F-19 STEALTH FIGHTER

TECHNISCHE ERGÄNZUNG

FÜR PC-BENUTZER

INSTALLATION AUF DISKETTEN
Dieses Simulationsspiel sollte mit Kopien der in der Box mitgelieferten Originaldiskette betrieben werden. Wenn Sie mit der Originaldiskette spielen, können keine Informationen gespeichert werden. Zur Anfertigung von Kopien benötigen Sie 3 1/2" 1,44MB Disketten, die Sie bitte vor dem Kopierprozeß formatieren.
Kopieren auf neuformatierte Disketten: Nach dem Formatieren wenden Sie den Befehl **DOS "COPY"** an, um die Diskette zu kopieren (*.* vor dem Dateinamen eingeben). Auch wenn Sie nur ein Diskettenlaufwerk haben, sieht die Eingabe dann normalerweise so aus: "**COPYA:*.* B*.***". Weitere Einzelheiten finden Sie in Ihrem **MS-DOS**-Handbuch unter "**COPY**".
Achtung: Wenden Sie zum Kopieren von Disketten nicht den Befehl "**DISKCOPY**" an. Der Befehl **COPY** ist in jedem Fall zu verwenden.

LADEN VON DISKETTEN
(1) Booten Sie Ihren Computer mit einer **DOS**-Diskette (Version 2.1 oder höher ist erforderlich; empfohlen werden die Versionen 2.1 bis 3.31).
(2) Disketten einlegen: Beim Prompt "**A:>**" entfernen Sie die **DOS**-Diskette und legen dafür die F-19 Diskette ein. Legen Sie eine Kopie ein, wenn Sie diese nach den obigen Anweisungen erstellt haben.
(3) Geschwindigkeit einstellen: Wenn Sie einen Computer mit "Turbo-" oder Mehrfachgeschwindigkeitsfunktion benutzen, sollten Sie die höchste Geschwindigkeit einstellen. Verwenden Sie niedrigere Geschwindigkeiten nur, wenn sich das Programm bei höheren Geschwindigkeiten nicht laden läßt.
(4) Programm laden: Geben Sie **F-19** ein, und quittieren Sie mit **<RETURN>**. Daraufhin wird das Simulationsspiel geladen.
(5) Originaldiskette einlegen: Während des Ladevorgangs werden Sie aufgefordert, die Originaldiskette (key disk) einzulegen. Legen Sie diese dann in das Diskettenlaufwerk **A:** oder **B:** ein, und geben Sie den Buchstaben des verwendeten Laufwerks ein, beispielsweise für Laufwerk B "**B:**".

INSTALLATION AUF EINE FESTPLATTE
Sie können die Originaldiskette auch auf eine Festplatte kopieren. Bei den zu kopierenden Dateien handelt es sich um standardmäßige **DOS**-Dateien. Diese können ganz nach Erfordernis kopiert, gelöscht und optimiert werden. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk **A**: ein, geben Sie: **A:INSTALL 3** ein, und quittieren Sie mit **<RETURN>**.
Achten Sie bitte auf das Leerzeichen zwischen "**INSTALL**" und "**3**".
Achtung: Nach Eingabe von **INSTALL** wird davon ausgegangen, daß Sie vom Diskettenlaufwerk **A:** auf die Festplatte **C:** kopieren. Sollte Ihre Hardware anders konfiguriert sein, dürfen Sie den Befehl **INSTALL** nicht anwenden. In diesem Fall müssen Sie die Dateien mit dem **DOS**-Befehl "**COPY**" manuell von Diskette auf Festplatte kopieren. Alle F-19 Dateien müssen im gleichen Verzeichnis oder Unterverzeichnis abgelegt werden. Die Datei F-19 selbst hat keine Unterverzeichnisse.
Technische Hinweise: Das Installationsprogramm erstellt auf Ihrer Festplatte ein Unterverzeichnis mit dem Namen "**F19SF**" und kopiert danach alle Dateien in dieses Unterverzeichnis. Danach wird eine Laufzeit-Batchdatei "**F19LOADER**" unter dem Namen "**F19.BAT**" in Ihr Wurzelverzeichnis kopiert. Erfahrene IBM-Anwender können diese modifizieren oder im Wurzelverzeichnis verschieben.
Installation rückgängig machen: Um F19 von einer Festplatte zu entfernen, löschen Sie ganz einfach die Dateien im Unterverzeichnis **F19SF** sowie die Datei **F19.BAT** im Wurzelverzeichnis. Natürlich werden damit auch alle Ihre Pilotenrekorde mit gelöscht!

LADEN VON EINER FESTPLATTE
Das Booten muß unter **MS-DOS** erfolgen, was für mehr als 99% aller IBM-Computer und Kompatiblen zutrifft. Vorher muß F19 installiert worden sein.
(1) Schalten Sie Ihren Computer ein. Wenn er bereits eingeschaltet ist, beenden Sie alle Programme und wechseln auf **DOS**.
(2) Wechseln Sie zum richtigen Verzeichnis: Vergewissern Sie sich, daß der Verzeichnisbuchstabe mit der Festplatte übereinstimmt, auf der F19 gespeichert ist. Ist es das Laufwerk **C:**, geben Sie "**C:**" ein und quittieren mit **<RETURN>**. Danach geben Sie "**CD c**" ein und quittieren wiederum mit **<RETURN>**. Damit sind Sie im "Wurzel"verzeichnis.
(3) Geschwindigkeit einstellen: Wenn Sie einen Computer mit "Turbo-" oder Mehrfachgeschwindigkeitsfunktion benutzen, sollten Sie die höchste Geschwindigkeit einstellen. Verwenden Sie niedrigere Geschwindigkeiten nur, wenn sich das Programm bei höheren Geschwindigkeiten nicht laden läßt.
(4) Programm laden: Geben Sie **F-19** ein, und quittieren Sie mit **<RETURN>**. Daraufhin wird das Simulationsspiel geladen.
(5) Originaldiskette einlegen: Während des Ladevorgangs werden Sie aufgefordert, die Originaldiskette (key disk) einzulegen. Legen Sie diese dann in das Diskettenlaufwerk **A:** oder **B:** ein, und geben Sie den Buchstaben des verwendeten Laufwerks ein, beispielsweise für Laufwerk B "**B:**".

GESCHWINDIGKEIT
Beim Laden des Simulationsspiels berechnet das Programm die Verarbeitungsgeschwindigkeit Ihres Computers und stellt sich darauf ein.

SOUND-TREIBERKARTEN
Dieser Abschnitt gilt nur, wenn Sie eine spezielle Karte in Ihrem Computer installiert haben. Musik und Soundeffekte werden mit einer Sound"treiber"datei erzeugt. Auf Disk gibt es die Dateien **ISOUND .EXE** (für normalen IBMPC/XT/AT/PS2 Sound), **TSOUND.EXE**(für Tandy-Computer) und **BSOUND. EXE** (für die Innovation-Soundkarte und andere). Die komplette Auflistung finden Sie in der Datei **READ.ME (LIES MICH)**.

AUTOMATISIERTE LADEOPTIONEN
Beim Laden des Programms müssen Sie eine Reihe von Fragen zu Ihrer Systemkonfiguration beantworten. Sie können diesen Vorgang automatisieren, indem Sie nach dem Ladebefehl "F19" zusätzliche Zeichen anhängen. Zwischen F19 und den weiteren Befehlen müssen Sie jeweils ein Leerzeichen einfügen. Die Zahl der verwendeten Befehle ist völlig Ihnen überlassen. Die automatisierten Ladeoptionen schließen ein:

/J	Verwendung eines Joysticks	**/GH**	Verwendung von Hercules-Monochrom-Graphik
/NJ	Verwendung einer Tastatur ohne Joystick	**/D2**	Hohe Bodendetaildarstellung (für sehr schnelle Computer)
/GE	Verwendung von EGA16-Farbengraphik	**/D1**	Mittlere Bodendetaildarstellung (für Computer der AT-Klasse)
/GM	Verwendung von MGCA oder VGA 256-Farbengraphik	**/D0**	Sehr geringe Bodendetaildarstellung (für langsame Computer)
/GC	Verwendung von CGA 4-Farbengraphik	**/AB**	BSOUND.EXE Innovation-Soundtreiber
/GT	Verwendung von Tandy 1000 16-Farbengraphik	**/A?**	? durch 1. Buchstaben des aufzurufenden Soundtreibers ersetzen

Examples: Bei einem standardmäßigen **PC** oder **XT** mit **CGA**-Graphik und **ohne Joystick** würden Sie zum Laden eingeben: "**F19/NJ/GC/D0**". Bei einem **AT mit Joystick**, **EGA**-Graphik und Standard-Bodendetaildarstellung würden Sie eingeben: "F19/J/GE".

