



F-15 II TECHNISCHE ERGÄNZUNGEN



Version für Commodore Amiga

Inhalt des Softwarepaketes

Ihr F-15 Strike Eagle II enthält folgende Teile: das Handbuch, diese "Technischen Ergänzungen", zwei 3 1/2" Disketten, eine Tastaturbefehlskarte und Landkarten (Libyen, Persischer Golf, Vietnam, der Nahe Osten, das Nordkap und Mitteleuropa).

Notwendige Hardware

Dieses Spiel erfordert einen Computer "Commodore Amiga" mit mindestens 1 MByte Speicherkapazität im RAM.

Steuerungen

Das Spiel kann vollständig mit der Tastatur, mit einer Joystick-Tastatur- oder mit einer Maus-Tastatur-Kombination gesteuert werden. Die Verwendung von analogen Joysticks ist auch möglich.

Betreiben von Floppy-Disketten

INSTALLATION

Das Spiel ist so gestaltet, daß es mit Kopien der Originaldisketten betrieben wird. Mit den Originaldisketten ist das zwar auch möglich (dabei wird sogar das Pilot Roster auf einer formatierten Diskette gespeichert), aber es ist zu vermeiden! Zum Anfertigen der Kopien benötigen Sie zwei 3 1/2"-Disketten. Benutzen Sie zum Kopieren der Disketten den Befehl "Duplicate" von der Workbench. Einzelheiten dazu finden Sie im Amiga-Handbuch.

LADEN

KickStart im ROM-Speicher vorhanden: F-15 II-Spieldiskette in das Diskettenlaufwerk einlegen; das Laden des Spielprogramms läuft automatisch ab.

KickStart im ROM-Speicher nicht vorhanden: KickStart wie gewohnt laden, F-15 II-Spieldiskette in das Diskettenlaufwerk einlegen, das Laden des Spielprogramms läuft automatisch ab.

Betreiben von einer Festplatte

INSTALLATION

Starten Sie den Computer wie gewohnt, und legen Sie die Diskette *F-15 Strike Eagle II* ein. Rufen Sie diese Diskette auf, und klicken Sie zweimal auf das "INSTALL"-Icon (Installation). Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen. Auf der Festplatte wird eine "Schublade" F-15 angelegt, worin alle wichtigen Dateien enthalten sind.

LADEN

Rufen Sie die Festplatte wie üblich auf. Öffnen Sie die Schublade "F15 II", und klicken Sie zweifach auf das "F-15 Strike Eagle II"-Icon.

Probleme beim Laden

Ladeprobleme werden selten von fehlerhafter Software verursacht, sondern meist durch falsche Ladeprozeduren oder Hardwarefehler.

Überzeugen Sie sich, daß die Ladebefehle korrekt ausgeführt wurden. Häufig sind Hardwarefehler die Folge einer falschen Ausrichtung der Abtastköpfe des Festplattenlaufwerks. Das ist leicht zu erkennen, wenn man das Spiel auf einen anderen Computer lädt (bei einem Freund oder im Softwaregeschäft, wo das Spiel gekauft wurde).

Es besteht auch die Gefahr, daß Ihre Hardware mit einem Computervirus infiziert ist, der von einer Diskette mit anderer Software stammt. Oft sind im Umlauf befindliche Raubkopien von Spielen die Quelle von Viren; der Kauf von Originalsoftware macht sich deshalb immer bezahlt!

Wenn ein seltener Softwarefehler die Ursache ist, schicken Sie bitte das Softwarepaket mit dem Kassenbeleg an den **Softwarehändler (Ort des Kaufes)**. MicroProse bedauert es, daß nur Software umgetauscht werden kann, die direkt von autorisierten Softwarehändlern gekauft wurde.

Falls Sie Schwierigkeiten beim Laden von F-15 II haben oder Hilfe brauchen, wenden Sie sich an den Service von MicroProse (Tel. UK (0666) 504399, Montag - Freitag 09-17 Uhr. Halten Sie Papier und Bleistift bereit.

Softwareschutz

Die *F-15 Strike Eagle*-Disketten sind nicht kopiergeschützt. Sie können also **nur für Ihre persönlichen Zwecke** Sicherheitskopien anfertigen und das Spiel auf der Festplatte installieren. Das Anfertigen von weiteren Kopien zum Verkaufen oder Weitergeben ist eine Verletzung des Urheberrechtes. Beachten Sie die Angaben zum Urheberrecht am Ende dieser "Technischen Ergänzungen".

Microprose bedauert es, daß das organisierte und private Raubkopieren einen Kopierschutz erfordert. Nach dem Laden des Spiels werden Sie gefragt, ob Sie die deutsche, englische oder französische Version besitzen.

