

2/95

MAGNA
MEDIA

4 598044 819808

02

DM 19,80
8S 150,-/Hfr 19,80/Itfr 480,-

CD-ROM
PLAY

CD-ROM

PLAY



VOLLVERSION AUF CD
Secret Weapons of the
LUFTWAFFE

Außerdem
Super-Demos:

- Dark Sun
- Tie Fighter
- Rise of the Robots
- Sam & Max
- Dark Forces
- Indiana Jones
- Ravenloft
- Rebel Assault
und viele mehr



Die Flug-Simulation von LucasArts als Vollversion

Secret Weapons of the
LUFTWAFFE

Anleitung in Deutsch



ANLEITUNG

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

Nur der Angriffsgeist, geboren in einem tapferen Herzen, wird einem Jagdflugzeug Erfolg bringen, gleichgültig wie hoch entwickelt es sein mag."

Luftwaffengeneral Adolf Galland

SECRET WEAPONS STARTEN

Die mitgelieferte CD-ROM beinhaltet neben dem Originalprogramm "Secret Weapons of the Luftwaffe" (im folgenden "SWOTL") noch eine Kollektion aktueller Demos von Spitzenspielen. Um die CD-ROM zu benutzen, müssen Sie sich auf alle Fälle auf der MS-DOS-Ebene befinden. Verlassen Sie dazu gegebenenfalls Ihre Windows-Oberfläche vollständig.

Wechseln Sie anschließend auf Ihr CD-ROM-Laufwerk durch Eingabe des Laufwerksbuchstabens (z.B. "D" oder "E", je nach System) und Bestätigung mit der RETURN-Taste. Geben Sie nun einen der folgenden Befehle ein:

Starten von SWOTL

Geben Sie einfach den Befehl **START** ein und bestätigen Sie diesen mit der RETURN-Taste. Im Normalfall wird nun das Programm automatisch gestartet. Folgen Sie beim Start einfach den Bildschirmweisungen. Sollten Sie aufgrund Ihrer CD-ROM-Treiber über zu wenig Speicher verfügen, wird sich SWOTL nicht starten lassen. Dann können Sie das Programm auch auf Ihrer Festplatte installieren lassen. Geben Sie dazu den Befehl **HDINST** ein und bestätigen Sie diesen. Folgen Sie auch in diesem Fall den Bildschirmweisungen.

Nachdem Sie SWOTL gestartet haben, haben Sie die Möglichkeit, dem Spiel mitzuteilen, welchen Graphikmodus Sie verwenden wollen, welche Bodendetailreue dargestellt werden soll und welche Sound-Karte Sie verwenden möchten.

Zur Wahl des Graphikmodus schreiben Sie:

- 1: wählt VGA oder MCGA
- 2: wählt EGA
- 3: wählt TANDY 16-Farb-Graphik

Für den Sound wählen Sie:

- 1: kein Sound
- 2: Interner PC-Lautsprecher
- 3: Tandy-3-Voice
- 4: AdLib- (oder kompatible) Soundkarte

Die Bodendetailreue legen Sie so fest:

- 1: sehr geringe Bodendetailreue
- 2: geringe Bodendetailreue
- 3: mittlere Bodendetailreue
- 4: hohe Bodendetailreue
- 5: sehr hohe Bodendetailreue

Anleitung komplett auf der CD

Aufgrund der Funktionsvielfalt von Battle of Britain konnten wir leider nicht alle Tips und Zusatzinfos im Heft drucken. Sie finden deshalb auf der CD noch die Datei **ANLEIT.TXT** im Standard-MS-DOS-Textformat, die Sie mit jedem Editor- oder Textprogramm lesen können und von dort aus ausdrucken. Ignorieren Sie im Text allerdings die Hinweise zur Installation, da sich diese auf eine andere Version von SWOTL. Für die Installation ist ausschließlich der Text in dieser Beschreibung maßgeblich.

Start der Demos

Da wir auf der CD-ROM ausschließlich brandheiße Demos mitliefern, kann es vorkommen, daß Sie zum Start Ihrer Programme einige Konfigurationen Ihres Systems ändern müssen. Diese Informationen und die Startanweisung der einzelnen Demos finden Sie in einer LIESMICH-Datei auf der CD-ROM. Um diesen Text anzuzeigen, geben Sie einfach den nötigen Befehl **LIESMICH** ein und bestätigen Sie mit RETURN.

Hotline für alle Fälle

Um Ihnen in schwierigen Fällen Unterstützung zu bieten, hat die Firma Softgold eine spezielle Hotline eingerichtet. Jeden Montag und jeden Mittwoch können Sie unter der Telefonnummer 02131-965-110 von 15 bis 16 Uhr Informationen erhalten. Sitzen Sie bitte mit Stift und Papier vor Ihrem Computer und halten Sie folgende Informationen über Ihr System bereit: Marke, Modell, Peripheriegeräte, Grafikkarte, Soundkarte, verfügbarer Arbeitsspeicher und einen Ausdruck Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT-Datei.

Missionsanweisung: Vor dem Flug

Kontrollgeräte für das Spiel (Maus/Joystick/Tastatur)

Ihre Maus, der Joystick oder die Pfeiltasten Ihrer Tastatur werden in diesem Handbuch als Controller bezeichnet. Wenn wir von Controller-Tasten reden, beziehen wir uns auf die Tasten der Maus oder des Joysticks sowie auf einige Tasten Ihrer Tastatur.

Wenn Ihr Computer keine Maus unterstützt, können Sie die Tastatur zur Steuerung aller Spielfunktionen verwenden. Jedoch ist das Fliegen eines Flugzeuges einfacher und macht mehr Spaß mit einem Joystick oder einer Maus. Mit dem Joystick können Sie die Flugzeuge realitätsgetreu fliegen. Die Maus vermittelt Ihnen die beste Kontrolle.

Gebrauch des Controllers zur Auswahl

Nachdem Sie Secret Weapons of the Luftwaffe geladen haben, werden Sie aus verschiedenen Menüs auswählen, oft, indem Sie Icons (kleine Symbole) aus den verschiedenen Bildschirmen auswählen. Sie müssen außerdem aus einer Anzahl von Verzeichnissen auswählen, die oft aus langen Namenslisten bestehen, die nicht alle auf einmal angezeigt werden können.

Schauen Sie, wenn Sie sich in einem Menü oder in einem Menüschirm befinden, nach einem Pfeilsymbol. Bewegen Sie mit Ihrem Controller das Pfeilsymbol auf die gewünschte Stelle oder das gewünschte Icon und drücken Ihre Controller-Taste. Diese Prozedur werden wir in diesem Handbuch als "klicken" bezeichnen.

Um aus einem Verzeichnis auszuwählen, klicken Sie auf den gewünschten Namen. Manchmal wird die Liste der Namen länger sein, so daß nicht alles angezeigt werden kann. Um

ANLEITUNG

sich alle Namen anschauen zu können, bewegen Sie das Cursor-Symbol auf das Icon mit dem nach unten zeigenden Pfeil, das sich links unten befindet, und halten die Controller-Taste gedrückt. Um in der Liste wieder nach oben zu gelangen, bewegen Sie das Cursor-Symbol auf das Icon mit dem nach oben gerichteten Pfeil und halten wieder die Controller-Taste gedrückt. Außerdem gibt es einen kleinen Schieberegler in der vertikalen Leiste. Sie können diesen Regler folgendermaßen benutzen, um sich schnell in dem Verzeichnis zu bewegen: Positionieren Sie das Pfeilsymbol auf den Schieberegler, halten Ihre Controller-Taste gedrückt und bewegen den Controller nach oben oder unten. Wenn Sie an der gewünschten Stelle sind, lassen Sie ihn los. Sie können auch in dem Leerraum oberhalb und unterhalb des Reglerkästchens klicken, um sich in der Liste nach oben oder unten zu bewegen.

Die Seite wählen

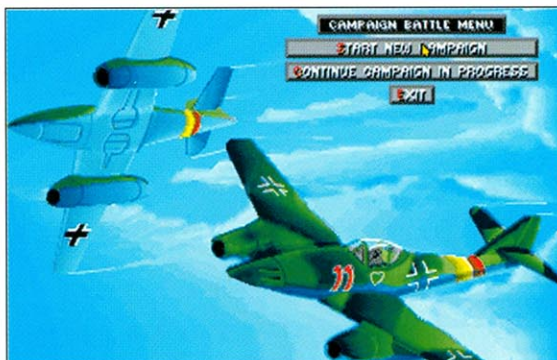
Nachdem Sie das Spiel gestartet haben, gelangen Sie in ein Menü, in dem Sie wählen können ob Sie als Amerikaner oder als Deutscher fliegen. Treffen Sie Ihre Wahl, indem Sie entweder auf "United States Eighth Air Force" oder "German Luftwaffe" klicken. Diese Entscheidung ist wichtig, da sie alle Ihre Möglichkeiten und Optionen auf die gewählte Seite beschränkt.

Wenn Sie die amerikanische Seite gewählt haben, werden Ihre Missionen strategische Tagesangriffe auf verschiedene Bodenziele in Westeuropa beinhalten sowie auch Jagdschutzflüge für diese Angriffe. In anderen Missionen werden Sie versuchen, Luftwaffen-Jäger im Luftkampf zu zerstören sowie als Jagdbomberpilot Bodenziele anzugreifen.

Als Amerikaner werden Sie für die U.S. Army Air Force fliegen. Diese war zur Zeit des zweiten Weltkrieges ein Zweig des amerikanischen Heers und wurde in verschiedene Air Forces (Luftflotten) aufgeteilt, die einzelne geografische Regionen kommandierten. Die achte Air Force, stationiert auf Basen in England, war für Luftoperationen gegen Ziele in Westeuropa verantwortlich (Die Tabelle weiter unten verdeutlicht die Organisation der 8. Air Force im Vergleich zur Luftwaffe).

