BG Special

Classic Flight Simulations

Bestseller Games

Special

TREND

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – JETZT FAST GESCHENKT!

19,80 DM

Classic Flight Simulations

Ausgabe 9
DM 19,80
SFr 19,80
öS 158,–
Lfr 398,–
HFL 22,50

...THEY WERE FAST... THEY WERE DEADLY... THEY WERE OUTNUMBERED! THEY WERE THE...

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

Virengeprüft durch Thunder BYTE

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!



Drei der besten Luftkampf-Simulationen

Historische Szenarien und über 20 Flugzeugtypen

3 uneingeschränkte Originalversionen auf der CD-ROM:

Their Finest Hour: The Battle of Britain®

Secret Weapons of the Luftwaffe®

Battlehawks 1942®

LUCASFILM GAMES™

lizenziert von SOFTGOLD

4 344132 519808 09

Produktion: STYLE OF THE ARTS. GMBH · Tel. 0180 - 561 11 88



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

Schon wieder ein Kriegsspiel...

Jede Art von Simulation, die sich mit dem Thema Krieg beschäftigt, sieht sich schon bald nach dem Erscheinungstermin der Kritik ausgesetzt. „Menschenverachtend" und „gewaltverherrlichend" sind die beiden „Schubladenargumente", zu denen viele Kritiker greifen. Leider stellt sich oft heraus, daß die Damen und Herren, die so fürsorglich den Finger erheben, viele Produkte undifferenziert in einen Topf werfen. Wie so oft im Leben muß auch hier klar unterschieden werden. Nehmen wir einmal die Spiele dieser „Classic Flight Simulation" als Beispiel. Alle drei Simulatoren spielen im Zweiten Weltkrieg. Wahlweise können Maschinen der Deutschen, Amerikaner, Briten und Japaner geflogen oder ganze Feldzüge durchgeführt werden. Alle Grundlagen beruhen hier auf authentischen Angaben. Es handelt sich quasi um einen interaktiven, grobpixelig animierten Geschichtsunterricht. Die Tatsache, daß zwecks Spielspaß gegnerische Flug-



zeuge vom Himmel geholt werden, darf nicht darüber hinwegtäuschen, daß sich viele Kids auf diese Weise mehr mit der Geschichte auseinandersetzen als in so manchem Schulunterricht. Ganz nebenbei erfährt man Daten über den technischen Fortschritt im Zweiten Weltkrieg, der unser modernes Leben prägt. Auch die authentischen Feldzüge bieten mehr als reine Unterhaltung: Wer wann was überfiel und warum dies geschah, läßt sich spielerisch leichter erkennen als im trockenen Geschichtsunterricht.

Fazit: Gute Simulationen (und nur diese sind gemeint) haben mehr positive Erziehungseffekte, als allgemein angenommen wird. Ganz nebenbei liefern sie viele Informationen zum Ablauf der Geschichte - eine Tatsache, die nicht zu unterschätzen ist, denn: „Wer die Vergangenheit nicht kennt, ist dazu verdammt, sie zu wiederholen".

In diesem Sinne wünsche ich Ihnen viel Spaß mit den Programmen der „Classic Flight Simulation".

Ihr Carsten Borgmeier

C. Borgmeier

IMPRESSUM

Verlag:
TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH,
Pearlstraße 1
79426 Buggingen,
Tel.: 07631/360 500
Fax: 07631/360 599

Chefredakteur:
Carsten Borgmeier

Redaktion:
Editorial Services,
Lange Str. 112,
27749 Delmenhorst,
Tel.: 04221/93 45-0,
Fax: 04221/177 89,
Frank Willms,
Waltraud Schmidt

Gestaltung, Satz und Belichtung:
Style of the Arts, Grafische Medien-Produktionsgesellschaft mbH,
Tel.: 07631/360 95-0
Art Director: Michael H. Sichler
Layout: Helmut Kammerer
Egon Weisenseel

Heftproduktion:
Stephan Striegel, Vernon Warren

Anzeigenleitung:
Carsten Borgmeier
Anzeigenverkauf:
Eric Krankemann

Druck:
Umschlag: Marco, Toulouse
Heft: Baumann, Kulmbach

Auflage: 60.000 Expl.

Vertrieb:
TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH,
Pearlstraße 1,
79426 Buggingen

Außendienst:
TREND Büro West,
Jägerstr. 23,
46149 Oberhausen,
Tel.: 0208/64 41 10, Fax: 0208/64 43 67,

Erscheinungsweise:
8 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis: 19,80 DM

Abo Preis: 99,95 DM
Abo-Betreuung: Tel.: 07631/360 338

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 jeweils 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 Berücksichtigungen eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.







Inhalts-Verzeichnis

Installation 5

Grundlagen und Taktiken 7

Anleitung: Battle Hawks 1942 10

Anleitung: Their Finest Hour: Battle of Britain 19

Die Cockpit-Instrumente 28

Die Flugzeuge und ihre Cockpits 31

Anleitung: Secret Weapons of the Luftwaffe 38

Die Flugzeuge und ihre Cockpits 42

Die Cockpit-Instrumente 44



INSTALLATION UND PROGRAMMSTART VON „CLASSIC FLIGHT SIMULATION"

Systemanforderungen

Um alle Programme der „Classic Flight Simulation" spielen zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

Systemvoraussetzungen

- **IBM-PC oder 100 % Kompatible**
- **MS DOS 5.x oder höher**
- **Prozessor: mind. 386er mit 40 MHz oder 100 % Kompatible**
- **mind. 2 MB RAM**
- **mind. 580 KB freier Arbeitsspeicher**
- **VGA-Grafikkarte**
- **Festplatte mit mind. 1 MB freiem Speicherplatz (für Spielstände)**
- **mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk**
- **Microsoft-kompatible Maus, Joystick empfohlen**
- **Adlib, Soundblaster oder 100% kompatible Soundkarte**

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

Installation

Bei der Installation der einzelnen Programme der „Classic Flight Simulation" haben Sie die Wahl, ob Sie die Programme auf die Festplatte installieren oder ob Sie lieber direkt von CD-ROM spielen wollen. Zur Installation legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk und wechseln Sie durch die Eingabe des entsprechenden Laufwerkbuchstabens (z.B. „D") ins Hauptverzeichnis der CD.

Spiel von CD-ROM

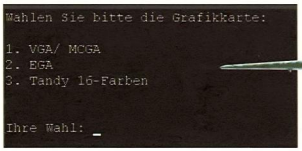
Geben Sie an der Eingabeaufforderung folgende Zeile ein:

START

Beim ersten Aufruf dieser Datei werden Sie gefragt, auf welchem Laufwerk und in welchem Verzeichnis die Spielstände gespeichert werden sollen. Standardgemäß werden die Spielstände im Verzeichnis „\ACCSAVES" des Laufwerks „C:" abgelegt. Anschließend ist die Installation abgeschlossen, und Sie können das gewünschte Spiel durch die Eingabe der entsprechenden Ziffer starten.



Anschließend werden Sie nach dem gewünschten Grafikmodus gefragt. Geben Sie auch hier die entsprechende Zahl an



Je nachdem, welches Programm Sie starten, werden Sie zu verschiedenen Angaben aufgefordert. Wählen Sie hier stets die Zahl, die Ihrem System und dessen Leistungsfähigkeit am nächsten kommt.

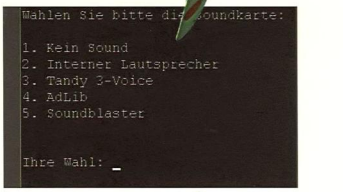
Wenn Sie in Zukunft ein Spiel starten möchten, brauchen Sie nur ins Hauptverzeichnis des CD-ROM-Laufwerks zu wechseln und dort „START" einzugeben.

Spiel auf Festplatte installieren

Geben Sie an der Eingabeaufforderung folgende Zeile ein:

HDINST

Das Installationsprogramm fragt Sie zuerst nach dem Spiel, das Sie installieren wollen. Geben Sie hier die entsprechende Kennziffer an. Als nächstes müssen Sie den Laufwerksbuchstaben des Zielaufwerkes angeben, auf dem das Spiel installiert werden soll. In den meisten Fällen ist dies „C". Abschließend werden Sie aufgefordert, den Namen des Zielverzeichnisses anzugeben. Übernehmen Sie die Vorgabe oder geben Sie einen eigenen Verzeichnisnamen an.





Programmstart

Wechseln Sie durch die Eingabe des Laufwerksbuchstabens, gefolgt von einem Doppelpunkt (z.B. D:) in das Verzeichnis, in das das Spiel installiert wurde, und geben Sie ein

BOB	**(für Their Finest Hour: Battle of Britain)**
BH	**(für Battle Hawks 1940)**
SWOTL bzw. SW	**(für Secret Weapons of the Luftwaffe)**

Um „Secret Weapons of the Luftwaffe" zu konfigurieren, müssen Sie das Spiel beim ersten Start mit „SWOTL" aufrufen.





Grundlagen



Dann können Sie das Spiel konfigurieren und Ihre Einstellungen speichern. Danach kann das Spiel jederzeit mit „SW“ gestartet werden.

Konfiguration des PCs

Das Spiel benötigt mindestens 580 KB freien Speicher. Um Ihre aktuelle Konfiguration abzufragen, gehen Sie bitte folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nachstehende Zeile ein:

MEM

Sie bekommen die aktuelle Konfiguration Ihres PCs dargestellt. Achten Sie bitte darauf, daß Ihr Speicher als Erweiterungsspeicher (XMS) ausgelegt ist. Haben Sie den Speicher richtig konfiguriert, brauchen Sie nur auf die Größe des Arbeitsspeichers zu achten. In der Zeile „Maximale Größe für ausführbares Programm“ finden Sie die Größe des freien Arbeitsspeichers. Dieser Wert sagt Ihnen, ob Sie das Spiel starten können oder ob Sie Ihren Computer neu konfigurieren müssen.



Beachten Sie die eingekreisten Werte. Im gelb markierten Bereich muß mindestens der Wert 580 angezeigt werden.

Konfigurationsdateien

Mit Hilfe der dargestellten Konfigurationsdateien können Sie Ihrem Computer ausreichend Speicher zur Verfügung stellen. Bitte beachten Sie, daß Veränderungen in diesen Dateien unter Umständen dazu führen können, daß Ihr Computer nicht mehr einwandfrei funktioniert. Sichern Sie deshalb Ihre AUTOEXEC.BAT- und CONFIG.SYS-Dateien 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:\...\COUN-
TRY.SYS
FILES=15
BUFFERS=10
```

AUTOEXEC.BAT

```
ET BLASTER=A220 I5 D1 T4
(übernehmen Sie hier die Einstellungen
Ihrer Soundkarte)
SET SOUND=C:\SB

LH C:\...\MSCDEX.EXE /D:MTMI-
DE01 /M:10
          (MSCDEX-Werte entsprechend
           Ihres CD-ROMs)
```





