

JET

O P E R A T I N G

M A N U A L

IBM/C64 deutsche Version

JET

Bedienungsanleitung

Programmiert von Charles Guy
Produziert von Bruce Artwick

Programm Nr. CM-JT1 (Commodore 64)
Programm Nr. IB-JT1 (IBM-PC)

Copyright © 1988 SubLOGIC Corporation
501 Kenyon Road
Champaign, IL 61820
USA

GARANTIEBEDINGUNGEN

SubLOGIC Corporation gewährt auf alle Datenträger eine dreimonatige Garantie, beginnend mit dem Kaufdatum. Nach dem Ablauf der Garantiefrist ersetzen wir alle Datenträger gegen eine geringe Gebühr. Der Austausch von defekten Datenträgern wird für einen Zeitraum von mindestens zehn Jahren nach dem Kaufdatum garantiert.

Wenn Sie eine Diskette umtauschen möchten, schicken Sie uns bitte nur den Datenträger selbst, damit unsere Serviceabteilung Ihnen umgehend eine neue Diskette zustellen kann. Das Zuschicken von sowohl Diskette als auch Handbuch führt zwangsläufig zu höheren Portokosten und längeren Laufzeiten.

Neben unserem Umtauschservice können Sie auch unseren Backup-Service in Anspruch nehmen: Für 20,- DM und den Kaufbeleg erhalten Sie von SubLOGIC ein Sicherungsduplikat. Bitte geben Sie an, welches Computersystem (Commodore 64, IBM PC usw.) Sie benutzen, wenn Sie ein Sicherungsduplikat bestellen. Falls Sie über keinen Kaufbeleg mehr verfügen, schicken Sie uns einfach Ihre Originaldiskette - die wir Ihnen dann (zusammen mit dem Sicherungsduplikat) wieder zurückschicken.

Austauschgebühren (Stand: 1. Januar 1988): DM 20,- pro Disk.

Titel der amerikanischen Originalausgabe: "JET - Operating Manual"

Die Übersetzung ins Deutsche besorgte Uwe Kreisel, 6701 Altrip.

Deutsche Ausgabe: Authorized German language edition. 1. Auflage 1987

Alle Rechte, auch die der photomechanischen Vervielfältigung und des auszugsweisen Abdrucks, vorbehalten.

Satz: Eigensatz

Druck- und Bindearbeit: Ace Printing, Champaign, IL, 61820, USA

Verpackung: SubLOGIC

Printed in the United States of America

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG	5
DOKUMENTATION	6
JET LADEN	7
COMMODORE 64 MENÜS	8
IBM MENÜS	11
COMMODORE 64-TASTATURBELEGUNG	14
IBM PC-TASTATURBELEGUNG	15
IBM PCjr-TASTATURBELEGUNG	16
BILDSCHIRM UND INSTRUMENTE	17
BILDSCHIRMAUFBAU BEIM C64	17
IBM PC-BILDSCHIRM	18
BLICK AUS DER KABINENHAUBE	19
INSTRUMENTE	19
ZUSCHALTBARE INSTRUMENTIERUNG	20
BLICKFELDKONTROLLE	22
TOWER-MODUS	22
BLICKRICHTUNG	23
FLIEGEN MIT DEM JET	25
BORDCOMPUTER	25
STEUERSYSTEM	25
STEUERUNG ÜBER DIE MAUS	28
SCHLEUDERSITZ	29
TESTFLUG	29
TESTFLUG: FLUGPHASEN	30
STARTEN UND LANDEN VOM UND AUF DEM FLUGZEUGTRÄGER	32
KARTE	33
WAFFENSYSTEME	36
BEWAFFNUNG	36
WAFFENANZEIGE, WAFFEN- AUSWAHL UND FEUERKONTROLLE	38
RADARBILDSCHIRM	39
VISIER	39

INHALTSVERZEICHNIS

DIE NAHKAMPF-SIMULATION	40
ZIELE UND REGELN	40
COMPUTERKONTROLIERTE JAGDFLUGZEUGE	41
DIE ZIELANFLUG-SIMULATION	43
ZIELE UND REGELN	43
FLUGABWEHRRAKETEN	44
TIPS UND STRATEGIEN	45
NAHKAMPF-SIMULATION	45
ZIELANFLUG-SIMULATION	45
AUSWEICHMANÖVER	45
LADEN VON LANDSCHAFTSDISKETTEN	46
TECHNISCHE DATEN DER SIMULIERTEN FLUGZEUGE	48

EINFÜHRUNG

Simulationstechnologie, 3D-Graphik und Echtzeitsimulation sind seit 10 Jahren die Schlüsselbegriffe für SubLOCICs Engagement im Home- und Personal-Computer-Bereich. Über Jahre hinweg haben wir konsequent an der Weiterentwicklung unserer Produktpalette gearbeitet und ständig neue Anwendungen unserer Simulationstechnologie entwickelt. JET - eine realistische Simulation der Luftüberlegenheitsjäger F-16 Fighting Falcon und F-18 Hornet - ist nur eine der faszinierenden Anwendungen unserer Programmtechnologien. Trotz überragender Leistungs- und Manövriertfähigkeit sind beide Jagdflugzeuge leicht zu fliegen. JET verfügt über einen Freiflugmodus zum Üben von Kunstflugfiguren und Präzisionsmanövern sowie zwei Spielmodi, bei denen Ihr fliegerisches Geschick gefordert ist. Bleibt zu hoffen, daß wir Ihnen durch JET ein Gefühl vom Flugverhalten eines echten Überschalljägers vermitteln können.

DOKUMENTATION

In diesem Handbuch werden die Instrumente, Steuersysteme und Flugtechniken von JET in meist visueller Form erläutert. Wir empfehlen, sich erst einmal einen allgemeinen Überblick über das Programm zu verschaffen. Blättern Sie erst einmal das Handbuch durch und lesen Sie die genaueren Erklärungen zu einem späteren Zeitpunkt.

JET LADEN

C64

DOS laden

Eingabe bei READY:

LOAD "*", 8, 1

[RETURN] drücken. Ladedauer ca. 3 Minuten.

IBM PC

DOS laden

Eingabe bei A>

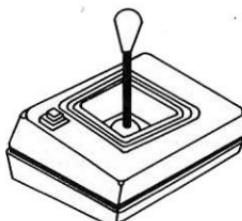
JET

[RETURN] drücken. Ladedauer ca. 10 Sekunden.

Die IBM-Version von JET ist nicht kopiergeschützt. Folglich kann das Programm auf eine Festplatte (Hard-Disk) kopiert und von ihr gestartet werden.

Option Joystick

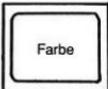
- | | |
|-----------|--|
| C64/128: | Anschluß über
Kontrollport 1. |
| IBM PC: | Anschluß nach Maßgabe
des Joystick-Herstellers. |
| IBM PCjr: | Anschluß über
Joystickport 1. |



COMMODORE 64 MENÜS

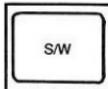
MENU

Bildschirmtyp



Farbe

1



S/W

2

MENU

II

Modus wählen

- 1 Nahkampf
- 2 Zielanflug
- 3 Freiflug
- 4 Demo-Modus
- 5 Landschafts-diskette laden

- Ausmanövrieren
- Flugunfähig-Machen



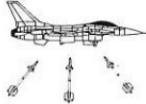
F-16



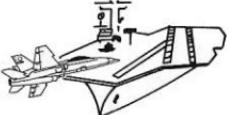
MIG-21

- Boden- und Seeziele
- Boden-Luft-Lenkwaffen vermeiden





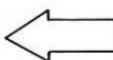
- Aussicht genießen
- Kunstflug
- Landeübungen

- Computergesteuerte F-16
- Nahkampf-Demo

- USA-Landschaften
- Flugsimulator II- Landschaften

SAN FRANCISCO
DALLAS
MIAMI


COMMODORE 64 MENÜS

MENU



Schwierigkeitsgrad

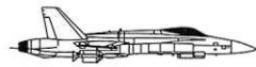
0 Übungsflug	<ul style="list-style-type: none"> • Keine Abstürze • Kein Beschuß
1 einfach	<ul style="list-style-type: none"> • Seltene Abstürze • Schwacher Beschuß
.	
.	
.	
.	
.	
.	
9 schwierig	<ul style="list-style-type: none"> • Stark absturzgefährdet • Starker Beschuß

Mit jedem erfolgreich geflogenen Einsatz erhöht sich der Schwierigkeitsgrad.

MENU



Flugzeugtyp

1 F-18 (Flugzeugträger)	
2 F-16 (Boden)	

COMMODORE 64 MENÜS

MENU V	Bewaffnung  1 AIM-9 Missile (Luft-Luft-Lenkwaffe) 2 AIM-7 Missile (Luft-Luft-Lenkwaffe) 3 AGM-65 Missile (Luft-Boden-Lenkwaffe) 4 MK-82 Bomb (Bombe) 5 Exit Arming Menu (Bewaffnungs menü verlassen)	 
	Nach dem Laden diese Taste drücken.	

Vorbemerkung zur Tastaturbelegung: Besitzt Ihr Gerät eine deutsche Tastatur, so ist die Lage der Tasten [Z] und [Y] ggü. unseren Angaben vertauscht. Achten Sie in diesem Fall darauf, stets [Z] statt des im Handbuch angegebenen [Y] zu drücken.

IBM MENÜS

MENÜ I

**Wählen Sie Ihren Bildschirmtyp:
(oder mit 'X' zurück zum DOS)**

- a. Farb-Kompositmonitor
- b. Schwarz-weiß Monitor
- c. Farbmonitor
- d. Flüssigkristall-Bildschirm
- e. Hercules-Karte, monochrom
- f. PCjr, 16 Farben
- g. EGA 320x200 Farbe
- h. EGA monochrom
- i. EGA 320x200 enhanced
- j. EGA 640x350 enhanced modus 1
- k. EGA 640x350 enhanced modus 2

Verfügen Sie über eine EGA-Karte in Verbindung mit einem hochauflösenden Monitor, so sollten Sie einen der zwei hochauflösenden Graphikmodi (640 x 350 Pixel) wählen: Optionen [J] oder [K].

Die meisten der uns bekannten EGA-Displays arbeiten am besten im Graphikmodus 1 (Option [J]). Der Graphikmodus 2 verwendet die gleiche Farbpalette wie die EGA-Auflösung 320 x 200 für einige EGA-Karten in IBM-kompatiblen Computern.

IBM MENÜS

MENÜ II

TASTATURBELEGUNG

Wählen Sie eine Tastatur:

1. IBM PC-Tastatur
2. PCjr-Tastatur
- j. Joystick (noch nicht aktiviert)

eins
|
zwei

Auf dem IBM kann JET mit ein oder zwei Joysticks bedient werden, wobei der zweite Joystick als Leistungshebel dient. Wenn Sie beide Joysticks aktivieren wollen, drücken Sie zuerst [J] zum Umschalten auf Joystick und wählen dann die Option "zwei Joysticks" des TASTATURBELEGUNG MENÜS. Zentrieren Sie dabei bitte den ersten Joystick und ziehen Sie den zweiten Joystick ganz nach hinten (= Leerlaufposition).

