

F-19 STEALTH FIGHTER

SUPLEMENTOS TECNICOS

CONTENIDO

• Suplemento técnico para IBM PC, XT, AT, PS/2 y ordenadores compatibles	1
• Suplemento técnico para Atari ST y Commodore Amiga	17
• Especificaciones adicionales F-19, J-35 y No 1TS. Ordenadores Sinclair Spectrum 48/128K	29
• Suplemento técnico F-19, M135, TS. Para ordenadores Commodore C64/C128	35

F-19 STEALTH FIGHTER

SUPLEMENTO TECNICO para IBM PC, XT, AT, PS/2 y ordenadores compatibles

Contenido del Paquete

Tu "F-19 Stealth Fighter" incluye el manual del juego, este suplemento técnico, tres discos de 5 1/4" o dos discos de 3 1/2" y mapas de Libia, del Golfo Pérsico, del Cabo Norte y de Europa Central.

Equipo Requerido

Ordenador: Esta simulación funciona en un IBM PC, XT, AT, PS/2, Compaq 386, Tandy 1000 o en un ordenador 100% compatible con uno de estos modelos. El ordenador debe tener como mínimo 384K de RAM.

Controles: Esta simulación puede ser controlada vía teclado o vía joystick/teclado. El joystick aumenta en gran medida la "sensación de realismo" por lo que es muy recomendable.

Pantalla: Esta simulación requiere un monitor en color con un sistema gráfico IBM CGA, EGA, MCGA, VGA o Tandy 1000. Los sistemas EGA deben tener 256K en la tarjeta de gráficos (estándar en todas, menos en las primeras versiones). La simulación puede funcionar con un monitor monocromo si tu ordenador tiene una tarjeta de Gráficos Hércules Monocromo. Si utilizas un monitor/tarjeta compatible, ésta deberá ser 100% compatible con una de las tarjetas mencionadas anteriormente.

DOS: Esta simulación requiere la versión 2.1 o superior del IBM DOS, Microsoft MS DOS o Tandy DOS. Te recomendamos que utilices una versión entre la 2.1 y 3.31. Las versiones superiores requieren más de 384K de RAM.

NOTA IMPORTANTE USUARIOS DE PC

Debido a problemas de incompatibilidad de F-19 con los teclados españoles, hay que utilizar otro driver de teclado que no sea el castellano, siendo válidos, por ejemplo, el americano o el inglés.

La solución que consideramos más fácil de realizar consiste en lo siguiente:

Cambia el nombre del fichero AUTOEXEC.BAT de tu sistema operativo (bien en disco floppy o disco duro) por otro cualquiera, utilizando el comando del sistema RENAME. Por ejemplo:

RENAME AUTOEXEC.BAT AUTOEXEC.OLD

con lo que el fichero ahora se llamará AUTOEXEC.OLD y, por lo tanto, no se ejecutará y no se habrá activado el driver de teclado castellano.

Una vez cambiado el nombre del fichero, debéis volver a arrancar el sistema operativo (reseteando el ordenador) para que, al no encontrar ningún fichero de AUTOEXEC.BAT, arranque el driver de teclado americano (driver por defecto), con el que el programa funcionará correctamente.

Para todo lo demás sigue las instrucciones de carga o instalación que aparecen en el manual.

Una vez que hayas terminado de jugar y desees seguir haciendo otras operaciones con tu PC, debes invertir la operación anterior; es decir, volver a renombrar el fichero AUTOEXEC.OLD como AUTOEXEC.BAT con:

RENAMER AUTOEXEC.OLD AUTOEXEC.BAT

y volver a arrancar el sistema operativo (reseteando el ordenador).

De todas formas, hay más métodos que puedes hacer para conseguir compatibilizar tu ordenador con F-19, siempre que en todos ellos consigas que el driver de teclado activo sea el americano o el inglés (no el español).

Conceptos de Instalación

El "F-19 Stealth Fighter" está protegido contra escritura utilizando la técnica del "disco llave". Sin embargo, esto no significa que no puedas copiar los ficheros de los discos originales en otros discos floppy o en un disco duro. Estos ficheros son normales en todos los aspectos y no tienen por qué darte problemas cuando los copies, restaures u optimices en un disco duro.

Sin embargo, los discos originales tienen marcas "invisibles" especiales que no pueden ser copiadas o eliminadas de los discos. Durante el juego, el programa te pedirá en determinados momentos que insertes el disco original en la unidad de disco. Por lo tanto, ten a mano los discos originales.

MicroProse lamenta que la continua piratería de software nos obligue a proteger este programa.

FUNCIONAMIENTO CON DISCOS FLOPPY

Instalación en Discos Floppy

Esta simulación ha sido diseñada para que pueda funcionar utilizando los discos originales incluidos en el paquete del juego. Puedes poner en marcha el programa utilizando esos discos, pero no podrás salvar información en ellos. Para hacer copias necesitas tres discos de 5 1/4" de 360K o dos discos de 3 1/2" de 720K o un disco de 5 1/4" de 1.2MB o un disco de 3 1/2" de 1.44MB. Formatea primero los discos para comprobar que están limpios.

Formatear un Disco Floppy: Para formatear el disco, carga tu ordenador con el sistema DOS y cuando aparezca el mensaje ">", teclea el mandato de formato apropiado. Por ejemplo, en la mayoría de los ordenadores este mandato es "FORMAT A:" para formatear un disco floppy en la unidad de disco A:. Para más información, consulta la descripción de "FORMATEAR" que aparece en tu manual del sistema DOS. No instales el DOS en un disco a no ser que tenga 1.2MB o más.

Copiar a discos recientemente formateados: Después de formatear los discos, utiliza el mandato de DOS "COPY" para copiar los discos (*. * hace referencia a los ficheros). Típicamente, este mandato es introducido como "COPY A:*. * B:*. *" aunque tengas una sola unidad de disco. Para más información consulta la descripción de "COPY" que aparece en el manual del sistema DOS. Puedes copiar todos los ficheros del disco en un solo disco floppy de alta densidad (5 1/4" de 1,2MB o 3 1/2" de 1.44 MB).

Cuidado: No utilices el mandato "DISKCOPY" para copiar discos. Utiliza el mandato "COPY".

Carga desde Discos Floppy

- 1) **Arranca tu ordenador** utilizando el disco DOS (versión 2.1 o superior requerida, versión 2.1 a 3.31 recomendada).
- 2) **Inserta los discos.** Cuando aparezca el mensaje de DOS "A:>" quita el disco del sistema DOS e inserta el disco "A" del F-19. Si tienes dos unidades de disco, inserta el disco "B" en la segunda unidad. Si los tienes, utiliza los discos que hayas copiado siguiendo las instrucciones de instalación mencionadas anteriormente.

- 3) **Ajustar Velocidad:** Si tienes un ordenador "turbo" o de múltiples velocidades, ajusta la velocidad máxima posible. Utiliza solamente la velocidad más baja si no puedes cargar el programa a gran velocidad.
- 4) **Cargar Programa:** Teclea: F19 y pulsa Return. La simulación se cargará automáticamente.
- 5) **Inserta el Disco Llave:** Cuando cargues el programa, éste te pedirá en determinados momentos que insertes el disco llave. Coloca el Disco A en la unidad de disco A o B y después teclea la letra de la unidad que estés utilizando. Por ejemplo, si pones el disco clave en la unidad B, teclea "B".

FUNCIONAMIENTO EN UNA UNIDAD DE DISCO DURO

Instalación en una unidad de Disco Duro

Puedes copiar los discos originales en una unidad de disco duro. Los ficheros copiados son ficheros DOS estándar. Pueden ser copiados, borrados y optimizados como lo prefieras.

Programa Instalar: En el disco B se encuentra incluido el programa instalar (Install Program) para simplificar la instalación de éste en el disco duro. Damos por supuesto que vas a instalar el programa desde la unidad de disco floppy A: a la unidad de disco C:. Si no, consulta las notas técnicas que aparecen a continuación.

Si instalas el programa desde discos de 5 1/4", inserta el disco B en la unidad A:, teclea
A:INSTALL 5

y después pulsa RETURN. Recuerda que tienes que dejar un espacio entre "INSTALL" y "5".

Si instalas el programa desde discos de 3 1/2", inserta el disco B en la unidad A:, teclea
A:INSTALL 3

y después pulsa RETURN. Recuerda dejar un espacio entre "INSTALL" y "3".

Cuidado: La opción INSTALL da por supuesto que instalas el programa desde la unidad de disco A a una unidad de disco C:. Si tu configuración de hardware es diferente, no utilices INSTALL. En lugar de eso, copia manualmente los ficheros desde el disco floppy al disco duro utilizando el mandato de DOS "COPY". Todos los ficheros del F19 deben estar en el mismo directorio o subdirectorio. El F19 no utiliza subdirectorios.

Notas Técnicas: El programa INSTALL crea un subdirectorio en tu disco duro llamado "F19SF" y después copia todos los ficheros en ese subdirectorio. Cuando termina, éste copia un fichero batch runtime "F19LOADR" en tu directorio raíz al que llama "F19.BAT". Si tienes experiencia en el manejo de un IBM puedes pasar este fichero "F19.BAT" a tu directorio raíz.

Borrar la Instalación: Para quitar el F19 del disco duro, borra los ficheros del subdirectorio F19SF y el fichero F19.BAT que se encuentra en el directorio raíz. Naturalmente, esto también borrará todos los registros de tu piloto.

Carga desde una Unidad de Disco Duro

Suponiendo que tu ordenador funciona con el sistema DOS (esto es así en el 99% de los IBMs y compatibles), lo primero que tendrás que hacer es instalar el F19.

- 1) **Enciende el ordenador.** Si ya está encendido, sal de todos los programas y vuelve a DOS.
- 2) **Colócate en el directorio correcto:** Comprueba que la letra del directorio corresponde con el disco donde tienes el F19. Si ésta es la unidad C:, teclea "C:" y pulsa RETURN. Después teclea "CD C:\\" y pulsa RETURN. De esta forma tendrás la seguridad de que estás en el directorio "raíz".
- 3) **Ajusta la velocidad:** si tienes un ordenador "turbo" o de múltiples velocidades, ajusta la velocidad al máximo. Utiliza solamente un ajuste más bajo cuando el programa no se cargue a grandes velocidades.
- 4) **Cargar Programa:** Teclea F19 y pulsa RETURN. la simulación se empezará a cargar.

- 5) **Inserta el Disco Llave:** Cuando cargues el programa, éste te pedirá en determinados momentos que insertes el disco llave. Coloca el Disco A en la unidad de disco A o B y después teclea la letra de la unidad que estés utilizando. Por ejemplo, si pones el disco clave en la unidad B, teclea "B".

