

DIE DEMO STARTEN

Starten Sie die Demo-Version, nachdem Sie die Installation abgeschlossen haben, indem Sie auf die Datei F-15demo.exe doppelklicken. Die Datei befindet sich in dem Verzeichnis, in das die Demo-Version installiert wurde.

Die Spielanleitung dieser Demo-Version besteht größtenteils aus Auszügler der Einsteiger-Spielanleitung der Vollversion. Die Vorgabewerte der Demo-Version entsprechen den Gameplay-Optionen des Einsteiger-Modus. Jane's F-15 hat noch zahlreiche weitere Funktionen, die in dieser Spielanleitung beschrieben werden – wir haben uns jedoch dazu entschlossen nur die Funktionen zu integrieren, die Sie dazu benötigen um zu fliegen und Ziele zu bekämpfen. Machen Sie sich also keine Sorgen wenn Sie u.U. auf eine Taste drücken, die nicht in dieser Spielanleitung beschrieben wird – Sie aktivieren damit zwar eine Spielfunktion, die allerdings keine schwerwiegenden Auswirkungen auf Ihren Flug haben wird.

Eine umfangreiche Beschreibung von Jane's F-15 ist im Experten-Flughandbuch der Vollversion enthalten.

SCHNELLSTART (EINSTEIGER-MODUS)

Klicken Sie auf eine beliebige Stelle innerhalb des blauen Felds "Einzeleinsatz" im Hauptmenü.

Klicken Sie auf die Taste "Fliegen".

Einsteiger-Tastaturbelegung:

F1	Sicht nach vorne
F2	Sicht auf MPD
F3	WSO-Sicht nach vorne
F4	Virtuelles Cockpit

ß Schub reduzieren (langsamer fliegen)
' (Akzentzeichen) Schub erhöhen (schneller fliegen)

t	Nächstes Ziel
LEERTASTE	Waffe wechseln
A	Autopilot
Y	Vergrößern
X	Verkleinern

EINSTEIGER-SPIELANLEITUNG

HAUPTMENÜ

Nach der Einführung erscheint der Bildschirm "Hauptmenü", der in farbige Felder unterteilt ist und in dessen Mitte ein künstlicher Horizont abgebildet ist. Jedes der farbigen Felder stellt einen anderen Bereich des Spiels dar: Training Kampagne, Schnelleinsatz, Einzeleinsatz, Multiplayer und Lexikon.

Um eines dieser Felder auszuwählen, ziehen Sie Ihren Mauszeiger auf das farbige Feld, um es zu markieren, und klicken dann darauf. Wenn Sie auf den künstlichen Horizont in der Mitte des Hauptmenüs klicken, rufen Sie den Schirm "Optionen" auf.

Die Demo-Version enthält das Optionsmenü, sowie eine gekürzte Fassung des Einzeleinsatz-Menüs.

EINZELEINSÄTZE

In der Vollversion sind Einzeleinsätze eigenständige Missionen. Sie stehen nicht mit anderen Einsätzen in Verbindung und ihr Ausgang hat keine Auswirkungen auf die nachfolgenden Einzeleinsätze.

Die Demo-Version enthält einen Spezialeinsatz, in dem eine Reihe von verschiedenartigen Zielen angegriffen werden können, und der Ihnen einen gewissen Überblick auf das Spiel vermittelt.

- Klicken Sie auf die blaue Taste FLIEGEN, um die Demo-Mission zu starten.

Sie starten die Demo-Mission im Cockpit einer F-15E, die vom Autopilot gesteuert wird. Es wird automatisch zwischen verschiedenen Perspektiven umgeschaltet, wie beispielsweise der externen Sicht auf andere Objekte, der Sicht auf Ihr Flugzeug im Vorbeiflug, auf Ihre Flügel männer, sowie verschiedene Ansichten im Cockpit. Lehnen Sie sich zurück und genießen Sie diese vorprogrammierte Show. Wenn Sie soweit sind, können Sie selbst die Steuerung des Flugzeugs übernehmen,

indem Sie den Joystick benutzen. Im Abschnitt IM COCKPIT (unten) erhalten Sie weitere Informationen über die Steuerung und die verschiedenen Anzeigen im Spiel.

IM COCKPIT

Nun befinden Sie sich also im Cockpit. Sie sollten das Spiel zunächst pausieren (P), um die folgenden Abschnitte über die wichtigsten Cockpitfunktionen durchzulesen, und wie diese benutzt werden, um und das Flugzeug zu fliegen und Ziel zu bekämpfen.

DIE HUD UND MONITORE

Die beschichtete Glasscheibe direkt vor Ihnen ist die HUD (Head-Up Display). Auf diese Glasscheibe, also genau auf Ihr Blickfeld nach vorne, werden Navigations-, Zielerfassungs- und Waffeninformationen projiziert.

Auf der linken und rechten Seite des Cockpits befinden sich zwei Monitore. Jeder Monitor kann eine von mehreren Anzeigen abbilden – beispielsweise den Luft-Luft-Radarschirm, Luft-Boden-Radarschirm, das TEWS-System (dabei handelt es sich um ein Warnsystem) und eine bewegliche Karte (mit der Bezeichnung TSD für Taktische Situationsanzeige). Da auf diesen Monitoren eine Vielzahl von unterschiedlichen Informationen angezeigt werden können, werden diese Monitore auch als Mehrzweckanzeige oder MPDs (für Multi-Purpose Displays) bezeichnet. Es befindet sich ein weiterer Monitor im Cockpit, der aber in der Vorgabe-Sicht nicht angezeigt wird. Aus diesem Grund werden auf diesem Monitor Informationen angezeigt, die für die jeweilige Situation weniger wichtig sind. Drücken Sie F2, um die Sicht auf diesen Monitor aufzurufen und F1, um zur Vorgabe-Sicht zurückzukehren. Sie werden feststellen, daß Sie diese Tasten nicht sehr häufig benötigen werden.

Zwischen dem linken und dem rechten Monitor befindet sich die Upfront-Anzeige, auch UFC (für Up-Front Controls). Diese Anzeige werden Sie für den Flug und Kampfeinsätze im Einsteiger-Modus nicht unbedingt benötigen. Sie wird jedoch ausführlich im Experten-Flughandbuch der Vollversion erläutert.

TASTE "WAFFE WECHSELN"

Mit der Taste "Waffe wechseln" wählen Sie eine Waffe aus und rekonfigurieren zusätzlich die HUD und Monitore für die verschiedenen Aufgaben während des Einsatzes – Navigieren, Luft-Luft- oder Luft-Boden-Waffen abfeuern.

Drücken Sie die LEERTASTE, um die verschiedenen Waffen durchzugehen. Die gegenwärtig gewählte Waffe erscheint in der unteren linken Ecke der HUD. Wenn Sie die Joysticktaste 2 drücken, wird die gewählte Waffe auf der HUD angezeigt. Wenn keine Waffe ausgewählt ist, erscheinen dann nur Navigations-Informationen; auf den Monitoren erscheinen nur Anzeigen, die nützliche Navigations-Informationen liefern. Dieser Modus wird im Abschnitt "Flug" näher erläutert.

