

Bestseller Games Collection

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE - JETZT FAST GESCHENKT!

19⁸⁰
DM

Ausgabe 17

DM 19,80

SFr 19,80

öS 158,-

Lfr 398,-

HFL 22,50



Flying Fortress

Der legendäre US-Bomber
des 2. Weltkriegs

Detaillierte Flug- und
Luftkampfsimulation

Realistisches Cockpit,
Geschütze und Zielgerät

Zehnköpfige Besatzung
unter Ihrem Kommando

MICRO PROSE
Seriously Fun Software



VOLLVERSION
AUF CD-ROM

4 344132 619805



17

SHOPPING — im — INTERNET



www.pearl.de

Über 6.000 Artikel!

Länderspezifische Angebote für



Der Zugang für **Endkunden** ist uneingeschränkt möglich. **Großhandelskunden** lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.
Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444

HELM AB!



Das Leben im Zweiten Weltkrieg war bekanntermaßen nicht gerade rosig. Zum einen gab es dort eine ganze Völkergruppe, die einem nach dem einzigen Leben trachtete, zum anderen war das Leben außerhalb des Einsatzes geprägt von zwischenmenschlichen Konfliktsituationen, die zwangsläufig auftreten, wenn mehrere Menschen unterschiedlicher Gesinnung zum gemeinsamen Beisammensein verdonnert werden. Auch heute läßt sich dieser Effekt bei einer Armee beobachten, gleich, von welcher Nationalität sie heute geprägt ist. Da werden

Bücherwürmer mit Lebemännern zusammen auf eine Stube verfrachtet, wo sie in trauter Kameradschaft ihren Dienst zu absolvieren haben. Während es der eine bevorzugt, um 22 Uhr seine Augenlider in Ruhelage zu bringen, beginnt für seinen Stubenkameraden das biorhythmische Hoch und damit die Partyzeit. Daß es wahrlich nicht leicht ist, solch unterschiedliche Charaktere unter einen Hut zu bringen, dürfte wohl jedem klar sein.

Jetzt stellen Sie sich einmal vor, welche großen Anforderungen an den Kommandanten einer B17 gestellt wurden. Nicht nur, daß gegnerische Jäger und Flak bestrebt waren, seiner Existenz ein Ende zu bereiten, gleichzeitig hatte dieser Mensch auch eine zehnköpfige Mannschaft zu koordinieren, die unter extrem unglücklichen Umständen aus zehn Individuen bestand, die sich nicht aufs Fell gucken konnten. In diesem Fall blieb dem Kommandanten wohl nichts anderes übrig, als seine gesamte soziale Intelligenz auf die Konfliktvermeidung zu konzentrieren oder vor jedem Flug seinen Nachlaß noch einmal zu überdenken. Da die B17, wie der Name schon sagt, als

„Fliegende Festung“ konzipiert wurde, war bei Feindkontakt an Flucht gar nicht zu denken. Die einzige Überlebenschance für den Piloten und seine Mannschaft war ein eingespieltes Teamwork, das den oder die Gegner vom Himmel holte. Obwohl zweifelsohne jedes Mannschaftsmitglied daran interessiert war, lebend nach Hause zu kommen, war es wahrscheinlich nicht so einfach, alle Flöhe unter einen Hut zu bringen und dafür zu sorgen, daß alle an einem Strang zogen. In solchen „Dompteurlösungen“ liegen meiner Ansicht nach die wahren Verdienste der legendären B17-Piloten und nicht in solch zweifelhaften Heldentaten wie der Planierung einer Geschützstellung oder dem effektiven Flächenbombardement einer Großstadt. Und wer mir das nicht glauben mag, darf gerne „B17 – Flying Fortress“ installieren und sich als qualifizierter Flugzeugpilot beweisen, der für die Mannschaft denkt und ganz nebenbei noch seinen Auftrag erfüllt.

Ihr

C. Borgmeyer

IMPRESSUM

Verlag:

TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
PEARL-Straße 1
79426 Buggingen
Tel.: 076 31/360-270
Fax: 076 31/360-444

Chefredakteur:

Carsten Borgmeyer

Redaktion:

Editorial Services,
Lange Str. 112,
27749 Delmenhorst,
Tel.: 04221/9345-0,
Fax: 04221/17789,
Frank Willems, Waltraud Schmidt

Koordination:

Mareen Lührsen

Gestaltung, Satz und Belichtung:

Style of the Arts. Graphische Medien-Produktionsgesellschaft mbH,
Tel.: 0180-5671188
Art Director: Michael H. Sichter
Layout: Vincenzo Mastroberti

Heftproduktion:

Stephan Striegel, Vernon Warren

Anzeigenleitung:

Carsten Borgmeyer

Druck:

Umschlag: Marco, Toulouse
Inhalt: Leykam, Wien

Auflage:

60.000 Expl.

Vertrieb:

TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH,
PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen

Außendienst:

TREND Büro West, Jägerstr. 23
46149 Oberhausen
Tel.: 0208/644110, Fax: 0208/644367

Vertriebsleitung:

Reinhard Jansohn

Erscheinungsweise:

8 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis:

19,80 DM

Abo Preis:

99,95 DM

(6 Ausgaben inkl. Versandkosten)

Abo-Betreuung: Tel.: 076 31/360-525

Bankverbindung:

Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Konto-Nr.: 159492

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nimmt der Verlag entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Die Rücksendung ist ausgeschlossen. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich bei EDITORIAL SERVICES. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung der Agentur. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

INHALTS- VERZEICHNIS

B17 – Flying Fortress: Quickstart 7

Befehle erteilen 14

Schäden an der B17 17

Das Cockpit 18

Grundlegende Steuerung 51

Die Tastatur 52

Besatzungspositionen und Icons 53

Der Pilot/Copilot 54

Der Bombenschütze 56

Der Navigator 58

Der Bordfunker und die Sprechanlage 59

Die Schützen 60

Nach dem Einsatz 61

INSTALLATION UND PROGRAMMSTART VON „B17 – FLYING FORTRESS“

Systemanforderungen

Um „B17 – Flying Fortress“ spielen zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen

- IBM-PC oder 100 % Kompatible
- MS-DOS 5.0 oder höher
- Prozessor: mind. 286er mit 16 MHz oder 100 % Kompatible
- mind. 1 MB RAM
- mind. 445 KB freier Arbeitsspeicher
- VGA-Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 9 MB freiem Speicherplatz
- CD-ROM-Laufwerk
- Microsoft-kompatible Maus, wahlweise Joystick-Adlib, Soundblaster, Roland LAPC-1 oder 100% kompatible Soundkarten

Installation

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, und wechseln Sie durch die Eingabe des entsprechenden Laufwerk-



HINWEIS

Alle Angaben im Installationstext beziehen sich auf die gebräuchlichsten Laufwerksbezeichnungen. Sollten bei Ihnen die Laufwerke mit einem anderen Buchstaben angesprochen werden, passen Sie die Bezeichnung bitte entsprechend an. Die einzelnen Laufwerke werden folgendermaßen bezeichnet:

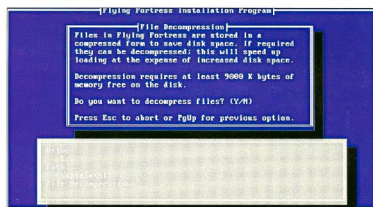
- A: Diskettenlaufwerk
C: Festplatte
D: CD-ROM-Laufwerk

buchstabens (z.B. „D“) ins Hauptverzeichnis der CD. Geben Sie an der Eingabeaufforderung folgende Zeile ein:

BGINSTAL

Nach dem Start der Installation werden Sie gefragt, ob Sie „B17 – Flying Fortress“ auf die Festplatte installieren wollen. Bestätigen Sie diese Frage mit „Y“, um mit der Installation zu beginnen. Beachten Sie hierbei, daß das „Y“ auf der amerikanischen Tastatur auf dem „Z“ der deutschen Tastatur zu finden ist!

Im folgenden Abschnitt werden Sie nach dem Ziellaufwerk und nach dem Installationspfad gefragt.



Abschließend haben Sie die Möglichkeit, die Spieldaten in komprimierter oder unkomprimierter Form installieren zu lassen. Sofern Sie 9 MB Festplattenspeicher erübrigen können, sollten Sie die unkomprimierte Option wählen, um einen schnelleren Spielablauf zu erzielen. Nach der Wahl der Grafikkarte und der von Ihnen verwendeten Soundkarte können Sie entscheiden, ob Sie das Spiel mit einer Maus und/oder einem Joystick steuern möchten.



Programmstart

Wechseln Sie in das Verzeichnis, in das Sie „B17 – Flying Fortress“ installiert haben, und geben Sie folgende Zeile ein:

B17

Konfiguration des PCs

Das Spiel benötigt mindestens 445 KB freien Speicher. Um Ihre aktuelle Konfiguration abzufragen, gehen Sie bitte folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nachstehende Zeile ein:

MEM

Hier bekommen Sie die aktuelle Konfiguration Ihres PCs dargestellt. Der Speicher sollte als Erweiterungsspeicher (XMS) konfiguriert sein. In der Zeile „Maximale Größe für ausführbares Programm“ finden Sie die Größe

des freien Arbeitsspeichers, der mindestens 445 KB betragen muß. Dieser Wert verrät Ihnen, ob Sie das Spiel starten können oder ob Sie Ihren Computer neu konfigurieren müssen.

C:\DOS\mem			
Speichertyp	Integriert	Verwendet	Frei
Arbeitsspeicher	640K	100K	540K
Erweiterungsspeicher	0K	0K	0K
Maximale Größe für ausführbares Programm	2,112K	2,112K	46,00K
Maximale Größe für ausführbares Programm	67,352K	2,663K	64,689K
Maximale Größe für ausführbares Programm	0K	0K	0K

Maximale Größe für ausführbares Programm: 64,689K (445 KB) (10 Kbytes) 64,689K ist resident im oberen Speicherbereich (high memory area).

Beachten Sie die eingekreisten Werte

Konfigurationsdateien

Mit Hilfe der dargestellten Konfigurationsdateien können Sie Ihrem Computer ausreichend Speicher zur Verfügung stellen. Bitte beachten Sie, daß Veränderungen





Betrifft: Windows 95

in diesen Dateien unter Umständen dazu führen können, daß Ihr Computer nicht mehr einwandfrei funktioniert. Sichern Sie deshalb Ihre AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf einer bootfähigen Diskette, bevor Sie diese verändern.

Zur Bearbeitung der Startdateien gehen Sie folgendermaßen vor:

Wechseln Sie durch die Eingabe von

CD C:\

in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte. Geben Sie nun

EDIT CONFIG.SYS

ein, und verändern Sie diese wie im untenstehenden Beispiel beschrieben. Beachten Sie bitte, daß die Pfadangaben in den Startdateien auf die Verzeichnisse zeigen müssen, in denen die Programme zu finden sind. Speichern Sie anschließend die Änderungen und geben Sie

EDIT AUTOEXEC.BAT

ein.

Verfahren Sie hier wie bei der CONFIG.SYS.

CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\...\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\...\EMM386.EXE NOEMS
DOS=HIGH,UMB
DEVICEHIGH=C:\...\MTMCDAI.SYS
/D:MTMIDE01
durch eigenen CD-ROM-Treiber ersetzen)
DEVICEHIGH=C:\...\MOUSE.SYS
(falls Ihr Maustreiber mit SYS endet)
COUNTRY=049,437,C:\...\COUNTRY
.SYS
FILES=60
BUFFERS=20
```

AUTOEXEC.BAT

