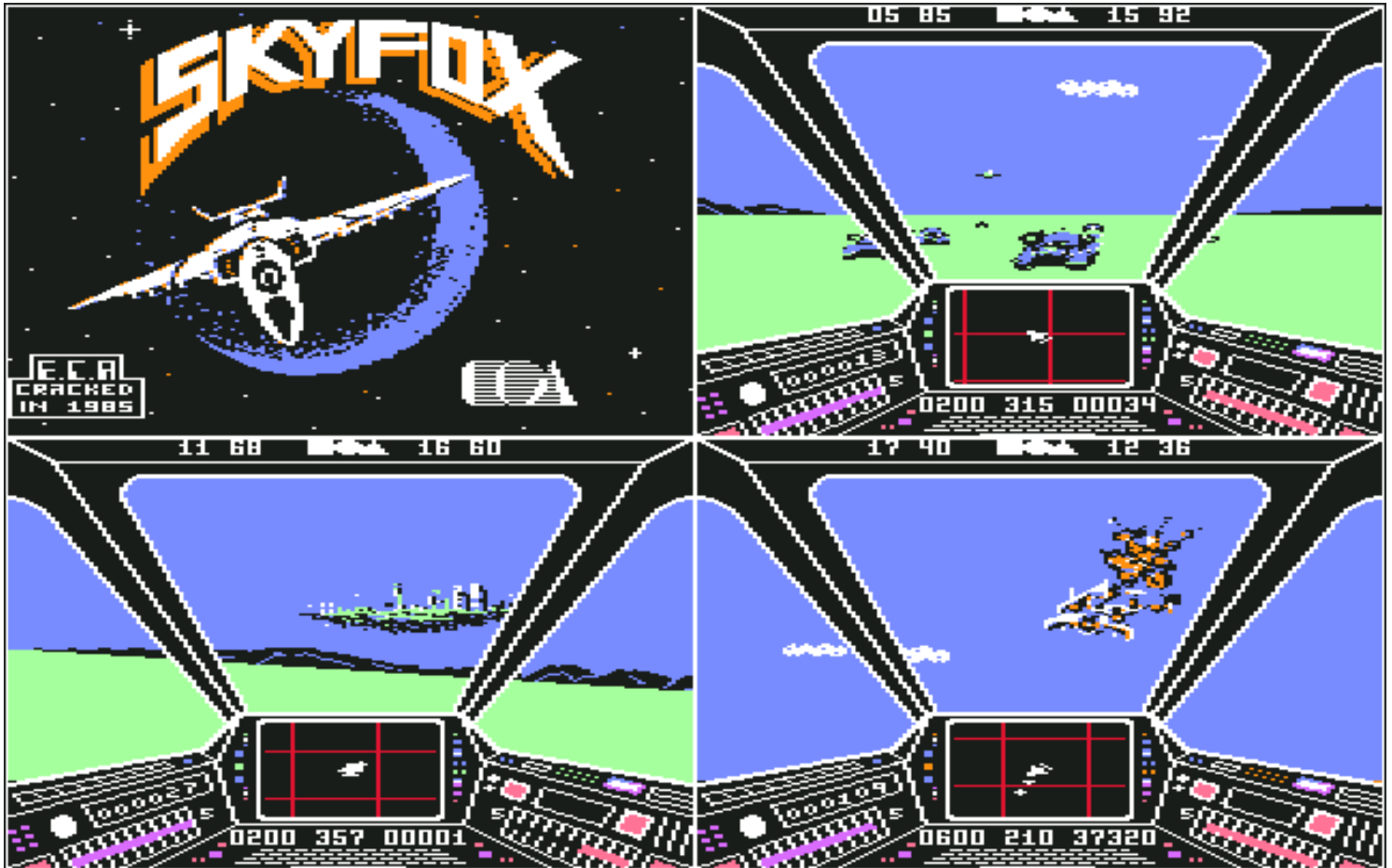


# SKYFOX



## Einleitung

Steigen Sie in Ihren Skyfox-Fighter, schützen Sie Ihre Heimatbasis und die Installationen der Kolonie und vernichten Sie die Invasoren und deren Mutterschiffe. So lautet Ihr Auftrag, aber um ihn ausführen zu können, sollten Sie nicht nur Ihren Skyfox beherrschen, sondern sich Ihre Taktik zurechtlegen. Planen Sie Ihre Angriffe und Abwehrmaßnahmen gut, denn die Angriffe der Invasoren sind teilweise sehr massiv und wenn Ihre Basis zerstört wird, können Sie die Schutzschildenergie und den Treibstoffvorrat nicht mehr auffüllen.