MENÜ III

SPIELMODUS

Drücken Sie auf die entsprechende Taste:

- a. Nahkampf
- b. Zielanflug
- c. Freiflug
- d. Demo-Modus
- e. Landschaft laden

IBM MENÜS

MENÜ IV

SCHWIERIGKEITSGRAD

Wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad:

0 Üben, 1 Leicht . . . 9 Schwer

MENÜ V

JET (TYP)

Wählen Sie Ihre Maschine:

a. F-18 (Träger) b. F-16 (Boden)

MENÜ VI

WAFFENSYSTEME

Drücken Sie eine Nummer:

1. AIM-9 (L-L-LW) 73 kg x 4
2. AIM-7 (L-L-LW) 228 kg x 4
3. AGM-65 (L-B-LW) 210 kg x 0
4. MK-82 Bombe 228 kg x 0

F-16 LEER: 6364 kg

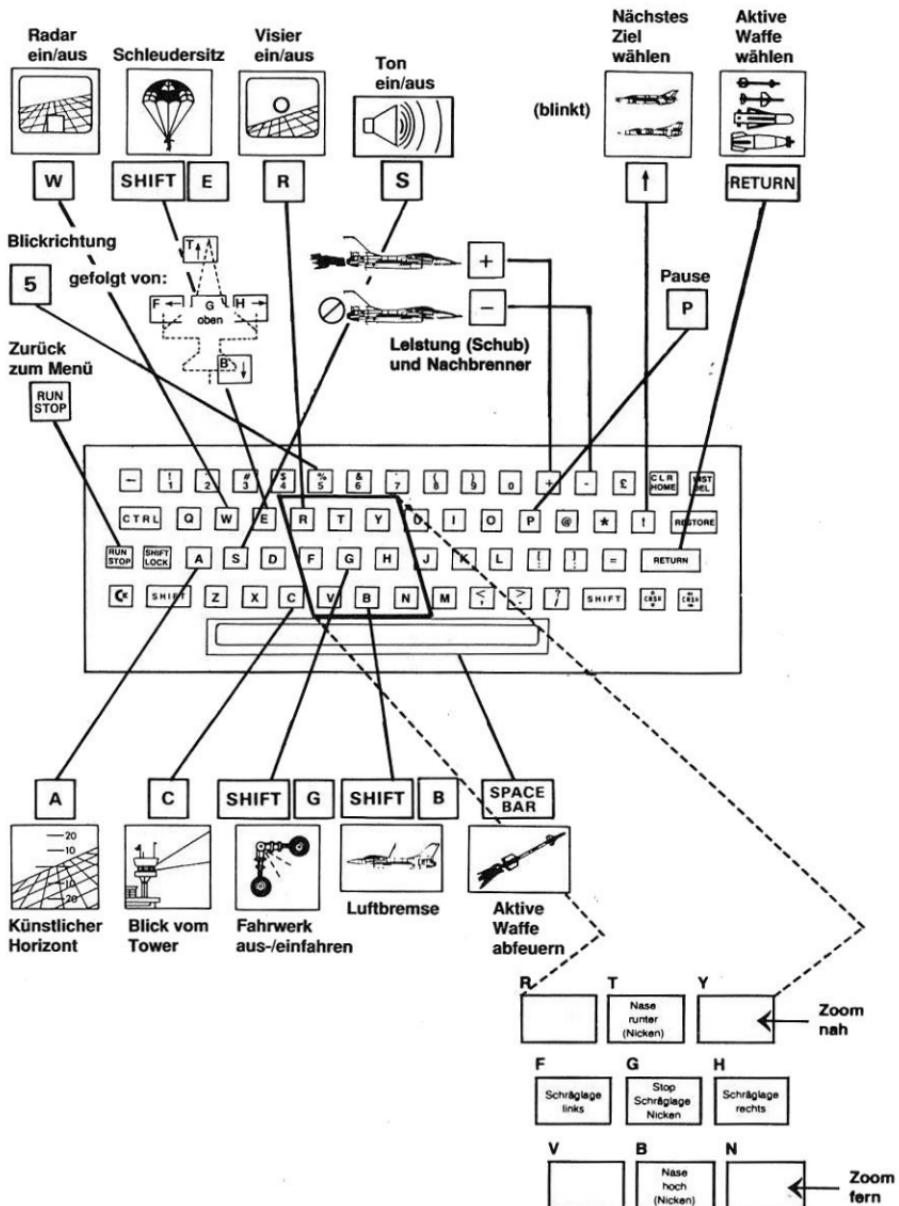
Treibstoff: 1682 kg

Gesamtgewicht: 9392 kg

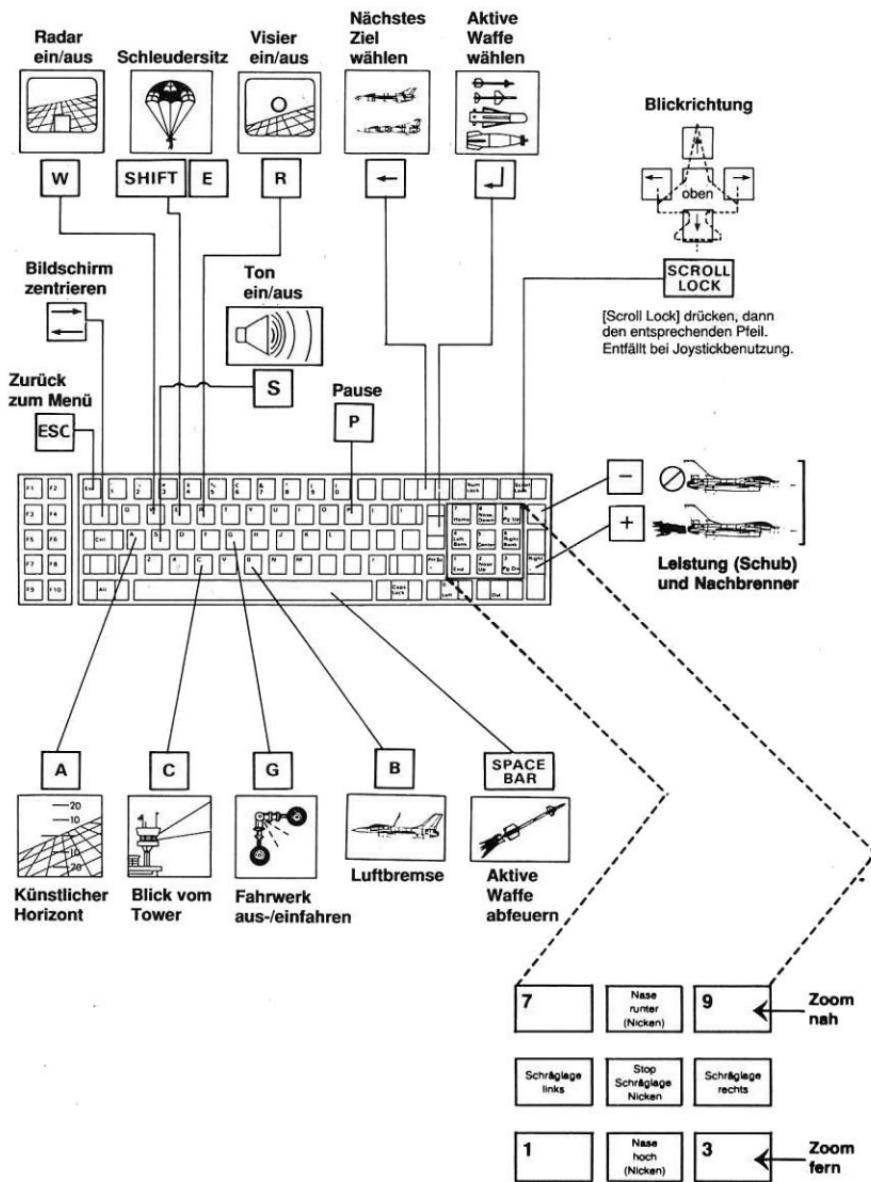
**Zum Spielstart RETURN drücken oder
ESC, um neuen Spielmodus zu wählen.**

Vorbemerkung zur Tastaturbelegung: Besitzt Ihr Gerät eine deutsche Tastatur, so ist die Lage der Tasten [Z] und [Y] ggü. unseren Angaben vertauscht. Achten Sie in diesem Fall darauf, stets [Z] statt des im Handbuch angegebenen [Y] zu drücken.