```
ET BLASTER=A220 I5 D1 T4
(übernehmen Sie hier die Einstellungen
Ihrer Soundkarte)
SET SOUND=C:\SB
(Variable entsprechend Ihrer Sound-
karte)
LH C:\...\MSCDEX.EXE /D:MTMIDE01
/M:10
(MSCDEX-Werte entsprechend Ihres CD-
ROMs)
LH C:\...\MOUSE.COM
(falls Ihr Maustreiber mit .COM endet)
LH C:\...\KEYB.COM GR,,C:\...\
KEYBOARD.SYS
PROMPT $P$G
PATH = C:\WINDOWS;C:\DOS
```

Die Systemanforderungen, die „B17 - Flying Fortress“ stellt, sind sehr gering. Deshalb sind keine Schwierigkeiten beim Programmstart unter Windows 95 zu erwarten. Sollte es dennoch zu Problemen kommen, starten Sie den PC im MS-DOS-Modus.

Um den Computer im MS-DOS-Modus zu starten, wählen Sie unter Windows 95 das Icon „Start“, anschließend „Beenden“ und zum Schluß den Eintrag „Computer im MS-DOS-Modus starten“. Alternativ bietet sich ein kompletter Neustart an. Wählen Sie hierzu den Menüpunkt „Windows neu starten“ im Menü „Start“. Nach der Bestätigung durch „OK“ startet der Computer neu. Warten Sie, bis die Meldung „Windows 95 wird gestartet“ auf dem Bildschirm erscheint. Drücken sie jetzt die Taste „F8“. Wählen Sie abschließend den Eintrag „Nur Eingabeaufforderung“, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Sollte Ihnen im MS-DOS-Modus zu wenig Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen, fertigen Sie bitte eine Startdiskette an.

Zusatzinformationen

Im Programmstarter finden Sie bei der Installation einen Menüpunkt mit der Bezeichnung: „* Wichtige Infos zum Spiel“. Wählen Sie diesen Eintrag, um aktuelle und weitergehende Informationen zu den Spielen zu erhalten.



Erläuterungen zum Handbuch zur BG Collection 17

Im Verzeichnis \Handbuch\ dieser CD-ROM finden Sie das Handbuch zu „Flying Fortress“. Es liegt im Adobe-Acrobat-Format vor. Falls Sie den Acrobat Reader bereits auf Ihrem System installiert haben, können Sie die Datei „B17.PDF“ in HANDBUCH-Verzeichnis direkt in diesem laden. Sollten Sie noch nicht über den Acrobat Reader verfügen, installieren Sie ihn von der vorliegenden CD-ROM. Im Verzeichnis „\ADOBE“ finden Sie sowohl eine 16-Bit-Version für Windows 3.x (AR16D301.EXE) als auch eine 32-Bit-Variante für Windows 95 (AR32D301.EXE). Zur Installation wechseln Sie in das Verzeichnis und rufen die entsprechende Datei auf.



B17 – FLYING FORTRESS

Quickstart – oder wie ich dem Vogel das Fliegen beibringe

Eine kleine Anmerkung

Die Steuerung einer B17 und die Koordination einer zehnköpfigen Mannschaft ist kein Kinderspiel. Dementsprechend umfangreich ist die Anleitung zu „B17 – Flying Fortress“. Eine detaillierte Beschreibung aller Funktionen ist im folgenden daher leider auch nicht möglich. Daher ist dieses Heft auch eher als eine Art „Schnelleinstieg“ zu sehen, in dem die wesentlichen Funktionen, die zur Steuerung der B17 und zur Erfüllung der Missionsziele wichtig sind, erläutert werden. Alle spielbegeisterten Piloten, die es nach mehr Informationen dürstet, finden das gesamte, sehr umfangreiche Handbuch im Verzeichnis „HANDBUCH“ auf der CD-ROM!

Spielstart

Grundlegende Tastenfunktionen:

[STRG]+[Q]	Spiel beenden
[ALT]+[C]	Konfigurationsbildschirm aufrufen
[ALT]+[A]	Zeitraffer: Erhöht die Spielgeschwindigkeit um das Fünffache. Lassen Sie die Taste wieder los, wenn Sie zur normalen Spielgeschwindigkeit zurückkehren möchten.
[ALT]+[T]	Zeitsprung: Diese Funktion ermöglicht es, eintönige Flugstrecken zu überwinden. Treten irgendwelche Ereignisse ein, oder besteht die Gefahr gegnerischer Angriffe, kehrt das Spiel zur Normalzeit zurück.
[ALT]+[D]	Detailgenauigkeit ändern: Mit dieser Tastenkombination können Sie durch die verschiedenen Detailstufen schalten. Eine Verringerung der Details ist aber lediglich bei älteren Rechnern von Bedeutung.
[P]	Pause
[ALT]+[S]	Sound-Levels: Stellen Sie den Level auf einen beliebigen Wert.
[ALT]+[B]	Boß-Taste: Sollten Sie diesen Spiel Spaß auf Kosten Ihres Arbeitgebers genießen wollen, sorgt diese Funktion für zusätzlichen Kündigungsschutz. Nach der Tastenkombination verschwindet das Spiel vom Bildschirm. Durch nochmaliges Drücken der Kombination erscheint es wieder.



Betrifft: Speichern des Spielstandes:
Der Spielstand kann nur im Bomber-Bildschirm gesichert werden. Das Speichern des Spiels innerhalb einer Mission ist nicht möglich!

Auf geht's!

Sie ersten Flugstunden absolviert man am besten in der Flugschule, die sich hinter der Option „Training“ verbirgt. Ungeduldige Naturen oder Spieler, die sich dem „Learning by Doing“ verschrieben haben, können aber auch gleich ihren ersten Einsatz mit Hilfe dieses

Quickstarts meistern. Wie sagt man doch so schön: „Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen!“

Der Controller

Die B17 kann mit dem Joystick, der Maus oder mit der Tastatur gesteuert werden, wobei innerhalb dieser Anleitung schlicht vom „Controller“ gesprochen wird. Zugang zur Steuerung des Spiels und der Simulation erhalten Sie mit Hilfe einer der oben genannten drei Controllertypen oder einer entsprechenden Kombination daraus.

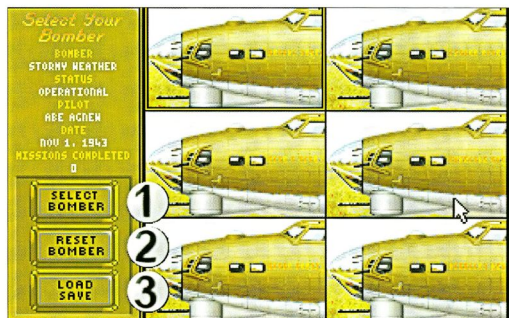
Der Selector

Die Simulation wird Sie auffordern, Ihre Wahl aus einer Liste von Optionen zu treffen. Diese wird gewöhnlich durch ein Icon auf einem grünen Knopf dargestellt, in jedem Fall müssen Sie dann Ihren Selector betätigen. Dabei bezieht sich das Programm entweder auf den Feuerknopf Ihres Joysticks, auf die linke Maustaste oder auf bestimmte Tasten Ihrer Tastatur.

In die Kiste, fertig, los!

Diese Anleitung wird Sie durch Ihren ersten Einsatz in der B17 begleiten und ist so aufgebaut, daß Sie mit Ihrem Bomber so schnell wie möglich aufsteigen können. Sie haben die Möglichkeit, einen Bomber auszuwählen, ihm einen Namen zu geben und ihn mit der Bugversion Ihrer Wahl auszurüsten. Sie werden nun zur Einsatzbesprechung („Mission Briefing“) gebracht. Wenn Sie sich dann in der Luft befinden, müssen Sie darauf gefaßt sein, von gegnerischem Flakfeuer und Jagdfliegern angegriffen zu werden.





Auswahl des Bombers

Nach der Titelsequenz werden Sie aufgefordert, einen der sechs Bomber auf dem Bombereinsatzbildschirm zu wählen.

- 1 Bomber auswählen
- 2 Bomber „designen“
- 3 Einstellungen laden/speichern

Drücken Sie „Reset Bomber“. Sie werden daraufhin aufgefordert, den Namen des Piloten einzugeben. Bestätigen Sie Ihre Eingabe durch Drücken von [Enter]. Nun müssen Sie „Bugversion“ wählen und danach den Namen Ihres Bombers eingeben. Drücken Sie [Enter], wenn Sie beide Eingaben beendet haben.

Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie „Select“. Auf dem Bomberhauptbildschirm erscheinen daraufhin Ihr Name und die gewählte Bugversion, wobei Sie unter dem Bomber eine Reihe von Optionstasten sehen werden.

- 1 Foto der Mannschaft
- 2 Einsatzbesprechung
- 3 Training
- 4 „Karriere-Protokoll“
- 5 Zurück zum vorherigen Bildschirm



Die Einsatzbesprechung

Der Offizier für taktische Kampfhandlungen wird Sie und die anderen Besatzungen über die Tagesziele informieren.

Einzelheiten zum Einsatz

Force on Target: Größe des Bombargeschwaders

Date: Einsatzdatum

Take Off: Startzeit

Route Off: Angaben über die Wegmarken

Zero Hour: Geschätzter Zeitpunkt des Bombenabwurfs

Bombing Height: Ideale Abwurfhöhe

Bomb load: Mitgeführter Bombentyp

Turn from Target: Die Richtung, in der Sie nach dem Abwurf zurückkehren sollen

Route Home: Die für den Rückflug gesetzten Wegmarken

ETA English Coast: Geschätzte Ankunftszeit über der englischen Küste
Friendly Activity: Größe Ihres Geleitschutzes
Enemy Activity: Warnung vor gegnerischer Flak und Flugzeugen
Misc. Details: Wichtige Zusatzinformationen

Bei den ersten Flügen handelt es sich normalerweise um Routineeinsätze über kurze Entfernungen auf nur leicht verteidigte Ziele.



Die Einsatzbesprechung

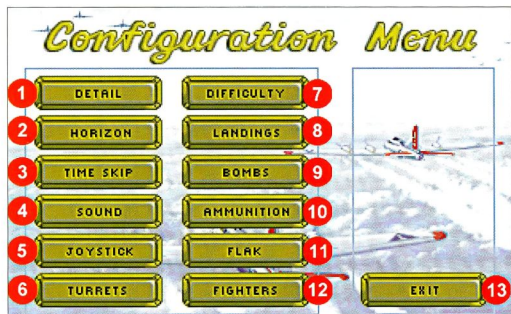
- 1 Angaben zum Einsatz
- 2 Flugroute einsehen
- 3 Luftaufklärung
- 4 Einsatz akzeptieren
- 5 Einsatz ablehnen

Kehren Sie zur Einsatzbesprechung zurück, und wählen Sie die Option „Map“, um die Flugroute zum Ziel einsehen zu können. Machen Sie sich an dieser Stelle über die Navigation keine Gedanken. Ihr Navigator hat genaue Anweisungen bezüglich der Flugroute erhalten.

Gehen Sie zum Einsatzbesprechungsbildschirm zurück, und wählen Sie die Option „Recon“. Daraufhin sehen Sie sich



Ein Klick auf den Piloten und auf „View File“ läßt Sie einen Blick in die Personalakte werfen. Dort finden Sie das Eignungsprofil des Mannschaftsmitglieds.



Der Konfigurationsbildschirm

einen Luftaufklärungsfilm über das Hauptziel („Primary Target“) und das Ausweichziel („Secondary Target“) an. Kehren Sie darin zum Einsatzbesprechungsraum zurück, und wählen Sie die Option „Accept“. Damit ist die Einsatzbesprechung abgeschlossen.

Der Konfigurationsbildschirm

Auf diesem Bildschirm können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen.

1 Detail:	Regelt die Detailstufe der Landschaft
2 Horizon:	Bestimmt die Detailstufe des Horizonts
3 Time Skip:	Dauer der Zeitspanne, die bei [ALT]#[T] übersprungen werden soll
4 Sound:	Schaltet den Sound ein oder aus
5 Joystick:	Aktiviert bzw. deaktiviert den Joystick
6 Turrets:	Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der sich die Geschütztürme drehen können
7 Difficulty:	Genereller Schwierigkeitsgrad des Spiels
8 Landings:	Schwierigkeitsgrad der Landungen
No Crashes:	Der Flieger führt immer eine sichere Landung durch
Easy Landings:	Bei einer Bruchlandung gibt es keine Verletzungen
Realistic Landings:	Realistische Landung
9 Bombs:	Zerstörungskraft der abgeworfenen Bomben

Faultless

Bombs:

Historical

Bombs:

10 Ammunition:

Menge der zur Verfügung stehenden Munition
Unlimited unbegrenzte
Ammunition: Anzahl an Munition
Historical historischer
Ammunition: Munitionsbestand

11 Flak:

Legt fest, wie zielsicher gegnerische Flakstellungen sind.
Green: Anfänger
Inexperienced: wenig Erfahrung
Average: normal
Veteran: kampferfahrener
 Veteran

12 Elite:

Bestimmt die Flugkünste der gegnerischen Jäger

13 Exit:

Beendet den Konfigurationsbildschirm und startet die Mission

Wählen Sie die Option „Difficulty Level“. Wenn Sie mit dem Spiel noch nicht vertraut sind, sollten Sie auf einem der niedrigeren Levels bleiben. Behalten Sie ständig im Hinterkopf, daß die B17 kein schneller einsitziger Jagdflieger ist. Hier sind keine Flugakrobaten gefragt. Der erfolgreichste Kommandeur ist derjenige, der in der Flugformation bleibt und während des Anflugs zur Bombardierung die Bomben zielgerecht abwirft.



Auf geht's!

Sie und Ihre Besatzung werden jetzt zu Ihrer B17 gebracht.

Der Innenraum der B17

Sie werden jeden Einsatz im Sitz des Piloten beginnen. Sie sehen dabei aus dem Fenster des Piloten und übernehmen die manuelle Kontrolle über die Bomben.

Obwohl Sie der Flugkapitän der Maschine sind, können Sie zu jeder Zeit Positionen wechseln und zum Beispiel für den Rest des Einsatzes die Rolle eines Schützen übernehmen, während die computergesteuerte Besatzung die ihr zugewiesenen Aufgaben erfüllt. Wir schlagen vor, daß Sie bei Ihrem ersten Einsatz die Rolle jedes Besatzungsmitglieds einmal ausprobieren. Möchten Sie in diesem Spiel erfolgreich sein, müssen Sie zunächst viele der allgemeinen Fähigkeiten erlernen. In diesem Abschnitt werden Sie einen Start, einen Bombeneinsatz, die Bedienung der Bordgeschütze sowie eine Landung durchführen.

Um sich im Cockpit umzusehen, können Sie mit Hilfe der Taste [] die Sicht nach links ziehen, durch Drücken der Taste [] blicken Sie nach rechts. **Ziehen Sie die im Heft abgebildete Tastaturbelegung zu Rate, da sich die Angaben auf die amerikanische Tastaturbelegung beziehen!** Es ist Ihnen auch möglich, selektive Blickwinkel vom Cockpit aus zu wählen, indem Sie die Tasten [BILD hoch], [BILD runter], [Einfüg] und [Entf] auf dem Ziffernblock betätigen.

Um die B17-Instrumententafel des Piloten abzurufen, drücken Sie die Taste [I]. Dadurch bekommen Sie einen Bildschirm mit einer Reihe verschiedener Anzeigen und Schalter gezeigt.

