

INHALT

Installation	2
Einführung	4
Spielstart	5
Optionen	7
Schnelle Kampfplanung	14
Mission öffnen	16
Multiplayer	18
Training	23
Kampagne	25
Logbuch	27
Enzyklopädie	29
Einfacher Radar	30
Missions-Editor	32
Ubisoft Kundendienst	54
Garantie	Vordere Umschlaginnenseite
Referenzkarte	hintere Umschlaginnenseite

INSTALLATION

Ehe Sie beginnen, sollten Sie sicherstellen, dass Ihr System die unten genannten minimalen Systemanforderungen erfüllt. Sie müssen die Dateien für "Lock On™: Modern Air Combat" auf Ihre Festplatte installieren und die Spiel-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, um das Spiel starten zu können. Legen Sie die Spiel-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk und wählen Sie aus dem erscheinenden Menü die Option "Installieren", um die Installation zu starten. Wenn Sie die Autostart-Funktion unter Windows deaktiviert haben, doppelklicken Sie im entsprechenden Ordner auf das Setup-Symbol. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um die Installation zu beenden.

Minimale Systemvoraussetzungen

Um "Lock On: Modern Air Combat" auf Ihrem Computer spielen zu können, muss dieser die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

- **Unterstützte Betriebssysteme:** Windows® 98/ME/XP/2000 (ausschließlich)
- **Prozessor:** Pentium® III 800/AMD Athlon™ 600 oder besser (Pentium IV® 2.0 GHz/AMD Athlon® 1800 oder besser empfohlen)
- **RAM:** 256 MB RAM (512 MB RAM empfohlen)
- **Grafikkarte:** DirectX® 8.1-kompatible 3D-Grafikkarte mit 32MB VRAM (128 MB empfohlen)
- **Soundkarte:** DirectX® 8.1-kompatible Soundkarte
- **DirectX:** DirectX® 8.1 oder höher (auf CD vorhanden)
- **CD-ROM:** 4X oder schneller (nicht empfohlen für die Benutzung mit CD-RWs)
- **Festplattenspeicher:** 1,1 GB
- **Multiplayer:** 56 kbps oder schnellere Internetverbindung oder LAN

Hinweis: Sie haben während der Installation von Lock On die Möglichkeit DirectX 8.1 zu installieren, das auf der Spiel-CD vorhanden ist. Lock On kann auch mit neueren Versionen von DirectX ausgeführt werden, die Sie unter folgender Adresse finden: <http://www.microsoft.com/windows/directx/>

Elektronische Registrierung

Wenn Sie Ihre Kopie von "Lock On: Modern Air Combat" nach der Installation nicht registriert haben, es aber später nachholen möchten, klicken Sie auf START | Programme | und anschließend auf den Ordner, in dem sich "Lock On: Modern Air Combat" befindet und schließlich auf "Registrieren". Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um die Registrierung abzuschließen.

Deinstallation des Spiels

Ihnen stehen mehrere Optionen zur Verfügung, um LOMAC von Ihrem Computer zu deinstallieren. Legen Sie die Spiel-CD in das CD-ROM-Laufwerk und wählen Sie im Autostart-Menü die Option "Deinstallieren". Sie können auch im Windows-Startmenü zuerst auf "Einstellungen" und anschließend auf "Systemsteuerung" klicken. In der Systemsteuerung wählen Sie "Software" | "Programme ändern oder entfernen". Klicken Sie auf "Lock On: Modern Air Combat" und anschließend auf "Ändern/Entfernen". Bei der Deinstallation wird sowohl das Spiel als auch alle Komponenten entfernt. Allerdings werden Dateien, die Sie hinzugefügt oder verändert haben, nicht entfernt.

Elektronische Dokumentation und Website

Im Ordner "Documents", im Stammverzeichnis von "Lock On: Modern Air Combat" finden Sie ein detailliertes Pilotenhandbuch (Pilot's Reference Manual). In diesem Handbuch finden Sie detaillierte Anweisungen zu Funktionen, die in diesem Handbuch nicht behandelt werden.

Besuchen Sie die Website <http://www.lo-mac.com>, um die neuesten Produktaktualisierungen, Informationen und Antworten zu häufig gestellten Fragen zu finden, sowie angeregte Diskussionen mit anderen LOMAC-Begeisterten zu führen.

EINFÜHRUNG

Erleben Sie die Faszination, einen modernen Kampffjet zu fliegen. In einer der graphisch spektakulärsten Umgebungen mit einem realistischen Sound, wie er noch nie für einen Kampfflugsimulator geschaffen wurde, haben Sie die Wahl zwischen den unterschiedlichsten Kampfflugzeugen "Lock On: Modern Air Combat" bietet abwechslungsreiches Gameplay, in dem spannende Missionen, spektakuläre Schlachten und atemberaubende Action miteinander kombiniert sind. Wählen Sie aus unterschiedlichsten deutschen, amerikanischen und russischen Flugzeugen: von den Panzerkillern A-10A "Thunderbolt II" und Su-25 "Frogfoot" bis hin zu Luftüberlegenheitsjägern wie der F-15C "Eagle" und Su-27 "Flanker." Packende Missionen, realistische Flugphysik und flexible Optionen machen "Lock On: Modern Air Combat" zu einer neuartigen Erfahrung für Einsteiger und Flugsimulator-Veteranen.

- **Acht verfügbare Flugzeuge:** Zwei amerikanische (A-10A, F-15C), fünf russische (Su-27, Su-33, Su-25, MiG-29A, MiG-29S) und eine deutsche (MiG-29A).
- **Die Schwarzmeer-Region:** Inklusive Krim-Halbinsel und Westkaukasus als Hintergrund für einen hypothetischen Konflikt.
- **Vier Kampagnen:** Fliegen Sie für die amerikanische oder russische Luftwaffe unterschiedlichste Missionen.
- **Spektakuläre 3D-Gelände- und Objektmodelle:** Die detaillierteste Welt, die es je in einer Flugsimulation gab. Von Flugzeugen über Gebäude bis hin zu einzelnen Panzern wird alles mit unglaublicher Detailgenauigkeit dargestellt.
- **Unglaubliche Geländedarstellung:** Dynamische Lichteffekte und mehr als 180.000 Gebäude, 50.000.000 Bäume, 21 Städte, 1.700 Dörfer, 500 Brücken, 18 Flugplätze und acht Marinebasen.
- **Realistische Soundeffekte:** Kommunikation mit Flügelmännern, AWACS, Tankern und Controllern.
- **Umfangreiche Optionen für Einzelspieler:** Training, Schnellstart, Schnelle Kampfplanung, Einzelmissionen und Kampagne.
- **Multiplayer:** Bis zu 32 Spieler über LAN oder mindestens sechs (je nach Verbindung) Spieler über das Internet.
- **Frei variierbarer Realismus und Schwierigkeitsgrad:** Anfänger- und Expertenpiloten sind bereits vorhanden und können beliebig angepasst werden.
- **Missions-Editor:** Ein Missions- und Kampagnen-Editor mit vielen Funktionen, der präzise Satellitenbilder verwendet und es Ihnen ermöglicht unzählige Kampagnen, Einzel- und Multiplayer-Missionen zu erstellen.

SPIELSTART

Wenn Sie während der Installation eine Verknüpfung auf dem Desktop angelegt haben, können Sie "Lock On: Modern Air Combat" starten, indem Sie auf die Verknüpfung doppelklicken. Falls Sie auf dem Desktop keine Verknüpfung angelegt haben, können Sie "Lock On: Modern Air Combat" über den Ubisoft-Ordner unter Programme im Startmenü starten.

Hauptmenü

Nachdem "Lock On: Modern Air Combat" geladen wurde, erscheint das Hauptmenü. Im Hauptmenü finden Sie folgende Elemente:

Navigationsleiste

Auf der linken Seite des Hauptmenüs befindet sich die Navigationsleiste. Diese Leiste besteht aus acht Schaltflächen, mit denen Sie die verschiedenen Bereiche des Spiels anwählen können. Die Leiste ist auch in anderen Menüs in ähnlicher Aufteilung zu finden, so dass Sie jederzeit schnell die verschiedenen Bereiche des Spiels anwählen können. Die Navigationsleiste im Hauptmenü bietet folgende Optionen:

- **Demo (DEMO):** Mit dieser Option können Sie über das Dateimenü eine Videodatei auswählen. Klicken Sie dann auf START, um die Datei abspielen zu lassen.
- **Training (TRNG):** Im Training erlernen Sie die grundlegenden und weiterführenden Techniken zur Kontrolle der A-10A, F-15C, Su-27 und Su-25.
- **Mission öffnen (ÖFFNEN):** Mit dieser Option können Sie Einzelspieler-, Multiplayer- und im Editor bearbeitete sowie Videos (Missionsaufzeichnungen) öffnen.
- **Missions-Editor (EDITOR):** Der Missions-Editor ist ein leistungsfähiges Werkzeug, mit dem Sie die unterschiedlichsten Missionen erstellen können.
- **Multiplayer (NETZ):** Über diese Schaltfläche erreichen Sie direkt den Multiplayer-Modus
- **Kampagne (KAMP):** Die Kampagne ist ein Spiel in sich und versetzt Sie in die Rolle eines Kampfpiloten, der eine Reihe aufeinander aufbauende Missionen erfüllen muss.
- **Schnelle Kampfplanung (SKP):** Mit einer Reihe von Variablen können Sie hier ein Szenario erstellen, das Sie speichern und später wieder laden und spielen können.
- **Optionen (OPT):** Das Optionsmenü bietet eine Vielzahl von Einstellungen für Grafik, Audio, Schwierigkeit und Cockpit, die Sie Ihren persönlichen Vorlieben anpassen können.
- **Enzyklopädie (ENZY):** Hier finden Sie alle Waffensysteme, die in Lock On: Modern Air Combat zum Einsatz kommen, zusammen mit ihren relevanten Angaben.

6

Spielstart

- **Piloten-Logbuch (LOG):** In diesem Buch finden Sie Informationen über die Karriere Ihres Piloten, inklusive Orden, Beförderungen und andere Statistiken.



Schnellstart-Felder

Auf der rechten Seite des Bildschirms befinden sich sechs Bilder verfügbarer Flugzeuge. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Fliegen" unter einem der Bilder, gelangen Sie direkt in das Cockpit der gewählten Maschine. Ihr Flugzeug ist voll bewaffnet und in Ihre Nähe befinden sich einige unverteidigte Ziele.

Schaltfläche "Ende"

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, gelangen Sie zurück zum Windows-Desktop.

OPTIONEN

Auf dem Bildschirm "Optionen" können Sie "Lock On: Modern Air Combat" an Ihr System und Ihre Spielgewohnheiten individuell anpassen. Rechts oben finden Sie das Navigationswahlfeld für die Optionen. Durch Klicken auf dieses Feld ändern Sie die Einstellungen für "Eingabegeräte" (Eingab), "Grafik", "Audio", "Schwierigkeit" und "Cockpit".

Eingabegeräte

Mit dieser Option legen Sie fest, wie das Spiel auf die angeschlossenen Eingabegeräte reagieren soll. Sie haben hier die folgenden Möglichkeiten:

- Tastaturbefehle anzeigen
- Tastaturbefehle neu zuordnen
- Eingabeachsen festlegen
- Einstellungen für die Eingabeachsen anpassen

Anzeigen der Tastaturbefehle

"Lock On: Modern Air Combat" bietet Ihnen eine große Auswahl an Tastaturbefehlen, mit denen sich die zahlreichen Spielfunktionen steuern lassen. Sie können also nicht nur über Ihre Referenzkarte, sondern auch über das Dialogfeld "Eingabegeräte" alle möglichen Tastaturfunktionen und die jeweils zugeordneten Tasten aufrufen.

Unter "Einstellungen" greifen Sie auf verschiedene Sortierfunktionen für die Befehle zu:

- **Schalter "Tasten/Achsen"**: Damit wechseln Sie zwischen dem Anzeigen und Bearbeiten von Tastaturbefehlen und Eingabeachsen. Damit die Tastaturbefehle angezeigt werden, müssen Sie den Schalter auf "Tasten" stellen.
- **Gerät**: Über dieses Pulldown-Menü können Sie das anzuzeigende oder zu bearbeitende Eingabegerät auswählen. Zum Anzeigen der Tastaturbefehle wählen Sie "Tastatur".
- **Flugmodus**: Über dieses Pulldown-Menü können Sie die angezeigten Befehlstypen sortieren. Mit "Alle" zeigen Sie alle Tastaturbefehle an.
- **Tastaturbefehle**: Es können immer nur vier Kategorien von Tastaturbefehlen gleichzeitig dargestellt werden. Über die Optionen "Ansichten", "Flug", "Sonstige" oder "Kampf" können Sie die angezeigten Befehle weiter sortieren.

Unter dem Dialogfeld "Einstellungen" finden Sie im Fenster "Tastenbelegung" die Tastaturbefehle in Übereinstimmung mit den von Ihnen vorgenommenen Befehlen. Das Feld "Tastenbelegung" besteht aus zwei vertikalen Reihen. Auf der linken Seite sehen Sie den Befehl. Rechts wird die entsprechende Taste angezeigt.



Tastaturbefehle neu zuordnen

So ordnen Sie einen Tastaturbefehl einer neuen Taste zu:

1. Klicken Sie im Feld "Tastenbelegung" auf den gewünschten Befehl.
2. Klicken Sie unter "Einstellungen" auf die Schaltfläche "Ändern".
3. Drücken Sie die neue Taste.

Eingabegeräte definieren

Sie können im Eingabemenü nicht nur Tastaturbefehle anzeigen und neu zuordnen, sondern auch die Reaktionsachsen Ihrer Eingabegeräte zuweisen. So legen Sie fest, welches Gerät was für Funktionen übernimmt, wie die Steuerung geformt sein soll, und wie die Achsen der jeweiligen Geräte reagieren und funktionieren.

Um Ihre Eingabegeräte anzeigen und ändern zu können, müssen Sie zuerst die folgenden Einstellungen festlegen:

- **Schalter "Tasten/Achsen"**: Damit wechseln Sie zwischen dem Anzeigen und Bearbeiten von Tastaturbefehlen und Eingabeachsen. Um die Geräte für die Eingabeachsen anzuzeigen, müssen Sie den Schalter auf "Achsen" stellen.
- **Gerät**: Über dieses Pull-down-Menü können Sie das anzuzeigende oder zu bearbeitende Eingabegerät auswählen. Um die Eingabeachsen anzeigen zu lassen, müssen Sie zuerst ein Eingabegerät aus der Liste auswählen.



Bei markiertem Eingabegerät können Sie den Eingabetyp und die zugeordneten Achsen anzeigen lassen. Bei manchen Eingabetypen (Seitenruder) gibt es keine zugewiesenen Achsen. In diesen Fällen können Sie Ihre Achseneinstellungen manuell vornehmen.

Eingabeachsen neu zuordnen

Um die Eingabeachsen eines Geräts neu zuzuordnen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Schalten Sie "Tasten/Achsen" auf "Achsen".
2. Wählen Sie das gewünschte Gerät aus.
3. Klicken Sie im Dialogfeld "Tastenbelegung" auf die Achse, die Sie neu zuordnen möchten.
4. Prüfen Sie, ob "Reaktion aktivieren" ausgewählt ist.
5. Passen Sie die Reaktionskurve über die Schieberegler "Umschalten", "Nullzone" und "Krümmung" an.

Nach Auswahl einer Achse können Sie Ihre zugeordneten Reaktionsparameter über die Schaltfläche "Test" ausprobieren.



Grafik

Im Fenster "Grafik" passen Sie die Anzeigeeigenschaften an. Denken Sie daran, dass hohe Auflösungen, Farbtiefen und Detailstufen zwar gut aussehen, jedoch mehr CPU-Leistung und RAM auf Ihrer Grafikkarte erfordern. Niedrige Werte für Auflösung und Farbtiefe bedeuten leichte grafische Einbußen, sorgen aber für flüssigere Bildraten und einen ökonomischeren Einsatz des Grafikspeichers auf langsamen PCs.

Hinweis: Sie sollten die Detailstufe für Umgebung und Sichtweite auf "Hoch" und für Wasser auf "Sehr Hoch" setzen, wenn Sie einen sehr leistungsstarken Computer verwenden.

- **Texturen:** Hier legen Sie die allgemeine Texturqualität für Cockpit, Objekte und Gelände fest.
- **Umgebung:** Damit bestimmen Sie die Anzahl der Bodenobjekte in der Umgebung. Bei einer niedrigen Einstellung sind nur notwendige Flugplatzstrukturen und Brücken zu sehen.
- **Lichter:** Ermöglicht den Einsatz von Lichteffekten wie Punktquellenbeleuchtung.
- **Sichtweite:** Legt Sichtbarkeitsentfernungen von Objekten fest. Betrifft hauptsächlich Bäume und Gebäude.
- **Effekte:** Definiert die Qualität und Anzahl von Partikeln bei Explosionen, Bränden, Spiegelungen, Rauch und ähnlichen Effekten.
- **Schatten:** Ermöglicht den Einsatz von dynamischen Schatten. Wählen Sie "Voll", wird eine volumetrische Schattengebung aktiviert.
- **Farben:** Hier legen Sie die Farbtiefe für das Spiel fest.
- **Auflösung:** Bestimmt die Bildschirmauflösung während des Einsatzes.
- **Hitzeeffekt:** Mit dieser Option können Sie das Flimmern der Luft bei großer Hitze ein- bzw. ausschalten. Beachten Sie dabei, dass diese Option bei gleichzeitig aktiviertem Vollbild-Anti-Aliasing zu verringerter Spielperformance führen kann.
- **Wasser:** Mit dieser Option können Sie die Einstellungen für Wassereffekte vornehmen.
- **Ziv. Verkehr:** Über diese Einstellung können Sie festlegen, ob zivile Fahrzeuge dargestellt werden sollen.
- **Dunst:** Mit dieser Option können Sie den erweiterten Dunsteffekt aktivieren bzw. deaktivieren.

Unter der Liste mit den Grafikoptionen finden Sie den Vollbildumschalter. Mit dieser Schaltfläche wechseln Sie zwischen einer Fensteransicht und einer Vollbildansicht.

Wenn Sie nicht genau wissen, welche Grafikoptionen Sie individuell ändern sollten, können Sie im unteren Fensterbereich auf Standardvorgaben für die Einstellungen "Niedrig", "Mittel" und "Hoch" zurückgreifen. Sollte Ihr PC eher den minimalen Hardwareanforderungen entsprechen, empfehlen wir Ihnen die Einstellung "Niedrig".



Unter den Grafikoptionen finden Sie außerdem die Option TERR PRLD, mit der Sie festlegen können, welche Menge an Terraindaten geladen werden sollen, ehe die Mission gestartet wird. Auf diese Weise lassen sich die Ladezeiten für Texturen während des Spiels reduzieren, allerdings kann es zu längeren Ladezeiten bei den Missionen kommen und mehr RAM benötigt werden.