Wenn Sie die deutsche Seite wählen, werden Ihre Einsätze größtenteils darin bestehen, das von den Deutschen besetzte Westeuropa vor amerikanischen Bomberangriffen zu verteidigen oder diese Bomber davon abzuhalten, wichtige deutsche Fabriken, Flugplätze und andere Bodeneinrichtungen in Schutz und Asche zu legen. Als Jägerpilot werden Sie versuchen, die U.S.-Bomber im Luftkampf zu zerstören sowie deren Jagdschutz und Jagdbomber.

Die deutsche Luftwaffe war in selbstbestimmende "Luftflotten" organisiert, von der jede die Luftoperationen eines bestimmten geografischen Abschnitts abdeckte. Die Tabelle weiter unten zeigt, wie die Flugzeuge der Luftwaffe und die Luftflotten organisiert waren und im Vergleich dazu, wie die U.S.A.A.F. ihre Flugzeuge organisierte.



Ob Sie nun auf deutscher oder amerikanischer Seite fliegen, einige dieser Ausdrücke werden ab und an verwendet werden, um die Einheit, in der Sie fliegen, zu beschreiben.

U.S.A.A.F.	Anzahl der Flugzeuge
Air Force	1000-3000
Wing	140-180
Group	48
Squadron	16
Flight	4
Element	2

LUFTWAFFE

Luftflotte	1000
Geschwader	80-120
Gruppe	36
Staffel	12
Schwarm	4
Rotte	2

HAUPTMENÜ

Nachdem Sie sich entschieden haben, für welche Seite Sie fliegen, gelangen Sie zum Hauptmenü:

FLIGHTSCHOOL (Flugschule) Hier erlernen und verbessern Sie Ihre grundlegenden Flugfähigkeiten, wie Sie richtig fliegen, Starts, Landungen und den Gebrauch der Waffen. Die Ergebnisse dieser Übungsmissionen werden in keiner Pilotenakte auftauchen.

HISTORICAL MISSIONS (Historische Einsätze) Hier fliegen Sie eine Mission, die auf einem historischen Ereignis beruht. Die Resultate werden in Ihrer Pilotenakte eingetragen.

CUSTOM MISSIONS (selbsterstellte Einsätze) Damit erstellen und fliegen Sie Ihre eigenen Einsätze (sehen Sie auch "Der Missionsbaukasten").

TOURS OF DUTY (Pflichteinsätze) Hier werden Sie herausgefordert, eine gegebene Anzahl Missionen unter den gleichen Umständen wie die Piloten des zweiten Weltkriegs zu fliegen.

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 Ihre Einsätze geflogen haben.

FILM VIEWING ROOM (Filmraum) Von hier aus können Sie die Kämpfe, die Sie mit Ihrer Kamera aufgenommen haben, anschauen.

SWITCHING SIDES (Die Seite wechseln) Wechseln Sie zwischen der deutschen und amerikanischen Seite.

HOT KEYS Jede Menüauswahl in SWOTL hat einen Buchstaben, der rot hervorgehoben ist. Mit diesen "Hot Keys" können Sie sich schnell durch die verschiedenen Menüauswahlen bewegen. Nehmen wir zum Beispiel an, Sie befinden sich im deutschen Hauptmenü und wollen die erste Mission der Flugschule in der Focke Wulf 190 fliegen. Dann tippen Sie einfach "F 2 I S" ein. Damit wird das Flightschool-Menü geöffnet, die FW 190 gewählt, "Gunnery Practice (Zielschießen)" ausgesucht und die Mission begonnen.

EXIT FROM PROGRAM Damit verlassen Sie das Programm und kehren zum DOS zurück.

FLUGSCHULE

In die Flugschule zu gehen, ist die beste Art die Fähigkeiten zu erlernen, die Ihnen helfen werden, im Luftkampf erfolgreich zu sein. Die Fehler, die Sie in der Flugschule machen, werden in keiner Pilotenakte auftauchen, also benutzen Sie die Flugschule, um Luftkampfmanöver zu üben und Ihre Pilotenfähigkeiten zu erhöhen.



ANLEITUNG

Wenn Sie FLIGHT SCHOOL aus dem Hauptmenü wählen, werden Sie den Flugzeugauswahlschirm vor sich sehen. Dort erscheint entweder eine Liste amerikanischer oder deutscher Flugzeuge, aus denen Sie auswählen können. Klicken Sie auf das Flugzeug, das Sie fliegen wollen. Danach gelangen Sie in das Auswahlmenü der Flugschule. Eine Liste von Trainingseinsätzen wird Ihnen hier gezeigt, die Ihnen helfen werden, bestimmte Kampffähigkeiten zu trainieren. Nachdem Sie sich für eine Mission entschieden haben, kommen Sie zur Einsatzbesprechung.

HISTORISCHE MISSIONEN

Diese Einsätze stellen historisch authentische Missionen nach, die zu verschiedenen Zeiten des Luftkrieges über Europa stattfanden. Als amerikanischer Pilot oder Besatzung werden Sie B-17 Bomber, P-47, und P-51 Jäger fliegen, um der Luftwaffe die Kontrolle über den Himmel zu entreißen. Als deutscher Pilot fliegen Sie die "Geheimwaffen", einschließlich der Me 262 und der Me 163 Komet und die Kolbenmotorflugzeuge Bf 109 und FW 190, gegen große Formationen amerikanischer Flugzeuge. Die Go 229 ist das einzige Flugzeug in der Simulation, das während des Krieges nicht im Kampf eingesetzt wurde, obwohl sich die Prototypen Ende 1944 und Anfang 1945 in der Testphase befanden. Wir haben uns für diesen innovativen "fliegenden Flügel" einige spekulative Einsätze ausgedacht, so daß Sie abschätzen können, wie die Go 229 sich wirklich geschlagen hätte.

Um eine dieser Missionen zu fliegen, können Sie einen Piloten aus einer Pilotenkartei auswählen, die Sie vorher für die Seite, für die Sie fliegen, erstellt haben. Jeder Ihrer Piloten und jede Besatzung wird eine Akte haben, in der alle relevanten Daten, wie Erfolge, Mißerfolge, Orden und Beförderungen, vermerkt sind.

Klicken Sie auf HISTORICAL MISSIONS, um diese Art Einsatz auszuwählen. Sie gelangen dann zum Flugzeugauswahl-Menü mit einer Aufstellung deutscher oder amerikanischer Flugzeuge. Sie sollten dann auf den Namen des Flugzeugs klicken, das Sie fliegen wollen. Damit gelangen Sie zum Auswahlmenü für die historischen Missionen, wo Sie die Einsätze, die für das Flugzeug geeignet sind, auswählen können. Die Auswahlmöglichkeiten werden in ansteigender Reihenfolge schwieriger, die erste Mission ist also die einfachste. Um eine Mission auszuwählen, klicken Sie auf ihren Namen.

Falls Sie auf amerikanischer Seite fliegen, werden die weiter unten aufgeführten Begriffe verwendet, um im groben die Einsatzart zu beschreiben, die Sie fliegen werden:

Circus Ein Einsatz, in dem eine kleine Gruppe von bis zu sechs Bombern benutzt wurde, die Luftwaffe in den Himmel zu locken, wo der schwere Jagdschutz ihnen auflauern konnte.

Rodeo Ein Jägerinsatz ohne Bomber. Die U.S.-Jäger fliegen einfach über feindliches Hoheitsgebiet, in der Hoffnung, auf Luftwaffen-Jäger zu treffen.

Ramrod Ein Bombardierungseinsatz, in dem U.S. Bomber mit schwerem Jagdschutz versuchten, spezifische Ziele auszusuchen. Die Deutschen griffen in jedem Fall die gefährlichen Bomber an.

Sweep Unterschied sich vom Rodeo dadurch, daß die Jäger vor einer Bomberformation herflogen. Dort konnten Sie den Himmel von Luftwaffen-Jägern "säubern", bevor das Ziel bombardiert wurde.

Nachdem Sie sich eine Mission ausgesucht haben, gelangen Sie zur Einsatzbesprechungskarte. Um den Auswahlschirm für historische Missionen ganz zu verlassen, klicken Sie auf EXIT.

Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben und eine selbst-erstellte Mission aus dem Verzeichnis ausgewählt haben, gelangen Sie zur Einsatzbesprechung.

PFLICHTEINSÄTZE

Im zweiten Weltkrieg mußten die Piloten/Besatzungen der Bomber und Jäger eine Anzahl von Einsätzen fliegen, bevor Sie aus dem aktiven Dienst herausgenommen wurden. Dies wurde Tour of Duty (Pflichteinsätze) genannt. Die Anzahl der Einsätze, die ein Flieger absolvieren mußte, um die Pflichteinsätze geschafft zu haben, variierte je nach Kriegsglück, der Seite, für die er flog und dem verwendeten Flugzeugtyp. Als die Amerikaner damit begannen, Westeuropa zu bombardieren, mußte eine B-17 Mannschaft fünfundzwanzig Bomber-einsätze fliegen, um Ihre Tour of Duty (T.o.D.) vollendet zu haben. Die Besatzung der Memphis Belle, einer B-17F, wurde die erste Besatzung der achten U.S. Army Air Force, die im Juni 1943 diesen Wert erreichte. Später wurde die Minimalzahl einer T.o.D. für Bomberbesatzungen auf dreißig angehoben, dann auf fünfunddreißig. Amerikanische Jagdpiloten mußten einhundert Einsätze fliegen, um Ihre T.o.D. zu beenden, da die Mehrzahl ihrer Einsätze nicht mit Feindberührung verlief. Auf der anderen Seite hatten Luftwaffenpiloten keine festgelegte Anzahl von Missionen, die sie im Laufe ihrer Karriere fliegen mußten, jedoch wurden sie manchmal aus dem aktiven Dienst entfernt, wenn die Piloten außergewöhnliche Leistungen gezeigt haben, wie z.B. den Abschluß von sehr vielen gegnerischen Flugzeugen. Mit der Tour of Duty-Option kann Ihr Pilot eine Reihe von zusammenhängenden Einsätzen fliegen, die dann eine Tour of Duty ergeben. Sie werden zwar den grundlegenden Missionstyp auswählen können, aber innerhalb der Pflichteinsätze werden die einzelnen Missionen sich stark voneinander unterscheiden, wenn der Zufall ins Spiel kommt. Und genau wie im zweiten Weltkrieg kann eine Tour of Duty nicht beendet werden, wenn Ihr Pilot oder Ihre Besatzung im Einsatz getötet oder gefangen genommen wird.

