

BATTLESTATIONS U.S.S. John Young

Programmiert vonChristian P. Rybak Beckdorf
Grafiken vonAllan B. Pedersen
undRalf Vogel
und.....Jacob Kristensen
und.....Heinrik Thomas
TitelmusikWorkstation One
Entwickelt vonInteractivision A/S
PC version.....Johnny Christensen
Acrobat Manual.....Pete Rundle IMPRESSUM
Copyright 1995 by Interactivision A/S Produced by Interactivision A/S

- 3 - 3 a) Liste aller Tastenfunktionen

EINFÜHRUNG

a) Copyrights und Credits

USS John Young wurde entworfen, programmiert und gezeichnet von Christian Peter Beckdorf und Allan Bundgard Pedersen in Zusammenarbeit mit Interactivision A/S. Grafiküberarbeitung von Ralf Vogel.

Die Titelmelodie wurde komponiert von Workstation One.

Alle Rechte an USS John Young liegen bei micropartner GmbH.

Die Namen Amiga, Workbench und Kickstart sind Trademarks der Commodore Business Machines Inc. Der Name Maitai Entertainment ist Trademark von Interactivision.

b) Starten des Spiels

Wenn das Spiel gestartet ist werden Sie folgendes Menü sehen:

NAME HI-SCORE MISSION-SELECT START GAME RESUME

NAME:

Durch Anwählen von NAME bekommen Sie eine Liste von 5 Namen. Sie können einen bestehenden Namen auswählen indem Sie ihn mit der Maus oder dem Joystick auswählen und dann ENTER OLD PLAYER drücken oder Sie können einen neuen Namen eingeben indem Sie ENTER NEW PLAYER drücken. Auf diesem Screen werden außerdem die militärischen Dienstgrade der Spieler angegeben.

HI-SCORE:

Durch Anwählen von HI-SCORE bekommen Sie eine Liste der 6 besten Spiele, den Namen und Rang des Spielers und die Ergebnisse.

MISSION-SELECT:

Durch Anwählen von MISSION-SELECT können Sie sich für Missionsarten, Zieltypen (Konvoy/ Plattformen/U-Boote/Gefecht), Kampfgebiet (Hormus/ Persischer Golf/Falkland Inseln/ Tanaku) und Spielzeit (Tag/ Nacht) entscheiden.

START GAME:

Wenn Sie einen Spieler und eine Mission ausgesucht haben, drücken Sie START GAME. Sie erhalten eine kurze Missionsinformation darüber was Sie ausgewählt haben und was Sie angreifen müssen.

Wenn Sie dies zuende gelesen haben drücken Sie eine Taste, die Maus-Taste oder den Feuerknopf, um die Mission zu beginnen.RESUME:

Wenn Sie RESUME GAME auswählen, können Sie ein gespeichertes Spiel fortsetzen. Zuerst legen Sie die Datendiskette TBS-GAME ein. Links von der Spielnummer sehen Sie eineBox wenn ein Spiel gespeichert ist. Nachdem der Spielstand geladen wurde, legen Sie nach Aufforderung die USS John Young Spieldiskette ein. Wenn Sie kein gespeichertes Spiel fortsetzen wollen, drücken Sie CANCEL oder die Space-Taste.

RANG LISTE:

1. Nichts (Nothing)
2. Soldat (Private)
3. Korporal (Corporal)
4. Feldwebel (Sergeant)
5. Leutnant (Lieutenant)

6. Kommandeur (Commander)
7. Kapitän (Captain)
8. Kommodore (Commodore)
9. Unteradmiral (Rear Admiral)
10. Vize Admiral (Vice Admiral)
11. Admiral (Admiral)

Wird ein neuer Spieler eingegeben, ist sein Rang Nothing. Wenn dieser eine Mission erfolgreich beendet, wird er befördert. Es ist möglich seinen Rang mit einer Mission um mehr als einen Dienstgrad zu erhöhen, wenn man dabei eine besonders gutes Ergebnis erreicht hat, nicht jedoch wenn die Mission nicht zu Ende gebracht wird.

c) Der Spielablauf

Dies ist eine Kurzbeschreibung einer Mission und wie man dabei vorzugehen hat.

1. Zuerst müssen Sie Ihre Instrumente durchsehen, um festzustellen, ob Sie in den Hafen einlaufen müssen, um sich neu zu versorgen.
2. Gehen Sie jetzt in den Kartenraum, um sich Ihre Position anzusehen und einen Überblick über die Feinde zu verschaffen. Danach gehen Sie in den Navigationsraum, um die Feinde auf dem Radar zu orten. Dann setzen sie den Kurs und Ihr Schiff in Gang.
3. Jetzt bereiten Sie alle Waffen auf den Angriff vor. Wenn die Entfernung zum Ziel groß ist können Sie das Timescaling benutzen.
4. Wenn Sie bereit sind, greifen Sie den Gegner an und zerstören Sie seine Schiffe. Wenn Sie währenddessen selbst getroffen werden, können Sie sich für eine sofortige Reparatur entscheiden indem Sie in die Beschädigungsübersicht gehen oder Sie können das Wagnis eingehen zuerst den Feind zu vernichten. Sie sollten außerdem Ihre Instrumente überwachen und reparieren lassen, falls erforderlich.
5. Nach dem Gefecht werden Ihre Männer alles wertvolle Treibgut einsammeln. Im Hafen angekommen, können Sie dieses dann verkaufen und vom Erlöß neue Ausrüstung und Waffen kaufen.
6. Um herauszufinden, ob Sie die Mission erfüllt haben, können Sie Ihre Basis anrufen, auch um sich über die Anzahl und Art der vernichteten Gegner zu informieren.
7. Wenn Sie die Mission erfüllt haben, können Sie das Spiel von der Brücke aus beenden (AB-ORT). Das Ergebnis wird verdoppelt und möglicherweise werden Sie außerdem befördert. Dies ist nur eine Art das Spiel zu spielen. Selbstverständlich können Sie auch Ihre eigene Taktik entwickeln.