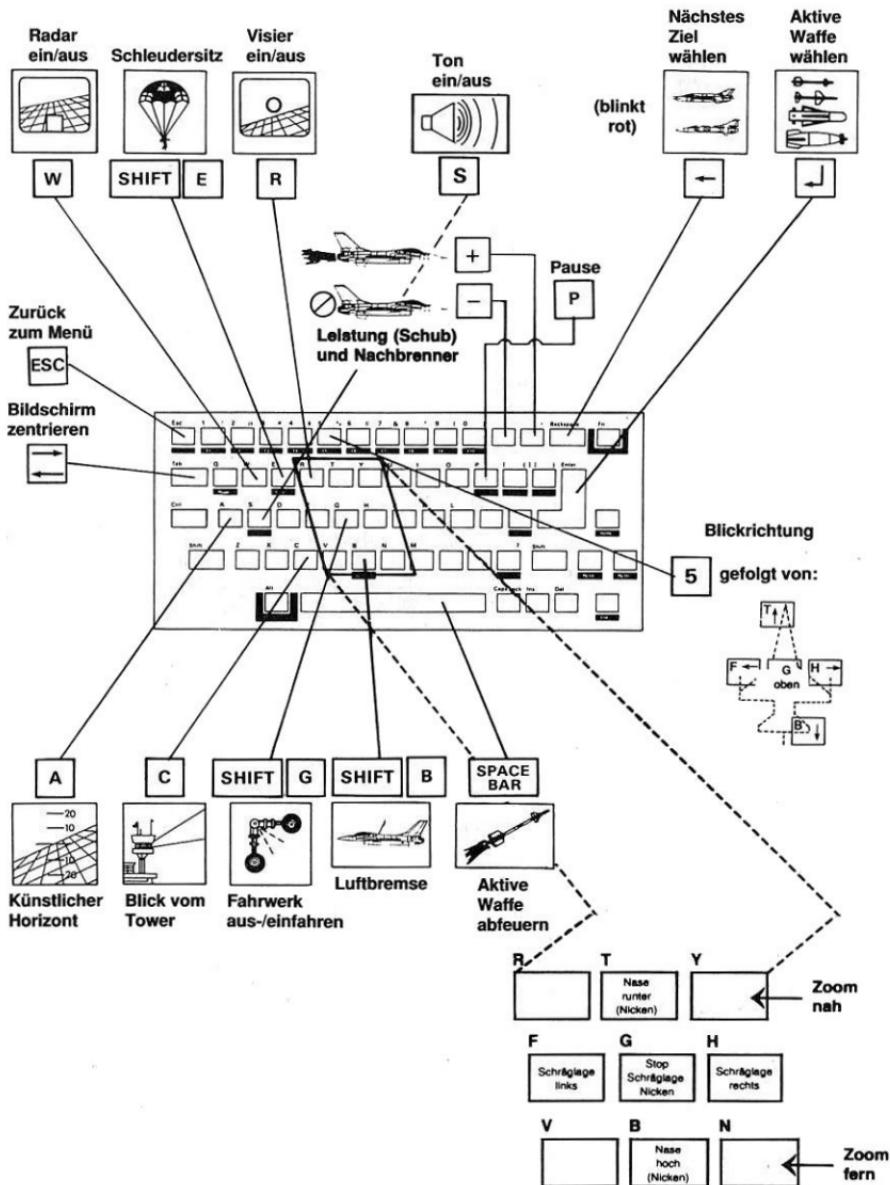
COMMODORE 64-TASTATURBELEGUNG



IBM PC-TASTATURBELEGUNG

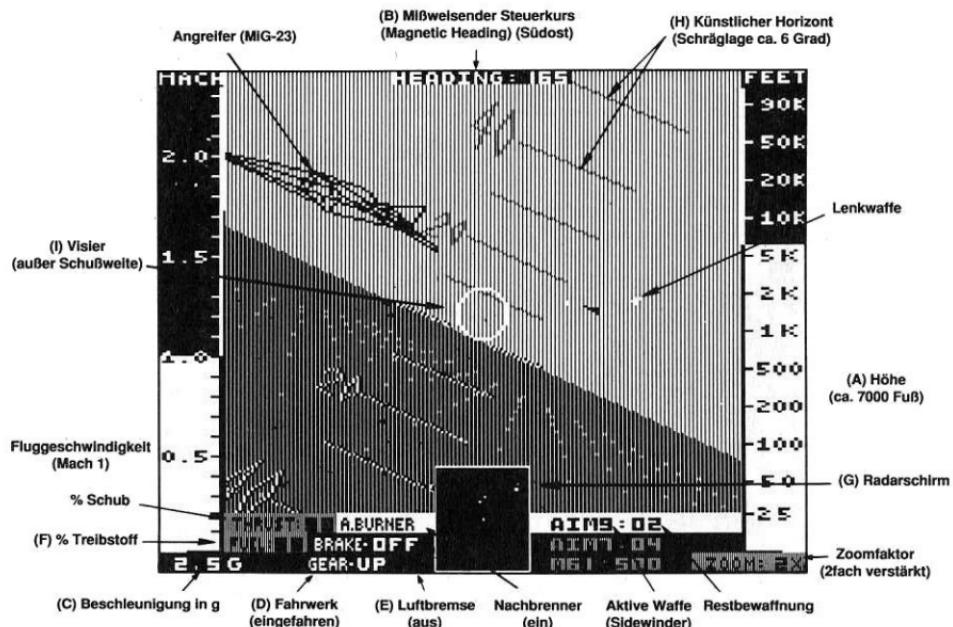


IBM PCjr-TASTATURBELEGUNG

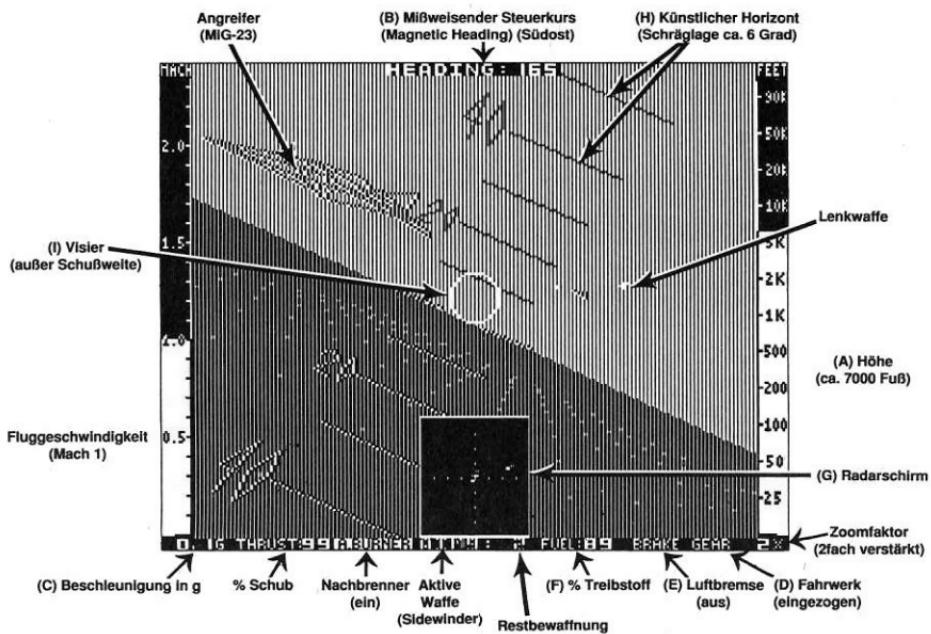


BILDSCHIRM UND INSTRUMENTE

BILDSCHIRMAUFBAU BEIM C64



IBM PC-BILDSCHIRM



BLICK AUS DER KABINENHAUBE

Im Flugmodus zeigt der Bildschirm die Umgebung direkt vor der Maschine. Fliegen Sie die F-16, sehen Sie zuerst Wände und Decke des Hangars. Wollen Sie die F-18 fliegen, so blicken Sie anfänglich über den Bug eines Flugzeugträgers der "Nimitz"-Klasse. Mit dem Start beginnt sich der Bildschirm - entsprechend der neuen Position - kontinuierlich zu verändern.

INSTRUMENTE

Entlang der Außenkanten Ihres Bildschirms finden sich verschiedene Instrumente, die sich bequem ablesen lassen, ohne daß sich Ihr Blick zu weit vom Zentrum des Geschehens entfernen müßte. Der vertikale Balken links ist der Fahrt- oder Geschwindigkeitsmesser. Angegeben wird die Geschwindigkeit in Mach (= Vielfaches der Schallgeschwindigkeit). Bei den folgenden Instrumentenbeschreibungen wird die genaue Position auf dem Bildschirm nicht mehr mitaufgeführt: Orientieren Sie sich bitte anhand der Abbildung "Bildschirmaufbau".

A. Höhenmesser (engl. altimeter)

Dieser vertikale Balken zeigt die Höhe des Jets in Fuß über Normalnull (= Höhe des Meeresspiegels, engl. Abk. AGL). Die nonlineare Skala ist extrem genau, selbst bei geringen Höhen (z.B. beim Landeanflug). Ein schnelles Hin- und Herpendeln der Anzeige dient überdies als Warnung vor extremer Bodennäherung.

B. Kurskreisel (Heading Indicator)

Der Kurskreisel gibt den mißweisenden Steuerkurs (magnetic heading 0...359) an. 0 Grad bedeuten Nord, 90 Grad Ost, 180 Grad Süd und 270 Grad West.

C. Beschleunigungsanzeige (Frame Loading Indicator)

Gemessen wird hier die Kraft, die bei Beschleunigung auf das Flugzeug (und zwar senkrecht zur Flügeloberfläche) einwirkt. Angegeben wird 'frame loading' in g, wobei 1 g der einfachen Erdanziehungskraft entspricht. Ist der angezeigte Wert negativ, wirkt die Kraft aufwärts (in bezug zur Tragfläche). Wichtig ist dieses Instrument vor allem wegen der begrenzten menschlichen Toleranz bezüglich extremer Beschleunigung: Steigt die

Beschleunigung auf über 9 g, kommt es zum 'black out' des Piloten (rapider Sturz des Blutdrucks im Gehirn). Sinkt der Wert auf -3 ab, kommt es zum Gegenteil, einem extremen Ansteigen des Blutdrucks.

D. Fahrwerksanzeige (Gear Status Indicator)

Beim Commodore oder PCjr können Sie das Fahrwerk mit [SHIFT][G] ein- oder ausfahren. Gleiches gelingt beim IBM PC mit [G].

E. Bremsanzeige (Brake Status Indicator)

Beim Commodore oder PCjr kann die Luftbremse mit [SHIFT][B] aktiviert bzw. deaktiviert werden. Beim IBM PC wird die Luftbremse mit [B] bedient.

F. Treibstoffanzeige (Fuel Level Indicator)

Zeigt die Gesamtmenge des noch verbleibenden Kraftstoffs in Prozent (bezogen auf die Gesamtankapazität) an. Der Treibstoffverbrauch steigt proportional zum Ausschlag des Leistungshebels. Der Treibstoffverbrauch verdoppelt sich mit zugeschalteten Nachbrennern. Sind die Treibstoffreserven aufgezehrt, kommt es zum Ausbrennen der Triebwerke, was Sie zu einer sogenannten 'Dead stick'-Landung zwingt (Landung ohne Leistungshebel).

ZUSCHALTBARE INSTRUMENTIERUNG

Einige Instrumente können wahlweise zu- oder abgeschaltet werden. Mit dem Abschalten dieser Instrumente wird zum einen der Blick nach draußen weniger verstellt, zum anderen erhöht sich dadurch die Geschwindigkeit des Bildschirmaufbaus (schnellere Animation).

G. Radarschirm (Radar Display)

Der rechteckige Radarschirm überlagert die untere Hälfte des Bildschirms. Gezeigt wird die Position der anderen Jagdflugzeuge bzw. Lenkwaffen relativ zu Ihrer Maschine. Andere Luftüberlegenheitsjäger werden als rote (C64/128) bzw. graue (IBM PC) Punkte angezeigt; auf Sie zukommende Lenkwaffen erscheinen in weiß. Das von Ihnen ausgewählte Luftziel wird rot blinkend angezeigt. Ein- und ausgeschaltet wird der Radarschirm mit der Taste [W].

H. Künstlicher Horizont (Attitude Indicator)

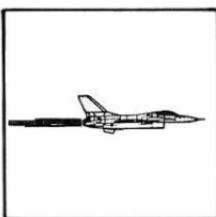
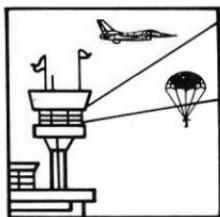
Ein- und abgeschaltet wird der Künstliche Horizont über die [A]-Taste. Dieses Instrument zeigt Ihre Fluglage in bezug zum Boden an. Eine Skala von 20-Grad-Markierungen ober- und unterhalb der Horizontlinie gibt dabei die Längsneigung (Nase hoch bzw. runter) Ihrer Maschine an. Beim JET für den IBM-PC sind die Markierungen oberhalb der Horizontlinie in blau gehalten, unterhalb der Horizontlinie sind diese rot. Die Horizontlinie beim IBM PC ist eine nicht durchgezogene rote Linie. Bei beiden Systemen geben einzelne Punkte an der Ober- und Unterseite eine Längsneigung von 90 Grad an. Eine Änderung der Querlage wird durch das Drehen der Skala angezeigt. Dieses Instrument ist besonders wichtig, wenn der Horizont nicht durch die Kabinenhaube zu erkennen ist.