Audio

Mit den Audio-Optionen können Sie die Lautstärkepegel der verschiedenen Klangelemente in "Lock On: Modern Air Combat" anpassen. Die Geräuschkulisse im Cockpit eines modernen Kampfflugzeugs ist eigentlich eher ruhig und völlig anders, als die meisten es erwarten. Bei Lock On können Sie diese Klangumgebung völlig frei definieren, um sie so realistisch oder fantastisch zu gestalten, wie Sie möchten.

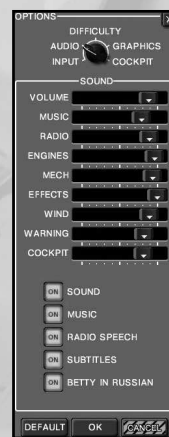
Dafür stehen Ihnen die folgenden neun Schieberegler zur Verfügung:

- **Lautstärke:** Gesamtlautstärke des Spiels.
- **Musik:** Lautstärke der Musik.
- **Funk:** Lautstärke der Funksprüche. Dazu zählen Flügelmänner, AWACS, Tower und Tankflugzeuge.
- **Triebw.:** Turbinenlautstärke im Cockpit. Schließt den Nachbrenner nicht ein.
- **Mech:** Lautstärke mechanischer Systeme wie Fahrgestell und Klappen.
- **Effekte:** Spezialeffekte wie Explosionen, Kanonenfeuer und Donner.
- **Wind:** Lautstärke der Luft, die in der Cockpitanzeige um die Kabine strömt. Je schneller Sie fliegen, desto lauter wird das Geräusch. Dazu zählen auch die Erschütterungen bei Flugzeugen, die durch Strömungsabriss oder hohe Anstellwinkel ins Trudeln geraten.
- **Warnungen:** Akustisches Warnsystem im Cockpit.
- **Cockpit:** Brumm- und Zischgeräusche, die von den Flug- und Luftzirkulationssystemen im Cockpit verursacht werden.

Unter den Schieberegler sehen Sie vier Schaltflächen, mit denen Sie die folgenden Audiofunktionen ein- oder ausschalten:

- **Sound:** Alle Sounds werden ein- oder ausgeschaltet.
- **Musik:** Die Musik wird ein- oder ausgeschaltet.
- **Funksprüche:** Funksprüche werden ein- oder ausgeschaltet.
- **Untertitel:** Die Untertitelung von Funksprüchen wird ein- oder ausgeschaltet.
- **Russische Stimme:** Wenn Sie eine russische Maschine fliegen, erhalten Sie russische Meldungen. Fliegen Sie die deutsche Variante der MiG-29A, gibt das Warnsystem deutsche Meldungen aus.

HINWEIS: Wenn Sie das Gefühl haben, dass Triebwerks- und Cockpitgeräusche zu leise sind, können Sie den Wert für "Cockpit" erhöhen. Alternativ können Sie auch den Wert "Triebwerk erhöhen, so dass die Triebwerke besser zu hören sind.



Optionen

II

Schwierigkeit

Mit diesen Optionen können Sie den Schwierigkeitsgrad im Spiel nach Ihren Wünschen einstellen. Damit wird gerade Anfängern eine nützliche Hilfestellung geboten, die Lock On so leichter erlernen und mehr Spaß dabei haben. Aber auch für fortgeschrittene Piloten lässt sich Lock On über diese Funktionen sehr komplex und absolut realistisch gestalten. Sie können sich für eines der beiden Extreme oder einen beliebigen Punkt dazwischen entscheiden.

Der Bildschirm ist in mehrere Ebenen unterteilt: "Mein Flugzeug", "KI", "Ansichten", "Einheiten" und "Vereinfachungen".

Mein Flugzeug

Mit den hier enthaltenen Optionen bestimmen Sie, wie schwierig die Handhabung Ihrer Maschine im Flug und im Gefecht sein soll. Je mehr Optionen Sie aktivieren, desto mehr Unterstützung erhalten Sie.

- **G-Effekte:** Mit dieser Option werden die physikalischen Auswirkungen hoher positiver Fliehkräfte realistisch umgesetzt. In einem solchen Fall erleben Sie im Cockpit einen Blackout. Werden die G-Kräfte reduziert, können Sie wieder normal sehen. Sind Sie hohen negativen Fliehkräften ausgesetzt, erleben Sie einen so genannten Redout.
- **Abstürze ignorieren:** Schadenseffekte sind realistisch. Sollten Sie jedoch abstürzen, tauchen Sie mit einer unbeschädigten Maschine in einer mittleren Flughöhe wieder auf.
- **Unbegrenzt Treibstoff:** Ihr Treibstoff ist unbegrenzt.
- **Unbegrenzte Waffen:** Verschossene Munition wird an Ihrem Flugzeug sofort ersetzt.
- **Computerunterstützung:** Sie erhalten zusätzliche Hinweise durch das akustische Bordwarnsystem, die in der Realität nicht existieren. Dazu gehören Meldungen über die Richtung anfliegender Raketen und Benachrichtigungen über das Erreichen der eigenen Waffenreichweite.
- **Einf. Flug:** Die Flugdynamik wird erleichtert. Sie erhalten die folgende Unterstützung:
 - **Verbesserte Triebwerke** – Der Schub Ihrer Triebwerke wird verdoppelt.
 - **Autom. Abfangen** – Sollte Ihre Maschine ins Trudeln geraten, wird sie automatisch abgefangen, sobald Sie den Steuerknüppel loslassen.
 - **Einf. Landungen** – Die Sinkgeschwindigkeit, die zu einer Zerstörung Ihres Flugzeugs führt, wird erhöht.
- **Einf. Radar** – Sie verfügen über ein Rundumradar, auf dem alle verbündeten und feindlichen Einheiten sowie Raketen zu sehen sind. Darüber hinaus wird mit dem Radar die Navigation erleichtert.
- **Unverwundbar:** Ihr Flugzeug ist unzerstörbar. Wenn Sie Bodenberührung haben, prallt Ihre Maschine einfach ab.
- **Padlock:** Legt fest, ob Sie die Padlock-Sicht verwenden können.

KI

Der KI-Bereich enthält einen einzelnen Schieberegler mit dem Namen "Raketeneffizienz". Hier bestimmen Sie die Effektivität der feindlichen Raketen

durch Festlegen der Reichweite, Empfindlichkeit gegenüber Gegenmaßnahmen, der maximalen G-Kraft und des maximalen Anstellwinkels.

Alle anderen Aspekte der Schwierigkeit in Bezug auf die KI legen Sie im Mission Editor für die Einsätze individuell fest.

Ansichten

Über die Ebene "Ansichten" steuern Sie, wie viel Sie von der Außenwelt durch Ihre Kanzel zu sehen bekommen. Dabei können Sie per Umschalter die folgenden Optionen wählen.

- **Externe Sicht:** Sie können nur auf die Perspektiven aus Ihrem Cockpit zurückgreifen.
- **Gebiets-Ansicht:** Sie haben keinen Zugriff auf die Gebiets-Sicht, wenn diese Option deaktiviert ist. Auch die aktiven feindlichen und verbündeten Einheiten bleiben Ihnen verborgen.
- **Flugzeugwechsel:** Sie können nicht in das Cockpit von verbündeten verfügbaren KI-Maschinen wechseln. Zum Wechseln müssen Sie das gewünschte Flugzeug in der F2-Ansicht auswählen und dann die entsprechende Taste drücken.
- **Bezeichnungen:** Feindliche und verbündete Einheiten werden mit Markierungen versehen, die Ihnen die Art der Einheit, die Entfernung von Ihrer Position und den Namen des Piloten, sofern Sie sich in einem Netzwerkspiel befinden, verraten.

Ist die Gebiets-Ansicht aktiviert, stehen Ihnen für die Darstellung auf der Gebiets-Karte die folgenden drei Filter zur Verfügung:

Mein Flugzeug: Diese Option zeigt das Flugzeug des Spielers in der Gebiets-Ansicht an.

Verb. Einheiten: Diese Option zeigt alle verbündeten oder eigenen Einheiten in der Gebiets-Ansicht an.

Feindl. Einheiten: Diese Option zeigt alle feindlichen Einheiten in der Gebiets-Ansicht an.

Einheiten

Auf diesem Bildschirm können Sie entscheiden, ob die Maßeinheiten im Spiel nach dem metrischen oder dem britischen System angezeigt werden.

Vorgaben

Statt alle Schwierigkeitsoptionen einzeln zu ändern, können Sie auch auf vier Standardeinstellungen in diesem Fenster zurückgreifen. Wenn Sie eine Stufe wählen, wird der Schwierigkeitsgrad von Lock On automatisch daran angepasst. Modifizieren Sie anschließend Ihre Auswahl, kommen die benutzerdefinierten Werte zum Einsatz.

Global setzen

Unter den Vorgaben befindet sich die Schaltfläche "Global setzen". Ist diese Option aktiviert, werden die Einstellungen für Schwierigkeit und Grafikeinstellungen für



Optionen

13

"Umgebung" in allen Missionen verwendet. Ist die Option deaktiviert, werden die Einstellungen zum Zeitpunkt der Missionserstellung verwendet.

Hinweis: Wenn Sie Änderungen an den Schwierigkeitseinstellungen vornehmen, müssen Sie auf die Schaltfläche "Speichern" klicken, damit diese übernommen werden.

Cockpit

Über diese Optionen legen Sie fest, wie Sie mit den Cockpits der verschiedenen Flugzeugtypen in "Lock On: Modern Air Combat" interagieren. Damit sollen ein variabler Schwierigkeitsgrad und ein Optimieren des Spiels für Ihr System ermöglicht werden. Zum Aktivieren einer Funktion klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche, bis diese grün wird.

- **Übersetztes HUD:** Ist diese Option aktiviert, werden auf dem Heads Up Display (HUD) kyrillische Buchstaben angezeigt, sofern Ihre Maschine russischer Bauart ist.
- **Spiegel:** Aktivieren Sie diese Option, verfügen Sie im Cockpit über Rückspiegel.
- **Reflexionen:** Reflexionen aus dem Inneren Ihres Cockpits sind in der Kanzel zu sehen.
- **Cockpit-Maus:** Haben Sie diese Option gewählt, können Sie die Innen- und Außenansicht aus Ihrem Cockpits mit der Maus steuern.

Sichtwinkel

Unter diesen Optionen befindet sich ein Feld für den Sichtwinkel. Zum Ändern des Sichtwinkels im Cockpit klicken Sie darauf und geben den gewünschten Wert in Grad ein. Sie können diesen auch über die entsprechenden Schaltflächen erhöhen bzw. verringern. Die Einstellung wird anschließend gespeichert und gilt für alle Flugzeuge.

Spiegelauflösung

Über dieses Pull-down-Menü entscheiden Sie sich für eine von drei Auflösungsstufen der Spiegel in Ihrem Cockpit. Denken Sie daran, dass hohe Auflösungen die Spielgeschwindigkeit bei langsameren Systemen herabsetzen kann.

Änderungen speichern

Wenn Sie die gewünschten Änderungen an den oben genannten Optionen vorgenommen haben, klicken Sie weiter im unteren Bildschirmbereich auf "OK". Die Änderungen gelten erst nach dieser Bestätigung.

Beim Ändern der Schwierigkeitseinstellungen müssen Sie ebenfalls auf die Schaltfläche "Speichern" klicken, um die Modifikationen zu übernehmen.

Verlassen

Zum Verlassen des Optionsbildschirms klicken Sie im rechten oberen Bildschirmbereich auf das gelbe X. Danach kehren Sie zum Hauptmenü zurück. Alternativ klicken Sie im unteren Bildschirmbereich auf die Schaltfläche "Abbruch".

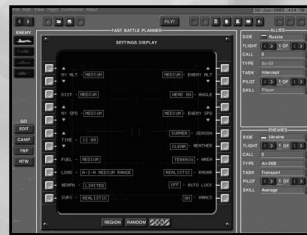


SCHNELLE KAMPFPLANUNG

Über die Schnelle Kampfplanung (SKP) lassen sich im Handumdrehen Missionen mit einer großen Auswahl an Zielen erstellen. Die hier definierten Vorgaben heben die Einstellungen auf dem Optionsbildschirm auf.

Gegnertypen

Mit den links oben auf dem Bildschirm angeordneten Schaltflächen wählen Sie den Gegnertyp aus, der bekämpft werden soll. Dadurch legen Sie auch die Flugzeugtypen und die Waffenzuladung fest.



Verbündete

Über das Feld "Alliierte" wählen Sie Ihre Staffel und das von Ihnen verwendete Flugzeug.

- **Seite:** Hier suchen Sie sich Ihr Land aus.
- **Rotte:** Sie können Ihrer Staffel (bis zu vier Maschinen) zusätzliche Staffeln als Begleiter zuweisen.
- **Typ:** Damit legen Sie den Flugzeugtyp fest. Die Auswahl ist vom Zieltyp und der Einstellung Ihres Lands abhängig. Verfügbare Maschinen sind gelb markiert; weiße können nur von der KI gesteuert werden.
- **Aufg:** Hier definieren Sie die Aufgabe für Ihre Staffel. Die Aufgabentypen hängen ebenfalls vom gewählten Land und Flugzeugtyp ab.
- **Pilot:** Die Anzahl Ihrer Flügelmänner legen Sie über die Schaltflächen "Kleiner" und "Größer" fest. Sie können bis zu drei Flügelmänner anfordern.
- **Erf:** Damit definieren Sie das durchschnittliche Können der Staffeln. Die Option lässt sich sowohl für Ihre als auch für die gegnerische Staffel bestimmen.

Einstellungsanzeige

In der Mitte der SKP befindet sich die Einstellungsfenster. Hier legen Sie die Umgebungsvariablen für den bevorstehenden Einsatz fest. Durch das Anpassen dieser Variablen können Sie ein breites Missionsspektrum mit den unterschiedlichsten Schwierigkeitsstufen erstellen.

- **M. Höhe:** Die Flughöhe Ihrer Staffel.
- **Entf.:** Durchschnittliche Entfernung zwischen Ihrer Staffel und dem Gegner.
- **M. Gesch.:** Geschwindigkeit Ihrer Staffel.
- **Zeit:** Die Uhrzeit, an der Ihr Einsatz stattfinden wird.
- **Treib:** Treibstoffzuladung Ihrer Staffel.

Schnelle Kampfplanung

15

- **Zulad:** Allgemeine Waffenzuladung Ihrer Staffel. Die Auswahl ist zielabhängig.
- **Waffe:** Legt fest, ob Sie unbegrenzte Munition haben oder nicht.
- **Schadn:** Bestimmt, ob Ihr Flugzeug realistisch Schaden nimmt oder unzerstörbar ist.
- **Höhe Fnd:** Durchschnittshöhe Ihres Ziels.
- **Wink:** Abfangwinkel zwischen Ihrer Staffel und dem Gegner.
- **Gesch Fnd:** Durchschnittsgeschwindigkeit Ihres Gegners.
- **Jhrzt:** Legt fest, ob die Mission im Sommer oder im Winter geflogen wird.
- **Wetter:** Die allgemeinen Wetterbedingungen zum Zeitpunkt Ihres Einsatzes.
- **Geb:** Bestimmt, ob die Mission über Land oder dem Meer stattfindet. Die Einstellung kann über die Schaltfläche "Region" aufgehoben werden.
- **Radar:** Schaltet zwischen realistischem und einfachem Radar um.
- **AWACS:** Ihnen steht ein AWACS im Einsatz zur Verfügung.

Auf der unteren Leiste der Einstellungsanzeige sehen Sie drei Schaltflächen.

- **Region:** Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, zeigt das Einstellungsfenster eine Karte. Bewegen Sie das Zielfadenkreuz auf den gewünschten Einsatzort und drücken Sie die linke Maustaste. Wenn Sie Ihren Startpunkt gewählt haben, klicken Sie einmal auf "OK".
- **Zufall:** Über diese Schaltfläche werden alle Variablen des Einstellungsfensters zufällig festgelegt.
- **Ende:** Sie kehren zum Hauptmenü zurück.

Fliegen

Wenn Sie Ihre Auswahl getroffen haben, starten Sie über diese Option Ihren Einsatz.

Kurzanleitung:

Es folgen die wichtigsten Schritte, mit denen Sie eine SKP-Mission starten.

1. Klicken Sie Hauptmenü auf "SKP".
2. Legen Sie über die entsprechenden Schaltflächen für die Gegner das anzugreifende Ziel fest.
3. Nehmen Sie Ihre Einstellungen im Feld für die Verbündeten vor, und prüfen Sie, ob Ihr Flugzeug im Feld "Typ" gelb hinterlegt ist.
4. Im Feld "Feinde" definieren Sie jetzt Ihre genauen Ziele.
5. Legen Sie die gewünschten Optionen im Einstellungsfenster fest.
6. Über die Schaltfläche "Fliegen" starten Sie Ihren Einsatz.

MISSION ÖFFNEN

Lock On: Modern Air Combat bietet Ihnen eine große Auswahl an Einzelspieler- und Multiplayer-Missionen. Zusätzlich zu den im Spiel enthaltenen Einsätzen können Sie mit dem Missions-Editor Ihre eigenen Einsätze erstellen. Auf dem Bildschirm "Mission öffnen" können Sie nicht nur auf diese Einsatztypen zugreifen, sondern haben auch noch andere Optionen.

Der Bildschirm ist zweigeteilt: Links sehen Sie das Feld "Briefing", rechts befinden sich die Auswahlmöglichkeiten für "Datei öffnen".

Briefing

Nach Auswahl einer Mission werden auf der linken Bildschirmseite wichtige Informationen angezeigt. Detailtiefe und Komplexität dieser Daten hängen vom Missionstyp ab. Links unten finden Sie zwei Schaltflächen, mit denen Sie eventuell vorhandene weitere Seiten der Einsatzbesprechung durchschalten können.

Datei öffnen

Auf der rechten Bildschirmseite wird das an Windows angelehnte Dateizugriffssystem angezeigt. Damit durchsuchen Sie wie gewohnt Ihre Laufwerke und Verzeichnisse nach Missionen.

- **Datei:** Ruft den Namen der gewählten Datei auf.
- **Laufwerk:** Zeigt das momentan ausgewählte Laufwerk an. Über den nach unten zeigenden Pfeil ändern Sie das Laufwerk.
- **Dateifenster:** Über dieses großflächige Fenster durchsuchen Sie die Verzeichnisstruktur von Windows. Mit einem Doppelklick auf einen Ordner zeigen Sie dessen Inhalt an. Mit einem Doppelklick auf <.> wechseln Sie zum jeweiligen übergeordneten Verzeichnis. Das Durchsuchen der Menüs erfolgt nach dem Windows-Standard für die Benutzerschnittstelle.
- **Dateiart:** Zusätzlich zu den standardmäßigen Missionsdateien (zu erkennen an der Erweiterung ".mis") werden von Lock On: Modern Air Combat auch noch andere Spieldateitypen akzeptiert. Dazu gehören:

Missionen: Das sind Ihre Standardmissionen inklusive der Einzelmissionen, die mit Lock On erstellt wurden, sowie die Einsätze, die Sie über den Missions-Editor und Schnelle Kampfplanung konzipiert haben.