```
LHC:\...
\MOUSE.COM
(falls Ihr Maustreiber mit .COM endet)
LHC:\...\KEYB.COM
GR,,C:\...\KEYBOARD.SYS
PROMPT $P$G
PATH = C:\WINDOWS;C:\DOS
```

Betrifft: Windows 95

Alle Programme der „Classic Flight Simulation“ laufen unter Windows 95 im DOS-Fenster. Sollten wider Erwarten Schwierigkeiten auftreten, starten Sie die Programme 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 zuwenig Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen, fertigen Sie bitte eine Startdiskette an.

Zusatzinformationen

Um weitere Informationen zu den Programmen auf dieser CD zu erhalten, geben Sie bitte im Hauptverzeichnis des CD-ROM-Laufwerks folgenden Befehl ein:

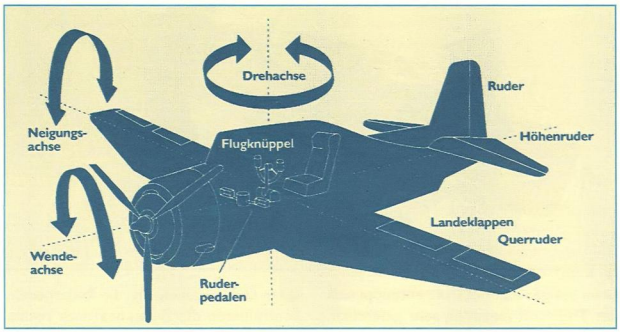
WICHTIG

Weitere Informationen finden Sie außerdem in der Datei „LIESMICH.TXT“.

Grundlagen zur „Classic Flight Simulation"

HINWEISE ZUR SPIELSTEUERUNG

Wenn Sie nicht mit Maus oder Joystick spielen, können Sie mit der Tastatur alle Funktionen des Spiels ausführen. Es empfiehlt sich jedoch, eine Maus oder einen Joystick zu verwenden. Der Joystick kommt dem echten Fliegen am nächsten und ist in der Handhabung, z. B. beim Looping, am einfachsten zu bedienen. Mit der Maus haben Sie die beste Feinkontrolle. Die Cursortasten (Pfeiltasten) können jedoch in jedem Fall auch als Kontrollgerät fungieren. In der Anleitung zu den Spielen der „Classic Flight Simulation" werden die Maus, der Joystick und die Cursortasten als Controller bezeichnet. Die Tasten auf der Maus und dem Joystick sind daher die sogenannten „Controller-Tasten". In den Menüschirmen (alle Bildschirme außer den Cockpitansichten, die Sie während des Fluges sehen) können Sie sich mit dem Controller nach oben, unten, rechts oder links durch die Menüauswahl bewegen.

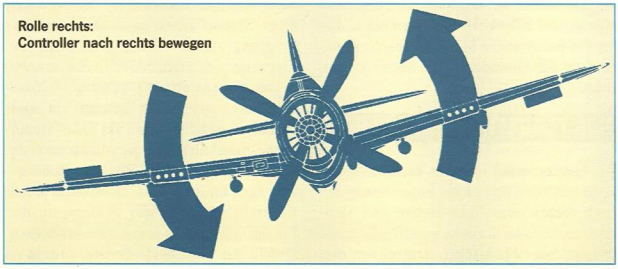


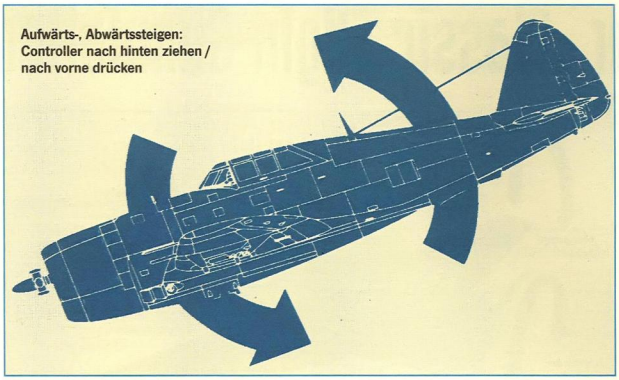
ALLGEMEINE FLUGGRUNDLAGEN UND FLUGANWEISUNGEN

Der folgende Abschnitt behandelt die physikalischen Grundlagen des Fliegens und die Einwirkung, die sie auf das Steuern eines Flugzeuges haben. Die Stellen, die für die Simulation wissenswert sind, werden kursiv gedruckt. Ein Flugzeug wird durch vier fundamentale Kräfte beeinflußt: Schwerkraft, Auftrieb, Luftwiderstand und Schub. Schwerkraft ist die Kraft, die normalerweise Ihr Flugzeug am Boden hält oder es im Flug in Richtung Boden zieht. Auftrieb ist die Kraft, die gegen die Gravitation arbeitet und das Flugzeug nach oben hebt. Wenn die Luft um einen Flugzeugflügel strömt, bilden sich Hoch- und Tiefdruckzonen um den Flügel und ermöglichen so den Auftrieb. Die Auftriebskraft muß also höher sein als die entgegengesetzt arbeitende Schwerkraft – oder das Flugzeug wird nicht fliegen. Die Flügel müssen einen stromlinienförmigen Querschnitt haben, so daß sie immer von einem Luftstrom umflossen werden. Sonst produziert der Flügel zuviel Luftwiderstand, und der Auftrieb wird reduziert. Luftwiderstand ist die Kraft, die gegen die Vorwärtsbewegung des Flugzeuges arbeitet. Um eine Luftströmung um den Flügel zu erzeugen, so daß das Flugzeug in der Luft bleiben kann, wird ein Motor verwendet, der das Flugzeug durch die Luft schiebt, indem er Schub, also Bewegung erzeugt. Schub ist die Kraft, die gegen den Luftwiderstand arbeitet: Je höher der Vorwärtsschub, desto mehr Auftrieb wird erzeugt. Als Resultat davon fliegen auch große, schwere Flugzeuge, so lange der Motor stark genug ist.

NOTFALLSITUATION

Wenn Sie ein mehrmotoriges Düsenstrahlflugzeug fliegen, wie die Me 262 oder die Go 229, könnte das passie-ren, was als „Ausflammen" bezeichnet wird. Wenn es dazu kommt, ist der Motor nicht mehr einsatzbereit, und die Schubeinstellung liegt bei Null. Um den Mo-tor wieder zu starten, erhöhen Sie den Schub, wenn das Flugzeug unter einer Höhe von 13000 Fuß liegt und die Geschwindigkeit unter 186 mph. Bei größeren Flughöhen und Geschwindigkeiten könnte es Probleme mit dem Neustart geben, oder der Motor könnte sogar Feuer fangen. Gleichgültig, welches Flugzeug Sie fliegen, achten Sie immer auf die Anzeige des Drehzahlmessers und der Einlaßtemepratur- und Druckanzeige, um Motorschäden vorzubeugen. Den Motor oft mit maximaler Drehzahl laufen zu lassen, ein Zustand, den die amerikanischen Piloten als „war emergency power (Vollast in Notsituationen) bezeichneten, ist der Hauptgrund für Motorüberhitzung und Motorschäden. Wenn irgendeine Nadel in den roten Bereich wandert, sollten Sie aus dem Cockpit schauen, um nachzusehen, ob einer der Motoren raucht oder in Flammen steht, und dann die Leistung des entsprechenden Motors zurücknehmen. Wenn der Zustand des Motors dramatisch erscheint, schalten Sie ihn ab. Wenn Sie einen Propellermotor abschalten, wird dieser sich selbst vom Motor abkoppeln und in Segelstellung übergehen. Ebenfalls sollten Sie öfters Ihren Treibstoffvorrat kontrollieren. Wichtig ist es auch, auf einen plötzlichen Abfall des Benzindrucks zu achten, der ein Leck im Treibstofftank anzeigen könnte, was zur Explosion führen kann. Wenn Sie einen Jäger fliegen und einen Zusatztank angebracht haben, wird das Flugzeug nicht sonderlich manövrierfähig sein, also werfen Sie ihn ab, wenn Sie sich auf einen Kampf einlassen. Versäumen Sie es, den Tank abzuwerfen, und wird die-ser getroffen, könnte der Tank explodieren.





Beim Fliegen einer Me 163 entpuppt sich der Treibstoff meist als sehr gefährlich. Sie sollten eine sehr sanfte Landung durchführen, da sonst der Treibstoff bei der Landung explodiert.

DAS FLUGZEUG ÜBERZIEHEN

Wenn ein Flugzeug in einem zu steilen Winkel an Höhe gewinnt, reißt die Luftströmung um den Flügel plötzlich ab, und das Flugzeug verliert den Auftrieb. Diese gefährliche Situation wird Überziehen genannt. Ein Flugzeug kann ebenfalls überzogen werden, wenn es zu langsam fliegt. Wenn der Pilot die Nase des Flugzeuges nicht nach unten drückt, um Geschwindigkeit zu erlangen, gerät die Maschine außer Kontrolle und stürzt ab.

Praxis

Sie können das Flugzeug überziehen, indem Sie seine unter einen bestimmten Wert (z. B. 70 mph) fallen lassen oder seine Nase steil nach oben ziehen. Drücken Sie die Nase nach unten, indem Sie den Controller nach vorne bewegen, bis „STALL RECOVERED" in der Mitteilungssleiste erscheint. Ziehen Sie dann den Controller wieder zurück, bis das Flugzeug wieder horizontal fliegt. Erhöhen Sie die Flughöhe nur langsam, wenn Sie einen Gegner angreifen, der in größerer Flughöhe an Ihnen vorbeifliegt. Achten Sie immer auf den Geschwindigkeitsmesser und halten Sie die Ohren offen, damit Sie das typische Motorgeräusch erkennen, das ein Überziehen der Maschine anzeigt.

DAS FLUGZEUG MANÖVRIEREN

Wie bereits vorher erwähnt, kann das Flugzeug sich nach oben oder unten bewegen, nach rechts oder links ziehen und sich nach rechts oder links neigen. Ein Steuerknüppel oder Steuerhorn kontrolliert die Quer- und Längsneigung, die Ruderpedale kontrollieren die Bewegung nach rechts oder links. Um ein Flugzeug nach unten fliegen zu lassen, drückt der Pilot die Steuereinheit nach vorne. Dies bewegt die Höhenruder, die sich am Heck des Flugzeuges befinden, nach unten. Um zu steigen, zieht der Pilot die Kontrolleinheit zurück, was die Höhenruder nach oben bewegt. Um zu wenden, bewegt der Pilot die Kontrolleinheit entweder nach links oder nach rechts, so daß sich die fast an den Flügelenden befindenden Querruder nach oben oder unten bewegen. In diesem Moment tritt der Pilot auf das rechte oder linke Ruderpedal und kann so die vertikale Steuerfläche, auch Ruder genannt, bewegen. Das wird die Nase des Flugzeuges nach links oder rechts ziehen. Wenn das Flugzeug sehr scharf wendet, stehen die Flügel fast in vertikaler Position. Je mehr Sie das Flug-zeug in eine Kurve ziehen, desto weniger Auftrieb wird – bedingt durch die verminderte Strömung an den Flügeln – erzeugt. Deshalb muß der Pilot in diesem Fall den Knüppel um so weiter zu sich heran ziehen, um den Schub zu erhö-hen. Die GO 229 und die Me 163 waren beides hecklose Flugzeuge, die mit einer Kombination aus Höhen- und Seitenru-der manövrierten. Diese Steuerfläche befindet sich an der Rückseite der Flügel und wird je nach Bedarf nach oben oder unten gelenkt. Wenn der Pilot den Steuerknüppel zurückzieht, bewegen sich diese Steuerflächen nach oben, und das Flugzeug steigt. Umgekehrt sinkt das Flugzeug, wenn der Pilot den Steuerknüppel nach vorne drückt und somit die Steuerflächen nach unten bewegt um nach rechts zu wenden, wird die linke Steuerfläche nach oben und die rechte nach unten bewegt. Wenn der Pilot die Ruderpedale nach unten drückt, öffnen sich kleine Kontrollflächen an der Außenseite der Flügel, die sogenannten Trimmklappen. Drückt der Piolt beide Pedale, kommt es zu einem Bremseffekt. Wird nur eine Trimmklappe bewegt, dann bremst das Flugzeug an einer Seite ab und unterstützt so den Wendevorgang.

Der fortgeschrittene Flugmodus

(nur in SWOTL)

Der fortgeschrittene Flugmodus hat einige Besonderheiten, wie:

Minimale Absprunghöhe:
Sie muß mindestens 500 Fuß betragen.


Der Formationsflug erfordert viel Geschick

Geschwindigkeitseinschränkungen:
Die Höchstgeschwindigkeit, mit der Sie das Fahrgestell und die Landeklappen ausfahren dürfen, entnehmen Sie bitte den Leistungsdaten der einzelnen Flugzeuge aus SWOTL. Wenn Sie diese Höchstgeschwindigkeit überschreiten, werden Sie davor gewarnt, daß die Landeklappen und das Fahrwerk beschädigt werden. Wenn Sie keine Korrekturen vornehmen, wird der Schaden nicht mehr zu beheben sein.

Maximale Sturzfluggeschwindigkeit:
Im fortgeschrittenen Flugmodus können Sie mit jedem Flugzeug einen schnelleren Sturzflug durchführen, als es im Standard-Modus möglich wäre. Wenn die maximale Sturzfluggeschwindigkeit jedoch überschritten wird, erscheint in der Mitteilungsleiste eine Warnung. Ignorieren Sie die Warnung, werden Ihre Kontrollflächen beschädigt, und Sie könnten in ein unkontrolliertes Trudeln geraten.





Gieren nach rechts: Controller nach rechts und danach zurückziehen

Fahren Sie die Landeklappen aus, und erhöhen Sie den Schub, bis die Zahl des Geschwindigkeitsmessers auf 100 steigt. Wenn das Flugzeug dann immer schneller die Startbahn entlangrollt, warten Sie, bis die Geschwindigkeit 125 mph beträgt. Dann ziehen Sie den Controller zurück, bis Sie sich in der Luft befinden. Fahren Sie das Fahrwerk ein (es sei denn, Sie fliegen eine Ju 87 StuKa mit fest angebrachtem Fahrgestell), und reduzieren Sie den Schub, um nicht unnötig viel Treibstoff zu verbrauchen.

Wenn Sie den Flugplatz anfliegen, drosseln Sie die Geschwindigkeit, indem Sie den Schub zurücknehmen. Verringern Sie die Sinkrate und richten Sie das Flugzeug auf die Landebahn aus. Während Sie sinken, fahren Sie die Landeklappen aus und nhemen den Schub zurück, bis Sie kurz über der Überziehgeschwindigkeit liegen. Nach dem Aufsetzen verringern Sie den Schub auf Null und lassen Sie die Maschine ausrollen.

Veränderte Zuladungseffekte:

Die Flugeigenschaften Ihres Flugzeuges verändern sich mit der Zuladung. Ein unbeladenes Flugzeug wird schneller fliegen und besser steigen als eine Maschine, die eine volle Zuladung unter den Flügeln trägt. Da jede Zuladung das Gewicht vergrößert, ist das Flugzeug schneller im Sturzflug, braucht aber auch längere Zeit, um aus dem Sturzflug wieder in die Waagerechte zu kommen.

Starts und Landungen

Um den Auftrieb bei den Starts und bei den Landungen zu vergrößern, werden Landeklappen verwendet. Diese an den Flügeln angebrachten Flächen senken sich ab und vergrößern damit den Auftrieb. Mit diesem höheren Auftrieb kann das Flugzeug langsamer fliegen, bevor es überzieht. Sie benötigen natürlich auch das Fahrwerk für die Starts und die Landungen. Das Fahrwerk besteht aus den Rädern und dem Gestänge, mit dem die Räder am Flugzeug befestigt sind.

Praxis

Um von einem Flugplatz zu starten, erhöhen Sie den Schub und rollen bis zum Beginn der Startbahn. Drehen Sie das Flugzeug um 180 Grad, so daß Sie in die entgegengesetzte Richtung blicken.



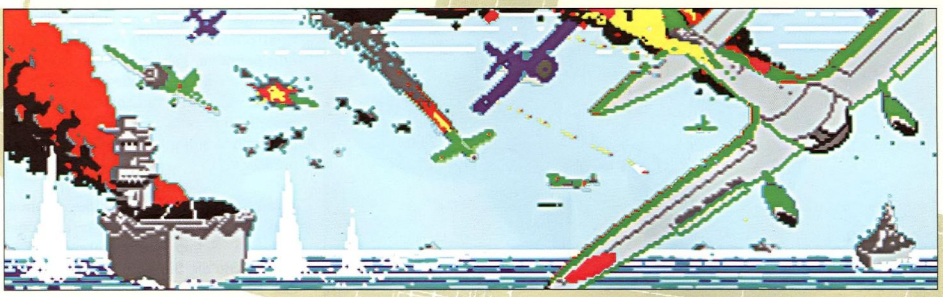
Sturzflugmanöver

Sturzflugbremsen sind spezielle Klappen, die nur an Sturzflugbombern angebracht sind. Diese Klappen öffnen sich nach oben und unten und sind mir einer Vielzahl kleiner Löcher versehen, um zu verhindern, daß das Flugzeug während des Fluges vibriert.

Praxis

Wenn Sie eine Ju 87 oder Ju 88 fliegen, verwenden Sie die Sturzflugbremsen, um die Geschwindigkeit während eines Angriffs auf ein Ziel zu drosseln. Dadurch können Sie sich exakter auf das Ziel ausrichten und die Bombenlast genauer plazieren.

Battle Hawks 1942



Allgemeine Tastenbelegungen

Richtung	Funktion
Kontrollgerät nach vorne	bewegt die Nase des Flugzeugs nach unten
Kontrollgerät zurück	zieht die Nase des Flugzeugs hoch
Kontrollgerät nach rechts	kippt das Flugzeug nach rechts
Kontrollgerät nach links	kippt das Flugzeug nach links

Funktionen der Kontrollgerät-Tasten

Damit können Sie Ihre nach vorne gerichteten Geschütze abfeuern und Ihre Sprengkörper abwerfen.

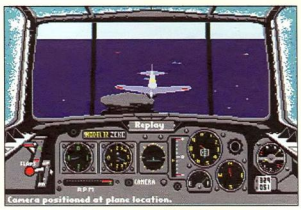
Taste	Funktion
Linke Taste (oder Leertaste)	Feuert das Maschinengewehr ab
Rechte Taste (oder [ENTER]) (kann auch die obere Taste des Joysticks sein)	Feuert 20-mm-Kanone ab (nur im japanischen Zero-Jäger)
Linke UND rechte Kontrolltaste (oder [ENTER])	Wirft Sprengkörper ab (Bomben oder Torpedos, falls welche zur Verfügung stehen)

Kontrollen auf der numerischen Tastatur

	Funktion
8	Blick nach vorne (die Mission beginnt in dieser Sicht)
6	Blick nach rechts
4	Blick nach links
2	Blick nach hinten (in Torpedo- oder Sturzbombern aktiviert dies ebenfalls den Heckschützen)
3	nach unten blicken, ohne Rücksicht auf Flugwinkel
9	herumschauen (Abtastsicht)

Filmraumkontrollen

Nach dem Einschalten nimmt die Kamera alle eigenen Aktionen auf. Sobald die Kamera angehalten wird oder der Film zu Ende geht, stoppt die Aufnahme. Wenn Sie die Kamera wieder einschalten, wird der alte Film gelöscht und eine neue Aufnahme begonnen.



Die Kamera bringt es ans Licht: Flugzeugträger versenkt!

Weitere Tasten während des Fluges

	Funktion
P	pausiert das Spiel; beliebige Taste drücken, um fortzufahren
Q	beendet die Mission; zurück zur Auswertung
E	schaltet nur das Motorengeräusch ein/aus
S	schaltet alle Geräusche ein/aus
V	zeigt die Versionsnummer an
L	fährt Fahrwerk ein/aus (alle Flugzeuge außer Val)
F	fährt Landeklappen ein/aus
B	fährt Sturzflugbremse ein/aus
+	erhöht Schub (dafür müssen nicht die [Shift]-Tasten benutzt werden)
-	verringert Schub
G	schaltet Waffensicht hoch/runter
C	schaltet die Filmkamera ein/aus
R	bringt Sie zum Filmraum
J	Notausstieg; bringt Sie mit dem Fallschirm in Sicherheit

Wollen Sie sich die Wiederholung einer Ihrer Luftkämpfe ansehen, benutzen Sie das Kontrollgerät, um den Blickwinkel zu verändern. Dadurch können Sie die Wiederholung von jedem beliebigen Punkt am Himmel aus betrachten.
Im Filmraum zeigt die Kontrolltafel, was mit dem Flugzeug während des echten Fluges geschehen ist. Am Ende des Films

finden Sie sich im Flugzeug wieder, und zwar an genau der Position, an der der Film gestartet wurde. Nach einem Absturz oder Absprung kann der Filmmodus nicht verwendet werden.

Weitere Filmraumkontrollen

	Funktion
ctrl	Linke Kontolltaste/Leertaste Nach vorne bewegen (bei gleichbleibender Höhe)
+	Erhöht Kameraposition
-	Verringert Kamerahöhe
R	Versetzt Kameraposition zum Flugzeug zurück
R	[F]Normalen Flug wieder aufnehmen

Heckenschützenkontrollen

Gerät	Funktion
Controller	Bewegt Heckgeschütz und Sicht, funktioniert nur nach hinten und oben
Linke Taste/ Leertaste	feuert Heckgeschütz
8	Rückkehr zur Pilotensicht und kontrolliertem Flug

Abtastsicht

Gerät	Funktion
Controller	Bewegt den Blickwinkel ganz herum, Winkelgrad wird angezeigt
Jede gültige numerische Taste	Zu einer anderen Sicht umschalten. Taste 8 bringt Sie zur Pilotensicht zurück

DAS HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü stehen fünf Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung:

Select Training

Auswahl einer Trainingsmission. Das Ergebnis wird nicht ins Pilotenbuch eingetragen.

Select Active Duty

Einen Einsatz fliegen. Das Ergebnis wird ins Pilotenbuch eingetragen

Review Planes

Enzyklopädie mit technischen Daten zu den einzelnen Flugzeugen aufrufen.

Review Service Records

Piloteneinträge ansehen und bearbeiten. Das Spiel wird automatisch mit einem vorgegebenen amerikanischen Piloten mit dem Namen TRAINEE gestartet.

Exit from Program

Damit verlassen Sie das Spiel.

DIE TRAININGSMISSIONEN



In den Trainingsmissionen können Sie Ihre Fähigkeiten entwickeln und verbessern. Nachdem Sie eine Trainingsmission ausgewählt haben, werden Sie zum Bereitschaftsraum-Bildschirm gelangen, wo die Mission verändert werden kann.

Es stehen vier verschiedene Trainingsmissionen zur Auswahl:

Fighter Intercept

Ihr Jäger verteidigt ein Schiff gegen Feindflugzeuge.

Fighter Escort (Begleitschutz)

Begleitschutz für alliierte Flugzeuge, die gegnerische Schiffe attackieren.

Dive-Bombing (Sturzflug-Bombardierung)

Einsatz eines Sturzbombers gegen feindliche Schiffe.



Auf geht's!

Torpedo-Bombing (Torpedo-Angriff)

Torpedoangriff auf gegnerische Schiffe.

Exit

Bringt Sie zum Hauptmenü zurück.

Um eine dieser Trainingsmissionen auszuwählen, bewegen Sie den Controller so lange hinauf oder hinunter, bis der gewünschte Missionstyp hervorgehoben ist. Nun bewegen Sie Ihren Controller nach rechts, um die verschiedenen Szenarien für diesen Missionstyp zu sehen. Um sie noch einmal zu sehen, den Controller wieder nach links bewegen. Die ersten Szenarien sind die einfachsten; der Schwierigkeitsgrad steigt, je weiter der Controller nach rechts bewegt wird.

Nach der Auswahl einer Mission gelangen Sie in den „Bereitschaftsraum". Hier bieten sich folgende Optionen:

Begin Flight

Startet die Trainingsmission.

Modify Plane

Erlaubt diverse Einstellungen. Zum Beispiel können Sie hier einen bestimmten Flugzeugtyp auswählen, mit dem Sie fliegen möchten. Sie können auch festlegen, ob Sie über unbegrenzte





Munition, Tankfüllung oder Unverwundbarkeit verfügen. Weiterhin steht es Ihnen frei, die Flughöhe und den Schwierigkeitsgrad zu bestimmen. „Reset all Values" setzt die Einstellungen auf die Standardwerte zurück, und mit „Exit" verlassen Sie das Menü.

New Mission

Mit „New Mission" können Sie eine andere Trainingsmission wählen.

Exit to Main

Kehrt zum Hauptmenü zurück.



Luftkampf erster Akt: Anpirschen

EINSATZMISSIONEN

(Select Active Duty)

Jetzt geht's ums Ganze! Erfolge in den Einsatzmissionen werden mit Beförderungen und Medaillen belohnt, und diese werden wiederum in Ihr Dienstbuch eingetragen. Allerdings wird Versagen beim Ausführen der Mission ebenfalls vermerkt.



Wenn Sie zum Einsatzmissionen-Bildschirm gelangen, werden der Name und die Nationalität des aktuellen Piloten oben angezeigt. Mit dem vorgegebenen Piloten TRAINEE läßt sich die eingeschlagene Karriere jedoch nicht abspeichern. Zum Erstellen eines anderen Piloten wird EXIT und dann REVIEW SERVICE RECORDS aus dem Hauptmenü angewählt. Um mit einer Einsatzmission zu beginnen, wählen Sie mit Hilfe einer Rechts-/Linksbewegung des Controllers eine der angebotenen Schlachtszenarien aus.



Luftkampf, zweiter Akt: Ausholen

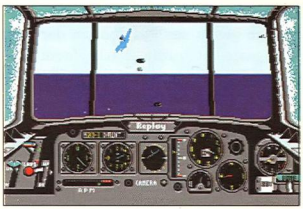
Dann bewegen Sie den Controller nach rechts/links, um die verschiedenen Missionen anzuschauen. Die Missionen unterscheiden sich je nach ausgewähltem Schlachtszenario und Nationalität des Piloten. Sie können zwar die Missionen in beliebiger Reihenfolge auswählen und fliegen, aber es darf natürlich keine ausgelassen werden, sonst winkt auch nicht der volle Ruhm. Folgende Szenarien stehen zur Wahl:

1. Die Schlacht im Korallenmeer
Ein Duell der Flugzeugträger: Zum ersten Mal wurde eine Seeschlacht komplett durch Luftstreitkräfte ausgefochten.

2. Die Schlacht um Midway
Die wichtigste Schlacht im Jahr 1942, vielleicht sogar die wichtigste des ganzen Pazifischen Krieges.

3. Das Gefecht um die Ost-Solomonen
Die Japaner wollen Truppen auf der Insel Guadalcanal absetzen, die Amerikaner wollen sie aufhalten.

4. Die Schlacht um die Santa-Cruz-Inseln
Die letzte große Flugzeugträgerschlacht im Jahre 1942.



Luftkampf, dritter Akt: Es geht darum, den Geschossen auszuweichen

3. Exit
Bringt Sie zurück zum Hauptmenü.

Ob Sie als Amerikaner oder Japaner in die Schlacht ziehen, hängt von der Nationalität des aktuellen Piloten ab. Wollen Sie die Seite wechseln, müssen Sie in „Review Service Records" einen anderen Piloten einsetzen. Nachdem Sie eine Schlacht ausgewählt haben, geht es in den „Bereitschaftsraum", wo wiederum diverse Einstellungen vorgenommen werden können. Die einzelnen Optionen wurden bereits in den „Trainingsmissionen" erläutert. Im Bereitschaftsraum der Einsatzmissionen gibt es jedoch einen wesentlichen Unterschied, was die Änderung der Voreinstellungen betrifft: Wird zum Beispiel die unbegrenzte Munition gewählt, kann der Pilot nicht gespeichert werden!



Stürzen Sie sich mit „Begin Flight" in den Kampf

Die Einsatzmissionen

Die Schlacht im Korallenmeer: Missionsauswahl

1. **U.S.** Fliegen Sie eine von mehreren SBD Dauntless vom Flugzeugträger Lexington, um einen Sturzflugangriff auf den beschädigten und brennenden leichten Träger Shoho zu fliegen. Feindliche Jägeraktivität ist wahrscheinlich.

1. **Japan** Fliegen Sie einen Zero-Jäger auf einer Abfangmission, um die Shoho vor anfliegenden **U.S.** -Sturzbombern zu beschützen.



Luftkampf, vierter Akt: Abtauchen



Luftkampf, fünfter Akt: feuern, was das Zeug hält

2. **U.S.** Sie sitzen in einem F4F-Wildcat-Jäger und eskortieren eine Gruppe von Sturzbombern auf ihrem Weg zum Angriff auf die Shokaku, einen schweren Träger. Eine aggressive CAP (Combat Air Patrol = Luftraumüberwachung), bestehend aus Zeros, versucht, den Träger zu beschützen.

2. **Japan** In Ihrem Zero-Jäger müssen Sie die einfliegende amerikanische Luftstreitmacht abfangen und die Shokaku retten.

3. **U.S.** Sie befinden sich mit Ihrer Wildcat in der Defensive, als sich eine Gruppe von Kate-Torpedobombern, die von Zero-Jägern eskortiert werden, zum Angriff nähert. Konzentrieren Sie sich auf die Kates und lassen Sie sie nicht bis zur Lexington durchkommen.

3. **Japan** Spielen Sie in Ihrem Kate-Bomber die Geschichte nach, indem Sie die Lexington angreifen und versenken.

4. **U.S.** Beschützen Sie die Yorktown vor angreifenden japanischen Val-Sturzbombern. Sie werden flink mit Ihrem Wildcat-Jäger umgehen müssen, um den Flugzeugträger zu retten.

4. **Japan** Versuchen Sie, die Geschichte neu zu schreiben, indem Sie mit Ihrer Val die Yorktown ins Jenseits bomben. Feindlicher Jagdschutz wird natürlich versuchen, Sie aufzuhalten.

Die Schlacht um Midway: Missionsauswahl

1. **U.S.** Sie fliegen als Flügelmann von Lieutenant Dick Best einen Dauntless-Bomber, und zwar bei seinem Angriff auf den Flugzeugträger Akagi. Feindliche Jäger (CAP) befinden sich auf niedriger Flughöhe und haben gerade die amerikanischen Torpedoflugzeuge vernichtet. Folgen Sie Lt. Best und werfen Sie Ihre Bomben auf den Träger.

1. **Japan** Für die **Japan er** wahrscheinlich die kritischsten Minuten des ganzen Krieges! Sie und Ihre Zero müssen die zahlreichen amerikanischen Bomber, die Ihren Träger angreifen, abfangen.

2. **U.S.** Die Flugzeugträger Akagi, Kaga und Soryu sind beschädigt. Ihre Dauntless-Bomberschwadron kann dabei helfen, sie auf den Meeresgrund zu befördern oder den Träger Hiryu zu finden und zu vernichten.

2. **Japan** Beschützen Sie die Hiryu vor den angreifenden Amerikanern. Nur Ihre Zero kann den Flugzeugträger retten, um selbst den Gegenschlag auszuführen.

3. **U.S.** Das Blatt wendet sich, als Sie eine Wildcat zum Schutz der Yorktown fliegen. Halten Sie die Vals auf, die in großer Zahl angreifen.

3. **Japan** Sie und Ihre Val haben die Chance, Ihre gefallenen Kameraden zu rächen. Bombardieren und versenken Sie die Yorktown !

4. **U.S.** Die letzte Chance, die Yorktown zu retten. Der Angriff der Val-Bomber hat den Träger beschädigt, und die darauffolgende Welle besteht aus einer Schwadron Kate-Torpedobomber. Fliegen Sie Ihre Wildcat mit vollem Risiko!

4. **Japan** Verwenden Sie Ihren gewaltigen „Long-Lance"-Torpedo, um die Yorktown zum Meeresgrund zu schicken. Sie müssen Ihre Kate durch schwere feindliche Luftabwehr bringen, die das Ziel verbissen verteidigt.

Das Gefecht um die Ost-Solomonen: Missionsauswahl

1. **U.S.** Ihre TBF Avenger trägt eine gewaltige Waffenlast. Wenn Sie den Torpedo ins Ziel, die Ryujo, bringen, können Sie die Geschichte wiederholen und diesen Träger versenken.

1. **Japan** Steuern Sie Ihre Zero mit Bedacht, und die Ryujo wird überleben, um weiterzukämpfen.

2. **U.S.** Angreifende japanische Flugzeuge bedrohen die Enterprise. Sie fliegen eine Wildcat als Luftraumüberwachung (CAP), um den Träger zu schützen. Der Angriff ist heftig, und Sie werden jedes Quentchen an Fähigkeit und Wagemut benötigen.

2. **Japan** Versuchen Sie, das Blatt gegen die **U.S.** -Streitkräfte zu wenden, indem Sie die Enterprise versenken. Sie fliegen eine Zero und eskortieren einige Val-Sturzbomber.