I. Visier (Range Indicator)

Ein- und Ausschalten erfolgt über [R]. Dieses Instrument, das als Kreis in der Mitte des Bildschirms erscheint, gibt die Entfernung zum vorgewählten Ziel an (vgl. Kapitel "Waffensysteme"). Ein weißer Kreis bedeutet, daß Ihr Ziel sich außer Schußweite befindet. Kommt das Ziel näher und in Schußweite, wird der Kreis schwarz und nimmt beim Näherkommen entgegen dem Uhrzeigersinn ab. Beim Zielanflugmodus wird die Schußweite berechnet, indem die Entfernung zu demjenigen Punkt am Boden gemessen wird, der Ihren Flugpfad schneidet. Der sich daraus ergebende Zielpunkt wird von Ihren Lenkwaffen angesteuert. Darüberhinaus kann das Visier in Verbindung mit dem Künstlichen Horizont verwendet werden, um die genaue Ausrichtung Ihrer Maschine festzustellen.

BLICKFELDKONTROLLE

C64 und PCjr IBM PC



Zoom
nah

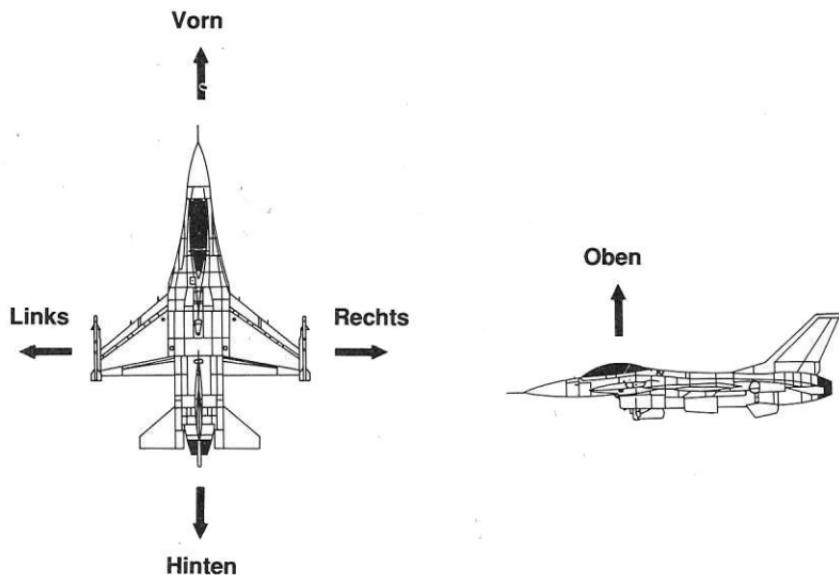
Zoom
fern



TOWER-MODUS

Im normalen Flug sehen Sie direkt nach vorn durch die Cockpitluke. Im Tower-Modus dagegen sehen Sie Ihre Maschine aus der Perspektive des Kontrollturms. Durch entsprechenden Tastendruck (vgl. Abschnitt "Blickrichtung") können Sie Zoombewegungen zum Flugzeug hin bzw. vom Flugzeug weg durchführen, wobei Ihr Blick aber immer auf das Flugzeug gerichtet ist. Betätigen Sie den Schleudersitz, folgt der Blick Ihrem sich öffnenden Fallschirm, der dann langsam zur Erde schwebt. Fliegen Sie die Maschine im Tower-Modus, drängt sich der Vergleich zu einem ferngesteuerten Flugzeug auf. Durch das Drücken von [C] können Sie zwischen Cockpit- und Tower-Modus hin- und herschalten.

BLICKRICHTUNG



- C64 und IBM PCjr:
- [5][F] - Blick nach links
 - [5][H] - Blick nach rechts
 - [5][T] - Blick nach vorn
 - [5][B] - Blick nach hinten
 - [5][G] - Blick nach oben

- IBM PC:
- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> [Scroll Lock][Pfeil links] [Scroll Lock][Pfeil rechts] [Scroll Lock][Pfeil oben] [Scroll Lock][Pfeil unten] [Scroll Lock] [5 des numerischen Eingabeblocks] | <ul style="list-style-type: none"> - Blick nach links - Blick nach rechts - Blick nach vorn - Blick nach hinten - Blick nach oben |
|--|--|

Beim Anschluß eines Joysticks entfällt das Drücken der Tasten [Scroll Lock] und [5].

Zoombewegungen nach vorn und hinten - ähnlich denen einer Kamera - können zur Feineinstellung verwendet werden. Die Normaleinstellung liegt bei einem Zoomfaktor von 2. Sie können aber auch Faktoren wie 8 oder

1 eingeben. Bei der IBM-Version von JET sind die Faktoren 1 bis 9 möglich, jeweils in Schritten von eins, was einer Halbierung des Blickfelds entspricht. Der eingestellte Zoomfaktor befindet sich in der rechten unteren Ecke des Bildschirms.

C64 und PCjr: [Y] - Zoom nah mit Faktor 2
 [N] - Zoom fern mit Faktor 2

IBM PC: [Pg Up] - Zoom nah mit Faktor 2
 [Pg Dn] - Zoom fern mit Faktor 2

FLIEGEN MIT DEM JET

BORDCOMPUTER

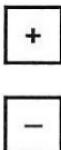
Die hier simulierten Jagdflugzeuge verfügen über ein kompliziertes Flugsteuersystem, das erst durch einen leistungsfähigen Bordcomputer ermöglicht wird. Jedes Steuerkommando wird vom Piloten in den Computer eingegeben, der dann über die Rudermaschinen die entsprechenden Steuerflächen verstellt. Im Grunde braucht der Pilot die Maschine nur auf den korrekten Kurs auszurichten; den Rest besorgt dann der Bordcomputer. Da die F-16 mehr Schub produziert als sie Eigenwicht hat, kann die Maschine vertikal beschleunigen. Dadurch werden im kontrollierten Flug auch außergewöhnliche Winkel möglich.

STEUERSYSTEM

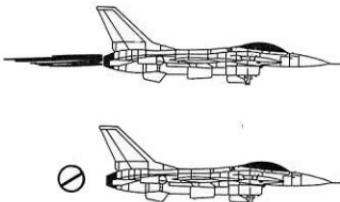
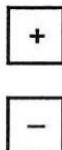
Das JET-Steuersystem verfügt über fünf Steuerhebel:

Der Leistungshebel (engl. throttle) bestimmt den Schub der Triebwerke. Um den Schub zu verringern, drücken Sie bitte die [-]-Taste. Um den Schub zu verstärken, halten Sie die [+]-Taste einige Sekunden lang gedrückt: Die Schub-Anzeige (thrust) schnellt dadurch in die Höhe. Sobald die Auslastung 99% überschreitet, werden die Nachbrenner (afterburners) aktiviert. Auf dem Bildschirm wird die Anzeige A.BURNER dann gelb (C64) bzw. invers dargestellt (IBM-PC). Ein einmaliges Drücken von [-] schaltet die Nachbrenner wieder ab.

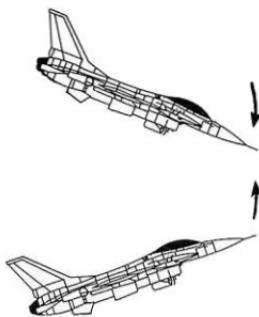
C64 und PCjr



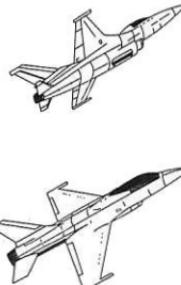
IBM PC



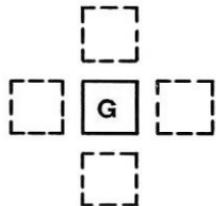
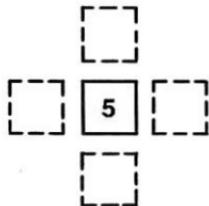
Die Höhenruder bestimmen die Längsneigung des Flugzeugs (= Drehung um die Querachse, Nicken). Drücken Sie [B] beim C64 und PCjr bzw. den [Pfeil unten] beim PC: Bei ausreichender Geschwindigkeit wird dadurch die Nase des Jets angehoben. (Verwenden Sie einen Joystick, so ziehen Sie diesen nach hinten.) Wollen Sie die Nase senken, drücken Sie [T] beim C64 und PCjr bzw. den [Pfeil oben] beim PC. Bei Joystick-Benutzung bitte den Kontrollhebel nach vorn drücken.

C64 und PCjrIBM PC

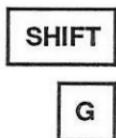
Die Querruder bestimmen die Querlage der Maschine. Um die Maschine nach links abdrehen zu lassen (= Rollen), drücken Sie beim C64 und PCjr bitte [F] bzw. den [Pfeil links] beim PC. Zum Abdrehen nach rechts drücken Sie beim C64 und PCjr bitte [H] bzw. den [Pfeil rechts] beim PC. Alternativ dazu können Sie auch den Joystick-Hebel nach links oder rechts ausschlagen.

C64 und PCjrIBM PC

Anmerkung: Benutzen Sie die Tastatur zur Steuerung von Höhen- und Seitenruder, erhöht sich die Drehung um die Achsen entsprechend der Häufigkeit, mit der eine Taste betätigt wird. Die Drehung um beide Achsen wird allerdings sofort beendet, sobald Sie [G] (C64 und PCjr) bzw. [5] (IBM PC) drücken.

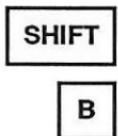
C64 und PCjrIBM PC

Das Fahrwerk wird bei allen Bodenbewegungen benötigt. Es wird durch [SHIFT][G] bzw. [G] (nur beim IBM PC) ein- und ausgefahren. Am Boden sollte das Fahrwerk immer ausgefahren sein - versteht sich eigentlich von selbst. Im Flug sollten Sie das Fahrwerk, zur Reduktion des Luftwiderstands, stets einfahren, wodurch sich auch Ihre Höchstgeschwindigkeit erhöht. Eine Landung mit eingefahrenem Fahrwerk führt zwangsläufig zum Verlust der Maschine.

C64 und PCjrIBM PC

Die **Luftbremse** wird bei Landungen und zum schnellen Abbremsen während des Flugs eingesetzt. [SHIFT][B] bzw. [B] (nur beim IBM PC) betätigt die Luftbremse.

C64 und PCjr



IBM PC



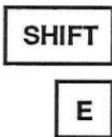
STEUERUNG ÜBER DIE MAUS

Beim IBM PC oder PCjr kann auch eine Maus zur Steuerung verwendet werden. Das Vor- und Zurückbewegen der Maus reguliert das Höhenruder (Nicken), Bewegungen der Maus nach rechts oder links regulieren das Quer- und Seitenruder (Rollen und Gieren). Mit einem Druck auf die rechte Maustaste werden Höhen- und Querruder in Neutralstellung gebracht. Wollen Sie den Schub erhöhen bzw. drosseln, so halten Sie beide Maustasten gedrückt und bewegen die Maus nach vorn oder hinten. Wollen Sie bremsen, so halten Sie ebenfalls beide Maustasten gedrückt und bewegen die Maus nach links. Durch eine Bewegung nach links (bei gedrückten Maustasten) werden die Bremsen wieder gelöst. Wenn Sie lediglich die linke Maustaste drücken, können Sie die Bewaffnungsauswahl durchlaufen.

