) you have, the size of your crew, your initial wealth and reputation, etc.

YOUR NAME

Type any name you wish, but you are limited by the number of characters. Press the 'Return/Enter' key to finish your entry.

DIFFICULTY LEVEL

A new player should choose *Apprentice*. This gives you the easiest and most helpful environment for learning.

Apprentice gives the player maximum "aid" from expert subordinate officers on board the ship.

Journeyman is moderately easy. The player's subordinates are less expert (although still quite good), but your share of the loot is larger.

Adventurer is moderately difficult. Your subordinates are mediocre, but your share of the loot is very good.

Swashbuckler is extremely difficult. Your subordinates are 'drunken gutter swine' of precious little value. Of course, your share of the loot is the largest possible.

SPECIAL ABILITIES

New players may select what they please. *Apprentice* difficulty level ensures that all activities are fairly easy.

Skill at Fencing gives you well-trained reflexes that make enemy actions and reactions seem sluggish by comparison.

Skill at Navigation makes travel on the high seas faster and easier.

Skill at Gunnery aids you during naval battles, making your broadsides more likely to land on-target.

Wit and Charm is useful when dealing with governors and others of high station.

Skill at Medicine helps you preserve your good health longer, and to suffer less from injuries.

YOUR STARTING TALE: TREASURE FLEETS & SILVER TRAINS

As your early life unfolds, you are asked for a crucial piece of information: when the Spanish Treasure Fleet or Silver Train arrives at a particular city. The itinerary varies from year to year. Be sure you have the correct year, and don't mistake the Treasure Fleet for the Silver Train, or vice versa.

If you answer the question correctly, then events will unfold to your advantage.

If you answer incorrectly, you are warned about an unpromising start. Heed the advice and start again, otherwise you'll find your situation most bleak.

Spain & Peru: At times the Treasure Fleet is not in the Caribbean, but in Seville, Spain, preparing for another journey. Similarly, at times the Silver Train is not in the Caribbean, but in Peru, loading silver and gold there. In both cases it is inaccessible to you. You'll have to wait until it reappears in the Caribbean area.

FENCING & SWORDPLAY

BASICS OF CONTROL

You are on the right side of the battle scene, your opponent is on the left.

	ATARI ST (mouse)	AMIGA (mouse)	PC (joystick)	CBM64/128 (joystick)
Fast attack High/ Medium or Low	Move Left	Move Left	Left &: Up/ Centre/Down	Left &: Up/ Centre/Down
Slashing attack High/ Medium or Low	Move Left & Left Button	Move Left & Left Button	Left + Button Up/Centre/Down	Left + Button Up/Centre/Down
Parry High, Medium or Low	Up/Centre/ Low	Up/Centre/ Low	Up/Centre/ Low	Up/ Centre/ Low
Retreat and parry High/Medium or Low	Move Right	Move Right	Right &: Up Centre/Down	Right &: Up Centre/Down
Pause/resume play	Space Bar	Space Bar	Space Bar	Space Bar

CHOOSING YOUR WEAPON

Three types of swords are available: rapier, cutlass and longsword. For all three weapons, a slash is twice as effective as a normal attack, should it hit. Of course, slashes take longer to execute. Your opponent also has different weapons. (CBM 64/128(PC-EGA): yellow shirts have a cutlass, orange(blue) shirts a longsword, green shirts a rapier.)

LEADERSHIP IN BATTLE

Only a few of your battles are man-to-man duels. Most of the time you are leading your stalwart crew against the enemy.

Morale: Your hits against the enemy leader, and his against you, change the morale of each side in battle. Morale levels run from Wild! downward through Strong, Firm, Angry, Shaken and finally Panic.

Number of Men: As you fight, a battle rages around you. The rate each side suffers casualties depends on their strength and their morale. If morale is fairly equal, a force with superior numbers will inflict more casualties. However, an inferior force that has high morale can avoid casualties and inflict serious losses.

Retreat & Surrender: You can lead your men into a retreat from battle by retreating yourself. Surrender occurs when you inflict sufficient hits on an enemy leader in "panic", or when you've reduced the enemy to just one remaining man and then hit the leader (regardless of morale). Of course, the same could happen to you.

TRAVELLING THE CARIBBEAN

INFORMATION

You can see information about your situation by selecting 'Check Information' while in town, or by pressing the Fire button, or Return key (depending on your computer) while travelling around the Caribbean.

Continue Travels returns you to your previous activity.

Party Status shows what your group owns and the attitude of your men. Beware of mutiny if the men remain angry too long. Expect defections if you run out of food.

Personal Status shows your standing with each nation and personal details about your age, health, wealth and reputation. If your health is poor, you will be forced to retire sooner.

Ship's Log recaps your activities and travels, with notes about special information you found.

Maps is a file of all your map fragments to buried treasures and other hidden locations. Initially you have none. You'll find that all maps have the objective (buried treasure, hidden plantation, etc.) in the centre. Unfortunately, it's a secret map, so parts may be missing. Once you follow a map to the spot where you think the object is to be found, you must spend time searching for the objective (see Search).

Cities provide all available information about the various towns and cities in the Caribbean. Just point to a name and press the joystick trigger, or Return key (as appropriate) to see more information. If any important event (such as pirate attack or a new governor) radically

changes information about a town you'll find "no information available" until you either visit the town or purchase new information from a traveller in a tavern.

Search means you'll spend a day searching for treasure or other hidden things. If you're in the right spot, and have the appropriate map fragment, you'll find what's there. Without a map fragment you always find nothing. This option is now available if you are at sea or in a town.

Save Game (Atari ST/Amiga/PC/CBM 64/128 disk only) allows you to save the game in progress. This option is available only if you are in a town.

GETTING AROUND TOWN

Visit the Governor: A visit to the governor's mansion may be useful. He can tell you with whom his nation wars and allies. He may make special offers or awards.

Visit a Tavern: Taverns are a place where you can recruit additional men for your crew, hear the news, purchase detailed information from travellers, and perhaps meet new and interesting people.

However, you'll notice that new crewmen aren't interested in signing up with an old sot.

Divide up the Plunder: As Captain, you get a fixed percentage of the party's wealth (the percentage varies with difficulty level). The remainder is divided among the crew. Furthermore, not only is the plunder divided, but also any ships, stores, goods and cannon on them. The crew always disperses with their new-found wealth, leaving you with just your flagship and its share of the provisions and armament. After refitting your ship (which takes a few months) you'll have to rebuild your band from scratch.

Check Information: This shows information about you, your party, and the current situation.

Leave Town: Your party departs from the town, ready to either set sail or march away overland, as you prefer.

TRADING WITH MERCHANTS

The merchants in a town can buy and sell food, European goods, and the current export crop (hides, tobacco, or sugar, depending on the era). They can repair or buy ships and cannon, but almost never have any for sale.

To buy or sell any item, move the pointer up or down to select the line with the proper item. Then move the pointer left to move items onto your ship (the appropriate amount of gold is automatically given to the merchant). Move the pointer right to sell items to the merchant (the appropriate amount of gold is automatically moved from the merchant to you). When items are bought and sold, the amount of space left in your hold is also adjusted automatically.

In addition, if you have more than one ship, you can sell the extras. If you have any damaged ships, you can pay for their repair.

TRAVEL BY SEA

ACTION

Set Sail
Turn to Port
Turn to Starboard
Get information
Pause ON/OFF

OPERATION

Move in desired direction
Move Left
Move Right
Left/Fire Button
Space Bar

Setting Sail: If your ship is on the coastline and your party of men is touching it, you can set sail.

Sailing: To continue sailing straight ahead, leave your joystick centred.

Speed: Travelling directly into the wind is always slowest. Travelling with wind coming diagonally from the rear is generally the fastest. Each type of ship has a different "point of sailing" (the wind position at which the ship develops maximum speed). If you have a fleet of many ships, the entire fleet travels at the speed of the single largest ship.

Weather: The clouds travelling overhead indicate the direction of the wind. Clouds are storm fronts that provide strong, fast wind if you are near, but may trap your ship if you sail too close.

Shoals & Reefs: You can see where the sea breaks across shallow reefs and shoals. If you pass over these, one of your ships could lose its bottom. Pinnaces and sloops have a very shallow draft, allowing them to sail across these hazards without risk.

Anchoring: You can only anchor in shallow, coastal water. Do this by sailing directly up to the coast. The ship automatically stops and your crew disembarks. If you anchor at a town, you have special choices.

Minimum Crew: It takes at least eight men to sail a ship. If you have fewer than eight men per ship, your men will abandon one.

OVERLAND TRAVEL

ACTION

March

Stop marching

Get information
Pause ON/OFF

OPERATION

Move in desired direction
Move in opposite direction slightly
Left/Fire Button
Space Bar

The land is mostly trackless jungle, swamps and mountains, making overland movement very slow.

ARRIVING AT A TOWN

Sail into Harbour means that your ships sail peacefully up to the quays. This option is available only if you arrive at the town by sea. If the town is guarded by a fort, the fort may open fire on your ships if that nation is hostile. If the nation is wary, the fort generally will not fire unless the governor personally dislikes you.

March into Town: This option is available only if you arrive by overland travel.

Attack Town has different effects, depending on whether you arrive by land or by sea.

If by land, you will attack the town overland. If the town

has a fort with a large enough garrison, they may sally out and meet you outside in a land battle outside town. Other times the troops will sit in either the fortress or the town, forcing you to lead your men against them in close-quarter, hand-to-hand combat.

If by sea, your flagship will have to fight a naval battle against the fort. Your objective is to sail your ship to the shore near the fort, so your men can land and storm the seaward side of the fortress. Naturally, this is rather dangerous, what with the fort's guns firing at you!

Sneak into Town: Hide your ships in a nearby cove and creep into the back streets at night with a few trusted men.

When you sneak into town, the need to keep your identity secret prevents you from recruiting men in a tavern.

Leave Town returns you to travelling about the Caribbean.

TAKE A SUN SIGHT & FIND YOUR POSITION

"Shooting the sun" with an astrolabe is a technique for finding your latitude.

Controlling the Astrolabe:

ACTION

Move Astrolabe under the Sun
Raise/Lower Astrolabe platform
to base of the Sun

Exit
Pause ON/OFF

OPERATION

Left/Right
Up/Down

Left/ Fire Button
Space Bar

Using the Astrolabe: Watch the Sun travel through the sky, following it with the astrolabe. As the Sun reaches its highest point (noon), move the astrolabe beneath it. Raise or lower the sighting platform until it is just touch-

ing the bottom of the Sun. Now read the latitude. This is your latitude in degrees north of the equator.

You'll note that cloudy weather makes Sun sightings difficult.

Dead Reckoning Longitude: Longitude (east-west position) can be found only through dead reckoning estimate. Otherwise, you must make your own guess, based on how fast you've been travelling east or west.

ENCOUNTERS AT SEA

Sail Ho! Your first sighting of an enemy ship will be its sails and masts coming over the horizon. Continuing your voyage is a nearly foolproof way to evade any encounter. Investigating the sail means you automatically close in on the other ship.

Ship in View: If you investigated the sail, you'll now see the whole ship. If you sail away now, you may evade contact. Instead you can continue investigating, which closes the range further, allowing you to determine the ship's nationality.

See Her Colours: After the other ship hoists its colours, you can try to sail away peacefully, come alongside and talk over the latest news, or attack her. If the ship is a pirate or pirate-hunter, it may recognise you and attack, regardless of your choice.

Select Your Flagship: If a battle occurs and you have more than one ship, you can select which will be your flagship. The ship you select fights the battle.

The number of men and guns available for battle is a theoretical figure. If your flagship is small, you'll find the number of men and guns limited by the capacity of the ship. Furthermore, it takes four of your crewmen to man each gun. The ship you select remains your flagship until the next battle.

BATTLE AT SEA

When an encounter leads to battle, the scene changes to a ship-against-ship duel.

	ATARI ST/AMIGA (mouse)	PC/C64/128 (joystick)
Raise Sails (increase speed)	Right button	Up/Down
Lower Sails (reduce damage)	Right button	Up/Down
Fire Broadside	Left button	Fire button
Pause ON/ OFF	Space Bar	Space Bar

Sailing: Manoeuvring is performed just like travel by sea.

Change Sails: Full sails for maximum speed. Lower sails (battle sails), for lower speeds with much less risk of rigging damage. You begin with battle sails set.

Fire Broadside: Your gun captains will automatically fire from the side of the ship nearest the enemy. Therefore, to aim your guns, you must turn the ship so that one of its sides faces the enemy.

After a broadside is fired the gun crews reload as fast as possible.

Enemy reloading speed depends on the quality of their crew (warships, pirate-hunters, and pirates have better quality crews than peaceful merchantmen and cargo boats). Reloading is temporarily halted if you change

your sails – the gun crews are needed aloft to handle the sails.

Escape from Battle: To escape from a naval battle, sail away from the enemy. Once the distance between ships is large enough, the battle ends automatically. In addition, if the action continues long enough, nightfall can end the fight.

If you escape from battle and the enemy ship is undamaged, you may lose a ship to the enemy pursuit. This is only a danger if you have two or more ships sailing together.

Grapple & Board: If you sail your ship alongside or into the enemy ship, the ships automatically grapple together and a boarding battle ensues. You must lead your men into the fight.

Prizes & Plunder

Prizes: When you win a battle at sea, you can either take the enemy ship for your own (send a prize crew), or you can just take its cargo, while burning and sinking the ship itself. After the battle you'll get a report about the enemy ship's armament and capacity, as well as the empty space remaining in the holds of your fleet. Each prize ship requires eight men to handle it.

Plunder: Regardless of whether you take the ship prize or sink her, you must decide what you wish to plunder and what you wish to leave behind (throw overboard). You'll automatically take all the gold from the ship. Compared to its value, gold weighs virtually nothing, so it doesn't affect your cargo capacity.

Transferring goods to your ship, or throwing things overboard, works just like trading with merchants.

Amphibious Assaults on Towns

If you sail into a town and select Attack Town, you begin an amphibious assault. In an assault, your flagship must sail up to the fort guarding the town, touching land as close to the fort as possible. If you land too far away, the men will refuse to march and the assault ends in failure. If you land close enough, the men jump ashore and storm into the fort, leading to a fight on the battlements. The number of men participating in the assault is limited to the number that can fit on your flagship. As in normal sea battles, you can retreat by sailing away.

LAND BATTLE

Change highlighted Group
Move highlighted Group
Move all Groups
Simultaneously
Fire at enemy
Hand-to-hand combat
Pause ON/OFF

ATARI ST/AMIGA

(mouse)
Left Button
Move to set direction arrow
Move while holding
Left button
Automatic when stationary
Automatic when in contact
Space Bar

PC/C64/128

(joystick)
Fire button
Move in desired direction
Move while holding
Fire button
Automatic when stationary
Automatic when in contact
Space Bar

When your party marches overland into a town and selects to attack the town, the town's defenders may form a small army, march out, and meet you in open battle.

Giving Orders: In a land battle your party is divided into two or three groups. You can give orders to each group separately, or give the same order simultaneously to everyone.

The group selected changes from grey to black/(white) on the map, while the group's strength and morale appear below.

Remember, your men cannot fire while moving.

Melee combat: Although your party and most defenders are on foot, some larger Spanish towns have field cavalry forces that move fast and are excellent melee fighters on open ground. Cavalry, however, lack long-range weapons and is hindered badly in woods.

Visibility: Men in woods and within a town are invisible to the opposition. You'll notice that enemy troops disappear in such situations. When you are in woods or in town, the enemy loses sight of you. Use this to your advantage by hiding a group along the edge of a wood or town, then lure the enemy into range by exposing another group.

Terrain Effects: Woods, town buildings and marshlands slow down all troops. In addition, woods and buildings provide cover from enemy fire. This means the troops take fewer casualties and cannot be hit at long range. Enemy forces have small coastal boats available, allowing them to sail quickly over water. Your men, however, must wade through the shallows.

Morale: Each group has a separate morale level. Morale ranges from strong to firm, angry, shaken, and finally panic. When a group panics they run away from the enemy, regardless of orders.

Significant casualties will demoralise a group, while a respite from combat restores morale. Troops out of battle recover their morale faster than troops under enemy fire or attack.

The Final Assault: Your goal is to move your men into the enemy fort. When you do this the open field fighting ends and a swordfight on the ramparts decides whether the enemy surrenders the city, or your attack fails.

Retreat: You can retreat from the battlefield by moving off the edge of the map with all your groups. This ends the attack.