Luftkampf, sechster Akt: Feindlichem Feuer ausweichen

3. **U.S.** Sie haben Ihren Torpedo auf die Ryujo abgeworfen, und Ihr Heimatträger ist in Sicht. Aber das Gefecht ist noch nicht vorbei. Sie werden Ihre Avenger als Jäger mißbrauchen müssen, wenn Sie einer Gruppe japanischer Bomber begegnen, die von ihrem Angriff auf die Enterprise zurückkehren.

3. **Japan** Ein ungewöhnlicher Kampf. Wird die überlegene Manövrierbarkeit Ihrer Val über die langsame, aber widerstandsfähige und gut bewaffnete Avenger triumphieren? Denken Sie daran, beide haben Heckgeschütze!

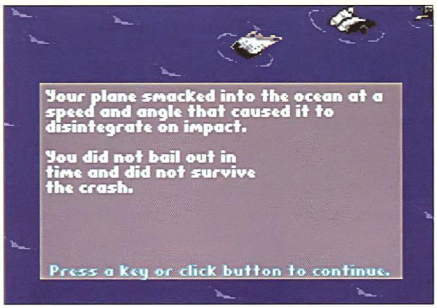
4. **U.S.** Fliegen Sie Ihre uneskortierte Dauntless in einem Angriff gegen die gut beschützte Gruppe japanischer Versorgungsschiffe. Es gibt keine Flugzeugträger, also suchen Sie sich einen Kreuzer heraus und greifen an.

4. **Japan** Sie fliegen in Ihrer Zero in CAP über einigen Kreuzern und einem Träger für Seeflugzeuge, als gegnerische Sturzbomber auftauchen. Retten Sie die Schiffe!

Die Schlacht um die Santa-Cruz Inseln: Missionsauswahl

1. **U.S.** Sie in Ihrem Dauntless-Scout haben die Hauptträger der japanischen Streitkräfte entdeckt. Greifen Sie trotz des massiven Widerstands der CAP an.

1. **Japan** Holen Sie mit Ihrer Zero die gegnerischen Sturzbomber herunter,



So mancher Pilot verliert im Krieg sein Leben

bevor sie das Ziel erreichen. Passen Sie auf die Heckschützen auf!

2. **U.S.** Fliegen Sie CAP in Ihrer Wildcat, und beschützen Sie die Hornet vor einem Angriff der Vals und Kates.

2. **Japan** Ihr Kate-Torpedobomber soll in einer konzertierten Aktion mit einem Sturzflugangiff der Vals eingesetzt werden. Ihr Torpedo trägt eine tödliche Last, aber der amerikanische Jagdschutz und das Flugabwehrfeuer leisten starken Widerstand.

3. **U.S.** Fliegen Sie Ihren Avenger-Torpedobomber in einem Angriff gegen Ihren alten Erzfeind, die Shokaku. Der Flugzeugträger wird gut bewacht!

3. **Japan** Schützen Sie mit Ihrer Zero die Shokaku, und die Luftüberlegenheit im Pazifik könnte wieder dem Reich der aufgehenden Sonne gehören.

4. **U.S.** Eine schwierige Jagdmission in Ihrer Wildcat wartet auf Sie, als Sie beschädigte Torpedobomber nach Hause geleiten. Zeros, die auf eine Chance warten, um die Rechnung zu begleichen, werden einen Spießrutenlauf veranstalten.
4. **Japan** Die letzte Chance für einen ehrenhaften Sieg. Fliegen Sie Ihre Zero wie ein Samurai und nehmen Sie sich die feindlichen Torpedobomber und deren Eskorte vor.

FLUGZEUGE ANSCHAUEN

Hier können Sie die einzelnen Flugzeuge betrachten und deren technische Daten nachlesen.

American/Japanese Flag (Amerikanische/ Japanische Flagge)

Wählen Sie eine der Flaggen aus, um die Flugzeuge dieses Landes zu betrachten.

Next Plane

Bewegen Sie Ihren Controller nach rechts, um das nächste Flugzeug anzusehen, oder nach links, um das vorherige nochmals zu betrachten.

Rotate Plane

Damit können Sie die Ansicht des Flugzeugs rotieren lassen. Bewegen Sie Ihren Controller nach links und rechts, um zu sehen, wie das Flugzeug aus einem anderen Winkel heraus aussieht.

Exit

Bringt Sie zurück zum Hauptmenü.

PILOTEN ANSEHEN

(Review Service Records)

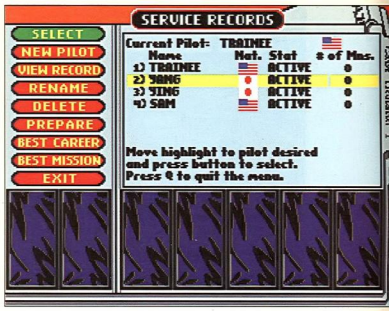
In diesem Menü können Sie Piloten anlegen, löschen oder deren Daten ansehen. Der Name und die Nationalität des gegenwärtigen Piloten wird am oberen Rand des Bildschirms angezeigt. Es gibt folgende Auswahlmöglichkeiten:

Select

Damit wird ein Pilot aus der gegenwärtigen Liste als Ihr aktiver Pilot ausgewählt. Sie können auch einen Piloten auswählen, der abgestürzt, entlassen worden oder im Einsatz getötet worden ist (KIA=Killed In Action), wenn es darum geht, seine Daten anzusehen. Eine Mission kann er allerdings nicht mehr fliegen.

New Pilot

Hier können Sie der Liste der Piloten einen neuen Namen hinzufügen. Mit dem



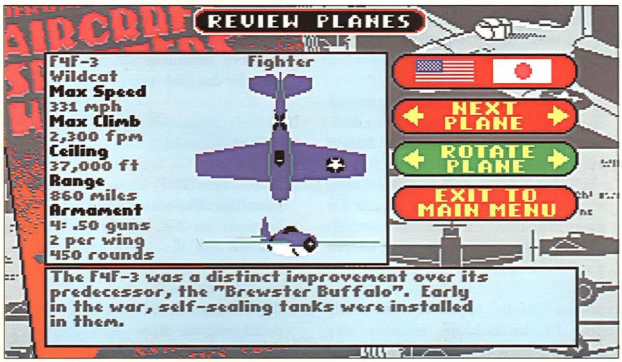
standardisierten „Trainee-Piloten“ können keine Einsätze gespeichert werden. Aus diesem Grund muß vorher allerdings ein Pilot angelegt und seine Nationalität ausgewählt werden. Die Landeszugehörigkeit des Piloten legt auch fest, auf welcher Seite er nun kämpft.

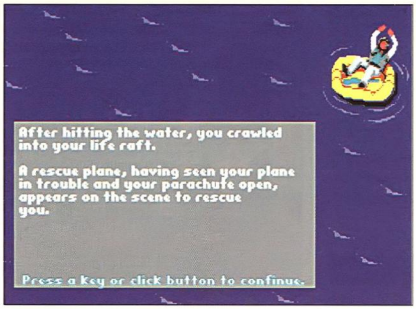
View Record (Pilotendaten ansehen)

Dies zeigt die bisherigen Daten eines ausgewählten Piloten. Medaillen werden in den Schatullen im unteren Bereich des Bildschirms gezeigt. Die Pilotendaten halten Ihre siegreichen Missionen sowie die Anzahl vernichteter Feindschiffe und Flugzeuge fest. Jedes kleine Schiffs- und Flugzeugsymbol steht für ein zerstörtes Schiff bzw. Flugzeug, jedes große Symbol für fünf. Die Anzahl der Flugzeuge, die der Pilot verloren hat, wird ebenfalls angezeigt. Wenn ein Pilot zehn Flugzeuge verliert, wird er zum Bodenpersonal abgestellt und darf nicht mehr fliegen. Nach sechzehn erfolgreichen Missionen wird er ehrenhaft entlassen.

Rename

Damit können Sie den Namen eines aktuellen Piloten ändern.





Gelegentlich rettet der Fallschirm einen Piloten

Delete

Benutzen Sie diese Funktion, um einen Piloten aus der Liste zu entfernen.

Prepare Disk

Benutzen Sie die Funktion, um eine formatierte Diskette als Pilotendaten-Diskette einzusetzen.. Diese Funktion ist nur möglich, wenn von Diskette gespielt wird.

Best Career

Damit können Sie eine Liste der Piloten mit den besten Erfolgen anzeigen lassen.

Best Missions

Zeigt Ihnen eine Liste mit den besten Einzelmissionen an, unabhängig vom Gesamtpunktestand.

Exit

Bringt Sie zurück zum Hauptmenü.

DAS COCKPIT

Sie starten Ihre Mission immer innerhalb des Flugzeug-Cockpits. Hier sind die Instrumente, die Sie vor sich sehen:

1 Speed Brakes (Sturzflugbremsen) – nur SBD Dauntless –
Zeigt die Position der Luftbremsen an. DN (unten) bedeutet ausgefahren, UP (oben) bedeutet eingefahren.

2 Flaps (Landeklappen)
Zeigt die Position Ihrer Landeklappen an. UP bedeutet Landeklappen eingefahren, DOWN bedeutet Landeklappen ausgefahren.

3 Landing Gear (Fahrwerk)
Zeigt die Stellung des Fahrwerks an. Im Val-Sturzbomber ist das Fahrwerk immer ausgefahren.

4 Name
Zeigt den Namen und das Modell des Flugzeuges an.

5 Airspeed Indicator (Geschwindigkeitsanzeige)
Zeigt die Geschwindigkeit in Hunderten von Meilen pro Stunde (mph) an; 2 bedeutet also eine Geschwindigkeit von 200 mph.

6 Climb/Dive Indicator (Steig-/Sinkflugindikator)
Diese Skala zeigt an, wie schnell Sie an Höhe gewinnen oder verlieren. Die positiven Zahlen im oberen Bereich zeigen einen Steigflug, die negativen Zahlen im unteren Bereich einen Sinkflug an. Alle Zahlen geben einen Wert in 1000 Fuß pro Minute an.

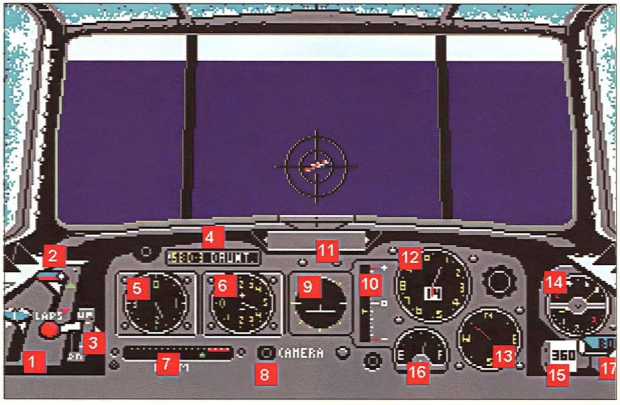
7 RPM Indicator (Drehzahlmesser)
Zeigt die Schubeinstellung in Umdrehungen pro Minute (rpm) an. Je höher der Schub, desto weiter wandert die Anzeige nach rechts. Der rote Bereich warnt Sie, wenn Sie eine hohe Menge an Treibstoff verbrauchen.

8 Camera Indicator (Kameraanzeige)
Dieses rote Licht schaltet sich ein, wenn Ihre Aufnahmekamera angeschaltet ist.

9 Banking Indicator (Querneigungsanzeige)
Diese Skala zeigt die Querneigung des Flugzeugs an. Wenn Sie die Flügel genau waagerecht halten, wird die Anzeige eine genau horizontale Linie mit einem kleinen vertikalen Strich erkennen lassen, der die Position des Leitwerks anzeigt. Wenn Sie nach rechts oder links schwenken, wird sich die Anzeige entsprechend verändern.

10 Pitch Indicator (Horizontalneigungsanzeige)
Zeigt an, wie weit die Nase des Flugzeugs von der Horizontlinie aus nach oben oder unten abweicht. Plus (+) bedeutet nach oben, Minus (-) bedeutet nach unten.

11 View Info (Sichtanzeige)
Dieser Balken ist für mehrere Funktionen verantwortlich. Wenn Sie sich in normalem Vorwärtsflug befinden, ist der Balken leer. Auf einigen Computern wird RIGHT (rechts), LEFT (links), DOWN (unten) oder REAR (hinten) angezeigt, wenn Sie in die entsprechenden Richtungen aus dem Cockpit blicken. Der Bildschirm wird natürlich auch die entsprechenden Richtungen darstellen. Andere Computer wiederum zeigen diese Ansichten durch das entsprechende Fenster. Die Sichtanzeige kann auch im Abtast-Modus verwendet werden, um mit dem Controller in eine beliebige Richtung zu schauen. Im Abtast-Modus zeigt der Balken der Sichtanzeige zwei Zahlen an. Die erste Zahl läßt erkennen, um wieviel Grad Sie nach unten schauen. Die Zahlen reichen von –90 Grad (genau nach unten) und 0 Grad (genau horizontal) bis zu +90 Grad (senkrecht nach oben). Die zweite Zahl stellt die Richtung dar, in die Sie schauen, relativ zur Flugrichtung. Wenn Sie nach rechts schauen, steigen die Zahlen von 0 Grad (genau nach vorne) über +90 Grad (genau nach rechts) auf +180 Grad (direkt nach hinten) an. Wenn Sie nach links blicken, steigen die Zahlen ebenfalls an, und zwar von 0 Grad (direkt nach vorne), über –90 Grad (genau nach links) auf –179 Grad (fast genau nach hinten).
Wenn Sie den mit der Kamera aufgenommenen Film abspielen, wird im Balken REPLAY angezeigt.



12 Altimeter (Höhenmesser)
Damit wird die Flughöhe in Fuß gemessen. Die digitalen Zahlen auf der Anzeige bedeuten jeweils 1000 Fuß. Der kleine Zeiger bedeutet jeweils 100 Fuß, während der große Zeiger in 10 Fuß mißt. Wenn also die Digitalanzeige 02 anzeigt, der kleine Zeiger auf der 6 steht und der große zwischen 1 und 2, so beträgt die Flughöhe 2615 Fuß.

13 Compass (Kompaß)
Gibt die Flugrichtung wieder, in der Sie fliegen: Norden, Süden, Westen und Osten.

14 Engine/Airframe Damage Counters (Motor-/Flugzellenbeschädigung)
Diese zweigeteilte Skala gibt den Gesamtschaden des Motors (obere Skala) und der Flugzelle (untere Skala) an. Ein ernsthafter Schaden am Motor oder an der Flugzelle wird die Anzeige in den roten Bereich bringen. Wenn dies geschieht, wird Ihnen sehr wahrscheinlich bald der gesamte Motor um die Ohren fliegen oder Sie werden die Kontrolle über Ihr Flugzeug verlieren. Die einzige Möglichkeit ist dann der Notausstieg.

15 Gun Rounds (Munitionszählwerk)
Zeigt an, wieviel Schuß Munition im vorderen Geschütz noch bleiben. Der japanische Zero-Jäger hat hier zwei Anzeigen. Die obere Anzeige gibt die Anzahl der verbleibenden Munition in der 7.7mm-Kanone an, während die untere die Anzahl der 20mm-Munition angibt.

Wenn Sie einen Sturzbomber oder einen Torpedobomber fliegen, wird Sie in der rückwärtigen Sicht eine Anzeige über die Ihnen verbleibende Munition des Heckgeschützes informieren.

16 Fuel Gauge (Treibstoffanzeige)
Zeigt an, wieviel Treibstoff Sie noch haben. E bedeutet Empty (leer) und F bedeutet Full (voll).

17 Warhead Release (Sprengkörperanzeige)
Zeigt an, ob Sie einen Sprengkörper (Torpedo oder Bombe) am Flugzeug haben. Jagdflugzeuge tragen in Battlehawks niemals Sprengwaffen.

NACH DEM FLUG

Die Mission beenden

Es gibt mehrere Möglichkeiten, eine Mission zu beenden. Drücken Sie: [Q], um die Mission jederzeit zu beenden. Andere Möglichkeiten sind zum Beispiel, wenn Sie abgeschossen werden oder bruchlanden. Sie können notwassern oder mit dem Fallschirm abspringen. In den seltensten Fällen kann Ihnen sogar der Treibstoff ausgehen. Was auch immer passiert, nachdem die Mission beendet ist, folgt die Abschlußbesprechung.

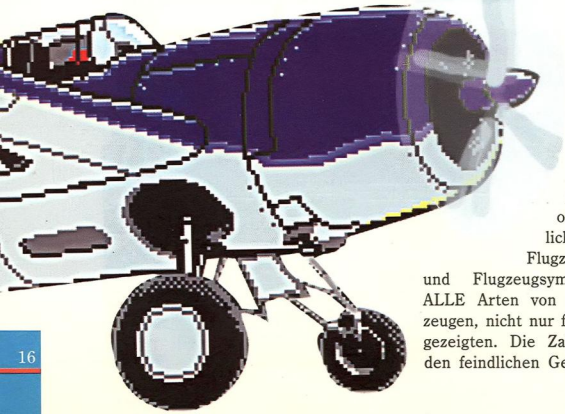
Anmerkung: Wenn Ihr momentaner Pilot während einer Mission getötet wird, ist dieser natürlich nicht in der Lage, diese Mission zu wiederholen. Sie müssen dann mit einem neuen Piloten anfangen oder den vorgegebenen Piloten TRAINEE verwenden.

Die Abschlußbesprechung

Die Abschlußbesprechung findet im Bereitschaftsraum statt. Es ist der Kommandeur zu sehen und eine schriftliche Beurteilung darüber, wie gut Sie sich geschlagen haben.

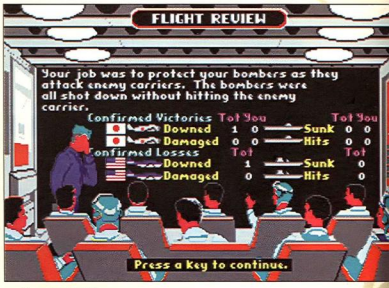
Der wichtigste Faktor in der Abschlußbesprechung ist natürlich, ob die Mission erfolgreich oder nicht erfolgreich abgeschlossen wurde.

Die Besprechungstafel zeigt Ihnen ebenso die Anzahl der in dieser Mission beschädigten oder zerstörten feindlichen und alliierten Flugzeuge an. Die Schiffs- und Flugzeugsymbole stehen für ALLE Arten von Schiffen und Flugzeugen, nicht nur für die auf der Tafel gezeigten. Die Zahl unter Tot zeigt den feindlichen Gesamtverlust an, die





Einmal läuft es gut...



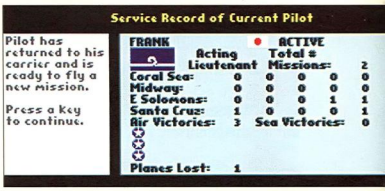
...einmal nicht!

Zahl unter You dagegen steht für die Verluste, die Sie dem Gegner beigebracht haben. Wenn andere Flugzeuge an einem Abschuß beteiligt sind, wird Ihnen dieser angerechnet, wenn über die Hälfte der Kugeln von Ihnen stammen.

Wenn Sie ein gegnerisches Schiff bombardieren, und es sinkt zu einem späteren Zeitpunkt, bekommen Sie sogar die Versenkung angerechnet, obwohl andere Bomben dieses Schiff erst endgültig zerstört haben. Verursachte Verluste führen vor allem für amerikanische Piloten zur Beförderung oder zu einer Medaille. Sollten Sie für die Japaner fliegen, werden Sie eher ausgezeichnet, wenn Sie hervorragende Leistungen erbringen.

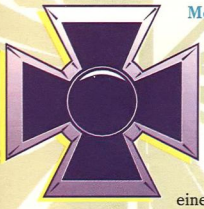
Medaillen und Beförderungen

Um eine Medaille zu erhalten oder im Rang aufzusteigen und es in die Liste der besten Missionen (Best Missions) zu



Voraussetzung für eine Beförderung oder eine Medaille sind Erfolge

schaffen, ist der wichtigste Faktor die Erfüllung der Hauptmissionsziele. Jede Bombe oder jeder Torpedo, der ein gegnerisches Schiff während einer Angriffsmission trifft, erhöht die Chancen auf eine Beförderung erheblich. Natürlich wird das Beschädigen alliierter Schiffe oder Flugzeuge nicht gerade für Sie sprechen, wogegen das Beschützen von alliierten Flugzeugen Ihnen weiterhelfen wird.



Medaillen der U.S. Navy (nach Wertigkeit geordnet)

Wenn Sie einmal eineEinsatzmission in Battle Hawks erfolgreich beendet haben, könnte Ihnen eine der folgenden Medaillen verliehen werden:

- Congressional Medal of Honor (Ehrenmedaille des Kongresses)
- Navy Cross (Marinekreuz)
- Distinguished Service Medal (Medaille für hervorragende Leistung)
- Silver Star Medal (Der Silbersternorden)
- Distinguished Flying Cross
- Air Medal (Fliegermedaille)
- Purple Heart (Purpurherz)

Orden der japanischen Marine

Im Gegensatz zur amerikanischen Marine ehrten die Japaner ihre militärischen Helden sehr selten mit Orden oder anderen Auszeichnungen für Tapferkeit.

- Order of the Rising Sun (Orden der aufgehenden Sonne)
- Feldzugs-Medaillen

Beförderungen

In der U.S. Navy und der japanischen Marine wurden Beförderungen eher nach Erfahrung als nach individuellem Einsatz vergeben. Durch guten Dienst, einen geringen Verlust von Flugzeugen und Überleben konnten die Piloten im Rang aufsteigen. In der U.S. Navy war die Ausnahme von dieser Regel, wenn ein Pilot eine Mission ausserordentlich erfolgreich absolviert hatte. Daraus resultierte oft eine Beförderung. Auf ähnliche Art ehrten die Japaner die Kriegstoten oft mit einer posthumen Beförderung. Die höchste Ehre für einen japanischen Piloten (oder besser gesagt für seine Familie), war eine posthume doppelte Beförderung.

Japanische und amerikanische Flugzeuge 1942

Zuteilung der Flugzeuge in Schwadrone

Flugpersonal auf Trägern wurde in vier verschiedene Gruppen, die sogenannten Schwadrone, aufgeteilt. In der U. S. Navy wurden Jagdschwadrone durch die Buchstaben VF benannt, wobei V symbolisch für „Heavier-Than-Air-Craft" (Schwerer-als-Luft-Fahrzeug) steht, und F für „Fighter" (Jäger). VB war die Bezeichnung für Sturzbomber-Schwadrone, VT für Torpedobomber-Schwadrone und VS für Pfadfinder- und Aufklärungsschwadrone, die eigentlich auch Sturzbomber-Schwadrone waren. Den Identifikations-Buchstaben folgte die Nummer des Flugzeugträgers, auf dem die Schwadron stationiert war. Die Lexington hatte die Nummer 2, die Saratoga die 3, die Yorktown die 5, die Enterprise die 6 und die Hornet die 8. Nehmen wir an, Ihre Schwadron wäre die VB-6, dann wären Sie in einer Sturzbomber-Schwadron auf der Enterprise. Wenn Sie in der VT-3 wären, wären Sie Teil der Torpedobomber-Schwadron auf der Saratoga und so weiter.

Die japanische Marine hatte ähnliche Gruppierungseinteilungen für ihr Flugpersonal. Alle Flugzeuge an Bord eines Trägers bestanden aus der Träger-Lufteinheit (hikokitai) und wurden in drei Flugeinheiten aufgeteilt. Die Jäger waren in der Träger-Jagdeinheit und Sturzbomber in der Träger-Bombereinheit. Die dritte Gruppe wurde die Träger-Angriffseinheit genannt und bestand aus Flugzeugen, die als Torpedobomber sowie als Sturzbomber fungieren konnten.

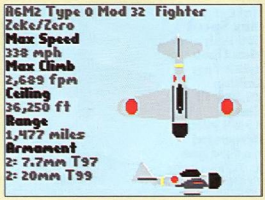
Japanische Marineflugzeuge

Mitsubishi A6M2 Typ 0 Model 21 – Zeke Trägergestützter Jäger



Geschwindigkeit: Hervorragend
Steigflug: Hervorragend
Manövrierbarkeit: Hervorragend
Feuerkraft: Gut
Stabilität: Schlecht
Reichweite: Hervorragend

Mitsubishi A6M3 Typ 0 Model 32 - Zeke Trägergestützer Jäger



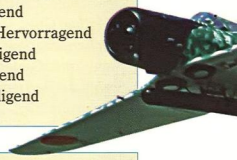
Geschwindigkeit: Hervorragend
Steigflug: Hervorragend
Manövrierbarkeit: Hervorragend
Feuerkraft: Gut
Stabilität: Schlecht
Reichweite: Gut



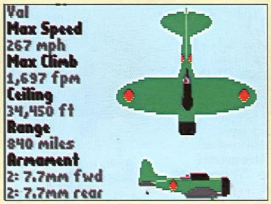
Aichi D3A1 Typ 99 Model 11 Val – Trägergestützter Bomber



Geschwindigkeit: Befriedigend
Steigflug: Befriedigend
Manövrierbarkeit: Hervorragend
Feuerkraft: Befriedigend
Stabilität: Befriedigend
Reichweite: Befriedigend



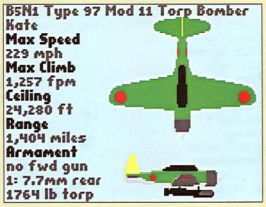
Aichi D3A2 Typ 99 Model 12 Val – Trägergestützter Bomber



Geschwindigkeit: Befriedigend
Steigflug: Gut
Manövrierbarkeit: Hervorragend
Feuerkraft: Befriedigend
Stabilität: Befriedigend
Reichweite: Gut

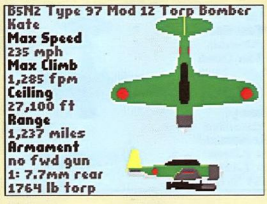
Japanische Marineflugzeuge

Nakajima B5N1 Model 11 Kate – Trägergestützter Torpedobomber



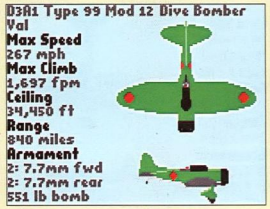
Geschwindigkeit: Gut
Steigflug: Gut
Manövrierbarkeit: Gut
Feuerkraft: Schlecht
Stabilität: Befriedigend
Reichweite: Gut

Nakajima B5N2 Typ 97 Model 12 – Trägergestützter Torpedobomber



Geschwindigkeit: Gut
Steigflug: Gut
Manövrierbarkeit: Gut
Feuerkraft: Schlecht
Stabilität: Befriedigend
Reichweite: Gut

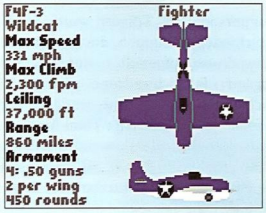
Aichi D3A2 Typ 99 Model 12 Val – Trägergestützter Bomber



Geschwindigkeit: Befriedigend
Steigflug: Gut
Manövrierbarkeit: Hervorragend
Feuerkraft: Befriedigend
Stabilität: Befriedigend
Reichweite: Gut

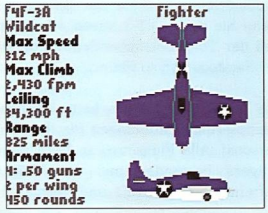
Flugzeuge der U. S. Navy

Grumman F4F-3 Wildcat – Trägergestützter Jäger



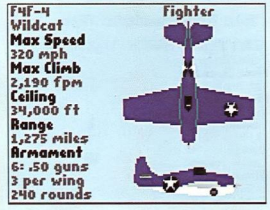
Geschwindigkeit: Gut
Steigflug: Gut
Manövrierbarkeit: Befriedigend
Feuerkraft: Gut
Stabilität: Hervorragend
Reichweite: Befriedigend

Grumman F4F3-A Wildcat – Trägergestützter Jäger



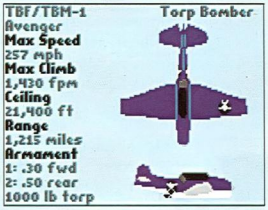
Geschwindigkeit: Befriedigend
Steigflug: Befriedigend
Manövrierbarkeit: Befriedigend
Feuerkraft: Gut
Stabilität: Hervorragend
Reichweite: Befriedigend

Grumman F4F-4 Wildcat – Trägergestützter Jäger



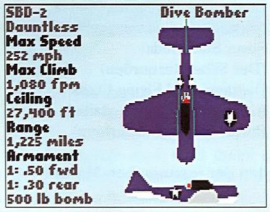
Geschwindigkeit: Gut
Steigflug: Gut
Manövrierbarkeit: Gut
Feuerkraft: Hervorragend
Stabilität: Hervorragend
Reichweite: Befriedigend

Grumman TBF-1 Avenger – Trägergestützter Torpedobomber



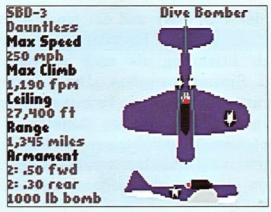
Geschwindigkeit: Gut
Steigflug: Gut
Manövrierbarkeit: Befriedigend
Feuerkraft: Hervorragend
Stabilität: Hervorragend
Reichweite: Gut

Douglas SBD-2 Dauntless – Trägergestützter Sturzbomber



Geschwindigkeit: Befriedigend
Steigflug: Befriedigend
Manövrierbarkeit: Befriedigend
Feuerkraft: Befriedigend
Stabilität: Hervorragend
Reichweite: Gut

Douglas SBD-3 Dauntless – Trägergestützter Sturzbomber



Geschwindigkeit: Befriedigend
Steigflug: Befriedigend
Manövrierbarkeit: Befriedigend
Feuerkraft: Gut
Stabilität: Hervorragend
Reichweite: Gut

Their Finest Hour: The Battle Of Britain



DAS HAUPTMENÜ



Im Hauptmenü stehen sieben Optionen zur Verfügung, die mit dem dargestellten Pfeil ausgewählt werden.

Fly Training Flight (Trainingsflüge)

Im Flugtraining können Sie den Flug verschiedener Maschinen üben. Die Resultate werden nicht in Ihr Pilotenlogbuch eingetragen.

Fly Combat Fly (Einsatzmissionen)

Hier können Sie echte Einsätze fliegen, die auch in Ihr Pilotenlogbuch eingetragen werden.

Fly Custom Mission

Fliegen Sie Ihre eigene, im Missionsbaukasten entworfene Mission.

Play Campaign

Nehmen Sie an Feldzugeinsätzen teil, und verändern Sie den Ausgang der Luftschlacht um England.

Review Combat Records

Hier können Sie die Piloten- und Besatzungsdaten der Piloten ansehen, mit denen Sie Ihre Missionen geflogen haben.

Review Combat Records

Diese Option bringt Sie zum Filmraum, von dem aus Sie Ihre aufgenommenen und gespeicherten Filme abspielen können.

Exit from Program

Damit verlassen Sie das Spiel und kehren zur Betriebssystemebene zurück.

TRAININGSFLÜGE

Die Trainingsflüge geben Ihnen Gelegenheit, Fähigkeiten zu erlernen und einzuüben, die Sie in den Einsatzmissionen brauchen werden.



Wählen Sie zunächst das Flugzeug aus, das Sie fliegen möchten. Im nächsten Bildschirm können Sie einen von vier Trainingsflügen auswählen.



Nachdem Sie sich für einen Trainingsflug entschieden haben, kommen Sie zur Einsatzbesprechung, bevor Sie dann letztendlich Ihren Übungseinsatz beginnen.

Die Einsatzbesprechung



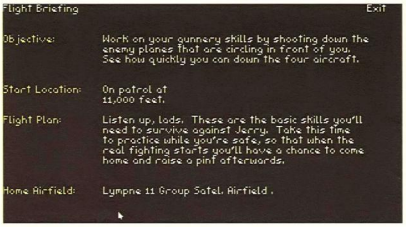
In der Einsatzbesprechung gibt es zahlreiche Optionen zum bevorstehenden Flug. Die taktische Karte zeigt die momentane Position des gewählten Flugzeugs. Daneben stellt sie gegnerische Einheiten und das Missionsziel dar. Die Kartenlegende befindet sich rechts unterhalb der Abbildung des gewählten Flugzeugtyps.



Die Einsatzbesprechung

Folgende Optionen stehen in der Einsatzbesprechung zur Wahl:

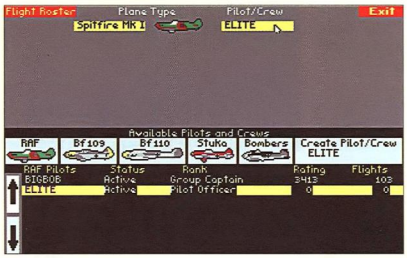
Briefing (Missionsanweisung)
Hier erhalten Sie eine detaillierte Beschreibung des Einsatzes. Die taktische Karte verschwindet, und es wird ein Informationsbildschirm dargestellt mit



dem Auftrag, dem Startpunkt, dem Flugplan und dem Landepunkt der Mission. „Exit" schließt den Bildschirm und kehrt zur taktischen Karten zurück.

Roster (Pilot und Besatzung)

Mit dieser Option können Sie den Piloten und die Besatzung des Flugzeugs auswählen oder eine Mannschaft erstellen. Wird die Mission gestartet, ohne eine Mannschaft festzulegen, sitzt ein anonymer Pilot am Steuerknüppel, und die Resultate werden nicht ins Logbuch eingetragen.



Unter „Plane Type" wird das aktuelle Flugzeug dargestellt. Rechts daneben kann dem Flieger ein Pilot bzw. eine Besatzung zugeteilt werden. Im unteren Bildschirmbereich sind unter „Available Pilots and Crews" alle Mannschaften dargestellt, die zur Verfügung stehen. Möchten Sie eine neue Besatzung aufstellen, klicken Sie auf „Create Pilote / Crew" und geben der Mannschaft einen Namen. Die fünf abgebildeten Flugzeuge repräsentieren verschiedene Piloten- und Mannschaftskategorien der RAF und der Luftwaffe. Wenn Sie eine dieser Tasten drücken, erscheint das Menü der für das jeweilige Flugzeug verfügbaren Piloten. Um dem Flugzeug eine Besatzung zuzuteilen, wird die gewünschte Besatzung im unteren Bereich markiert, anschließend wird auf das oben leerstehende Feld rechts neben dem Flugzeug geklickt. Dort erscheint der Name der gewählten Crew. Mit „Exit" kehren Sie zur taktischen Karte zurück.

Cancel

Mit „Cancel" verlassen Sie die Einsatzbesprechung und kehren ins Hauptmenü zurück.

Go Flight

Startet die Mission.

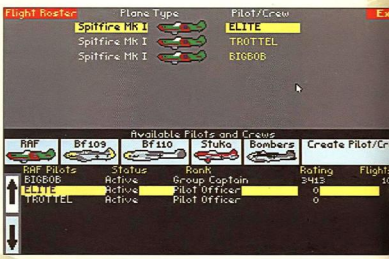
Spieleinstellungen

Mit den Spieleinstellungen legen Sie die Einsatzbedingungen fest. Wenn eine Option auf „unlimited" gesetzt wird, hat dies zur Folge, daß der Einsatz nicht ins Logbuch eingetragen wird.

- **Ammo**
  Menge der zur Verfügung stehenden Munition
- **Damage**
  „Unlimited" macht hier das Flugzeug unverwundbar.
- **Fuel**
  Treibstoffmenge des Flugzeugs.
- **Enemy**
  Fähigkeiten des Gegners. Die Skala reicht von „Novice (Anfänger)" bis „Top Ace (Fliegeras)".
- **Reset**

EINSATZMISSIONEN

Setzt die Werte auf die Standardeinstellungen zurück.
In den Einsatzmissionen fliegen Sie historisch authentische Einsätze, die in verschieden Phasen der Luftschlacht um England stattfanden. Die Wahl der Einsätze und der Mannschaft erfolgt auf die gleiche Weise, wie sie bereits für die Trainingsflüge beschrieben wurde. Ihre Erfolge oder Mißerfolge werden in einer Pilotenakte festgehalten. Nach einem erfolgreichen Einsatz winken Orden und Beförderungen.



Bei einigen Missionen stehen Ihnen weitere Flieger zur Seite, die Sie mit einer Besatzung Ihrer Wahl ausstaffieren können. Hierzu ein kleiner Tip: Besetzen Sie die Maschinen mit einer bereits erfahrenen Crew! Gute Flügelmänner sind Gold wert.

SELBSTERSTELLTE MISSIONEN

Dieser Menüpunkt bringt Sie zu einer Liste mit 23 bereits vorgefertigten Einsatzmissionen, die mit Hilfe des Missionsbaukasten erstellt wurden. Sie können natürlich auch Ihre eigenen Missionen zusammenbasteln.



Aus Platzgründen kann hier leider nicht genauer auf den Missionsbaukasten eingegangen werden. Er funktioniert ähnlich wie die Planung eines Feldzuges. Sollten Sie sich dieses Kapitel bereits



durchgelesen haben, dürfte der Missionsbaukasten keine größeren Probleme bereiten. Für den Fall der Fälle finden Sie jedoch eine genaue Anleitung auf der CD.