Grafikdetails

F-15 verfügt über drei Grafikstufen (D0 bis D2), die bestimmen, wie genau die Bodendetails erkennbar sind. Je höher die Detaildichte, desto schneller muß Ihr Computer sein. Sie können jede Detailstufe auswählen, ganz gleich, welchen Computer Sie besitzen.

F-15 startet meist mit der größten Detailstufe (D2). Damit ist "sight-seeing" möglich, ganz gleich, über welchen Computer Sie verfügen. Für eine bessere Flugsteuerung und Luftgefechte sollten Sie jedoch die Detailstufe verringern. Benutzen Sie dazu die DetailsEinstellungstaste Alt/D.

Sound-Einstellung

F-15 verfügt über drei Sound-Stufen (V0 bis V2); damit kann die Lautstärke der "Fluggeräusche" reguliert werden.

F-15 startet meist auf der höchsten Stufe (V2). Man hört hier das Brummen des Motors und alle anderen Geräusche. In der Zwischenstufe (V1) hören Sie das Motorenbrummen nicht mehr, und Stufe V0 unterdrückt alle Geräusche.

F-15 STRIKE EAGLE II STEUERKNUPPELSIMULATIONEN

Steuerung Auswahl	Joystick Joysticktaste	Maus Maustaste	Cursorpfeiltasten RETURN-Taste
Steuerknüppel			
"Sturzflug nach unten"	Knüppel vorwärts	Maus vorwärts	Cursorpfeiltaste nach oben
"Rollen nach rechts"	Knüppel nach rechts	Maus nach rechts	Cursorpfeiltaste nach rechts
"Rollen nach links"	Knüppel nach links	Maus nach links	Cursorpfeiltaste nach links
"Hochreißen"	Knüppel zurück	Maus zurück	Cursorpfeiltaste nach unten
"Nach unten und rechts"	Knüppel vorwärts und rechts	Maus zurück und rechts	Cursorpfeiltasten nach oben und rechts
"Nach unten und links"	Knüppel vorwärts und links	Maus vorwärts und links	Cursorpfeiltasten nach oben und links
"Nach oben und rechts"	Knüppel zurück und rechts	Maus zurück und rechts	Cursorpfeiltasten nach unten und rechts
"Nach oben und links"	Knüppel zurück und links	Maus zurück und links	Cursorpfeiltasten nach unten und nach links
Raketenabschuß	Return	Taste "Rechts"	oder Taste "Return"
Geschützabschuß	Feuer	Taste "Links"	Rückschrittaste
Tastaturempfindlichkeit	Alt/K		

Flugsteuerung

Gas geben	+
Gas wegnehmen	-
Vollgastaste	Shift/+
Kein Gas	Shift/-
Nachbrenner	A
Auswurf	Esc
Fahrwerk ein- und ausfahren	L
Bremsen An/Aus	B
Autopilot An/Aus	P

Angriffs- und Verteidigungswaffen

Kurzstreckenraketen	S
Mittelstreckenraketen	M
Bodenraketen	G
Abschuß von Leuchtgeschossen	F
Abschuß von Streugeschossen	C

Spezielle Displaytasten

Wegmarkierungswahl	W
Radarbereich	R
Kartenverkleinerung	Z
Kartenvergrößerung	X

Ansichten

Rückkehr zum Cockpit	Leertaste
Vorderansicht	F1
Linke Seitenansicht	F2
Rechte Seitenansicht	F3
Rückansicht (Aussicht nach hinten)	F4
Ansicht von hinten	F5
Verfolgungsflugzeug	F6
Seitenansicht	F7
Raketenansicht	F8
Taktische Sicht	F9
Taktische Rückansicht	F10
Direktionsbetriebszustand	D

Simulationssteuerung

Zeitraffertaste An/Aus	Alt/A
Detaileinstellung	Alt/D
Steuerempfindlichkeit	Alt/K
Pause	Alt/P
Quit (Beenden)	Alt/Q
Versorgungstaste	Alt/R
Training	Alt/T
Soundeinstellung	Alt/V
Änderung der Steuerart	Alt/J

Schwenktasten

Nach Norden	Alt/S
Nach Westen	Alt/Z
Nach Süden	Alt/X
Nach Osten	Alt/C

Anmerkungen zur Simulationssteuerung

Umwandlung einer Mission in ein Training (Alt/T): Durch Drücken dieser Taste kann die aktuelle Mission in eine Trainingsmission umgewandelt werden. Das bedeutet, daß ab diesem Moment die zerstörerische Wirkung der feindlichen Waffen aufgehoben ist. Durch nochmaliges Drücken von Alt/T wird das Training wieder verlassen. Nach der Umwandlung einer Mission in ein Training können keine Punkte mehr erzielt werden, selbst wenn das Training wieder verlassen wird. Die Schwenk- und Versorgungstasten können jedoch nur im Training genutzt werden.