SCHLEUDERSITZ

In Extremsituationen, wie bei einem bevorstehenden Absturz oder Treffer durch eine Lenkwaffe, empfiehlt es sich, den Schleudersitz zu betätigen. Schnell [SHIFT][E] drücken! Folgen dieses Tastendrucks:

C64 und PCjr



IBM PC



- Sie können Ihre Maschine einmal von oben aus betrachten.
- Sie können sich im Tower-Modus selbst mit Fallschirm vom Himmel herabschweben sehen.

TESTFLUG

Laden Sie JET und stellen Sie im Startmenü den richtigen Monitor ein. Nehmen Sie dann folgende Menüeinstellungen vor:

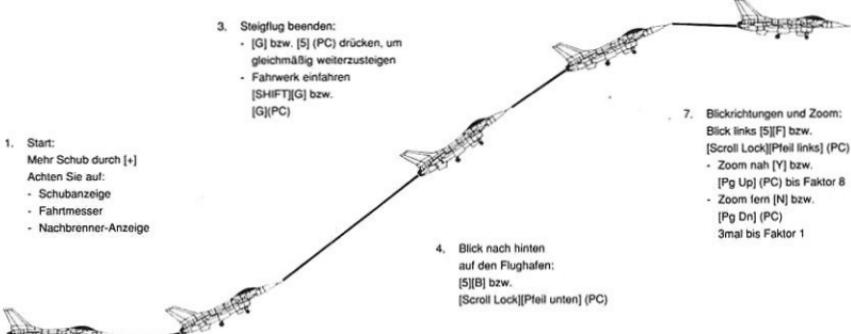
- | | | |
|--------------------|---|--|
| Spielfmodus | - | [3] für Freiflug (Free Flight) |
| Schwierigkeitsgrad | - | [0] für einen Übungsflug (Skill Level) |
| Flugzeugtyp | - | [2], eine F-16 |

Jetzt sollte der Flugmodus angezeigt werden, die Instrumente erscheinen und der Blick aus dem Cockpit wird freigegeben. Schalten Sie - durch Drücken von [A] - den Künstlichen Horizont ein: Auf dem Bildschirm sind nun die Neigungsmarkierungen zu erkennen. Durch [R] schalten Sie das Visier ein: Ein kleiner, weißer Kreis, durch den Sie auch Ihre Flugrichtung feststellen können, erscheint in der Mitte des Schirms.

Anmerkung: Durch das Drücken von [P] können Sie jederzeit die Simulation unterbrechen. Zur Wiederaufnahme des Flugs genügt ein weiterer Druck auf [P].

TESTFLUG: FLUGPHASEN

Führen Sie nacheinander die folgende Phasen eines 'Bilderbuch'-Flugs durch. Falls nötig, legen Sie zwischen den einzelnen Phasen eine Pause ein.

- 
- The diagram illustrates the flight phases. It starts with a small jet at the bottom left, labeled 1. Start. It then shows the jet climbing vertically upwards, labeled 2. Abheben und Steigflug. Finally, the jet is shown flying horizontally at a constant altitude, labeled 3. Steigflug beenden.
1. Start:
Mehr Schub durch [+]
Achten Sie auf:
 - Schubanzeige
 - Fahrtmesser
 - Nachbrenner-Anzeige
 2. Abheben und Steigflug:
Mehrmals Höhenruder
durch [B] betätigen
[Pfeil unten] (PC)
 3. Steigflug beenden:
 - [G] bzw. [S] (PC) drücken, um
gleichmäßig weiterzusteigen
 - Fahrwerk einfahren
 - [SHIFT][G] bzw.
[G](PC)
 4. Blick nach hinten
auf den Flughafen:
[S][B] bzw.
[Scroll Lock][Pfeil unten] (PC)
 5. Blick nach vorn:
[S][T] bzw.
[Scroll Lock][Pfeil oben] (PC)
 6. Übergang in Horizontalflug:
[T] drücken bzw.
[Pfeil oben] (PC)
Bei Horizontallage [G] bzw.
[S] (PC) drücken.
 7. Blickrichtungen und Zoom:
Blick links [S][F] bzw.
[Scroll Lock][Pfeil links] (PC)
 - Zoom nah [Y] bzw.
[Pg Up] (PC) bis Faktor 8
 - Zoom fern [N] bzw.
[Pg Dn] (PC)
3mal bis Faktor 1

8. Blick nach vorne:

[5][T] bzw.
[Scroll Lock][Pfeil oben] (PC)

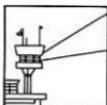
9. Rollen nach links:

[F] bzw. [Pfeil links] (PC)
- Bei 45 Grad stoppen:
[G] bzw. [5]

**Rückflug zum Flughafen**

13. Jet nicht mehr steigen lassen:

- Höhenruder
- Rollen am Boden durch [F][H]
bzw. [Pfeil links][Pfeil rechts] (PC)

**Flughafen**

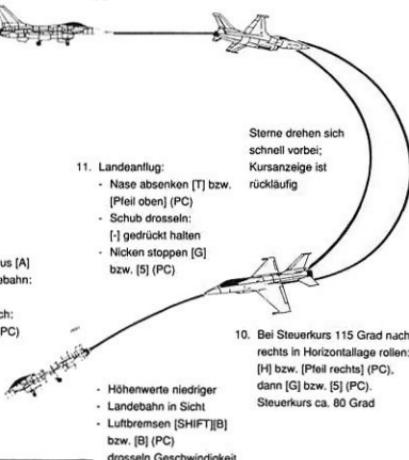
12. Landung:

- Künstlicher Horizont aus [A]
- Ausrichtung zur Landebahn:
Rollen rechts/links
- Bei 500 Fuß Nase hoch:
[B] bzw. [Pfeil unten] (PC)

11. Landeanflug:

- Nase absenken [T] bzw.
[Pfeil oben] (PC)
- Schub drosseln:
[-] gedrückt halten
- Nicken stoppen [G]
bzw. [5] (PC)

Sterne drehen sich
schnell vorbei;
Kursanzeige ist
rückläufig

10. Bei Steuerkurs 115 Grad nach
rechts in Horizontallage rollen:
[H] bzw. [Pfeil rechts] (PC),
dann [G] bzw. [5] (PC).
Steuerkurs ca. 80 Grad

- Höhenwerte niedriger
- Landebahn in Sicht
- Luftbremsen [SHIFT][B]
bzw. [B] (PC)
drosseln Geschwindigkeit
- Fahrwerk ausfahren [SHIFT][G]

STARTEN UND LANDEN VOM UND AUF DEM FLUGZEUGTRÄGER

Bei einem Flug mit der F-18 starten Sie vom Flugdeck eines Flugzeugträgers der "Nimitz"-Klasse. Dabei erscheint vor dem Bild des Startkatapultes der folgende, blinkende Hinweis:

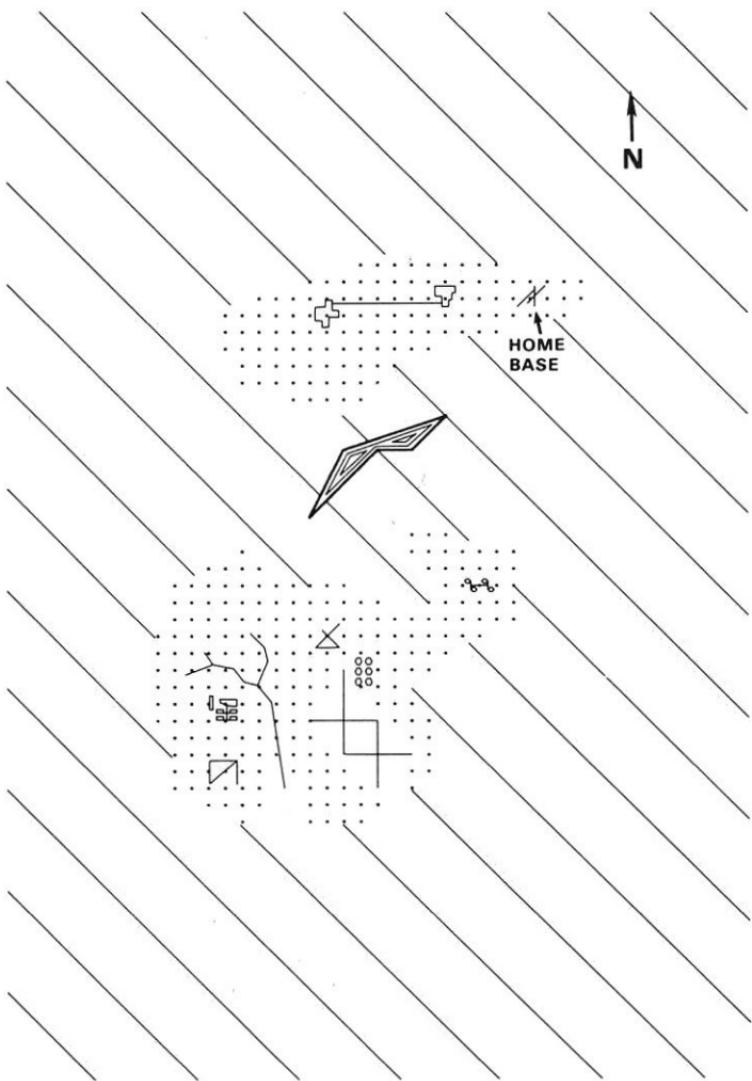
"PRESS [L] TO LAUNCH FROM CATAPULT"
(Zum Katapultstart [L] drücken)

Fahren Sie zunächst die Triebwerke auf volle Leistung und schalten Sie die Nachbrenner zu. Drücken Sie [L] für "launch" (= starten). Sie werden nun schneller, rasen über das Flugdeck. Sobald Ihre Geschwindigkeit hoch genug ist, ziehen Sie das Höhenruder nach hinten (= Ausschlag nach oben). Sobald die F-18 über den Bug des Flugzeugträgers hinausgeschossen ist, hebt sich die Nase nach oben und Sie gewinnen an Höhe.