- Wenn die Angabe AIM-7, AIM-9 oder AIM-120 auf der HUD erscheint, haben Sie eine Luft-Luft-Rakete gewählt. Auf der HUD erscheinen dann zusätzlich Symbole, die Ihnen helfen die Waffe auszurichten und abzufeuern; auf den Monitoren erscheinen der Luft-Luft-Radarschirm, sowie Informationen des Warnsystems (siehe Abschnitt "Luft-Luft-Einsatz").
- Wenn die Angabe AGM-65 oder MK-82 auf der HUD erscheint, haben Sie eine Luft-Boden-Waffe gewählt. Auf der HUD erscheinen dann zusätzlich Symbole, die Ihnen helfen die Waffe auszurichten und abzufeuern; auf den Monitoren erscheinen der Luft-Boden-Radarschirm, sowie eine hochauflösende Radarkarte des Zielgebiets (siehe Abschnitt "Luft-Boden-Einsatz").

Ihre Bordkanone ist immer aktiviert – Sie können sie zu jeder Zeit feuern, indem Sie den Joystick-Abzug (Joysticktaste 1) drücken.

FLUG

Wenn Sie keine Waffe gewählt haben, befinden Sie sich im Navigationsmodus. Auf der HUD und den Monitoren erscheinen nun wichtige Flugdaten. In diesem Abschnitt erhalten Sie einen Überblick darüber, wie man fliegt, und was die Symbole im Navigationsmodus bedeuten. (Sobald Sie keine Waffen mehr haben, kehren Sie automatisch in diesen Modus zurück, aber Sie können ihn auch aufrufen, indem Sie die Taste "Waffe wechseln" mehrmals drücken)

WEGPUNKTE ANFLIEGEN

Wenn Sie einen Einsatz fliegen, folgen Sie dabei einer aufsteigenden Reihe von Wegpunkten (auch Kurspunkte genannt). Ihr Startpunkt (falls vorhanden) wäre 0A, der erste Wegpunkt 1A, und so weiter.

Es gibt zwei Methoden, um von einem Wegpunkt zum nächsten zu gelangen:

- Fliegen Sie mit dem Autopilot zum Wegpunkt –drücken Sie hierzu A. Das Flugzeug wird von selbst Kurs auf den nächsten Wegpunkt nehmen. Seien Sie aber vorsichtig, wenn Sie im Tiefflug über ein Gebirge fliegen. Der Autopilot kann nicht schnell genug erfassen, was vor Ihnen auftaucht.
 - Fliegen Sie einen Wegpunkt manuell an. Drücken Sie W, um die Wegpunkte durchzugehen. Unten rechts auf der HUD erscheinen Informationen über den neuen Wegpunkt (Entfernung, Zeit bis zur Ankunft, etc.). Auf dem Kompaß oben an der HUD sehen Sie einen Balken, der Ihnen den Kurs zum Wegpunkt zeigt. All diese Funktionen werden im Abschnitt "Wichtige HUD-Anzeigen" erläutert.
- Wenn Sie keine Lust auf einen langen Flug zum nächsten Wegpunkt haben, können Sie mit Hilfe des Zeitraffer die Sache etwas beschleunigen. Drücken Sie dazu auf die Taste BILD NACH OBEN, bzw. BILD NACH UNTEN, um den Zeitraffer wieder zurückzuschalten. Wenn der Zeitraffer aktiv ist, erscheint eine Anzeige (z.B. 2X) unten links auf der HUD. Sie können das Spiel durch Drücken von P jederzeit pausieren.

STEUERUNG DES FLUGZEUGS

Sie müssen zwei Geräte beherrschen, um Ihr Flugzeug zu kontrollieren –den Joystick und den Schubregler. Der Joystick steuert das Flugzeug, während der Schubregler die Schubleistung verändert.

JOYSTICK

Schieben Sie den Joystick vorwärts, um das Flugzeug nach unten zu neigen (Sturzflug), und ziehen Sie ihn rückwärts, um das Flugzeug nach oben zu neigen (Steigflug).

Schieben Sie ihn nach links, um eine Linksrolle (linke Tragfläche senkt sich) durchzuführen, bzw. nach rechts, um eine Rechtsrolle (rechte Tragfläche senkt sich) zu fliegen.

Denken Sie daran, daß Sie den Joystick in zwei Richtungen gleichzeitig bewegen können –um etwa eine Linksrolle im Sturzflug durchzuführen, drücken Sie den Joystick gleichzeitig nach vorne und nach links.

SCHUBREGLER

Der Schub bestimmt Ihre Geschwindigkeit. Sie können den Schub mittels des Schubrads an Ihrem Joystick (falls vorhanden), oder mit Hilfe der Tastatur kontrollieren. Wenn Sie die Tastatur verwenden, ist der Vorgabewert voller Schub, was auch die einzige Einstellung darstellt, die Sie für grundlegende Flug- und Luftkampfmanöver benötigen.

Wenn Sie den Schub verstellen wollen, verwenden Sie hierzu folgende Tasten:

- + Nachbrenner an und aus. Nachbrenner geben Ihnen zusätzliche Schubleistung, was bei einem Luftkampf nützlich sein kann.
- ß Schub reduzieren. Dies entspricht einem Zurücknehmen des Schubreglers am Joystick.
- ´ (Akzentzeichen) Schub erhöhen. Dies entspricht einem Vorschieben des Schubreglers am Joystick.
- Umschalt ´ (Akzentzeichen) Schubregler auf Militärschub (80 % Schub, aber ohne Nachbrenner).

WICHTIGE HUD-ANZEIGEN

Auf der HUD erscheinen Daten und Symbole. Die wichtigsten für grundlegende Flugmanöver werden in untenstehender Grafik abgebildet und in diesem Abschnitt weiter beschrieben.

Aufgrund des Terrainhintergrunds oder der Wetterverhältnisse sind die HUD-Anzeigen manchmal schwer lesbar. Sie können die Farbe der HUD verändern, indem Sie die Taste H drücken, um die Anzeigen besser lesbar zu machen.

GESCHWINDIGKEIT UND SCHUB

Angezeigte Fluggeschwindigkeit. Auf der linken Seite der HUD, im Kasten (in der oben abgebildeten Grafik beträgt sie "532"). Ihre momentane Fluggeschwindigkeit wird in Knoten angegeben. Ein Knoten entspricht einer Seemeile pro Stunde, oder ca. 1,8 km/h. 100 Knoten wären also ungefähr 180 Stundenkilometer.

Ihre angezeigte Fluggeschwindigkeit sinkt, wenn Ihr Flugzeug größere Höhen erreicht, obwohl Sie vollen Schub geben –das ist normal.

Schub. Dieser Wert erscheint unten links auf der HUD, wenn Sie den Schub mit der Tastatur kontrollieren. Er gibt Ihre derzeitige Schubleistung an (100 % wäre voller Schub, 0 % Leerlauf). Falls Sie ein Schubrad an Ihrem Joystick verwenden,

zeigt die Position des Schubreglers die Schubleistung an –wenn er ganz nach vorne geschoben ist, fliegen Sie mit 100 % Schub.

HÖHE

Höheüberdem Meeresspiegel. Auf der rechten Seite der HUD, im Kasten ("12371" in der Grafik oben). Ihre momentane Höhe überdem Meeresspiegel, gemessen in Fuß.

Höheüberdem Boden. Auf der rechten Seite der HUD, unter dem Kasten ("R 11030" in der Grafik oben). Ihre momentane Höheüberdem Terrain, gemessen in Fuß.