Drücken Sie die Taste [I], um auf die Instrumententafel des Piloten zuzugreifen zu können. Diese detaillierte Tafel führt sämtliche Flugdaten Ihrer Maschine auf. Um sich auf ihr umzusehen, können Sie mit Hilfe der Tasten [] und [] die Sicht nach links und rechts ziehen.



Folgende Instrumente sind zunächst von Bedeutung:

Der Höhenmesser

Diese Anzeige führt die Höhe über dem Meeresspiegel auf. Die größere zeigt dabei jeweils hundert Fuß an, die kleinere jeweils tausend Fuß. Sie sollten sich immer Ihrer Flughöhe bewusst sein und diese Anzeige im Auge behalten.

Der Kreiselkompaß

An dieser Anzeige können Sie Ihre Flugrichtung ablesen. Eine Richtung von 0 Grad bedeutet Norden, 90 Grad Osten, 180 Grad Süden und 270 Grad Westen.

Die Fluggeschwindigkeitsanzeige

Anhand dieser Anzeigen können Sie erkennen, mit welcher Geschwindigkeit sich das Flugzeug durch die Luft bewegt. Dies wird in Meilen pro Stunde (0 bis 500 mph) angegeben.

Der Variometer

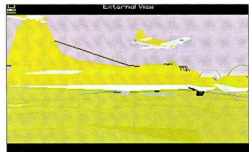
Der Variometer zeigt Ihnen die Steig- beziehungsweise Sinkgeschwindigkeit Ihrer Maschine in 100 Fuß pro Minute an. Wird der Wert 0 angezeigt, bedeutet dies, daß Sie sich im Horizontalflug befinden.

Drücken Sie die Taste [W], um zur Ansicht aus dem Fenster des Piloten zurückzukehren. Sie sind jetzt bereit zum Start.

Startklar

Lassen Sie Ihre vier Motoren durch Drücken der Tastenkombination [CTRL]+1, 2, 3, 4 der Reihe nach an. Halten Sie dazu die Taste [CTRL] gedrückt und geben Sie nacheinander die Zahlen 1 bis 4 ein. Überprüfen Sie, ob Ihre Klappen unten sind [F], und lösen Sie die Bremsen [B]. Erhöhen Sie die Leistung in allen Motoren [+], bis die B17 sich in Bewegung setzt.

Bei jedem Einsatz fliegen Sie als unterste und letzte Maschine in einer V-förmigen Flugformation. Die anderen Flieger formieren sich auf dem Flugfeld und warten darauf, daß Sie sich ihnen anschließen.



Der Geleitschutz erwartet Sie bereits!



Die Stimmung steigt

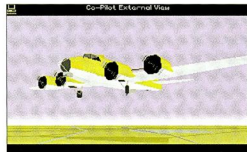
Sobald Sie sich in die Formation eingegliedert haben (im niedrigsten Schwierigkeitslevel müssen Sie sich einfach nur den anderen Maschinen nähern), befinden Sie sich auf dem Weg zum Einsatzziel.

Die Rollbahn entlangrollen

Steuern Sie die B17 mit Hilfe Ihres Controllers. Durch ein leichtes Ziehen nach links/rechts führt die Maschine eine leichte Drehung in die entsprechende Richtung aus. Kommen Sie dabei jedoch nicht von der Rollbahn ab. Sie erhalten jetzt die Starterlaubnis. Es befinden sich keine weiteren Maschinen auf der Startbahn.

Take Off

Wenn Sie sich auf der richtigen Startlinie befinden, müssen Sie alle vier Motoren auf volle Leistung schalten ([SHIFT]+[+]). Versuchen Sie jedoch noch nicht, die Maschine hochzuziehen. Bei einer Geschwindigkeit von 110 bis 115 mph reicht ein leichtes Zurückziehen des Steuerhebels aus, um die Maschine selbst vom Boden abheben zu lassen. Die Flugsteuerung der B17 mag Ihnen vergleichsweise schwerfällig vorkommen. Sie sollten jedoch berücksichtigen, daß Sie es mit einer großen, schweren Maschine zu tun haben.



Flieger, grüß mir die Sonne

Nachdem die Maschine vom Boden abgehoben hat und Sie sicher sind, daß Sie eine ausreichende Fluggeschwindigkeit erreicht haben, können Sie das Fahrwerk mit [G] einziehen. Sind Sie schließlich bei 130 bis 150 mph angelangt, sollten Sie in einen Steigflug übergehen, wobei der Zeiger der Steiggeschwindigkeitsanzeige auf 200 - 300 Fuß pro Minute stehen sollte. Beobachten Sie nun, wie die Anzeige auf dem Höhenmesser langsam ansteigt.

Sobald Sie Ihr Geschwader gesichtet haben, müssen Sie so nahe wie möglich heranfliegen und sich in die Formation einordnen (vervollständigen Sie das „V“). Gehen Sie mit Ihrer Maschine in den Horizontalflug über, indem Sie den Steuerhebel leicht nach vorn drücken. Versuchen Sie nicht, den Einsatz allein und außerhalb der Formation zu erfüllen. Die Auswirkungen könnten verheerend für Sie sein.

Die Besatzung

Fliegen Sie erst einmal mit den anderen Flugzeugen formiert auf konstanter Flughöhe, können Sie mit [C] zum Kabinenbildschirm des Piloten zurückkehren und die Positionen aller Besatzungsmitglieder überprüfen. Machen Sie sich dabei über die Steuerung der Maschine keine Gedanken, da der Computer sie bereits übernommen hat.

Auf dem ersten Bildschirm sehen Sie den Ausschnitt eines Kabinenschirms. Das Spiel verfügt über sechs dieser Schirme - einen für jede bemannte Position im Bomber. Sie erlauben Ihnen, die allgemeinen Flugsysteme der Maschine, Schäden und Reparaturen usw. sowie alle zehn Besatzungsmitglieder zu überwachen und zu steuern. Sie können dabei die

B17 – Flying Fortress

Rolle jeder einzelnen Position übernehmen oder Besatzungsmitglieder innerhalb der Maschine umbesetzen. Denken Sie daran, daß Sie nicht in Abteile der Maschine gehen können, in denen sich niemand aus Ihrer Mannschaft aufhält.

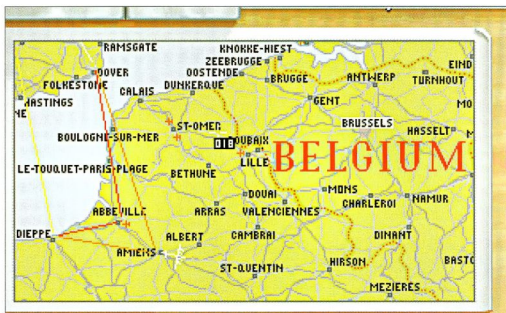
Ihre erste Aufgabe besteht darin, jedem Besatzungsmitglied eine bestimmte Arbeit zuzuweisen. Sie beginnen jeden Einsatz in der Kabine des Piloten. Achten Sie darauf, daß sich am Anfang drei Crew-Mitglieder im Abteil des Piloten befinden – drei der zehn Fotos sind dabei deutlich zu erkennen. Dies sind die drei Leute, die darauf warten, eine Position zugewiesen zu bekommen.

Der Pilot hat seine Aufgabe bereits erhalten. Das oberste Icon der Steuerungsanzeige sollte dabei aufleuchten. Wählen Sie links oben auf dem Kabinenbildschirm das vierte Foto von links (oder klicken Sie das Foto des Kopiloten an). Achten Sie darauf, daß das gewählte Foto anschließend eine rote Umrandung hat. Dies zeigt an, daß Sie dieses Besatzungsmitglied jetzt steuern können.

Wählen Sie nun das Icon mit dem Steuerhebel. Es leuchtet danach auf. Sie haben damit dem Kopiloten seine Position zugewiesen. Bestimmen Sie jetzt den Schützen für den oberen Geschützturm. Wählen Sie dafür eines der übrigen Fotos unten auf dem Bildschirm, und klicken Sie das



Zielübungen sollten Sie lieber am Feind durchführen



Navigation und Wegmarken

Icon mit dem Visier an. Dieses fängt an zu leuchten. Drücken Sie [C], um durch das Geschützvisier zu blicken, und [M], um die manuelle Steuerung dieser Position zu übernehmen. Versichern Sie sich dabei, daß Sie auf kein Flugzeug innerhalb der Formation zielen, und feuern Sie, indem Sie den Selector drücken.

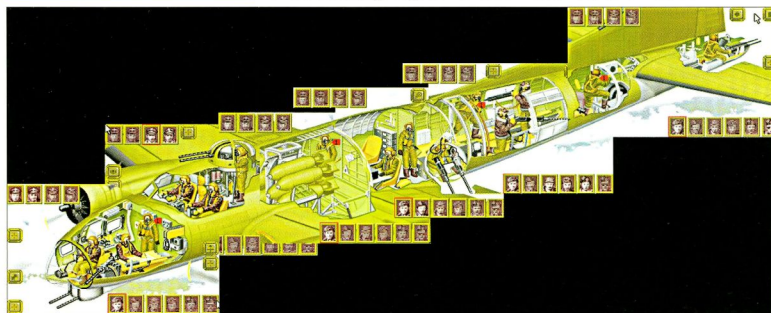
Drücken Sie erneut [C], um zum Kabinenbildschirm zurückzukehren. Die Steuerung der Geschützposition wird daraufhin wieder von einem computergesteuerten Besatzungsmitglied übernommen. Sie haben den drei Besatzungsmitgliedern in der Kabine des Piloten nun erfolgreich ihre Aufgabenbereiche zugeteilt. Um die Steuerung der Maschine brauchen Sie sich dabei keine Sorgen zu machen, da der computergesteuerte Pilot diese Tätigkeit immer dann übernimmt, wenn Sie die Pilotensicht verlassen.

Plazieren Sie jetzt Ihren Controller im oberen Teil des Bildschirms über das zweite Besatzungsmitglied von links

(im Moment von einem grauen Foto dargestellt), und drücken Sie Ihren Selector. Sie werden daraufhin nach vorn in den Bugabschnitt Ihrer Maschine versetzt. Wählen Sie das Navigations-Icon, und drücken Sie [C]. Sie haben jetzt die Anzeigen des Navigators vor sich.

Studieren Sie die Flugroute Ihrer Maschine und die in der Einsatzbesprechung festgelegten Wegmarken. Bewegen Sie Ihren Controller, um den Rest der Karte einsehen zu können. Ihre Maschine sollte auf ihr mit dem Kurs in Richtung Ziel verzeichnet sein. Achten Sie in diesem Modus darauf, unter keinen Umständen Ihren Selector zu drücken. Sie würden dadurch die berechnete Position Ihrer Maschine neu einstellen und von der Bomberformation abkommen.

Kehren Sie durch [C] zum Kabinenbildschirm des Bugabschnitts zurück und klicken Sie das Foto des Heckschützen in der rechten unteren Ecke an. Sie rufen auf diese Weise seine Kabine ab.





Die gegnerischen läger sind wieselflink!

Klicken Sie auf das Visiersymbol, und drücken Sie [C]. Sie werden daraufhin in die Kabine des Heckschützen versetzt.

Behalten Sie im Hinterkopf, daß Sie [M] drücken müssen, um die manuelle Steuerung der Position des Piloten, des Kopiloten, des Bombenschützen und aller anderen Bordschützen übernehmen zu können. Beim Verlassen einer „Besatzungssicht“ wird die Steuerung automatisch auf den Computer übertragen.

Die Geschütze

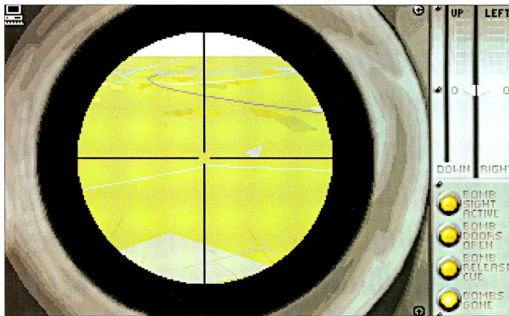
Die Steuerungen der Geschütze in der B17 sind alle gleich. Sie werden mit Hilfe der Cursortasten oder Ihres Controllers nach links, rechts, oben und unten bewegt. Die Geschütze werden mit einem Visier ausgerichtet und durch Drücken des Selectors, der Leeraste oder [ENTER] abgefeuert. Im Fall eines Angriffs werden Sie über die Sprechanlage informiert. Sie erhalten dabei die Position des Gegners auf der „Kursuhr“.

Wenn Sie gegnerische Jagdflieger sehen, die Ihre B17-Formation angreifen, müssen Sie natürlich versuchen, sie abzuschießen. Durch Drücken der Umschalttaste (SHIFT)), während Sie Ihren Controller bewegen, können Sie Ihr Visier auf das bewegliche Ziel feinabstimmen.

Möchten Sie den Spielablauf beschleunigen, empfiehlt sich die Verwendung des Zeitraffers ([ALT]+[A]). Drücken Sie dazu die Tasten und lassen Sie sie wieder los, sobald Sie in die Normalzeit zurückkehren wollen.

Unter der Voraussetzung, daß sich zur Zeit keine für den Einsatz wichtigen Ereignisse zutragen, können Sie Teile des Spiels auch überspringen ([ALT]+[T]). Ist die Zeitsprungfunktion eingeschaltet, und ein Kampf oder ein anderes bedeutendes Ereignis findet statt, dann schaltet die Simulation automatisch wieder in die Normalzeit um.

Keuren Sie durch [C] zum Kabinenbildschirm zurück, und üben Sie das Wechseln der Positionen durch das Anklicken weiterer Fotos. Beachten Sie dabei, daß die Neuzuteilung der Positionen nur durch den Klick auf die Besatzungsphotos und nicht auf die Besatzungsmitglieder selbst erfolgt. Weisen Sie nun den restlichen Besatzungsmitgliedern ein Aufgabenfeld im Bomber zu. Sie werden daraufhin bald über die Sprechanlage davon in Kenntnis gesetzt, daß sich die Maschinen in der Nähe des Einsatzziels befinden.



Das Norten-Zielgerät erfordert ein ruhiges Händchen

Der Bombenschütze

Plazieren Sie den Bombenschützen (das erste Foto in der linken oberen Ecke eines der Kabinenbildschirme) und klicken Sie das Icon mit dem Bombenzielgerät an. Rufen Sie durch Drücken der Taste [C] die Bussicht der B17 ab. Drücken Sie [L], um die Instrumententafel des Bombenschützen einzusehen. Von hier aus können Sie dann mit Hilfe des Bombenzielgeräts die Bomben auf das Ziel ausrichten und abwerfen. Drücken Sie [M], um den Bombenschützen manuell zu steuern.

Schalten Sie das Bombenzielgerät durch Drücken der Taste [O] ein. Dabei wird die Steuerung der Maschine vom Piloten auf den Bombenschützen übertragen. Sie sind jetzt in der Lage, die B17 mit Hilfe des Bombenzielgeräts zu „fliegen“. Öffnen Sie die Bombenschachtklappen durch Drücken von [D]. Ihr Controller stellt die Geschwindigkeit ein, mit der das Bombenvisier nach links/rechts und oben/unten bewegt wird.

Identifizieren Sie das Hauptziel. Überprüfen Sie, ob es sich auch wirklich um das richtige Ziel handelt, und richten Sie die B17 mit größter Sorgfalt auf die korrekte Bombenabwurfroute aus. Sie müssen das Ziel im Horizontalflug dabei mindestens 20 Sekunden lang im Fadenkreuz Ihres Bombenzielgerätes halten.

Richten Sie das Fadenkreuz Ihres Bombenzielgeräts auf das Ziel aus, indem Sie Ihren Controller benutzen. Sie haben nun die Rolle des Bombenschützen übernommen und steuern die Maschine. Vergewissern Sie sich, daß Sie das korrekte Ziel im Visier haben, denn die Bombenauslöserlampe leuchtet auch dann auf, wenn Sie das falsche Ziel erwischt haben.



External View



Ups!

Die Lampe hat lediglich die Aufgabe, sicherzustellen, daß die Bomben beim Abwurf das anvisierte Ziel auch treffen. Leuchtet die Lampe also beim richtigen Ziel, können Sie die Bomben durch Drücken des Selectors auslösen.

Die übrigen Staffeln werden zusammen mit Ihnen das Ziel bombardieren, sofern Sie sich nicht von der Formation entfernen. Haben Sie die Bomben abgeworfen, schließen Sie die Bombenschachtlukken wieder ([D]) und kehren zum Kabinenbildschirm zurück ([C]). Wählen Sie den Piloten an (der dritte von links), und fliegen Sie Ihre B17 in der Formation nach Hause.

Haben Sie allen Besatzungsmitgliedern eine Position zugewiesen, können Sie durch Drücken der Tasten [F1] bis [F10] von allen zehn Positionen aus Ausschau halten. Mit [M] übernehmen Sie dann die manuelle Steuerung jeder einzelnen Position (außer der des Funkers und Navigators).

Mit Hilfe der taktischen Sicht ([SHIFT]+[F7]) und der umgekehrten taktischen Sicht ([SHIFT]+[F8]) sind Sie in der Lage, die in Ihrer Umgebung stattfindenden Aktivitäten zu beobachten. Wenn Sie zum Beispiel Bomben abgeworfen haben, sehen Sie diese auf das Ziel fallen. Und wenn Sie an Ihrem Stützpunkt vorbeifliegen, sehen Sie den Kontrollturm.

Die Landung

Wenn Sie sich in der Nähe eines englischen Stützpunktes befinden, erhalten Sie über das Nachrichtensystem eine Landeerlaubnis. Sollten Sie gerade den Piloten steuern, möchten die Landung jedoch nicht selbst ausführen, dann drücken Sie einfach [M], um die Steuerung des Piloten an den Computer zu übertragen. Lehnen Sie sich dann zurück und entspannen Sie sich. Der computergesteuerte Pilot wird daraufhin die Landung für Sie übernehmen. Beobachten Sie den Landeanflug. Es mag für zukünftige höhere Schwierigkeitslevels von Vorteil sein, wenn Sie den Stützpunkt selbst anfliegen.

Möchten Sie die Maschine selbst landen, dann brauchen Sie sich bloß daran zu erinnern, daß Sie auf dem niedrigsten Schwierigkeitslevel weder die Maschine noch die Besatzung bei der Landung gefährden.

Nähern Sie sich der Landebahn auf einer rechteckförmigen Flugbahn aus einer Flughöhe von 800 bis 1000 Fuß und einer Geschwindigkeit von 130 bis 150 mph. Halten Sie die Motoren dabei auf 2000 U/min. Fahren Sie mit [G] das Fahrwerk aus, und richten Sie die Maschine sorgfältig auf die Landebahn aus. Fahren Sie anschließend die Bremsklappen aus ([F]). Verringern Sie beim Landeanflug nach und nach die Motorleistung ([I-]), bis Sie eine Fluggeschwindigkeit von 100 bis 120 mph erreicht haben.

Versuchen Sie, eine „Dreipunktlandung“ durchzuführen (alle drei Fahrwerke setzen zur gleichen Zeit auf). Ziehen Sie dabei jedoch nicht den Bug nach unten. Probieren Sie, mit einer Geschwindigkeit von 100 bis 120 mph zu landen. Beim niedrigsten Schwierigkeitslevel haben Sie lediglich die Aufgabe, die Maschine auf den Boden aufsetzen zu lassen. Verringern Sie nach dem Aufsetzen auf der Landebahn die Leistung der vier Motoren ([SHIFT]-[I-]), und lassen Sie die Maschine über die gesamte Länge der Landebahn ausrollen.

Damit haben Sie Ihre erste Mission überstanden! Bei der Auswertung erfahren Sie, wie genau Sie Ihre Bombenabwürfe ausgeführt haben. Sie und Ihre Besatzung werden dementsprechend durch Orden oder Beförderung ausgezeichnet.



Geschafft!

Außenansichten

Überprüfen Sie mit Hilfe der Außenansichten, ob Bomber Ihrer Formation durch Flakfeuer oder gegnerische Jagdflieger beschädigt wurden. Experimentieren Sie mit den anderen Blickwinkeln.



BEFEHLE ERTEILEN

Einführung

Jedes Besatzungsmitglied der B17 ist zwar spezialisiert auf einen individuellen Arbeitsbereich, muß jedoch auch in den Aufgaben der übrigen Mannschaft ausgebildet werden – für den Fall, daß jemand verwundet wird. In der Position des Kommandeurs muß der Spieler in der Lage sein, der Mannschaft die notwendigen Anweisungen zu erteilen und sie im Notfall auf andere Positionen zu verteilen. Er sollte deshalb die erforderlichen Spezialfähigkeiten und die verschiedenen Maßnahmen im Fall einer Notsituation an Bord studieren. Sie können jederzeit in die einzelnen Mannschaftsakte („Crew Files“) schauen, indem Sie das entsprechende Icon auf einem beliebigen Kabinenbildschirm anklicken.

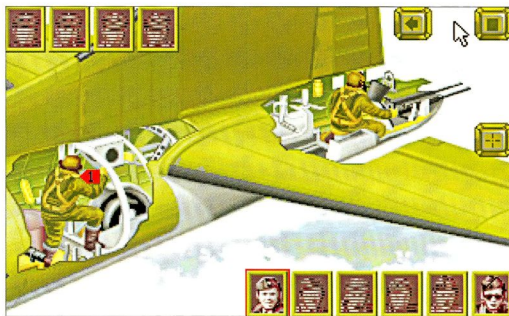
Zu Beginn der Simulation wird sich jedes Mitglied der zehnköpfigen Besatzung in seiner Kabine aufhalten, aber nicht unbedingt in seiner Position. (Der Kugelturmschütze wird sich in seiner Startposition in der Funkkabine befinden.) Erteilen Sie der Besatzung die erforderlichen Befehle.

Blickwinkel auf die Besatzungspositionen

Wenn allen zehn Besatzungsmitgliedern ihre Positionen zugewiesen wurden, kann der Spieler jedes davon erreichen, indem er die Funktionstasten F1 bis F10 drückt. Auf diese Weise lassen sich alle Spielpositionen schnell erreichen.

F1	Bombenschütze
F2	Navigator
F3	Pilot
F4	Copilot
F5	Techniker, Schütze am oberen Waffenturm
F6	Funker
F7	Kugelturmschütze
F8	Linker Rumpfschütze
F9	Rechter Rumpfschütze
F10	Heckschütze

Befinden Sie sich gerade nicht in einer „Besatzungssicht“ (wenn Sie z.B. ein feindliches Flugzeug beobachten), dann können Sie zum zuletzt gewählten Besatzungsmitglied zurückkehren, indem Sie Taste [C] drücken.



Herumgelungert wird nicht!

Für ein Besatzungsmitglied einspringen

Der Spieler selbst kann ebenfalls für jedes beliebige Besatzungsmitglied einspringen. Mit der Taste [M] läßt sich in den verschiedenen Positionen zwischen Computer- und Handsteuerung wählen (außer beim Navigator und beim Funker). Tatsächlich ist der Lohn größer, wenn der Spieler selbst die Bomben ausgerichtet, abgeworfen oder den Großteil der feindlichen Flugzeuge abgeschossen hat.

Fähigkeiten der Besatzung

Die Fähigkeiten der Besatzung werden in den Mannschaftsakte nach folgenden Gesichtspunkten beschrieben:

- Gunnery (Schießkunst)
- Bombing (Bombardierung)
- Technical (technisch)
- Medical (medizinisch)
- Piloting (Flugzeugführung)

Besatzungsmitglieder, die ihre Einsätze überleben, werden ihre Aufgaben mit jedem Mal besser bewältigen. Ersatzleute, mögen sie auch hervorragend ausgebildet sein, werden jedoch nie dieselben Erfahrungen besitzen. Die dauerhafte Gesundheit Ihrer Besatzungsmitglieder ist für Sie als Kommandeur der Flying Fortress also von größter Wichtigkeit.

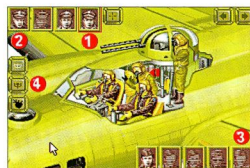
Neuverteilung der Aufgaben

Es steht Ihnen frei, einzelne Besatzungsmitglieder beliebigen freien Positionen neu zuzuteilen. Sie können die gesamte Besatzung in eine Kabine befehlen (wenn Sie das unbedingt möchten) oder auch die Aufgaben umverteilen. Als Kommandeur der Flying Fortress bleibt es Ihnen überlassen, wie Sie die Mannschaft einsetzen. Achten Sie jedoch darauf, die Maschine niemals führerlos zu lassen, sie wird dann zwar vom Autopiloten geflogen, aber nur in gerader Linie auf dem zuletzt bestimmten Kurs.

Statusanzeige der Besatzung

Das Foto

Die Besatzungsfotos auf dem Kabinenbildschirm zeigen folgendes an:



B17 – Flying Fortress

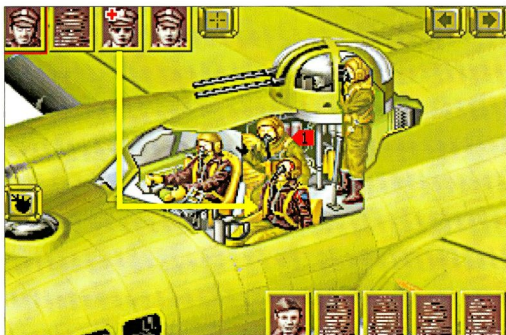
- 1 Aktives Mannschaftsmitglied
- 2 Mannschaftsmitglied befindet sich in der aktuellen Kabine
- 3 Mannschaftsmitglied befindet sich in einer anderen Kabine
- 4 Position oder Aufgabe eines Crewmitglieds (vorher Person anklücken)

Das 2D-Bild

Zusätzlich zur ausgewählten Position wird Ihnen im betreffenden Bildausschnitt der Kabine angezeigt, wer sich momentan dort befindet. Übersteigt dabei die Anzahl der sich dort aufhaltenden Leute die der Positionen in der Kabine, so erscheint lediglich das Bild eines Besatzungsmitglieds. Es wird mit einer roten Zahl für die Anzahl der repräsentierten Leute versehen. Wenn sich also z.B. drei Leute in der Kabine befinden, ohne eine Aufgabe zugeteilt bekommen zu haben, dann sehen Sie das Bild eines Besatzungsmitglieds mit einer roten Drei.

Das Bewegen der Besatzung

Wählen Sie ein Besatzungsmitglied und klicken Sie sein Foto oder Bild an. Das Foto erscheint anschließend rot umrandet. Wählen Sie nun die Icons für das Bewegen der Besatzung im oberen rechten Abschnitt des Bildschirms. Der bisher gezeigte Kabinenausschnitt wird

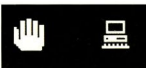


Den Copiloten hat es erwischt!

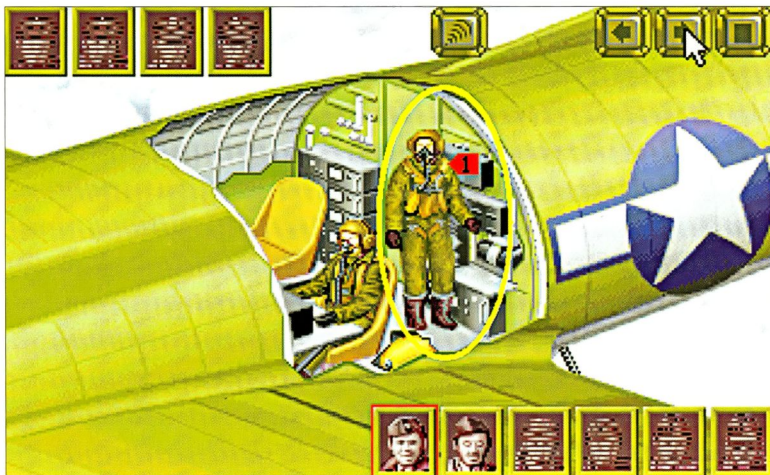
daraufrufen durch den nächsten ersetzt und das Besatzungsmitglied dorthin bewegt. Ist die Position bereits besetzt, wird das entsprechende Crewmitglied den Platz freimachen, so daß der von Ihnen zugeteilte Mann die Position übernehmen kann. Denken Sie aber daran, daß das weggeschickte Besatzungsmitglied in der Kabine nun auf neue Instruktionen wartet. Überprüfen Sie, ob der Wechsel auch wirklich stattgefunden hat, indem Sie nach dem roten Rand auf dem Foto des neu eingeteilten Besatzungsmitglieds im Kabinenbildschirm schauen.

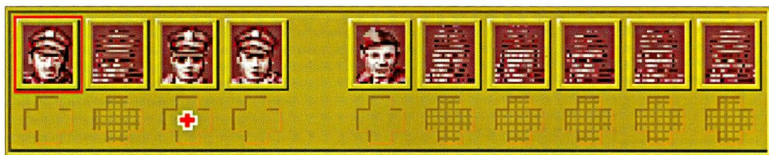
Erforderliche Zeit

Wenn Sie sich entschließen, den Bombenschützen in die Heckkabine zu schicken, können Sie zwar schnell zu diesem Abschnitt wechseln, doch werden Sie einen Moment warten müssen, bis der Mann den ganzen Weg zurückgelegt hat.



Hand- oder computergesteuert: Die Wahl liegt bei Ihnen





Zwischen Spieler- und Computersteuerung hin- und herschalten ([M])

Wenn Sie die Steuerung der Besatzung vom Computer übernehmen wollen, dann drücken Sie die Taste [M]. Möchten Sie die Steuerung wieder an den Computer abgeben, drücken Sie entweder noch einmal [M], oder verlassen Sie einfach die Position mit der Taste [C].

Die Gesundheit der Besatzung

Die Verwundeten und Erste-Hilfe-Maßnahmen

Es zählt sich früher oder später aus, die Gesundheit der Mannschaft zu erhalten. Wenn ein Besatzungsmitglied bewusstlos ist, können Sie nicht einfach in seine Haut schlüpfen – und wenn der Erfolg des Einsatzes von seiner Position abhängt, werden Sie jemand anderen dafür einsetzen müssen.



Auf dem Kabinenbildschirm werden die Fotos von den verwundeten Besatzungsmitgliedern durch rote Kreuze gekennzeichnet. Das Bild in der Kabine wird dann den auf seiner Position zusammengesunkenen Mann zeigen.

Wählen Sie ein Besatzungsmitglied, das erste Hilfe leisten soll. Sie müssen diesen Mann hierzu unter Zuhilfenahme der Icons, die für das Bewegen der Besatzung zuständig sind, zu der betreffenden Kabine dirigieren. Wählen Sie das Erste-Hilfe-Icon, werden Sie über den Gesundheitszustand Ihrer Besatzungsmitglieder informiert.

Klicken Sie den betreffenden Mann an, dem Sie helfen wollen. Es wird mitunter vorkommen, daß mehrere Besatzungsmitglieder zugleich verwundet werden. Dann entscheiden Sie als Kommandeur, wer zuerst versorgt wird.



Falls Sie möchten, daß ein Mitglied der Besatzung seine Tätigkeit unterbricht oder eine andere Aufgabe übernimmt, klicken Sie sein Aufgaben-Icon an, und die Markierung wird verschwinden. Der Mann bricht daraufhin seine Tätigkeit ab.

defekt ist, dann ist der Bomber gezwungen, unterhalb dieser Höhe zu fliegen, oder die Besatzung kann gesundheitlich Schaden nehmen. Die entsprechende Nachricht wird dem Piloten über die Sprechanlage vermittelt.

Die Landung

haben Sie Verwundete an Bord und spielen auf einem höheren Level, müssen Sie bei der Landung der B17 auf besondere Sorgfalt achten. Schlechte Landungen können den Zustand der Verletzten verschlimmern, wodurch sie für noch längere Zeit kampfunfähig sein werden. Versuchen Sie, die gesamte Besatzung bis auf den Piloten in der Funkkabine zu versammeln. Sie ist der sicherste Platz bei einer Notlandung.

Das Sauerstoffsyst

In einer Höhe von über 10.000 Fuß benötigt die Besatzung zusätzlichen Sauerstoff. Wenn das Sauerstoffsyst

Das Heizungssystem

Gibt es Probleme mit der Beheizung der Fliegeranzüge bzw. der Kabinen, so muß der Bomber auch in diesem Fall unter einer Höhe von 10.000 Fuß Höhe bleiben, oder die Gesundheit der Besatzung wird gefährdet.

Orden

Jedes verwundete Besatzungsmitglied erhält am Ende des Einsatzes automatisch den Orden „Purple Heart“. Dies wird in seiner Akte vermerkt.



Gratulation!



SCHÄDEN AN DER B17

Bomberschäden

Sie können den Statusschirm des Bombers abrufen, indem Sie Taste [A] drücken. Hier erhalten Sie einen schnellen Überblick über alle Schäden, die der Bomber erlitten hat.

Feuer in der B17