THE TREASURE FLEET IN 1560

Cumana – early October
Puerto Cabello – late October
Maracaibo – early November
Rio de la Hacha – late November
Nombre de Dios – early December
Cartagena – late December
Campeche – late January
Vera Cruz – early February
Havana – early March
Santiago – late March
Florida Channel – late April

THE SILVER TRAIN IN 1560

Cumana – early April
Borburata – late April
Puerto Cabello – early May
Coro – late May
Gibraltar – early June
Maracaibo – late June
Rio de la Hacha – early July
Santa Marta – late July
Cartagena – early August
Panama – late August
Nombre de Dios – early October

THE TREASURE FLEET IN 1600

Cumana – early October
Caracas – late October
Maracaibo – early November
Rio de la Hacha – late November
Santa Marta – early December
Puerto Bello – late December
Cartagena – early January
Campeche – early February
Vera Cruz – late February
Havana – late March
Florida Channel – late April
Puerto Bello – late October

THE TREASURE FLEET IN 1620

Caracas – early September
Maracaibo – late September
Rio de la Hacha – early October
Santa Marta – late October
Puerto Bello – early November
Cartagena – early December
Campeche – early January
Vera Cruz – late January
Havana – late February
Florida Channel – late March
Puerto Bello – early September

THE TREASURE FLEET IN 1640

Caracas – early October
Maracaibo – late October
Rio de la Hacha – early November
Santa Marta – late November
Puerto Bello – early December
Cartagena – early January
Campeche – early February
Vera Cruz – late February
Havana – late March
Florida Channel – late April

THE TREASURE FLEET IN 1660

Caracas – early September
Maracaibo – late September
Rio de la Hacha – early October
Santa Marta – late October
Puerto Bello – early November
Cartagena – early December
Campeche – early January
Vera Cruz – late January
Havana – late February
Florida Channel – late March

THE SILVER TRAIN IN 1600

St. Thome – early April
Cumana – late April
Caracas – early May
Puerto Cabello – late May
Coro – early June
Gibraltar – late June
Maracaibo – early July
Rio de la Hacha – late July
Santa Marta – early August
Cartagena – late August
Panama – early September

THE SILVER TRAIN IN 1620

St. Thome – early March
Cumana – late March
Caracas – early April
Puerto Cabello – late April
Gibraltar – early May
Maracaibo – late May
Rio de la Hacha – early June
Santa Marta – late June
Cartagena – early July
Panama – late July

THE SILVER TRAIN IN 1640

Cumana – early April
Caracas – late April
Gibraltar – early May
Maracaibo – late May
Rio de la Hacha – early June
Santa Marta – early July
Cartagena – late July
Panama – late August
Puerto Bello – early October

THE SILVER TRAIN IN 1660

Cumana – early March
Caracas – late March
Gibraltar – early April
Maracaibo – late April
Rio de la Hacha – early May
Santa Marta – early June
Cartagena – late June
Panama – late July
Puerto Bello – early September

©1986 Microprose Software Limited. All rights reserved. Licensed to Kixx. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited. Kixx, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX. Tel: 021 625 3311.

PIRATES

MATERIEL REQUIS ET INSTALLATION (AMIGA)

Système : Amiga 500/+, 600, 1000, 1200 ou 2000 équipé d'une RAM de 512 Ko, d'une unité de disquette et d'un écran couleur. Une souris, même si elle n'est pas indispensable, est fortement conseillée.

Disquettes et unité de disquette : on peut jouer à Pirates à partir d'une disquette ou du disque dur. Si vous n'avez pas de disque dur, effectuez des copies de sauvegarde à partir desquelles vous jouerez. Copiez les disquettes d'origine sur deux disquettes vierges formatées. Vérifiez que la copie de Pirates A porte effectivement le nom "PiratesA" et que Pirates B s'appelle "PiratesB". Vous pouvez réaliser une autre copie de votre jeu que vous garderez en lieu sûr.

MÉMOIRE REQUISE

Systèmes 512 Ko : la RAM de 512 Ko est occupée. Par conséquent, initialisez à partir de la disquette Pirates.

Systèmes 1 Mo : la RAM d'1 Mo est utilisée, car les données y sont enregistrées plutôt que sur la disquette.

Mémoire supérieure à 1 Mo : Pirates est parfaitement compatible avec le système multi-tâches d'Amiga si la RAM est supérieure à 1 Mo. Sur les systèmes possédant une mémoire suffisante, vous pouvez passer de Pirates à d'autres programmes co-opératifs en utilisant les touches standard Amiga. Que vous soyez en pleine mer ou en plein combat d'épée, n'oubliez pas d'interrompre le jeu (en appuyant sur la barre d'espacement) avant de passer à un autre programme. Notez que Pirates utilise beaucoup de mémoire graphique. Si vous exécutez un autre programme qui en fait de même, vous n'aurez peut-être pas une capacité suffisante pour Pirates, même si vous avez encore une grande quantité de RAM disponible.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

La disquette A comprend un programme d'installation sur disque dur. Voici la procédure à suivre :

- (1) Insérez la disquette A dans votre unité (si vous avez deux unités, vous pouvez insérer la disquette B dans la seconde).
- (2) Cliquez deux fois sur l'icône HD Install.
- (3) Le programme vous demandera dans quel répertoire ou sous-répertoire vous souhaitez mettre le dossier "Pirates stuff". Le programme créera alors un dossier et y copiera les fichiers nécessaires. Si vous n'avez qu'une unité de disquette, un message vous indiquera à quel moment insérer la disquette B.
- (4) Pirates est installé. Tous les jeux que vous souhaitez sauvegarder se trouveront dans le dossier "Pirates stuff".

MATERIEL REQUIS ET INSTALLATION (ATARI ST)

Système : Atari ST/E ou Mega équipé d'une RAM de 512 Ko, une unité de disquette, un écran couleur ou un relais TV couleur et une souris.

UNITES DE DISQUETTE

Il est préférable de jouer à partir d'une copie de sauvegarde plutôt que de la disquette d'origine. Vous pouvez utiliser Gem Desktop ou tout autre programme de copie disponible dans le commerce pour copier Pirates sur une disquette vierge formatée. Vous pouvez réaliser une autre copie de Pirates que vous garderez en lieu sûr.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

- (1) Créez un nouveau dossier et nommez-le Pirates.
- (2) Copiez les fichiers (en faisant glisser les icônes) de la disquette Pirates dans le dossier Pirates du disque dur. Sortez Pirates.PRG du dossier auto et mettez-le dans le dossier Pirates du disque dur.
- (3) Les fichiers suivants apparaissent dans votre dossier Pirates :

- APIRATES.REZ ● PIRATES.PR
- BPIRATES.REZ ● PIRATES.DAT
- XPIRATES.REZ ● HALL OF FAME (OPTIONAL)

- (4) Pirates est installé. Durant le jeu, vous pouvez sauvegarder vos parties dans votre dossier Pirates.

PROTECTION AMIGA ET ATARI ST

Pirates est protégé contre les copies frauduleuses selon la technique "disquette-clé". Quand vous lancez le programme à partir d'une copie de sauvegarde ou du disque dur, vous devez insérer momentanément la disquette d'origine à l'invite.

CHARGEMENT

Insérez la copie de sauvegarde dans l'unité et relancez votre ordinateur. Si Pirates est sur le disque dur, allez dans le dossier "Pirates stuff"(Amiga)/Pirates (Atari ST) et cliquez deux fois sur Pirates (Amiga)/Pirates.PRG (Atari ST) pour commencer le jeu. A l'invite, insérez la disquette d'origine.

MATERIEL REQUIS ET INSTALLATION (PC)

Système : PC IBM, XT, AT, PS/2 ou ordinateur 100% compatible, notamment Tandy 1000, 1200, 3000 et 4000, mais pas de PC Jr.

Mémoire : RAM d'au moins 256 Ko.

Support graphique : CGA, EGA et Tandy 1000.

Version de DOS : 2.1 ou plus récente pour sauvegarder les jeux, bien que Pirates ne se joue pas sous DOS.

CHARGEMENT :

- (1) Formatez une disquette vierge pour sauvegarder les jeux et vos performances. Vous ne pouvez pas sauvegarder les jeux sur le disque dur.
- (2) Eteignez votre ordinateur.
- (3) Insérez la disquette Pirates dans l'unité.
- (4) Allumez votre ordinateur.
- (5) Sélectionnez le système graphique.
- (6) Sélectionnez le nombre de joueurs.
- (7) Sélectionnez joystick ou clavier. Si vous sélectionnez joystick, l'ordinateur vous demandera éventuellement de le calibrer.

Remarque : Pirates est protégé contre les copies frauduleuses. Les copies du programme ne peuvent pas être lancées et le programme ne peut pas être installé sur disque dur.

EQUIVALENTS CLAVIER DU JOYSTICK

Touche 5 ou Entrée/Retour	Bouton du joystick
Touche 1 (pavé)	Joystick en bas et à gauche
Touche 2	Joystick en bas
Touche 3	Joystick en bas et à droite
Touche 4	Joystick à gauche
Touche 6	Joystick à droite
Touche 7	Joystick en haut et à gauche
Touche 8	Joystick en haut
Touche 9	Joystick en haut et à droite

DEMARRAGE RAPIDE (ATARI ST/AMIGA/PC UNIQUEMENT)

Lorsque vous jouez pour la première fois, nous vous proposons de commencer comme suit : déplacez le joystick ou la souris jusqu'à ce que l'option souhaitée apparaisse en surbrillance, puis cliquez sur le bouton gauche de la souris ou sur le bouton Feu.

(1) (Welcome: Start a new career)

Bienvenue : nouvelle carrière.

(2) Special historical period?: No

Période historique particulière : non.

(3) What nationality are you?: English

Nationalité : britannique.

(4) Type your name (no more than 11 (Atari St/Amiga)/ 9 (PC/CBM 64/128) characters) and press Return

Entrez votre nom (11 caractères maximum sur Atari ST/Amiga, 9 sur PC/CBM 64/128), puis appuyez sur Entrée.

(5) You are an: Apprentice.

Vous êtes : apprenti.

(6) Special Ability: Skill at Fencing.

Compétences particulières : maître d'armes.

IMPORTANT : "Treasure Fleet" (flotte au trésor) ou "Silver Train" (train d'argent) : vous devez apprendre quand Treasure Fleet ou Silver Train arrive. Reportez-vous à "Situation de départ".

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT – C64/ 128 CASSETTE/DISQUETTE

CASSETTE : appuyez simultanément sur Majuscules et Run/Stop, puis sur Retour. Appuyez sur Play sur le magnétophone et suivez les invites sur l'écran.

DISQUETTE : tapez LOAD "", 8, 1 puis appuyez sur Retour. Le jeu se chargera automatiquement. Une fois le chargement effectué, laissez la disquette dans l'unité.

OBJECTIFS EN BREF

D'origine modeste, vous tentez de faire fortune aux Antilles pour pouvoir vous retirer et mener la belle vie. La qualité de votre retraite dépend du montant de votre fortune personnelle et des événements plus ou moins heureux que vous vivez durant vos aventures.

Quand vous rentrez au port et partagez le butin, vous pouvez vous retirer. Mais vous pouvez sortir de votre retraite et reprendre vos aventures. Pour mieux connaître le jeu et comprendre le principe de la retraite, essayez de vous retirer plusieurs fois.

OCCASIONS AU DEPART

Un nouveau joueur doit sélectionner *Start a New Career*. **Nouvelle carrière** commence une série d'aventures depuis votre arrivée dans le Nouveau Monde jusqu'à votre retraite bien méritée. Il s'agit du jeu standard qui peut durer assez longtemps.

Continue a Saved Game (Continuer un jeu sauvegardé) (Atari ST/ Amiga/ PC / CBM 64/128 disquette uniquement) permet de reprendre un jeu entamé. Vous avez besoin de la disquette sur laquelle vous avez sauvegardé ce jeu. Attendez l'invite avant d'insérer la disquette.

Command a Famous Expedition (Commander une expédition célèbre) est un jeu assez court durant lequel vous ne commandez qu'une expédition. Ces expéditions sont généralement de grande envergure mais prennent fin dès que vous partagez le butin. Ce genre d'expéditions n'est pas pour les novices.

EXPEDITIONS CELEBRES

Si vous êtes nouveau joueur, vous devriez vous lancer dans une carrière plutôt que dans une expédition célèbre. Chaque expédition est une aventure brève et complète qui prend fin avec le partage du butin. En réalité, ces expéditions étaient commandées par des chefs expérimentés.

Sélectionnez une expédition célèbre :

Battle of San Juan de Ulua (bataille de San Juan de Ulua – John Hawkins, 1569). The Silver Train Ambush (embuscade du train d'argent – Francis Drake, 1573). The Treasure Fleet (flotte du trésor – Piet Heyn, 1628). The Sack of Maracaibo (pillage de Maracaibo – L'Ollonais, 1666). The King's Pirate (pirate du roi – Henry Morgan, 1671). The Last Expedition (dernière expédition – Baron de Pointis, 1697).

SELECTIONNER UNE PERIODE HISTORIQUE

Si vous êtes novice, répondez non. Le jeu se déroule alors durant la période la plus propice à la piraterie : The Buccaneer Heroes (les boucaniers – 1660).

Sélectionnez une période :

The Silver Empire (l'empire d'argent – 1560). Merchants and Smugglers (commerçants et contre-bandiers – 1600). The New Colonists (nouveaux colons – 1620). War for Profit (guerre aux profits – 1640). The Buccaneer Heroes (les boucaniers – 1660). Pirates' Sunset (le déclin des pirates – 1680).

SELECTIONNER UNE NATIONALITE

Si vous êtes nouveau joueur, sélectionnez Boucanier britannique. Les rôles divers varient en fonction de la période (il n'y a aucun hollandais en 1560, par exemple). Le rôle que vous choisissez détermine le lieu d'où vous partez, votre ou vos navire(s), la taille de votre équipage, votre fortune et votre renommée au départ, etc.

NOM

Entrez le nom que vous souhaitez sans excéder le nombre de caractères. Appuyez sur Retour/Entrée pour valider.

NIVEAU DE DIFFICULTE

Si vous êtes nouveau joueur, choisissez Apprentice (Apprenti). Vous pourrez ainsi apprendre plus facilement et dans un environnement plus sûr.

Apprentice (Apprenti) donne au joueur le maximum d'aide de la part des sous-officiers à bord.

Journeyman (Compagnon) est relativement aisé. Les sous-officiers sont moins expérimentés (bien que très habiles), mais votre part de butin est plus grande.

Adventurer (Aventurier) est relativement difficile. Vos subordonnés sont médiocres, mais vous recevez une bonne part du butin.

Swashbuckler (Téméraire) est extrêmement difficile. Vos subordonnés sont des ivrognes invétérés et bons à rien. Bien sûr, vous raflez la majorité du magot.

COMPETENCES PARTICULIERES

Vous pouvez sélectionner ce que vous voulez, quelque soit votre niveau. Le niveau Apprenti rend toutes ces activités relativement aisées.

Skill at Fencing (Maître d'armes.) Vous avez de bons réflexes. Les actions et réactions de vos ennemis semblent lentes en comparaison.

Skill at Navigation (Navigateur.) Vous êtes expert en navigation en haute mer.

Skill at Gunnery (Officier de tir.) Durant les batailles navales, vos attaques ont plus de chances d'atteindre la cible.

Wit and Charm (Humour et charme.) Vous êtes doué pour négocier avec les gouverneurs et autres personnalités haut placés.

Skill at Medicine (Médecin.) Vous vous maintenez en bonne santé plus longtemps et vous souffrez moins de vos blessures.

SITUATION DE DÉPART : TREASURE FLEETS ET SILVER TRAINS

A vos débuts, on vous demandera une information essentielle : quand les Treasure Fleet ou Silver Train espagnols doivent arriver dans une ville déterminée. L'itinéraire varie d'année en année. Assurez-vous d'avoir la bonne année et ne confondez pas Treasure Fleet et Silver Train.

Si vous donnez la bonne réponse, les événements se dérouleront en votre faveur.

Dans le cas contraire, on vous préviendra : votre départ sera bien difficile. Suivez le conseil et recommencez, sinon vous vous trouverez dans une situation bien périlleuse.

Espagne et Pérou : il arrive que la Treasure Fleet ne soit pas aux Caraïbes, mais en Espagne, à Séville, préparant un autre voyage. De même, le Silver Train peut se trouver au Pérou, embarquant un chargement d'or et d'argent. Dans ces deux cas précis, vous ne pouvez les atteindre. Vous devez attendre qu'ils retournent aux Caraïbes.

ESCRIME ET COMBAT D'EPEE

COMMANDES ESSENTIELLES

Vous êtes à droite, votre adversaire à gauche.

	ATARI ST (souris)	AMIGA (souris)	PC (joystick)	CBM64/128 (joystick)
Attaque rapide en haut/ au centre/en bas	Vers la gauche	Vers la gauche	Gauche et en haut/ au centre/en bas	Gauche et en haut/ au centre/en bas
Attaque de taille en haut/ au centre/ en bas	Vers la gauche	Vers la gauche et bouton gauche	Gauche + bouton en haut/au centre/en bas	Gauche + bouton en haut/au centre/en bas
Parade en haut/ au centre/ en bas	En haut/au centre/ en bas	En haut/au centre/ en bas	En haut/au centre/ en bas	En haut/au centre/ en bas
Retraite et parade en haut/au centre/en bas	Vers la droite	Vers la droite	Droite et en haut/ au centre/en bas	Droite et en haut/ au centre/ en bas
Pause/Reprise	Barre d'espacement	Barre d'espacement	Barre d'espacement	Barre d'espacement

CHOIX DES ARMES

Vous avez le choix entre trois types d'épée : rapière, sabre et épée. Pour ces trois armes, une attaque de taille est deux fois plus efficace qu'une attaque simple, si elle atteint son but. Bien sûr, les attaques de taille sont plus longues à exécuter. Votre adversaire dispose également de différentes armes. (CBM 64/128(PC-EGA) : chemise jaune pour le sabre, chemise orange (bleue) pour l'épée, chemise verte pour la rapière.)

COMMANDEMENT DE LA BATAILLE

Les duels ne sont pas très fréquents. La plupart du temps, vous conduisez votre équipage courageux à l'abordage.