Diese zwei Werte sind nicht identisch. Wenn Sie in einer Höhe von 4000 Fußüberdem Meeresspiegel über3000 Fußhohe Berge fliegen, sind Sie nur 1000 Fußvom Boden entfernt.

NEIGUNG

Steigleiter. In der Mitte der HUD. Die Steigleiter besteht aus einer Reihe von paarweise angeordneten Linien.

- Die Zahl am Ende jeder Linie gibt an, um wieviel Grad die Nase des Flugzeugs geneigt ist. Eine Neigung von 10 Grad bedeutet, daßIhr Flugzeug 10 Grad nach oben gerichtet ist. Bei 0 Grad fliegen Sie horizontal, währendbei -10 Grad die Flugzeugnase nach unten zeigt.
- Durchgezogene Linien geben Werte überdem Horizont, gestrichelte Werte unter dem Horizont an.
- Die Steigleiterlinien bleiben immer parallel zum Boden. Um Ihr Maschine in die Horizontallage zu bringen, müssen Sie Ihren Joystick bewegen, bis die Null-Grad-Linie horizontal ausgerichtet ist.

NAVIGATION

Kursskala. Oben in der Mitte der HUD. Die Kursskala ist eigentlich ein Kompaß–Norden liegt bei 36, Osten bei 9, Südenbei 18 und Westen bei 27. Die Dreiecksmarkierung an der Skala bleibt fixiert und zeigt Ihren derzeitigen Kurs an. In der Grafik liegt der momentane Kurs zwischen 36 und 01, oder leicht östlichder Nordrichtung. Um nach Osten zu fliegen, müssenSie drehen, bis die Dreiecksmarkierung auf 09 zeigt.

Wegpunktmarkierung. Dieser Balken an der Kursskala markiert den Kurs zu Ihrem nächsten Wegpunkt. Um zu diesem Wegpunkt zu fliegen, drehen Sie einfach, bis sich der Balken direkt in der Mitte der Kursskala, unterhalb der Dreiecksmarkierung, befindet.

Wegpunktdaten. Unten rechts auf der HUD erscheinen Informationen überIhren Wegpunkt:

- Die erste Zeile zeigt Ihren derzeitigen Wegpunkt an, also etwa NAV 2A.
- Die zweite Zeile gibt die Entfernung zu diesem Wegpunkt in Seemeilen an –so bedeutet z.B. N 2.7, daßder Wegpunkt 2,7 Seemeilen (knapp 5 km) entfernt ist.
- Die dritte Zeile stellt die geschätzte Flugzeit zum Wegpunkt dar –so würdeetwa 00:00:15 E bedeuten, daßSie den Wegpunkt in 15 Sekunden erreichen.

FLUG- UND NAVIGATIONS-BILDSCHIRME

Wenn Sie sich im Navigationsmodus befinden (also keine Waffe gewählthaben), erscheinen die folgenden Anzeigen auf Ihren Monitoren:

Linker Monitor — TSD-Anzeige

Rechter Monitor — TEWS-Anzeige

Unterer Monitor — ADI-Anzeige

Diese Anzeigen werden in den folgenden Abschnitten näherbeschrieben.

TSD-ANZEIGE (LINKER MONITOR)

TSD steht fürTactical Situation Display (Taktische Situations-Anzeige). Diese Anzeige stellt eine bewegliche Terrainkarte dar. Im Zentrum befindet sich ein kleines Flugzeugsymbol, das die momentane Position Ihres Flugzeugs markiert. Die Wegpunkte werden als Kreise wiedergegeben, und die Linien zwischen den Wegpunkten repräsentieren Ihre Flugroute. Dreiecke sind Wegpunkte, bei denen sich einsatzrelevante Bodenziele befinden (Sie müssendiese zerstören,um den Einsatz zu gewinnen).

Die TSD-Anzeige hilft Ihnen bei der Navigation, da Sie schnell Informationen zum überflogenen Terrain erhalten. Die Anzeige hat aber noch weitere Funktionen, die im Experten-Flughandbuch der Vollversion näherbeschrieben sind.

Sie können die Anzeigenreichweite mit Hilfe der Tasten Y bzw. X verkleinern und vergrößern. Diese Tasten verändern dann allerdings auch die Reichweiten der anderen Monitor-Anzeigen.

ADI-ANZEIGE (UNTERER MONITOR)

ADI steht für Attitude Director Indicator (Fluglageanzeiger). Diese Anzeige wiederholt im Grunde Informationen der HUD und ist im Normalflug nicht unbedingt nötig (es sei denn Ihre HUD ist beschädigt).

TEWS-ANZEIGE (RECHTER MONITOR)

TEWS steht für Tactical Electronic Warfare System (Taktisches EloKa-System). Hier sehen Sie Informationen über die Flugzeuge, Flugabwehrsysteme und Raketen, von denen Sie angepeilt werden. Die TEWS-Anzeige zeigt das Gebiet um Ihr Flugzeug herum aus der Sicht von oben, wobei die Nase des Flugzeugs immer auf den oberen Rand der Anzeige ausgerichtet ist.

Bedrohungen werden durch bestimmte Symbole dargestellt (siehe unten). Die Position eines Symbols auf der Anzeige deutet an, wo sich die Bedrohung in bezug auf Ihr Flugzeug befindet (also hinter ihrem Flugzeug oder links davon). Der Abstand eines Symbols von der Mitte der Anzeige repräsentiert die Entfernung der Bedrohung von Ihrem Flugzeug. Wenn die Anzeigenreichweite beispielsweise auf 40 eingestellt ist, so befindet sich eine Bedrohung, die am Rande der Anzeige erscheint, 40 Seemeilen von Ihnen entfernt, während ein Symbol, das sich in der Mitte zwischen dem Flugzeugsymbol und dem Rand befindet, auf eine Bedrohung in 20 Seemeilen Entfernung verweist.

Sie können die Anzeigenreichweite mit Hilfe der Tasten Y bzw. X verkleinern und vergrößern. Diese Tasten verändern dann allerdings auch die Reichweiten der anderen Monitor-Anzeigen.

Jammer, Düppel und Leuchtkörper

Ihr Jammer sendet Störsignale aus, die es dem gegnerischen Radar erschweren, Ihre Position festzustellen. Der Jammer wird automatisch aktiviert, wenn das Warnsystem eine Bedrohung entdeckt.

Düppel und Leuchtkörper dienen dazu, anfliegende Raketen abzulenken, so daß diese in sicherer Entfernung von Ihrem Flugzeug explodieren. Ihr WSO (Weapons Systems Officer, Waffenoffizier), der hinter Ihnen sitzt, wird den Einsatz der Düppel und Leuchtkörper übernehmen. Wenn Sie mit seiner Leistung nicht zufrieden sind, können Sie ENTF drücken, um Düppel, bzw. EINGFG, um Leuchtkörper selbst abzuwerfen.

Bedrohungs-Symbole

Die folgenden Symbole stellen Bedrohungen, bzw. verbündete Objekte dar:

Flugzeug oder Hubschrauber (Typ wird unterhalb des Symbols angezeigt)

SAM (Surface-to-Air Missile, Boden-Luft-Rakete)

Bodenradar (außer SAM-Radar)

Rakete

- Rote Symbole stehen für Feinde, graue für die eigene Seite.
- Wenn ein Objekt Zielaufschluß auf Sie hat (Sie also sein Ziel sind), wird dessen Symbol blinken.
- Einsatzrelevante Objekte (die Sie zerstören müssen, um den Einsatz zu gewinnen) sind von einem Dreieck umgeben.
- Falls eines der Objekte auf dem Schirm Ihr derzeitiges Ziel ist, wird es von einem Kästchen umgeben. Gerät es in Waffenreichweite, so blinkt das Kästchen auf.