FELDZUGEINSÄTZE

Wenn Sie einen Feldzug nachspielen, erhalten Sie die Chance, das geschichtliche Ergebnis der Luftschlacht um England zu verändern. Sie können entscheiden, ob Sie die britische oder die deutsche Seite befehligen und eine Anzahl von aufeinanderfolgenden Missionen fliegen wollen, beginnend mit dem Stichtag 10. Juli 1940, der als der Auftakt der Luftschlacht um England angesehen wird. Aufgrund der sich



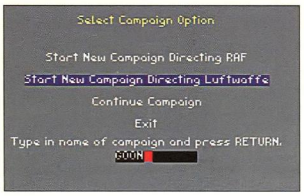
schnell ändernden Wetterverhältnisse in dieser Jahreszeit werden Sie nur alle zwei oder drei Tage einen Einsatz fliegen. Der Erfolg oder Mißerfolg jeder einzelnen Mission wird dann verallgemeinert, da jedes Ergebnis sich auf Ihre gesamte Seite auswirkt. Ebenso werden sich die Resultate jeder Mission auf die nachfolgenden Einsätze auswirken.

Einen Feldzug beginnen

Folgende Optionen bietet das Feldzugsmenü:

Start New Campaign Directing the RAF

Sie beginnen einen deutschen Feldzug, der am 10. Juli 1940 anfängt. Geben Sie Ihrem Feldzug einen Namen und drücken Sie [ENTER]..



Start New Campaign Directing the Luftwaffe

Sie starten einen deutschen Feldzug, der ebenfalls am 10. Juli 1940 beginnt. Geben Sie auch hier Ihrem Feldzug einen Namen und drücken Sie [ENTER].

Continue Campaign

Zeigt Ihnen eine Liste aller momentan verfügbaren Feldzüge. Wählen Sie den gewünschten Feldzug aus.
Wenn Sie keine der aufgeführten Feldzüge spielen wollen oder einen neuen beginnen möchten, drücken Sie „Exit".



Exit

Beendet das aktuelle Menü und kehrt zum Hauptmenü zurück.

Die Feldzugkarte

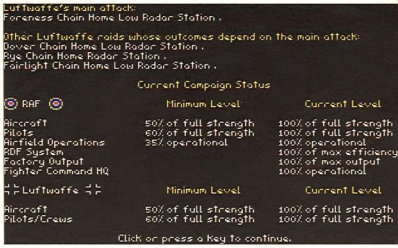
Wenn Sie einen neuen Feldzug begonnen haben oder einen bestehenden fortführen, gelangen Sie zur Feldzugskarte. An der Oberseite der Karte ist das Wort „Campaign" zu sehen, zusammen mit dem Namen des Feldzugs, dem historischen Datum und der Uhrzeit. Von dieser Karte aus werden die Geschwader in den Kampf geführt. Die Flugzeuge werden in Fluggruppen eingeteilt und erhalten ihre Befehle. Der Einsatz dieses Tages beginnt, indem Sie eines dieser Flugzeuge selbst fliegen.



Um Informationen über die Bodeneinrichtungen auf der Karte zu erhalten, bewegen Sie das Pfeilsymbol auf eine Einrichtung. In der rechten unteren Spalte des Bildschirms sind Name und den Status dieser Einrichtung erkennbar. Am unteren Ende des Bildschirms sind vier Schalter angebracht, die sowohl für die britische als auch die deutsche Seite gelten:

Briefing

Sie erhalten eine Statusbeschreibung des Feldzugs und eine Meldung, wie nah Sie dem Sieg oder der Niederlage sind.



Roster

Wählen Sie die Piloten und Besatzungen für diese Tagesmission.

Go Flight

Starten Sie den Einsatz!

Fluggruppen

Bevor Sie eine Feldzugmission beginnen, müssen Sie die Flugzeuge Ihres Kommandos zu verschiedenen Fluggruppen abstellen. Eine Fluggruppe ist eine gegebene Anzahl Flugzeuge, die zusammen als Einheit fliegt. Sie entscheiden über den Typ und die Anzahl der Flugzeuge in jeder Fluggruppe und geben ihnen anhand von Flugplänen spezifische Missionsziele.

Planes available

Diese Zahl verrät Ihnen, wie viele Flugzeuge für Ihre Fluggruppen verfügbar sind. Unter diesen Worten sind fünf Tasten, mit denen Sie die Zusammenstellung der einzelnen Fluggruppe bestimmen.

Flightgroup

Klicken Sie hier, um durch die verschiedenen bereits erstellten und noch zu erstellenden Fluggruppen zu schalten. Um eine Fluggruppe zu erstellen, müssen Sie einen Flugzeugtyp auswählen und wenigstens ein Flugzeug aus der Gruppe der verfügbaren Flugzeuge zuordnen.

Planetype

Mit „Planetype" schalten Sie durch die verschiedenen Flugzeugtypen, die Sie einer bestimmten Fluggruppe zuordnen können. Jede Fluggruppe kann jeweils nur Flieger eines Flugzeugtyps



enthalten. Auf Seiten der RAF kann auch nur einen Flugzeugtyp in jeder Schlacht verwendet werden. Sie können jedoch den Flugzeugtyp von Mission zu Mission wechseln. Auf der Luftwaffenseite dürfen Sie zwei Flugzeugtypen auswählen, vorausgesetzt, diese sind in verschiedenen Fluggruppen.

Number of Planes

Hier können Sie die Anzahl der Flugzeuge bestimmen, die Sie der zu erstellenden Fluggruppe zuordnen wollen. Es muß sich wenigstens ein Flugzeug in der Fluggruppe befinden, bevor diese einen Einsatz fliegen kann. Drücken Sie die linke Controller-Taste, um die Zahl zu erhöhen, und die rechte Taste, um sie zu verkleinern.

Formation

Bestimmt die Flugformation für die gerade zu erstellende Fluggruppe. Die verwendeten Abkürzungen haben nachstehende Bedeutung:

VIC: Dreiecksformation aus drei Flugzeugen
Schwarm: auseinandergezogene Viererformation
Astern: in einer Reihe hintereinander
Abreast: nebeneinander

Orders

Einsatzbefehle für die momentane Fluggruppe. Die möglichen Einsatzbefehle sind vom eingesetzten Flugzeugtyp abhängig.





Bombardement auf Wegmarke 1 bei einer Höhe von 5000 Fuß

Der Flugplan

Mit dem Flugplan legen Sie die Route fest, die die Flugzeuge fliegen sollen. Der Flugplan beginnt mit einem Startpunkt (Begin) und führt über bis zu vier Wegpunkten (Way Pt) zum Landepunkt (Land). Außer für den Landepunkt kann für jeden Punkt eine Höhe angegeben werden. Klicken Sie dazu mit der rechten bzw. linken Contollertaste auf den Wert der Spalte „ALT" um die Höhe zu vergrößern oder zu verringern. Wollen Sie hingegen eine Wegmarke löschen, wählen Sie den entsprechenden Wegpunkt und klicken Sie auf „Delete". Das Verhalten der einzelnen Flugzeugtypen bei den Wegpunkten ist unterschiedlich und hängt von den ihnen zugewiesenen Befehlen ab:

- *CAP:* Die Fluggruppe patrouilliert so lange, bis ihr der Sprit ausgeht
- *Bombadierung:* Die Flugroute wird nur einmal abgeflogen, wobei jedes Ziel auf einer Wegmarke bombardiert wird. Möchten Sie das verhindern, müssen Sie das „Yes" unter „ATK" durch einen Klick abschalten.
- *Bombergeleit:* Gruppe bleibt immer in der Nähe der Bomber, egal wie die Flugroute aussieht, und verläßt diese Route erst, wenn alle Bomber zerstört sind.

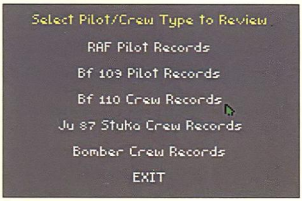
Beim richtigen Einsatz entwickeln sich diese Navigationspunkte zu einem mächtigen Instrument. So lassen sich Kurse setzen, die den Feind verwirren oder seine Kräfte spalten.

Feldzugresultate

Auf dem Feldzugresultate-Schirm, den Sie am Ende jeder Mission sehen, wird eine Anzeige eingeblendet, die Auskunft darüber gibt, wie der Einsatz den Status jeder Seite verändert hat. Ebenso wird die Stärke der verbleibenden Lufteinheiten angegeben. Der Prozentsatz der verbleibenden Piloten der Royal Air Force, Flugzeuge sowie Flugplätze wird sich ebenso wie die Anzahl der verfügbaren Luftwaffe-Piloten und Mannschaften verändern. Dieser Prozentsatz gibt an, wie nahe jede Seite dem Sieg oder der Niederlage ist.

PILOTENDATEN ANSEHEN

Wenn Sie „Review Combat Records" aus dem Hauptmenü wählen, wird ein neues Menü geöffnet, in dem fünf Kategorien von Piloten und Besatzungen aufgelistet sind:



RAF Pilot Records
Bf 109 Pilot Records
Bf 110 Crew Records
Ju 77 SuKa Crew Records
Bomber Crew Records



Mit „Exit" gelangen Sie ins Hauptmenü zurück.

DER FILMRAUM

(Review Combat Film)

Immer wenn Sie eine Mission fliegen, können Sie die Luftkämpfe mit einer Kamera aufnehmen. Wenn Sie die [C]-Taste drücken, wird die Kamera eingeschaltet, die sich in der Kanzel Ihres Flugzeugs befindet. Eine Zahl neben der Kamera zeigt den Prozentsatz von Film an, der noch bleibt. Durch nochmaliges Drücken von [C] wird die Kamera aus-



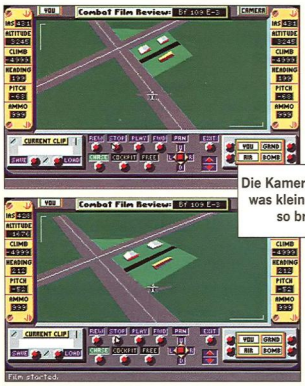
geschaltet. Wenn das Filmmaterial zu Ende geht, schaltet sie sich von selbst ab. Die Taste [R] führt in den Filmraum.

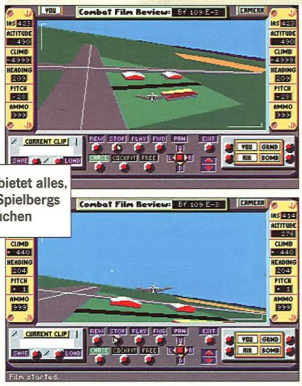
Im Filmraum stehen vielfältige Anzeigen und Optionen parat, die Auskunft über das Flugzeug geben oder mit denen sich die Kameraeinstellung beeinflussen läßt. Auf der linken Seite („You") werden alle Einstellungen zum Flugzeug, auf der rechten Seite („Camera") die Kameraeinstellungen angezeigt.

IAS (Indicated Air Speed) =
Angezeigte Fluggeschwindigkeit des Flugzeugs
Altitude = Flughöhe
Rate of Climb =
Steigrate (+ oder - in Fuß)
Heading = Flugrichtung
Pitch = Flugwinkel (in der die Flugzeugnase relativ zum Horizont liegt) und die
Ammunition=
Anzahl der verbliebenen Munition

Wiedergabekontrollen

Rew = Spult den Film zurück
Stop = Pausiert den Film
Play = Startet die Filmwiedergabe
Fwd = Spult den Film vor
Exit = Filmraum verlassen





Die Kamera bietet alles, was kleine Spielbergs so brauchen

Sichtmodi

Chase Hinter dem Flugzeug
Cockpit Sicht aus der Kanzel hinaus
Free Freiflugkamera
[U],[D],[L],[R] Bewegt die Kamera nach oben, unten, rechts oder links (nur im FREE-Modus)
Rote Taste Linke Controller-Taste bewegt die Kamera nach vorne, die rechte Taste zurück (nur FREE-Modus)
Roter Pfeil nach oben
Kamera wird nach oben verschoben
Roter Pfeil nach unten:
Kamera wird nach unten verschoben
You: Bringt den Blickpunkt auf das eigene Flugzeug
Air: Bringt den Blickpunkt auf ein beliebiges Objekt in der Luft
Grnd Bringt den Blickpunkt auf ein Boden- oder Seeziel
Bomb Bringt den Blickpunkt auf eine während der Wiedergabe abgeworfene Bombe

Filmaufnahmen speichern und laden

Möchten Sie Ihren Einsatz zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal Revue passieren lassen, können Sie den Film auch speichern. Klicken Sie in das weiße Feld, tragen Sie dort eine Bezeichnung für den Film ein, und bestätigen Sie mit [ENTER]. Klicken Sie anschließend auf „Save", und Sie haben Ihren Einsatzfilm für die Nachwelt erhalten. Nachdem Sie den Film gespeichert haben, können Sie Ihn auch jederzeit mit der Option „Review Combat Film" im Hauptmenü aufrufen. Möchten Sie sich einen bereits gespeicherten Film ansehen, genügt ein Klick auf „Load". In der daraufhin erscheinenden Liste finden sich alle gespeicherten Filme.

SAVE Speichert aktuellen Film
LOAD Lädt gespeicherte Filme (funktioniert nicht während einer Mission)

MISSIONSANWEISUNGEN: WÄHREND DES FLUGES

Allgemeine Flugkontrolle

Die Flugkontrolle ist bei allen Flugzeugen gleich, wobei der Controller fast genauso wie der Steuerknüppel eines echten Flugzeugs arbeitet.
Während des langen Fluges zwischen

Richtung	Funktion
Kontrollgerät nach vorne	Bewegt die Nase des Flugzeugs nach unten
Kontrollgerät zurück	Zieht die Nase des Flugzeugs hoch
Kontrollgerät nach rechts	Kippt das Flugzeug nach rechts
Kontrollgerät nach links	Kippt das Flugzeug nach links

Kontrollen für einsitzige Jäger (Spitfire, Hurricane, Bf 109)

Waffenkontrollen

Linke Controllertaste oder LEERTASTE:
Feuert nach vorne gerichtete Maschinengewehre

Rechte Kontrollgerättaste oder [.]-Taste
Feuert 20mm-Kanone (nur Bf 109)

Linke und rechte Controllertaste, oder [ENTER]
Wirft Bombenlast ab (nur Bf 109 JaBo Jagdbomber)

Cockpitkontrollen

+ Erhöht Schub (Shift-Taste nicht notwendig)
- Verringert Schub
L Fährt Fahrwerk ein oder aus
F Fährt Landeklappen ein und aus
C Schaltet Filmkamera ein und aus
R Bringt Sie zum Filmraum (siehe Missionsanweisung: Nach dem Flug)

Kontrollen für einsitzige Jäger (Spitfire, Hurricane, Bf 109)

Cockpitkontrollen

- M — Auf die Flugkarte/Funkkarte schauen
- J — Läßt Sie abspringen und sich mit dem Fallschirm in Sicherheit bringen
- Q — Beendet die Mission, bringt Sie zur Flugauswertung

Sichtkontrollen

- 8 — Blick nach vorne
- 6 — Blick nach rechts
- 4 — Blick nach links
- 2 — Rückspiegel
- 3↓ — Blick direkt nach unten (unabhängig von der Fluglage)
- 9↑ — Abtastsicht (komplett um das Flugzeug herumsehen)

Zweisitzige Jäger und Sturzkampfbomber (Bf 110 und Ju 87 StuKa)

Waffenkontrollen

Linke Controllertaste oder LEERTASTE
Feuert nach vorne gerichtete Maschinengewehre

Rechte Kontrollgerättaste oder [.]-Taste
Feuert 20 mm Kanone (nur Bf 110)

Linke und rechte Controllertaste, oder [ENTER]
Wirft Bombenlast ab (außer Bf 110C-4)

- A — Autoschuß-Modus ein/aus (nur in der Hecksicht)



Bomben sind eine sehr effiziente Waffe – wenn Sie treffen!

Cockpit-Kontrollen

- + — Erhöht Schub ([Shift]-Taste nicht notwendig)
- – — Verringert Schub
- L — Fährt Fahrwerk ein oder aus

Zweisitzige Jäger und Sturzkampfbomber (Bf 110 und Ju 87 StuKa)

- F — Fährt Landeklappen ein und aus
- F — Schaltet Filmkamera ein und aus
- R — Bringt Sie zum Filmraum (siehe Missionsanweisung: Nach dem Flug)
- P — Bringt Sie zurück zur Pilotenposition
- G — Bringt Sie zum Heckschützen
- A — Schaltet den Autopiloten ein oder, wenn Sie in der Heckschützenposition sind, den Autoschuß-Modus
- S — Zwischen Bombenladungen schalten
- M — Auf die Flugkarte/Funkkarte schauen
- J — Läßt Sie abspringen und sich mit dem Fallschirm in Sicherheit bringen
- Q — Beendet die Mission, bringt Sie zur Flugauswertung

Sichtkontrollen

- 8 — Blick nach vorne
- 6 — Blick nach rechts
- 4 — Blick nach links
- 2 — Rückspiegel
- 3↓ — Blick direkt nach unten (unabhängig von der Fluglage)
- 9↑ — Abtastsicht (komplett um das Flugzeug herumsehen)

Kontrollen für mittlere Bomber (He 111, Do 17z-2m und Ju 88)

Positionen wechseln

- P — Pilotenposition
- G — Schützenposition
- B — Bombenschützenposition
- M — Flugkarte/Funkkarte
- 7 — Schaltet zwischen Piloten- und Schützenposition um

Cockpitkontrollen

- + — Erhöht Schub ([Shift]-Tasten werden nicht benötigt)
- – — Verringert Schub
- L — Fährt Fahrwerk ein und aus
- F — Fährt Landeklappen ein und aus

Kontrollen für mittlere Bomber (He 111, Do 17z-2m und Ju 88)

- D — Fährt Sturzflugbremsen ein und aus (nur Ju 88)
- C — Schaltet Filmkamera ein und aus
- R — Bringt Sie zum Filmraum (sehen Sie dazu auch „Nach dem Flug“)
- A — Schaltet den Autopiloten oder den Autoschuß-Modus ein, wenn Sie sich in der Schützenposition befinden
- S — Hiermit schalten Sie zwischen den Bombenladungen um
- ↵ — Wirft Bombenlast ab
- J — Läßt Sie und Ihre Besatzung abspringen und sich mit dem Fallschirm in Sicherheit bringen
- Q — Beendet die Mission, bringt Sie zur Flugauswertung

Sichtkontrollen

- 8 — Blick nach vorne
- 6 — Blick nach rechts
- 4 — Blick nach links
- 2 — Rückspiegel
- 3↓ — Blick direkt nach unten (unabhängig von der Fluglage)
- 9↑ — Abtastsicht (komplett um das Flugzeug herumsehen)

Bordschützenkontrollen

Vorher mit G zur Position wechseln.

- 8 — Bugschütze
- 4 — Linker Rumpfschütze (außer Ju 88)
- 6 — Rechter Rumpfschütze (außer Ju 88)
- 5 — Unterer Rumpfschütze (nach hinten)
- 2 — Oberer Rumpfschütze (nach hinten)
- 7 — Schaltet zwischen Piloten- und Bordschützenposition um
- A — Autoschuß-Modus

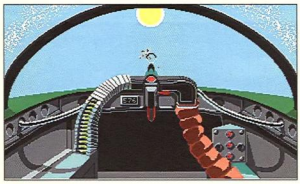
Bombenschützenkontrollen

Vorher mit B Position wechseln

- S — Abwurfmöglichkeit wechseln
- Enter — Bombe abwerfen



Der Bombenschütze braucht ein ruhiges Händchen



Die Autoschuß-Funktion leistet wertvolle Dienste

WÄHREND DES FLUGES: TASTATUROPTIONEN

zwei Wegmarken können Sie mit der [T]-Taste den Zeitablauf beschleunigen. Wenn Sie nochmals [T] drücken, wird die Zeitbeschleunigung wieder ausgeschaltet. Wenn Sie gerne erfahren würden, ob Sie sich auf gegnerischem Territorium befinden, können Sie die Taste [W] drücken. Eine kurze Nachricht wird am unteren Ende des Bildschirms erscheinen und Ihnen mitteilen, wo Sie sind. Diese Information wird ebenfalls angezeigt, wenn Sie das Primärziel ausgeschaltet haben.

Flugkarte /Funkkarte

Um die Flugkarte betrachten zu können, wichtige Einsatzinformationen zu erhalten und um den Funk einzustellen und zu benutzen, wird die Flugkarte/Funkkarte verwendet. Sie brauchen nur während des Fluges aus einer beliebigen Position heraus [M] zu drücken. Um zum Geschehen zurückzukehren, bewegen Sie das Pfeilsymbol auf das Kästchen mit der Inschrift CONTINUE und drücken eine Controller-Taste.

Flugkarte

Auf der Flugkarte ist eine Karte von Südengland, dem Ärmelkanal und der Westküste Frankreichs zu sehen. Im oberen Teil erscheint das Wort „IN-FLIGHT MAP“ zusammen mit dem historischen Datum und der Uhrzeit des Einsatzes. Die Karte zeigt in Südengland und in Frankreich einige farbige Icons, die verschiedene Bodeninstallationen wie zum Beispiel Flugplätze, Fabriken, Radaranlagen und Luftwaffenstützpunkte darstellen. Bewegen Sie das Pfeilsymbol auf ein Icon, um mehr über die jeweilige Einrichtung zu erfahren. Diese Informationen werden in einer Spalte auf der rechten Seite unter der Überschrift MAP ID dargestellt. Angezeigt werden der Name der Einrichtung, eine Beschreibung und der Status (ob einsatzfähig oder bei Angriffen beschädigt oder zerstört). Wenn Ihr Funkgerät auf der richtigen Frequenz liegt, wird auch die Entfernung zwischen Ihnen und der Einrichtung angezeigt sowie die Flugrichtung, die Sie einschlagen müssen, um dorthin zu gelangen.

Funkkarte

Wenn Sie einen Einsatz fliegen, ist der Funk eine wichtige Informationsquelle. Sie können über Funk die Position des Flugzeugs feststellen – das Flugzeug wird als Symbol auf der Funkkarte angezeigt. Das Funkgerät macht außerdem Mitteilung über Sichtungen von Luft- oder Seeverbänden im Kampfgebiet. Wenn Sie als Pilot für die Royal Air Force fliegen, werden Ihnen diese Informationen durch das RDF-System gesendet, für Luftwaffenpiloten kommen die Meldungen von anderen Flugzeugen im Luftraum. Die Sichtmeldungen, die erst kürzlich eingetroffen sind, werden als Icons auf der Karte angezeigt und alle fünf Minuten aktualisiert. Um an diese Informationen zu gelangen, drücken Sie die AIR/SEA ID-Taste (Luft/See-Identifizierung) im unteren Bereich des Bildschirms. Klicken Sie danach auf ein Schiffs- oder Flugzeugicon auf der Karte. Informationen über die Sichtmeldung werden in einer Spalte auf der rechten Seite wiedergegeben. Um durch die verfügbaren Sichtmeldungen zu schalten, klicken Sie entweder auf NEXT FWD (nächste Meldung) oder NEXT BACK (vorherige Meldung). Um Informationen über Bodeneinrichtungen zu erhalten, klicken Sie auf die LAND ID-Taste.

MISSIONSANWEISUNG: NACH DEM FLUG

Einsatz beenden

Es gibt viele Möglichkeiten, eine Mission zu beenden:

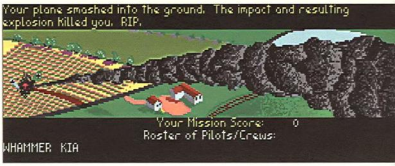
Absturz

Wenn das Flugzeug in einem steilen Winkel auf dem Boden oder dem Wasser aufsetzt, bevor der Pilot oder die Mannschaft abgesprungen ist, werden diese wahrscheinlich als im Einsatz vermißt gelten.

Bruchlandung

Wenn Sie eine miserable Landung hinlegen oder beim Tiefflug auf dem Boden aufsetzen und das Flugzeug nur noch ein Wrack ist, überleben Pilot und Besatzung.

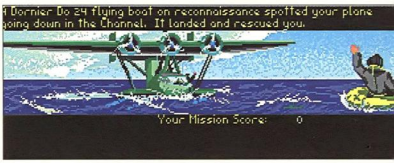
Wenn die Bruchlandung jedoch auf feindlichem Boden stattfindet, ist eine Gefangennahme unvermeidlich, und der Pilot oder die Besatzung müssen auf weitere Einsätze verzichten.



Quax der Bruchpilot läßt grüßen

Notwassern

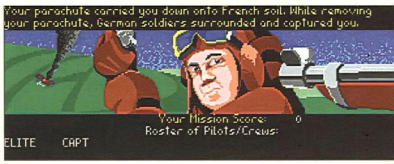
Wenn Ihr Flugzeug im Ärmelkanal notwassert, kann es verständlicherweise nicht mehr geborgen werden. Der Pilot oder die Mannschaft überlebt jedoch und werden durch ein vorbeifahrendes freundliches Schiff oder Rettungsflugzeug gerettet. Der Pilot/die Besatzung kann dann an weiteren Einsätzen teilnehmen.



Wer lange schwimmt...

Über Land abspringen

Wenn Ihr Flugzeug über Land abstürzt und Sie die Taste J drücken, bevor es aufschlägt, bringen sich Pilot und Crew mit dem Fallschirm in Sicherheit. Wenn der Absprung allerdings über feindlichem Gebiet stattfindet, blüht ein Aufenthalt als Kriegsgefangener, was weitere Einsätze verhindert.

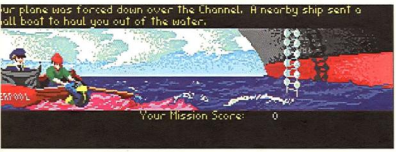


Dumm gelaufen!

Wenn der Absprung über befreundetem Territorium stattfindet, wird der Pilot/die Besatzung zum Stützpunkt zurückgeflogen und kann an neuen Einsätzen teilnehmen.

Über dem Wasser abspringen

Wenn der Pilot/die Besatzung über dem Ärmelkanal abspringt, wird eine Rettungsaktion den Piloten/die Mannschaft zum Stützpunkt zurückbringen, so daß diese weitere Missionen fliegen können.



Glück gehabt!

Auf dem Heimatstützpunkt landen

Ihr Einsatz ist ebenfalls beendet, wenn Sie zurück zu Ihrem Heimatflugplatz zurückfliegen, sicher landen und [Q] drücken.



Ab ins Bettchen!

Während des Fluges [Q] drücken

Wenn Sie keine Landung ausführen wollen, können Sie jederzeit [Q] drücken, um Ihre Mission zu beenden. Dies wird Ihren Pilotenstatus nicht negativ beeinflussen, es sei denn, Sie werden gefangengenommen oder Ihr Flugzeug geht verloren. Dies geschieht, wenn...

- ...Sie [Q] über feindlichem Territorium drücken. Passiert dies, wird der Pilot/die Crew gefangengenommen und das Flugzeug ist verloren.

- ...über dem Kanal die Taste [Q] gedrückt wird. Geschieht dies, wird der Pilot/die Besatzung zwar gerettet, aber das Flugzeug ist verloren.

Um zu vermeiden, daß Sie Ihr Flugzeug oder Ihren Piloten verlieren, sollten Sie erst dann [Q] drücken, wenn Sie als britischer Pilot über England sind oder als Luftwaffenpilot die französische Küste erreicht haben.

Missionsresultate

Wenn die Mission beendet ist, sehen Sie den Missionsauswertungsbildschirm. Die Tabelle in der Mitte des Bildschirms listet die Flugzeugtypen der Royal Air Force und der Luftwaffe auf, die an diesem Einsatz beteiligt waren, und zeigt, wie viele beschädigt oder zerstört wurden. Die Zahl in Klammern zeigt die Anzahl der von Ihnen beschädigten oder zerstörten Flugzeuge an. Im unteren Bereich des Bildschirms finden Sie eine weitere Tabelle, die angibt, wie viele Bodeneinrichtungen und Schiffskonvois während des Einsatzes getroffen oder zerstört wurden.



Lebend zurückzukommen ist auch ein Grund zum Feiern!

Pilotendaten aktualisieren

Nachdem ein Pilot oder eine Besatzung die vorgegebene Mission beendet hat, werden die Pilotendaten aktualisiert, um die Erfolge und Fehlleistungen darstellen zu können. Die Pilotendaten werden nach dem Missionsauswertungsbildschirm angezeigt.

Feldzugsresultate

Wenn Sie einen Feldzugeinsatz fliegen, wird nach dem Pilotenkarteibildschirm eine Tabelle angezeigt. Diese Tabelle wird die Auswirkungen des letzten Einsatzes auf die Luftschlacht um England als Ganzes zusammenfassen. Ebenfalls wird angezeigt, wie die Chancen stehen und welche Seite näher am Sieg ist.

Medaillen und Beförderungen

Medaillen und Beförderungen werden an Piloten der Royal Air Force und Luftwaffenpiloten sowie an die Besatzungen verliehen, wenn Sie und Ihre Fliegerkameraden wiederholt die Missionsziele erfüllen und überdurchschnittliche Erfolge erzielen. Folgenden Ehrungen gibt es:



Eine Heldenbrust bietet viel Platz für Medaillen

Orden der Royal Air Force

(nach Wertigkeit geordnet)

1. Victoriakreuz
2. Georgkreuz
3. Distinguished Service Order (Orden für ausgezeichnete Dienste)
4. Distinguished Flying Cross
5. Battle of Britain Star (Stern der Luftschlacht um England)

Orden der Luftwaffe

- Ritterkreuz
- Eisernes Kreuz erster Klasse
- Eisernes Kreuz zweiter Klasse
- Verwundetenabzeichen

Ränge und Beförderungen

In der Luftwaffe und der Royal Air Force wurden Beförderungen an die Piloten ausgesprochen, die sich als erfolgreich in der Schlacht erwiesen und Führungsqualitäten zeigten. Neue Luftwaffenpiloten fingen im Rang eines Leutnant an, Piloten der Royal Air Force begannen als Pilot Officer.

Offiziersränge des zweiten Weltkriegs

Luftwaffe
Oberst, Oberstleutnant, Major, Hauptmann, Oberleutnant, Leutnant

Royal Air Force
Group Captain, Wing Commander, Squadron Leader, Flying Lieutenant, Flying Officer, Pilot Officer

U.S.A.A.F. (zum Vergleich)
Colonel, Lieutenant Colonel, Major, Captain, First Lieutenant, Second Lieutenant

Produktion: STYLE OF THE ARTS. GMBH · Tel. 0180 - 567 11 88

Virtuelle Haustiere

Fin Fin – wer spricht da?



Vorgestellt in FOCUS 27/1997

Nach **achtjähriger Forschung** – entwickelt mit einer **Invession von rund 70 Millionen US$** – präsentiert Ihnen **FUJITSU Interaktive** ein unglaubliches, virtuelles PC-Kunstwesen von noch nie dagewesener Lebensechtheit. „Fin Fin" ist ein liebenswertes kleines Tier – halb Vogel, halb Delphin – das innerhalb Ihres PCs auf dem Planeten TEO lebt. Anfangs recht scheu, wird es sich bald an Sie gewöhnen und bei entsprechender Pflege und Erziehung zum echten Freund werden. Fin Fin **zeigt Emotionen wie ein lebendes Tier**, kennt Empfindungen wie Hunger oder Müdigkeit, kann Beziehungen aufbauen., reagiert auf Ihre freundlichen oder harschen Worte entsprechend positiv oder negativ und ist **erstaunlich lernfähig**. Auf Pfiff kommt Fin Fin angeflogen und zeigt auf Zuruf sogar akrobatische Kunststückchen. Kinder und Erwachsene können mit dem kleinen Geschöpf wie mit einem Haustier reden, es beim Fliegen und Essen beobachten und sich von der Flora und Fauna des Planeten TEO bezaubern lassen. Die absolut neue Steuerungstechnologie über den mitgelieferten **Smart Sensor™** erfolgt völlig ohne Tastatur und Maus: der **SmartSensor™** wird am PC-Gameport angeschlossen und ersetzt Augen und Ohren von Fin Fin. Sie kommunizieren mit Fin Fin per natürlicher Sprache, Gesang oder Gestik – Fin Fin merkt, wenn Sie in seiner Nähe sind und begrüßt Sie vielleicht sogar, wenn Sie den Raum betreten. Auch wenn Sie an Ihrem Computer arbeiten, müssen Sie auf Ihren kleinen Freund nicht verzichten – dann läuft Fin Fin falls gewünscht nebenbei in einem Windows95-Fenster.