Eine T.o.D. beginnen, weiterführen und Ergebnisse ansehen

Wenn Sie TOUR OF DUTY aus dem Hauptmenü wählen, wird das Pflichteinsatzmenü erscheinen mit folgenden Auswahlmöglichkeiten:

START NEW TOUR OF DUTY
CONTINUE TOUR OF DUTY
VIEW TOUR OF DUTY RECORDS

START NEW TOUR OF DUTY Zeigt Ihnen eine Auswahl, in der Sie entscheiden können, welche Tour of Duty Sie fliegen werden. In der ersten Auswahl werden Sie gebeten, die Einheit auszusuchen, in der Sie fliegen wollen. Davon hängt der Flugzeugtyp und die Missionsart ab. Nachdem Sie sich für eine Einheit entschieden haben, sehen Sie ein Verzeichnis mit verfügbaren Piloten und Besatzungen. Außerdem werden hier vier Wahlmenüs aufgelistet:

SELECT PILOT CREW FOR T.o.D.
CREATE PILOT/CREW FOR T.o.D.
RETRY
EXIT

SELECT PILOT/CREW FOR T.o.D.

Wählen Sie einen Piloten/eine Besatzung aus, die eine Tour of Duty fliegen soll. Zuerst klicken Sie im Verzeichnis auf den Namen des Piloten/der Besatzung und danach auf diese Taste.

CREATE PILOT/CREW FOR T.o.D.

Wenn Sie hier klicken, wird ein Textcursor erscheinen. Geben Sie den Namen des Piloten/der Besatzung ein, die eine T.o.D. fliegen soll, und drücken Sie [Return].

RETRY Wenn Sie keine Festplatte verwenden, klicken Sie hier, um eine neue Diskette nach T.o.D.-Daten zu durchsuchen.

EXIT Bringt Sie zum Tour of Duty-Hauptmenü zurück.

LOLLIES OHNE ENDE*

LOLLYPOP



Rainbow
Arts®

* FÜR AMIGA UND PC

ANLEITUNG

Nachdem Sie einen Piloten oder eine Besatzung für eine Tour of Duty ausgewählt haben, können Sie den historischen Zeitraum, in dem Ihre Pflichteinsätze stattfinden sollen und die Hauptziele aussuchen. Die Möglichkeiten sind nach Schwierigkeitsgrad geordnet.

CONTINUE TOUR OF DUTY Zeigt ein Verzeichnis mit Namen der Piloten oder Besatzungen an, die momentan ihre Pflichteinsätze absolvieren. Hier finden Sie drei Auswahlmöglichkeiten.

CONTINUE T.o.D

RETRY

EXIT

CONTINUE T.o.D. Hier wählen Sie die Piloten/die Besatzung aus, mit denen Sie die Pflichteinsätze weiterführen wollen. Klicken Sie zuerst auf den Namen des Piloten/der Besatzung und dann auf diese Taste.

RETRY Wenn Sie keine Festplatte verwenden, klicken Sie hier, um eine neue Diskette nach Piloten, die eine T.o.D fliegen, zu durchsuchen.

EXIT Bringt Sie zum Tour of Duty-Hauptmenü zurück.

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. Sie können hier deren Fortschritte verfolgen. Außerdem sehen Sie drei Auswahlmöglichkeiten:

VIEW T.o.D

RETRY

EXIT

VIEW T.o.D Zeigt die Fortschritte in einem Pflichteinsatz an. Klicken Sie zuerst auf den Namen des Piloten und dann auf diese Taste.

RETRY Wenn Sie keine Festplatte verwenden, klicken Sie hier, um eine neue Diskette nach T.o.D-Daten zu durchsuchen.

EXIT Bringt Sie zum Tour of Duty-Hauptmenü zurück.

Länge der Pflichteinsätze

Wenn Sie auf amerikanischer Seite fliegen, können Sie sich aussuchen, ob Sie als Jagdpilot, als Bomberpilot oder Bomberbesatzung fliegen wollen. Ihre Pflichteinsätze als Jagdpilot werden zwischen fünfundzwanzig und fünfunddreißig Kampfeinsätzen schwanken und Sie werden in jeder Mission Feindberührung haben. Wenn Sie auf deutscher Seite fliegen, werden Ihre Pflichteinsätze länger und schwieriger sein, und Sie müssen wenigstens fünfzig Missionen vollenden oder mindestens zweihundert Flugzeuge abschießen.

Jeder Pilot oder jede Besatzung kann maximal fünf Pflichteinsätze absolvieren und nur eine Tour of Duty zur gleichen Zeit fliegen. Vor jedem Einsatz einer Tour of Duty kommen Sie zur Einsatzbesprechung.

EINSATZBESPRECHUNG

Nachdem Sie einen Trainingsflug aus der Flugschule, eine historische Mission, eine selbstgestellte 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 durchführen.

Der Besprechungsbildschirm gibt eine typische Szene aus einer Einsatzbesprechung in einer amerikanischen oder deutschen Basis wieder. An der Wand sehen Sie eine Karte Westeuropas. Diese Flugbesprechungskarte werden Sie auch während des Fluges als Flugkarte wiederfinden.

Sie können die Besprechungskarte in verschiedenen Vergrößerungen betrachten und sie bewegen, indem Sie auf die Kontrollen am rechten und unteren Rand der Karte klicken.

Die Schalter für die Größe sind: **ZOOM IN**, womit Sie die Karte vergrößern, und **ZOOM OUT**, womit Sie die Karte wieder verkleinern. Sie können die Karte auch nach oben, unten, rechts oder links bewegen, indem Sie auf die Pfeile mit den jeweiligen Richtungen klicken, die sich in den horizontalen und vertikalen Leisten befinden.

Auf der Besprechungskarte werden Sie viele Symbole (Icons) finden, die unter anderem Flugplätze, Fabriken und andere Bodeneinrichtungen darstellen. Außerdem werden die Flugzeuge Ihrer Seite als kleine Icons dargestellt. Um Informationen über eine beliebige Einrichtung oder ein Flugzeug zu erhalten, klicken Sie auf das jeweilige Icon. Ein Fenster wird sich oberhalb der Karte öffnen und die relevanten Daten darstellen.

Der Kurs, den Sie während Ihrer Mission fliegen sollen, ist ebenfalls auf der Karte vermerkt. Wenn Sie auf amerikanischer Seite fliegen, wird Ihr Angriffsziel hervorgehoben sein.

Im unteren Bereich des Bildschirms finden Sie ein waagerechtes Menü. Die Auswahlmöglichkeiten sind, von links nach rechts:

MAP Bringt die Karte auf den Schirm zurück, nachdem Sie eine der anderen Optionen aus dem Menü gewählt haben.

BRIEFING Eine detaillierte Beschreibung Ihres Einsatzes wird anstelle der Besprechungskarte zu sehen sein. Die Beschreibung könnte länger sein als der Text, der in das Fenster paßt, also können Sie mit dem Schieberegler oder den Pfeilkästchen den Text nach oben oder unten verschieben.

WEAPONS Damit verändern Sie die Bewaffnung Ihres Flugzeugs.

ROSTER Hier erstellen Sie Piloten und Besatzungen und weisen Sie an, Ihre Mission zu fliegen (siehe Pilotenkartei).

ABORT Löscht Ihre Mission und bringt Sie zum Hauptmenü zurück, wo Sie eine neue Mission auswählen können.

START Damit beginnen Sie den Einsatz.

Waffenzuladung

Wenn Sie im Einsatzbesprechungsschirm **WEAPONS** (Waffen) wählen, wird die Karte durch eine Anzeige ersetzt, in der der Name des Flugzeugs oben abgebildet ist. Weiterhin wird die Standard-Bewaffnung für dieses Flugzeug angezeigt und eine Tabelle mit verschiedenen Aufhängepunkten, an denen die einzelnen Waffen und die Ausrüstung (eine Anzahl von Maschinengewehren, Kanonen, Bomben, Raketen und Zusatztanks) angebracht werden kann. Die Aufhängepunkte sind:

BOMB BAY/CENTER RACK Listet die Waffen und Ausrüstungsgegenstände auf, die im Bombenschacht oder am Rumpf untergebracht werden können. Sie können nur einen Gegenstand auswählen.

INNER WING RACKS Die Waffen oder Gegenstände, die an den Flügeln (in Rumpfnähe) angebracht werden können, werden hier aufgelistet.

OUTER WING RACKS Die Waffen oder Ausrüstungsgegenstände, die an der Außenseite der Flügel befestigt werden können, werden hier aufgelistet.