Wurde ein System beschädigt, kann es möglicherweise sofort repariert werden. Ist z.B. in einer der Kabinen Feuer ausgebrochen, sollten Sie durch Anklicken des Feuerlösch-Icons ein Besatzungsmitglied zum Löschen an diese Stelle beordern. Wählen Sie einen von Ihren Leuten aus, und klicken Sie das Icon zum Bewegen der Besatzung an, um ihn zur Kabine zu bewegen (wenn es nicht seine eigene ist). Klicken Sie dann das Feuerlösch-Icon an. Ihr Erfolg wird dabei vom Ausmaß des Feuers abhängen.

Feuer in den Motoren

Hat eines der Triebwerke Feuer gefangen, können Sie von der Position des Piloten/Kopiloten aus versuchen, es zu löschen, indem Sie die Tasten [ALT] und [1],[2],[3] oder [4] (entsprechend des brennenden Motors) betätigen. (Denken Sie daran, daß der Motor Nr.1 aus der Position des Piloten der äußere linke und der Motor Nr.4 der äußere rechte ist.)

Reparaturen an den Geschütztürmen

Wenn einer der Geschütztürme nicht funktioniert, können Sie ein Besatzungsmitglied auswählen und zu ihm schicken. Klicken Sie anschließend auf das Geschütz-/Gewehrreparatur-Icon. Dies gilt allerdings nicht für den Kugelturm. Wenn der Kugelturm Ladehemmung hat, kann das Problem nicht unmittelbar behoben werden. Der Schütze bleibt so lange in seiner Position eingeklemmt, bis Sie jemanden schicken, der den Geschützturm abmontiert.

Die Bombenschachtluken

Sind die Motoren, die die Bombenschachtluken betätigen, defekt, ist es dennoch möglich, die Luken manuell zu öffnen und zu schließen. Schicken Sie dazu ein Besatzungsmitglied zur entsprechenden Kabine, und klicken Sie auf das Icon zum Öffnen der Bombenschachtluken, auf das Icon

zum Bombenabwurf oder auf das Icon zum Schließen der Bombenschachtluken.

Das Fahrwerk

Wenn die Motoren für den Antrieb des Fahrwerks beschädigt sind, können Sie das Fahrwerk ebenfalls manuell ein- und ausfahren. Schicken Sie wiederum ein Besatzungsmitglied an die betreffende Stelle, und klicken Sie das Icon zum Ausfahren/Einziehen des Fahrwerks im Kabinenbildschirm des Piloten an.

Bruchlandungen in besetzten Gebieten

Müssen Sie im Feindgebiet notlanden, kann es passieren, daß Sie dabei einige Besatzungsmitglieder verlieren (abhängig vom Schwierigkeitsgrad des Spiels). Sie selbst geraten entweder in Kriegsgefangenschaft oder können mit Hilfe der Widerstandskämpfer entkommen. In jedem Fall verlieren Sie dabei Zeit, und die Moral der restlichen Besatzung wird sinken.

Bruchlandungen auf britischem Territorium

Sie werden in der Lage sein, ziemlich schnell zu Ihrem eigenen Stützpunkt zurückzugelangen. Die Bruchlandung kann jedoch Verletzungen Ihrer Besatzung oder die Verschlimmerung vorhandener Wunden verursachen. Es wird daher von großem Nutzen sein, wenn Sie vor der Landung per Funk Ihre korrekte Position durchgeben, damit die Verletzten nicht so lange auf medizinische Versorgung warten müssen.

Abspringen

Sie können Ihrer Besatzung jederzeit das Verlassen des Flugzeugs befehlen, indem Sie das Absprung-Icon in einem der Kabinenbildschirme anklicken. Das Verlassen der B17 ist eine verantwortungsvolle Entscheidung. Haben Sie diesen Befehl einmal erteilt, gibt es kein Zurück mehr. Jeder Mann wird daraufhin sofort abspringen. Sie verlieren damit Ihren Bomber, und auch die Besatzung kann bei einer gefährlichen Landung schwer verletzt werden. Wenn Sie sich auf alliierterm Territorium befinden, können Sie eine Funkmeldung



Ohne Tragfläche geht es schnell abwärts

mit der Angabe Ihrer Position an die Bergungsdienste durchgeben.

Wasserlandung

Falls Sie im Wasser landen, wird es etwas schwieriger sein, Sie zu finden. Denken Sie in jedem Fall daran, vorher eine Funkmeldung an den Rettungsdienst durchzugeben. Wir empfehlen Ihnen, bei einer absehbaren Bruchlandung die gesamte Besatzung (außer den Piloten) in die Funkkabine zu schicken.

Nach Hause kommen

Kriegsgefangenschaft

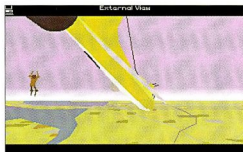
Es ist zwar möglich, aus einem Kriegsgefangenenlager zu entkommen und in die Heimat zurückzugelangen, aber all das wird Sie viel Zeit kosten.

Mit Hilfe der Widerstandsbewegung entkommen

Falls Sie im besetzten Europa auf Widerstandskämpfer treffen, dann werden diese Ihnen helfen, nach Großbritannien zurückzugelangen.

Ersatzbomber

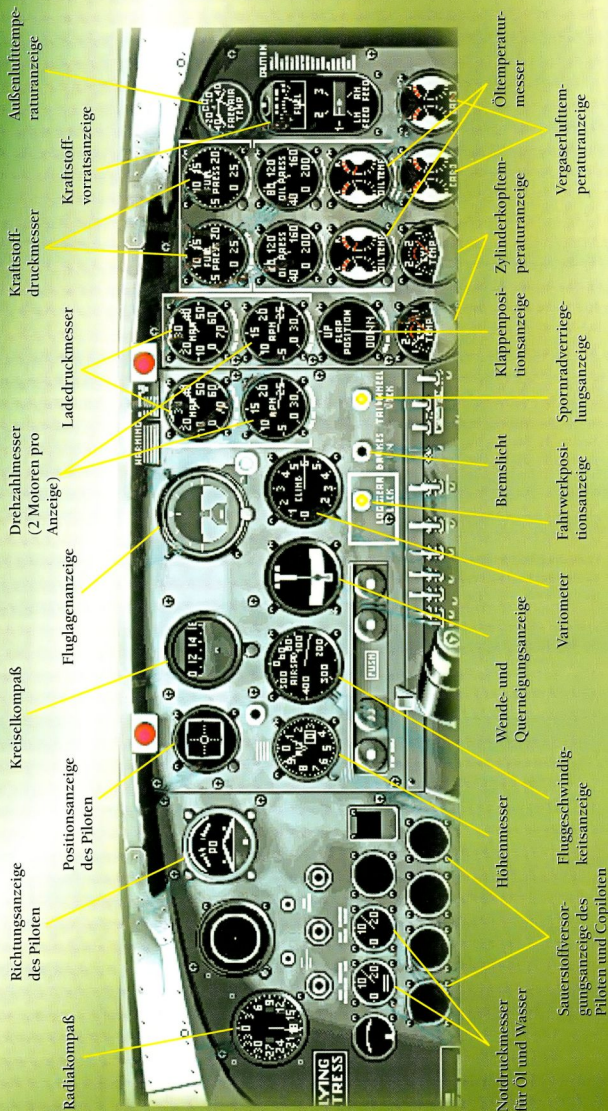
Der Bombereinsatzschirm wird ständig aktualisiert. Neue Bomber werden erscheinen, die Sie wählen und benennen können.



Zeit, Lebwohl zu sagen!



DAS COCKPIT



GRUNDLEGENDE STEUERUNGSFUNKTIONEN

Der Steuerhebel des Piloten

Wir empfehlen als Controller für die B17 ein Joystick. Sie können jedoch auch die Tastatur als Controller benutzen. Querruder sind seitliche Steuerklappen am hinteren äußeren Ende der Haupttragflächen des Flugzeugs. Werden sie durch Links-Rechts-Bewegungen des Steuerhebels gehoben oder gesenkt, dreht die Maschine nach links oder rechts ab. Bei den Höhenrudern handelt es sich um die waagerechten Heckflügel. Werden sie durch Auf- und Abbewegen des Steuerhebels nach oben bzw. unten gezogen, steigt das Flugzeug bzw. geht in den Sturzflug über.

Seitenruder links/rechts <|>

Die Seitenruder-Steuerung (links/rechts) schwenkt den Bug der Maschine nach links/rechts, indem die Hinterkante des senkrechten Heckflügels nach links/rechts bewegt wird.

Die vier Motoren

Die Flying Fortress ist ein großer, viermotoriger Bomber. Alle vier Motoren können in dieser Simulation getrennt gesteuert werden. Motor Nummer 1 ist vom Piloten aus gesehen der linke Außenbordmotor, nacheinander gefolgt von 2, 3 und 4.

Alle Zahlentasten beziehen sich auf die obere Reihe der Haupttastatur des Computers.

[1],[2],[3],[4]	Leistung der einzelnen Motoren 1-4 erhöhen
[SHIFT] / [1],[2],[3],[4]	Motoren 1-4 auf Höchstleistung
[5],[6],[7],[8]	Leistung der einzelnen Motoren 1-4 drosseln
[SHIFT] / [5],[6],[7],[8]	Niedrigste Leistung der Motoren 1-4
[+]	Leistung aller Motoren erhöhen
[SHIFT] / [+]	Alle Motoren auf Höchstleistung
[-]	Leistung aller Motoren drosseln
[SHIFT] / [-]	Niedrigste Leistung aller Motoren

[STRG] / [1],[2],[3],[4]	Motoren 1-4 starten/stoppen
[ALT] / [1],[2],[3],[4]	Feuer in Motoren 1-4 löschen
[G]	Fahrwerk ein-/ausfahren (startet Motoren)
[F]	Klappen hoch-/runterstellen
[B]	Bremsen ein-/aus
[D]	Bombenschachtluken öffnen/schließen (startet Motoren)

Der Bombenschütze

[C]	Kabinen-/Besatzungspositionensicht
[I]	Bombenvisiersicht
[W]	Fenstersicht
[E]	Außensicht
[M]	Umschalten zwischen Manuell/Computesteuerung
[D]	Bombenschachtluken
[O]	Bombenvisier ein/aus

Der Bombenschacht

[C]	Bombensicht eines Besatzungsmitgliedes
[E]	Außensicht
[W]	Zurück zur Bombenschachtsicht

Der Navigator

[C]	Kabinen-/Besatzungspositionensicht
[B]	Einzelheiten der Einsatzbesprechung
[E]	Außensicht
[I]	Kartensicht

Controller	Zeigen und anklicken, um geschätzte Position anzugeben
hoch, runter, links, rechts	

Der Funker und die Sprechanlage

[C]	Kabinen-/Besatzungspositionensicht
Controller	Zeigen und anklicken, um geschätzte Position anzugeben
hoch, runter, links, rechts	

Die Besatzung

Sicht auf die zehn Besatzungsmitglieder

[F1]	Bombenschütze
[F2]	Navigator
[F3]	Pilot
[F4]	Copilot
[F5]	Techniker/Bordschütze am oberen Waffenturm
[F6]	Funker
[F7]	Kugelturmschütze
[F8]	Linker Rumpfschütze
[F9]	Rechter Rumpfschütze
[F10]	Heckschütze

Die Bordschützen: Verteidigung der B-17

Controller	Geschützturm/Gewehr bewegen
hoch, runter, links, rechts	
[SHIFT]	Genaueres Anvisieren des Ziels

Joystick-Taste,

Leertaste, Eingabetaste	Feuer
[U]	Ladehemmung (manuelle Steuerung)
beseitigen	

Bombenschütze	Maus	Joystick	Tastatur
Bomben abwerfen	-	Feuertaste	Leertaste/Eingabe
Bombenvisier bewegen	-	Bewegung	Cursortasten
Pilot/Copilot	Maus	Joystick	Tastatur
Steuerhebel	-	Bewegung	Cursortasten
Bordschützen	Maus	Joystick	Tastatur
Geschütz bewegen	-	Bewegung	Cursortasten
Geschütz abfeuern	-	Feuertaste	Leertaste/Eingabe
Navigator	Maus	Joystick	Tastatur
Navigationmarke	Bewegung	Bewegung	Cursortasten
Position festlegen	Linke Taste	Feuertaste	[POS1], Ziffernblock
Funker	Maus	Joystick	Tastatur
Meldung wählen	Bewegung	Bewegung	Cursortasten
Meldung senden	Linke Taste	Feuertaste	[POS1], Ziffernblock

DIE TASTATUR



IBM® PC UND KOMPATIBLE GERÄTE
TASTATURKARTE



BM ist ein eingetragenes Markenzeichen von International Business Machines, Inc.

BESATZUNGSPPOSITIONEN

- Navigator ♦ Bordschützen
● Bombenschütze ★ Funker
▼ Pilot/Kopilot

wie mit den oben gezeigten Symbolen
markierten Tasten funktionieren nur, wenn
sich der Spieler auf der entsprechenden
Besatzungsposition befindet.

[illegible]

BESATZUNGS- POSITIONEN UND ICONS

Die Besatzungs- positionen

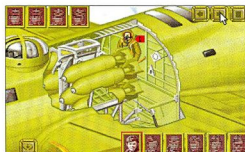
Wenn Sie die einzelnen Positionen der „Flying Fortress“ noch nicht kennen, sollten Sie sich zunächst ein wenig Zeit nehmen und sich in den verschiedenen Kabinen umschauchen, um sich mit den Funktionen der zehn Besatzungsmitglieder vertraut zu machen.

Der Bugabschnitt

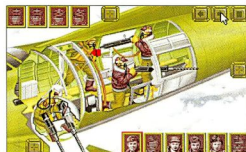
Der Bugabschnitt beherbergt eine Kabine für den Bombenschützen und den Navigator sowie einen elektrisch angetriebenen Bendix-Kinnturm, der sich unter der Kabine des Bombenschützen befindet und von ihm bedient wird. Ferner verfügt dieser Abschnitt über zwei Flankengeschütze (Backbord und Steuerbord).

Die Kabine des Piloten

Das Flugdeck liegt zwischen dem Bugabschnitt der B17 und dem Bombenschacht. In dem höher gelegenen, abgeschlossenen Raum befinden sich der Pilot (linker Sitz), der Kopilot (rechter Sitz), sowie alle Fluginstrumente. Weiterhin verfügt das Flugdeck für den Techniker bzw. Bordschützen des oberen



Der Bombenschacht



Kugelgeschützturm und Rumpfabschnitt



Die Funkkabine



Die Kabine der Heckschützen

Waffenturms über einen Sperry-Geschützturm mit zwei 0,50-Kaliber-Maschinengewehren.

Der Bombenschacht

Der Bombenschacht befindet sich genau hinter der Kabine des Piloten. Bevor Sie ihn jedoch abrufen können, müssen Sie der Position zuerst ein Besatzungsmitglied zuteilen. Dies kann notwendig sein, wenn Sie die Meldung erhalten, daß die Bombenschachtluken klemmen und manuell geöffnet werden müssen.

Die Funkkabine

Der Funker sitzt hinter den Bomben. Zugang zu seiner Kabine erhalten Sie über einen Laufsteg, der am Bombenschacht vorbeiführt. Wie bei vielen B17 dieser Zeit, befindet sich in der Funkkabine der „Flying Fortress“ kein Geschütz. Während des Starts hält sich hier der Kugelturmschütze auf.

Kugelgeschützturm und Rumpfabschnitt

Zu beiden Seiten des Rumpfabschnitts sind zwei flexible 0,50-Kaliber-Geschütze angebracht, die von zwei Rumpfschützen bedient werden. Hinter

der Funkkabine, im unteren Teil des Rumpfs, befindet sich der Kugelgeschützturm, der mit zwei 0,50-Kaliber-Maschinengewehren ausgestattet ist und von einem Bordschützen bedient wird.

Die Kabine der Heckschützen

Am hinteren Ende des Bombers befindet sich die Kabine der Heckschützen. Sie verfügt über zwei direkt ausrichtbare 0,50 Kaliber-Maschinengewehre, die vom Heckschützen bedient werden.

Die Icons



Der Bugabschnitt



Die Kabine der Piloten

	Pilot/Kopilot		Feuerbekämpfung
	Navigator		Ladethermung beseitigen
	Funker		Besatzungsmitglied nach links
	Bombenschütze		Besatzungsmitglied nach rechts
	Ausrichtung der Geschütze		Fahrwerk manuell ausfahren
	Reparatur d. Geschütztürme		Fahrwerk manuell einfahren
	Erste-Hilfe		Bombenschachtluke öffnen
	Absperrung der Besatzung		Bombenschachtluke schließen
	Besatzungsaktionen		Bomben manuell abwerfen



DER PILOT/COPILOT

Der Start

Sie beginnen jeden Einsatz im Sitz des Piloten, wo Sie die Steuerung übernehmen. In jedem Einsatz ist Ihre B17 die letzte Maschine in einer V-Formation aus drei Bombern, die sich in einem Schwarm von sechs oder sieben Fortresses sammeln. Die Anzahl der Flugzeuge hängt dabei von der zu fliegenden Formation ab. Die anderen Flugzeuge befinden sich bereits in der Luft und formieren sich. Sie müssen abheben und sich ihnen anschließen, bevor Sie sich auf den Weg machen können.

Motoren starten

Starten Sie der Reihe nach alle vier Motoren: [CTRL] / [1],[2],[3],[4]
Erhöhen Sie die Leistung der Motoren: [1],[2],[3],[4]
Bremsen lösen: [B]

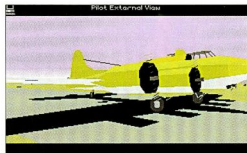
Die B-17 wird sich nun in Bewegung setzen.

Überprüfen Sie, daß Sie ohne Schwierigkeiten zwischen der Instrumententafel des Piloten [I] und der Fenstersicht [W] hin- und herschalten können, um problemlos Einblick in die Fluginformationen zu erhalten.

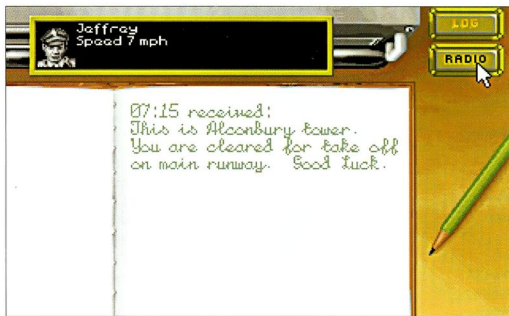
Die Rollbahn entlangrollen / Steuerung

Steuern Sie die B17 mit Hilfe Ihres Controllers. Durch ein leichtes Ziehen nach links/rechts führt die Maschine eine leichte Drehung in die entsprechende Richtung aus. Kommen Sie dabei jedoch nicht von der Rollbahn ab.

Steuern Sie den Bomber vorsichtig am Rand der Startbahn entlang. Versuchen Sie dabei, die B17 auf die weiße, gepunktete Linie auszurichten.



Jetzt gibt es kein Zurück mehr!



Startlaubnis erteilt!

Klappen

Überprüfen Sie, ob die Klappen unten sind [F].

Start

Schalten Sie alle vier Motoren auf volle Leistung ([SHIFT]+[+]). Versuchen Sie dabei jedoch noch nicht, das Flugzeug hochzuziehen. Normalerweise müssen Sie erst eine Geschwindigkeit von 110 bis 115 mph erreicht haben, bevor Sie den Controller vorsichtig zurückziehen. Dadurch hebt das Flugzeug dann selbst vom Boden ab. Die Steuerung der B17 mag im Vergleich zu anderen Simulationen etwas schwerfällig anmuten, doch sollten Sie dabei in Betracht ziehen, daß Sie es mit einem großen, schweren Flugzeug zu tun haben.

Nachdem die Maschine vom Boden abgehoben hat und Sie sich sicher sind, daß Sie eine ausreichende Fluggeschwindigkeit erreicht haben, ziehen Sie das Fahrwerk ein ([G]). Überprüfen Sie, ob es auch wirklich eingezogen wurde, indem Sie sich der entsprechenden Außensicht bedienen. Nachdem Sie eine Fluggeschwindigkeit von 130 bis 150 mph erreicht haben, sollten Sie in einen Steigflug übergehen, wobei der Zeiger der Steiggeschwindigkeitsanzeige auf 200 bis 300 Fuß pro Minute stehen sollte. Beobachten Sie nun, wie die Anzeige auf dem Höhenmesser langsam ansteigt.



Aufstieg und Reiseflughöhe

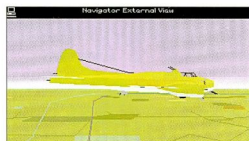
Die Steiggeschwindigkeit des Flugzeugs ergibt sich direkt aus dem Unterschied zwischen der für den Horizontalflug benötigten Kraft und der Leistungsstärke der Motoren. Dabei spricht man von der Kraftreserve, die für den Steigflug benötigt wird. Führen Sie Ihren Steigflug bei einer Geschwindigkeit von 130 bis 150 mph durch. Denken Sie dabei daran, daß die Fluggeschwindigkeitsanzeige aufgrund des sinkenden atmosphärischen Drucks nicht die korrekte Fluggeschwindigkeit anzeigt, sondern niedrigere Werte.

Während Ihr Flugzeug an Höhe gewinnt, schalten sich die Turbolader automatisch ein. Die Druckerhöhungspumpen laufen an, sobald Sie eine Höhe von über 10.000 Fuß erreicht haben. Die Besatzung legt dann die Sauerstoffmasken an.

Ein ruhiger Flug ist von größter Wichtigkeit. Dabei wird weniger Treibstoff verbraucht, die Steiggeschwindigkeit erhöht und die Motorabnutzung reduziert. Behalten Sie die Instrumente stets im Auge, anhand der Anzeigen können Sie die Leistung Ihres Flugzeugs überwachen.

Fahren Sie mit Ihrem Steigflug fort, bis Sie ungefähr 300 Fuß über der festgelegten Reiseflughöhe fliegen, gehen Sie dann in den Horizontalflug über, und ziehen Sie den Bug Ihrer Maschine leicht nach unten. Dadurch erhöht sich Ihre

B17 – Flying Fortress



Guten Flug!

Fluggeschwindigkeit. Reduzieren Sie langsam die Leistung, bis Sie Ihre festgelegte Reiseflughöhe erreicht haben.

Ziehen Sie die Klappen hoch ([F]).

Flugcharakteristiken

Wenden

Die B17 verfügt über eine gute Kursstabilität. Senken Sie eine der Tragflächen, führt Ihr Flugzeug eine Wende aus. Bei weiten Wenden beeinflusst der Nutzlastfaktor den Flug nur wenig, doch steigt die Wirkung bei engeren Wenden. Eine Kurvenlage von 10 Grad führt zu einem Nutzlastfaktor von 1,5, doch steigt dieser Wert bei 70 Grad auf 3,0. Bei einem schwerbeladenen Flugzeug könnte es dabei zu strukturellen Schäden kommen.

Überziehen und Abfangen

Bei einem überzogenen Flug kann die B17 ohne Schwierigkeiten abgefangen werden. Die Tendenz zum Schlingern wird durch das große vertikale Heck minimiert. Um einen überzogenen Flug abzufangen und wieder eine normale Fluggeschwindigkeit zu erreichen, sollten Sie in einen 30-Grad-Sturzflug übergehen.

Trudeln und Sturzflüge

Es ist äußerst schwer, mit der B17 versehentlich ins Trudeln zu geraten, da die Maschine über eine gute Kursstabilität verfügt. Es besteht keine Gefahr, wenn Sie mit ihr einen Sturzflug ausführen, doch sollten Sie darauf achten, daß Sie den Sturzflug sanft abfangen.

Formation

Nachdem Sie sich mit anderen Flugzeugen Ihrer Staffel formiert haben, macht sich der Schwarm auf den Weg zur ersten Wegmarke. Da Sie nicht der führende Pilot der Formation sind, werden die anderen Flugzeuge Ihnen nicht folgen, wenn Sie sich aus irgendeinem Grund aus der Gruppe entfernen.

Zeitraffer [ALT]+[A]

Sie können die Zeit raffen und somit schneller am Ziel Ihres Einsatzes eintreffen, indem Sie die Tasten [ALT]+[A] drücken. Halten Sie die Tasten gedrückt und lassen Sie sie wieder los, wenn Sie zur normalen Spielgeschwindigkeit zurückkehren möchten.

Zeitsprung

Mit dieser Funktion können Sie Abschnitte des Spiels überspringen, doch kehrt das Programm automatisch immer dann zur Normalzeit zurück, wenn sich ein für den Einsatz wichtiges Ereignis zuträgt.

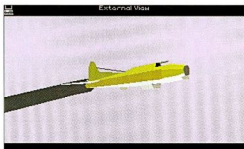
Landungen

Auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad reicht es aus, wenn Sie auf der Rollbahn aufsetzen. Möchten Sie das Flugzeug jedoch nicht landen, sondern nur in der Sicht des Piloten verweilen, dann drücken Sie die Taste [M]. Daraufhin übernimmt der Computer die Rolle des Piloten und führt die Landung für Sie aus.

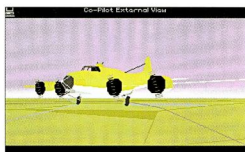
Anflug (realistische Landungen)

Auf den meisten B17-Stützpunkten hat die Flugbahn zur Ausrichtung des Flugzeugs für den endgültigen Anflug die Form eines Rechtecks. Fliegen Sie auf einer Höhe von 800 bis 1000 Fuß mit einer angezeigten Fluggeschwindigkeit von 130 bis 150 mph eine weite, rechteckige Flugbahn über dem Flugplatz. Senken Sie die Klappen ([F]), sobald Sie sich in die letzte Kurve vor dem endgültigen Anflug begeben. Halten Sie Ihre Fluggeschwindigkeit dabei auf 110 bis 120 mph.

Möglichweise erhalten Sie direkt an Sie gerichtete Meldungen vom Kontrollraum des Stützpunkts. Es kann passieren, daß Sie Warteschleifen ziehen müssen, damit andere Staffeln zuerst landen können. Haben Sie Geduld und überprüfen Sie, ob



Notsituationen lassen sich nicht mit dem Zeitraffer überwinden!



Fahrgestell ausgefahren!

alle Besatzungsmitglieder ihre korrekten Landepositionen eingenommen haben.

Versuchen Sie, eine Bruchlandung durchzuführen, sollten sich alle Besatzungsmitglieder in der Kabine des Funkers aufhalten. Sie laufen dort weniger Gefahr, sich Verletzungen zuzuziehen.

Fahren Sie das Fahrwerk aus ([G]). Überprüfen Sie, ob es auch wirklich ausgefahren wurde. Im Fall einer Funktionsstörung müssen Sie es mit Hilfe des Icons zum manuellen Ausfahren des Fahrwerks auf dem Kabinenbildschirm des Piloten per Hand bedienen.

Endgültiger Anflug

Beim Anflug handelt es sich lediglich um einen gesteuerten Gleitflug, bei dem die Klappen gesenkt werden und die Motoren nur zur Erhaltung der korrekten Landeposition betrieben werden. Reduzieren Sie nach und nach die Leistung der Motoren ([I-]), bis Sie eine Fluggeschwindigkeit von ungefähr 110 bis 120 mph und die entsprechende Sinkfluggeschwindigkeit erreicht haben. Versuchen Sie, bei der Landung mit allen Rädern zur gleichen Zeit sanft auf der Rollbahn aufzusetzen. Drosseln Sie die Motoren auf minimale Leistung.

Ausrollen

Sind Sie gelandet, dann sollten Sie die ganze Landebahn zum Ausrollen Ihrer Maschine nutzen. Ziehen Sie die Bremsen nicht zu früh an. Schalten Sie sie erst ein ([B]), wenn das Flugzeug seine Ausrollgeschwindigkeit ausreichend reduziert hat. Die B17 sollte daraufhin langsamer rollen und schließlich zum Stillstand kommen.



DER BOMBENSCHÜTZE

Aktionssichten

Durch Wahl des Fotos des Bombenschützen (erstes auf der linken Seite oben links), Anklicken des Bombenabwurf-Icons und Drücken der Taste [C] vom Kabinenbildschirm begeben Sie sich in die Position des Bombenschützen. Hier haben Sie die Wahl zwischen drei Blickwinkeln aus der Sicht des Bombenschützen.

Die Bombenvisiersicht [I]

Bei diesem Blickwinkel schauen Sie durch das Norden-Bombenzielgerät auf den Boden unter Ihnen. Außerdem können Sie vier Anzeigelampen sehen. Diese informieren darüber, ob das Bombenvisier eingeschaltet ist, die Bombenschachtelung offen sind, der Bombenauslöser zum Bombenabwurf bereit ist und die Bomben abgeworfen wurden. Diese Sicht sollten Sie abrufen, wenn Sie sich dem Ziel nähern.



Das Norden-Zielgerät

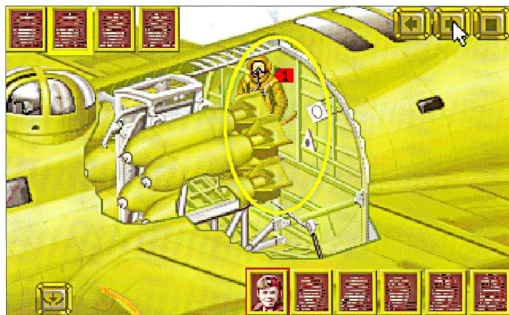
- 1 Bombenzielgerät eingeschaltet
- 2 Bombenschachtelung geöffnet
- 3 Bombenauslöserlampe
- 4 Bomben abgeworfen
- 5 Fadenkreuz

Fenstersicht [W]

Diese Taste ermöglicht Ihnen den Blick aus der Position des Bombenschützen durch das Plexiglas des Bugabschnitts der Maschine.

Außensicht [E]

Hierdurch können Sie Ihre B17 von außen betrachten. (Betätigen Sie die Taste [W], um zur Fenstersicht zurückzukehren.)



Rückkehr zu den Kabinenbildschirmen [C]

Sie können jederzeit zum Kabinenbildschirm zurückkehren, indem Sie die Taste C drücken.

Die Steuerung des Bombenschützen

Drücken Sie [M], um auf manuelle Steuerung umzuschalten.

Bombenschachtelungen [D]

Für den Fall, daß die B17 bei einem Kampf Schaden genommen hat, können Sie die Luken auch manuell öffnen, indem Sie zur Kabinensicht ([C]) zurückkehren und ein Besatzungsmitglied dazu bestimmen, sich in den Bombenschacht zu begeben. Daraufhin erscheinen drei Icons, mit deren Hilfe Ihr Mann die Luken öffnen, schließen und manuell den Abwurf der Bomben einleiten kann.

Befinden Sie sich im Bombenschacht, können Sie die Funktion der Bombenschachtelungen beobachten, indem Sie mit [C] bestätigen.

Bombenvisiersteuerungen

Die Taste [O] schaltet das Bombenvisier ein/aus und ermöglicht die Steuerung des Flugzeugs mit Hilfe des Bombenvisiers. Allerdings müssen Sie hierzu bereits mit der Taste [M] die manuelle Steuerung des Bombenschützen über-

nommen haben. Der Controller (Joystick oder Cursortasten) reguliert die Geschwindigkeit, mit der sich das Bombenvisier nach links/rechts und oben/unten bewegt. Um die Bomben abzuwerfen, drücken Sie Leertaste/Enter oder Selector.

Identifizierung eines Ziels

Sind die Bombereinheiten nur noch wenige Meilen vom Ziel entfernt, erhalten Sie eine Warnung des führenden Piloten. Haben Sie vor, die Rolle des Bombenschützen zu übernehmen (die Belohnung wird größer sein, wenn Sie sich dafür entscheiden), haben Sie noch genügend Zeit, sich in Position zu begeben und sich mit der Bombenabwurfsteuerung vertraut zu machen. Drücken Sie die Taste [M] für manuelle Steuerung.

Das Hauptziel des Einsatzes besteht darin, die Bomben genau und zum richtigen Zeitpunkt auf das korrekte Ziel abzuwerfen. Versichern Sie sich, daß Sie das Ziel korrekt identifiziert haben, und bringen Sie Ihre B17 auf die korrekte Route für den Bombenabwurf. Der Bombenschütze braucht im Horizontalflug mindestens 20 Sekunden, um das Ziel korrekt anvisieren zu können. Das Fadenkreuz des Bombenvisiers muß so lange auf dem Ziel verweilen, bis die Bombenauslöserlampe aufleuchtet. Dabei müssen Sie versuchen, das Flakfeuer und die feindlichen Jagdflugzeuge außer acht zu lassen.

B17 – Flying Fortress

Hauptziel

Konzentrieren Sie sich ganz auf Ihr Hauptziel. Ein erfolgreicher Einsatz kann Ihnen zu Beförderungen und Orden verhelfen.

Ausweichziel

Ist die Bombardierung des Hauptziels nicht möglich, wenden Sie sich dem Ausweichziel zu. Dabei handelt es sich um ein Ziel geringerer Priorität, das sich in der Nähe des Hauptziels befindet. Geben Sie über Funk den Befehl zum Abbruch des Einsatzes auf das Hauptziel, und setzen Sie einen neuen Kurs an. Ziellose und schlecht ausgerichtete Bombenabwürfe werden bestraft. Dies trifft jedoch nicht zu, wenn Bomben aus Sicherheitsgründen abgeworfen worden.

