

Reach for the Skies - Amiga Addendum

Before playing "Reach for the Skies"

Prior to playing Reach for the Skies you will need to do the following:

1. Follow the instructions in your Amiga User Manual to make backup copies of your "Reach for the Skies" disk. Once you have made backups of your disks, store the originals in a safe and use the copies to play the game.

2. Format a floppy disk called USER which will be used to save Video and Photography. (Details on formatting and naming disks can also be found in your Amiga Users Manual).

Playing "Reach for the Skies" from floppy

First ensure that Disk 1 is write protected and that Disk 2 and 3 are write enabled (your player records are automatically saved to these disks at the end of each game day)

Switch off your Amiga and wait for at least 30 seconds. Insert Disk 1 into your internal drive switch on the computer. The game will load and you will be presented with the side select screen as described in the manual. After choosing between R.A.F. and Luftwaffe you will be prompted to insert either Disk 2 or Disk 3.

If you are using an Amiga with more than one disk drive you can insert Disk 2 (for R.A.F.) or Disk 3 (for Luftwaffe) in your external drive when you first boot up the game.

Installing "Reach for the Skies" on Hard Drive.

Boot your system as normal to the Workbench. Insert Disk 1 and when the icon appears select it (double click with the left mouse button).

A window will open up containing a selection of icons, select the one marked "HD Install".

Enter the drive and path name you wish to install to then follow the on-screen prompts, changing disks when requested.

Loading "Reach for the Skies" from Hard Drive.

Boot your Workbench. Select the "Reach" driver. Select the "Reach for the Skies" icon to run the game.

Loading from CLI:

CD (change directory) to the path "Reach" was installed to. Enter command: **Execute REACH_FOR_THE_SKIES**

Playing "Reach for the Skies" on an Amiga with more than 1 Meg of memory.

Reach for the Skies requires 720k of RAM (of which 500k should be contiguous).

Any spare RAM will automatically be used to store longer video footage during recording.

On a floppy based system with more than 2Meg of RAM it may be advantageous to copy one of the disks to the RAM disk before playing. There is enough room on Disk 1 for a RAMDISK driver file, disk copy program and assign program.

To play the R.A.F., copy Disk 2 then Assign RFTS3.RAM. To play the Luftwaffe, copy Disk 3 then Assign RFTS2.RAM.

If you then change each to RFTS1 and execute *STARTUP, sequence the game should run normally without requesting Disk 2 or 3.

Reach for the Skies - Additif Amiga

Avant de jouer à "Reach for the Skies"

Avant de commencer à jouer, suivez les instructions suivantes:

1. Lisez les instructions de votre manuel Amiga pour faire des sauvegardes de vos disquettes "Reach for the Skies". Une fois cette opération réalisée, conservez précieusement les originaux et utilisez les copies pour jouer.

2. Formatez une disquette appelée USER qui servira à la sauvegarde de la vidéo et des photographies. (Le manuel Amiga de l'utilisateur vous aidera à formater et à nommer vos disquettes).

Jouer à "Reach for the Skies" sur Floppy

Assurez-vous que la disquette 1 est protégée contre l'écriture et que les disquettes 2 et 3 sont autorisées à écrire (les meilleurs scores sont automatiquement sauvegardés sur ces disquettes à la fin de chaque jeu).

Éteignez votre Amiga et attendez pendant au moins 30 secondes. Insérez la disquette 1 dans votre lecteur interne et allumez votre ordinateur. Le jeu se chargera et vous aurez accès à l'écran de sélection, comme mentionné dans votre manuel. Après avoir choisi entre la R.A.F. et la Luftwaffe, vous pourrez insérer soit la disquette 2, soit la disquette 3.

Si vous utilisez un Amiga compatible plus d'un lecteur de disquette, vous pouvez composer à l'avance la disquette 2 (pour la R.A.F.) ou la disquette 3 (pour la Luftwaffe) dans votre lecteur externe lorsque vous relancez le jeu.

Installer "Reach for the Skies" sur votre Disque Dur

Relancez votre système sur le workbench. Insérez la disquette 1 et lorsque l'icône apparaît, ouvrez-la (en cliquant 2 fois).