Warntöne

Das TEWS warnt Sie auch akustisch. Wenn eine neue Bedrohung auf dem Schirm erscheint, hören Sie einen kurzen, hohen Warnton, gefolgt von einem tieferen Ton. Sie hören diese Tonfolge fünf Mal. Das Symbol für das entsprechende Objekt blinkt auf der Anzeige auf. Falls das Objekt eine Rakete auf Sie abfeuert, werden die Warntöne durchgehend und schneller abgespielt. Diese Warntöne hören Sie erst auf, wenn Sie der Rakete ausgewichen sind, oder getroffen wurden.

Ihr WSO beobachtet immer seine TEWS-Anzeige und hilft Ihnen, indem er die Position von Bedrohungen meldet.

LUFT-LUFT-EINSATZ

Wenn eine Rakete vom Typ AIM-7, AIM-9 oder AIM-120 gewählt wurde, befinden Sie sich im Luft-Luft-Modus. AIM steht für Air Intercept Missile (Luft-Abfang-Rakete). Nun erscheinen auf der HUD Informationen über die Raketenlenkung und -reichweite. Außerdem sehen Sie auf den Monitoren das Luft-Luft-Radar, sowie die TEWS- und die TSD-Anzeige.

Das Warnsystem (auf dem rechten Monitor) funktioniert wie oben beschrieben –siehe Abschnitt "TEWS-Anzeige (Rechter Monitor)". Die TSD-Anzeige befindet sich nun auf dem unteren Monitor, funktioniert aber genau wie im linken –siehe Abschnitt "TSD-Anzeige (Linker Monitor)" oben.

Im linken Monitor erscheint eine neue Anzeige –der Luft-Luft-Radarschirm.

LUFTZIELE LOKALISIEREN — LUFT-LUFT-RADARSCHIRM

SUCHMODUS

Bevor Sie ein Ziel wählen, befindet sich das Radar im Suchmodus und zeigt alle Flugzeuge an, die es im Gebiet vor Ihrem Flugzeug entdeckt (bzw. alle, die sich innerhalb der momentan gewählten Reichweite befinden). Der Radarschirm zeigt das Gebiet vor Ihrem Flugzeug aus der Sicht von oben, wobei sich die Nase des Flugzeugs immer am unteren Rand der Anzeige befindet. Die horizontalen Rasterlinien auf dem Schirm markieren Entfernungen, und die vertikalen Linien sind Winkelabweichungen, gemessen von der Nase Ihres Flugzeugs.

Wenn z.B. die derzeitige Anzeigenreichweite auf 80 Seemeilen eingestellt ist, markiert die obere horizontale Linie eine Entfernung von 80 Seemeilen, die darunter 60 Seemeilen, die nächstniedrige 40 Seemeilen, usw. Wenn ein Symbol in der Nähe der vertikalen Linie ganz rechts erscheint, so befindet es sich etwa 60 Grad rechts von Ihrem Flugzeug.

Wenn Sie sich die Ebene um Ihr Flugzeug als Zifferblatt vorstellen –so daß sich 12 Uhr direkt vor Ihnen und 3 Uhr direkt zur Rechten befände–wäre ein Objekt, das sich 60 Grad rechts befindet, auf der 2-Uhr-Position.

Sie können die Anzeigenreichweite mit Hilfe der Tasten Y bzw. X verkleinern und vergrößern. Diese Tasten verändern dann allerdings auch die Reichweiten der anderen Monitor-Anzeigen.

Radarsymbole

Kleine Rechtecke markieren die Positionen feindlicher Flugzeuge, während eigene durch Kreise dargestellt werden.

Feindflugzeug

Eigenes Flugzeug

Erfasstes Ziel

ZIELE AUSWÄHLEN (TASTE "NÄCHSTESZIEL")

Drücken Sie T oder die RÜCKTASTE, um die Ziele durchzugehen. Diese Tasten gehen alle Ziele durch, die das Radar "sehen" kann, angefangen mit den einsatzrelevanten Flugzielen (feindliche Flugzeuge, die Sie abschießen müssen, oder eigene Flugzeuge, die Sie schützen müssen, um den Einsatz zu gewinnen), falls diese vorhanden sind. Sobald Sie die einsatzrelevanten Ziele durchgegangen sind, zeigen Ihnen diese Tasten die übrigen Ziele, von den Flugzeugen in geringster Entfernung zu den am weitesten entfernten.

PEILMODUS

Sobald Sie ein Ziel auswählen, schaltet das Radar in den Peilmodus. Das rechteckige Zielsymbol verwandelt sich nun in einen Stern mit einer langen Linie daran. Alle anderen Symbole verschwinden vom Bildschirm.

Nun erscheinen auch Informationen über das Ziel – dessen Entfernung, Höhe, Geschwindigkeit, etc. Da diese Daten aber auch an das Waffensystem weitergeleitet und auf der HUD in Form von Zielmarkierungssymbolen dargestellt werden, können Sie diese ignorieren.

FLUGZIELE ZERSTÖREN – HUD-SYMBOLS

Die auf der oben abgebildeten Grafik markierten Symbole werden in den Anweisungen zum Abschluß der Rakete näher beschrieben. Sobald Sie ein Ziel gewählt haben, projiziert der Bordcomputer Symbole auf die HUD, die Ihnen zeigen, wo sich das Ziel befindet, und wo Sie die Rakete abschießen müssen, um das Ziel zu erfassen. Wenn sich das Ziel in der Reichweite befindet, erscheint eine Abschlußmarkierung auf der HUD, und Sie können die Rakete abfeuern.

- Der große Abweichungskreis mit Steuermarkierung in der Mitte der HUD hilft Ihnen dabei, in eine Position zu kommen, aus der der Suchkopf der Rakete (ein System in der Nase der Rakete, mit der die Rakete den Zielaufschluß herstellt) das Ziel erfassen kann. Bewegen Sie Ihren Joystick, bis sich die Steuermarkierung innerhalb des Kreises befindet.
- Sobald sich das Ziel innerhalb der Reichweite Ihrer Rakete befindet, erscheint eine dreieckige Abschlußmarkierung unter dem Zielmarkierungskästchen. Drücken Sie die Joysticktaste 2, um die Rakete abzufeuern.

WICHTIG: Falls es sich bei der Rakete um eine AIM-7 handelt, muß die Rakete bis zum Einschlag von Ihrem Radar gelenkt werden, bis sie das Ziel trifft. Sie können mehrere AIM-7 auf ein Ziel abfeuern, aber Sie dürfen weder das Ziel wechseln (drücken Sie also nicht T oder RÜCKTASTE) bzw. die Waffe wechseln (drücken Sie nicht LEERTASTE), bis Sie die Explosionen sehen.

Was soll ich tun, wenn die blinkende Abschlußmarkierung nicht erscheint?