Videos: Zusätzlich zum normalen Starten von Missionen über die Schaltfläche "Fliegen" können Sie aus den Pulldown-Menüs auch die Option "Video aufzeichnen" wählen. Nach dem Abschluss Ihres Einsatzes haben Sie dann die Möglichkeit, eine Wiederholung Ihrer Leistung an einem von Ihnen gewählten Speicherort zu sichern. Klicken Sie auf "Video-Dateien", werden im Fenster nur Video-Dateien angezeigt.

Mission öffnen

17

Spielstände: Im Verlauf Ihrer Missionen können Sie den jeweiligen Spielstand sichern und zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen. Beim Speichern von Einsätzen können Sie den Speicherort frei wählen. Wenn Sie "Spielstände" wählen, werden im Fenster nur Dateien des entsprechenden Typs angezeigt.

Möchten Sie alle Dateien im gewählten Verzeichnis sehen, klicken Sie auf "Alle Dateien". Hinweis: Wenn Sie sich für eine der oben genannten Optionen entscheiden, werden nur Dateien des jeweiligen Typs angezeigt.

Unter dem Dialogfeld "Datei öffnen" befinden sich drei Schaltflächen, mit denen sich die momentan markierte Datei wie folgt bearbeiten lässt:

- **Karte:** Öffnet die gewählte Mission im Mission Editor.
- **Entf:** Löscht die gewählte Mission.
- **Abbruch:** Sie kehren auf den vorherigen Bildschirm zurück.



Fliegen

Nach Auswahl einer gültigen Missionsdatei wird die Schaltfläche "Fliegen" am oberen Bildschirmrand blau dargestellt. Klicken Sie darauf, um Ihren Einsatz zu starten.

MULTIPLAYER

Lock On: Modern Air Combat bietet Ihnen die Möglichkeit, Multiplayer-Einsätze über das Internet oder ein lokales Netzwerk (LAN) zu spielen. Die Multiplayer-Funktion wurde optimiert, um auch bei einer maximalen Teilnehmeranzahl einen möglichst störungsfreien Betrieb zu ermöglichen. Darüber hinaus lassen sich mit dem Missions-Editor Kooperationseinsätze und Duelle anlegen. Die Komplexität und Detailtiefe der Missionen liegen ganz bei Ihnen. Die Benutzerschnittstelle wurde so konzipiert, dass Sie zahllose und immer neue Einsätze aus Ihren Kreationen gestalten können. Die Schaltfläche "NETZ" (Netzwerk), mit der Sie die Multiplayer-Funktionen aufrufen, finden Sie entweder im Hauptmenü oder im Editor-Menü "Zu".

Naviagation: LAN

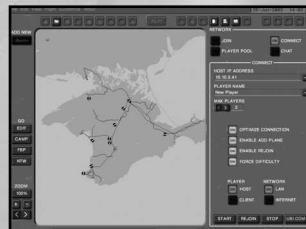
Mit den folgenden Navigationsschaltflächen rufen Sie verschiedene Funktionen des Multiplayer-Modus auf:

- **Verbinden:** Mit dieser Option aktivieren Sie das gleichnamige Kontrollfeld, in dem Sie Ihre Internetverbindung und die anfänglichen Spieleinstellungen festlegen. Diese Option schließt sich mit der Schaltfläche "Chat" gegenseitig aus.
- **Chat:** Über diese Option öffnen Sie einen Chat-Dialog, der die Kommunikation mit allen oder verbündeten Spielteilnehmern ermöglicht.
- **Anschließen:** Wenn Sie einem Spiel beigetreten sind und sich für eine Seite entschieden haben, wird das Fenster "Anschließen" geöffnet. Hier wählen Sie eine Staffel für den Einsatz aus. Die Option "Anschließen" schließt sich gegenseitig mit der Option "Spieler-Pool" aus.
- **Spieler-Pool:** Sobald Sie einem Spiel beigetreten sind, können Sie über diese Option sehen, welche anderen Spieler noch daran teilnehmen. In diesem Bereich werden die Spielernamen, IP-Adressen, Ping in Millisekunden (Durchschnitt), Datendurchsatz (Kilobit) und der Status angezeigt. Mit den nach oben und unten zeigenden Pfeilen können Sie den Player Pool durchsehen.

LAN: Verbindungseinstellungen

Beim ersten Start eines Multiplayer-Spiels müssen Sie die Verbindungseinstellungen definieren. Diese befinden sich alle im Dialogfeld "Verbinden" auf der rechten Bildschirmseite.

- **Host-IP-Adresse:** Sind Sie der Host, wird Ihre IP-Adresse automatisch hier angezeigt. Sind Sie Client, müssen Sie die IP-Adresse des Hosts angeben, mit dem Sie eine Verbindung herstellen möchten.
- **Spielernamen:** Tragen Sie hier Ihren Namen ein. Dieser Name wird den anderen Spielern angezeigt.



Multiplayer

19

- **Max. Spieler:** Als Host können Sie hier die maximale Teilnehmeranzahl begrenzen. Sind Sie Client, ist die Funktion deaktiviert.

Als Host stehen Ihnen vier Schalter zur Verfügung, mit denen Sie die Spieleinstellungen definieren können. Sind Sie Client, sind die folgenden Optionen nicht aktiviert.

- **Verbindung optimieren:** Die Netzwerkübertragung wird für Benutzer mit niedriger Bandbreite optimiert.
- **Flugzeuge hinzufügen:** Ist diese Option aktiviert, können Spieler manuell weitere Flugzeuge in die Mission einfügen.
- **Wieder verbinden:** Mit dieser Option können Teilnehmer wieder ins Spiel einsteigen, wenn ihre Verbindung unterbrochen wurde.
- **Schwierigkeit erzwingen:** Die Einstellung des Schwierigkeitsgrads wird vom Host übernommen.

Wenn Sie ein Multiplayer-Spiel vorbereiten, prüfen Sie zuerst, ob Sie Host oder Client sind. Diese Optionen finden Sie unter den Listen "Spieler" und "Netzwerk" im unteren Bereich des Fensters "Verbinden".

Dort werden vier Schaltflächen angezeigt:

- **Start:** Haben Sie alle Verbindungseinstellungen definiert, starten Sie das Spiel über diese Schaltfläche oder treten einem vorhandenen Spiel bei.
- **W. Verb. (Wieder verbinden):** Wenn Sie aus einem laufenden Spiel aussteigen, und der Host hat diese Option aktiviert, können Sie sich über die entsprechende Schaltfläche automatisch wieder mit dem Spiel verbinden.
- **Stopp:** Mit dieser Schaltfläche trennen Sie Ihre Verbindung.

Navigation: Internet

Die oben stehende Beschreibung gilt weitgehend nur für LAN-Spiele im Multiplayer-Modus. Haben Sie bei der Anfangsauswahl "Internet" gewählt, sehen Sie einen Drehregler, dessen Positionen mit "Verbinden" und "Spieler" beschriftet sind.

Mit der Option "Spieler" können Sie Ihren Spielernamen eingeben. Drücken Sie dabei einmal ENTER, wenn Sie die Eingabe Ihres Namens beendet haben.

Über "Verbinden" können Sie die Einstellungen für den Server bzw. Client festlegen. Als Client können Sie nur die IP-Adresse des Hosts (Servers) und ggf. ein erforderliches Passwort angeben. Als Host müssen Sie Port, Verbindungsgeschwindigkeit und ggf. ein Passwort angeben. Außerdem können Sie einen Spielertitel, die Spielerzahl und die Spieleinstellungen festlegen.

Nachdem Host und Clients die Einstellungen vorgenommen haben, müssen sie auf die Schaltfläche START klicken. Der Host muss dann eine Mission auswählen. Wurde eine Mission ausgewählt, kann er auf die Schaltfläche "Karte" klicken.

Spiel anschließen

Haben alle Spieler das Menü "Anschließen" erreicht, müssen sie ein Bündnis auswählen, dem sie sich anschließen wollen. Stehen einem Bündnis keine Flugzeuge zur Verfügung, ist die Schaltfläche "Anschließen" ausgegraut. Nachdem Sie sich einem Bündnis angeschlossen haben, können Sie über die Schaltfläche "Auswahl" ein Flugzeug auswählen. Klicken Sie dazu einfach ein Flugzeug aus der Liste an. Möchten Sie das Bündnis wechseln, können Sie dazu die Schaltfläche "Bündnis" wählen.

Wenn jeder Spieler seine Wahl getroffen hat, muss er auf die Schaltfläche "Fliegen" klicken, um an der Mission teilzunehmen.

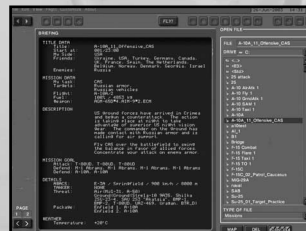
Chat

Mit dieser Funktion öffnen Sie das Chat-Fenster. Dort können Sie sich mit verbündeten und feindlichen Spielern unterhalten. Rechts oben im Fenster lässt sich per Schalter bestimmen, ob Sie nur mit verbündeten Teilnehmern (Alliierte) oder mit allen (Alle) kommunizieren möchten. Hinweis: Sie müssen im Feld "Text" linksklicken, um den Textcursor zu aktivieren. Nachrichten verschicken Sie über die Schaltfläche "Senden". Mit "Löschen" löschen Sie noch nicht gesendeten Text.



Mission laden

Sobald Sie Ihre Verbindungseinstellungen festgelegt haben, klicken Sie auf "Start". Jetzt müssen Sie noch eine Mission laden. Klicken Sie dazu oben auf dem Bildschirm auf das Symbol "Mission öffnen". Wählen Sie über das Dialogfeld "Mission öffnen" den gewünschten Einsatz aus, und klicken Sie danach unten auf dem Bildschirm auf die Schaltfläche "Karte".



Bündnis wählen

Damit Sie einer Mission beitreten können, müssen Sie sich zunächst für eine der beiden Koalitionen entscheiden oder sich als Beobachter anschließen. Bei jedem Einsatz gibt es Schaltflächen für die Gruppen Rot, Blau und Beobachter. Darüber hinaus können die Koalitionen aus verschiedenen Ländern bestehen, die im Mission Editor definiert wurden. Das Feld "Bündnis auswählen" besteht aus zwei Abschnitten, die für die jeweilige Koalition gelten. Hier werden alle Länder aufgelistet, die der entsprechenden Koalition angehören. Darunter befindet sich immer eine Schaltfläche. Um eine Koalition auszuwählen,



klicken Sie einfach auf die gewünschte Schaltfläche. Sie können in Lock On: Modern Air Combat auch eine neutrale Beobachterhaltung bei Multiplayer-Missionen einnehmen. Wählen Sie dazu im Fenster "Bündnisse" die Schaltfläche "Beobachter". Als Beobachter haben Sie freie Sicht auf alle Flugzeuge und Einheiten und können über die Gebiets-Ansicht das gesamte Geschehen beobachten, jedoch keine Flugzeuge steuern.

Einer Mission anschließen

Wenn Sie sich eine Seite ausgesucht haben, werden Sie auf das Fenster "Anschließen" weitergeleitet. Hier entscheiden Sie sich für Ihre Staffel. Je nach Missionskonzept finden Sie eine oder mehrere Staffeln im Fenster "Anschließen" vor. Dieses Fenster lässt sich über die Navigationsschaltflächen für den Multiplayer-Modus aufrufen. Auf dieser Liste sind alle spielbaren Staffeln, der Flugzeugtyp, die Missionsaufgabe und das Land des Spielers aufgeführt. Rechts neben der Liste sehen Sie eine vertikale Reihe mit farbigen Schaltflächen. Diese geben Ihnen an, wie viele Flugzeuge die jeweilige Staffel umfasst. Eine Staffel kann bis zu vier Maschinen enthalten. Bei Bedarf scrollen Sie die Staffeln mit den Pfeilschaltflächen rechts neben dem Fenster nach oben oder unten durch.



- Ist die Anzeige grün, ist die Staffel nicht besetzt und kann durch einen Spieler ausgewählt werden.
- Ist die Anzeige rot, ist die Staffel von einem Spieler besetzt. Der Name des Spielers wird rechts neben der Staffel angezeigt.
- Ist die Anzeige gelb, steht eine endgültige Entscheidung zum Status noch aus.

Pro Spieler kann nur eine Staffel gewählt werden. Alle anderen Staffelmittglieder unterliegen der KI-Steuerung.

Um bei einer der freien Staffeln, die grün dargestellt werden, mitzufliegen, klicken Sie links neben dem entsprechenden Listeneintrag auf das Feld. Die Anzeige wird nun rot dargestellt. Die Staffel ist besetzt.

Anmerkungen

- 1) Bitte beachten Sie, dass Sie mit einer Internetverbindung auch über Ubi.com, dem Spieledienst von Ubisoft, spielen können.
- 2) Für Clients in einem Multiplayer-Spiel ist eine Luftbetankung nicht möglich.
- 3) Nur ein Spieler kann vom Flugzeugträger Kuznetsov aus starten. Wird mehr als ein Flugzeug zugewiesen, kann es zu Problemen kommen.
- 4) Bei einem Internet-Spiel muss jeder Spieler einer einzelnen Gruppe zugewiesen sein. Es ist nicht möglich, die Spieler verschiedenen Gruppen innerhalb eines Verbandes zuzuordnen.

Mission starten

Sobald der Host die Mission durch einen Klick auf "Fliegen" gestartet hat, können die Clients diese Schaltfläche ebenfalls anwählen.

Schnelldurchlauf (Host)

1. Wählen Sie im Main Menu die Option "Multiplayer".
2. Wählen Sie "Internet" oder "LAN".
3. Wählen Sie den Host aus.
4. Geben Sie Ihren Namen ein.
5. Klicken Sie auf "Start".
6. Öffnen Sie die Mission.
7. Wählen Sie die Koalition aus.
8. Treten Sie der Staffel bei.
9. Klicken Sie auf "Fliegen".

Schnelldurchlauf (Client)

1. Wählen Sie im Main Menu die Option "Multiplayer".
2. Wählen Sie "Internet" oder "LAN".
3. Wählen Sie "Client".
4. Geben Sie die IP-Adresse des Hosts ein.
5. Geben Sie Ihren Namen ein.
6. Klicken Sie auf "Start".
7. Wählen Sie die Koalition aus.
8. Treten Sie der Staffel bei.
9. Klicken Sie auf "Fliegen".

TRAINING

Ganz gleich, ob Sie Neuling oder fortgeschrittener Pilot sind – die Trainingsmissionen bieten für jeden Grad an Erfahrung etwas. Das Training beginnt mit grundlegenden Einweisungen, konzentriert sich dann auf bestimmte Flugzeuge und deren Funktionen und schließt mit fortgeschrittener Luftkampf Ausbildung ab. Das Training ist in sechs Abschnitte unterteilt:

- UPT (Einführungstraining)
- A-10A
- F-15C
- Su-27
- Su-25
- TOP GUN



Aufgabe

Sobald Sie einen Trainingsabschnitt ausgewählt haben, werden im Aufgabenfenster alle Einzelmissionen innerhalb dieses Abschnitts aufgelistet. Um eine Mission auszuwählen, klicken Sie auf den Text der Trainingsmission.

Beschreibung

Im Fenster "Beschreibung" wird eine Beschreibung der Aufgabe, die Sie ausgewählt haben, angezeigt. Dadurch erhalten Sie weitere Einzelheiten über die Mission und die Dinge, die Sie lernen werden.

Fliegen

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Fliegen", sobald Sie eine Aufgabe ausgewählt haben, um die Mission sofort zu starten.

Wir empfehlen, dass Sie nach dem Start der Mission etwa sechs Sekunden warten, bevor Sie die Taste S drücken, um die Spielunterbrechung (Pause) aufzuheben. Auch nach dem Aufheben der Spielpause wird der Instructor zunächst die Kontrolle über das Flugzeug haben und Ihnen die Mission erläutern. Wenn er fertig ist, können Sie die Steuerung des Flugzeugs übernehmen und das umsetzen, was er Ihnen beigebracht hat. Sie können durch Drücken der Esc-Taste jederzeit die Kontrolle über das Flugzeug übernehmen.

Im Verlauf der Mission können Sie jederzeit die Pause-Taste drücken, um den Text des Ausbilders zu lesen.

Ende

Mit der Schaltfläche "Ende" können Sie das Trainingsmenü verlassen und zum Hauptmenü zurückkehren.

HINWEIS: Um Probleme in den Trainingsmissionen zu vermeiden, sollten Sie folgende Einstellungen verwenden:

- Auflösung: 1024x768
- Blickwinkel: 60 Grad (Standard)
- Cockpit-Maus: Aus
- Spiegel: Aus
- Russisches HUD (für russische Maschinen)

Drücken Sie nur die Taste "S", um das Training anzuhalten bzw. fortzusetzen

KAMPAGNE

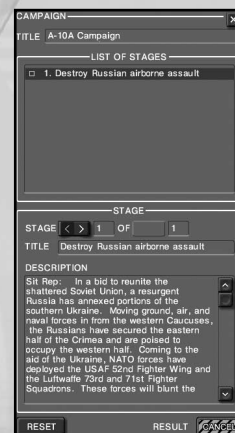
Dank umfangreichen Ressourcenmanagements und der Möglichkeit, eigene Lieblingsmissionen zu erstellen, bietet das Kampagnensystem von "Lock On: Modern Air Combat" ein mitreißendes Gameplay, das Sie direkt in das Cockpit der heißesten Kampfjets unserer Zeit versetzt.

Starten einer Kampagne

Sobald Sie im Hauptmenü auf die Schaltfläche "Kamp" klicken, wird das Kampagnen-Kontrollzentrum angezeigt. Von hier aus können Sie entweder eine neue Kampagne starten oder eine bestehende fortsetzen.

Auf der rechten Seite des Bildschirms befinden sich die Bereiche "Liste" und "Beschreibung". Das Feld "Liste" zeigt alle Kampagnen, die Sie zum Spielen auswählen können. Dazu zählen die Kampagnen, die bereits in Lock On enthalten sind, sowie gespeicherte und neue Kampagnen, die Sie selbst erstellt haben. Um eine Kampagne zum Spielen auszuwählen, klicken Sie einfach mit der Maus darauf. Nachdem Sie eine Kampagne ausgewählt haben, erscheint das erste Briefing im Feld Beschreibung. Diese Beschreibung vermittelt Ihnen den allgemeinen Hintergrund des Konflikts und die Einsatzziele Ihrer speziellen Mission.