d) Die Geschichte der USS John Young und ihrer Crew

Im Jahre 1997 hat sich in der Welt einiges geändert. Zuvor war es der nördliche Teil des Erdballs, der die wirtschaftliche und militärische Überhand hatte, nunmehr ist es die arabische Welt, die die größte Macht hat, an der Spitze der Iran. Diese Stellung ist hervorgegangen aus den großen Öl- und Gas-Reserven. Nun waren sie in der Lage eine weltweite Seeflotte aufzubauen, während die ehemaligen Seemächte wegen des Mangels an Energievorräten gezwungen waren, ihre Flotten zu reduzieren. Die vereinten arabischen Nationen mit dem Iran an der Spitze haben diese Situation nun ausgenutzt, um ein Monopol in Handel und Schifffahrt aufzubauen. Alle fremden Schiffe werden von Ihrer Überlegenen Flotte versenkt. Die nördlichen nichtölfördernden Länder sind nicht in der Lage ihre verbliebene militärische Stärke aufrecht zu erhalten, da kaum noch Reserven an Öl und Gas vorhanden sind. Als letzten Versuch diese imperialistische Expansion zu stoppen, hat sich der Rest der freien Welt in einer Konferenz zusammen geschlossen, um dieses Problem zu lösen. Diese Konferenz hat nach eingehender Überlegung beschlossen, dass die einzige mögliche Lösung zur Rettung der Welt darin besteht, eine private Flotte mit der Aufgabe zu betrauen. Als ehemaliger NAVY Admiral der US Army haben Sie sich eine eigene Flotte zugelegt zu der auch ein neuartiges Zerstörerschiff gehört. Da Sie mit keiner Nation verbündet sind und jeden Auftrag annehmen für den Sie bezahlt werden, haben Sie auch keine Probleme vom Iran und den arabischen Nationen Öl zu bekommen, solange Sie nur bar bezahlen. Ich bin insgeheim von der o.g. Konferenz beauftragt worden ihre Interessen zu vertreten. Die Bezahlung erfolgt auf Basis des erzielten Erfolges. Es steht Ihnen frei auf welche Weise Sie die iranischen und arabischen Truppen bekämpfen. Wenn Sie ein Ziel angegriffen haben können Sie sich an jeglichem Besitz den Sie finden bereichern.

BRÜCKE (Bridge) Taste '0'

Auf der Brücke finden Sie folgende Instrumente: Schiffsgeschwindigkeit (SPEED-CONTROLLER), Kompass (COM-PAS), Position (POSITION), Mannschaft (CREW-SIZE), Nahrungsvorrat (FOOD-RESERVES), Raum-Auswahl (ROOM-SELECTOR).

Die Geschwindigkeit regelt man mit dem SPEED-CONTROLLER mittels der Maus des Joysticks oder der Tasten. Der Kopap zeigt die aktuelle Fahrtrichtung. Unter dem dem Kopap finden Sie Ihre Position in groben gelben Ziffern. Das Ruder wird gesteuert mit dem Instrument oben links neben dem Ruder. Mit dem Ruder beeinflussen Sie die Fahrtrichtung. Benutzen Sie dazu die Mause, die Tastatur oder den Joystick. (Feuerknopf setzt Ruder auf Mittelstellung.) Auf der Brücke kann man jederzeit sehen wieviele Männer an Board sind und wieviel Nahrung noch übrig ist. Auf der linken Seite der Instrumententafel sind die übrigen Räume aufgeführt, die man durch anklicken betritt. Bei Verwendung der Maus wird für alle Funktionen der linke Mausknopf benutzt. Bei TORPEDO/GUN/ABORT MISSION wird auch der rechteKnopf benutzt. Näheres wird bei den einzelnen Räumen erläutere die Richtung bestimmen in die das Torpedo gefeuert werden soll. Man verschiebt die Torpedos nach links und rechts indem man die Pfeil-Knöpfe auf der linken Seite der Instrumententafel benutzt. Wenn das Torpede auf ein Ziel ausgerichtet ist, erhält man Informationen auf dem TARGET-INFO Display auf der rechten Seite. Wenn ein Ziel in Sicht ist, kann man das Torpedo auf das Ziel fixieren, indem man den LOCK-Knopf drückt. Um es wieder zu lösen, drückt man den UN-Knopf. Wenn Sie ein bewegliches Ziel treffen wollen, müssen Sie die Feuerrichtung in Abhängigkeit von der Fahrtrichtung leicht abändern. Entweder Sie nehmen diese Korrektur manuell vor oder Sie wählen die AUTO-Funktion. Auf der linken Seite der Instrumententafel wird angezeigt wieviele Torpedos zur Verfügung stehen.

Gefechts-/Raketen-Raum (CANNON/MISSILE-ROOM) Bug Taste '2' / Heck Taste '='

In diesem Raum befinden sich folgende Instrumente: Geschütz-Status (CANNON-STATUS), Ziel-Information (TARGET-DATA), Raketen-Instrument (MISSIL-INSTRUMENT), Kannonen- Winkel (CANNON-ANGLE) ,Ziel-Identifikation (TARGET- IDENTIFIKATION).

Auf der CANNON-STATUS-Anzeige kann man die Anzahl der Geschützmunition ablesen und ob das Maschinengewehr bereit ist (RDY) oder geladen wird (LAD). Gezielt wird mit dem Joystick, gefeuert mit dem Feuerknopf. Man kann zwischen zwei Kalibern wählen: 180 mm oder 420 mm mit Reichweiten von 4000 oder 7000 m. Ferner kann man den Feuerwinkel ändern, um einen perfekten Treffer zu landen. Wenn Sie den Blick auf ein Objekt richten werden einige Daten (Geschwindigkeit (SPEED), Richtung (HEADING), Reichweite (RANGE) und eine Identifikation (rote Lampe bei entsprechendem Typ) angegeben. Außerdem gibt es eine Rakete, die man mit den ON- und OFF-Knöpfen an und aus stellen kann. Wenn die Rakete (COMPUTER-MISSILE) aktiviert ist, kann man den Blick auf ein Objekt richten, um die Rakete auf ein Ziel zu fixieren. Mit dem Feuerknopf wird die Rakete gestartet. In der Raketenkontrollanzeige gibt es einige Zahlen, die folgende Bedeutung haben: gelb ist die Entfernung zum Ziel, orange ist der Raketentreibstoff, blau ist die Anzahl der verbliebenen Rakteten.

Unterwasserbomben-Raum (DEPTH-CHARGE-ROOM) Taste '3'

In diesem Raum befinden sich folgende Instrumente: SONAR, Echo-Lot (ECHO-SOUNDER), Explosionstiefen-Einstellung (E X P L O S I O N -D E P T H -SETTING) und ein STATUS-INSTRUMENT.

Auf dem Sonar kann man U-Boot- Bewegungen verfolgen. Das Echo-Lot gibt Auskunft über die Tiefe der U-Boote, damit man die Explosionstiefe exakt einstellen kann, bevor man die Bombe wirft. Auf der STATUS-Anzeige kann man die Bomben laden (LOAD) und abwerfen (DROP). Man wirft die Bombe dann ab, wenn das U-Boot so nahe ist, dap man seine Tiefe als rote Linie auf dem EchoLot sehen kann.