Morale (Moral) : les coups que vous portez au chef ennemi et ceux qu'il vous porte affectent le moral des équipages durant le combat. Le moral va en s'amenuisant : d'acier, fort, bon, furieux, ébranlé, et finalement paniqué.

Number of Men (Nombre d'hommes) : quand vous combattez, la bataille fait rage autour de vous. Le nombre des blessés et victimes dépend de la force et du moral de l'équipage. A moral à peu près égal, la force fait la différence. En revanche, un équipage moins fort mais au moral d'acier esquivera les coups et infligera de lourdes pertes.

Retreat & Surrender (Retraite et reddition) : si vous battez en retraite, votre équipage se replie également. L'ennemi peut se rendre si vous portez des coups sérieux au chef ennemi "paniqué", ou que l'équipage se résume à un seul homme et que vous frappez le chef (quelque soit le moral). La même chose peut vous arriver, bien sûr !

PARCOURIR LES CARAIBES

INFORMATIONS

Vous pouvez obtenir des informations sur votre situation en sélectionnant "Vérifier informations" quand vous êtes au port ; ou si vous êtes en mer, en appuyant sur le bouton Feu ou la touche Retour (en fonction de votre ordinateur).

Continue Travels (Continuer le voyage) vous permet de reprendre votre activité précédente.

Party Status (Etat de l'équipage) vous indique les possessions de vos coéquipiers et leur comportement. Méfiez-vous des mutineries si vos hommes restent furieux trop longtemps. Attendez-vous à des désertions si vous manquez de vivres.

Personal Status (Etat personnel) présente vos relations avec chaque nation et des informations personnelles telles que santé, âge, fortune et renommée. Si vous êtes en mauvaise santé, vous devrez vous retirer plus tôt.

Ship's Log (Livre de bord) récapitule vos activités et voyages et présente les informations particulières que vous avez découvertes.

Maps (Cartes) est un fichier regroupant toutes vos cartes de trésors enfouis et autres caches. Au départ, vous n'en avez aucune. L'objectif (trésor enfoui, plantation cachée, etc.) se trouve au centre. Malheureusement, c'est une carte secrète, donc il en manque certaines parties. Quand vous suivez une carte pour vous rendre à l'endroit où vous pensez que l'objet se trouve, vous devez prendre le temps de chercher l'objectif (cf. Recherche).

Cities (Villes) vous donne toutes les informations sur les différentes villes des Caraïbes. Pointez un nom et appuyez soit sur le bouton du joystick, soit sur la touche Retour pour obtenir un complément d'information. Si un événement majeur (une attaque de pirates ou un changement de gouverneur, par exemple) change radicalement les données de cette ville, vous vous heurterez au message "aucune information disponible" jusqu'à ce que vous visitiez la ville ou que vous en appreniez plus d'un voyageur rencontré dans une taverne, moyennant finance évidemment.

Search (Recherche) signifie que vous passez une journée à la recherche d'un trésor ou d'un autre objet caché. Si vous vous situez au bon endroit et vous avez le bon fragment de carte, vous le trouverez. Sinon, votre recherche sera vaine. Cette option est disponible que vous soyez en mer ou à terre.

Save Game (Sauvegarde d'un jeu) (Atari ST/Amiga/PC/ CBM 64/128, disquette uniquement) vous permet de sauvegarder un jeu en cours. Cette option n'est disponible que si vous êtes en ville.

CIRCULER EN VILLE

Visit the Governor (Rendre visite au gouverneur) : il peut être utile de se rendre à la résidence du gouverneur. Il peut vous renseigner sur les ennemis et les alliés de son pays ou vous proposer certaines offres ou récompenses.

Visit a Tavern (Aller dans une taverne) : vous pouvez y faire de nouvelles recrues, entendre certaines informations, acheter des renseignements et rencontrer de nouveaux personnages intéressants.

Vous remarquerez, toutefois, que de nouveaux membres d'équipage n'ont aucune envie de s'enrôler avec un vieil ivrogne.

Divide up the Plunder (Partager le butin) : le capitaine reçoit un pourcentage fixe des richesses amassées (sa part varie avec le niveau de difficulté). L'équipage se partage le reste. Les navires avec leurs réserves, marchandises et canons sont aussi répartis. L'équipage se disperse avec ses nouvelles richesses. Vous gardez votre vaisseau amiral avec ses réserves et munitions. Après avoir réarmé votre bateau (ce qui demande plusieurs mois), vous devez reformer un équipage.

Check Information (Vérifier informations) : présente des informations sur vous-même, votre équipage et la situation actuelle.

Leave Town (Quitter la ville) : vous quittez la ville avec votre équipage soit pour mettre les voiles, soit pour explorer les terres.

Trading with Merchants (Négocier avec des commerçants)

Les commerçants en ville peuvent acheter ou vendre des vivres, des produits importés d'Europe ou destinés à l'export (peaux, tabac ou sucre, en fonction de la région). Ils réparent ou achètent des navires et des canons, mais en vendent rarement.

Pour acheter ou vendre, déplacez le pointeur pour sélectionner l'objet en question. Puis faites-le glisser vers la gauche jusqu'à votre navire (la somme exacte en or est automatiquement donnée au commerçant). Déplacez le pointeur vers la droite pour vendre des objets au commerçant (vous recevez automatiquement la somme en or). En cas de vente ou d'acquisition, l'espace libre dans vos cales est automatiquement actualisé.

Par ailleurs, si vous avez plus d'un navire, vous pouvez vendre les surplus. Vous pouvez aussi faire réparer les navires endommagés.

VOYAGE EN MER

ACTION

Mettre les voiles

A bâbord

A tribord

Obtenir des

informations

Pause/Reprise

OPERATION

Déplacer dans la direction souhaitée

Déplacer vers la gauche

Déplacer vers la droite

Bouton gauche/feu

Barre d'espacement

Setting Sail (Mettre les voiles) : si votre navire est le long de la côte et l'équipage est tout proche, vous pouvez mettre les voiles.

Sailing (Naviguer) : pour naviguer en avant toute, maintenez le joystick au centre.

Speed (Vitesse) : naviguer par vent contraire est le plus lent. En revanche, naviguer par vent arrière en diagonale est le plus rapide. La direction du vent la plus favorable est différente pour chaque type de navire. Si vous possédez plusieurs navires, la flotte entière navigue à la vitesse du plus grand bateau.

Weather (Météo) : le déplacement des nuages vous indique la direction du vent. Les nuages se trouvent sur des fronts de tempêtes, sources de vents forts si vous vous situez à proximité, mais vous risquez d'être pris dans la tempête si vous vous en approchez trop.

Shoals & Reefs (Bancs de sable et récifs) : vous pouvez voir les récifs et hauts fonds. Vous risquez de vous échouer en naviguant sur ces écueils. Les chaloupes et les sloops ont un très faible tirant d'eau et peuvent donc vous permettre de naviguer sans risque.

Anchoring (Jeter l'ancre) : vous ne pouvez jeter l'ancre qu'en eaux peu profondes, près de la côte. Dirigez-vous directement vers la côte. Le navire s'arrête automatiquement et l'équipage débarque. Si vous jetez l'ancre dans un port, vous avez plusieurs possibilités.

Minimum Crew (Equipage minimum) : composé d'au moins 8 membres. Si l'équipage d'un navire est insuffisant, il le quittera.

EXPLORATION DES TERRES

ACTION	OPERATION
Marcher	Déplacer dans la direction souhaitée
Halte	Déplacer légèrement dans la direction opposée
Obtenir des informations	Bouton gauche/feu
Pause/Reprise	Barre d'espacement

Les terres sont généralement couvertes d'une jungle impénétrable, de marais et de montagnes, ce qui ralentit les déplacements.

ARRIVEE DANS UNE VILLE

Sail into Harbour (Arriver dans un port) : vos navires accostent normalement. Cette option n'est disponible que si vous arrivez par la mer. Dans une ville gardée par un fort, celui-ci peut vous tirer dessus s'il s'agit d'un pays ennemi. Si la ville est circonspecte, le fort ne vous attaquera pas, à moins que le gouverneur ne vous apprécie pas.

March into Town (Marcher dans la ville) : cette option n'est disponible que si vous arrivez par l'intérieur des terres.

Attack Town (Attaquer une ville) : a divers effets en fonction de votre arrivée par mer ou par terre. En arrivant par l'intérieur des terres, vous attaquez la ville. Si la garnison du fort est suffisante, elle peut charger et vous assaillir sur un champ de combat hors de la ville. Sinon, elle vous attendra dans la ville ou dans le fort, vous forçant à vous engager dans un combat au corps à corps.

En arrivant par la mer, votre navire devra livrer bataille

contre le fort. Votre objectif est de vous approcher du fort pour pouvoir débarquer et attaquer la forteresse côté mer, sous le feu des fusils, ce qui n'est pas sans danger...

Sneak into Town (Se faufiler dans la ville) : dissimulez vos navires dans une crique toute proche et faufilez-vous de nuit dans les ruelles avec quelques hommes sûrs.

En vous introduisant ainsi dans une ville, vous souhaitez rester anonyme et ne pouvez donc pas recruter d'hommes dans une taverne.

Leave Town (Quitter la ville) : vous reprenez votre voyage dans les Caraïbes.

SE REPÉRER À PARTIR DU SOLEIL ET DÉTERMINER SA POSITION

Pointer le soleil avec un astrolabe vous permet de déterminer la latitude.

Controlling the Astrolabe (Manier l'astrolabe) :

ACTION	OPÉRATION
Placer l'astrolabe sous le soleil	Droite/gauche
Lever/abaisser la barre de l'astrolabe au niveau de la base du soleil	En haut/en bas

Quitter Bouton gauche/ feu
Pause/Reprise Barre d'espacement

Using the Astrolabe (Utiliser l'astrolabe) : suivez la course du soleil. Quand il est à son zénith, placez l'astrolabe juste en dessous. Levez ou abaissez la barre au même niveau que la base du soleil. Lisez la latitude en degrés nord.

Vous aurez des difficultés à observer le soleil si le temps est nuageux.

Dead Reckoning Longitude (Estimer la longitude) : vous ne pouvez déterminer la longitude (position est/ouest) qu'à l'estime. Vous pouvez également la déterminer en fonction de la vitesse à laquelle vous avez voyagé vers l'est ou vers l'ouest.

RENCONTRES EN MER

Sail Ho! (Voile en vue) : vous n'apercevrez tout d'abord que le mât et la voilure d'un navire ennemi à l'horizon. Continuer votre route est le moyen quasi infallible d'éviter toute rencontre. Pour observer la voile, vous devez forcément vous approcher de l'autre bateau.

Ship in View (Bateau en vue) : si vous examinez la voile, vous avez le navire entier en vue. En vous éloignant immédiatement, vous avez une chance d'éviter le contact. Mais si vous voulez en apprendre plus et connaître la nationalité du vaisseau, vous devez vous approcher davantage.

See Her Colours (Voir le pavillon) : quand l'autre navire a hissé son pavillon, vous pouvez essayer de vous éloigner pacifiquement ou vous approcher et échanger les dernières nouvelles, ou l'attaquer. S'il s'agit d'un vaisseau pirate ou d'un chasseur de corsaires, le navire peut vous reconnaître et vous attaquer sans vous laisser le choix.

Select Your Flagship (Sélectionner le vaisseau amiral) : lors d'une bataille, vous pouvez choisir votre vaisseau amiral, si vous avez une flotte. Le navire que vous avez sélectionné livrera bataille.

Le nombre d'hommes et de canons disponibles durant la bataille varie en fonction du vaisseau amiral. Si vous avez sélectionné un petit navire, ce nombre est limité

par la capacité du bateau. De plus, il faut compter quatre hommes à chaque canon. Ce bateau reste votre vaisseau amiral jusqu'à la prochaine bataille.

BATAILLE NAVALE

Quand une rencontre se termine en bataille, on passe à un duel entre deux navires.

	ATARI ST/AMIGA (souris)	PC/CBM64/128 (joystick)
Hisser les voiles (augmenter la vitesse)	Bouton droit	En haut/en bas
Amener les voiles (limiter les dégâts)	Bouton droit	En haut/en bas
Lâcher une bordée	Bouton gauche	Bouton Feu
Pause/Reprise	Barre d'espace	Barre d'espace

Sailing (Naviguer) : les manœuvres ne changent pas.

Change Sails (Changer de voiles) : mettez toutes voiles dehors pour aller le plus vite possible. Amenez les voiles (voiles de bataille) pour ralentir et éviter d'endommager le gréement. Vous commencez toutes voiles de bataille hissées.

Fire Broadside (Lâcher une bordée) : les capitaines des canons tirent automatiquement de la bordée la plus proche du navire ennemi. Pour pointer vos canons, vous devez donc placer un bord de votre navire face au bateau ennemi. Après avoir lâché une bordée, l'équipage recharge les canons au plus vite.

La vitesse à laquelle l'ennemi recharge ses canons dépend de l'habileté de son équipage (navires de guerre, chasseurs de pirates et vaisseaux pirates ont un équipage plus compétent que les navires marchands). Le rechargement des canons est momentanément interrompu quand vous changez de voiles, puisque l'équipage doit monter dans la mâture.

Escape from Battle (Fuir une bataille) : éloignez-vous de l'ennemi pour fuir une bataille. Quand la distance séparant les deux navires est suffisante, la bataille prend fin automatiquement. Par ailleurs, la bataille peut se prolonger mais la nuit y mettra fin. Quand vous fuyez une bataille et que le navire ennemi n'a subi aucun dommage, vous risquez de perdre un bateau si l'ennemi vous poursuit. Ce risque n'intervient que si vous avez plus de deux navires.

Grapple & Board (Grappin et abordage) : si vous abordez le bateau ennemi, les équipages lancent automatiquement les grappins et vont à l'abordage. Vous devez mener vos hommes au combat.

Prises et pillage

Prizes (Prises) : quand vous remportez une bataille navale, vous pouvez soit vous emparer du bateau ennemi (et y embarquer un nouvel équipage), soit transborder sa cargaison et envoyer le navire par le fond en le brûlant. Après la bataille, vous recevez un rapport vous renseignant sur l'armement et la capacité du navire, ainsi que l'espace libre dans les cales de votre flotte. Chaque vaisseau capturé nécessite huit hommes pour le manœuvrer.

Plunder (Pillage) : que vous décidiez de prendre le bateau ou de le couler, vous pouvez choisir ce que vous voulez emporter ou laisser (jeter par-dessus bord). Vous vous emparez automatiquement de tout l'or à bord. Comparé à sa valeur, l'or ne pèse quasiment rien, et ne modifie donc pas la capacité de vos cales.

Pour transférer l'or ou passer des objets par-dessus bord, procédez de la même façon que pour négocier avec des commerçants.

Amphibious Assaults on Towns (Attaquer une ville par la mer) : Si vous entrez dans un port et sélectionnez Attaquer une ville, vous lancez une attaque par mer. Lors d'une de ces attaques, votre vaisseau amiral doit s'approcher du fort protégeant la ville et accoster le plus près possible du fort. Si vous abordez trop loin, vos hommes refuseront de marcher et l'assaut se soldera par un échec. Si vous accostez suffisamment près, vos hommes débarqueront et assailliront le fort en combattant sur les remparts. Le nombre d'hommes participant à l'assaut dépend de la taille de l'équipage de votre vaisseau amiral. Comme pour les batailles navales, vous pouvez battre en retraite en vous éloignant.

BATAILLE A TERRE

	ATARI ST/AMIGA (souris)	PC/CBM64/128 (joystick)
Changer le groupe en surbrillance	Bouton gauche	Bouton Feu
Déplacer le groupe en surbrillance	Déplacer pour obtenir la flèche de direction	Déplacer dans direction souhaitée
Déplacer tous les groupes simultanément	Déplacer en maintenant le bouton gauche enfoncé	Déplacer en maintenant le bouton feu enfoncé
Tirer sur l'ennemi	Automatique quand stationnaire	Automatique quand stationnaire
Combat au corps à corps	Automatique quand en contact	Automatique quand en contact
Pause/Reprise	Barre d'espace	Barre d'espace

Quand vos hommes marchent sur une ville en venant de l'intérieur du pays et décident de l'attaquer, les gardes de la ville peuvent former une petite armée, sortir et vous rencontrer dans un champ.

Giving Orders (Donner des ordres) : dans une bataille à terre, vos hommes sont répartis en deux ou trois groupes. Vous pouvez donner des ordres à chaque groupe séparément ou à tous simultanément.

Le groupe sélectionné, normalement en gris sur la carte, apparaît en noir (ou en blanc). La force du groupe et son moral s'affichent en bas de l'écran. Souvenez-vous qu'il est impossible de tirer en mouvement.

Melee combat (Mêlée) : bien que vos hommes et la plupart de vos adversaires soient à pied, certaines villes espagnoles plus importantes disposent d'une cavalerie rapide et adroite dans les combats de mêlée en terrain ouvert. La cavalerie ne possède pas d'armes de longue portée et perd de son efficacité en forêt.

Visibility (Visibilité) : il vous est impossible de voir l'ennemi en forêt ou en ville, et inversement. Vous remarquerez qu'en telles situations, les troupes ennemies disparaissent, et quand vous vous trouvez dans une forêt ou en ville, elles ne peuvent vous voir. Profitez de cette option pour cacher un groupe en lisière de bois ou en ville, et attirer l'ennemi dans une

embuscade en exposant un autre groupe à proximité.