Systemvoraussetzungen: Mind. Pentium®-PC mit 16 MB RAM, Windows 95, VGA-Grafik (mind. 640x480 HighColor / 16 Bit), Direct-X 3.0 Treiber, Soundblaster-kompatible Soundkarte, 15-pin Gameport, CD-ROM-Laufwerk.

Deutsche Softwareversion auf CD-ROM, inkl. Handbuch.

Ohne SmartSensor™
Best.-Nr. PK-360, nur **98,80 DM**

Inklusive SmartSensor™
Bestell-Nr. PK-361, nur **DM 148,80**

Dangmashinchi

Der Renner aus Asien!

Dieser Schlüsselanhänger hat es wirklich „in sich" und wird auch Sie in Verzückung bringen: In dem ca. 5 cm großen, rundlichen Gehäuse lebt eine **kleine elektronische Katze**, die von ihrem Besitzer viel **Pflege, Erziehung und Aufmerksamkeit fordert**.



Abb. ähnlich

Die Spielidee dieses batteriebetriebenen Elektroniskpiels **erfreut sich bei Jung und Alt riesiger Beliebtheit**. Ein **LCD-Display** bildet die Katze ab und zeigt dem Besitzer darüber hinaus **10 Grafik-Symbole**, mit denen **verschiedene Funktionen ausgelöst** werden können.

Wie ein richtiges Lebewesen hat auch das „Dangmashinchi" verschiedenste Bedürfnisse: Sie müssen es **füttern** (mit Essen, Getränken und Süssigkeiten), bei Bedarf **säubern**, mit ihm **spielen**, es **schlafen** lassen oder mit Spritzen und Tabletten behandeln, wenn es **krank** wird. Auch **Erziehung** ist gefragt, wenn es einmal ohne Grund schreit…

Der Besitzer wird durch Piepstöne aufmerksam gemacht und verständigt sich mit dem Lebewesen über **3 Knöpfe**, mit denen die 10 Symbol-Funktionen angesteuert werden.

Allzusehr sollte man seine Katze aber nicht vernachlässigen – denn wie im richtigen Leben leidet sie darunter und könnte im schlimmsten Fall sogar es daran sterben…

Dangmashinchi,
Bestell-Nr. SD-125

18,80 DM

当妈新奇

HatchACookie



Ein **allerliebstes Hühnchen** wartet in der Task-Leiste von Windows 95 auf seinen Besitzer.

Bei entsprechender **Fürsorge des Besitzers** gedeiht das Tierchen nicht nur monatelang, sondern entwickelt auch eine gewisse **Intelligenz.** Mangelnde Pflege oder übertriebene Züchtigung verkürzen die Lebensspanne.

- **Lebensdauer je nach Pflege mehrere Lebensjahre** (dann kann von vorne begonnen werden).
- **Animierte 3D-Grafik**
- **digitale Soundeffekte**
- **erscheint gegebenenfalls auch selbsttätig** am Bildschirm.



Deutsche Vollversion auf CD-ROM für Win. 95,
Bestell-Nr. PK-359

18,80 DM

Verwenden Sie für Ihre Bestellung den Bestellschein des PEARL-Katalogs (in der Heftmitte) oder bestellen Sie einfach per Internet:

www.pearl.de

Telefon: 0180 / 555 82 · Fax: 0 76 31 / 360 - 444

PEARL
Am Kalischacht 4
D-79426 Buggingen
CompuServe: GO PEARL · BTX: *PEARL#

PEARL Handels GmbH
Tel: +41-61-333 11 40
Fax: +41-61-333 12 22

PEARL Österreich
Tel: +43-6 60-52 14
Fax: +43-22 74-7 37 15

Die vorgenannten Preise verstehen sich zzgl. Porto + Verpackung. Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,– erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4,–. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung.

Die Cockpit-Instrumentierung

Alle Flugzeuge lassen sich in drei Kategorien aufteilen. Die Instrumente, die in allen Kategorien zu finden sind, werden gelb dargestellt. Die Zahlenschlüssel in den roten Feldern hingegen kommen nur in bestimmten Kategorien vor.

Einsitzige Jäger (nur ein Pilot)

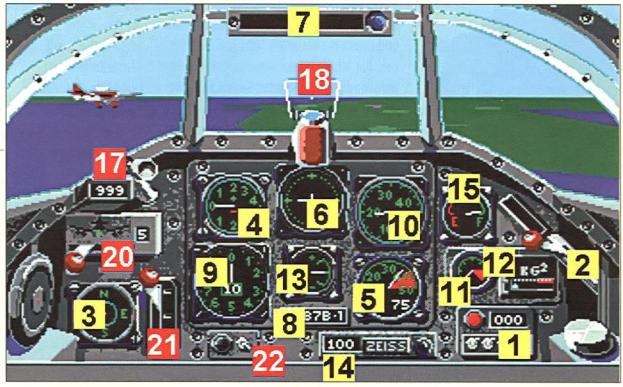
Spitfire Mk I
Spitfire MK II
Hurricane MK I
Bf 109 E-3
Bf 109 E-4/B

Doppelsitzige Jäger und Sturzkampfbomber (Pilot und Heckschütze)

Bf 110 C-4
Bf 110 C-4/B
Ju 87B-1 StuKa
Ju 87B-2 StuKa

Mittlere Bomber (Pilot, Bombenschütze und drei bis vier Bordschützen)

He 111
Do 17z-2
Ju 88A-1



Zweisitzige Jäger und Sturzkampfbomber

1. Funk
Die dreistellige Nummer zeigt die eingestellte Frequenz des Funkgeräts an, und die nebenstehende Leuchtanzeige leuchtet auf, wenn die richtige Frequenz eingestellt wurde. Um Ihr Funkgerät zu benutzen, drücken Sie die Taste [M]. Dies bringt Sie zur Flugkarte/Funkkarte.

2. Landeklappenschalter
Zeigt die Position der Landeklappen Ihres Jägers an. In der oberen Position sind die Landeklappen eingefahren, in der unteren Position dagegen ausgefahren. Während des normalen Fluges sollten sie eingefahren sein. Für Starts und Landungen sollten Sie sie ausfahren, um den Auftrieb zu erhöhen und die Überziehungsgeschwindigkeit zu reduzieren.

3. Kompaß
Zeigt die Richtung an, in die Ihr Jäger fliegt.

4. Steig-/Sinkfluganzeiger
Dieses Gerät zeigt an, ob Ihr Flugzeug steigt oder sinkt (in 1000 Fuß pro Minute). Der mit + gekennzeichnete Bereich zeigt einen Steigflug an, der mit - gekennzeichnete einen Sinkflug.

5. U/PM Anzeige
Die Zahlen geben die Umdrehungen pro Minute (U/PM) in Hunderter-Einheiten an, die der Motor produziert. Wenn die Skala in den roten Bereich kommt, werden Sie in erhöhtem Maß Treibstoff verbrauchen. Die weiße Zahlenreihe im unteren Bereich des Anzeigers gibt die Schubeinstellung des Motors an. Wenn diese Zahl zum Beispiel „85" anzeigt, läuft der Motor gerade auf 85 Prozent seiner Gesamtleistung.

6. Querneigungsanzeige
Zeigt die Neigung Ihres Jägers an. Der große horizontale Strich gibt die Position der Flügel relativ zum Boden wieder, der kleine vertikale Strich zeigt die Position des Hecks relativ zum Boden an. Wenn Sie Ihren Jäger nach rechts oder links kippen, wird der horizontale Strich diese Bewegungen nachvollziehen, um die Position zu verdeutlichen.

7. Sichtanzeige
Auf dieser Anzeigetafel können Sie erkennen, in welche Richtung Sie aus Ihrem Flugzeug herausblicken. Wenn Sie [9] drücken, gelangen Sie in den Abtastmodus. Hier können Sie sich durch Bewegen des Controllers in jede Richtung



Einsitzige Jäger

umschauen, während der Jäger den Kurs beibehält. Zwei Zahlen sind auf der Anzeigetafel zu erkennen: Die erste Zahl zeigt, wieviel Grad Sie nach oben oder unten schauen. Das beginnt bei 0 Grad (Geradeausflug) und geht bis zu -90 Grad (genau nach unten) nach unten, und bis zu +90 Grad (genau nach oben) nach oben. Die nächste Nummer gibt die Gradzahl an, in der Sie sich in der Horizontalen umschauen, beginnend mit 0 Grad (geradeaus, entlang des Flugwegs). Wenn Sie nach rechts schauen, reicht die Nummer von 0 über +90 Grad (genau nach rechts) bis zu +180 Grad (genau nach hinten). Wenn Sie nach links blicken, geht der jeweilige Blickwinkel von 0 Grad auf -90 Grad (genau nach links) bis auf -179 Grad (fast genau nach hinten).



8. Namensschild
Hier steht der Name und die Modellbezeichnung des Flugzeugs.

9. Höhenmesser
Zeigt die Höhe über dem Meeresspiegel an. Die Digitalanzeige stellt die Tausender (in Fuß) dar, der große Zeiger auf dem Ziffernblatt die Zehnereinheiten und der kleine Zeiger die Hunderter. Wenn Sie zum Beispiel auf der Digitalanzeige "21" ablesen, der große Zeiger auf der "4" steht und der kleine auf der "8", dann beträgt die Flughöhe 21840 Fuß über dem Meeresspiegel.

10. Geschwindigkeitsanzeige
Zeigt in Zehnereinheiten an, wie schnell das Flugzeug ist. Wenn der Zeiger zum Beispiel auf "30" steht, fliegen Sie mit 300 Meilen pro Stunde.

11. Motorschaden-Anzeige
Zeigt die Schadensmenge an, die der Motor während des Kampfes schon hinnehmen mußte. Wenn die Schadensanzeige sich in den roten Bereich bewegt, wird die Triebwerksleistung des Motors beträchtlich reduziert, und die U/PM Anzeige wird zurückgehen. Sie müssen dann eventuell den Einsatz abbrechen und zu Ihrem Stützpunkt zurückkehren oder sogar aus dem Flugzeug aussteigen.

12. Flugzellen-Schadensanzeige
Die Menge des strukturellen Schadens an der Flugzelle durch Feindeinwirkung wird hier dargestellt. Wenn sich die Anzeige im roten Bereich befindet, ist das Flugzeug stark beschädigt und könnte außer Kontrolle geraten, so daß Sie aussteigen müßten.

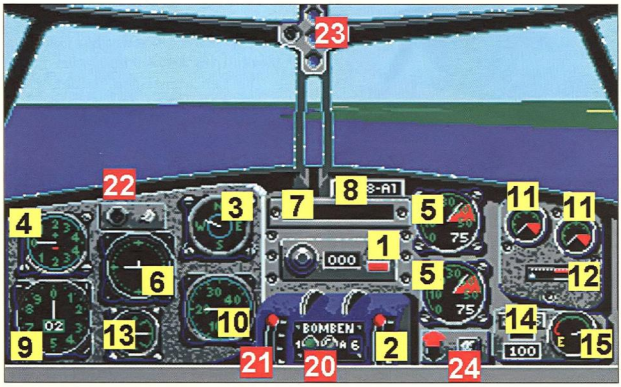
13. Längsneigungsanzeiger
Gibt die Position der Nase des Flugzeugs relativ zum Horizont an. Plus (+) bedeutet, daß die Nase oberhalb des Horizonts liegt, bei Null (0) ist sie auf den Horizont ausgerichtet und bei Minus (-) befindet sich die Nase unterhalb der Horizontlinie.

14. Filmkamera-Anzeige
Zeigt den noch verbleibenden Prozentsatz an Film an, den Sie bei einer Aufnahme zur Verfügung haben. Wenn Sie [C] drücken, um die Kamera einzuschalten, leuchtet ein Licht in der Anzeige auf, bis die Kamera wieder abgeschaltet wird oder der Film ausgeht.

15. Treibstoffanzeige
Zeigt an, wieviel Treibstoff in den Tanks vorhanden ist. E (Empty) bedeutet leer, F (Full) voll.

16. Fahrwerkshebel
Der Status des Fahrwerks wird durch die Stellung des Hebels angezeigt. Wenn der Hebel sich vorne oder oben befindet, ist das Fahrwerk eingefahren. Wenn der Hebel hinten ist oder nach unten zeigt, ist das Fahrwerk ausgefahren. Vergessen Sie nicht, das Fahrwerk vor einer Landung auszufahren und nach dem Start einzufahren. In gewissen Situationen kann das Ausfahren des Fahrwerks sinnvoll sein, um die Geschwindigkeit zu drosseln.





Mittlere Bomber

17. Munitionsanzeiger
Zeigt an, wieviel Schuß Munition Sie für Ihre nach vorne gerichtete Maschinenwaffe noch übrig haben. Fliegen Sie Bf 109, sehen Sie zwei Anzeigen. Die obere steht für das Maschinengewehr, während die untere für die 20mm-Kanone zuständig ist.

18. Cockpitvisier
Benutzen Sie das Fadenkreuz, um mit dem Maschinengewehr oder der Maschinenkanone zu zielen.

19. Bombenabwurflicht
(nur Bf 109E-4/B JaBo Jagdbomber)
Leuchtet auf, wenn Sie eine Bombe an Bord haben, die Sie abwerfen können.



Die Zahl neben dem Leuchtanzeiger gibt an, wie viele Bomben bereit sind.

20. Bombenanzeigetafel
(außer Bf 110C-4)
Die Zahl auf dieser Anzeige entspricht der Anzahl der noch verfügbaren, außen aufgehängten Bomben. Mit dem Hebel stellen Sie ein, wie Sie die Bombenlast abwerfen. Wenn Sie eine Ju 87 StuKa fliegen, sind vier kleinere Bomben an den Flügeln und eine größere Bombe am Rumpf angebracht. Beim Start des Einsatzes befindet sich der Hebel ganz links außen, und eine Leuchtanzeige unter dem Flugzeugsymbol im Cockpit zeigt an, daß nur die am Rumpf aufgehängte Bombe beim Druck auf die [Return]-Taste abgeworfen wird. Der Hebel wird in die mittlere Position gebracht, wenn Sie die Taste [S] einmal drücken. Gleichzeitig werden die vier Flügelbomben zum Abwurf scharfgemacht, und die entsprechenden Lichter leuchten auf. Ein weiterer Druck auf die [S]-Taste bewegt den Hebel nach rechts außen, alle Lichtanzeigen werden angeschaltet und alle Bomben durch das Drücken der [Return]-Taste abgeworfen. Ein drittes Drücken der Taste [S], setzt den Hebel in die ursprüngliche Position zurück.

Wenn Sie eine Bf 110C-4/B fliegen, verfügt das Flugzeug über zwei am Rumpf aufgehängte Bomben. Die Bombenanzeigetafel befindet sich rechts unten im Cockpit. Unter dem Wort BOMBEN sind zwei Leuchten zu sehen. Wenn das linke Licht aufleuchtet, wird bei jedem Druck auf [Return] eine Bombe abgeworfen. Wenn das rechte Licht aufleucht, werden bei einem Druck auf [Return] beide Bomben gleichzeitig abgworfen. Mit der Taste [S] schalten Sie zwischen beiden Einstellungen um.

21. Sturzflugbremsen-Hebel
(nur Ju 87 StuKa, Ju 88)
Zeigt an, ob die Sturzflugbremsen ein- oder ausgefahren sind. Um während eines Sturzflugangriffs abzubremsen, müssen die Sturzflugbremsen ausgefahren werden.

22. Autopilot-Leuchte
Zeigt an, ob Sie den Autopiloten mit der [A]-Taste eingeschaltet haben. Der Autopilot sollte eingeschaltet werden, bevor Sie zum Heckschützen wechseln, denn ansonsten wird der zweisitzige Jäger oder der Sturzkampfbomber stur in die Richtung fliegen, in die Sie zuletzt geflogen sind.



Anzeigen des Maschinengewehrs	
Blau	**Maschinengewehr in Ruheposition**
Gelb	**Feindliche Jäger kommen ins Schußfeld und könnten von dieser Position aus beschossen werden.**
Schwarz	**Geschütz zerstört oder ohne Munition**
Rot	**Maschinengewehr befindet sich im Autoschuß-Modus**
Grün	**Geschütz feuert im Autoschuß-Modus**

23. Maschinengewehrleuchten
Mit diesen Leuchten wird der Status jedes Maschinengewehrs an Bord angezeigt. Die obere Leuchte ist für das Buggeschütz, die mittlere für das obere Maschinengewehr im Rumpf, die linke und rechte stehen für das jeweilige rechte und linke Rumpfmaschinengewehr, und das untere Licht ist für das untere Rumpfgeschütz zuständig. Die untere Tabelle zeigt, wie man die Anzeige liest. Sie werden feststellen, daß dies für die Verteidigung des Bombers lebenswichtig ist.

Wenn Sie Ihren Einsatz von der Pilotenposition aus beginnen, feuern die Bordgeschütze nicht automatisch auf gegnerische Flugzeuge, und der Bomber ist wehrlos. Um die Maschinengewehre automatisch feuern zu lassen, wechseln Sie zur Bordschützenposition (mit der Taste [G]). Dort angelangt, drücken Sie die Taste [A]. Ein rotes Licht auf dem Magazin stellt sicher, daß der Autoschuß-Modus nun aktiv ist. Drücken Sie nochmals [A], um den Autoschuß-Modus abzustellen. Wenn die Geschütze automatisch feuern, können Sie zuschauen, wie diese zielen und feuern. Um diesen Modus an allen Schützenpositionen zu aktivieren, muß an jeder Position [A] gedrückt werden. Mit der [P]-Taste gelangen Sie wieder zum Pilotensitz zurück. Sie werden nun feststellen, daß alle Leuchten für die Maschinengewehre rot geworden sind und sich somit im Autoschuß-Modus befinden. Die Leuchtanzeigen werden grün, sobald auf feindliche Jäger geschossen wird.

24. Fahrwerksanzeigen
Die Fahrwerksanzeigen geben über den Status des Fahrwerks Auskunft. Wenn der nach oben zeigende Pfeil leuchtet, ist das Fahrwerk eingefahren. Leuchtet der nach unten zeigende Pfeil, ist das Fahrwerk ausgefahren. Vergessen Sie nicht, das Fahrwerk vor einer Landung auszufahren und nach dem Start einzufahren. In gewissen Situationen kann das Ausfahren des Fahrwerks sinnvoll sein, um die Geschwindigkeit zu drosseln.

Die Flugzeuge und ihre Cockpits

MESSERSCHMITT BF 109E-3 „EMIL"- JÄGER

MESSERSCHMITT BF 109E-4/B JABO - JAGDBOMBER



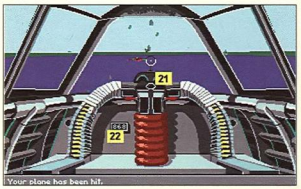
1. Funkgerät
2. Bombenabwurfleuchte (nur Bf 109E-a/B Jabo)
3. Landeklappenhebel
4. Kompaß
5. Steig-/ Sinkfluganzeige
6. U/PM Anzeige
7. Querneigungsanzeiger
8. Munitionsanzeige
9. Visiereinrichtung
10. Sichtanzeige
11. Namensschild
12. Höhenmesser
13. Geschwindigkeitsmesser
14. Motorschadensanzeige
15. Flugzellenschadensanzeige
16. Horizontalneigungsanzeige
17. Kameraanzeige
18. Treibstoffmesser
19. Fahrwerkshebel

MESSERSCHMITT BF 110C-4 „ZERSTÖRER"- JÄGER

MESSERSCHMITT BF 110C-4/B JABO- JAGDBOMBER



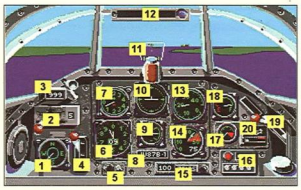
1. Landeklappenhebel
2. Drehzahlmesser



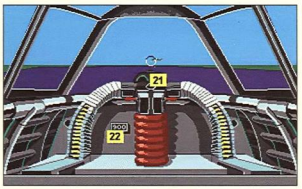
3. Motorschadensanzeige
4. Munitionszählwerk
5. Funkgerät
6. Höhenmesser
7. Horizontalneigungsanzeiger
8. Treibstoffanzeige
9. Querneigungsanzeige
10. Visiereinrichtung
11. Sichtanzeige
12. Namensschild
13. Anzeige für Autopilot
14. Steig-/Sinkfluganzeige
15. Geschwindigkeitsmesser
16. Flugzellen-Schadensanzeige
17. Kameraanzeige
18. Kompaß
19. Bombenanzeige (nur Bf 110C-4/B JaBo)
20. Fahrwerkshebel
21. Autoschußleuchte
22. Munitionszählwerk

JUNKERS JU 87B-1 STUKA - STURZKAMPFBOMBER

JUNKERS JU 87B-2 STUKA - STURZKAMPFBOMBER



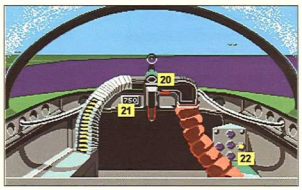
1. Kompaß
2. Bombenanzeigetafel
3. Munitionszählwerk
4. Hebel für Sturzflugbremsen
5. Autopilotleuchte
6. Höhenmesser
7. Steig-/Sinkfluganzeige
8. Namensschild
9. Horizontalneigungsanzeiger
10. Querneigungsanzeiger



11. Visiereinrichtung
12. Sichtanzeige
13. Geschwindigkeitsmesser
14. Drehzahlmesser
15. Kameraanzeige
16. Funkgerät
17. Motorschadensanzeige
18. Treibstoffanzeige
19. Landeklappenhebel
20. Flugzellen-Schadensanzeige
21. Autoschuß-Leuchte
22. Munitionszählwerk

DORNIER DO 17Z-2 - MITTLERER BOMBER



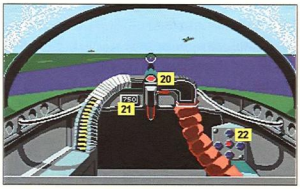


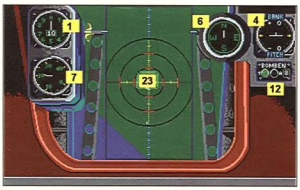
1. Höhenmesser
2. Steig-/Sinkfluganzeige
3. Autopilotleuchte
4. Querneigungsanzeige
5. Horizontalneigungsanzeige
6. Kompaß
7. Geschwindigkeitsmesser
8. Maschinengewehranzeige
9. Namensschild
10. Sichtanzeige
11. Funkgerät
12. Bombenanzeige
13. Landeklappenhebel

14. Fahrwerksanzeige
15. U/PM Anzeige
16. Motorschadensanzeige
17. Flugzellen-Schadensanzeige
18. Kameraanzeige
19.Treibstoffanzeige
20. Autoschußleuchte
21. Munitionszählwerk
22. Maschinengewehranzeige

HEINKEL HE 111 H-3 - MITTLERER BOMBER



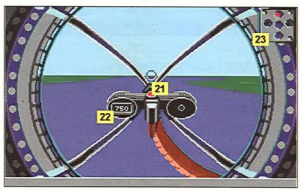




1. Höhenmesser
2. Steig-/Sinkfluganzeige
3. Autopilotleuchte
4. Querneigungsanzeiger
5. Horizontalneigungsanzeiger
6. Kompaß
7. Geschwindigkeitsmesser
8. Maschinengewehranzeige
9. Namensschild
10. Sichtanzeige
11. Funkgerät
12. Bombenanzeige
13. Landeklappenanzeige
14. Fahrwerksanzeige
15. U/PM Anzeige
16. Motorschadensanzeige
17. Flugzellen-Schadensanzeige
18. Treibstoffanzeige
19. Kameraanzeige
20. Autoschußleuchte
21. Munitionszählwerk
22. Maschinengewehranzeige
23. Bombenzielgerät

JUNKERS JU 88A-1 - MITTLERER BOMBER /STURZBOMBER





1. Höhenmesser
2. Steig-/Sinkfluganzeige
3. Autopilot-Leuchte
4. Querneigungsanzeiger
5. Horizontalneigungsanzeiger
6. Kompaß
7. Geschwindigkeitsmesser
8. Maschinengewehranzeige
9. Namensschild
10. Sichtanzeige
11. Funkgerät
12. Sturzflugbremsenhebel
13. Bombenanzeigetafel
14. Landeklappenanzeige
15. Fahrwerksanzeige
16. Drehzahlmesser
17. Motorschadensanzeige
18. Flugzellen-Schadensanzeige
19. Kameraanzeige
20. Treibstoffanzeige
21. Autoschuß-Leuchte
22. Munitionszählwerk
23. Maschinengewehranzeige

HAWKER HURRICANE MK 1 - JÄGER



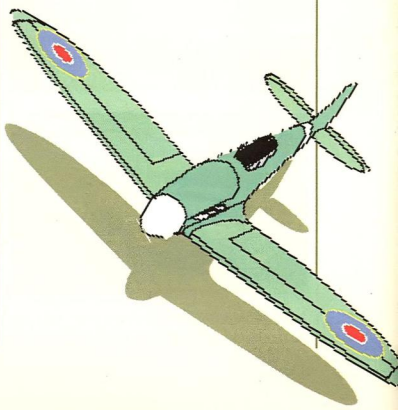
1. Treibstoffanzeige
2. Munitionszählwerk
3. Horizontalneigungsanzeiger
4. Höhenmesser
5. Geschwindigkeitsmesser
6. Visiereinrichtung
7. Sichtanzeige
8. Querneigungsanzeiger
9. Kompaß
10. Drehzahlmesser
11. Steig-/Sinkfluganzeige
12. Kameraanzeige
13. Namensschild
14. Motorschadensanzeige
15. Flugzellen-Schadensanzeige
16. Funkgerät
17. Fahrwerkshebel
18. Landeklappenhebel

SUPERMARINE SPITFIRE MK 1 - JÄGER

SUPERMARINE SPITFIRE MK 2 - JÄGER



1. Treibstoffanzeige
2. Munitionszählwerk
3. Horizontalneigungsanzeiger
4. Höhenmesser
5. Geschwindigkeitsmesser
6. Visiereinrichtung
7. Sichtanzeige
8. Kompaß
9. Drehzahlmesser
10. Steig-/Sinkfluganzeige
12. Kameraanzeige
13. Namensschild
14. Motorschadensanzeige
15. Flugzellen-Schadensanzeige
16. Funkgerät
17. Fahrwerkshebel
18. Landeklappenhebel

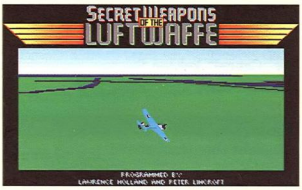


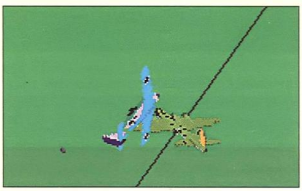


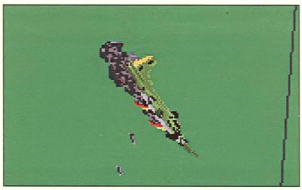
Secret Weapons of the Luftwaffe

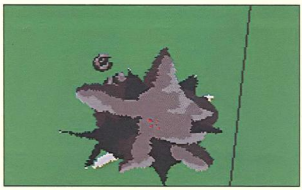
DIE SEITE WÄHLEN

Zu Spielbeginn legen Sie zunächst die Seite fest, für die Sie eintreten wollen. Aus der Nationalität ergeben sich für jede Seite ganz bestimmte Missionen mit unterschiedlichen Schwerpunkten.









Originell: Ein animiertes Titelbild



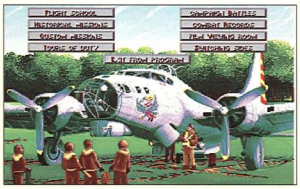


DAS HAUPTMENÜ

Nachdem Sie sich für eine Seite entschieden haben, gelangen Sie zum Hauptmenü. Dort steht eine Liste von Auswahlmöglichkeiten:

Flightschool (Flugschule)

In der Flugschule können Sie ihre Flugfertigkeiten trainieren. Die Ergebnisse dieser Übungsmissionen erscheinen nicht in der Pilotenakte.



Das Hauptmenü der amerikanischen...

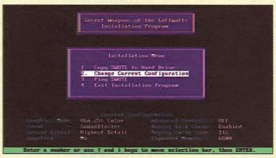
Historical Missions (Historische Einsätze)

Hier fliegen Sie eine Mission, die auf einem historischen Ereignis beruht. Die Resultate werden in der Pilotenakte eingetragen.

Custom Missions (selbsterstellte Einsätze)

Damit erstellen und fliegen Sie eigene Einsätze. Die Anleitung zum Erstellen eigener Missionen finden Sie auf der CD-ROM.

Anmerkungen zur Konfiguration von „SWOTL“: Sie können „Secret Weapons of the Luftwaffe“ entsprechend Ihren Wünschen konfigurieren. Wechseln Sie dazu in das Verzeichnis, in dem Sie das Spiel installiert haben und geben Sie „INSTALL“ ein.



Mit „Change Current Configuration“ können Sie die Optionen ändern. Nach der Wahl von „Play SWOTL“ werden Sie gefragt, ob Sie die Konfiguration speichern wollen, bevor das Spiel gestartet wird. In Zukunft können Sie dann „SWOTL“ mit der Eingabe von „SW“ starten.

Tours of Duty (Pflichteinsätze)

Bei den Pflichteinsätzen geht es ans Eingemachte. Eine gegebene Anzahl von Missionen muß unter den gleichen Umständen geflogen werden, wie sie die Piloten im Zweiten Weltkrieg vorfanden.



...und der deutschen Seite

Campaign Battles (Feldzüge)

Hier können Sie verschiedene umfangreiche Feldzüge auf deutscher oder amerikanischer Seite führen und so den historischen Ablauf des Luftkrieges über Europa verändern.

Combat Records (Pilotenkarteien)

Schauen Sie in die Akten der Piloten oder Besatzungen, mit denen Sie Einsätze fliegen.

Film Viewing Room (Filmraum)

Von hier aus können die Kämpfe, die mit der Kamera aufgenommen wurden, angeschaut werden.

Switching Sides (Die Seite wechseln)

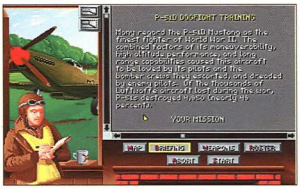
Diese Option erlaubt es, zwischen der deutschen und amerikanischen Seite zu wechseln.

Exit from Program

Spiel verlassen und zum DOS zurückkehren.

DIE FLUGSCHULE [FLIGHT-SCHOOL]

In der Flugschule wird die Bedienung diverser Flugzeuge trainiert. Um einen Trainingseinsatz zu fliegen, wird ein Flugzeug am Auswahlbildschirm ausgewählt. Anschließend bekommen Sie Gelegenheit, eine Mission auszuwählen. Danach geht es direkt zur Einsatzbesprechung.



HISTORISCHE MISSIONEN [HISTORICAL MISSIONS]

Diese Einsätze stellen historisch authentische Missionen nach, die zu verschiedenen Zeiten des Luftkrieges über Europa stattfanden.



Alle zur Verfügung stehenden Flugzeuge haben wirklich existiert. Die einzige Ausnahme bildet die „Go 229“, die 1945 erst in die Testphase kam. Um eine dieser Missionen zu fliegen, können Sie einen Piloten aus der Pilotenkartei auswählen. Nachdem Sie im Hauptmenü die historischen Mission ausgewählt haben, gelangen Sie in das Flugzeugauswahl-Menü. Nach der Entscheidung für den gewüschten Flugzeugtypen, stehen verschiedene Missionen zur Auswahl bereit.

SELBSTERSTELLTE MISSIONEN [CUSTOM MISSIONS]

Hier können Sie mit dem Missionsbaukasten erstellte Missionen fliegen.



Create Custom Mission

Bringt Sie zum Missionsbaukasten. Aus Platzgründen können wir die Bedienung des umfangreichen Missionsbaukastens leider nicht im Heft berücksichtigen. Sie finden ihn aber selbstverständlich auf der CD-ROM.





Die Anleitung für den Missionsbaukasten finden Sie auf der CD-ROM

Fly Custom Mission

Fliegen Sie eigene Missionen oder wählen Sie aus den bereits vorhandenen eine aus. Um eine Mission zu starten, wird die gewünschte Mission angeklickt und [F] für „Fly“ eingegeben.



„Retry“ wendet sich an alle Spieler, die noch von Diskette spielen. Diese Funktion ist für die CD-Version ohne Belang. Mit „Cancel“ kehren Sie zum vorherigen Menü zurück.

Exit

Rückkehr zum Hauptmenü

PFLICHTEINSÄTZE [TOURS OF DUTY]

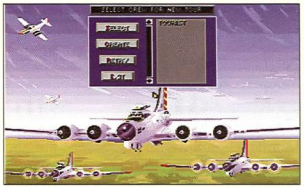
Im zweiten Weltkrieg mußten die Piloten/Besatzungen der Bomber und Jäger eine Anzahl von Einsätzen fliegen, bevor Sie aus dem aktiven Dienst ausscheiden konnten. Dies wurde Tours of Duty (Pflichteinsätze) genannt. Mit der Tour of Duty-Option kann der Pilot eine Reihe von zusammenhängenden Einsätzen fliegen, die dann die Pflichteinsätze ergeben. Kommt der Pilot jedoch bei einem Einsatz ums Leben oder wird gefangengenommen, kann die Tour of Duty natürlich nicht beendet werden.

Neuen Pflichteinsatz beginnen (Start new Tour of Duty)





Es stehen verschiedene Einheiten zur Verfügung, denen Sie beitreten können. Sobald Sie eine Tour of Duty gewählt haben, werden Sie aufgefordert, einen Piloten auszuwählen.



Kommandieren Sie einen bereits bestehenden Piloten mit „Select" ab, und erschaffen Sie mit „Create" einen neuen. Sobald Sie einen Piloten zugeteilt haben, dürfen Sie sich eine der Touren aussuchen.



Bevor Sie nun endlich zur Einsatzbesprechung kommen, wird noch der Schwierigkeitsgrad festgelegt, der von moderat über schwer (difficult) bis zu unmöglich (impossible?) reicht. Keine Angst, nichts ist unmöglich!

Mit einem Pflichteinsatz fortfahren (Continue Tour of Duty)

Hier können Sie einen bereits angefangenen Pflichteinsatz fortführen.

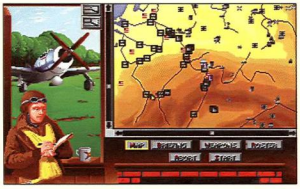
Pflichteinsatz betrachten (View Tour of Duty Record)

Zeigt Ihnen eine Liste der Piloten oder der Besatzungen, die Ihre Pflichteinsätze schon erfüllt haben oder dabei sind, sie zu erfüllen.



EINSATZBESPRECHUNG

Nachdem Sie einen Trainingsflug aus der Flugschule, eine historische Mission, eine selbsterstellte Mission oder eine Mission aus einer Tour of Duty ausgewählt haben, kommen Sie zur Einsatzbesprechung.



Hier erfahren Sie näheres über den Einsatz und können Veränderungen in letzter Minute vornehmen. Sie werden ebenfalls Piloten oder Besatzungen auswählen können, die Sie auf Ihrem Einsatz begleiten sollen. Die Icons auf der Karte symbolisieren unter anderem Flugplätze, Fabriken und andere Bodeneinrichtungen, sowie die eigenen Flugzeuge. Klicken Sie auf das jeweilige Icon, erhalten Sie in einem kleinen Fenster genauere Informationen. Weiterhin ist der Flugkurs auf der Karte vermerkt. Sie finden den Startpunkt (B), die Wegpunkte (entsprechende Ziffer) und den Landepunkt (L), den es nach Abschluß der Mission zu erreichen gilt.

Zoom in

Vergrößert die Kartendarstellung



Mit Hilfe des Zoomens lassen sich die Einheiten genauer erkennen