Änderung der Steuerart (Alt/J): Durch Drücken dieser Taste können Sie alle vier Steuerarten nacheinander einstellen.

Steuerempfindlichkeit (Alt/K): Durch Drücken dieser Taste können Sie alle drei verfügbaren Stufen der Steuerempfindlichkeit nacheinander einstellen.

Detaileinstellung (Alt/D): Die Detailstufe beeinflusst die Spielgeschwindigkeit. Informieren Sie sich im Abschnitt "Grafikdetails" auf Seite X dieser Technischen Ergänzung.

Schwenken (Alt/S,Z,X,C): Diese Tastenkombinationen sind nur während des Trainings anwendbar. Wenn eine davon gedrückt wird, kann das Flugzeug sehr schnell in die entsprechende Richtung versetzt werden. Die dabei zurückgelegte Entfernung ist vom aktuellen Vergrößerungs- und Verkleinerungsmaßstab auf der Satellitenkarte (linkes Cockpitdisplay) abhängig. Das Schwenken ist eine ausgezeichnete Methode, um während des Trainings die Gegend zu erkunden.

BILDSCHIRMFARBEN

FARBE

INFORMATION

Überkopdisplay: Zielfarben

Schwarzes Rechteck

Diese Waffenart ist aufgebraucht

Weißes Rechteck

Waffe außerhalb der Reichweite

Weißes Oval

Waffe hat ein Ziel angepeilt

Rotes Oval

Waffe hat ein Ziel mit optimalen Abstand angepeilt

rotes Kästchen mit Punkt

feindliche Rakete

Grünes Kästchen mit Punkt

nicht-feindliche Rakete

Leuchtanzeige des Fahrwerkes

Blau

Fahrwerk eingezogen

Rot

Fahrwerk vollständig ausgefahren

Raketenwarnleuchten

Rotes Blinken

Radar- oder infrarotgelenkte Rakete fliegt auf Sie zu

Blau

Keine Gefahr

Satellitenkarte (Linkes Display)

Weißer Punkt

Ihr Flugzeug

Orangefarbener Punkt

Bodenziel der Mission

Schwarzer Punkt

Bodensuchradar

Gepunktete Linie

Impulsradar

Durchgängige Linie

Dopplerradar

FARBE**INFORMATION****Taktikdisplay (Display in der Mitte)**

Braune Linien
Brauner Radarparabolspiegel
Blaues Schiff
Graues Rechteck
Roter, durchgestrichener Kreis
Graues Flugzeug
Großer orangefarbener Asterix
Weiße Punkte
Rotes Aufleuchten
Blaues Flugzeug
Rotes Flugzeug
Braunes Flugzeug
Gelbe Linie
Braune Linie
Rote Linie
Objekt in grauumrandetem Kästchen

Gitternetz (16 km)
Bodensuchradar
Flugzeugträgerradar
Flugplatz
Andere Bodenziele
Ihre F-15
Hauptziel
Streugeschosse
Leuchtgeschosse
Flugzeug in größerer Höhe
Flugzeug in gleicher Höhe
Flugzeug in niedrigerer Höhe
Radargelenkte Rakete
Dopplerradarrakete
Infrarotzielraketen
Momentanes Ziel

Alle Rechte für die Software und die Dokumentation vorbehalten © MicroProse Ltd.,
Unit 1, Hampton Rd. Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire, UK GL8 8LD.

Diese Dokumentation unterliegt zusammen mit dem Spielhandbuch und den Floppy-Disketten dem Urheberrecht.

Der Besitzer darf dieses Erzeugnis für seinen persönlichen Gebrauch verwenden. Außer der Anfertigung von Sicherheitskopien von den Spieldisketten für persönliche Zwecke ist es verboten, die vorliegende Software (Disketten, Handbuch) ganz oder auszugsweise weiterzugeben oder zu verkaufen oder auf irgendeine Weise, sei es elektronisch, mechanisch, photomechanisch oder anders aufzuzeichnen und zu vervielfältigen, ohne die vorherige Zustimmung des Herstellers einzuholen. Jede Person(en), die das vorliegende Spielprogramm vollständig oder auszugsweise in irgendeiner Weise reproduziert oder verbreitet, macht sich der Verletzung des Urheberrechts strafbar und wird nach dem Ermessen des Inhabers des Urheberrechts strafrechtlich verfolgt.



MICROPROSE, UNIT 1, HAMPTON ROAD INDUSTRIAL ESTATE, TETBURY, GLOS GL8 8LA
TEL: 0666 504326 FAX: 0666 504331