OPCIONES ESPECIALES

Speed (Velocidad)

Cuando cargues la simulación, el programa calculará automáticamente la velocidad de proceso de tu ordenador y la ajustará apropiadamente.

Detail (Detalle)

El F19 tiene tres niveles de detalle (D0 a D2) a través de los cuales se controla la cantidad de detalles que aparecen en tierra. Los niveles superiores precisan un ordenador de alta velocidad. Puedes seleccionar cualquier nivel de detalle sin tener en cuenta el modelo de tu ordenador. Normalmente, el F19 empieza con el nivel más alto de detalle (D2). Esto es ideal para hacer un poco de "turismo" y conocer el juego sin tener en cuenta el ordenador. Sin embargo, si tu ordenador funciona más lentamente quizás tengas que reducir el nivel de detalle para controlar el avión y los vuelos de combate. Puedes utilizar la tecla "Adjust Detail" (Alt D) para cambiar en cualquier momento el nivel de detalle.

Nuestra experiencia sugiere los siguientes niveles de detalle para el vuelo de combate:

D0: Detalle limitado apropiado para el PC, XT y otros ordenadores 8088.

D1: Detalle moderado apropiado para ordenadores AT normales.

D2: Detalle excepcional apropiado para ordenadores AT y 80386 muy rápidos.

Drivers de Sonido para Tarjetas de Sonido

Si tu ordenador carece de una tarjeta especial de sonido, no tengas en cuenta este párrafo. La música y los efectos sonoros son creados utilizando un fichero de sonido "driver". Si utilizas discos de 5 1/4" de 360K deberás incluir el fichero "driver" correcto en tu copia del Disco A. Inicialmente, el disco tiene los ficheros ISOUND.EXE (para sonidos normales del IBM PC/ XT/AT/PS2) y TSOUND.EXE (para los ordenadores Tandy). En el Disco B se encuentran disponibles otros "drivers" de sonido como por ejemplo el BSOUND.EXE (para la tarjeta sonora Innovation). En el fichero READ.ME verás una lista completa de los "drivers" disponibles. Copia el "driver" apropiado al Disco A. Quizá tengas que borrar ISOUND y TSOUND para hacerle sitio.

Opciones de Carga Automatizadas

Cuando se carga el programa, éste te hará una serie de preguntas sobre el sistema de tu ordenador. Puedes automatizar este proceso tecleando determinados caracteres después de teclear el mandato de carga del "F19". Puedes utilizar tantos mandatos como desees. Las opciones de carga automatizadas incluyen:

/J Si utilizas un joystick

/NJ Si utilizas el teclado sin joystick

/GE Si utilizas una tarjeta de gráficos EGA de 16-colores

/GM Si utilizas una tarjeta de gráficos MCGA o VGA de 256 colores

/GC Si utilizas una tarjeta de gráficos CGA de 4 colores

/GT Si utilizas una tarjeta de gráficos Tandy 1000 de 16 colores

/GH Si utilizas una tarjeta de gráficos monocromo Hércules

/D2 Si prefieres detalles de tierra excepcionales (para máquinas muy rápidas)

/D1 Si prefieres detalles de tierra moderados (para máquinas de la clase AT)

/D0 Si prefieres detalles de tierra escasos (para máquinas lentas)

/AB Llama al "driver" de sonido Innovation BSOUND.EXE

/A? Reemplaza ? con la primera letra del driver de sonido que desees invocar

Ejemplos: Si utilizas un PC o XT estándar con tarjeta CGA y sin joystick, para cargar la simulación teclea "F19 /NJ /CG /DO". Si tienes un AT con joystick, tarjeta EGA y deseas jugar con el nivel de detalle opcional carga la simulación tecleando "F19 /J /GE".

¿Problemas de Carga?

El disco B tiene un fichero ASCII llamado "READ.ME". Este incluye las últimas notas que hacen referencia al programa y la forma de resolver algunos de los problemas que presentan los "compatibles". Para leer este fichero utiliza el mandato estándar del sistema DOS: "TYPE READ.ME".

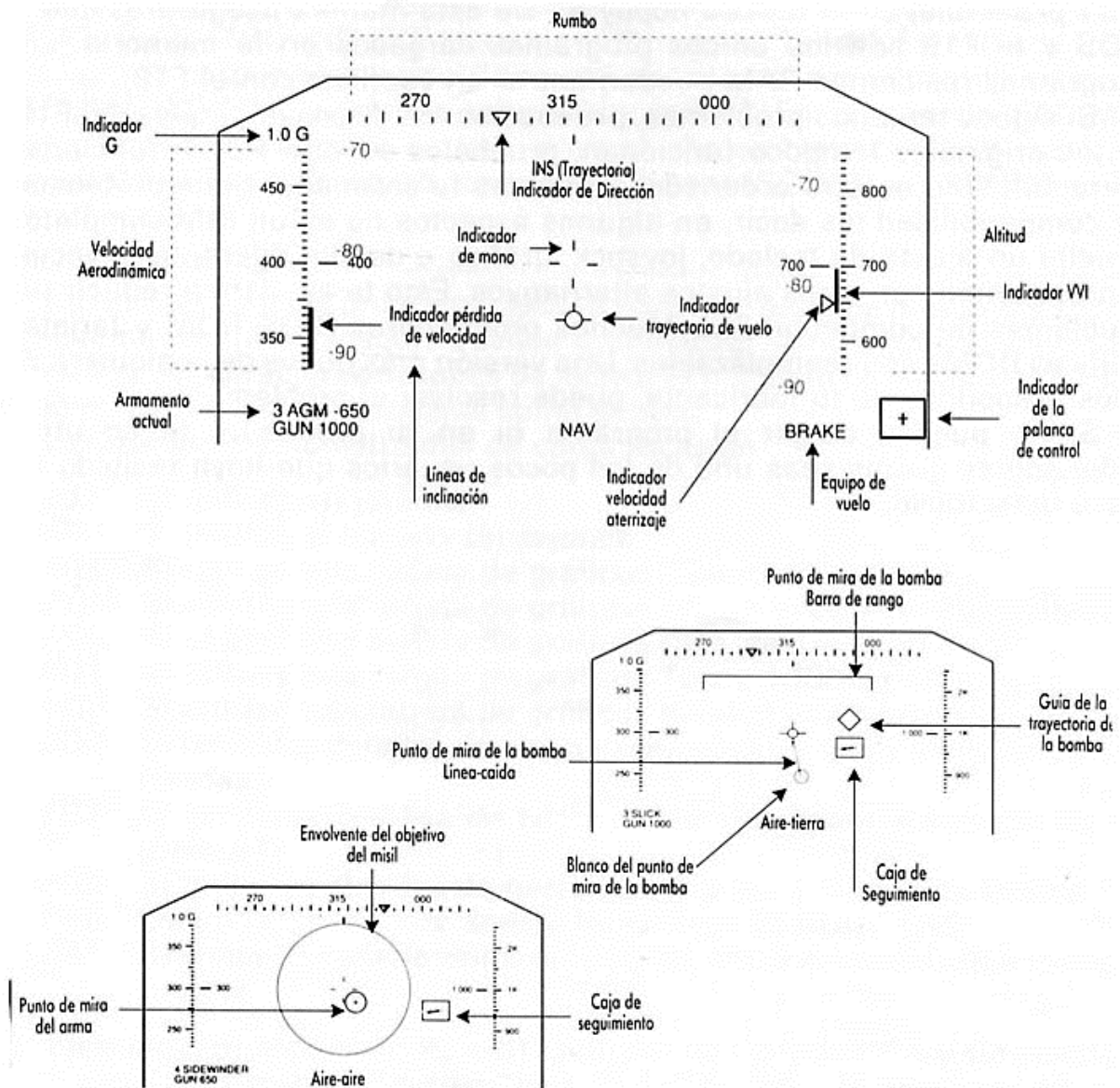
Si el programa no se carga o no funciona correctamente, apaga tu ordenador y vuelve a ponerlo en marcha con el disco DOS (versión 2.1 a 3.31 preferible) en tu unidad floppy A:. De esta manera asegurarás que el DOS y el F19 son los únicos programas cargados en la memoria. Los programas residentes RAM pueden entrar en conflicto con el F19.

Si sigues teniendo problemas, prueba con los discos originales del F19. Si los originales tampoco funcionan, pruébalos en otro PC. Si funcionan correctamente en otro ordenador, entonces tu ordenador tiene problemas de compatibilidad (es decir, en algunos aspectos no es un IBM completo). Prueba un ajuste de teclado, joystick, gráfico o detalle diferente; a veces, funciona bien con otros ajustes alternativos. Esto te ayudará a reducir tus problemas de compatibilidad. Muchos ordenadores BIOS ROM y tarjetas gráficas ROMs son reemplazables. Una versión más nueva de cualquiera de ellos, disponible de tu fabricante, puede resolver el problema.

Si no puedes cargar el programa ni en tu ordenador ni en otros ordenadores quizás seas uno de los pocos usuarios que haya recibido un disco defectuoso.

Simbología del HUD

Simbología del HUD



CONTROLES

Opciones Prevuelo y Postvuelo

Controlador	joystick	o teclas cursor
Selección	botón del joystick	o tecla Return

Control del Joystick

Inclinarse hacia abajo	joystick hacia delante	flecha arriba,	o tecla numérica 8
Girar a dcha.	joystick a derecha	flecha derecha,	o tecla numérica 6
Girar a izda.	joystick a izquierda	flecha izquierda,	o tecla numérica 4

Inclinarse hacia arriba	joystick atrás	flecha abajo,	o tecla numérica 2
Abajo y Dcha.	joystick delante/dcha.	Tecla "AvPag",	o tecla numérica 9
Abajo e Izda.	Joystick delante/izda.	Tecla "Inicio",	o tecla numérica 7
Arriba y Dcha.	Joystick atrás/dcha.	Tecla "RePag",	o tecla numérica 3
Arriba y Izda.	Joystick atrás/izda.	Tecla "Fin",	o tecla numérica 1
Ajuste de la sensibilidad del joystick (movimiento del joystick pequeñísimo, pequeño y medio)		Tecla "Insert"	
Movimiento máximo del joystick		pulsar la tecla dos veces con rapidez	

Acelerador

Max Pwr (Potencia máxima)	Teclas Shift y "¡¿"
Incr (Acelerar)	Tecla "¡"
Decr (desacelerar)	Tecla ""
No Pwr (Sin potencia)	Teclas Shift y "!"