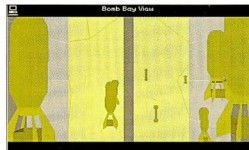
Das Bombenabwurf-Verfahren

Die Ideallinie

Versichern Sie sich, daß sich das Fadenkreuz im Bombenvisier genau über dem Ziel befindet. Versuchen Sie, die Mitte einer Einrichtung oder eines rechteckigen Gebäudes anzuvisieren. Sie müssen hierzu das Fadenkreuz mindestens 20 Sekunden auf dem Ziel halten, indem Sie den Controller benutzen. Leuchtet die Bombenauslöserlampe auf, werfen Sie die Bomben durch Drücken des Selectors ab.

Über das Ziel hinausschießen

Manchmal kann es vorkommen, daß die Bombenauslöserlampe aufleuchtet, obwohl Sie das Fadenkreuz korrekt auf das Ziel ausgerichtet hatten. Der Grund dafür ist höchstwahrscheinlich, daß der Bomber zu nahe herangekommen ist und die Bomben aufgrund dessen beim Abwurf über das Ziel hinausschießen würden. In diesem Fall müssen Sie das Ziel umfliegen und einen erneuten Versuch wagen.



Toi, toi, toi!

Falsche Ziele

Vergewissern Sie sich, daß Sie das korrekte Ziel anvisiert haben, denn die Bombenauslöserlampe leuchtet auch dann auf, wenn Sie das falsche im Visier haben. Hierdurch können Sie sicherstellen, daß Ihre Bomben das anvisierte Ziel auch wirklich treffen werden.

Das Ziel erneut umfliegen

Sollte es Ihnen mißlungen sein, den Bomber auf die korrekte Abwurfroute zu bringen, können Sie die übrigen Einheiten der Formation manchmal über Funk davon in Kenntnis setzen, daß Sie das Ziel noch einmal umfliegen werden. Sollte sich Ihnen diese Möglichkeit nicht bieten, müssen Sie den Befehl zum Abbruch des Einsatzes auf das Hauptziel geben und sich auf den Weg zum Ausweichziel machen.

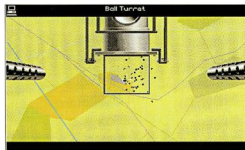
Die Bomberformation

Die übrigen Staffeln werden zusammen mit Ihnen das Ziel bombardieren, sofern Sie sich nicht von der Formation entfernen. Sollten Sie sich jedoch aufgrund von mechanischen Schwierigkeiten dazu entscheiden, die Formation zu verlassen, werden die anderen Einheiten Ihnen nicht folgen. Vielleicht können Sie den Schaden reparieren und versuchen, sich wieder der Gruppe anzuschließen.



Schäden

Sind die Bombenschachtluken oder das Bombenvisier funktionsuntüchtig und der Bomber fliegt trotzdem zum Ziel, dann wird dem Kommandeur ein „Treffer in Zielnähe“ (Near Miss) zugerechnet. In jedem Fall sollten Sie den Einsatz trotzdem fortführen, um Orden und Beförderungen erhalten zu können.



Der Bombentepich schlägt auf



Bombenschachtblickwinkel

Möchten Sie sich ansehen, wie die Bombenschachtluken sich öffnen/schließen und die Bomben abgeworfen werden, dann müssen Sie mit Hilfe des Icons zur Bewegung eines Besatzungsmitglieds einen Ihrer Männer dazu veranlassen, sich zum Bombenschacht zu begeben. Mit der Taste [C] erhalten Sie eine Sicht auf die Bomben und mit [E] eine Außen-sicht. Die Taste [W] bringt Sie zurück zur Bombenschachtsicht.

Taktische Blickwinkel auf die Bomben [SHIFT]+[F7]/[F8]

Möchten Sie den Bomben beim Abwurf auf das Ziel mit dem Blick folgen, gehen Sie zur taktischen Sicht bzw. zur umgekehrten taktischen Sicht über. Dabei müssen Sie die Bomben eventuell heran- bzw. wegzoomen ([Ziffernblock +]/ [Ziffernblock -]) und die Sicht senken/rotieren, um das Auftreffen auf dem Ziel besser beobachten zu können.

Korrektes/Falsches Spiel

Der Erfolg eines Einsatzes hängt davon ab, wie sehr das Ziel bei der Bombardierung beschädigt wurde. Hat der Kommandeur die Bomben nicht auf das korrekte Ziel abgeworfen, wird dieser Einsatz als mißlungen eingestuft. Ferner müssen Sie die Bomben abgeworfen haben. Sollte der Bombenabwurf vom Computer ausgeführt worden sein, erhalten Sie nur minimale Anerkennung.



DER NAVIGATOR

Die Instrumententafel des Navigators können Sie erreichen, indem Sie zunächst das Foto des Navigators (zweites von links im linken oberen Abschnitt) und dann das Navigator-Icon im Abschnitt „Cockpit“ auf dem Kabinenbildschirm wählen und danach [C] drücken.

Blickwinkel

Drücken Sie die Taste [E], um die B17 von außen zu betrachten.

Die Karte

Sie haben die Position des Navigators eingenommen und sehen auf dem Tisch vor sich die scrollende Karte Europas.

Sie zeigt Ihnen die Einsatzroute, wie sie in der Einsatzbesprechung dargelegt wurde. Der Navigator kann die Details der Einsatzbesprechung durch Drücken der Taste [B] abrufen.

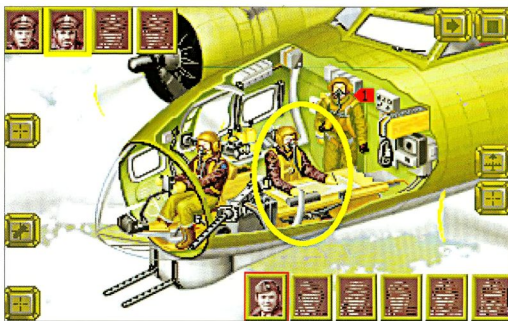
Festlegung des Kurses

Auf Ihrer Karte ist die Flugroute mit allen Wegmarkierungspunkten bereits eingezeichnet. Eine Flugzeugmarkierung kennzeichnet die geschätzte Position und die Flugrichtung der Flying Fortress. Eine Navigationsmarkierung zeigt die Richtung von der geschätzten Position an.

Steuerung

Die geschätzte Position

Normalerweise werden Sie Ihre geschätzte Position nicht verändern. Die Bestimmung durch Ihren Navigator mag



nicht 100%ig richtig sein, aber seien Sie dennoch mit der Festlegung eines neuen Kurses vorsichtig. Sie sollten sich erst über Ihre genaue Position sicher sein, ehe Sie die Navigationsmarkierungen neu setzen. Ansonsten riskieren Sie, vom Kurs abzukommen.

Ein verwundeter Navigator

Wurde Ihr Navigator bei einem Einsatz verletzt und nicht seine Funktion nicht mehr ausüben, dann wird er auch die Position der B17 nicht mehr bestimmen können. Die Flugzeugmarkierung wird sich dann nicht mehr entlang der Zielrouten bewegen. Wenn Sie in Formation fliegen sollten, versuchen Sie Ihre Position zu halten. Die Formation wird Sie zum Ziel und zurück zum Stützpunkt führen. Wählen Sie für die Aufgaben des Navigators das Besatzungsmitglied mit den besten Fähigkeiten.

Die Bestimmung der Position

Sind Sie von der Formation abgekommen, müssen Sie herausfinden, wo Sie sich befinden, und diese Position in Ihre Karte eintragen. Gehen Sie dabei mit größter Sorgfalt vor, denn wenn Sie die Position nicht genau bestimmen, werden Sie Schwierigkeiten

haben, zum Stützpunkt zurückzukehren. Sie sollten tief über erkennbaren Bodenmerkmalen fliegen, wie z.B. Flüssen, Brücken und Häfen. Bewegen Sie die Navigationsmarkierung mit Hilfe des Controllers (Cursortasten oder Maus). Markieren Sie Ihre geschätzte Position, indem Sie Ihren Controller über die Karte bewegen und mit dem Selector anklicken. Die Flugzeugmarkierung wird dann an die gewünschte Stelle gesetzt. Denken Sie daran, daß der Flugzeugcursor die Richtung der von Ihnen bestimmten Position angibt.

Ein Systemschaden

Wenn Ihr Navigationsgerät vollkommen ausfällt, werden Sie Ihren Weg zurück allein unter Zuhilfenahme der Bodenmerkmale, der Karte und der Kompaßmessungen finden müssen. Kehren Sie mit der Taste [C] zum Kabinenbildschirm zurück.

SECONDARY TARGET
USAAF B-17 AIRFIELD
LUFTWAFFE FIGHTER AIRFIELD

ROADS
RAILWAYS
RIVERS
NATIONAL BOUNDARY
SUBURBAN AREAS

SCALE 1:1000 000

0 MILES 50 100
 0 KILOMETRES 50 100

Damit Sie nicht immer zu scrollen brauchen: die Kartenlegende

DER BORDFUNKER UND DIE SPRECHANLAGEN

Den Bordfunker erreichen Sie entweder über sein Foto (zweites von links im rechten unteren Abschnitt) oder über das Funk-Icon im Abschnitt „Funkkabine“ auf dem Kabinenbildschirm. Drücken Sie anschließend die Taste [C]. In dieser Position sind Sie in der Lage, Nachrichten vom Stützpunkt oder anderen Bombern in der Formation zu empfangen, aufzuzeichnen bzw. zu senden.

Blickwinkel

Sie werfen einen Blick auf ein Bordbuch mit den Eintragungen wichtiger Ereignisse und den Meldungen, die entweder empfangen wurden bzw. gesendet werden sollen.

Die Steuerung des Funkers

Das Bordbuch enthält eine Reihe von Icons, mit denen der Spieler empfangene Meldungen, ihre Eingangszeit sowie Informationen über den bisherigen Einsatzverlauf abrufen kann. Wählen Sie „Radio Transmit“, und klicken Sie die Meldungen an, die zu bestimmten Zeiten während des Einsatzes gesendet werden sollen.



Dieses Icon versendet eine vorher markierte Nachricht

Die Meldungen werden in derselben Reihenfolge aufgezeichnet, in der sie während des Flugs gesendet und empfangen werden. Sie lassen sich wiederholt abgerufen und lesen. Wenn eine andere Person ohne hervorragende technische Fähigkeiten die Aufgaben des Bordfunkers übernimmt, kann es passieren, daß manche Meldungen nicht aufgezeichnet werden.

Mit dem Controller (Maus, Cursortasten) können Sie den Zeiger bewegen und verschiedene Icons/Meldungen anklicken. Sie neben dem Bordbuch erscheinen.

Display message/event log

Zeigt Meldungen bzw. Eintragungen der Ereignisse im Bordbuch.

Display radio message menu

Zeigt das Menü der Funkmeldungen.

Select radio message for transmission

Wählen Sie eine Funkmeldung aus, die gesendet werden soll. Sie wird dann markiert.

Transmit selected message

Die Meldung wird gesendet.

Die Bordsprechanlagen

Die Sprechanlagen lassen sich von allen internen Bomberansichten/Bildschirmen aus bedienen. Sie können damit einfache Meldungen über die Ereignisse innerhalb und außerhalb des Bombers durchgehen. Die Nachrichten erscheinen in einem „Pop-Up“-Fenster gewöhnlich gemeinsam mit einem Foto des momentan sprechenden Besatzungsmitglieds.

Nachrichten von außen

Eine Reihe von Nachrichten über die Ereignisse außerhalb der Maschine, wie etwa feindliche Fliegerangriffe, werden auf dem Bildschirm erscheinen. Zum Beispiel:

[Crew member] wounded
[Besatzungsmitglied] verwundet
[Crew member in relevant compartment] reports [bomber system] problem

[Besatzungsmitglied in betreffender Kabine] meldet Fehler im [System]
Reports of damage to wings and engines are reported by Co-Pilot
Kopilot meldet Schäden an den Tragflächen und Motoren

[Crew member] now in [Compartment]
[Besatzungsmitglied] gerade in [Kabine].

[Crew member] manning [Gun Position]
[Besatzungsmitglied] nimmt [Gefechtsstellung] ein

[Crew member] treating [Wounded crew member]

[Besatzungsmitglied] kümmert sich um [verwundetes Besatzungsmitglied]

[Aircraft] at [Clock position] [Height]

[Flugzeug] auf [Position] [Höhe]

[Parachute] at [Clock position] [Height]

[Fallschirm] auf [Position] [Höhe]

Flak at [Clock position] [Height]
Flak auf [Position] [Höhe]

Aircraft
B-17, Geleitflugzeug oder Kampfflugzeug

Clock
12 Uhr (vorn), 6 Uhr (hinten), etc.

Height
Über, unter oder auf gleicher Höhe mit dem Bomber

innen

Es erscheint eine Reihe von Nachrichten über die Ereignisse innerhalb des Bombers, zum Beispiel:

[Crew member] repairing [Bomber system]
[Besatzungsmitglied] behebt den Fehler im [System]

[Navigator position crew member] reports bombs away!
[Besatzungsmitglied in der Position des Navigators] meldet „Bomben abgeworfen!“

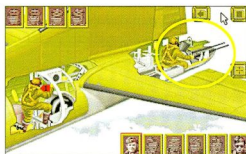
[Ball turret gunner position crew member] reports bomb doors open!
[Schütze am Kugelturm] meldet, daß die „Bombenluken geöffnet sind!“

[Ball turret gunner position crew member] reports bombs away!
[Schütze am Kugelturm] meldet Bomben abgeworfen!

[Radio operator position crew member] reports incoming message
[Besatzungsmitglied in der Position des Funkers] meldet den Empfang einer Nachricht



DIE SCHÜTZEN



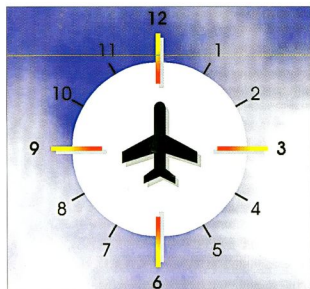
Der Heckschütze

Das Uhrzeiger-Verteidigungssystem

Alle Schützen konzentrieren sich auf das Erspähen feindlicher Flieger. Wenn ein Schütze eine Staffel entdeckt, erstattet er sofort über die Bordsprechanlage Meldung und gibt Höhe und Richtung des Gegners in Form der Uhrzeit an. Prägen Sie sich dieses System genau ein: Die Flugzeugschuppe zeigt auf 12 Uhr, das Heck auf 6 Uhr, die (rechts liegende) Steuerbordtragfläche auf 3 Uhr und die (links liegende) Backbordtragfläche auf 9 Uhr. Wenn Sie über die Sprechanlage die Meldung erhalten „Feind auf 11 Uhr“ (Bandits at 11 o'clock high), dann wissen Sie, daß sich die feindlichen Flugzeuge hoch über der linken Bugflanke befinden.

Die Geschützpositionen

Die B17 stellt acht Geschützpositionen zur Verfügung. Sie können sie erreichen, indem Sie den Schützen auswählen, das entsprechende Icon auf einem der Kabinenbildschirme anklicken und die Taste [C] drücken. Um die folgenden Geschützpositionen handelt es sich:



Das Uhrzeiger-Verteidigungssystem

Front (Chin)	Vorderes Buggeschütz (Kinnturn)
Turret Gun	Rechtes Bugflankengeschütz