Dieses Spiel, obwohl schon 1984/85 programmiert, stellt einen Meilenstein in der Geschichte der Flugsimulatoren mit Taktikhintergrund dar !

## Hard- und Software Unverträglichkeiten

- Dieses Spiel kann aufgrund des integrierten ECA-Kopierschutzes, (überprüft Floppyspeicher \$00 vor dem Aufbau der Titelsequenz), nur auf einer originalen 1541-Floppy gespielt werden. Jedes andere Laufwerk (71, 81, CMD) stürzt ab !!

- Nach dem Aufbau der Titelsequenz kann jederzeit mit der Swap-Taste auf ein CMD-Laufwerk umgeschaltet werden.
- Das Final-Cartridge-III kann eingeschaltet bleiben, es verkürzt den Start des Spiels. Im weiteren Verlauf zeigt es keine Auswirkung.
- Das CMD-RamLink kann eingeschaltet bleiben. Drucker und andere Geräte am seriellen Bus bereiten in der Regel keine Probleme.

## Laden und Starten

LOAD"SKYFOX\*",8,1 eingeben und die RETURN-Taste drücken. Das Intro wird geladen und automatisch gestartet.

Im Intro warten bis die Floppy-Anzeige blinkt (dies ist kein Fehler !), dann die SPACE-Taste drücken.

Der Rest des Spieles wird geladen (ECA-Symbol, Titelbild). Nach ca. 2,5 min Ladezeit (ohne FC-III) wird die Titelsequenz (Flug) gezeigt.

Nach dem Drücken des Feuerknopfs wird das Level-Auswahlmenü eingeblendet.

## Level-Auswahlmenü



Die Szenarien (Missionen) werden mit dem Joystick  $\leftarrow/\rightarrow$  ausgewählt. Der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Szenarien wird mit dem Joystick  $\uparrow/\downarrow$  ausgewählt (von "Cadet" = leicht bis "Ace of the Base" = sehr

schwer). Nach dem Druck auf den Feuerknopf  $\diamond$  beginnt die ausgewählte Mission in der Basis (Basis-Computer).

Die ersten 7 Szenarien sind Trainings-Missionen (Panzer alleine, Flugzeuge alleine, Panzer und Flugzeuge). Sie beinhalten keine feindlichen Mutterschiffe, die Ihre Basis zerstören könnten.

In den 8 Invasions-Missionen müssen Sie Ihre Basis (damit auch den Basis-Computer) und die restlichen Installationen (damit auch die Kolonisten) schützen und natürlich auch die Invasion abwehren, wobei die feindlichen Mutterschiffe am gefährlichsten sind, da sie nicht nur die Installationen zerstören, sondern auch zusätzliche Panzer und Flugzeuge in den Kampf werfen können.

Wenn Sie alle feindlichen Verbände, oder diese Sie vernichtet haben, gelangen Sie in Ihre Basis zurück. Ist ein Spiel zu Ende, so wird dies angezeigt (Auswertung im Basis-Computer) und Sie müssen die Space-Taste (oder irgend eine andere) drücken um zum Level-Auswahlmenü zurück zu gelangen. Um zur Titelsequenz zu gelangen, drücken Sie die Tasten "CTRL"+"R".

Ein Spiel kann jederzeit durch drücken der Tasten "CTRL"+"R" beendet werden, es erscheint die Auswertung.

## einen Skyfox-Fighter starten

Drücken Sie einfach den Feuerknopf um einen Fighter zu starten. Wenn die Frage erscheint "high" or "low" wählen Sie vorher mit dem Joystick  $\downarrow$  "low" für Panzer und Mutterschiffe oder  $\uparrow$  "high" für Flugzeuge.

## einen Skyfox-Fighter steuern

Bewegen Sie den Joystick nach rechts oder links um eine Rechts- oder Linkskurve zu fliegen. Sollte die Geschwindigkeit Null betragen, dreht sich der Fighter am Stand rechts oder links.