Otros Controles de Vuelo

Gear (Marcha) (Tren de aterrizaje)	Tecla 6 (teclado principal)
Flaps (extender/retraer)	Tecla 9 (teclado principal)
Brakes (Frenos-encender/apagar)	Tecla 0 (teclado principal)
Autopilot (Piloto Automático) (encender/apagar)	Tecla 7 (teclado principal)
Tiempo acelerado (Accel)	Teclas Shift y Z
Tiempo normal (Norm)	Teclas Shift y X

Vista Fuera del Avión

Slot View-Vista por una abertura	Teclas Shift y F1
Chase Plane-Perseguir avión	Teclas Shift y F2
Side view-Vista lateral	Teclas Shift y F3
Missile View-Vista Misil	Teclas Shift y F4
Tacti view-Vista Táctica (tú y enemigo)	Teclas Shift y F5
InvrS tacti-Táctica Inversa (enemigo y tú)	Teclas Shift y F6

Vista Fuera de la Cabina del Piloto

View Ahead-Vista delantera	Teclas Shift y " - _"
View Rear-Vista trasera	Teclas Shift y " :."
View Right-Vista derecha	Teclas Shift y " ;."
View Left-Vista izquierda	Teclas Shift y M

Teclas Otras Vistas

Zoom (vista o mapa)	Tecla z
Un zoom Sin zoom (vista o mapa)	Tecla x
View Angle Angulo vista (estrecho o amplio)	Tecla c

Controles de la Cabina del Piloto

Cockpit View - Vista de la Cabina del Piloto	Tecla F1
HUD Modes - Modos HUD (cambio entre tres modos)	Tecla F2
Mapas CRT (cambio lado izdo. CRT)	Tecla F3
Data Datos (sobre lado dcho. CRT) 7	Tecla F4

Ordnance Artillería (sobre lado derecho CRT)	Tecla F5
System Damage Daño del Sistema (sobre lado dcho. CRT)	Tecla F6
ILS (encender/apagar HUD)	Tecla F9
Mission Misión (sobre lado dcho. CRT)	Tecla F10
Eject Expulsar (saltar en paracaídas)	Teclas Shift y F10

INS (Inertial Navigation System Sistema de Navegación por Inercia)

Select Way Point Seleccionar Trayectoria (sobre el lado dcho. CRT)	Tecla F7
Change Way Point Cambiar Trayectoria (sobre ambos CRT)	Tecla F8
Reset Way Point Reajustar Trayectoria (todo)	Shift* y F8
Select/Change Previous waypoint Seleccionar/cambiar Trayectoria Anterior	Shift* y AvPag
Select/change Next waypoint Seleccionar/cambiar siguiente trayectoria	Shift* y RePag
Move Waypoint Up Mover punto de trayectoria arriba (cambio del pt)	Shift* flecha arriba (tecla numérica 8)
Move Waypoint Down Mover punto de trayectoria abajo (cambio del pt)	Shift* flecha abajo (tecla numérica 2)
Move Waypoint Left Mover punto de trayectoria a izda. (cambio del pt)	Shift* flecha izquierda (tecla numérica 4)
Move Waypoint Right Mover punto de trayectoria a dcha. (cambio del pt)	Shift* flecha derecha (tecla numérica 6)

* Si controlas el juego vía joystick no es necesario pulsar Shift.

Cámara de Seguimiento (aparece sobre la zona derecha de la cabina del piloto CRT)

Cam Ahead Cámara delantera	Tecla " - _ "
Cam Rear Cámara trasera	Tecla " : " <
Cam Left Cámara Izquierda	Tecla " m "
Cam Right Cámara Derecha	Tecla " , ; "
Select Target Seleccionar Objetivo (en arco de vista actual)	Tecla " b "
Designate New Target Designar Nuevo Objetivo (sólo hacia delante)	Tecla " n "

Armamento

Ordnance Artillería (sobre lado derecho CRT)	Tecla F5
Select Ordnance Seleccionar Artillería	Space Bar
Bay Doors Puertas del Compartimento	Tecla 8 (teclado principal) (abrir/cerrar)
Fire Ordnance Disparar Artillería	Tecla Return
Fire Cannon Disparar Cañón	Tecla Backspace

Defensas

Flare Bengalas (lanzar un cartucho)	Tecla 1 (teclado principal)
Chaff (lanzar un cartucho)	Tecla 2 (teclado principal)
IR Jammer Interferencia IR (encender/apagar)	Tecla 3 (teclado principal)
ECM (encender/apagar interferencia radar)	Tecla 4 (teclado principal)
Decoy Señuelo (lanzar uno)	Tecla 5 (teclado principal)

Controles de la Simulación

Pause Pausa (pulsa cualquier tecla para seguir jugando)	Alt y tecla p
"Boss" (Esconde simulación)	Alt y tecla b
Quit Terminar (volver a DOS)	Alt y tecla q
Resupply Resuministrar (sólo entrenamiento)	Alt y tecla r
Change mission to training	
Cambiar misión a entrenamiento	Alt y tecla t
Reset joystick centering Reajustar-Centrar Joystick	Alt y tecla s, después maniobra con el joystick

Ajuste Joystick Control Teclado

Sensibilidad del teclado 3 = al pulsar la tecla se producen amplios movimientos del joystick.

Sensibilidad del teclado 2 = al pulsar la tecla se producen movimientos moderados del joystick (opcional).

Sensibilidad del teclado 1 = al pulsar la tecla se producen pequeños movimientos del joystick.

Nota: si pulsas dos veces se produce el máximo movimiento del joystick.

Ajuste del Volumen (4 niveles de sonido)	Alt y tecla v
nivel de sonido 3 = todos los sonidos	
nivel de sonido 2 = todos los sonidos excepto el ruido de fondo del motor (opcional)	
nivel de sonido 1 = sólo disparos y explosiones (no sonidos de aviso)	
nivel de sonido 0 = sin sonido	

Ajuste del Detalle (3 niveles)	Alt y tecla d
nivel de detalle 2 = detalle excepcional (rápido AT y ordenadores 386) (opcional)	
nivel de detalle 1 = detalle moderado (promedio de ordenadores AT)	
nivel de detalle 0 = detalle limitado (ordenadores PC y XT)	

Controles del Giro (Slew)(4 direcciones) Slew north	
Giro norte (sólo entrenamiento)	Alt y tecla i
Slew west Giro oeste (sólo entrenamiento)	Alt y tecla j
Slew south Giro sur (sólo entrenamiento)	Alt y tecla k
Slew east Giro este (sólo entrenamiento)	Alt y tecla l

Notas sobre los Controles de Simulación

Cambiar Misión a Entrenamiento (Alt y tecla t): cuando pulses esta tecla tu misión actual se convertirá en misión de entrenamiento. Esto significa que a partir de ese momento las armas enemigas no te producirán ningún daño. Pulsa otra vez "Alt t" para salir del entrenamiento. Si conviertes una misión en misión de entrenamiento no ganarás ningún punto por ella aunque desactives posteriormente el entrenamiento. No obstante, los controles de giro y la tecla de resuministro sólo funcionan cuando se activa el entrenamiento.

Reajustar-Centrar Joystick (Alt y tecla s): si controlas el juego vía joystick y te parece que tu avión gira, desciende o asciende aunque el joystick esté centrado, pulsa esta combinación de teclas y después mueve el joystick de manera que pase por las cuatro posiciones de esquina.

Ajuste Joystick Control del Teclado (tecla Insert): esto regula la cantidad de control del joystick que se produce cuando pulsas una tecla. Te recomendamos que utilices frecuentemente esta tecla mientras vuelas. Cuando vayas a aterrizar ajusta la sensibilidad a "1".

Ajuste del Detalle (Alt y tecla d): El nivel de Detalle afecta a la velocidad del juego. Consulta "Opciones de Comienzo" para más información.

Giro (Alt y teclas i,j,k,l): Estas teclas funcionan solamente durante el entrenamiento. Cuando pulsas una de estas teclas tu avión será transportado en esa dirección. La distancia a la que es transportado depende de la escala Zoom/Sin Zoom del mapa del Radar/Satélite. Girar es una forma excelente de conocer la región mientras te estás entrenando.

		Colores de la Pantalla
4 colores	16 colores	Información visualizada
Colores Objetivo HUD		
Rectángulo negro	Rectángulo negro	Arma no efectiva (día)
Rectángulo azul claro	Rectángulo castaño	Arma no efectiva (noche)
Rectángulo blanco	Rectángulo blanco	Arma efectiva
Círculo blanco	Círculo blanco	Arma efectiva, apuntada sobre el objetivo
Círculo rojo	Círculo rojo	Arma muy efectiva, apuntada sobre el objetivo
Colores Escala EMV		
Línea Roja	Línea roja	Radar de tierra enemigo, no te ha detectado.
Línea blanca/roja	Línea rosa	Radar de tierra enemigo, detección pobre.
Línea blanca	Línea amarilla	Radar de tierra enemigo, te ha detectado.
Línea azul claro	Línea azul claro	Radar de avión enemigo, no te ha detectado.
Línea blanca	Línea blanca	Radar de avión enemigo, te ha detectado.
Daños		
Azul claro	Verde	Sistema funcionando
Rojo	Rojo	Fallo del sistema (dañado o destruido)
Luz del Piloto Automático		
Blanco	Blanco	Piloto Automático encendido
Negro	Negro	Piloto Automático apagado
Luz del Tren de Aterrizaje		
Negro	Negro	Tren de Aterrizaje arriba
Blanco parpadeante	Blanco parpadeante	Tren de Aterrizaje abajo a gran velocidad.
Blanco	Verde	Tren de Aterrizaje abajo
Otras Luces de Aviso		
Color brillante	Color brillante	Encendido
Negro	Negro	Apagado

Mapa Radar/Satélite

Punto blanco parpadeante	Punto blanco	Tu avión
Punto negro	Amarillo/rojo parpadeante	Objetivo de la misión sobre tierra
Punto azul/negro parpadeante	Rojo parpadeante	Objetivo de la misión parpadeante sobre el aire
Punto azul/rojo parpadeante	Punto rojo	Otros aviones
Punto negro	Punto negro	Radar de tierra
Punto blanco parpadeante	Punto amarillo	Misil enemigo
Línea de puntos	Línea de puntos	Radar de impulsos
Línea continua	Línea continua	Radar doppler
Punto blanco	Punto verde	Posiciones de despegue y aterrizaje

Pantalla Táctica

Cuadrados morados	Cuadrados grises	Red de 16 Km
Plato radar rojo/azul	Plato radar verde	Radar de tierra
Barco azul/blanco	Barco azul	Radar del Buque de Guerra
Rectángulo blanco	Rectángulo gris	Aeródromo
Círculo con cruz roja	Círculo con cruz roja	Otros objetivos de tierra
Avión blanco	Avión gris	Tu F-19
Borde blanco	Borde gris	Señuelo
Puntos blancos	Puntos blancos	Chaff
Explosión azul claro	Explosión rojo/amarillo	Bengala
Avión azul claro	Avión amarillo	Avión enemigo a mayor altitud
Avión blanco	Avión rojo claro	Avión enemigo a la misma altitud
Avión rojo	Avión rojo oscuro	Avión enemigo a menor altitud
Línea blanca	Línea amarilla	Misil guiado por radar
Línea roja	Línea roja	Misil guiado-IR
Línea blanca	Línea amarilla	Misil guiado visualmente
Objeto en caja azul	Objeto en caja gris	Objetivo actual (en tu sistema de seguimiento)
Objeto en caja roja	Objeto en caja de color	Fuente de la señal del radar enemigo

Barra de Combustible de las Trayectorias INS

Región negra	Región negra	Combustible consumido
Región blanca	Región blanca	Combustible para volar el trayecto actual
Regiones rojas	Regiones azules	Combustible para volar en otros trayectos
Región rojo oscuro	Región verde	Combustible de reserva

Sugerencias a los Pilotos

Cuando vuelas en una misión no creas que el enemigo se va a comportar aleatoria o estúpidamente. Ellos son muy inteligentes. Los cazas y los aviones AWACS patrullan para cubrir las zonas que son pobremente detectadas por el radar o protegen zonas especialmente importantes.