Terrain Effects (Effets de terrain) : forêts, constructions et marais ralentissent la progression de toutes les troupes. De plus, forêts et bâtiments permettent de se protéger du feu ennemi. Ainsi, les troupes sont plus à l'abri et ne peuvent être touchées de loin. Les forces ennemies ont de petites embarcations pour traverser rapidement les étendues d'eau, tandis que vos hommes doivent les traverser à pied.

Morale (Moral) : chaque groupe a un niveau de moral différent variant de fort, bon, furieux, effrayé et paniqué. Quand un groupe est pris de panique, il s'enfuit sans se soucier des autres.

De sérieuses pertes démoralisent un groupe, tandis qu'un répit dans le combat lui redonne confiance. Les troupes hors du combat récupèrent plus vite que les troupes sous les tirs ou les attaques de l'ennemi.

The Final Assault (Assaut final) : votre but est de faire pénétrer vos hommes dans le fort. Ce faisant, le combat en terrain ouvert prend fin et un combat d'épée sur les remparts détermine si la ville se rend ou si votre attaque a échoué.

Retreat (Retraite) : vous pouvez vous retirer du champ de bataille en déplaçant vos groupes vers le bord de la carte. Vous mettez ainsi fin à l'attaque.

THE TREASURE FLEET IN 1560

Cumana – early October
Puerto Cabello – late October
Maracaibo – early November
Rio de la Hacha – late November
Nombre de Dios – early December
Cartagena – late December
Campeche – late January
Vera Cruz – early February
Havana – early March
Santiago – late March
Florida Channel – late April

THE TREASURE FLEET IN 1600

Cumana – early October
Caracas – late October
Maracaibo – early November
Rio de la Hacha – late November
Santa Marta – early December
Puerto Bello – late December
Cartagena – early January
Campeche – early February
Vera Cruz – late February
Havana – late March
Florida Channel – late April
Puerto Bello – late October

THE TREASURE FLEET IN 1620

Caracas – early September
Maracaibo – late September
Rio de la Hacha – early October
Santa Marta – late October
Puerto Bello – early November
Cartagena – early December
Campeche – early January

THE SILVER TRAIN IN 1560

Cumana – early April
Borburata – late April
Puerto Cabello – early May
Coro – late May
Gibraltar – early June
Maracaibo – late June
Rio de la Hacha – early July
Santa Marta – late July
Cartagena – early August
Panama – late August
Nombre de Dios – early October

THE SILVER TRAIN IN 1600

St. Thome – early April
Cumana – late April
Caracas – early May
Puerto Cabello – late May
Coro – early June
Gibraltar – late June
Maracaibo – early July
Rio de la Hacha – late July
Santa Marta – early August
Cartagena – late August
Panama – early September

THE SILVER TRAIN IN 1620

St. Thome – early March
Cumana – late March
Caracas – early April
Puerto Cabello – late April
Gibraltar – early May
Maracaibo – late May
Rio de la Hacha – early June

Vera Cruz – late January
Havana – late February
Florida Channel – late March
Puerto Bello – early September

THE TREASURE FLEET IN 1640

Caracas – early October
Maracaibo – late October
Rio de la Hacha – early November
Santa Marta – late November
Puerto Bello – early December
Cartagena – early January
Campeche – early February
Vera Cruz – late February
Havana – late March
Florida Channel – late April

THE TREASURE FLEET IN 1660

Caracas – early September
Maracaibo – late September
Rio de la Hacha – early October
Santa Marta – late October
Puerto Bello – early November
Cartagena – early December
Campeche – early January
Vera Cruz – late January
Havana – late February
Florida Channel – late March

Santa Marta – late June
Cartagena – early July
Panama – late July

THE SILVER TRAIN IN 1640

Cumana – early April
Caracas – late April
Gibraltar – early May
Maracaibo – late May
Rio de la Hacha – early June
Santa Marta – early July
Cartagena – late July
Panama – late August
Puerto Bello – early October

THE SILVER TRAIN IN 1660

Cumana – early March
Caracas – late March
Gibraltar – early April
Maracaibo – late April
Rio de la Hacha – early May
Santa Marta – early June
Cartagena – late June
Panama – late July
Puerto Bello – early September

©1986 Microprose Software Limited. Tous droits réservés. Licence à Kixx. Toute copie, revente ou prêt sont illégaux, sous quelque forme que ce soit, et strictement interdits. Kixx, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, Grande Bretagne. Tél : (21) 625 3311.

PIRATES

SYSTEMANFORDERUNGEN UND INSTALLATION (AMIGA)

System: Amiga 500/+, 600, 1000, 1200 oder 2000 mit 512 KB RAM, Diskettenlaufwerk und Farbmonitor.

Eine Maus wird empfohlen, ist aber keine Bedingung.

Festplatte und Diskettenlaufwerke: Pirates kann auf Festplatte installiert oder von Disketten aus gespielt werden. Sollten Sie über keine Festplatte verfügen, ist es ratsam, Sicherungskopien anzufertigen und diese zum Spielen zu benutzen. Verwenden Sie für diesen Zweck zwei leere, formatierte Disketten, und kopieren Sie die zwei Originaldisketten. Achten Sie darauf, die Kopie von Pirates A auch "PiratesA" zu nennen, und die Kopie von Pirates B "PiratesB". Zum Abspeichern von Spielständen sollten Sie noch eine dritte Diskette bereitlegen.

SPEICHERANFORDERUNGEN

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

Systeme mit 1 MB: Pirates weiß den 1 MB 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 Standard-Amigatasten 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. Beachten Sie, daß Pirates sehr viel Grafik-Chipspeicher verwendet. Falls Sie ein anderes, ebenso grafikintensives Programm gleichzeitig laufen haben, kann es vorkommen, daß zuwenig Platz vorhanden ist (auch wenn noch reichlich RAM zur Verfügung steht).

INSTALLATION AUF FESTPLATTE

Um Ihnen die Sache zu erleichtern, haben wir 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"-Symbol 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. Alle von nun an gespeicherten Spiele werden im Ordner "Pirates Stuff" abgelegt.

SYSTEMANFORDERUNGEN UND INSTALLATION (ATARI ST)

System: Atari ST/E oder Mega mit 512 KB RAM, Diskettenlaufwerk und Farbmonitor oder Farbfernseh-Ergänzung. Eine Maus ist erforderlich.

DISKETTENLAUFWERKE

Das Spiel kann zwar von den Originaldisketten gespielt werden, es ist jedoch ratsam, eine Sicherungskopie anzufertigen und diese zum Spielen zu verwenden. Sie benötigen hierfür eine leere, formatierte Diskette. Verwenden Sie das normale Gem Desktop oder ein anderes im Handel erhältliches Kopierprogramm, um Pirates auf die leere Diskette zu kopieren. Zum Abspeichern von Spielständen sollten Sie noch eine weitere leere Diskette bereitlegen.

INSTALLATION AUF FESTPLATTE

1. Einen neuen Ordner mit dem Namen "Pirates" erstellen.
2. Die Dateien durch Ziehen der Symbole von der Pirates-Diskette in den auf der Festplatte erstellten Pirates-Ordner kopieren. PIRATES.PRG vom Ordner AUTO in den Pirates-Ordner der Festplatte bewegen.
3. Im Pirates-Ordner sollten die folgenden Dateien erscheinen:
 - APIRATES.REZ ● PIRATES.PR
 - BPIRATES.REZ ● PIRATES.DAT
 - XPIRATES.REZ ● HALL_OF_FAME (OPTIONAL)
4. Damit ist die Installation abgeschlossen. Gespeicherte Spiele können im Pirates-Ordner abgelegt werden.

KOPIERSCHUTZ FÜR AMIGA UND ATARI ST

Pirates ist mit der Key-Disk-Technik gegen Raubkopieren geschützt. Beim Betreiben des Programms von einer Sicherungskopie oder Festplatte werden Sie aufgefordert, kurz die Originaldiskette einzulegen.

LADEN DES SPIELS

Legen Sie die Sicherungsdiskette in das Diskettenlaufwerk ein, und setzen Sie Ihren Computer zurück. Wenn Pirates auf der Festplatte installiert ist, wechseln Sie zum Ordner "Pirates stuff" (Amiga)/"Pirates" (Atari ST) und doppelklicken auf "Pirates" (Amiga)/"Pirates.PRG" (Atari), um mit dem Spiel zu beginnen. Legen Sie auf die Aufforderung die Originaldiskette ein.

SYSTEMANFORDERUNGEN UND INSTALLATION (PC)

System: IBM PC, XT, AT, PS/2 oder ein 100% kompatibler Computer, einschließlich Tandy-Computer der Serie 1000, 1200, 3000 und 4000. Hinweis: Kein PC Jr.
Speicheranforderungen: Mindestens 256 KB RAM
Grafikunterstützung: CGA, EGA und Tandy 1000
Erforderliche DOS-Version: 2.1 oder höher zum Speichern von Spielen; Pirates kann jedoch auch ohne DOS gespielt werden.

LADEN DES SPIELS

1. Eine leere Diskette formatieren, auf der Spiele gespeichert und/oder hohe Punktstände aufgezeichnet werden können. Das Spiel kann nicht auf die Festplatte gespeichert werden.
2. Den Computer ausschalten.
3. Die Pirates-Diskette in das Diskettenlaufwerk einlegen.
4. Den Computer einschalten.
5. Das Grafiksystem wählen.
6. Die Anzahl der Spieler wählen.
7. Joystick oder Tastatur wählen. Bei der Wahl des Joysticks werden Sie unter Umständen aufgefordert, diesen zu kalibrieren.

Hinweis: Pirates ist kopiergeschützt. Das bedeutet, daß Kopien des Programms nicht betrieben werden können. Auch kann das Programm nicht auf die Festplatte installiert werden.

TASTATUREMULATION EINES JOYSTICKS

Taste 5 oder Eingabetaste	Joysticktaste
Taste 1 (Ziffernblock)	Joystick nach unten & links
Taste 2 (Ziffernblock)	Joystick nach unten
Taste 3 (Ziffernblock)	Joystick nach unten & rechts
Taste 4 (Ziffernblock)	Joystick nach links
Taste 6 (Ziffernblock)	Joystick nach rechts
Taste 7 (Ziffernblock)	Joystick nach oben & links
Taste 8 (Ziffernblock)	Joystick nach oben
Taste 9 (Ziffernblock)	Joystick nach oben & rechts

EIN SCHNELLER EINSTIEG (NUR ATARI ST/AMIGA/PC)

Wir schlagen vor, Sie beginnen Ihr erstes Spiel mit den folgenden Einstellungen. Steuern Sie mit der Maus/dem Joystick die gewünschte Option an, bis sie markiert ist, und klicken Sie mit der linken Maustaste/der Feuertaste.

1. Welcome: Start a New Career
Willkommen: Eine neue Karriere starten
2. Special History period?: No
Besonderes Zeitalter?: Nein
3. What nationality are you? English
Was ist Ihre Nationalität? Englisch
4. Type your name
Geben Sie Ihren Namen ein (nicht mehr als 11 Zeichen (Atari St/Amiga)/ 9 (PC/CBM 64/128). Drücken Sie anschließend die Eingabetaste.
5. You are an: Apprentice
Sie sind: Lehrling
6. Special Ability: Skill at Fencing
Besondere Fähigkeit: Fechtkunst

WICHTIG: Treasure Fleet oder Silver Train: Sie müssen Bescheid wissen, wann die Treasure Fleet oder die Silver Train ankommen! Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt "Ihre Anfangsgeschichte".

LADENANWEISUNGEN - C64/ 128

KASSETTE / DISKETTE

KASSETTE: Drücken Sie gleichzeitig die UMSCHALT-TASTE und die Taste RUN/STOP und dann die Eingabetaste.

Drücken Sie auf dem Kassettenrekorder PLAY, und befolgen Sie die Bildschirmanweisungen.

DISKETTE: Geben Sie "LOAD """,8,1" ein, und betätigen Sie die EINGABETASTE. Das Spiel wird automatisch geladen. Lassen Sie die Diskette nach dem Laden im Diskettenlaufwerk.

EIN WORT ZU DEN ZIELEN

Aus bescheidenen Verhältnissen suchen Sie auf den Westindischen Inseln Ihr Glück, um als wohlhabender Mann in den Ruhestand treten zu können. Wie bequem Ihr Leben im Ruhestand wird, hängt von Ihrem Vermögen und den tollen Abenteuern, die Sie erleben, ab.

Nach jeder Reise können Sie in den Hafen zurückkehren und die Beute teilen. Danach können Sie in den Ruhestand treten. Sie können Ihre Abenteuerreisen auch wieder aufnehmen. Gehen Sie ab und zu einmal "zur Probe" in den Ruhestand, um das Ganze besser zu verstehen.

ANFÄNGLICHE MÖGLICHKEITEN

Ein neuer Spieler sollte *Start a New Career* wählen.

Start a New Career (Eine neue Karriere starten) - Hier beginnt ein komplettes Abenteuer für Ihre erste Ankunft in der neuen Welt, bis hin zu Ihrem wohlverdienten Ruhestand. Dies ist ein "Standardspiel" und kann einige Zeit dauern.

Continue a Saved Game (Gespeichertes Spiel weiterspielen) (Atari ST / Amiga / PC / CBM 64/128 - nur Diskette). Mit dieser Option kann ein begonnenes Spiel wieder aufgenommen werden. Sie benötigen hierfür die Diskette, auf der Sie das Spiel gespeichert haben. Legen Sie die Diskette mit dem gespeicherten Spiel erst ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Command a Famous Expedition (Eine berühmte Expedition kommandieren) - Dies ist ein "kurzes Spiel", bei dem Sie nur eine Expedition kommandieren. Die Expeditionen sind gewöhnlich groß und enden, wenn Sie die Beute teilen. Berühmte Expeditionen sind nichts für Anfänger.

BERÜHMTE EXPEDITIONEN

Ein neuer Spieler sollte besser nicht mit einer berühmten Expedition beginnen. Jede Expedition ist ein kurzes, eigenständiges Abenteuer, das endet, wenn die Beute geteilt wird. Im wirklichen Leben wurden diese Expeditionen von erfahrenen und fähigen Männern geführt.

Wählen Sie eine berühmte Expedition:

*Battle of San Juan de Ulua (John Hawkins, 1569).
The Silver Train Ambush (Francis Drake, 1573).
The Treasure Fleet (Piet Heyn, 1628). The Sack of
Maracaibo (L'Ollonais, 1666). The King's Pirate
(Henry Morgan, 1671). The Last Expedition
(Baron de Pointis, 1697).*

AUSWAHL EINES ZEITALTERS

Ein neuer Spieler sollte auf die Frage "Special historical period?" *No thanks* antworten. Dadurch erhält er automatisch die für die Piraterie beste Zeit: *The Buccaneer Heroes* (1660).

Select a Time Period (Zeitalter wählen):

The Silver Empire (1560). *Merchants and Smugglers* (1600). *The New Colonists* (1620). *War for Profit* (1640). *The Buccaneer Heroes* (1660). *Pirates' Sunset* (1680).

AUSWAHL EINER NATIONALITÄT

Ein neuer Spieler sollte "English Buccaneer" wählen. Spezifische Rollen ändern sich von Zeitalter zu Zeitalter (für 1560 ist keine holländische (Dutch) Rolle verfügbar). Die gewählte Rolle bestimmt, wo Sie starten, über welches Schiff/welche Schiffe Sie verfügen sowie die Größe Ihrer Mannschaft, Ihren anfänglichen Wohlstand und Ruf usw.

IHR NAME

Geben Sie einen beliebigen Namen ein (Sie sind dabei durch die Anzahl der Zeichen beschränkt). Betätigen Sie danach die Eingabetaste.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Ein neuer Spieler sollte *Apprentice* wählen. Dadurch erhält man eine Umgebung, die das Erlernen des Spiels erleichtert.

Apprentice (Lehrling) gibt dem Spieler ein Maximum an "Hilfe" von erfahrenen, ihm unterstellten Offizieren an Bord des Schiffes.

Journeyman (Geselle) ist relativ einfach. Die Untergebenen sind weniger erfahren (aber immer noch recht gut), Ihr Anteil an der Beute ist jedoch größer.

Adventurer (Abenteurer) ist relativ schwierig. Ihre Untergebenen sind mittelmäßig, dafür erhalten Sie jedoch einen großen Teil der Beute.

Swashbuckler (Draufgänger) ist ausgesprochen schwierig. Ihre Untergebenen sind nichtsnutzige Trunkenbolde. Von der Beute erhalten Sie jedoch den Löwenanteil.

BESONDERE FÄHIGKEITEN (SPECIAL ABILITIES)

Neue Spieler können wählen, was sie wollen. Beim Schwierigkeitsgrad *Apprentice* sind alle Aktivitäten recht einfach.

Skill at Fencing (Fechtkunst) gibt Ihnen gut trainierte Reflexe. Verglichen damit wirken die Aktionen und Reaktionen des Feindes ausgesprochen träge.

Skill at Navigation (Navigationskunst) macht das Reisen auf hoher See schneller und einfacher.

Skill at Gunnery (Experte im Umgang mit Geschützen) hilft Ihnen bei Seeschlachten und erhöht die Wahrscheinlichkeit, daß Ihre Breitseiten auch ihr Ziel treffen.

Wit and Charm (Geist und Charme) ist besonders im Umgang mit Gouverneuren und anderen hochgestellten Persönlichkeiten von Nutzen.