Sobald Sie Ihre Kampagne ausgewählt und die Beschreibung gelesen haben, können Sie unten auf die Schaltfläche "OK" klicken, um das Briefing fortzusetzen.



Eine Kampagne spielen

Wenn eine Kampagne geladen wurde, wechselt die linke Seite des Bildschirms und zeigt einige neue Optionen an:

Titel

Zeigt den Namen der ausgewählten Kampagne an.

Operationsphasen

Eine Kampagne besteht aus miteinander verknüpften Missionen. Wenn Sie eine davon abschließen, haben Sie die Wahl, die nächste zu fliegen. Die Liste zeigt Ihre momentane Mission und alle zuvor abgeschlossenen Missionen. Wenn Sie eine Mission abschließen, können Sie sie nicht noch einmal fliegen. Abgeschlossene Missionen werden mit einem Haken markiert.

Beachten Sie, dass Schäden an statischen Objekten in die jeweils nächste Mission übernommen werden. Wenn Sie also beispielsweise eine Brücke in einer frühen Mission zerstören, wird sie auch in späteren Missionen noch zerstört sein.

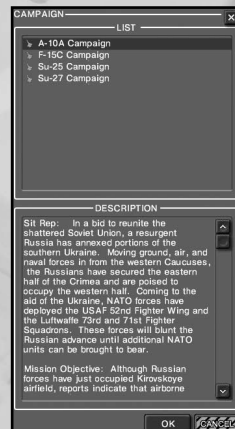
26

Kampagne

Phase

Hier gibt es drei Bereiche:

- **Phase:** Besteht aus Schaltflächen zum Vor- und Zurückblättern, mit denen Sie zwischen aktuellen und abgeschlossenen Missionen wechseln können.
- **Titel:** Dies ist der Name der momentanen Mission. Die Namen sind oft recht anschaulich gewählt.
- **Beschreibung:** Diese Beschreibung Ihrer Mission in Textform informiert Sie über die Gefechtssituation und Ihre Missionsziele. Die Beschreibung Ihres Missionsziels bietet Ihnen wichtige Informationen darüber, was Sie erreichen müssen, um die Mission abzuschließen.

**Reset**

Unten auf dem Bildschirm befindet sich die Schaltfläche "Reset". Wenn Sie eine Kampagne ab der ersten Mission neu beginnen möchten, klicken Sie auf diese Schaltfläche. Alle in dieser Kampagne bereits erzielten Fortschritte werden gelöscht.

Zusätzliche Daten

Zusätzlich zum Bereich Beschreibung können Sie auch weitere Informationen abrufen, indem Sie auf die Schaltfläche "Briefing" klicken, die sich oben auf dem Bildschirm befindet. Darüber hinaus können Sie auch die Funktionen Ihrer Karte benutzen, um Flugrouten besser zu planen, Gefahrenzonen zu erkennen und Zielpunkte anzusehen. Wir empfehlen Ihnen, bei Bodenangriffs-Missionen die Zielpunkte vorher genau zu untersuchen.

Nach der Mission

Wenn Sie die Esc-Taste gedrückt haben, um die Mission zu beenden, erscheint die Nachbesprechung der Mission. Abschussstatistiken und eine chronologische Liste der Ereignisse werden angezeigt. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf die Schaltfläche "Schließen", um die Kampagne fortzusetzen. Sie können nun auf die Schaltfläche "Speichern" klicken, um den Fortschritt Ihrer Kampagne abzuspeichern. Sie können Ihre Kampagne auch unter einem anderen Namen abspeichern, wenn Sie sie separat speichern möchten.

LOGBUCH

Mithilfe des Logbuchs können Sie die Fortschritte Ihres Piloten festhalten. Orden und Beförderungen für erfolgreich abgeschlossene Missionen werden hier angezeigt. Die Missionsstatistik wird aufgezeichnet, wenn Sie landen, ein Missionsziel erreichen oder im Kampf fallen.

Einen Piloten erstellen oder löschen

Entlang der rechten Seite des Bildschirms befindet sich das Feld "Pilot". Hier können Sie Piloten für Ihre Pilotenliste erstellen oder daraus entfernen. Wenn Sie im Editor eine Mission erstellen oder eine Einzelmision auswählen, können Sie hier aus dieser Liste Ihren gewünschten Piloten auswählen.

- **Name:** Der Name Ihres Piloten. Wenn Sie auf den nach unten zeigenden Pfeil klicken, können Sie sich die gesamte Liste ansehen und einen beliebigen anderen Piloten auswählen.
- **Land:** Das Land, dem Ihr Pilot angehört.

Um Piloten zur Liste hinzuzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche "Neu". Nachdem Sie auf die Schaltfläche "Neu" geklickt haben, geben Sie den Namen Ihres Piloten in das entsprechende Feld ein und legen seine oder Ihre Staatsangehörigkeit fest.

Um einen Piloten aus der Liste zu entfernen, wählen Sie den Piloten aus der Namensliste und klicken auf die Schaltfläche "Entf" (Entfernen).

Wenn Sie den Namen oder das Land eines Piloten bearbeiten möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche "Bearb" (Bearbeiten).

Das kleine Briefumschlag-Symbol ("Post") weist Sie darauf hin, dass Sie neue E-Mails bekommen haben. In diesen E-Mails wird Ihnen mitgeteilt, wenn der Pilot befördert wurde oder eine Auszeichnung erhalten hat. Klicken Sie auf das Post-Symbol, um die Mitteilung zu lesen.

Rang und Auszeichnungen

Wenn Ihre Piloten Missionen erfolgreich abschließen und Erfahrung sammeln, werden sie befördert und erhalten Auszeichnungen ihres Heimatlandes. Der Pilotenstatus wird ebenfalls in diesem Feld angezeigt. Ein Pilot kann entweder als "Aktiv" oder "Tot" gelistet werden.

Der Rang und die Auszeichnungen des ausgewählten Piloten werden in den entsprechenden Feldern "Rang" und "Orden" angezeigt.

Allgemeine Statistik

Im Verlauf seiner Karriere fliegt ein Pilot eine Vielzahl von Missionen und erzeugt so verschiedene statistische Daten. Diese Statistiken können im Abschnitt "Allgemeine Statistik" des Logbuchs sortiert und durchgesehen werden.

Es gibt in diesem Bereich zwei Schaltflächen, mit denen Sie zwischen der Allgemeine Statistik und einer Liste der Missionen, die der Pilot geflogen hat, sortieren können, und zwar "Allgemein" und "Filter".



Allgemein

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, sehen Sie eine Liste allgemein aufgelaufener Statistikdaten.

- **Missionen:** Anzahl der geflogenen Missionen.
- **Flugstunden:** Gesamtflugstunden.
- **Tag:** Gesamtflugdauer bei Tag.
- **Nacht:** Gesamtflugdauer bei Nacht.
- **Landungen:** Anzahl erfolgreicher Bodenlandungen.
- **Trägerldg.:** Anzahl erfolgreicher Landungen auf Flugzeugträgern.
- **Luftbetankung:** Anzahl erfolgreicher Luftbetankungen.
- **Abstürze:** Anzahl von Bruchlandungen.
- **Schleudersitz:** Anzahl von Ausstiegen.

Filter

Über die Schaltfläche "Filter" können Sie den Missionstyp filtern, der im Fenster "Missionsprotokoll" angezeigt wird. Mit dieser Funktion sind Sie in der Lage, sich nur die bestimmten Missionstypen anzusehen, die Sie momentan interessieren.

Ende

Mit der Schaltfläche "Ende" können Sie das Logbuch verlassen und zum Hauptmenü zurückkehren.

ENZYKLOPÄDIE

"Lock On: Modern Air Combat" enthält eine umfangreiche Enzyklopädie mit Daten und Bildern aller Waffensysteme, Marineeinheiten, Bodeneinheiten und Flugzeuge, die im Spiel vorkommen. Die Enzyklopädie ist eine äußerst wertvolle Ressource, die zwei wesentliche Zwecke erfüllt. Zunächst können Sie sich mit der Enzyklopädie über die Fähigkeiten der verschiedenen Waffensysteme, Bodeneinheiten und Flugzeuge informieren. Zweitens ermöglichen Ihnen die Bilder, die zu jedem Eintrag gehören, sich mit dem Aussehen der Objekte in der Spielwelt vertraut zu machen, so dass Sie sie in kritischen Situationen schneller visuell identifizieren können.

- **Kategorien:** Das Feld Kategorien enthält drei Auswahlmöglichkeiten, mit denen Sie die Waffensysteme nach ihrer Herkunft sortieren können: "NATO", "Russl." oder "Alle".
- **Typ:** Die Typ-Symbole stellen die verschiedenen Kategorien von Waffensystemen dar, die in "Lock On: Modern Air Combat" vertreten sind. Wählen Sie ein Symbol aus, um nur die Informationen anzeigen zu lassen, die zum jeweiligen Systemtyp gehören.
- **Name:** Das Dropdown-Menü "Name" listet alle Systeme des ausgewählten Waffentyps aus.
- **Beschreibung:** Dieses Textfeld zeigt die wichtigsten Daten des ausgewählten Waffensystems an.
- **Vorschau:** Das Vorschau-Fenster zeigt eine 3D-Ansicht der ausgewählten Waffe. Sie können das Bild mithilfe der Steuerelemente unterhalb des Fensters schwenken und zoomen.
- **Vor/Zrück:** Rechts neben dem Vorschau-Fenster befindet sich ein Vor/Zurück-Schalter, mit dem Sie durch die Systeme blättern können.



EINFACHER RADAR

Da die in Lock On: Modern Air Combat verwendete Kombination aus präzise nachgebildeten Radar- und Waffensystemen sogar für erfahrene Spieler sehr anspruchsvoll sein kann, haben wir ein weniger kompliziertes einfaches Radar-System integriert, mit dessen Hilfe Sie sich auf das wirklich aufregende Element des Spiels konzentrieren können, und zwar den Gegner anzugreifen. Das einfache Radar-System bietet Ihnen eine 360-Grad-Darstellung des Geschehens, die alle verbündeten und feindlichen Einheiten anzeigt. Wenn Sie das einfache Radar zusammen mit den automatischen Erfassungsfunktionen benutzen, können Sie auf einfache Weise eine breite Palette von Zielen identifizieren, anvisieren und angreifen, ohne genaue Kenntnisse über moderne Luftkampfsysteme zu haben.

Anzeige des einfachen Radars

Die Anzeige des einfachen Radars ersetzt die Anzeige des realistischen Radars in allen Flugzeugen außer in der Su-25 Frogfoot. Um das einfache Radar zu aktivieren, wählen Sie im Hauptmenü "Optionen" und wählen dann Schwierigkeit. Das einfache Radar ist immer aktiv, wenn es im Bildschirm "Optionen"/"Schwierigkeit" ausgewählt wurde. Wenn das einfache Radar ausgewählt ist, können Sie während der Mission auch auf das realistische Radar umschalten, indem Sie ALT-I drücken.

Die kreisförmige Anzeige des einfachen Radars zeigt Ihr Flugzeug im unteren Mittelteil des Kreises mit dem Flugzeugsymbol an. Die Anzeige des einfachen Radars erfolgt in der Draufsicht. Ziele, die auf der Anzeige oberhalb Ihres Symbols erscheinen, befinden sich vor Ihnen, Ziele unterhalb Ihres Symbols befinden sich hinter Ihnen. Höheninformationen werden auf der Anzeige des einfachen Radars nicht berücksichtigt.

Um die kreisförmige Anzeige herum befinden sich vier Zahlen. Dies sind:

- **Anzeigemodus** – Oben links
- **Entfernungsskala** – Oben rechts
- **Fluggeschwindigkeit** – Unten links
- **Höhe** – Unten rechts

Der Kurs wird oben in der Mitte der Anzeige dargestellt.

Anzeigemodus

Links oben auf der Anzeige erscheint der momentane Anzeigemodus. Durch Auswahl des Modus können Sie die Zieltypen ausfiltern, die auf der Anzeige erscheinen sollen. Es gibt vier Auswahlmöglichkeiten:

- **Nav:** Wenn Sie den Navigationsmodus auswählen, wird Ihre Flugroute angezeigt, wobei jeder Wegpunkt mit einem Dreieck dargestellt wird. Ein Dreieck, das von einem Kreis umgeben ist, stellt den momentan ausgewählten Wegpunkt dar. Außerdem werden alle Flugplätze mit Flugplatz-Symbolen angezeigt.
- **Air (Luft):** Wählen Sie den Air-Modus, um alle feindlichen und verbündeten Flugzeuge anzeigen zu lassen. Feindflugzeuge werden rot dargestellt, verbündete Flugzeuge blau. Alle Flugzeuge werden als Dreiecke mit einem Strich dargestellt, der Ihre Flugrichtung angibt. Ein ausgefülltes Dreieck

Einfacher Radar

31

stellt Ihr momentan aufgeschaltetes Ziel dar. Nicht aufgeschaltete Flugzeuge erscheinen hohl. Um auf ein Ziel aufzuschalten, können Sie die Tab-Taste verwenden. Außer den Flugzeugen werden auch feindliche und verbündete Flugkörper angezeigt. Ein feindlicher Flugkörper, der auf Sie gerichtet ist, wird mit einem Punkt, der von einem Kreis umgeben ist, angezeigt. Flugkörper, die nicht auf Ihr Flugzeug gerichtet sind, erscheinen als roter oder blauer Punkt.

- **Sur (Boden):** Wenn Sie den Surface-Modus auswählen, werden alle feindlichen und verbündeten Einheiten, einschließlich Boden- und Marineeinheiten, angezeigt. Feindliche Einheiten werden als rote Quadrate dargestellt, verbündete Einheiten als blaue Quadrate. Das aufgeschaltete Ziel ist ein ausgefülltes rotes Quadrat, hohle Quadrate sind nicht aufgeschaltete Ziele. Außer den Flugzeugen werden auch feindliche und verbündete Flugkörper angezeigt. Ein feindlicher Flugkörper, der auf Sie gerichtet ist, wird mit einem Punkt, der von einem Kreis umgeben ist, angezeigt. Flugkörper, die nicht auf Ihr Flugzeug gerichtet sind, erscheinen als roter oder blauer Punkt.
- **All (alle):** In diesem Modus werden alle Boden-, Luft- und Seeinheiten angezeigt.

Auto Lock On

Befehlstasten

Wenn Sie das einfache Radar zusammen mit den folgenden Tasten für die automatischen Erfassungsfunktionen benutzen, können Sie automatisch eine Zielaufschaltung auf feindliche Einheiten herstellen, die auf Ihrem Radar erscheinen. Benutzen Sie die Tab-Taste, um eine Zielaufschaltung auf die nächstgelegene Feindeinheit herzustellen. Mit jedem weiteren Druck auf die Tab-Taste wählen Sie das nächste feindliche Ziel je nach seiner Entfernung aus. Außer der Tab-Taste können die folgenden Tasten benutzt werden:



Nächstgelegenes Luftziel	Rollen
Luftziel in Bildmitte	Alt+Rollen
Nächstes Luftziel	Umschalten+Einfg
Vorheriges Luftziel	Umschalten+Pos1
Nächstgelegenes Bodenziel	Umschalten+Rollen
Bodenziel in Bildmitte	Strg+Num Lock
Nächstes Bodenziel	Umschalten+Ende
Vorheriges Bodenziel	Umschalten+Entf

Zielmarkierung

Wenn Sie automatisch auf ein Ziel aufgeschaltet haben, erscheint in der Spielwelt (nicht auf dem Radar) ein rotes Feld um die Einheit herum. Dieses Feld ist sehr hilfreich, um das momentan aufgeschaltete Ziel visuell zu erfassen.

MISSIONS-EDITOR

Einführung in den Missions-Editor

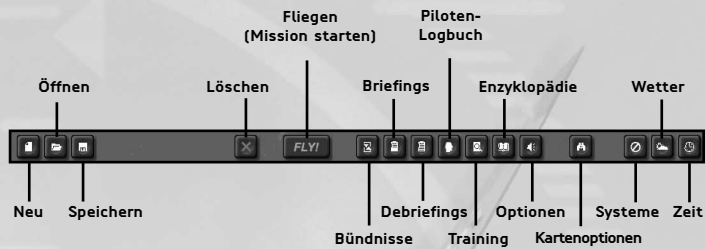
Der Missions-Editor ist eines der Kernelemente von "Lock On: Modern Air Combat". Hier können Sie eigene Missionen und Kampagnen sowie Einzelspieler- und Multiplayer-Spiele erstellen. Darüber hinaus können Sie im Editor Missionen und Videodateien bearbeiten. Zunächst werden die verschiedenen Menüs erläutert, später dann werden die allgemeinen Vorgehensweisen zur Erstellung von Missionen und Kampagnen behandelt.

Menüleiste

MENÜ	MENÜPUNKT	HOTKEY	FUNKTION
Datei	Neu	Strg+N	Erstellen einer neuen Mission.
	Öffnen	Strg+O	Bestehende Mission öffnen.
	Kombinieren	Alt+M	Mit dieser Option können Sie zwei Missionen zu einer kombinieren.
	Speichern	Strg+S	Abspeichern der aktiven Mission auf Festplatte.
	Speichern unter	Strg+Umsch+S	Speichert die Mission unter einem anderen Namen.
	Ende	Esc	Beendet das Programm.
Bearbeiten	Löschen	Entf	Löscht die momentane Auswahl auf der Karte.
	Einstufen	Strg+Umschalten+C	Ordnet die aktive Mission einer Klasse zu und schützt sie mit einem Passwort.
	Einstufung aufheben	Strg+Umschalten+D	Hebt die Klassifizierung der aktiven Mission auf, um Zugriff auf alle Missionsressourcen zu ermöglichen; Passwort erforderlich.
Ansicht	Objekt ausblenden	Strg+H	Ein-/Ausblenden bestimmter Objekte auf der Karte
	Standard	Strg+I	Zeigt die Karte in Standardvergrößerung um die die Halbinsel Krim herum an.
	Zoom +	Strg +	Vergrößert die Karte um den Faktor 2.
	Zoom -	Strg -	Verkleinert die Karte um den Faktor 2.
Einsatz	Briefing	Strg+B	Anzeigen/Bearbeiten des Missionsbriefings.
	Debriefing	Strg+D	Zeigt eine Einsatznachbesprechung an, wenn eine gespeicherte Mission geladen wird.
	Mission starten	Strg+F	Startet die aktuelle Mission.
	Multiplayer	Strg+N	Startet ein Multiplayer-Netzwerkspiel.
	Chat	Strg+M	Chat mit anderen Spielern während eines Multiplayerspiels.
	Video aufzeichnen	Strg+R	Startet die Mission und zeichnet eine Videosequenz auf.
	Video abspielen	Strg+P	Spielt die zuletzt aufgezeichnete Videosequenz ab.
	Video bearbeiten	Strg+V	Startet die Videosequenz zur Bearbeitung.
	AVI aufzeichnen		Wenn Sie ein Video ausgewählt haben, können Sie es mit dieser Option in ein AVI umwandeln.
Anpassen	Endlos		Ausgewähltes Video in Endlosschleife abspielen.
	Systeme	Strg+Umschalten+F	Festlegen bestimmter Ausfälle an Ihrem Flugzeug zu Trainingszwecken.
	Wetter	Strg+Umschalten+W	Festlegen der Wetterbedingungen (Wind, Temperatur, Bewölkung usw.) für die aktive Mission.
	Enzyklopädie	Strg+Umschalten+E	Öffnet die Enzyklopädie.
	Optionen	Strg+Umschalten+O	Öffnet das Optionsmenü.
Info	Über Lock On		Programminfos, Versionsnummer, Copyright.