Si eres localizado, los interceptores se dirigirán a tu última posición conocida. Si pierden de vista tu F-19, ellos lo buscarán a partir de tu última posición conocida aunque lo más probable es que abandonen la búsqueda y regresen a su base. Además, los aviones enemigos y los operadores de radar se vuelven más agresivos, incluso se enloquecen, si te ven varias veces o si sufren numerosos daños.

Lo mejor que puedes hacer es enfrentarte regularmente a determinados enemigos en la zona de batalla. De la misma manera, si te ves acosado lo mejor que puedes hacer es salir de la zona lo más rápidamente posible. En líneas generales, no es nada aconsejable intentar destruir todos los sistemas defensivos aéreos del enemigo con un solo F-19.

F-19 STEALTH FIGHTER

SUPLEMENTO TECNICO para Atari ST y Commodore Amiga

F-19 STEALTH FIGHTER: EMPEZANDO

Equipo Requerido

Esta simulación requiere como mínimo 512K de RAM. Para la versión Atari ST también se requiere un monitor o televisor en color.

Esta simulación puede ser controlada vía teclado, vía ratón y teclado o vía joystick y teclado. El joystick aumenta en gran medida la "sensación" de realismo y por lo tanto es muy recomendable.

Instalación

El manual del "F-19 Stealth Fighter" te pide que instales la simulación en Discos Floppy de seguridad. Esto sólo es necesario en las versiones IBM PC. En las versiones Atari ST y Commodore Amiga no es necesario instalar la simulación.

Los registros del piloto serán automáticamente salvados al disco A, siempre y cuando el disco A esté desprotegido antes de cargar el programa.

Atari ST

Apaga el ordenador y quita todos los componentes periféricos que no sean necesarios. Inserta el Disco A en la unidad interna y enciende el ordenador. El programa se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla. (Si tienes otra unidad de disco externa, inserta el disco B en esa unidad y el ordenador accederá a él cuando sea necesario).

Commodore Amiga

Apaga el ordenador y quita todos los componentes periféricos que no sean necesarios. Inserta el disco A en la unidad de disco interna y enciende el ordenador. El programa se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla.

¿QUE HAGO SI TENGO PROBLEMAS AL CARGAR EL PROGRAMA?

En la mayoría de los casos los problemas de carga no son debidos a errores en el software sino a procedimientos de carga incorrectos o a fallos en el sistema de hardware.

Por favor, comprueba que has seguido correctamente las instrucciones de carga. Los fallos del hardware son debidos en gran parte a que los cabezales de la unidad de disco no se encuentran bien alineados. Estos fallos pueden ser detectados cargando el programa en otros ordenadores (utiliza el ordenador de un amigo o pruébalo en alguno de los ordenadores de la tienda donde compraste el programa).

También puede ser que algún virus informático haya entrado en tu equipo de hardware desde cualquier otro producto de software. Las copias piratas son una fuente increíble de virus. Normalmente siempre acaban perjudicando a todos tus productos de software.

¿REALIDAD O FICCION?: EL DESARROLLO DEL "F-19 STEALTH FIGHTER"

Noticias de Última hora

Del Departamento de Defensa, Oficina del Secretario Adjunto (Asuntos Públicos).

10 Noviembre de 1988 (Washington D.C.): Hoy la Fuerza Aérea de los Estados Unidos anunció la existencia de un avión Stealth Fighter (caza invisible). Este reactor monoplaça de dos motores fue construido por Lockheed Corporation con el apoyo del Congreso y lleva funcionando desde 1983 con el Grupo Táctico 4450 cuya base se encuentra en el Aeródromo Tonopah, Base de la Fuerza Aérea Nellis, Nevada.

Las especificaciones técnicas, las misiones posibles y las operaciones no han sido todavía reveladas. Sin embargo, las características de su diseño y el uso de entrenadores A-7 sugieren que el avión ha sido diseñado para reconocimiento clandestino, ataques de tierra y emboscadas aire-aire. De hecho, el Stealth Fighter de la Fuerza Aérea de los Estados Unidos es increíblemente parecido al "F-19 Stealth Fighter" de Microprose, publicado para los ordenadores IBM compatibles doce meses antes de la revelación de este avión. Se sabe que la Fuerza Aérea utiliza la designación "F-117A" en lugar de F-19.

Stealth Fighter

1978 Lockheed recibe la orden «adelante» del Departamento de Defensa de los Estados Unidos.

1981 Lockheed prueba el nuevo Stealth Fighter.

1983 La Fuerza Aérea de los Estados Unidos acepta el envío de los primeros cazas y el grupo 4450 TG se convierte en una unidad operacional.

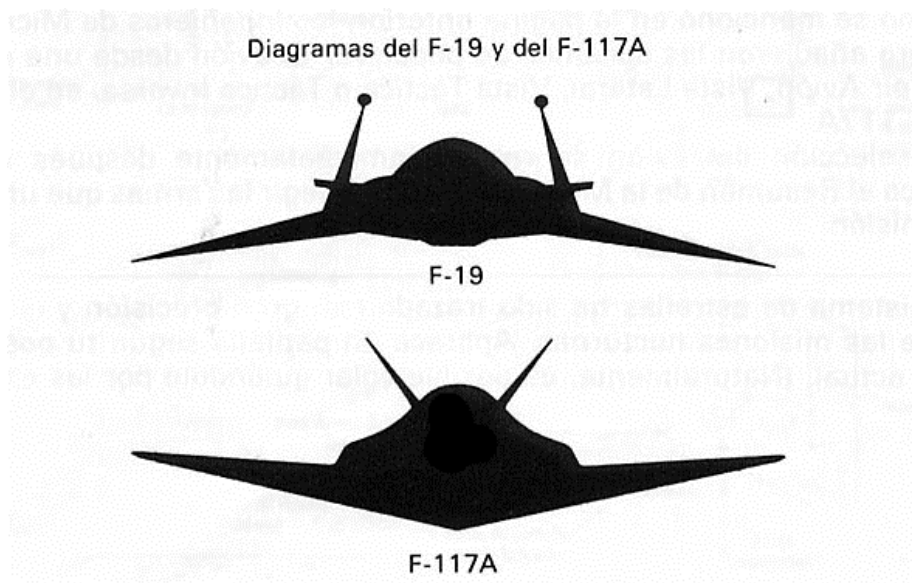
1986 Uno de los Stealth Fighters se estrella en Bakersfield, California. La Fuerza Aérea echa tierra sobre el asunto antes de que los medios de comunicación descubrieran lo que había pasado.

1987 MicroProse publica su simulación para ordenadores IBM PC compatibles del Stealth Fighter.

1988 La Fuerza Aérea de los Estados Unidos admite que los Stealth Fighters llevan funcionando desde hace cinco años.

1989 MicroProse empieza a trabajar en el Reino Unido en la versión Atari ST y Amiga del "F-19 Stealth Fighter". La decisión tomada es la de retener las características originales del "F-19 Stealth Fighter" como prueba de la precisión de MicroProse y enriquecer la simulación incluyendo una opción con la que se podrá ver además el actual avión F-117A en 3 dimensiones.

1990 Se lanzan las versiones del Atari ST y Commodore Amiga.



CARACTERISTICAS ADICIONALES PARA LAS VERSIONES ATARI ST Y COMMODORE AMIGA

Opciones Pre-Vuelo.

Método de Control

Una vez cargado el juego, el programa te pedirá que selecciones el método de control pulsando una de las teclas numéricas del teclado. Las opciones disponibles son:

1. Ratón
2. Joystick
3. Teclado

Lista de los Pilotos

La lista de pilotos será automáticamente actualizada después de cada misión, siempre y cuando tu disco A esté desprotegido de escritura. No es necesario que instales la simulación en Discos Floppy de seguridad.

Resumen del Servicio de Inteligencia

Mueve el controlador arriba y abajo a través de la lista de opciones para iluminar una de ellas y pulsa el Selector para activar/desactivar dicha opción.

Para recibir datos específicos de un determinado ítem visualizado en el mapa, mueve el Controlador sobre ese ítem.