Zoom out

Verkleinert die Kartendarstellung

Map

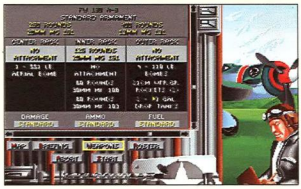
Stellt die Karte dar.

Briefing

Erläutert die Aufgabenstellung in der nächsten Mission.

Weapons

Bietet die Gelegenheit, die Waffensysteme und Ausrüstung des Flugzeugs zu ändern. Unter „Center Rack bzw. Bomb Rack" bestimmen Sie die Zuladung am Rumpf (bzw. Bombenschacht), mit „Inner Rack" die an den Flügeln in Rumpfnähe und mit „Outer Rack" die Zuladung an den Flügeln im äußeren Bereich. Wählen Sie „No Attachment", wird nicht aufgeladen. Im unteren Bereich können Sie noch einige Spieleinstellungen vornehmen, doch wenn einer der Werte von „Standard" abweicht, wird der Flug nicht in die Pilotenakte übernommen.



Damage

Unlimited = unverwundbar

Ammo

Unlimited = unbegrenzte Munition

Fuel

Unlimited = unbegrenzter Treibstoff

Roster

Hier können Sie einen bestehenden oder neuen Piloten für die nächste Mission einteilen. Falls Sie noch keinen Piloten haben, klicken Sie auf „Create", verpassen Sie ihm einen Namen und legen Sie fest, ob er einen Bomber oder Jäger fliegen soll. Um ein Flugzeug mit einem Piloten auszustatten, brauchen Sie nur seinen Namen auszuwählen. Klicken Sie dann auf dieselbe Zeile in der Spalte „Assigned Pilot". Dort sollte anschließend der Name des Piloten stehen.

Abort

Nach einem Klick auf „Abort" kehren Sie zur Missionswahl zurück.

Start

Bringt Sie direkt zum Einsatzort.



CAMPAIGN BATTLES [FELDZÜGE]

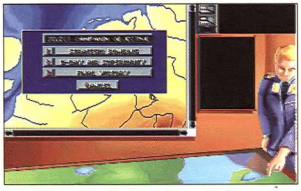
In einem Feldzug erhalten Sie die Chance, das historische Ergebnis des Zweiten Weltkrieges zu beeinflussen. Sie werden eine Reihe von Einsätzen, die im Sommer 1943 beginnen, für die deutsche Luftwaffe oder die 8. Air Force fliegen. Das Ergebnis Ihres Feldzuges wird zum größten Teil darauf beruhen, was Sie in jedem Ihrer Einsätze erreichen oder nicht erreichen. Weiterhin werden die Ziele und Verluste jeder Mission Ihre Fähigkeit beeinflussen, zukünftige Einsätze zu leiten und zu fliegen.

EINEN FELDZUG BEGINNEN

Wählen Sie „Campaign Battles" aus dem Hauptmenü, um Ihren Feldzug zu beginnen. Sie werden dann folgendes Menü vor sich sehen:

Start new Campaign

Erstellt einen neuen Feldzug mit dem Anfangsdatum Sommer 1943. Geben Sie den Namen des Feldzuges ein und drücken Sie [Return].



Drei Feldzüge auf jeder Seite zur Wahl

Continue Campaign in Progress

Ein neues Menü wird geöffnet. Rechts sehen Sie ein Verzeichnis der momentan laufenden Feldzüge der amerikanischen oder deutschen Seite. Wählen Sie hier den gewünschten Feldzug.

Exit

Damit gelangen Sie zum Hauptmenü

Die Feldzugskarte

Oben auf der Karte ist der Name des Feldzuges und das historische Datum, an dem Sie die Streitkräfte in den Kampf führen, zu sehen. Nachdem Sie die Flugzeuge in Fluggruppen eingeteilt, sie zu verschiedenen Flugplätzen beordert und Ihnen die Tagesbefehle überreicht haben, wird die Mission dieses Tages ausgeführt, indem Sie die eines der Flugzeuge übernehmen. Der Bildschirmaufbau ist weitestgehend mit dem aus der Einsatzbesprechung identisch. Folgende Schalter kommen jedoch hinzu:

Status
Teilt mit, wie gut oder wie schlecht der Feldzug verläuft.



Skip
Damit überspringen Sie den Tageseinsatz. Nachdem Fluggruppen erstellt worden sind, wird daraus die START-Taste.

Leitung der deutschen Jagdverteidigung

An jedem Tag des Feldzugs sind auf der Feldzugskarte für die deutsche Seite die Bodenziele, die von der 8. Air Force angegriffen werden könnten, hervorgehoben. Die Symbole für die Flugplätze, die in der Nähe dieser Ziele liegen, werden ebenfalls hervorgehoben. Damit wird angezeigt, daß diese automatisch in Alarmbereitschaft versetzt werden. Auch einfliegende amerikanische Bomberverbände werden angezeigt.

Am unteren Ende der Karte sehen Sie die in der „Einsatzbesprechung" erläuterten Tasten und eine neue Taste, „Unit Transfers" (Einheitentransfer). Diese zeigt alle Transferbefehle, die Sie erteilt haben, um die verschiedenen Luftwaffen-Einheiten zu den verschiedenen Flugplätzen zu versetzen. Es nimmt einige Tage in Anspruch, die Einheiten zu bewegen. Um Fluggruppen und Flugpläne als Teil der Jagdabwehr aufzustellen, klicken Sie auf einen Flugplatz, der in der Nähe einfliegender Bomberverbände liegt. Um andere Ziele zu beschützen oder eine Verteidigungslinie aufzubauen, können Sie den Alarmzustand jedes Flugplatzes verändern.
Wenn Sie auf das gewünschte Flugplatzsymbol klicken, um eine Fluggruppe zu erstellen oder um die Alarmbereitschaft zu verändern, öffnet sich ein Fenster, das folgende Möglichkeiten enthält:

Aircraft
Zeigt den Flugzeugtyp an, der auf diesem Flugplatz stationiert ist.

Create Flight Group
Damit stellen Sie eine Fluggruppe auf, die amerikanische Angriffe abfangen soll, und erstellen einen Flugplan.

Alert Status
Setzt die Anzahl der Fluggruppen fest, die automatisch von diesem Horst aufsteigen, um eindringende U.S.-Maschinen abzufangen (zusätzlich zu den von Ihnen erstellten Fluggruppen). Damit schalten Sie auch durch die verschiedenen Alarmstufen, so daß entweder alle, einige oder gar keine Flugzeuge aufsteigen.

Make Aircraft Transfer
Damit können Sie Ihre Flugzeuge zwischen verschiedenen Luftwaffenstützpunkten verschieben.

Exit
Schließt das Fenster



Produktionsänderungen der deutschen Wirtschaft

Um die deutsche Kriegsproduktion zu bestimmen, klicken Sie auf ein Fabriksymbol auf der Karte. Ein Fenster wird sich öffnen und anzeigen, um welche Art Fabrik es sich handelt. Bei manchen Fabriken können Sie auf die Produktion anderer Produkte umstellen.
Darunter befindet sich eine Liste der Produktionsdaten:
CAP
Zeigt den Prozentsatz der Kapazität an, auf dem die Produktionsstätte gerade arbeitet.





% Of Industry TOT
Zeigt den Produktionsanteil an, den diese Fabrik zur Gesamtindustrie beisteuert.

Production
Wenn Sie auf diese Taste klicken, wird durch die verschiedenen Kriegsmaterialien geschaltet, die diese Fabrik produzieren kann.
Es gibt andere Wirtschaftsbereich, deren



Produktion Sie nicht kontrollieren können, wie Kraftwerke, Munitionsfabriken und Eisenbahnanlagen. Aber auch diese Einrichtungen verlangen natürlich Schutz.

Leitung des amerikanischen Bombenfeldzugs

Of BG
Damit wählen Sie aus, wie viele Bombergruppen das Ziel bombardieren.

Of FG Escort
Hier entscheiden Sie darüber, wie viele Jagdschutzgruppen die Bomber auf dem Weg zum Ziel beschützen.

OF Ground Attack
Hier bestimmen Sie, wie viele Jagdbomber das Ziel angreifen.

Um auszuwählen, wie viele Typen jeder Gruppe zu einem Ziel geschickt werden, klicken Sie auf eine der Optionen. Wenn Sie die linke Controller-Taste drücken, erhöhen Sie die Anzahl, drükken Sie dagegen die rechte, verringern Sie die Anzahl.

Fluggruppen erstellen und verändern

Bevor Sie einen Feldzug beginnen, müssen Sie die Flugzeuge Ihres Kommandos in verschiedene Fluggruppen einteilen. Mit dem Fluggruppenmenü entscheiden Sie über den Typ und die Anzahl der Flugzeuge in jeder Fluggruppe und weisen dann Einsatzziele zu, indem Sie einen Flugplan erstellen. Fluggruppen werden bei den Flugplätzen erstellt, also müssen Sie ein Flugplatz-Fenster öffnen und die Taste „Create Flight Group" drücken.

Das Fluggruppenmenü

„Planes Available" repräsentiert die Gesamtzahl der verfügbaren Flugzeuge, die in allen zu erstellenden Fluggruppen eingesetzt werden können.

You
Legt fest, ob Sie als Mitglied dieser Fluggruppe fliegen werden.

Plane Type
Hiermit schalten Sie durch die unterschiedlichen Flugzeugtypen, die Sie den Fluggruppen auf diesem Flugplatz zuteilen können. Jede Fluggruppe kann nur einen Flugzeugtyp enthalten.

Formation
Legen Sie die Flugformation für die momentan zu erstellende Fluggruppe fest, indem Sie durch die zur Auswahl stehenden Formationen schalten.

Orders
Klicken Sie hier, um durch die möglichen Befehle zu blättern und einen davon für die zu erstellende Fluggruppe auszuwählen.

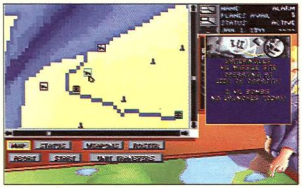
Flugpläne erstellen

Mit dem Flugplan legen Sie die Route für die Flugzeuge fest. Der Flugplan beginnt mit einem Startpunkt (Begin) und führt über bis zu vier Wegpunkten (Way Pt) zum Landepunkt (Land). Abgesehen vom Landepunkt kann für jeden Punkt eine Höhe angegeben werden. Klicken Sie dazu mit der rechten bzw. linken Contollertaste auf den Wert der Spalte „ALT" um die Höhe zu vergrößern oder zu verringern. Wollen Sie hingegen eine Wegmarke löschen, wählen Sie den entsprechenden Wegpunkt und klicken Sie auf „Delete". Wenn Sie Flugpläne für alle Fluggruppen erstellt haben, werden deren Startpunkte durch Icons auf der Feldzugskarte dargestellt. Um eine bereits erstellte Fluggruppe zu modifizieren, klicken Sie auf das jeweilige Icon auf der Karte und wiederholen die oben beschriebenen Anweisungen.

Transfer von Fliegereinheiten

In den Feldzügen können Sie Einheiten zu verschiedenen Flugplätzen transferieren. Um Fliegereinheiten zu transferieren, klicken Sie auf einen Flugplatz Ihrer Seite, von dem aus Sie Einheiten verschieben möchten. Ein Fenster mit dem Namen des Flugplatzes wird erscheinen, mit einer Taste namens „Make Aircraft Transfer". Wenn Sie auf diese Taste klicken, gelangen Sie zu den „Transfer Befehlen".

V-1 und V-2 Transfer
Auf deutscher Seite werden V-1 und V-2 Waffen erstellt, die im „Reserves"-Kästchen erscheinen. Sie werden direkt zur Abschußrampe beordert. Klicken Sie auf das Symbol einer Abschußrampe, um mit den Zeilen „0 V-2 Raketen" oder „0 V-1 Bomben" die Anzahl der V-Waffen festzulegen, die aus der Reserve zu dieser Abschußrampe transferiert werden sollen. Unter dem Namen des Flugplatzes ist die folgende Auswahl zu sehen:



Type
Schaltet durch die Flugzeugtypen, die Sie transferieren können

#
Schaltet durch die Anzahl der Gruppen, die Sie transferieren können.

TO
Bringt die Gruppen zu verschiedenen Flugplätzen. Klicken Sie zuerst auf diesen Schalter, dann auf den gewünschten Flugplatz



Of Days
gibt an, wieviele Tage der Transfer dieser Gruppe dauert

Exit
Fenster schließen

Cancel
Stoppt die Ausführung des Transferbefehls.

Reserves
Gibt die Zahl der produzierten Flugzeuge an, die ausgeliefert werden können. Klicken Sie auf „Make Aircraft Transfer", um die neuen Flugzeuge zu verteilen.

FELDZUGSGEFECHTE

Range Circles (Reichweitenkreise)
Die Reichweitentaste befindet sich genau unter den Vergrößerungskästchen auf der rechten Seite der Feldzugskarte. Die Zahl in der Mitte der Reichweitentaste gibt an, wie viele Meilen jeder Kreis von der Mitte der Karte entfernt ist. Die Zahl verändert sich, wenn die Karte in verschiedenen Vergrößerungsstufen betrachtet wird.



Hervorgehobene Kartensymbole
Symbole verschiedener Bodeneinrichtungen werden von verschiedenen Farben umgeben.

hellblau	**momentan gewählte Einrichtung**
dunkelblau	**Einrichtung vom gleichen Typ wie oben**
rot	**Primärziel**
grün	**Sekundäres Ziel**
schwarz	**eroberte Einrichtung**
gelb	**Flugplätze in Alarm bereitschaft oder V-Waffenrampe, die abschußbereit ist**

Zielkreise
Um die „Begin"-Marke jeder erstellten Fluggruppe erscheint ein schwarzer Kreis, der eine angreifende Fluggruppe dazu zwingt, mindestens 25 Meilen vor dem Ziel zu beginnen. Ignorieren Sie dies, müssen Sie eine neue Marke setzen.

Feldzugsresultate
Am Ende jeder Mission wird die Feldzugskarte erscheinen und verschiedene Icons zeigen, die die eventuell getroffenen Ziele darstellen. Klicken Sie auf ein Icon, um den Status dieser Einrichtung zu erfahren, insbesondere, ob sie beschädigt oder zerstört wurden. Wenn Sie ein Fabriksymbol öffnen ist außerdem zu sehen, mit welcher Kapazität diese Fabrik jetzt produziert. Außerdem sind auf der Karte die abgeschossenen Flugzeuge als Symbole zu sehen. Klicken Sie auf das Symbol, um zu erfahren, um welchen Flugzeugtyp es sich handelt und wer es abgeschossen hat.

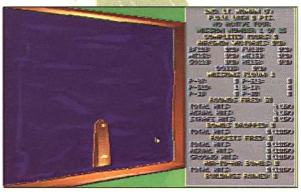
PILOTENKARTEIEN [COMBAT RECORDS]

In der Mitte des Karteibildschirms ist eine Liste aller Piloten/Besatzungen, die Sie erstellt haben, zu sehen. Auf der rechten Seite ist eine Liste der zehn besten Piloten/Besatzungen abgebildet. Auf der linken Seite finden Sie fünf Wahlmöglichkeiten:

View
Zeigt Ihnen die Pilotenakte eines bestimmten Piloten oder einer bestimmten Besatzung.

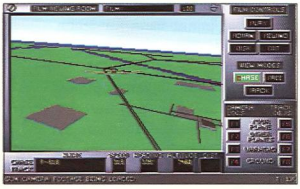
Delete
Entfernt einen Piloten/eine Besatzung aus der Liste.

Exit
Bringt Sie zum Hauptmenü zurück.



FILMRAUM [FILM VIEWING ROOM]

Sie können die Kamera dazu benutzen, Ihre Flugszenen aufzunehmen. Der so entstandene Film ist jederzeit im Filmraum abzurufen. Die Filmclips können auch abgespeichert und später im Filmraum betrachtet werden (außer während eines Einsatzes).



C Kamera ein/aus

V Filmraum



Filmkontrollen

P PLAY Startet und stoppt die Wiedergabe

A ADVANCE Spult den Film vor

R REWIND Spult den Film bis zum Anfang zurück

D DISK Bringt Sie zum Disk-Menü (siehe weiter unten)

E EXIT Bringt Sie zurück zum Einsatz oder dem Hauptmenü

Disk-Menü

Wenn Sie [D] drücken, gelangen Sie in das Disk-Menü. Hier können Sie einen Filmclip speichern, laden oder löschen.

Load
Filmclip laden: Klicken Sie zuerst auf den Namen des Films im Verzeichnis und dann auf die LOAD-Taste (die LOAD-Option ist nicht während des Fluges verfügbar).

Save
Damit speichern Sie einen Filmclip. Drücken Sie auf SAVE und geben Sie den Namen des Films ein, den Sie gerade sehen. Danach [Return] drücken.

Delete
Damit löschen Sie einen Filmclip. Drücken Sie auf DELETE und geben Sie den Namen des Films ein, den Sie löschen wollen. Danach [Return] drücken.

Disk Cache
Schaltet den Disk Cache an und aus. Wenn der Disk Cache ausgeschaltet ist, wird der Film im Arbeitsspeicher gesichert, und die Länge des Films ist auf den verfügbaren Arbeitsspeicher beschränkt. Andernfalls wird der Film auf der Festplatte zwischengespeichert.

Set Film Disk Cache Size
Bestimmt die Menge des Festplattenspeichers, der für den Disk Cache verwendet wird, und ermöglicht Ihnen dadurch, einen fast beliebig langen Film aufzunehmen. Klicken Sie auf diese Option

und geben dann die Zahl (in Bytes) ein, die Sie auf der Festplatte für den Cache reservieren wollen.

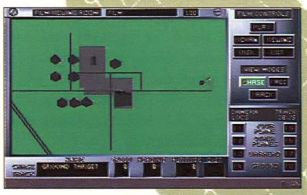
Sichtvarianten

C — CHASE-Modus; positioniert die Kamera direkt hinter ein Objekt

C — FREE-Modus; frei fliegende Kamera

T — TRACK-Modus; schaltet die Kamera im CHASE- oder FREE-Modus auf ein Objekt auf

Linke Controller-Taste
bewegt die Kamera nach vorne
rechte Controller-Taste
bewegt die Kamera zurück



F1 — Positioniert die Kamera an oder hinter Ihrem Flugzeug.

F2 — Positioniert die Kamera an oder hinter anderen Flugzeugen.

F3 — Positioniert die Kamera an oder hinter aktiven Bomben oder Raketen.

F4 — Positioniert die Kamera an beliebigen Bodeneinrichtungen.

F5 — Schaltet auf Ihr Flugzeug auf.

F6 — Schaltet auf andere Flugzeuge auf.

F7 — Schaltet auf aktive Bomben oder Raketen auf.

F8 — Schaltet auf Bodeneinrichtungen auf.

Das Sichtfenster

Wenn Sie sich einen Film anschauen, sind zwei Listen zu sehen, die in einer horizontalen Leiste am unteren Ende des Bildschirms dargestellt werden. In der mit CHASE betitelten Liste wird der Name des Flugzeugs, das die Kamera verfolgt, angezeigt. Außerdem werden Fluginformationen für dieses Flugzeug angezeigt, wie die momentane Geschwindigkeit in Meilen pro Stunde, die Flugrichtung in Grad und die Höhe in Fuß. Wenn Sie sich im TRACK-Modus befinden, zeigt die TRACK-Liste den Namen des aufgeschalteten Flugzeugs an, ebenso die Geschwindigkeit, Flugrichtung und Höhe sowie den Abstand der Kamera vom verfolgten Objekt.



MISSIONSANWEISUNG: WÄHREND DES FLUGES

Dieses Kapitel erläutert die verschiedenen Kontrollen und Instrumente, die Sie während des Fluges in SWOTL bedienen. Die Instrumente und Kontrollen haben, außer dort, wo explizit darauf hingewiesen wird, in jedem Flugzeug dieselben Funktionen.

Simulationskontrollen

ALT + P — pausiert Flug; beliebige Taste zum Fortsetzen

ALT + S — schaltet alle Sounds an und aus

ALT + E — schaltet nur das Motorengeräusch an und aus

ALT + V — zeigt die Versionsnummer des Programms an

ALT + G — verändert die Bodendetailtreue, wenn das Programm zu langsam läuft

ALT + T — schaltet Zeitbeschleunigung ein

ALT + W — zeigt an, ob Sie sich in alliiertem oder feindlichem Luftraum befinden

ALT + X — schaltet um zwischen normalem und fortgeschrittenem Flugkontrollmodus

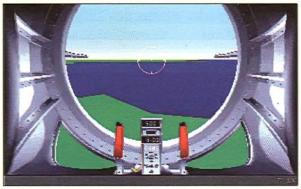
ESC — läßt Sie das Programm verlassen, bringt Sie zurück zum Betriebssystem

PILOTENSICHTKONTROLLEN

0 — schaltet um zwischen Flügelebene und 45 Grad nach oben

S — Abtastsicht (um sich vollständig umzublicken, ohne die Flugroute zu verändern)

G — Bordschützenposition



Blick des Bordschützen

7 — links vorne 10 bis 11 Uhr

8 — vorwärts 12 Uhr

9 — rechts vorne 1 bis 2 Uhr

4 — über den linken Flügel 9 Uhr

5 — direkt nach oben

6 — über den rechten Flügel 3 Uhr

1 — über die linke Schulter 7 bis 8 Uhr

2 — Rückspiegel 6 Uhr

3 — über die rechte Schulter 4 bis 5 Uhr

Manöverkontrollen

nach vorne
senkt die Nase des Flugzeugs

nach hinten
zieht die Nase des Flugzeugs hoch

nach rechts
kippt das Flugzeug nach rechts

nach links
kippt das Flugzeug nach links

Nur im fortgeschrittenen Flugmodus

/ oder F5 — bewegt das Ruder hart nach links

/ — bewegt das Ruder teilweise nach links

F7 — bewegt das Ruder teilweise nach rechts

* oder F8 — bewegt das Ruder hart nach rechts

Flugzeugkontrollen und Ausrüstung

L — fährt Fahrgestell oder Landekufen ein und aus

F — schaltet durch die drei Landeklappenstellungen: eingefahren, halb ausgefahren und voll ausgefahren.

T — schaltet durch die verschiedenen Kraftstoffkonfigurationen des Flugzeugs (der Status des aktiven Tanks wird auf der Kraftstoffanzeige dargestellt)

D — Abwurftanks abwerfen (nur Jäger)

C — schaltet Filmkamera ein und aus

V — bringt Sie zum Filmraum, um den Film der Bordkamera zu sehen

M — bringt die Flugkarte auf den Bildschirm

J — läßt Sie aus dem Flugzeug aussteigen und sich mit dem Fallschirm in Sicherheit bringen

B — Luftbremse ausfahren (nur P-80)

Q — beendet die Mission, bringt Sie zur Abschlußbesprechung



Fliegen will gelernt sein

Motorkontrollen

\+ — erhöht Schub für alle Triebwerke (SHIFT-Taste wird nicht benötigt)

\- — verringert Schub für alle Triebwerke

F1 — verringert Schub für Triebwerk #1

SHIFT F1 — erhöht Schub für Triebwerk #1

F2 — verringert Schub für Triebwerk #2

SHIFT F2 — erhöht Schub für Triebwerk #2

F3 — verringert Schub für Triebwerk #3

SHIFT F3 — erhöht Schub für Triebwerk #3

F3 — verringert Schub für Triebwerk #4

SHIFT F3 — erhöht Schub für Triebwerk #4

E — schaltet um zwischen linkem und rechtem Triebwerkskontrollanzeiger (viermotorige Flugzeuge: nur zwei Instrumente werden angezeigt)

Waffenkontrollen

G — damit wählen Sie aus, welche Taste des Kontrollgeräts die Maschinengewehre oder Kanonen abfeuert

W — schaltet durch die verschiedenen Bombenladungen, wählt und entsichert die abzuwerfende Bombenlast (bei Bombern können Sie mit dieser Taste auswählen, ob Sie nur eine Bombe oder automatisch fortlaufend alle Bomben abwerfen wenn Sie [Return] drücken)

R — schaltet durch die verschiedenen Raketenzuladungen, wählt und entsichert diejenigen, die abzufeuern sind

Linke Controllertaste oder Leertaste: feuert die primären Geschütze oder Kanonen

, — feuert die sekundären Geschütze oder Kanonen

RETURN — wirft entsicherte Bombenladung und/oder Raketen ab

Besatzungs-Positionskontrollen (nur Bomber)

G — bringt Sie zur Bordschützenposition

. — schaltet um zwischen Pilotenposition und zuletzt besetzter Bordschützenposition

B — bringt Sie zur Position des Bombenschützen

P — bringt Sie zur Position des Piloten

A — nur für B-17 Bomber: Schaltet den Autoschuß-Modus an und aus, wenn Sie auf Bordschützenposition sind, und schaltet den Autopiloten an und aus, wenn Sie auf der Pilotenposition sind.

Bordschützen Positionskontrollen

Zum umschalten [G] drücken:

7 — rechter, vorderer Schütze

8 — Bugschütze

9 — linker vorderer Schütze

4 — linker Rumpfschütze

5 — oberer Rumpfschütze

6 — rechter Rumpfschütze

2 — Heckschütze

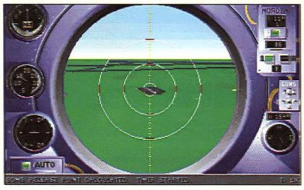
0 — unterer Rumpfschütze

, — wechselt zwischen Pilotenposition und zuletzt bemannter Schützenposition

A — schaltet Autoschuß-Modus in Schützenposition an und aus

Bombenschützenkontrollen

Wenn Sie den Status Ihrer Bombenlast erfahren wollen, schauen Sie auf die Bombenanzeigetafel, um zu sehen, wie viele Bomben in Ihrem Bombenschacht übrig sind. Die beiden Leuchten beziehen sich auf die zwei verschiedenen Möglichkeiten, die Bomben abzuwerfen. Wenn das linke grüne Licht leuchtet, wird nur eine Bombe abgeworfen, wenn Sie [Return] drücken. Wenn das rechte rote Licht leuchtet, werden alle Bomben zur gleichen Zeit abgeworfen, wenn Sie [Return] drücken. Drücken Sie [W], um zwischen diesen Einstellungen umzuschalten.



Der Gebrauch des Norden-Bombenvisiers

Das Norden-Bombenvisier kann jedes Bodenziel entlang des Flugweges anpeilen und den Zeitpunkt präzise ausrechnen, an dem die Bombenlast abgeworfen werden sollte. Dazu muß der Bomber mit gleichbleibender Geschwindigkeit und Höhe auf das Ziel zufliegen. Haben Sie das Zielgebiet erreicht, drücken Sie [8], um den Sichtmechanismus des Bombenvisiers vorwärts zu bewegen, und richten Sie das Fadenkreuz auf das Ziel aus. Haben Sie das Ziel erfaßt, drücken Sie [S]. Das Bombenvisier berechnet nun den Abwurfzeitpunkt, zeigt das Ende der Berechnung mit einer grünen Leuchte an und zählt die Sekunden bis zum Abwurf. Springt die Zahl auf „0“ werden die Bomben automatisch abgeworfen.

8 — Bombenvisier vorwärts

2 — Bombenvisier rückwärts

5 — Bombenvisier runter

5 — Berechnung starten



Das Norden-Bombenvisier erhöht die Trefferquote ungemein



Flugkarte

Um während eines Einsatzes Informationen über den gegenwärtigen Standort der verschiedenen feindlichen und alliierten Flugzeuge und Bodeneinrichtungen zu erhalten oder die Befehle für die verschiedenen Jägergruppen Ihrer Seite zu ändern, werfen Sie einen Blick auf die Flugkarte.

M Karte aufrufen

Z oder ZOOM OUT = vergrößern Sie den Kartenausschnitt vergößern

X oder ZOOM IN = Kartenausschnitt verkleinern

Die Informationen der Flugkarte

Um Informationen über ein Flugzeug oder ein Bodenziel zu erhalten, klicken Sie auf das entsprechende Icon. Ein Informationsfenster liefert dann eine Beschreibung des Objektes.

Befehle ändern

Wenn Sie auf „Changing Orders" klicken, öffnet sich das Befehlsfenster und ein Menü erscheint, mit dem Sie festlegen können, welche Ziele im Luftkampf von Jägern oder Jagdbombern Ihrer Seite angegriffen werden sollen. Wenn das Befehlsfenster geöffnet ist, leuchten verschiedene Flug-Icons auf der Flugkarte in mehreren Farben auf. Grün bedeutet, daß dieses Icon das Primärziel der ausgewählten Jäger ist, die versuchen, dieses Ziel anzugreifen. Rot aufleuchtende Icons stellen andere Luftziele dar, die von Ihren Jägern angegriffen werden können.

Set Air Target
Primärziel ändern

Ignore Current Target
aktuelles Ziel nicht angreifen

Mission Abort
Mission abbrechen

Exit
Befehlsfenster verlassen

MISSIONSANWEISUNG: NACH DEM FLUG

Den Einsatz beenden

Ihr Einsatz kann auf verschiedene Arten beendet werden:

Absturz

Wenn Ihr Flugzeug in einem steilen Winkel auf dem Boden oder dem Wasser aufschlägt, bevor der Pilot abspringen kann, gilt er als KIA (Killed in Action = Während des Einsatzes umgekommen).

Bruchlandung

Wenn Ihr Flugzeug im flachen Winkel auf dem Boden aufschlägt oder mit eingefahrenem Fahrwerk landet, ist das Flugzeug Schrott, aber der Pilot oder die Besatzung überleben. Wenn die Bruchlandung jedoch in feindlichem Gebiet stattfindet, geht es direkt in die Kriegsgefangenschaft. Auf amerikanischer Seite gibt es dabei eine minimale Chance, zurückzukehren.

Wasserlandung

Sollte Ihr Flugzeug in einem flachen Winkel auf dem Wasser auftreffen, ist das Flugzeug zwar verloren, Pilot oder Besatzung jedoch werden von einem vorbeifahrenden Schiff oder einem Seenotflugzeug der eigenen Seite gerettet.

Über Land abspringen

Wenn das Flugzeug nicht mehr kontrollierbar ist und Sie es nicht mehr zurück zur Basis schaffen, können Sie [J] drücken, bevor das Flugzeug auf dem Boden aufschlägt. Achten Sie darauf, daß Sie in ausreichender Flughöhe abspringen und sich über befreundetem Gebiet befinden. Andernfalls werden Sie gefangengenommen.

Über dem Wasser abspringen

Wenn ein Pilot/eine Besatzung über einer größeren Wasserfläche abspringt, werden sie gerettet und können später weitere Einsätze fliegen. Denken Sie daran [ALT-W] zu drücken, um zu erfahren, ob Sie sich über alliiertem Gebiet befinden.



Runter kommen sie immer

Auf Heimatflugplatz landen

Wenn Sie bis zu Ihrem Heimatflugplatz fliegen, sicher landen und danach [Q] drücken, ist die Mission beendet. Wenn Sie keine Landung durchführen möchten, können Sie jederzeit [Q] drücken, um die Mission zu beenden. Die Punktezahl des Piloten wird dadurch nicht beeinflußt werden, außer Sie verlieren das Flugzeug.

Einsatz und Feldresultate

Nachdem die Mission beendet ist, erscheint die Abschlußbesprechungskarte. Sie können die Icons der Bodenziele anklicken, um zu erfahren, ob diese beschädigt oder zerstört wurden. Es sind ebenfalls Icons von Flugzeugen zu sehen, die an verschiedenen Stellen abgestürzt sind. Klicken Sie auf eines dieser Symbole, um zu erfahren, welches Flugzeug abgeschossen wurde und von wem.

Map Abschlußbesprechungskarte aufrufen

Status Anzahl der Luftsiege (bei Feldzügen weitere Infos)

Continue Pilotenakte einsehen

Aktualisierung der Pilotenkartei

Klicken Sie im Abschlußbesprechungsschirm auf „Continue", um die aktualisierte Pilotenakte des ausgewählten Piloten oder der Besatzung einsehen zu können, die auf den Resultaten der letzten Mission basiert. Die Akten weiterer Piloten, die an dieser Mission teilgenommen haben, werden ebenfalls aktualisiert. Der Zahlenwert, der auf dem Bildschirm angezeigt wird, spiegelt die Leistung des Piloten/der Besatzung wider. Diese Leistungszahl wird nach jeder Mission auf

den neuesten Stand gebracht, und Sie können so die einzelnen Piloten und Besatzungen miteinander vergleichen.

Orden und Beförderungen

Auf amerikanischer wie auf deutscher Seite werden Orden und Beförderungen vergeben, wenn Sie und Ihre Kameraden Ihre Einsatzziele erfüllen. Die weiter unten aufgelisteten Orden wurden an tapfere U.S.A.A.F.-Piloten und Luftwaffen-Flieger während des Zweiten Weltkrieges verliehen.

U.S. Army Air Force Orden (nach Wertigkeit geordnet)

1. **Congressional Medal of Honor**
2. **Distinguished Service Cross**
3. **Distinguished Service Medal**
4. **Silver Star**
5. **Distinguished Flying Cross**
6. **Air Medal**
7. **Purple Heart**

Orden der Luftwaffe (nach Wertigkeit geordnet)

1. **Das Große Kreuz**
2. **Ritterkreuz des Eisernen Kreuzes**
   - **Ritterkreuz mit Eichenlaub**
   - **Deutsches Kreuz in Gold**
3. **Eisernes Kreuz zweiter Klasse**
4. **Verwundetenabzeichen**

Ränge und Beförderungen

In der U.S. Army Air Force und in der Luftwaffe wurden Beförderungen an die Piloten vergeben, die sich als erfolgreich in der Schlacht erwiesen oder Führungsqualitäten bewiesen. Neue Luftwaffenpiloten fingen als Leutnant an, U.S. Piloten im Rang eines Pilot Officer.

Offiziersränge im zweiten Weltkrieg

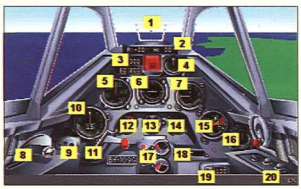
LUFTWAFFE	U.S. ARMY AIR FORCE
Generaloberst	General
General	Lieutenant General
Generalleutnant	Major General
Generalmajor	Brigadier General
Oberst	Colonel
Oberstleutnant	Lieutenant Colonel
Major	Major
Hauptmann	Captain
Oberleutnant	First Lieutenant
Leutnant	Second Lieutenant
-	Pilot Officer



Die Flugzeuge und ihre Cockpits

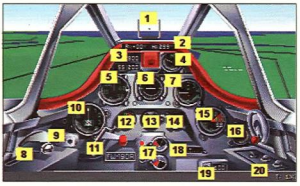
DEUTSCHE FLUGZEUGE

Messerschmitt Bf 109G-6 und Bf 109G-10 „Gustav“



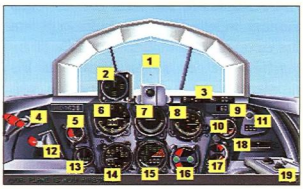
1 Cockpitvisier
2 Sichttafel
3 Munitionszählwerk
4 Kompaß
5 Geschwindigkeitsmesser
6 Querneigungsanzeige
7 Steigfluganzeige
8 Landeklappenhebel
9 Bombenanzeigetafel
10 Höhenmesser
11 Fahrwerkshebel
12 Einlaßdruck- und Temperaturanzeige
13 Öldruck- und Temperaturanzeige
14 Hydraulikdruckanzeige
15 Drehzahlmesser
16 Uhr
17 Tankanzeige und Tankanzeigeleuchten
18 Ruderanzeige
19 Kameraanzeige
20 Raketenabschuß-Anzeige

Focke-Wulf FW 190A-5 und FW 190A-8



1 Cockpitvisier
2 Sichttafel
3 Munitionszählwerk
4 Kompaß
5 Geschwindigkeitsmesser
6 Querneigunganzeige
7 Steigfluganzeige
8 Landeklappenhebel
9 Bombenanzeigetafel
10 Höhenmesser
11 Fahrwerkshebel
12 Einlaßdruck- und Temperaturanzeige
13 Öldruck- und Temperaturanzeige
14 Hydraulikdruckanzeige
15 Drehzahlmesser
16 Uhr
17 Tankanzeige und Tankanzeigeleuchten
18 Ruderanzeige
19 Kameraanzeige
20 Raketenabschuß-Anzeige

Messerschmitt Me 163B-1a Komet



1 Cockpitvisier
2 Kompaß
3 Sichttafel
4 Landekufenhebel
5 Hydraulikdruckanzeige
6 Höhenmesser
7 Querneigunganzeige
8 Steigfluganzeige
9 Munitionszählwerk
10 Öldruck- und Temperaturanzeige
11 Kameraanzeige
12 Landeklappenhebel
13 Uhr
14 Geschwindigkeitsanzeige
15 Drehzahlmesser
16 Tankanzeige und Tankanzeigeleuchten

17 Einlaßdruck- und Temperaturanzeige
18 Ruderanzeige
19 Jagdfaust-Raketenanzeige

Messerschmitt Me 262A-1a und Me 262A-2a



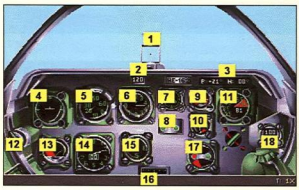
1 Sichtanzeige
2 Cockpitvisier
3 Hydraulikdruckanzeige
4 Geschwindigkeitsmesser
5 Querneigungsanzeige
6 Steigfluganzeige
7 Drehzahlmesser
8 Fahrwerkshebel
9 Kompaß
10 Höhenmesser
11 Tankanzeige und Tankanzeigeleuchten
12 Einlaßdruck- und Temperaturanzeige (eine pro Triebwerk)
13 Raketenabschußanzeige
14 Landeklappenhebel
15 Uhr
16 Munitionszählwerk
17 Bombenanzeigetafel
18 Kameraanzeige
19 Ruderanzeige
20 Öldruck- und Temperaturanzeige

Gothe Go 229A-0 Jagdbomber



1 Sichtanzeige
2 Cockpitvisier
3 Geschwindigkeitsmesser
4 Querneigungsanzeige
5 Steigfluganzeige
6 Munitionszählwerk
7 Raketenabschußanzeige
8 Tankanzeige und Tankanzeigeleuchten
9 Kompaß
10 Höhenmesser
11 Landeklappenhebel
12 Kameraanzeige
13 Uhr
14 Fahrwerkshebel
15 Drehzahlmesser
16 Hydraulikdruckanzeige
17 Einlaßdruck- und Temperaturanzeige
18 Öldruck- und Temperaturanzeige (eine Anzeige pro Motor)

HE 162 Volksjäger



1 Cockpitvisier
2 Munitionszählwerk
3 Sichtanzeige
4 Querneigungsanzeige
5 Geschwindigkeitsmesser
6 Steigfluganzeige
7 Uhr
8 Fahrwerksanzeigeleuchten
9 Öldruck- und Temperaturanzeige
10 Einlaßdruck- und Temperaturanzeige
11 Drehzahlmesser
12 Landeklappenhebel
13 Hydraulikdruckanzeige
14 Höhenmesser
15 Kompaß
16 Ruderanzeige
17 Tankanzeige und Tankanzeigeleuchten
18 Kameraanzeige

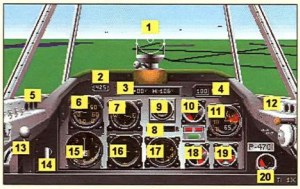
Dornier Do 335 „Pfeil“



1 Cockpitvisier
2 Geschwindigkeitsmesser
3 Querneigungsanzeige
4 Steigfluganzeige
5 Hydraulikdruckanzeige
6 Tankanzeige und Tankanzeigelichter
7 Kameraanzeige
8 Munitionszählwerk für 15mm Kanone
9 Munitionszählwerk für 30mm Kanone
10 Höhenmesser
11 Kompaß
12 Uhr
13 Drehzahlmesser (eine Anzeige pro Motor)
14 Bombenanzeigetafel
15 Landeklappenhebel
16 Fahrwerksanzeige und Fahrwerkshebel
17 Sichtanzeige
18 Ruderanzeige
19 Öldruck- und Temperaturanzeige
20 Einlaßdruck- und Temperaturanzeige

FLUGZEUGE DER U.S. AIRFORCE

Republic P-47C Thunderbolt „Razorback“



1 Cockpitvisier
2 Munitionszählwerk
3 Sichtanzeige
4 Kameraanzeige
5 Bombenanzeigetafel
6 Geschwindigkeitsmesser
7 Kompaß
8 Ruderanzeige
9 Uhr
10 Tankanzeige u. Tankanzeigenleuchten
11 Drehzahlmesser
12 Raketenabschußanzeige
13 Landeklappenhebel
14 Fahrwerkshebel
15 Höhenmesser
16 Querneigungsanzeige
17 Steigfluganzeige
18 Einlaßdruck- und Temperaturanzeige
19 Öldruck- und Temperaturanzeige
20 Hydraulikdruckanzeige

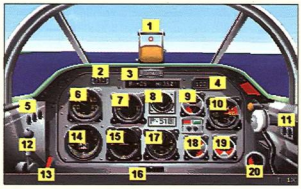
Republic P-47D Thunderbolt „Razorback“



1 Cockpitvisier
2 Munitionszählwerk
3 Sichtanzeige
4 Kameraanzeige
5 Bombenanzeigetafel
6 Geschwindigkeitsmesser
7 Kompaß
8 Ruderanzeige
9 Uhr
10 Tankanzeige u. Tankanzeigenleuchten
11 Drehzahlmesser
12 Raketenabschußanzeige
13 Landeklappenhebel
14 Fahrwerkshebel
15 Höhenmesser
16 Querneigungsanzeige
17 Steigfluganzeige

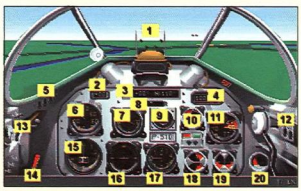
18 Einlaßdruck- und Temperaturanzeige
19 Öldruck- und Temperaturanzeige
20 Hydraulikdruckanzeige

North American P-51B und P-51C Mustang



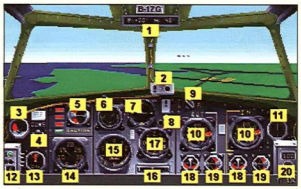
1 Cockpitvisier
2 Munitionszählwerk
3 Sichtanzeige
4 Kameraanzeige
5 Bombenanzeigetafel
6 Geschwindigkeitsmesser
7 Kompaß
8 Uhr
9 Tankanzeige und Tankanzeigeleuchten
10 Drehzahlmesser
11 Raketenabschußanzeige
12 Landeklappenhebel
13 Fahrwerkshebel
14 Höhenmesser
15 Querneigungsanzeige
16 Ruderanzeige
17 Steigfluganzeige
18 Einlaßdruck- und Temperaturanzeige
19 Öldruck- und Temperaturanzeige
20 Hydraulikdruckanzeige

North American P-51D Mustang



1 Cockpitvisier
2 Munitionszählwerk
3 Sichtanzeige
4 Kameraanzeige
5 Bombenanzeigetafel
6 Geschwindigkeitsmesser
7 Kompaß
8 Ruderanzeige
9 Uhr
10 Tankanzeige und Tankanzeigeleuchten
11 Drehzahlmesser
12 Raketenabschußanzeige
13 Landeklappenhebel
14 Fahrwerkshebel
15 Höhenmesser
16 Querneigungsanzeige
17 Steigfluganzeige
18 Einlaßdruck- und Temperaturanzeige
19 Öldruck- und Temperaturanzeige
20 Hydraulikdruckanzeige

Boeing B-17F und B-17G Flying Fortress Bomber



1 Sichtanzeige
2 Autopilot-Leuchte
3 Hydraulikdruck-Anzeige
4 Schützenpositionsanzeigen
5 Tankanzeige und Tankanzeigeleuchten
6 Kompaß
7 Querneigungsanzeige
8 Fahrwerkshebel und Fahrwerksanzeigeleuchten
9 Motor-Anzeigeschalter
10 Drehzahlmesser (einer pro Motor)
11 Uhr
12 Bombenanzeigetafel
13 Landeklappenhebel
14 Geschwindigkeitsmesser
15 Höhenmesser
16 Ruderanzeige
17 Steigfluganzeige
18 Öldruck- und Temperaturanzeige
19 Einlaßdruck- und Temperaturanzeige
20 Kameraanzeige

Sicht aus der Bugschützenposition



1 Schützenpositionsleuchten
2 Autoschuß-Leuchte
3 Munitionszählwerk

Sicht aus der Heckschützenposition



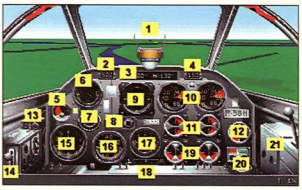
1 Munitionszählwerk
2 Autoschuß-Leuchte
3 Schützenpositionsanzeige

Sicht aus dem Norden-Bombenvisier



1 Höhenmesser
2 Geschwindigkeitsmesser
3 Querneigungsanzeige
4 Autopilot-Leuchte
5 Bombenabwurfleuchte
6 Bombenabwurfzählwerk
7 Bombenanzeigetafel
8 Schützenpositionsleuchten
9 Kompaß

P-38 Lightning



1 Cockpitvisier
2 Maschinengewehr-Munitionszählwerk
3 Sichtanzeige
4 Maschinenkanone-Munitionszählwerk
5 Hydraulikdruckanzeige
6 Kompaß
7 Uhr
8 Kameraanzeige
9 Querneigungsanzeige
10 Drehzahlmesser
11 Einlaßdruck- und Temperaturanzeige
12 Tankanzeige
13 Bombenanzeigetafel
14 Fahrwerkshebel
15 Höhenmesser
16 Geschwindigkeitsmesser
17 Steigfluganzeige
18 Ruderanzeige
19 Öldruck- und Temperaturanzeige
20 Tankanzeigeleuchten
21 Landeklappenanzeige

P-80 Shooting Star



1 Sichtanzeige
2 Cockpitvisier
3 Munitionszählwerk
4 Kameraanzeige
5 Bombenanzeigetafel
6 Geschwindigkeitsmesser
7 Kompaß
8 Ruderanzeige
9 Querneigungsanzeige
10 Drehzahlmesser
11 Hydraulikdruckanzeige
12 Landeklappenhebel
13 Höhenmesser
14 Uhr
15 Steigfluganzeige
16 Fahrwerksanzeigeleuchten
17 Öldruck- und Temperaturanzeige
18 Einlaßdruck- und Temperaturanzeige
19 Tankanzeige
20 Tankanzeigeleuchten
21 Geschwindigkeitsbremsen-Anzeigeleuchten

Cockpitinstrumente

Im folgenden Abschnitt finden Sie die Beschreibung aller Instrumente, die Sie in den Cockpits der Flugzeuge in SWOTL antreffen werden. Alle Flugzeuge haben die gleichen Instrumente, wenn nicht auf andere hingewiesen wird.

SICHTANZEIGER

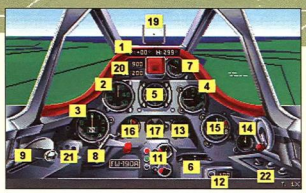
1. Sichtanzeigetafel
Im allgemeinen wird hier die Blickrichtug anhand des Uhrzeigersystems dargestellt. Wenn Sie die Taste [S] drücken, um in den Abtastmodus zu wechseln, zeigt diese Anzeige zwei Zahlen an. Die erste zeigt an, um wieviel Grad Sie nach oben oder unten blicken, während die zweite Zahl anzeigt, um wieviel Grad Sie nach rechts oder links schauen.

Ü2 FLUGINSTRUMENTE

2. Geschwindigkeitsmesser
Zeigt an, wie schnell Ihr Flugzeug fliegt, in zehn Meilen pro Stunde. Wenn zum Beispiel der Zeiger auf „30" steht, fliegen Sie mit 300 Meilen pro Stunde (mph).

3. Höhenmesser
Gibt die Zahl in Fuß an, die Ihr Flugzeug über dem Meeresspiegel fliegt. Die Digitalzahl in der Mitte des Anzeiger gibt die Tausender an, der kleine Zeiger die Hunderter und der große die Zehner. Wenn zum Beispiel auf der Digitalanzeige „8" zu lesen ist, der große Zeiger auf der „2" steht und der kleine auf der „7", dann beträgt Ihre Flughöhe 8720 Fuß.

4. Steig/Sinkfluganzeige
Gibt die Steigflugrate (+) und die Sinkflugrate (-) in tausend Fuß an.



5. Querneigungsanzeiger
Zeigt die Querneigung Ihres Flugzeugs an, wenn Sie nach links oder rechts schwenken. Die lange horizontale Leiste zeigt die Position Ihrer Flügel in Relation zum Boden an, während die kleine vertikale Leiste die Position Ihres Hecks angibt.

6. Ruderanzeige
Gibt die Stellung Ihres Ruders an: Links, mittig oder rechts. Wenn Sie im fortgeschrittenen Modus fliegen, werden Sie diese Information brauchen, um Ihr Flugzeug korrekt zu steuern, da das Ruder unabhängig vom Querruder bewegt wird.

7. Kompaß
Zeigt die Richtung an, in die Ihr Flugzeug fliegt: Norden, Süden, Westen und Osten.

FLUGZEUG-KONTROLLANZEIGEN

8. Fahrwerkshebel
Zeigt die Stellung Ihres Fahrwerks an. Wenn der Hebel nach oben zeigt, ist Ihr Fahrwerk eingefahren, zeigt er nach unten ist das Fahrwerk ausgefahren. Wenn Sie landen, werden Sie das Fahrwerk immer ausfahren müssen, indem Sie [L] drücken. Nach dem Start müssen Sie ebenfalls [L] drücken, um das Fahrwerk einzufahren. Wenn Sie ein Jagdflugzeug fliegen und in einen Luftkampf geraten, kann es manchmal sinnvoll sein, das Fahrwerk auszufahren, um Ihre Geschwindigkeit schnell zu verringern.

9. Landeklappenhebel
Zeigt die Stellung der Landeklappen Ihres Flugzeugs, die Sie durch Druck auf die [F]-Taste verändern können. Wenn sich der Hebel in der oberen Position befindet, sind die Klappen eingefahren, befindet er sich in der mittleren Position, sind sie halb ausgefahren. In der unteren Position sind sie voll ausgefahren. Während des normalen Flugs sollten Sie sie eingefahren haben, aber während des Starts oder der Landung fahren Sie sie teilweise oder ganz aus, um den Auftrieb zu erhöhen und die Überziehgeschwindigkeit zu verringern. Wenn Sie die Landeklappen halb ausfahren, wird die Geschwindigkeit Ihres Flugzeugs vermindert, und Sie können während des Luftkampfes besser manövrieren. Bei hohen Geschwindigkeiten jedoch können Ihre Klappen beschädigt werden.

10. Autopilot-Anzeige (nur Bomber)
Leuchtet auf, wenn Sie den Autopilot mit der Taste [A] angeschaltet haben. Schalten Sie in einem Bomber immer den Autopiloten an, wenn Sie zur Position des Bombenschützen oder der Bordschützen wollen, andernfalls fliegt der Bomber in die Richtung, die Sie zuletzt eingestellt haben.



11. Treibstoffanzeige
Diese Anzeige ist zweigeteilt, und Sie sehen dort zwei Anzeiger. Der obere gibt die Höhe des bestehenden Benzindrucks in dem Tank an. Der untere Anzeiger gibt die verbleibende Treibstoffmenge an. Die Nadel wird nach rechts zeigen, wenn der Tank voll ist, und nach links, wenn er leer ist. Neben dieser Anzeige befindet sich eine Gruppe von Lichtern, die angeben, welcher Tank, einschließlich des Abwurftanks, momentan benutzt wird. Ist ein Licht schwarz, so bedeutet das, daß entweder kein Tank angeschlossen ist oder in dem Tank befindet sich kein Treibstoff mehr. Leuchtet das Licht rot, ist der Treibstofftank verfügbar, wird aber momentan nicht benutzt. Und wenn das Licht Grün anzeigt, wird dieser Tank gerade benutzt. Wenn sich auf der Benzindruckanzeige die Nadel in den roten Bereich bewegt, steht der Tank unter niedrigem Druck. Das ist meist ein Hinweis darauf, daß Sie Treibstoff verlieren. In diesem Fall könnte der leckende Tank die Maschine explodieren lassen.

12. Kameraanzeige
Zeigt den Prozentsatz an Film an, der noch in der Kamera verbleibt, nachdem Sie diese angeschaltet haben. Die angezeigte Zahl wird ständig kleiner, bis der Film aufgebraucht ist. Die Licht oberhalb der Anzeige wird aufleuchten, wenn Sie [C] gedrückt haben, und solange aufleuchten, bis Sie Ihre Kamera abgeschaltet haben oder der Film ausgelaufen ist.

13. Hydraulik-Manometer
Zeigt den Druck an, der in Ihrem hydraulischen System herrscht. Dieses Druckleitungssystem ist für die Funktion des Fahrwerks, der Landeklappen und anderer Komponenten verantwortlich. Wenn Sie keinen Druck in diesem System haben, können Sie diese Komponenten nicht benutzen.

14. Uhr
Zeigt die Tageszeit der Mission an.

MOTORANZEIGEN

15. Drehzahlmesser (einer pro Motor)
Hier sehen Sie zwei Anzeigen. Die Nadel zeigt (in Hundertereinheiten) die Umdrehungen pro Minute (RPM=Revolutions per Minute) an, die Ihr Motor leistet. Wenn Sie die Umdrehungen pro Minute erhöhen, wird die Nadel weiter nach rechts wandern. Wenn sie in den roten Bereich kommt, verbrauchen Sie in erhöhtem Maße Treibstoff und verschleißen den Motor schneller.

Sie werden ihn ruinieren, wenn Sie längere Zeit fliegen, während sich die Nadel im roten Bereich befindet. Die weiße Zahl im unteren Bereich der Anzeige gibt die Schubleistung Ihres Motors an. Wenn diese Zahl zum Beispiel „90" anzeigt, arbeitet der Motor mit 90 Prozent seiner Leistung.

16. Einlaßventildruck- und Einlaßtemperaturanzeige (einer pro Motor)
Dieses Rundinstrument ist durch eine horizontale Leiste zweigeteilt. Die obere Anzeige ist für den Druck des Einlaßventils eines gegebenen Motors verantwortlich und die untere Anzeige für die Einlaßtemperatur. Die Nadeln dieser Anzeigen werden sich im schwarzen Bereich befinden, wenn Sie starten, aber in den roten Bereich wandern, wenn der Druck abfällt und die Temperatur ansteigt. Wenn sich eine der Nadeln im roten Bereich befindet, könnte der Motor Feuer fangen und explodieren.

17. Öldruck- und Öltemperaturanzeige (eine Anzeige pro Motor)
Dieses Rundinstrument ist durch eine vertikale Leiste in zwei Bereich unterteilt. Die rechte Anzeige gibt den Öldruck eines gegebenen Motors an, während die linke die Öltemperatur mißt. Zuerst werden sich die Nadeln dieser Anzeigen im schwarzen Bereich befinden, aber wenn die Motoren beschädigt sind, wird der Öldruck abfallen, die Öltemperatur ansteigen und die Nadeln werden in den roten Bereich wandern. Wenn sich eine dieser Nadeln im roten Bereich befindet, könnte der Motor anfangen zu qualmen, dann in Flammen ausbrechen und schließlich explodieren.

18. Motoransicht-Wählschalter
Damit können Sie mit [E] zwischen den Anzeigen für die Motoren des linken oder rechten Flügels umschalten (bei viermotorigen Flugzeugen). Die umschaltbaren Instrumente sind: Drehzahlmesser, Einlaßtemperatur- und Druckanzeigen und die Öldruck- und Öltemperaturanzeige.

WAFFENANZEIGEN

19. Zielvisier (nur Jäger)
Um mit den nach vorne feuernden Maschinengewehren/Kanonen auf gegnerische Flugzeuge zu zielen, verwendet man das Zielvisier. Ein kleiner Punkt in der Mitte zeigt an, wo die Kugeln das gegnerische Flugzeug treffen, wenn Sie genau gerade fliegen.

20. Cockpit-Munitionszählwerk (nur Jäger)
Bis zu drei Zahlen werden hier angezeigt. Die oberste Zahl gibt die Anzahl der verbleibenden Kugeln in dem Geschütz an, das Sie mit der linken Controller-Taste bedienen. Die Zahl rechts unten zeigt die Menge der verbleibenden Geschosse in dem Geschütz an, das Sie mit der rechten Controller-Taste bedienen. In einigen Flugzeugen werden Sie noch eine dritte Zahl links unten sehen, die die Anzahl der Munition in einem dritten Geschütz angibt, das automatisch zusammen mit dem ersten Geschütz feuert.

21. Bombenanzeigetafel
Hier wird der Status Ihrer Bombenzuladung angegeben. Auf dieser Anzeige wird eine Zahl die Menge der noch verbleibenden Bomben angeben. Über dieser Zahl sehen Sie zwei Lichter, das eine ist mit „1" und das andere mit „A" beschriftet. Wenn das Licht neben der „1" leuchtet, wird eine Bombe abgeworfen, wenn Sie [Return] drücken. Ihre gesamte Bombenlast wird abgeworfen, wenn das Licht neben „A" leuchtet. Um zwischen beiden Einstellungen zu wechseln, drücken Sie die [W]-Taste.
In Jagdflugzeugen werden drei nebeneinanderliegende Lichter auf dieser Tafel erleuchtet sein. Die beiden äußeren Lichter zeigen den Status Ihrer an den Flügeln befestigten Bomben an. Wenn Sie keine Bomben haben oder diese bereits abgeworfen haben, wird dieses Licht schwarz sein. Wenn eines oder alle dieser Lichter rot aufleuchten, sind zwar Bomben vorhanden, aber noch nicht entsichert (entsichern Sie mit [W]). Wenn alle Lichter grün leuchten, sind alle Bomben scharf gemacht und bereit zum Abwurf. Mit der Taste [W] schalten Sie durch die verschiedenen Konfigurationen zum Bombenabwurf. Wenn Sie [Return] drücken, werden alle Bomben, die durch grüne Lichter auf der Tafel symbolisiert werden abgeworfen.

22. Raketenabschußanzeige (nur Jäger)
Manche Jagdflugzeuge können optional mit Raketen bestückt werden. Die Raketenabschußanzeige gibt den Status der Raketen an, die unter den Flügeln angebracht sind. Zwei Lichter sind auf der Kontrolltafel angebracht, eine für jede Raketenladung unter den Flügeln. Wenn das Licht schwarz ist, befindet sich keine Raketenladung unter diesem Flügel oder wurde bereits abgefeuert. Wenn das Licht rot aufleuchtet, sind zwar Raketen angebracht, aber noch nicht scharf und zum Abschuß bereit. Entsichern können Sie die Raketen durch die [R]-Taste. Leuchtet das Licht grün, ist die Raketenladung entsichert und zum Abschuß bereit. Alle entsicherten Raketen können mit der Taste [R] abgefeuert werden.

23. Bordschützenanzeige (nur Bomber)
Der Status jeder Maschinengewehrposition wird damit angezeigt. Von oben nach unten sind das: Bugschütze, rechter und linker vorderer Schütze, oberer Rumpfschütze, unterer Rumpfschütze, rechter und linker Rumpfschütze und zum Schluß der Heckschütze. Die Stellung jedes Lichts stimmt mit der wirklichen Position der Maschinengewehre überein. An jeder Schützenposition und der Bombenschützenposition werden Sie die gleichen Lichter vorfinden. Die Tabelle weiter unten gibt Ihnen Auskunft darüber, wie Sie die Lichter während des Fluges interpretieren, so daß Sie zu den Positionen wechseln und Ihren Bomber verteidigen können.

Wenn Ihr Einsatz beginnt, wird kein Maschinengewehr automatisch schießen. Um die ersten Angriffe abzuwehren, müssen Sie zu jeder einzelnen Position wechseln und das Maschinengewehr entweder manuell bedienen oder auf Automatik schalten. Um die Maschinengewehre in den Autoschuß-Modus zu bringen, drücken Sie [G], dann die Positionszahl des Geschützes. Dort angelangt, drücken Sie die Taste [A]. Ein rotes Licht am Magazin wird aufleuchten und anzeigen daß der Autoschuß-Modus aktiviert ist. Solange die Schützenposition in diesem Modus ist, können Sie nicht manuell zielen oder schießen. Mit einem erneuten Druck auf [A] schalten Sie wieder auf manuelle Bedienung um. Sie können dann mit [P] wieder zum Pilotensitz, oder mit [B] zur Bombenschützenposition zurückkehren. Die Bordschützenanzeige im Cockpit, der Bombenschützenposition und auf jeder Geschützposition wird für jedes Maschinengewehr, das sich im Autoschuß-Modus befindet, rot aufleuchten. Wenn feindliche Jäger angreifen, und die Bordschützen zurückfeuern, werden die Lichter grün aufflackern.



Farbe	Status
Gelb	Der Gegner kommt ins Schußfeld dieses Maschinengewehrs. Aus dieser Richtung könnte angegriffen werden.
Schwarz	Entweder ist keine Munition mehr vorhanden oder das Maschinengewehr wurde zerstört.
Rot	Maschinengewehr wurde in den Autoschuß-Modus versetzt.
Grün	Maschinengewehr schießt auf den Gegner im Autoschuß-Modus.

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Vorderseite

Rückseite

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!**

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM **WICHTIG** eingeben oder die Datei **„LIESMICH.TXT"** lesen.

Systemanforderungen

Um alle Spiele der „Classic Flight Collection" spielen zu können,müssen mindestens folgende Voraussetzungen gegeben sein:

- IBM PC oder 100% Kompatible
- mind. 386er 40 MHz
- MS-DOS 5,0 oder höher
- VGA-kompatible Grafikkarte
- mind. 2 MB RAM
- mind. 580 KB freier Arbeitsspeicher und
- Festplatte mit mind. 1 MB freiem Speicherplatz für Spielstände
- Microsoft-kompatible Maus
- mind. 2 fach-CD-ROM
- 100% Soundblaster-kompatible Soundkarten
- Microsoft-kompatible Maus, Joystick empfohlen

Installation

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

HDINST

Damit starten Sie das Installationsprogramm. Möchten Sie die Spiele von CD-ROM spielen, geben Sie **START** ein.

Programmstart

Zum Start eines Spiels wechseln Sie in das Verzeichnis der Festplatte, in dem Sie das Spiel installiert haben, und starten eines der drei Programme durch die Eingabe von

SWOTL (für Secret Weapons of the Luftwaffe)
BOB (für Their Finest Hour: Battle of Britain)
BH (Battle Hawks 1942)

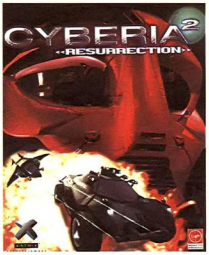
Wenn Sie eines der drei Spiele von CD-ROM spielen wollen, wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM und geben **START** ein.

CD-Inhalt

Vollversionen:
Die „Classic Flight Simualtions" mit:
- Secret Weapons of the Luftwaffe
- Their Finest Hour: Battle of Britain
- Battle Hawks 1942
- Musikstück „Chance" von der Gruppe „Pidgin Styles"

Demos:
Architekturprogramm „ArCon", Autorensystem „MEDIBOR"
- E-Mail-Verwaltung „Pronto Family" 1.0 F für Windows 95
- DFÜ-Programme: T-Online-Decoder
- diverse Packprogramme (LHA, ARJ, PKZIP, RAR)

Action- und Strategie-Hits jetzt zum Hammerpreis

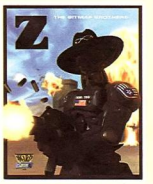


CYBERIA 2 – RESSURECTION

Zak Kingston ist wieder da – nach drei Jahren aus dem Kälteschlaf erweckt und sofort im wilden Kreuzfeuer zwischen Rebellen und der FWA! **CYBERIA 2** führt die Story von Teil 1 weiter und wartet als „reinrassiges Shoot-Em-Up" (PC POWER 5/96) mit neuen Superlativen auf! Knallharte Action in perfekt animierter, **hochauflösender 3D-Grafik-Umgebung** erwartet Sie in diesem **grandiosen Science-Fiction-Ballergame.** Absolut realistisch wirkende Flug- und Fahreffekte in Panzern und Flugzeugen und neueste Motion-Capture-Technologie mit lebensecht wirkenden Akteuren versetzen Sie mitten ins Geschehen – wie in einem interaktiven Film! Die beiden CDs sind randvoll mit Action und Geheimnissen gefüllt - direkt von CD spielbar! **PC ACTION 5/96: 83%** „...ein absolutes Muß". **PC POWER 5/96 Crit. Mass Issue: 90% – PLATINUM-Award!** (D/ 2 CDs)

Bestell-Nr. RK-069

statt DM 89,95* nur DM 29,90



Z

Der **Echtzeit-Strategieknüller** der BITMAP BROTHERS gehört zu den größten Sensationen der letzten Jahre: Nach rund 4jähriger Entwicklungszeit entstand ein Meisterwerk, das intelligente Strategie mit Action-Technik in einer fantastischen SVGA-Echtzeit-Umgebung verbindet. Als Befehlshaber werden Sie mit Ihrer Roboter-Armee auf fünf Planeten voller Gefahren abgeordnet – ein Wettrennen voll tödlicher Gefahren um Gebietsansprüche und Rohstoffe nimmt seinen Lauf. 20 Spiellevels, 3D-Videosequenzen mit Sprachausgabe, 2-Player-Modemoption und Netzwerk-Option für bis zu 4 Spieler machen „Z" zum **absoluten Suchtspiel** für jeden Fan von Stategicals im Stil von „C&C" oder „Warcraft2". **PC Games 8/96: 91%, PC Games AWARD** „...der pure Adrenalinstoß"! **PC ACTION 8/96: 88%, PC PLAYER 9/96: 4 Sterne, POWER PLAY 9/96: 82%** (D/CD)

Bestell-Nr. RK-070

statt DM 99,95* nur DM 29,90

Z – Director's Cut

Enthält einen vollständigen Level, der nicht in „Z" enthalten war, dazu eine komplette, neue Arbeitsoberfläche für Ihr Windows 95 mit Bildern, Icons und Geräuschen im Original-Z-Stil. Unhabhängig von „Z" spielbar. (D/CD)

Bestell-Nr. RK-006

Statt DM 29,95* nur DM 19,90

STAR WARS HOCH DREI!

REBEL ASSAULT



Das Original Action-Arcade-Spiel von LucasArts, das absolute Maßstäbe für alle Spiele dieses Genres setzte! Insgesamt weit über eine Million mal als CD verkauft! Atemberaubende 3D-Grafik, realistische **Flug- und Originalfilmsequenzen aus der Star Wars-Trilogie,** Original-Filmmusik und echte Dialoge wie im Kino! **PowerPlay: „Besonders empfehlenswert", ASM-Megahit: Gesamturteil „Galaktisch"!** Offizielle deutsche Lizenzversion (E mit dt. Untertiteln, DA/CD)

Bestell-Nr. TGG-04

Fast geschenkt-Preis nur DM 14,99

REBEL ASSAULT 2



„THE HIDDEN EMPIRE" – ein vollkommen neues Kapitel der „Star-Wars-Saga" Machen Sie sich bereit auf **ein noch gigantischeres Action-Erlebnis auf 2 CDs:** 15 Levels mit völlig neuer Storyline, hochauflösende **interaktive Fullscreen-Videos** mit Sprach- und Soundausgabe in 10-Kanal-Stereo! Führen Sie den unerbittlichen Kampf gegen das Imperium um die Macht im Dreighton-Nebel. Fliegen Sie X-Wings oder B-Wings, Speeder-Bikes oder den „Rasenden Falken". Direkt von CD-ROM spielbar! **PC POWER 1/96: 93% Platinum AWARD!, PC PLAYER 1/96: 82%** „...technisch superb", **PC Games 1/96: 83%** „...eine Sternstunde für jeden STAR-WARS-Fan." (E/DA/ 2 CDs)

Bestell-Nr. RS-163

statt DM 89,95* nur DM 39,90

TIE FIGHTER COLLECTION CD



Als heldenhafter Tie-Pilot des Imperiums kämpfen Sie gegen die subversiven Rebellen. Die ultimative Herausforderung innerhalb der Star-Wars-Serie, grafisch und akustisch ein Hochgenuß! **Über 100 Missionen** und Zusatzmissionen, 7 Kampfschiffe, fesselnde Story mit diversen Karrieren. Das unserer Meinung nach ausgereifteste und packendste Sequel der X-Wing-Reihe! **PC POWER 1/96: 90%, Platinum AWARD!, POWER PLAY 2/96: 88%, Volltreffer** (E/DA/CD)

Bestell-Nr. RS-165

statt DM 89,95* nur DM 49,90

MECH WARRIOR 2



Die große Schlacht der Battle-Mechs im 31. Jahrhundert! Rüsten Sie sich einen von 14 tonnenschweren **Battle-Mech-Kampfrobotern** mit über 20 Waffensystemen aus und stapfen Sie durch eine ultrarealistische Render-Landschaft, um sich im Zweikampf mit anderen Kampfkolossen zu messen. Superschnelle **Echtzeit-Action** mit fantastischem Sound, Sprachausgabe und texturierter 3D-Grafik. **PC POWER 10/95: 85%** (D/CD)

Bestell-Nr. RK-037

statt DM 79,95* nur DM 34,90

MECH WARRIOR 2



ERWEITERUNGS-SET „THE GHOST BEARS LEGACY": Über ein Dutzend neue Mechs, mehr als ein Dutzend neue, knallharte Missionen, modernste Waffensysteme und neue ultrarealistische Umweltbedingungen (Unterwasser, Schnee, Vakuum...) auf zehn neuen Planeten! Erfordert zur Installation die Original-CD von MECH WARRIOR 2! (D/CD)

Bestell-Nr. RK-038

statt DM 29,95* nur DM 19,90

RETURN FIRE



Der Superknüller unter den **Echtzeit-Action-Strategicals für Windows 95,** speziell für „Direkt-X" programmiert: Search and Destroy zu Wagners Walkürenritt! Angelehnt an das „Fahnenraub"-Spielprinzip müssen Sie die gegnerische Flagge erobern und sicher ins eigene Hauptquartier bringen. Dazu dringen Sie mit Panzern, Hubschraubern, Jeeps und Raketenwerfern in das gegnerische Lager ein. In diesen Schlachten mit überwältigender Feuerkraft überlebt immer nur eine Seite – die mit der besseren Taktik und Ausrüstung! Über 100 knifflige Missionen, 3D-Grafik, Stereo-Sound, 1-/2-Spielermodus mit Splitscreen. **PC Games 7/96: 81%, PC Spiel 8/96:** „...wird insbesondere beim Spiel zu zweit zum echten Knaller". (D/CD/nur Win95).

Bestell-Nr. RK-085

statt DM 89,95* nur DM 39,90

T-MEK



Atemberaubende **Super-3D-Action** im Stil von „Descent"! Sie steuern einen von 6 fliegenden Kampfpanzern im intergalaktischen T-MEK-Turnier oder in lebensgefährlichen Einsätzen gegen die Söldner des finsteren Nazrac. Über 25 verschiedene Kampf-Arenen und Schauplätze, furiose voll animierte 360°-Grafik! „Normal"- und „Extrem"-Modus mit superstarken Endgegnern, 2-Spieler-Option via Modem. (E/DA/CD)

Bestell-Nr. RK-044

statt DM 89,95* nur DM 39,90

ABSOLUTE ZERO



Im 24. Jh. stürzt eine Bergbaukolonie auf dem Eismond des Jupiters auf eine entsetzliche ausserirdische Macht - und die Geschehnisse, die nun folgen, verwandeln den Mond in eine grauenvolle Hölle! Setzen Sie Ihre Bergbau-Maschinen als Waffen ein und retten Sie die Menschheit vor dem drohenden Untergang! In diesem **actiongeladenen SciFi-Epos** mit 30 Missionen stehen Ihnen 7 Fahrzeugtypen und 15 Waffensysteme zur Verfügung. (D/CD)

Bestell-Nr. RG-588

statt DM 89,95* nur DM 24,90

WICHTIG! Diese Zusatz-CDs setzen stets die Originalspiele voraus und sind somit nur in Verbindung mit diesen Spielen einsetzbar.

HIOCTANE & WING COMMANDER ACTION IM DOPPELPACK

HIOCTANE



Knallharte futuristische 3D-Action auf 6 Rennstrecken mit 6 Fahrzeugen vom Power-Gleiter bis zum schwebenden Lastwagen – alle gepanzert und hochbewaffnet! Hier wird bei über 300 km/h gerempelt und scharf geschossen! Fantastische 3D-Grafik-Engine, **basierend auf „Magic Carpet",** Netzwerk-Modus für 8 Mitspieler! **PC Games 1/95 xtra: 89%, Power PLAY 13/95: 85%** (E/DA/CD)

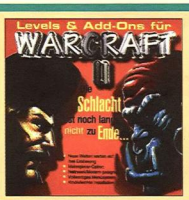
WING COMMANDER 2



Der Klassiker des Genres **„3D-Weltraum-Action"** – hitzige Raumkämpfe in unzähligen Missionen! Beharken Sie die angreifenden Gegnerscharen mit Plasmakanonen und Raketen! (E/DA/CD)

Bestell-Nr. RG-589

über DM 150,–* komplett nur DM 29,90



WARCRAFT 2 LEVELS & ADD-ONS

Viele neue Szenarien mit Mehrspieler- und Netzwerk/Modem-Optionen! Eigenes Menüsystem zur Voransicht und Auswahl der Zusatzlevels mit Beschreibung, Kartenvorschau, Angabe von Spielerzahl, Gelände und Schwierigkeitsgrad. (DA/CD)

Bestell-Nr. PK-126

X-WING EXTRA-MISSIONS

Zusatzmissionen, Cheats, Patches, Editoren, Trainers, Utilities, X-WING-Bilder, Sounds sowie Tips und Editor zu TIE FIGHTER. (E/CD)

Bestell-Nr. RG-592

DESCENT 1& 2 LEVELS

Über 300 neue Levels für DESCENT 1 und 2, dazu Spielstände (Saved Games), Cheats, Patches, Editoren, Tools, FAQS sowie spielbare Demo von Descent 1 und 2. (E/CD)

Bestell-Nr. RG-594

Jede Zusatz-CD nur DM 19,90

D = komplett deutsche Version • E = englischsprachige Version • DA = deutsche Anleitung • CD = CD-ROM-Version • * = Unverbindlicher ehem. empf. Listenpreis des Herstellers

Multi-Gamestation PLUS

JETZT INKLUSIVE BEKANNTER FLUGSIMULATOR-VOLLVERSION



Erleben Sie Flugsimulationen, Auto- und Motorradrennen – als ob Sie echt im Cockpit oder am Lenker sitzen! Mit wenigen Handgriffen läßt sich die Multi-Gamestation vom Lenkrad zum Bike-Lenker oder zum Höhenruder umrüsten, die Belegung der Buttons und Pedale mit verschiedenen Funktionen ermöglicht realistische Steuerungen.



- **Kompat. zu allen Standard-PC-Joysticks**
- Umrüstung zum **Lenkrad / Bike-Lenker / Flugruder** in Sekundenschnelle o. Schrauben
- Autom. Zentrierung
- X-/Y-Axis Trim-Control
- **2 Feuer-Buttons**
- **2 Turbofeuer Buttons**
- **2 echte Fußpedale**
- **Throttle-Control-Regler**
- **Anschlußbuchse** für 2. Joystick
- Inkl. **Treiber-/Testsoftware + Auto-Rennspiel**
- Deutsche Anleitung auf Diskette.



Bestell-Nr. PE-570, nur

Preis-Hit! 98,80 DM

PC Power-Wheel



Das ultimative **Lenkrad** für alle Auto-Rennsimulationen. Echtes Rennsport-Feeling, da perfekt gestylt im Design eines Original-Rally-Sportlenkrads. Neigung einstellbar, großer **seitlicher Schalthebel mit 4 Schaltpositionen**. Echte **analoge Pedale** (soft-gefedert) für Gas und Bremse – d.h. je nach Spiel auch **exakte Gas-/Bremsdosierung** möglich! Robuste, wuchtige Ausführung.

- **Kompatibel zu allen Standard-PC-Joysticks**
- Anschlußkabel ca. 2,3 m **15pol. Sub-D** (Gameport-Stecker)
- Lenkrad-Durchmesser ca. 26 cm, Gesamthöhe ca. 30 cm.
- Lenkradgesteuerte X-Achse (links/rechts), Empfindlichkeit in 2 Stufen einstellbar
- Fußpedalgesteuerte Y-Achse (entspricht Joystick auf/ab)
- **2 x 2 Feuer-Buttons** am Lenkrad, unterstützt Joystick 1 A/B und 2 A/B.
- Pedalplatte mit ca. 1,8 m Kabel (steckbar)
- **Deutsche Anleitung**

Bestell-Nr. PE-580

148,80 DM

1st PCGun: *Realistic shooting fun!*

Der schnelle Weg zum Shooting Star! PCGun ist die Lösung für alle Heimschützen im **Design eines amerikanischen Polizeirevolvers**. **PCGun** unterstützt **3D-Realismus und Stereo-Soundeffekte** für virtuelle Kriminalitätsbekämpfung.

Systemvoraussetzungen: Min. 486-DX2-66 mit 8 MB RAM (Pentium mit 16 MB empfohlen), CD-ROM-Laufwerk ab Single-Speed (DoubleSpeed empfohlen), DOS 5.0 oder Win95, VGA-Grafikkarte (26- oder 34-Pin-Featureconnector auf VGA-Karte benötigt) und ein freier ISA-Steckplatz. **SoundBlaster- oder Microsoft-Sound-System-kompatible Soundkarte** wird unterstützt. **Zwei-Spieler-Modus**, auch im IPX-Netzwerk, möglich.

Lieferumfang: PCGun PGS-Revolver, ISA-Interface-Karte, Verbindungskabel und brandheißes **3D-Gangsterjagd-Spiel** auf CD-ROM.



Bestell-Nr. PE-575

Preis-Hit! 98,80 DM

Software-Bundlepaket mit 14 Spielen
Bestell-Nr. BS-576

38,80 DM

Zusätzl. Revolver + 6 Shooting-Games
Bestell-Nr. BS-575

38,80 DM

PEARL ULTRA TOPFIGHTER

Der extraschwere, analoge Flightstick in ergonomischem Design bietet ultimaten Spielespaß mit allen Arten von Spielen.

- **4 Buttons im Griffteil. Selbstzentrierend.**
- **2 Spezialmodi: Throttle-Steuerrad oder 4-Richtungs-View-Finder** X/Y-Kalibrierungsregler.
- Circa 1200 Gramm schwer mit Metallplatte im Boden für besonders gute Manövrierbarkeit. Griffteil **speziell mit Fiberglas verstärkt. Flightstick Pro kompatibel.**



Bestell-Nr. PE-568

Preis-Hit! 38,80 DM

PEARL Hypersound 16 PnP



Plug-and-Play-Technik und **Fullduplex-Support, durch optionale Zusatzmodule** erweiterbar auf Wavetable-Sound!

Best.-Nr. PE-641, nur

38,80 DM

Hypersound PnP 32/1 Wave



Profi-Soundkarte mit **allen techn.Features wie Modell PEARL HyperSound 16 PnP (PE-641)**, zus. **1 MB ROM Wavetable-Modul + SRS™ 3D-Soundmodul**. Ideal geeign. für Spiele und Midi-Anwendungen, da 128 Instrumente im ROM gespeichert.

Bestell-Nr. PE-640, nur

68,80 DM

ROCKFIRE AVANTGARDE



Professioneller HighEnd-Joystick im einzigartigen State-of-the-Art-Design. Ein Traum für jeden Spielerfreak.

◆ 4 Buttons im Griffteil ◆ Weltneuheit: „Digital-Control-Analog Throttle" für akkurate Steuerungsmanöver ◆ View Finder-Switch ◆ Gummierte Standfläche

Best.-Nr. PE-549, nur

68,80 DM

TURBO GAMEPAD



- Digitale Steuerung in 8 Richtungen
- **Kompatibel zu Joysticksteuerung**
- **2 Standard Fire-Buttons**
- 2 Turbo-Fire-Buttons
- Anschlußkabel mit 15pol. Stecker für Gameport

Bestell-Nr. PE-553

14,80 DM

PEARL Dynamic Booster 120 Watt



Stereo-Aktivboxen mit **120 W Musik-Spitzenpower! Getr. Regler für Lautstärke, Baß und Höhen, LED-Betriebsanzeige. Fetziger Sound, volum. Bässen.** Magn. **Abschirmung** geg. Monitor-Störungen. Stromanschl. 220V, Netzteil integriert.

Best.-Nr. PE-671, Paarpreis

68,80 DM

CD-L'Case 12



Edles **CD-Etui aus echtem Leder** mit **12 Einlagefächern**. **Bereits bestückt** mit einer **Programm-CD** nach unserer Wahl!

Bestell-Nr. KS-215, nur

19,80 DM

10 CD-Leerboxen



Zur staubsicheren Aufbewahrung Ihrer CDs. **High-Quality-Leerboxen** aus durchsichtigem Hart-Kunststoff (wie bei Ihren Musik-CDs).

Packung mit 10 St.

Bestell-Nr. PE-961, nur

9,80 DM

100 CD-Archiv-Drehturm



Übersichtlich, platzsparend und perfekt organisiert. CD-Beschriftungen im **drehbaren Rack** gut lesbar. Stabile Konstruktion aus Kunststoff mit Metallachsen.

Für 100 CD-Boxen.

Bestell-Nr. PE-840, nur

68,80 DM

PEARL DYNAMIC 180 Watt-Aktiv



3-Weg-Lautsprechersysteme mit 2-teiligem Gehäuse (drehbar).
▶ **Magn. Abschirmung!** ▶ **Integr. Netzteil** ▶ Getr. Regler f. Volumen, Baß u.Höhen ▶ Frequenzbereich: **18 Hz–20 KHz** ▶ Mitteltöner / Hochtöner ▶ **Baß-Woofer** / Baßreflex-Öffnung ▶ Maße ca. 140 x 152 x 330 mm ▶ Farbe PC-weiß

Bestell-Nr. PE-678, Paarpreis nur

98,80 DM

CD JUMBO-CASE 60



Transportcase aus schwarzem Kunstleder mit **einz. herausnehmbaren Einlagefächern** für bis zu **60 CDs**! Eingenähter Aufsteller zum bequemen Durchblättern wie in einer Hartbox.

(Lieferung ohne CDs!)

Bestell-Nr. PE-957, nur

28,80 DM

CD-Archiv-Hüllen



Packung m. 40 Archivhüllen
Bestell-Nr. PE-962 nur

4,80 DM

Die ideale **Archivierungslösung** für ihre wertvollen CDs

o. Abb.: mit transp. Sichtfenster, Packung mit 20 Archivhüllen

Bestell-Nr. PE-963 nur

4,80 DM

60 CD- Archiv-Drehturm

Ausführung wie oben, jedoch für **60 CD-Boxen.**

Bestell-Nr. PE-841, nur

38,80 DM

Bestellschein

Ja, *ich möchte Ihr Angebot nutzen und bestelle hiermit:*

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Anzahl	Produkt	Best.-Nr.	je DM

LIEFERN SIE MIR GEGEN (Versandkosten in Klammern)

- ☐ **Bankeinzug** (+ DM 6,90)
- ☐ **Scheck liegt bei** (+ DM 7,90)
- ☐ **Nachnahme** (+ DM 9,90)
- ☐ **Rechnung** (+ DM 11,90)

▲(Nur Großfirmen /öffentl. Institutionen mit offiz. Bestellung)

Bitte geben Sie hier Ihre Bankverbindung an!

BLZ Kto.

Name der Bank

Absender

Vorname Nachname

Straße / Hausnummer

Land / neue PLZ Ort

Datum Unterschrift

PEARL Schweiz GmbH
Birsig Straße 2
CH-4001 Basel
Tel: +41-84-888 77 88
Fax: +41-61-333 11 44

PEARL Österreich
Hauptstraße 6
A-3441 Baumgarten
Tel: +43-660-5214
Fax: +43-2274-7 37 15

PEARL
Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4
D-79426 Buggingen

Bestellannahme: 0180-55582
Telefax: (0 76 31) 360-444 **BTX** *pearl# **CompuServe:** GO PEARL

Persönliche Bestellannahme: Rund um die Uhr ✱ An allen Tagen

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30.– erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4.–. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Geringfügige Änderungen des Lieferumfangs oder des Produkt-Designs behalten wir uns vor!

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Special 9" und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, die Programme

Battle Hawks 1942 ✠ Secret Weapons of the Luftwaffe ✠ Their Finest Hour: The Battle of Britain

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

Die oben genannten Spiele sind kommerzielle Lizenzprodukte der Firma *Softgold*, 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:

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **SoftGold** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **SoftGold** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **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.
3. **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,–) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: **Pearl Agency, BG Special 8, Pearlstraße 1, 79426 Buggingen.** Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender der Spiele auf dieser CD-ROM werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesandt am: ☐☐.☐☐.19☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion der **Battle Hawks 1942 , Secret Weapons of the Luftwaffe** und **Their Finest Hour: The Battle of Britain** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games Special 9"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur 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 _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

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

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

Bestseller Games Special 9

REKLAMATIONSSCHEIN

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

Trend Redaktions- und Verlagsgesellschaft
Pearlstraße 1
79426 Buggingen

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

(Telefon — Angabe freigestellt)

STYLE OF THE ARTS Medien Produktions GMBH · Tel. 0180-5671188

Super-Software-Zeitschriften

Jetzt GRATIS testen!

CD TOP



In jeder **CD-TOP-Ausgabe** finden Sie ein besonders attraktives, **kommerzielles Originalprogramm**, das kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Magazinpreises angeboten wurde. Schwerpunktmäßig widmet sich die **CD-TOP-Reihe** den bekannten und oftmals **preisgekrönten Multimedia-Anwendungen**: Hier finden Sie solch ausgezeichnete Spitzenprogramme wie „**BODYWORKS** und **TIME ALMANAC**.

Heftpreis nur DM 12,99

BG Collection



Diese Spielemagazin-Serie erscheint **monatlich** und bietet allen Spielefans erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele – jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfaßt jeweils ein **Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen** – ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80



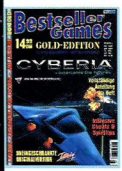
PC Highscore



Das **Insider-Spielemagazin** für alle Highscore-Jäger und Adventurefreaks! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern – sowie **ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielelösungen** zu topaktuellen Spielhits!

Heftpreis nur DM 14,80

Bestseller Games Gold



Wie in der Reihe „Bestseller Games" erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inkl. kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen. Diese **„GOLD"-Edition** präsentiert jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die allen Spielefans bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Juli 1996.

Heftpreis nur DM 14,99

Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem **bekannten, erstklassigen Spielehit** als **komplettes kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM** in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die **komplette Anleitung** – und meist auch die **vollständige Spielelösung** – gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals **für über DM 100,– im Handel angeboten** wurden, gibt es jetzt unfaßbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 12,99

fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!" **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils **inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde** und **Update-Berechtigung!**

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben** völlig **kostenfrei zugesandt!** Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise betragen** für die Magazine:

fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
CD TOP mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg. / 1 Jahr) DM 199,90
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 75,90

Sämtliche **Versandkosten** sind bereits mit **inbegriffen!** Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate) , wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich. Dieses Probeabo-Angebot gilt **nur für Kunden innerhalb Deutschlands**, die **bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung **bei Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung** zu bestellen. Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

☐	FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
☐	FG 002	ORGANICE PRIVAT 1.5 PLUS	DM 9,99
☐	FG 003	PRESS International	DM 9,99
☐	FG 004	PACKRAT	DM 9,99
☐	FG 005	VIRTUS Walkthrough	DM 9,99
☐	FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
☐	FG 007	DBASE IV	DM 9,99
☐	FG 008	MEDIA-MANIA 1.2 PRIVAT	DM 9,99
☐	FG 009	PARADOX 4.5 f. Win.	DM 9,99
☐	FG 010	LABEL IT!	DM 12,99
☐	FG 011	NORTON COMMANDER	DM 12,99
☐	FG 012	CALENDAR CREATOR	DM 12,99
☐	FG 013	ARCON LT	DM 12,99

BESTSELLER GAMES

☐	TBG 01	INDIANA JONES 3	DM 9,99
☐	TBG 02	MONKEY ISLAND 1	DM 9,99
☐	TBG 03	MIGHT & MAGIC 3	DM 9,99
☐	TBG 04	INDIANA JONES 4	DM 9,99
☐	TBG 06	MIGHT & MAGIC 4	DM 9,99
☐	TBG 07	MONKEY ISLAND 2	DM 9,99
☐	TBG 08	MIGHT & MAGIC 5	DM 9,99
☐	TBG 09	LEISURE SUIT LARRY 5	DM 9,99
☐	TBG 10	ERBEN DER ERDE	DM 9,99
☐	TBG 11	MAD NEWS	DM 9,99
☐	TBG 12	LEISURE SUIT LARRY 6	DM 12,99
☐	TBG 13	ALONE IN THE DARK 2	DM 12,99

Bitte Adress-Feld ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit **jeweils zwei Lieferungen**. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

☐ [212] **Probeabo FAST GESCHENKT!**
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 25,98***

☐ [211] **Probeabo CD TOP**
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 25,98***

☐ [213] **Probeabo BESTSELLER GAMES**
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 25,98***

☐ [214] **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD**
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 29,98***

☐ [216] **Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION**
2 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 39,60***

☐ [217] **Probeabo PC HIGHSCORE**
6 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 29,60***

***Summe der Einzelverkaufspreise**

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

Bank _____ Ort _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 061 / 333 11 40

PEARL Agency · Am Kalischacht 4 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-0 · Telefax: 07631/360-444

Bitte ausschneiden und einsenden an:

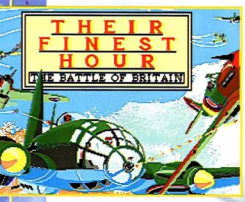
Classic Flight Simulations

Their Finest Hour: The Battle of Britain® ★ Battlehawks 1942® ★ Secret Weapons of the Luftwaffe®

Erleben Sie **drei der bekanntesten Luftkampfsimulationen** vor dem Hintergrund des **Zweiten Weltkriegs.** Diese drei Klassiker der Lüfte von ***LucasArts™*** bieten Ihnen eine ganze Palette von **historischen Schauplätzen:** von Deutschland über England bis hin zu den Auseinandersetzungen zwischen Japanern und Amerikanern im Pazifik. **Nehmen Sie Platz im Cockpit** der verschiedensten Flugzeugtypen und **fliegen Sie selbst eine Vielzahl lebensgefährlicher Einsätze.** Für welche Seite Sie sich auch immer entscheiden - das Schicksal einer ganzen Epoche hängt von Ihrem fliegerischen und strategischen Geschick ab!

Their Finest Hour: The Battle of Britain®

Fliegen Sie in der **Luftschlacht um England** die britische Spitfire oder Hurricane gegen die deutsche Messerschmitt, StuKa, Dornier oder Heinkel - oder bewähren Sie sich als deutscher Pilot in **authentischen Kampagnen und gewagten Einzelmissionen** gegen die Kampfflieger der Royal Air Force.



*„...Luftkampfsimulation für ganze Männer“ (**AMIGA Joker**, 77%)*

Battlehawks 1942®

Diese **originalgetreue Simulation der Ereignisse im Pazifik** läßt Sie das Kriegsgeschehen auf amerikanischer oder japanischer Seite nacherleben. Sechs detailliert nachgebildete Maschinen wie Dauntless, Wildcat, Avenger oder Zero, Kate und Val stehen Ihnen für Ihre Missionen zur Verfügung.



*„...aufregend und aktionslastig“ (**POWER PLAY**, 79%)*

Secret Weapons of the Luftwaffe®

In den letzten Monaten des Zweiten Weltkriegs entwickelten deutsche Wissenschaftler als **„Geheimwaffen“** ein ganzes Arsenal **ungewöhnlicher Flugzeugtypen**. Fliegen Sie den Düsenjet Me 262, die raketenbewehrte Me 163 Komet, die Jäger Me 109 und FW 190 oder auf amerikanischer Seite die B-17, P-51 Mustang und P-47 Thunderbolt.



*...höchst abwechslungsreiche Simulation, bestechend präsentiert.“ (**PC Joker HIT**, 87%). Ausgezeichnet als **„Spiel des Monats“** (**DOS International**, 9 von 10 Punkten)*

Systemvoraussetzungen:
Mind. PC 386DX, 4 MB RAM, MS DOS ab 5.0, VGA, Maus, Festplatte, CD-ROM-Laufwerk, unterstützt Soundkarten und Joysticks

Features

- ★ **Drei uneingeschränkte Originalversionen** von LucasArts
- ★ **Bebilderte Spielanleitungen** und Tips im Heft
- ★ Wahlweise **direkt von CD-ROM** oder von Festplatte spielbar
- ★ Einfachste **Steuerung per Maus oder Joystick**
- ★ **Authentische Kampagnen** mit über **20 historischen Flugzeugtypen**
- ★ **Realistisches Fluggefühl** mit Sicht aus dem Cockpit
- ★ **Freie Wahl der Nationalität**: Fliegen Sie auf deutscher, britischer, japanischer oder amerikanischer Seite
- ★ Umfangreiche **taktische und strategische Handlungsmöglichkeiten**
- ★ **Inkl. Missions-Editoren** für *Secret Weapons of the Luftwaffe* und *Their Finest Hour: Battle of Britain*

Drei lizenzierte Vollversionen auf der Heft-CD!

Lizenziert von SOFTGOLD Computerspiele GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins