

Sid Meier's

# COVERT ACTION

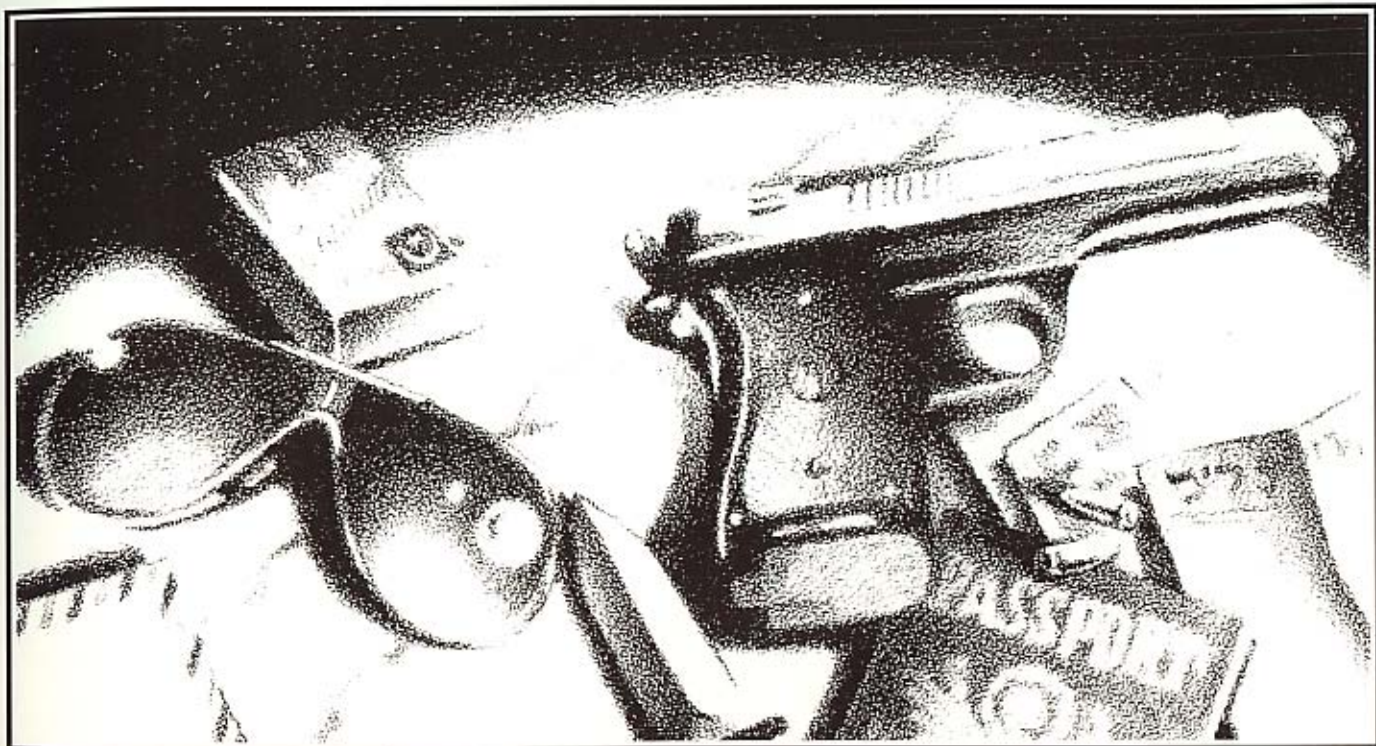


A Techno-Thriller  
From the Case Files  
of Max Remington.



**MICRO PROSE™**

Sid Meier's  
**Covert  
Action™**



**MICRO PROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE

# Covert Action

## Computer-Simulation

MicroProse

Unit 1, Hampden Road Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire, GL8 8LD  
Tel: (0666) 504326 Fax: (0666) 504331 Tlx: 43422 MPS UK 6

Alle Rechte vorbehalten.

Copyright 1990 MicroProse Software, Inc.

Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form ohne Genehmigung reproduziert oder unter Verwendung mimeographischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden. Hiervon ist nur die Erwähnung kurzer Passagen zu Zwecken kritischer Besprechungen ausgenommen.

Printing: 9 8 7 6 5 4 3 2 1

IBM ist ein eingetragenes Warenzeichen der International Business Machines Inc.  
Tandy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Tandy Corporation.  
Roland ist ein eingetragenes Warenzeichen der Roland Corp. US.  
AD LIB ist ein Warenzeichen der AD LIB Inc.



---

## Anmerkungen des Designers

*Covert Action* läßt sich auf ein Spiel ähnlichen Themas zurückführen, das von der Firma MPS Labs für den C-64 entwickelt wurde. Das Thema stellte sich jedoch als viel zu umfassend für die kleinere Maschine heraus und wurde ad acta gelegt. Wir nahmen von der Idee des ursprünglichen Spiels so viel wie möglich wieder auf, konzipierten es erneut unter Wahrnehmung der größeren Speicherkapazität und Leistung der IBM-Computer, und so wurde *Covert Action* geboren.

Wir machten uns zum Ziel, die heutige Welt der Geheimagenten, so voll von neuen Geräten und Techniken, einzufangen. Abhörgeräte, Kevlar-Panzer, empfindliche Werkzeuge zum Safeknacken sowie neue Waffen machen Einbrüche viel leichter durchführbar. Trotzdem bleiben diese nach wie vor eine gefährvolle Herausforderung. Neue Kommunikationsgeräte und Computerunterstützung erleichtern die Datenerfassung und -verteilung. Verfügbarmachung dieser Werkzeuge gibt Max Remington, d.h. Ihnen in diesem Spiel, ein bisher nur erträumtes Potential in die Hand.

Es war außerdem unsere Absicht, daß *Covert Action* ein Gefühl der Aktualität vermitteln soll. Sie beschäftigen sich mit Ereignissen und Feinden von heute, nicht nur mit den traditionellen Problemen der Spionage und Gegenspionage, sondern mit internationalen Verbrechen und Terroristen. Wir dachten und hofften, daß es interessant sein würde, den Kampf gegen die heutigen Weltplagen, wie die südamerikanischen Drogenkartelle und die irakische Geheimpolizei, aufzunehmen. Mit zunehmender Entspannung im Kalten Krieg werden wir uns dieser Plagen immer mehr bewußt. Wir wollten Sie bei der Bekämpfung dieser Plagen mitmachen lassen.

Anstatt nun aber Codeknacken, Verfolgung und Anzapfen von Leitungen völlig aus dem Spiel zu lassen, haben wir versucht, einen interessanten Weg zu finden, diese wichtigen Aspekte der Untergrundaktionen mit ins Spiel aufzunehmen. Damit haben wir hoffentlich verschiedene Wege freigemacht, auf denen Sie Ihr Ziel erreichen können. Manche Spieler mögen das Autofahren dem Anzapfen von Leitungen oder Einbrüchen vorziehen.

Letztendlich hatten wir uns zum Ziel gesetzt, ein Spionenspiel mit einem Unterschied zu produzieren, und zwar eins, das Nachdenken und Deduktion erfordert. Obwohl Kämpfe einen Teil des Spiels bilden, sind diese nicht von der Spielhallensorte des Abknallens, sondern geschehen auf Basis einer interessanten Rätsellösung. Sie sollen für Ihre Cleverness belohnt werden. Um Erfolg zu haben, müssen Sie aufgrund der begrenzten Information die besten Spuren aussuchen und diese in hartes Beweismaterial gegen die Verdächtigen verwandeln. Sie bekommen viele Optionen, die Sie verfolgen können, das heißt, gute Deduktion wird mit Ergebnissen belohnt.

Das System, das die Verbrechen und Handlungen erstellt, ist so konzipiert, daß es jeweils genügend Variationen bietet und Wiederholungen selten sind. Damit sind endlose Spielkombinationen gewährleistet. Wir wollten kein lineares System, das das Spiel nach Lösung der Aufgabe sozusagen außer Gefecht setzt.

Die schichtenweise Anordnung der Verbrechen in eine Handlung und die Eingliederung jeder Handlung unter ein separates Superhim soll dem Spiel eine weitreichendere Herausforderung verleihen. Wir hoffen, daß sich wie in einer guten Detektivgeschichte mit dem Schälten jeder Schicht eine neues zu lösendes Problem offenbart.

Wenn es Ihnen gelungen ist, alle 26 Superhirne festzunehmen, haben Sie sich Ihren Ruhestand verdient. Wir hoffen aber, daß Sie lange vor diesem Zeitpunkt feststellen konnten, daß *Covert Action* ebenso interessant zu spielen ist, wie es zu entwerfen war.

Sid Meier  
Bruce Shelley  
Barbara Bents  
22.8.90



---

# Inhalt

---

Anmerkungen des Designers .....	3
---------------------------------	---

---

## Einführung

Holt Max Remington .....	7
Einführung .....	8
Vor dem Start .....	10
Das Material sortieren .....	10
Installation .....	10
Das Spiel erlernen .....	10
Einführung in die Schnittstellen .....	11
Anwendung der Menüs .....	11
Ausstieg aus den Menüs .....	11
Ausstieg aus den Bildschirmen .....	11
Optionen vor dem Spiel .....	12
Spieloptionen .....	12
Maximilian oder Maxine .....	12
Schwierigkeitsstufe .....	13
Agententraining .....	13
Die 20 am meisten gesuchten Personen .....	14
Covert Action spielen .....	15
Beendigung des Spiels und Einsatzabschluß .....	16
Beendigung des Spiels .....	17
Einsatzabschluß .....	17
Spielbeendigungsoptionen .....	18

---

## Verbrechensverhütung

Verbrechen .....	21
Kommentar .....	21
Verbrechen bei Covert Action .....	21
Verbrechen .....	22
Aufdeckung des Verbrechens .....	23
Beweise sammeln .....	24
Beweise sammeln .....	24
Spuren .....	25
Verdächtige .....	28
Festnahmen .....	30
Festnahme durch Einbruch .....	31
Festnahme durch Verfolgungsjagd im Auto .....	32
Verhör .....	32
Den Verdächtigen wenden .....	33
Komplotte .....	34
Die Superhirne .....	35

---

# Inhalt

---

---

## Hauptquartiere

Einführung .....	37
Datenabteilung .....	39
Spionageabteilung .....	42
Krypto-Branche .....	43
Doppelagenten .....	44
Entlarvung .....	44
Beschuldigung .....	44
Reisen .....	45
Lokalreisen .....	45
Luftreisen .....	46
Das Hotel .....	47

---

## Covert Action

Einführung .....	49
Kämpfe und Einbrüche .....	50
Kommentar .....	50
Kämpfe und Einbrüche in Covert Action .....	51
Einbruchswerkzeuge .....	52
Einbruchsanzeige .....	55
Einbruchsverfahren .....	56
Kampfführung .....	59
Tarnung .....	62
Vom Feind gefangengenommen werden .....	62
Ausbruch aus dem Gefängnis .....	63

Elektronik .....	64
Kommentar .....	64
Elektronik bei Covert Action .....	65
Anzapfen von Leitungen .....	66
Elektronische Autospurleser .....	67
Elektronische Prozeduren .....	68
Vorgehen .....	70
Entschlüsselung der Codes .....	70
Kommentar .....	70
Geheime Mitteilungen bei Covert Action .....	70
Entschlüsselung der Codes .....	71
Verfolgungsjagden im Auto .....	74
Kommentar .....	74
Beobachtung bei Covert Action .....	74
Autofahren .....	75
Einen Verdächtigen beschatten .....	77
Festnahme durch Verfolgungsjagd im Auto .....	79
Dem Feind ausweichen .....	80

---

## Zusätzliche Informationen

Organisationen .....	83
Hinweise für den Sieler .....	91
Index .....	93
Mitarbeiterverzeichnis .....	95

Scanned

by


Thalion





# 1. Einführung

## Holt Max Remington

 Der Geschäftsführer, ein Mann in den mittleren Jahren, saß in einem schmucklosen Büro an seinem Schreibtisch und sah aus dem Fenster. Seine Gedanken waren auf alles andere als die Aussicht gerichtet. Seine Züge wiesen ein permanentes Stirnrunzeln auf. Das Haupt einer größeren Sicherheitsbehörde empfing meist schlechte Nachrichten, in letzter Zeit bei weitem zu viele davon.

Die Bürotür öffnete sich, um den Stabschef hereinzulassen. Er war ein jüngerer Mann, energiegeladen, intelligent, der ebenfalls begann, ein permanentes Stirnrunzeln aufzuweisen. Der Neuankömmling taxierte schnell die Stimmung des anderen, setzte sich an seinen gewohnten Platz und wartete ab.

Der ältere Mann wendete seine Augen von der Aussicht ab und direkt auf seinen Stabschef. Er stieß drei Wörter hervor:

“Holt Max Remington”.

Nun war der jüngere Mann an der Reihe, auf die Aussicht zu starren, während er die Auswirkungen in Betracht zog, die der Befehl seines Chefs haben würde. Max Remington war der einzige freiberufliche Geheimagent in der westlichen Welt. Es wurde behauptet, daß er ihrer Organisation entstammte, nach einer Änderung seiner Identität wußte aber niemand in der Organisation etwas Genaueres über Max' Herkunft. Der Held von mehr erfolgreichen Operationen, als das ganze Büro in den letzten zehn Jahren verbuchen konnte, und eine Legende innerhalb der Geheimwelt war nach wie vor ein Einzelgänger, der sich der Autorität nur dann verantwortlich machte, wenn es ihm paßte.

Die Aufforderung an Remington konnte nur bedeuten, daß für den Chef etwas völlig schiefgelaufen war. Hat er den Glauben an seine eigenen Leute verloren? Denkt er, das Problem ginge über deren Fähigkeiten hinaus? Verdächtigt er einige Mitglieder unserer Gruppe als Doppelagenten? Hat er das Vertrauen des Präsidenten verloren? Hat der Präsident, der die großen Verdienste Max Remingtons anerkennt, den Vorgesetzten herausgekehrt und ihm befohlen, diesen Freiberufler kommen zu lassen?

Der jüngere von den beiden lenkte seinen Blick auf den Chef zurück und sagte: “Remington ist auf Ferien und, wie ich höre, nach dieser letzten Affäre unerreichbar. Nur eine Aufforderung vom Präsidenten kann durchkommen.”

Der Leiter griff in seine Jackentasche und zog einen Umschlag hervor, den er ihm direkt vor die Augen auf den Schreibtisch legte. Das Siegel des Weißen Hauses war unverkennbar. Der junge Mann ergriff den Umschlag und wendete sich zum Gehen. Er verscheuchte seine Besorgnis und konzentrierte sich auf die Aufgabe, Max Remington zu holen.

## Einführung



*Wenn Sidney Reilly das As der Spione ist, dann wird für Max Remington eine neue Spielkarte nötig sein. Oder ist vielleicht der Joker eine angemessene Karte, die dieser rätselhaften, schwer zu fassenden und unkonventionellen Legende entspricht?*

*Fast alle Fakten über Max Remington, wie seine wirkliche Identität, sein persönliches Leben, seine Herkunft und Ausbildung, verbleiben ein streng gehütetes Geheimnis. Das wenige, das bekannt ist, und das viele, über das gemunkelt wird, lassen erkennen, daß Remington der tüchtigste Geheimagent der Welt ist. Sein Name wird inoffiziell mit einer langen Kette äußerst schwieriger, aber erfolgreich abgeschlossener Fälle in Zusammenhang gebracht: verhinderte Entführungen, gefangengenommene feindliche Agenten, gerettete Geißeln, abgefangene Drogentransporte, verhinderte Terroranschläge, vereitelte Attentate usw. Eine beeindruckende Liste.*

*Diese schattenhafte Persönlichkeit scheint jedoch im Umgang mit Waffen und elektronischen Geräten gut geschult zu sein und besitzt dazu erstklassige detektivische Fähigkeiten. Remington hat es ohne weiteres mit einer großen Anzahl von Geheimagenten, Kriminellen und Terroristen, die sich nun im Gefängnis befanden, aufnehmen können. Dieses Ausmaß an Erfolg spricht für eiserne Nerven, entschlossenen Sinn und schnelle Reflexe. Wo kam dieses bemerkenswerte Individuum wohl her?*

*Es wurde allgemein akzeptiert, daß Remington ursprünglich für die CIA gearbeitet hatte, wo er das übliche Training erhalten und schnell seine beachtlichen Fähigkeiten an den Tag gelegt hatte. Diese außerordentliche Fähigkeit soll für seine mehrmaligen Zusammenstöße mit der offiziellen Firmenpolitik verantwortlich gewesen sein, besonders mit den verschärften Einschränkungen in der Agentur, die auf die 70er Jahre folgten. Von den Regeln frustriert und oft von einem Job zurückgestellt, um der Agentur mögliche Peinlichkeiten zu ersparen, sah sich Remington veranlaßt, zu kündigen und als freiberuflicher Agent sein eigenes Büro aufzumachen.*

*Das Privatgeschäft blühte vom ersten Tage an. Es wurde Max inoffiziell eine Lizenz von der Agentur erteilt, und er übernahm mehr und mehr die schwierigen Problemfälle, die die Regierung nicht anrühren konnte. Erfolg folgte auf Erfolg, seine Bankkonten schwellen zusammen mit seinem Ruf. Mit der Zeit arbeitete Max für die meisten westlichen Regierungen, heimste ihren Respekt ein und erlangte hochgradige Unbedenklichkeitserklärungen.*

*Hinreichend wohlhabend, soll Remington inzwischen nur noch Fälle übernehmen, die besonders interessant zu sein versprechen oder die von unwiderlegbarer Wichtigkeit sind. Die einzige Ausnahme zu dieser Praxis ist der Präsident. Es heißt, daß Max jeden Fall annimmt, wenn er persönlich vom Präsidenten darum gebeten wird.*

*Remington hat angeblich vollen Zugang zu Agenturpersonal und -einrichtungen und hält eine aktive Beziehung zu anderen Ländern und Interpol aufrecht. Man sagt, daß der Agent lokale Güter und Rechte der CIA als Heimbasis und Unterstützung benutzt. Das hat bisher jedoch keiner der pensionierten Mitarbeiter der Agentur bestätigt, noch haben sie über ihre Erfahrungen berichtet.*





In *Covert Action* sind Sie Max Remington, der Star der Geheimagenten in der ganzen Welt, der den Kampf gegen Spione, Terroristen und Verbrecher führt. Sie arbeiten hauptsächlich auf Auftrag der CIA, und Ihre Aufgabe ist es, die feindlichen Superhirne, die Ihre Feinde sind, zu besiegen, die von ihnen geplanten Verbrechen zu vereiteln und sie ins Gefängnis zu bringen. Um Erfolg zu haben, müssen Sie geschickt bei Untergrundaktionen vorgehen können und heimlich jenseits des Gesetzes operieren. Es kann sich als notwendig erweisen, Telefonleitungen anzuzapfen, in die feindlichen Verstecke einzubrechen, Ausrüstungen zu stehlen, Wanzen in die feindlichen Hauptquartiere zu installieren, feindliche Meldungen abzufangen und in den Kampf zu gehen.

Wenn der Aufruf erfolgt, ein Verbrechen zu verhüten, wird es nur wenige Spuren geben, genaugenommen nur so viele, daß der Regierung Anlaß zur Besorgnis gegeben wurde und Sie kommen zu lassen. Mit diesen Spuren fangen Sie an. Sie haben zur Aufgabe, das sich im Gange befindende Verbrechen aufzudecken, das notwendige Beweismaterial zusammenzutragen, um die Verbrecher zu überführen, das Verbrechen zu verhindern, so viele Verbrecher wie möglich zu verhaften und schließlich das Superhirn, das hinter dem Verbrechen steckt, gefangenzunehmen.

An jedem Verbrechen sind normalerweise sechs oder mehr Personen beteiligt, wobei jede eine oder mehrere Rollen im Verbrechen ausführt. Jede Person gehört einer internationalen Gruppe wie der Mafia oder PFO an. Ein Verbrechen wird gewöhnlich aufgrund einer Verschwörung mehrerer Gruppen ausgeführt, wobei jede einen Teil der Aufgabe übernimmt. Am Kopf des Verbrechens befindet sich das Superhirn, das heißt die Person, die den ganzen Prozeß auslöst.

Das ausgeführte Verbrechen ist nur ein Teil eines Gesamtkomplots des Superhirns, eines Komplots, das mehrere zusammenhängende Verbrechen enthalten kann. Wenn alle diese Verbrechen ausgeführt wurden, ist das Komplott erfolgreich abgelaufen. Indem Sie die einzelnen Verbrechen verhindern, blockieren Sie das Komplott des Superhirns. Jedes Verbrechen kann Aufschlüsse über Identität und Standort des Superhirns geben, Ihre zweite Aufgabe ist, es festzunehmen. Damit ist das Komplott für immer vereitelt.

Ihr allerletztes Ziel ist, alle Superhirne im Spiel zu verhaften, für jede von Ihnen eingesetzte internationale Verbrechergruppe ein Superhirn. Wenn Sie alle Superhirne ins Gefängnis bringen, übertreffen Sie jedermanns höchste Erwartungen - Sie machen die Welt entschieden zu einem sichereren Ort.

Die Verbrechen finden jeweils in einer der folgenden drei Gegenden statt: im Nahen Osten, in Europa oder auf dem amerikanischen Kontinent. Zu einem Verbrechen kann Spionage gehören, internationales Verbrechen oder Terrorismus. Zur Unterstützung Ihrer Arbeit haben Sie vollen Zugang zu allen CIA-Stationen in den Städten, in die das Verbrechen Sie führt. Darüber hinaus können Sie Hilfe von anderen befreundeten Geheimorganisationen empfangen.

Ihre Fertigkeiten in Bezug auf Deduktion, Elektronik, Autofahren, Kampf und Codeknacken bestimmen, ob Sie den Verbrecherring der Feinde brechen und ihre Pläne vereiteln können oder ob Sie hilflos mitansehen müssen, wie ein weiteres internationales Verbrechen begangen wird. Erwarten Sie von der Regierung, die Sie angeheuert hat, keine Großzügigkeit, wenn Sie scheitern. Sie werden in solch einem Fall Ihre Freizeit damit verbringen, Ihre Wäsche im Waschsalon zu waschen. Erfolg bringt Ihnen jedoch nicht nur den Dank der ganzen Welt ein, sondern großzügige Beiträge in Ihr Schweizer Bankkonto, zusammen mit allem Komfort, den nur der Reichtum gewährt.

Viel Glück Max, Sie sind unsere größte Hoffnung.



## Vor dem Start

### Das Material sortieren



Dieses **Handbuch** gibt eine detaillierte Anweisung, wie die IBM/Tandy-Version von *Covert Action* gespielt wird. Außerdem enthält es Hintergrundinformation über die internationale Unterwelt. Der Text des Handbuches ist in vier funktionelle Kategorien aufgeteilt: Kommentare zu wirklichkeitsbezogenen Ereignissen, die im Spiel vorkommen, Beschreibungen, wie das Spiel echte, in der tatsächlichen Welt vorkommende Ereignisse integriert, spezifische Spielanleitungen und Abschnitte, die Max Remingtons Geschichte enthalten. Jede der vier Kategorien wird mit einem besonderen Symbol vermerkt.



Wirklichkeitsbezogener Kommentar



*Covert Action*-Beschreibung



Spielanleitung



Max Remingtons Geschichte

Wenn Sie bestimmte Auskunft darüber suchen, wie das Spiel gespielt wird, brauchen Sie nur an der richtigen Stelle im Handbuch den Text mit dem Symbol für die Spielanleitung nachzuschlagen. Wenn Sie zum Beispiel herausfinden möchten, wie man die Codes knackt, brauchen Sie nur im Abschnitt Codeknacken, Seite 70-73, unter der Anleitungssikone nachzusehen.

Eine andere Möglichkeit zum schnellen Nachschlagen als die Inhaltstabelle oder das Durchblättern des Handbuches ist der Index am Ende des Buches, der spezielle Seitenbezüge enthält.

Der **Technische Anhang** gibt besondere Anweisungen, wie das Spiel geladen oder installiert wird. Es ist außerdem ein vollständiges Nachschlagewerk für alle Graphiken und Tasten, die im Spiel benutzt werden.

Die **Spielerhilfskartei** ist zum schnellen Nachschlagen der Tastaturbefehle.

### Installation



Der Technische Anhang erläutert im einzelnen, wie *Covert Action* auf Disketten oder Festplatten installiert wird.

### Das Spiel erlernen



**Studiermethode:** Steuerung und Spielanleitung können auf Seite 10-81 dieses Handbuches studiert werden. Fangen Sie mit der Einführung in die Schnittstellen (Seite 11) an, gefolgt von Optionen vor dem Spiel (Seite 12-14), Beendigung des Spiels und Einsatzbesprechung (Seite 16-19) und Verbrechenverhütung (Seite 21-35). Beenden Sie Ihre Vorbereitung, indem Sie das Handbuch durchlesen. Konzentrieren Sie sich dabei auf die mit der Spielanleitungssikone versehenen Abschnitte. Nun sind Sie spielbereit und brauchen nur noch auf die Anleitung Bezug zu nehmen.

**Die "Einfach los"-Methode:** Besonders beliebt unter den erfahrenen Spielern, Wir empfehlen jedoch, wenigstens die Einführung in die Schnittstellen und die Optionen vor dem Spiel durchzulesen, obwohl das natürlich Ihnen überlassen bleibt. Bedenken Sie aber bitte, daß Ihnen wichtige Information entgeht, wenn Sie die Spielanleitung überschlagen, daß Sie einiges falsch verstehen und anfangs keine guten Resultate aufweisen werden.

**Übung:** Der Kern von *Covert Action* sind die vier Aktionsfolgen Kampf, Leitungsanzapfen, Codeknacken und Autofahren. Es ist am besten, vor dem Start jede dieser Aktionsfolgen einzeln auszuprobieren. Die Spielanleitung vor dem Spiel enthält eine Probesitzung, während die entsprechenden Handbuchabschnitte Sie durch die Aktionsfolgen führen.

---

## Einführung in die Schnittstellen



*Covert Action* wird entweder über die Tastatur oder Tastatur und Joystick bedient.

Die Schnittstelle ist von den Menüs abhängig, alle Menüs werden auf die gleiche Weise betrieben. Die Menüs sind oft hierarchisch angeordnet, wobei eine Menüoption ein zweites Menü, ein Untermenü, eröffnet usw. Wo das der Fall ist, kann man an die Untermenüs nur gelangen, indem man durch die ganze Hierarchie geht und, um auszusteigen, wieder zurück.

---

### Anwendung der Menüs



Alle Menüs bestehen aus einer Anzahl Optionen. Die erste Option ist bei Erscheinen des Menüs hervorgehoben. Um unter den Menüoptionen Ihre Wahl zu treffen, bewegen Sie die Hervorhebung mit der Zweiertaste (dem Abwärtspfeil) auf dem Zehnerblock nach unten oder ziehen den Joystick zurück. Die Hervorhebung wird mit der Achtertaste (dem Aufwärtspfeil) oder durch Vorwärtsschieben des Joysticks wieder nach oben bewegt. Wenn Sie Ihre Option auf diese Weise hervorgehoben haben, bestätigen Sie Ihre Wahl durch Drücken der Return-Taste, der Leertaste oder mit dem Feuerknopf 1 des Joysticks.

---

### Ausstieg aus den Menüs



Ein Untermenü wird auf folgende Weise verlassen: Wählen Sie die Option "Leave" (Verlassen), falls verfügbar, drücken Sie dann die Escape-Taste oder den Feuerknopf 2 des Joysticks. Sie kehren damit zur vorangegangenen Ebene des Menüs zurück.

---

### Ausstieg aus den Bildschirmen



Um den Bildschirm oder die Animation zu verlassen: Return-Taste, Leertaste oder einen der Feuerknöpfe des Joysticks betätigen.

---

## Optionen vor dem Spiel



Um das Spiel zu starten, wird es zunächst gemäß den Anleitungen im Technischen Anhang geladen. Nach Titel und Vorspann erscheint eine Auswahl der Optionen vor dem Spiel. Sie müssen daraus eine Wahl treffen, um die Parameter für Ihr Spiel einzustellen.

---

### Spieloptionen



Das erste Menü fordert Sie auf, unter dem folgenden eine Option auszuwählen:

"Create A New Character"	(Eine neue Person erstellen)
"Load A Saved Game"	(Eine gespeicherte Person laden)
"Practice A Skill"	(Eine Fertigkeit üben)

Wählen Sie "Create A New Character", um das Spiel mit einem neuen Max Remington zu beginnen.

Wählen Sie "Load A Saved Character", um eine Person, die bereits gespeichert ist, zu laden. Halten Sie sich an die Gebrauchsanweisung, wie die Diskette mit Ihren gespeicherten Spielen zu laden ist, wenn sich diese nicht auf der Festplatte befinden. In beiden Fällen erscheint eine Liste mit Ihren gespeicherten Personen auf dem Bildschirm, wobei jede durch einen eindeutigen Codenamen identifiziert wird. Treffen Sie Ihre Wahl.

Wenn Sie "Practice A Skill" wählen, erscheint ein Untermenü, aus dem Sie den Schwierigkeitsgrad für Ihre Übungssitzung aussuchen müssen. Die oberste Schwierigkeitsstufe ist die leichteste. Ein zweites Menü erscheint, aus dem Sie eine der folgenden Aktionsfolgen wählen:

"Combat"	(Kampf)
"Driving"	(Autofahren)
"Cryptography"	(Kryptographie)
"Electronics"	(Elektronik)

Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben, beginnt die Übungssitzung. Nach deren Ende werden Sie zum Spielanfang zurückgeführt. Sie können entweder eine weitere Übungssitzung wählen oder mit dem Spiel *Covert Action* beginnen.

---

### Maximilian oder Maxine



Mit dem Laden einer gespeicherten Person wird das Spiel und damit der Laufgang dieser Person dort fortgesetzt, wo Sie aufgehört haben. Wollen Sie eine neue Person laden, erscheint ein zweites Menü, das Ihnen die Wahl gibt, ob Max Remington männlich (Maximilian) oder weiblich (Maxine) ist:

"Maximilian Remington"  
"Maxine Remington"

Sie haben die Wahl, *Covert Action* als Max in einer weiblichen oder männlichen Rolle zu spielen.



## Name der Spielperson



Wenn Sie eine neue Person auswählen, müssen Sie zunächst Max' Codenamen eingeben, um die Person zu kennzeichnen, als die Sie das Spiel beginnen wollen. Auf die Aufforderung geben Sie einen Codenamen für Max Remington ein. Dieser identifiziert diese Person, wenn das Spiel zum späteren Weitermachen gespeichert und erneut geladen wird. Wählen Sie deshalb für jede neue Person einen unterschiedlichen Codenamen.

## Schwierigkeitsstufe



Aus dem nächsten Menü müssen Sie nun den Schwierigkeitsgrad, mit dem Sie spielen möchten, auswählen:

"Local Disturbance"

(Lokale Unruhe)

"National Threat"

(Staatsbedrohung)

"Regional Conflict"

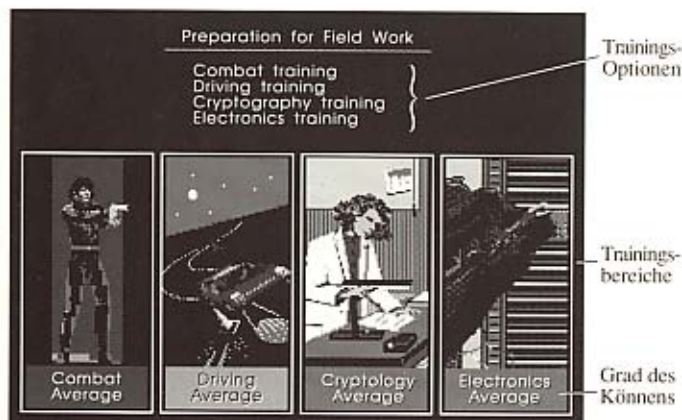
(Regionaler Konflikt)

"Global Crisis"

(Weltkrise)

Eine lokale Unruhe ist der unterste Schwierigkeitsgrad. Er enthält eine Reihe von besonderen Merkmalen, die Erstspielern in das Spiel einführen. Die Schwierigkeitsgrade wachsen, je weiter Sie die Liste hinuntergehen. Sie bestimmen, wie leicht es ist, Spuren zu finden, wie wachsam und aggressiv die Wachen in den Gebäuden sind und wie schwierig das Anzapfen der Leitungen, die Verfolgungsjagen im Auto und das Codeknacken.

## Agententraining



## Agententraining



Nachdem Sie Ihre Schwierigkeitsstufe ausgewählt haben, werden Sie aufgefordert, eine Ausbildung für den Außendienst durchzumachen. Dieses Training entscheidet über Ihre Fertigkeiten in den vier Kategorien: Kampf, Autofahren, Kryptographie oder Elektronik.

Das Training in einer dieser Kategorien erhöht die Geschicklichkeit Ihres Agenten um jeweils eine Ebene. Sie dürfen insgesamt viermal trainieren.

Wenn Sie die Fertigkeit als *Durchschnitt* belassen, wird damit diese Kategorie schwieriger als die Schwierigkeitsstufe angibt. Sie sollten nur in den Kategorien ein Training durchmachen, in denen Sie sich weniger zu Hause fühlen. Sie können diese Kategorien dann dementsprechend leichter meistern. Wenn Sie in einer Kategorie, z.B. Elektronik, besonders gut sind, belassen Sie sie als *Durchschnitt* und machen Sie ein extra Training in einer anderen durch.

## Beendigung des Spiels und Einsatzabschluß



Max saß in seinem Sessel und entspannte sich. Die Meldungen, die er eben erhalten hatte, bestätigten, daß die sich noch in Freiheit befindenden Typen spurlos verschwunden waren. Die Entführung würde nicht stattfinden, und fünf der von Max identifizierten Leute würden für lange Zeit hinter schwedischen Gardinen sitzen.

Der CIA-Mann, der ihm die letzten Meldungen gebracht hatte, wartete nun auf weitere Anweisungen. Die letzten Tage waren die unglaublichsten seines Berufslebens gewesen: Botengänge machen, Transport arrangieren, Berichte und Meldungen hin- und hertragen, Waffen requirieren und dergleichen mehr, und das alles in einem Tempo, wie es das Büro bisher noch nicht erlebt hatte. Er war überrascht zu sehen, wie Max sichtlich entspannte und sagte schließlich:

"Ist es vorüber?"

"Ja," erwiderte Max, "wir haben alle gekriegt, die wir kriegen konnten. Jedenfalls für den Augenblick. Fünf dieser Typen sind im Gefängnis, das Kidnapping ist kaputt, mindestens drei von ihnen sind auf der Flucht und können sich nirgends blicken lassen. Nicht schlecht."

Nach einer Weile sprach Max erneut. "Besorgen Sie mir bitte einen Flug nach Washington. Ich muß den Chef informieren..."

Nachdem der CIA-Mann das Zimmer wieder verlassen hatte, ging Max noch einmal die hektischen Ereignisse der letzten Tage durch, die Verfolgungsjagden, Einbrüche, Schießereien. Als er sich davon überzeugt hatte, daß es nichts mehr zu tun gab und daß er alle Tatsachen beisammen hatte, ließ er seine Gedanken zum Thema Freizeit & Erholung wandern, beides wohlverdient. Wie wär' s diesmal mit einem sonnigen Strand oder mit einer Saison in Monaco?



Jedes Verbrechen, das Sie zu verhüten versuchen, stellt ein separates Spiel in *Covert Action* dar. Wurde dieses Verbrechen entweder verhindert oder hat es stattgefunden, bekommen Sie einen Bericht, in dem steht, wie gut oder schlecht Sie abgeschnitten haben. Dieser Bericht ist eine Zusammenfassung der Ereignisse. Er teilt Ihnen auch mit, wie gut es Ihnen gelungen ist, die Verschwörung platzen zu lassen.

Nach dem Verbrechensbericht erscheint ein Bild, das Ihnen anzeigt, wieviel Spaß Sie bei der Entspannung nach dem Abschluß der Ermittlung haben dürfen. Die erhaltenen Punkte haben direkten Einfluß auf die finanzielle Belohnung, die Ihnen die dankbare Regierung gewährt. Davon hängt ab, was Sie sich leisten können und welche Art von Begleitung Sie anziehen.

Zu diesem Zeitpunkt können Sie entweder mit der Karriere Max Remingtons fortfahren und ein neues Verbrechen aufdecken, das Spiel speichern und ein andermal weiterspielen oder aber das Spiel verlassen. Nachdem Sie alle Superhirne der Welt festgenommen haben, wird Ihnen von den dankbaren Menschen gestattet, für immer in den Ruhestand zu treten.

---

## Die meist gesuchte Person



Bevor Sie Ihre Instruktionen zu dem Verbrechen erhalten oder irgendwelche Maßnahmen ergreifen können, müssen Sie eine einfache Prüfung bestehen. Sie erhalten den Namen einer Organisation, und mit Hilfe der Illustrationen dieses Handbuches müssen Sie das Superhirn an der Spitze dieser Organisation richtig identifizieren. Gelingt Ihnen das nicht, wird der von Max Remington zu ermittelnde Fall möglicherweise recht geringfügig ausfallen.

Um die richtige Organisation für das Gesicht ihres Superhirns zu finden, suchen Sie zunächst die Organisation aus dem Abschnitt Organisationen (Seite 83-89) heraus. Sehen Sie sich das Gesicht im Handbuch genau an und suchen Sie dann dasselbe Gesicht auf dem Bildschirm. Heben Sie das richtige Gesicht hervor und drücken Sie Return. Mit richtiger Identifikation des Gesichtes beginnt das Spiel mit der Einsatzbesprechung im Hauptquartier in Washington.



## Covert Action Spielen



Nachdem Sie Ihre Optionen vor dem Spiel eingestellt haben und von den Sicherheitsorganisationen für unbedenklich erklärt wurden, beginnen Sie mit der Ermittlung des Verbrechens. Der erste Schritt sind die Instruktionen vom Leiter der Sicherheitsbehörde. Er gibt Ihnen die wenige Information, die er über die verdächtigen Vorgänge in der Welt besitzt, weiter. Von da an liegt es an Ihnen, die Terroristen, Spione und Verbrecher, die die Welt bedrohen, mit Hilfe Ihrer Deduktionsgeschicklichkeit und Untergrundaktionen zu besiegen.

Ziel Ihrer Ermittlungen ist, herauszufinden, was für ein Verbrechen geplant ist, zu verhindern, daß es stattfindet und die Übeltäter ins Gefängnis zu bringen. Dieser Vorgang wird in Kapitel 2, Seite 21-35, Verbrechensverhütung, erläutert. Die in diesem Kapitel erörterten Themen umfassen Spurentdeckung, Spurendeutung, Identifikation von Verdächtigen und Verhaftungen.

Wenn Sie bei Ihren Ermittlungen Hilfe brauchen, stehen Ihnen die Ressourcen von der CIA zur Verfügung. Das Büro hat in jeder Stadt, in die Sie kommen können, ein Hauptquartier. Sie haben dort Zugang zu umfangreichen Akten, in denen alle Spuren und Informationen, die Sie aufgespürt haben, aufbewahrt sind, sowie Geräte zum Codeknacken udgm. Gelegentlich kann Ihnen ein Assistent helfen, Ihre Ermittlung in die richtige Richtung zu lenken.

Die verfügbaren Ressourcen und ihre Anwendung werden in Kapitel 3, Seite 37-47, Hauptquartiere, beschrieben. Diese richtig einzusetzen, kann den Unterschied zwischen einer erfolgreichen Ausführung der Aufgabe oder Scheitern bedeuten.

Der Kern von *Covert Action* ist genau das, was es verspricht: Action! Kapitel 4, Seite 49-80, Covert Action, erklärt die Schritte, die zur Beschleunigung und Intensivierung Ihrer Ermittlung unternommen werden können. Sich hinzusetzen und darauf zu warten, daß irgendwelche Spuren auftauchen werden, garantiert Scheitern. Um Erfolg zu haben, müssen Sie auf alle Ihre Fähigkeiten, die zu Untergrundaktionen wie Elektronik, Leitungsanzapfen, Einbruch, Kampf und Codeknacken erforderlich sind, zurückgreifen. Außerdem müssen Sie in der Lage sein, Verdächtige zu beschatten, um die Informationen aufzuspüren, die zur Verhinderung des Verbrechens notwendig sind.

Die internationalen Verbrecher von heute aufzuhalten, ist ein aktiver Job. Sie können nicht einfach in einem Büro sitzenbleiben und die Reißzwecken auf der Karte herumschieben. Sie müssen sich in die Höhle des Feindes wagen, seine Geheimnisse aufdecken und ihn mit seinen eigenen Waffen schlagen. Ihre Gegner sind kompetent, bewaffnet und gefährlich. Und haben den Vorsprung. Wissen, daß sie in so und soviel Tagen einen Zug explodieren lassen oder einen Diplomaten entführen werden. Sie, Max Remington, müssen clever und wirksam operieren, um ihr Rendezvous mit der Infamie zu vereiteln.

Wenn es Ihnen gelingt, die Verschwörung platzen zu lassen und die Teilnehmer festzunehmen, haben Sie sich den Dank der Welt verdient. Bei einer außerordentlichen Leistung ist dann auch ein schöner Urlaub angebracht. Denken Sie aber daran: wenn Sie scheitern, ist die Welt dem Chaos einen Schritt näher. Die Menschen verlassen sich auf Sie, den besten Geheimagenten der Welt.

## Beendigung des Spiels



Sie können *Covert Action* auf zweierlei Weise beenden: indem Sie das Spiel verlassen (Quit) oder Ihre Ermittlungen abschließen. Ist ein sich im Gange befindendes Verbrechen beendet, können Sie entweder weiterspielen oder aufhören. (siehe Spielbeendigungsoptionen Seite 18).

**Quit:** Sie können das Spiel verlassen, indem Sie in Ihr Hotel gehen und "Quit" aus dem Hotelmenü wählen. Das Spiel ist damit verloren, es sei denn, Sie haben es vorher gespeichert. Sie können außerdem jederzeit aus dem Spiel aussteigen, indem Sie die Tasten ALT-Q betätigen.

**Ende der Ermittlungen:** Sie können Ihre Ermittlungen beenden und das Verbrechen abwarten, indem Sie sich in Ihr Hotel zurückziehen und die Option "Sleep" wählen. Auf Seite 47 finden Sie die Regeln für diese Option.

Wenn Sie aufhören, an diesem Verbrechen zu arbeiten, nimmt es seinen Fortgang oder scheitert, je nachdem, wie Ihre Arbeit verlaufen ist. Sie hören normalerweise mit Ihren Ermittlungen nicht auf, bis Sie jede Spur verfolgt und jede mögliche Festnahme vorgenommen haben. In solch einem Fall bringt die "Sleep"-Option das Spiel zu einem raschen Ende. Mit dieser Option können Sie jedoch auch feststellen, wie Sie in den Fällen, die Sie beenden möchten, abgeschnitten haben und was das bisherige Endergebnis ist.

## Einsatzabschluß



Ihr Ziel in *Covert Action* ist, Verbrechen zu verhüten. Ist ein Verbrechen zu Ende gegangen, ganz gleich ob Sie es verhindert haben oder ob es stattgefunden hat, müssen Sie durch eine abschließende Einsatzbesprechung hindurch, die eine chronologische Zusammenfassung des Verbrechens und einen Leistungsbericht Ihrer Ermittlungsarbeit enthält.

**Zusammenfassung:** Diese enthüllt Gesichter und Identität aller Teilnehmer und rekonstruiert schrittweise das Verbrechen. Zwischen den Ereignissen finden Sie einen zusammengefaßten Bericht Ihrer Aktivitäten. Der Bericht endet mit dem Abschluß des Falls.

**Leistungsbericht:** Dieser Bericht listet auf, wie tüchtig Sie in den folgenden Bereichen waren: Identifikation, Festnahmen und Überlaufen der Verbrecher; zum Begehen des Verbrechens notwendige Gegenstände einfangen; Verhütung des Verbrechens; Anklagen der Doppelagenten; Festnahme des Superhims.

Eine Effizienz von 100% ist das perfekte Spielergebnis von 1000 Punkten, was praktisch unerreichbar ist. Dazu gehört nämlich nicht nur die Verhaftung aller Verbrecher, sondern auch Zusammentragen alles Beweismaterials, Festnahme der Doppelagenten und des Superhims. Wenn Sie ein Spielergebnis von über 50% erreicht haben, können Sie mit Ihrem Erfolg zufrieden sein.

Leistungspunkte werden für das Aufdecken es Namens eines Verbrechers, seiner Organisation, der Stadt, in der er seine Operationen betreibt und der Sitz seiner Organisation in der Stadt gegeben. Je höher der Rang des Agenten, desto wichtiger ist es, ihn gefangenzunehmen und umso mehr ist er wert.

Ihre Leistungspunkte sind ein Maß Ihres Erfolges und zeigen die Größe Ihrer Belohnung an. Eine hohe Punktzahl bedeutet eine erfolgreiche Ermittlung und dementsprechend luxuriöse Ferien.



Nach dem Leistungsbericht erscheint ein Bild mit der Aufforderung, sich nach dem Fall ein wenig auszuruhen. Wenn Sie schlecht abgeschnitten haben, werden Sie Ihre freie Zeit wahrscheinlich damit verbringen müssen, Ihre Wäsche im Waschsalon zu waschen. Ein mittelmäßiges Abschneiden bedeutet, daß Sie weiterhin im Büro herumhängen. Ein besseres Resultat ermöglicht Ihnen einen Urlaub an der See. Eine hervorragende Ermittlung bedeutet, daß Sie sich einen Besuch im Spielkasino leisten können.



**Die Auswirkung der Verhaftung der Superhirne:** Die meisten Punkte erhalten Sie für die Verhaftung des Superhirns, dem hinter jedem Verbrechen steckenden kriminellen Genie. Dieses Individuum festzunehmen, ist ein permanentes Ziel, denn sonst heckt es solange Verbrechen aus, bis sein aus mehreren Verbrechen bestehendes Komplott gelungen ist. Mit der Gefangennahme des Superhirns einer Organisation hat diese ihren führenden Kopf verloren. Sie kann, außer als Unterstüßungsgruppe für das Superhirn einer anderen Gruppe zu fungieren, nichts mehr tun. Sie haben nicht nur ein Komplott vereitelt, sondern der Organisation ernsthaften Schaden zugefügt.

Es sind in der Welt 26 Superhirne am Werk, je eins für 26 verschiedene größere Verbrecher-, Terroristen- und Spionageorganisationen. Mit jeder Festnahme eines Superhirns reduzieren Sie die Anzahl der Gruppen, die ein großes Komplott kontrollieren können. Ihr Endziel in *Covert Action* ist, alle 26 frei herumlaufenden Superhirne festzunehmen. Wenn Sie das geschafft haben, haben Sie das ganze Spiel zu Ende gespielt und dürfen sich in Frieden zur Ruhe setzen. Sie haben sich wahrlich die Dankbarkeit der Welt verdient.

## Spielbeendigungs- optionen



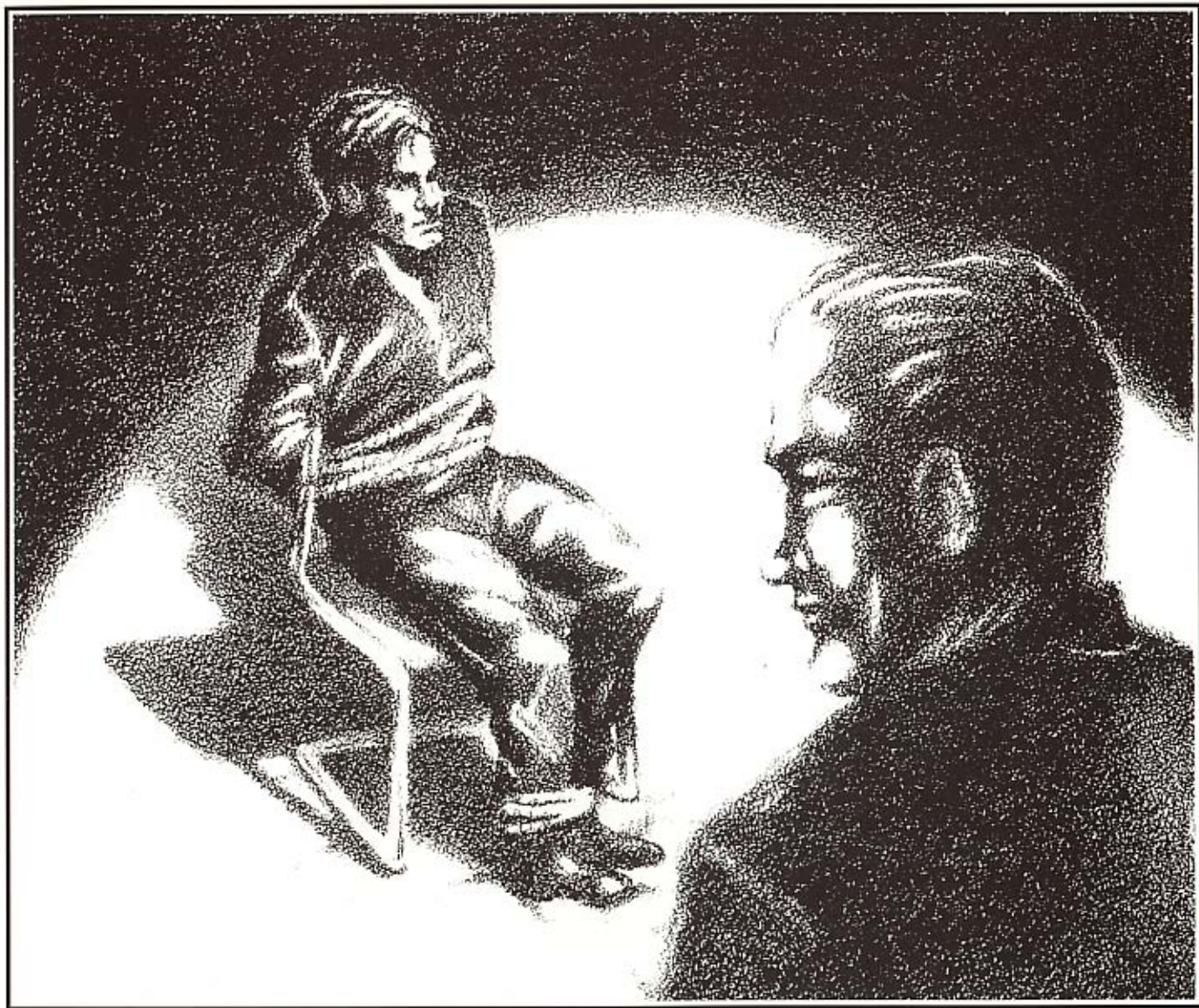
Nach Ende eines Verbrechens erhalten Sie eine chronologische Zusammenfassung, die Ihnen noch einmal alle Schritte vor Augen führen, die die Verbrecher unternommen haben, und Ihren Fortschritt bei der Ermittlung. Die Zusammenfassung endet mit einem Leistungsbericht über Ihre Arbeit. Anschließend erscheint das Menü für die Spielbeendigungsoptionen auf dem Bildschirm. Wählen Sie unter dem folgenden aus:

"Review Reports"	(Berichte überprüfen)
"Continue Game"	(Weiterspielen)
"Save Game"	(Spiel speichern)
"End The Game"	(Spiel beenden)

Wahl von "Review Reports" wiederholt Zusammenfassung und Leistungsbericht. "Continue Game" startet eine neue Ermittlung. "Save Game" speichert das Spiel an diesem Punkt. Mit "End the Game" hören Sie an dieser Stelle auf und kehren zu DOS zurück. Ohne vorheriges Speichern ist das Spiel damit verloren.







# 2. Verbrechensverhütung

## Verbrechen

### Kommentar



Polizei und Sicherheitsbehörden haben es traditionsgemäß mit drei Widersachern zu tun: Kriminellen, Geheimagenten anderer Nationen und politischen Terroristen. Obwohl jede dieser drei Gruppen im wesentlichen unterschiedliche Ziele hat, haben sie doch einige Dinge gemein.

Ihre Aktivitäten verstoßen gegen die Gesetze der Länder, in denen sie operieren. Was auch ihre Rechtfertigung für ihre Taten sein mag, ignorieren diese Menschen das Gesetz, um zu ihrem Ziel zu kommen. Sie gehen im Geheimen vor, entfernt von Medienbeachtung, es sei denn, diese dient ihren Zwecken. Sie sind zu äußerster Gewalt fähig und eine Bedrohung für die Bürger.

Die Menschen werden auf diese Gruppen durch Zeitungsmeldungen über terroristische Bombenanschläge aufmerksam gemacht, durch Meldungen über Razzien, Aufdeckung von Drogenschmuggel und Aufwiegenlassen von Spionageringen. Jede dieser Nachricht meldet ein anderes Verbrechen. Zum Schutz der Bürger erteilen Regierungen der Polizei und den Sicherheitsbehörden die Vollmacht, diese Verbrechen zu verhindern und die Übeltäter zu verhaften. Oft sind die Verbrecher für die Behörden jedoch zu gerissen oder zu organisiert. In solchen Fällen kann ein Land, wenn es Glück hat, Max Remington rufen.

### Verbrechen bei Covert Action



Ihre unmittelbare Aufgabe bei *Covert Action* ist, ein Verbrechen zu verhindern. Max Remington wurde gerufen, weil Polizei und Sicherheitsbehörde davon überzeugt sind, daß etwas sehr Ernstes im Gange ist, und sie nicht wissen, wie sie dagegen vorgehen sollen. Max ist die Wahl des Präsidenten und die letzte Rettung.

Keins der Verbrechen, denen Sie auf der Spur sind, ist jedoch ein Einzelfall. Meistens sind mehrere Verbrechen miteinander verbunden und sind Teil eines größeren Komplotts. Damit dieses Komplott erfolgreich ausgeführt werden kann, müssen zunächst eine Reihe von Verbrechen begangen werden. Indem Sie ein Verbrechen verhüten, vereiteln Sie damit auch das Hauptkomplott. Wenn es Ihnen gelingt, das Superhirn, das hinter dem Komplott steckt, zu verhaften, während Sie ein Verbrechen untersuchen, ist das Hauptkomplott aufgedeckt und kann nicht stattfinden.

Während Sie sich also darauf konzentrieren, das derzeitige Verbrechen zu verhüten, müssen Sie das größere Bild im Auge behalten. Während Sie gegen das gegenwärtige Verbrechen begehende Team vorgehen, halten Sie nach Spuren Ausschau, die zur Aufdeckung des Hauptkomplotts und dessen Superhirn führen.

Jedes Verbrechen wird von einem Agententeam ausgeführt. Es können ebenfalls eine oder mehrere Organisationen daran beteiligt sein; das Verbrechen kann sich über verschiedene Städte erstrecken. Jedem Agenten wird in diesem Verbrechen eine bestimmte Rolle zugewiesen, die auf seinem Rank und seiner Erfahrung beruht.



## Verbrechen



Ein Verbrechen wird am besten dadurch verhütet, daß man die Hauptbeteiligten festnimmt. Wenn diese ihre Rolle im Verbrechen nicht ausführen können, fällt die Verschwörung auseinander und die übrigbleibenden Beteiligten tauchen in Verstecken unter. Beachten Sie aber, daß die von Ihnen verhafteten und eingesperrten Hauptbeteiligten versuchen können, aus der Haft zu entkommen. Damit wäre das Team wieder zusammen, und sie können weitermachen.

Ein Verbrechen kann verzögert werden, wenn Sie Artikel an sich nehmen, die zum Plan gehören, wie zum Beispiel ein Drogentransport oder Sprengstoffe für einen Bombenanschlag. Unter diesen Umständen wird ein Team eventuell denselben Weg zurückgehen, um diese Artikel zurückzustehlen zu versuchen, bevor sie vom Verbrechen ablassen oder untertauchen.

Die drei Hauptschritte, die ein Verbrechen nicht stattfinden lassen, sind, das Verbrechen aufzudecken, Beweismaterial gegen die Beteiligten zu sammeln und die Beteiligten festzunehmen.

*Max Remington ließ den Leiter der Sicherheitsbehörde mit seinem bruchstückhaften Bericht fortfahren. Dem zufälligen Beobachter mochte er kaum wach erscheinen, womit er jedoch völlig zu dem falschen Schluß gekommen wäre. Max entging nichts, er nahm alle Tatsachen auf und gab im stillen dem Beamten wegen seiner Besorgnis recht.*

*Als sich die Einsatzbesprechung ihrem Ende näherte, nahm der Gedanke von Max Besitz, daß dieser Fall mit einem Teller Spaghetti zu vergleichen war: Nudeln überall, eine dicke, verdeckende Soße und von den Fleischklößchen nichts zu sehen. Aber wenn es eine einfache Lösung gäbe, hätten sie genug eigene Profis, die den Fall behandeln könnten. Sie bezahlten Max, damit er diese schweren Nudelgerichte verdaute.*



Wenn Sie an einen neuen Fall herangehen, gibt es nur sehr wenige bekannte Fakten. Indem Sie von diesen Anhaltspunkten ausgehen, müssen Sie herausfinden, was für ein Verbrechen geplant ist, die Beteiligten identifizieren, Beweise gegen sie zusammentragen, soviel Beteiligte wie möglich verhaften und das Verbrechen verhüten.

Ein Verbrechen kann jede Art von illegaler Aktivität sein. Beispiele dazu sind Bombenanschläge, Diebstähle, Attentate, Drogenkäufe, Entführungen usw. Ein Verbrechen wird normalerweise von 6-10 Beteiligten verübt, wobei jeder einer von mehreren Organisationen angehört, die beauftragt wurden, Teil des Planes auszuführen.

So entscheidet zum Beispiel der Führer einer Terroristenorganisation, daß jemand entführt werden soll. Er setzt sich mit einem zuverlässigen Helfer in Verbindung und befiehlt ihm, die Entführung auszuführen. Dieser Mittelsmann übernimmt den Plan, nimmt Verbindung mit einem Entführungsspezialisten auf, sowie einem Finanzexperten, um die Finanzierung zu arrangieren und einem Dritten, der einen sicheren Ort für das Kidnapopfer organisiert. Der Entführer kann wiederum Hilfe bei der Verfolgung des Opfers und der Entführung selbst brauchen. Der Finanzier benötigt einen Kurier. Für das sichere Haus müssen besondere Sicherheitsmaßnahmen getroffen werden.

So baut sich mit der Zeit der Plan auf. Am ersten Tag setzt sich der wichtigste Mann mit seinem Organisator in Verbindung. Am zweiten Tag wendet sich der Organisator an den Entführungsexperten. Am vierten Tag beauftragt dieser einen Kollegen mit der Verfolgung des Opfers. Mit zunehmender Entwicklung des Verbrechens werden Meldungen weitergeleitet, Besprechungen abgehalten, wechselt Geld den Besitzer, werden Geräte herangeschafft - alles ist auf den Tag gerichtet, an dem das eigentliche Verbrechen verübt wird.

Sind Ihre Information und Vermutungen korrekt, können Sie das Verbrechen rechtzeitig aufhalten. Einbrüche und Razzien von Verstecken können zur Verhaftung der Hauptmitglieder des Verbrecherteams oder zur Beschlagnahme von wesentlichem Material führen. Festnahmen und Konfiszierungen können zumindest vorübergehend das Verbrechen stören. Wenn Sie die Planung hinreichend unterbrechen, sind die Beteiligten gezwungen, vom Verbrechen abzulassen und in Verstecken unterzutauchen.

## Aufdeckung des Verbrechens



Wie Sherlock Holmes zu sagen pflegte: "Das Spiel ist im Gange." Ja, etwas ging tatsächlich vor. Eine Menge geheimer Vermögenswerte wurden mobilisiert, bekannte, "ruhend" geglaubte Agenten aktiviert und geheime Meldungen gingen um. Obwohl jeder einzelne Vorfall isoliert zu sein schien, spürten erfahrene Agenten, die alle dieser kleinen Puzzlestücke sehen konnten, das Kribbeln ihres sechsten Sinnes.

Die Hinweise wurden an Max Remington weitergeleitet, der sie genau durchging und nach dem Faden, der ihn zu einem größeren Brocken führen würde, suchte. Das Kunststück war, einen wahrscheinlichen Faden zu identifizieren und diesem zu folgen. Max suchte nach einer Spur zu einer Organisation oder einem Standort, die genauer untersucht werden konnte. Wessen Telefonleitungen sollten angezapft werden? In welche Verstecke welcher Gruppe sollte eingebrochen werden? Wer sollte beschattet werden? Sowie Max die beste Spur identifiziert hatte, der er selbst nachgehen wollte, überließ er die anderen den Profis.



Als erstes müssen Sie den Standort einer Gruppe ausfindig machen, die am Verbrechen beteiligt sein könnte. Ist dieser gefunden, kann in das Versteck eingebrochen oder können die Leitungen angezapft werden. Wenn diese Gruppe tatsächlich am Verbrechen beteiligt ist, werden Anzapfungen, Wanzen und Fotos von Akten wichtige Anhaltspunkte liefern. Ist das Gebäude, das Sie untersuchen die Heimbasis eines Beteiligten, wird besonders hochwertige Information gewonnen.

Das Auskundschaften eines heißen Standortes kann Auskunft über die Mitglieder des Verbrechens geben: Verstecke der Gruppe in anderen Städten, Kopien von Geheimmeldungen, Texte von Gesprächen, die Stadtlage und/oder der Gruppenverband anderer Teammitglieder, ihre Namen und Gesichter sowie erforderliches Spezialmaterial. Von dieser Information ausgehend, können Sie sich daranmachen, das Verbrechen aufzudecken, indem Sie die Lücken in den Hinweisen stopfen.

Mit der Erfahrung eines Geheimagenten sind Sie gut ausgerüstet, mehr und schneller aus weniger Hinweisen zu verstehen. Das Stehlen oder Schmuggeln von Sprengstoffen mag darauf hinweisen, daß ein Bombenanschlag oder ein Attentat geplant sind. Gestohlene Gebäudepläne dagegen auf einen Einbruch.

Mit jeder neuen dechiffrierten Meldung und jedem verhafteten Teammitglied wird das geplante Verbrechen deutlicher. Wenn Sie den Plan ausreichend skizziert haben, werden Sie sicher in der Lage sein, den nächsten Schritt voranzusehen und einen Hinterhalt zu legen. Sie werden vielleicht die Gelegenheit haben, einen Verbrecher solange weitermachen zu lassen, bis er eine wichtige Verbindung zu einem anderen Teammitglied oder sogar dem hinter dem Verbrechen steckenden Superhirn verrät.

Wenn Sie merken, daß der von Ihnen verfolgte Typ eine unwichtige Figur ist, die bereits ihre Aufgabe im Verbrechen erfüllt hat, können Sie von ihm ablassen und sich auf die Leute konzentrieren, die das Verbrechen noch vorwärts treiben. Ineffektive Konzentration auf eine unbedeutende Figur kann dazu führen, daß das Verbrechen stattfindet.

Die Aufdeckung des Verbrechens zeigt den Großteil der Aufgaben auf, die zur Verübung des Verbrechens erforderlich sind. Damit können Sie sich jetzt darauf konzentrieren, die mit diesen Aufgaben beauftragten Verbrecher zu finden. Diese auffliegen zu lassen, ist die beste Möglichkeit, das Verbrechen zu stören oder zu verhindern.



## Beweise sammeln



*Max schwitzte. Manche Aspekte in diesem Job blieben immer gleich. Was war es, das einen zwischen Terror und Nervenkitzel schwanken ließ, wenn man durch anderer Leute Häuser schlich, ihre Akten durchsuchte, ihre Safes knackte und ihre Schreibtische durchwühlte? Vielleicht ließ der Gedanke an das halbe Dutzend bewaffneter Schlägertypen, die irgendwo da draußen herumspürten, die Körpertemperatur steigen? Keineswegs, nicht diese vom KGB trainierten Windbeutel!*

*Der Bewegungsdetektor zeigte keine sich in der Nähe befindenden Wachen an, so daß Max schnell und rationell vorgehen konnte. Er überflog die Papiere aus dem Safe, suchte diejenigen von Interesse heraus und fotografierte sie. Die meisten dieser Papiere waren wertlos, die Goldbrocken unter ihnen gaben jedoch ein immer schärferes Bild von Abdul Nidal, dem Berufsentführer. Es gab genug Beweise, um einen 007 auf seine Fersen zu heften, jedoch zahlten Max' Auftraggeber für solche Sachen nicht. Sie wollten einen "rauchenden Colt", Beweise, die im Gerichtssaal vorgeführt werden konnten.*

*Der nächste Safe spuckte aus, was Max suchte, obwohl sich diese Tatsache erst später herausstellte. Ein hinter etwas Bargeld liegendes Zettelchen enthielt ein paar kunterbunt gemischte Wörter. Max fotografierte den Zettel aus verschiedenen Positionen, um sicherzugehen, daß er alles hatte.*

*Stunden später und in der Sicherheit des CIA-Büros in der Botschaft machte sich Max daran, diesen mutmaßlichen Code zu entschlüsseln. Es gibt in der Welt nur ganz wenige unknackbare Codesysteme, und diese Wabbelköpfe würden sich dieser ganz bestimmt nicht zu bedienen wissen. Nach kurzer Zeit gab der Code seine Geheimnisse preis und damit die Beweise, die Nidal auf lange Zeit hinter schwedische Gardinen befördern würden. Der Zettel enthielt die Nachricht, da ein unternehmungslustiger Knabe in Beirut Nidal und seine Pfadfinder anheuern wollte, damit sie einen bekannten Chemiker, der demnächst seinen Urlaub im Nahen Osten verbringen wollte, entführten.*

*Auf dem Weg zum Hauptquartier Nidals, um ihn zu festzunehmen, formten sich die nächsten logischen Schritte im Hirn Maxens. Die Frage war, wen sollte man anschließend an Nidals Verhaftung als nächsten verfolgen, die Mitglieder seiner Bande oder den Widerling in Beirut? Nidals Leute waren im Grunde kleine Fische. Der Ursprung dieser Entführung lag in Beirut. War erstmal der dortige Anstifter identifiziert, war seine Nachricht an Nidal für diesen ebenfalls ein "rauchender Colt".*

*Max' Gedanken streiften den wohl bevorstehenden Schußwechsel mit Nidal und endeten mit den Trümmerhaufen, die einmal das schöne Beirut, das Paris des Nahen Osten, gewesen waren.*



*Der Schlüssel zur Verhaftung eines Verbrechers, die ihn im Gefängnis landen läßt, ist das Sammeln von Beweisen, die eindeutig die Rolle des Verdächtigen im bevorstehenden Verbrechen aufdecken. Dieses Beweismaterial ist definitionsgemäß ausreichend, um den Verdächtigen der Mittäterschaft zu überführen. Sie können jeden, der in seiner Verdächtigenkartei als am Verbrechen beteiligt verzeichnet ist, festnehmen. Wenn Sie aber jemanden verhaften, dessen Rolle noch "unbekannt" ist, verschwenden Sie Ihre Zeit, da er aus Mangel an Beweisen wieder auf freien Fuß gesetzt werden muß.*

*Die hauptsächlichen Quellen der Beweisfindung sind die Mitteilungen, die ein Verdächtiger mit anderen Verschwörern austauscht. Diese Mitteilungen sind normalerweise verschlüsselt und müssen dekodiert werden, bevor ihr Inhalt zu verstehen ist. Da zu jeder Mitteilung zwei Beteiligte gehören, deckt diese die Rolle von zwei Verbrechern auf und liefert überführendes Beweismaterial für beide.*



Angenommen, Sie entdecken bei einem Einbruch eine Mitteilung. Sie verlassen mit ihr das Gebäude, entschlüsseln und lesen sie und erfahren auf diese Weise, daß einer der Verdächtigen einen anderen in Kairo damit beauftragt hat, einen Plan auszuhecken, mit dessen Hilfe ein bestimmter urlaubmachender Chemiker entführt werden soll.

Beim nächsten Durchlesen der Akten der beiden Verdächtigen, fällt Ihnen auf, daß der Mann in Beirut als die Person, die "den Plan initiiert" hat, identifiziert wurde und der Mann in Kairo als die Person, der die Rolle des "Entführungsplaners" zufällt. Sie haben nun genügend Beweise zusammen, um beide Männer zu überführen, vorausgesetzt natürlich, daß Sie sie ausfindig machen und verhaften können.

Beweise nach Art des "rauchenden Colts", sprich: ertappen auf frischer Tat, die die Rolle eines Verdächtigen identifiziert, werden am häufigsten bei einem Einbruch in den Standort eines Verdächtigen gefunden. Außer den Mitteilungen dienen als unmittelbare Beweise seiner Verbrecherrolle, wenn er mit Drogen, einem Heckenschützengewehr, Bestechungsgeldern usw. erwischt wird. Solche Artikel sind unmittelbarer Schuldbeweis. Computer in seinem Versteck können ebenfalls seine Rolle aufdecken, wenn es Ihnen gelingt, das Paßwort zu umgehen und Zugriff zu erhalten. (Siehe Computer Seite 58).

"Rauchender Colt"-Beweise sind gelegentlich auch durch Anzapfen von Leitungen oder während eines Einbruchs hinterlassene Wanzen erhältlich.



Ganz zu Beginn des Verbrechens sollten Sie Ihre Anstrengungen am besten darauf konzentrieren, das richtige Gebäude, in das Sie sich einschleichen wollen, zu finden. Wenn Sie bereits einige Anhaltspunkte über einen Verdächtigen haben, der in der PFO in Kairo operiert, ist es gut möglich, daß Sie im PFO-Gebäude in Kairo weitere Spuren über diesen Mann finden, darunter auch Indizien ("rauchender Colt). Während Sie damit beschäftigt sind, die Verbrecherrolle eines Verdächtigen zu identifizieren, laufen Ihnen normalerweise auch Beweise oder heiße Spuren von anderen Verdächtigen über den Weg.

Indem Sie einen Verdächtigen gründlich untersuchen, das nötige Beweismaterial zusammenstellen, um ihn zu überführen und Spuren sammeln, die zu anderen Verdächtigen führen, arbeiten Sie sich durch die Verschwörung. Das Verbrechen wird aufgedeckt, die Rollen von mehr und mehr Verdächtigen ans Tageslicht gebracht. Mit den Beweisen auf der Hand können Verhaftungen vorgenommen werden und das Verbrechen, wenn nicht völlig gestoppt, so doch zeitweilig aufgehoben werden.

## Spuren



Bei einer Ermittlung, die so viele Ressourcen in Anspruch nimmt, würden die gefundenen Spuren dem unerfahrenen Beobachter als peinlich wenig erscheinen. Max Remington war jedoch keineswegs entmutigt. Die Mafia führte eindeutig etwas Ungewöhnliches im Schilde, in zwei europäischen Städten waren außergewöhnliche Aktivitäten im Gange. Es gab andere Anhaltspunkte, sie waren jedoch noch zu bruchstückhaft. Vielleicht konnten Interpol oder CIA weitere Hinweise auftrun.

Max kam zu dem Schluß, da die Beteiligung der Mafia die bisher beste Spur war und plante, für ein paar Tage ihre Telefonleitungen anzupapfen und in einige ihrer Operationen einzudringen. Damit müßte er in Erfahrung bringen, ob sie wirklich etwas im Schilde führten oder nicht. War das der Fall, müßten sich daraus neue Spuren ergeben.

Max hat den CIA-Verbindungsmann, mit dem FBI die nötigen Arrangements zu treffen.



Die Anzahl der Anhaltspunkte, mit der Sie die Ermittlung eines neuen Verbrechens beginnen, hängt vom Schwierigkeitsgrad ab, mit dem Sie spielen. Während die Vorbereitungen zum Verbrechen ihren Lauf nehmen, werden mit jedem Tag und mit jedem Schritt mehr Spuren hinterlassen. Viele dieser Spuren werden von den Sicherheitsbehörden in der ganzen Welt aufgelesen. Einige Spuren ergeben sich durch Ihr eigenes Vorgehen. Spuren geben Ihnen Hinweise bezüglich eines Standortes, einer Organisation oder der Identität der Beteiligten.

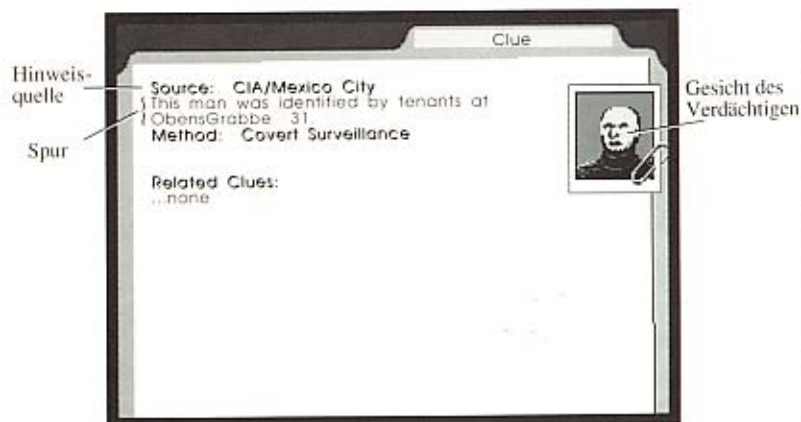
Nebenstehende Abbildung gibt ein Beispiel, wie eine typische Spur aussieht. Es wird Ihnen hier ein Paßphoto eines Verdächtigen gezeigt, der beim Kommen und Verlassen eines verdächtigen Standortes beobachtet wurde. Die Quelle dieses Hinweises ist der FBI in Mexiko City. Die Information wurde über Untergrundüberwachung beschafft, was heißt, daß Kameras in nahegelegenden Gebäuden, in einem Lieferwagen oder an einer Person auf der Straße versteckt worden waren. Andere Hinweise können von den Sicherheitsbehörden über angezapfte Leitungen, andere Abhörgeräte usw. erhalten werden.

In unserem Beispiel ist eine Adresse angegeben, Obens Grabbe 31. Diese Adresse wird überwacht. Weitere Hinweise können über die Gegend gefunden werden, darüber, welche Organisation von dieser Adresse Gebrauch macht, den Namen des Mannes auf der Photographie usw. Alle diese zusammenhängenden Anhaltspunkte werden in einer Kartei unter der Überschrift Obens Grabbe gehalten.

Alle mit dieser Spur zusammenhängende Information, wie zum Beispiel eine Adresse oder ein Telegramm, wird im hier gezeigten Format abgeheftet, ganz gleich, wann oder wie die Fakten gefunden wurden. Selbst gerade durch Telefonleitungsanzapfen gewonnene Information oder ein Einbruch werden in diesem Format aufbewahrt.

Beispiel: Sie finden bei einem Einbruch eine Spur von der im Abschnitt Kampf und Einbrüche (Seite 50-64) beschriebenen Art. Diese Spuren werden normalerweise entdeckt, wenn in Akten, Schreibischen oder Safes gefundene Papiere photographiert werden. Statt der unverarbeiteten Information, werden die Anhaltspunkte so gezeigt, wie sie nach sorgfältiger Untersuchung im Hauptquartier aussehen würden und sind in Dateien nach Thema abgespeichert. Max Remington hat die Fähigkeit, die wesentlichen Tatsachen dieser Auffindungen schnell zu erfassen und deutlich zu erkennen.

## Spur





**Spuren überprüfen:** Alle Hinweise, die Sie bekommen haben, werden in Dateien im Hauptquartier aufbewahrt und sind Ihnen jederzeit zugänglich. Sie können auch mittels Ihres Laptop- Computers darauf zugreifen, indem Sie die Option "Check Data" (Daten prüfen) aus den an jedem Stadtstandort oder Flughafen verfügbaren Menüs wählen. Die Anhaltspunkte beziehen sich immer auf einen am Verbrechen Beteiligten. Sie lassen sich auf ihn durch einen bestimmten Gegenstand oder Ort zurückführen, wie zum Beispiel ein Flugticket, ein Telegramm, eine Waffe oder eine Adresse wie Obens Grabbe 31.

Wenn Sie also einen Hinweis über ein Telegramm erhalten, das an jemanden aufgegeben wird, ist diese Information selbst von wenig Wert. Wenn Sie aber später dann erfahren, daß das Telegramm nach Belgrad geschickt wurde, daß ein PFO-Mitglied es in Empfang nahm und daß Abdul Nidal die Nachricht erhielt, dann können Sie daraus schließen, daß dieser PFO-Agent in Belgrad eine Untersuchung wert sein mag. Gelingt es Ihnen dann die Adresse des PFO-Hauptquartiers in Belgrad ausfindig zu machen, würde es sich sicher lohnen, dort die Leitungen anzuzapfen oder einen Einbruch zu verüben.

**Weitere Informationsquellen:** Die meisten der nützlichen Spuren stammen aus Ihren eigenen Einbrüchen oder den Bemühungen anderer Agenten. Weitere, von Ihnen gefundene Information mag sich anfänglich nicht als Spur erweisen oder in die Akten kommen, kann Ihnen aber trotzdem bei Ihren Ermittlungen weiterhelfen. Diese Information kann aus Tätigkeitsberichten, Bulletins, Gesamtplänen und Personalakten bestehen.

*Aktivitätsberichte* sind Informationen, die bei einem Einbruch statt einer neuen Spur entdeckt wurden. Diese Information wird im allgemeinen durch eine Nahansicht eines Dokumentes durch eine Photolinse gewonnen, wo nur ein Gesicht zu erkennen ist oder ein paar fettgedruckte Schlüsselwörter wie "Abdul Nidal" oder "PFO". Als Max Remington wird es Ihnen schnell gelingen, unwichtige Information unberücksichtigt zu lassen und sich die wesentlichen Punkte wie einen Namen, ein Gesicht oder eine Organisation, die in letzter Zeit recht aktiv war, herauszusuchen.

Sie können Ihre Aktivitätsberichte in den Hauptquartieren (siehe Seite 41) einsehen, um nachzuprüfen, wer wo aktiv war. Aus diesen Berichten läßt sich möglicherweise ersehen, was das nächste Ziel in einer steckengebliebenen Ermittlung sein sollte. Wenn Sie zum Beispiel keine Hinweise haben, daß eine bestimmte Stadt Sitz einer verbrecherischen Tätigkeit ist, kann der Aktivitätsbericht Sie darauf hinweisen, daß in letzter Zeit in Kairo viel Aktivität im Gange war. Fahren Sie nach Kairo, wenn Sie keine besseren Spuren zu verfolgen haben, und beginnen Sie dort mit Ihren Ermittlungen.

*Bulletins* informieren Sie über die Bewegungen bekannter Operatoren und andere Aktivitäten, die sich auf Ihre Ermittlung auswirken können. So mag zum Beispiel das Abheben einer großen Summe Geldes darauf hindeuten, daß irgendwo eine heimliche Geldzahlung geplant wird. Das Bulletin kann ebenfalls andeuten, in welcher Stadt sich das Geld gerade befindet, und Ihnen damit die Möglichkeit geben, den dortigen Verschwörer ausfindig zu machen und ihm das Geld wegzunehmen. Die Bulletins werden in der Datenabteilung der Hauptquartiere gehalten und können auf Wunsch dort eingesehen werden.

*Gesamtpläne* sind in den Standsafes der von den Verbrechern besetzten Feindgebäude zu finden. Der Gesamtplan zeigt das ganze Team nach Gesicht und Rolle im Verbrechen und kann von großem Wert sein, wenn er mit anderen Spuren und Verdächtigenakten verglichen wird. Ein Gesamtplan liefert keine "rauchender Colt"- Beweise, mit denen sich ein Verdächtiger verhaften läßt, ist aber eine Hilfe, wenn es Verdächtige zu identifizieren gilt und zu entscheiden, wem man sich als nächstem auf die Fersen heften soll. Ein erbeuteter Gesamtplan wird in der Datenabteilung der Hauptquartiere unter Insider-Information gehalten, wo Sie ihn überprüfen können.



Eine *Personalakte* ist ebenfalls in den Standsafes der feindlichen Gebäude zu finden. Diese Unterlagen listen die Namen der am Verbrechen einer Organisation Beteiligten auf. Sie enthalten jedoch keine Information über die Rollen, die sie im Verbrechen spielen, und sind auch keine "rauchender Colt"- Beweise. Die hier enthaltene Information kann sich aber als nützlich herausstellen, wenn man sie gegen andere Anhaltspunkte und Verdächtige abwägt. Ergatterte Personalakten sind ebenfalls in Dateien in der Datenabteilung der Hauptquartiere unter Insider-Information gespeichert.

Diese Anhaltspunkte sollen Ihnen dabei behilflich sein, die am Verbrechen Beteiligten zu identifizieren, die Städte, in denen sie ihren Sitz haben, die Organisationen, denen sie angehören und die Adressen ihrer Verstecke innerhalb einer Stadt. Mit diesen Informationen können Leitungen in den Verstecken der Verbrecher anzapfen oder dort einbrechen und genauere Auskünfte über das Verbrechen einziehen, das zur Festnahme erforderliche Beweismaterial zusammentragen und die Verhaftung vornehmen.

Beachten Sie aber bitte, daß nicht alle Hinweise, die Sie erhalten, sich direkt auf Ihren Fall beziehen, besonders nicht, wenn Sie einen höheren Schwierigkeitsgrad gewählt haben. Außerdem können Doppelagenten in der CIA am Werk sein, die Ihnen falsche Information zuspielen. (Siehe Doppelagenten, Seite 44).

---

## Verdächtige



An der Vorbereitung eines Verbrechens sind normalerweise sechs oder mehr Personen beteiligt. Wenn Sie mit Ihrer Ermittlung beginnen, wissen Sie zumeist nicht, wer diese Leute sind, mit der Zeit aber, wenn die Hinweise eintreffen, sammeln sich Gesichter und Namen möglicher Beteiligter an. Ein möglicher Beteiligter ist ein Verdächtiger, somit wird für ihn automatisch im Hauptquartier eine Akte angelegt. Alle Informationen, die Sie zusammengetragen haben und die mit dieser Person und ihrer Verbindung zum Verbrechen zusammenhängen, werden in dieser Akte gehalten.

**Verdächtigenakte:** Eine Verdächtigenakte enthält folgende Information (wenn diese verfügbar ist): Name, Photo, Organisation, Adresse, Rang, Rekrutierung, Beweise seiner Beteiligung am Verbrechen und Mitteilungen oder wichtige Besprechungen, an denen der Verdächtige teilnahm. Das Beweisstück im Verbrechen ist der "rauchende Colt", der die Rolle des Verdächtigen aufdeckt, nämlich Organisator, Bombenexperte, Fahrer, Attentäter, Drogenlieferant usw. Wenn diese Information bekannt ist, kann der Verdächtige festgenommen und eingesperrt werden.

**Rang:** Jeder Verdächtige hat innerhalb seiner Organisation einen bestimmten Rang inne. Wenn Sie diesen Rang herausfinden, wissen Sie auch, wie wichtig der Verdächtige für die Verübung des Verbrechens ist, da natürlich die hochrangigeren Operatoren wichtigere Rollen im Verbrechen spielen. Es gibt, angefangen beim niedrigsten Rang, folgende Ränge:

- Rekrut
- Operator
- Techniker
- Agent
- Organisator
- Spezialagent
- Gruppenführer
- Superhirn

**Rekrutierung von Operatoren:** Im Laufe Ihrer Ermittlung können Sie auf Information über einen Operatoren stoßen, wo ein Operator rekrutiert wurde und von wem. Diese Anhaltspunkte können Ihnen dabei helfen, den Verdächtigen aufzuspüren oder seine Organisation zu identifizieren. Wenn Sie herausfinden können, in welcher Stadt der Verdächtige rekrutiert wurde, können Sie daraus schließen, daß er dort oder in einer Nachbarstadt lebt. Auf jeden Fall scheint er nicht weit weg zu sein. Kennen Sie die Organisation, die diesen Verdächtigen rekrutiert hat, dürfen Sie annehmen, daß er nun Mitglied dieser Organisation ist.

**Querverweise zwischen Spuren und Information:** In einigen Fällen mögen Sie zusätzliche Information über einen Verdächtigen haben, die über die in seiner Akte enthaltenen hinausgeht, nur sind Sie sich darüber noch nicht bewußt. So ein Fall tritt zum Beispiel ein, wenn Sie einen Verdächtigen durch eine Mitteilung oder ein Gespräch entdecken, dieser aber fast unbekannt ist. Er wird als Agent X bezeichnet, ein Name für ihn ist nicht bekannt. Sie haben z.B. nur sein Gesicht.

Indem Sie diese Anhaltspunkte mit der Spurenakte vergleichen, werden Sie vielleicht auf das gleiche Gesicht stoßen, das in einem PFO-Gebäude in Kairo gesehen wurde. Diese Querverweise der Verdächtigen mit Spuren können Sie in Ihrer Ermittlung weit voranbringen. Statt mehr Information über den Agenten X abzuwarten, können Sie davon ausgehen, daß der Mann in Kairo Ihr Verdächtiger ist und in Kairo mit Ihren Ermittlungen fortfahren.

Es kann sich ebenfalls als nützlich erweisen, Inside- Information und Bulletins miteinander zu vergleichen, um weitere Spuren oder Information über den Verdächtigen aufzutun. Ein Beispiel dazu wäre, wenn Sie in einem Fall nur ein paar unzusammenhängende Anhaltspunkte über einen Verdächtigen in Kairo hätten, darunter sein Gesicht aus einer Photographie und eine Personalakte mit Mitgliedern der PFO. Listet diese Akte ein Mitglied für Kairo auf, ist das höchstwahrscheinlich der von Ihnen gesuchte Verdächtige. Da Ihnen sein Gesicht von der Photographie her bekannt ist, können Sie ihm vor den Gebäuden der PFO und ihren Verbündeten auflauern, ihm zu seinem Versteck folgen, dort einbrechen und so Ihren Fall aufbauen.

**Einen Verdächtigen aufspüren:** Bei jedem Verbrechen ist im allgemeinen nur ein Verdächtiger aus jeder Organisation in jeder Stadt anwesend. Dieser Verdächtige mag nur eine geringfügige Rolle im Verbrechen spielen, ist aber trotzdem ein wichtiges Mitglied seiner Organisation. Die Verdächtigen sind die höchstrangigen Organisationsmitglieder in ihrer Stadt, das Versteck der Organisation ist ihr Hauptquartier. Die dortigen Wachen sind ihre Untergebenen.

Beachten Sie bitte, daß zu Beginn des Spiels das Versteck einer Organisation meistens nicht bekannt ist. Diese Information wird durch einen Einbruch, das Anzapfen der Leitung oder die Beschattung eines Agenten von einer anderen Adresse in der Stadt aus erworben.

Unabhängig davon, wie oft und wohin ein Verdächtiger in seiner Stadt fährt, kann er nur festgenommen werden, wenn er sich in einem Auto oder im Gebäude seiner Organisation befindet. Er kann nicht in irgendeinem anderen Gebäude aufgespürt werden. Eine Ausnahme zu dieser Regel bilden die Superhirne. Diese dürfen nur in ihren Gebäuden festgenommen werden, niemals in einem Auto.



## Festnahmen



Max Remington stand in einem kleinen Büro direkt neben der Tür, die in ein anderes, größeres Zimmer führte. Das halbe Gebäude war bereits durchsucht, aber immer noch kein Abdul Nidal. Durch die auf dem Bewegungsdetektor gezeigten Bewegungen der Wachen hatte Max die Möglichkeiten der Lage von Nidals Befehlszentrum beschränken können. Max hatte absichtlich wahrscheinliche Räume gemieden. Er arbeitete sich von außen nach innen vor und bereitete gleichzeitig seine Flucht nach der Gefangennahme Nidals vor.

Vier bereits entfernte Wachposten vergrößerten Max' Chance. Einer davon hatte ahnungslos Max ein Hemd zu seiner Tarnung geliehen. In den Nebenzimmern waren bereits Gasbomben installiert, die über Fernbedienung den Fluchtkorridor absperren würden. Jemand ohne Gasmaske würde dem Gas erliegen, noch bevor er eins dieser Zimmer verlassen hätte.

Max wartete geduldig darauf, daß die Wache den Raum nebenan verließ. Sollte Nidal sich dort befinden, aber nicht allein sein, würde die Gefangennahme sich als äußerst schwierig erweisen, ohne daß der Alarm sofort losging. Die Bewegungen dieser Wache ließen sich auf dem Bewegungsdetektor verfolgen, sie führten schließlich zu einer anderen Tür und aus dem Zimmer hinaus. Sobald die Wache verschwunden zu sein schien, öffnete Max die Tür und betrat das Zimmer so natürlich wie möglich. Nidal war tatsächlich da, er reagierte nicht, war stattdessen in ein Telefongespräch vertieft.

Max stellte sich in einer guten Position außer Sicht auf und sah noch einmal auf den Bewegungsdetektor. Gut, es waren keine Wachen in der Nähe. Der Agent rückte von hinten an Nidal heran, der immer noch mit seinem Telefongespräch beschäftigt war, ahnungslos, daß sein Sicherheitssystem so ernsthaft durchbrochen war. In dem Augenblick, in dem Nidal den Hörer auflegte, bohrte sich der Lauf von Max' Pistole in sein Ohr.

"Keine Bewegung!" zischte Max. "Tun Sie, was ich sage, oder ich bringe Sie um. Verstanden?"

"Ja," sagte Nidal mit klarer, abgehackter Stimme.

"Stehen Sie auf und gehen Sie durch diese Tür. Und sagen Sie kein Wort." Max wies mit der einen Hand auf die Tür, während er mit der anderen die Pistole von Nidals Ohr in den oberen Teil von Nidals Rücken schob. Direkt ins Rückgrat. Das würde seine Gedanken auf den möglichen Schaden einer im Rückenmark landenden Kugel gerichtet halten.

Sie hatten das Zimmer zur Hälfte durchquert, als der Alarm losging. Max fragte sich flüchtig, was diesen wohl ausgelöst hätte, bevor er sich wieder auf seine Aufgabe konzentrierte. Der Bewegungsdetektor zeigte aus allen Ecken kommende Wachen an. Max explodierte die Gasbomben und ging durch die Tür in ein anderes Zimmer. Die Wachen betraten die anliegenden Zimmer, einschließlich des von ihm gerade verlassenen. Aber diejenigen, die ihm den Fluchtweg versperren konnten, hielten plötzlich in der Bewegung inne. Das Gas schien seine Wirkung zu tun. Er hörte hinter sich Wachen rufen und Nidals Zimmer durchsuchen.

Max und sein Gefangener schafften es, daß Gebäude ungehindert zu verlassen. Zwei Muskelmänner von der CIA tauchten auf und bündelten Nidal in ihren Wagen. Sie brachten ihn zum hiesigen sicheren Haus und begannen mit der Befragung des Gefangenen.





Sowie Sie das nötige Beweismaterial zusammenhaben, mit dem Sie die Rolle eines Verdächtigen im Verbrechen identifizieren können, kann dieser verhaftet und ins Gefängnis gebracht werden. Einen Verdächtigen beweislos zu verhaften, ist sinnlos, da er wieder auf freien Fuß gesetzt werden muß. Wenn Sie die nötigen Beweise beieinanderhaben, ist das in der Akte des Verdächtigen vermerkt: die Rolle, die er beim Verbrechen spielt, wird genannt. Solche Rollen sind: Bombenattentäter, Attentäter, Fahrer, Entführungsplaner usw.

Sie können einen Verdächtigen auf zwei Wegen verhaften, indem Sie in sein Hauptquartier eindringen, ihn gefangennehmen und das Gebäude mit ihm verlassen, oder indem Sie ihn im Auto verfolgen. Die Festnahme im Auto wird im Abschnitt Festnahme durch Verfolgungsjagd im Auto, Seite 32 erläutert. Beachten Sie bitte, daß Superhirne nur immer in Gebäuden, nie im Auto, festgenommen werden dürfen.

## Festnahme durch Einbruch



**Vorgehen:** Eine Festnahme durch Eindringen in ein Gebäude verläuft wie ein normaler Einbruch, bis Sie einen Raum betreten, in dem Sie einen Verdächtigen auf einem Stuhl sitzend vorfinden. Nähern Sie sich diesem Verdächtigen und drücken Sie zur Überprüfung die F1-Taste. Damit wird die Identität des Verdächtigen enthüllt, und es wird Ihnen die Möglichkeit gegeben, ihn zu verhaften oder auch nicht. Wählen Sie die Festnahmeoptionen, wenn genügend Beweismaterial gegen ihn vorliegt und Sie soweit sind, die Verhaftung vorzunehmen.

Kurz nach der Festnahme des Verdächtigen wird Alarm gegeben, was das Erscheinen von mehr Wachen und vermehrter Wachenaktivität auslöst. Sie müssen aus dem Gebäude entkommen, um die Festnahme bleibend zu machen. Werden Sie innerhalb des Gebäudes gefangengenommen, sind Sie der Gefangene und Ihr Gefangener ist frei.

Wenn Sie ungetarnt das Zimmer eines Verdächtigen betreten, gibt dieser sofort Alarm. Wenn Sie in Tarnung hereinkommen, beachtet der Verdächtige Sie nicht, es sei denn, Sie machen sich durch eine Handlung wie das Anbringen einer Wanze, das Photographieren von Akten oder dem Verstecken einer Bombe verdächtig. Solange Sie getarnt sind, können Sie sich im Zimmer frei bewegen, es verlassen und es wieder betreten. Der Abschnitt über Tarnung, Seite 62 enthält Näheres.

Wenn Sie einmal die Festnahme vorgenommen haben, bleibt der Verdächtige solange bei Ihnen, bis Sie entweder entkommen sind oder von den Wachen gefangengenommen wurden. Haben Sie das Gebäude heil verlassen, wird der Gefangene ins hiesige Hauptquartier gebracht, wo er konfrontiert und verhört wird. Wenn Sie bei seiner Verhaftung genügend Beweismaterial hatten, wird er ins Gefängnis gesteckt.

## Festnahme durch Verfolgungsjagd im Auto



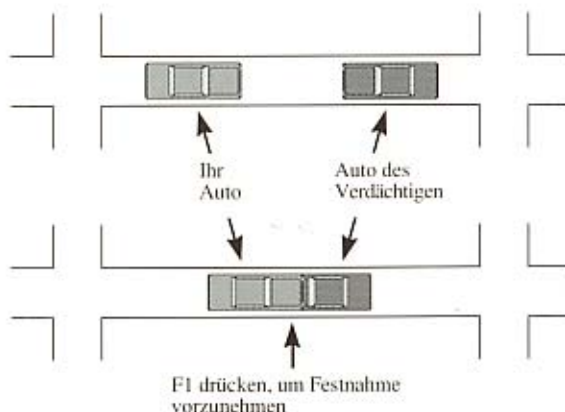
Eine andere Möglichkeit, einen Verdächtigen festzunehmen, ist, vor seinem Hauptquartier auf sein Erscheinen zu warten. Wenn er herauskommt und abfährt, verfolgen Sie ihn in Ihren Autos, drängen ihn von der Fahrbahn herunter und verhaften ihn.

**Vorgehen:** Eine Festnahme durch Verfolgungsjagd im Auto verläuft wie eine normale Verfolgungsjagd, außer daß Sie das Auto des Verdächtigen nun nicht nur ständig im Auge behalten, sondern zum Ziel haben, frontal auf ihn zuzufahren und ihn von der Fahrbahn zu zwingen. Dazu manövrieren Sie Ihre Autos so, da Sie den Verdächtigen in Sicht behalten und ihm mit einem Ihrer Autos, das aus der anderen Richtung kommt, den Weg abschneiden. In dem Augenblick, in dem Sie mit dem Verdächtigen zusammenstoßen, drücken Sie F1, um ihn festzunehmen. Geschieht das in genau dem richtigen Moment, ist der Verdächtige ein Gefangener.

Drücken Sie die F1-Taste, wenn das vordere Ende Ihres Autos das Vorderteil des Verdächtigenautos nicht berührt oder teilweise überdeckt, passiert nichts. Die Autojagd kann weitergehen, Sie haben aber höchstwahrscheinlich den Fahrer alarmiert, der nun viel schwerer zu fangen sein wird.

Nach gelungener Festnahme wird der Verdächtige zur Verhörung ins lokale Hauptquartier gebracht. Hatten Sie vorder Verhaftung genügend Beweise beisammen, kommt er ins Gefängnis.

### Festnahme durch Verfolgungsjagd im Auto Diagram



## Verhör



Nachdem der Verdächtige festgenommen und ins Hauptquartier gebracht wurde, wird er verhört. Verdächtige offenbaren oder bestätigen nur solche Informationen, die Sie zumindest schon teilweise besitzen. So wird er den Inhalt eines Gespräches preisgeben, wenn Sie bereits wissen, daß ein Treffen zwischen ihm und einem anderen Beteiligten stattfand. Damit können Ihnen auch entscheidende Beweismittel gegen den zweiten Verdächtigen in die Hand gegeben werden. Wenn Sie von dem Treffen jedoch nichts wissen, wird der Verdächtige sich darüber in Schweigen hüllen.

Aus diesem Grund ist es wichtig, daß Sie soviel Information wie möglich über den Verdächtigen haben, bevor Sie ihn festnehmen. Ganz besonders wollen Sie wissen, was für Mitteilungen dieser ausgeschildet und empfangen hat, sowie alle seine Verabredungen.

## Den Verdächtigen wenden



Wird ein Verdächtiger verhaftet, stört dies normalerweise den Gang des Verbrechens. In manchen Fällen findet das Team einen Ausweg, ohne den fehlenden Mann weiterzumachen; in anderen wird das Verbrechen abgebrochen. In letzterem Fall tauchen die noch frei herumlaufenden Verbrecher unter. Obwohl Sie offiziell Ihre Aufgabe erfüllt haben, indem Sie das Verbrechen vereitelt haben, ist es vielen, wenn nicht allen Beteiligten, gelungen, der Verhaftung zu entgehen. Sie können die Chance, weitere Beteiligte zu fangen, vergrößern, indem Sie bereits verhaftete Verdächtige auf Ihre Seite zu bringen versuchen, in anderen Worten, dazu, zu "wenden" und für Sie zu arbeiten.



**Vorgehen:** Sie können einen Verdächtigen nur als Ergebnis einer Festnahme durch Einbruch, nicht durch Verfolgungsjagd im Auto, überreden, die Seite zu wechseln. Ein Verdächtiger läßt sich nur überreden, wenn Sie besonders belastendes Beweismaterial während Ihres Einbruchs, bei dem dieser verhaftet wurde, gefunden haben. Belastende Beweise sind im Standsafe zu finden, der nur mit einem Safeknackerkit aufgebrochen werden kann. Haben Sie Beweise dieserart in seinem Hauptquartier gefunden, können Sie ihn nach seiner Verhaftung und nach seiner Entfernung aus dem Hauptquartier wenden.

**Wirkung:** Wenn sich ein verhafteter Verdächtiger wendet, das heißt, die Seite wechselt, erklärt er sich bereit, für Sie als Doppelagent zu arbeiten. Das kann sich als äußerst nützlich herausstellen. Er wird freigelassen und tut anschließend so, als ob er immer noch am Verbrechen beteiligt ist, nur daß er keine verbrecherischen Handlungen mehr begeht. Indem er sich weiterhin auf freiem Fuß befindet, hält er das Spielchen, daß er immer noch dabei ist, aufrecht. Auf diese Weise geht ein Verbrechen weiter, das durch sein Verschwinden zusammengefallen wäre.

Durch den Seitenwechsel eines Verdächtigen haben Sie Gelegenheit, Beweismaterial gegen andere Verdächtige zu sammeln und weitere Festnahmen vorzunehmen. Gewendete Verdächtige halten Sie auf dem Laufenden, wenn andere Verdächtige sich mit ihnen in Verbindung setzen und geben alle erhaltenen Mitteilungen an Sie weiter. Diese Mitteilung können wichtige Spuren und damit Beweise gegen andere Verdächtige abgeben.



---

## Komplotte



Max Remington wird zu einem Fall nicht nur herangezogen, damit er Bombenanschläge oder Entführungen verhindert. Der Präsident und seine Berater kamen zu dem Schluß, daß etwas noch viel Bedrohlicheres vor sich geht. Das Verbrechen, das Sie stoppen müssen, ist nur ein Teil eines Gesamtkomplots. Hinter diesem Komplotz steckt das Superhirn. Dieser Mensch kann ein Terrorist, ein internationaler Verbrecherboß oder ein feindlicher Meisterspion sein.

Wenn zum Beispiel im ersten Verbrechen die Entführung eines Chemikers stattfindet und im zweiten die Ermordung eines bedeutenden Drogenhändlers, dürfen Sie daraus schließen, daß es im derzeitigen Verbrechen um Drogen geht. Der für die Veredlung einer neuen Droge gebrauchte Chemiker und die Ausschaltung der Konkurrenz hängen zusammen. Weitere Schritte mögen den Diebstahl wichtiger chemischer Stoffe zur Drogenveredlung sein, sowie Vernichtung von Strafregistern usw. Wenn dem kein Einhalt geboten wird, könnte eine neue Superdroge auf den Markt kommen - das Verbrechen ist gelungen.

Mit jedem Verbrechen, auf das Sie stoßen, erfahren Sie mehr über die dahintersteckende Person, das Superhirn, und über den Gesamtzweck des Komplots. Ein Verbrechen nach dem anderen zu verhüten, ist auf jeden Fall besser, als diese durchgehen zu lassen. Sie werden aber immer wieder begangen werden, bis es Ihnen gelungen ist, den dahintersteckenden Kopf, das Superhirn, aufzuhalten.

Um das Superhirn zu stoppen, müssen Sie alle Spuren und Hinweise jedes Falles genau durchgehen und nach dem Faden suchen, der zurück zum Kopf führt. Nur wenn Sie das Superhirn identifiziert und ausfindig gemacht haben, können Sie zum Angriff vorgehen. Wenn das Superhirn hinter Gittern sitzt, ist das Komplotz kaputt, die Verbrechen hören auf.

## Die Superhirne



*In seinem Flugzeugsitz ganz zurückgelehnt, kämpfte Max gegen seine Schläfrigkeit an und ging noch einmal alle Anhaltspunkte durch. Nach dem bisher Bekannten schien die IFA ihre Expertise in Sprengstoffen zu verkaufen. Andere Hinweise deuteten auf ein sich irgendwo in Südeuropa befindendes DEA-Hauptquartier als Ziel hin.*

*Wer hatte das Geld, sich die IFA zu verdienen und warum wollten sie ein DEA-Büro in die Luft jagen? Es mußte hier um Drogen gehen. Max' letzter Fall war ein mißglücktes Attentat auf einen der größeren Drogenhändler gewesen. Hing der gegenwärtige Fall mit dem vorherigen zusammen? Hatte ein neuer Spieler den Schauplatz betreten, mit der Absicht, es gleichzeitig mit Gegner und Gesetz aufzunehmen? Wer könnte der Neuankömmling sein? Eine neue Unterweltbande oder ein Terrorist, der ein lukratives Geschäft zur Unterstützung seiner Kampagne aufbauen wollte?*

*Indem Max in dringend nötigen Schlaf verfiel, beschwor er ein Bild voller Bombenattentäter und Mörder herauf, die aus dem Hintergrund von einer Schattenfigur manipuliert wurden. Das Gesicht dieser Figur war nicht zu erkennen, außer zweier bedrohlicher Augen, die daraus hervorstarteten. Im Unterbewußtsein warf Max alle Untergebenen wie Kegel über den Haufen und bewegte sich dann auf die wachsamten Augen zu...*



Jedes Komplott, das Sie untersuchen, ist der Plan eines Superhirns, das in seinem Netz lauert und seine Trabanten ausschickt, die Verbrechen zu verüben, die dem Komplott zu seinem Erfolg helfen sollen. Von dem schmutzigen Alltagsgeschäft wie Einbruch, Mord und Entführung entfernt, zieht das Superhirn an den Fäden seiner Marionetten und läßt sie tanzen. Ihre Aufgabe als Max Remington ist, nicht nur die Fäden zu zerschneiden und die Marionetten einzusammeln, sondern die Marionettenspieler selbst aufzuspüren und festzunehmen.

Jede der Organisationen, auf die Sie während Ihrer Ermittlungen stoßen, wird von einem Superhirn geführt. Diese machtvollen Verbrecher sind die gefährlichsten Leute der Welt, sie erkennen außer ihren eigenen keine Gesetze an und haben Kontrolle über tödliche Ressourcen von Mensch und Materie. Ob sie für persönlichen Reichtum oder aus politischen Gründen handeln, sie sind auf jeden Fall eine große Gefahr für die Welt.

Eins nach dem anderen lassen sie ihre Komplote vom Stapel laufen. Wenn ihre Verbrechen nicht verhütet werden, ist ihr Komplott gelungen, sie haben ihre Macht erweitert. Werden ihre Verbrechen aufgehalten, versuchen sie es erneut, beharrlich weitermachend. Es gibt nur einen Weg, die Reihe der Verbrechen zu stoppen, und das ist, den führenden Kopf hinter allem zu vernichten, indem Sie ihn verhaften und ins Gefängnis bringen. Sitzt das Superhirn, ist das Komplott kaputt.

Die vom Superhirn geleitete Organisation wird durch seine Verhaftung allerdings nicht völlig ausgeschaltet, sie kann an weiteren Verbrechen teilnehmen. Auf sich selbst gestellt, kann die führerlose Organisation jedoch kein neues Komplott schmieden.

Das endgültige Ziel von Max Remington ist, alle 26 Superhirne gefangenzunehmen.








# 3. Hauptquartiere

## Einführung

 Max betrat die US-Botschaft, ging zur Rezeption und wies sich dem Beamten gegenüber schriftlich und mündlich aus. Der Beamte hatte diese Kennwörter bisher noch nie gehört und mußte sie nachprüfen. Die aufschlußreiche Antwort war ungewöhnlich, und er gestattete sich einen langen Blick auf Remington, bevor er die Nummer der CIA-Dienststelle, die in einem höheren Stockwerk gelegen war, wählte.

"Ein Mr. Remington möchte Sie sehen," sprach der Beamte Beamte ins Telefon, als der Offizier vom Dienst antwortete, und er fügte die Kennwörter hinzu. Nachdem er den Hörer aufgelegt hatte, wendete er sich wieder Max zu, wies auf einige Stühle und sagte: "Es kommt sofort jemand 'runter."

Der diensthabende Offizier erschien, ging auf Max zu und gemeinsam gingen sie ins Innere des Gebäudes und nach oben ins Büro der CIA. Der Offizier zügelte seine Neugier betreffs Max und nahm schnell eine geschäftsmäßige und offizielle Haltung an. Viele Geheimdienstkarrieren hatten von einer kurzen, aber erfolgreichen Verbindung mit Remington profitiert, und er war entschlossen, seiner eigenen Karriere jede Chance zu geben. Die Anweisungen von Langley waren, alles in seiner Macht Stehende zu tun, um Remington auf legale Weise zu helfen und sein eigenes Urteilsvermögen zu gebrauchen, was das Illegale betraf.

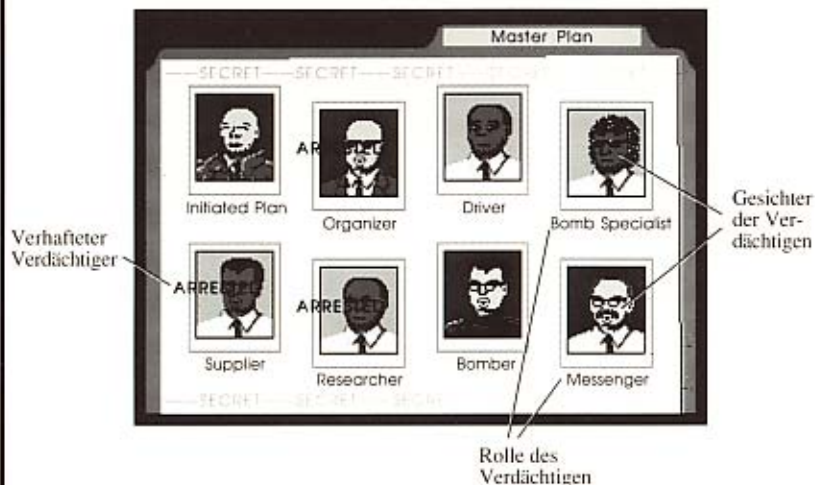
Keiner der beiden sagte ein Wort, bis sie auf CIA-Gebiet waren, dann fragte Max: "Haben Sie etwas für mich?"

"Ja," antwortete der Offizier. "Meldungen von unseren Leuten in Madrid und Rom haben uns erreicht. Wir haben per Fax einige der Photos, die Sie haben wollten, bekommen, und Interpol hat auch was für Sie."

Max langte nach den Berichten und rasselte eine ganze Reihe von Forderungen herunter. "Ich brauche alles, was Sie über das Red Battalion haben. Finden Sie heraus, ob etwas Ungewöhnliches in Istanbul vor sich geht, kontrollieren Sie, ob die Wanzen, die ich in Beirut angebracht habe, noch arbeiten, bringen Sie mir die Spurenakte für meinen Fall, und bringen Sie mir etwas zu trinken, irgendeine Diätlimonade mit viel Eis."

Der Offizier hörte auf, sich wild Notizen zu machen, und griff nach dem Telefonhörer.

## Gesamtplan



**Inside Information:** Wie das Verbrechen seinen Lauf nimmt, dürfen Sie so wichtige Unterlagen wie Personallisten der am Verbrechen beteiligten Organisationen finden (siehe Seite 28), wenn nicht sogar den Gesamtplan des Verbrechens (siehe Seite 27). Wenn Sie einmal solcherart Dokumente ergattert haben, werden diese hier unter Insider-Information abgespeichert. Um diese Information einzusehen, wählen Sie die Option "Inside Information" und treffen Ihre Auswahl aus der daraufhin erscheinenden Liste.

**Bulletins:** Gelegentlich hören Sie Nachrichtenmeldungen, die für das Verbrechen von Belang sein können. Diese Bulletins werden gespeichert und können zu einem späteren Zeitpunkt wieder abgerufen werden. Dazu wird in das "News Menu" (Nachrichtenmenü) gegangen. Alle Nachrichten, die Sie vor kurzem erhalten haben, sind zum Nachlesen verfügbar.



Max Remington hat in jeder Stadt Zugang zu den CIA- Hauptquartieren. Diese Stellen befinden sich normalerweise innerhalb der Botschaft, deren Ausrüstungen und Personal Ihnen zu Diensten stehen.

Im Hauptquartier können Sie alle Daten, die sich für einen Fall angehäuft haben, überprüfen, weitere Dienstleistungen von anderen Sicherheitsbehörden anfordern und an Software und Computer zur Entzifferung der Codes herankommen. Diese Hilfsmittel stehen Ihnen in der Daten-, Spionage- und Kryptologieabteilung der Dienststelle zur Verfügung.

Außerdem bekommen Sie im Hauptquartier Hilfe oder Hinweise von Sam, einem Ihnen permanent zugewiesenen, vertrauenswürdigen Assistenten. Sam kann über die Spionageabteilung erreicht werden.



## Datenabteilung

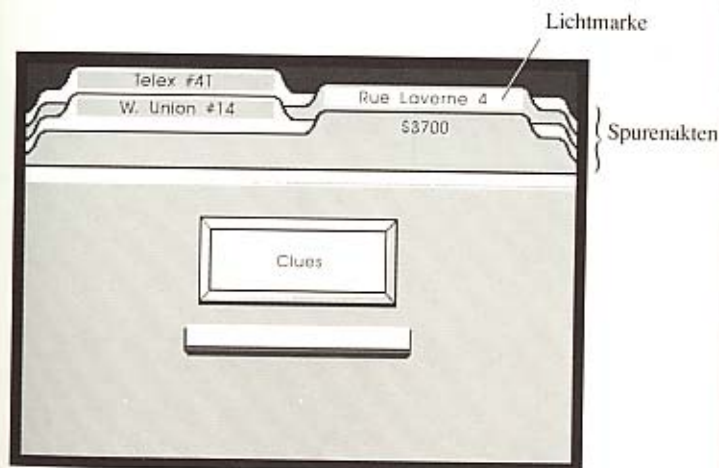


In der Datenabteilung des CIA-Hauptquartiers wird die Information aufbewahrt, die Sie und andere Sicherheitsbehörden über das Verbrechen zusammentragen. Diese Information ist immer in den Hauptquartieren verfügbar. Außerdem können Sie darauf über Ihren Laptop-Computer zugreifen. Zugang zu Ihrem Computer erhalten Sie in einer Stadt oder auf einem Flughafen, indem Sie die Option "Check Data" (Daten prüfen). Nachstehend die im Menü der Datenabteilung verfügbaren Optionen:

**Spuren überprüfen:** Alle bisher über diesen Fall gesammelten Hinweise und Spuren sind hier unter ihrem Hauptstichwort abgelegt. Wenn zum Beispiel, eine Reihe von Spuren über einen gestohlenen Volkswagen wie die Stadt, in der er gestohlen wurde, gefunden werden, kommen diese in die Akte (Datei) für dieses Auto.

Gibt es einen anderen Anhaltspunkt, der sich mit dem gestohlenen Auto in Verbindung bringen läßt, wird er auch hier aufgezeigt. Beispiel: Eine Spur weist darauf hin daß das Auto von der PFO gestohlen wurde, ein anderer Hinweis erwähnt, daß dies in Madrid geschah, somit wird der Madrid-Hinweis als zusammenhängende Spur gezeigt.

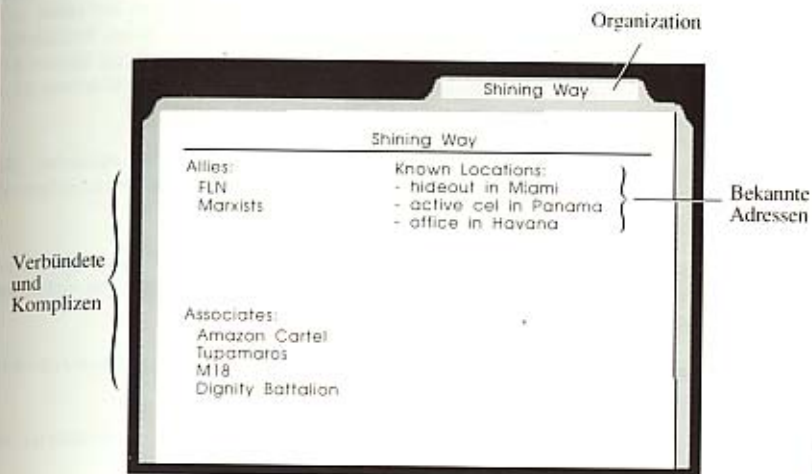
### Spuren überprüfen



Um alles bisher Bekannte einer Spur nachzuprüfen, wird aus den hier gezeigten Akten die entsprechende ausgewählt. Die erste Spur-Datei wird optisch hervorgehoben. Die Lichtmarke kann mit den Tasten des Zehnerblocks auf- und abbewegt werden.

**Verdächtige überprüfen:** Wenn ein möglicher Teilnehmer durch Empfang einer Mitteilung oder ein Treffen mit einem anderen Beteiligten identifiziert wird, wird für diesen in der Verdächtigenakte eine Kartei angelegt. Wenn mehr Information über diesen Verdächtigen, wie sein Name, seine Organisation, Adresse und Rolle im Verbrechen, eingeht, kommt sie dort hinein. Wird der Verdächtige festgenommen, "wendet" er sich (wechselt die Seite), oder taucht in einem Versteck unter, wird dies ebenfalls notiert. Um die Kartei eines Verdächtigen anzusehen, wird sein Name aus der Liste gewählt.

## überblick über die Organisationen



**Überblick über die Organisationen:** Um zu erfahren, in welchen Städten eine Organisation ihre Verstecke hat und welche anderen Organisationen entweder Verbündete oder Komplizen sind, wird die Option "Organization Summary" gewählt, gefolgt von der entsprechenden Organisation aus der Liste.

**Überblick über die Städte:** Der Überblick über die Städte verhilft Ihnen zu Information darüber, welche Organisationen bekanntermaßen in einer Stadt ansässig sind, welche Verdächtige sich dort befinden und welche Spuren dort ihren Ursprung haben. Vom Menü "City Summary" wird die gewünschte Stadt ausgesucht.

**Aktivitätsberichte:** Dieser Bericht besteht aus einem Balkendiagramm, das die Städte bezeichnet, in denen vor kurzem ungewöhnliche Aktivität stattgefunden hat und in denen Organisation aktiv waren. Diese Balkendiagramme sind Zusammenfassungen von Aktivitätsberichten, die erscheinen, wenn Leitungen angezapft werden oder Einbrüche verübt werden. Jedesmal wenn Sie auf einen Bezug auf eine Stadt oder eine Organisation stoßen, wird dieses Diagramm aktualisiert. Dieser Bericht läßt sich durch Wahl von "Activity Reports" aus dem Menü "Data Section" (Datenabteilung) einsehen.

Bei Ihrer Suche nach Indizien kann dieser Bericht auf eine wahrscheinliche Stadt oder Organisation hinweisen, die gründlicher untersucht werden sollten.

---

## Spionageabteilung



In diesem Teil der Hauptquartiere können Sie persönlich Berichte überfliegen, die aus aller Welt hereinkommen. Statt sich auf Experten bei Langley oder auf Lokalpersonal verlassen zu müssen, können Sie selber alle Fernschreibberichte verfolgen. Hier können Sie ebenfalls kontrollieren, ob die von Ihnen installierten Abhörgeräte noch funktionieren. Wenn Sie glauben, daß in dieser Stadt ein Doppelagent am Werk ist, können Sie diesen in der Spionageabteilung beschuldigen. Und zu guter Letzt können sich hier von Ihrem Assistenten Max nützlichen Rat einholen.

**Lokalsuche:** Mit dieser Option können Sie persönlich alle Lokalzeitungen und Polizeiberichte durchsuchen, die sich über mögliche Indizien in dieser Stadt angesammelt haben. Dies erfordert allerdings Zeit und muß nicht unbedingt zu neuen Spuren führen.

**Internationale Suche:** Mit dieser Option können Sie internationale Zeitungen und tägliche Spionageberichte nach möglichen Spuren für Ihre Ermittlung absuchen. Auch dies erfordert Zeit, nämlich mehrere Stunden, und bringt vielleicht keine neue Information ans Licht. Mögliche Information kann aus aller Welt stammen.

**Aktive Abhörgeräte:** Diese Option zeigt an, wo sich aktive Abhörgeräte befinden und welche Organisation in jeder Stadt angezapfte Telefonleitungen hat.

**Doppelagenten beschuldigen:** Wählen Sie diese Option, wenn Sie den hiesigen CIA-Offizier der Aktivität als Doppelagent bezichtigen wollen. Der Abschnitt Doppelagenten, Seite 44, enthält Näheres.

**Bei Sam nachfragen:** Wenn Sie mal mit Ihrem Latein am Ende sind und nicht wissen, welchen Schachzug Sie als nächstes ausführen sollen, können Sie bei Sam nachfragen. Er ist ein ständiger Mitarbeiter der Sicherheitsbehörde, der zu Ihrer Unterstützung eingesetzt wurde. Sam kann Sie darüber beraten, welches Ihre nächsten Schritte sein sollten. Sie auf Aktivitätsberichte aufmerksam machen, die Sie vielleicht übersehen haben, oder sonstwie behilflich sein, wieder auf die richtige Fährte zu stoßen.



## Krypto-Branche



In diesem Teil der Hauptquartiere können Sie Computer und Software benutzen, um verschlüsselte Mitteilungen zu dekodieren. Hier fügen die ständigen Mitarbeiter die von Ihnen aufgedeckten Fragmente des Verbrechens in einen Abriss der Ereignisse zusammen.



**Verschlüsselte Mitteilungen:** Mit dieser Option erscheint eine Liste der von Ihnen entdeckten Meldungen, die Sie entschlüsseln wollen. Das Kapitel Entschlüsselung der Codes, Seite 70-73) enthält nähere Einzelheiten.

**Zeitliche Abfolge des Verbrechens:** Hier listen das Personal der Sicherheitsbehörde alle Schritte auf, die Sie bisher in der Ermittlung des Verbrechens unternommen haben. Wenn Sie zum Beispiel eine am 12. Juni von einem Beteiligten an einen anderen ausgegangene Mitteilung entziffern, erscheint diese Mitteilung in der Chronologie am korrekten Tag. Mit Fortschreiten der Ermittlung wird diese Chronologie automatisch aktualisiert. Indem Sie darauf Bezug nehmen, sind Sie in der Lage, zukünftige Schritte vorzuberechnen und zu planen, wie Sie am besten gegen die Verbrecher vorgehen.

---

## Doppelagenten



Max rief Lunte. Die Akte für Abdul Nidal zeigte einige Widersprüchlichkeiten auf. Sie enthielt zwei verschiedene Berichte über sein Hauptquartier. Dem einen zufolge befand er sich in Kairo, dem anderen nach in Amman.

Der Agent überprüfte den Ursprung dieser Berichte. Beide kamen von CIA-Stellen, aus Beirut und Tel Aviv. Es konnte sich um einen natürlichen Irrtum handeln, seine lange Erfahrung lehrte ihn jedoch eines Besseren. Vor wenigen Tagen schien die Wachsamkeit des Feindes in Beirut schärfer als normal. Das mußte man beobachten. Wenn es mehr Information gab, die die eine Quelle als falsch bestätigte oder wenn eine der Quellen eine weitere Diskrepanz aufzeigte, war die Wahrscheinlichkeit eines Doppelagenten hoch.

Max fragte sich, ob der Chef oder der Präsident sich bereits Gedanken über irgendwelche Doppelagenten gemacht hatten. Vielleicht war das der Grund, warum sie ihn schon so ganz am Anfang der Ermittlung hatten kommen lassen. Sie brauchten einen Outsider, der so weit wie möglich frei von aller Kontaminierung war und jemanden, der den Doppelagenten entlarven konnte.

Diese Gründe zur Besorgnis mußten vertraulich behandelt werden, bis sie sich bestätigten. CIA-Unterstützung war jetzt wesentlich und eine falsche Beschuldigung konnte der Ermittlung sehr schaden. Max machte sich im Geist Notizen und fuhr fort, die Spurenakte zu durchsuchen.



Der schlimmste Alptraum jeder Sicherheitsbehörde ist ein Doppelagent. Ein in der eigenen Sicherheitsbehörde verborgener Feind kann einen Riesenschaden anrichten, indem er Geheimnisse weiterleitet und Operationen ruiniert. Bei Covert Action besteht die Möglichkeit, daß in die CIA einer oder mehrere Doppelagenten eingedrungen sind, die Sie in Ihren Ermittlungen zu hindern versuchen, indem sie Sie auf die falsche Fährte locken.

---

### Entlarvung



Doppelagenten können nur entdeckt werden, wenn zwei Quellen widersprüchliche Information über das gleiche Thema geben. Wenn zum Beispiel zwei CIA-Dienststellen den gleichen Mann in verschiedenen Städten melden, ist das ein Zeichen, daß eine davon einen Doppelagenten beherbergen kann.

Die Existenz eines Doppelagenten läßt sich bestätigen, wenn eine zweite Diskrepanz über eine der beiden Quellen, aus der der erste widersprüchliche Bericht stammte, zutage kommt. Wenn die Information aus einer der beiden Informationsquellen des CIA in direktem Widerspruch zur Information aus zwei anderen CIA-Quellen steht, bestätigt dies, daß die erste von einem Doppelagenten stammt.

Außer daß er Ihnen falsche Hinweise gibt, kann der Doppelagent Ihre Ermittlung auf andere Weise behindern. Wenn Sie sich in der Stadt eines Doppelagenten befinden, ist die Wachsamkeit aller Wachen erhöht. Wenn Ihnen die übermäßig wachsamen Wachen bei einem Einbruch auffallen oder wenn Sie weniger Zeit als erwartet haben, eine Wanze anzubringen, können Sie davon ausgehen, daß hier höchstwahrscheinlich ein Doppelagent sein Werk treibt.

---


### Beschuldigung



Wenn Sie einen Doppelagenten dieser Aktivität bezichtigen wollen, müssen Sie ins Hauptquartier der Stadt des mutmaßlichen Agenten gehen und die Option "Accuse Double Agent" (Doppelagent beschuldigen) aus dem Menü "Intelligence Section" (Spionageabteilung) wählen. Ist der Agent tatsächlich ein Doppelagent, wird er verhaftet. Haben Sie ihn zu Unrecht beschuldigt und er ist "sauber", werden Sie anschließend die CIA-Einrichtungen in dieser Stadt nie wieder benutzen dürfen.

Wenn Sie jedoch einen Doppelagenten entlarvt und bezichtigt haben, erhöht das Ihr Ansehen bei der CIA und auch Ihre Effizienz beträchtlich.

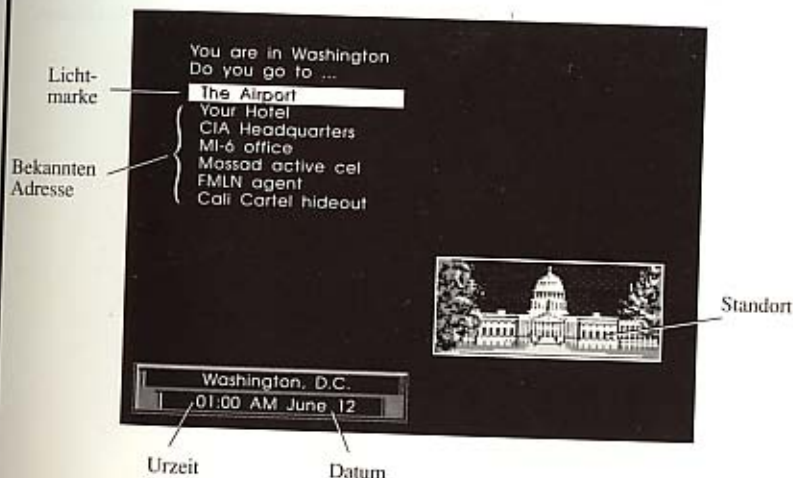
## Reisen

 Max landete in Kairo und traf außerhalb des Zolls des Flughafens seinen dortigen Verbindungsmann. Dieser bot seine Dienste als Fahrer an oder ein Auto, das Max selbst fahren konnte. Der hiesige V-Mann war auf Trapp gebracht worden, außerdem hatte er bisher noch nie eine so hohe Unbedenklichkeitserklärung gesehen.


Max nahm dankbar das Angebot an, gefahren zu werden, und lehnte sich im Beifahrersitz zurück. "Ich brauche heute abend Hilfe", sagte er. "Ich muß zu einer Adresse 'rausfahren, die die PFO als sicheres Haus benutzt. Ich habe die Adresse bei mir, habe sie in Beirut aufgetan. Ich glaube nicht, daß ich mehr als 24 Stunden hier sein werde, beschaffen Sie mir also bitte für morgen abend ein Flugticket nach Amman."


"Okay", erwiderte der V-Mann, wonach sie während der Fahrt ins Hauptquartier nur noch Smalltalk machten.

### Stadtmenü



### Lokalreisen

 Alle Reisevorbereitungen, innerhalb einer Stadt sowie in andere Städte, werden für Max Remington jeweils vom ortsansässigen CIA-Verbindungsmann getroffen. Alles, was Sie zu tun haben, ist zu entscheiden, wo Sie hinfahren wollen. Die Ortsansässigen sorgen dafür, daß Sie dorthin kommen.

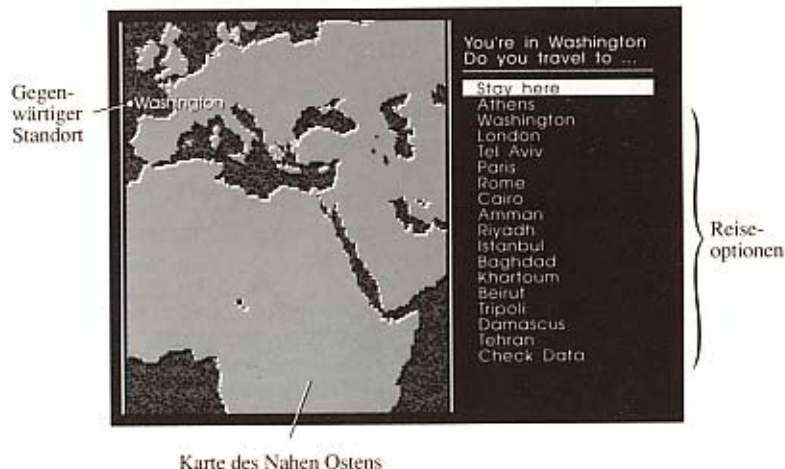
 Sie können innerhalb einer Stadt zu jeder bekannten Adresse fahren, indem Sie diese aus dem "City Location Menu" (Stadtmenü) auswählen. Die Helfer am Ort treffen dann alle notwendigen Vorbereitungen.

Es gibt in jeder Stadt ein Menü der bekannten Adressen, die Sie aufsuchen können, darunter Ihr Hauptquartier, den Flughafen, MI6 und normalerweise die Mossad. Andere Adressen sind die bekannten Hauptquartiere der Untergrundorganisationen, von denen einige am Verbrechen beteiligt sein mögen, das Sie gerade untersuchen.

Wenn Sie während Ihrer Ermittlungen die Standorte anderer Organisationen herausfinden, werden diese dem Menü hinzugefügt.



## Luftreisen



## Luftreisen



Um von einer Stadt in die andere zu reisen, gehen Sie zum Flughafen. Der Flughafen ist in jeder Stadt eine Menüoption. Dort haben Sie Zugriff auf ein anderes Menü, das Ihnen die Wahl gibt, in eine andere größere Stadt in der Gegend zu fahren, zu bleiben, wo Sie sind, oder Informationen in Ihrer Computerdatei zu überprüfen.

Um in eine andere Stadt in der Gegend zu reisen, wählen Sie diese aus dem Airport-Menü aus. Sie werden dann dorthin geflogen. Anschließend haben Sie die Option, eine Adresse, die Sie in der neuen Stadt aufsuchen wollen, auszuwählen.

Wählen Sie die Option "Stay Here" (Hierbleiben), werden die Optionen für die Adressen der Stadt, in der Sie sich gerade befinden, wieder angezeigt. Die Option "Check Data" (Daten prüfen) läßt Sie in alle Ihre, sich im Hauptquartier befindenden Akten Einsicht nehmen.

## Das Hotel



Was Max betrifft, war seine Ermittlung zu Ende. Die sieben identifizierten Beteiligten befanden sich entweder hinter Schloß und Riegel oder waren außer Sichtweite gerückt. Einige unwichtigere Gestalten mochten sich noch irgendwo am Werk befinden, aber bisher waren weder ihre Rollen bekannt, noch gab es Aufschluß über ihren Verbleib. Vom Tempo der letzten zwei Wochen total erschöpft, gab es für Max nur noch eins: Schlaf, und zwar soviel wie möglich.

Der hiesige V-Mann setzte Max vor seinem Hotel ab und machte sich selbst auf den Heimweg. In Blitzzesschnelle war Max im Bett, das "Bitte nicht stören"-Schild vor seiner Tür angebracht.

Als er sich nach ein paar Tagen bei der Sicherheitsbehörde meldete, mußte er erfahren, daß der Fall tatsächlich steckengeblieben war. Nicht ein Wort, offiziell oder inoffiziell, war inzwischen über ihn vernommen worden.



Gehen Sie in Ihr Hotel, wenn Sie Schluß mit Ihrer Ermittlung machen, sich über die Vorgänge in der Stadt informieren, Ihr Spiel speichern oder verlassen wollen. Das Hotelmenü bietet fünf Optionen:

"Leave"	(Verlassen)
"Sleep"	(Schlafen)
"Hang Out In The Lounge"	(Aufenthalt im Gesellschaftsraum)
"Save Game"	(Spiel speichern)
"Quit"	(Quit)

**Verlassen:** Wählen Sie "Leave", um zum Menü "City Locations" (Stadtmenü) zurückzukehren.

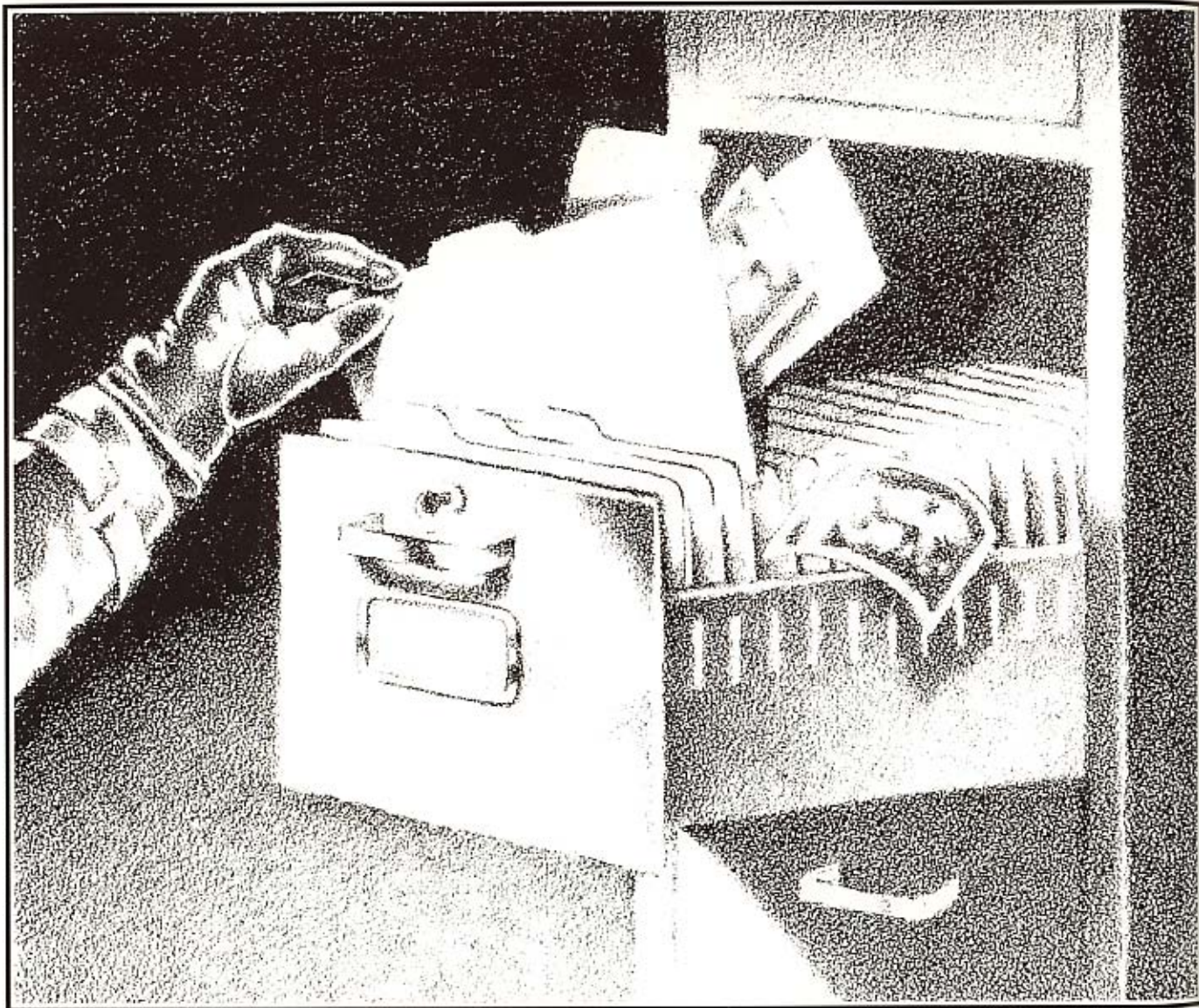
**Schlafen:** Wählen Sie "Sleep" aus dem Hotelmenü, um Ihre Ermittlungen zu Ende zu bringen. In jeder Untersuchung kann man an einem Punkt anlangen, an dem man aus irgendeinem Grund aufhören will, das Verbrechen seinen Gang nehmen lassen und überprüfen möchte, was man bisher erreicht hat. Wird diese Option gewählt, führt das Verbrecherteam die restlichen Schritte im Verbrechen aus, und es wird gelöst. Drücken Sie eine beliebige Taste, solange das Verbrechen noch im Gange ist, und Sie wachen auf und machen weiter. Das Verbrechen findet entweder statt oder auch nicht, das Spiel endet mit einer Zusammenfassung des Verbrechens und Ihrer abschließenden Einsatzbesprechung.

**Aufenthalt im Gesellschaftsraum:** Wählen Sie "Hang Out In The Lounge", um den Lokalklatsch oder vielleicht sogar eine Spur über einen Verdächtigen oder eine Organisation in dieser Stadt aufzulesen. Das ist äußerst hilfreich, wenn Sie absolut keine Anhaltspunkte mehr in einer Stadt haben. Ihr Aufenthalt im Gesellschaftsraum des Hotels macht den Feind allerdings auf Ihre Anwesenheit aufmerksam, und er kann seine Killergänge auf Sie loslassen.

**Spiel speichern:** Wählen Sie "Save Game", um das Spiel an diesem Punkt zu speichern. Es wird dann unter dem Namen, den Sie Max am Anfang des Spiels gegeben haben, gesichert. Hat Ihr Computer eine Festplatte, wird es automatisch darauf gespeichert. Wenn Sie Disketten benutzen, folgen Sie den Prompts, die Sie auffordern, eine bereits formatierte Diskette einzulegen. Bewahren Sie die Diskette sicher auf, damit Sie das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt wiederaufnehmen können.

**Quit:** Wählen Sie "Quit", um das Spiel zu verlassen und zu DOS zurückzukehren. Wenn Sie das Spiel nicht vorher gespeichert haben, geht es hiermit verloren.







# 4. Covert Action

## Einführung



Ein Agent, der für Untergrundaktionen verantwortlich ist, muß eine Reihe von Fertigkeiten und Geschicklichkeiten besitzen, die weit über nur physische und psychologische Anforderungen hinausgehen. Die meisten dieser Fertigkeiten können gelernt werden, der Rest bleibt einer natürlichen Begabung überlassen.

Aufgrund der neuesten Anhäufung von Gewalttaten von seiten der Drogenhändlern und Terroristen muß ein Agent gut mit Waffen umgehen können und auch bereit sein, von ihnen Gebrauch zu machen. Die nützlichsten Waffen in der Geheimwelt sind Pistolen und Sprengkörper, die handlich auf engem Raum sind. Agenten sehen sich ihren Feind in naher Schußweite gegenüber, wo Pistolen die besten Verteidigungs- und Angriffsmittel sind. Sprengkörper, Granaten und Bomben sind auch von Nutzen, besonders in den Feindgebäuden.

Ein Agent muß sich außerdem mit modernen elektronischen Geräten auskennen. Er muß nicht nur wissen, wie sie funktionieren, sondern auch, wie sie sich am erfolgreichsten einsetzen lassen. Die meisten Sicherheits- und Kommunikationssysteme sind heutzutage elektronisch, so daß es nur von Vorteil sein kann, wenn der Agent damit vertraut ist.

Vertrautheit mit Codes, Computern und dem typischen Spionagezeug wie Schloß- und Safeknacken sowie Beschattung von Verdächtigen ist ebenfalls von großem Nutzen.



Bei *Covert Action* brauchen Sie in Ihren Ermittlungen viele dieser Fähigkeiten. Um die Teile des Puzzles, nämlich, wer was wo tut, zusammenzufügen, müssen Sie sich Information beschaffen. Dazu müssen Sie Ihre Fertigkeiten so vorteilhaft wie möglich einsetzen, wenn Sie in Hauptquartiere der Feinde eindringen, deren Telefonleitungen anzapfen, ihre Codes entschlüsseln und ihre Agenten beschatten.

Sie müssen, wenn Sie sich in den Feindgebäuden befinden, jederzeit auf Kampf vorbereitet sein. Wenn Sie sich nicht gegen den Feind behaupten können, hat Ihre Karriere wenig Zukunft.

## Kämpfe und Einbrüche

### Kommentar



Ein gelungener Einbruch in ein Feindversteck und dessen Durchsuchung kann sich als wertvolle Informationsquelle erweisen. Geschieht dieser Einbruch überraschend und bleibt auch hinterher unentdeckt, gibt der Feind nicht nur Geheimnisse preis, er macht auch anschließend in seinen gefährdeten Plänen weiter. In das Hauptquartier eines Feindes einzudringen, Information zu entwenden und unbemerkt zu entkommen, ist Untergrundaktion, wie sie es besser nicht sein könnte.

Das Ziel eines Einbruchs ist, Beweismaterial zu stehlen, Unterlagen zu photographieren, Abhörgeräte anzubringen, Geißeln zu befreien und Feinde aufzugreifen. In der Höhle des Feindes selbst können Gegenstände und Informationen gefunden werden, die mittels elektronischer Belauschung nicht erhältlich ist.

Einbrüche sind zwar meist äußerst lohnend, aber auch dementsprechend gefährlich. Sie befinden sich auf unbekanntem Feindgebiet. Seien Sie auf die Sicherheitsvorkehrungen, Schlösser und bewaffnete Wachen dieses Feindes vorbereitet. Verbrecher und Terroristen schießen meistens erst und stellen Fragen später.

Im Gegensatz zu den Hollywood-Filmen war die geheime Welt vergangener Generationen selten blutig. Geheimoperationen fanden meistens ohne Waffen statt. Bis vor kurzem war die Aufgabe eines Geheimagenten, so unsichtbar wie möglich zu sein. Er hatte in ein Gebäude einzudringen, die Information zu entwenden und unbemerkt wieder herauszukommen.

Gewalt bedeutete, daß der Geheimagent Beweise seiner Anwesenheit hinterließ. Der ungeschriebene Code unter den Geheimagenten war: "Ihr bringt unsere Leute nicht um, wir bringen eure Leute nicht um," gefolgt von "Wenn wir jeder welche von den Jungen des anderen festgenommen haben, können wir sie später austauschen." Auf diese Weise kamen keine blutriefenden Geschichten in die Zeitungen und Spionagedienstanwälte wurden nicht durch das hohe Todesrisiko entmutigt.

Diese ungeschriebenen Gesetze haben in jüngster Zeit eine rechte Niederlage erlitten. Während die größeren Staaten traditionsgemäß weiterspielen, haben die Staaten der Dritten Welt, sowie Terroristen und internationale Verbrecher ihre eigenen, oft brutalen Spielregeln aufgestellt. Sie spielen um hohe Einsätze, verlangen hohes Medienprofil, kommen aus Welten, wo Menschenleben billig ist - die Neuankömmlinge kennen keine Hemmungen. Sie sind zu unbeschränkter Kriegsführung gegen Gerichte und Polizei sowie gegeneinander fähig und zeigen unschuldigen Beobachtern gegenüber wenig Rücksicht.

Aus diesen Gründen muß der moderne Geheimagent viel besser als bisher auf Kampf vorbereitet und für ihn ausgebildet sein. Es gibt inzwischen neue Ausrüstungen, darunter Lasersvisiere, Nachtsichtvisiere, Schutzbrillen, Schalldämpfer, effiziente und automatische Kleinwaffen, leichte Rüstungen und kleine Radargeräte - sie alle machen den Agenten tödlicher, sein eigenes Risiko dagegen geringer. Aber alle Waffen dieser Erde sind nur so gut wie die Person hinterm Abzug. Instinkt und Nerven für so einen Job lassen sich jedoch schwer erlernen.

Zu einem gelungenen Einbruch gehören Training, spezielle Ausrüstungen, eiskalte Nerven und eine entschlossene Vorgehensweise. Ein ungeschickter Eindringling, der sich nicht schnell entscheiden kann, erfreut sich einer äußerst kurzen Karriere. Die Planung für den Einbruch kann vergebens gewesen sein, wenn das richtige Werkzeug für das Knacken eines Schlosses oder Safes nicht mitgebracht wurde. Wenn Wachen konfrontiert werden, muß der Eindringling in der Lage sein, sich und seine Operation zu schützen.



## Kämpfe und Einbrüche in Covert Action



Am besten sammeln Sie Information, indem Sie in das Hauptquartier eines bekannten Verdächtigen eindringen. Erst einmal im Gebäude, haben Sie Zugang zu Akten, Safes, Schreibtischen und Computern, die alle wesentliche und belastende Information enthalten können. Sie können hier Einzelheiten über die Bewegungen des Verdächtigen herausfinden, über seine Kontakte und Gespräche. Die stärksten Indizien sind geheime Mitteilungen zwischen zwei Verdächtigen. Entschlüsselt enthüllen diese Mitteilungen einen Teil des Verbrechens und belasten den Verdächtigen so schwer, daß er verhaftet werden kann.

Selbst ganz zu Anfang Ihrer Ermittlung kann ein Einbruch günstig sein. Wenn Sie nur wenige Anhaltspunkte haben, können Sie auf diese Weise in einer Stadt viele wichtige Spuren über die Vorbereitung zu einem Verbrechen und dessen Beteiligte finden. Es kann andernfalls viele Abhörgeräte oder viele Tage kosten, um ähnlich schwerwiegende Spuren aufzutun.

Einbrüche sind ebenfalls eine Methode, mit der Verdächtige festgenommen werden. (Siehe Abschnitt über Festnahme durch Einbruch) (Seite 31). Während Sie durch das Gebäude des Feindes schleichen, stoßen Sie in einem der Zimmer auf den einen oder anderen Verdächtigen. Sie müssen sich schnell entscheiden, ob Sie ihn verhaften wollen oder nicht.

Durch einen Einbruch lassen sich auch Ausrüstungen stehlen, Geißeln befreien oder Gegenstände entwenden, die wichtiges Beweismaterial abgeben. Während der Durchsuchung eines Gebäudes werden Sie vielleicht Bestechungsgelder, eine Geißel, ein Heckenschützengewehr usw. vorfinden. Wenn Sie sie an sich nehmen, kann sich dadurch das Verbrechen verzögern oder überhaupt nicht stattfinden. Wenn Sie so zum Beispiel den Verdacht haben, daß ein Bombenattentat geplant ist, und Sie wissen, daß einige Gebäudepläne gestohlen wurden, bringen Sie das Verbrechen zeitweilig zum Stocken, indem Sie diese Pläne zurückstehlen.

Einbrüche sind ein so wertvolles Vorgehen in Ihrer Arbeit, daß ein Großteil Ihrer anderen Aktivitäten daraus bestehen sollte, die Orte zu identifizieren, an denen diese Einbrüche stattfinden sollen.

Sowie Sie in das Gebäude eines Feindes eingedrungen sind, ist Ihre Aufgabe, soviel Information wie möglich zusammenzutragen, ohne daß Sie dabei erwischt werden. Dazu müssen Sie sich das richtige Werkzeug für den entsprechenden Job mitbringen. Wenn Sie nur Spuren suchen, schleppen Sie keine Ausrüstung für einen Angriff mit. Sie brauchen eine Ausrüstung, die Ihnen dabei hilft, sich heimlich durch das Gebäude zu bewegen, die Wachen zu meiden oder auszuschalten, Ihre Mission zu erfüllen und zu entkommen. Der nächste Abschnitt dieses Handbuchs enthält Einzelheiten über die Ausrüstungen und ihre Anwendung.

Die Wahl der korrekten Ausrüstung kann den Unterschied zwischen einem gelungenen und einem gescheiterten Einbruch bedeuten. Richtig eingesetzt, machen die Einbruchswerkzeuge Sie zu einem gefährlichen Gegner, der fähig zu List, Kampf und Informationsbeschaffung ist.

Feindgebäude werden immer von den Wachen verteidigt. Die Anzahl dieser Wachen erhöht sich mit der Wachsamkeit der Organisation. Wenn Sie vorsichtig sind, können Sie die meisten von ihnen meiden oder einen nach dem anderen aus dem Hinterhalt, wenn sie Ihnen den Rücken zugekehrt haben, unschädlich machen. In der Geheimwelt gibt es wenig Ritterlichkeit. Geht aber irgendetwas schief und es wird Alarm gegeben, müssen Sie darauf vorbereitet sein, daß die Wachen nun viel aggressiver sind, wobei sie möglicherweise die Räume unter einer Salve von Betäubungsgranaten stürmen.



Bei *Covert Action* bietet der Kampf viele taktische Optionen, angefangen bei der Wahl zwischen zwei verschiedenen Gewehren. Die Handfeuerwaffe ist bei einem Angriff aus dem Hinterhalt angebracht, während sich die für Uzi einen Frontalangriff eignet. Sie müssen selber beurteilen, wann Sie den Feind aus dem Hinterhalt überfallen, wann Sie sich verstecken und wann Sie sich aggressiv verhalten sollen.

Die Beschaffung einer Tarnung, nachdem Sie ins Gebäude eingedrungen sind, gibt Ihnen eine viel größere Bewegungsfreiheit und macht Überraschungsangriffe sehr viel leichter.

Die drei Granatenarten haben jeweils ihre Stärken und Schwächen. Sie können sie werfen, als Bombenfälle für die Wachen legen oder sie durch Fernbedienung explodieren lassen. Jede dieser drei Möglichkeiten wird irgendwann einmal ihren Verwendungszweck finden. Mit den fernbedienten Gasgranaten können Sie einen Teil des Gebäudes absiegeln und sich damit den Fluchtweg verschaffen. Eine fernbediente Splittergranate hält die Wachen zurück, während Sie sich in die andere Richtung davonmachen.

Es kann auch zum Kampf kommen, wenn Ihre Aktionen die Feinde vor Ihrer Anwesenheit in der Stadt gewarnt haben. In diesem Fall werden sie versuchen, sich an Sie heranzuschleichen. Sie können sich plötzlich mitten in einem Kampf befinden, wenn Sie nur einfach eine Straße hinuntergehen, oder von der Fahrbahn von bewaffneten Gangstern verdrängt werden. Befinden sich verhaftete Verdächtige bei Ihnen, wird die Bande wahrscheinlich versuchen, diese zu befreien. In beiden Fällen müssen Sie versuchen, mit was für Waffen Sie auch immer zur Hand haben, den Feind abzuwehren.

Das Beste, was Sie sich von einem Kampf erhoffen können, ist, daß Sie noch einmal davonkommen, und das möglichst unverletzt. Wunden brauchen ihre Zeit zum Heilen, bevor Sie weitermachen können. In der Zwischenzeit nimmt das Verbrechen seinen Lauf. Sie gewinnen nichts dabei, wenn Sie die Wachen und Übeltäter dutzendweise über den Haufen schießen. Sie werden nur dafür belohnt, daß Sie das Verbrechen verhüten und die Verdächtigen festnehmen.

## Einbruchswerkzeuge



*Max folgte dem hiesigen Agenten in das CIA-Waffenlager. Hier wurde eine Unmenge Zeug aufbewahrt, Max suchte jedoch nach bestimmten Gegenständen. Ohne zu zögern wählte er sich eine Rüstung und einen Bewegungsdetektor aus. Dann kam die Wahl zwischen einer automatischen Handfeuerwaffe und einer Maschinenpistole an die Reihe. Die Maschinenpistole könnte recht nützlich sein, wenn ein Kampf in Frage kommen sollte. Verlieft alles nach Plan, würde es jedoch nicht dazu kommen. Die Uzi blieb also in ihrem Regal.*

*Der CIA-Mann hakte die Handfeuerwaffe von seiner Requisitionsliste ab. Er war mehr als nur ein bißchen an Max' Wahl interessiert und schlug einige Gasgranaten und eine Gasmaske vor.*

*"Wenn ich den Knaben greifen wollte, würde ich mir's überlegen," sagte Max, "ich will diesmal aber nur 'rumschnüffeln. Ich brauche Information. Eine Kamera, ein Safe-Kit, einige Wanzen wären zweckmäßiger."*

*Der CIA-Mann stand wartend da, während Max diese Gegenstände schnell in seinem Matchbeutel verstaute. Nachdem alles auf der Liste abgehakt war, begaben sie sich wieder zur Autozentrale.*

## Einbruchsanzeige



Alle stattfindenden Einbrüche und Kämpfe erscheinen auf der Einbruchsanzeige. Diese Anzeige liefert alle zu Ihrer Operation benötigte Information. Eine ausführliche Beschreibung der Anzeige folgt unten.

**Zimmerfenster:** Ein Blick von oben auf den Raum oder den Bereich, in dem Sie sich gerade aufhalten. Ihre Position ist durch die schwarze Figur gekennzeichnet. Jedes von Ihnen betretene Gebäude hat eine bestimmte Anzahl von Räumen, die alle durch Türen verbunden sind. Jeder Raum erfüllt eine Funktion, wie Computerraum, Salon, Badezimmer, Aktenzimmer, Büro usw. Der Plan der einzelnen Räume und die Anordnung der Einrichtungen sind solange unbekannt, bis Sie sie betreten und sich umschauen. Wenn Sie Glück haben, können Sie aber einen Plan des Gebäudes finden, der die ganze Aufteilung offenbart.

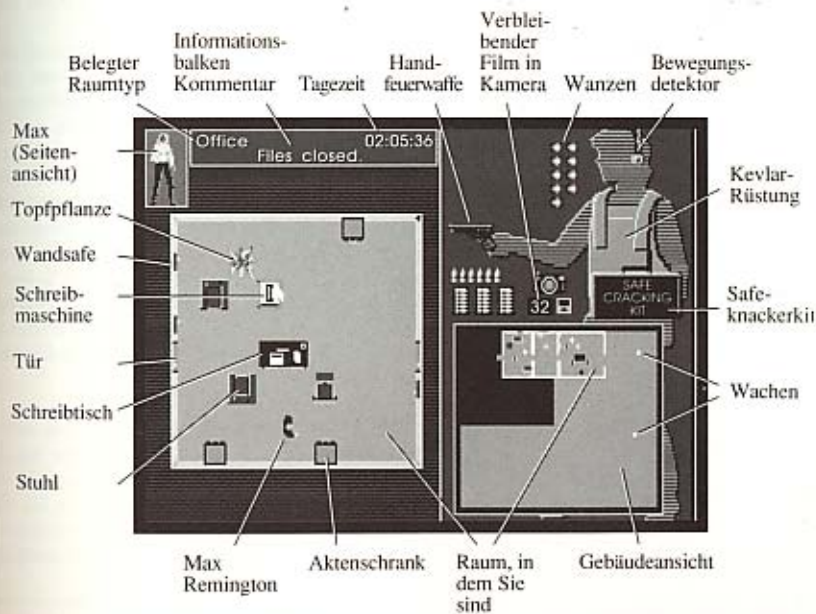
In den Räumen befinden sich allerart Möbel; diese können näher untersucht werden und werden im Informationsbalken über dem Fenster angezeigt. Gegenstände wie Aktenschränke, Schreibtische und Wandsafes können durchsucht werden, sie geben eventuell Spuren preis. In andere Gegenstände wie Pflanzen, Bilder an der Wand und Schreibmaschinen können Wanzen eingebaut werden.

Die Aufteilung der Räume in einem Gebäude und die Anordnung der Möbel in diesen Räumen bleibt immer gleich. Wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt wieder zu diesem Gebäude zurückkehren, finden Sie alles unverändert vor.

**Gebäudefenster:** Dies ist ein Blick von oben auf das gesamte Gebäude. Dabei gilt zu beachten, daß nur die Räume, die Sie betreten haben oder von denen Sie Pläne besitzen, sichtbar sind. Wenn Sie mit einem Bewegungsdetektor ausgerüstet sind, werden die Bewegungen der sich nahebei befindenden Wachen gezeigt. Ausgänge nach draußen werden gezeigt, sobald der eigentliche Einbruch beginnt.

**Ausrüstungsanzeige:** Die Ausrüstung, die Sie bei sich haben, erscheint rechts oben in der Anzeige in Ihrer Silhouette und darum herum. Haben Sie einen Photoapparat dabei, zeigt ein Zähler an, wieviel Aufnahmen Sie noch übrig haben. Ebenso wird die Anzahl der noch übrigbleibenden Wanzen, Granaten und Kugeln angezeigt. Bewegungsdetektor, Rüstung und Gasmasken, so Sie sie haben, werden an Ihrem Körper gezeigt. Ebenso werden alle Verwundungen, die Sie erleiden sollten, auf Ihrem Körper oder der Rüstung angezeigt.

### Einbruchsanzeige







Vor einem Einbruch rüsten Sie sich dafür aus. Sie wählen sich von den verfügbaren Werkzeugen und Waffen im Arsenal der hiesigen CIA fünf Gegenstände aus. Sie haben bereits eine automatische Handfeuerwaffe mit sechs Kugeln und drei weiteren Ladestreifen mit je sechs Ladungen bei sich. Sie können diese entweder behalten oder gegen eine Maschinenpistole austauschen.

Im Waffenlager befindet sich außerdem eine Reihe von Regalen mit Einbruchswerkzeugen. Wenn Sie daraufzugehen, ist das Regal hinter der Maschinenpistole erleuchtet. Um einen der optisch hervorgehobenen Gegenstände zu auswählen, drücken Sie die Return-Taste, die Leertaste oder den Feuerknopf 1. Sollten Sie es sich anders überlegen, können Sie den Gegenstand wieder in sein nun leeres Fach zurücklegen, indem Sie es optisch hervorheben und die Return-Taste oder den Feuerknopf 1 betätigen. Die Regale selbst werden mit den Pfeiltasten des Zehnerblocks oder dem Joystick erhellt. Granaten werden in Reihen (d.h. Gruppen), nicht individuell, ausgewählt.

Die Ausrüstung wird mit jeder Auswahl wie nebenstehend angezeigt. Sie dürfen sich nur fünf Gegenstände auswählen, es sei denn, Sie legen Ihre Handfeuerwaffe zurück, womit Sie noch eine Wahl haben. Austausch der Handfeuerwaffe gegen eine andere Waffe zählt als eine der fünf Auswahlen.

Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben, drücken Sie die Escape-Taste, um fortzufahren.

Die Gegenstände, die als Einbruchswerkzeuge ausgesucht werden können, haben folgende Funktionen:

**Automatische Handfeuerwaffe:** Diese Standardausgabe wird mit einem Ladestreifen mit sechs Ladungen und Schalldämpfer ausgegeben. Die Ladungen bestehen aus einer neuen Entwicklung, die das Opfer betäuben, anstatt es zu durchbohren. Ein Getroffener bleibt mehrere Stunden lang bewußtlos und kann sich hinterher an nichts mehr erinnern. Diese Waffe braucht länger zum Zielen und Feuern als die Uzi.

**Uzi-Maschinenpistole:** Die Uzi ist ebenfalls schallgedämpft und feuert die neue Betäubungsladung, zielt und feuert jedoch schneller als die automatische Handfeuerwaffe.

**Kamera:** Gleicht der berühmten Minox-Kleinkamera und ist schnell im Gebrauch. Sie macht 36 Aufnahmen und hat eine Anzeige, wieviel noch übrig sind. Ist der Film aufgebraucht, können Sie nicht weiter photographieren.

## Einbruchswerkzeuge



Kamera



Automatische Handfeuerwaffe



Uzi-Maschinenpistole



## Einbruchswerkzeuge



Granate



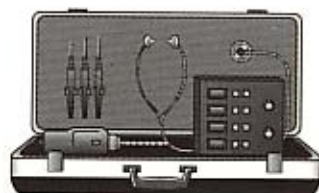
Wanzen



Kevlar-Rüstung



Gasmaske



Safeknackerkit



Bewegungsdetektor

**Wanzen:** Diese Abhörgeräte können in Topfpflanzen, hinter Bildern, Sofas, Computern und unter Schreibmaschinen in den Räumen der Feinde angebracht werden. Solange sie nicht entdeckt werden und ausgehen, liefern sie weitere Information. Die Wanzen verraten ebenfalls die Bewegungen der Wachen in den Zimmern, die Ihr Bewegungsdetektor nicht erreichen kann. Sie dürfen pro Zimmer immer nur ein Abhörgerät anbringen.

**Gasmaske:** Eine Gasmaske schützt Sie vor Betäubung durch Gase. Sie können durch einen Raum voller Gas gehen, ohne daß Sie bewußtlos umfallen.

**Bewegungsdetektor:** Dieses empfindliche Abhörgerät warnt Sie über alle Bewegungen innerhalb einer bestimmten Entfernung. Angenommen, es sind alles Wachen, können Sie kontrollieren, wie nahe sie sind und sie entweder meiden oder einen Hinterhalt legen. Ihr Bewegungsdetektor ist ebenfalls mit den Wanzen verbunden und kann Bewegungen in von Ihnen verwanzten Räumen verfolgen, die sonst außer Reichweite wären.

**Kevlar-Rüstung:** Dieser Leibpanzer läßt Sie bis zu vier Schüsse überstehen, ohne daß Sie verletzt oder bewußtlos werden. Ohne diese Rüstung können Sie nur 2 Schüsse unverletzt überstehen.

**Safeknackerkit:** Mit diesen Werkzeugen können Sie Wand- und Standsafes aufbrechen. Ohne diesen Werkzeugkasten können Sie keinen Safe knacken und damit auch keine sich darin befindende Information oder Gegenstände an sich nehmen.

**Splittergranaten:** Die roten Granaten. (Siehe Technischer Anhang bez. CGA-Farben). Einzelheiten im Abschnitt Kampfführung, Seite 59-61.

**Betäubungsgranaten:** Die weißen Granaten. (Siehe Technischer Anhang bez. CGA-Farben). Einzelheiten im Abschnitt Kampfführung, Seite 59-61.

**Gasgranaten:** Die grünen Granaten (siehe Technischer Anhang bez. CGA-Farben). Siehe Abschnitt Kampfführung, Seite 59-61.

**Informationsbalken:** Hier werden die Art Zimmer, das Sie betreten haben, und die Tageszeit angezeigt. Darunter steht die Bezeichnung des Gegenstandes, den Sie untersuchen, photographieren, verwanden usw. Falls in einen Gegenstand eine Wanze eingebaut werden kann, erscheint neben seiner Bezeichnung das Wort "Bug" (Wanze). Befindet sich irgendwo im Innern eventuell Information oder sonst etwas von Interesse, erscheint das Wort "Photo" neben seiner Bezeichnung.

**Bewegungsfenster:** Dies zeigt Sie (Max) in Aktion. Ein Farbbalken verdeckt das Fenster, wenn Sie betäubt, unter Gas oder sonstwie außer Gefecht gesetzt sind.

## Einbruchsverfahren



*Eine halbe Stunde später saß Max in einem Lieferwagen vor dem sicheren Haus, das Carlos Alvarez als Hauptquartier diente. Max legte sich die Rüstung an und durchdachte, während er wartete, noch einmal die Situation. Alvarez war ein bekannter Ganove, der angeblich vor wenigen Jahren ins hiesige Drogengeschäft eingestiegen war. Er schien dafür wie geschaffen; er hatte sich sein Geschäft und seine Machtstellung aufgebaut, ohne dabei die Fehler zu machen, die so viele Schmalspurunternehmer zu Fall brachten. Irgendwas mußte er richtig gemacht haben, denn er befand sich noch am Leben.*

*Alvarez war von Gerüchten umgeben, ohne daß sich etwas Greifbares auf ihn zurückführen ließ. Dann aber tauchte sein Name während einer Drogenermittlung in Brasilien auf, und Max war hierhergekommen, um die Sache näher zu untersuchen. Tat Carlos nur einem schweren Gangster einen Gefallen oder wollte er selbst die internationale Szene betreten und in das ganz große Geschäft einsteigen? Die Antwort auf diese Frage und vielleicht noch auf andere lag in diesem Haus verborgen. Es wurde Zeit, die Korrespondenz dieses Typs zu lesen.*

*Nachdem seine Hilfsgruppe ihm ein Zeichen gegeben hatte, verließ Max den Wagen und ging auf die Hintertür des Hauses zu, öffnete diese mühelos mit seinem Dietrich und schlüpfte hinein.*



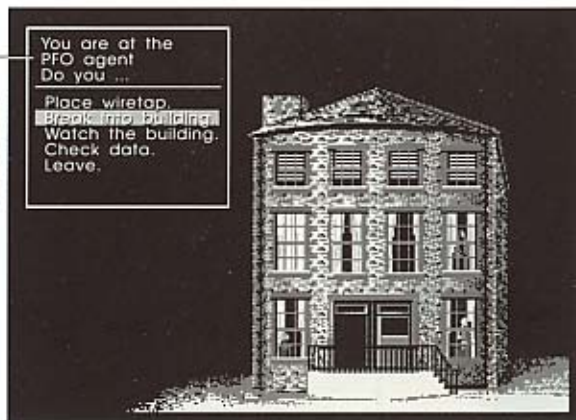
Wenn Sie sich auf Feindgebiet befinden und in sein Haus einbrechen möchten, wählen Sie die Optionen "Break Into Enemy Building" (In das Feindgebäude einbrechen). Anschließend sehen Sie sich schnell um, um die Wachsamkeit der Wachen zu taxieren. Drücken Sie dann die Return-Taste oder den Feuerknopf 1, um fortzufahren.

### Standortoptionen

Standort

You are at the  
PFO agent  
Do you ...  
Place wiretap.  
Break into Building.  
Watch the building.  
Check data.  
Leave.

Optionen



Nachdem Sie Ihre Ausrüstung ausgesucht haben, sind Sie zum Eindringen in das Gebäude bereit. Hat dieses mehr als einen Eingang, müssen Sie sich für einen entscheiden. Hat es nur einen Eingang, gehen Sie direkt darauf zu und brechen ein.

Wenn Sie das Haus betreten, befinden Sie sich zunächst direkt hinter der geöffneten Tür. Bevor Sie überhaupt etwas machen, drücken Sie F1, um die Tür zu schließen. (Es wird Ihnen später klarwerden, warum). Halten Sie die Hinweiskarte bereit, um schnell alle Tastaturbefehle nachsehen zu können.

**Bewegung:** Man bewegt sich durch die Räume und im Gebäude herum indem man die Pfeiltasten des Zehnerblocks heruntergedrückt hält oder den Joystick bewegt. Wenn Sie also rechts nach oben gehen möchten, halten Sie die Taste 9 heruntergedrückt oder schieben den Joystick nach rechts oben.

Wenn Sie sich hinter einem Gegenstand **verkriechen** wollen, um nicht gesehen zu werden, drücken Sie 5 auf dem Zehnerblock oder den Feuerknopf 2. In dieser gebückten Haltung können Sie sich langsam weiterbewegen. Um wieder aufzustehen, wird Taste 5 oder Feuerknopf 2 wieder betätigt.

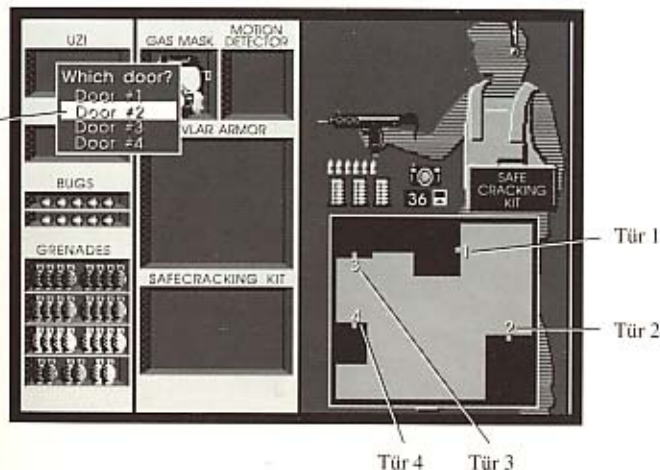
Sie können über die meisten Gegenstände **springen**. Dazu werden bei heruntergehaltener Shift-Taste die richtungweisenden Pfeiltasten benutzt, oder der Feuerknopf 2 des Joysticks gedrückt, während dieser bewegt wird. Nach jedem Sprung müssen Sie eine kleine Pause einlegen.

**Öffnen, Untersuchen, Suchen Schließen:** Mit der F1-Taste werden Türen, Aktenschränke und Schreibtische geöffnet, Möbel ge- und untersucht, Beweismaterial wie Drogen geprüft, ein sich in einem Zimmer befindender Verdächtiger identifiziert usw. Sie müssen sich dem zu untersuchenden Gegenstand gegenüber befinden, es sei denn, Sie sind gerade durch eine Tür gekommen, die Sie hinter sich zumachen können. Achten Sie darauf, daß Sie alle von Ihnen geöffneten Türen und Fächer wieder schließen: die Wachen geben Alarm, wenn Sie einen offenen Gegenstand finden. Stand- und Wandsafes können nur aufgebrochen werden, wenn Sie Ihr Safeknackerkit bei sich haben.

**Photographieren:** Nachdem Sie einen Aktenschränk oder irgendeinen anderen Behälter geöffnet haben, photographieren Sie mit der F2-Taste die von Ihnen gefundenen Gegenstände. Um den ihnen Spuren zu entnehmen, müssen Sie sie meist photographieren. Ein Zähler auf der Ausrüstungsanzeige teilt Ihnen mit, wieviele Aufnahmen Sie noch übrig haben.

## Eingangstür auswählen

Tür-  
options-  
menü





Wenn Sie etwas photographieren, das keine konkrete Information enthält, jedoch eine Stadt, Organisation, einen Namen erwähnt oder ein Gesicht zeigt, die sich als wichtig erweisen könnten, sehen Sie durch die Linse Ihres Photoapparates ein verschwommenes Bild dieses Stück Papiers, worauf die Schlüsselwörter oder -daten hervorgehoben sind. Handelt es sich um einen Aktivitätsbericht einer Organisation oder Stadt, wird dieser Ihrem Aktivitätsbericht in der Datenabteilung des Hauptquartiers zugefügt. Handelt es sich bei der Information nur um ein Gesicht, müssen Sie sich dieses einprägen.

Sie haben während eines Einbruchs keine Zeit, lange zu untersuchen, was Sie vorfinden, das zeigen Ihnen später die Photoaufnahmen. Alle darauf gefundene wesentliche Information kommt in Ihre Spurendateien. Mit der Erfahrung eines Max Remingtons, können Sie die photographierte Information sofort in ihrem Spurenformat unterscheiden und brauchen nicht erst die Untersuchung im Labor abzuwarten.

**Gespräche:** Während des Einbruchs können Sie auch die Notizen über zwischen zwei Verdächtigen abgehaltenen Konversationen photographieren. Zunächst sind diese Anhaltspunkte nur Bruchstücke des Gesprächs, die sich aber zu einem Ganzen zusammensetzen, sowie Sie weitere Notizen finden, bis Sie den Inhalt des ganzen Gesprächs zusammenhaben. Diese Gespräche sind möglicherweise wichtige Indizien und können sich sogar in einen "rauchender Colt"-Beweis gegen die beiden Gesprächspartner zusammenbrauen. Stattgefundene Konversationen können nur bei Einbrüchen entdeckt werden.

**Wanzen einbauen:** Um eine Wanze einzubauen, wird die F3-Taste gedrückt. Diese können in Blumentöpfen, an Schreibmaschinen, Sofas, Computern und hinter Bildern angebracht werden. Die Bilder müssen zuerst mit der F1-Taste von der Wand gerückt werden, bevor die Wanze dort angebracht wird. Es kann jeweils immer nur eine Wanze pro Raum eingebaut werden. Solange sie nicht gefunden werden, können sie noch lange, nachdem Sie das Gebäude verlassen haben, wertvolle Information über das Verbrechen liefern. Die Wanzen verraten auch die Bewegungen der Wachen, die Ihr Bewegungsdetektor nicht erreichen kann. Die Wanzen sind Teil der Einbruchswerkzeuge, die Sie vor dem Einbruch ausgesucht haben müssen.

**Computer:** Die Computer, die Sie bei Ihrem Einbruch vorfinden, leisten selbst keine direkte Hilfe, ihre Terminals können aber einen Hinweis über das Paßwort des Computers geben. Jedes Terminal, das Sie untersuchen (mit F1) liefert einen Buchstaben des Paßwortes. Wenn Sie Zugang zu einem der Computer suchen, gehen Sie an ein Terminal und betätigen die F4-Taste. Auf das Aufforderungszeichen geben Sie das Wort ein, das Sie für das Paßwort halten.

Haben Sie ein falsches Wort eingegeben, wird der Zugriff verwehrt und der Alarm ausgelöst. Sie müssen versuchen, ein neues Paßwort zu raten, das, wenn es stimmt, vom Computer bestätigt wird. Damit sind Sie im Computersystem des Feindes und können die Dateien nach nützlicher Information absuchen.

Auf das Aufforderungszeichen geben Sie den Namen einer Person, die Stadt, Organisation, Adresse und das Beweismittel (z.B. Rohdrogen) oder dgl. ein. Sie brauchen von einem Namen oder Gegenstand nur soviel einzugeben, daß es der Computer erkennt. Er sucht daraufhin alle zur Frage gehörenden Daten. Findet er nichts, dürfen Sie vielleicht noch eine Suche über ein anderes Thema durchführen.

Zugang zu den Computern des Feindes kann wesentliche Information über das Verbrechen aufdecken, vielleicht sogar den "rauchender Colt"-Beweis, ohne den kein Verdächtiger überführt werden kann. Selbst die Computer nichtbeteiligter Organisationen können wertvolle Informationen über die Stadt enthalten.

**Verstecken:** Sie können sich hinter den Möbeln verstecken, damit die Wachen Sie nicht sehen. Sie können sich stehend hinter Aktenschränken und Computern verbergen, hinter allen anderen Einrichtungsgegenständen müssen Sie sich kauern.

**Beweise und Verdächtige:** Bei einem Einbruch können Sie auf einen Verdächtigen oder ein Beweismittel, wie eine Waffe, Bestechungsgelder oder Drogen, stoßen. Wenn Sie sich auf einen Beweisgegenstand zubewegen und F1 drücken, um ihn zu untersuchen, heben Sie ihn damit auch auf. Wenn Sie einen Verdächtigen kontrollieren, können Sie ihn verhaften oder auch nicht. Wenn Sie sicher sind, daß Sie genug Beweismaterial gegen ihn in den Händen halten, werden Sie ihn wohl festnehmen wollen.

**Wachen:** In jedem Gebäude gibt es Wachen, die herumgehen. Sie verbringen im allgemeinen mehr Zeit an wichtigen Orten wie den Chiffrierräumen, Aktenräumen, Computerräumen usw. Wenn Sie einen Bewegungsdetektor bei sich haben, können Sie die Bewegungen der sich in Ihrer Nähe befindenden Wachen verfolgen (im Gebäudefenster). Die Wachen haben Granaten und Gewehre. Einige haben Gasmasken. Wenn die Wachen Sie ungetarnt sehen, oder Ihr Gesicht erkennen, eröffnen sie Feuer und geben Alarm.

**Alarm:** Ein Alarm kann auf verschiedene Weise ausgelöst werden: eine Wache entdeckt Sie, wenn Sie keine Tarnung tragen; eine Wache betritt einen Raum, in dem sich jemand befindet und in dem irgendwelche Türen offenstehen. Ein auf einem Stuhl sitzender Verdächtiger wird auf Sie aufmerksam, wenn Sie ungetarnt eintreten oder heimlich versuchen, eine Akte zu photographieren. Der Alarm wird ebenfalls ausgelöst, wenn Sie ein Beweisstück ergreifen oder den Verdächtigen festnehmen. Wenn der Alarm losgeht, ertönt eine Alarmglocke und der Rand des Zimmerfensters blinkt.

Nachdem der Alarm geschlagen wurde, tauchen vielleicht weitere Wachen auf. Sie alle bewegen sich nun viel schneller und sind viel gründlicher bei der Sache. Vielleicht stürmen sie sogar den Raum, aus dem der Alarm kam. Gelingt es Ihnen, sich zu verstecken und die Wachen finden nichts, verklingt der Alarm wieder.

**Ausgang:** Nachdem Sie eine Verhaftung vorgenommen haben oder sich ein Beweisstück gegriffen haben, müssen Sie wieder aus dem Gebäude hinauskommen. Gehen Sie an eine Tür, die nach draußen führt, machen Sie sie auf und gehen Sie durch. Ihr draußen wartender CIA-Verbindungsmann bringt Sie ins Hauptquartier zur abschließenden Einsatzbesprechung zurück.

## Kampfführung



*Max kauerte sich hinter dem Schreibtisch nieder, als der Wachtposten ins Zimmer kam. Er hantierte dort herum, ohne besonders wachsam zu sein. Er öffnete im hinteren Ende des Raumes einen Aktenschrank. Max erhob sich und zielte seine Betäubungswaffe sorgfältig auf den Mann und drückte ab. Dieser fiel gegen den Schrank und glitt dann langsam zu Boden.*



Sie haben die Wahl zwischen zwei Waffen: einer automatischen Pistole oder einer modifizierten Uzi-Maschinenpistole. Die Handfeuerwaffe ist "frei", d.h. Sie haben sie sowieso, die Uzi dagegen ist eine Ihrer fünf Einbruchswerkzeuge.

Es gibt drei Arten von Granaten: Gasgranaten (grün), Splittergranaten (rot) und Betäubungsgranaten (weiß). (Siehe Technischer Anhang zwecks CGA-Farben). Sie dürfen entweder mehrere Granaten eines Typs oder eine Mischung von allen dreien auswählen. Granaten können ebenfalls bei einem Einbruch hinter der Tür gefunden werden oder an einem betäubten Wachtposten, den Sie absuchen. Granaten dürfen geworfen, als Bombenfalle gelegt oder durch Fernbedienung explodiert werden.



**Feuern:** Beide Waffen werden auf die gleiche Weise abgefeuert. **Gezielt** wird mit den Pfeiltasten des Zehnerblocks. Achten Sie darauf, daß Sie eine freie Sichtlinie auf Ihr Ziel haben, die nicht von Einrichtungsgegenständen blockiert wird. Haben Sie diese Linie, erscheint ein Fadenkreuz im Bewegungsfenster. Die Farbe dieses Fadenkreuzes reicht von schwarz bis weiß. Schwarz bedeutet einen schlechten Schuß, während weiß mit großer Sicherheit einen Treffer bedeutet. Um zu **schießen**, wird die Leertaste oder der Feuerknopf 1 betätigt.

Leert sich Ihre Waffe, wird sie automatisch von einem neuen Ladestreifen nachgeladen.

Haben Sie einen Feind getroffen, betäubt ihn die besondere Munition Ihrer Waffe, und er sinkt zu Boden. Damit ist er während der Dauer Ihres Einbruchs außer Gefecht gesetzt.

**Waffentaktik:** Greifen Sie die feindlichen Wachen nach Möglichkeit von hinten an, wenn diese sich Ihrer Anwesenheit nicht bewußt sind und nicht zurückschießen können. Gibt man ihm Zeit dazu, schlägt der Wachposten Alarm. Erkennt er Sie als einen Eindringling, eröffnet er das Feuer und verwundet Sie eventuell.

Mit der Uzi kann man im Unterschied zur Pistole sehr viel schneller zielen. Wenn Sie Ihre Waffe auf Ihr Ziel richten, wird das Fadenkreuz bei der Uzi schneller weiß. Das liegt daran, daß die Salve einer Maschinenpistole treffsicherer ist als ein einzelner Schuß einer Pistole. Obwohl es so scheint, daß beide Waffen die gleiche Menge Munition haben, hat die Uzi in Wahrheit mehr, da sie mit jedem Schuß mehrere Ladungen abfeuert. Die Pistole feuert jeweils immer nur eine einzelne Ladung ab.

Die Uzi ist zweckmäßiger, wenn Sie einen schweren Kampf erwarten, wie das bei einer Festnahme oder der Entwendung von Beweismitteln geschehen kann. Die hohe Zielgeschwindigkeit der Uzi vermittelt Ihnen eine gute Chance, die Wachen auch frontal zu "erledigen", bevor sie entweder zurückschießen oder Alarm geben. Die Pistole ist besser für Angriffe aus dem Hinterhalt.

**Splittergranaten:** Der rote Sprengstoff der Granaten zersplittert in kleine Geschosse, die den Kugeln der Pistolen ähnlich sind. Diese Projektile betäuben jeden, den sie treffen, für mehrere Stunden. Innerhalb eines Gebäudes löst ihr Geräuschen den Alarm aus. Die Splittergranaten können geworfen, durch Fernbedienung explodiert oder als Bombenfalle gelegt werden.

**Betäubungsgranaten:** Der weiße Sprengstoff dieser Granaten wirft jeden bewußtlos um, der in ihren Explosionsumkreis gerät. Man kommt aber nach wenigen Minuten wieder zu sich. Sich hinter Möbel hocken kann ihre Wirkung verringern oder ganz aufhalten. Die Betäubungsgranaten können geworfen, durch Fernbedienung explodiert oder als Bombenfalle gelegt werden.

**Gasgranaten:** Die grünen Kartätschengranaten lassen geräuschlos Gas ins Zimmer strömen. Das Gas macht jeden, der es über längere Zeit einatmet, für eine Weile handlungsunfähig. Ein wendiger Mensch kann aus einem Raum entkommen, bevor er davon überwältigt wird. Ein Gasmaske schützt vor den Gasgranaten. Da sie geräuschlos sind, gibt es keine Warnung davor.

Gasgranaten eignen sich besonders gut, Räume den Fluchtweg entlang abzusperren, damit Sie mit Ihrem Gefangenen oder den Beweisstücken aus dem Gebäude entkommen können. Manche Wachen können jedoch mit Gasmasken ausgerüstet sein. Die Gasgranaten können geworfen, durch Fernbedienung explodiert oder als Bombenfalle gelegt werden.

**Granaten austauschen:** Wenn Sie mehr als einen Granatentyp bei sich haben, müssen Sie jeweils den Typ, den Sie werden oder als Falle legen wollen, auswählen. Die gewählte Granate wird optisch gegen einen farbigen Hintergrund hervorgehoben. Eine Granate wird mit einer anderen durch Betätigen der F10-Taste ausgetauscht. Die Granatarten, die Sie haben, werden der Reihe nach durchgegangen.



**Granaten werfen:** Eine Granate wird geworfen, indem zuerst Ziel genommen und anschließend mit den Tasten F5, F6 oder F7 geworfen wird. Mit F5 wird ein kurzer Wurf abgegeben, mit F6 ein mittlerer und mit F7 ein weiter. Granaten können über Einrichtungsgegenstände und durch Türen geworfen werden, achten Sie aber darauf, daß letztere auch offen sind, wenn Sie werfen! Die Art der Granate, die Sie werfen, ist die gerade angezeigte.

**Bombenfallen:** Um eine Granate zu verstecken, stellen Sie sich dem Platz, an dem Sie sie verstecken wollen, gegenüber auf und drücken die F9-Taste. Damit erscheint das Menü "Set Trap" (Falle legen). Wählen Sie die Option "Booby Trap". Damit wird an dieser Stelle eine Granate versteckt. Geht ein Wachtposten in ihrer Nähe vorbei, explodiert sie. Diese Granaten können Ihnen nichts anhaben, Sie können sich frei über sie und an ihnen vorbei bewegen. Die Art der Granate, die Sie verstecken, ist die gerade angezeigte. Sie können versteckte Granaten nicht zurückholen.

**Explosion durch Fernbedienung:** Um eine Granate durch Fernbedienung einzustellen, stellen Sie sich dem Platz, an dem sie losgehen soll, gegenüber auf und drücken die F10-Taste. Damit erscheint das Menü "Set Trap" (Falle legen). Wählen Sie die Option "Remote Control" (Fernbedienung), wodurch die Granate hier versteckt wird. Sie können sie zu einem späteren Zeitpunkt mit der F8-Taste explodieren lassen. Diese Taste läßt alle fernbedienten Granaten im Gebäude losgehen. Die Art der Granate, die Sie verstecken, ist die gerade angezeigte. Sie können fernbediente Granate nicht zurückholen.

**Von einer Granate getroffen werden:** Die feindlichen Granaten können Sie verwunden, betäuben oder mit Gas vergiften. Sind Sie betäubt oder vom Gas überwältigt, füllt sich die in linke obere Ecke des Bewegungsfensters mit Farbe: grau bei Betäubung, orange bei Gasvergiftung (siehe Technischer Anhang zwecks CGA-Farben). Sowie Sie wieder zu sich kommen, geht die Farbe zurück. Wenn sie ganz verschwunden ist, sind Sie wieder einsatzfähig.

**Nahkampf:** Ein Mann-gegen-Mann-Kampf entsteht, wenn Sie und Ihr Gegner den gleichen Platz beanspruchen. Da Sie ihm haushoch überlegen sind, werden Sie ihn überwältigen, aber oft nicht ohne daß er Ihnen eine Wunde zugefügt hat. Vermeiden Sie deshalb nach Möglichkeit alle Nahkämpfe. Meistens kommt es durch Zufall dazu, wenn Sie getarnt sind und der Gegner über Sie hinwegschreitet. Vorsätzlich geschieht es, wenn Ihnen die Munition ausgeht und Sie sich einem auf Sie schießenden Wachtposten gegenüber finden.

**Wachen durchsuchen:** Nachdem Sie auf einen Wachtposten rücken, der durch Kugeln oder Granaten betäubt wurde, können Sie ihn durchsuchen. Sie können ihm alle seine Granaten abnehmen und sich seine Uniform als Tarnung anlegen (siehe Abschnitt über Tarnung). Außerdem können Sie ihn aus dem Weg schaffen, so daß die anderen Wachen ihn nicht sehen können und Alarm schlagen, wenn sie hereinkommen.

**Verwundungen:** Sie können durch Pistolen, Granaten oder im Nahkampf verwundet werden. Diese werden auf Ihrem in der rechten oberen Ecke der Einbruchsanzeige gezeigten Körper sichtbar. Tragen Sie Rüstung, können Sie bis zu vier Schüsse ertragen, bevor Sie bewußtlos werden. Ohne Rüstung dagegen nur zwei.

K.o. geschlagen werden heißt, daß Sie gefangengenommen sind. Ob Sie nun aber gefangengenommen werden oder nicht, Sie brauchen auf jeden Fall nach einem Einbruch Zeit, um sich wieder zu erholen.

## Tarnung



Als der Wachposten zu Boden glitt, sprang Max schnell hinter dem Schreibtisch hervor. Der Posten hatte zwei Gasgranaten an sich, die Max einsteckte. Schwieriger wurde es mit der Uniform. Alle Wachen trugen mehr oder weniger dieselbe Uniform, es konnte nur von Vorteil sein, so auszusehen wie sie. Mit einiger Mühe zog er dem Posten die Uniform aus und legte sie sich selber an.

Was sollte nun mit seinem leblosen Körper geschehen? Max sah sich um und fand das vollkommene Versteck. Er beugte sich über den Wachposten, schob ihn weit unter den Schreibtisch und stellte einen Stuhl davor. Das Zimmer sah wieder normal aus, und das nicht eine Sekunde zu früh. Der Bewegungsdetektor verzeichnete ganz in der Nähe Bewegung. Statt sich wieder zu verstecken, zog Max es diesmal vor, neben einem Aktenschrank und von der Tür weg Stellung zu beziehen.

Nach einem Augenblick betrat ein anderer Wachposten das Zimmer. Er sah sich argwöhnisch um, ein schneller Blick auf die Uniform Maxens beruhigte ihn aber. Er wandte sich um und ging auf eine Tür am anderen Ende des Raumes zu. Er bemerkte nicht, wie Max sich umdrehte und seinen Revolver anhub. Der Posten schaffte es nicht bis zur Tür.



**Tarnung beschaffen:** Sie können sich während eines Einbruchs eine Tarnung beschaffen, die Ihnen eine gewisse Bewegungsfreiheit gönnt. Dazu müssen Sie sich zunächst auf einen von Ihnen niedergeschossenen Wachposten bewegen und ihn durchsuchen. ertönt keine Alarmglocke, nehmen Sie ihm das Hemd ab: Sie sind somit getarnt. Im Bewegungsfenster ändert sich die Farbe Ihres Hemdes und das Wort "Disguised" (Getarnt) blinkt abwechselnd mit der Tageszeit auf.

**Tarnungswirkung:** Wenn Sie getarnt sind, werden Sie von Wachen, die Sie nur von hinten sehen, nicht als Gegner erkannt und daher ignoriert. Es gibt allerdings einige Posten, die wachsamer als andere sind. Wenn diese Gelegenheit haben, Sie länger ins Auge zu fassen, fällt ihnen auf, daß da etwas nicht stimmt, ganz gleich aus welchem Blickwinkel sie Sie sehen und ob Sie getarnt sind oder nicht.

Wenn Sie einen Raum in Tarnung betreten, werden Sie solange nicht vom auf einem Stuhl sitzenden Verdächtigen beachtet, bis Sie anfangen, Unterlagen zu photographieren, Wanzen anzubringen oder zu den Waffen zu greifen. Sind Sie ungetarnt, schlägt der Verdächtige sofort Alarm.

Sowie der Alarm gegeben wurde, verlieren Sie Ihre Tarnung. Wird der Alarm abgestellt, können Sie sich neue Tarnkleidung besorgen.



## Vom Feind gefangengenommen werden

Werden Sie zweimal verwundet, wenn Sie keine Rüstung tragen und viermal, wenn Sie eine tragen, so sind Sie bewußtlos geschlagen und gefangen. Wenn Sie von aktiv am Verbrechen Beteiligten gefangengenommen werden, sind diese vielleicht bereit, Sie gegen einen von Ihnen zu einem früheren Zeitpunkt festgenommenen Verdächtigen auszutauschen. Geschieht das, werden Sie sofort ins CIA-Hauptquartier zurückbefördert. Kommt es zu keinem Austausch, bleiben Sie solange ein Gefangener, bis Ihnen die Flucht gelingt.

Wenn Sie bisher noch keine Beteiligten festgenommen haben, können Sie eventuell gegen einen anderen Agenten, der mit diesem Verbrechen nichts zu tun hat, ausgetauscht werden. In diesem Fall wird ein Agent, der einen CIA-Doppelagenten kontrolliert, freigesetzt. Das hat zur Folge, daß ein anderer Doppelagent in der CIA ans Werk geht.

Eine Gelegenheit zur Flucht bietet sich, wenn es Ihnen gelungen ist, Ihre Fesseln zu lockern und eine Pistole zu stehlen. Sie müssen aus dem Gebäude verschwinden, ohne daß Sie sich wieder fangen lassen.

## Ausbruch aus dem Gefängnis



Verhaften Sie einen Verdächtigen, der eine wichtige Rolle im Verbrechen ausübt, werden seine Komplizen versuchen, ihn da herauszuholen. Sie sind auch sein Gefängniswärter und müssen das Gefängnis, in dem der Verdächtige sich befindet, verteidigen.



Ein Ausbruchsversuch beginnt in dem Raum, in der Sie sich mit dem Gefangenen befinden. Sie haben nur wenige Granaten bei sich, und der Bewegungsdetektor zeigt den Anzug des Feindes von der Tür des Gebäudes her.

Wenn Sie vier Verletzungen erleiden oder der Gegner in die Zelle eindringen kann, wenn der Gefangene dort allein ist, so ist dieser frei. Solange Sie in der Zelle aktiv mit dem Befangenen beschäftigt sind, geht der Kampf weiter.

Entkommt der Gefangene, nimmt er seine Rolle im Verbrechen wieder auf. Sie können ihn wieder festnehmen, vorausgesetzt, Sie finden ihn.



# Elektronik

## Kommentar



Die Rolle elektronischer Geräte bei Untergrundaktionen hat im 20. Jahrhundert rapide zugenommen. Jeder technische Fortschritt auf dem Gebiet der Rundfunkübertragungen, Magnetfelder, Minuturisierung, Schallerfassung usw. hat auch gleichzeitig seine Anwendung in der Geheimwelt gefunden. Sicherheitsbehörden mußten immer mehr Arbeitskräfte und Ressourcen einsetzen, um mit den oft genialen elektronischen Geräten standhalten zu können.

Mit Hilfe der geeigneten Geräte ist es möglich, Telefongespräche mitanzuhören, bei angezapften Telefonleitungen herauszufinden, welche Nummern gewählt werden, Gespräche zweier Menschen in einem Park aus mehreren hundert Metern Entfernung zu belauschen, durch die Glasfenster einer Wohnung auf der anderen Straßenseite zu hören oder Rundfunksignale zu entdecken, abzufangen, zu orten. Geräte dieserart sind so hochentwickelt, daß viele US-Botschaften einen besonderen, isolierten Raum haben, in dem alle streng geheimen Gespräche abgehalten werden.

Entsprechende Geräte wurden auch entwickelt, um herauszufinden, wann feindliche Abhörgeräte eingesetzt wurden und um alle sonstige Kommunikation zu schützen. Wichtige Räume werden regelmäßig durchkämmt, so daß alle versteckten Wanzen entfernt werden können.

Die streng geheimen roten Telefone auf den Schreibtischen bedeutender Leute in Washington haben keine Drehscheiben oder Tasten und sind auch in keinem Verzeichnis aufgeführt. Sie sind durch besondere abgeschirmte Kabel verbunden und werden handvermittelt. Der heiße Draht zwischen Washington und Moskau ist ähnlich abgesichert, selbst die Lage seines Kabels wird als wichtiges Geheimnis angesehen.

Der Einsatz elektronischer Geräte ist normalerweise Sache der Experten. In der britischen Spionageabwehr, nach wie vor als MI5 bekannt, sind zum Beispiel Leute vom ständigen Personal, auch "Listeners" (Abhörer) genannt, für Verwanzung und andere Belauschung verantwortlich. Ihr Pendant sind die Leute, deren Aufgabe es ist, Kommunikationen der Regierung sicher zu machen.

Im Ausland stehen diese Spezialisten jedoch meistens nicht zur Verfügung, deshalb müssen die Agenten selbst die geeigneten Geräte einbauen. In vielen Fällen erfordert das ein gewisses Maß an Untergrundaktionen. Es können so besondere Spiegel in einem Raum oder einem Fenster innerhalb der Sichtlinie eines CW-Radargerätes oder eines Infrarot-/Laserstrahlmikrophons plziert werden. Durch Stimmen verursachte Schwingungen des Spiegels können aufgefangen und zumindest teilweise in Worte umgesetzt werden.

Die Bedeutung elektronischer Belauschung von Gesprächen der Feinde kann nicht zu hoch bewertet werden. Aus ihrer Kommunikation läßt sich erfahren, was die Agenten im Schilde führen, mit wem sie in Verbindung stehen und was der Zweck des gerade ausgeführten Planes ist. Außerdem können Spuren zu anderen Aktivitäten entdeckt werden. Indem eine Gruppe unter Observation genau studiert wird, können ihre Vorgehensweisen identifiziert und damit auch ihre Aktivitäten anderswo leichter festgestellt werden.

## Elektronik bei Covert Action



Während Ihrer Ermittlungen kann Ihr eigenes Geschick im Umgang mit elektronischen Geräten neben dem befreundeter Agenten in anderen Ländern nur von Vorteil sein. Auf sich selbst gestellt können Sie versuchen, die Telefonleitungen in den Feindgebäuden anzuzapfen oder elektronisch die Spur eines Autos aufzeichnen, dem Sie folgen wollen. In allen Teilen der Welt können befreundete Agenten für Ihren Fall wesentliche Anhaltspunkte aus Informationen herausuchen, die sich durch normale elektronische Observationen ergeben haben.

Es wird Ihnen sich auf Gruppen, Verdächtige, Standorte und Pläne beziehende Information zugeleitet, die von Ihren Verbündeten gefunden wurde und die sich auf Ihren Fall beziehen könnte. Sie können Sie in den Hauptquartieren abholen. Mit dieser Information können sich Spuren in einer Stadt ergeben, während Sie noch in einer anderen arbeiten.

Sie dürfen versuchen, überall in einer Stadt Wanzen einzubauen, darunter bei anderen Sicherheitsbehörden, bekannten Verstecken der Feindorganisationen sowie unbekannten Gebäuden. In allen diesen Fällen versuchen Sie die in ein Gebäude führenden Telefonleitungen anzuzapfen, ohne daß Sie oder Ihre Wanzen dabei entdeckt werden.

Anzapfen dieser Leitungen kann sehr nützliche Information ergeben, wie zum Beispiel die Identität der Gruppe im Gebäude, Verdächtige innerhalb dieser Gruppe, die Adressen anderer Verstecke, Mitteilungen zwischen feindlichen Agenten, Städte, in denen verdächtige Aktivitäten vor sich gingen, Gruppen, die in letzter Zeit aktiv waren usw.

Die Information kann aus einer speziellen Spur bestehen oder aber als Hinweis auf irgendeine andere Aktivität dienen, oder sie braucht nur einen allgemeinen Bild zu geben, was überhaupt vor sich geht. Mit Fortschreiten des Falles können bereits platzierte Abhörgeräte weitere Spuren vermitteln.

Das Anzapfen von Leitungen ist relativ risikofrei, wenn Sie allerdings dabei einen Alarm auslösen, ist der Versuch fehlgeschlagen. Die Wachsamkeit der Wachen ist erhöht, was weiteres Vorgehen gegen diese Gruppe in Zukunft schwieriger machen dürfte, besonders in dieser Stadt. Sie haben nur eine bestimmte Zeit zum Anzapfen dieser Leitungen zur Verfügung, die von der Wachsamkeit der Wachen abhängt. Sind diese wirklich wachsam, werden sie Ihre Aktivitäten bemerken und gegen Sie vorgehen.

Eine andere Möglichkeit, statt dem Auto des Verdächtigen selbst zu folgen, ist, darauf einen elektronischen Spurleser zu setzen. Ist das gelungen, läßt sich das Signal sehr viel diskreter verfolgen. Sie werden an den nächsten Bestimmungsort des Verdächtigen geführt. Wenn Sie besser mit Elektronik als mit einem Auto und der Verfolgungsjagd umgehen können, ist dies für Sie eine sichere Option.

Sie beobachten ein Gebäude und erkennen das Gesicht der daraus erscheinenden Person als das des Verdächtigen wieder, den Sie beschatten wollen. Sie können ihm elektronisch folgen, haben aber nur sehr wenig Zeit, den Spurleser an seinem Auto anzubringen, genaugenommen die Zeit, die er braucht, um loszufahren. Gelingt es Ihnen nicht oder zumindest nicht korrekt, ist Ihr Versuch gescheitert und das Auto verloren. Je nach Vorsicht und Wachsamkeit des Verdächtigen, haben Sie mehr oder weniger Zeit, den Spurleser anzubringen, ohne einen Verdacht zu erregen.

Ist der Spurleser richtig angebracht, können Sie dem Verdächtigen ohne Schwierigkeiten zu seinem nächsten Bestimmungsort folgen. Dieser ist vielleicht seine Heimbasis und damit ein geeigneter Ort für eine Wanze oder einen Einbruch.

Wie eine Telefonleitung angezapft und ein Spurleser angebracht wird, wird im folgenden erläutert.



## Anzapfen von Leitungen



Max bog in die Gasse ein und ließ seinen Blick suchend über das Gebäude auf der rechten Seite gleiten. Da! Die halbe Straße hinunter sah er den Telefonanschlußkasten. Der fleischige Kerl, der bestimmt ein Wachposten war, dürfte erst in acht Minuten wieder zurücksein, wenn er sich an den von Max beobachteten Zeitplan hielt.

Max näherte sich dem Anschlußkasten. Nach einem schnellen Blick in beide Richtungen, entfernte er den Deckel. Es handelte sich hier um einen standardmäßigen ITT-Schaltkreis, ein Kinderspiel heutzutage. Das hieß, solange der Wachposten nicht verfrüht zurückkam oder der Ersatzchip nicht paßte, oder oder...

Der erste Chip wurde befreit, herausgenommen und ausgetauscht...



Wo immer Sie sich in einer Stadt befinden, ist eine der verfügbaren Optionen "Place Wiretap" (Leitung anzapfen). Wählen Sie diese Option, um die Leitungen des entsprechenden Gebäudes anzuzapfen. Bevor Sie sich jedoch an die Arbeit machen, bekommen Sie einen Bericht, wie wachsam die Bewohner dieses Gebäudes sind und die ungefähre Zeit, die Sie zum Anzapfen haben. Betätigen Sie die Return-Taste oder den Feuerknopf 1, um weiterzumachen.

Eine Leitung wird angezapft, indem die Mikrochips auf der Schaltkarte der Vermittlung so umarrangiert werden, daß der Strom auf der rechten Seite der Karte unterbrochen wird. Jedes Telefon, das so abgeschaltet ist, gilt als

angezapft. Sie müssen versuchen, so viele wie möglich anzuzapfen, da jedes wichtige Information liefern könnte.

Sie haben nur begrenzt Zeit, die Chips umzuarrangieren. Dies hängt von der Wachsamkeit der Wachen ab. Nach Ablauf der Ihnen zur Verfügung stehenden Zeit wird die Anzapfung beendet, da sich die Wachen nähern.

Wenn Sie versehentlich während der Anzapfung einem Alarmgerät Strom zuführen, wird damit die Operation abgebrochen. Außerdem hat sich jetzt die Wachsamkeit der Wachen dieses Gebäudes verschärft.

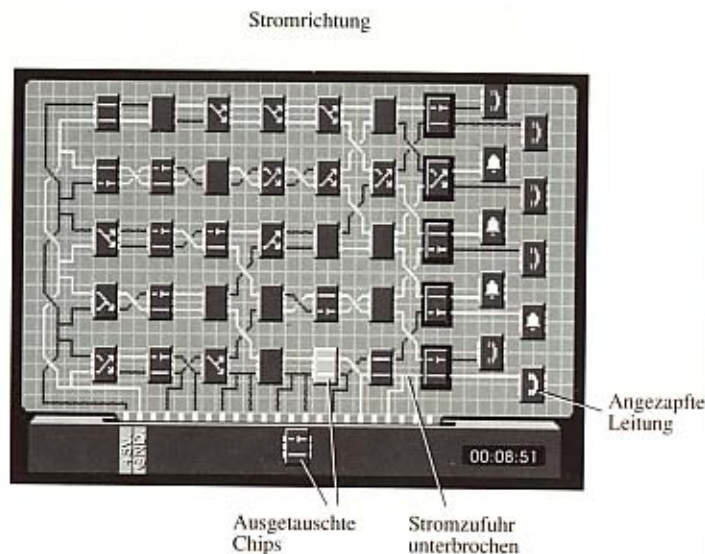
Gelungene Anzapfungen hören nach einer bestimmten Zeit auf zu arbeiten oder werden entdeckt. Sie können dasselbe Gebäude aber so oft anzapfen, wie Sie möchten.

### Optionen der Standorte





## Abhörgerät



**Mikrochips:** Diese austauschbaren elektronischen Schaltungsstücke werden in die Gitterpositionen der Schaltkarte platziert und stellen die Verbindungen zwischen der gedruckten Verdrahtung her. Die Verdrahtung an den Chips läßt entweder den Strom in einen Chip einfließen oder blockiert ihn. Sie läßt ihn auf der rechten Seite in die gedruckten Drähte hinausfließen. Die Konstruktion der Chips bestimmt, ob der Strom aufgehalten wird, sich kreuzt, ob er nur in einen der beiden Drähte oder beide geleitet wird, wechselgerichtet wird usw.

**Festverdrahtete Mikrochips:** Es gilt zu beachten, daß bestimmte Chips mit der Schaltkarte festverdrahtet sind und daher nicht ausgetauscht werden können. Festverdrahtete Chips haben einen unverwechselbaren farbigen Hintergrund, durch den sie von den austauschbaren unterschieden werden können.

**WR-Chips:** Wechselrichterchips unterscheiden sich von den Normalchips, die den Strom nur weiterleiten oder aufteilen. Ein WR-Chip stellt den Strom, der ihn erreicht, ab oder, wenn er ihn nicht erreicht, an. Aufgrund dieser einzigartigen Eigenschaft stellen diese Chips besondere Probleme, wenn es gilt, Telefonleitungen anzuzapfen.

### Normalchip



### WR-Chip



Je nach Schwierigkeitsgrad und elektronischem Geschick, mit denen Sie das Spiel beginnen, bildet die Anzapfung eine größere oder geringere Herausforderung. Je mehr unbekannte Chips, je mehr festverdrahtete, nicht austauschbare Chips, je komplizierter die Verdrahtung zwischen den Chippositionen und die Anwendung von WR-Chips, desto schwieriger wird die Anzapfung.

Die Abbildung zeigt hier eine Anzapfung, das Anbringen von Spurlesern geschieht mittels einer ähnlichen Schaltung, und die Chips werden auf genau die gleiche Weise ausgetauscht.

## Elektronische Autospurleser



*Max Remington saß in einem Lieferwagen dem Eingang gegenüber und hielt durch das Teleobjektiv Ausschau nach dem Gesicht des computererweiterten Photos. Leute kamen und gingen, keiner bemerkte den Beobachter hinter den Rauchglasscheiben des Wagens.*

*Da! Das war er! Max verließ den Lieferwagen und folgte dem Verdächtigen. Er hantierte mit dem Spurleser in der Tasche seines Jackets und wartete auf den Moment, in dem er sich auf das Auto des Verdächtigen stürzen konnte.*

*Es war der verbeulte Lieferwagen! Max arbeitete schnell die Einstellungen aus und wohin der den Spurleser plazieren wollte. Während er so tat, als ob er mit einem Rechner herumspielte, stellte der den Spurleser ein und brachte ihn blitzschnell unter der hinteren Stoßstange an, als der Fahrer sich nach dem Verkehr umschaute. Max kehrte zu seinem Gefährt zurück und folgte dem Lieferwagen gelassen. Der Scanner auf seinem Armaturenbrett führte ihn dabei.*



Von jedem Standort einer Stadt aus, an dem Sie nach einem Verdächtigen Ausschau halten, dürfen Sie versuchen, die Autospur jeder das Gebäude verlassenden Person elektronisch zu verfolgen. Nachdem jemand aus dem Gebäude gekommen ist, steht die Option "Trace The Car" (Der Autospur folgen) zur Verfügung. Wählen Sie diese Option, wenn Sie versuchen möchten, einen elektronischen Spurleser am Wagen des Verdächtigen anzubringen.

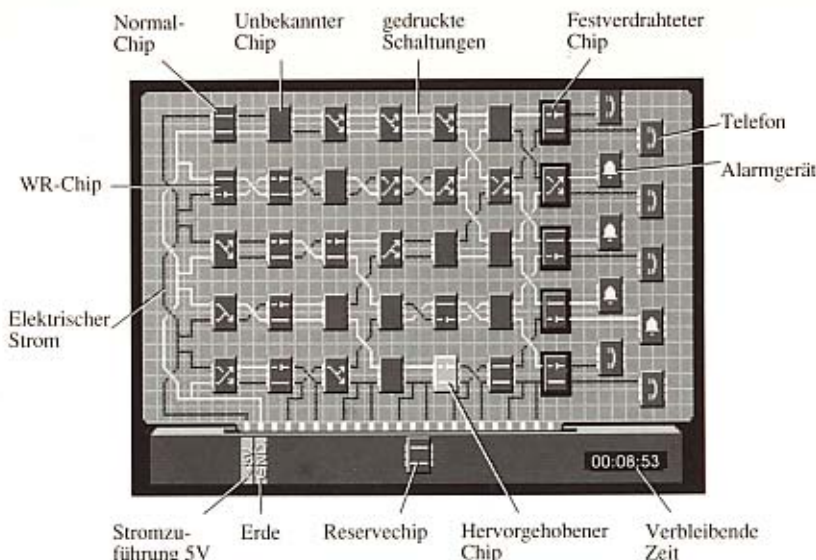
Der Spurleser ist ein elektronisches Gerät, das korrekt eingestellt werden muß. Dazu müssen Sie entscheiden, wo der Spurleser angebracht werden soll, und den Autotyp kennen. Indem Sie dem Verdächtigen zu seinem Wagen hinterhergehen, finden Sie diese Dinge heraus. Sie müssen dann den Spurleser einstellen und die Chips richtig umarrangieren, bevor der Verdächtige abfährt.

Ein elektronischer Spurleser wird eingestellt, indem die Mikrochips auf seiner Schaltkarte so umarrangiert werden, daß der Strom zu jedem der 5 Einstellungen auf der rechten Seite der Karte unterbrochen wird.

Die Ihnen für diese Änderungen zur Verfügung stehende Zeit hängt von der Wachsamkeit des Verdächtigen ab. Da es offensichtlich bedeutend schwieriger ist, ungesehen einen Spurleser am Auto eines Verdächtigen anzubringen, der im Begriff abzufahren ist, haben Sie entsprechend weniger Zeit als beim Anzapfen der Leitungen. Ist Ihre Zeit abgelaufen, fährt der Verdächtige ab, ganz gleich, ob Sie den Spurleser angebracht haben oder nicht. Ist er nur halb angebracht, arbeitet er nicht, und Sie verlieren das Auto und damit den Verdächtigen aus den Augen.

Wenn Sie versehentlich bei der Einstellung des Spurlesers einem Alarmgerät Strom zuführen, bemerkt der Verdächtige selber etwas Verdächtiges und fährt sofort los. Damit ist er Ihnen nicht nur entgangen, seine Wachsamkeit und die seiner Gruppe haben sich in dieser Stadt verschärft.

## Abhörgerät



die Leertaste oder den Feuerknopf 1. Damit sind die beiden Chips vertauscht. Der Strom fließt nun die Pfade entlang, die Sie durch den neuen Chip erstellt haben. Der entfernte Chip kann nun irgendwo anders auf der Schaltkarte eingesetzt werden.

**Elektrischer Stromfluß:** Der Eintrittspunkt des 5 V-Stroms befindet sich ausschließlich in der linken unteren Ecke der Schaltkarte und fließt von hier durch die ganze Karte. Er wird von den gitterförmig angeordneten Mikrochips gesteuert. Die Gitterpositionen der Chips sind durch gedruckte Verdrahtung verbunden. Auf der linken Seite jeder Gitterposition führen zwei Drähte in ihn hinein und auf der rechten Seite wieder hinaus. Die Konstruktion des Chips bestimmt, wie eingegangene Elektrizität wieder ausgeht.

## Elektronische Prozeduren



Man braucht elektronisches Geschick, um die elektrischen Schaltkarten umzuordnen, so daß die Elektrizität von ihren ursprünglichen Pfaden auf die von Ihnen gewählten umgeleitet werden kann. Strom fließt in die Karten und wird gedruckten Schaltungen entlang und durch Mikrochips zu Anschlüssen an Alarmgeräte, Telefone oder Spurleser geleitet. Es können nur die Mikrochips ausgetauscht werden. Wenn Sie dabei geschickt vorgehen, können Sie den ganzen Schaltkreis zu Ihren Zwecken umstellen.

Unten auf der Schaltkarte befindet sich ein Reservechip. Dieser wird dazu benutzt, die Karte zu manipulieren und den Fluß des Stroms zu verändern, indem er gegen einen sich auf der Karte befindenden ausgetauscht wird. Den soeben herausgenommenen Chips können Sie an einer anderen Stelle einsetzen usw. Sie müssen aber sehr umsichtig vorgehen, so daß Sie nicht versehentlich ein Alarmgerät unter Strom setzen.

**Mikrochips austauschen:** Ein Mikrochip wird gegen den Reservechip unter Benutzung der Richtungs- oder Pfeiltasten des Zehnerblocks oder durch Bewegen der Lichtmarke mittels des Joysticks ausgetauscht. Bewegen Sie sie solange, bis der gewünschte Chip optisch hervorgehoben ist. Drücken Sie dann die Return-Taste,



## Entschlüsselung der Codes

### Kommentar



Die Notwendigkeit, daß die Untergrundparteien miteinander kommunizieren müssen, ist die Achillesferse aller Geheimoperationen. Wie bereits im Abschnitt über Elektronik erörtert, ist es schwierig zu vermeiden, daß Mitteilungen in die Hände eines entschlossenen Feindes geraten. Damit das nicht geschieht, werden Mitteilungen oft kodiert gesendet.

Die Wissenschaft der Codeentschlüsselung ist längst den Kinderschuhen entwachsen. Supercomputer ermöglichen unzählbare Zahlenkombinationen in der Suche nach dem Schlüssel, der den Code dechiffriert. In den Vereinigten Staaten werden Codebücher nur ein einziges Mal benutzt, wenn es sich um hochsensitive Kommunikation handelt. Die hierin enthaltenen Codes werden für nicht dekodierbar gehalten. Die Mittel zur Entwicklung und Anwendung dieser Codes stehen nur größeren Staaten zur Verfügung.

Der durchschnittliche Kriminelle und der durchschnittliche Terrorist verlassen sich auf viel einfachere Codes oder tauschen Wörter aus, um ihre wirkliche Konversation zu tarnen. In solchen Fällen können ihre geheimen Mitteilungen oft entziffert werden.

### Geheime Mitteilungen bei Covert Action



*Max wartete ungeduldig darauf, daß der CIA-Techniker den Film entwickelte. Die meiste, in den Unterlagen enthaltene Information war schnell zu überprüfen gewesen, eine aber erforderte ein genaueres Hinsehen, und Max wartete nun auf die photographische Aufnahme. Es handelte sich hier um ein Stück Papier mit sinnlosen Wörtern, das er hinter etwas Bargeld in einem Safe gefunden hatte. Es mußte ganz einfach eine verschlüsselte Mitteilung sein, und wenn das der Fall war, mußte sie wesentliche Anhaltspunkte über das Verbrechen enthalten.*

*Der Techniker war von der tüchtigen Sorte, und es dauerte nicht lange, bis Max ein scharfes Bild des mysteriösen Stück Papiers in der Hand hielt. Zusammen mit dem Boß der hiesigen Dienststelle begab er sich in den Computerraum, wo bereits die entsprechende kryptologische NSA-Software ausgegraben worden war. Weit besser ausgebildet und erfahrener als das meiste Personal im Ausland, machte Max sich am Terminal an die Arbeit.*

*Die Photographie wurde mit dem Scanner in den Computer eingelesen, und die Software arbeitete aus, um welchen Codetyp es sich hier handelte. Nach nur wenigen Augenblicken entschied der Computer, daß es sich hier höchstwahrscheinlich um ausgetauschte Buchstaben handelte.*

*"Was für Idioten," dachte Max, "das wird nicht allzu lange dauern."*



In Ihren Ermittlungen werden Sie sicher auf Mitteilungen von einem Beteiligten an einen anderen stoßen. Diese Mitteilungen sind von größter Wichtigkeit für Sie, da sie normalerweise die Beteiligten identifizieren, einen Teil des Verbrechens aufdecken, die Rolle der Beteiligten verraten und die notwendigen Beweise zur Überführung der Verbrecher liefern. Eine der Hauptaufgaben bei der Untersuchung eines Verbrechens ist demnach, Kopien dieser Mitteilungen zu erbeuten.

Abgefangene oder erbeutete Mitteilung sind im allgemeinen verschlüsselt und können nicht einfach gelesen werden. Um sie zu entziffern, müssen Sie sich ins hiesige CIA-Hauptquartier begeben, wo Sie mit Hilfe der dortigen Computer und Software die Codes entschlüsseln können. Gelingt Ihnen das, sind Sie in Ihren Ermittlungen einen großen Schritt vorwärtsgekommen.

## Neuer Code

### Buchstaben in Code

Häufigkeit


CRYPTO WORKSTATION, Msg# M173 00:00:27

JKTHTMKJ ODD YDX RJK CKRWVZI OUND DKJK HNW  
WDO ORJZUDJE PA NDK LRTAUBAZ IRZI ZDO UF N  
DK NUTH HDJ ABNUDZ RWN NJJK BDTJCKE ACTUJ  
K YDXJ ODJV UZ FRZ LYRZ ND BBDUKSH PKJ ID  
RWF UN DRE ABBDTK ZKBEFFRJY ND CHFNJY NDK  
CKR BHRCAXRJNKJE OK REV YDX ND DJRZVUK N  
DUE DGHJRNVDZ YDXJ BFEUFNRZBK OMWV BK JKOR  
JCKC

Verschlüsselte  
Mitteilung

## Entschlüsselung der Codes



 Um verschlüsselte geheime Mitteilungen zu entschlüsseln, gehen Sie in die Krypto-Branche des CIA-Hauptquartiers und wählen die Option "Coded Messages" (Verschlüsselte Mitteilungen). Aus der angezeigten Liste der Mitteilungen wählen Sie sich diejenige aus, die Sie zu dekodieren wünschen.

Die kodierte Mitteilung erscheint auf dem Bildschirm Ihres CIA-Computers. Es ist ein Buchstaben austauschcode, in dem die Worte der Mitteilung durch Codebuchstaben ersetzt wurden. Die Person, die diese Mitteilung verfaßte, schrieb sie zuerst wörtlich nieder und tauschte dann einen nach dem anderen die Buchstaben mit ihren Codebuchstaben in einer zweiten, kodierte Mitteilung aus.

Beispiel: Wenn der erste Buchstabe der Mitteilung ein "d" war und der Codebuchstabe dafür "x" ist, ersetzt der Verfasser alle "d" seines Textes mit einem "x". Indem er diesen Prozeß mit allen anderen Buchstaben der Originalmitteilung durchführt, erhält er schließlich sein verschlüsseltes Duplikat.

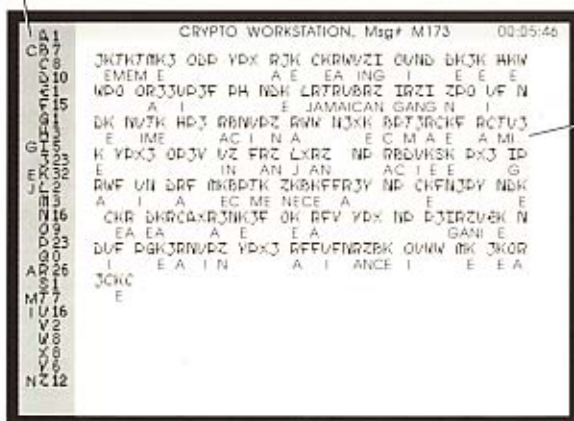
So kann zum Beispiel das Wort "xjk" das Wort "der" darstellen: x=d, j=e und k=r. Sie müssen die richtigen Buchstaben für die Codebuchstaben finden, bevor Sie die Mitteilung lesen können.

Um einen Buchstaben *auszutauschen*, wird die Taste für den Codebuchstaben gedrückt, gefolgt von der Taste für den Sie ihn halten. Wenn Sie also glauben, daß das "k"

der obigen Mitteilung ein "r" ist, drücken Sie K, gefolgt von R. Damit erscheint das "r" unter jedem "k" in der Mitteilung. Auf diese Weise erhalten Sie allmählich eine zweite, lesbare Mitteilung.

## Teilweise entschlüsselte Mitteilung

Wirkliche  
Buchstaben



Teilweise  
entschlüsselte  
Mitteilung

Auf der linken Seite des Bildschirms befindet sich eine Liste der in der verschlüsselten Mitteilung enthaltenen Buchstaben und die Anzahl ihres Auftretens. In der Abbildung kommt der Buchstabe "k" 32 Mal vor. Wenn Sie richtig geraten haben, daß k = r ist, wissen Sie nun, wo im Text sich die 32 R befinden. Wenn Ihnen ein Fehler unterlaufen ist oder Sie einen Austausch rückgängig machen möchten, drücken Sie die Taste für den Codebuchstaben, gefolgt von der Leertaste. Damit verschwindet der ersetzte Buchstabe aus der zweiten Reihe.

Wenn Sie bereits eine Anzahl der Buchstaben ohne Erfolg zu erraten versucht haben und zurückwollen, betätigen Sie die F10-Taste. Damit kehren Sie zum Ausgangspunkt Ihrer Mitteilung zurück. Nur die richtig geratenen Buchstaben bleiben sichtbar.

Wenn Sie wirklich steckengeblieben sind und Hilfe brauchen, drücken Sie F1. Der Computer geht alle Möglichkeiten durch und findet den richtigen Buchstaben. Das nimmt jedoch einige Zeit in Anspruch, demnach ist es besser, Sie versuchen es selbst.

Wenn Sie genügend Buchstaben ersetzt haben, um die Mitteilung entzifferbar zu machen, übernimmt die Software den Rest und füllt die Mitteilung ganz aus.

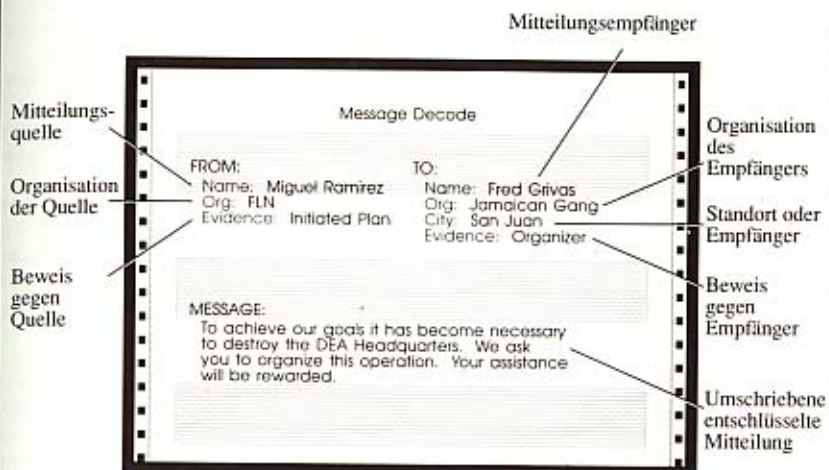
Auf dem untersten Schwierigkeitsgrad des Spiels leistet der Computer beträchtliche Hilfe. Das erfordert zwar Zeit, aber Sie bekommen den richtigen Buchstaben, um Ihnen auf den Weg zu helfen. Auf der schwierigsten Ebene sind die Codes weitaus schwerer zu knacken.

Nicht nur fehlen die Zwischenräume zwischen den Wörtern, die gebräuchlicheren Buchstaben können auch jeweils mehr als einen Codebuchstaben haben.

Beispiel: Der Buchstabe "z" erscheint überhaupt nicht in der Mitteilung, "e" dagegen 32 Mal. Statt nun "b" 32 Mal als Code für "e" zu benutzen und "l" = "z" überhaupt nicht, setzt man "b" und "l" je 16 Mal als Code für "e" ein. Da sich in der ursprünglichen Mitteilung kein "z" befindet, hat man einen Buchstaben übrig. Es kann so viele Doppelpersatzbuchstaben in der Codierung geben, wie es Buchstaben gibt, die in der Mitteilung nicht vorkommen.



## Mitteilungsentschlüsselung



Nach Entschlüsselung der Mitteilung zeigt der Computer einen abgekürzten Bericht seines Inhaltes an, einschließlich der Angaben zum Absender und Empfänger. Die Mitteilung kann Einzelheiten über die Organisation und Standort des Senders oder Empfängers sowie ihre Rolle im Verbrechen enthalten. Zeigt er die Rolle eines Beteiligten auf, ist das der "rauchende Colt"-Beweis, der ihn überführt. Er kann festgenommen werden.

Mitteilungen können über das Verbrechen soviel wesentliche Information enthalten, daß ihr Wert nicht unterschätzt werden sollte.

---

## Verfolgungsjagden im Auto

### Kommentar



Beschattung eines Verdächtigen ist ein wesentlicher Teil einer Ermittlung und erfordert beträchtliches Geschick von Seiten der Polizei und Sicherheitsbehörden. Der Zweck einer Beschattung ist, die Leute zu identifizieren, mit denen der Verdächtige spricht oder Gegenstände austauscht, die Stellen aufzuspüren, an denen er Gegenstände fallen läßt oder versteckt und herauszufinden, wohin er geht.

Je besser ausgebildet und je wachsamer die Zielperson ist, desto schwieriger ist es, ihr ohne aufzufallen zu folgen. Feindagenten sind darauf gedrillt, bis zum Äußersten vorzugehen, um mögliche Beschattungen loszuwerden oder es den Verfolgern schwer zu machen, ihnen überhaupt zu folgen. Agenten des FBI folgten John Walker mehrere Stunden lang, während dieser sich gelassen von Norfolk über Virginia bis in die Vorstädte von Washington schlängelte, um dort seine geheime Mission zu erfüllen, die zu seiner Verhaftung führte.

Es werden Sondereinheiten speziell zu Beschattern ausgebildet, die ihre Arbeit entweder zu Fuß oder im Auto ausführen. Eine Beschattung ist normalerweise Teamarbeit, an der viele Menschen und Autos beteiligt sind. Ein argwöhnischer Verdächtiger dreht sich immer nach bekannten Gesichtern oder Autos um. Stehen genügend Kräfte zur Verfügung, werden die Teams so eingesetzt, daß sie den Verdächtigen von allen Seiten einrahmen. Sie werden von Ersatzteams abgelöst, so daß der Verdächtige nie dasselbe Gesicht zweimal zu sehen bekommt. Nach Möglichkeit setzen die Sicherheitsbehörden auch Hubschrauber zur Beobachtung von Fahrzeugen ein.

---

### Beobachtung bei Covert Action



Es kommt bei einer Verbrechenuntersuchung der Zeitpunkt, wo die Beschattung eines Verdächtigen von Nutzen sein kann. Wenn Ihr Anhaltspunkt in einer bestimmten Stadt ein Gesicht ist und Sie wissen wollen, welcher Organisation der Verdächtige angehört oder wo sich sein Hauptquartier befindet, beschatten Sie ihn.

Zunächst umstellt man den Ort, an dem der Verdächtige am wahrscheinlichsten auftauchen wird. Wenn zum Beispiel seine Organisation bekannt ist, wären das Hauptquartier dieser Organisation, dann die Hauptquartiere verbündeter Organisationen eine gute Möglichkeit. Wenn Sie den Verdächtigen aus einem Gebäude herauskommen sehen, können Sie das Beobachterteam verständigen und dem Verdächtigen zu seinem Hauptquartier folgen. Eine Alternative ist, sein Auto elektronisch zu verfolgen, wie bereits im Abschnitt Elektronische Autospurleser, Seite 67, erörtert.

Indem Sie dem Fahrzeug des Verdächtigen heimlich folgen, finden Sie die Adresse seines Bestimmungsortes heraus. Dort kann sich wichtige Information befinden, die Sie sich mit Anzapfung der Leitung oder einem Einbruch zugänglich machen können.

Die lokale CIA-Dienststelle stellt Ihnen alle notwendigen Fahrzeuge und Hilfstteams zur Verfügung. Die Fahrzeuge haben unterschiedliche Merkmale, und es liegt an Ihnen, sich die zwei für diese Aufgabe am besten geeigneten auszuwählen. Schnelle Autos sind nützlich, um an den Verdächtigen durch Nebenstraßen frontal heranzukommen. Unauffällige Autos können sich länger in der Sicht des Verdächtigen aufhalten, ohne daß er sie identifizieren kann. Wendige Autos können sich um 180 Grad drehen. Fahrzeuge mit Zielverfolgungsgeräten können ständig die Fahrtrichtung des Verdächtigenautos berichten.





Mit jedem neuen Spiel von *Covert Action* bestimmen Sie, wieviel Fahrausbildung Sie erhalten. Die Schwierigkeit, die Sie beim Fahren haben, und der Argwohn der Verdächtigen hängen vom Schwierigkeitsgrad ab, den Sie in den Optionen vor dem Spiel und der Fahrausbildung setzen.

Die Fähigkeit, Auto zu fahren, ist auch anderweitig von Nutzen. Sie können Verdächtige festnehmen, indem Sie sie im Auto verfolgen. Dies wird im Abschnitt Festnahmen durch Verfolgungsjagd im Auto (Seite 79) erläutert. Ist die Wachsamkeit der Feinde in einer Stadt ausreichend angestiegen, sind sie hinter Ihnen her. Sie befinden sich dann wieder in einer Verfolgungsjagd, mit dem Unterschied, daß Sie diesmal der Verfolgte sind. Gelingt es dem Feind, Sie zu fangen, drängt er Sie von der Fahrbahn herunter und versucht, Sie gefangenzunehmen. Mit höchsten Fahrkünsten können Sie entkommen.

Das gleiche, nachstehend beschriebene Verfahren wird angewendet, um einem Verdächtigen im Auto zu verfolgen, eine Festnahme vom Auto aus vorzunehmen und durch Fahrkunst dem Feind zu entkommen.

## Verfolgungsfahrzeuge

### Fahrzeugbeschreibung

	Max. Speed: (Tracking) 60 mph Handling: Fair Conspicuousity: Moderate	} Fahrzeug- attribute
	Max. Speed: (Tracking) 80 mph Handling: Fair Conspicuousity: High	
	Max. Speed: (Tracking) 40 mph Handling: Fair Conspicuousity: Low	
	Max. Speed: (Tracking) 40 mph Handling: Excellent Conspicuousity: Moderate	

## Autofahren



**Auswahl des Fahrzeugs:** Für die Beschattung eines Verdächtigen oder seine Festnahme durch Verfolgungsjagd im Auto, müssen Sie zunächst zwei Fahrzeuge auswählen, und zwar eins nach dem anderen. Dazu wird die Hintergrundaufhellung mit den Richtungstasten oder den Pfeiltasten auf dem Zehnerblock oder der Joystick auf das Auto Ihrer Wahl geführt. Anschließend wird die Return-Taste, die Leertaste oder der Feuerknopf 1 betätigt. Sie können nicht zweimal das gleiche Auto wählen.

**Fahrzeugattribute:** Die Autos entscheiden sich durch vier verschiedene Merkmale: Höchstgeschwindigkeit, Handhabung, Auffälligkeit und Spurverfolgung. Die Höchstgeschwindigkeit ist jeweils 60, 100 oder 130 Stundenkilometer. Die Handhabung ist entweder mittelmäßig (normal) oder ausgezeichnet. Eine ausgezeichnete Handhabung erlaubt Wendungen von 180 Grad. Die Auffälligkeit ist entweder gering, mäßig oder hoch. Ihr Auto ist entweder mit einem Spurverfolgungsgerät, das die geographische Fahrtrichtung des Feindautos verzeichnet, ausgerüstet oder nicht.

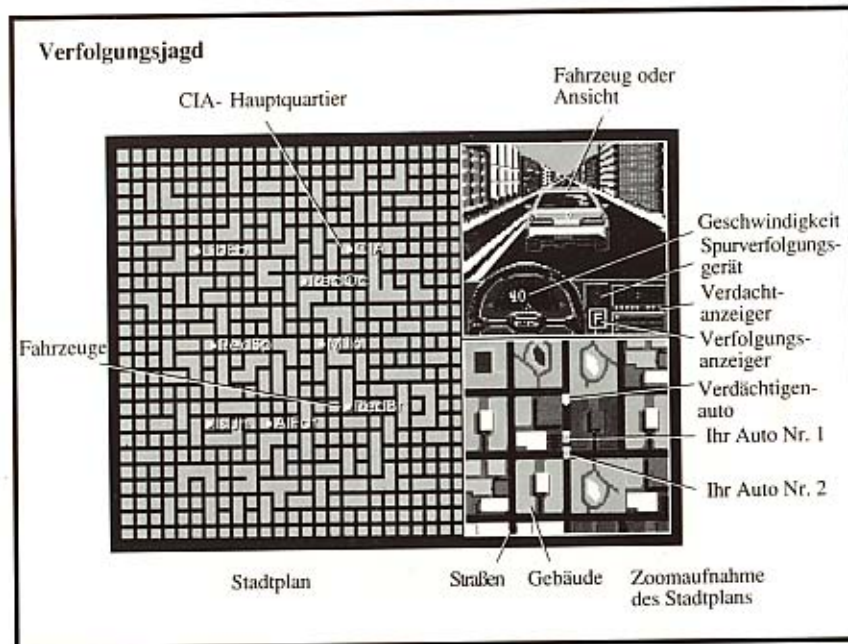


**Anzeige der Verfolgungsjagd:** Alle Autofahrtsequenzen werden auf der Verfolgungsjagdanzeige angezeigt. Diese Anzeige besteht aus drei Fenstern: auf der linken Seite befindet sich der Stadtplan, oben rechts die Windschutzscheibe, unten rechts die Nahansicht der Stadt. Der Stadtplan zeigt die Straßen der Stadt, die Standorte einiger bekannter Organisationen, Fahrzeug oder Fahrzeuge des Feindes und Ihr Fahrzeug oder Ihre Fahrzeuge. Im Windschutzscheibenfenster können Sie alle sich in Sichtweite befindenden Autos und Ihr Amaturenbrett sehen. Nahansicht der Stadt zeigt Teile der Stadt im Detail.

**Amaturenbrett:** Auf dem Amaturenbrett Ihres Autos befindet sich der Tachometer, so daß Sie immer Ihre aktuelle Geschwindigkeit im Auge haben sowie das Spurverfolgungsgerät, sofern es eins gibt (siehe unten). Ein Verfolgungsanzeiger gibt an, ob das Fahrzeug dem Verdächtigen folgen soll (siehe unten) und eine Reihe kleiner Lampen fungieren als Verdachtanzeiger. Je verdächtiger sich Ihr Auto macht, desto mehr dieser Lämpchen leuchten auf. Fangen diese an zu blinken, ist Ihr Wagen höchst verdächtig.

**Steuerung:** Sie steuern eins der Autos zur Zeit. Das gerade gesteuerte Auto wird mitten im Nahansichtsfenster gezeigt und hat eine blinkende Markierung. Wenn Sie zwei Fahrzeuge operieren, *schalten* Sie mit der Leertaste von einem auf das andere um.

Mit den Richtungs- oder Pfeiltasten können Sie Ihr Auto nach unten, nach oben, nach links und nach rechts *lenken*. Die Wendebefehle sind stadtplan-, nicht fahrzeugbezogen. Eine kleines Wendesignal zeigt an, daß an der nächsten Kreuzung abgebogen werden muß. Fahrzeuge, denen der Befehl, abzubiegen oder zu "folgen" nicht erteilt wurde, fahren geradeaus weiter.



**Spurverfolgungsgerät:** Ist Ihr Fahrzeug mit einem Spurverfolgungsanzeiger ausgerüstet, ist dieser im Windschutzfenster zu sehen, wenn das Fahrzeug gesteuert wird. Die blinkenden Pfeile zeigen die Fahrtrichtung des feindlichen Gefährts im Verhältnis zu der Position Ihres Autos auf dem Stadtplan an. Wenn sich also Ihr Auto in die untere Richtung des Stadtplanes begibt, während der obere Teil des Spurverfolgungsgerätes blinkt, heißt das, daß sich das Auto des Verdächtigen nördlich von Ihnen und zum oberen Ende des Stadtplanes hin befindet. Sie müssen wenden. Wie gesagt, die Anzeige zeigt die Position des Verdächtigenautos auf dem Plan in Beziehung zu Ihrem Auto an.

**Sichtbarkeit:** Bei Tageslicht können Sie das Auto des Verdächtigen die Straße hinunter bis zu sechs Straßen weiter sehen, des Nachts hingegen nur zwei.

Wenn ein Verdächtiger abbiegt, wird seine letzte bekannte Position auf der Karte in gedämpfter Farbe gezeigt.

**Eine Verfolgungsjagd beenden:** Wenn Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt die Jagd abbrechen möchten, drücken Sie die Escape- Taste. Damit ist die Verfolgungsjagd ergebnislos beendet. Sie können zum Stadtmenü (City Location Menu) zurückkehren.

## Einen Verdächtigen beschatten



*Max drückte sich auf der Straße gegenüber von einem Wohnblock herum, den eine Zelle des Red Battalion sich zum Versteck erkoren hatte. Baaders PRA hatte vor einiger Zeit mal mit dem Battaillon etwas zu tun gehabt, und Max hoffte, daß der Verdächtige in Verbindung geblieben war. Der CIA-Verbindungsmann wartete mit zwei Autos um die Ecke herum. Alle anderen Anhaltspunkte waren zur Zeit Sackgassen, dies war die einzige mögliche Spur. Alles war bereit, jetzt galt es abzuwarten.*

*Zwei Leute verließen das Haus, sie wiesen aber keinerlei Ähnlichkeit mit den Interpolphotos auf, die eine Person war darüberhinaus noch vom falschen Geschlecht. Als Max diskret weiterwartete, kam erneut jemand heraus.*

*Kein Zweifel, das war unser Knabe. Er sah sogar noch ziemlich gelassen aus.*

*Mit geübter Leichtigkeit sprintete Max zu den Autos und gab das Los-Signal.*

*Er glitt hinter das Steuer eines alltäglich aussehenden Sedans, startete den Motor und verschmolz mit dem Verkehr, ein paar Autos hinter Baader. Das CIA-Auto fuhr eine Parallelstraße hinunter, bereit hinüberzukommen und sich an den Verdächtigen zu heften. Baader schien von ihrer Anwesenheit nichts zu merken und versuchte keine Tricks. Nach mehreren Blocks tauschten das CIA- Auto und Max die Positionen. Das CIA-Auto fuhr nun hinter dem Verdächtigen her, während Max in einer der Seitenstraßen verschwand, um vor dem Auto des Verdächtigen wieder aufzutauchen. Eine Viertelstunde später, als Max sich wieder hinter dem Verdächtigen befand, hielt Baader vor einem kleinen Bürogebäude an und ging hinein.*

*Max fuhr um die Ecke, parkte außer Sicht des Gebäudes und griff nach seinem Anzapfungs kit.*





Um einen Verdächtigen zu beschatten, gehen Sie zu einer Stelle in der Stadt, an der der Verdächtige am wahrscheinlichsten auftauchen wird. Aus dem Menü City Location (Stadtmenü) wählen Sie die Option "Watch the Building" (Das Gebäude beobachten). Verläßt ein Verdächtiger das Gebäude, betrachten Sie sich genau sein Gesicht und entscheiden, ob Sie ihm folgen wollen. Handelt es sich hier um den falschen Mann und Sie wollen die Beobachtung abbrechen, drücken Sie die Escape-Taste. Ist es zwar der falsche Mann, aber Sie wollen das Gebäude weiterhin beobachten, wählen Sie die Option "Wait" (Warten). Ist dies Ihr Mann und Sie wollen ihm folgen, wählen Sie die Option "Follow Him" (Ihm Folgen).

Vor dem Start der Verfolgung gewinnen Sie einen schnellen Eindruck der Wachsamkeit des Verdächtigen. Er kann völlig arglos, sehr arwöhnisch oder ein Mittelding zwischen beiden sein. Drücken Sie die Return-Taste oder den Feuerknopf 1, um weiterzumachen.

Nachdem Sie Ihre Fahrzeuge, wie bereits erläutert, ausgewählt haben, fährt das Auto des Verdächtigen ab und die Verfolgungsjagd beginnt. Ihre Autos folgen dem Verdächtigen automatisch, nachdem dieser einen kleinen Vorsprung gewonnen hat. Wenn Sie nichts machen, verfolgen diese den Verdächtigen weiter. Wenn Sie Ihre Autos jedoch mechanisch folgen lassen, besteht die Gefahr, daß sie vom Verdächtigen sehr schnell identifiziert werden und er sich ab jetzt schwerer verfolgen läßt. Es ist also besser, Sie steuern Ihre Autos selbst, beschatten den Verdächtigen mit einem Auto zur Zeit und schicken das andere voraus.

**Wachsamkeit des Verdächtigen:** Der Zweck einer Beschattung ist, ungesehen herauszufinden, wohin der Verdächtige fährt. Erregen die ihm folgenden Autos seinen Verdacht, wird er wachsam bis alarmiert und wird versuchen, Ihnen einen Strich durch die Rechnung zu machen.

Der Argwohn eines Verdächtigen wird auf verschiedene Weise erregt. Zum ersten durch ein sehr auffälliges Auto, zum Beispiel wird ein teures, gestyltes italienisches Modell bemerkt und nicht so schnell wieder vergessen. Ein Verdächtiger vergewissert sich ständig im Rückspiegel und merkt sehr schnell, ob ein Auto beschleunigt oder lange Zeit hinter ihm herfährt. Dicht heranfahrende Fahrzeuge sind leichter zu bemerken, besonders wenn sie ohnehin schon von der auffallenden und teuren Sorte sind. Die richtige Wahl eines geeigneten Fahrzeugs und Ihre Fahrtaktiken sollten die Chance, daß der Verdächtige Sie bemerkt, verringern.

Machen Sie sich dem Verdächtigen gegenüber so wenig auffällig wie möglich, indem Sie sich ein langweiliges Fahrzeug nehmen und es mehr als einen Straßenblock entfernt halten, nicht mit überhöhter Geschwindigkeit fahren und außer Sicht verschwinden, wenn es zu heiß wird. Wenn Sie ein kaltes Auto herüberbringen können, bevor das sichtbare zu heiß wird, bleibt der Verdächtige ahnungslos.

Zu Beginn der Verfolgungsjagd sind Ihre Fahrzeuge unentdeckt oder kalt. Wird der Verdächtige im Laufe der Beschattung argwöhnisch, werden Ihre Autos warm. Besteht Gefahr, daß sich der Verdächtige Ihres Autos gewahr wird, wird es heiß und beginnt zu blinken. Bleibt ein heißes Auto zu lange im Blickfeld des Verdächtigen, wird er die Beschattung merken.

Ein alarmierter Verdächtiger beschleunigt sein Auto und versucht, Sie abzuschütteln. Er wird vielleicht seine geplante Fahrt aufgeben und irgendwo in der Stadt untertauchen.

**Gelungene Verfolgungsjagd:** Ihr Ziel ist, mit einem Ihrer Fahrzeuge so nahe wie möglich am Verdächtigenauto dranzubleiben, so daß Sie ihn anhalten sehen oder aber kurz danach. Auf diese Weise erfahren Sie seinen Bestimmungsort. Bei diesem mag es sich um sein Versteck handeln und damit um ein lohnendes Ziel für eine Untergrundaktion.



## Festnahme durch Verfolgungsjagd im Auto



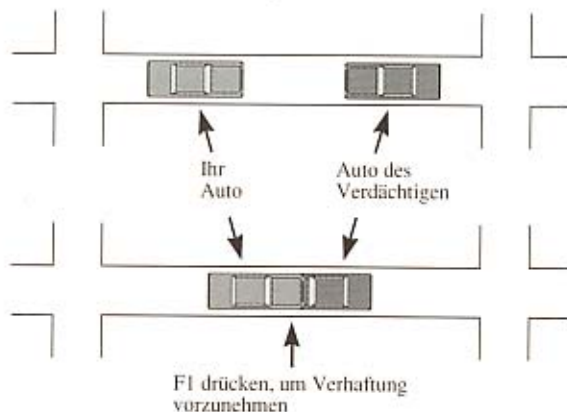
Max blinkte nach rechts ab, als er sich der Kreuzung näherte. Seine automatische Pistole lag auf dem Beifahrersitz bereit. Der Bericht vom verfolgenden Auto lautete, daß Lopez' Lieferwagen sich von rechts näherte. Lopez befand sich im Block, er war von hinten eingeklemmt.

Max bog ab, und Lopez' Auto befand sich 100 Meter entfernt allein auf der Straße. Er fuhr mit normaler Geschwindigkeit heran. Auf die Sekunde genau, schoß Max plötzlich in die andere Spur, drängte damit Lopez an die Straßenkante und zwang ihn zum Halten. Max sprang aus dem Auto und bohrte dem überraschten Drogenhändler seine Automatic ins Gesicht.



Eine schnelle Verhaftung läßt sich oft bewerkstelligen, indem das Versteck des Verdächtigen beobachtet und sein Erscheinen abgewartet wird. Wenn er auftaucht, verfolgen Sie ihn mit Ihren Fahrzeugen, drängen ihn von der Fahrbahn und nehmen ihn fest.

### Festnahme durch Verfolgungsjagd



### Vorgehen: Eine Festnahme durch

Verfolgungsjagd im Auto verläuft wie eine normale Verfolgungsjagd im Auto, abgesehen davon, daß Sie das Auto des Verdächtigen nicht nur im Auge behalten wollen, sondern auch frontal auf ihn zufahren und ihn von der Fahrbahn drängen wollen. Lassen Sie ihn nicht aus dem Auge und schneiden Sie ihm den Weg mit einem Ihrer aus der entgegengesetzten Richtung kommenden Autos ab. In dem Augenblick, indem Sie frontal mit dem Verdächtigenauto zusammentreffen, drücken Sie F1, um ihn festzunehmen. Wenn Sie die F1-Taste in genau dem richtigen Moment gedrückt haben, ist die Festnahme gelungen.

Drücken Sie die F1-Taste, wenn das Vorderteil Ihres Autos das Vorderteil des Verdächtigenautos nicht berührt oder überdeckt, passiert gar nichts. Die Verfolgungsjagd kann weitergehen, nur ist der Fahrer jetzt auf der Hut und wird schwerer zu fangen sein.

Nach einer gelungenen Festnahme wird der Verdächtige in Ihr Hauptquartier gebracht und verhört. Haben Sie "rauchender Colt"- Beweise gegen ihn vorliegen, wird er ins Gefängnis gesteckt.

## Dem Feind ausweichen



*Max fuhr schon ein paar Minuten, als ihn sein sechster Sinn auf Gefahr aufmerksam machte. Nach einigen wahllosen Abbiegungen und sorgfältiger Beobachtung aus seinem Rückspiegel hatte Max ein oder auch zwei ihm folgende Autos identifiziert. Auf das Gaspedal zu treten, hatte keinen Zweck. Sie blieben dran.*

*Daß Max sich in dieser Stadt noch nicht auskannte, erschwerte die Sache. Er machte eine falsche Abbiegung und fand sich in einer blockierten Straße wieder. Am Ende dieser Sackgasse sprang Max aus dem Wagen, wobei er schnell noch eine Waffe und einige Granaten ergriff. Das erste der Verfolgerautos hielt ebenfalls an und mehrere Gangster sprangen heraus und gingen in Deckung. Während Max die Situation taxierte, schossen die ersten Kugeln über ihn hinweg.*



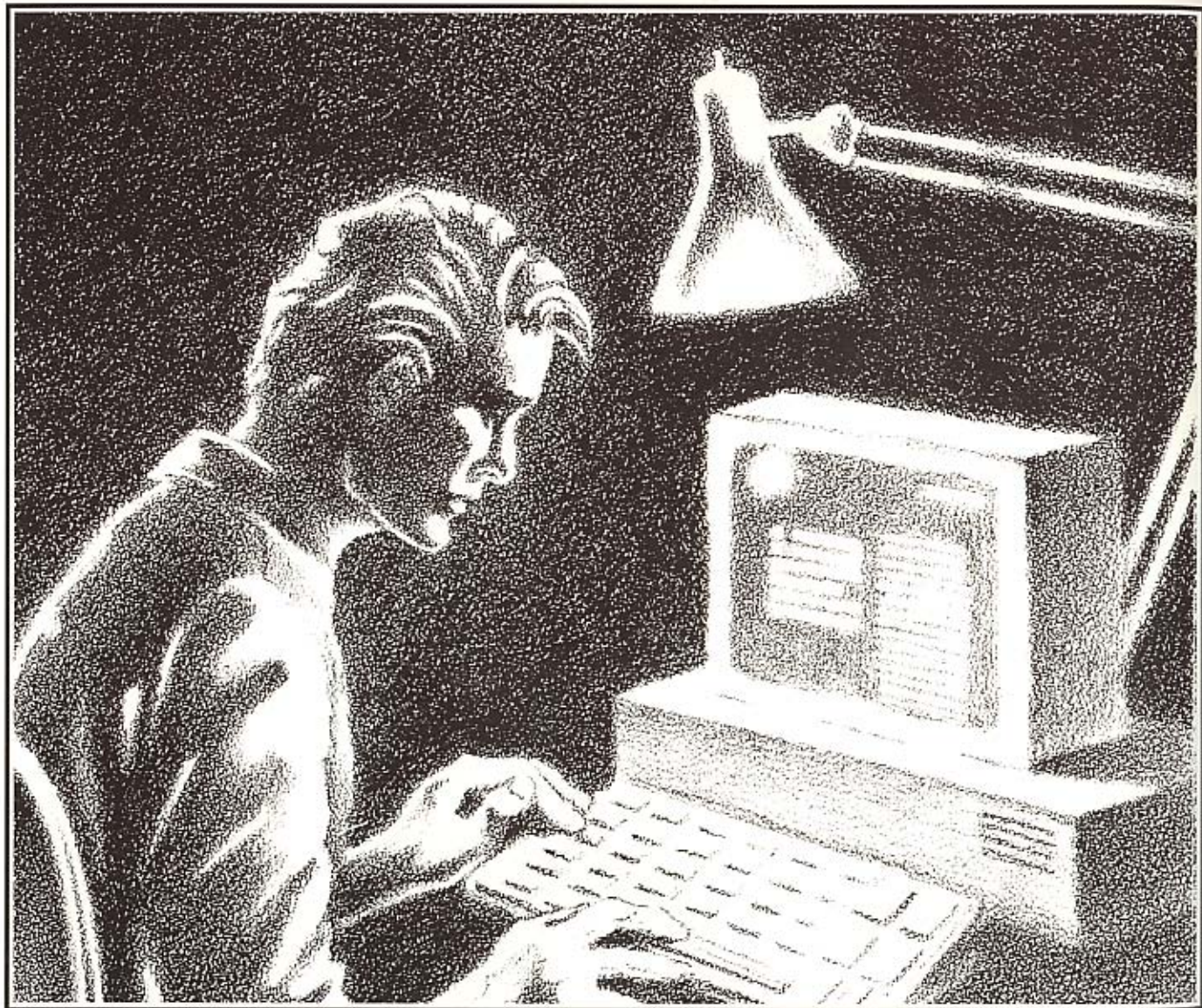
Je mehr Zeit Sie in einer Stadt verbringen, je mehr Untergrundaktionen Sie ausführen und je mehr Fehler Sie machen, desto wachsamer werden die hiesigen Feinde. Wenn diese Ihrer Anwesenheit gewahr werden, können Sie Ihnen eine Killergang hinterherhetzen. Diese Gang versucht, Sie gefangenzunehmen, indem sie Sie im Auto verfolgt und von der Fahrbahn drängt - in anderen Worten, es ist der gleiche Vorgang wie im umgekehrten Fall. Wenn Sie Ihre Fahrkünste voll zum Einsatz bringen und sich nicht von der Fahrbahn verdrängen lassen, gibt der Feind schließlich auf und fährt davon.

Hat man Sie jedoch von der Fahrbahn gedrängt, kommt es zu einem Schußwechsel zwischen Ihnen und Ihren Verfolgern. Gelingt es dem Feind, Sie viermal zu treffen, sind Sie gefangen. Gehen Sie als Sieger aus dem Kampf hervor, bleiben Sie frei und können mit Ihren Ermittlungen fortfahren.

**Einer Verfolgungsjagd entgehen:** Sie können einer Verfolgungsjagd entgehen, indem Sie aus Ihrem Auto entfliehen. Versuchen Sie an dem Gebäude einer sich auf dem Stadtplan befindenden Organisation vorbeizufahren, drücken Sie F2, womit Sie das Auto verlassen und sicher im Gebäude landen.









# 5. Zusätzliche Informationen

## Organisationen



Die Verdächtigen, auf die Sie während Ihrer Ermittlungen stoßen, sind alle Mitglieder der einen oder anderen Organisation. Diese Organisationen sind unabhängige Gruppen, arbeiten jedoch zusammen, wenn es ihren Zwecken dient. Das Schwergewicht ihrer Aktivitäten fällt in eine von drei Kategorien: Internationales Verbrechen, Terrorismus oder Spionage. Davon abgesehen, kann die Orientierung der Organisationen von linkem Sozialismus bis zu rechtem militärischen Autoritarismus reichen. Die Gewalttätigkeiten, mit denen sie assoziiert sind, und die traurige Berühmtheit, der sie sich erfreuen, variiert ebenfalls.

Es folgt eine kurze Beschreibung der Organisationen, die Ihnen begegnen könnten.

### Colombián Cartel

Hauptsächlich in und um Medellín angesiedelt, ist das kolumbianische Kartell eine Konföderation von Geschäftsleuten und die größte Gruppe von Exporteuren und Großhändlern, die illegale Drogen nach Nordamerika einschleusen. Sie handeln zumeist mit Kokain und Kokainderivaten und machen einen Riesenprofit. Sie üben große Macht in Kolumbien aus und haben teilweise Kontrolle in anderen Staaten erworben. Die Menschen in Kolumbien versuchen inzwischen, gegen sie anzugehen, und einige Kartellmitglieder haben bereits mit dem Leben oder mit Gefängnis bezahlen müssen. Der Krieg geht jedoch weiter. Die Mitglieder des Kartells haben sich als äußerst gewalttätig erwiesen.

### Death Squad

In verschiedenen süd- und mittelamerikanischen Ländern, in denen das Militär die Macht in der Hand hat, sind rechte Todeskommandos aus dem Boden geschossen, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, den Status quo zu bedrohen. Sie sind international berüchtigt wegen Ermordungen von Kirchenführern und ihrer Beteiligung am Verschwindenlassen von Studenten und Dissidenten. Selbst wo sich das Militär inzwischen gezügelter verhält, haben diese Gruppen oft eine geheime Existenz aufrechterhalten. Sie sind heutzutage weniger politisch motiviert und arbeiten gegen Bezahlung für das eingessene Establishment.



Colombián Cartel



Death Squad



Dignity Battalion

## Dignity Battalion

Die Mitglieder des sogenannten Würdebataillons sind hauptsächlich verarmte und arbeitslose Menschen aus Mittelamerika. Diese Horden dienen ihren charismatischen Diktatoren. Sie bilden den Bestand, aus dem der Kader vielversprechender Agenten rekrutiert werden kann. Ihre aktiven Zweige haben viele illegale Operationen ausgeführt, die die Macht ihrer Anführer erweitern sollte, darunter die Ermordung von Oppositionsführern. Bisher haben sie noch keine äußerste Gewalt an den Tag gelegt, das kann jedoch mit der Zeit noch kommen.

## Direct Action

Diese linke französische Terroristengruppe ist für Bombenanschläge, Banküberfälle und Attentate verantwortlich. Dank ihrer erfolgreichen Banküberfälle ist sie gut bemittelt und ausgerüstet. Sie steht mit anderen europäischen Linksrgruppen in Verbindung und hat gelegentlich auch mit ihnen zusammengearbeitet. Ihre Operationen sind hauptsächlich auf Frankreich oder Westeuropa konzentriert. Sie ist bemüht, die radikalen Linksbewegungen der 60er und 70er Jahre wieder auferstehen zu lassen. Sie hat eine Reihe von Gewalttaten gegen Gerichte, Computergesellschaften und die Ecole Militaire ausgeübt, hat bisher jedoch noch nicht äußerste Gewalt angewendet.



Direct Action



FLN

## FLN (Force de Liberation Nationale)

Diese linke Terroristengruppe operiert in El Salvador und anderen südamerikanischen Ländern. Sie will sich mit dem Sturz ihrer Diktatoren nicht zufrieden geben, sondern will das Ende der großen Geschäfte und dafür eine sozialistischere Regierung sehen. Sie hat Entführungen und einige Ermordungen auf dem Kerbholz, darunter die von Missionaren und Kirchenführern. Sie ist zu äußerster Gewalt fähig.

## Haitian Junta

Seit dem Sturz der Duvaliers haben eine Reihe von starken Männern und Cliquen mit der Regierung Haitis Fußball gespielt. Während von Woche zu Woche andere Sieger aus dem Spiel hervorgehen, ist der eigentliche Verlierer die Bevölkerung dieser verarmten Nation. Die Junta scheint die Macht fest in der Hand zu haben, die Frage ist nur, wer sich an der Spitze befindet. Sie hat sich der Aufrechterhaltung ihrer Machtstellung verschrieben, was sie zu illegalen Handlungen innerhalb und außerhalb Haitis verleitet hat, darunter auch Drogenhandel.



Haitian Junta





**Iraqi SP**

## **Iraqi SP**

Die irakische Geheimpolizei ist im Nahen Osten und Europa sehr aktiv. Ihre Mitglieder verfolgen hauptsächlich iranische Dissidenten und Menschen, die eine Gefahr für das gegenwärtige Regime darstellen, ganz gleich ob im In- oder Ausland. Die Übernahme von Kuwait und das darauf über Irak verhängte internationale Embargo hatte zur Folge, daß die Geheimpolizei ihre westlichen und arabischen Gegner noch viel schärfer angreift.

## **Jamaican Gang**

Eine lockere Konföderation von Drogenhändlern, die es für zweckmäßig hielt, ihre Ressourcen und Informationen zusammenzutun, um das Geschäft zu heben. Sie operieren hauptsächlich in der westlichen Hemisphäre. Sie führen Drogen nach Nordamerika aus und haben äußerste Gewalt angewendet, wenn es galt, mit Konkurrenten oder Problemen in ihrer eigenen Organisation fertigzuwerden. In jüngster Zeit waren sie in Zusammenhang mit dem Massenmord von Komplizen in Baltimore gebracht worden. Sie sind nur an Profit interessiert und scheuen auch nicht vor äußerster Gewalt zurück, um ihr Geschäft zu fördern.

## **Libyan Embassy**

Da die libysche Regierung keine militärische Machtstellung in der Welt erringen konnte, unterstützt sie stattdessen internationale Terroristengruppen. Ihren Botschaften angeschlossene Agenten sind mit einer Reihe von Terroristenakten in Zusammenhang gebracht worden, inaktiven sowie passiven Rollen. Dazu gehören das Bombenattentat auf einen Nachtclub in Deutschland und ein Anschlag auf einen Flughafen in England. Ihr Operationsfeld liegt hauptsächlich im Osten und Europa. Ihr Interesse gilt der Vernichtung reicher westlicher Demokratien und dem Erhalt eines gewissen Maßes an Nationalstolz.

## **M-18**

Diese linke kolumbianische Guerilla-/Terroristenbewegung ist am berüchtigtsten für ihre Übernahme des Gerichtspalastes in Bogotá im Jahre 1985. Es wurden dabei und dem anschließenden Angriff der kolumbianischen Armee mehr als 100 Personen getötet. Mit dem Verlust so vieler wichtiger Mitglieder haben sich die Aktivitäten der Gruppe beträchtlich verringert. Ursprünglich gegründet, um einer marxistischen Regierung an die Macht zu helfen, gab es in letzter Zeit Zeichen von einer Zusammenarbeit zwischen M-18 und den Drogenkartellen Kolumbiens. Sie sollen nur in Nord- und Südamerika operieren und sind zu äußerster Gewalt fähig.



**Jamaican Gang**



**Libyan Embassy**



**M-18**



**Mafia**

## **Mafia**

Die Mafia ist das größte und am besten organisierte Verbrechersyndikat in den Vereinigten Staaten. Ihre Mitglieder stammten ursprünglich aus den armen Einwanderern, die um die Jahrhundertwende aus Italien nach Amerika kamen. Sie sind hauptsächlich an ihren illegalen Geschäften interessiert, scheuen aber nicht vor Gewalttaten zurück wenn es um Profit geht oder darum, Streitigkeiten auszutragen. Die Mafioso sind Spieler, Erpresser und kontrollieren die Gewerkschaften. Sie sind aber weniger in Drogengeschäfte verwickelt, als allgemein angenommen wird.

## **Marxists**

Die Marxisten sind eine kleine, aber fanatische Gruppe von Arabern, die entschlossen sind, die marxistischen Ideale in den Nahen Osten zu verpflanzen. Da sie nicht nur das Establishment bekämpfen, sondern auch fundamentalistische Reaktionen, steht ihnen ein langer Kampf bevor. Bisher haben sie keine größeren Terrorakte auf ihrem Konto.

## **Mercenaries**

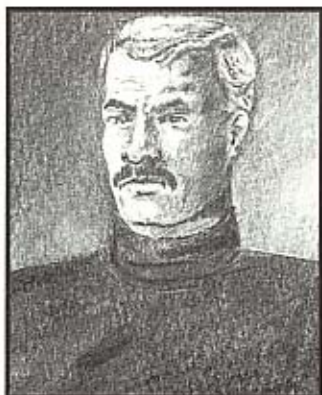
Durch den Sturz der Diktatoren im Nahen Osten und Südamerika ihrer Aufgabe entzogen, leisten kleine Söldnertruppen nun illegale Arbeit für den meistbietenden Auftraggeber. Sie sind auf Befehl zu äußerster Gewalt oder größter Verstoßenheit fähig, sind aber nur bedingt effektiv. Sie besitzen weder die Hingabe noch den Fanatismus der meisten anderen Gruppen und würden daher auch keine Aufträge annehmen, die einer Selbstmordmission gleichkäme, und weichen vor wirklichem Widerstand zurück. Es wird angenommen, daß sie in letzter Zeit an einem Coup in Libyen beteiligt waren.

## **Muslim Jihad**

Eine pro-iranische libanesische Fundamentalistengruppe, die eine besonders gewalttätige Kampagne mit Entführungen, Bombenanschlägen und Attentaten auf westliche Bewohner im Nahen Osten geführt hat. Sie erhalten ihre Befehle anscheinend nicht aus Iran, sympathisieren aber mit der fundamentalistischen Regierung und ihren Interessen. Sie möchten fundamentalistische Regierungen an der Spitze aller islamischen Länder und die Ausrottung der dekadenten westlichen Demokratien sehen. Sie sollen in Beirut am Bombenattentat auf die Kaserne des amerikanischen Marinekorps und dem Mord am Präsidenten der amerikanischen Universität teilgenommen haben.



**Marxists**



**Mercenaries**



**Muslim Jihad**





PRC

### **PRC (Palestine Revolutionary Council)**

Ein Ableger des militärischen Armes der PFO, wird diese "Dachorganisation" der Terroristengruppen von der syrischen Regierung unterstützt. Sie widmet sich der Wiederherstellung des palästinenser Staates und war an vielen berühmten Terroristenattacken beteiligt, darunter an der Entführung eines italienischen Passagierschiffes, verschiedener Flugzeuge und blutigen Angriffen auf den Flughafen Roms.

### **PFO (Palestine Freedom Organization)**

Will die Wiederherstellung Palestinas. Diese große Organisation hat Vorposten im ganzen Nahen Osten und einem großen Teil von Europa. Die Mitglieder waren an vielen Terroristenakten beteiligt, die meisten ihrer Gewalttaten werden jedoch von fanatischen Splittergruppen ausgeführt.

### **PIFA (Provisional Irish Freedom Army)**

Eine Fraktion der Gruppe, die in den zwanziger Jahren die irische Unabhängigkeit von Großbritannien erzwang, ist diese Terroristengruppe für viele große Bombenanschläge und Attentate in Nordirland und England verantwortlich. Sie haben den Mord an Lord Mountbatten, das Bombenattentat auf die Household Cavalry im Hyde Park und die immer noch erfolgreichen Attentate auf britische Soldaten auf dem Konto. Sie operieren hauptsächlich auf den britischen Inseln, haben aber auch Vertreter auf dem europäischen Festland und in Nordamerika. Eine äußerst gewalttätige Organisation, die sich die Vereinigung Irlands zum Ziel gesetzt hat.



PIFA

### **Red Army Faction**

Die deutsche linksgerichtete Rote Armee Fraktion entstand Ende der sechziger Jahre und ist zumindest teilweise verantwortlich für viele berühmte Entführungen, Ermordungen, Bombenattentate, worunter sich die Entebbe-Flugzeugentführung und der Angriff auf den Rhein-Main-Luftwaffenstützpunkt der USA befinden. Obwohl die Gründer und anfänglichen Anführer dieser Gruppe inzwischen nicht mehr am Leben sind - die meisten von ihnen haben im Gefängnis Selbstmord begangen - arbeitet sie weiter. Die RAF hat es sich zur Aufgabe gemacht, die westliche Kultur einem radikalen Wandel zu unterziehen. Sie operiert hauptsächlich in Europa und hat sich zu extremer Gewalt fähig gezeigt.



PFO



Red Army Faction





Red Battalion

### Red Battalion

Eine eine berühmte linksgerichtete Organisation, die Kontakte mit den meisten Terroristengruppen Europas und des Nahen Ostens hergestellt hat. Das Rote Bataillon spezialisiert sich auf Entführung und Ermordung von Richtern, Politikern und Geschäftsleuten. Sie hatte sogar eine Attacke auf die Jahreskonferenz der Christlichen Demokratischen Partei geplant. Die Mitglieder sind dafür bekannt, daß sie ihrem Opfer ins Knie schießen. Sie haben den Mord an dem ehemaligen Premierminister Aldo Moro verschuldet. Sie operieren hauptsächlich in Südeuropa und sind äußerst brutal.

### Red September

Der Rote September ist eine Splittergruppe der PFO, die als Antwort auf die blutige Vertreibung der Palästinenser aus Jordanien geformt wurde. Die Mitglieder sollen an verschiedenen Terroristenakten teilgenommen haben, darunter an dem Mord der Olympiateilnehmer. Viele der identifizierten Anführer wurden zur Strecke gebracht und vom Mossad umgebracht. Der Rote September gehört zu den Gruppen, die an der Wiederherstellung Palestinas interessiert sind, und ist darunter möglicherweise die brutalste.



Red September

### Revolutionary Guards

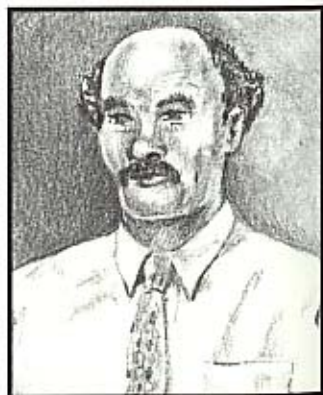
Die revolutionäre Garde wurde spontan während der iranischen Revolution geboren. Die Mitglieder sind aktive Verfechter der fundamentalistischen Bewegung. Sie haben sich mit dem Angriff auf die amerikanische Botschaft in Teheran ins Auge der Welt gebracht. Eine verwandte Gruppe versuchte einen Aufstand der Shi'ite-Fundamentalisten in Ägypten zu erheben, der zur Ermordung des Präsidenten Anwar Sadat führte. Außerhalb Irans führen sie eine Untergrundkampagne der Destabilisierung im Bestreben, ihre Revolution auf hauptsächlich islamische Staaten auszudehnen.



Revolutionary Guards

### Shining Way

Die linke Guerilla-Bewegung Leuchtender Pfad in Peru strebt nach einer marxistischen Regierung. Sie rekrutiert hauptsächlich Studenten, ist jedoch normalerweise nicht gewalttätig und wird praktisch von der Regierung toleriert. Bisher haben die Mitglieder zumeist mit friedlichen Mitteln gearbeitet, das heißt aber nicht, daß sie ihrer Sache nicht hundertprozentig hingeegeben sind und auch nicht, daß sie auf Provokation nicht gewalttätige Taktiken anwenden würden.



Shining Way



Amazon Cartel

## Amazon Cartel

Das Amazonas-Kartell ist eine zweite, kleinere Organisation, die in Kolumbien Drogenhandel betreibt. Sie arbeitet unabhängig von ihren größeren Nachbarn. Da sie alle ihre eigenen Gebiete abgesteckt haben, gibt es kaum Konflikte. Wie ihre großen Brüder neigt das Kartell zu Gewalttaten und ist mit dem Mord an verschiedenen DEA-Agenten in Mexiko und anderswo in Zusammenhang gebracht worden.

## Stassi

Was von diesem riesigen Spionage- und Terroristennetz nach der Wiedervereinigung Deutschlands noch verblieb, ging in den Untergrund. Jetzt arbeiten die Mitglieder für eigene Interessen. Sie sind nach wie vor dem Marxismus verschrieben und arbeiten für den meistbietenden Auftraggeber oder ums eigene Überleben. Sie befolgen weiterhin die ungeschriebenen Spielregeln der Geheimwelt und sind nicht übermäßig gewalttätig.

## Tupamaros

Nach dem "Robin Hood" der Inkas, Tupac Amaru, benannt, konzentriert sich diese linksrevolutionierende Terrorgruppe auf Überfälle auf Banken, Geschäfte, Waffenlager und sogar Spielkasinos. Je weniger Wirkung ihre Kampagne hatte, wofür zum Teil die Schwingung Uruguays nach rechts beitrug, desto verzweifelter und gewalttätiger wurde sie. Die Tupamaros sind inzwischen dazu vorgegangen, auf Polizisten und Soldaten sowie einen Amerikaner Attentate zu verüben. Eine neue Gruppe mit einem ähnlichen Namen und ähnlicher Ideologie ist vor kurzem in Peru entstanden.

## Unione Corsique

Auch als "French Connection" bekannt. Es handelt sich hier um ein internationales Verbrechersyndikat, das aus dem Nahen Osten illegale Drogen nach Europa und Nordamerika einführt. Diese von korsischen Schmugglern gegründete Gruppe hat heute ihren Sitz in Marseille und ist an vielen legalen und illegalen Geschäften beteiligt. Wenn es die Situation erfordert, wenden die Mitglieder Gewalt an, sonst ziehen sie es jedoch vor, allein gelassen zu werden und ihre Geschäfte blühen zu lassen.



Stassi



Tupamaros



Unione Corsique





Zusätzlich zu den bereits erwähnten Organisationen gibt es noch drei weitere, auf die Sie während Ihrer Ermittlungen stoßen können: KGB, MI-6 und Mossad. Diese Sicherheitsbehörden teilen oft ihre Interessen mit den USA und sind gelegentlich bereit, zu Hilfe zu kommen. Sie sind jedoch nicht immun gegen Infiltration und das Eindringen feindlicher Agenten. Selbst einer ihrer eigenen Leute kann an einer kriminellen Verschwörung beteiligt sein. Ein Superhirn kann sich jedoch die Kontrolle über diese Organisationen nicht verschaffen.

KGB: Das Staatsicherheitskomitee ist das Pendant der Sowjetunion zur CIA und dem FBI zusammengenommen und die größte Sicherheitsbehörde der Welt. Das Personal beträgt fast eine Million Menschen. Der KGB war immer sehr aktiv in seinen Spionage- und Untergrundaktionen, diese werden aber sicher aufgrund des beendeten Kalten Krieges zurückgehen. Zu seinen jüngsten Taten gehören der Walker-Spionagering, der Falke und der Schneemann in den Staaten. Der Schwerpunkt hat sich auf Industriespionage verlegt, um dem eigenen kranken Industriesektor auf die Beine zu helfen.

MI-6: Der britische Geheimdienst (Secret Intelligence Service) ist nach wie vor unter seiner alten Bezeichnung als das 6. Department der Military Intelligence - MI6 - bekannt. Er ist unter den Geheimdiensten vielleicht der engste Verbündete der Vereinigten Staaten und erfreut sich einer langen Tradition effektiver Beschaffung von Geheiminformation. Er hat sehr an Ruf eingebüßt, als die sowjetische Infiltration ans Licht kam. Es fehlt ihm auch an den Mitteln, die den Amerikanern zur Verfügung stehen. Der SIS sowie der SAS (Special Air Service) sind jedoch weiterhin aktiv und kompetent.

Mossad: Der israelische Sicherheits- und Geheimdienst ist für Spionageaufdeckung, Untergrundaktion und Gegenterrorismus verantwortlich. Seine Hauptfunktion besteht daraus, gegen Araberstaaten zu operieren, die eine Gefahr für Israel darstellen. Er wird für eine der wirkungsvollsten Sicherheitsorganisationen der Welt gehalten. Obwohl man von den Erfolgen des Mossads wenig liest, steckte er anscheinend hinter der Ergreifung in England eines Defektors, der Information über israelische Atomwaffen enthielt, und hinter dem Attentat auf eine Reihe von arabischen Agenten, die am Massaker bei der Olympiade in München beteiligt waren.



## Hinweise für den Spieler

Der neue Spieler muß wissen und verstehen, daß es bei Covert Action darum geht, ein Verbrechen, das geplant wird, zu untersuchen, nicht eins, das bereits stattgefunden hat. Sie sollen das Verbrechen verhüten. Das tun Sie am besten, indem Sie herausfinden, was vor sich geht und wer was tut. Sie können dann die Beteiligten festnehmen, bevor sie ihren Teil am Verbrechen ausüben.

Der Zeitfaktor ist das wesentlichste Hilfsmittel, deshalb müssen Sie effizient arbeiten. Jeder Zug in der Ermittlung sollte auf die Identifizierung der am Verbrechen Beteiligten gerichtet sein. Es gilt herauszufinden, welcher Organisation sie angehören und in welcher Stadt jedes Organisationsmitglied operiert. Sowie bekannt ist, daß ein Verdächtiger, der Mitglied der PFO ist, sich in Kairo befindet und Sie das dortige Versteck der PFO kennen, können Sie die notwendigen Beweise zur Festnahme des Verdächtigen durch Eindringen in das PFO-Versteck zusammentragen.

**Einbrüche:** Der Zweck jedes Einbruchs ist, Beweismaterial für die Überführung Verdächtiger zu sammeln und nach Information zu suchen, die Spuren zu weiteren Verdächtigen aufhut. Einbrüche sind von besonderer Bedeutung, da sie die beste einzelne Quelle zur Entdeckung von Mitteilungen zwischen zwei Beteiligten sind. Die Mitteilungen, die sich entschlüsselt lassen, können die gewünschten Informationen und Beweise enthüllen. Jede solcher Mitteilung trägt dazu bei, das Bild klarer zu zeichnen.

Einbrüche sind auch die gefährlichsten Handlungen, die Sie vollziehen. Es ist also höchste Vorsicht geboten. Werden Sie gefangengenommen, verlieren Sie nicht nur wertvolle Zeit, in der Sie sich von Ihrer Verletzung erholen müssen oder zu fliehen versuchen, der Gegner ist außerdem viel wachsamer geworden. Jegliche Aktionen werden sich nun schwieriger ausführen lassen, da überall mehr Wachen aufgestellt sind.

Der Hauptanteil der Ermittlung besteht aus Einbrüchen. Sie müssen lernen, dabei alle Türen, Schubladen usw. hinter sich zuzumachen. Beschaffen Sie sich so schnell wie möglich eine Tarnung. Dazu wird ein Wachtposten eliminiert, sobald dies einigermaßen risikolos durchgeführt werden kann. Benutzen Sie die Gasgranaten, um sich den Fluchtweg aus den Räumen bis zu einem Ausgang zu sichern. Schaffen Sie in einem Teil des Gebäudes mittels einer ferngesteuerten Granate eine Ablenkung, während Sie die Festnahme und die Flucht in einem anderen vornehmen. Bleiben Sie in Ihren Plänen jedoch flexibel, man weiß schließlich nie, was alles schiefgehen kann.

Bei einem Einbruch ist oft Geduld erforderlich. Gehen Sie nicht ins Nebenzimmer, wenn sich dort ein halbes Dutzend Wachtposten befindet! Scheuen Sie sich auch nicht, sich hinter den Möbeln zu verstecken.

Wenn Sie in ein Gebäude eindringen, um Information zu sammeln, denken Sie an den Photoapparat und den Safeknackerkit. Abhörgeräte könnten ebenfalls von Nutzen sein. Wollen Sie jemanden festnehmen, wären einige Granaten zweckmäßig. Sind die Wachen zahlreich vertreten und sehr wachsam, ist die Uzi- Maschinenpistole eine bessere Waffe, da sie schneller und akkurater schießt. Wenn keine Konfrontation stattfinden soll, ist die automatische Handfeuerwaffe ausreichend, vor allem wenn Sie aus dem Hinterhalt schießen.

Öffnen Sie bei der Suche nach Spuren und Hinweisen so viele Akten und Safes wie möglich, während Sie sich im Gebäude befinden. Standsafes können sich als besonders ergiebig erweisen, da sie oft so wichtige Information wie Listen der am Verbrechen Beteiligten enthalten oder den Gesamtplan des Verbrechens. Brechen Sie also möglichst viele von ihnen auf.

Die Computer der Feinde können bei der Ermittlung von großer Hilfe sein, wenn es Ihnen gelingt, das Paßwort zu umgehen und Zugriff zu gewinnen. Die Datenbanken können über viele Punkte Auskunft geben, darunter die Verstecke der Organisation, Adressen der Verdächtigen, Auffindungsorte der Drogen und anderes Beweismaterial. Sie können ebenfalls die belastenden Beweise vermitteln, indem sie die Rolle des Verdächtigen im Verbrechen preisgeben.

Granaten bieten eine Reihe von interessanten Optionen. Sie vorteilhaft einzusetzen, ist das Kennzeichen eines Profis. Um einen Ausbruch aus dem Gefängnis abzusichern, können sich Bombenfallen innerhalb und außerhalb der verteidigten Räume als nützlich erweisen.

**Elektronik:** Geschicktes Umgehen mit elektronischen Geräten ist Sache der Erfahrung. Bevor Sie einen Chip austauschen, müssen Sie sich genau vorstellen, wie sich dadurch der Fluß des Stroms verändert. Auf der untersten Schwierigkeitsebene ist es am besten, von der linken Seite der Schaltkarte aus vorzugehen. Auf allen anderen Ebenen geht man wohl am besten von rechts vor, da kompliziertere gedruckte Schaltungen, unbekannte Chips und WR-Chips eine viel schwierigere Aufgabe stellen.

**Entschlüsselung der Codes:** Sich an einige der Hinweise zu erinnern, kann die Dekodierung sehr erleichtern. So ist zum Beispiel "e" in der englischen Sprache einer der am häufigsten vorkommenden Buchstaben. Wenn Sie einen Code entschlüsseln, ersetzen Sie zunächst einmal den in der verschlüsselten Mitteilung am häufigsten auftretenden Buchstaben mit "e" und sehen, ob das irgendwohin führt. Ein weiterer häufig benutzter Buchstabe ist "t". Suchen Sie nach einem Wort mit drei Buchstaben, das mit "t" anfängt und mit "e" endet. Es handelt es sich hier bestimmt um "the". Schwierigere Verschlüsselung setzt für die gebräuchlichsten Buchstaben zwei Codebuchstaben ein und läßt die Zwischenräume zwischen den Wörtern aus. Hier fängt man am besten mit den Doppelbuchstaben an.

Verschlüsselte Mitteilungen sehen zuerst hoffnungslos aus, geben Sie aber nicht gleich auf! Selbst zwei richtige Buchstaben können einen schon über den Berg bringen, so daß der Rest leicht hinterherkommt. Tauschen Sie die wahrscheinlichsten Buchstaben aus und suchen Sie dann nach den Wörtern, die sie bilden könnten. Suchen Sie nach Kombinationen von Wörtern, die sich richtig anfühlen. Sind diese Kombinationen offensichtlich falsch, fangen Sie noch einmal von vorne an. Fangen Sie mit den kurzen Wörtern an. Wenn Sie wissen, welche Gruppe die Mitteilung gesendet oder empfangen hat, suchen Sie nach dem Namen ihrer Organisation. Suchen Sie nach den Namen von Städten, aus denen die Mitteilung kam oder an die sie ging.

**Autofahren:** Wird ein Verdächtiger per Auto beschattet, ist es von grundlegender Wichtigkeit, die Fahrzeuge abzuwechseln. Denken Sie auch daran, sich möglichst in mehr als einem Straßenblock Entfernung zu halten, um nicht den Argwohn des Verdächtigen hervorzurufen. Setzen Sie den Spurleser ein, um sich über die relative Position des Verdächtigen informiert zu halten, wenn er nicht in Sichtweite ist. Planen Sie die Rolle der Fahrzeuge schon bei ihrer Auswahl. Mindestens eins davon sollte mit einem Spurleser ausgerüstet und Ihr Folgewagen sein. Ein schnellerer Wagen kann vor dem Verdächtigen herauskommen oder ihm den Weg abschneiden, woraufhin Sie ihn festnehmen können.

Das größte Problem ist, sich Information zu verschaffen, wenn sich alle Spuren verloren zu scheinen haben. Gehen Sie in so einem Fall noch einmal alle Anhaltspunkte durch, die Sie über eine Stadt oder Organisation haben. Wird eine Stadt im Zusammenhang mit dem Verbrechen erwähnt, gehen Sie dorthin und untersuchen Sie den Hinweis. Wird eine Organisation erwähnt, suchen Sie sich im "Organization Summary" (Überblick über die Organisationen) eine Stadt, die als Versteck der Organisation bekannt ist und begeben sich dorthin. Zapfen Sie Leitungen an und brechen Sie dort ein, um weitere Indizien zu finden. Wenn Sie aber nicht einmal die eben erwähnten Anhaltspunkte haben, sehen Sie sich den Aktivitätsbericht an, um herauszufinden, welche Städte und Organisationen in letzter Zeit aktiv waren.

Wenn Sie überhaupt keinen Anhaltspunkt haben, gehen Sie in die Geheimdienstabteilung des Hauptquartiers und führen eine internationale Suche aus. Befinden Sie sich bereits in einer Stadt, führen Sie eine Lokalsuche aus oder halten sich im Gesellschaftsraum Ihres Hotels auf. Denken Sie aber daran, daß Sie dort vom Feind gesehen werden können und daß sich damit seine Wachsamkeit verschärft. Von Zeit zu Zeit sollten Sie im Hauptquartier nachprüfen, ob neue Spuren eingegangen sind, und auch bei Sam nachfragen. Denken Sie auch daran, regelmäßig Ihre Spurenakte durchzugehen, da deren Inhalt sich mit dem, was Sie inzwischen über einen Verdächtigen herausgefunden haben, decken kann.

Obwohl Sie bis zu einem Grad überall durch einen Einbruch Erfolge zu verzeichnen haben werden, lohnt es sich, auf kluge Weise vorzugehen. Unternehmen Sie nach Möglichkeit immer die Handlung, die die größte Belohnung verspricht. Prüfen Sie alle Hinweise und halten Sie ab und zu inne, um die Vorgänge zu durchdenken. Es ist manchmal geschickter, die weniger wichtigen Leute festzunehmen, um die großen Fische zu erhöhter Aktivität zu zwingen und damit dazu, mehr Spuren über ihre Rolle und ihren Standort zu hinterlassen.



---

# Index

---

- A** Abhörgeräte
  - Beschreibung 54
  - Plazierung 58Aktive Abhörgeräte 42
- Aktivitätsberichte 27,41
- Alarm 59
- Anmerkungen des Designers 3
- Aufenthalt im Gesellschaftsraum des Hotels 47
- Ausbruch aus dem Gefängnis 63
- Autospurlesen 67
  - Vorgehen 68
- B** Belastende Beweise 33
- Bewegung (während Einbruch) 57
- Bewegungsdetektor 54
- Beweise 59
- Bulletins 27, 40
- C** Chronologie des Verbrechens 43
- Code-Entschlüsselung 70
- Computer 58
- D** Datenabteilung 39
- E** Effizienzbericht 17
- Ein Gebäude verlassen 59
- Einbrüche
  - Ausrüstung 52
  - Display 55
  - Vorgehen 56Eine Verfolgungsjagd beenden
- Einen Verdächtigen wenden 33
- Einer Verfolgungsjagd entkommen 80
- Ermittlung abschließen 17, 47
- F** Festnahmen 30
  - Einbrüche 31
  - Verfolgungsjagden 32
- G** Gasmaske 54
- Gebäude 55
- Gesamtplan 27, 40
- Gespräche 58
- Granaten
  - Gasgranate 60
  - Splittergranate 60
  - Betäubungsgranate 60
  - Werfen der Granate 61
  - Bombenfalle 61
  - Fernbedienung 61
  - Austauschen 60
- H** Hinweise für den Spieler 91
- Hotel 47
- I** Inside-Information 40
- Internationale Suche 42
- K** Kamera 53
- Kämpfe 50
  - Vorgehen 59
- Kauern 57
- Kevlar-Rüstung 54
- Krypto-Branche 43
- L** Leitungen anzapfen 66
  - Vorgehen 68
- Lokalsuche 42



---

# Index

---

- M** Mikrochips 69
- N** Nahkampf 61
- O** Organisationen
  - Überblick 41
  - Beschreibung 83
- P** Personalakten 28, 40
  - Photographien 57
- R** "Rauchender Colt"-Beweis 58,73
  - Reisen 45
    - Luftreisen 46
    - Lokale Reisen 45
- S** Safeknackerkit 54
  - Sam 42
  - Schlafen 47
  - Spiel beenden (Quit) 47
  - Spielbeendigungsoptionen 18
  - Springen 57
  - Spuren 25
    - Querverweise 29
    - Beschreibung 26
    - Überprüfen 27,39
  - Superhirne 35
    - Wirkung der Verhaftung 18
- U** Überblick über die Städte 41
  - Untersuchen 57
  - Uzi-Maschinenpistole 53
- V** Verdächtige Überprüfen 39
  - Akten 28
  - Finden 29
  - Rekrutierung 29
  - Rang 28
  - Verfolgungsjagden im Auto
    - Fahrzeuge wählen 75
    - Autosteuerung 76
    - Folgebefehle 76
  - Verhör festgenommener Verdächtiger 32
  - Verletzungen 61
  - Verstecken 58
- W** Wachen 59
  - Wachen durchsuchen 61
  - Waffen
    - Feuern 60
    - Taktiken 60
- Z** Zusammenfassung des Verbrechens 17

---

## Mitarbeiterverzeichnis

---

### **Originaldesign**

Sid Meier  
mit Bruce Shelley

### **IBM-Originalprogrammierung**

Sid Meier

### **IBM-Originalcomputergrafik**

Barbara Bents  
mit Michael Haire, Michael Reis, Jackie Ross & Matt Scibilia

### **Forschung und Dokumentation**

Bruce Shelley & Lawrence Schick

### **Original IBM/Tandy Sound&Musikprogrammierung**

Ken Lagace, Jim McConkey & Scott Patterson

### **Original IBM-Musikkomposition**

Jeffery L. Briggs

### **Handbuch**

Bruce Shelley

### **Handbuchgrafik**

Design: Iris Idokogi  
Illustrationen und Layout: Susan Ullrich  
Personenillustrationen: Michael Reis & Iris Idokogi  
Kapitelüberschriften: Michael Groton

### **Qualitätszusicherung der Originalversion**

Al Rireau, Chris Taormino, Chris Hromanik Diane Baile & Quentin Chaney

### **Verpackungs-Design**

Mark Ciola, John Emory & Juanita Bussard  
Photographie : Chris Armstrong

## COPYRIGHT

Copyright 1990 by MicroProse Software, Inc., alle Rechte vorbehalten.

Dieses Handbuch und die Computerprogramme und audiovisuellen Hilfsmittel auf den beiliegenden Disketten, die durch dieses Handbuch erläutert werden, unterliegen dem Copyright, und alle enthaltenen Informationen gehören ausschließlich MicroProse Software Inc.. Kopien dieses Handbuches, beiliegender Disketten und Verzeichnisse der Programme auf den Disketten dürfen an andere Personen und Institutionen ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch MicroProse Software Inc. nicht weitergeleitet oder verkauft werden. Weiterhin darf das Handbuch ohne diese Genehmigung weder teilweise noch als Ganzes übersetzt oder auf maschinenlesbare Form reduziert werden. Wer einen Teil dieses Programmes aus irgendwelchen Gründen in einem Medium reproduziert macht sich einer Verletzung des Urheberrechts schuldig und wird nach Ermessen des Copyright-Inhabers nach zivilem Recht haftbar gemacht.

## EINGESCHRÄNKTE GARANTIE

Weder MicroProse Software Inc. noch Händler dieses Produktes geben für dieses Handbuch, die Diskette oder alle dazugehörigen Gegenstände und deren Qualität, Leistung, Verkaufsfähigkeit oder Zweckmäßigkeit eine ausdrückliche oder implizierte Garantie. Die Verantwortung liegt einzig und allein beim Käufer, die Eignung dieser Produkte zu überprüfen. Einige Staaten erlauben keine Begrenzungen auf implizierte Garantien oder auf die Dauer der Garantie; deshalb ist es möglich, daß die obige Einschränkung nicht auf Sie zutrifft.

Um die untenstehende Garantie zu erhalten und zur Registrierung der Software muß der Käufer die Registrierungs- /Garantiekarte, die diesem Produkt beiliegt, innerhalb von 30 Tagen nach Kauf ausfüllen und an MicroProse Software Inc., Unit 1, Hampden Road Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire GL8 8LD schicken. MICROPROSE SOFTWARE INC. garantiert dem Käufer defektfreie Ware während der ersten 90 Tage nach Kauf. Wenn während dieses Zeitraumes ein Defekt eintritt, kann die Software an MicroProse Software Inc. zurückgeschickt werden; sie wird dann kostenlos ersetzt. Wenn ein Defekt später eintritt, kann die Ware von MICROPROSE SOFTWARE INC. gegen eine angemessene Bearbeitungsgebühr ersetzt werden.

MICROPROSE SOFTWARE INC. übernimmt keine Haftung für direkte, indirekte oder zufällige Schäden, die durch einen Fehler oder eine Auslassung im Handbuch oder anderen damit verbundenen Gegenständen und Programmen entstehen; dies schließt auch eine Haftung für jegliche Betriebsunterbrechung, jeglichen Verlust von Geschäften und möglichen Profiten oder anderen Folgeschäden aus. Einige Staaten verbieten Ausschluß oder Einschränkung von zufälligen oder Folgeschäden; deshalb trifft die obige Einschränkung oder Ausschließung auf Sie möglicherweise nicht zu.

Diese Garantie gibt Ihnen bestimmte gesetzliche und möglicherweise auch andere Rechte, die von Staat zu Staat unterschiedlich sind.

**WICHTIG:** Die obige Garantie verfällt, sobald Sie einen nicht autorisierten Versuch unternehmen, das Produkt zu verändern oder zu kopieren, oder falls das Produkt zufällig oder absichtlich beschädigt wurde.

## MICROPROSE

Unit 1, Hampden Road Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire GL8 8LD  
Tel: (0666) 504326 Fax: (0666) 504331 Tlx: 43422 MPS UK G



Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. Tel (0666) 504326.