Drücken Sie die Space-Taste um die Nachbrenner einzuschalten die eine schnelle Geschwindigkeitserhöhung bewirken. Wenn Sie die Space-Taste auslassen, verringert sich die Geschwindigkeit wieder auf den vorherigen Wert. Wenn Sie einen zweiten Joystick in Port#2 eingesteckt haben, können Sie dessen Feuerknopf zum einschalten der Nachbrenner verwenden.

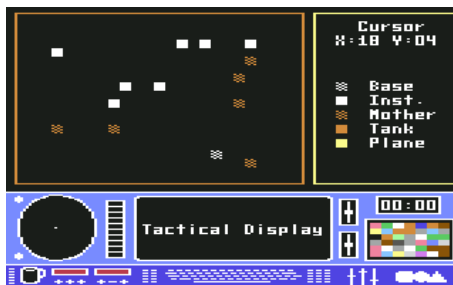
## ein Skyfox-Waffensystem benutzen

- Drücken Sie den Feuerknopf#1 um mit der Laserkanone zu feuern.
- Drücken Sie vorher die Taste "H" oder "F5" um eine wärmesuchende oder die Taste "G" oder "F3" um eine radargesteuerte Rakete zu laden (scharf zu machen). Drücken Sie die gleiche Taste noch einmal um die Rakete wieder zu entschärfen wenn Sie diese doch nicht abfeuern wollen.
- Drücken Sie den Feuerknopf#1 um die geladene Rakete abzufeuern. Auf Ihren Bordradar muß ein Ziel angezeigt werden wenn Sie eine Rakete abfeuern wollen, da sonst die Meldung "no target" erscheint.

## der Auto-Pilot

Sind keine feindlichen Einheiten in Sicht, drücken Sie die Taste "A" oder "F7" um den Auto-Pilot einzuschalten. Ihr Bord-Computer wird die nächst gelegene feindliche Einheit finden und den Skyfox-Fighter in diesen Bereich bringen. Sind keine Gegner vorhanden (der Bord-Computer findet keine Gegner in der Region "high" wenn Sie sich in der Region "low" befinden und umgekehrt), bringt er Sie zur Basis.

## der Basis-Computer



Der Basis-Computer zeigt eine taktische Karte, die die Standpunkte aller Ihrer Installationen und aller feindlichen Einheiten enthält (siehe auch "Taktische-Karte").

Während Sie mit dem Skyfox fliegen können

Sie durch Drücken der Taste "C" eine visuelle Anzeige dieser Karte, die von Ihren Basis-Computer gesendet wird, bewirken. Dies funktioniert natürlich nur, solange Ihre Basis besteht.

Benützen Sie die CRSR-Tasten um den Cursor auf den Sektor zu bewegen in den Sie fliegen wollen, dann drücken Sie "A" oder "F7" um den Auto-Pilot einzuschalten (dies können Sie auch verwenden, um schnell zu Ihrer Basis zu gelangen).

Drücken Sie die Taste "C" um die visuelle Anzeige der taktischen Karte auszuschalten

## durch die Wolkenbarriere fliegen



Es besteht eine Wolkenbarriere die sich zwischen 1.000 und 10.000 Feet erstreckt. Wenn Sie zwischen Boden- und Luftkampf wechseln wollen, müssen Sie diese jedesmal durchfliegen. Halten Sie Ausschau nach

feindlichen Flugzeugen zwischen 30.000 und 40.000 Feet Höhe. Natürlich wird sehr viel Treibstoff verbraucht um auf eine Höhe von 30.000 Feet zu gelangen. Um vom Boden- in den Luftbereich zu wechseln drücken Sie die Taste "U" und umgekehrt die Taste "D".

## einen Skyfox-Fighter landen

Um die Schutzschirme aufzuladen und den Treibstoff nachzufüllen müssen Sie auf der Basis landen. Sie können nur auf der Basis, nicht auf einer anderen Installation landen. Ihre Basis wird auf der taktischen Karte als ein weißes flackerndes Quadrat dargestellt. Alle anderen Installationen werden als feste weiße Quadrate gezeigt.

### um zu landen:

- 1) fliegen Sie in den Sektor, der Ihre Basis beinhaltet;
- 2) reduzieren Sie die Geschwindigkeit auf 0 (Taste "0" drücken);
- 3) reduzieren Sie die Höhe indem Sie den Joystick  $\uparrow$  drücken.