Skill at Medicine (Medizinisches Wissen) hilft Ihnen, Ihre Gesundheit zu erhalten und die Auswirkung von Verletzungen gering zu halten.

IHRE ANFANGSGESCHICHTE:

TREASURE FLEETS & SILVER TRAINS

Ganz am Anfang werden Sie um eine wichtige Auskunft gebeten: die Ankunftszeit der *Spanish Treasure Fleet* bzw. des *Silver Train* in einer bestimmten Stadt. Die Reiseroute ändert sich jedes Jahr. Vergewissern Sie sich, daß Sie die Ankunftszeit für das richtige Jahr haben, und verwechseln Sie die *Treasure Fleet* nicht mit der *Silver Train* oder umgekehrt.

Wenn Sie die richtige Antwort geben, werden sich die Ereignisse für sie positiv entwickeln.

Falls Sie die falsche Antwort geben, werden Sie darauf hingewiesen, daß Ihr Start nicht sehr vielversprechend ist. Sie sollten am besten noch mal von vorn anfangen, denn sonst sieht Ihre Zukunft sehr düster aus.

Spanien & Peru: Manchmal befindet sich die *Treasure Fleet* nicht in der Karibik, sondern in Sevilla, Spanien, um für die nächste Reise vorbereitet zu werden. Auch die *Silver Train* ist nicht immer in der Karibik, sondern in Peru, wo Silber und Gold geladen wird. In beiden Fällen sind die Schiffe für Sie nicht erreichbar. Sie müssen warten, bis sie wieder in die Karibik kommen.

FECHTEN UND SÄBELKUNST

STEUERUNG

Sie befinden sich auf der rechten Seite der Kampfszene, Ihr Gegner auf der linken.

	Atari ST (Maus)	Amiga (Maus)	PC (Joystick)	CBM 64/128 (Joystick)
Schnellangriff, hoch, mittelhoch oder niedrig	nach links	nach links	Links &: nach oben/in die Mitte/nach unten	Links &: nach oben/in die Mitte/nach unten
Schwerthieb von oben, Mitte oder niedrig	Maus nach links & linke Maustaste	Maus nach links & linke Maustaste	Links & Feuertaste: nach oben/in die Mitte/nach unten	Links & Feuertaste: nach oben/in die Mitte/nach unten
Abwehr von oben, Mitte oder unten	nach oben/in die Mitte/nach unten	nach oben/in die Mitte/nach unten	nach oben/in die Mitte/nach unten	nach oben/in die Mitte/nach unten
Rückzug und Abwehr von oben, Mitte oder unten	nach rechts	nach rechts	Rechts &: nach oben/in die Mitte/nach unten	Rechts &: nach oben/in die Mitte/nach unten
Pause/Wiederaufnahme des Spiels	Leertaste	Leertaste	Leertaste	Leertaste

DIE WAHL DER WAFFE

Es stehen drei Arten von Schwertern zur Verfügung: Rapier, Entersäbel und Langschwert. Bei allen drei Waffen hat ein Hieb die zweifache Wirkung eines normalen Angriffs, falls er trifft. Es dauert jedoch auch länger, einen Schwerthieb durchzuführen. Ihr Gegner verfügt ebenfalls über verschiedene Waffen. (CBM 64+/128 (PC-EGA): Gegner in gelben Hemden haben einen Entersäbel, Gegner in orangefarbenen (blauen) Hemden ein Langschwert und solche in grünen Hemden ein Rapier.)

SCHLACHTEN

Nur wenige Schlachten werden als Duelle von Mann zu Mann ausgetragen. Meistens führen Sie Ihre entschlossene Mannschaft gegen den Feind.

Morale (Moral): Ihre Schläge gegen den gegnerischen Anführer und seine gegen Sie beeinflussen die Kampfmoral auf beiden Seiten. Die moralische Verfassung kann Wild, Strong (stark), Firm (fest), Angry (verärgert), Shaken (angeschlagen) oder Panic sein.

Number of Men (Anzahl der Männer): Während Sie kämpfen, tobt um Sie herum die Schlacht. Wieviele Opfer jede Seite zu beklagen hat, hängt von der Stärke und Kampfmoral ab. Ist die Kampfmoral auf beiden Seiten gleich, fügt die zahlenmäßig stärkere Mannschaft dem Gegner größeren Schaden zu. Eine kleinere Mannschaft mit hoher Kampfmoral kann jedoch Opfer vermeiden und der anderen Seite ernsthafte Verluste zufügen.

Retreat & Surrender (Rückzug & Kapitulation): Wenn Sie sich während einer Schlacht zurückziehen, folgen Ihnen Ihre Männer. Zu einer Kapitulation kommt es, wenn Sie dem "panischen" gegnerischen Anführer genügend Schaden zufügen, oder wenn vom Feind nur noch ein Mann übrig ist und Sie dann den Anführer treffen (unabhängig von der Kampfmoral). Dasselbe kann natürlich auch Ihnen passieren.

REISE DURCH DIE KARIBIK

INFORMATIONEN

Informationen über Ihre Lage erhalten Sie in Städten durch die Wahl von 'Check Information' und auf der Reise durch die Karibik durch Drücken der Feuer- oder Eingabetaste (je nach Computer).

Mit **Continue Travels (weiterreisen)** gelangen Sie wieder zu der vorigen Aktivität zurück.

Party Status (Stellung der Gruppe) zeigt die Habseligkeiten Ihrer Seite sowie die Haltung Ihrer Männer. Wenn Ihre Männer zu lange verärgert sind, kann es zur Meuterei kommen; seien Sie also vorsichtig. Wenn die Nahrungsmittel knapp werden, müssen Sie mit Deserteuren rechnen.

Personal Status (persönlicher Status) zeigt Ihre Relationen mit den verschiedenen Ländern sowie persönliche Informationen zu Ihrem Alter, Wohlstand, Ruf und Ihrer Gesundheit. Wenn es mit Ihrer Gesundheit nicht zum Besten steht, müssen Sie früher in den Ruhestand treten.

Im **Ship's Log (Logbuch)** werden Ihre Aktivitäten und Reisen sowie Notizen über besondere Informationen, die Sie erhalten haben, aufgezeichnet.

Maps (Karten) ist eine Datei mit allen Kartenauszügen zu vergrabenen Schätzen und anderen Verstecken. Am Anfang haben Sie keine Karten. Sie werden feststellen, daß bei allen Karten das Ziel (vergrabener Schatz, versteckte Plantage usw.) in der Mitte ist. Leider handelt es sich jedoch um geheime Karten, so daß Teile davon fehlen können. Wenn Sie mit Hilfe einer Karte den Ort entdecken, an dem sich das Versteck Ihrer Meinung nach befinden könnte, müssen Sie nach dem Ziel suchen (siehe Search (Suchen)).

Cities (Städte) liefern Ihnen alle verfügbaren Informationen über die verschiedenen Städte in der Karibik. Bewegen Sie den Cursor einfach auf einen Namen, und drücken Sie die Feuer- oder Eingabetaste (je nach Computer), um nähere Informationen zu erhalten. Wenn sich die Informationen zu einer Stadt durch ein wichtiges Ereignis (wie ein Angriff durch Piraten oder ein neuer Gouverneur) plötzlich radikal ändern, sind keine Informationen verfügbar, bis Sie die Stadt entweder besuchen oder von einem Reisenden in einer Taverne neue Informationen erwerben.

Search (Suchen) bedeutet, daß Sie einen Tag mit der Suche nach verborgenen Schätzen oder anderen Verstecken verbringen. Wenn Sie sich am richtigen Ort befinden und den richtigen Kartenauszug bei sich haben, finden Sie das Gesuchte. Ohne den Kartenauszug können Sie nichts finden. Diese Option ist sowohl auf See als auch in einer Stadt verfügbar.

Mit **Save Game (Spiel speichern)** (Atari ST/Amiga/PC/CBM64/128. Nur Diskette) können Sie das aktuelle Spiel speichern. Diese Option ist nur in Städten verfügbar.

IN DER STADT

Visit the Governor (Besuch beim Gouverneur): Ein Besuch beim Gouverneur kann sich als sehr nützlich erweisen. Er sagt Ihnen, mit wem sein Land befreundet und verfeindet ist. Er kann Ihnen besondere Angebote machen oder eine Belohnung zukommen lassen.

Visit a Tavern (Besuch einer Taverne): In den Tavernen können Sie zusätzliche Männer für Ihre Mannschaft anheuern, Neuigkeiten erfahren, von Reisenden detaillierte Informationen erwerben und vielleicht einige interessante Menschen treffen.

Sie werden feststellen, daß neue Männer wenig Interesse daran haben, bei einem alten Trinker in Heuer zu gehen.

Divide up the Plunder (Beute teilen): Als Kapitän erhalten Sie einen festen Anteil der Reichtümer Ihrer Gruppe (der Anteil ändert sich mit dem Schwierigkeitsgrad). Der Rest wird unter der Mannschaft aufgeteilt. Zur Beute können auch Schiffe, Lager, Waren und Kanonen gehören. Die Mannschaftsmitglieder machen sich mit ihrem neuen Wohlstand auf und davon und lassen Sie mit Ihrem Flaggschiff, den Vorräten und der Bewaffnung zurück. Nachdem Sie Ihr Schiff wieder auf Vordermann

gebracht haben (was einige Monate dauert), müssen Sie Ihre Bande wieder ganz von vorn aufbauen.

Check Information (Informationen überprüfen): Hier sehen Sie Informationen über sich, Ihre Mannschaft und die aktuelle Situation.

Leave Town (Stadt verlassen): Ihre Gruppe verläßt die Stadt, um die Segel zu setzen oder über Land zu marschieren.

HANDEL MIT DEN KAUFLEUTEN

Die Kaufleute einer Stadt können Nahrungsmittel, europäische Waren sowie die für den Export bestimmte Ernte (Tabak, Zucker, Felle oder Leder, je nach Zeitalter) kaufen und verkaufen. Sie können Schiffe und Kanonen reparieren und kaufen, bieten aber nur selten welche zum Verkauf an.

Um einen Gegenstand zu kaufen oder zu verkaufen, bewegen Sie den Zeiger nach oben oder unten, um die entsprechende Zeile zu wählen. Bewegen Sie den Zeiger dann nach links, um Gegenstände auf Ihr Schiff zu bringen (die entsprechende Menge Gold wird dem Kaufmann automatisch gegeben). Bewegen Sie den Zeiger nach rechts, um Gegenstände zu verkaufen (die entsprechende Menge Gold wird automatisch vom Händler auf Sie übertragen). Wenn Gegenstände ge- oder verkauft werden, wird der verfügbare Platz automatisch angeglichen.

Falls Sie über mehr als ein Schiff verfügen, können Sie die zusätzlichen Schiffe verkaufen. Beschädigte Schiffe können Sie gegen Bezahlung reparieren lassen.

SEEREISEN

HANDLUNG

Segel setzen

Nach Backbord drehen

Nach Steuerbord drehen

Informationen einblenden

Pause ein/aus

VORGEHENSWEISE

in gewünschte Richtung bewegen

nach links bewegen

nach rechts bewegen

links/Feuertaste

Leertaste

Segel setzen: Wenn sich Ihr Schiff in Küstennähe befindet und Ihre Männer es berühren, können Sie die Segel setzen.

Segeln: Um weiterhin geradeaus zu segeln, lassen Sie Ihren Joystick in der Mitte.

Geschwindigkeit: Direkt in den Wind zu segeln, ist immer am langsamsten. Wenn der Wind von schräg hinten kommt, ist man normalerweise am schnellsten. Bei jeder Art von Schiff gibt es eine Windposition, bei der das Schiff seine höchste Geschwindigkeit erreicht. Wenn Sie über eine ganze Flotte verfügen, segeln alle Schiffe mit der Geschwindigkeit des größten Schiffs.

Wetter: Die am Himmel entlangziehenden Wolken zeigen die Windrichtung an. Wolken weisen auf Sturmfronten mit starken Winden hin, welche für Sie gefährlich werden können, wenn Sie ihnen zu nahe kommen.

Sandbänke und Riffe: Sie können sehen, wo sich die Wellen über seichten Riffen und Sandbänken brechen. Wenn Sie auf eine Sandbank oder ein Riff auffahren, könnte eines Ihrer Schiffe den Boden verlieren.

Pinassen und Slups haben nur wenig Tiefgang und können dadurch solche gefährlichen Hindernisse risikolos überwinden.

Anker werfen: Die Anker können nur in seichtem Küstengewässer geworfen werden. Segeln Sie hierfür direkt an die Küste heran. Das Schiff hält automatisch an, und die Mannschaft geht von Bord. Wenn Sie bei einer Stadt vor Anker gehen, haben Sie verschiedene Möglichkeiten.

Mindestgröße der Mannschaft: Zum Segeln eines Schiffes werden mindestens acht Männer benötigt. Wenn Sie weniger als acht Männer pro Schiff haben, verlassen die Männer das Schiff.

ÜBERLANDREISEN

HANDLUNG

Marschieren

Marsch anhalten

Informationen einblenden

Pause ein/aus

VORGEHENSWEISE

In gewünschte Richtung bewegen

Leicht in entgegengesetzte Richtung bewegen

Linke Maustaste/
Feuertaste

Leertaste

Das Land besteht zum Großteil aus Dschungel, Sümpfen und Bergen ohne Wege, wodurch es bei Überlandreisen nur langsam voran geht.

ANKUNFT IN EINER STADT

Sail into Harbour (In den Hafen segeln) bedeutet, daß Ihre Schiffe friedlich an die Kais segeln. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie an einer am Meer gelegenen Stadt ankommen. Wird die Stadt durch eine Festung geschützt, eröffnen ihre Insassen u. U. das Feuer auf Ihre Schiffe, falls es sich um ein Ihnen feindlich gesinntes Land handelt. Wenn das Land Fremden gegenüber bloß mißtrauisch ist, feuert die Festungsbesatzung nur, wenn der Gouverneur eine persönliche Abneigung gegen Sie hat.

March into Town (In die Stadt marschieren): Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie über Land angereist sind.

Attack Town (Stadt angreifen) hat unterschiedliche Auswirkungen, je nachdem, ob Sie auf dem See- oder dem Landweg ankommen. Im letzteren Fall greifen Sie die Stadt vom Land aus an. Gibt es in der Stadt ein Fort mit einer entsprechend großen Garnison, könnte diese einen Ausfall machen und in einer Landschlacht außerhalb der Stadt auf Sie treffen. Zum Teil bleiben die Truppen auch in ihrer Festung oder in der Stadt und zwingen Ihre Männer somit zu einem Kampf Mann gegen Mann auf engen Raum.

Wenn Sie auf dem Seeweg ankommen, muß Ihr Flaggschiff eine Seeschlacht gegen die Festung ausfechten. Ihr Ziel ist es, Ihr Schiff an die Küste in der Nähe der Festung zu segeln, damit die Männer an Land gehen und die Festung von der dem Meer zugeneigten Seite stürmen können. Das ist natürlich ausgesprochen gefährlich, da die Kanonen der Festung auf Sie gerichtet sind!

Sneak into Town (in die Stadt schleichen): Verstecken Sie Ihre Schiffe in einer in der Nähe gelegenen Bucht und schleichen Sie sich mit einigen vertrauenswürdigen Männern in der Nacht in die kleinen Seitenstraßen der Stadt.

Wenn Sie in eine Stadt schleichen, müssen Sie unerkannt bleiben und können somit in den Tavernen keine Männer anheuern.

Mit **Leave Town (Stadt verlassen)** verlassen Sie die Stadt und bereisen wieder die Karibik.

SCHAUEN SIE NACH DER SONNE, UM IHRE POSITION ZU BESTIMMEN

Mit Hilfe des Astrolabiums können Sie herausfinden, auf welchem Breitengrad Sie sich befinden.

Steuerung des Astrolabiums

HANDLUNG	VORGEHENSWEISE
Astrolabium unter die Sonne bewegen	links/rechts
Astrolabium-Plattform zur Basis der Sonne heben/senken	nach oben/nach unten
Ausgang	Linke Maustaste/ Feuertaste
Pause ein/aus	Leertaste

Verwendung des Astrolabiums: Beobachten Sie den Stand der Sonne am Himmel und folgen Sie ihr mit dem Astrolabium. Wenn die Sonne ihren Höhepunkt erreicht (Mittag), bewegen Sie das Astrolabium darunter. Heben bzw. senken Sie die Plattform, bis sie den unteren Rand der Sonne berührt. Lesen Sie jetzt den Breitengrad (in Graden nördlich vom Äquator) ab. Wie Sie bemerken werden, ist das Sichten der Sonne bei bewölktem Himmel recht schwierig.

Koppeln des Längengrades: Der Längengrad kann nur mit Hilfe der Besteckrechnung geschätzt werden. Sie können den Längengrad auch auf der Grundlage, wie schnell Sie nach Osten oder Westen gesehlt sind,

selbst schätzen.

ZUSAMMENTREFFEN AUF SEE

Segel in Sicht! Von einem feindlichen Schiff sehen Sie als erstes die Segel und Masten am Horizont. Ein Zusammentreffen wird am einfachsten vermieden, indem Sie Ihre Reise fortsetzen. Wenn Sie sich die Segel genauer ansehen wollen, kommen Sie dem anderen Schiff automatisch näher.