BENUTZER VON ATARI ST/ CBM AMIGA

INSTALLATION
Im Handbuch "F-19 Stealth Fighter" werden Sie aufgefordert, Sicherheitskopien des Spiels anzufertigen. Sie brauchen keine Versionen für Atari ST oder Commodore Amiga zu installieren. Ihre Leistungen als Pilot werden automatisch auf Diskette A gespeichert. Dazu muß vor dem Laden der Schreibschutz deaktiviert werden.
ATARI ST
Schalten Sie Ihren Computer aus, und trennen Sie alle nicht benötigten Peripheriegeräte. Legen Sie eine Diskette in das Diskettenlaufwerk ein, und schalten Sie den Computer ein. Daraufhin wird das Programm geladen. Befolgen Sie bitte jeweils die auf dem Bildschirm angezeigten Prompts.
COMMODORE AMIGA
Schalten Sie Ihren Computer aus, und trennen Sie alle nicht benötigten Peripheriegeräte. Daraufhin wird das Programm geladen. Befolgen Sie bitte jeweils die auf dem Bildschirm angezeigten Prompts.

VORFLUG-OPTIONEN
ART DER STEUERUNG
Nachdem das Programm geladen ist, werden Sie aufgefordert, die Art der Spielsteuerung folgendermaßen über die Zifferntasten einzugeben:

1. Maus **2. Joystick** **3. Tastatur**

PILOTENDIENSTPLAN (PILOT ROSTER)
Der Pilotendienstplan wird nach jeder Mission automatisch aktualisiert, wenn Sie den Schreibschutz der Diskette A deaktiviert haben. Eine Installation der Simulation auf Sicherungsdisketten ist nicht erforderlich.
AUFKLÄRUNGSEINWEISUNG (INTELLIGENCE BRIEFING)
Verschieben Sie den Controller in der Optionsliste nach oben und unten, um eine Option zu markieren. Dann betätigen Sie die Auswahltaste, um diese Option ein- und auszuschalten. Um spezifische Daten zu einem Kartenobjekt aufzurufen, verschieben Sie den Controller auf dieses Objekt.
AUSSENANSICHTEN (EXTERNAL AIRCRAFT VIEWS)
Sie können Ihr Flugzeug (die F-19 oder F-117A) in Schlitzansicht, Verfolgersicht, Seitenansicht, Taktiksicht und Umgekehrter Taktiksicht sehen. Sie wählen das Flugzeug unmittelbar nach der Aufklärungseinweisung vor der Auswahl der Bewaffnung für die jeweilige Mission.

HINWEISE ZUR SPIELSTEUERUNG

Von Mission auf Training wechseln (<Alt> + <t>): Mit dieser Tastenkombination können Sie Ihre aktuelle Mission in eine Trainingsmission verwandeln, bei der die feindlichen Waffen keine Wirkung haben. Durch nochmaliges Eingeben von <Alt> + <t> können Sie das Training wieder verlassen. Für eine einmal in Training umgewandelte Mission können Sie keine Punkte erhalten, auch dann nicht, wenn Sie das Training wieder ausschalten. Raumsprünge und Nachschub sind nur im Training möglich.
Joystickzentrierung herstellen (<Alt> + <s>) - NUR FÜR PC-BENUTZER: Wenn Sie einen Joystick verwenden und Ihr Flugzeug in Mittelstellung des Joysticks kurvt, sinkt oder steigt, müssen Sie diese Tastenkombination betätigen und anschließend den Joystick nacheinander in die vier Richtungspositionen bewegen.
Steuerknüppelempfindlichkeit mit Tastatur (<Einfg>): Damit können Sie steuern, welchen Bewegungsumfang das Betätigen einer Taste bewirkt. Sie sollten diese Taste während eines Fluges häufig anwenden. Während des Landeanflugs muß die Empfindlichkeit immer auf "1" stehen.
Detaileinstellung (<Alt> + <t>): Die Detaileinstellungsstufe wirkt sich auf die Spielgeschwindigkeit aus. Weitere Informationen dazu finden Sie in diesem Material unter "Spezielle Startoptionen".
Raumsprung (<Alt> + <i> od. <j> od. <k> od. <l>): Diese Tastenkombinationen funktionieren nur im Training. Je nach dem, welche Buchstabentaste Sie mit <Alt> betätigen, werden Sie mit Ihrem Flugzeug in eine bestimmte Richtung "teleportiert". Die Weite dieses Raumsprungs ist vom aktuellen Einzoom-/Auszoommaßstab auf der Satelliten-/Radarkarte abhängig. Raumsprünge bilden eine hervorragende Methode, um im Training die Einsatzregion kennenzulernen.

DARSTELLUNGSFARBEN

4-FARBEN-PC	16-FARBEN-PC	ATARI ST/AMIGA	ANGEZEIGTE INFORMATIONEN
FRONTSCHEIBENANZEIGE	**Waffeneinsatzfarben**		
Schwarzes Rechteck	Schwarzes Rechteck	Schwarzes Rechteck	Uneffektive Waffe (bei Tag)
Braunes Rechteck	Hellblaues Rechteck	Rotbraunes Rechteck	Uneffektive Waffe (bei Nacht)
Weißes Rechteck	Weißes Rechteck	Weißes Rechteck	Effektive Waffe
Weißes Sechseck	Weißer Kreis	Weißer Kreis	Effektive Waffe, auf Ziel aufgeschaltet
Rotes Sechseck	Roter Kreis	Roter Kreis	Hocheffektive Waffe, auf Ziel aufgeschaltet
Farben der EMV-Skala			
Rote Linie	Rote Linie	Rote Linie	Feindbodenradar hat Sie nicht geortet
Orangene Linie	Weiß-rote Linie	Rosa Linie	Feindbodenradar hat Sie schwach geortet
Gelbe Linie	Weiße Linie	Gelbe Linie	Feindbodenradar hat Sie geortet
Hellblaue Linie	Hellblaue Linie	Hellblaue Linie	Feindflugradar hat Sie nicht geortet
Weiße Linie	Weiße Linie	Weiße Linie	Feindflugradar hat Sie geortet
Schadensanzeige			
Blau	Hellblau	Grün	System funktioniert
Rot	Rot	Rot	Systemausfall (beschädigt od.
zerstört)			
Autopilot-Lampe			
Weiß	Weiß	Weiß	Autopilot ein
Schwarz	Schwarz	Schwarz	Autopilot aus
Landefahrwerk-Lampe			
Schwarz	Schwarz	Schwarz	Fahrwerk eingefahren
Blinkendes Weiß	Blinkendes Weiß	Blinkendes Grün	Fahrwerk bei zu hoher Geschwindigkeit ausgefahren
Weiß	Weiß	Grün	Fahrwerk ausgefahren
Andere Warnlampen			
Helle Farbe	Helle Farbe	Helle Farbe	Ein
Schwarz	Schwarz	Schwarz	Aus
Satelliten-/ Radarkarte			
Blinkender weißer Punkt	Funkelnder weißer Punkt	Weißer Punkt	Ihr Flugzeug
Blinkendes Gelb-Rot	Schwarzer Punkt	Blinkendes Gelb-Rot	Missionsziel am Boden
Blinkendes Rot	Blinkender blau-schwarzer Punkt	Blinkendes Rot	Missionsziel in der Luft
Roter Punkt	Blinkender blau-roter Punkt	Roter Punkt	Andere Luftfahrzeuge
Schwarzer Punkt	Schwarzer Punkt	Schwarzer Punkt	Bodenradar
Gelber Punkt	Blinkender weißer Punkt	Gelber Punkt	Feindradar
Punktline	Punktlinie	Punktlinie	Impulsradar
Durchgehende Linie	Durchgehende Linie	Durchgehende Linie	Dopplerradar
Weißer Punkt	Weißer Punkt	Grüner Punkt	Start- und Landepunkt
Taktische Zeichen			
Graues Quadrat	Purpurnes Quadrat	Graues Quadrat	16-km-Gitternetz
Gelbe Radarantenne	Rot-blaue Radarantenne	Grüne Radarantenne	Bodenradar
Blaues Boot	Blau-weißes Boot	Blaues Boot	Schiffsradar
Graues Rechteck	Weißes Rechteck	Graues Rechteck	Flugplatz
Kreis mit rotem Kreuz	Kreis mit rotem Kreuz	Kreis mit rotem Kreuz	Andere Bodenziele
Graues Flugzeug	Weißes Flugzeug	Graues Flugzeug	Ihre F-19
Graue Kontur	Weiße Kontur	Graue Kontur	Köder
Weiße Punkte	Weiße Punkte	Weiße Punkte	Düppel
Rot-Gelb-Effekt	Hellblau-Effekt	Rot-Gelb-Effekt	Leuchtkugeln
Blaues Flugzeug	Hellblaues Flugzeug	Gelbes Flugzeug	Flugzeug in größerer Höhe
Hellrotes Flugzeug	Weißes Flugzeug	Hellrotes Flugzeug	Flugzeug in gleicher Höhe
Gelbes Flugzeug	Rotes Flugzeug	Dunkelrotes Flugzeug	Flugzeug in geringerer Höhe
Gelbe Linie	Weiße Linie	Gelbe Linie	Radargelenkte Rakete
Rote Linie	Rote Linie	Rote linie	IR-gelenkte Rakete
Gelbe Linie	Weiße Linie	Gelbe Linie	Visuell gelenkte Rakete
Weiße Linie	Objekt mit blauem Kasten	Objekt mit grauem Kasten	Von der F-19 abgefeuerte Rakete
Objekt mit weißem Kasten	Objekt mit rotem Kasten	Objekt mit farbigem Kasten	Aktuelles Ziel (in Zielfolgesystem)
Objekt mit farbigem Kasten	Feindradarquelle		
INS-Streckenpunkte/ Kraftstoffanzeige			
Schwarzer Bereich	Schwarzer Bereich	Schwarzer Bereich	Kraftstoffverbrauch
Weißer Bereich	Weißer Bereich	Weißer Bereich	Kraftstoff zum Anfliegen des aktuellen Streckenpunktes
Blaue Bereiche	Blaue Bereiche	Blaue Bereiche	Kraftstoff zum Anfliegen weiterer Streckenpunkte
Gelber Bereich	Dunkelroter Bereich	Grüner Bereich	Reservekraftstoff

STEUERUNGEN

VOR- + NACHFLUG-OPTIONEN			PC	ST/AMIGA
Controller	Joystick	Cursortasten	Numer. Tastatur	Maus
Auswahl	Feuer	<Return>	<->	<Linke Taste>
Steuerknüppel				
Absenken	Vor	Vor	8	Vor
Rolle rechts	Rechts	Rechts	6	Rechts
Rolle links	Links	Links	4	Links
Hochziehen	Zurück	Zurück	2	Zurück
Zurück + rechts	Vor + rechts	Vor + rechts (Seite Oben)	9	Vor + rechts
Zurück + links	Vor + links	Vor + links (Pos1)	7	Vor + links
Vor + rechts	Zurück + rechts	Zurück + rechts (Seite Unten)	3	Zurück + rechts
Vor + links	Zurück + links	Zurück + links (Ende)	1	Zurück + links

TASTENKOMBINATIONEN

LEISTUNGSHEBEL			
Max Pwr (max. Triebwerksleistung)	Umschaltt. + <+=>	Leistung verringern (Decr)	<->
Incr (Leistung erhöhen)	<=>	Leistung Null (No Pwr)	Umschaltt. + <- _>
ANDERE FLUGSTEUERORGANE			
Fahrwerk (einfahren/ausfahren)	6	Autopilot (ein/aus)	7
Klappen (ausfahren/einfahren)	9	Zeitbeschleunigung (accel)	Umschaltt. + <Z>
Bremsklappen (ein/aus)	0	Normalzeit (normal)	Umschaltt. + <X>
FLUGZEUGSICHTEN			
Schlitzsicht	Umschaltt. + <F1>	Raketensicht	Umschaltt. + <F4
Verfolgerflugzeug	Umschaltt. + <F2>	Taktiksicht (Sie und Feind)	Umschaltt. + <F6>
Seitenansicht	Umschaltt. + <F3>	Umgek. Taktiksicht (Feind und Sie)	Umschaltt. + <F7>
COCKPITSICHTEN			
Sicht nach vorn	Shift + <?/>	Sicht nach links	Shift + "<,"
Sicht nach hinten	Shift + ">."	Sicht nach rechts	Shift + <M>
ANDERE SICHTEINSTELLUNGEN			
Einzoomen (Sicht oder Karte)	<z>	Sichtwinkel (eng oder breit)	<c>
Auszoomen (Sicht oder Karte)	<x>		
COCKPIT-STEUERUNGEN			
Cockpit-Sicht	<F1>	Systemschäden (rechter Bildschirm)	<F6>
HUD-Modi	<F2>	ILS (HUD ein/aus)	<F9>
Bildschirmkarten (linker Bildschirm)	<F3>	Mission (rechter Bildschirm)	<F10>
Daten (rechter Bildschirm)	<F4>	Katapultieren	Umschaltt. + <F10>
Bewaffnung (rechter Bildschirm)	<F5>		
ZIELFOLGEKAMERA (AUF RECHTEM COCKPIT-SICHTGERÄT)			
Kamera vorn	</>	Kamera rechts	<,>
Kamera hinten	<.>	Ziel wählen (im aktuellen Sichtbereich)	<b>
Kamera links	<m>	Neues Ziel zuweisen (nur vorn)	<n>
BEWAFFNUNG			
Bewaffnung (rechter Bildschirm)	<F5>	Waffen abfeuern	<Return>
Bewaffnung wählen	<Leertaste>	Mit Bordkanone schießen	<Rücktaste>
Schachtklappen (auf/zu)	8		
SCHUTZMASSNAHMEN			
Leuchtkugeln (eine Patrone abwerfen)	1	ECM (Radarstörer ein/aus)	4
Düppel (eine Patrone abwerfen	2	Köder (einen abwerfen)	5
IR-Störer (ein/aus)	3		

INS (TRÄGHEITSNAVIGATIONSSYSTEM)	
Streckenpunkt wählen (rechter Bildschirm)	<F7>
Streckenpunkt ändern (beide Bildschirme)	<F8>
Streckenpunkt zurückstellen (alle)	Umschaltt. + <F8>
Vorigen Streckenpunkt wählen/ ändern	*Minustaste (-) auf num. Tastatur (Seite Oben - PC)
Nächsten Streckenpunkt wählen/ ändern	*Plustaste (+) auf num. Tastatur (Seite Unten - PC)
Streckenpunkt nach oben verschieben (Punktänderung)	*Cursor hoch (8 auf num. Tastatur)
Streckenpunkt nach unten verschieben (Punktänderung)	*Cursor runter (2 auf num. Tastatur)
Streckenpunkt nach links verschieben (Punktänderung)	*Cursor links (4 auf num. Tastatur)
Streckenpunkt nach rechts verschieben (Punktänderung)	*Cursor rechts (6 auf num. Tastatur)

*Hinweis für PC-Benutzer: Wenn Sie eine Tastatur verwenden, müssen Sie die Umschaltt. und die oben angegebenen Tasten betätigen.

SIMULATIONSSTEUERUNGEN			
Pause (zum Weiterspielen eine Taste betätigen)	Alt + <p>	Nachladen (nur Training)	Alt + <r>
"Boss" (Ausblenden der Simulation)	Alt + <b>	Von Mission auf Training wechseln	Alt + <t>
Abbrechen	Alt + <q>		

STEUERKNÜPPELEMPFINDLICHKEIT MIT TASTATUR <Einfg>
Tastaturempfindlichkeit 3 = Betätigen der Taste bewirkt starke Steuerknüppelbewegung
Tastaturempfindlichkeit 2 = Betätigen der Taste bewirkt mittlere Steuerknüppelbewegung (Standardeinstellung)
Tastaturempfindlichkeit 1 = Betätigen der Taste bewirkt schwache Steuerknüppelbewegung

SOUNDEINSTELLUNG (4 SOUNDSTUFEN) Alt +<v>
Soundstufe 3 = alle Soundarten
Soundstufe 2 = alle Soundarten ohne Triebwerkgeräusch im Hintergrund (Standardeinstellung)
Soundstufe 1 = nur Waffenfeuer und Detonationen (keine Warntöne)
Soundstufe 0 = kein Sound

DETAILEINSTELLUNG (2 STUFEN) Alt +<d>
Detailstufe 1 = max. Detaildarstellung bei Taktik- und Zielfolgekameraanzeige
Detailstufe 0 = normale Detaildarstellung bei Taktik- und Zielfolgekameraanzeige

RAUMSPRUNGSTEUERUNG (4 RICHTUNGEN)	
Raumsprung Nord (nur Training)	Alt +<i>
Raumsprung West (nur Training)	Alt +<j>
Raumsprung Süd (nur Training)	Alt +<k>
Raumsprung Ost (nur training)	Alt +<l>

© 1990 Microprose Software. Alle Rechte vorbehalten. Lizenz vergeben an Kixx. Kopieren, Ausleihen und Weiterverkauf in jeglicher Form sind streng untersagt.