Standard-Werkzeugleiste

Unter der Menüleiste befindet sich die Standard-Werkzeugleiste mit Schaltflächen für viele häufig benutzte Editorfunktionen.



Neu, Zu und Zoom

Auf der linken Seite ist der Bildschirm in drei Bereiche aufgeteilt: Neu, Zu und Zoom. "Neu" enthält Schaltflächen, mit denen Flugzeuge, Helikopter, Schiffe, SAMs, Radars und andere Objekte im Editor platziert werden können. Unter "Zu" finden Sie Schnelltaben für andere Bereiche des Programms: Editor, Kampagne, Schnelle Kampfplanung und Multiplayer. Mit den Zoomfeldern haben Sie schnellen Zugriff auf die verschiedenen Zoomoptionen.



Statusleiste

Im unteren Bereich des Bildschirms befindet sich die Statusleiste, die folgende Informationen anzeigt: Name der momentan geladenen Mission, aktuelle geographische Koordinaten an der Position des Mauszeigers, wesentliche Daten über die momentan ausgewählte Einheit, wie Kurs und Entfernung.



Umgang mit der Karte

Wenn Sie mit dem Missions-Editor arbeiten, ist es erforderlich, dass Sie die Karte intensiv dazu nutzen, Ziele zu identifizieren, Routen zu planen und Objekte zu platzieren. Solange Sie die Karte benutzen, können Sie:

1. Die Karte in jede Richtung verschieben.
2. Die Karte heran- oder herauszoomen.
3. Koordinaten abbilden.
4. Zwischen den Modi Satellit und Geophysik wechseln.
5. Kartendaten, wie Straßen, Bahnlinien, Einheiten usw. filtern.

Funktion des Mauszeigers

Ihr Mauszeiger wechselt je nach benutztem Modus. Dies sind einige mögliche Varianten des Mauszeigers:

	Standard/Auswahl
	Karte verschieben
	Bearbeiten
	Neue Helikoptergruppe hinzufügen
	Neue Schiffgruppe hinzufügen
	Neue Bodengruppe hinzufügen
	Neues taktisches Objekt hinzufügen
	Neues Missionsziel hinzufügen
	Zoom +
	Zoom -

Karte verschieben

Wenn Sie einen besonderen Bereich sehen möchten, der sich nicht auf dem Bildschirm befindet, können Sie die Karte in die gewünschte Richtung verschieben. Dazu halten Sie einfach die linke Maustaste gedrückt. Der Mauszeiger wechselt in den Verschiebemodus und Sie können die Karte in die gewünschte Richtung bewegen.




















Zoomen

Sie können zoomen, indem Sie auf die Schaltflächen "Zoom +" oder "Zoom -" auf der Planungs-Werkzeugleiste klicken oder indem Sie Ihr Mausexplorer benutzen, sofern Ihre Maus eines hat. Um einen bestimmten Bereich auf Fenstergröße zu

vergrößern, stellen Sie zunächst sicher, dass die Zoom-Option aktiviert ist und drücken Sie dann die linke Maustaste und ziehen Sie einen rechteckigen Bereich auf der Karte. Lassen Sie die Maustaste los, um den Zoomvorgang durchzuführen. Der "Zoom +"-Modus bleibt so lange aktiv, bis er abgeschaltet wird. Sie können also nacheinander mehrfach zoomen. Um den Modus abzuschalten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche "Zoom -".

Mit Objekten arbeiten

Wenn Sie bestehende Missionen planen oder neue erstellen, müssen Sie Flugzeuge, Schiffe, SAM-Systeme und eventuell auch statische Objekte platzieren und Routen für die Einheiten festlegen. In unserer Terminologie handelt sich bei diesen zuvor genannten Elementen um Objekte. Einige davon sind aktive Objekte, andere Objekte hingegen sind statisch. Aktive Objekte verfügen über bestimmte Stufen künstlicher Intelligenz und besonderes Verhalten. Sie werden durch ein eigenes Symbol gekennzeichnet, das vom momentanen Kartenmaßstab unabhängig ist. Dies sind alle auf der Karte verwendeten Symbole:

	Flugzeug
	Helikopter
	Bodeneinheit
	Flugplatz
	"Take-off"-Wegpunkt
	Lande-Wegpunkt
	Alarmstart-Abfangpunkt. Dies ist der einzige Wegpunkt eines Alarmstart-Einsatzes.
	Wendepunkt einer nicht ausgewählten Route. Ein solcher Wegpunkt wird immer in der Farbe des Landes angezeigt, dem das Flugzeug gehört.
	Wendepunkt der ausgewählten Route. Die Zahl zeigt die Nummer in der Wegpunktfolgenfolge an.
	Besondere, mit diesem Wegpunkt verknüpfte Aktion (Raketenangriff, Start einer CAP-Position). Die Zahl zeigt die Nummer in der Wegpunktfolgenfolge an.
	Schiff
	Frühwarn-Radarstation
	Verfolgungsradar eines SAM-Systems
	Suchradar eines SAM-Systems
	SAM-Stellung
	AAA- oder SAM-System, in dem sowohl Radar als auch Starter/Geschütze untergebracht sind
	Tragbarer SAM-Werfer (Igla, Stinger usw.)
	Statisches Objekt
	Primärziel

Wenn Sie mit Objekten auf der Karte arbeiten, können Sie:

- Ein Einzelobjekt oder eine Gruppe von Objekten auswählen.
- Eine Gruppe von Objekten bewegen oder löschen.
- Objekte ein- oder ausblenden.
- Vorgenommene Änderungen rückgängig machen.

Objekte auswählen

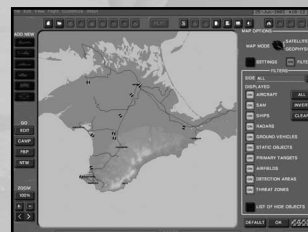
Um ein einzelnes Objekt auszuwählen, muss der Bearbeiten-Mauszeiger aktiv sein. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf das Objekt. Das ausgewählte Objekt wird in der Auswahlfarbe (Standardfarbe ist gelb) markiert. Auf dem Bildschirm erscheinen die entsprechenden Informationen über die Eigenschaften des Objekts (wie zum Beispiel das Land, zu dem es gehört, Objekttyp, Orientierung, Erfahrung usw.). Um ein Flugzeug, eine See- oder eine Bodeneinheit und die dazugehörige Route auszuwählen, klicken Sie auf einen der jeweiligen Wegpunkte. Dabei werden alle Wegpunkte vergrößert und ihre Nummer in der Reihenfolge der Route angezeigt. Darüber hinaus wechselt die Farbe des aktuellen Wegpunkts und der Segmente der ausgewählten Route nach Gelb. Wenn Sie die Auswahl eines einzelnen Objekts aufheben möchten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine beliebige Stelle auf der Karte, an der sich keine Objekte befinden, oder wählen Sie ein anderes Objekt aus.

Objekte bewegen und löschen

Um ein einzelnes Objekt oder eine Gruppe ausgewählter Objekte zu bewegen, platzieren Sie den Mauszeiger auf dieses Objekt oder ein Objekt in der Gruppe, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen das Objekt oder die gesamte Gruppe an den neuen Ort auf der Karte. Lassen Sie dann die Maustaste los. Um ein ausgewähltes Objekt oder eine Gruppe von Objekten zu löschen, klicken Sie auf dem Bildschirm auf die Schaltfläche "Entf" (Entfernen) oder drücken die Entfernen-Taste (Entf) auf Ihrer Tastatur. Wenn Sie Wegpunkte löschen (mit der Schaltfläche "Entf" (Entfernen) im Menü "Planung Luftverbände"), werden die übrigen Wegpunkte der Route automatisch neu nummeriert.

Objekte ausblenden

Um ein einzelnes Objekt oder eine Gruppe ausgewählter Objekte auszublenden, klicken Sie im Planungs-Fenster auf die Schaltfläche "Ausb" (Ausblenden). Die Symbole der ausgewählten Objekte verschwinden von der Karte, zusammen mit den Objekten, die sie bezeichnen. Beachten Sie, dass wenn Sie versuchen, einen Wegpunkt einer Route auszublenden, die gesamte Route ausgeblendet wird. Unter Kartenoptionen können Sie alle Einheiten eines bestimmten Typs auswählen und ausblenden und auch Bedrohungs- und Erfassungszonen ausblenden. Öffnen Sie die Kartenoptionen, indem Sie die Schaltfläche "Kartenoptionen" in der Standard-Werkzeugleiste auswählen. Öffnen Sie das Filter-Menü mit der Schaltfläche "Filter". Sie haben die Möglichkeit, "Alle", "Rotes Bündnis", "Blaues Bündnis" oder "Mein Flugzeug" auszublenden. Benutzen Sie dieses Feld, um die Seite auszuwählen, deren Objekte



Sie ausblenden oder darstellen möchten. Zusätzlich zu diesen Optionen können Sie einzelne Einheiten ausblenden, indem Sie die entsprechende Einheiten-Schaltfläche auswählen. Dies sind im Einzelnen Flugzeug, SAM, Schiffe, Radars, Bodenfahrzeuge, Feste Objekte, Primärziele, Flugfelder, Überwachungsbereiche (Überwachungsber.) und Gefahrenzonen. Sie können sich die gesamte Liste der momentan in der Mission ausgeblendeten Einheiten anzeigen lassen, indem Sie auf "Ausgeblendete Objekte" klicken. Diese Option ermöglicht Ihnen, eine Sortierung nach Einheitentyp vorzunehmen und Einheiten innerhalb der Liste anzuzeigen oder auszublenden, indem Sie die Schaltflächen "Zeigen" und "Ausbl." (Ausblenden) benutzen.

Objektvorschau

Wenn Sie sich ein bestimmtes Objekt in 3D ansehen oder eine Beschreibung seiner wichtigsten Spezifikationen anzeigen lassen möchten, wählen Sie das Objekt in der Enzyklopädie aus, indem Sie das entsprechende Symbol in der Standard-Werkzeugleiste benutzen.

Systemausfälle simulieren

Im Kampf kann Ihr Flugzeug durch einen Raketen- oder Geschosstreffer beschädigt werden. Damit Sie auf eine solche Situation vorbereitet sind und das Flugzeug auch dann fliegen können, wenn einige Bordsysteme ausgefallen sind, erlaubt Ihnen das Programm, Systemausfälle zu simulieren. Wählen Sie in der Standard-Werkzeugleiste die Schaltfläche "System" aus und geben Sie im Fenster die Ausfälle an, die das Programm simulieren soll. Bestimmen Sie den exakten Zeitpunkt des jeweiligen Ausfalls, den Sie üben möchten oder den Zeitrahmen (TPF – Time Between Failures), wenn Sie Ausfälle simulieren möchten, die nicht zu einem exakten Zeitpunkt stattfinden sondern innerhalb des festgelegten Zeitraums. Wenn Sie beispielsweise im Feld "Innerh." ("Innerhalb") für das Radar 00:30 einstellen, wird Ihr Radar innerhalb der nächsten 30 Minuten ausfallen. Wenn Sie jedoch im Feld "Nach" 11:30 einstellen, können Sie sich darauf verlassen, dass der Ausfall exakt 11 Minuten und 30 Sekunden nach dem Abheben eintreten wird. Wenn Sie unter "Nach" eine Ausfallzeit einstellen, hat diese Priorität über die Einstellung unter "Innerh." ("Innerhalb"). Sie haben außerdem die Möglichkeit, die Ausfälle zufällig stattfinden zu lassen, indem Sie die Schaltfläche "Zufall" unten im unteren Bereich des Fensters System benutzen. Darüber hinaus können Sie die Wahrscheinlichkeit der Ausfälle beeinflussen, indem Sie den Schieberegler "Wahrscheinlichkeit" verstellen. Die Wahrscheinlichkeit kann zwischen 0% (nie) und 100% (sicherer Ausfall) eingestellt werden.



Dies sind die möglichen Systemausfälle:

- **ACS:** Ein Ausfall des automatischen Steuerungssystems (Automatic Control System =ACS) veranlasst das Flugsteuerungssystem des Flugzeugs dazu, auf "proportionale Steuerung" umzuschalten, bei dem ein Steuersignal des Sticks eine proportionale Bewegung der jeweiligen Steuerflächen bewirkt.

Der AOA-Limiter (Angle of Attack) und der G-Limiter werden abgeschaltet. Dennoch gewinnt das Flugzeug in dieser Situation einen gewissen Grad an Stabilität hinzu, ganz im Gegensatz zur Direktsteuerung, wenn man ein Cobra-Manöver fliegt. Wenn das ACS ausfällt, dürfen Sie nur sehr sanfte Steuerbewegungen ausführen, um zu hohe Anstellwinkel und G-Kräfte zu vermeiden. Verlassen Sie sich ebenfalls nicht auf den Autopiloten, da auch er wirkungslos ist.

- **Autopilot:** Ein Ausfall des Autopiloten führt dazu, dass das Flugzeug nicht in der Lage ist, der voreingestellten Flugroute zu folgen oder bei Höhenstabilisierung die vorgegebene Höhe zu halten.
- **Radar:** Bei einem Ausfall des Radars kann Ihr Flugzeug nicht mehr aktiv mit den Radarsystemen Zhuk-27 bzw. Miich-33 nach Zielen suchen. Allerdings verfügen Sie noch über das EOS.
- **EOS:** Wenn das Elektrooptische System ausfällt, kann Ihr Flugzeug nicht mehr passiv nach Feindobjekten suchen.
- **MLWS:** Wenn das Raketenwarnsystem (Missile Launch Warning System) ausfällt, bekommen Sie keinerlei Warnungen mehr über Flugkörper, die in Ihre Richtung abgefeuert wurden.
- **RWS:** Fällt das Radarwarnsystem (Radar Warning System) aus, bekommen Sie keinerlei Warnungen mehr, wenn Ihr Flugzeug von feindlichem Radar erfasst wird.
- **Hydro:** Ein Ausfall des hydraulischen Systems beeinträchtigt die Steuerbarkeit Ihres Flugzeugs und kann es unkontrollierbar werden lassen. Wenn das Hydrauliksystem ausfällt, sollten Sie Rollwinkel von 30 Grad sowie Anstellwinkel von +/- 20 Grad vermeiden.
- **TW LINKS:** Wenn ein Triebwerk ausfällt, können Sie Ihren Flug immer noch fortsetzen. Wenn beide Triebwerke direkt vor einem verbündeten Flugplatz ausfallen, können Sie versuchen, Ihr Flugzeug zu landen. Andernfalls sollten Sie lieber aussteigen!
- **TW RICHTS:** Wenn ein Triebwerk ausfällt, können Sie Ihren Flug immer noch fortsetzen. Wenn beide Triebwerke direkt vor einem verbündeten Flugplatz ausfallen, können Sie versuchen Ihr Flugzeug zu landen. Andernfalls sollten Sie lieber aussteigen!
- **Helm:** Wenn das Helm-Erfassungssystem (Helmet Mounted Target Designator (HMTD)) ausfällt, können Sie den Helm-Modus nicht mehr benutzen.
- **HUD:** Bei einem Ausfall des Head Up Displays werden keinerlei Daten mehr auf dem Bildschirm des HUD angezeigt. Sie können das Flugzeug aber immer noch mithilfe der Instrumente fliegen.
- **MFD:** Fällt die Multifunktionsanzeige (Multi Function Display) aus, werden keine Daten mehr auf dem Bildschirm angezeigt.
- **ECM:** Bei Schäden am ECM-System können Sie keine aktive Signalstörung mit den ECM-Bordsystemen und/oder externen ECM-Systemen durchführen.

Missionen

Missionen laden und speichern

Um eine Mission zu laden, wählen Sie "Datei" und dann "Öffnen". Wählen Sie die gewünschte Mission aus der Liste. Das Textfeld in der Mitte des Bildschirms zeigt das Missionsbriefing sowie Geheimdienstinformationen. Wenn Sie die gewünschte Mission gefunden haben, laden Sie sie in den Missions-Editor, indem Sie auf die Schaltfläche "Karte" klicken. Falls Sie bereits mit der Mission vertraut sind und sich die Karte nicht mehr ansehen brauchen, können Sie die Mission sofort starten, indem Sie auf die Schaltfläche "Fliegen" klicken. Beachten Sie: Wenn Sie versuchen eine Mission zu laden, während Sie noch eine andere bearbeiten, wird Sie der Missions-Editor auffordern, die aktive Mission zu speichern. Sobald Sie mit der Planung der Mission fertig sind, sollten Sie sie speichern. Um die aktive Mission unter demselben Namen zu speichern, wählen Sie "Datei" und dann "Speichern". Um die Mission unter einem anderen Namen zu speichern, wählen Sie "Datei" und dann "Speichern unter". Dadurch wird ein Dialogfeld aktiviert, in dem Sie einen neuen Dateinamen für die aktive Mission angeben müssen. Um den Speichervorgang abzuschließen, klicken Sie auf "OK".

Missionsbriefings

Um den Bildschirm "Briefing" aufzurufen, wählen Sie die Schaltfläche "Briefing", die sich in der Standard-Werkzeugleiste oben auf dem Bildschirm unter der Option "Einsatz" befindet. Wenn Sie eine Mission laden, die Ihnen unbekannt ist, sollten Sie sich zunächst die Missionsbeschreibung sowie wichtige Geheimdienstinformationen ansehen. Außerdem werden hier Informationen über die Bewaffnung, ein Wetterbericht und die Startzeit für die Mission angezeigt. Darüber hinaus enthält dieser Bereich Informationen über feindliche Streitkräfte und verfügbare Ressourcen. Wenn Sie die Informationen des Briefings verstanden haben, sollten Sie Ihre Aufmerksamkeit auf die Karte richten. Die Karte zeigt Ihnen die Ziele, die Sie angreifen oder verteidigen müssen. Ziele, die angegriffen werden müssen (SAM-Stellungen, Schiffe, Gebäude, Landfahrzeuge usw.) sind immer durch rote Flaggen und/oder nummerierte Dreiecke gekennzeichnet. Sobald Sie fertig sind, klicken Sie auf "OK", damit alle Änderungen übernommen werden.



Videos (Demo-Missionen)

Wenn Sie eine Mission aufzeichnen möchten, wählen Sie "Einsatz" und dann "Video aufzeichnen" (Strg+R) anstelle von "Fliegen". Am Ende der Mission werden Sie aufgefordert, das Video zu speichern. Wenn Sie dies tun, wird das Video in den Editor geladen. Sie können sich im Editor die Objektinformationen ansehen, diese aber nicht wie in einer normalen Mission verändern (da es nur eine Aufzeichnung ist). Wenn Sie die Aufzeichnung mit Sprachaufnahmen versehen möchten, benutzen Sie ein Mikrofon, wählen im Flug-Menü die Option "Video bearbeiten" und halten die Taste 0 (null) gedrückt, während Sie in das Mikrofon sprechen. Sie können so lange und in so vielen Segmenten sprechen, wie Sie möchten. Alle Videodateien, die mit der Funktion "Video aufzeichnen" aufgezeichnet wurden, können nur innerhalb von "Lock On: Modern Air Combat" wiedergegeben werden, das heißt, sie lassen sich nicht über eine externe Anwendung oder einen Player

anzeigen. Wenn Sie jedoch im Flug-Menü die Funktion "AVI aufzeichnen" verwenden, können Sie Ihre Videos im AVI-Format aufzeichnen. Das AVI-Format erlaubt Ihnen, das Video auch mit einem externen Player anzeigen zu lassen, der von "Lock On: Modern Air Combat" unabhängig ist.

Video abspielen

Wenn Sie eine Videodatei in den Editor geladen haben und sie sich ansehen möchten, wählen Sie "Flug" und dann "Video abspielen". Wenn Sie "Fliegen" wählen, fliegen Sie die Mission anstatt sie sich anzusehen. Für die Betrachtung des Videos können Sie jede beliebige Kameraperspektive wählen. Die Kameraperspektiven, die Sie in der ursprünglichen Aufzeichnung verwendet haben, werden ebenfalls mit aufgezeichnet. Sie können bei der Wiedergabe eines Videos jederzeit die Kontrolle über das Flugzeug übernehmen (sofern es sich um ein Flugzeug handelt, das vom Spieler geflogen werden kann), indem Sie die Esc-Taste drücken.

Videobearbeitung

Wenn Sie die in einem Video verwendeten Kameraperspektiven ändern möchten, wählen Sie "Flug" und dann "Video bearbeiten" (Strg+V). Dadurch wird das Video gestartet und dabei alle neuen Kameraperspektiven, die Sie auswählen, aufgezeichnet.

Einsatzaufgaben verstehen

Jedem aktiven Boden-, See- oder Luftobjekt, das an der Mission beteiligt ist, wird eine bestimmte Aufgabe zugewiesen, die sie mit einem gewissen Grad an "künstlicher Intelligenz" ausführt. Es gibt außerdem auch statische Bodenobjekte, die sich nicht bewegen und auch nicht über eigene Logik verfügen. Allerdings dienen sie als potenzielle Ziele, die es anzugreifen oder zu verteidigen gilt. Der Hauptunterschied zwischen einem Flugzeug und anderen aktiven Objekten besteht darin, dass Sie eine bestimmte Einsatzaufgabe festlegen können (und müssen), die das Flugzeug ausführen wird (Sie sollten dazu den Flugplan erstellen, die Bewaffnung und Treibstoffmenge auswählen und die Ziele zuweisen). "Lock On: Modern Air Combat" erlaubt Ihnen, die Erfahrung sowohl der Piloten oder Flugzeugbesatzungen als auch der Besatzungen der SAM-Systeme, Schiffe oder Bodeneinheiten festzulegen. Die jeweiligen Fähigkeitsstufen, die für ein Objekt festgelegt werden, wirken sich auf seine Taktik aus. Sie können für jedes aktive Objekt eine der folgenden Fähigkeitsstufen auswählen: Durchschnitt, Gut, Hoch oder Exzellente. Insgesamt gilt, dass mit jeweils höherer Fähigkeitsstufe die Reaktionszeit des Objekts kürzer ist, das Objekt weniger Zeit benötigt, um eine Entscheidung zu fällen und die Zielgenauigkeit höher ist. Im Folgenden sind die Einsatzaufgaben beschrieben, die Flugzeugen zugewiesen werden können. Selbstverständlich können einige spezielle Einsatzaufgaben nur bestimmten Flugzeugtypen zugeteilt werden. So wäre es sehr seltsam, wenn man einer Su-25 einen Abfangeneinsatz oder einer AWACS-Maschine einen Bombenangriff zuweisen würde.

Beobachtung

Neue Flugzeuge, die einer Mission hinzugefügt werden, verfügen zunächst über keine spezielle Aufgabe. Dementsprechend sind sie mit keinerlei Bewaffnung ausgerüstet, außer vielleicht mit einer Bordkanone. Solche Flugzeuge nehmen

nicht an aktiven Handlungen gegen feindliche Flugzeuge oder Bodeninstallationen teil und folgen einfach der Route. Wenn es zu Angriffen von feindlichen Einheiten kommt, versuchen sie diesen auszuweichen.

Abfangjagd

Bei dieser Defensivtaktik muss das Flugzeug eine aktive Suche nach anfliegenden Feindflugzeugen durchführen und/oder Zieldaten von Radarstationen am Boden oder in der Luft aufnehmen. Diese Art Einsatzaufgabe ist für groß angelegte Verteidigungsmaßnahmen und aktive Patrouillen vorgesehen. Sie sollten sie nicht zur Verteidigung eines kleinen Gebiets oder einer Installation vor Ort verwenden. Bei der Feindverfolgung kann ein Abfangjäger weit von seiner geplanten Route abweichen, wobei das eigentlich zu verteidigende Gebiet schutzlos zurückgelassen wird.

Jägerpatrouille

Die Jägerpatrouille-Mission ist ein Einsatz, bei dem der Luftraum nach feindlichen Jägern oder anderen Flugzeugtypen abgesucht wird. Das Hauptziel eines Jagdvorstoßes ist die Erlangung der Luftüberlegenheit, um die uneingeschränkte Nutzung des Luftraums durch eigene Flugzeuge sicherzustellen. Da die an einem Jagdvorstoß beteiligten Flugzeuge unter Umständen in beträchtlicher Entfernung zu ihrem Stützpunkt operieren und in längere Gefechte verwickelt sein können, ist der Treibstoffvorrat ein entscheidender Faktor. Einige Flugzeuge können zusätzliche externe Treibstofftanks mitführen.

CAP (Combat Air Patrol)

Bei einer bewaffneten Luftraumüberwachung (CAP) fliegen die Maschinen ein großes, rechteckiges Patrouillenmuster ab, wobei sie einer vorgegebenen Route folgen, um ein Gebiet vor feindlichen Flugzeugen zu schützen. Bei diesem Aufgabentyp kommt es nicht darauf an, feindliche Bodenziele zu entdecken und zu zerstören. Außerdem wird von der geplanten Route nicht stark abgewichen, falls Flugzeuge abgefangen werden müssen. Bedenken Sie, dass Ihnen eine in großer Höhe geflogene bewaffnete Luftraumüberwachung niedrig geflogene Bodenangriffe erleichtern. Ein kombiniertes Hoch/Tief-"Sandwich" ist die ausgewogenste CAP-Einsatzform. Der wichtigste Faktor bei Luftraumpatrouillen ist der mitgeführte Treibstoff, der die Entfernung und Dauer der CAP begrenzt. Alle KI-Flugzeuge in "Lock On: Modern Air Combat" brechen ihre Patrouille ab und kehren auf direktem Weg zu ihrer Basis zurück, sobald ihr Treibstoff bis auf das für den Rückflug benötigte Minimum verbraucht ist.

Alarmstart (Ground Alert Intercept)

Wenn Sie an einer GAI-Mission teilnehmen, befindet sich das Flugzeug mit aufgewärmten Triebwerken auf der Runway in Alarmbereitschaft. Sobald AWACS- oder andere Zieldaten eintreffen, hebt das Flugzeug ab und fliegt einen unterstützenden Abfangeinsatz. Bei "Lock On: Modern Air Combat" können GAI-Einsätze nur KI-Flugzeugen zugewiesen werden. Wenn der Feind mit mehreren Flugzeugen angreift, heben die in GAI-Bereitschaft stehenden Flugzeuge nacheinander ab und fangen jeweils ein Feindflugzeug ab. Wenn Sie eine Mission dieses Typs planen, müssen Sie keine Wegpunkte und Aktionspunkte festlegen. Sie müssen lediglich den "Take-off"-Wegpunkt bestimmen und diesen als GAI-Station deklarieren. Beachten Sie, dass wenn Sie einen GAI-Einsatz planen, die Flugzeuge in Alarmbereitschaft erst auf der Runway erscheinen, sobald Zieldaten vorhanden sind.

Eskorte

Diese Aufgabe wird Jägern zugewiesen. Dabei werden alliierte Flugzeuge (Transportflugzeuge, Bomber oder Angriffsflugzeuge) eskortiert und in einem Luftkorridor entlang des Flugweges gegen mögliche Angriffe von Feindflugzeugen verteidigt. Die eskortierenden Jäger sollten die Feindmaschinen nicht in Luftkämpfe verwickeln, wenn diese sich nicht nähern und kein Angriffsverhalten zeigen.

Anti-Radar

Bei dieser Einsatzaufgabe werden in einem bestimmten Gebiet feindliche Frühwarn-Radaranlagen und SAM-Stellungen gesucht und diese mit Antiradar-Flugkörpern angegriffen und zerstört. Beachten Sie, dass Sie keine Luft-Boden-Flugkörper zur Antiradar-Bekämpfung gegen Luftziele (wie zum Beispiel AWACS-Flugzeuge) einsetzen können, da Antiradar-Flugkörper nicht auf die Verfolgung schneller, beweglicher Ziele ausgelegt sind.

Anti-Schiff-Angriff

Bei diesem Einsatz werden in einem bestimmten Gebiet aktiv feindliche Schiffe gesucht und diese angegriffen und zerstört. Dazu sollten Sie Antischiffs-Flugkörper benutzen.

Präzisionsschlag

Bei der Präzisionsschlag-Mission werden in einem bestimmten Gebiet aktiv feindliche Boden- und Oberflächenziele gesucht und diese mit Präzisions- oder Marschflugkörpern angegriffen und zerstört. Neben diesen Waffen kann das Flugzeug zur Durchführung eines Präzisionsangriffs gelenkte Bomben der Typen KAB-500, KAB-1500 oder vergleichbare westliche Pendanten mitführen.

Bodenangriff

Dieser Einsatz besteht aus der aktiven Suche nach feindlichen Bodenzielen (z. B. Fabriken, Bahnhöfe und Flugplätze) sowie ihrer Zerstörung mit Bomben. Bei diesem Missionstyp werden in der Regel un gelenkte Bomben zwischen 250 und 1500 kg verwendet. Außerdem kann das Flugzeug die Ziele auch mit un gelenkten Raketen zerstören.

CAS (Close Air Support)

Bei der Luftnahunterstützung werden aktiv feindliche Bodenziele auf dem Gefechtsfeld gesucht und zerstört. Hierbei steht die absolute Genauigkeit bei der Durchführung der Angriffe nicht an oberster Stelle. Normalerweise werden bei Missionen dieses Typs un gelenkte Raketen und un gelenkte Bomben verwendet. Die Bodenangriffsflugzeuge Su-25 und A-10 sind für die Luftnahunterstützung am besten geeignet, auch wenn Flugzeuge wie Su-27, MiG-29, MiG-27 und F-18 ebenfalls erfolgreich für diese Aufgabe eingesetzt werden können.

AWACS (Airborne Warning And Control System)

Diese Aufgabe kann nur dem AWACS-Flugzeug A-50 oder der amerikanischen E-3A zugewiesen werden. Die AWACS-Maschine fliegt eine geplante gerade oder kreisförmige Route ab und warnt alliierte Flugzeuge, SAM-Stellungen und Schiffe, falls feindliche Flugzeuge aufgespürt werden. Einige SAM-Systeme sind sogar in der Lage, Zieldaten direkt vom AWACS zu empfangen, wenn ihre eigenen Zielerfassungs-Radarsysteme zerstört wurden.

Schritte bei der Erstellung einer Mission

Die Möglichkeit neue Missionen zu erstellen gehört zu den wichtigeren Funktionen des Missions-Editors. Mit seiner Hilfe können Sie praktisch jede Gefechtssituation simulieren und die Mission selbst durchführen oder sie an Ihre Freunde oder die ganze Welt über das Internet weitergeben. Wenn Sie Ihre Mission anderen Spielern geben möchten, können Sie deren verfügbare Ressourcen begrenzen und Informationen über feindliche Objekte ausblenden. Wir empfehlen Ihnen, bei der Gestaltung neuer Missionen die im Folgenden erläuterten allgemeinen Regeln zu beachten.

Flugzeuge hinzufügen

Beginnen wir mit einer Gruppe aus zwei Su-27. Wählen Sie im Menü "Datei" die Option "Neu" (Strg+N). Da noch keine Seiten festgelegt wurden, öffnet sich das Fenster "Bündnisse" auf der rechten Seite des Bildschirms. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um Russland, die Ukraine, die Türkei und die USA zu zwei Teams zusammenzustellen. Sie müssen nicht alle vier Nationen zuordnen, es reicht auch, jedem Team nur eine Nation zuzuweisen. Ordnen Sie für dieses Beispiel Russland und die Türkei der ersten Gruppe und die Ukraine und die USA der zweiten Gruppe zu. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf "OK". Wählen Sie als nächstes die Startzeit für die Mission aus, indem Sie sie in das Feld "Allgemeine Daten" eingeben, das sich oben im Bündnis-Menü befindet. Geben Sie hier die Startzeit ein oder lassen Sie die vorgegebene Zeit stehen, wenn Sie möchten. Die Zeit wird in der militärischen Ausdrucksweise angegeben (3 Uhr nachmittags ist 15:00). Das erste Feld gibt den Tag an, das zweite die Stunde. Das letzte Feld steht für die Minuten. Klicken Sie nun auf der linken Bildschirmseite auf die Schaltfläche "Neue Flugzeuggruppe" hinzufügen. Nun erscheint das Fenster "Planung Luftverbände". Sie müssen erst eine Einheit auf der Karte platzieren, bevor Sie mit dem Fenster "Planung Luftverbände" arbeiten können. Klicken Sie dazu auf einen beliebigen Punkt auf der Karte, an dem Ihr Flugzeug platziert werden soll. Klicken Sie in das Feld Gruppe und ändern Sie den Namen dieses Einsatzes auf "CAP 1", indem Sie ihn in das Feld eingeben. Wählen Sie als Land die Ukraine. Wählen Sie aus dem Pull-down-Menü "Aufgabe" ("Aufg") "CAP" (Combat Air Patrol = Bewaffnete Luftraumüberwachung). Damit alle Änderungen wirksam werden, müssen Sie die OK-Taste benutzen. Wählen Sie als Flugzeugmuster die Su-27. Im Feld für den Pilotennamen steht nun "Pilot 1". Legen Sie dieses Flugzeug als dasjenige fest, das Sie fliegen möchten, indem Sie im Drop-down-Menü "Erfahrung" ("Erf.") direkt unter dem Namensfeld "Spieler" auswählen. Fügen Sie ein zweites Flugzeug hinzu, indem Sie die Zahl im zweiten Feld neben Pilot auf 2 erhöhen. Stellen Sie dann die Fähigkeitsstufe für den KI-Flügelmann von "Hoch" auf "Durchschnittlich". Denken Sie daran, um von einem Flugzeug zu einem anderen zu wechseln, benutzen Sie das Feld "Pilot". Wenn Sie die Zahl im Feld "Von" ("V.") ändern, erhöhen oder verringern Sie die Anzahl der Flugzeuge für diesen Einsatz.

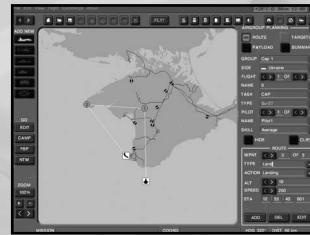
Sie haben nun eine Gruppe aus zwei Su-27. Wenn Sie einem Luftverband weitere Staffeln hinzufügen möchten, benutzen Sie das letzte der Felder "Rotte # v. #". Das erste Ziffernfeld ermöglicht Ihnen, einen Blick auf die verschiedenen Staffeln



zu werfen. Die Staffeln können verschiedene Einsatzaufgaben haben, solange sie zum Einsatztyp des Luftverbands passen.

Erstellen einer Route

Am unteren Rand des Fensters Planung Luftverbände sehen Sie einen Bereich "Route". Erstellen Sie eine Flugroute, indem Sie auf die Karte klicken, nachdem Sie den Einsatz ausgewählt haben. Jeder Punkt, auf den Sie klicken, wird ein Wegpunkt des ausgewählten Einsatzes. Wenn Sie einen Wegpunkt verschieben möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche "Bearbeiten" ("Bearb"), klicken auf den Wegpunkt und ziehen ihn an den gewünschten neuen Ort. Sie können den ausgewählten Wegpunkt löschen, indem Sie im Menü "Planung Luftverbände" auf die Schaltfläche "Entfernen" ("Entf") klicken oder die Entf-Taste drücken.



In unserem Beispiel erstellen wir eine CAP-Mission (bewaffnete Luftraumüberwachung). Wegpunkt 0 ist die Position der Einheit, die Sie platziert haben. Unabhängig davon, wo Sie diese Einheit platziert haben, klicken Sie nun genau in die Mitte der Karte und erstellen dort Wegpunkt 1. Erstellen Sie Wegpunkt 2 in östlicher Richtung, entlang der rechten Seite der Karte. Platzieren Sie den letzten Wegpunkt 3 auf einen beliebigen Flugplatz. Wählen Sie im Route-Menü Wegpunkt 0 aus, indem Sie die Pfeile neben dem Wegpunkt-Feld benutzen. Legen Sie als Aktion Wendepunkt fest. Stellen Sie die Höhe auf 5.000 m und die Fluggeschwindigkeit auf 700 km/h.

Wählen Sie als nächsten Wegpunkt 1. Als Aktion legen Sie "Schleife beginnen" fest. Stellen Sie die Höhe und die Fluggeschwindigkeit wie gewünscht ein. Gehen Sie zum nächsten Wegpunkt und legen Sie als Aktion "Schleife beenden" fest. Zum Schluss gehen Sie zum letzten Wegpunkt und legen als Aktion "Landen" fest.