Vistas Externas del Avión

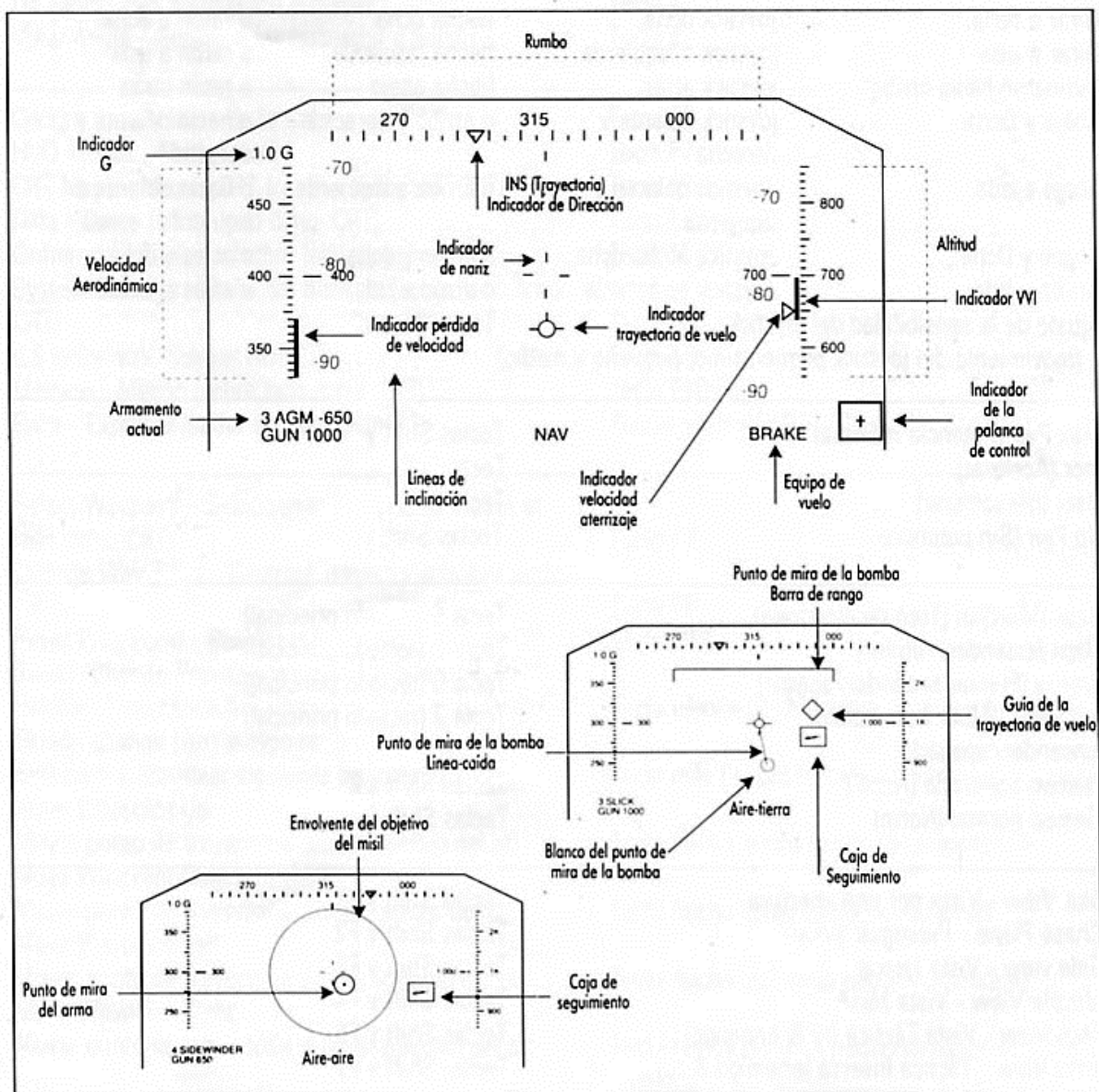
Como se mencionó en la página anterior, los Ingenieros de MicroProse Software añadieron las opciones de poder ver tu avión desde una rendija, Perseguir Avión, Vista Lateral, Vista Táctica o Táctica Inversa, en el F-19 o en el F-117A

La selección del avión se realiza inmediatamente después de que aparezca el Resumen de la Misión y antes de elegir las armas que utilizarás en la misión.

Vuelo

El sistema de estrellas ha sido trazado con gran precisión y es visible durante las misiones nocturnas. Aparece en pantalla según tu posición y rumbo actual. ¡Naturalmente, es posible volar guiándote por las estrellas!

Simbología del HUD



CONTROLES

Opciones Prevuelo y Postvuelo

Controlador joystick teclas cursor o ratón
 Selección botón del joystick tecla Return o botón izdo. del ratón

Control del Joystick

Inclinarse hacia abajo	joystick hacia delante	flecha arriba	o ratón hacia delante
Girar a dcha.	joystick dcha.	flecha dcha.	o ratón a dcha.
Girar a izda.	joystick a izquierda	flecha izquierda	o ratón a izda.
Inclinarse hacia arriba	joystick atrás	flecha abajo	o ratón atrás
Abajo y Dcha.	joystick delante y derecha	o arriba y derecha	o hacia delante y derecha
Abajo e Izda.	Joystick delante e izqda.	o arriba e izquierda	o hacia delante e izqda.
Arriba y Dcha.	Joystick atrás/dcha.	o abajo y dcha.	o atrás y dcha.
Arriba y Izda.	Joystick atrás/izda.	o abajo e izda.	o atrás e izda.

Ajuste de la sensibilidad del joystick (movimiento del joystick pequeñísimo, pequeño y medio) Tecla "Insert"

Acelerador

Max Pwr (Potencia máxima)	Teclas Shift y “+=”
Incr (Acelerar)	Tecla “=”
Decr (desacelerar)	Tecla “-”
No Pwr (Sin potencia)	Teclas Shift y “-“

Otros Controles de Vuelo

Gear (Marcha) (Tren de aterrizaje)	Tecla 6 (teclado principal)
Flaps (extender/retraer)	Tecla 9 (teclado principal)
Brakes (Frenos-encender/apagar)	Tecla 0 (teclado principal)
Autopilot (Piloto Automático) (encender/apagar)	Tecla 7 (teclado principal)
Tiempo acelerado (Accel)	Teclas Shift y Z
Tiempo normal (Norm)	Teclas Shift y X

Vista Fuera del Avión

Slot View - Vista por una abertura	Teclas Shift y F1
Chase Plaño - Perseguir avión	Teclas Shift y F2
Side view - Vista lateral	Teclas Shift y F3
Missile View - Vista Misil	Teclas Shift y F4
Tacti view - Vista Táctica (tú & enemigo)	Teclas Shift y F6
Invrs View - Táctica Inversa (enemigo & tú)	Teclas Shift y F7

Vista Fuera de la Cabina del Piloto

View Ahead - Vista delantera	Teclas Shift y “§.” (ATARI) / “ ’ ” (AMIGA)”
View Rear • Vista trasera	Teclas Shift y “ !.”
View Right - Vista derecha	Teclas Shift y “ ?,”
View Left - Vista izquierda	Teclas Shift y M

Teclas Otras Vistas

Zoom (vista o mapa)	Tecla z
Un zoom - Sin zoom (vista o mapa)	Tecla x
View Angle - Angulo vista (estrecho o amplio)	Tecla c

Controles de la Cabina del Piloto

Cockpit View - Vista de la Cabina del Piloto	Tecla F1
HUD Modes - Modos HUD	Tecla F2
CRT Maps - Mapas CRT (cambio lado izdo. CRT)	Tecla F3
Data - Datos (sobre lado dcho. CRT)	Tecla F4
Ordinance - Artillería (sobre lado derecho CRT)	Tecla F5
System Damage - Daño del Sistema (sobre lado dcho. CRT)	Tecla F6
ILS (encender/apagar HUD)	Tecla F9
Mission - Misión (sobre lado dcho. CRT)	Tecla F10
Eject - Expulsar (saltar en paracaídas)	Teclas Shift y F10

INS (Inertial Navigation System Sistema de Navegación por Inercia)

Select Waypoint - Seleccionar Trayectoria (sobre el lado dcho. CRT)	Tecla F7
---	----------

Change Way Point - Cambiar Trayectoria (sobre ambos CRT)	Tecla F8
Reset Way Point - Reajustar Trayectoria (todo)	Shift y F8
Select/Change Previous waypoint – Seleccionar/ cambiar Trayectoria Anterior	Tecla menos (-) del teclado numérico
Select/change Next waypoint Seleccionar/cambiar siguiente trayectoria	Tecla más (+) del teclado numérico
Move Waypoint Up	
Mover punto de trayectoria arriba (cambio del pt)	Tecla flecha arriba (tecla numérica 8)
Move Waypoint Down	
Mover punto de trayectoria abajo (cambio del pt)	Tecla flecha abajo (tecla numérica 2)
Move Waypoint Left	
Mover punto de trayectoria a izda. (cambio del pt)	Tecla flecha izquierda (tecla numérica 4)
Move Waypoint Right	
Mover punto de trayectoria a dcha. (cambio del pt)	Tecla flecha derecha (tecla numérica 6)

Cámara de Seguimiento (aparece sobre la zona derecha de la cabina del piloto CRT)

Cam Ahead - Cámara delantera	“Tecla “\$.” (ATARI) / " “” (AMIGA)
Cam Rear - Cámara trasera	Tecla “!.”
Cam Left - Cámara Izquierda	Tecla "m"
Cam Right - Cámara Derecha	Tecla " ?, "
Select Target Seleccionar Objetivo (en arco de vista actual)	Tecla "b"
Designate New Target - Designar Nuevo Objetivo (sólo hacia delante)	Tecla "n"

Armamento

Ordnance Artillería (sobre lado derecho CRT)	Tecla F5
Select Ordnance Seleccionar Artillería	Space Bar
Bay Doors Puertas del Compartimento (abrir/cerrar)	Tecla 8 (teclado principal)
Fire Ordnance Disparar Artillería	Tecla Return o botón dcho. del ratón
Fire Cannon Disparar Cañón	Tecla Backspace o botón izdo. del ratón

Defensas

Flare Bengalas (lanzar un cartucho)	Tecla 1 (teclado principal)
Chaff (lanzar un cartucho)	Tecla 2 (teclado principal)
IR Jammer Interferencia IR (encender/apagar)	Tecla 3 (teclado principal)
ECM (encender/apagar interferencia radar)	Tecla 4 (teclado principal)
Decoy Señuelo (lanzar uno)	Tecla 5 (teclado principal)

Controles de la Simulación

Pause Pausa (pulsar cualquier tecla para seguir jugando)	Alt y tecla p
"Boss" (Esconde simulación)	Alt y tecla b
Quit Terminar (volver a DOS)	Alt y tecla q
Resupply Resuministrar (sólo entrenamiento)	Alt y tecla r
Change mission to training Cambiar misión a entrenamiento	Alt y tecla t
Ajuste Joystick Control Teclado	Tecla "Ins"
Sensibilidad del teclado 3 = al pulsar la tecla se producen amplios movimientos del joystick.	
Sensibilidad del teclado 2 = al pulsar la tecla se producen movimientos moderados del joystick (opcional).	

Sensibilidad del teclado 1 = al pulsar la tecla se producen pequeños movimientos del joystick.