Vielleicht sind Sie zu nahe an Ihrem Ziel, oder zu weit entfernt. Die folgenden Symbole geben Ihnen darüber Aufschluß:

- Eine Entfernungsskala auf der rechten Seite der HUD stellt dar, wo sich das Ziel im Verhältnis zur Waffenreichweite befindet. Die Dreiecksmarkierung an der Skala zeigt die momentane Zielentfernung an (die Zahl neben der Dreiecksmarkierung ist die Annäherungsrate – diese können Sie im Einsteiger-Modus ignorieren). Die eckige Klammer an der Skala markiert die Reichweite der Waffe. Befindet sich die Dreiecksmarkierung über der Klammer, so ist das Ziel zu weit entfernt, befindet es sich darunter, so ist es zu nah. Wenn sich die Dreiecksmarkierung innerhalb der Klammer befindet, blinkt die Abschlußmarkierung unter dem Zielmarkierungskästchen auf, und Sie können feuern.
- Ein großes "X" (auch als "Break X" bezeichnet) erscheint im Zentrum der HUD, wenn Sie sich zu nahe am Ziel befinden, um die Rakete abfeuern zu können.

Falls Sie zu nahe am Ziel sind:

- Wenn Ihre derzeitige Waffe eine AIM-7 oder AIM-120 ist, drücken Sie die LEERTASTE, bis die AIM-9 gewählt ist (AIM-9-Raketen sind Kurzstreckenraketen und können aus geringerer Entfernung eingesetzt werden).
- Wenn Ihre derzeitige Waffe eine AIM-9 ist, und Sie trotzdem zu nahe am Ziel sind, dürfte sich das Ziel in Reichweite der Bordkanone befinden. Um das Feindflugzeug mit der Bordkanone zu bekämpfen, müssen Sie Ihren Joystick bewegen, bis sich das Geschützkreuz über dem Zielmarkierungskästchen befindet und dann den Abzug (Joysticktaste 1) betätigen.

Falls Sie zu weit vom Ziel entfernt sind:

- Wenn Ihre derzeitige Waffe eine AIM-9 ist, drücken Sie die LEERTASTE, bis Sie eine AIM-7 oder AIM-120 gewählt haben (dies sind Mittelstreckenraketen mit größerer Reichweite).
- Ansonsten können Sie T oder die RÜCKTASTE drücken, bis Sie ein Ziel in geringerer Entfernung erfaßt haben, oder auf das momentan gewählte Ziel zufliegen, um die Entfernung zu reduzieren.

LUFT-BODEN-EINSATZ

Wenn eine Luft-Boden-Waffe gewählt wurde, befinden Sie sich im Luft-Boden-Modus. Haben Sie eine AGM-65 (AGM steht für Air-to-Ground Missile, Luft-Boden-Rakete) gewählt, so erscheinen Lenkwaffeninformationen auf der HUD. Falls Sie eine andere Luft-Boden-Waffe gewählt haben, werden Bombenabwurf-Informationen angezeigt.

Das TSD wird immer noch im unteren Monitor angezeigt, und es funktioniert genau wie im Navigationsmodus – siehe Abschnitt "TSD-Anzeige (Linker Monitor)" oben.

Es erscheinen nun im linken bzw. rechten Monitor zwei neue Anzeigen – der Luft-Boden-Radarschirm und entweder eine Zielkarte oder die Zielkamera.

BODENZIELE LOKALISIEREN – LUFT-BODEN-RADARSCHIRM UND ZIELKARTE/-KAMERA

LUFT-BODEN-RADAR

Das Luft-Boden-Radar zeigt das Terrain in einem Bogensegment vor Ihrem Flugzeug (dabei befindet sich Ihr Flugzeug unten auf der Anzeige). Im allgemeinen deutet eine hellere Terraindarstellung auf höhergelegenes Gelände hin. Schwarze Gebiete auf dem Schirm sind Bereiche, die das Kartenradar nicht "sehen" kann (da z.B. ein Hügel im Weg steht). Sie werden wahrscheinlich keine Ziele in diesen Bereichen erfassen können, bis Sie an diesem Hindernis vorbeigeflogen sind.

Kleine Quadrate auf der Radarkarte stellen Bodenobjekte dar —Gebäude, Panzer, SAM-Stellungen, Lastwagen, etc. Einsatzrelevante Objekte (die Sie zerstören müssen, um den Einsatz zu gewinnen) werden durch Dreiecke markiert. Das derzeit gewählte Ziel ist auf dem Radarschirm von einem Kästchen umgeben.

Sie können die Anzeigenreichweite mit Hilfe der Tasten Y bzw. X verkleinern und vergrößern. Diese Tasten verändern dann allerdings auch die Reichweite des TSD (im unteren Monitor), haben aber keinen Einfluß auf die Zielkarte bzw. -kamera (im rechten Monitor).

ZIELE AUSWÄHLEN (TASTE "NÄCHSTESZIEL")

Sie können Bodenziele genauso auswählen wie Luftziele. Drücken Sie T oder die RÜCKTASTE, um die Ziele durchzugehen. Diese Tasten gehen alle Ziele durch, die das Radar "sehen" kann, angefangen mit den einsatzrelevanten Objekten (Ziele, die Sie zerstören müssen, um den Einsatz zu gewinnen), falls diese vorhanden sind. Sobald Sie die einsatzrelevanten Ziele durchgegangen sind, zeigen Ihnen diese Tasten die übrigen Ziele, von den Objekten in geringster Entfernung zu den am weitesten entfernten.

Wenn Sie eine Luft-Boden-Waffe wählen, wird das einsatzrelevante Ziel in geringster Entfernung zu Ihnen automatisch ausgewählt.

ZIELKARTE/-KAMERA

Sobald Sie ein Ziel gewählt haben, erscheint im rechten Cockpitmonitor entweder eine hochauflösende, von oben aufgenommene Radarkarte, oder ein Videobild des Ziels.

- Das Videobild wird angezeigt, wenn Sie eine AGM-65 oder GBU-15 gewählt haben. Beide Waffen besitzen Wärmebildkameras in der Nase, die Bilder an den Cockpitmonitor weiterliefern. Die Zielkameras dieser Waffen werden sich automatisch auf Ihr Ziel ausrichten.
- Eine Zielkarte erscheint, wenn Sie eine andere Luft-Boden-Waffe gewählt haben. Die Karte ist eine hochauflösende, von oben aufgenommene Darstellung des Zielgebiets, die durch das Radar erstellt wurde.

Sowohl das Videobild als auch die Karte vermitteln Ihnen einen besseren Eindruck darüber, was Sie eigentlich als Ziel erfaßt haben.

BODENZIELE ZERSTÖREN—HUD-SYMBOLS

Sobald Sie ein Ziel gewählt haben, projiziert der Bordcomputer Symbole auf die HUD, die Ihnen zeigen, wo sich das Ziel befindet, und wohin Sie Ihre Waffen ausrichten müssen.

FALLS SIE DIE AGM-65 GEWÄHLT HABEN

Die AGM-65 ist eine gelenkte Luft-Boden-Rakete. Sie erfaßt automatisch Ihr momentan gewähltes Ziel, falls sich dieses innerhalb ihrer Reichweite befindet.

