F-19 STEALTH FIGHTER

AGGIORNAMENTO TECNICO

UTENZA DI PC

INSTALLAZIONE SU DISCHI FLOPPY

La simulazione è realizzata in modo da girare usando copie del disco originale (di distribuzione) fornito nella confezione. Potete lanciare il gioco usando il disco di ditribuzione, ma in questo caso le informazioni non verranno salvate. Per fare una copia del disco di distribuzione, ricorrere a 3 dischetti da 1/2" (1.44MB). Per prima cosa formattare il dischetto in modo da assicurarsi che il dischetto sia 'vuoto'.

Copia su dischi formattati a nuovo: dopo la formattazione, usare il comando **DOS"COPY"** per copiare il dischetto (usare ***.*** come indicato dal file). Di norma, tale comando viene immesso come "**COPYA:*.* B*.***", anche se si dispone solo di un solo drive per dischi floppy. Per ulteriori informazioni, consultare "**COPY**" nel vostro manuale **DOS.**

Attenzione: non usare il comando "**DISKCOPY**" per copiare i dischetti, bensì il comando **COPY**.

CARICAMENTO DAI DISCHI FLOPPY

(1) Inizializzate il vostro computer usando un disco **DOS** (versione 2.1 o maggiore, versione da 2.1 a 3.31).

(2) Inserite i dischetti: quando compare il prompt "**A:>**", rimuovete il disco **DOS** per poi inserire il disco F-19 . Se le avete, usate le copie fatte secondo le istruzioni Installazione sovrariportate.

(3) Impostate la velocità: se disponete di un computer "turbo" o a multivelocità, impostate la massima velocità possibile. La velocità minima va usata solo quando non avviene alcun caricamento alla massima velocità.

(4) Caricate il programma: digitalizzate **F-19** e premete **RETURN**. La simulazione inizierà a caricare.

(5) Inserite il disco chiave: durante il caricamento vi sarà richiesto di inserire il "disco chiave". Inserite il disco originale nel drive A o B, digitate la lettera del drive da voi usato. Ad esempio, se inserite il disco chiave nel drive B, digirate la lettera "**B**".

INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO

E' possibile copiare il disco originale su disco rigido. I file copiati costituiscono i file **DOS** standard. Questi possono venire copiati, cancellati oppure ottimizzati. Inserite il disco nel drive **A:** e digitate **A:INSTALL 3** e premete quindi **RETURN.**

Non dimenticate di lasciare uno spazio tra "**INSTALL**" e "**3**".

Attenzione: INSTALL presuppone che voi installiate dal drive **A:** sul disco rigido **C:.** Qualora la vostra configurazione hardware risulti differente, non usate **INSTALL**, bensì copiate manualmente i file dal floppy sul disco rigido mediante il comando **DOS "COPY"**. Tutti i file 19 devono risultare nella stessa directory o subdirectory.

Peculiarità tecniche: il programma Installa crea una subdirectory sul disco rigido nominata "**F19SF**", quindi copia tutti i file nella subdirectory. A questo punto, passa a copiare un file in lotti a tempo di esecuzione "**F19LOADER**" nella vostra directory principale sotto "**F19.BAT**". Se avete delle conoscenze del sistema IBM, prendetevi la libertà di modificare o spostare il **F19.BAT** nella directory principale.

Per rimuovere l'installazione: per rimuovere F19 dal disco rigido, basta cancellare i file della subdirectory **F19SF** e il **F19.BAT** nella directory principale. E' chiaro, in tal modo si cancellano tutti i vostri record guida!

CARICAMENTO DAL DISCO RIGIDO

In tal caso si presuppone che la vostra macchina giri sotto **DOS** nella fase di inizializzazione (questo è il caso nel 99% + di tutti gli IBM e compatibili). Dapprima va installato F19.

(1) Accendete il vostro computer. Se è già acceso, uscite da tutti i programmi ritornando al **DOS**.

(2) Passate alla directory richiesta: assicuratevi che la lettera della directory corrisponda al disco contenente F19. Se questo è nel drive C:, digitate "**C:**" per poi premere **RETURN**. Digitate quindi "**CD c**" e premete **RETURN.** Questo assicura la vostra presenza nella directory principale.

(3) Impostate la velocità: se disponete di un computer "turbo" o a multivelocità, impostate la massima velocità possibile. La velocità minima va usata solo quando non avviene alcun caricamento alla massima velocità.

(4) Caricate il programma: digitalizzate **F-19** e premete **RETURN**. La simulazione inizierà a caricare.