Ajuste del Volumen (4 niveles de sonido)

Alt y tecla v

Nivel de sonido 3 = todos los sonidos

Nivel de sonido 2 = todos los sonidos excepto el ruido de fondo del motor (opcional)

Nivel de sonido 1 = sólo disparos y explosiones (no sonidos de aviso)

Nivel de sonido 0 = sin sonido

Ajuste del Detalle (2 niveles)

Alt y tecla d

Nivel de detalle 2 = detalle excepcional (rápido AT y ordenadores 386) (opcional)

Nivel de detalle 1 = detalle moderado (promedio de ordenadores AT)

Nivel de detalle 0 = detalle limitado (ordenadores PC y XT)

Controles del Giro (Slew) (4 direcciones)

Slew north Giro norte (sólo entrenamiento)

Alt y tecla i

Slew west Giro oeste (sólo entrenamiento)

Alt y tecla j

Slew south Giro sur (sólo entrenamiento)

Alt y tecla k

Slew east Giro este (sólo entrenamiento)

Alt y tecla l

Notas sobre los Controles de Simulación

Cambiar Misión a Entrenamiento (Alt y tecla t): cuando pulses esta tecla tu misión actual se convertirá en misión de entrenamiento. Esto significa que a partir de ese momento las armas enemigas no te producirán ningún daño. Pulsa otra vez "Alt t" para salir del entrenamiento. Si conviertes una misión en misión de entrenamiento no ganarás ningún punto por ella aunque desactives posteriormente el entrenamiento. No obstante, los controles de giro y la tecla de resumministro sólo funcionan cuando se activa el entrenamiento.

Reajustar-Centrar Joystick (Alt y tecla s): si controlas el juego vía joystick y te parece que tu avión gira, desciende o asciende aunque el joystick esté centrado, pulsa esta combinación de teclas y después mueve el joystick de manera que pase por las cuatro posiciones de esquina.

Ajuste Joystick Control del Teclado (tecla Insert): esto regula la cantidad de control del joystick que se produce cuando pulsas una tecla. Te recomendamos que utilices frecuentemente esta tecla mientras vuelas. Cuando vayas a aterrizar ajusta la sensibilidad a "1".

Ajuste del Detalle (Alt y tecla d): El nivel de Detalle afecta a la velocidad del juego. Consulta "Opciones de Comienzo" para más información.

Giro (Alt y teclas ijkl): Estas teclas funcionan solamente durante el entrenamiento. Cuando pulsas una de estas teclas tu avión será transportado en esa dirección. La distancia a la que es transportado depende de la escala Zoom/Sin Zoom del mapa del Radar/Satélite. Girar es una forma excelente de conocer la región mientras te estás entrenando.

Colores de la Pantalla

Colores Objetivo HUD

Rectángulo negro

Arma no efectiva (día)

Rectángulo marrón

Arma no efectiva (noche)

Rectángulo blanco

Arma efectiva

Hexágono blanco

Arma efectiva, apuntada sobre el objetivo

Hexágono rojo

Arma muy efectiva, apuntada sobre objetivo

Colores Escala EMV

Línea roja	Radar de tierra enemigo, no te ha detectado.
Línea naranja	Radar de tierra enemigo, detección pobre.
Línea amarilla	Radar de tierra enemigo, te ha detectado.
Línea azul claro	Radar de avión enemigo, no te ha detectado.
Línea blanca	Radar de avión enemigo, te ha detectado.

Daños

Azul	Sistema funcionando
Rojo	Fallo del sistema (dañado o destruido)

Luz del Piloto Automático

Blanco	Piloto Automático encendido
Negro	Piloto Automático apagado

Luz del Tren de Aterrizaje

Negro	Tren de Aterrizaje arriba
Blanco parpadeante	Tren de Aterrizaje abajo a gran velocidad.
Blanco	Tren de Aterrizaje abajo

Otras Luces de Aviso

Color brillante	Encendido
Negro	Apagado

Mapa Radar/Satélite

Punto blanco parpadeante	Tu avión
Amarillo/rojo parpadeante	Objetivo de la misión sobre tierra
Rojo parpadeante	Objetivo de la misión parpadeante sobre el aire
Punto rojo	Otros aviones
Punto negro	Radar de tierra
Punto amarillo	Radar de enemigo
Línea de puntos	Radar de impulsos
Línea continua	Radar doppler
Punto blanco	Posiciones de despegue y aterrizaje

Pantalla Táctica

Cuadrados grises	Red de 16 Km
Plato radar amarillo	Radar de tierra
Barco azul	Radar del Buque de Guerra
Rectángulo gris	Aeródromo
Círculo con cruz roja	Otros objetivos de tierra
Aeródromo gris	Tu F-19
Borde gris	Señuelo
Puntos blancos	Chaff
Explosión rojo/amarillo	Bengala
Avión azul	Avión enemigo a mayor altitud
Avión rojo claro	Avión enemigo a la misma altitud
Avión amarillo	Avión enemigo a menor altitud
Línea amarilla	Misil guiado por radar
Línea roja	Misil guiado-IR

Línea amarilla	Misil guiado visualmente
Línea blanca	Misil disparado desde el F-19
Objeto en caja blanca	Objetivo actual (en tu sistema de seguimiento)
Objeto en caja coloreada	Fuente de la señal del radar enemigo

Barra de Combustible de las Trayectorias INS

Región negra	Combustible consumido
Región blanca	Combustible para volar el trayecto actual
Regiones azules	Combustible para volar en otras trayectos
Región amarilla	Combustible de reserva

Sugerencias a los Pilotos

Cuando vuelas en una misión no creas que el enemigo se va a comportar aleatoria o estúpidamente. Ellos son muy inteligentes. Los cazas y los aviones AWACS patrullan para cubrir las zonas que son pobremente detectadas por el radar o protegen zonas especialmente importantes.

Si eres localizado, los interceptores se dirigirán hacia tu última posición conocida. Si pierden de vista tu F-19, ellos lo buscarán a partir de tu última posición conocida aunque lo más probable es que abandonen la búsqueda y regresen a su base. Además, los aviones enemigos y los operadores de radar se vuelven más agresivos, incluso se enloquecen, si te ven varias veces o si sufren numerosos daños.

Lo mejor que puedes hacer es enfrentarte regularmente a determinados enemigos en la zona de batalla. De la misma manera, si te ves acosado lo mejor que puedes hacer es salir de la zona lo más rápidamente posible. En líneas generales, no es nada aconsejable intentar destruir todos los sistemas defensivos aéreos del enemigo con un solo F-19.

CREDITOS

El F-19 Stealth Fighter ha sido convertido a las versiones Atari ST y Commodore Amiga gracias a:

Paul Hibbard: Editor

Peter Moreland: Director de Desarrollo

Ingenieros de MicroProse en el Reino Unido

Adrian Scotney

"Tim"

Malcolm Hellon

y

Mark Scott - Artista Gráfico

James Hawkins - Edición en 3 dimensiones

Martin Moth - Edición en 3 dimensiones

Muchas gracias a nuestros colegas de Microprose EEUU por producir tan brillante original. En el manual se encuentran todos los créditos por su trabajo.

Control de Calidad

Martin Moth

Steve Perry

Documentación Adicional - Rob Davies

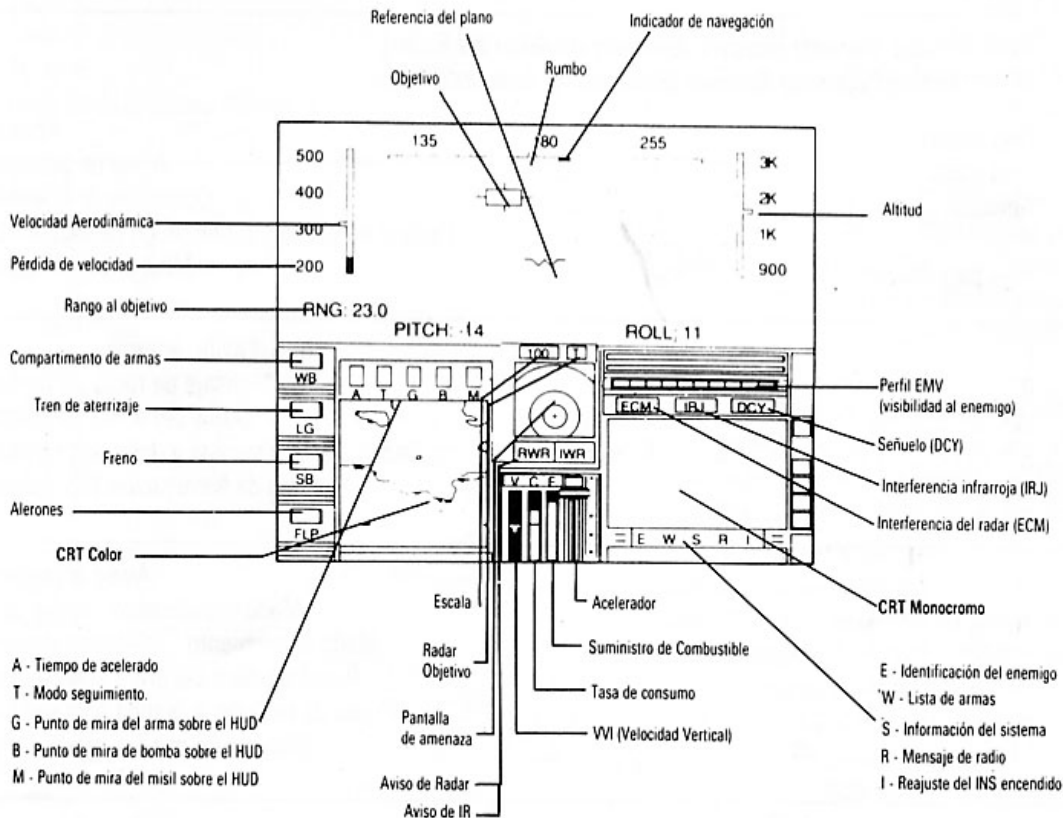
Paquete - Julie Burness y Karen Wilson

F-19 STEALTH FIGHTER

ESPECIFICACIONES ADICIONALES

F-19 - J-135 - No 1TS

Ordenadores Sinclair Spectrum 48/128K



Copyright © 1990, MicroProse Software Inc.

CABINA DEL PILOTO

Color Objetivo HUD

Rectángulo blanco

Ovalo blanco

Ovalo blanco o rojo

Objetivo enemigo puede ser identificado, precisión pobre.

Objetivo enemigo en rango de disparo, precisión buena.

Objetivo enemigo muy cerca, precisión excelente,
(los colores varían durante el día y la noche)

Colores de la Pantalla Amenaza

Punto rojo parpadeante

Punto rojo

Avión azul cian

Avión verde

Punto blanco

Radar del misil enemigo

Radar de búsqueda de otros enemigos

Radar del avión enemigo - a mayor altitud

Radar del avión enemigo - a menor altitud.