Nun erstellen Sie mithilfe dieser Schritte einen Jägerpatrouille-Einsatz für Maschinen des Typs Mig-23. Damit Sie sie leicht finden können, achten Sie darauf, dass sich Ihre Wegpunkte etwa zur selben Zeit schneiden. Überprüfen Sie die ETA im Untermenü "Planung Luftverbände", "Route", um ein genaues Timing der Wegpunkte zu erreichen. Vergessen Sie nicht, die Maschinen mit entsprechender Bewaffnung zu versehen, es sei denn, Sie wollen sie als fliegende Zielscheiben losschicken. Die Zuordnung der Nutzlasten wird im folgenden Abschnitt behandelt.

Wenn die Mission beginnt, startet die Gruppe bei Wegpunkt 0. Nachdem sie nach Wegpunkt 1 geflogen ist, fliegt sie in angegebener Geschwindigkeit und Höhe nach Wegpunkt 2, bis der Treibstoff knapp wird. Dann wird die Gruppe in Richtung Wegpunkt 3 abdrehen und landen. Um die Mission zu starten, klicken Sie oben auf dem Bildschirm auf die Schaltfläche "Fliegen". Sie werden gefragt, ob Sie diese Mission speichern möchten.

Nutzlast zuteilen

Klicken Sie auf oben im Fenster "Planung Luftverbände" auf die Schaltfläche "Zuladung", um die Nutzlasten für die Gruppe zuzuweisen. Wählen Sie den Namen des gewünschten Waffenpakets aus dem Pull-down-Menü "Name" und wählen Sie die Treibstoffmenge durch Verschieben des Treibstoff-Reglers. Die gesamte

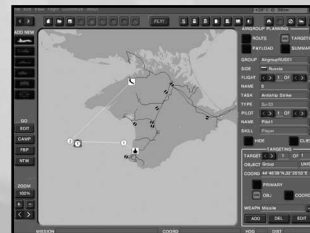
Waffenzuladung wird im Fenster "Zuladung" dargestellt. Das Gewicht des Treibstoffs und der Waffen wird berechnet und neben dem maximalen Startgewicht angezeigt. Wenn Sie das maximale Startgewicht überschreiten, müssen Sie den Treibstoff oder die Waffenzuladung reduzieren. Wählen Sie zum Schluss für jedes Flugzeug das gewünschte Farbschema aus dem Dropdown-Menü "Farbschema". Beachten Sie, dass nur Waffen zur Verfügung stehen, die für den jeweiligen Einsatz geeignet sind. Klicken Sie auf OK, um Ihre Änderungen zu speichern.



Nachdem nun die Waffen für eigene und feindliche Flugzeuge zugeordnet wurden, haben Sie eine einfache Luft-Luft-Mission. Um die Mission zu starten, klicken Sie oben auf dem Bildschirm auf die Schaltfläche "Fliegen". Sie werden gefragt, ob Sie diese Mission speichern möchten.

Ziel zuweisen

Bei Missionen der Typen "Bodenangriff", "Flugfeld-Angriff", "Anti-Radar", "Anti-Schiff-Angriff", "CAS" (Close Air Support) und "Präzisionsschlag" können Sie die Gruppe anweisen, ein bestimmtes Oberflächenziel anzugreifen. Als Oberflächenziele gelten alle Ziele an der Erdoberfläche wie Schiffe, statische Objekte, Gebäude, Brücken usw. Sie können entweder die Option "Objekt" oder "Koordinaten" ("Koord") im Menü "Missionsziel" auswählen, um ein Ziel festzulegen. Die Schritte ähneln stark den zuvor beschriebenen Schritten, außer dass hier noch die Zielmarkierung hinzukommt. In diesem Beispiel durchlaufen wir die Schritte, die für die Erstellung eines Anti-Schiffs-Einsatzes erforderlich sind.



- Wählen Sie "Neue Mission" (Strg+N).
- Legen Sie im Menü "Bündnisse" die Seiten fest. Seite 1 = Russland. Seite 2 = Ukraine.
- Wählen Sie aus den Schaltflächen "Neu Hinzufügen" die Option "Neue Schiffsguppe hinzufügen" (das Ziel).
- Wenn die Schaltfläche "Neue Schiffsguppe hinzufügen" aktiviert ist, machen Sie an einer beliebigen Stelle auf dem Wasser einen Linksklick, um das Ziel zu platzieren.
- Wählen Sie aus dem Feld Typ den Tanker "Elnya". Wählen Sie als Land die Ukraine.
- Wählen Sie aus den Schaltflächen "Neu Hinzufügen" die Option "Neue Flugzeuggruppe" hinzufügen.
- Wählen Sie im Menü "Planung Luftverbände" das Land (Russland) und die Aufgabe (Anti-Schiff-Angriff).

- Wählen Sie Ihr Flugzeug (Su-33) und ändern Sie die Erfahrung auf Spieler. Wenn Sie möchten, können Sie weitere KI-Piloten hinzufügen.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche "Zuladung" und wählen Sie Ihre Waffen und die Treibstoffmenge. Klicken Sie auf "OK", um das Zuladungs-Menü zu schließen.
- Wenn Ihr Einsatz soweit festgelegt ist, platzieren Sie vier Wegpunkte auf der Karte, wobei Wegpunkt 2 in der Nähe des Tankers "Elnya" liegt. Setzen Sie den letzten Wegpunkt in die Nähe eines Flugplatzes. Stellen Sie für alle Wegpunkte die Höhe auf 2.000 m und die Fluggeschwindigkeit auf 800 km/h.
- Wählen Sie im Menü "Route" den zweiten Wegpunkt (Wegpunkt 1) aus und legen Sie als Aktion Angriff fest.
- Öffnen Sie das Ziel-Menü, indem Sie auf die Schaltfläche "Ziel" klicken (vergewissern Sie sich zuvor, dass das Route-Menü immer noch auf Wegpunkt 1 steht) und wählen Sie den Tanker "Elnya" aus.
- Wählen Sie im Dropdown-Menü "WAF" ("Waffe") den Waffentyp aus, den Sie einsetzen möchten, oder wählen Sie "Beliebig".
- Klicken Sie auf die Schaltfläche "Fliegen", um die Mission zu starten. Sie werden gefragt, ob Sie diese Mission speichern möchten, bevor sie gestartet wird. Wenn die Mission beginnt, startet Ihr Flugzeug bei Wegpunkt 0. Wenn es Wegpunkt 1 erreicht (für den als Aktion Angriff festgelegt wurde), werden Sie den Angriff des Ziels beginnen. Nach dem Angriff werden Sie mit den übrigen Wegpunkten fortfahren.

Hinweis: Hätten Sie für den Angriff ein KI-Flugzeug ausgewählt und vergessen, Wegpunkt 1 als Angriffswegpunkt festzulegen, dann hätte dieses Flugzeug lustig seine Flugroute abgeflogen und nicht angegriffen. Des Weiteren greifen KI-Flugzeuge das zugewiesene Ziel an, völlig unabhängig davon, wo der Angriffswegpunkt liegt. Das ist äußerst wichtig, wenn Sie planen mit Standoff-Waffen wie Marschflugkörpern anzugreifen. Das KI-Flugzeug muss wissen, wann es an den Beginn des Angriffs "denken" kann. Außerdem muss es, nachdem die Waffen abgefeuert wurden, entweder nach Hause fliegen oder den nächsten Wegpunkt auswählen und dabei darauf achten, dass die Flugroute nicht über das Zielgebiet führt.

SAM-Stellungen hinzufügen

Luftabwehrsysteme unterscheiden sich in zwei grundlegende Typen: Unabhängig und Gruppe.

Unabhängige Luftabwehrsysteme:

Dazu zählen Systeme wie AAA (Luftabwehr-Artillerie) und tragbare SAM-Systeme, die autonom und unabhängig einsetzbar sind. Die Einheiten können überall platziert werden, solange das Gelände dazu geeignet ist (sie können beispielsweise nicht im Wasser oder auf einem Berg stationiert werden).

Luftabwehr-Gruppen

Größere, leistungsfähigere Luftabwehrsysteme, die aus mehreren einzelnen Komponenten bestehen. Jede Stellung braucht mindestens ein Suchradar

(das in der Regel als "Grundelement" gilt) sowie Raketenstarter und weitere Unterstützungsfahrzeuge. Die Sekundärfahrzeuge können obligatorisch sein oder nicht.

Radars, SAMs, Schiffe und Bodeneinheiten platzieren

Zur Einrichtung neuer SAM-Systeme, Frühwarn-Radarstationen, Schiffe oder Bodeneinheiten gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Klicken Sie in der Planungs-Werkzeugleiste auf das jeweilige Symbol. Dadurch wird das entsprechende Dialogfeld geöffnet, beispielsweise für SAMs.
2. Wählen Sie den Typ aus, den Sie platzieren möchten, sagen wir, BUK.
3. Wählen Sie ein Land (nur bei neuen Missionen möglich), den Typ des Systems und eine Erfahrung für seine Besatzung.
4. Um das Objekt auszurichten, können Sie den exakten Winkel in das Feld "Kurs" ("Krs") eingeben oder die spezielle Winkelskala in Form einer Uhr benutzen. Die "12 Uhr"-Position entspricht Norden, 3 Uhr entspricht Osten und so weiter. Zur Einstellung der Ausrichtung klicken Sie einfach auf die entsprechende Position auf dem Ziffernblatt oder drehen den Pfeil, indem Sie ihn mit der Maus ziehen.
5. Klicken Sie an der Stelle auf die Karte, an der Sie das Objekt platzieren möchten.
6. Wenn Sie möchten, dass sich die Einheit bewegt, können Sie nun auch Wegpunkte definieren. Beachten Sie, dass die für den ersten Wegpunkt gewählte Geschwindigkeit sowie der Status Straße bzw. Gelände für alle weiteren Wegpunkte beibehalten wird.
7. Sehen Sie sich die SAM-Überwachungs- und Angriffsbereiche an, indem Sie sie im Menü "Ansicht" "Objekt ausblenden" (Strg+H) auswählen.
8. Wiederholen Sie die Schritte 2–4, bis Sie alle Objekte der jeweiligen Klasse eingerichtet haben.

Alle Einheiten, die zu einem SAM-System gehören, werden einzeln platziert. Beachten Sie, dass Sie Raketenstarter nicht weiter als 1.000 Meter vom dazugehörenden Radar platzieren können. Wenn die Einheiten nicht ordnungsgemäß platziert wurden, wird das SAM-System nicht einwandfrei funktionieren. Nachdem Sie alle Objekte platziert haben, können Sie den Planungsmodus verlassen, indem Sie auf die entsprechende versenkte Schaltfläche auf der Planungs-Werkzeugleiste klicken. Nun können Sie bereits platzierte Objekte auswählen und bewegen sowie ihre Eigenschaften mit den bekannten Methoden ändern. Wenn Sie einen kompletten SAM-Komplex bewegen möchten, benutzen Sie die Strg-Klick-Standardfunktion und ziehen den Komplex an den gewünschten neuen Ort auf der Karte.

Ändern der Wetterbedingungen

Sie können die Wetterbedingungen im Wetter-Fenster festlegen, das über die Wetter-Schaltfläche in der Standard-Werkzeugleiste oben auf dem Bildschirm geöffnet werden kann. Sie fliegen Ihre Kampfmissionen bei den vorgegebenen Wetterbedingungen, außer wenn die Mission nicht klassifiziert ist, wodurch Sie alles an der Mission ändern können, wie Sie wollen.

Jahreszeit

Die Außentemperaturen wirken sich auf den Triebwerkschub aus. Je niedriger die Temperaturen sind, desto höher ist der Schub (und dadurch die Geschwindigkeit des Flugzeugs). Außerdem ist der Treibstoffverbrauch bei kaltem Wetter niedriger. Die Temperatur, die Sie festlegen, entspricht der Außentemperatur auf Meereshöhe. Die Außentemperatur sinkt mit zunehmender Höhe. Sie sollten die Temperatur in Grad Celsius angeben. Die zulässigen Temperaturen in der Simulation reichen von -20°C (-4°F) bis +35°C (95°F). Die Standard-Tagestemperatur beträgt +20°C. Darüber hinaus können Sie die Jahreszeit über das Dropdown-Menü "Jahreszeit" ändern. Die möglichen Jahreszeiten sind Sommer und Winter.

Wolkendecke

Die Wolkendecke beeinflusst in erster Linie die optische Sichtweite. Sie können die Dichte der Wolken sowie die obere und untere Grenzschicht festlegen, indem Sie die Basis, Dichte und Dichte anpassen. In "Lock On: Modern Air Combat" liegen die Wolken immer zwischen 300 und 5.000 Meter.

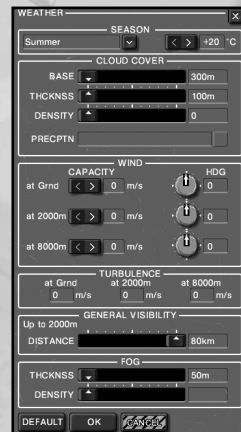
Wenn Sie die Dichte auf 5 oder höher setzen, können Sie zusätzlich noch eine mögliche Niederschlagsart festlegen:
Keine, Regen, Gewitter bzw. für den Winter Schnee oder Schneesturm.

Wind

Die Windverhältnisse wirken sich am stärksten bei Landungen aus. Sie können die Windgeschwindigkeit (km/h) und die Windrichtungen für drei Höhen bestimmen: Bodenhöhe, 2.000 m und 8.000 m. Die Maximalwerte liegen je nach Höhe bei 54 km/h bis 100 km/h.

Turbulenzen

Als atmosphärische Turbulenzen bezeichnet man die Bewegungen abwärts und aufwärts gerichteter Luftströme, die zu Verwirbelungen führen. Die Hauptgründe für Turbulenzen sind Reibung von Luftströmen am Boden, ungleichmäßige Erwärmung des Bodens, Kollision atmosphärischer Fronten mit unterschiedlichen Temperaturen, Geschwindigkeiten und Bewegungsrichtungen und Geländeerhebungen. Turbulenzen können zu reduzierter Fluggeschwindigkeit, ungenauen Anzeigen der Fluginstrumente und Vibrationen und Erschütterungen des Flugzeugs bei hohen Fluggeschwindigkeiten führen. Dabei steigen die G-Kräfte bei starken Turbulenzen manchmal völlig unvorhersehbar auf Werte von ± 2 G an. Sie können die Turbulenzen festlegen, indem Sie die Windgeschwindigkeiten (in m/s) für drei charakteristische Gebiete eingeben: Bergregionen, Höhen zwischen Bodenhöhe und 2.000 m sowie bei 8.000 m. Beachten Sie, dass in den Bergen die stärksten Turbulenzen auf der Bergseite auftreten, die dem Wind abgekehrt ist.



Allgemeine Sicht

Die allgemeine Sichtweite kann verändert werden, um Dunstschleier oder schlechte Sichtbedingungen zu simulieren. Die Sichtweite lässt sich zwischen 30 km und 80 km einstellen. Dieser Parameter kann verändert und mit Nebel und der Wolkendecke kombiniert werden, um so glaubhafte Wettereffekte zu erzeugen.

Nebel

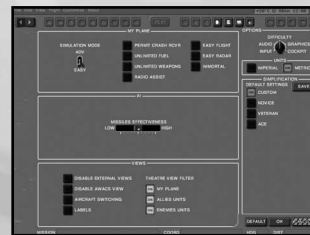
Nebel ist ein in Bodennähe auftretender Effekt mit variierender Sichtweite (Dichtheit) und Schichtdicke. Dieser Parameter kann verändert und mit der allgemeinen Sichtweite und der Wolkendecke kombiniert werden, um so glaubhafte Wettereffekte zu erzeugen. Probieren Sie verschiedene Kombinationen, um herauszufinden, wie Sie die Einstellungen miteinander kombinieren können.

Hinweis: Damit alle Änderungen wirksam werden, müssen Sie OK auswählen.

Schwierigkeit einstellen

Öffnen Sie in der Standard-Werkzeugleiste "Optionen" und wählen Sie dann "Schwierigkeit". Hier können Sie die Schwierigkeitsgrade für die vom Spieler gesteuerten Flugzeuge und die KI-Flugzeuge einstellen. Dies sind die Optionen im Einzelnen:

- **Padlock:** Legt fest, ob Sie die Padlock-Sicht verwenden können.
- **G-Effekte:** Mit dieser Option werden die physikalischen Auswirkungen hoher positiver Fliehkräfte realistisch umgesetzt. In einem solchen Fall erleben Sie im Cockpit einen Blackout. Werden die G-Kräfte reduziert, können Sie wieder normal sehen. Sind Sie hohen negativen Fliehkräften ausgesetzt, erleben Sie einen sogenannten Redout.
- **Abstürze ignorieren:** Der Spieler kann Retten auswählen, wenn er eine Mission beendet (Esc), in der er abgestürzt ist. Sein Flugzeug wird in einer Höhe von 1.000 m über seiner letzten Position wieder hergestellt. Diese Option ist sehr nützlich in Multiplayer-Spielen.
- **Unbegrenzt Treibstoff:** Der Treibstoffvorrat des Flugzeugs des Spielers ist unbegrenzt. Beachten Sie, dass dieser Effekt nicht für andere Einheiten gilt.
- **Unbegrenzte Waffen:** Waffen und Munition des Flugzeugs des Spielers sind unbegrenzt.
- **Computerunterstützung:** Der Spieler erhält über Funk hilfreiche Ansagen zum Spielgeschehen.
- **Einf. Flug:** Die Flugphysik wird vereinfacht:
 - **Verbesserte Triebwerke:** Der Schub Ihrer Triebwerke wird verdoppelt.
 - **Autom. Abfangen:** Wenn Ihr Flugzeug ins Trudeln gerät, wird es automatisch abgefangen, wenn Sie den Steuerknüppel loslassen.



Einf. Landungen: Die erlaubte Sinkrate, bei der Ihr Flugzeug beim Aufsetzen zerstört wird, ist erhöht.