1. Drücken Sie T oder die RÜCKTASTE, um ein Ziel zu wählen, falls Sie das nicht bereits getan haben. Auf der HUD wird die Position des Ziels durch eine Zielmarkierungsraute dargestellt.
2. Die AGM-65 wird nun versuchen, einen Zielaufschluß herzustellen. Wenn der Zielaufschluß hergestellt ist und sich das Ziel in Reichweite befindet, erscheint die Anzeige "IN RNG" auf der HUD.
Sie sehen das Ziel im Zentrum der Zielkamera (siehe Abschnitt "Zielkarte/-kamera" oben), und wissen dadurch, daß die Rakete das Ziel gefunden hat.
3. Sobald die Rakete einen Zielaufschluß hergestellt hat, können Sie sie durch Drücken der Joysticktaste 2 abfeuern.
Was ist, wenn die Rakete keinen Zielaufschluß herstellt?
Falls Sie sich direkt über dem Ziel befinden, sollten Sie wegfliegen und es erneut versuchen. Ansonsten befindet sich das Ziel wahrscheinlich außerhalb der Maximalreichweite der Rakete. Suchen Sie sich ein näherliegendes Ziel aus, oder fliegen Sie auf das momentan gewählte Ziel zu, um die Entfernung zu reduzieren.

FALLS SIE EINE ANDERE LUFT-BODEN-WAFFE GEWÄHLT HABEN

Alle anderen verfügbaren Luft-Boden-Waffen sind un gelenkte Bomben. Wenn Sie eine dieser Bomben wählen, erscheinen Symbole auf der HUD, die Ihnen helfen, sich auf das Ziel auszurichten und die Bomben im richtigen Augenblick abzuwerfen.

1. Drücken Sie T oder die RÜCKTASTE um ein Ziel zu wählen, falls Sie das nicht bereits getan haben. Auf der HUD wird die Position des Ziels durch eine Zielmarkierungsraute dargestellt.
Man kann zwar auch Bomben abwerfen, ohne ein Ziel gewählt zu haben, aber die Zielmarkierungsraute auf der HUD erleichtert das Zielen.
2. Nun erscheint ein Fadenkreuz auf der HUD, das anzeigt, wo die Bombe aufschlagen würde, wenn Sie sie jetzt abwerfen. Während Sie weiterfliegen, bewegt sich das Fadenkreuz am Boden entlang – steuern Sie das Flugzeug so, daß das Fadenkreuz über der Zielmarkierungsraute liegt.
3. Wenn sich das Fadenkreuz über der Zielmarkierungsraute befindet, drücken Sie Joysticktaste 2, um die Bomben abzuwerfen.

Was ist, wenn ich kein Fadenkreuz sehe?

Der Grund dafür ist wahrscheinlich, daß es unter der Unterkante der HUD verschwunden ist. Es erscheint aber eine Linie vom Fadenkreuz zum Zentrum der HUD, so daß Sie immer wissen, wo das Fadenkreuz ist. Drücken Sie den Joystick vorwärts und gehen Sie kurz in den Sturzflug über, bis Sie das Fadenkreuz wieder sehen.

FUNKSPRÜCHE

Sie werden Einsätze in einer Angriffsgruppe fliegen, die bis zu acht Flugzeuge enthalten kann. Eines davon wird von Ihrem Flügelmann geflogen, dessen Aufgabe es ist, mit Ihnen zusammenzuarbeiten und Sie zu beschützen. Die anderen Flugzeuge haben ähnliche Einsatzziele wie Sie, müssen Sie aber nicht schützen.

Während des Einsatzes erfahren Sie von AWACS-Flugzeugen (Airborne Warning and Control System, Luftgestütztes Warn- und Kontrollsystem), wo sich die gegnerischen Flugzeuge befinden – entweder das Feindflugzeug, das Ihnen am nächsten ist, oder alle Feindflugzeuge im Umkreis. Sie müssen das AWACS nur fragen.

Alle Meldungen – von Ihrem Flügelmann, Ihrem WSO, Ihrer Angriffsgruppe, anderen Flugzeugen – erscheinen oben links am Bildschirm.

AN IHREN FLÜGELMANN

Benutzen Sie folgende Tastaturkürzel, um Ihrem Flügelmann Befehle zu erteilen:

STRG A "Mein Ziel angreifen" Ihr Flügelmann wird auf Ihr Ziel feuern. Falls Sie kein Ziel gewählt haben, wird er einfach weiterfliegen.

STRG C "Schütz mich" Ihr Flügelmann wird Ihre 6-Uhr-Position schützen und alle potentiellen Bedrohungen angreifen.

STRG H "Hilf mir!" Ihr Flügelmann wird Ihnen zu Hilfe eilen (es sei denn, er befindet sich selbst in einer brenzligen Lage – in diesem Falle wird er Ihnen das laut und deutlich mitteilen).

AN DAS AWACS

Benutzen Sie folgende Tastaturkürzel, um Anfragen an das AWACS zu stellen:

STRG B "Nächstes Feindflugzeug" Das AWACS teilt Ihnen die Positionen des nächsten Feindflugzeugs mit. Sie erfahren Richtung, Entfernung und relative Höhe des Feindes.

STRG P "Alle Feindflugzeuge" Das AWACS teilt Ihnen die Positionen aller feindlichen Flugzeug mit, die in Ihrem Gebiet aufgespürt wurden. Falls ein Referenzpunkt (ein geographischer Punkt, der den Piloten in der Einsatzbesprechung mitgeteilt wird) festgelegt wurde, werden die Positionen in bezug auf den Referenzpunkt angegeben.

AN DIE ANGRIFFSGRUPPE

Benutzen Sie folgende Tastaturkürzel, um Ihrer Angriffsgruppe Befehle zu erteilen.

STRG E "Feinde angreifen" Die Flugzeuge werden alle aufspürbaren Luftziele angreifen. Wenn sie keine Ziele finden können, werden sie Ihnen das über Funk mitteilen und wieder in den Normalflug übergehen. Wenn die Flugzeuge Ziele erfaßt haben, angreifen möchten, aber noch nicht die Genehmigung von Ihnen haben, werden sie sich von Ihnen die Erlaubnis einholen. Ihr WSO kann diese Erlaubnis erteilen, falls Sie zu beschäftigt sind.

STRG G "Bodenangriff" Wenn sich Ihre Angriffsgruppe in Reichweite zum Zielgebiet befindet, werden die Piloten um Genehmigung bitten, mit dem Angriff zu beginnen. Ihr WSO kann diese Erlaubnis erteilen, falls Sie zu beschäftigt sind.

STRG S "Status melden" Die Flugzeuge in Ihrer Gruppe werden sich mit Nummer und ggf. Schadensbeschreibung melden, falls sie Schaden davongetragen haben.

STRG W "Waffenbestand melden" Die Flugzeuge in Ihrer Gruppe werden angeben, über wie viele Luft-Luft-Raketen sie momentan verfügen.

NEUBEWAFFNUNG UND BETANKUNG

Drücken Sie R, um Ihr Flugzeug aufzutanken und mit neuen Waffen zu versehen. Sie erhalten hierdurch eine volle Zuladung an Luft-Boden- und Luft-Luft-Waffen, Bordkanonenmunition, sowie Düpel- und Leuchtkörperkartuschen. Ihre Treibstofftanks sind wieder gefüllt. Ihr Flügelmännerhält die gleiche Zuladung.

Sie können beliebig oft auftanken und neue Bewaffnung erhalten.

SCHADEN

Wenn Ihr Flugzeug beschädigt wird, leuchtet ein Warnlicht auf, und Sie sehen die Hauptwarnanzeige auf dem Bildschirm. Alle Systeme, die aufleuchten, sind beschädigt.