Maschinen-Raum (ENGINE-ROOM) Taste '4'

In diesem Raum befinden sich folgende Instrumente: Ölanzeige (OIL-STATUS), Batterieanzeige (BATT-STATUS), Tankanzeige (FUEL-STATUS), Schalter: RADIO, PUMPE, Außenbeleuchtung (OUTSIDE LIGHT) und Leckanzeige (LEAKAGE-LEVEL).

Die Öl-Anzeige zeigt die momentane Öl-Menge an. Die Tankanzeige gibt Auskunft über den Tankinhalt. Die Leckanzeige zeigt an, wieviel Wasser in das Schiff eingedrungen ist. Zuerst sind die Leckwasserpumpen zu betätigen (rote Lampe aus, grüne Lampe an). Der nächste Schalter wird zum an- und ausschalten des Radios benutzt. Um die Frequenz einzustellen, schaltet man zuerst das Radio ein, und drückt mit der linken Maustaste auf die entsprechenden Ziffern, bis die gewünschte Einstellung erreicht ist. Dann drückt man REC (Aufzeichnen) um die Nachricht zu empfangen. Auf der rechten Seite des Radios wird die Signalstärke angezeigt. Für tert. ABORT MISSION mit dem rechten Knopf gedrückt führt ins SAVE GAME-Menü.

Torpedo-Raum (Torpedoroom) Bug Taste '1' / Heck Taste '-'

In diesem Raum befinden sich folgende Instrumente: Laden (LOAD), Feuern (FIRE), Torpedo-Richtung (TORPEDO-DI-RECTION), Ziel fixieren (LOCK), Ziel freigeben (UNlock), Automatik (AUTO),

Kontrollampen, Zielinformationen (TARGET INFORMATION).

Die Torpedos 1,2,3 und 4 lädt man indem man den LOAD-Knopf dieses Torpedos drückt. Dies ist nur möglich, wenn die Kontrollampe gelb ist. Wenn man LOAD drückt, wird diese Lampe für die Zeit des Ladens orange, nach dem Laden grün und damit bereit zum Feuern. Um zu feuern drückt man den FIRE-Knopf, die Kontrollampe wird nun rot. Nach dem Feuern muß man warten bis der Torpedoschacht für den nächsten Ladevorgang bereit ist. In dieser Zeit ist die Lampe blau, bis sie dann wieder gelb wird. Vor dem feuern müssen Sie eine saubere Übertragung müssen alle Lampen aufleuchten.

Beschädigungsübersicht (DAMAGE-REPORT) Taste '5'

In diesem Raum kann man feststellen, ob Instrumente beschädigt worden sind. Es wird der Name der Instrumente angezeigt. Anhand der entsprechenden Kontrollampe kann man feststellen, ob das Gerät intakt ist (grün) oder ob es einer Reparatur bedarf (rot). Um es zu reparieren klickt man den Namen mit der linken Maustaste an. Auf der linken Seite hat man eine Reparaturanzeige (RE-PAIR), die auf SEA oder PORT gestellt werden kann. Wenn aus auf SEA gestellt ist, kann auf hoher See repariert werden, anderenfalls muß man für die Reparatur den Hafen aufsuchen. Der TIME Indikator zeigt an wie lange es bis zum Abschluß der Reparatur dauern wird. Wann man sich für die Reparatur entscheidet, benötigt man Ersatzteile, deren Anzahl unter ST. PARTS angezeigt. Ohne Ersatzteil kann keine Reparatur erfolgen. SUPER STRUCTURE ist ein normalen Zeitflup zurückgeschaltet.

Logbuch (LOG/INFO-BOOK) Taste '8'

In diesem Raum befindet sich das Logbuch. Außerdem können Sie sehen was Sie versenkt haben, das bisherige Ergebnis und wieviel Geld Sie haben.

Hafen (PORT) Taste '9'

Im Hafen können Sie alle für Ihre Mission benötigten Versorgungs-
güter bekommen. Zuerst müssen Sie sich einem Hafen bis auf weniger als 500 Seemeilen nähern. Erst dann können Sie diesen Raum betreten. Zuerst müssen Sie einen Gegenstand aussuchen mit dem Sie sich befassen wollen. Indem Sie mit dem Maus-Knopf eines der neun verschiedenen Gegenstände auswählen, bekommen Sie den Namen und den Preis des Objekts und die maximale Anzahl, die Sie laden können. Darunter können Sie sehen, wieviel Sie von eben diesem bereits an Bord haben. Darunter sehen Sie wieviel Laderaum noch auf Ihrem Schiff vorhanden ist und darunter wieviel Geld Sie haben. Jetzt geben Sie die Menge ein, die Sie transferieren wollen, benutzen Sie BS (Backspace) oder CL (Clear), wenn Sie sich verschrieben haben. Drücken Sie TR, insofern Sie ausreichend Geld und Lagerraum haben, um das Ausgewählte zu vom Hafen in das Schiff zu laden oder DR, um vom Schiff in den Hafen abzuladen.

Spiel abbrechen (ABORT GAME) Taste 'SHIFT-Q'

Spielstand speichern (SAVE A GAME) Taste 'SHIFT-S'

Um einen aktuellen Spielstand speichern zu können, brauchen Sie eine Datendiskette. Das so gespeicherte Spiel kann dann bei Bedarf wieder aufgerufen und fortgesetzt werden. Wie man eine Datendiskette erstellt, ist weiter oben beschrieben.

Wenn Sie mitten in einem Spiel stecken und Sie die aktuelle Situation abspeichern wollen, müssen Sie entweder auf die Brücke gehen und dort ABORT MISSION mit dem RECHTEN Mausknopf wählen oder einfach SHIFT-S drücken. Wenn Sie dies tun, wird das aktuelle Screen verschwinden. Sie können dann abbrechen (CANCEL) oder den Spielstand speichern. Auf dem Save-Game-Screen gibt es auf der rechten Seite eine Lampe, die ihre Farbe verändern kann.