Schiff in Sicht: Wenn Sie die Segel genauer untersucht haben, sehen Sie jetzt das ganze Schiff. Sie können dem Zusammentreffen noch immer aus dem Weg gehen, indem Sie jetzt weitersegeln. Sie können sich das Schiff jedoch auch näher betrachten, wodurch sich der Abstand zwischen den beiden Schiffen verringert, was Ihnen wiederum erlaubt, die Nationalität des anderen festzustellen.

Die Flaggen: Nachdem das andere Schiff die Flaggen gehißt hat, können Sie entweder versuchen, friedlich davonzusegeln, an seine Seite fahren und die letzten Neuigkeiten austauschen, oder es angreifen. Wenn es sich bei der Besatzung des Schiffes um Piraten oder Piratenjäger handelt, werden Sie unter Umständen erkannt und unabhängig von Ihrer eigenen Wahl angegriffen.

Wahl des Flaggschiffs: Wenn es zu einer Schlacht kommt und Sie über mehr als ein Schiff verfügen, können Sie wählen, welches Ihr Flaggschiff sein soll. Das von Ihnen gewählte Schiff muß die Schlacht ausfechten.

Die für die Schlacht verfügbare Anzahl an Männern und Kanonen hängt vom Schiff ab. Wenn Ihr Flaggschiff klein ist, limitiert das die Anzahl der Männer und Kanonen. Für jede Kanone werden zudem vier Mannschaftsmitglieder benötigt. Das von Ihnen gewählte Schiff bleibt bis zur nächsten Schlacht Ihr Flaggschiff.

SEESCHLACHTEN

Wenn ein Zusammentreffen zu einer Schlacht führt, ändert sich die Szene in eine Schlacht Schiff gegen Schiff.

	ATARI ST/AMIGA (Maus)	PC/C 64/128 (Joystick)
Segel setzen (beschleunigen)	rechte Maustaste	nach vorn/nach hinten
Segel einholen (Schaden verringern)	rechte Maustaste	nach vorn/nach hinten
Breitseite feuern	linke Maustaste	Feuertaste
Pause ein/aus	Leertaste	Leertaste

Sailing (Segeln): Es wird genau wie bei einer Seereise manövriert.

Change Sails (Segel wechseln): Volle Segel für Höchstgeschwindigkeit. Niedrigere Segel für niedrigere Geschwindigkeit, was die Gefahr einer Beschädigung der Takelage vermindert. Zu Beginn sind die niedrigeren Segel gesetzt.

Fire Broadside (Breitseite feuern): Ihre Kanoniere feuern automatisch von der Seite des Schiffes, die dem Feind zugewandt ist. Um mit Ihren Kanonen zu zielen,

müssen Sie das Schiff also entsprechend drehen. Nach dem Abfeuern einer Breitseite laden die Männer so schnell wie möglich wieder die Kanonen.

Die Zeit, die der Feind zum Laden der Kanonen benötigt, hängt von der Qualität der Mannschaft ab (die Mannschaft von Kriegsschiffen, Piratenjägern und Piraten ist besser als die von friedlichen Kaufleuten und Frachtschiffen). Wenn Sie die Segel wechseln, wird das Laden kurz gestoppt, da die Männer an den Segeln gebraucht werden.

Escape from Battle (der Schlacht entkommen): Um einer Seeschlacht zu entkommen, müssen Sie vom Feind wegsegeln. Wenn der Abstand zwischen den beiden Schiffen groß genug ist, endet die Schlacht automatisch. Wenn die Kampfhandlungen lange genug andauern, kann die Schlacht durch den Einbruch der Nacht beendet werden.

Wenn Sie einer Schlacht entfliehen und das feindliche Schiff nicht beschädigt ist, können Sie im Zuge der Verfolgung ein Schiff verlieren. Diese Gefahr besteht nur, wenn zwei oder mehr Ihrer Schiffe zusammen segeln.

Grapple & Board (festhaken & entern): Wenn Sie Ihr Schiff an die Seite des feindlichen Schiffes segeln, versucht die Mannschaft automatisch, das jeweils andere Schiff zu entern. Sie müssen Ihre Männer in den Kampf führen.

Prisen & Beute

Prizes (Prisen): Wenn Sie eine Seeschlacht gewinnen, können Sie entweder (durch Aussenden einer Prisenmannschaft) das feindliche Schiff übernehmen, oder nur die Ladung an sich nehmen und das Schiff selbst in Brand stecken und versenken. Nach der Schlacht erhalten Sie einen Bericht über die Bewaffnung und die Größe des Schiffes sowie über den verbleibenden Lagerraum Ihrer eigenen Flotte. Für jede Prise benötigen Sie acht Männer.

Plunder (Beute): Ob Sie das Schiff nun übernehmen oder versenken, müssen Sie entscheiden, was Sie erbeuten und was Sie zurücklassen (über Bord werfen) wollen. Sie nehmen sich automatisch alles Gold, das auf dem Schiff ist. Verglichen mit seinem Preis ist das Gewicht des Goldes ausgesprochen gering und beeinträchtigt daher nicht den Ihnen zur Verfügung stehenden Lagerraum.

Der Transport von Waren auf Ihr Schiff und das Überbordwerfen funktioniert genau wie der Handel mit Kaufleuten.

Seeangriff auf Städte

Wenn Sie in eine Stadt segeln und "Attack Town" (Stadt angreifen) wählen, beginnt ein vom Meer aus geführter Angriff auf die Stadt. Hierbei muß Ihr Flaggschiff so nahe wie möglich an das Land bei der Festung, die die Stadt beschützt, heransegeln. Wenn Sie zu weit weg anlegen, weigern sich Ihre Männer zu marschieren, und der Angriff endet in einem Fehlschlag. Wenn Sie nahe genug anlegen, springen die Männer an Land, stürmen in die Festung, und es kommt zu einer Schlacht in den Zinnen. Die Anzahl der Männer, die an dem Einfall teilnehmen, wird dadurch bestimmt, wieviele Männer auf Ihrem Flaggschiff Platz haben. Wie bei normalen Seeschlachten ziehen Sie sich zurück, indem Sie wegsegeln.

LANDGEFECHTE

Markierte Gruppe wechseln
 Markierte Gruppe bewegen
 Alle Gruppen gleichzeitig bewegen
 Auf Feind feuern
 Nahkampf
 Pause ein/aus

ATARI ST/AMIGA (Maus)

Linke Maustaste
 Maus bewegen, Richtungspfeil setzen
 Maus mit gedrückter linker Taste bewegen
 Im Ruhezustand automatisch
 Bei Kontakt automatisch
 Leertaste

PC/C 64/128 (Joystick)

Feuertaste
 In gewünschte Richtung bewegen
 Bei gedrückter Feuertaste bewegen
 Im Ruhezustand automatisch
 Bei Kontakt automatisch
 Leertaste

Wenn Ihre Gruppe auf dem Landweg in eine Stadt einmarschiert und diese angreifen will, bilden die Verteidiger der Stadt u. U. eine kleine Armee, die ausmarschiert und Sie in einem offenen Kampf angreift.

Giving Orders (Befehle geben): Bei einem Landgefecht ist Ihre Mannschaft in zwei oder drei Gruppen aufgeteilt. Sie können jeder Gruppe einzeln oder allen gemeinsam Befehle geben. Die gewählte Gruppe ändert sich auf der Karte von grau zu schwarz/(weiß), und ihre Stärke und Kampfmoral erscheinen darunter.

Denken Sie daran, daß Ihre Männer nicht kämpfen können, während sie in Bewegung sind.

Melee combat (Handgemenge): Obwohl Ihre Gruppe und die meisten Verteidiger zu Fuß sind, verfügen einige größere spanische Städte über eine Kavallerie, die sehr schnell und besonders in Handgemengen auf freiem Feld versiert ist. Die Kavallerie hat jedoch keine Langstreckenwaffen und ist im Wald stark im Nachteil.

Visibility (Sichtbarkeit): In Wäldern und Städten verborgene Männer sind für den Gegner unsichtbar. Wie Sie bemerken werden, verschwinden die feindlichen Truppen in solchen Situationen. Wenn Sie sich im

Wald oder in einer Stadt befinden, kann Sie der Gegner nicht mehr sehen. Nutzen Sie dies zu Ihrem Vorteil, indem Sie eine Gruppe am Wald- oder Stadtrand verstecken, und locken Sie den Gegner dann dorthin, indem Sie ihm eine andere Gruppe zeigen.

Terrain Effects (die Wirkung des Terrains): Wälder, Gebäude und Sümpfe halten alle Truppen auf. Aber sie liefern auch Schutz vor dem Feuer der Gegner. Dadurch müssen die Truppen weniger Opfer hinnehmen und können nicht aus weiter Entfernung getroffen werden. Den feindlichen Streitkräften stehen kleine Küstenboote zur Verfügung, mit denen Sie schnell über Gewässer segeln können. Ihr Männer müssen dagegen durch die Untiefen waten.

Morale (Kampfmoral): Die Kampfmoral ist von Gruppe zu Gruppe unterschiedlich und geht von stark, über fest, verärgert, angeschlagen bis zu panisch. Wenn eine Gruppe in Panik ausbricht, laufen die Männer ungeachtet aller Befehle vor dem Feind davon. Viele Todesfälle demoralisieren eine Gruppe natürlich. Durch eine Unterbrechung des Kampfhandlungen wird die Moral wieder hergestellt. Die Moral von nicht im

Kampf befindlichen Truppen ist schneller wieder hergestellt als von Truppen, die unter feindlichem Beschuß stehen.

The Final Assault (der letzte Angriff): Ihr Ziel ist es, Ihre Männer in die feindliche Festung zu bewegen. Wenn Sie das erreichen, enden die Kämpfe auf freiem Feld und ein Schwertkampf auf den Schutzwällen

bestimmt, ob die Stadt kapituliert oder Ihr Angriff fehlschlägt.

Retreat (Rückzug): Sie können sich von einem Schlachtfeld zurückziehen, indem Sie sich mit all Ihren Gruppen aus dem Bereich der Karte bewegen. Der Angriff wird dadurch beendet.

THE TREASURE FLEET IN 1560

Cumana – early October
Puerto Cabello – late October
Maracaibo – early November
Rio de la Hacha – late November
Nombre de Dios – early December
Cartagena – late December
Campeche – late January
Vera Cruz – early February
Havana – early March
Santiago – late March
Florida Channel – late April

THE SILVER TRAIN IN 1560

Cumana – early April
Borburata – late April
Puerto Cabello – early May
Coro – late May
Gibraltar – early June
Maracaibo – late June
Rio de la Hacha – early July
Santa Marta – late July
Cartagena – early August
Panama – late August
Nombre de Dios – early October

THE TREASURE FLEET IN 1600

Cumana – early October
Caracas – late October
Maracaibo – early November
Rio de la Hacha – late November
Santa Marta – early December
Puerto Bello – late December
Cartagena – early January
Campeche – early February
Vera Cruz – late February
Havana – late March
Florida Channel – late April
Puerto Bello – late October

THE SILVER TRAIN IN 1600

St. Thome – early April
Cumana – late April
Caracas – early May
Puerto Cabello – late May
Coro – early June
Gibraltar – late June
Maracaibo – early July
Rio de la Hacha – late July
Santa Marta – early August
Cartagena – late August
Panama – early September

THE TREASURE FLEET IN 1620

Caracas – early September
Maracaibo – late September
Rio de la Hacha – early October
Santa Marta – late October
Puerto Bello – early November
Cartagena – early December
Campeche – early January
Vera Cruz – late January
Havana – late February
Florida Channel – late March
Puerto Bello – early September

THE SILVER TRAIN IN 1620

St. Thome – early March
Cumana – late March
Caracas – early April
Puerto Cabello – late April
Gibraltar – early May
Maracaibo – late May
Rio de la Hacha – early June
Santa Marta – late June
Cartagena – early July
Panama – late July

THE TREASURE FLEET IN 1640

Caracas – early October
Maracaibo – late October
Rio de la Hacha – early November
Santa Marta – late November
Puerto Bello – early December
Cartagena – early January
Campeche – early February
Vera Cruz – late February
Havana – late March
Florida Channel – late April

THE SILVER TRAIN IN 1640

Cumana – early April
Caracas – late April
Gibraltar – early May
Maracaibo – late May
Rio de la Hacha – early June
Santa Marta – early July
Cartagena – late July
Panama – late August
Puerto Bello – early October

THE TREASURE FLEET IN 1660

Caracas – early September
Maracaibo – late September
Rio de la Hacha – early October
Santa Marta – late October
Puerto Bello – early November
Cartagena – early December
Campeche – early January
Vera Cruz – late January
Havana – late February
Florida Channel – late March

THE SILVER TRAIN IN 1660

Cumana – early March
Caracas – late March
Gibraltar – early April
Maracaibo – late April
Rio de la Hacha – early May
Santa Marta – early June
Cartagena – late June
Panama – late July
Puerto Bello – early September

©1986 Microprose Software Limited. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert an Kixx. Das nicht genehmigte Kopieren, Verleihen oder der Wiederverkauf jeglicher Art ist streng verboten. Koxx, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, Großbritannien. Tel: (0)21 625 3311.

PIRATES

REQUISITI DEL SISTEMA E IMPOSTAZIONE (AMIGA)

Sistema: Amiga 500/+600,1000,1200 o 2000 con 512K di RAM, unità a dischetti e monitor a colori.

Si consiglia l'uso del mouse, pur non essendo indispensabile.

Dischi e unità a dischetti: Pirates può essere giocato mediante disco o può essere installato su un disco rigido. Se non avete un disco rigido, vi consigliamo di fare copie di riserva per giocare. Procuratevi due dischi vuoti e formattati e copiate su di essi i dischi originali. Fate in modo che la copia di Pirates A sia chiamata "PiratesA", e che quella di Pirates B sia chiamata "PiratesB". Potete inoltre mettere da parte un altro disco formattato per conservare i giochi salvati.

REQUISITI DELLA MEMORIA

Sistemi con 512K: sono usati tutti i 512K di RAM, dunque inizializzate dal disco PIRATES.

Sistemi con 1 Mbyte: il megabyte (1) di RAM è utilizzato interamente, conservando più dati nella memoria invece che su disco.

Più di 1 Mbyte: Pirates supporta totalmente l'elaborazione multitask di Amiga su sistemi con più di 1 Mbyte di RAM. Sui sistemi con memoria sufficiente, potete alternare tra Pirates e altri programmi standard cooperativi usando il normale tasto Amiga di sinistra unitamente ai tasti M e N. Se state navigando o combattendo con la spada, dovete mettere in pausa il gioco (barra spaziatrice) prima di alternare. Notate che Pirates usa molta memoria in "chip" per la grafica; se state facendo girare un altro programma che si comporta allo stesso modo, potrebbe non esserci abbastanza spazio per Pirates, anche se avete ancora a disposizione molta RAM.

INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO

Il disco A è dotato di un programma di installazione su disco rigido. Per installare il gioco sul disco rigido:

- (1) Inserite il disco A nell'unità a dischetti. (Se avete due unità a dischetti, potete inserire il disco B nell'altra unità.)
- (2) Cliccate due volte sull'icona HD Install.
- (3) Il programma vi chiederà su quale directory o sub-directory desiderate collocare la cartella "pirates stuff". Creerà in tal modo questa cartella e vi copierà i file necessari. Se avete solo un'unità a dischetti, vi verrà indicato quando inserire il disco B.
- (4) L'installazione è completata. Qualsiasi gioco vogliate salvare verrà collocato nella cartella "pirates stuff".

REQUISITI DEL SISTEMA E IMPOSTAZIONE (ATARI ST)

Sistema: Atari ST/E o Mega con 512k di RAM, unità a dischetti e un monitor a colori o collegamento con TV a colori. È necessario il mouse.

UNITÀ A DISCHETTI

Nonostante il gioco possa essere eseguito dal disco originale, vi consigliamo di fare una copia di riserva e di giocare con questa. Prima di giocare, procuratevi un

disco vuoto e formattato. Usate il normale Gem Desktop o qualsiasi programma di copiatura in commercio per copiare il disco Pirates sul disco vuoto. Potete mettere da parte un altro disco vuoto per conservare i giochi salvati.

INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO

(1) Create una nuova cartella e chiamatela Pirates.
(2) Copiate i file (trascinando le icone) dal disco Pirates alla cartella Pirates che avete creato sul disco rigido. Portate PIRATES.PRG fuori dalla cartella AUTO e mettetelo nella cartella Pirates del disco rigido:

(3) Nella cartella Pirates dovrebbero apparire i seguenti file:

- APIRATES.REZ ● PIRATES.PR
- BPIRATES.REZ ● PIRATES.DAT
- XPIRATES.REZ ● HALL OF FAME (OPTIONAL)

(4) L'installazione è completata. Mentre giocate, potete memorizzare i giochi salvati nella cartella Pirates.

PROTEZIONE DA COPIATURA (AMIGA E ATARI ST)

Pirates è protetto da copiatura grazie alla tecnica "key-disk". Quando fate girare il programma da un disco di riserva o da un disco rigido, vi viene chiesto di inserire temporaneamente il disco originale.

CARICAMENTO

Inserite il disco di riserva nell'unità a dischetti e resettate il computer. Se Pirates si trova su disco rigido, andate alla cartella "Pirates stuff" (Amiga) o "Pirates" (Atari ST) e cliccate due volte su Pirates (Amiga) o Pirates.PRG (Atari ST) per iniziare a giocare. Inserite il disco originale quando richiesto.