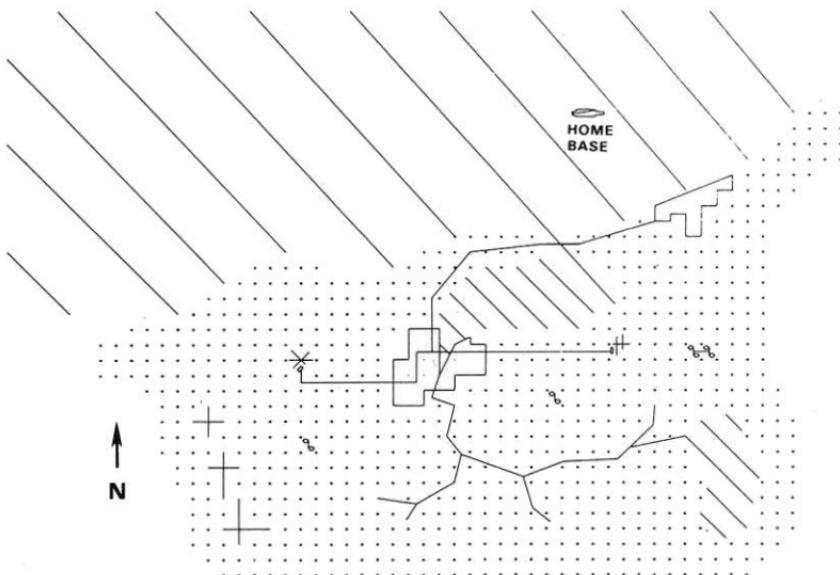
Um die F-18 aufzutanken und neu zu bewaffnen, müssen Sie wieder auf dem Flugzeugträger landen. Richten Sie sich dazu etwa drei Meilen westlich (und leicht südlich) vom 80 Grad-Kurs des Flugzeugträgers aus. Im Anflug auf die Nimitz wird links von der Kommandobrücke - in bezug zum Rumpf leicht nördlich abgewinkelt - die Landebahn sichtbar. Fahren Sie jetzt das Fahrwerk aus und lösen Sie die Luftbremse aus. Versuchen Sie durch entsprechende Querruderausschläge die F-18 parallel zur Landebahn hin auszurichten. Halten Sie mit der Flugzeugnase direkt auf das Heck des Flugzeugträgers zu (Höhenruderausschlag). Verringern Sie die Schubleistung bis auf 20% - was zu einem weiteren Geschwindigkeitsverlust führt. Sollten Sie zu schnell an Höhe verlieren, erhöhen Sie den Schub wieder leicht. Ist Ihre Anfluggeschwindigkeit zu hoch, reduzieren Sie den Schub weiter. Sobald Sie die durchbrochene Mittellinie der Landebahn sehen, halten Sie auf das Bremsseil links der Kommandobrücke zu. Sofort nachdem Sie das Heck überflogen haben, heben Sie die Nase der Maschine an und lassen Sie die Maschine 'aushungern'. Durch das Bremsseil kommen Sie abrupt zum Stehen und werden dann zurück zum Startkatapult gebracht (Freiflugmodus). In den Flugmodi I und II erscheint das Bewaffnungs-Menü.

KARTE

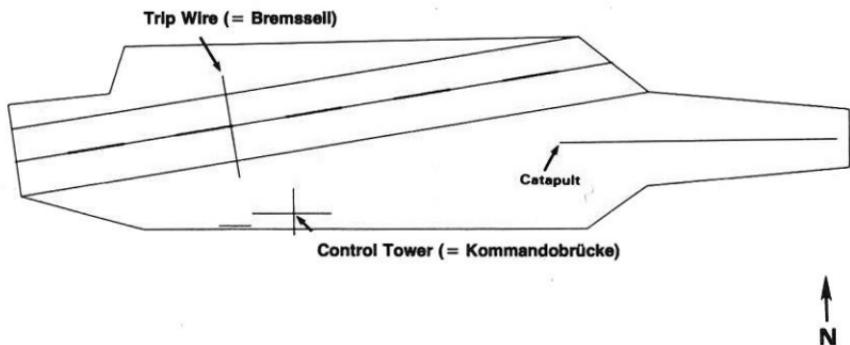
F-16 FREIFLUGGEBIET



F-18 FREIFLUGGEBIET

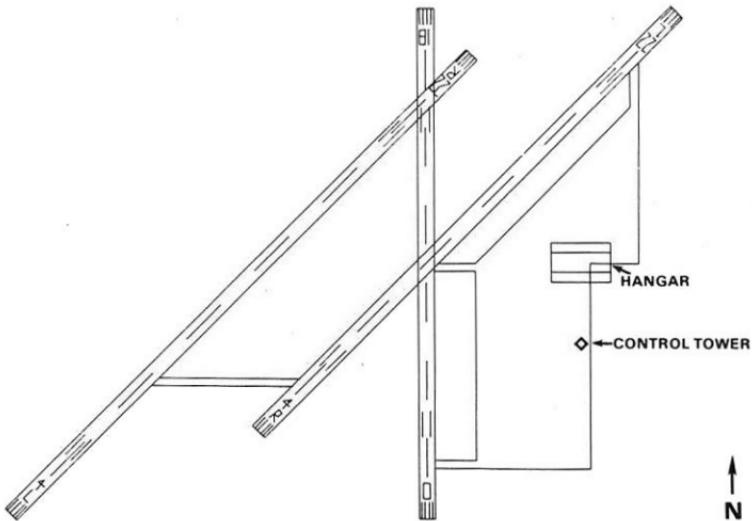


FLUGZEUGTRÄGER DER "NIMITZ"-KLASSE



N
↑

F-16 HOME BASE (Heimathorst)



N
↑

WAFFENSYSTEME

BEWAFFNUNG

In den Flugmodi I und II erscheint nach dem Einstellen des Schwierigkeitsgrades das Bewaffnungs-Menü:

SELECT ARMAMENT

[1] AIM-9 MISSILE	160 LBS X 0	- Bewaffnung wählen
[2] AIM-7 MISSILE	500 LBS X 0	- Luft-Luft-Lenkwaffe
[3] AGM-65 MISSILE	460 LBS X 0	- Luft-Boden-Lenkwaffe
[4] MK-82 BOMB	500 LBS X 0	- Bombe
[5] EXIT ARMING MENU		- Bewaffnungsmenü verlassen

Bei der F-16 erscheinen die folgenden Gewichtsangaben unterhalb des Menüs:

F-16 EMPTY	:	14000 LBS	- leer
INTERNAL FUEL	:	3700 LBS	- Treibstoffzuladung
TOTAL WEIGHT	:	17700 LBS	- Gesamtgewicht

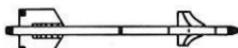
Entsprechende Angaben erhalten Sie auch zur F-18.

Wählen Sie die Bewaffnung durch das Drücken der entsprechenden Taste. Mit jedem Tastendruck steigt dabei die Zahl rechts der gewählten Waffe um eins. Entsprechend wächst auch Ihr Startgewicht. Wählen Sie mehr als sechs Waffen eines Typs, wird der Zähler auf Null zurückgestellt.

Drücken Sie [5], um nach dem Bewaffnen das Menü wieder zu verlassen. Beachten Sie, daß das Gesamtgewicht der zugeladenen Waffen die Flugeigenschaften des Jets beeinflußt. Nach Gewichtsabnahme durch abgefeuerte Waffen und verbrauchten Treibstoff wird die Maschine zunehmend manövrierfreudiger. Sobald Sie die F-16 in den Hangar der Home-Base gesteuert haben, erscheint das Bewaffnungsmenü, und Sie können die Maschine neu bewaffnen. Fliegen Sie die F-18, müssen Sie durch das Bremsseil auf dem Deck des Flugzeugträgers zum Stillstand gebracht werden, um die Maschine neu bewaffnen zu können. Nach der Neubewaffnung steht die F-18 dann startbereit auf dem Startkatapult.

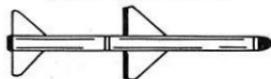
NAHKAMPFBEWAFFNUNG

AIM-9 SIDEWINDER



- Kurzstrecke: 5 Meilen
- Infrarot-Zielsuchkopf
- Zielgenau und leicht
- Gute Nahkampfeignung

AIM-7 SPARROW



- Mittelstrecke: 25 Meilen
- Radar-Lenkwaffe
- Nachteil: hohes Gewicht

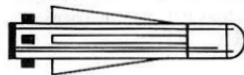
M 61 MACHINE GUN



- 20mm Bordkanone
- 500 Schuß bereits geladen
- Einsetzbar gegen MiGs

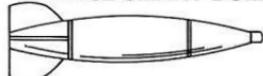
ZIELANFLUG-BEWAFFNUNG

AGM-65 MAVERICK



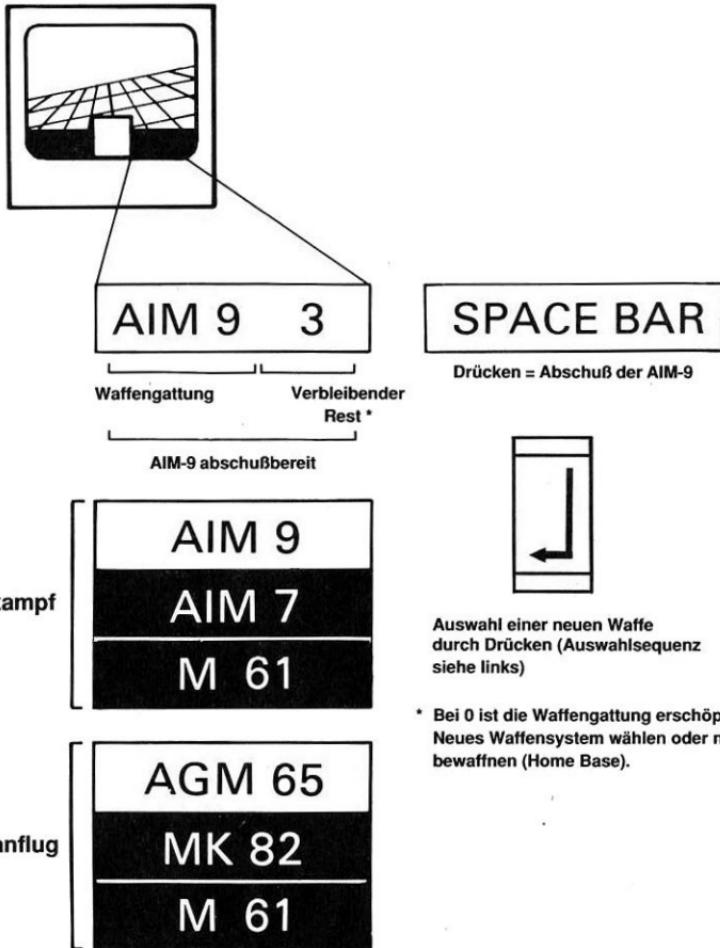
- Luft-Boden-Waffe
- Mittelstrecke: 14 Meilen
- Optische Steuerung
- Treffsicher
- Kleiner Sprengkopf - kleiner Sprengradius

MK-82 SMART BOMB

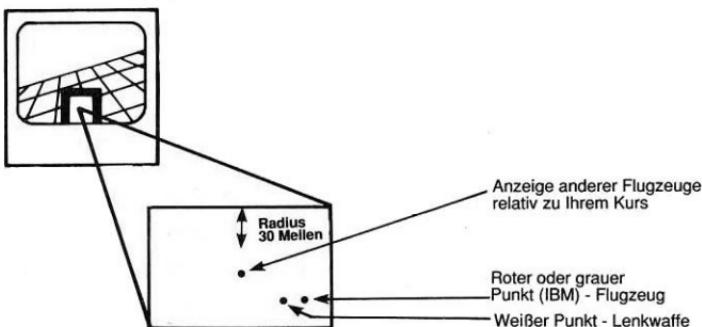


- Bombe ohne Eigenantrieb
- Zielt auf bestimmten Punkt am Boden
- Begrenzte Treffsicherheit
- Großer Sprengkopf - großer Sprengradius

WAFFENANZEIGE, WAFFENAUSWAHL UND FEUERKONTROLLE



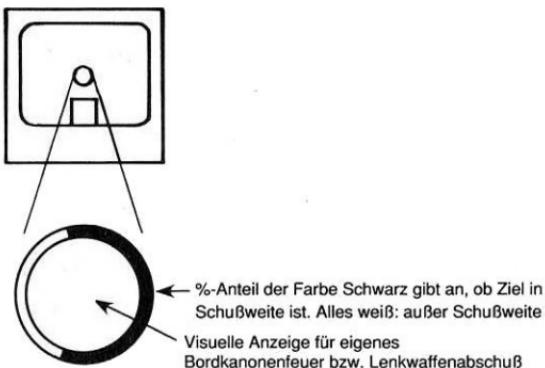
RADARBILDSCHIRM



Radar ein/aus

- Empfiehlt sich im Nahkampf
- Überblickt alle Richtungen, nicht auf das Blickfeld eingeschränkt

VISIER



Visier ein/aus

DIE NAHKAMPF-SIMULATION

ZIELE UND REGELN

Bei der 3D-Simulation eines Übungs-Nahkampfs zwischen einer F-16/F-18 und den computergesteuerten sowjetischen MiG-21 bzw. MiG-23 Jägern geht es in der Hauptsache darum, Ihr fliegerisches Können unter Beweis zu stellen. Der Umstand, daß hier amerikanische und sowjetische Maschinen gegeneinander antreten, sollte jenseits gängiger Feindbildklischees betrachtet werden: Was hier simuliert wird sind wertneutrale Luftmanöver auf Computergrundlage und nicht etwa aggressive Kriegseinsätze. Gefordert ist dabei Ihre Reaktionsschnelligkeit und Ihr fliegerisches Geschick. Und nicht vergessen: Die auf Sie zukommenden MiGs sind unbemannt, vom Computer gesteuert und sind schon deswegen nicht zu unterschätzen.