Lampe rot : Datendiskette einlegen

grün : Bereit zum abspeichern, Nummer auswählen gelb : Spielstand wird gespeichert

blau : USS John Young-Disk 2 einlegen

Navigationsraum (NAVIGATION- ROOM) Taste '6'

In diesem Raum befinden sich folgende Instrumente: Wettervorher-
sage (WEATHER REPORT), Radar (RADAR), Wassertiefe (SEA-DEPTH) und SCANNER. WEATHER REPORT ist eine Wetterkarte für das gesamte Spielgebiet. Das Radar zeigt fremde Schiffe, Plattformen und Flugzeuge. Die Reichweite des Radars (nah,mittel,fern) stellt man mittels der

Knöpfe rechts vom Radar ein. SEA-DEPTH zeigt an, wie tief das Wasser an Ihrer aktuellen Position ist. Der Scanner zeigt eigene Torpedos als graue Punkte, fremde Torpedos als rote Punkte. Der Zoomfaktor ist der gleiche, der auch aktuell für das Radar eingestellt ist.

Kartenraum (MAP-ROOM) Taste '?'

In diesem Raum befindet sich eine Karte des Gebiets, in dem Sie sich befinden. Die eigene Position ist mit einem schwarzen Punkt markiert, Gegner mit einem weißen Punkt. In diesem Raum gibt es außerdem eine Zeitraffer-Funktion (TIME-SCALE). Wenn Sie eine lange Strecke zurücklegen müssen, können Sie einen schnellen Zeitflug wählen, um die Wartezeit zu verkürzen. Man kann wählen zwischen normaler Zeit (1), doppelt schneller Zeit (2), und so fort. Wenn man einen beschleunigten Zeitflug gewählt hat, und dabei einem Feind zu Nahe kommt, wird automatisch auf Gesamtstatus des Schiffszustandes. 100 bedeutet, das das Schiff gänzlich unbeschädigt ist, 0 bedeutet, das Schiff ist zerstört (GAME OVER).

Funk-Stationen:

John Young-Basis : 108.15 MHz Auftrags-Daten : 938.10 MHz Auftrags-Status : 099.05 MHz Wetter-Info (Basis) : 240.70 MHz Wetter (Süden) : 914.40 MHz Wetter (Norden) : 924.40 MHz Wetter (Osten) : 934.40 MHz Wetter (Westen) : 944.40 MHz

Häfen, in denen man Vorräte auf dem Schwarzmarkt kaufen kann: Port Darwin Puerto Standly

Strape von Hormus (Street of Hormuz)

GEOGRAPHISCHE DATEN: Gebietsgröße 900 x 500 km. In diesem Gebiet ist das Klima tropisch, nur selten regnet es hier. Die Durchschnittstemperatur beträgt ungefähr 23 Grad. In der engen Passage herrscht eine starke Strömung. WIRTSCHAFT: Die wirtschaftliche Lage in diesem Gebiet ist so kritisch wie im persischen Golf. Viele haben nicht genug Geld für ihr täglich Brot, das ein Großteil des Geldes an den Iran abfließt. Dieser finanziert damit seine weitere Expansion und die Besetzung neuer Länder. POLITIK: Der Anführer dieses Gebietes ist Ali Karemana, seine rechte Hand in diesem Gebiet jedoch ist Loqe Eshra, der die Länder mit harter Hand regiert. Die Gesamtlage ist kritisch.

Funk-Stationen:

John Young-Basis : 126.45 MHz Auftrags-Daten : 370.05 MHz Auftrags-Status : 500.12 MHz Wetter-Info (Basis) : 220.50 MHz rina, der ein brutales Regiment führt und Dissidenten beseitigt. Die Situation in diesem Gebiet ist besonders kritisch, da sich das Volk mehr und mehr gegen den Machthaber auflehnt.

Tanaku

GEOGRAPHISCHE DATEN: Gebietsgröße 850 x 550 km. In diesem Gebiet ist das Klima subtropisch. Es gibt große Regionen mit Regenwald und dem typisch tropischen Regen, grausam wie auch die See. Gas-Bohrplattform (Gas Platform)

Dies ist eine hochexplosive Gas-Bohrplattform des Typs O-33, einem neuen Prototyp und daher ausgesprochen wertvoll. Es ist klassifiziert als schwere Plattform da ihr Gewicht nicht weniger als 720340 t beträgt und sie pro Tag mehr als 1429090 Liter Gas fördern kann. Die maximale Bohrtiefe beträgt 6540 m, ein Standort mit bis zu 3050 m Wassertiefe ist möglich, die Besatzungsstärke beträgt 467 Mann. Die Plattform ist nur leicht bewaffnet mit zwei 100 mm Geschützen und vier Whale Torpede-Rohren, da mit hochexplosivem Gas umgegangen wird.

Öl- und Gas-Bohrplattform (OIL MISSIONSARTEN)

Konvoy-Angriff: Das Ziel dieser Mission ist es, den Öltransport vom Iran aus zu seinen verbündeten Ländern zu unterbrechen, um so die Gefahr eines möglichen Weltkrieges zu verringern. Da sich der Iran dessen bewußt ist, beschützt es seine Tanker mit Kriegsschiffen. Ihr Ziel ist es diesen Konvoy zu vernichten.

Plattform-Angriff: Die arabischen Nationen bekommen Ihre Energieversorgung von einer Reihe von Plattformen. Diese sind in zentralen Gebieten entlang der Küste angeordnet, und zwar an Stellen, an denen sie sich sicher vor fremden Angriffen fühlen. Sie können die Seemacht des Gegners schwächen, indem Sie seine wichtige Öl- und Gasproduktion zunichte machen.

Unterseeboot-Angriff: Der Iran setzt U-Boote ein, um jede Art von freier Schifffahrt auf den Weltmeeren zu verhindern. Daher die iranischen U-Boote besonders wichtige Ziele, wenn Sie den normalen Seeverkehr wieder herstellen wollen. Versuchen Sie jeden U-Bootes habhaft zu werden. Lassen Sie

keins entkommen.

Kampfflotten-Angriff: Die iranische Flotte ist außergewöhnlich stark. Sie wird eingesetzt, um neue Teile der Welt zu erobern, um militärische und nichtmilitärische Ziele anzugreifen und alles zu vernichten. Oft greifen Sie wichtige Städte an und vernichten so die Vorräte, die die Konvergenz der bedrohten Welt produziert hat.

Sie müssen sich dieser Kampfflotte stellen und Sie aufhalten für immer.

Tages-Angriff: Sie können die iranischen Streitkräfte bei Tag angreifen. Aber sehen Sie sich vor - Sie könnten aus großer Entfernung getroffen werden, da die Gegner das Feuer eröffnen sobald sie Sichtkontakt haben. Überraschen Sie sie, schlagen Sie zu und machen Sie sich schnell aus dem Staub.

Nacht-Angriff: Wenn Sie nachts angreifen, könne Sie nie wissen, wann Sie der Feind sehen wird. Oftmals können Sie so näher herankommen, doch seien Sie darauf vorbereitet, daß der Gegner blitzartig das Feuer auf Sie eröffnet, sobald er Sie gesichtet hat. Halten Sie durch, kämpfen Sie bis zum bitteren Ende.

DIE GEOGRAPHISCHEN KAR-TEN (AREA MAPS)

Persischer Golf

(Bild 'PERSIAN_GULF')

GEOGRAPHISCHE DATEN: Gebietsgröße 900 x 500 km. In diesem Gebiet ist das Klima tropisch, nur selten regnet es hier. Die Durchschnittstemperatur beträgt ungefähr 26 Grad. **WIRTSCHAFT:** Die wirtschaftliche Lage in diesem Gebiet ist kritisch, da der Krieg für die Länder, die in ihn verwickelt sind, am teuersten ist. Der einzige Grund der das System zusammenhält ist der Gewinn, den sie aus der Öl- und Gasproduktion erhalten. **POLITIK:** Der Anführer dieses Gebietes ist der iranische Präsident, Ali Karamaneh, der die meisten Länder in diesem Raum besetzt hält, u.a. Irak, Saudi Arabien, Kuwait, Qatar und Pakistan. Lediglich die vereinigten arabischen Emirate sind noch nicht besetzt. Sie sind Ihre geheime Basis. Politisch gesehen ist das Gebiet jedoch angespannt und wie die Ruhe vor dem Sturm.

Funk-Stationen:

John Young-Basis :142.65 MHz Auftrags-Daten : 768.95 MHz Auftrags-Status :784.98 MHz Wetter-Info (Basis) : 230.60 MHz Wetter (Süden) : 912.50 MHz Wetter (Norden) : 922.50 MHz Wetter (Osten) : 932.50 MHz Wetter (Westen) : 942.50 MHz

Häfen, in denen man Vorräte auf dem Schwarzmarkt kaufen kann: Bushehr Nay Band

ÖL UND GAS PLATFORM)

Dies ist eine Standard-Öl- und Gas- Bohrplattform des Typs QA-6, die erstmals 1995 gebaut wurde, bis zum heutigen Tage etwa 300 Exemplare. Mit einem Gewicht von 675440 t ist sie eine mittelgewichtige Plattform von hohem Wert, da sie mobil ist. Die Bohrtiefe beträgt jedoch nur 5856 m, die Produktionskapazität beträgt 986000 Liter Öl und 570500 Liter Gas pro Tag. Diese Plattform kann nur in Gebieten mit einer Wassertiefe von nicht mehr als 250 m eingesetzt werden. Sie benötigt eine Crew von 456 Mann. Die Plattform ist schwer bewaffnet: drei 100 mm Kurzstrecken-Geschützen und vier Langstrecken Pinguin Torpedo- Rohren.

Bohrplattform (DRILLING PLAT-FORM)

Dies ist eine sehr alte und schwere Plattform (879370 t), die zum ersten Mal 1988 im persischen Golf zum Einsatz kam. Sie war sehr populär und wurde 10231- mal gebaut. Die Hauptaufgabe ist die Ölförderung bis zu einer Tiefe von 7420 m bei einer maximalen Wassertiefe von 345 m. Die benötigte Besatzung beträgt 867 Mann, die Förderleistung bis zu 186730 Liter pro Tag. Die Plattform ist schwer bewaffnet mit vier altmodischen 100 mm Kurzstrecken-Geschützen und nicht weniger als 6 Langstrecken Pinguin Torpedo-Rohren.

Tanker

Bei diesem Schiff handelt es sich um einen Öl- und Gas-Tanker des Typs OLL-342. Es ist ein schweres Schiff mit einem Leergewicht von 564770 t und einer Länge von 354 m. Der Atomtrieb liefert 45678 HK und verleiht dem Schiff eine Höchstgeschwindigkeit von 26 Knoten, so daß es zu den schnellsten Schiffen seiner Klasse zählt. Es benötigt eine Crew von 35 Mann, um es zu steuern. Wegen der hohen Explosionsgefahr ist das Schiff nur leicht bewaffnet mit zwei 100 mm Kurzstrecken-Geschützen. Außerdem verfügt es über ganze 8 Kurzstrecken Shark Torpedo-Rohre.

Wetter (Süden) : 910.60 MHz Wetter (Norden) : 920.60 MHz Wetter (Osten) : 930.60 MHz Wetter (Westen) : 940.60 MHz

Häfen, in denen man Vorräte auf dem Schwarzmarkt kaufen kann: Rul Dadnah Tarif

Falkland Inseln

GEOGRAPHISCHE DATEN: Gebietsgröße 700 x 600 km. In diesem Gebiet ist das Klima küstentypisch, es regnet relativ häufig, im Sommer ist es oft stürmisch. Die Durchschnittstemperatur beträgt 15 Grad im Sommer und 5 Grad im Winter. **WIRTSCHAFT:** Die wirtschaftliche Lage in diesem Gebiet ist kritisch, weil auch dieses Gebiet vom Iran besetzt ist. Der hiesige Finanzminister wird mit Kriegsausgaben bedrängt, so daß die Bevölkerung Hunger leiden muß. **POLITIK:** Auch dieses Gebietes hat Ali Karemana in seinem eisernen Griff. Seine rechte Hand in diesem Gebiet ist Paplo Alma

Durchschnittstemperatur beträgt ungefähr 24 Grad im Sommer und 16 Grad im Winter.

WIRTSCHAFT: Die wirtschaftliche Lage in diesem Gebiet ist sowohl gut als auch schlecht, je nachdem ob man sich in dem besetzten Gebiet oder dem freien Teil des Landes befindet. In dem besetzten Teil ist die Lage so schlecht wie in den anderen Ländern, im anderen Teil jedoch sind die Menschen bereit alles für Ihre Freiheit herzugeben. Sie sind zufrieden und gut versorgt.

POLITIK: In dem besetzten Landesteil regiert der iranische Präsident Ali Karemana mit seinem örtlichen Führer Lema Yato an seiner Seite. Im freien Landesteil ist der Nationalheld Alvero Vereti der Anführer und die einzige Hoffnung der verängstigten Menschen. Da die Situation in den anderen Gebieten kritisch ist, wird Alvero Vereti sowohl von Terroristen im eigenen Land als auch von Lema Yato bekämpft.