REQUISITI DEL SISTEMA E IMPOSTAZIONE (PC)

Sistema: IBM PC, XT, AT, PS/2 o un sistema compatibile al 100%, inclusi computer di serie Tandy 1000, 1200, 3000 e 4000. Nota: Non PC Jr.

Memoria minima richiesta: 256K di RAM.

Supporto grafico: CGA, EGA e Tandy 1000.

Richiesta versione: DOS 2.1 o superiore per salvare i giochi, sebbene Pirates non richieda DOS.

CARICAMENTO:

- (1) Formattate un disco vuoto per salvare il gioco e/o memorizzare i vostri punteggi. Non potete salvare il gioco sul disco rigido.
- (2) Spegnete il computer.
- (3) Inserite il disco Pirates nell'unità a dischetti.
- (4) Accendete il computer.
- (5) Selezionate il vostro sistema di grafica.
- (6) Selezionate il numero di giocatori.
- (7) Selezionate il joystick o la tastiera. Se selezionate il joystick, vi potrebbe essere chiesto di calibrarlo.

Nota: Pirates è protetto da copia. Ciò significa che le copie del programma non gireranno e che il programma non può essere installato su un disco rigido.

EMULAZIONE DEL JOYSTICK TRAMITE TASTIERA

Tasto 5 o Invio	Pulsante del joystick
Tasto 1 (tastiera numerica)	Joystick giù e sinistra
Tasto 2 (tastiera numerica)	Joystick giù
Tasto 3 (tastiera numerica)	Joystick giù e destra
Tasto 4 (tastiera numerica)	Joystick sinistra
Tasto 6 (tastiera numerica)	Joystick destra
Tasto 7 (tastiera numerica)	Joystick su e sinistra
Tasto 8 (tastiera numerica)	Joystick su
Tasto 9 (tastiera numerica)	Joystick su e destra

AVVIO RAPIDO (ATARI ST/AMIGA/ SOLO PC)

Vi consigliamo di iniziare il vostro primo gioco con le seguenti selezioni. Muovete il mouse/joystick fino a quando non si evidenzia l'opzione desiderata, poi cliccate con il pulsante sinistro del mouse o con quello del fuoco del joystick.

(1) Welcome: Start a new career

Benvenuti: iniziate una nuova carriera.

(2) Special historical period?: No

Un periodo storico particolare?: No.

(3) What nationality are you?: English

Di che nazionalità siete?: Inglese.

(4) Type your name (no more than 11 (Atari St/Amiga)/ 9 (PC/CBM 64/128) characters) and press Return.

Digitate il vostro nome (non più di 11 (Atari St/Amiga)/ 9 (PC/cbm 64/128) caratteri) e premete Invio.

(5) You are an: Apprentice.

Siete un: Apprendista.

(6) Special Ability: Skill at Fencing.

Abilità speciale: Scherma.

IMPORTANTE – Treasure Fleet (**Flotta del Tesoro**) o Silver Train (**Treno d'Argento**): dovete sapere quando arriva la Flotta del Tesoro o il Treno d'Argento! Consultate la sezione 'La vostra storia iniziale' per ulteriori dettagli.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO – C64/ 128 CASSETTA/DISCO

CASSETTA: Premete i tasti SHIFT e RUN/STOP contemporaneamente e quindi premete INVIO.

Premete PLAY sul registratore e seguite i prompt che appaiono sullo schermo.

DISCO: Digitate LOAD "",8,1 e premete INVIO. Il gioco si caricherà automaticamente. Una volta caricato il gioco, lasciate il disco nell'unità a dischetti.

IL VOSTRO SCOPO

Da un inizio umile, cercate di fare fortuna nelle Indie Occidentali, in modo che un giorno possiate ritirarvi ad una vita agiata. La qualità di tale vita corrisponde alla somma della vostra fortuna e dipende soprattutto dagli eventi che vi accadono nel corso delle vostre avventure. Alla fine di ogni viaggio, quando tornate al porto e dividete il bottino, potete ritirarvi. Potrete abbandonare il vostro ritiro e tornare alle vostre avventure. Mentre imparate a giocare, fate qualche "ritiro di prova" per

capire meglio il meccanismo di gioco.

POSSIBILITÀ INIZIALI

Un nuovo giocatore dovrebbe selezionare *Start a New Career*.

Start a New Career (Inizia una nuova carriera) consente di cominciare un'avventura completa dal vostro primo arrivo nel Nuovo Mondo fino al meritato ritiro. Questo è il gioco "standard", e può durare molto tempo.

Continue a Saved Game (Continua un gioco salvato) (Atari ST/ Amiga/ PC/ Cbm 64/ 128 solo su disco) vi permette di riprendere qualsiasi gioco non completato. Avrete bisogno del disco sul quale avete salvato il gioco. Non inserite il disco del gioco salvato fino a quando non vi verrà indicato.

Command a Famous Expedition (Comanda una famosa spedizione) è un "gioco breve" in cui voi comandate solo una spedizione. Queste spedizioni sono, solitamente, di vasta portata, ma finiscono nel momento in cui dividete il bottino. Le spedizioni famose non si addicono ai principianti.

SPEDIZIONI FAMOSE

Un giocatore nuovo dovrebbe tentare una carriera piuttosto che una famosa spedizione. Ogni spedizione è un'avventura breve ed autonoma che termina quando dividete il bottino. Nella realtà queste spedizioni furono comandate da un condottiero abile ed esperto.

Selezionate una spedizione famosa:

Battle of San Juan de Ulua (Battaglia di San Juan de Ulua) (John Hawkins, 1569). The Silver Train Ambush (L'agguato al treno d'argento) (Francis Drake, 1573). The Treasure Fleet (La flotta del tesoro) (Piet Heyn, 1628). The Sack of Maracaibo (Il saccheggio di Maracaibo) (L'Ollonais, 1666). The King's Pirate (Il pirata del re) (Henry Morgan, 1671). The Last Expedition (L'ultima spedizione) (Baron de Pointis, 1697).

SELEZIONE DEL PERIODO STORICO

Un giocatore nuovo dovrebbe rispondere "No grazie" (No. thanks). Ciò vi dà automaticamente l'era della pirateria più vantaggiosa: Gli Eroi del Bucaniere (1660).

Selezionate un periodo di tempo:

The Silver Empire (L'Impero d'Argento) (1560). Merchants and Smugglers (Mercanti e Contrabbandieri) (1600). The New Colonists (I Nuovi Colonizzatori) (1620). War for Profit (Guerra per Denaro) (1640). The Buccaneer Heroes (Gli Eroi del Bucaniere) (1660). Pirates' Sunset (Il Tramonto dei Pirati) (1680).

SELEZIONE DI UNA NAZIONALITÀ

Un giocatore nuovo dovrebbe selezionare English Buccaneer (Bucaniere Inglese). I ruoli specifici disponibili variano da periodo a periodo (nessun ruolo olandese è disponibile nel 1560). Il ruolo che scegliete determina il vostro inizio, le navi di cui disponete, il numero di uomini che compongono vostro equipaggio, la vostra ricchezza e reputazione iniziali e così via.

IL VOSTRO NOME

Digitate il nome che desiderate, ma avrete un numero di caratteri limitato. Premete il tasto Invio per confermare l'immissione.

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Un giocatore principiante dovrebbe selezionare Apprentice. Ciò vi consentirà di accedere allo scenario di apprendimento più facile e utile.

Apprentice (Apprendista) offre al giocatore il massimo dell'aiuto grazie ad esperti ufficiali subordinati a bordo della nave.

Journeyman (Escursionista) è abbastanza facile. I subordinati del giocatore sono meno esperti (sebbene ancora in gamba), ma la vostra parte di bottino è maggiore.

Adventurer (Avventuriero) è abbastanza difficile. I vostri subordinati sono mediocri, ma la vostra parte di bottino è ottima.

Swashbuckler (Spacccone) è estremamente difficile. I vostri subordinati sono ubriaconi di poco valore. Naturalmente la vostra parte di bottino è la più grande possibile.

ABILITÀ SPECIALI

I nuovi giocatori possono selezionare quello che preferiscono. Il livello di difficoltà Apprentice assicura che tutte le operazioni siano piuttosto facili.

Skill at Fencing (Abilità nella scherma) vi dà buoni riflessi che fanno sembrare le azioni e le reazioni del nemico molto lente rispetto alle vostre.

Skill at Navigation (Abilità nella navigazione) rende il viaggio in alto mare più veloce e più facile.

Skill at Gunnery (Abilità con l'artiglieria) vi aiuta durante le battaglie navali, rendendo più efficaci le vostre bordate.

Wit and Charm (Intelligenza e carisma) è utile quando si deve trattare con governatori e personalità di alto rango.

Skill at Medicine (Abilità nella medicina) vi aiuta a mantenervi più a lungo in buona salute e a soffrire meno delle ferite.

LA VOSTRA STORIA INIZIALE: FLOTTE DEL TESORO E TRENI D'ARGENTO

Nei primi anni delle vostre avventure, vi viene chiesta un'importante informazione: quando arriverà in una città particolare la Flotta spagnola del Tesoro o il Treno d'Argento. L'itinerario varia di anno in anno. Accertatevi di avere l'anno corretto e non confondete la Flotta del Tesoro con il Treno d'Argento o viceversa.

Se risponderete correttamente alla domanda, gli avvenimenti si svilupperanno in modo vantaggioso per voi.

Se risponderete in modo non corretto, sarete avvertiti del vostro inizio non promettente. Dunque fate attenzione altrimenti vi ritroverete in una pessima situazione.

Spagna e Perù: qualche volta la Flotta del Tesoro non si trova nel mar dei Caraibi ma a Siviglia, Spagna, in preparazione di un altro viaggio. Allo stesso modo, capita che il Treno d'Argento non si trovi nei Caraibi, ma in Perù, per caricare oro e argento. In entrambi i casi, saranno inaccessibili. Dovrete attendere fino a che non riappaiano nella regione caraibica.

SCHERMA E USO DELLA SPADA

Controlli principali

Voi siete sul lato destro della scena di battaglia, il vostro avversario si trova a sinistra.

	ATARI ST (mouse)	AMIGA (mouse)	PC (joystick)	CBM64/128 (joystick)
Attacco veloce Alto/ Medio o Basso	Sposta Sin.	Sposta Sin.	Sin. & Su/ Centro/Giù	Sin. & Su/ Centro/Giù
Attacco a sferzata Alto/ Medio o Basso	Sposta Sin. & Pulsante sin.	Sposta Sin. & Pulsante sin.	Sin. + Pulsante Su/Centro/Giù	Sin. + Pulsante Su/Centro/Giù
Schivata Alto, Medio o Basso	Su/Centro/ Basso	Su/Centro/ Basso	Su/Centro/ Basso	Su/Centro/ Basso
Indietro e schivata Alto/ Medio o Basso Pausa/Riprendi gioco	Sposta Destra Barra spaz.	Sposta Destra Barra spaz.	Destra & Su Centro/Giù Barra spaz.	Destra & Su Centro/ Giù Barra spaz.

SCELTA DELL'ARMA

Sono disponibili tre tipi di spade: spadino, sciabola corta e spada. Per tutte e tre le armi, una sferzata è molto più efficace di un attacco normale, se dovesse andare a segno. Naturalmente, le sferzate richiedono più tempo. Anche il vostro avversario ha diverse armi. (Cbm 64/ 128(PC-EGA): le camicie gialle hanno una sciabola corta, le camicie arancio/blu) una spada lunga, quelle verdi uno spadino.)

COMANDO IN BATTAGLIA

Solo qualche battaglia consisterà in un duello. La maggior parte delle volte sarete al comando di un equipaggio coraggioso.

Stato d'animo: i vostri colpi contro il comandante nemico, ed i suoi contro di voi, cambiano lo stato d'animo di entrambe le parti. I livelli dello stato d'animo variano da Wild!, Strong, Firm, Angry, Shaken fino a Panic (Alle stelle!, Alto, Saldo, Irritato, Scosso, Panico).

Numero di uomini: mentre combattete, la battaglia infuria attorno a voi. La percentuale di perdite di vite umane dipende dalla forza e dallo stato d'animo. Se lo stato d'animo è quasi uguale, una forza con un numero di uomini maggiore infliggerà più perdite. Comunque, una forza inferiore con un morale alto può evitare perdite e causare seri danni al nemico.

Ritirata e Resa: se voi vi ritirate dalla battaglia, i vostri uomini faranno la stessa cosa. La resa avviene quando infliggete abbastanza colpi su un comandante nemico in stato di "panico", o quando avete ridotto l'esercito nemico ad un solo uomo e poi colpite il comandante (a prescindere dallo stato d'animo). Naturalmente, lo stesso potrebbe accadere a voi.

VIAGGIARE NEI CARAIBI

INFORMAZIONI

Potete ottenere informazioni sulla vostra situazione selezionando 'Check Information' quando vi trovate ancora in città, oppure premendo il pulsante del fuoco o il tasto Invio (a seconda del computer) quando viaggiate nei Caraibi.

Continue Travels (Continua Viaggi) vi riporta alla vostra precedente attività.

Party Status (Condizione del Gruppo) mostra i beni del vostro gruppo e l'atteggiamento dei vostri uomini. Attenzione al rischio di ammutinamento nel caso in cui i vostri uomini non siano soddisfatti; inoltre, aspettatevi diserzioni se siete a corto di cibo.

Personal Status (Condizione Personale) mostra la vostra situazione nei confronti di ogni nazione e i vostri dati personali circa età, salute, ricchezza e reputazione. Se la vostra salute non è buona, sarete costretti a ritirarvi prima del previsto.

Ship's Log (Giornale di bordo) riepiloga le vostre attività e viaggi, con le informazioni importanti che avete scoperto.

Maps (Mappe) è un file di tutti i vostri frammenti di mappa con tesori sepolti e altri luoghi segreti. All'inizio non avrete nessun frammento. Tutte le mappe hanno l'obiettivo (tesoro sepolto, luogo segreto e così via) al centro. Purtroppo, si tratta di una mappa segreta, perciò alcune parti potrebbero mancare. Dopo aver seguito le indicazioni di una mappa fino al punto in cui pensate che si trovi l'oggetto, dovrete passare del tempo alla ricerca dell'obiettivo (consultare Ricerca).

Cities (Città) fornisce le informazioni disponibili sulle città e i villaggi della regione caraibica. Puntate su un nome e premete il grilletto del joystick o il tasto Invio (a seconda dei casi) per ottenere altre informazioni. Se qualche importante evento (come un attacco pirata o la venuta di un nuovo governatore) cambia radicalmente le informazioni su una città, non troverete nessuna informazione disponibile ("no information available") fino a quando non visiterete la città o non acquisterete nuove informazioni da un viaggiatore in una taverna.

Search (Ricerca) significa che trascorrerete un giorno alla ricerca del tesoro o di altri oggetti nascosti. Se siete nel posto giusto, e avete il giusto frammento di

mappa, troverete quello che cercate. Senza un frammento di mappa, non troverete mai nulla. Questa opzione è disponibile se state navigando o se siete in una città.

Save Game (Salva Gioco) (Atari ST/Amiga/PC/CBM 64/128 solo disco) vi permette di salvare il gioco in esecuzione. Questa opzione è disponibile solo se siete in una città.

IN GIRO PER LA CITTÀ

Visit the Governor (Visitate il governatore): una visita alla residenza del governatore potrebbe essere utile. Può dirvi con chi combatte la sua nazione e chi sono i suoi alleati. Potrebbe farvi delle proposte interessanti o darvi ricompense.

Visit a Tavern (Visitate una taverna): le taverne sono luoghi in cui potete reclutare altri uomini per il vostro equipaggio, sentire notizie, acquistare informazioni precise dai viaggiatori e forse incontrare persone nuove e interessanti.

Comunque, noterete che i nuovi membri dell'equipaggio non sono interessati a farsi arruolare da un vecchio ubriaccone.

Divide up the Plunder (Dividete il bottino): in qualità di capitano, avrete una percentuale fissa della ricchezza del gruppo (la percentuale varia a seconda del livello di difficoltà). La parte restante viene divisa tra l'equipaggio. Inoltre, non viene diviso solo il bottino, ma anche le navi con relativi alimenti, beni e cannoni. L'equipaggio si disperde sempre dopo aver avuto la sua parte, lasciandovi solo con la nave ammiraglia, e parte dei viveri e degli armamenti. Dopo aver raddobbato la vostra nave (il che richiede alcuni mesi), dovrete ricostituire il vostro gruppo partendo da zero.

Check Information (Controlla Informazioni): mostra informazioni su di voi, il vostro gruppo e la situazione attuale.

Leave Town (Lascia la Città): il vostro gruppo parte dalla città, pronto per salpare o procedere via terra, come volete voi.

Trattare con i mercanti

I mercanti in una città possono comprare e vendere cibo, prodotti europei e prodotti da esportazione (pellame, tabacco o zucchero, a seconda del periodo storico). Possono riparare o comprare navi e cannoni, ma non ne hanno quasi mai da vendere.

Per comprare o vendere qualcosa, spostate il puntatore su o giù per selezionare la riga del prodotto in questione. Poi spostatelo a sinistra per portare i prodotti sulla vostra nave (la quantità di oro corrispondente viene data al mercante automaticamente). Spostate il puntatore a destra per vendere i prodotti al mercante (la quantità di oro corrispondente vi viene data automaticamente). Quando i prodotti vengono comprati e venduti, la quantità di spazio rimasta nella vostra stiva viene modificata automaticamente.