- **Einf. Radar:** Dieses 360 Grad-Radar erfasst alle Objekte und zeigt alle verbündeten und feindlichen Einheiten und Raketen an. Einfacher Radar unterstützt Sie außerdem bei der Navigation. Wenn diese Schaltfläche nicht aktiviert ist, steht die Funktion Einfacher Radar dem Spieler im Spiel nicht zur Verfügung.
- **Unverwundbar (Unverwund):** Das Flugzeug des Spielers kann nicht beschädigt werden.
- **Raketeneffizienz:** Der Spieler kann die Effektivität der KI-Raketen anpassen, wobei die vorgegebene bzw. mittlere Position auf dem Schieberegler die realistische Effektivität der Raketen angibt. Wenn Sie diese Einstellung in den Bereich "Niedrig" ändern, sinkt die Effektivität der KI-Raketen. Ändern Sie die Einstellung in den Bereich "Hoch", steigt die Effektivität der KI-Raketen.
- **Ansichten:** In diesem Bereich werden die Sichteinstellungen für das Spiel festgelegt. Dies sind die Optionen im Einzelnen:
 - Externe Ansicht:** Sperrt alle externe Sichten des Spiels. Der Spieler kann nur aus dem Cockpit heraus sehen.
 - Gebiets-Ansicht:** Sperrt die Gebiets-Sicht (F10). Alle anderen Kameraperspektiven können genutzt werden.
 - Flugzeugwechsel:** Erlaubt dem Spieler, während des Spiels in jedes andere Flugzeug, das geflogen werden kann, zu wechseln.
 - Bezeichnungen:** Schaltet die Option "Bezeichnungen" für Einheiten und Flugzeuge ein.
- **Gebiets-Filter:** In diesem Bereich werden die Sichtoptionen für die Gebiets-Ansicht eingestellt. Dies sind die Optionen im Einzelnen:
 - Mein Flugzeug:** Diese Option zeigt das Flugzeug des Spielers in der Gebiets-Ansicht an.
 - Verb. Einheiten:** Diese Option zeigt alle verbündeten oder eigenen Einheiten in der Gebiets-Ansicht an.
 - Feindl. Einheiten:** Diese Option zeigt alle feindlichen Einheiten in der Gebiets-Ansicht an.

Hinweis: Damit alle Änderungen wirksam werden, müssen Sie "OK" auswählen.

Debriefing

Wenn Sie alle Objekte platziert haben, speichern Sie die Mission und starten Sie sie. Nun liegt der Erfolg der Mission in Ihrer Hand, oder zumindest ein Teil des Erfolgs. Eine Mission endet in folgenden Fällen:

- Sie haben sie durch Drücken der Esc-Taste beendet.
- Ihr Flugzeug ist abgestürzt und Sie haben sich dazu entschieden, die Mission nicht ohne Ihre Teilnahme fortzusetzen.
- Ihr Flugzeug hat die Mission erfolgreich absolviert und ist gelandet.

- Sie haben sich dazu entschieden, die Mission nicht ohne Ihre Teilnahme fortzusetzen. Natürlich werden Sie am Ergebnis der Mission interessiert sein. Wenn Sie die Mission beenden (Esc), erhalten Sie automatisch die Statistik der zurückliegenden Ereignisse.

Tipps für das Erstellen einer Mission

- Wenn sich der letzte Wegpunkt für ein KI-Flugzeug in der Luft befindet, wird dieses Flugzeug aus dem Spiel "verschwinden", sobald es diesen Punkt erreicht. Wenn Sie nicht möchten, dass dies passiert, legen Sie eine Landeposition fest.
- Wenn ein KI-Flugzeug eine feindliche SAM-Bedrohungszone durchfliegt und in dieser Bedrohungszone kein Ziel zum Angreifen hat, wird es diesen aktuellen Wegpunkt löschen und versuchen, die Bedrohungszone bis zum nächsten Wegpunkt zu umfliegen. Wenn es keinen anderen Wegpunkt gibt, wird das Flugzeug, wie zuvor beschrieben, "verschwinden".
- Sie können als Aktion für den letzten Wegpunkt nicht "Angriff" festlegen, da das Flugzeug hier aus dem Spiel "verschwinden" soll. Es kann nicht verschwinden und gleichzeitig angreifen.
- Setzen Sie für ein KI-Flugzeug keinen Angriffswegpunkt in der Nähe des Ziels. Das Flugzeug muss sich selbst in eine Angriffsposition bringen. Wenn Sie den Angriffswegpunkt zu nah ans Ziel legen, wird das Flugzeug erst zu einem Punkt fliegen, an dem es sich in eine Angriffsposition bringen kann. An diesem Punkt verbraucht das Flugzeug unnötig Zeit und Treibstoff und riskiert, in ein schwer verteidigtes Gebiet einzufliegen.
- Wenn Sie Angriff auswählen, einem Flugzeug jedoch kein Ziel zuweisen, wird es selbst versuchen ein feindliches Ziel für einen Angriff zu suchen, je nach der Einsatzaufgabe, die ihm zugewiesen wurde.
- Wenn Sie für das KI-Flugzeug ein bestimmtes Ziel festlegen, das angegriffen werden soll, und die Option "Waffe Beliebig" auswählen, wird das Flugzeug den Angriff auf das Ziel mit allen Waffen (einschließlich der Kanone) fortsetzen, bis dieses Ziel zerstört ist. Dies kann sich bei einigen Zielen (wie Moskau) als nicht besonders klug herausstellen.
- Sorgen Sie dafür, dass Sie nicht dieselbe Seite/Nation für zwei Objekte auswählen, die gegeneinander kämpfen sollen. Wir haben festgestellt, dass dies ein häufiger Fehler ist.
- Wenn der Treibstoffvorrat eines KI-Flugzeugs knapp wird, dreht es zum nächstgelegenen verbündeten Luftstützpunkt ab.

- Denken Sie daran, sich die verschiedenen Piloten in einer Staffel anzusehen, indem Sie das Pilot-Feld benutzen und nicht das Feld "# v. #" im Menü "Planung Luftverbände". Wenn Sie das Feld "# v. #" benutzen, werden Flugzeuge hinzugefügt oder gelöscht.
- Wenn Sie alle Staffeln im Luftverbände-Menü löschen, müssen Sie erst wieder eine Staffel hinzufügen (rechter Pfeil des zweiten Felds). Wenn Sie versuchen, dieses Menü ohne Staffel zu schließen, erhalten Sie folgende Meldung: Gruppe hat keine Mitglieder.
- Ein KI-Flugzeug verwendet nur die Menge an Waffen/Munition, die zur Zerstörung des Ziels nötig ist. Wenn das Flugzeug beispielsweise eine bestimmte Position (Koordinaten) bei einem Luftstützpunkt angreifen soll, wird es nur ein Bombenpaar abwerfen, was zur Zerstörung des Ziels ausreicht. Wenn Sie das Flugzeug anweisen, fünf Punkte auf der Runway anzugreifen, wird es fünf Bombenpaare abwerfen.
- Wenn Sie eine gespeicherte oder aufgezeichnete Mission in den Editor geladen haben, können Sie diese nicht wie eine normale Mission bearbeiten. Sehen Sie in der Statusleiste am unteren Rand des Editors nach, welche Datei momentan geladen ist.

WERDEN SIE TEIL DER ONLINE-COMMUNITY!

Besuchen Sie die "Lock On"-Website auf www.lo-mac.com:

- Treffen Sie sich in den Foren mit anderen Piloten, um über Lock On und Flugsimulationen im Allgemeinen zu diskutieren!
- Präsentieren Sie der Community Ihre Missionen oder laden Sie sich selbst welche herunter!
- Zugang zu exklusiven News, Videos und Wettbewerben!
- Schließen Sie sich einer "Lock On"-Online-Staffel an!
- Spielen Sie online gegen oder mit anderen Spielern
- Laden Sie sich Desktop-Hintergründe und andere Materialien herunter!

Mit anderen Worten: Erweitern Sie Ihre "Lock On"-Erfahrung!

©2003 Ubisoft Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Lock On, Strategic Simulations, Ubisoft, ubi.com, das SSI-Logo und das Ubisoft-Logo sind Warenzeichen von Ubisoft Entertainment in den U.S.A. und/oder anderen Ländern. Das "The Flying Legends"-Logo ist ein Warenzeichen von The Fighter Collection. Artwork für die A-10, "Thunderstruck," by Dru Blair, Blair Art Studios.

Ubisoft Kundendienst

Service rund um die Uhr. Wir haben für Sie 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet.

Besuchen Sie uns im Internet unter:

<http://ubisoft-de.custhelp.com>

In unserer FAQ-Datenbank können Sie 24 Stunden am Tag Antworten auf die meistgestellten Fragen finden. So finden Sie häufig die Antwort, die Ihnen unsere Support-Mitarbeiter via Telefon oder E-Mail gegeben hätten!

Wenn Sie die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche in den FAQs benutzen, um uns eine Mail zu senden, stellen Sie sicher, dass wir alle wichtigen Informationen zu Ihrem System und dem Problem erhalten, die wir benötigen, um Ihnen schnellstmöglich eine hilfreiche Antwort zu geben.

Wenn Sie über kein E-Mail-Konto verfügen, können unsere Kundendienst-Mitarbeiter Ihnen von Mo-Fr 09:00 – 19:00 Uhr, unter der Telefonnummer 01805 - 554938 (0,12 Euro/Minute) hilfreich zur Seite stehen.

Für die schnellstmögliche Bearbeitung Ihrer Anfrage ist Ihre Mithilfe von entscheidender Bedeutung.

Wir benötigen von Ihnen folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts.
- Falls vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich sollte bei Ihrem Anruf der Computer eingeschaltet sein. Rufen Sie bitte das Programm DxDiag auf, diese Informationen helfen uns bei der Fehlersuche.

So rufen Sie das Programm DxDiag auf:

Klicken Sie bitte auf "START"--> "AUSFÜHREN"--> Tippen Sie hier "dxdiag" ein und klicken Sie auf „OK“.

Bevor Sie sich an den Technischen Kundendienst wenden:

Die **aktuellsten** Informationen zum Produkt finden Sie in der Datei "**Readme.txt**" auf Ihrer Spiel-CD-ROM

Sollten Sie auf technische Probleme mit dem Produkt stoßen, überprüfen Sie bitte zuerst, ob Ihr Computer die angegebenen Systemanforderungen des Produkts erfüllt. Alle hierzu erforderlichen Informationen entnehmen Sie bitte den **SYSTEMVORAUSSETZUNGEN** auf der Originalverpackung. Achten Sie insbesondere darauf, dass Sie ein Betriebssystem verwenden, das mit dem Produkt kompatibel ist.

Tipps und Tricks - Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Sie suchen nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:

0190 - 88241210 (1,86 Euro/Minute)

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Ihr Ubisoft Team



Gesundheitsschutz

Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele nutzen. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

Referenzkarte

HILFSFUNKTIONEN

Alt-P. Automatisches Abfangen ein/aus
 Alt-E. Einfache Landung ein/aus
 Umsch-F10. Objektbezeichnungen ein/aus
 Umsch-F6. Waffenbezeichnungen ein/aus
 Umsch-F9. Bodenobjekt- und Schiffsbezeichnungen ein/aus
 Umsch-F2. Flugzeugbezeichnungen ein/aus
 Alt-V. Unverwundbarkeit ein/aus

PROGRAMMFUNKTIONEN

Esc. Mission beenden
 Strg-S. Sound ein/aus
 0. Mikrofon für Missionsaufzeichnung aktivieren
 Strg-A. Simulationsgeschwindigkeit erhöhen
 Alt-A. Simulationsgeschwindigkeit verringern
 Umsch-A. Normale Simulationsgeschwindigkeit
 S. Pause
 Strg-M. Chat

FLUGKONTROLLEN

Pfeil runter. Nase nach oben
 Pfeil hoch. Nase nach unten
 Pfeil links. Links rollen
 Pfeil rechts. Rechts rollen
 Strg-. (Punkt). Trimmung nach oben
 Strg-0. Trimmung nach unten
 Strg-, (Komma). Trimmung nach links
 Strg-- (Minus). Trimmung nach rechts
 Y. Ruder links
 X. Ruder rechts
 Strg-Y. Ruder-Trimmung nach links

NAVIGATION

^ (Circonflex). Nächster Wegpunkt oder Flugplatz
 A. Autopilot ein/aus
 1. Navigationsmodus (NAV) auswählen;
 Alt-C. Fluguhr auf Null

KAMPFMODI

2. 'Range While Search'-Modus
 Alt-I. 'Track White Scan (F-15C)'
 3. 'Vertical Scan'-Modus
 4. 'Starrer' Modus
 5. 'Helmvisier'-Modus
 6. 'ATM-9: Freier Modus'
 7. 'ATM-7: Flood'-Modus
 8. 'ATM-120: Visueller/Longitudinal-Modus'
 9. 'Luft-Boden-Modus'
 TAB. Sektor- oder Rastermodus
 Strg-TAB. Ziel erfassen
 Strg-H. Zielerfassung aufheben
 Strg-H. HUD-Helligkeit umschalten

WAFFEN

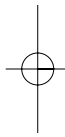
D. Waffen durchschalten
 C. Kanone ein/aus
 Q. Chaff und Flares abwerfen
 Umsch-Q. Fortlaufend Chaff und Flares abwerfen
 Leertaste. Gewählte Waffe abfeuern
 Strg+W. Waffen (paarweise) abwerfen (im Flug) oder nachladen (Boden)
 Strg-V. Salvenmodus umschalten
 Umsch-C. Feuerrate für A10-Kanone ändern
 V. Ripple-Intervall für A10 erhöhen
 Umsch-V. Ripple-Intervall für A10 verringern

SCHUBKONTROLLEN

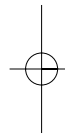
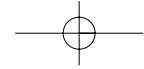
J. Automatischer Schub ein/aus
 Bild hoch. Schub stufenweise erhöhen
 Bild runter. Schub stufenweise reduzieren
 ZB + (Plus). Schub stufenlos erhöhen
 ZB - (Minus). Schub stufenlos reduzieren

MECHANISCHE SYSTEME

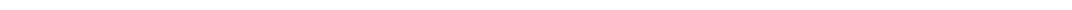
B. Bremsklappen ein-/ausfahren
 Umsch-B. Bremsklappen ausfahren
 Strg-B. Bremsklappen einfahren
 Strg-E. Schleudersitz
 E. Aktives Störsystem ein/aus
 F. Landeklappen ein-/ausfahren
 Umsch-F. Landeklappen ausfahren
 Strg-F. Landeklappen einfahren
 G. Fahrwerk ein-/ausfahren
 Strg-G. Fanghaken ein-/ausfahren
 Strg-C. Kanzel öffnen/schließen
 P. Bremsfallschirm öffnen
 Strg-P. Flügel ein-/ausklappen
 Strg-R. Treibstoff ablassen (im Flug) oder auftanken (Boden)
 Alt-R. Tanks abwerfen
 W. Radbremse (Boden)
 T. Trimmung nach links
 R. Tankstützen / Klappe umschalten



- Alt-Space 'Master Arm' für A10 umschalten
 - Umsch-Leertaste Abwurfmodus für A10 ändern
 - Strg-Leertaste Ripple-Menge für A10 ändern
 - Umsch-R RWR-Modus für A-10/F-15 ändern
- RADAR & ELEKTRO-OPTISCHE SYSTEME**
- I Radar umschalten
 - Umsch-I Einfacher Radar ein/aus";
 - O EO-System umschalten
 - Strg-I Sensoren zentrieren
 - Akzent MFD Zoom erhöhen
 - ß MFD Zoom verringern
 - Rollen Nächstegelegenes Luftziel erfassen
 - Alt-Rollen Feindliches Luftziel in der Mitte des Sichtfeldes erfassen
 - Umsch-Einf. Vorheriges Luftziel erfassen
 - Umsch-NumLock Nächstes Luftziel erfassen
 - Umsch-Rollen Nächstegelegenes Bodenziel erfassen
 - Strg-Rollen Feindliches Bodenziel in der Mitte des Sichtfeldes erfassen
 - Umsch-Entf. Vorheriges Bodenziel erfassen
 - Strg-NumLock Nächstes Bodenziel erfassen
- RADAR-MARKER**
- 0 Marker nach UNTEN bewegen (nur BVR)
 - (Komma) Marker nach LINKS bewegen (nur BVR)
 - (Punkt) Marker nach OBEN bewegen (nur BVR)
 - (Minus) Marker nach RECHTS bewegen (nur BVR)
- LUFTNAHKAMPF- UND EOS-MODI**
- Umsch-O Scan-Zone nach OBEN
 - Umsch-, (Komma) Scan-Zone nach LINKS
 - Umsch- (Punkt) Scan-Zone nach UNTEN
 - Umsch- (Minus) Scan-Zone nach RECHTS
- FUNKBEFEHLE**
- # Funkmenü anzeigen
 - Entf Flügelmann Mission zuweisen und dann zurück in Formation bereiten
 - Einf Lose/enge Formation
 - Ü Mein Ziel angreifen
 - + (Plus) Mir Deckung geben
 - Alt-H Richtung und Entfernung des nächsten Flugplatzes von AWACS anfordern
 - Alt-T Richtung und Entfernung des nächsten Tankers von AWACS anfordern
- SICHTKONTROLLEN**
- F1 Cockpitsicht vorne
 - Strg-F1 Natürliche Kopfbewegung ein/aus
 - Strg-F3 Überflug-Ansicht, Sprung
 - Strg-F11 Tower-Ansicht, Sprung
 - F2 Externe Sicht - Alle Flugzeuge
 - F3 Überflug-Ansicht
 - F4 Verfolgungssicht
 - F5 Luftkampf
 - F6 Waffen
 - F7 Bodenobjekte
 - F8 Ziel
 - F9 Schiffe
 - Alt-F9 Landing Signal Officer (LSO)
 - F10 AWACS
 - F11 Tower
 - Umsch-ZB Entf Padlock/alle Raketen ein/aus
 - Alt-ZB Entf Padlock/ anfliegende Raketen ein/aus
 - ZB Entf Padlock
- COCKPIT-SICHTKONTROLLEN**
- ZB 1 Kopf nach unten/links
 - ZB 2 Kopf nach unten



- ZB 3 Kopf nach unten/rechts
 - ZB 4 Kopf nach links
 - ZB 5 Kamera zentrieren oder Padlock-Sicht abbrechen
 - ZB 6 Kopf nach rechts
 - ZB 7 Kopf nach oben/links
 - ZB 8 Kopf nach oben
 - ZB 9 Kopf nach oben/rechts
 - ZB Entf Padlock-Sicht und Ziele durchschalten
 - L Cockpitsichtler ein/aus
 - M Rechter Spiegel
 - N Linker Spiegel
 - ZB * (Stern) Zoom vergrößern (Sichtwinkel verringern)
 - ZB / (Schrägstrich) Zoom verringern (Sichtwinkel vergrößern)
 - bzw. 'Durch' Normaler Zoom
 - ZB Enter Panel ansehen
 - ZB 0 Panel ansehen
- EXTERNE SICHTKONTROLLEN**
- ZB 1 Blickpunkt nach unten/links
 - ZB 2 Blickpunkt nach unten
 - ZB 3 Blickpunkt nach unten/rechts
 - ZB 4 Blickpunkt nach links
 - ZB 5 Sicht zentrieren
 - ZB 6 Blickpunkt nach rechts
 - ZB 7 Blickpunkt nach oben/links
 - ZB 8 Blickpunkt nach oben
 - ZB 9 Blickpunkt nach oben/rechts
 - ZB * (Stern) Zoom vergrößern (Blickpunkt nach vorne)
 - ZB / (Schrägstrich) Zoom verringern (Blickpunkt nach hinten)
 - bzw. 'Durch' Schnelleres Verschieben des Blickpunkts (Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und drücken Sie die entsprechende Sichttaste)



.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