Wenn Sie erfolgreich auf der Basis gelandet sind, erscheint der Basis-Computer mit einer Zwischen-Auswertung auf Ihren Bildschirm. Diese Zwischen-Auswertung enthält:

Score = (Punktestand), at = (benötigte Zeit), Szenarienart, Schwierigkeitsgrad, Radar/Guidet/HeatSeeking = (restliche Radar/Hitze-Raketen), Colonists-dead/alive = (tote/lebende Kolonisten), Installations-destroyed/remaining = (Anzahl zerstörte/übrige Installationen), Aliens-destroyed-Tanks/Planes = Anzahl zerstörter Panzer/Flugzeuge), MotherShips-destroyed/remaining = (Anzahl zerstörte/übrige Mutterschiffe)

## Taktische Karte

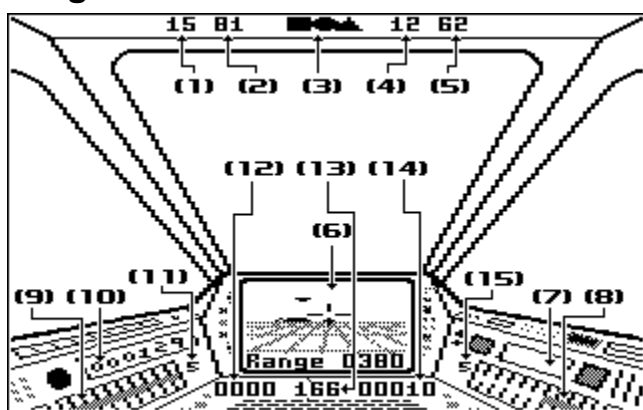
### Darstellung:

weißes gepunktetes Quadrat	= Basis
weißes ganzes Quadrat	= Installation
braunes gepunktetes Quadrat	= feindliches Mutterschiff
braunes ganzes Quadrat	= feindlicher Panzer
gelbes ganzes Quadrat	= feindliches Flugzeug

### Tasten:

H	zeigt die Tastenfunktionen bei der Taktischen-Karte
CRSR-Tasten	bewegen den Cursor
A od. F7	schaltet den Auto-Pilot ein
Z	zoomt (vergrößert) den Bereich unter dem Cursor
S	zeigt eine Zwischenbilanz (Score)
R	zeigt den Installations-Status-Bericht (Report) <u>Tip:</u> Überprüfen Sie die Schildstärke bei jeder Installation, wenn sie Null erreicht, wird diese Installation zerstört.
T	zurück zur Taktischen-Karte

## Anzeigen und Instrumente



### 1u.2) X-Koordinate

Ihre momentane Position in Meilen und 100.ter Meilen beginnend bei der linken Seite der Taktischen-Karte.

### 3) Electronic Arts Symbol

Ohne Funktion.

### 4u.5) Y-Koordinate

Ihre momentane Position in Meilen und 100.ter Meilen beginnend bei der unteren Seite der Taktischen-Karte.

### 6) Radar-Scanner-Bildschirm

Mit der Taste "F1" schalten Sie zwischen der Sicht von oben (Overhead-Radar) und der Sicht von Vorne (Front-Radar) auf dem Scanner-Bildschirm um. Front-Radar zeigt die Entfernung zur gegnerischen Einheit an. Overhead-Radar zeigt feindliche Mutterschiffe genauso wie andere feindliche Einheiten. Meldungen erscheinen nur auf dem Overhead-Radar, achten Sie auf diese.

### 7) Auto-Pilot-Anzeige

Zeigt entsprechend des Flugmodus entweder "AUTO" an, oder nichts. Drücken Sie die Taste "A" oder "F7" um den Auto-Piloten einzuschalten. Drücken Sie die Taste "A" oder "F7" noch einmal

um während eines Autopiloten-Fluges den Auto-Pilot wieder auszuschalten.

### 8) Schutzschirm-Anzeige

Auf der rechten Seite sehen Sie eine Balkenanzeige die Ihnen die restliche Schutzschirm-Energie anzeigt. Wenn der rote Balken verschwunden ist, ist der nächste Treffer tödlich. Landen Sie auf der Basis um die Schutzschirm Energie-Akkus aufzuladen.

### 9) Treibstoff-Anzeige

Der Treibstoffverbrauch erhöht sich mit der Geschwindigkeit. Wenn Sie die Nachbrenner verwenden oder zum Luftkampf in große Höhen aufsteigen wird der Treibstoffverbrauch sehr groß sein. Wenn der Balken dieser Anzeige verschwunden ist, werden Sie abstürzen. Landen Sie auf der Basis um den nachzutanken.

### 10) Digital-Uhr

Zeigt die vergangene Zeit seit Beginn der Invasion in Sek.

### 11) Zähler für radargesteuerte Raketen

Zeigt die Anzahl der restlichen radargesteuerten Raketen. Drücken Sie die Taste "G" oder "F3" um eine Rakete zu laden (scharfzumachen) und drücken Sie dann den Feuerknopf am Joystick#1 um sie abzufeuern. Wenn Sie vorher noch einmal die Taste "G" oder "F3" drücken wird die Rakete wieder entschärft. Sie müssen ein Ziel auf Ihren Radarschirm haben um eine Rakete abfeuern zu können.

### 12) Geschwindigkeits-Anzeige

In Meilen pro Stunde. Drücken Sie eine Zifferntaste (1-9) um eine neue Geschwindigkeit einzustellen (0=Stop, 1=10%, 2=20% usw). Drücken Sie die Taste "+" um die Geschwindigkeit um 100 mph zu erhöhen und die Taste "-" um sie um 100 mph zu vermindern. Die maximale Geschwindigkeit beträgt 3000 mph.

### 13) Digitale-Kompassanzeige

0 ist Norden, 90 ist Osten, 180 ist Süden, 270 ist Westen.

### 14) Höhenmesser

Seien Sie vorsichtig! Wenn Sie eine Schwierigkeitsstufe höher als "Cadet" eingestellt haben und Sie den Boden berühren, kostet Sie dies Schutzschild-Energie.

### 15) Zähler für hitzesuchende-Raketen

Zeigt die Anzahl der restlichen hitzesuchenden Raketen. Drücken Sie die Taste "H" oder "F5" um eine Rakete zu laden (scharfzumachen) und drücken Sie dann den Feuerknopf am Joystick#1 um sie abzufeuern. Wenn Sie vorher noch einmal die Taste "H" oder "F5" drücken wird die Rakete wieder entschärft. Sie müssen ein Ziel auf Ihren Radarschirm haben um eine Rakete abfeuern zu können.

## das Spielende

Beim Spielende erscheint eine Übersicht ähnlich der Zwischenbilanz, in der sämtliche interessanten Werte wie Punkteanzahl, Zeitdauer, etc. aufgelistet sind. Natürlich wird auch angezeigt ob Sie gewonnen haben oder nicht. Diese Übersicht verlassen Sie indem Sie die Space-Taste (oder eine andere) drücken. Leider wird in diesem Spiel keine Highscore-Liste geführt. Ein Spiel (Mission) ist beendet wenn:

- Sie alle gegnerischen Einheiten zerstört haben. Dies ist auch die einzige Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen.
- Sie keinen Skyfox-Fighter mehr besitzen und der momentane zerstört wird.
- Ihre Basis zerstört wurde und der momentane Fighter vernichtet wird.

Anmerkung: Ein Skyfox-Fighter kann durch feindlichen Beschuß, Energievorrat auf Null oder Treibstoffvorrat auf Null zerstört werden.

## die Szenarien

### Tank Training 1 (Panzer Training 1)

Sie starten und fliegen in Richtung Osten gegen drei aufeinanderfolgende Panzerverbände. Wenn Sie den letzten zerstören gelangen Sie automatisch zur Basis zurück. Starten Sie erneut um mehr Panzer zu vernichten. Benützen Sie dazu das Overhead-Radar.

### Tank Training 2 (Panzer Training 2)

Verschiedene Sektoren der Karte sind mit Panzerverbänden besetzt, die sich alle Ihrer Basis nähern. Wenn Sie die Sektoren in unmittelbarer Nähe der Basis von Panzern gesäubert haben, verwenden Sie den Auto-Pilot. Dieser bringt Sie zur nächstgelegenen Einheit.

Tip: Wenn Sie den Auto-Pilot einschalten drücken Sie die Taste und halten sie solange bis Sie den Effekt sehen. Ein kurzer Druck auf die Taste genügt nicht.