Misil enemigo en vuelo

Colores de las luces de Aviso RWR y IWR

RWR = Radar Warning Receiver (Receptor de Aviso del Radar).

IWR = Infrared Warning Receiver (Receptor de Aviso Infrarrojo).

Gris oscuro	Apagado
Azul cian	Aviso de búsqueda
Amarillo	Detección de búsqueda
Rojo	Control de disparo del enemigo persiguiéndote
Rojo parpadeante	Misil enemigo guiado

Luces de Estatus B&W CRT

E	ID del avión enemigo en pantalla
R	Mensaje de radio en pantalla
W	Datos del arma en pantalla
S	Daños de los sistemas y defensas restantes
I	Sistema de Navegación INS ajustado

Luces de Estatus del avión

A	Aviso aceleración
T azul	Modo seguimiento - radar aéreo
T verde	Modo seguimiento - imágenes de tierra
G	Punto de mira del arma sobre el HUD
B	Punto de mira de la bomba sobre el HUD
M	Sistema de misiles sobre el HUD

Sistemas del Mapa Estratégico

Blanco	Tu posición
Amarillo parpadeante	Trayectoria INS activa
Amarillo continuo	Otras trayectorias del INS

Colores del Indicador de Barra EMV

Azul	EMV bajo (1-3 luces encendidas)
Amarillo	EMV moderado (4-6 luces encendidas)
Magenta	EMV alto (7-10 luces encendidas)

Luces de Estatus de Control de Vuelo

WB	Puertas del compartimiento de armas abiertas
LG	Tren de aterrizaje abajo
SB	Frenos de velocidad extendidos
FLP	Flaps extendidos

CONTROLES

Controles de Vuelo: Velocidad

Tecla E	Encender/apagar motores
Tecla K	Acelerar
Tecla J	Desacelerar
Tecla H	Aceleración Acelerada
Caps Shift (Bloqueo Mayúsculas)	Pausa

Controles de Vuelo: Aerodinámica

Joystick	Joystick control
----------	------------------

Tecla B	Frenos de Velocidad y del engranaje
Tecla F	Flaps extendidos/retraídos
Tecla G	Tren de Aterrizaje arriba/abajo
Symbol Shift	Saltar en paracaídas

Controles de Vuelo: Visibilidad y Navegación

Tecla V	Cambiar vista Izda./Dcha./delante
Tecla W	Encender/apagar modo Ajustar INS
Tecla X	Cambiar trayectos de navegación INS
Tecla L	Mapa Estratégico/Mapa Táctico

Controles de los Sistemas de Combate: Armar y disparar

Tecla 1	Compartimento de Armas n.º 1 armado
Tecla 2	Compartimento de Armas n.º 2 armado
Tecla 3	Compartimento de Armas n.º 3 armado
Tecla 4	Compartimento de Armas n.º 4 armado
Tecla 5	Cañón de 20 mm. armado
Tecla Return o Botón disparo	Disparar/lanzar/tirar arma
Tecla W	Apuntar Armas EMCON

Controles de los Sistemas de Combate: Defensas

Tecla D	Lanzar señuelo
Tecla I	Encender/apagar interferencia IR
Tecla R	Encender/apagar interferencia radar
Tecla U	Abrir/cerrar puertas del compartimiento de armas
Tecla S	Ver Estatus del Sistema

Opciones de la simulación antes y después de la misión

Joystick	Controlador
Botón disparo	Selección

INSTRUCCIONES DE CARGA

USUARIOS DE DISCOS

1. Rearranca el ordenador pulsando el botón Reset que se encuentra situado a la izquierda.
2. Inserta hacia arriba la cara uno del disco F-19 y pulsa Return.
3. Sigue las instrucciones de pantalla.
4. El juego se cargará automáticamente.

Recuerda tener siempre un disco de repuesto a mano para salvar los registros de tu piloto.

USUARIOS DE CASSETTES

1. Rearranca el ordenador.
2. Inserta hacia arriba la cara correspondiente de la cinta 1, es decir:
cara 48K para los ordenadores de 48K.
cara 128K para los ordenadores de 128K.
3. Si tienes un ordenador de 48k teclea: LOAD"" y pulsa RETURN/ ENTER.
4. Si tienes un ordenador de 128k pulsa RETURN/ENTER.
5. Pulsa PLAY en el cassette y sigue las instrucciones de pantalla. El juego se cargará automáticamente.

Recuerda tener siempre un cassette en blanco a mano para salvar los registros del piloto.

Nota especial del Teniente Coronel:

"Cuando veas toda la cabina del piloto, por favor para tu cassette. Los pilotos que dejan sus cassettes de datos funcionando acaban obteniendo un informe sin clasificar."

Nota especial para los usuarios de cassette:

1. Las versiones de 48k y 128k se encuentran incorporadas en el producto que acabas de comprar.
2. Los datos de estos dos programas se encuentran grabados, respectivamente, en cada una de las caras del cassette.
3. La cinta 1 incluye los datos de programa para las versiones 48K y 128K.
4. La cinta 2 incluye los datos del juego para las versiones 48K y 128K.

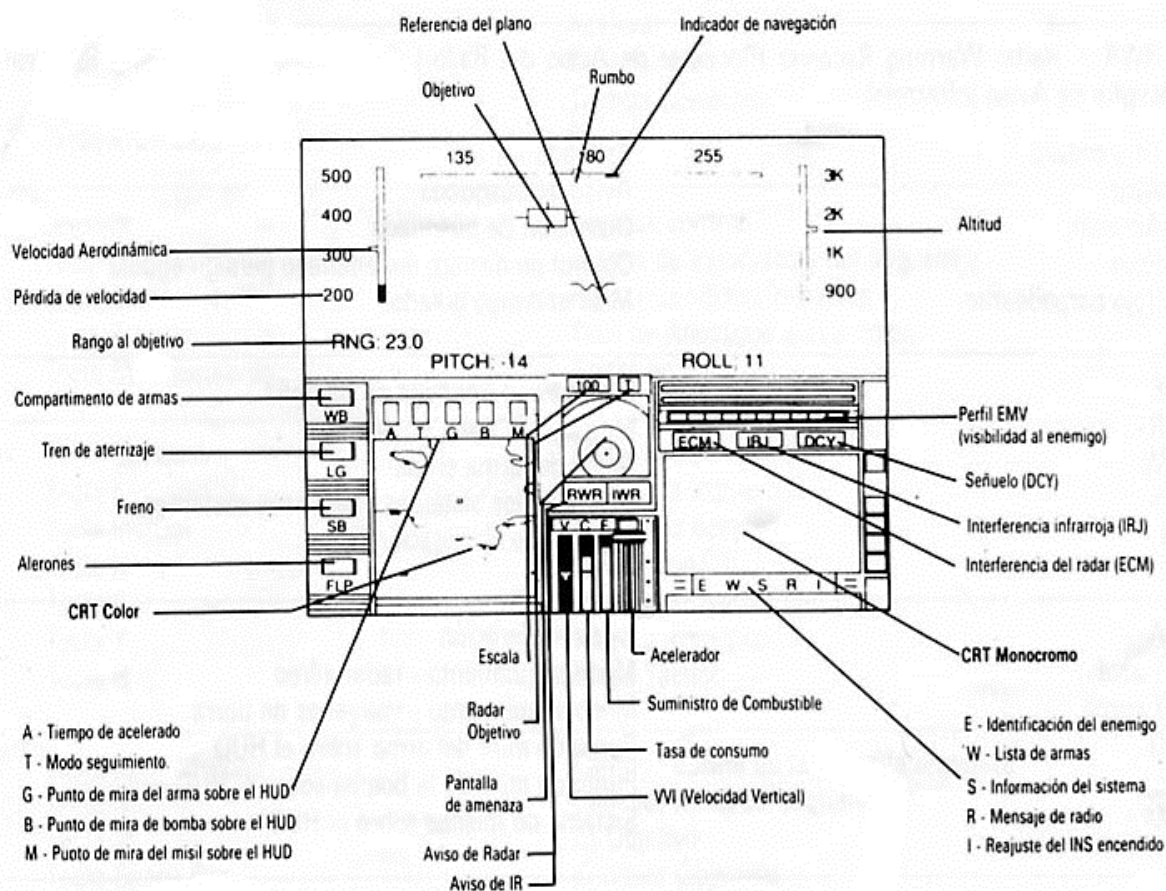
¿PROBLEMAS DE CARGA?

Si el programa no se carga o no funciona correctamente, apaga el ordenador durante 10 segundos como mínimo y después prueba otra vez. A veces, las cintas se cargan incorrectamente.

Si el F-19 Stealth Fighter no se carga o no funciona correctamente, comprueba que los componentes periféricos del equipo de hardware están desconectados. Las unidades de disco, impresoras, modems, etc. pueden hacer que el juego no funcione correctamente. El siguiente paso es intentar cargar el programa en otro ordenador. Si funciona bien en ese ordenador, los problemas están en tu equipo de hardware. Repara o reemplaza tu equipo.

Si tienes problemas en cargar en otros ordenadores, así como en el tuyo, quizás hayas recibido una cinta defectuosa. Los defectos pueden ser debidos a que ha sido transportada inadecuadamente. En estas cintas de cassette, los datos están almacenados magnéticamente. Cualquier imán o campo eléctrico fuerte puede dañarlos. Esto incluye la mayoría de las pantallas de televisión o monitores de ordenador. Nunca coloques la cinta de cassette sobre los elementos que componen tu equipo de hardware, sobre tu TV o monitor. No coloques la cinta o el disco enfrente de la pantalla.

F-19 PROJECT: STEALTH FIGHTER**SUPLEMENTO TECNICO****F-19-M135-TS****Para Ordenadores Commodore C64/C128**



Copyright © 1990, MicroProse Software Inc.

CABINA DEL PILOTO

Color Objetivo HUD

Rectángulo blanco

Ovalo blanco

Ovalo negro o rojo

Objetivo enemigo puede ser identificado, precisión pobre.

Objetivo enemigo en rango de disparo, precisión buena.

Objetivo enemigo muy cerca, precisión excelente,
(los colores varían durante el día y la noche)

Colores de la Pantalla Amenaza

Punto rojo parpadeante

Punto rojo

Avión azul

Avión verde

Punto blanco

Radar del misil enemigo

Radar de búsqueda de otros enemigos

Radar del avión enemigo - a mayor altitud

Radar del avión enemigo - a menor altitud.