Starboard Cheek	Linkes Bugflankengeschütz
Port Cheek	Oberes Rumpfgeschütz
Top Turret	Kugelturm
Ball Turret	Steuerbord-Rumpfgeschütz
Starboard	Backbord-Rumpfgeschütz
Waist Gun	Heckgeschütz
Port Waist Gun	
Tail Gun	

Mit der Taste [M] können Sie von der Computersteuerung zur Handsteuerung umschalten und umgekehrt. Der Abschluß feindlicher Flugzeuge vermag den Erfolg der Mission zu erhöhen – allerdings nur, wenn Sie selbst die Bedienung der Geschütze übernommen haben. Das Flugzeug erhält für den Abschluß einer feindlichen Maschine in jedem Fall eine Farbmarkierung – auch wenn der Computer dabei die Schützen gesteuert hat.

Blickwinkel

Die Schützen haben zwar keine Sicht auf die Instrumententafeln, dafür aber eine aus ihren Geschützturmpositionen durch das Visier und die Gewehrläufe (falls vorhanden).

Die Maschinengewehre

Steuerungen

Richten Sie das Fadenkreuz auf den feindlichen Flieger aus. Mit Hilfe der Taste [SHIFT] können Sie das Ziel genau verfolgen. Feuern Sie mit dem Selector (Joystickknopf, Leertaste/Enter).

Geschütze mit Ladehemmung

Wenn Sie selbst die Geschütze steuern und eins davon Ladehemmung haben sollte, können Sie mit Taste [U] versuchen, das Problem zu beheben. Die Ladehemmung der Geschütze kann ebenso durch das Anklicken des Entthemmungs-Icons im Kabinenbildschirm beseitigt werden.



Visiere, Zielen, Abweichungen



Zu einem guten Schützen wird man nur durch ständiges Training. Sie werden schnell herausfinden, daß in der Hitze des Gefechts nicht viel Zeit zum exakten Zielen bleibt. Mit Hilfe der [SHIFT]-Taste können Sie zwar das Ziel genau verfolgen, in den meisten Fällen werden Sie jedoch eher eine Salve von Schüssen abgeben und hoffen, daß einer der feindlichen Flieger getroffen wird. Denken Sie daran, die Bahn der Geschosse zu verfolgen, um herauszufinden, welche Abweichung Geschwindigkeit und Schwerkraft verursachen.

Die Formation verlassen

Wenn Sie die Formation aus irgendeinem Grund verlassen, dann geben Sie ein leichteres Ziel für den Feind ab. Sie verlieren den Rundumverteidigungsschutz des Geschwaders und werden höchstwahrscheinlich die Aufmerksamkeit der Verfolger auf sich ziehen. Flakeinheiten werden ebenfalls alles unternehmen, Ihren ungeschützten Bomber abzuschießen. Ihre Überlebenschancen nähern sich damit dem Wert Null.

Geleitflugzeuge

Werden Sie auf Ihrem Einsatz von Geleitflugzeugen eskortiert, dann haben Sie diese nicht unbedingt in Ihrem Blickfeld. Die Eskorte wird jedoch die feindlichen Flugzeuge, die nach Ihnen Ausschau halten, ablenken. Die feindlichen Flieger, die dennoch die Hauptformation erreichen, haben die Begleiteskorte bereits im Kampf überwunden.



NACH DEM EINSATZ

Am Ende eines Einsatzes, wenn der Bomber schließlich gelandet ist, erhalten Sie eine Zusammenfassung der Ereignisse während des Luftangriffs.

Treffer am Ziel

Sie werden darüber informiert, wieviel Schaden am Zielort angerichtet wurde. Dabei wird wie folgt unterschieden: direkt getroffen, oberflächlich getroffen, Treffer in Zielnähe, Ziel verfehlt. Der Schadensradius jeder Bombe hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Die Bomben Ihres eigenen Flugzeugs sind dabei für den Erfolg des Einsatzes am wichtigsten.



Pech gehabt!

Orden

Die Orden gibt es für einzelne hervorragende Einsätze. Folgende Auszeichnungen sind zu vergeben:

Congressional Medal of Honour
Distinguished Flying Cross
Distinguished Service Cross
Silver Star
Bronze Star
Purple Heart

(wird automatisch an verwundete Kämpfer verliehen)

The Air Medal (automatische Verleihung an Besatzungsmitglieder, die 25 Einsätze geflogen sind).

Beförderungen

Für hervorragende oder beständige Leistungen bei einer oder mehreren Aktionen können die Besatzungsmitglieder befördert werden. Sie beginnen alle entweder mit dem Dienstgrad eines Feldwebels oder eines Leutnants.

Offiziersdienstgrade (Pilot, Copilot, Bombenschütze, Navigator)
Second Lieutenant (Leutnant)
Lieutenant (Oberleutnant)
Captain

Major (Major)
Lieutenant Colonel (Oberstleutnant)
Mannschaftsdienstgrade

(alle Schützen, Funker, Techniker)
Sergeant (Feldwebel)
Staff Sergeant (Stabsfeldwebel)
Technical Sergeant (Oberfeldwebel)
Master Sergeant
First Sergeant (Hauptfeldwebel)

Nach einem erfolgreichen Einsatz werden Sie zum Mannschaftsfoto zurückkehren, auf dem Sie erfahren, ob Sie Beförderungen aussprechen oder Auszeichnungen verleihen können. Folgen Sie den Bildschirmweisungen. Sie müssen nicht alle Vorschläge annehmen, könnten jedoch



Manöverkritik!

dadurch die Mannschaftsmoral beeinträchtigen. Nach dem Auszeichnungsbildschirm gelangen Sie wieder zum Mannschaftsfoto, auf dem verletzte und damit ausfallende Besatzungsmitglieder erst dann wieder auftauchen, wenn sie genesen sind. An ihrer Stelle erscheinen Ersatzleute.

Abgebrochener Einsatz

Sie können sich jederzeit dafür entscheiden, einen Einsatz abbrechen. Geben Sie dazu die korrekte Meldung von der Funkkabine aus weiter.

Gerechtfertigter Abbruch

Haben Sie den Einsatz aus einem gerechtfertigten Grund, z.B. bei mechanischen Schäden, abgebrochen, dann wird man nichts gegen Sie unternehmen.

Ungerechtfertigter Abbruch

Wenn Sie den Einsatz aus einem nichtigen Grund abgebrochen haben, werden Sie die Konsequenzen tragen müssen.

Auswechseln von Besatzungsmitgliedern

Mit steigender Zahl der Einsätze, an denen die Besatzungsmitglieder teilnehmen, steigen auch deren Fähigkeiten. Daher ist die dauerhafte Gesundheit Ihres Teams von großer Bedeutung. Verwundete Männer erholen sich nach einiger Zeit und erscheinen dann wieder auf der Mannschaftsliste. Bis dahin müssen Sie mit Ersatzkräften vorlieb nehmen.

Orden und Beförderungen

Nach einer bestimmten Zahl erfolgreicher Einsätze bzw. für herausragende Leistungen winken natürlich auch Orden und Beförderungen.

Der Bomberbugschirm

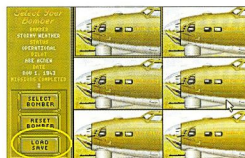
Ihr Bomber erhält entsprechend seiner Erfolge beim Einsatz Farbmarkierungen am Bug. Bomben für erfolgreiche Einsätze und Kreuze für abgeschossene feindliche Flugzeuge.

Spiel, Bomber, Piloten, Besatzung sichern

Beachten Sie, daß das Sichern eines Spiels während eines Einsatzes nicht möglich ist. Erst wenn Sie einen Einsatz beendet haben, erscheint ein Icon, mit dem Sie sichern können.

Ende der Dienstzeit

Haben Sie 25 Einsätze erfolgreich abgeschlossen, ist Ihre Dienstzeit beendet. Ihre kampfgestaltete Besatzung wird zu einem wohlverdienten Erholungsurlaub nach Hause geschickt. Möchten Sie jedoch in den Dienst zurückkehren, wählen Sie einen anderen Bomber und eine neue Besatzung.



Nur nach einem Einsatz läßt sich das Spiel sichern



LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Collection 17“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

B17 – Flying Fortress

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

Das oben genannte Spiel ist kommerzielles Lizenzprodukt der Firma MicroProse, lizenziert an Pearl Agency zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

- Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **MicroProse** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogramms und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **MicroProse** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung sind untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installation auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,10) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: **Pearl Agency, BG Collection 17, PEARL-Str. 1, 79426 Buggingen**. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender des Spiels auf dieser CD-ROM werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheines ein.

Abgesandt am:

Unterschrift

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe die Lizenzversion des Programms **B17 – Flying Fortress** mit dem Kauf der Zeitschrift „**Bestseller Games Collection 17**“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

- Computer:** ☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium
Speicher: ☐ 4 MB ☐ 8 MB ☐ 16 MB (oder mehr)
Betriebssystem: ☐ DOS ☐ Win 3.1 ☐ Win 95 ☐ OS/2
Peripherie: ☐ Soundkarte ☐ Modem ☐ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

Bitte senden Sie diesen
Registrierungsschein an die
folgende Adresse:

PEARL Agency
PEARL-Str. 1
D-79426 Buggingen

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

**Bestseller Games
Collection 17**

REKLAMATIONSSCHEIN

Sollte die CD in diesem Heft nicht funktionieren, so schicken Sie bitte diesen ausgefüllten Reklamationsschein auf dieser Seite zusammen mit dem schadhafte Datenträger und einem ausreichend frankierten Rückumschlag (bis 500 g; 3,10 DM) an:

Bestseller Games Collection 17
Trend Redaktions- und Verlagsgesellschaft
PEARL-Str. 1
79426 Buggingen

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

(Telefon – Angabe freigestellt)

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



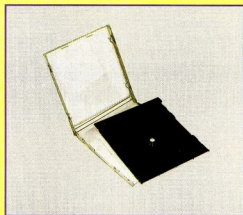
Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!



Rückseite



BG COLLECTION 17 ☆ B17 – Flying Fortress ☆

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise finden Sie im Abschnitt "Wichtige Infos zu allen Spielen" des Installationsprogramms.

Systemanforderungen

Um „B17 – Flying Fortress“ spielen zu können, müssen mindestens folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- IBM-PC oder 100 % Kompatible
- MS-DOS 5.0 oder höher
- Prozessor: mind. 286er mit 16 MHz oder 100 % Kompatible
- mind. 1 MB RAM
- mind. 445 KB freier Arbeitsspeicher
- VGA-Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 9 MB freiem
- CD-ROM-Laufwerk
- Microsoft-kompatible Maus, wahlweise joystick
- AdLib, Soundblaster, Roland LAPC-1
- oder 100% kompatible Soundkarten

Installation

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM, und geben Sie folgende Zeile ein:

BGINSTAL

Damit starten Sie das Installationsprogramm.

Programmstart

Zum Starten des Spiels wechseln Sie in das Verzeichnis der Festplatte, in das Sie „B17 – Flying Fortress“ installiert haben, und geben ein.

B17

CD-Inhalt

Vollversion „B17 – Flying Fortress“

- Handbuch zu „B17 – Flying Fortress“
- im Acrobat-Reader-Format
- Adobe-Acrobat-Reader für WIN 3.x und WIN 95
- Decoder zum Online-Dienst T-online
- Konfigurationsdatei: Bootme
- Packe (RAR, LHA, PZIP, RAR, WINZIP, WINZIP-Selfextractor)
- ThunderBYTE Virensamper für DOS, WIN 3.x, WIN 95, WIN NT
- WIN 3.x, WIN 95, WIN NT Musikstück „Chance“ von der Gruppe „Plug-In Styles“

B17 **Flying Fortress**

Befehligen und fliegen Sie den legendären viermotorigen B17 – Bomber der US Air Force in realistischen Lufteinsätzen über dem okkupierten Europa. Erleben Sie hautnah die nervenaufreibende Atmosphäre an Bord der „Fliegenden Festung“, die den Achsenmächten des Zweiten Weltkriegs das Fürchten lehrte!

Im Frühling 1942 flog die US Air Force eine Luftoffensive gegen strategische Ziele im von Deutschland besetzten Europa. Der hierfür eingesetzte B17-Bomber wird in dieser wohl einzigartigen Flug- und Luftkampfsimulation detailliert nachgebildet – vom Cockpit mit Instrumententafel bis zu den Geschützpositionen und den Aufgaben aller Besatzungsmitglieder. Simulations-Spezialist MICROPROSE™ bietet Ihnen hiermit eine unvergessliche Flugerfahrung mit realem historischem Hintergrund.

- ☛ Original-Vollversion auf CD-ROM von MICROPROSE™, lizenziert von MPS Software Distribution GmbH
- ☛ **Kommandieren und koordinieren** Sie die **10-köpfige Crew**: Piloten, Navigator, Funker und Schützen
- ☛ **Steuern** Sie die „Fliegende Festung“ per **Tastatur, Joystick oder Maus**
- ☛ **Fliegen** Sie die B17 selbst anhand der **detaillierten Cockpit-Instrumente** oder überlassen Sie dem Computer die automatische Steuerung
- ☛ **Verteidigen** Sie Ihren Bomber mit **acht Geschützpositionen**
- ☛ **Identifizieren** Sie die strategischen Ziele mit dem **Norden-Bombenzielgerät**
- ☛ **Trainieren** Sie Ihre Besatzung mit verschiedenen Optionen
- ☛ **Leiten** Sie **25 umfassende Missionen** mit wirklichkeitsnaher Atmosphäre