Die computergesteuerten MiGs verfügen über Atoll-Luft-Luft-Lenkwaffen, denen Sie Ihre AIM9 Sidewinder und/oder AIM7 Sparrow, zusammen mit der 20mm Bordkanone (Typ "Vulcan") entgegensetzen können. Ziel ist es, sämtliche auf Sie zukommenden Flugzeuge flugunfähig zu machen, um dann zum Heimathorst zurückzukehren, wo die Maschine aufgetankt und neu bewaffnet wird. War Ihr Einsatz erfolgreich, dann erhöht sich automatisch der Schwierigkeitsgrad des nächsten Einsatzes, für den der Computer dann eine neue Staffel MiGs erzeugt.

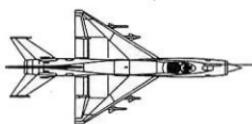
Für jedes getroffene Flugzeug erscheint an der rechten Flanke Ihrer Maschine eine Markierung. Ihre Punktzahl (engl. score) können Sie durch einen Blick aus dem Rückfenster erkennen. Haben Sie mehr als neun Punkte erzielt, erscheinen an der linken Rumpfseite Markierungen für jeweils 10 Treffer. Gelingt es Ihnen, alle MiGs im Verlauf eines Einsatzes flugunfähig zu machen, bekommen Sie einen Bonus von zwei Extrapunkten.

Ein Computer-Beep ertönt, wenn eine der computergesteuerten Maschinen die Gefahrenschwelle zu Ihrer Maschine überschreitet. Landet der Computer gar einen Treffer mit einer Atoll-Lenkwanne, beginnt der Bildschirm in rot und orange zu flackern. Sie verlieren die Kontrolle über die Maschine und haben nur noch einige Sekunden, um sich über den Schleudersitz aus der Maschine zu retten, die nur wenig später explodieren wird. Am Boden werden Sie mit einem neuen Jet ausgestattet und können erneut starten. Verlieren Sie dreimal Ihre Maschine, sind Ihre Flugeinsätze - und damit das Spiel - zu Ende.

COMPUTERKONTROLIERTE JAGDFLUGZEUGE

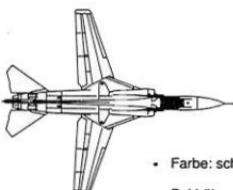
Zu Beginn jedes Einsatzes fliegen die computerkontrollierten Jagdflugzeuge aus südlicher Richtung auf Sie zu. Zwei Flugzeugtypen werden dabei simuliert: die MiG-21 und die MiG-23. Beide Flugzeuge benutzen die gleichen Flugparameter wie Ihre Maschine, sind aber, wegen der geringeren Schubleistung und des größeren Gesamtgewichts, weniger wendig. Abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad bestimmt der Computer die Anzahl der von Ihnen flugunfähig zu machenden Maschinen. Im Nahkampfmodus werden Sie von diesen Maschinen verfolgt und mit Atoll-Lenkwaffen unter Feuer genommen. Auch die Lenkwaffen folgen Ihnen und detonieren, sobald sie nah genug an Ihre Maschine herankommen.

MiG-21



- Farbe: schwarz
- Hauptsächlich bei niedrigem Schwierigkeitsgrad anzutreffen
- Bewaffnung: Atoll-Lenkwaffen

MiG-23



- Farbe: schwarz bzw. grau (IBM)
- Bei höherem Schwierigkeitsgrad häufiger anzutreffen
- schnell
- Extreme Wendigkeit
- Bewaffnung: Atoll-Lenkwaffen

Um einen dieser Überlegenheitsjäger flugunfähig zu machen, müssen Sie ihn zuerst als Ziel auswählen. Das anvisierte Flugzeug erscheint zuerst blinkend auf dem Radar- und Hauptbildschirm. Drücken Sie dann [Pfeil oben] (C64) oder [BACK SPACE] (IBM PC/PCjr), um die an Bord befindliche, computerisierte Zieleinrichtung auf das nächste Ziel einzustellen. Da sich in dem Ihre Maschine umgebenden Luftraum immer nur bis zu drei Flugzeuge aufhalten können, brauchen Sie nie öfter denn zweimal eine Taste zu drücken, um Ihr Ziel auszuwählen.

Sobald Sie Ihr Ziel gewählt haben, kann die gerade aktivierte Waffe abgefeuert werden. Drücken Sie [RETURN], um Ihre Waffensysteme durchzugehen und dasjenige auszuwählen, das Sie benutzen möchten. Drücken der [LEERTASTE] feuert dann die gewählte Waffe ab. Luft-Luft-Lenkwaffen verfolgen ihr Ziel automatisch und explodieren, sobald Sie nah genug an das Ziel herangekommen sind. Ein Treffer wird durch einen Sirenenton des Zielcomputers angezeigt. Die getroffene MiG blitzt auf, sackt dann schnell ab und explodiert.

Nachdem Sie alle vom Computer kontrollierten Maschinen flugunfähig gemacht haben (oder nachdem Sie Ihr ganzes 'Pulver' verschossen haben), müssen Sie zur Home Base zurückkehren. Der Computer lässt Sie so lange von den übriggebliebenen MIGs verfolgen, bis Sie in die Sicherheitszone Ihres Fliegerhorsts eintreten. Sie können nun sicher landen, sich neu bewaffnen und einen neuen Einsatz fliegen.

DIE ZIELANFLUG-SIMULATION

ZIELE UND REGELN

Auch hier ist Ihre Manövriekunst gefordert. Sie sollen sich graphisch repräsentierten See- und Bodenzielen nähern und diese treffen. Wenn Sie die F-16 fliegen, wählt der Computer über einen Zufallsgenerator Zielpunkte wie z.B. Flugplätze, Tankdepots oder Raketenstandorte aus. Bei einem Flug mit der F-18 sind Ihre Ziele unbemannte graphische Repräsentationen von Kreuzern der "Kynda"-Klasse, die sich südlich von Ihrem Flugzeugträger befinden. Jedes vom Zufallsgenerator bestimmte Ziel wird durch rotes Blinken angezeigt. Vorsicht: An der Stelle dieses Blinkens befindet sich ein Flugabwehraketensetter. Ihre Bewaffnung besteht aus den AGM-65 Luft-Boden-Lenkwaffen und der Bombe MK-82. Drücken Sie [RETURN], um eines der Ihnen zur Verfügung stehenden Waffensysteme auszuwählen.

Indem Sie Ihr Visier anschalten, aktivieren Sie zugleich den computerisierten Zielanflug. Während des Flugs wird nun die Entfernung Ihrer Maschine zu demjenigen Zielpunkt am Boden gemessen, der in Ihrem Flugpfad liegt. Ist diese Entfernung größer als die Reichweite Ihrer gewählten Waffe, bleibt die kreisförmige Visier-Anzeige vollständig weiß. Sobald Sie in Schußweite kommen, versuchen Sie den genauen Zielpunkt in der Mitte des Visiers zu positionieren und drücken dann die [LEERTASTE]. Eine Waffe wird nun abgefeuert und verfolgt den gewählten Zielpunkt bis zum Boden. Trifft die Waffe nahe genug am Ziel, kommt es zu einer Detonation und zur Ausbreitung von Druckwellen.

Für jedes getroffene Ziel erscheint an der rechten Flanke Ihrer Maschine eine Markierung. Ihre Punktzahl (engl. score) können Sie durch einen Blick aus dem Rückfenster erkennen. Haben Sie mehr als neun Punkte erzielt, erscheinen an der linken Rumpfseite Markierungen für jeweils 10 Treffer. Gelingt es Ihnen, alle Ziele im Verlauf eines Einsatzes zu treffen, bekommen Sie einen Bonus von zwei Extrapunkten.

FLUGABWEHRRAKETEN

Sämtliche Ziele sind mit automatischen Flugabwehrraketen (surface-to-air missiles, kurz SAM-Raketen) ausgestattet, die jedoch die Präsenz eines im Anflug befindlichen Jagdbombers nur innerhalb eines kegelförmig nach oben weisenden Luftgebietes erkennen können. Durchfliegt Ihr Jet diesen konischen Luftraum, zielen die Flugabwehrraketenstarter auf Ihre Maschine und die Raketen werden abgefeuert. Sie sollten also beim Zielanflug so niedrig wie nur irgend möglich fliegen.

Ein Computer-Beep ertönt, sobald eine der computergesteuerten Flugabwehrraketen die Gefahrenschwelle zu Ihrer Maschine überschreitet. Landet der Computer einen Treffer mit einer Flugabwehrrakete, beginnt der Bildschirm rot und orange aufzuleuchten. Sie verlieren die Kontrolle über die Maschine und haben nur noch einige Sekunden, um sich über den Schleudersitz aus der Maschine zu retten, die wenig später explodiert. Am Boden werden Sie mit einem neuen Jet ausgestattet und können erneut starten. Verlieren Sie dreimal Ihre Maschine, sind Ihre Flugeinsätze - und damit das Spiel - zu Ende.

TIPS UND STRATEGIEN

NAHKAMPF-SIMULATION

Achten Sie darauf, den Zoomfaktor stets optimal einzustellen. Bei größeren Entfernungen verbessert ein Faktor von 4 bis 8 Ihre Treffgenauigkeit ganz entschieden. Beim echten Nahkampf ist der niedrigste Faktor 1 am günstigsten, da sich dadurch Ihr Gesichtsfeld erweitert und das Zielen bzw. Zielverfolgen vereinfacht wird. Die Höhe der computergesteuerten anderen Maschinen ist am leichtesten im Tower-Modus abzuschätzen. Der Wechsel verschiedener Blickrichtungen verbessert überdies Ihre Orientierung im Fluggebiet.