Funk-Stationen:

John Young-Basis : 134.60 MHz Auftrags-Daten : 376.00 MHz Auftrags-Status : 823.32 MHz Wetter-Info (Basis) : 250.80 MHz Wetter (Süden) : 916.30 MHz Wetter (Norden) : 926.30 MHz Wetter (Osten) : 936.30 MHz Wetter (Westen) : 946.30 MHz

Häfen, in denen man Vorräte auf dem Schwarzmarkt kaufen kann: Kalimaru Yato

Öl-Bohrplattform (Oil Platform)

Dies ist eine Standard-Ölbohrplattform des Typs TF430. Erstmals wurde sie 1933 gebaut, bis zum heutigen Tage insgesamt über 3500 Stück. Es handelt sich um einen leichten Plattentyp, da das Gewicht nur 658000 ton beträgt. Die maximale Meerestiefe, bei der eine solche Plattform aufgestellt werden kann beträgt 356 m, die maximale Bohrtiefe beträgt mehr als 6400 m. Die Besatzung der Plattform ist 500 Mann stark. Die Plattform ist mit schwerem Geschütz versehen, zwei 150 mm Langstrecken-Geschütze und 4 Shark Torpedo-Rohren.

Greenpeace-Schiff

Dieses leichtgewichtige Schiff (2540 t) wurde aus einem Fischerboot des Typs FM-55 gebaut. Als Greenpeace bemerkte, daß die Lage auf See brenzlich wurde, bewaffneten Sie das Schiff kurzerhand mit einem 50 mm Kurzstrecken-Automatik-Geschütz und einem Langstrecken Pinguin Torpedo-Rohr. Außerdem haben sie den Motor frisiert, so daß er jetzt 1250 HK leistet und dem Schiff eine Höchstgeschwindigkeit von ganzen 31 Knoten verleiht und sie damit zu einem der schnellsten Schiffe macht. An Bord befinden sich nie weniger als 31 Menschen, die das Schiff verteidigen und die Ziele ihrer Organisation verfolgen.

Gefechtsschiff (Cannonboat)

Das Gefechtsschiff CA-89 ist wegen seines Gewichtes von nur 500 t, seiner unglaublichen Geschwindigkeit von 40 Knoten und seiner Wendigkeit wie geschaffen für Angriffe aus dem Hinterhalt. Allein der Motor ist sagenhaft, da er das nur 54 m lange Schiff mit ganzen 4567 HK versorgt. Zum Lenken des Schiffes werden nur 11 Mann benötigt. Die Bewaffnung ist für ein so kleines Schiff erstaunlich: ein 150 mm schweres Langstrecken-Geschütz und zwei Kurzstrecken Shark Torpedo-Rohre. Seien Sie als vor diesem Schiff auf der Hut. Es ist höchst gefährlich.

Kreuzer (CRUISER)

Der schwere Kreuzer (17500 t) des Typs SGUL-54 ist ein altes aber sehr seetüchtiges Schiff mit einem Antrieb, der das Schiff mit annähernd 45678 HK versorgt. Es wurde erstmals in den Kämpfen 1993 im atlantischen Ozean eingesetzt. Die Motorleistung ermöglicht dem Schiff eine Fahrt von bis zu 26 Knoten. Dieses 254 m langes Schiff mit seiner 318 m Mann starken Mannschaft wird hauptsächlich zum Schutz von Konvoys eingesetzt. Dieser Aufgabe wird das Schiff mit seiner schweren Langstrecken-Bewaffnung, bestehend aus sechs 250 mm Langstrecken-Automatik-Geschütz und acht älteren Whale-Torpedo-Rohren gerecht. Es mag ein altes Schiff sein, doch legen Sie sich nicht mit ihm an, wenn Sie nicht darauf vorbereitet sind.

Kampfschiff (BATTLE SHIP)

Der Schiffstyp BSP-09 ist der schwerste in dieser Region mit seinen 45600 t Gesamtgewicht und einer Länge von 198m. Er wurde erstmals 1995 gebaut und seit dem insgesamt 450 mal. Der nukleare Antrieb versorgt das Schiff mit 78040 HK und ermöglicht dem ihm eine Höchstgeschwindigkeit von 24 Knoten. Es erfordert eine Besatzung von 452 Mann, um das schwere Schiff zu steuern. Es besitzt die wahrscheinlich beängstigendste Bewaffnung von neun 406 mm Langstrecken-Automatik Typhoon Geschützen und modernen Octopus Torpedo-Rohren mit Zielfixierung. Das Kampfschiff wird benutzt als Unterstützung in schweren Kämpfen.---

Militärisches Flugzeug (MILITARY AIRCRAFT)

Vom Feind wird hauptsächlich die hochmoderne MIG-88 eingesetzt.

Die hohe technische Entwicklungsstufe ermöglicht dem Flugzeug eine überlegene Höchstgeschwindigkeit von 4600 km/h und eine maximale Steighöhe von 67000 Fuß. Die Kampfreichweite bei voller Beladung beträgt 3420 km. Um diesen schwer bewaffneten Bomber von 14,30 m Länge zu fliegen, werden 3 Mann benötigt. Es ist ausgestattet mit einem luftgekühlten M-61 Rotationsgeschütz, acht Aim-7F Sparrow Luft-Luft-Raketen, zehn Luft Boden-Raketen und acht hochexplosiven lasergesteuerten Flunder Bomben. Diese Bewaffnung macht die MIG zu einem perfekten Schiffsjäger. Seien sie daher wachsam.

Ziviles Flugzeug (CIVIL AIRCRAFT)

Der Feind hat einen Restposten von 700 McDonnell Douglas RT-742, die 1990 für den Transport von Zivilpersonen gebaut wurde. Das 68,90 m lange Flugzeug hat eine Höchstgeschwindigkeit von 1450 km/h, einen maximalen Flugradius von 13500 km und eine Steighöhe von 45000 m. Es wird eine Crew von 14 Personen benötigt, um es zu fliegen und die Versorgung an Bord sicherzustellen. Es wurde bekannt, dass der Gegner manchmal solche zivilen Flugzeuge für militärische Einsätze benutzt. Sie sollten daher nichts dem Zufall überlassen.

Unterseeboot (SUBMARINE)

Die Stalenin R-5 ist ein altes mittelgewichtiges U-Boot mit einem Gewicht von 16600 t. Der erste Prototyp wurde 1989 gebaut und zuerst in den Seekriegen 1993 eingesetzt. Die maximale Tauchtiefe beträgt 1200 m. Da das Schiff von einem 120000 HK starken Nuklearantrieb versorgt wird, kann es mehr als ein Jahr unter Wasser bleiben. Die maximale Reichweite beträgt 70500 km, die maximale Geschwindigkeit 24 Knoten. Das Boot benötigt eine Crew von 145 Mann, die in drei Schichten eingeteilt sind. Das U-Boot ist bewaffnet mit einem 200 mm Langstrecken Turm-Geschütz und zwölf 645 mm Iljerkow lasergelenkten Torpedo-Rohren, von denen vier nach hinten zeigen.

Kriegsschiff (WARSHIP)

Die MACT-7D ist ein neuer Prototyp der erst dieses Jahr gebaut wurde. Man weiß, dass es mittelgewichtig ist, da sein Leergewicht 9500 t beträgt und es 178 lang ist. Es besitzt einen brandneuen Nuklearantrieb, der 74257 HK leistet und dem Schiff eine Geschwindigkeit von bis zu 33 Knoten ermöglicht. Die Bewaffnung ist für ein Schiff dieser Größenordnung außerordentlich schwer: acht 250 mm Langstrecken Stac Geschütze mit automatischer Ladevorrichtung und vier lasergesteuerten Mer-R1 Torpedo-Rohre. Das Kriegsschiff ist ein außerordentlich gefährlicher Gegner, da es sowohl überlegen schnell, als auch überlegen bewaffnet ist.

Mine (MINE)

Bei den meisten verwendeten Minen handelt es sich um akustische MICHA-5J. Ihr Gewicht beläuft sich auf ungefähr 5.2 t, sie sind hochexplosiv und sehr gefährlich, da Sie alles in einem Umkreis von 500 Metern in die Luft jagen. Dieser Minentyp wurde erstmals zu Beginn des Weltkrieges 1995 getestet und stellte sich als sehr wirksam heraus. Sie zerstörten eine Reihe größter Schiffe, da Sie nur sehr schwer zu erkennen sind bevor es zu spät ist. Werfen Sie daher ein Auge auf diese Minen

und zerstören Sie sie bevor sie Ihnen zu Nahe kommen.

Minenleger (MINELAYER)

Der MYL-6F ist ein leichter Minenleger, da sein Gewicht nur 3460 t beträgt und sich seine Länge nur auf 65 m beläuft. Mit seiner Produktion wurde 1993 begonnen, heutzutage gibt es insgesamt über 300 Stück. Sein geringes Gewicht und seine Motorleistung von 4567 HK verleiht dem Schiff eine Geschwindigkeit von bis zu 38 Knoten. Es wird eine Crew von mindestens 78 benötigt, um das Schiff zu steuern und die Waffen einzusetzen. Das Schiff vereint verschieden Arten von Bewaffnung für einen universellen Einsatz: zwei 150 mm Automatik- Geschütze, zwei Kurzstrecken Whale Torpedo-Rohre und 30 hochexplosive akustische Minen.

Zerstörer (DESTROYER)

Der leichte Zerstörer ASD-77 mit einem Gewicht von 10180 t und einer Länge von 143 m wurde erstmals 1994 gebaut, und ist eine neue Variante des alten ASD--55, der sich im Kampf als einer der wirkungsvollsten Zerstörer herausstellte. Eine der Verbesserungen ist der verstärkte Antrieb, der 23800 HK leistet und dem Schiff zu einer Höchstgeschwindigkeit von nicht weniger als 34 Knoten verhilft. Die Crewstärke mup sich auf mindestens 287 Mann belaufen, um allen anfallenden Aufgaben gerecht zu werden. Eine weitere Verbesserung ist die neue Bewaffnung: sechs 340 mm Langstrecken-Geschütze anstelle der ehemaligen fünf, sowie sechs Langstrecken Pinguin Torpedo-Rohre anstelle der ehemaligen sechs Kurzstrecken Shark Torpedo-Rohre.

6 - Tips

a) Einzelnes Schiff in kurzer Distanz:

Wenn Sie ein Schiff mit Ihrem Geschütz angreifen, ist es das beste, dies von der Längsseite her zu tun. Auf diese Weise läßt sich das Schiff leicht treffen und Ihr Gegner braucht Zeit, um seine Fahrtrichtung zu ändern und Sie zu verfolgen. Doch sind Sie nicht der einzige, der dies weip. Einige Ihrer Feinde werden von dieser Taktik ebenso Gebrauch machen. Geben Sie daher Acht, dap Sie nicht von der Seite an Sie herankommen. Sonst kommt Ihr Gegner in eine perfekte Ausgangssituation, ohne dap Sieihn treffen können.

b) Angriff auf einen Konvoy:

Wenn Sie einen Konvoy (8 Schiffe) angreifen wollen, und Sie sich in einem höheren Schwierigkeitsgrad befinden, ist es am günstigsten, die gleiche Fahrtrichtung wie der Konvoy beizubehalten, und stets vor Ihnen zu bleiben. So können Sie die Heckgeschütze und die Hecktorpedos benutzen, und gleichzeitig auf Distanz bleiben.

c) Torpedo-Abwehr:

In einer Situation, in der Sie mit-Torpedos angegriffen werden, dürfen Sie niemals stoppen, sondern sollten vielmehr Ihren Kurs verändern. Wenn U-Boote beteiligt sind, sollten Sie zickzack fahren bis Sie nahe genug sind, um eine Bombe zu werfen.

d) Luft-Abwehr:

Behalten Sie immer das Radar im Auge. Wenn Sie eine Gruppe von Objekten sehen, die schnell auf Sie zukommt, können Sie davon ausgehen, das Sie von einer Luftwaffenbasis erfapt worden sind und nun Jäger im Anflug sind, um Sie zu bombardieren. Jetzt müssen Sie schnell handeln, die gleiche Fahrtrichtung wie die Jäger einschlagen, in den hinteren Gefechtsraum gehen und Ihr Raketen bereit halten.

e) Platform:

Wenn Sie eine Platform angreifen wollen, können Sie dies aus groper Entfernung mit Torpedos versuchen. Eine perfekte Methode, wenn Sie dabei in Bewegung bleiben, um ihren Hochgeschwindigkeitstorpedos ausdem Weg zu gehen.

f) Schnell-Reparatur

Wenn Sie über eine grope Crew verfügen, werden sich Ihre Reparaturzeiten verkürzen, insbesondere was den Gesamtzustand angeht. Destomehr Mann Sie haben, desto schneller können Sie einen gropen Schaden reparieren. Doch bedenken Sie, dap sie auf dem Schiff Platz in Anspruch nehmen und eine Menge Wasser und Nahrung verbrauchen. Wenn Sie also annehmen, dap Sie einige Treffer einstecken werden, nehmen Sie im Hafen einfach ein paar Mann extra an Bord und bringen diese dann nach dem Gefecht wieder zurück.

g) Spezielle Karten-Informationen:

In den verschiedenen Spielgebieten, unter denen Sie wählen können, gibt es einige Besonderheiten, die Sie wissen sollten, um immer zu gewinnen.