Inoltre, se avete più di una nave, potete vendere quelle in eccedenza. Se avete delle navi danneggiate, potete pagare per farle riparare.

VIAGGIO PER MARE

AZIONE	OPERAZIONE
Salpa	Sposta nella direzione desiderata
Gira a sinistra	Sposta a sinistra
Gira a destra	Sposta a destra
Raccogli informazioni	Sinistra/Pulsante fuoco
Pausa/riprendi	Barra spaziatrice

Salpare: se la vostra nave si trova lungo la costa e i vostri uomini la stanno toccando, allora potete salpare.

Navigare: per continuare a navigare dritto, lasciate il joystick in posizione centrale.

Velocità: viaggiare direttamente contro vento è il modo più lento. Viaggiare con il vento proveniente diagonalmente da dietro, è generalmente il modo più veloce. Ogni tipo di nave ha un diverso "punto di navigazione" (la posizione rispetto al vento con la quale la nave sviluppa la massima velocità). Se avete una flotta con molte navi, l'intera flotta viaggerà con la stessa velocità della nave ammiraglia.

Condizioni atmosferiche: lo spostamento delle nuvole indica da che parte soffia il vento. Le nuvole rappresentano i fronti di tempesta che forniscono venti forti se siete vicini, ma possono intrappolare la nave se navigate troppo vicino.

Secche e barriere coralline: potete vedere dove il mare si infrange attraverso i fondali bassi e gli scogli. Se vi passate sopra, una delle vostre navi potrebbe essere danneggiata, ma le scialuppe e le corvette possono navigare senza alcun pericolo.

Ancoraggio: potete gettare l'ancora solo nei fondali bassi lungo la costa. Fatelo veleggiando direttamente verso la costa. La nave si ferma automaticamente e il vostro equipaggio sbarca. Se vi ancorate presso una città, avete a disposizione scelte speciali.

Equipaggio minimo: occorrono almeno otto uomini per governare una nave. Se avete meno di otto uomini per nave, i vostri uomini ne abbandoneranno una.

VIAGGIO VIA TERRA

AZIONE	OPERAZIONE
Marcia	Sposta nella direzione desiderata
Smetti di marciare	Sposta leggermente nella direzione opposta
Prendi informazioni	Sinistra/Pulsante fuoco
Pausa/riprendi	Barra spaziatrice

Il territorio è per lo più costituito da giungle prive di sentieri, paludi e montagne che rendono gli spostamenti molto lenti.

ARRIVO IN UNA CITTÀ

Sail into Harbour (Arrivo al porto) significa che le vostre navi navigano senza alcun problema fino al molo. Questa opzione è disponibile solo se arrivate in città via mare. Se la città è sorvegliata da una fortezza, questa potrebbe aprire il fuoco contro le vostre navi, se si tratta di un paese ostile. Se la nazione è cauta, generalmente la fortezza non farà fuoco a meno che il governatore non provi antipatia nei vostri confronti.

March into Town (Entrate in città): questa opzione è disponibile solo se arrivate via terra.

Attack Town (Attaccate la città) ha diversi effetti, a seconda se arrivate via terra o via mare.

Nel primo caso, attaccherete la città da terra. Se la città ha una fortezza con molte guarnigioni, queste potrebbero tentare una sortita e scontrarsi con voi al di fuori della città. Oppure le truppe potrebbero restare nella fortezza o nella città, costringendovi a far avanzare i vostri uomini verso di loro in un combattimento corpo a corpo.

Nel secondo caso, la vostra nave ammiraglia dovrà combattere una battaglia navale contro la fortezza. Il vostro obiettivo è quello di portare la nave vicino alla spiaggia nei pressi della fortezza, in tal modo i vostri uomini potranno sbarcare ed attaccare il lato della fortezza che dà sul mare. Naturalmente questo è piuttosto rischioso, con i cannoni puntati su di voi!

Sneak into Town (Introducetevi in città): nascondete le navi in una baia vicina e di notte percorrete le strade secondarie con qualche uomo fidato.

Quando sarete in città, non potrete reclutare uomini nelle taverne, in quanto dovrete mantenere segreta la vostra identità.

Leave Town (Abbandonate la città): in tal modo tornerete a viaggiare nei Caraibi.

OSSERVATE IL SOLE E TROVATE LA VOSTRA POSIZIONE

"Determinare l'altezza del sole" con un astrolabio è una tecnica che vi consente di calcolare la vostra latitudine.

Controllo dell'astrolabio:

AZIONE	OPERAZIONE
Muovi astrolabio sotto il sole	Sinistra/Destra
Solleva/Abbassa la piattaforma dell'astrolabio alla base del sole	Su/Giù
Esci	Sinistra/Pulsante del fuoco
Pausa/riprendi	Barra spaziatrice

Uso dell'astrolabio: osservate il sole che si sposta nel cielo, seguendolo con l'astrolabio. Quando il sole raggiunge il suo punto più alto (mezzogiorno), muovete l'astrolabio sotto di esso. Sollevate o abbassate la piattaforma di osservazione fino a quando non tocca il bordo inferiore del sole. Adesso leggete la latitudine. Questa è la vostra latitudine in gradi a nord dell'equatore. Noterete che il tempo nuvoloso rende difficile l'osservazione del sole.

Longitudine stimata: si può stabilire la longitudine (posizione Est-Ovest) solo attraverso un calcolo approssimativo. Altrimenti dovrete fare delle ipotesi basate sulla velocità con cui avete viaggiato a Est o ad Ovest.

INCONTRI IN MARE

Sail Ho! (Vela in vista): se c'è una nave nemica in avvicinamento, la prima cosa che vedrete spuntare all'orizzonte saranno le vele e gli alberi. Continuare la navigazione è un modo facile per evitare uno spiacevole incontro. Indagare su quella vela significa avvicinarsi automaticamente all'altra nave.

Ship in View (Nave in vista): se avete indagato sulla vela, vedrete adesso l'intera nave. Se vi allontanate ora, potete evitare il contatto. Oppure potete continuare a indagare, il che fa avvicinare ulteriormente la nave consentendovi di scoprirne la nazionalità.

See Her Colours (Osserva la sua bandiera): dopo che l'altra nave ha issato la bandiera, potete cercare di allontanarvi, accostarvi e scambiarvi informazioni o attaccarla. Se si tratta di una nave pirata o a caccia di navi pirata, potrebbe riconoscervi ed attaccare, a prescindere dalle vostre intenzioni.

Select Your Flagship (Seleziona nave ammiraglia): se ha luogo una battaglia ed avete più di una nave, potete selezionare quella che farà da ammiraglia. La nave che selezionate sarà quella che combatterà.

Il numero di uomini e cannoni disponibili per la battaglia è teorico. Se la vostra nave ammiraglia è piccola, tale numero sarà limitato alla sua capacità. Inoltre, occorrono quattro uomini per azionare ogni cannone. La nave che selezionate rimane l'ammiraglia fino alla battaglia successiva.

BATTAGLIA IN MARE

Quando un incontro si risolve in un combattimento, la scena diventa un duello tra navi.

	ATARI ST/ AMIGA (mouse)	PC/ C64/ 128 (joystick)
Alza le vele (aumenta velocità)	Pulsante destro	Su/Giù
Abbassa le vele (riduci danno)	Pulsante destro	Su/Giù
Bordata	Pulsante sinistro	Pulsante del fuoco
Pausa/riprendi	Barra spaz.	Barra spaz.

Sailing (Navigazione): la manovra viene eseguita come per il "viaggio per mare".

Change Sails (Cambia vele): vele completamente spiegate per il massimo della velocità. Abbassate le vele (vele per battaglia), per avere una velocità bassa con minor rischio di danneggiare la nave. Iniziate impostando le vele per battaglia.

Fire Broadside (Bordata): gli uomini faranno fuoco automaticamente con tutti i cannoni del fianco della nave più vicino al nemico. Quindi, per puntare i vostri cannoni, dovete girare la nave in modo che uno dei suoi fianchi sia rivolto verso il nemico.

Dopo che viene sparata la bordata, l'equipaggio ricarica i cannoni il più velocemente possibile.

La velocità di ricarica del nemico dipende dalla qualità del suo equipaggio (navi da guerra e navi pirata hanno equipaggi migliori rispetto a navi mercantili). L'operazione di ricarica viene temporaneamente interrotta se cambiate le vele, in quanto gli artiglieri sono impegnati sugli alberi per sistemare le vele.

Escape from Battle (Abbandona la battaglia): per abbandonare una battaglia navale, allontanatevi dal nemico. Quando la distanza tra le navi è abbastanza grande, la battaglia termina automaticamente. Inoltre, se lo scontro prosegue a lungo, il tramonto porrà termine al combattimento.

Se abbandonate il combattimento e la nave nemica non è stata danneggiata, potreste perdere una nave durante il vostro inseguimento. Questo è un pericolo solo se avete due o più navi che navigano insieme.

Grapple & Board (Abbordaggio e attacco): se fate navigare la vostra nave lungo il fianco del vascello nemico o gli andate contro, le navi si incasteranno l'una con l'altra automaticamente dando luogo a una battaglia corpo a corpo. Dovrete far combattere i vostri uomini.

Ricompense e bottino

Ricompense: se vincete una battaglia navale, potete sia impossessarvi della nave nemica, sia impadronirvi del suo carico, incendiando e facendo colare a picco la nave stessa. Dopo la battaglia, otterrete un resoconto sulle armi e la capacità della nave nemica, ed inoltre saprete quanto spazio a disposizione è rimasto nelle stive della vostra flotta. Ogni nave conquistata richiede otto uomini per poter essere governata.

Bottino: in ogni caso, dovrete decidere cosa fare del bottino: cosa prendere e cosa lasciare (buttare in mare). Prenderete automaticamente tutto l'oro della nave. Considerato il suo immenso valore, l'oro non ha praticamente peso, dunque non incide sulla vostra capacità di carico.

Il trasferimento dei beni sulla vostra nave (o il loro lancio in mare) funziona come lo scambio commerciale con i mercanti.

Assalti anfibi alle città

Se vi avvicinate ad una città e selezionate Attack Town (Attacca Città), inizierete un assalto anfibio. Durante l'assalto, la vostra nave ammiraglia deve navigare fino alla fortezza che sorveglia la città e toccare terra il più vicino possibile a questa. Se approdate troppo lontano, gli uomini si rifiuteranno di procedere e l'assalto fallirà. Se approdate abbastanza vicino, gli uomini sbarcheranno sulla spiaggia e attaccheranno il forte, combattendo sui bastioni. Il numero di uomini che partecipano all'assalto è limitato al numero di quelli che possono essere trasportati dalla nave ammiraglia. Come in tutte le battaglie navali, potete ritirarvi semplicemente allontanandovi in nave.

BATTAGLIA TERRESTRE

Cambia gruppo evidenziato
Muovi gruppo evidenziato
Muovi tutti i gruppi contemporaneamente
Fuoco sul nemico
Scontro corpo a corpo
Pausa/riprendi

ATARI ST/ AMIGA

(mouse)
Puls. sinistro
Muovi per stabilire orientamento freccia
Muovi tenendo premuto puls. sinistro automatico quando fermo automatico quando in contatto
Barra spaz.

PC/ C64/128

(joystick)
Puls. del fuoco
Muovi nella direzione desiderata
Muovi tenendo premuto puls. del fuoco automatico quando fermo automatico quando in contatto
Barra spaz.

Quando il vostro gruppo marcia verso una città e voi selezionate Attack Town, i difensori della città possono formare un piccolo esercito, uscire fuori dalle mura e affrontarvi in campo aperto.

Impartizione degli ordini: in una battaglia terrestre il vostro gruppo è diviso in due o tre gruppi. Potete dare gli ordini ad ogni gruppo separatamente o impartire lo stesso ordine a tutti quanti.

Il gruppo selezionato cambia da grigio a nero/(bianco) sulla mappa, mentre lo stato d'animo e la forza del gruppo appaiono in basso.

Ricordatevi che i vostri uomini non possono fare fuoco quando sono in movimento.

Combattimento da mischia: anche se il vostro gruppo e la maggior parte dei difensori sono appiedati, alcune città spagnole più importanti sono dotate di forze di cavalleria che si spostano velocemente e sono fortissime nei combattimenti da mischia in campo aperto. La cavalleria, comunque, non ha armi a lunga gittata ed è ostacolata dai boschi.

Visibilità: gli uomini nei boschi e nelle città sono invisibili al nemico. Noterete che le truppe nemiche scompaiono in queste situazioni. Quando siete in un bosco o in città, il nemico non può vedervi. Cogliete tale opportunità per nascondere un gruppo lungo il ciglio di un bosco o di una città, poi attirare il nemico a portata di tiro mandando allo scoperto un altro gruppo.

THE TREASURE FLEET IN 1560

Cumana – early October
Puerto Cabello – late October
Maracaibo – early November
Rio de la Hacha – late November
Nombre de Dios – early December
Cartagena – late December
Campeche – late January
Vera Cruz – early February
Havana – early March
Santiago – late March
Florida Channel – late April

THE TREASURE FLEET IN 1600

Cumana – early October
Caracas – late October
Maracaibo – early November
Rio de la Hacha – late November
Santa Marta – early December
Puerto Bello – late December
Cartagena – early January
Campeche – early February

Effetti del terreno: boschi, edifici e paludi rallentano il cammino di tutte le truppe. Inoltre, i boschi e gli edifici forniscono una copertura dal fuoco del nemico. Ciò significa che le truppe subiscono minori perdite e non possono essere colpite da lontano. Le forze nemiche hanno piccole imbarcazioni che permettono loro di navigare velocemente. I vostri uomini, invece, devono guardare nei punti in cui l'acqua è bassa.

Stato d'animo: ogni gruppo ha un livello di stato d'animo distinto che varia da alto, saldo, irritato, scosso e panico. Quando un gruppo si fa prendere dal panico, questo scappa dal nemico senza rispettare gli ordini.

Perdite notevoli demoralizzeranno il gruppo, mentre una tregua nel combattimento può risollevarne il morale. Le truppe che non partecipano al combattimento si riprendono moralmente più in fretta rispetto alle truppe che si trovano sotto il fuoco o l'attacco del nemico.

L'assalto finale: il vostro scopo è quello di portare i vostri uomini nella fortezza nemica. Quando lo farete, il combattimento in campo aperto terminerà e avrà luogo uno scontro con la spada sui bastioni dal cui esito dipenderà il fatto che il nemico rinunci alla città o che il vostro attacco fallisca.

Ritirata: potete ritirarvi dal campo di battaglia facendo uscire dal bordo della mappa tutti i vostri gruppi. Ciò pone fine all'attacco.

THE SILVER TRAIN IN 1560

Cumana – early April
Borburata – late April
Puerto Cabello – early May
Coro – late May
Gibraltar – early June
Maracaibo – late June
Rio de la Hacha – early July
Santa Marta – late July
Cartagena – early August
Panama – late August
Nombre de Dios – early October

THE SILVER TRAIN IN 1600

St. Thome – early April
Cumana – late April
Caracas – early May
Puerto Cabello – late May
Coro – early June
Gibraltar – late June
Maracaibo – early July
Rio de la Hacha – late July

Vera Cruz – late February
Havana – late March
Florida Channel – late April
Puerto Bello – late October

THE TREASURE FLEET IN 1620

Caracas – early September
Maracaibo – late September
Rio de la Hacha – early October
Santa Marta – late October
Puerto Bello – early November
Cartagena – early December
Campeche – early January
Vera Cruz – late January
Havana – late February
Florida Channel – late March
Puerto Bello – early September

THE TREASURE FLEET IN 1640

Caracas – early October
Maracaibo – late October
Rio de la Hacha – early November
Santa Marta – late November
Puerto Bello – early December
Cartagena – early January
Campeche – early February
Vera Cruz – late February
Havana – late March
Florida Channel – late April

THE TREASURE FLEET IN 1660

Caracas – early September
Maracaibo – late September
Rio de la Hacha – early October
Santa Marta – late October
Puerto Bello – early November
Cartagena – early December
Campeche – early January
Vera Cruz – late January
Havana – late February
Florida Channel – late March

Santa Marta – early August
Cartagena – late August
Panama – early September

THE SILVER TRAIN IN 1620

St. Thome – early March
Cumana – late March
Caracas – early April
Puerto Cabello – late April
Gibraltar – early May
Maracaibo – late May
Rio de la Hacha – early June
Santa Marta – late June
Cartagena – early July
Panama – late July

THE SILVER TRAIN IN 1640

Cumana – early April
Caracas – late April
Gibraltar – early May
Maracaibo – late May
Rio de la Hacha – early June
Santa Marta – early July
Cartagena – late July
Panama – late August
Puerto Bello – early October

THE SILVER TRAIN IN 1660

Cumana – early March
Caracas – late March
Gibraltar – early April
Maracaibo – late April
Rio de la Hacha – early May
Santa Marta – early June
Cartagena – late June
Panama – late July
Puerto Bello – early September

©1986 Microprose Software Limited. Tutti i diritti riservati. Autorizzato a Kixx. Sono vietati severamente la riproduzione, il prestito e la rivendita non autorizzati. Kixx, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, Gran Bretagna Tel: (0) 21 625 3311.



This was brought to you

from the archives of

<http://retro-commodore.eu>