Misil enemigo en vuelo

Colores de las luces de Aviso RWR y IWR

RWR = Radar Warning Receiver (Receptor de Aviso del Radar)

IWR = Infrared Warning Receiver (Receptor de Aviso Infrarrojo)

Gris oscuro

Azul

Apagado

Aviso de búsqueda

Amarillo	Detección de búsqueda
Rojo	Control de disparo del enemigo persiguiéndote
Rojo parpadeante	Misil enemigo guiado

Luces de Estatus B & W CRT

E	ID del avión enemigo en pantalla
R	Mensaje de radio en pantalla
W	Datos del arma en pantalla
S	Daños de los sistemas y defensas restantes
I	Sistema de Navegación INS

Luces de Estatus del avión

A	Aviso aceleración
T azul	Modo seguimiento • radar aéreo
T verde	Modo seguimiento - imágenes de tierra
G	Punto de mira del arma sobre el HUD
B	Punto de mira de la bomba sobre el HUD
M	Sistema de misiles sobre el HUD

Símbolos del Mapa Estratégico

Blanco	Tu posición
Amarillo parpadeante	Trayectoria INS activa
Amarillo continuo	Otras trayectorias del INS

Colores del Indicador de Barra EMV

Azul	EMV bajo (1-3 luces encendidas)
Amarillo	EMV moderado (4-6 luces encendidas)
Rojo	EMV alto (7-10 luces encendidas)

Luces de Estatus de Control de Vuelo

WB	Puertas del compartimiento de armas abiertas
LG	Tren de aterrizaje abajo
SB	Frenos de velocidad extendidos
FLP	Flaps extendidos

CONTROLES

Controles de Vuelo: Velocidad

Tecla 6	Encender/apagar motores
Tecla +	Acelerar
Tecla -	Desacelerar
Tecla 5	Tiempo Acelerado
Tecla Run/Stop	Pausa

Controles de Vuelo: Aerodinámica

Joystick	Joystick control
Tecla 0	Frenos de Velocidad y del engranaje
Tecla 9	Flaps extendidos/retraídos
Tecla 8	Tren de Aterrizaje arriba/abajo

Tecla Shift Izquierda Saltar en paracaídas

Controles de Vuelo: Visibilidad y Navegación

Tecla CtrHome	Mirar hacia delante
Tecla £	Mirar a la izquierda
Tecla InstDel	Mirar a la derecha
Tecla X	INS-Set on/off
Tecla C	Cambiar trayectos de navegación INS
Tecla Y	Mapa Estratégico
Tecla B	Mapa Táctico

Controles de los Sistemas de Combate: Seguimiento

Tecla Shift derecha	Cambiar escala de la pantalla amenaza
Tecla N	Cambiar modo de seguimiento
Tecla M	ID Objetivo
Tecla Space Bar	Cambiar Objetivos
Tecla <	Ver armas

Controles de los Sistemas de Combate: Armar y disparar

Tecla F1	Compartimento de Armas n.º 1 armado
Tecla F3	Compartimento de Armas n.º 2 armado
Tecla F5	Compartimento de Armas n.º 3 armado
Tecla F7	Compartimento de Armas n.º 4 armado
Tecla Csr arriba/abajo	Cañón de 20 mm. armado
Botón disparo	Disparar/lanzar/tirar arma
Tecla Return	Apuntar Armas EMCON

Controles de los Sistemas de Combate: Defensas

Tecla 2	Lanzar señuelo
Tecla 1	Encender/apagar interferencia IR
Tecla -	Encender/apagar interferencia radar
Tecla 4	Abrir/cerrar puertas del compartimento de armas
Tecla >	Ver Estatus del Sistema

Opciones de la simulación antes y después de la misión

Joystick	Controlador
Botón disparo	Selección

Versión Cinta de Cassette

Caras de la Cinta

La versión de cassette "Project: Stealth Fighter" incluye dos cintas. La cinta A tiene las caras 1 y 2. La cinta B tiene las caras 3 y 4. Para jugar una partida completa carga primero la cara 4 y después las caras 1, 2 y 3 en este orden. Cuando termines, el ordenador te pedirá que introduzcas las caras 1, 2 y 3 para cada misión adicional.

Para cargar rápidamente el juego, ignora la cara 4 y empieza a cargar la cara 1, después la 2 y finalmente la 3.

Carga:

La versión de cinta "Project: Stealth Fighter" requiere un C64, C64C o C128 con una unidad de cassette y una pantalla de TV o monitor. Para cargar y empezar a jugar sigue estos pasos:

1. Apaga tu ordenador.
2. **Desconecta todos los dispositivos y cartuchos** de tu ordenador. Esto incluye desconectar las unidades de disco, impresoras, modems, lápices luminosos, etc.
3. **Conecta un joystick a la puerta 2.** NO dejes ningún joystick en la puerta 1 (un joystick en esa posición puede interferir con los controles).
4. **Conecta la unidad de cassette** a tu ordenador.
5. **Inserta la cinta en la unidad de cassette.**

Para vivir la experiencia completa del Stealth Fighter, inserta primero la CARA CUATRO (4), después sigue las instrucciones de pantalla.

Para cargar rápidamente el juego, con el mínimo retraso de comienzo, inserta primero la CARA UNO y después sigue las instrucciones de pantalla.

Nota: La cara 4 incluye una secuencia de título opcional, es muy atractiva pero no es necesaria para jugar.

6. **Enciende el ordenador.** Si tienes un C128, mantén presionada la tecla Commodore (C=) cuando enciendas el ordenador.
7. **Carga el programa** manteniendo presionada la tecla SHIFT y pulsando la tecla RUN/STOP. Después, siguiendo las instrucciones de pantalla, rebobina la cinta y pulsa PLAY en el cassette. Cuando termines, inserta las diferentes caras de la cinta en la unidad de cassette, rebobínalas y vuelve a pulsar PLAY.
8. **Selecciona "No Crashes" (No choques).** Las primeras veces que juegues te recomendamos que selecciones la opción de vuelo "No crashes". Esto te permitirá volar sin tener que estar recargando la cinta cada vez que choques.
9. **Ten una cinta de cassette de repuesto a mano.** Para salvar los registros de tu piloto necesitarás una cinta en blanco. No puedes salvar los registros del piloto en ninguna de las cintas de juego. Utiliza las cintas del juego sólo para cargar los datos del juego. NUNCA grabes en las cintas de juego.

Juego Perpetuo

Cuando pulsas la tecla PLAY de tu unidad de cassette, normalmente la dejarás presionada aunque el juego no esté leyendo ningún dato. Esto es especialmente importante cuando las caras 1 y 3 están insertadas en la unidad.

Sin embargo, si insertas la Cara 2, en cuanto aparezca la pantalla de la cabina del piloto (es decir, cuando estés preparado para empezar a volar) puedes pulsar STOP. De todos modos, tendrás que volver a pulsar PLAY cuando recibas instrucciones de pantalla (cuando termina el vuelo). Si no lo haces el programa funcionará mal o tu avión se estrellará. Por lo tanto, la mayoría de los jugadores prefieren dejar presionada la tecla PLAY.

Problemas de Carga

Si el programa no se carga o no funciona correctamente, apaga el ordenador durante 10 segundos como mínimo y después prueba otra vez. A veces, las cintas se cargan incorrectamente.

Si PROJECT: STEALTH FIGHTER no se carga o no funciona correctamente, comprueba que los componentes periféricos estén desconectados. Las unidades de disco, impresoras, modems, etc. pueden hacer que el juego no funcione correctamente. El siguiente paso es intentar cargar el programa en otro ordenador. Si funciona bien en ese ordenador, los problemas están en tu equipo de hardware. Repara o reemplaza tu equipo.

Si tienes problemas en cargar en otros ordenadores así como en el tuyo, quizás hayas recibido una cinta defectuosa. Los defectos pueden ser debidos a que ha sido transportada inadecuadamente. En estas cintas de cassette, los datos están almacenados magnéticamente. Cualquier imán o campo

eléctrico fuerte puede dañarlos. Esto incluye la mayoría de las pantallas de televisión o monitores de ordenador. Nunca coloques la cinta de cassette sobre los elementos que componen tu equipo de hardware, sobre tu TV o monitor. No coloques la cinta o el disco enfrente de la pantalla.

APENDICE: En los Resúmenes Regionales del Manual de Operaciones, las armas diseñadas para hundir buques de guerra son el HARM, Harpoon y Penguin. Aunque estos misiles son muy recomendables, los siguientes también pueden realizar esta función: AGM-65D Maverick, Mk 20 Rockeye (pero no el Rockeye II), Mk 82-0 Slick, Mk 82-1 Snakeye y Mk 122 Fireye.

Predicciones y Realidad

MicroProse predijo que el Stealth Fighter había sido diseñado y construido por Lockheed en "Skunk Works" Burbank, California. En realidad, el verdadero caza fue construido allí por ese grupo. MicroProse predijo que el Stealth Fighter era un avión monoplaza con dos motores. El Pentágono confirmó esto.

MicroProse predijo que el Stealth Fighter volaría en un escuadrón de este tipo de aviones. La unidad de la Fuerza Aérea TG 4450 ha pedido 59 aviones (¡suficiente para formar dos o tres escuadrones!)

MicroProse predijo que en la vida real el Stealth Fighter podría actuar en zonas conflictivas como Libia o el Golfo Pérsico. Los aviones reales eran operativos años antes de que estas acciones se produjeran y quizás hayan participado en campañas que desconocemos.

MicroProse predijo que el Stealth Fighter tenía capacidades para realizar ataques al suelo así como vuelos de reconocimiento y que no se trataba solamente de un avión caza aire-aire. El uso de 7 entrenadores de la Fuerza Aérea confirma esta suposición.

MicroProse predijo un diseño doble-boom "cuerpo de sustentación". Las fotografías confirman esto aunque los tailerons se inclinan hacia fuera (no hacia dentro) y la forma del fuselaje y de las alas es algo diferente.

MicroProse predijo que el nombre era "F-19". Actualmente es llamado el "F-117A". Pero los nombres pueden cambiar fácilmente.

Las fotografías iniciales sugieren que el Stealth Fighter de la Fuerza Aérea es más pequeño, más lento y menos maniobrable que el diseñado por MicroProse. En operaciones de combate contra aviones enemigos, la unidad TG 4450 querría tener el gran reactor de MicroProse en lugar del pequeño F-117A.

Contrariamente a lo que parece, todas las simulaciones MicroProse, incluyendo ésta, son creadas a partir de información pública y no secreta. Nosotros nunca utilizamos información militar secreta.

F-19 Stealth Fighter

La gran simulación de ordenador de un combate aéreo invisible

MicroProse
Simulation Software

ERBE

MICROPROSE
Simulation Software