ZIELANFLUG-SIMULATION

Hier, wie auch im Nahkampf, erhöhen hohe Zoomfaktoren die Trefferquote. Beim Abschuß von Luft-Boden-Waffen sollten Sie sich vor Augen führen, daß Zielfehler bei schwacher Längsneigung noch vergrößert werden. Nähern Sie sich jedoch dem Ziel mit einer stärkeren Längsneigung, so treffen Sie bei leichten Zielabweichungen wenigstens noch den Boden in der Nähe des Ziels. Allerdings werden Sie bei dieser Methode leichter von den SAM-Raketenwerfern geortet.

AUSWEICHMANÖVER

Bemerken Sie durch Radar oder Geradeausblick den Anflug einer Abwehrakete oder einer Lenkwaffe, bieten sich zwei Methoden an, noch einmal ungeschoren davonzukommen: Versuchen Sie, der Lenkwaffe auszuweichen, was allerdings durch die hohe Geschwindigkeit und den engen Wendekreis nicht immer einfach sein wird. Erfolg könnten Sie dennoch haben, da die Lenkwaffe nur über sehr begrenzte Leistungsreserven verfügt und nach deren Abbau schnell an Fahrt verliert. Überdies ist die Zielsucheinrichtung bzw. Zielausrichtung einer solchen Waffe nicht immer hundertprozentig. Eine zweite Methode, Lenkwaffen aus dem Weg zu gehen, verlegt sich auf ein rechtwinkliges Zuhalten auf den Flugpfad der Lenkwaffe. Dadurch wird die Waffe zu dauernden Kurskorrekturen gezwungen, baut schnell ihre Leistungsreserven ab und verliert an Zielgenauigkeit. Scheitern beide Methoden, bleibt nur noch der Schleudersitz, freilich verlieren Sie dann eines der insgesamt drei zur Verfügung stehenden Flugzeuge.

LADEN VON LANDSCHAFTSDISKETTEN

C64

Verlangt es Ihnen nach dem Flug über realistische Landschaften, können Sie auf eine Vielzahl von SubLOGIC-Landschaftsdisketten zurückgreifen. Zum Laden einer Landschaftsdiskette wählen Sie bitte im Startmenü den Modus [5] (LOAD SCENERY DISK). Auf dem Bildschirm erscheint daraufhin die Bitte, genauer zu werden:

ENTER STARTING LOCATION: - Startkoordinaten eingeben:

NORTH - Nord = 00000

EAST - Ost = 00000

Legen Sie nun die Landschaftsdiskette ins Laufwerk A. Schlagen Sie auf den der Landschaftsdiskette beiliegenden Karten die Koordinaten des Flughafens nach, von dem aus Sie starten möchten. Geben Sie die Nordkoordinate ein und drücken Sie [RETURN]. Haben Sie bei der Eingabe einen Fehler gemacht, drücken Sie [INST DEL]. Geben Sie dann die Ostkoordinate ein und drücken Sie erneut [RETURN]. Die Landschaftsdiskette wird nun ins RAM (Random Access Memory) geladen, woraufhin Sie wieder ins Menü zurückkehren, um dort eine weitere Auswahl vorzunehmen. Falls Sie den Flugsimulator II zu Hause haben, können Sie diesen wie eine Landschaftsdiskette benutzen. Folgen Sie dabei den obigen Anweisungen.

IBM PC/PCjr

Zum Laden einer Landschaftsdiskette wählen Sie bitte die Option "e - Landschaft laden" des SPIELMODUS-MENÜS. Daraufhin erscheint ein gesondertes Untermenü zur Auswahl von Landschaftsdateien. Die von Ihnen gewünschte Landschaftsdiskette muß nun in das Laufwerk A eingelegt werden.

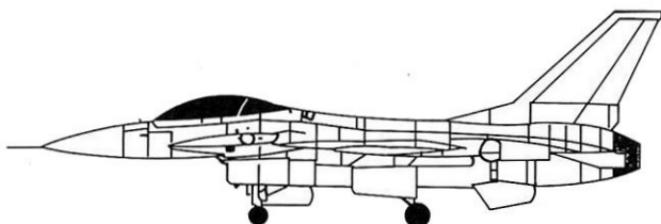
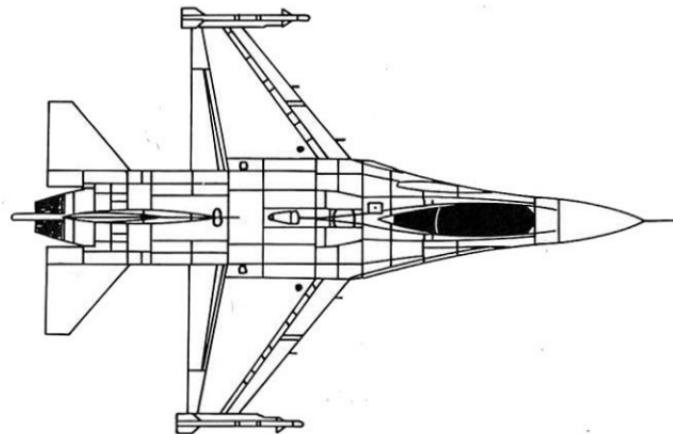
Die Daten einer Landschaftsdiskette können mit Hilfe des Programms MSCENERY, das sich auf ihrer Programmdisk befindet, in eine auf der Festplatte abspeicherbare Datei umgewandelt werden. Geben Sie dazu lediglich "MSCENERY" ein und folgen Sie den Anweisungen. Die dadurch entstehenden speicherbaren Dateien sollten, zusammen mit den JET-Dateien, in einem Unterverzeichnis (subdirectory) aufbewahrt werden.

Durch das LANDSCHAFT LADEN-MENÜ haben Sie jederzeit Zugriff auf alle Landschaftsdateien des aktuellen Laufwerks.

Sollte Ihnen lediglich ein System mit ein oder zwei Laufwerken zur Verfügung stehen, bietet es sich an, auf die SCAN-Option zurückzugreifen. Dank dieser Such-Option lassen sich Landschaftsdateien in jedem Verzeichnis oder Unterverzeichnis sowie auf allen angeschlossenen Laufwerken lokalisieren - und nicht nur solche, die sich im gleichen Unterverzeichnis wie die JET-Dateien befinden.

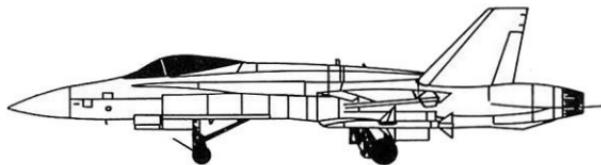
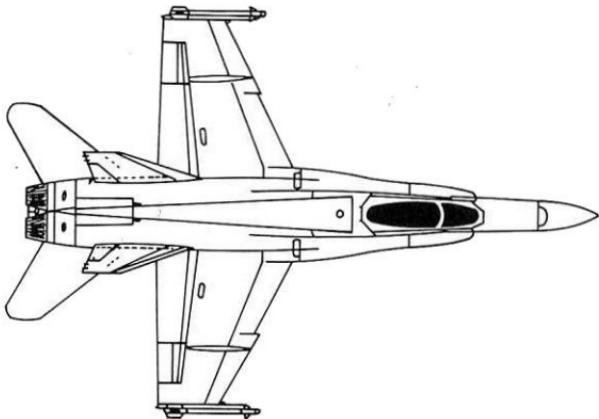
Sollten Sie den Microsoft Flight Simulator (Version 2.0 oder darüber) ihr eigen nennen, so können Sie diesen als Landschaftsdiskette verwenden bzw. durch MSCENERY in eine Landschaftsdatei umwandeln. Folgen Sie dazu den oben angeführten Hinweisen.

TECHNISCHE DATEN DER SIMULIERTEN FLUGZEUGE



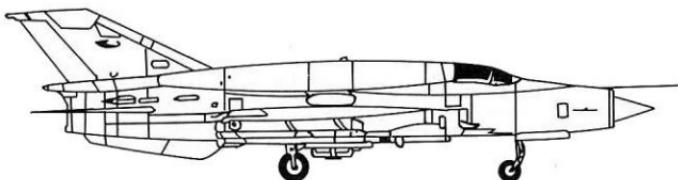
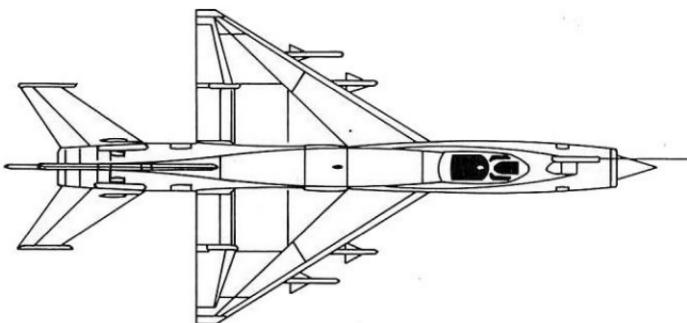
Flugzeugtyp:	F-16	Leergewicht:	14000 lbs
Spannweite:	31 Fuß	Maximalgewicht:	33000 lbs
Länge:	47 Fuß	Maximaler Schub:	23800 lbs
		Höchstgeschwindigkeit:	1320 mph

TECHNISCHE DATEN



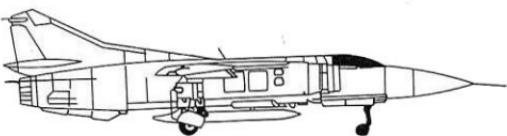
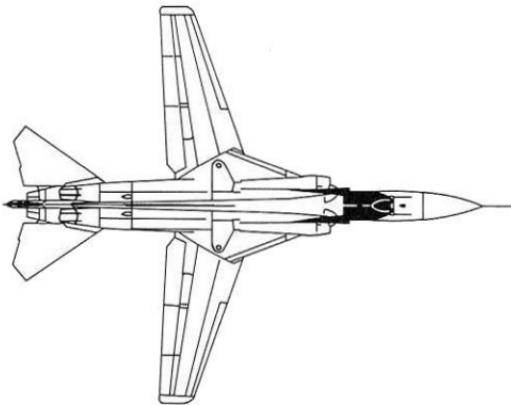
Flugzeugtyp:	F-18	Leergewicht:	20000 lbs
Spannweite:	37 Fuß	Maximalgewicht:	50000 lbs
Länge:	56 Fuß	Maximaler Schub:	2x16000 lbs
		Höchstgeschwindigkeit:	1190 mph

TECHNISCHE DATEN



Flugzeugtyp:	MiG-21	Leergewicht:	12400 lbs
Spannweite:	23 Fuß	Maximalgewicht:	20725 lbs
Länge:	51 Fuß	Maximaler Schub:	14500 lbs
		Höchstgeschwindigkeit:	1335 mph

TECHNISCHE DATEN



Flugzeugtyp:	MiG-23	Leergewicht:	18075 lbs
Spannweite:	26-46 Fuß	Maximalgewicht:	41670 lbs
Länge:	59 Fuß	Maximaler Schub:	27500 lbs
		Höchstgeschwindigkeit:	1550 mph

subLOGIC