Persischer Golf:

In diesem Gebiet ist es immer sehr warm und trocken, so dass Ihre Crew eine Menge Wasser/ Coke trinken wird (Seewasser ist leider nicht geeignet). Sie müssen daher für ausreichende Reserven an Wasser und Coke (unter den Lebensmitteln enthalten) haben, wenn Sie in diesem Gebiet operieren. Strape von Hormutz: Wegen der starken Strömung ist es nicht möglich über Bord gegangene Seeleute zu bergen. Daher sollten Sie immer ein paar Mann extra an Bord nehmen, wenn Sie in diesem Gebiet sind.

Falkland Inseln:

Wegen des starken Windes gerät Ihr Schiff leicht vom Kurs ab. Sie müssen daher daran denken regelmäßig nachzusteuern.

Tanaku:

In diesem Gebiet ist das Wasser stark verseucht mit Nitrat-Säure, so dass es sehr kompliziert ist manche Teile des Schiffs zu reparieren. Daher müssen Sie sich auf längere Reparaturzeiten einrichten.

8 - Tastaturübersicht für U.S.S. John Young**HAUPTMENÜ (MAIN MENU)**

N Spieler/Name auswählen
H Hi-Score anzeigen
M Mission auswählen
S ein neues Spiel starten
R ein altes Spiel fortsetzen

SPIELER AUSWÄHLEN (SELECT PLAYER):

1 ersten Spieler auswählen
2 zweiten Spieler auswählen
3 dritten Spieler auswählen
4 vierten Spieler auswählen
5 fünften Spieler auswählen
O Spieler auswählen
N neuen Spieler angeben

HISCORE:

<SPACE> zurück zum Hauptmenü

MISSIONSART (MISSION TYPE):

1 Konvoy (Convoy)
2 Plattform (Platform)
3 U-Boot (Sub)
4 Gefecht (Battle)

MISSIONSGEBIET (MISSION AREA):

1 Strape von Hormus
2 Persischer Golf
3 Falkland Inseln
4 Tanaku

MISSIONSZEIT (MISSION TIME):

1 Tag
2 Nacht

SPIEL FORTSETZEN (RESUME GAME):

1 Spielstand Nr.1 laden
2 Spielstand Nr.2 laden
3 Spielstand Nr.3 laden

- 4 Spielstand Nr.4 laden
- 5 Spielstand Nr.5 laden
- 6 Spielstand Nr.6 laden
- 7 Spielstand Nr.7 laden
- 8 Spielstand Nr.8 laden

IN ALLEN RÄUMEN:

- Shift-Q Mission abbrechen
- Shift-S Spielstand speichern
- 1 Bug-Torpedo
- 2 Bug-Geschütz
- 3 Sonar
- 4 Motor
- 5 Beschädigung
- 6 Navigation
- 7 Gebietsübersichtkarte
- 8 Logbuch
- 9 Hafen Ladekontrolle
- 0 Brücke - Heck-Torpedo-Raum = Heck-Geschütz
- Z Maschinen stop
- X Maschinen halbe Fahrt
- C Maschinen volle Fahrt , Ruder backbord (links) .
- Ruder geradeaus / Ruder steuerbord (rechts)

SPIELSTAND SPEICHERN (SAVE GAME):

- 1 Spielstand Nr.1 speichern
- 2 Spielstand Nr.2 speichern
- 3 Spielstand Nr.3 speichern
- 4 Spielstand Nr.4 speichern
- 5 Spielstand Nr.5 speichern
- 6 Spielstand Nr.6 speichern
- 7 Spielstand Nr.7 speichern
- 8 Spielstand Nr.8 speichern

TORPEDO RAUM (TORPEDO ROOM):

- L+1 Torpedo 1 laden
- +2 Torpedo 2 laden
- L+3 Torpedo 3 laden
- L+4 Torpedo 4 laden
- F+1 Torpedo 1 feuern
- F+2 Torpedo 2 feuern
- F+3 Torpedo 3 feuern
- F+4 Torpedo 4 feuern
- G Torpedo Kurs links
- H Torpedo Kurs mitte
- J Torpedo Kurs rechts
- A Automatik an/aus
- S Torpedo fixieren
- U Torpedo Zielfixierung auf heben

KARTENRAUM (MAP ROOM):

- SHIFT-A Zeitraffer 1
- SHIFT-B Zeitraffer 2
- SHIFT-C Zeitraffer 4
- SHIFT-D Zeitraffer 8

BESCHÄDIGUNGSÜBERSICHT (DAMAGE ROOM):

- D+P Pumpen
- D+D Deck
- D+L Leck
- D+S Schraube

D+M Motor
D+Shift-S Sonar
D+Shift_d Unterwasserbombe
D+R Radar
D+T Torpedo
D+G Geschütz
D+Shift-R Radio/Funk
D+H Ruder (Kurs)
D+E Echo-Lot
D+C Kompap
D+Shift-C Computer
D+W W e t t e r k a r t e
D+Shift-M Raketen
D+K Satellite
D+I Scanner

NAVIGATIONS-RAUM (NAVI-GATION ROOM)

S Radar Vergrößerung 1
M Radar Vergrößerung 2
L Radar Vergrößerung 3

SONAR-RAUM:

L Unterwasserbombe laden
D Unterwasser bombe abwerfen
N Explosionstiefe abwärts (langsam)
P Explosionstiefe aufwärts (langsam)
Shift-N Explosionstiefe abwärts (schnell)
Shift-P Explosionstiefe aufwärts (schnell)

GEFECHTS-RAUM (CANNON ROOM):

U Geschütz hoch
D Geschütz runter S 180 mm-Geschütz wählen
L 420 mm-Geschütz wählen
I Rakete aktivieren
O Rakete deaktivieren

MASCHINENRAUM (ENGINE ROOM):

S Funk-Empfang
Q Funk: Ziffer 1
W Funk: Ziffer 2
E Funk: Ziffer 3
T Funk: Ziffer 4
Y Funk: Ziffer 5
P Pumpen an/aus
R Radio/Funk an/aus
L Außenbeleuchtung an/aus
H Nicht benutzt