Sélectionnez l'icône d'installation HD (Hard Drive).

Indiquez le lecteur et le chemin à suivre pour l'installation du jeu, puis suivez les indications à l'écran et changez de disquette lorsque vous y êtes invité.

Charger "Reach for the Skies" depuis le Disque Dur

Chargez depuis le Workbench: Sélectionner l'option "Reach". Sélectionner l'icône "Reach for the Skies" pour lancer le jeu.

Charger depuis le CLI:

Utiliser la commande CD (change directory - changer de répertoire -) pour accéder au directory dans lequel "Reach" est installé.

Entrer: Execute REACH_FOR_THE_SKIES

Jouer à "Reach for the Skies" sur un Amiga avec plus d'1 Meg de mémoire

Reach for the Skies nécessite 720 Ko de RAM (parmi lesquels 500 Ko devraient être contigus). Toutes les RAM supplémentaires seront automatiquement utilisées pour emmagasiner un plus long métrage durant l'enregistrement.

Sur une configuration disposant uniquement de lecteurs de disquettes, et d'au moins 2 Meg de RAM, il peut être avantageux de copier l'une des disquettes en RAM avant de jouer. Il existe suffisamment d'espace sur le disque 1 pour y installer un driver de disque virtuel, un programme de copie et le programme de configuration.

Pour lancer R.A.F., copier la disquette puis configurer RFTS2.RAM.

Pour lancer la Luftwaffe, copier la disquette puis configurer RFTS3.RAM. Si ensuite vous changez pour RFTS1, et que vous insérez *STARTUP-sequence, le jeu devrait fonctionner normalement sans recherche des disquettes 2 ou 3.

Reach for the Skies - Ergänzungen für den Amiga

Bevor Sie "Reach for the Skies" spielen

Vor dem Spielen von "Reach for the Skies" müssen Sie folgende Schritte ausführen:

1. Folgen Sie den Anweisungen in Ihrem Amiga-Benutzerhandbuch, und fertigen Sie Sicherungskopien Ihrer "Reach for the Skies"-Disketten an. Bewahren Sie dann die Originaldisketten an einem sicheren Platz auf und verwenden Sie zum Spielen die Sicherungskopien.

2. Formatieren Sie eine Diskette mit dem Namen USER zum Aufzeichnen von Videos und Fotografien. Einzelheiten zum Formatieren und Benennen von Disketten finden Sie ebenfalls in Ihrem Amiga-Benutzerhandbuch.

Das Spielen von "Reach for the Skies" von Disketten

Prüfen Sie zunächst, ob Diskette 1 schreibgeschützt ist und Sie auf den Disketten 2 und 3 Änderungen vornehmen können (nicht schreibgeschützt). Auf beiden lauden Disketten werden am Ende eines jeden Spieltages automatisch Ihre Spielzeichnungen gespeichert.

Schalten Sie Ihren Amiga aus, und warten Sie mindestens 30 Sekunden. Legen Sie Diskette 1 in Ihr internes Laufwerk ein, und schalten Sie den Computer an. Das Spiel wird sich automatisch laden, und Sie sehen daraufhin den im Handbuch beschriebenen Startscreenbildschirm. Nachdem Sie sich entschieden haben, ob Sie mit der RAF oder der Luftwaffe fliegen wollen, werden Sie aufgefordert, entweder Diskette 2 oder Diskette 3 einzulegen.

Verwenden Sie einen Amiga mit mehr als einem Laufwerk, dann können Sie Diskette 2 (für RAF) bzw. Diskette 3 (für Luftwaffe) bereits in Ihr externes Laufwerk einlegen, wenn Sie das Spiel neu laden.

Installation von "Reach for the Skies" auf der Festplatte

Boosten Sie Ihr System wie gewohnt bis zur Workbench. Legen Sie Diskette 1 ein, und wählen Sie, bis das entsprechende Icon erscheint. Klicken Sie es zum Öffnen des Spiels zentral an.

Wählen Sie das HD-Installationsicon.

Geben Sie die Laufwerkbezeichnung und den Pfadnamen für das Verzeichnis an, in dem Sie das Spiel installieren wollen, und befolgen Sie dann die Anweisungen auf dem Bildschirm zum Wechseln der Disketten.

Das Laden von "Reach for the Skies" von der Festplatte

Laden von der Workbench aus: Wählen Sie die "Reach"-Schublade. Wählen Sie das "Reach for the Skies"-Icon zum Spielen.

Laden vom CLI aus:

Gehen Sie mit CD (change directory) in das Verzeichnis, in dem "Reach for the Skies" installiert ist.

Execute REACH_FOR_THE_SKIES

Jahren Sie das Spiel automatisch wieder, um während des Spiels längere Videoaufzeichnungen zu speichern.

Arbeiten Sie System nur mit Disketten und besitzt mehr als 1 MB RAM ebenfalls, ist, ein- oder Disketten vor dem Spielen auf die RAM-Diskette zu kopieren. Auf Diskette 1 ist ausreichend Speicherplatz für eine RAMDISK-Treiber-Datei, ein Disketten-Kopierprogramm (Copy) und ein Zuweisungsprogramm (Assign) vorhanden.

Fliegen Sie in der RAF, müssen Sie Diskette 2 kopieren und auf die RAM-Diskette 1 übertragen (mit Assign RFTS2.RAM).

Fliegen Sie in der Luftwaffe, müssen Sie Diskette 3 kopieren und auf die RAM-Diskette 1 übertragen (Assign RFTS3.RAM). Wenn Sie dann zu Diskette 1 wechseln (RFTS1) und das Spiel aufrufen (executen *STARTUP), können Sie spielen, ohne zuwischendisketten zu wechseln.

Reach for the Skies - Amiga Addendum

Prima di giocare "Reach for the Skies"

Prima di giocare Reach for the Skies dovrà:

1. Seguire le istruzioni contenute nel Manuale Utenti Amiga per fare delle copie di riserva dei tuoi dischetti "Reach for the Skies". Dopo che avrà fatto delle copie di riserva dei tuoi dischetti, metti gli originali in un posto sicuro e utilizza le copie per giocare.

2. Formattare un dischetto chiamato USER. Questo verrà utilizzato per salvare i Video e la Fotografia. Le informazioni relative alla formattazione e all'attribuzione del nome ai dischetti potranno essere trovate nel manuale Utenti Amiga).

Giocare "Reach for the Skies" dal dischetto

Innanzitutto accertati che il Dischetto 1 sia protetto dalla scrittura e che i Dischetti 2 e 3 non lo siano (dai di gioco saranno salvati automaticamente su questi dischetti alla fine di ogni giornata di gioco).

Spegni il tuo Amiga ed aspetta almeno 30 secondi. Inserisci il Dischetto 1 nell'unità interna e accendi il computer. Il gioco si caricherà automaticamente e ti verrà presentata la videata di selezione parte come descritto nel manuale. Dopo aver scelto tra la R.A.F. e la Luftwaffe verrà sollecitato a inserire il Dischetto 2 o il Dischetto 3.

Se stai utilizzando un Amiga con più di un'unità disco potrai inserire il Dischetto 2 (per la R.A.F.) o il Dischetto 3 (per la Luftwaffe) nel tuo drive esterno quando stai caricando il gioco.

Installare "Reach for the Skies" sull'unità rigida.

Inizializza il tuo sistema come di regola al Workbench. Inserisci il Dischetto 1 e quando apparirà l'icona selezionala (cliccando per due volte) per aprirla.

Seleziona l'icona di installazione HD (Unità rigida).

Indica l'unità e il nome del percorso sul quale desideri installare, quindi segui i solleciti che appariranno sullo schermo e cambia il dischetto quando ti verrà richiesto.

Caricare "Reach for the Skies" dall'unità rigida.

Cliccare dal Workbench: Selezionare il cestino "Reach". Selezionare l'icona "Reach for the Skies" per eseguire il gioco.

Caricare dal CLI (Command Line Interface):

CD (cambiare directory) sul percorso dove è stato installato "Reach". Inviare il comando: **Execute REACH_FOR_THE_SKIES**

Giocare "Reach for the Skies" su un Amiga con più di 1 Meg di memoria.

Reach for the Skies richiede 720k di RAM (dei quali 500k dovrebbero essere contigui). Tutta la RAM in più verrà automaticamente utilizzata per immagazzinare filmati video più lunghi.