### Plane Training 1 (Flugzeug Training 1)

Sie sind gestartet und befinden sich im Abgasstrahl eines feindlichen Flugzeugs. Schießen Sie schnell, oder es wird Sie umkreisen und attackieren. Das Front-Radar zeigt Flugzeuge die sich in Reichweite befinden und hilft Ihnen zu erkennen welche sich ober- und unterhalb befinden. Die Taste "F1" schaltet zwischen Overhead- und Front-Radar um. Testen Sie Ihre hitzesuchenden und radargesteuerten Raketen. Wenn Sie Erfolg haben, können Sie beim nächsten Start gegen mehr Flugzeuge antreten.

### Plane Training 2 (Flugzeug Training 2)

Befördert Sie Nase an Nase zum Feind.

Tip: Die Langsamen überleben nicht lange.

### Plane Training 3 (Flugzeug Training 3)

Wie Panzer Training 2, aber mit Flugzeugen.

### High/Low Training (Flugzeug/Panzer Training)

Verschiedene Angriffswellen, zuerst von Flugzeugen, dann von Panzern. Sie gelangen automatisch nach jedem Erfolg zur Basis.

### Combo Training (Kombinations Training)

Wie High/Low aber eine Angriffswelle beinhaltet Panzer und Flugzeuge. Sie müssen durch die Wolkenbarriere fliegen.

### Small Invasion

Zerstören Sie das Mutterschiff, bevor es genug Flugzeuge und Panzer aussetzt um Ihre Basis zu zerstören. Beschützen Sie Ihre Basis und die außenliegenden Installationen in denen sich die Colonisten befinden. Verwenden Sie Ihre Raketen nur gegen das Mutterschiff. Wenn ein Mutterschiff ein Flugzeug mit Angriffsbefehl auf eine Ihrer Installationen startet, erscheint die Nachricht "launch detected" auf Ihren Radar-Bildschirm.

### Full Invasion (volle Invasion)

Eine Invasion mit drei Mutterschiffen.

### Massive Onslaught (massiver Angriff)

Eine Invasion mit sechs Mutterschiffen.

### Halo, Alamo, Wall Chess, Cornered

Jede dieser Missionen ist eine Invasion mit mehreren Mutterschiffen, jede benötigt eine andere Strategie und zwingt Sie die Bewegungen der feindlichen Einheiten zu studieren. Wählen Sie ein Szenario und drücken Sie den Feuerknopf um zur Basis zu gelangen, aber starten Sie nicht sofort, sondern beobachten Sie die Geschwindigkeit und die Richtung der Bewegung der feindlichen Einheiten auf der Taktischen Karte um die feindliche Strategie zu verstehen.

Generell kann gesagt werden, daß zuerst feindliche Einheiten in unmittelbarer Nähe der Basis und der Installationen, dann die Mutterschiffe, dann die Flugzeuge und dann restlichen Panzerverbände vernichtet werden müssen um eine Mission zu gewinnen.

## Tastenbelegung-Zusammenfassung

### Während dem Flug:

→	= Rechtskurve (bei Geschw.=0 Rechtsdrehung)
←	= Linkskurve (bei Geschw.=0 Linksdrehung)
↑	= steigen
↓	= sinken
☼ Joy#1	= Feuern (nach "H" Heat-, nach "G" Radar-Rakete)
0-9	= Geschwindigkeit (0 = Stop, 1-9 = 10%-90%)
+	= Geschwindigkeit in 100.ter erhöhen (bis 3000 mph)
-	= Geschwindigkeit in 100.ter vermindern (bis 0 mph)
Space	= Nachbrenner ein, solange Taste gedrückt
U	= steigen bis weitere Taste "U" (durch Wolken)
D	= sinken bis weitere Taste "D" (durch Wolken)
C= od. F1	= wechseln zwischen Front-/Overhead-Radar
G od. F3	= radargesteuerte Rakete laden (entschärfen)
H od. F5	= hitzesuchende Rakete laden (entschärfen)
A od. F7	= Autopilot ein/aus
C	= Taktische Karte ein/ausblenden (Computer)

### Bei der Taktischen Karte / in der Basis

CRSR↔	= Cursor bewegen
Return	= Cursor zur Ausgangsposition zurück
H	= Hilfeseite (Tastenbelegung)
Z	= Zoomen in Quadrat unter Cursor
S	= Zwischenbilanz (Score)
R	= Installations-Status-Report
T	= zurück zur Taktischen Karte
A od. F7	= Autopilot ein

### Sonstige Tastenbelegung

Ctrl + R	Spielabbruch
RunStop	Pause ein/aus

## Eigene Bemerkungen