EINEN EINSATZ BEENDEN

Sie können einen Einsatz jederzeit durch Drücken von ESC beenden.

Experten-Modus

OPTIONEN

Um das OPTIONSMENÜ aufzurufen, klicken Sie einfach auf den schwarz-weißen künstlichen Horizont in der Mitte des Hauptmenüs.

Die beschriebenen Optionen sind "aktiv" (d.h. in den Kästchen erscheint ein Häkchen) falls nicht anders angegeben.

Wenn Sie einen Schieberegler nach links bewegen, verringert das den entsprechenden Wert (z.B. Sound, Grafik), während ein Verschieben nach rechts diesen erhöht. Aktive Optionen werden durch ein Häkchen ("✓") markiert.

Im OPTIONSMENÜ sind Sie folgende Kategorien, die jeweils einen separaten Bildschirm aufrufen.

GAMEPLAY	Hier können Sie Gameplay-Optionen einstellen.
GRAFIK	Hier können Sie Grafikooptionen verändern.
SOUND	Hier können Sie Soundoptionen verändern.
STEUERUNG	Hier können die Steuergeräte eingestellt werden.

SONSTIGES Verändert nicht auf den Flug bezogene Optionen.

OK und ABBRECHEN erscheint in allen Menüs und Untermenüs:

OK Speichert Änderungen und kehrt zum Schirm "Gameplay" zurück.

ABBRECHEN Verwirft Änderungen und kehrt zum vorigen Schirm zurück.

GAMEPLAY

Im OPTIONSMENÜ können Sie wählen, ob Sie als Einsteiger oder als Experte spielen wollen, bzw. individuelle Spieleinstellungen festlegen.

Hinweis: Manche Gameplay-Optionen können nur mit der entsprechenden Tastaturbelegung verwendet werden. Sie sollten also die Einsteiger-Tastaturbelegung mit dem Einsteiger-Modus, bzw. die Experten-Tastaturbelegung mit dem Experten-Modus auswählen.

EINSTEIGER Dies stellt alle Flugoptionen auf das einfachste Niveau ein.

EXPERTE Dies stellt alle Flugoptionen auf das schwierigste Niveau ein (Sie fliegen gegen Gegner auf Experten-Niveau).

INDIVIDUELL Hier können Sie bestimmte Optionen einstellen, die Einfluß auf Flugdynamik und Spielrealismus haben. Um diese zu ändern, klicken Sie auf EINSTELLUNGEN.

FEINDE Hier können Sie das Leistungsniveau feindlicher Piloten und der gegnerischen Luftabwehr einstellen. Dabei kann nur je eine Option aktiv sein.

ANFÄNGER Geringste Kampfstärke, kürzeste Radarreichweite, die Wahrscheinlichkeit, daß eine effektive Taktik gewählt wird, ist geringer.

VETERAN Durchschnittliche Fähigkeiten.

EXPERTE Überdurchschnittliche Fähigkeiten.

AS Höchste Kampfstärke, längste Radarreichweite, die Wahrscheinlichkeit, daß eine effektive Taktik gewählt wird, ist höher.

FLUG

- REALISTISCHER FLUG** Hierbei werden die Steueraus schläge maximiert, was das Fliegen erschwert.
- REALISTISCHE LANDUNGEN** Wenn Sie bei der Landung einen Fehler machen, also etwa zu schnell oder im falschen Winkel anfliegen, wird dies Ihr Flugzeug beschädigen oder zerstören.
- REALISTISCHER AUTOPILOT** Der Autopilot folgt einem realistischen Standard, je nach Autopilot-Modus.
- ABSTÜRZE** Wenn Sie abstürzen, wird Ihr Flugzeug vernichtet und das Spiel beendet.
- WAFFENGEWICHT-/LUFTWIDERSTAND** Jede zugeladene Waffe erhöht das Gewicht und den Luftwiderstand Ihres Flugzeugs, wodurch die Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit reduziert werden.
- BEGRENZTER TREIBSTOFF** Sie haben nur soviel Treibstoff, wie Ihr Flugzeug mitführen kann. Wenn Ihnen der Treibstoff ausgeht, setzen die Triebwerke aus.
- ZUSAMMENSTÖßEN** Wenn Sie im Flug mit einem anderen Flugzeug zusammenstoßen, beschädigt oder zerstört dies Ihre F-15.
- REDOUT/BLACKOUT** Bei zunehmender positiver G-Belastung (wenn Sie den Joystick scharf nach hinten ziehen) wird es Ihnen schwarz vor den Augen. Umgekehrt wird es Ihnen rot vor den Augen, wenn Sie den Joystick scharf nach vorne schieben.
- ATMEN BEI G-Last** Dies schaltet das laute Atmen des WSO bei hoher G-Last an und aus.
- REALISTISCHE LUFTBETANKUNG** Sie haben beim Ankoppeln an das Tankflugzeug einen realistischen Fehlerspielraum.
- WAFFEN**
- REALISTISCHE GESCHÜTZE** Die Geschosse müssen das Ziel wirklich treffen und nicht nur nahe daran vorbeifliegen.
- REALISTISCHE RAKETEN** Ihre Raketen zeigen ein realistisches Verhalten bezüglich Zielaufschluß und der Reaktion auf Gegenmaßnahmen.
- REALISTISCHE BOMBEN** Die Bomben besitzen einen stärker begrenzten Zerstörungsradius.
- REALISTISCHE WAFFENSCHWAHMEN** Sie müssen den richtigen Waffentyp wählen. So können Sie beispielsweise mit der Bordkanone keine Panzer vernichten.
- AVIONIK**
- AA/AG RADAR** **Experten-Modus:** 8 A/A-Such- und 3 Peilmodi; man kann Azimut, Höhe und Reichweite bestimmen; 4 A/G-Modi.
Einsteiger-Modus: 1 A/A-Such- und 1 Peilmodus; man kann nur die Reichweite kontrollieren. 2 A/G-Modi, welche die Einsteiger-Befehle "Nächstes Ziel" und "Waffe wechseln" unterstützen. Zielobjekte werden markiert.
- TEWS** **Experten-Modus:** Es werden nur rardarausstrahlende Objekte erfaßt; verwendet realistische Symbole; zeigt nur Stärke, aber nicht Entfernung der Signalquelle.
Einsteiger-Modus: Es werden alle Objekte erfaßt und verwendet Bild-Symbole; zeigt die Entfernung der Signalquelle und läßt die Reichweite verändern.
- MOGELN**
- UNVERWUNDBARKEIT** Ihr Flugzeug kann nicht zerstört werden.
- UNBEGRENZTE MUNITION** Sie haben unbegrenzt viele Geschosse, Bomben und Raketen.

GRAFIK

Im allgemeinen verringern hohe Grafikdetails im Spiel die Bildfrequenz. Je höher die Anzahl der Bilder pro Sekunde, desto "glatter" erscheint das Spiel, und desto leichter ist es zu spielen.

- 3DFX (HARDWARE-BESCHLEUNIGUNG)** Dies teilt Ihrem Computer mit, daß Sie eine 3Dfx-Karte verwenden.
- KONTRAST** Hier stellen Sie den Bildschirmkontrast ein (nur für 3Dfx).
- GESCHWINDIGK./DETAILSTUFE** Ändern Sie mittels eines Schiebereglers die Graphikdetails (niedrig bis hoch).
- INDIVIDUELL** Hier können Sie Grafikoptionen einzeln anpassen.