Su un sistema basato su dischetti con più di 2 Meg di RAM potrebbe risultare vantaggioso copiare uno dei dischetti sul disco di RAM prima di iniziare a giocare. Sul Dischetto 1 c'è lo spazio sufficiente per il file di gestione RAMDISK, il programma di copia del dischetto e il programma di assegnazione.

Per giocare come la R.A.F., copia il Dischetto 2 e invia il comando "Assign RFTS2.RAM".

Per giocare come la Luftwaffe, copia il Dischetto 3 ed invia il comando "Assign RFTS3.RAM". Se poi i comandi in RFTS1: i verterà la sequenza "u*STARTUP", il gioco dovrebbe caricarsi normalmente senza bisogno dei dischetti 2 o 3.

Reach for the Skies - Amiga Addendum

Antes de empezar a jugar "Reach for the Skies"

Antes de empezar a jugar "Reach for the Skies" tendrás que hacer lo siguiente:

1. Sigue las instrucciones del Manual del Usuario de tu Amiga para hacer copias de seguridad de tus discos de "Reach for the Skies". Cuando lo hayas hecho, guarda los originales en lugar seguro y utiliza las copias para jugar.

2. Formatea un disco flexible ("floppy") denominado USER, en el cual guardarás las secuencias de vídeo y las fotografías. (Encóntraras información sobre cómo formatear y situar los discos en el Manual del Usuario del Amiga).

Jugando "Reach for the Skies" desde un disco flexible

Primero, asegúrate de que el Disco 1 está protegido contra escritura, y los Discos 2 y 3 no lo están (en él se salvarán automáticamente tus datos de juego al final de cada jornada).

Desactiva tu Amiga y espera al menos 30 segundos. Inserta el Disco 1 en la unidad interna y enciende el ordenador. El juego se cargará y podrás ver la pantalla de selección de bando como se describe en el manual. Después de escoger entre R.A.F. o Luftwaffe se te pedirá que insertes el Disco 2 o el Disco 3.

Si tu Amiga que uses tiene más de un disco de disco, puedes insertar el Disco 2 (para la R.A.F.) o el Disco 3 (para la Luftwaffe) en la unidad externa al momento de marcar el juego por primera vez.

Instalación de "Reach for the Skies" en la Unidad de Disco Duro.

Arranca el sistema de la forma habitual con Workbench. Inserta el Disco 1, y cuando aparece el icono de selección (haciendo sobre él dos veces) para abrirlo.

Selecciona el icono de instalar Unidad de Disco Duro. Introduce el nombre de la unidad y el circuito en que quieres efectuar la instalación, luego sigue las instrucciones en pantalla, cambiando discos cuando se indique.

Cargando "Reach for the Skies" desde la Unidad de Disco Duro.

Cargar desde Workbench: Seleccionar el cajón "Reach". Selecciona el icono "Reach for the Skies" para poner en marcha el juego.

Cargar desde CLI (Command Line Interface):

CD (cambiar directorio) al circuito donde se ha instalado. Introducir el comando: **Execute REACH_FOR_THE_SKIES** (Ejecuta "Reach for the Skies")

Jugando "Reach for the Skies" en un Amiga con memoria de más de 1 Meg.

Para jugar "Reach for the Skies" se necesitan 720k de RAM (de los que 500 deberían ser contiguos). Si sobra RAM, se utilizará automáticamente para guardar grabaciones de vídeo más largas.

En un sistema basado en discos flexibles con más de 2Meg de RAM sería conveniente copiar uno de los discos en el dispositivo RAM antes de jugar. En el Disco 1 hay espacio suficiente para un fichero de gestión de RAMDISK, programa de copia de discos y programa de asignación.

Para jugar con la R.A.F., copia el Disco 2 y luego introduce el comando "Assign RFTS2.RAM".

Para jugar con la Luftwaffe, copia el Disco 3, luego introduce el comando "Assign RFTS3.RAM". Si posteriormente los cambiar a RFTS1: teclase el comando "u*STARTUP" el juego debería ejecutarse sin necesidad del Disco 2 o el Disco 3.