Um gar nichts an einem Aufhängepunkt anzubringen oder damit eine Waffe oder ein Ausrüstungsgegenstand wieder entfernt wird, können Sie auch **NO ATTACHMENT** (nichts anbringen) aus der Liste wählen. Klicken Sie auf eine beliebige Waffe oder Gegenstand aus der Liste, um sie an einem der drei Aufhängepunkte anzubringen.

Unter der Waffenzuladungsauswahl finden Sie drei Optionen, mit denen Sie die Einstellungen für Ihre Maschine verändern können. Wenn Sie jedoch eine dieser Einstellungen verändern, werden die Resultate dieses Einsatzes in keiner Pilotenakte eingetragen (Dies gilt natürlich nicht für die Waffenzuladung). Wenn Sie einen Einsatz wählen, spiegeln die Flugzeugeinstellungen den Wert dieser Mission wider.



ANLEITUNG

Die veränderbaren Flugzeugeinstellungen sind:

DAMAGE Der Gefechtsschaden, den Ihr Flugzeug verkraften kann, wird hier zwischen STANDARD (normal) und UNLIMITED (unbegrenzt) umgeschaltet. Im STANDARD-Modus kann Ihr Flugzeug beschädigt und sogar durch Feindfeuer abgeschossen werden. Im UNLIMITED-Modus kann Ihr Flugzeug weder beschädigt noch abgeschossen werden oder eine Bruchlandung machen.

AMMO Schalten Sie damit zwischen STANDARD (normaler) Munition und UNLIMITED (unbegrenzte) Munition um. Im STANDARD-Modus verfügen Sie über dieselbe Anzahl von Munition, Raketen oder Bomben wie die echten Flugzeuge im zweiten Weltkrieg. Im UNLIMITED-Modus haben Sie einen unendlichen Munitionsvorrat.

FUEL Um zwischen STANDARD (begrenztem) Treibstoff oder UNLIMITED (unbegrenztem) Treibstoff zu wählen, benutzen Sie diese Funktion. Im STANDARD-Modus haben Sie nur begrenzten Treibstoff, und verbrauchen ihn mit derselben Geschwindigkeit wie die Flugzeuge im zweiten Weltkrieg. Im UNLIMITED-Modus geht Ihnen nie der Treibstoff aus.

PILOTENKARTEI

Der ROSTER-Schalter unter der Einsatzbesprechungskarte dient dazu, Piloten und Besatzungen zu erstellen und sie für Ihre Einsätze auszuwählen. Wenn Sie keinen Piloten erstellen oder auswählen, können Sie zwar die Mission noch fliegen, die Resultate jedoch werden in keiner Pilotenakte auftauchen, noch werden Sie Orden oder Beförderungen erhalten. Sie können auch Piloten und Besatzungen erstellen, die dann in anderen Flugzeugen an Ihrem Einsatz teilhaben.

Wenn Sie auf den ROSTER-Schalter klicken, wird die Pilotenkartei anstelle der Karte erscheinen. Rechts wird eine Liste von amerikanischen oder deutschen Flugzeugen unter der Überschrift AIRCRAFT FOR MISSION (Flugzeuge für diesen Einsatz) zu sehen sein. Die Maschine, die Sie fliegen werden, wird hervorgehoben sein. Neben jedem Flugzeug wird der Name des Piloten/der Besatzung stehen, wenn sie einem Flugzeug zugewiesen wurden.

Wenn niemand zugewiesen wurde, bleibt die Stelle leer. Wenn Sie die vorhergehende Mission mit einem bestimmten Piloten oder einer bestimmten Besatzung geflogen haben, wird der Pilot oder die Besatzung automatisch wieder eingesetzt, wenn Sie überlebt haben. Auf diese Weise müssen Sie nicht jedesmal einen Piloten erstellen oder auswählen, wenn Sie einen Einsatz fliegen wollen. Wenn Sie eine Tour of Duty fliegen, wird automatisch der richtige Pilot für Ihr Flugzeug ausgewählt. Links werden Sie unter der Überschrift AVAILABLE PILOTS (verfügbare Piloten) ein Verzeichnis aller bisher erstellten Piloten und Besatzungen sehen.

Piloten und Besatzungen erstellen und löschen

Unter dem Menü der verfügbaren Piloten haben Sie drei Wahlmöglichkeiten, mit denen Sie Ihre Pilotenkartei bearbeiten können:

CREATE Damit erstellen Sie einen neuen Piloten oder eine neue Besatzung. Wenn Sie auf diese Taste klicken, wird ein Textcursor erscheinen. Geben Sie den Namen des Piloten/der Besatzung ein und drücken [Return]. Auf amerikanischer Seite werden Sie dann gefragt, ob diese Person ein Jäger- oder Bomberpilot sein soll.

DELETE Damit löschen Sie einen Piloten oder eine Besatzung aus dem Verzeichnis. Klicken Sie zuerst auf diese Taste, dann geben Sie mit dem Textcursor den Namen des Piloten/der Besatzung ein, die Sie löschen möchten und drücken [Return].

RETRY Wenn Sie keine Festplatte verwenden, wird diese Taste dazu benutzt, eine neue Diskette nach Piloten oder Besatzungen zu durchsuchen.

Flugpläne erstellen

Nachdem Sie eine Fluggruppe erstellt haben, müssen Sie für diese Gruppe auch einen Flugplan aufstellen. Ziehen Sie einfach einen Kurs auf der Karte, indem Sie Navigationspunkte setzen, denen die Gruppe folgen wird. Ein Flugplan besteht aus bis zu sechs Punkten, einem Startpunkt (BEGIN), vier Wegmarken (WAYPOINTS 1-4) und einem Flugplatz für die Landung.

Unter den Fluggruppenschaltern sehen Sie hier:

FLIGHTPLAN	ETA	ALT	ATK
BEGIN			
WAYPT 1			
WAYPT 2			
WAYPT 3			
WAYPT 4			
LAND	DONE	DELETE	

Um den Startpunkt der Mission Ihrer Fluggruppe festzulegen, klicken Sie auf BEGIN. Das Wort BEGIN wird hervorgehoben, und ein großer Kreis wird um den Flugplatz gezogen. Klicken Sie auf einen Ort innerhalb des Kreises, wo Sie den Startpunkt der Mission festlegen wollen. Ein Startpunktsymbol wird auf der Feldzugskarte erscheinen. Um den Startpunkt zu verlegen, klicken Sie auf einen anderen Ort innerhalb des Kreises.

Schauen Sie nun in die Tabelle auf das Wort ALT. Die erste Zahl in dieser Zeile gibt die Reiseflughöhe für diese Fluggruppe in tausend Fuß an. Klicken Sie mit der rechten Taste, um die Flughöhe zu verringern und die linke, um sie zu erhöhen.

Um die Orte für die vier Wegmarken festzulegen, klicken Sie auf WAYPT 1 und danach auf die gewünschte Stelle. Ein Icon wird erscheinen und damit den Ort der Wegmarke bestimmen. Klicken Sie auf die zweite Zahl in der ALT-Zeile, um die Flughöhe auf dem Weg zur ersten Wegmarke zu bestimmen. Sie können diese Prozedur für die Wegmarken 2-4 wiederholen und den Gegner durch geschicktes Setzen der Wegmarken verwirren und seine Kräfte aufteilen.

In Jagdpatrouillen, Eskorteinsätzen und Säuberungsaktionen durch Jäger wird die Fluggruppe dem Flugplan folgen bis der Treibstoff knapp wird und dann zur Basis zurückkehren. In Bomber- und Jagdbombereinsätzen wird die Fluggruppe dem Flugplan nur einmal folgen.

Wenn Sie in einen amerikanischen Feldzug fliegen, werden die Bomber oder die Jagdbomber automatisch ein Ziel bombardieren, auf dem eine Wegmarke liegt. Wenn Sie das Ziel nicht angreifen wollen, sollten Sie einen Blick auf die ATK-Zeile (Attack=Angriff) werfen. Wenn ein Angriff stattfinden wird, steht dort das Wort YES (Ja). Klicken Sie auf dieses YES, um den Angriff abzublasen. Um jeder Fluggruppe einen Landeplatz zuzuweisen, nachdem Sie die Wegmarken gesetzt haben, klicken Sie zuerst auf LAND und dann auf den gewünschten Flugplatz.

Um einen oder mehrere Wegmarken zu löschen, klicken Sie auf die Wegmarke, die Sie löschen wollen und dann auf die Lösch taste DELETE, die sich rechts von der LAND-Taste befindet.

Um die Erstellung einer Fluggruppe rückgängig zu machen, klicken Sie auf CANCEL. Nachdem Sie mit der Erstellung aller Elemente einer Fluggruppe und des Flugplanes fertig sind, klicken Sie auf EXIT.

Wenn Sie Flugpläne für all Ihre 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 deutschen und amerikanischen Feldzügen können Sie Einheiten zu verschiedenen Flugplätzen transferieren. Auf deutscher Seite ist dies lebensnotwendig, um Fabriken, Flugplätze und andere Bodeneinrichtungen vor amerikanischen Bomben-

ANLEITUNG

angriffen zu verteidigen. Auf amerikanischer Seite werden Sie herausfinden, daß es nicht so wichtig für Sie ist, Einheiten zu verschieben, außer nach dem D-Day (dem Tag der Invasion in der Normandie), wo Sie Einheiten von England auf den Kontinent verschieben können.

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. Im unteren Bereich des Fensters werden Sie eine Taste mit der Aufschrift MAKE AIRCRAFT TRANSFER sehen. Wenn Sie auf diese Taste drücken, wird sich ein Fenster mit der Überschrift TRANSFER ORDERS (TRANSFER BEFEHLE) öffnen.

V-1 und V-2 Transfer Wenn Sie einen Feldzug auf deutscher Seite spielen, wird das Spiel V-1 und V-2 Waffen erstellen. Die neu erstellten V-Waffen werden in dem RESERVES-Kästchen (mit den neuen deutschen Flugzeugen hervorgehoben) dargestellt. Klicken Sie auf die TRANSFER-Taste, so werden die Flugzeuge aus der Reserve geholt, jedoch nicht die V-Waffen. Die V-Waffen werden direkt zu den jeweiligen Abschußrampen beordert. Wenn Sie auf der Karte auf das Symbol einer Abschußrampe klicken, wird ein Fenster erscheinen. Klicken Sie dann auf die Zeilen mit der Beschriftung "0 V-2 Raketen" oder "0 V-1 Bomben", um die Anzahl der V-Waffen zu bestimmen, die aus der Reserve zu dieser Abschußrampe transferiert werden sollen.

Unter dem Namen des Flugplatzes wird die folgende Auswahl zu sehen sein:

TYPE Schaltet durch die Flugzeugtypen, die Sie transferieren können.

Schaltet durch die Anzahl der Gruppen oder Groups, die Sie transferieren können.

TO Bringt die Gruppen zu verschiedenen Flugplätzen. Klicken Sie zuerst auf diesen Schalter, dann auf den gewünschten Flugplatz. Unter TO werden Sie die Zeile # OF DAYS sehen, die angibt, wie viele Tage der Transfer dieser Gruppe dauert.

EXIT Haben Sie Ihre Transferaktionen vollzogen, klicken Sie hier. Der einige Tage dauernde Verschiebe-Prozeß hat nun begonnen. Um den Status des Transfers einsehen zu können, verwenden Sie die UNIT TRANSFER-Option auf dem Feldzugkartenschirm.

CANCEL Stoppt die Ausführung des Transferbefehls.

Außer Einheiten zwischen Flugplätzen zu bewegen, können Sie auch Einheiten aus der Reserve zu den Flugplätzen transferieren. Ein Fenster mit der Überschrift RESERVES, in der rechten oberen Ecke des Feldzugkartenschirms, wird die verschiedenen Flugzeugeinheiten darstellen, die durch Flugzeugswerke produziert wurden und darauf warten, an die Flugplätze ausgeliefert zu werden.

Klicken Sie dazu auf die Taste mit der Aufschrift MAKE AIRCRAFT TRANSFER und ein Fenster, das genau wie das Transferbefehlsfenster (wird durch Anklicken des Flugplatzsymbols geöffnet) funktioniert, wird sich öffnen und die gleichen Transfermöglichkeiten bieten.

Feldzugsgefechte

RANGE CIRCLES (Reichweitenkreise)

Die Reichweitentaste befindet sich genau unter den Vergrößerungskästchen auf der rechten Seite der Feldzugskarte. Klicken Sie auf diese Taste, um eine Reihe von konzentrischen Kreisen anzuzeigen, die vom Mittelpunkt der Karte ausgehen. 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. Um die Reichweitenkreise auszu-schalten, klicken Sie nochmals auf die Taste.

Hervorgehobene Kartensymbole

Symbole, die die Bodeneinrichtungen auf der Feldzugskarte darstellen, werden durch Kästchen in verschiedenen Farben umgeben, je nach Situation. Diese Farben bedeuten:

HELLBLAU	momentan gewählte Einrichtung
DUNKELBLAU	Einrichtung vom gleichen Typ wie oben
ROT	Primärziel
GRÜN	Sekundäres Ziel
SCHWARZ	Eroberte Einrichtung
GELB	Flugplätze in Alarmbereitschaft oder V-Waffenrampe, die abschußbereit ist

ZIELKREISE Ein schwarzer Kreis wird um die BEGIN-Wegmarke jeder erstellten Fluggruppe erscheinen. Dieser Kreis zwingt eine angreifende Fluggruppe dazu, mindestens 25 Meilen vor dem anvisierten Ziel zu beginnen.

Falls Sie versuchen, ein Ziel innerhalb dieses 25-Meilen-Radius auszuwählen, werden Sie dazu aufgefordert, entweder die BEGIN-Marke zu verschieben oder ein anderes Ziel anzugreifen.

Bedingungen für den Sieg/die Niederlage. Es gibt einige Faktoren, die die deutsche Kriegsindustrie ausmachen.

1. Deutsche Jägerpiloten
2. Eingesetzte deutsche Gruppen
3. Flugbenzin
4. Jet-Treibstoff

Feldzugsresultate

Auch wenn Ihre Mission nur aus wenigen Flugzeugen besteht, wird der Erfolg dieser Flugzeuge den Erfolg der sekundären Angriffe, die Sie für diesen Tag aufgestellt haben, beeinflussen. Die Entscheidungen, die Sie treffen (egal welche Seite Sie kommandieren), werden einen direkten Einfluß auf das Ergebnis Ihres Feldzuges haben. Schlüsselziele zu bombardieren ist auf amerikanischer Seite lebensnotwendig für den Erfolg. Auf deutscher Seite werden Ihre Entscheidungen über die Jagdverteidigung und die Kriegsproduktion darüber entscheiden, ob Ihre Seite die Oberhand gewinnt.

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, werden Sie außerdem 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 handelte und wer es abgeschossen hat.

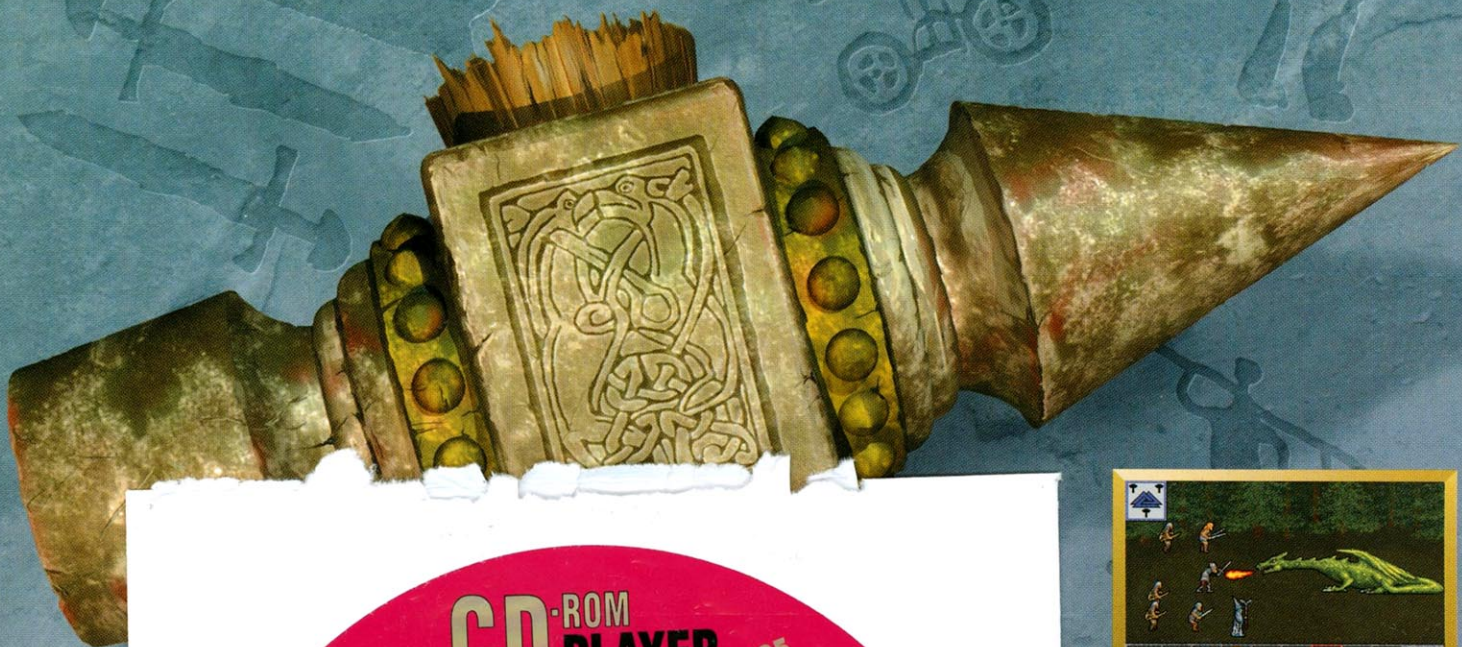
PILOTENKARTEIEN

Um sich die Karteien der verschiedenen Piloten und Besatzungen der von Ihnen gewählten Seite anzuschauen, klicken Sie auf COMBAT RECORDS im Hauptmenü.

In der Mitte des Karteibildschirms wird eine Liste aller Piloten/ Besatzungen, die Sie erstellt haben, zu sehen sein. Auf der rechten Seite ist eine Liste (basierend auf Ihren Einsatzeleistungen) der zehn besten Piloten/Besatzungen abgebildet und auf der linken Seite finden Sie die folgenden vier Wahlmöglichkeiten:

VIEW Zeigt Ihnen die Pilotenakte eines bestimmten Piloten oder einer bestimmten Besatzung. Klicken Sie auf den Namen des Piloten/der Besatzung und dann auf VIEW, um sich die Akte anzusehen. Sie werden dann detaillierte Informationen über diesen Piloten oder diese Besatzung erhalten, inklusive Rang, Status, Anzahl der geflogenen Einsätze, Anzahl der Luftsiege und verschiedene Bombenstatistiken.

HAMMER OF THE GODS™

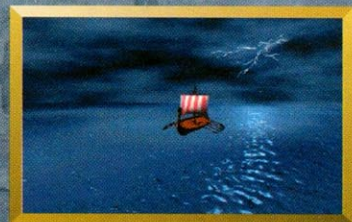


CD-ROM
PLAYER CD 2/95

Secret Weapons of the LUFTWAFFE

Superdemos:

- Darksun
- Lollypop
- Ravenloft
- Erben der Erde
- Day of the Tentacle
- Hammer of the Gods
- Rise of the Robots
- Sam'n Max
- INDY-Fate of Atlantis
- Jagged Alliance
- Dark Forces
- Ran Trainer
- Rebel Assault
- The Fighter



NEW
WORLD
COMPUTING®

ANLEITUNG

DELETE Entfernt einen Piloten/eine Besatzung aus der Liste. Klicken Sie auf diese Taste und geben dann den Namen des Piloten ein, den Sie löschen möchten.

RETRY Durchsucht eine weitere Diskette nach Piloten-karteien, falls Sie keine Festplatte benutzen.

EXIT Bringt Sie zum Hauptmenü zurück.

Wenn Sie COMBAT RECORDS wählen, können Sie nur die Akten von Piloten oder Besatzungen ansehen, erstellen können Sie hier nicht. Um Piloten/Besatzungen zu erstellen, verwenden Sie bitte die ROSTER-Funktion, die Sie über die Einsatzbe-sprechung erreichen. Sie wird nach Wahl einer Mission abgebildet.

EINSATZINFORMATIONEN AUF DISKETTEN SPEICHERN

Wenn Sie die Simulation von Diskette spielen und Piloten-daten, selbsterstellte Missionen, Feldzugsmissionen, Pflicht-einsätze, Filmaufnahmen und andere wichtige Informationen speichern wollen, müssen Sie vor dem Start der Simulation eine leere Diskette formatieren (in Ihrem DOS-Handbuch finden Sie die notwendigen Informationen über die Formatierung einer Diskette). Um die Information dann zu speichern, klicken Sie auf SAVE.

Wenn Sie die Simulation von der Festplatte spielen, werden alle Informationen automatisch im SWOTL-Unterverzeichnis abgelegt.

MISSIONSANWEISUNG: WÄHREND DES FLUGES

Dieses Kapitel erläutert die verschiedenen Kontrollen und Instrumente, die Sie während des Fluges in SWOTL gebrau-chen werden.

Am Ende des Kapitels finden Sie Anweisungen daüber, wie Sie die Flugkarte benutzen und sich im Filmraum zurechtfinden.

Wenn Sie ein Flugzeug aus der Pilotenposition steuern, wer-den Sie immer das Innere des Cockpits sehen, mit den ver-schiedenen Anzeigen und Instrumenten im unteren Bereich. Mit den Pilotensichtkontrollen können Sie die Blickrichtung aus dem Cockpit verändern. Die am unteren Ende des Bildschirms ange-brachte Mitteilungsleiste wird Ihnen wichtige Informationen während des Einsatzes vermitteln. Die Kontrollen und Instru-mente, die in diesem Kapitel behandelt werden, sind in folgen-der Anordnung gruppiert:

Simulationskontrollen Damit stellen Sie das Programm ein, halten es an und beenden es.

Pilotensichtkontrollen Zeigt Ihnen die verschiedenen, ver-fügbaren Sichtmöglichkeiten aus Ihrem Cockpit.

Manövrierkontrollen (einschließlich des fortgeschrittenen Modus) Damit bewegen Sie Ihr Flugzeug während des Fluges nach oben, unten, rechts oder links.

Flugzeugkontrollen und Ausrüstung Hier finden Sie viele der wichtigen Funktionen, die Sie während eines Einsatzes gebrauchen werden.

Motorkontrollen Bestimmen Sie die Leistung Ihres Motors/ Ihrer Motoren.

Waffenkontrollen Damit werfen Sie Ihre Bomben und feu-ern Ihr Maschinengewehr, Ihre Bordkanone oder Raketen ab, je nach Flugzeugtyp und Ausstattung.

Besatzungs-Positionskontrollen (nur Bomber) Benutzen Sie die Positionskontrollen, um zu verschiedenen Mannschafts-positionen innerhalb eines Bombers, wie der B-17, zu gelangen.

Schützen-Positionskontrollen (nur Bomber) Damit bewege-n und feuern Sie die verschiedenen Maschinengewehre, die Sie in einem Bomber besetzen können.

Bombenschützen-Kontrollen (nur Bomber) Benutzen Sie Ihr Norden-Bombenvisier, um eine Sprenglast abzuwerfen.

Cockpitinstrumente Behandelt die verschiedenen Anzei-gen und Hebel, die Sie in dem Flugzeug sehen werden, das Sie zur Zeit fliegen.

SIMULATIONSKONTROLLEN

Tasten Funktion

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 alliierterem 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

Sie können sich den kompletten Luftraum um Ihr Flugzeug herum anschauen, mit siebzehn verschiedenen Blickrichtungen, die Sie entweder über die numerische Tastatur oder die Zah-lenreihe abrufen können. Um in einem 45-Grad-Winkel aus Ihrem Flugzeug zu schauen, schalten Sie mit der 0-Taste in den "Hoch-Modus" und drücken dann die acht Sichttasten, um in die gewünschte Richtung zu schauen. Mit einem erneuten Druck auf die Taste 0 schalten Sie wieder in den normalen "Flügel-ebene-Modus". Aus beiden Sicht-Varianten können Sie durch Druck auf die Taste [5] in einem 90-Grad-Winkel gerade nach oben schauen. Mit der Taste [S] gelangen Sie in den Abtast-modus und können sich mit der Bewegung Ihres Controllers ohne Verzögerung in jede Richtung umschauen. Um Ihre Sicht-winkelkoordinaten herauszufinden, schauen Sie auf die beiden Zahlen in der Sichtleiste. Die erste Zahl zeigt den vertikalen Vektor an, der bei 0 Grad beginnt, bis auf +90 Grad ansteigt (genau nach oben), und auf -90 Grad absinkt (genau nach unten). Die zweite Zahl gibt den horizontalen Vektor an. Wenn Sie nach rechts blicken, reichen die Zahlen von 0 Grad (genau geradeaus, Richtung Flugweg) über +90 Grad (direkt nach rechts) bis auf +180 Grad (genau nach hinten). Blicken Sie nach links, reichen die Zahlen von 0 Grad über -90 Grad (direkt nach links) bis auf -179 Grad (fast genau nach hinten).

Um Ihnen zu helfen, sich im "Hochblick" zurechtzufinden, wird die Cockpitsichtleiste die Richtung, in der Sie schauen, anhand des Uhrzeigersystems darstellen. Um dieses System zu ver-stehen, sollten Sie sich eine riesige Uhr vorstellen, die von oben auf Ihr Flugzeug gelegt wird, mit der 12 auf der Nase des Flug-zeugs, die 3 auf dem rechten Flügel, die 6 am Heck und die 9 auf dem linken Flügel. Jede der folgenden Tasten nimmt den Platz ein, den sie auf der Uhr einnehmen würde.

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

0 schaltet um zwischen Flügelebene und 45 Grad nach oben

S Abtastsicht (um sich vollständig umzublicken, ohne die Flug-route zu verändern)

Wenn Sie einen Bomber fliegen, können Sie nur die fünf Vor-wärtsblick-Tasten verwenden, um über beide Flügel zu blicken, nach vorne, vorne rechts, und vorne links. Um in eine an-dere Richtung blicken zu können, müssen Sie zu einer Bord-schützenposition gehen, indem Sie die Taste G drücken. Um die Schützenposition, die Sie benötigen, zu finden, schauen Sie im Abschnitt über die "Schützenpositionskontrollen" nach.

ANLEITUNG

MANÖVRIERKONTROLLEN

Ein Flugzeug kann in drei verschiedene Richtungen bewegt werden. Ein Pilot kann das Flugzeug dazu bringen, die Nase nach oben oder unten zu bewegen, indem er das Höhenruder benutzt. Weiterhin kann der Pilot das Flugzeug gieren lassen (anders ausgedrückt: nach rechts oder links ziehen), indem er das Ruder verwendet, oder er kann das Flugzeug rollen, also nach links oder rechts schwenken, indem er das Querruder bewegt (im Abschnitt "Fluggrundlagen" finden Sie nähere Erläuterungen).

Sie können in SWOTL zwei Flugkontrollmodi verwenden. Im Standard-Modus wird das Ruder automatisch zusammen mit dem Querruder bewegt und kann nicht separat bedient werden. Um Ihr Flugzeug in diesem Modus zu manövrieren, bewegen Sie den Controller einfach nach oben oder unten, um zu steigen oder zu sinken und nach rechts und links, um in die jeweilige Richtung zu schwenken. Im fortgeschrittenen Modus jedoch können Sie das Ruder separat bewegen, um die Maschine gieren zu lassen, so daß Sie auch in der Lage sind, andere schwierigere Manöver zu fliegen.

Drücken Sie ALT-X, um in diesen Modus zu gelangen. Um dann in diesem Modus zu manövrieren, drücken Sie die Funktionstasten und bewegen den Controller nach rechts oder links, um zu gieren und zu rollen. Um zu steigen oder zu sinken, bewegen Sie den Controller nach oben oder unten, genau wie im Standard-Modus (weitere Informationen finden Sie unter "Fluginstrumente" im Abschnitt Cockpitinstrumente weiter unten).

Richtung des Controllers	Funktion
nach vorne (von Ihnen weg)	senkt die Nase des Flugzeugs
nach hinten (zu Ihnen hin)	zieht die Nase des Flugzeugs hoch
nach rechts	kippt das Flugzeug nach rechts
nach links	kippt das Flugzeug nach links

Nur im fortgeschrittenen Flugmodus

Taste	Funktion
[/] oder [F5]	bewegt das Ruder hart nach links
[F6]	bewegt das Ruder teilweise nach links
[F7]	bewegt das Ruder teilweise nach rechts
[*] oder [F8]	bewegt das Ruder hart nach rechts

FLUGZEUGKONTROLLEN UND AUSTRÜSTUNG

Diese Tasten kontrollieren viele der wichtigen Funktionen Ihres Flugzeugs während eines Einsatzes (weitere Informationen erhalten Sie unter "Flugzeugkontrollanzeigen" im Abschnitt Cockpitinstrumente).

Taste	Funktion
[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 Kraftstoffkonfiguration Ihres Flugzeugs (der Status des aktiven Tanks wird auf der Kraftstoffanzeige dargestellt)
[D]	Abwurf tanks 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

MOTORKONTROLLEN

Alle Flugzeuge in SWOTL werden entweder durch Düsenstrahlmotoren, Raketenmotoren oder durch Kolbenhub betriebene Propellermotoren angetrieben. Die folgenden Tasten kontrollieren den Schub der Motoren aller Flugzeuge, die Funktionstasten sind jedoch nur für mehrmotorige Flugzeuge gedacht.

In zweimotorigen Maschinen (P-38, Do 335) wird (wenn Sie nach vorne aus dem Cockpit schauen) der linke Motor als Motor 1 und der rechte als Motor 2 bezeichnet. In viermotorigen Flugzeugen (B-17) werden die Motoren von links nach rechts Motor 1, 2, 3 und 4 genannt. Wenn Sie ein viermotoriges Flugzeug fliegen, können Sie durch Druck auf die Taste [E] die Motorenanzeigen von jeweils nur zwei Motoren, nämlich entweder des linken oder des rechten Flügels, in Augenschein nehmen. Um einen Motor abzuschalten, nehmen Sie den Schub zurück, bis der Drehzahlmesser (RPM, Revolutions Per Minute = Umdrehungen pro Minute) Null anzeigt (weitere Erläuterungen sind im Abschnitt Cockpitinstrumente unter Motorenanzeigen zu finden).

Taste	Funktion
[+]	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
[F4]	verringert Schub für Triebwerk #4
[SHIFT F4]	erhöht Schub für Triebwerk #4
[E]	schaltet um zwischen linkem und rechtem Triebwerkskontrollanzeiger (viermotorige Flugzeuge: nur zwei Instrumente werden angezeigt)

WAFFENKONTROLLEN

Mit den folgenden Tasten und Controller-Tasten können Sie eines der furchterregenden Waffensysteme auswählen, sie auf ein Ziel richten, justieren und abfeuern (im Abschnitt "Cockpitinstrumente", unter Waffenanzeigen finden Sie weitere Ausführungen).

Taste	Funktion
[G]	damit wählen Sie aus, welche Taste des Kontrollgeräts die Maschinengewehre oder Kanonen abfeuert
[W]	schaltet durch die verschiedenen Bombenladungen, wählt und entschert 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 entschert diejenigen, die abzufeuern sind

Controllertaste	Funktion
Linke Controllertaste oder Leertaste	Feuert die primären Geschütze oder Kanonen
Komma [,] Taste	Feuert die sekundären Geschütze oder Kanonen
[Return]	Wirft entscherte Bombenladung und/oder Raketen ab

ANLEITUNG

BESATZUNGS-POSITIONSKONTROLLEN (nur Bomber)

In einem Bomber können Sie die Funktion des Piloten, Bombenschützen oder einer der vielen Bordschützen übernehmen. Mit diesen Tasten gelangen Sie zu den verschiedenen Stationen:

Taste	Funktion
[G]	bringt Sie zur Bordschützenposition (sehen Sie dazu weiter unten "Bordschützenkontrollen")
[.] (Punkt)	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

Wenn Sie einen Bomber-Einsatz fliegen und sich in der Pilotenposition befinden, können Sie zu einer Schützenposition wechseln, indem Sie zuerst [G] drücken und dann eine der Tasten der Tabelle weiter unten. Der Bomber wird in die Richtung fliegen, die Sie zuletzt gewählt haben, außer Sie drücken, bevor Sie das Cockpit verlassen, die Taste [A], um den Autopiloten anzuschalten. Drücken Sie [P], um zur Pilotenposition zurückzukehren, oder [B], um zur Bombenschützenposition zu wechseln. Wenn Sie zur Pilotenposition zurückkehren und dann nochmals [G] drücken, kommen Sie zur zuletzt besetzten Bordschützenposition zurück. Um von einer Schützenposition zur anderen zu gelangen, drücken Sie eine der folgenden Tasten:

[7]	rechter, vorderer Schütze
[8]	Bugschütze
[9]	linker vorderer Schütze
[4]	linker Rumpfschütze
[5]	oberer Rumpfschütze
[6]	rechter Rumpfschütze
[2]	Heckschütze
[0]	unterer Rumpfschütze
[.] (Punkt)	wechselt zwischen Pilotenposition und zuletzt bemannter Schützenposition

Taste	Funktion
[A]	schaltet Autoschuß-Modus in Schützenposition an und aus

Um Ihr Maschinengewehr auszurichten, wenn Sie auf eine der Bordschützenstationen sind, bewegen Sie Ihren Controller nach oben, unten, rechts oder links. Drücken Sie die Controllertaste, um zu schießen. Die Zahl, die auf dem Munitionszählwerk zu sehen ist, zeigt die noch verbleibenden Geschosse an. Um das Maschinengewehr automatisch zielen und feuern zu lassen, drücken Sie [A]. Ein rotes Licht wird aufleuchten und anzeigen, daß der Autoschuß-Modus aktiv ist. Sie können jetzt das Maschinengewehr nicht bewegen oder schießen, es sei denn, Sie drücken nochmals [A], um den Autoschuß-Modus abzustellen. In jeder Bordschützenposition werden Sie wie im Cockpit auch die Schützenanzeigeleuchten sehen, die den Status jedes Maschinengewehrs angeben.

BOMBENSCHÜTZEN-KONTROLLEN

Wenn Sie von der Pilotenposition aus [B] drücken, werden Sie sich in der Position des Bombenschützen wiederfinden, der durch sein Norden-Bombenvisier nach unten schaut. Ihr Bombenvisier ist mit dem Autopiloten des Bombers verbunden, so daß Sie dann praktisch den Bomber von hier aus fliegen und ihn

in die ideale Position für einen präzisen Bombenabwurf bringen. Um den Bomber von der Bombenschützenposition aus zu fliegen, bewegen Sie den Controller genauso als ob Sie die B-17 von der Pilotenposition steuern würden. In der Bombenschützenstation werden Sie immer noch in der Lage sein, die Manövrierkontrollen, Motorkontrollen und natürlich die Waffenkontrollen, die den Bombenabwurf betreffen, zu bedienen.

In der Bombenschützenposition finden Sie vier Instrumente, die Ihnen helfen, Ihr Flugzeug für den Bombenabwurf auszurichten: Einen Höhenmesser, einen Kompaß, einen Geschwindigkeitsmesser und einen Querneigungsanzeiger. Diese Instrumente funktionieren genau wie ihre Gegenstücke im Cockpit. Sie werden ebenfalls die Schützenanzeigeleuchten vorfinden, die im Cockpit und den Bordschützenpositionen zu sehen sind, so daß Sie erfahren, ob feindliche Jäger angreifen und wie der Status der einzelnen Maschinengewehre ist.

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**

Ihr Norden-Bombenvisier kann jedes Bodenziel entlang des Flugweges anpeilen und den Zeitpunkt präzise ausrechnen, an dem die Bombenlast abgeworfen werden sollte, um das Ziel zu treffen. Das Bombenvisier wird in der letzten Phase des Angriffs verwendet, wenn der Bomber auf gleichbleibender Höhe und konstanter Geschwindigkeit auf das Ziel zufliegt. Es ist wichtig, daß Sie Ihren Bomber während des Angriffs korrekt ausrichten, bevor Sie das Bombenvisier aktivieren.

Wenn der Bomber den Kurs hält und die Zielgegend erreicht, drücken Sie die Taste [8] (Pfeil nach oben), um den Sichtmechanismus des Bombenvisiers vorwärts zu bewegen und richten dann das Fadenkreuz des Visiers direkt auf das Ziel aus. Drücken Sie [2] (Pfeil nach unten), um das Visier in die entgegengesetzte Richtung zu bringen. Drücken Sie [5], um das Zielkreuz wieder genau nach unten zu positionieren. Wenn sich das Zentrum des Fadenkreuzes genau auf das anvisierte Ziel ausgerichtet hat, drücken Sie [S]. Das Norden-Bombenvisier wird dann den Zeitpunkt kalkulieren, an dem die Bomben abgeworfen werden müßten, um das Ziel zu treffen. Die grüne Anzeigeleuchte in dem Kontrollkästchen mit der Aufschrift NORDEN wird aufleuchten, um anzuzeigen, daß die Kalkulation gemacht wurde, und das Zählwerk wird die Sekunden zählen, die noch bis zum Zeitpunkt des Abwurfs verbleiben. Wenn das Zählwerk auf 0 springt, werden die Bomben automatisch abgeworfen. In der Zeit zwischen Synchronisation und Abwurf wird jede Änderung der Geschwindigkeit, der Höhe oder der Flugrichtung eine unpräzise Bombardierung bedeuten.



ANLEITUNG

COCKPITINSTRUMENTE

Im folgenden Abschnitt finden Sie eine Beschreibung aller Instrumente, die Sie in den Cockpits der Flugzeuge in SWOTL finden werden. Alle Flugzeuge haben die gleichen Instrumente, außer dort, wo darauf hingewiesen wird.

SICHTANZEIGER

1 Sichtanzeigetafel Zu bestimmten Zeiten, wenn Sie die Pilotensichtkontrollen benutzen, und immer, wenn Sie im "Hochblick"-Sichtmodus sind, wird diese Anzeigetafel die Richtung, in die Sie blicken, anhand des Uhrzeigersystems darstellen.

FLUGINSTRUMENTE

2 Geschwindigkeitsmesser Zeigt an, wie schnell Ihr Flugzeug fliegt, in zehn Meilen pro Stunde.

3 Höhenmesser Gibt die Zahl in Fuß an, die Ihr Flugzeug über dem Meeresspiegel fliegt.

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.

6 Ruderanzeige Gibt die Stellung Ihres Ruders an: Links, mittig oder rechts.

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.

9 Landeklappenhebel Zeigt die Stellung der Landeklappen Ihres Flugzeugs, die Sie durch Druck auf die [F]-Taste verändern können.

10 Autopilot-Anzeige (nur Bomber) Leuchtet auf, wenn Sie den Autopilot mit der Taste [A] angeschaltet 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, von dem die Vergaserpumpen gerade den Treibstoff saugen. Der untere Anzeiger gibt die verbleibende Treibstoffmenge an.

12 Kameraanzeige Zeigt den Prozentsatz an Film an, der noch in der Kamera verbleibt, nachdem Sie diese angeschaltet haben.

13. Hydraulik-Manometer Zeigt den Druck an, der in Ihrem hydraulischen System herrscht.

14 Uhr Zeigt die Tageszeit der Mission an

MOTORANZEIGEN

15 Drehzahlmesser (einer pro Motor) Hier sehen Sie zwei Anzeigen. Die Nadel zeigt (in Hunderter-Einheiten) die Umdrehungen pro Minute (RPM=Revolutions per Minute) an, die Ihr Motor leistet. Die weiße Zahl im unteren Bereich der Anzeige gibt die Schubleistung Ihres Motors an.

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.

17 Öldruck- und Öltemperaturanzeige (eine Anzeige pro Motor) Dieses Rundinstrument ist durch eine vertikale Leiste in zwei Bereiche unterteilt. Die rechte Anzeige gibt den Öldruck eines gegebenen Motors an, während die linke die Öltemperatur mißt.

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 feuernenden 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 (normalerweise das Maschinengewehr). Die Zahl rechts unten zeigt die Menge der verbleibenden Geschosse in dem Geschütz an, das Sie mit der rechten Controller-Taste bedienen (dies wird normalerweise entweder ein zweites Maschinengewehr oder eine Maschinenkanone sein). 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 entschert (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. Entsichern können Sie die Raketen durch die [R]-Taste. Leuchtet das Licht grün, ist die Raketenladung entschert und zum Abschluß bereit. Alle entscherten 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 (Gondelschütze), rechter und linker Rumpfschütze und zum Schluß der Heckschütze.

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, mit eingefahrenem Fahrwerk landet oder Sie eine miserable Landung hinlegen, wird das Flugzeug Schrott sein, aber der Pilot oder die Besatzung wird überleben. Wenn diese Bruchlandung jedoch in feindlichem Gebiet stattfindet, wird der Pilot oder die Besatzung gefangengenommen und für den Rest des Krieges nicht mehr in Frage kommen,



ANLEITUNG

also auch keine Einsätze mehr fliegen können (wenn Sie auf amerikanischer Seite fliegen gibt es eine minimale Chance, der Gefangenschaft zu entgehen, nach England zurückzukehren und weitere Missionen zu fliegen).

Wasserlandung Sollte Ihr Flugzeug in einem flachen Winkel auf dem Wasser auftreffen, wird das Flugzeug zwar verloren sein, Ihr Pilot oder Ihre Besatzung jedoch werden von einem vorbeifahrenden Schiff oder einem Seenotflugzeug der eigenen Seite gerettet und stehen für weitere ruhmreiche Einsätze zur Verfügung.

Über Land abspringen Wenn Ihr 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. Springt Ihr Pilot/Ihre Besatzung über feindlichem Territorium ab, werden sie höchstwahrscheinlich gefangen genommen und können nicht an weiteren Missionen teilnehmen.

Über dem Wasser abspringen Wenn ein Pilot/eine Besatzung über einer größeren Wasserfläche abspringt, wie zum Beispiel dem Ärmelkanal, werden sie gerettet und können später weitere Einsätze fliegen. Denken Sie daran [ALT-W] zu drücken, um zu erfahren, ob Sie sich über alliierterem Gebiet befinden.

Auf Heimatflugplatz landen Wenn Sie bis zu Ihrem Heimatflugplatz fliegen, sicher landen und danach [Q] drücken, wird Ihre Mission beendet sein.

Während des Fluges [Q] drücken Wenn Sie keine Landung durchführen möchten, können Sie jederzeit [Q] drücken, um die Mission zu beenden. Die PunktezahI wird dadurch nicht beeinflusst werden, außer Sie verlieren Ihr Flugzeug, indem Sie:

- * über feindlichem Gebiet [Q] drücken. Ihr Pilot wird gefangen genommen und das Flugzeug ist verloren (als U.S.-Pilot haben Sie eine leise Chance, der Gefangennahme zu entgehen).
- * die Taste [Q] über dem Wasser drücken. Das Flugzeug wird verloren sein, der Pilot jedoch wird gerettet werden.

VORSCHAU

DIE NÄCHSTE AUSGABE AB 8. JUNI 95 IM ZEITSCHRIFTEN-HANDEL

Pünktlich am 8. Juni erscheint die nächste CD-ROM-PLAY-Ausgabe. Sie enthält diesmal die komplette Version von "Battlehawks".

Auf japanischer Seite stehen Ihnen viele Flugzeugtypen, unter anderem die bekannte Zero, Val oder Kate, zur Verfügung. Als amerikanischer Pilot steuern

Sie eine Dauntless, Wildcat oder Avenger. Ihr Einsatzort: der Pazifik.

- Erleben Sie das Geschehen aus der japanischen oder amerikanischen Perspektive.
- Originalgetreue Simulation der Ereignisse im Pazifik.

IMPRESSUM

Secret Weapons of the Luftwaffe (c) 1990, 1994 LucasArts Entertainment Company. Their Finest Hour: The Battle of Britain (c) 1989, 1994 Lucasfilm Ltd. Battlehawks 1942 (c) 1988, 1994 Lucasfilm Ltd. Autorisierte Nutzung. Alle Rechte vorbehalten. Secret Weapons of the Luftwaffe und Their Finest Hour: The Battle of Britain sind eingetragene Warenzeichen der LucasArts Entertainment Company. Battlehawks 1942 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Lucasfilm Ltd. Das LucasArts Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen (ServiceMark) der LucasArts Entertainment Company. LucasArts ist ein Warenzeichen der LucasArts Entertainment Company. IBM ist ein eingetragenes Warenzeichen der International Business Machines.

Alle anderen gekennzeichneten Warenzeichen und Markennamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber und unterliegen damit warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichen Schutz.

Deutsche Lizenz: Softgold Computerspiele GmbH.

Chefredakteur: Albert Absmeier

Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)

Producer: Manfred Neumayer (mn)

Hotline: 02131/965-110

Titellayout: Wolfgang Berns

Layout: Sandra Uttendorfer

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH

& Co. KG, Postfach 1123, 85386 Eching

Leitung, Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH,

Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Druck: Farbdrucke Dieter Bayerlein GmbH,

Benzstraße 13, 86356 Neusäß

Vorstand: Carl-Franz von Quad (Vors.), Kenneth Clifford,

Eduard Unzeitig

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Objektleiter: Albert Absmeier

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,

Postfach 1304, 85531 Haar bei München,

Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

© 1995 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

Werben Sie einen
neuen Leser und...

POWER **PLAY** belohnt Sie!

Die Prämien-Karte
an uns und die
Belohnung kommt
zu Ihnen!

Eine gute
Empfehlung:

Power Play

**mit oder
ohne
CD**

Prämie 1 Computer Spiel auf CD: **THE LEGEND OF KYRANDIA 3**

Begeben Sie sich mit
dem listigen Malcolm
in die phantastische
Unterwelt von Kyrandia.
Reich gestaltete
3D-Landschaften und
klare, digitalisierte
Sprache machen
den Trip zum
spannenden
Erlebnis.



Prämie 2



Accu- Bohrschrauber von BLACK&DECKER

2 Drehzahlbereiche
6 stufig
Drehmomentvorwahl.
Mit Ladegerät
Rechts/Linkslauf
8 mm Bohrleistung in Stahl,
13 mm in Holz.
TÜV-geprüft.

Vertrauensgarantie / Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab
Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ist die Karte bereits weg, einfach faxen an: Power Play, Abo-Service, D-74168 Neckarsulm. Fax 07132/959 244

MS-DOS

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

Am Ende der des Zweiten Weltkrieges entwickelten deutsche Wissenschaftler ungewöhnliche Flugzeugtypen. Fliegen Sie den Düsenjet Me 262, die raketenbewehrte Me 163 Komet, das unheimlich anmutende Go 229 Nurflügelflugzeug oder eines der beiden Jagdflugzeuge Me 109 und FW 190. Entscheiden Sie sich für die amerikanische Seite, dann haben Sie die Wahl zwischen drei legendären Flugzeugen: P-51 Mustang, P-47 Thunderbolt und der B-17 Flying Fortress.

- Interaktive Graphiken geben Ihnen ein realistisches Gefühl vom Fliegen und von den turbulenten Ereignissen um Sie herum.
- Mit dem erweiterten Flugsteuerungsmodus können Sie auch die ausgefeiltesten Manöver fliegen.
- Bonus: Vier neue Missionen, vier neue Flugzeuge – nehmen Sie auch diese Herausforderung an?
- Systemvoraussetzungen: IBM-kompatibler PC mit Festplatte und CD-ROM-Laufwerk