(5) Inserite il disco chiave: durante il caricamento vi sarà richiesto di inserire il "disco chiave". Inserite il disco originale nel drive A o B, digitate la lettera del drive da voi usato. Ad esempio, se inserite il disco chiave nel drive B, digirate la lettera "**B**".

VELOCITA'

Mentre la simulazione carica nel vostro computer, il programma carica la velocità operativa del vostro computer adattandosi ad essa.

DRIVER SONORI PER SCHEDE SONORE

Se il vostro computer non dispone di schede speciali, non importa. Gli effetti musicali e quelli sonori vengono creati mediante il file sonoro "driver". Nel disco è presente file **ISOUND .EXE** (per i suoni nei consueti IBMPC/XT/AT/PS2), il file **TSOUND.EXE** (per i computer Tandy) nonché il file **BSOUND. EXE** (per le schede sonore innovative ed altre). Nel file **READ.ME** ne è riportata una lista completa.

OPZIONI DI CARICAMENTO AUTOMATICO

Durante la fase di caricamento, il programma porge una serie di domande sul sistema del vostro computer. Tale procedimento è possibile renderlo automatico aggiungendo dei caratteri supplementari dopo il comando di caricamento "F19". Lasciate tra F19 e uno dei seguenti comandi uno spazio. Possibile, a scelta, l'uso di uno o più dei seguenti comandi. Le opzioni di carimento automatico sono:

/J	usate il joystick	**/GH**	usa la scheda grafica monocromatica Hercules
/NJ	usate la tastiera senza joystick	**/D2**	dettaglio di base ottimo (computer molto rapido)
/GE	usate la scheda grafica EGA a 16 colori	**/D1**	dettaglio di base moderato (per computer della classe AT)
/GM	usate la scheda grafica MGCA o VGA a 256 colori	**/D0**	dettaglio di base molto ridotto (computer molto lento)
/GC	usate la scheda grafica CGA a 4 colori	**/AB**	BSOUND.EXE driver sonoro innovativo
/GT	usate la scheda grafica Tandy 1000 a 16 colori	**/A?**	sostituire? qualora vogliate richiamare con la prima lettera del driver sonoro

Esempi: qualora venga usato un **PC** o **XT** standard con la scheda grafica **CGA senza joystick**, la simulazione va caricata per mezzo "**F19/NJ/GC/D0**". Qualora invece si disponga di un **AT con joystick** e di scheda grafica **EGA** e si desideri l'impostazione standard per quanto riguarda il dettaglio, la simulazione va caricata mediante "F19/J/GE.

UTENZA ATARI ST/ CBM AMIGA

INSTALLAZIONE

Secondo il manuale de F-19 Stealth Fighter, la simulazione va installata sui dischi floppy di riserva. Non occorre installare le versioni di installazione Atare ST o Commodore Amiga. I vostri record guida vengono salvati automaticamente sul disco A, sempre che questo non sia protetto.

ATARI ST

Spegnete il vostro computer e staccate tutte le periferie non necessarie. Inserite il disco nel drive interno e accendete il computer. Avverrà la carica automatica del programma. Seguite i prompt che appariranno sullo schermo.

COMMODORE AMIGA

Spegnete il vostro computer e staccate tutte le periferie non necessarie. Inserite il disco nel drive interno e accendete il computer. Avverrà la carica automatica del programma. Seguite i prompt che appariranno sullo schermo.

OPZIONI DI PREVOLO

METODO DI CONTROLLO

Una volta caricato il gioco, vi sarà richiesto di selezionare il metodo di controllo premendo una delle chiavi numeriche della tastiera:

1. Mouse **2. Joystick** **3. Tastiera**

LISTA PILOTI

La lista dei piloti originale viene automaticamente aggiornata dopo ogni missione, sempre che il disco A non sia protettto. Non occorre installare la simulazione nei dischetti floppy di riserva.

ISTRUZIONI SEGRETE

Spostate il controllore su e giù per la lista di opzioni e evidenziatene una. Premete quindi il selettore per attivare o disattivare l'opzione scelta. Per avere informazioni specifiche su ogni elemento visualizzato sullo schermo, posizionate il controllore sull'elemento in particolare.

VISTE ESTERNE DEL CACCIA

E' possibile avere le seguenti viste del vostro caccia: in fomazione Slot (fessura), caccia inseguito, vista laterale, vista tattica, vista tattica inversa, sia del F-19 che del F-117A. La scelta del caccia va effettuata subito dopo le Istruzioni sulla Missione e prima di scegliere i relativi armamenti.

PECULIARITA' SUI CONTROLLI DELLA SIMULAZIONE

Passa da missione ad addestramento (Alt e il tasto 't'): premendo tale tasto la missione corrente viene convertita in una missione di addestramento. Questo significa che le armi nemiche d'ora in avanti non hanno potere distruttivo. Premendo di nuovo Alt e 't' si esce dall'addestramento. Una volta che la missione viene convertita in addestramento, non è possibile raccogliere punti, anche se disattivate di nuovo 'addestramento'. Tuttavia, i controlli di teletrasporto e i tasti di rifornimento funzionano soltanto ad addestramento attivato.

Imposta l'inquadratura del joystick (Alt e il tasto 's') - SOLO PER L'UTENZA DI PC: se usando il joystick il vostro caccia ruota, va in picchiata o aumenta di quota mentre il joystick si trova nella posizione centrale, premete la suddetta combinazione chiave e provate il joystick facendolo ruotare portandolo nelle quattro posizioni angolo.

Regolazione della cloche a comando tastiera (tasto 'Insert'): Serve a regolare l'intensità di movimento della cloche ottenuto premendo il tasto. Vi consigliamo di usare molto spesso suddetto tasto durante il volo. Impostate sempre la sensibilità a "1" qualora vi accingiate alla fase di atterraggio.

Regolazione del dettaglio (Alt e il tasto 'd'): è il livello del dettaglio ad influenzare la velocità del gioco. Consultare "Opzioni Speciali di Avvio" per maggiori informazioni.

Teletrasporto (Alt e i tasti 'i'j'k'l'): questi tasti funzionano solo in addestramento. Premendo il tasto, l'apparecchio viene teletrasportato nella direzione scelta. La distanza di teletrasporto è in funzione alla scala corrente di Ingrandimento/Ridimensionamento della mappa satellite/radar. Tale comando si rivela ottimo per controllare al di fuori della zona durante l'addestramento.

COLORI DEL DISPLAY

PC A 4 COLORI	PC A 16 COLORI	ATARI ST/AMIGA	INFORMAZIONI VISUALIZZATE
HUD (visualizzatore dati frontale) Colori disponibili			
Rettangolo nero	Rettangolo nero	Rettangolo nero	Arma attiva (giorno)
Rettangolo marrone	Rettangolo azzurro	Rettangolo marrone rossiccio	Arma attiva (notte)
Rettangolo bianco	Rettangolo bianco	Rettangolo bianco	Arma attiva
Esagono bianco	Cerchio bianco	Cerchio bianco	Arma attiva, puntata sul bersaglio
Esagono rosso sul	Cerchio rosso	Cerchio rosso	Arma altamente attiva, puntata bersaglio
COLORI DELLA SCALA EMV (Visibilità elettromagnetica)			
Linea rossa	Linea rossa	Linea rossa	Mancato rilevamento da parte del radar di terra nemico
Linea arancione	Linea rossa-bianca	Linea viola	Lieve rilevamento da parte del radar di terra nemico
Linea gialla	Linea bianca	Linea giallla	Rilevamento da parte del radar di terra nemico
Linea azzurra	Linea azzurra	Linea azzurra	Mancato rilevamento da parte del radar dell'aereo nemico
Linea bianca	Linea bianca	linea bianca	Rilevamento da parte del radar dell'aereo nemico
STATO DEL SISTEMA			
Blu	Azzurro	Verde	Sistema in funzione
Rosso distrutto)	Rosso	Rosso	Guasto al sistema (danneggiato o
Luce Pilota automatico			
Bianca	Bianca	Bianca	Pilota automatico inserito
Nera	Nera	Nera	Pilota automatico disinserito
Luce carello di atterragio			
Bianca	Bianca	Bianca	Carello di atterraggio alzato
Bianca a lampegg. rapido	Bianca a lampegg. rapido	Bianca a lampegg. rapido	Carello di atterraggio abbassato ad un velocità troppo elevata
Bianca	Bianca	Bianca	Carello di atterraggio abbassato
Altre luci spia			
Chiara	Chiara	Chiara	On
Nera	Nera	Nera	Off
Mappa satellite/radar			
Punto bianco lampeggiante	Punto bianco tremolante	Punto bianco	Il vostro aereo
Punto giallo-rosso lampeggiante	Punto nero	Punto giallo-rosso lampeggiante	Missione a terra
Punto rosso intermittente	Punto blu-nero intermittente	Punto rosso intermittente	Missione in volo
Punto rosso	Punto blu-rosso intermittente	Punto rosso	Altro aereo
Punto nero	Punto nero	Punto nero	Radar di terra
Punto giallo	Punto bianco intermittente	Punto giallo	Radar nemico
Linea tratteggiata	Linea tratteggiata	Linea tratteggiata	Radar ad impulsi
Linea grossa	Linea grossa	Linea grossa	Radar Doppler
Punto bianco	Punto bianco	Punto verde	Luoghi di decollo e di atterraggio
Spiegamento tattico			
Quadrati grigi	Quadrati porpora	Quadrati grigi	Reticolo di 16km
Giallo/riflettore parabolico radar	Blu-rosso/riflettore parabolico radar	Verde/riflettore parabolico radar	Radar di terra
Blu/battello	Blu-bianco/battello	Blu/battello	Radar nave da guerra
Rettangolo grigio	Rettangolo bianco	Rettangolo grigio	Campo di aviazione
Cerchio incrociato rosso	Cerchio incrociato rosso	Cerchio incrociato rosso	Altri obiettivi terra
Aereo grigio	Aereo bianco	Aereo grigio	Il vostro F-19
Sagoma grigia	Sagoma bianca	Sagome grigia	Ordigno civetta
Punti bianchi	Punti bianchi	Punti bianchi	Paglia antiradar
Esplosioni rosse e gialle	Esplosioni azzurre	Esplosioni rosse e gialle	Segnali con razzi
Aereo blu	Aereo azzurro	Aereo giallo	Aereo ad alta altitudine
Aereo rosso chiaro	Aereo bianco	Aereo rosso chiaro	Aereo alla stessa altitudine
Aereo giallo	Aereo rosso	Aereo rosso scuro	Aereo a bassa altitudine
Linea gialla	Linea bianca	Linea gialla	Missile guidato via radar
Linea rossa	Linea rossa	Linea rossa	Missili a raggi infrarossi
Linea gialla	Linea bianca	Linea gialla	Missili a guida visiva
Linea bianca	Punto in un quadr. blu	Punto in un quadr. blu	Missile lanciato dal F-19
Punto in quadr. bianco	Punto in quadr. rosso	Punto in un quadr. colorato	Obiettivo corrente (nel vostro sistema di puntamento)
Punto in un quadr. colorato	Sorgente del segnale radar nemico		
Livello carburante			
Regione nera	Regione nera	Regione nera	Carburante consumato
Regione bianca	Regione bianca	Regione bianca	Carburante per il volo al punto della rotta corrente
Regioni blu	Regioni blu	Regioni blu	Carburante per il volo ad altri punti della rotta
Regione gialla	Regione rosso scuro	Regione verde	Carburante di riserva

CONTROLLI

OPZIONI PRE- E POSTVOLO			**PC**	**ST/AMIGA**
Controllore	Joystick	Tasti freccia	Tastierino numerico	Mouse
Selezione	Fuoco	Return	-	Tasto sinistra
Cloche				
Scendere di prua	In avanti	Su	8	In avanti
Rollare a destra	Destra	Destra	6	Destra
Rollare a sinistra	Sinistra	Sinistra	4	Sinistra
Salire di prua	All'indietro	Giù	2	All'indietro
In basso a destra	In avanti a destra	Su +Destra (Pagina Su)	9	In avanti a destra
In basso a sinistra	In avanti a sinistra	Su + Sinistra (Home)	7	In avanti a sinistra
Su a destra	All'indietro a destra	Giù + Destra (Pagina giù)	3	All'indietro a destra
Su a sinistra sinistra	All'indietro a sinistra	Giù + Sinistra (Fine)	1	All'indietro a

CONTROLLI TASTIERA

REGOLAZIONE VELOCITA'

Max Pwr (Max. potenza)	Maiuscola e '+ ='	Decr (Riduci velocità)	'-'
Incr (Aumenta velocità)	'='	No Pwr (Assenza di potenza)	Maiuscola e '- _'

ALTRI CONTROLLI DI VOLO

Carello di atterraggio (on/off)	'6'	Pilota automatico (on/off)	'7'
Ipersostentatori posteriori (on/off)	'9'	Tempi accellerati(Accel time)	Maiuscola e 'Z'
Freni (on/off)	'0'	Tempi normali(Norm time)	Maiuscola e 'X'

VISTA ESTERNA DELL'AEREO

Vista in formazione Slot	Maiuscola e 'F1'	Vista missile	Maiuscola e 'F4
Caccia inseguito	Maiuscola e 'F2'	Vista tattica (voi e il vostro nemico)	Maiuscola e 'F6'
Vista laterale	Maiuscola e 'F3'	Vista tattica inversa (il vostro nemico e voi)	Maiuscola e 'F7'

VISTA DALLA CABINA DI PILOTAGGIO

Vista anteriore	Maiuscola e '?/'	Vista sinistra	Maiuscola e '<,'
Vista posteriore	Maiuscola e '>.'	Vista destra	Maiuscola e 'M'

ALTRE VISTE

Ingrandimento attivato (vista o mappa)	'z'	Grado di angolazione vista (stretto o ampio)	'c'
Ridimensionamento attivato (vista o mappa)	'x'		

CONTROLLI CABINA DI PILOTAGGIO

Vista cabina di pilotaggio	'F1'	Sistema guasto (display di destra)	'F6'
Modo HUD	'F2'	Strumentazione di atterraggio (ILS) (attiva/disattiva l'HUD)	'F9'
CTRMaps (2 display mappe) (Display di sinistra on/off)	'F3'	Mission (display di destra)	'F10'
Dati (display di destra)	'F4'	Eiezione (catapultamento)	Maiuscola e 'F10'
Artiglieria (display di destra)	'F5'		

CAMERA DI PUNTAMENTO (APPARE A DESTRA DEL DISPLAY DELLA CABINA DI PILOTAGGIO)

Ripresa anteriore	'/'	Ripresa a destra	';'
Ripresa posteriore	'.'	Selezione obiettivo (nella vista corrente)	'b'
Ripresa a sinistra	'm'	Designare nuovo obiettivo (solo in avanti)	'n'

ARMAMENTI

Artiglieria (display di destra)	'F5'	Fuoco artiglieria	Return
Selezione artiglieria	barra di spazialtura	Fuoco cannone	Spaziatura all'indietro
Porta scomparto (aperta/chiusa)	'8'		

DIFESE

Razzi (lancia una cartuccia)	'1'	Contromisura elettronica (ECM) (disturbatore radar on/off)	'4'
Paglia antiradar (lancia una cartuccia)	'2'	Ordigno civetta (lanciane uno)	'5'
Disturbatore raggi infrarossi (on/off)	'3'		

INS (SISTEMA DI NAVIGAZIONE INERZIALE)

Selezione il punto della rotta (display di destra)	'F7'
Cambia il punto della rotta (su entrambi i display)	'F8'
Rimposta il punto della rotta (tutti)	Maiuscola e 'F8'
Seleziona/Cambia il punto della rotta precedente	*Tasto meno (-) del tastierino (PC - Pagina Su)
Selezionare? Cambia il prossimo punto della rotta	*Tasto più (+) (PC - Pagina Giù)
Sposta in su il punto della rotta (cambiando punto)	*Tasto freccia Su (tastierino '8')
Sposta in giù (cambiando punto)	*Tasto freccia Giù (tastierino '2')
Sposta il punto della rotta a sinistra (cambiando punto)	*Tasto freccia Sinistra (tastierino '4')
Muove il punto della rotta a destra (cambiando punto)	*Tasto freccia Destra (tasto freccia '6')

*Nota per l'utenza di PC: usando il tastierino numerico, va premuto il tasto Maiuscola + il tasto sovrariportato.

CONTROLLI DI SIMULAZIONE

Pausa (premi qualsiasi tasto per disattivare la pausa)	Alt e 'p'	Riforniscì (solo addestramento)	Alt e 'r'
"Boss" (nasconde la simulazione)	Alt e 'b'	Cambia la missione in addestramento	Alt e 't'
Esci	Alt e 'q'		

REGOLAZIONE CLOCHE SU TASTIERA 'Ins'

Tasto sensibilità 3 = ampio movimento della cloche
Tasto sensibilità 2 = moderato movimento della cloche (prestabilito)
Tasto sensibilità 1 = piccolo movimento della cloche

REGOLAZIONE VOLUME (4 LIVELLI DI SUONO) Alt e 'v'

Livello sonoro 3 = tutti i suoni
Livello sonoro 2 = tutti i suoni ad eccezione del rumore dei motori di sottofondo (predefinito)
Livello sonoro 1 = soltanto delle armi da fuoco e le esplosioni (nessun allarme)
Livello sonoro 0 = nessun suono

REGOLAZIONE DETTAGLIO (2 LIVELLI) Alt e 'd'

Livello dettaglio 1 = massimo dettaglio sui display tattica e puntamento
Livello dettaglio 0 = normale dettaglio sui display tattica e puntamento

CONTROLLI DI TELETRASPORTO (4 DIREZIONI)

Teletrasporto a nord (solo addestramento)	Alt e 'i'
Teletrasporto ad ovest (solo addestramento)	Alt e 'j'
Teletrasporto a sud (solo addestramento)	Alt e'k'
Teletrasporto ad est (solo addestramento)	Alt e'l'

© 1990 della Microprose Software. Tutti i diritti e proprietà riservati. Su licenza della Kixx. E' vietata la riproduzione illegale e la rivendita di tale prodotto nonché il prestarlo ad altri.