GRAFIK

- SCHATTEN** Objekte werfen Schatten.
- STADTBELEUCHTUNG** Städte werden nachts beleuchtet.
- STRASSEN** Straßen sind sichtbar.
- EXPLOSIONSDIMENSIONEN** Bestimmt wieviel Feuer und Rauch bei Explosionen zu sehen ist.
- RAUCH AM BODEN** Zerstörte Bodenobjekte erzeugen Rauch.
- WAFFENRAUCH** Abgefeuerte Raketen ziehen eine Rauchspur hinter sich her.
- TERRAIN**
- TEXTUREN** Ändern Sie den Grad der Terraintexturen.
- TEXTURENÜBERGÄNGE** Glättet das Terraintetail bei Terraintexturübergängen.
- ENTFERNUNG** Bestimmt die Entfernung zum Horizont.
- OBJEKTE**
- WAFFEN AM FLUGZEUG** Sie sehen externe Waffen am Flugzeug.
- SPEKTRALEFFekte** Objekte reflektieren das Sonnenlicht je nach ihrer Oberflächenbeschaffenheit (glänzend oder matt).
- VIRTUELLES COCKPITDETAIL** Die Sicht aus dem virtuellen Cockpit wird in der höchsten Detailstufe dargestellt.
- BODENOBJEKTE** Es erscheinen nur für den Einsatz erforderliche/wichtige Objekte/alle Objekte.
- OBJEKTDetailed** Hier können Sie die Detailstufe von Spielobjekten einstellen.
- PERSPEKTIVEN**
- ACM-SICHT-SCHWENKRATE** Diese Option bestimmt, wie schnell Sie Ihren "virtuellen Kopf" zwischen ACM-Perspektiven drehen.
- PERSPEKTIVEN** Kehrt die Mauskontrolle über die Perspektive um.
- SICHTFELD-ARRETIERUNG** Das Blickfeld bei arretierter Sicht hat realistische Grenzen.
- POPOP-MPDS** Popop-MPDS bleiben sichtbar. Dies bestimmt, ob Popop-MPDS von selbst wieder verschwinden.

SOUND

FLUGLAUTSTÄRKE

- WARNUNGEN** Stellen Sie die Lautstärke der Waffenerfassungstöne und Warntöne ein.
- TRIEBWERK** Stellen Sie die Lautstärke der Triebwerke der F-15 ein.
- EXTERNE** Stellen Sie die Lautstärke anderer Objekte (Explosionen, Flak, etc.) ein.
- FUNKSPRÜCHE** Stellen Sie die Lautstärke der empfangenen Funksprüche ein.

BETTY Stellen Sie die Lautstärke der Computerwarnstimme ein.
MENÜLAUTSTÄRKE
MENÜMUSIK Stellen Sie die Lautstärke der Musik im Menü ein.

STEUERUNG

TASTATUR

Wählen Sie eine von zwei vorgegebenen Tastaturbelegungen, die dem Einsteiger-Modus oder dem Experten-Modus entsprechen, oder eine von Ihnen erstellten Tastaturbelegung. Falls Sie eine vorgegebene Tastaturbelegung verwenden, müssen Sie die entsprechende Gameplay-Einstellung (Einsteiger oder Experte) wählen, die dem gewählten Modus entspricht.

Sie können jede Funktion jeder Taste oder jeder Joysticktaste zuweisen, indem Sie diese aus der Liste der verfügbaren Funktionen (am rechten Bildschirmrand) zur entsprechenden Position auf der Tastaturliste am linken Bildschirmrand klicken-und-ziehen. Klicken Sie auf eine der acht Filtertasten (AVIONIK, SENSOREN, FUNK, GRAFIK, FLUG, PERSPEKTIVEN, WAFFEN und SONSTIGES), um Gruppen verfügbarer Tastenfunktionen zu aktivieren. Wenn Sie eine Taste auf der Tastatur drücken, springt die Tastaturliste auf dem Bildschirm automatisch zur entsprechenden Position.

Belegung speichern Speichern Sie Ihre Tastaturbelegung ab.
Belegung laden Laden Sie eine bereits existierende Tastaturbelegung.
Zurück Machen Sie Ihre Änderungen rückgängig.

Jane's F15 ist vielseitig konfigurierbar, um ein breites Spektrum an Tastaturen, Steuergeräten und persönliche Vorzüge zu unterstützen.

Wichtig! Wenn Sie eine eigene Tastaturbelegung oder Gameplay-Konfigurierung erstellen, müssen Sie daran denken, die Tastaturbelegung den entsprechenden Avionikeinstellungen anzupassen. So funktioniert beispielsweise das Einsteiger-Radar mit den Befehlen "Nächstes Ziel". "Waffe wechseln", sowie den Tasten "Vergrößern" und "Verkleinern". Alle anderen Radar- und Feuerleitbefehle, wie "SRM_SELECT" und "ACQ_BST", sind für den Experten-Radarmodus gedacht. Sie müssen also die der Gameplay-Einstellung entsprechenden Spielfunktionen verwenden. Im Zweifelsfalle sollten Sie die Vorgabewerte Einsteiger bzw. Experte sowohl für Gameplay, als auch Steuerung übernehmen.

JOYSTICK-BELEGUNGEN

SEKUNDÄRE JOYSTICK-KALIBRATION

ACHSEN Wenn Ihre Steuergeräte zu sensibel reagieren, können Sie die Profile für die Neigung (vorwärts und zurück) oder das Rollen (seitwärts) des Joysticks, oder das Gieren der Ruderpedale einstellen.

PROFIL Profil bestimmt, wieviel Reaktion eine bestimmte Joystickbewegung jeweils verursacht. So können Sie die Steuerung Ihres Flugzeugs genauer einstellen. 10 ist der Kreis, der dem Joystickzentrum am nächsten ist, während 100 den Kreis am äußeren Rand der Joystickbewegung darstellt.

Wenn Sie die Intensität der ersten drei oder vier Profilbereiche verringern, ist Ihre F-15 nicht so "zappelig", wenn Sie den Joystick leicht berühren. Normalerweise empfiehlt es sich, die letzten drei oder vier Profilwerte hoch einzustellen, damit Sie eine maximale Reaktion erhalten, wenn Sie scharfe Kurven fliegen wollen.

FILTERN Hierdurch können Sie Störungen eliminieren, die manchmal bei analogen PC-Joysticks auftreten.

JOYSTICK ZENTRIEREN Klicken Sie auf diese Taste, um mit der Zentrierung des Joysticks zu beginnen.

VORGABEWERT Das Spiel wird Ihre Joystick-Profile auf die Vorgabewerte zurückstellen.

MILITÄRSCHUB Wenn Sie einen analogen Schubregler besitzen, können Sie den Punkt einstellen, bei dem die Nachbrenner aktiviert werden.

JOYSTICK-SPIEL Hier können Sie das "Spiel" einstellen, also jenen Bereich, in dem der Joystick keine Steuereingaben feststellt. Wenn Sie das Spiel vergrößern, "driftet" der Joystick weniger.

Electronic Arts GmbH, Pascalstraße 6

52076 Aachen, GERMANY

Tel: 0 2408 940-555

Fax: 0049 2408 940-444

Email: