

DAS

TM

# LUCASFILM GAMES

## 2

BUCH

Rainer Babel / Heiko Preußer



- Vom Autor der deutschen Indy 4-Anleitung
- Spielespaß auf Diskette:

**Indiana Jones 4** <sup>TM</sup> Sample Version



**SYBEX**







## **Das Lucasfilm Games Buch 2**



# Das Lucasfilm Games Buch 2

Rainer Babel/

Heiko Preußner



DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · SOEST (NL)

Lucasfilm Games, Indiana Jones, Indy, Monkey Island 2–LeChucks Revenge, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Secret Weapons of the Luftwaffe, Battlehawks 1942, Indy 4, Their Finest Hour: The Battle of Britain sowie alle in diesen Spielen auftauchenden Charaktere, Bestandteile des Spieles, Namen, Bezeichnungen und Ideen, auch wenn diese hier nicht ausdrücklich genannt sind, sind urheberrechtlich, © und <sup>TM</sup>, durch Lucasfilm Ltd. geschützt.

Amiga ist Warenzeichen von Commodore-Amiga Inc.

Atari, ST, STE, TT sind Warenzeichen der Atari Inc.

IBM ist eingetragenes Warenzeichen der International Business Machines Inc.

Apple II und Macintosh sind eingetragene Warenzeichen der Apple Computer Inc.

Fast alle Software- und Hardware-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im Wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement/Lektorat: Frank Dille

Produktion: Doris Heinzmann

Satz: textkorrekt•Carola Richardt, Essen

Belichtung: projektion service Klaus Weber GmbH, Düsseldorf

Farbproduktionen: Lettern Partners, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: Lippert Wilkens Partner, Düsseldorf

Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-88745-265-8

1. Auflage 1992

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

Copyright © 1992 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

# Inhaltsverzeichnis

|                                                          |            |
|----------------------------------------------------------|------------|
| <b>Vorwort</b>                                           | <b>VII</b> |
| <b>Teil I: Die beiden neuesten Adventures</b>            | <b>1</b>   |
| <b>Monkey Island 2 – LeChucks Revenge</b>                | <b>3</b>   |
| Was bisher geschah                                       | 3          |
| Monkey 2 - Die Lösung                                    | 4          |
| Wer fragt, gewinnt!                                      | 25         |
| Völlig aufgelöst                                         | 46         |
| <b>Indiana Jones and the Fate of Atlantis</b>            | <b>53</b>  |
| Hal Barwood                                              | 53         |
| Schritt-für-Schritt-Lösung                               | 56         |
| Fragen über Fragen                                       | 76         |
| Karten                                                   | 120        |
| Die IQ-Punkte                                            | 122        |
| <b>Teil II: Die Flugsimulationen</b>                     | <b>127</b> |
| <b>Lawrence Holland</b>                                  | <b>129</b> |
| <b>Battlehawks 1942</b>                                  | <b>133</b> |
| Missionen im Pazifik                                     | 133        |
| Douglas SBD Dauntless                                    | 134        |
| Grumman F4F Wildcat                                      | 136        |
| Mitsubishi A6M Rei-sen                                   | 138        |
| Aichi D3A                                                | 140        |
| Grumman TBF Avenger                                      | 144        |
| Nakajima B5N                                             | 146        |
| <b>Their Finest Hour – The Battle of Britain</b>         | <b>155</b> |
| Die Luftschlacht um England                              | 155        |
| Die wichtigsten Missionen im Luftkampf um Großbritannien | 162        |
| Tips zur Kampagne                                        | 198        |
| “Their Finest Hour” – Statistik                          | 201        |



|                                               |            |
|-----------------------------------------------|------------|
| <b>Secret Weapons of the Luftwaffe</b>        | <b>205</b> |
| Der europäische Luftkrieg                     | 205        |
| Die Missionen von Secret Weapons              | 225        |
| “Secret Weapons of the Luftwaffe” – Strategie | 266        |
| “Secret Weapons” – Statistik                  | 270        |
| Die Missionen der P-38 Lightning              | 272        |
| Die Missionen der P-80 Shooting Star          | 283        |
| Die Missionen der He 162 Volksjäger           | 293        |

## Vorwort

Eine der bekanntesten und größten Firmen in der Unterhaltungssoftware war, ist und bleibt Lucasfilm Games. Zwar wurde der Name verlängert zu LucasArts - Lucasfilm Games und ein neues Firmenlogo entworfen, aber was sollte das den Adventure und Simulationen anhaben? Nichts. Denn wie eh und jeh ergattern die Spiele in Fachzeitschriften die höchsten Bewertungen und werden zu Spielen des Jahres prämiert.

Nachdem die Monkey Island-Reihe mit der zweiten Folge beendet scheint, können Indiana Jones-Fans hoffen, schließlich wurde Indy 4 auch ohne Filmvorlage (oder Begleitfilm?) als Computer-Adventure entwickelt. Und wie riesig das Spiel geworden ist, können Sie leicht am Seitenumfang in diesem Buch erkennen: Weit über siebzig Seiten haben wir allein diesem einen Adventure gewidmet. Und es hat sich gelohnt! Bleibt nur die Frage: Welches Adventure kommt als nächstes von Lucas? Leider können wir darauf auch noch keine Antwort geben: Top Secret! Scheinbar werden allerdings erst einmal die älteren Programme von Lucasfilm aufgemotzt und in VGA- oder sogar CD-ROM Versionen herausgebracht.

Mit Secret Weapons hat Lawrence Holland seinen älteren Simulationen wieder eins draufgesetzt: schneller, schöner, größer. Leider war die vierte und letzte Erweiterungsdiskette zu SWotL bei Manuskriptschluß noch nicht erhältlich. Aber vielleicht können Holland-Sim-Fans mit der folgenden Nachricht beruhigt werden: Demnächst erscheint X-Wing, eine Simulation, die auf den Wing-Fightern der Lucasfilm-Kino Trilogie "Star Wars - Krieg der Sterne" basiert.

Bleibt uns nur noch, Ihnen beim Lesen und Spielen genauso viel Spaß zu wünschen, wie wir ihn mit den Adventures und Simulationen von LucasArts - Lucasfilm Games selber hatten.

Im Juli 1992,

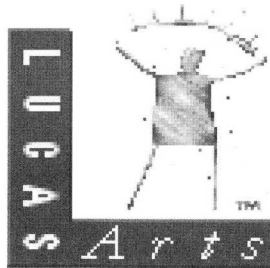
Rainer Babel  
Norbert Bendieck  
Heiko Preußner  
Patrick Woytal



---

# Teil I

---



**Die beiden neuesten Adventures**

---



## Monkey Island 2 – LeChucks Revenge

### Was bisher geschah

Ihn kennen inzwischen wohl alle Piraten unter der Sonne: Guybrush Threepwood. Eines Tages kam Guybrush auf Melee Island an, programmiert mit dem Wunsch, Pirat zu werden. Doch das war gar nicht so einfach. Er ging in die erstbeste Kneipe und sprach mit drei äußerst wichtigen Piraten. Dort erfuhr er das erste Mal von LeChuck, obwohl er nicht viel erfuhr, da die drei schon Angst hatten, überhaupt LeChucks Namen auszusprechen. Sie akzeptierten Guybrush schließlich als Piratenanwärter. Und er erfuhr, daß er drei Prüfungen bestehen mußte, um Pirat werden zu können: Er mußte den Schwertmeister besiegen, das "Idol der vielen Hände" aus dem Gouverneurspalast stehlen und den berühmten Schatz von Melee Island finden.

Also kaufte sich Guybrush ein Schwert und sparrte ein bißchen mit den Piraten auf Melee Island herum. Sonderbarerweise ging es beim Schwertkampf nicht um das Geschick mit dem Säbel, sondern um die Schlagfertigkeit bei Beleidigungen unter dem Kampf. Da Guybrush dank eines "übernatürlichen" Wesens vor dem Computer gut vorbereitet war, dauerte es nicht lange, bis er die erste Prüfung bestanden hatte. Dann kam der Blackout bei unserem Threepwood.

Beim Einbruch in den Gouverneurspalast lernte er die wunderschöne Gouverneurin Elaine kennen. Da Guybrush bei Frauen aber nicht so beredt war, machte er sich mit dem Versprechen, erst alle drei Prüfungen zu lösen, wieder aus dem Staub (aber nicht ohne das "Idol der vielen Hände", und somit hatte er ja schon zwei Prüfungen bestanden, hähähä). Doch er hatte nicht mit LeChuck gerechnet, der ebenfalls ein Auge auf die schöne Elaine geworfen hatte.

Nachdem Guybrush von seiner letzten Prüfung, die er locker bestanden hatte, zurückkehrte, hatte LeChuck Elaine entführt. Fast alle Piraten waren geflüchtet, und man konnte gegen Eintritt den Gouverneurspalast plündern. Auf der Stelle kaufte Guybrush ein Gebrauchtsschiff und segelte mit einer zusammengewürfelten Besatzung, die kurz nach Reisebeginn meuterte, LeChuck hinterher. Nach einer durchzechten Nacht wachte Guybrush mit einem fürchterlich dicken Kopf auf. Als er an Deck ging, lag sein Schiff vor Monkey Island. Er schoß sich auf den Strand und sah sich erst einmal im Dschungel um, wo er Freundschaft mit einem Affen schloß. Guybrush sah sich weiter auf der Insel um, traf einen Schiffbrüchigen und die Eingeborenen (Kannibalen, bah!).

Als er sich gerüstet genug sah, machte er sich auf den Weg unter die Insel, wo das Geisterschiff des Piraten LeChuck vor Anker lag. Doch bevor der letzte Kampf so richtig entbrennen konnte, floh LeChuck mit seiner Gefangenen zurück nach Melee Island, um die Ärmste dort zu ehelichen, und ließ den verdutzten Guybrush auf Monkey Island zurück. Doch mit Hilfe der Programmierer schaffte es Guybrush, auch nach Melee Island zu

kommen. Dort entbrannte der letzte Kampf, in dem er LeChuck schließlich mit einer geballten Ladung Malzbier vernichten konnte. Ein Happy-End. Guybrush und Elaine lagen sich in den Armen.

Doch was wirklich hinter dieser doch wohl wirklich ein bißchen abenteuerlich klingenden Geschichte steckt, erfahren Sie in Monkey Island 2. Auf geht's!

## Monkey 2 - Die Lösung

### Teil 1: Die Macht des Voodoo-Zaubers

Hier sitze ich nun am Lagerfeuer und erzähle bestimmt zum zehnten Mal die Geschichte, wie ich den gefürchteten Piraten LeChuck besiegt habe. Doch anscheinend kennen meine beiden Zuhörer die Geschichte auch schon, und deshalb wollen sie endlich eine neue hören. Da mir aber diese beiden Typen langsam auf die Nerven gehen und ich ein bißchen was von der Welt sehen will, beschließe ich, diese Insel zu verlassen.

Als ich über die alte Holzbrücke gehen will, um mir im Ort ein Schiff zu chartern, kommt mir ein riesiger Seemann entgegen. Ohne Rücksicht darauf, daß ich ein schwaches Herz habe, packt er mich einfach und spielt Milchshaker mit mir. Zum Glück läßt er mich aber nach einiger Zeit wieder los und verschwindet. Allerdings nicht, ohne mir vorher zu sagen, daß er Largo DeGrande sei und ich mich vor ihm hüten solle. Zudem nimmt er noch mein ganzes Erspartes an sich.

Im Ort dann finde ich keine Häuser oder Hütten, sondern umgebaute Schiffe, welche alle an einem Steg festgemacht sind. Ich gehe sofort in die erste Behausung rein und finde mich in einer Schreinerei wieder. Den Schreiner quetsche ich über diesen Largo DeGrande

aus, welcher mich auf der Brücke geschröpft hat. Daraufhin bekomme ich zu hören, daß er am liebsten einen Tisch aus ihm machen würde und daß das einzige wirksame Mittel gegen diesen Kerl eine Voodoo-Puppe wäre.

Da der Schreiner zwar eine Menge über Biber weiß, seine Werkstatt aber nicht viel hergibt, verschwinde ich wieder.



Im nächsten Schiff wohnt ein kleiner Kerl, der Spezialist für Karten jeglicher Art ist und mir eine Menge über die Insel und Largo erzählen kann. So erfahre ich, daß Largo ein Komplize von LeChuck war und kein Schiff ohne seine Erlaubnis die Insel verläßt. Bevor ich gehe, nehme ich dann noch ein Blatt Papier vom Stapel, weil ich unbedingt mal wieder nach Hause schreiben muß. Ir-

gendwie jedoch können mir die Leute nicht weiterhelfen. Ich beschließe deshalb, mir die Insel genauer anzusehen. Als ich zu diesem Zweck noch einmal über die Brücke gehe, fällt mir ein Spaten auf, der vor einem Schild steht. Den nehme ich sofort mit, um beim nächsten Zusammentreffen mit Largo nicht wieder mit leeren Händen dazustehen.



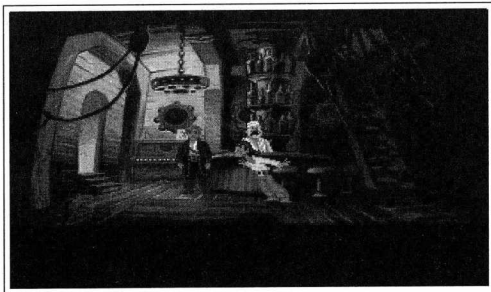
Während ich so durch die Gegend laufe, fällt mir in den Sümpfen ein Schild auf, das mein ganzes Interesse weckt. Ich benutze den Sarg, der vor dem Schild schwimmt, als Boot und rudere los. Das ist schon irgendwie unheimlich; nachts in einem Sarg durch die Sümpfe zu rudern. Doch es wird noch viel unheimlicher, als ein riesiger Totenkopf vor mir auftaucht, der im Fackelschein richtig "lebendig" wirkt.

Nachdem ich mir ein Herz gefaßt habe, rudere ich hinein und stelle fest, daß dieses Ding als Aufzug dient und mich zu der Voodoo-Frau bringt. Bei einem längerem Gespräch mit ihr erfahre ich unter anderem, daß sie keine Voodoo-Puppe hat, aber daß sie mir durchaus eine machen kann, wenn ich ihr die richtigen Zutaten bringe. Damit ich diese nicht vergesse, gibt sie mir extra eine Einkaufsliste mit. Als ob ich damit zu Aldi gehen könnte und die Sachen nur aus dem Regal nehmen müßte. Nachdem ich mich von ihr verabschiedet habe, nehme ich ein Stück Faden aus dem Vorraum mit. Schließlich kann man so etwas in einem Adventure immer gebrauchen.

Erst war ich ja froh, daß ich diesen unheimlichen Sumpf endlich verlassen konnte. Doch auf dem Friedhof bei Dracula und seinen Freunden ist es nachts auch nicht gemüthlicher. Vor allen Dingen dann nicht, wenn man einen Toten ausgraben soll. Trotzdem gehe ich auf den Hügel und grabe mit dem Spaten ein Loch, um einen Knochen für die Voodoo-Puppe zu finden.

Daß es dabei die ganze Zeit donnert und blitzt, macht die Sache nicht gerade angenehmer. Hoffentlich fällt mir als Strafe für meine Grabschändung nicht der Himmel auf den Kopf. Jedenfalls beeile ich mich, den Sarg zu öffnen und einen Knochen mitzunehmen.





Nach dem Horror auf dem Friedhof brauche ich erst mal einen Schnaps, und ich beschließe, in die Kneipe im Ort zu gehen. Doch als ich dem Barkeeper sage, was ich will, lacht er nur und sagt, daß ich noch ein Kind wäre. Unverschämtheit! Wenn der noch mal so was sagt, dann hole ich meinen großen Bruder. Und wie ich da an der Theke stehe, taucht schon wieder dieser Largo

auf und bestellt sich einen Schnaps. Vielleicht sollte ich ihm einfach eins vor die Nase hauen, das würde mir tierisch Spaß machen. Und ich hätte eine Körperflüssigkeit von ihm für die Voodoo-Puppe. Doch da ich befürchte, daß die ganze Kneipe bei diesem Kampf zertrümmert wird, lasse ich es lieber. Ui, was ist denn das?! Largo scheint der Schnaps nicht zu schmecken. Er spuckt alles aus und verschwindet, wild schimpfend. Jetzt muß ich nur noch mit dem Stück Papier seinen Speichel von der Wand wischen, und ich habe dann schon zwei der vier Zutaten für die Puppe. Zufrieden kann ich die Kneipe jetzt verlassen.

Als ich auf dem Schiff stehe, fällt mir das offene Fenster am Heck auf. In der Hoffnung, da vielleicht einen Schnaps oder zumindest ein Malzbier zu bekommen, steige ich durch das Fenster und lande in der Küche. Der Koch, der hier am Werk ist, war in einem früheren Leben wohl Zirkusartist. Das kommt mir in den Sinn, während ich ihm beim Kochen zusehe. Aufgrund akuten Alkoholmangels in diesem Raum begnüge ich mich damit, das Messer mitzunehmen und wieder durchs Fenster zu verschwinden.

Der nächste Teil für die Puppe ist scheinbar am einfachsten zu beschaffen: ein Kleidungsstück von Largo. Ich muß nur ausfindig machen, wo er wohnt, und in einem unbeobachteten Augenblick ein Hemd oder so etwas mitnehmen. Deshalb gehe ich ins Hotel und unterhalte mich mal mit dem Portier. Ich erfahre, daß es nur ein Zimmer gibt, welches belegt ist. Er erlaubt mir aber nicht, hineinzugehen.

Als ich mich im Empfangsraum umsehe, erblicke ich einen jungen Alligator, der an einen Mast gebunden ist. Weil das hier aber nicht Miami Vice ist und Alligatoren ins Wasser und nicht in ein Hotel gehören, schneide ich ihn mit dem Messer los. Das kleine Tierchen flitzt sofort raus, der Portier, vor Wut schnaubend, hinterher. Im Futternapf finde ich noch ein paar Käsereste, welche ich unmöglich liegenlassen kann.

Daraufhin sehe ich mir das Gästezimmer an, das aussieht, als wäre eine Bombe eingeschlagen. Allem Anschein nach ist es Largos Zimmer, und ich schaue mich mal um. Ein

Hemd oder etwas ähnliches finde ich nicht, dafür aber nehme ich sein Toupet mit, womit ich Gegenstand Nummer drei habe. Bevor Largo zurückkommen kann, verschwinde ich wieder und überlege mir, wie ich an ein Kleidungsstück von ihm kommen kann.



Da erblicke ich die Reinigung am Ende des Steges, und mir fällt etwas ein. Da

Largo keine Kleidung in seinem Zimmer hat, wird er nur das besitzen, was er im Moment trägt. Und das wird er wohl spätestens dann ausziehen, wenn es dreckig ist. Bevor ich jedoch gehe, nehme ich noch den Eimer mit, der bei den drei verrückten Piraten hängt.

Jetzt gehe ich erst einmal zur Voodoo-Tante, um ihr die ersten drei Utensilien für die Puppe zu bringen. Vielleicht kann sie damit ja schon was anfangen. Doch als ich bei ihr bin, sagt sie, sie könne ohne das Kleidungsstück nichts anfangen. Enttäuscht setze ich mich in den Sarg, um wieder aus dem Sumpf zu verschwinden. Und da habe ich schon wieder eine Idee: Man müßte Largo einfach in den Sumpf locken und ihn dort in den Schlamm stoßen. Aber wie locke ich ihn hierher? Nun, wenn der Prophet nicht zum Berg will, muß der Berg eben zum Propheten. Ich krame den Eimer hervor und fülle ihn mit Schlamm, welchen ich jetzt Largo nur noch irgendwie an seine Sachen schmieren muß.

Zurück in seinem Hotelzimmer, kann ich ihn jedoch nicht finden. Da fällt mir ein alter Schultstreich ein, der bisher immer noch geklappt hat. Ich schließe die Tür und stelle den Eimer oben auf die Kante. Um nicht sofort von ihm in Stücke gerissen zu werden, wenn er reinkommt, verstecke ich mich hinter der spanischen Wand.

Kaum habe ich das getan, kommt auch schon Largo und geht in die Falle. Es klappt genauso, wie ich es mir vorgestellt habe. Largo verläßt mit seiner Fangopackung das Zimmer und macht sich auf den Weg zur Wäscherei. Ich verfolge ihn natürlich dabei und erlebe ein interessantes Gespräch zwischen Largo und dem Wäschereibesitzer. Als Largo wieder weg ist, gehe ich in sein Zimmer und finde den Abholschein für seine schmutzigen Sachen von innen an die Tür geheftet. Mit dem Schein gehe ich dann zur Wäscherei und bekomme das, was Largo eben gebracht hat. Nanu?! Ein BH?! Entweder ist Largo Transvestit, oder er benutzt den BH als Ohrenwärmer.

Mit dem vierten Teil für die Puppe bestückt, gehe ich wieder zur Voodoo-Zauberin und zeige ihr meine Errungenschaft. Mit dem Hinweis, daß die Reichweite sehr begrenzt sei,



gibt sie mir die Voodoo-Puppe und ein paar Nadeln. Jetzt kann mich gar nichts mehr hier halten. Ich renne sofort los, um Largo einen Besuch abzustatten.

Als ich bei ihm im Hotelzimmer bin, durchbohre ich sofort die Voodoo-Puppe mit den Nadeln, um Largo zu peinigen. Dieser ist vollkommen überrascht von meiner Attacke und

schreit wie am Spieß. Als ich ihm dann noch erzähle, daß ich es war, der den gefährlichen LeChuck getötet hat, weiß er gar nicht mehr, was er sagen soll. Als Beweis für meine Heldentat zeige ich ihm den Bart, den ich LeChuck abgeschnitten habe. Das war allerdings der größte Fehler, den ich je gemacht habe, denn Largo reißt mir den noch lebenden Bart aus der Hand und verschwindet damit aus dem Zimmer.

Bei der Voodoo-Tante erfahre ich, daß LeChuck mit dem Bart, den Largo mir gestohlen hat, zu den Lebenden zurückgerufen werden kann. Zudem gibt sie mir noch ein Buch, in dem einiges über die vier Kartenstücke steht, die zu Big Whoop führen.

Total sauer über meine eigene Dummheit, gehe ich zum Strand, um da meinen Frust am Lagerfeuer zu vergessen. Nachdem ich mit den Jungs ein bißchen gesungen habe, erzählen sie mir, daß das Schiff von Captain Dread das einzige ist, das zu chartern ist.

Auf dem Weg zu Captain Dread entdecke ich einen Stock am Strand, welchen ich sofort einstecke. Doch auch bei Captain Dread erlebe ich eine Enttäuschung. Zum einen will der Captain ohne seinen Talisman, den er vor langer Zeit verloren hat, nicht in See stechen, und zum anderen verlangt er noch einen Haufen Knete für sein Boot.

Jetzt benötige ich also die Karte von Big Whoop, eine Menge Geld und etwas, das ich Captain Dread als Talisman unterschieben kann. Mit der Karte von Big Whoop dürfte es wohl keine Probleme geben, da Wally ja Experte auf diesem Gebiet ist. Als ich bei ihm angekommen bin, muß ich jedoch erfahren, daß er von dieser Karte lediglich weiß, daß sie aus vier Teilen besteht, die auch noch an verschiedenen Orten versteckt sind.

Während er erzählt, fällt mir sein Monokel auf, das er die ganze Zeit auf- und absetzt. Da Wally mir im Moment sowieso nicht helfen kann und mich dieses Monokel irgendwie an die Beschreibung von Captain Dreads Talisman erinnert, nehme ich es einfach, als er es auf den Tisch legt.

Im Dorf treffe ich drei Seeleute, die vor der Wäscherei sitzen. Bei einem Gespräch mit ihnen kommt es mir jedoch eher so vor, als wären das drei gescheiterte Philosophiestudenten. Während des Gesprächs huscht die ganze Zeit eine Ratte um mich herum. Und weil ich als kleines Kind immer schon einmal eine Ratte haben wollte, beschließe ich, diese zu fangen und zu zählen.



Dazu baue ich mir aus dem Stock und der Kiste, die da steht, eine Falle. Den Faden binde ich als Auslöser an den Stock, und als Köder müssen die Käsereste herhalten. Jetzt muß ich mich nur noch zwei Schritte von meiner Falle entfernen und im richtigem Moment an der Schnur ziehen. Als die Ratte in der Falle sitzt, öffne ich die Kiste einen Spalt und kann die Ratte herausholen. Sie macht einen furchtbar verhungerten Eindruck, und ich beschließe, ihr in der Küche der Kneipe Futter zu besorgen.

Dort angekommen, sehe ich den großen Suppentopf auf dem Feuer stehen und werfe der Einfachheit halber gleich die ganze Ratte in den Topf. Hoffentlich kostet das den Koch nicht die Stellung. Das ist ja die Idee....!! Ich verschwinde wieder durchs Fenster und setze mich in die Kneipe. Der Wirt will mir zwar keinen Alkohol ausschenken, aber was zu essen will er mir wohl holen. Doch kaum ist er in der Küche verschwunden, höre ich von dort ein ungeheures Gezeter, da irgendwas in der Suppe schwimmt. (Na, so ein Zufall!) Daraufhin feuert er seinen Koch und bietet mir diese Stellung an. Als er sagt, daß ich ein Wochengehalt im voraus erhalte, nehme ich sofort an. Weil aber Arbeit furchtbar ungesund ist, verschwinde ich durchs Fenster und gehe mit dem Geld zu Captain Dread.

Mit dem Monokel, welches ich ihm als neuen Glücksbringer unterschiebe, und dem Geld schaffe ich es, ihn zu überreden, in See zu stechen. Auf die Frage, wo denn sein Schiff sei, erwidert er, daß ich mich schon darauf befände. - Das kann ja eine lustige Seefahrt werden mit diesem Klapperkahn.

## Teil 2: Eine Seefahrt, die ist lustig

Captain Dread gibt mir eine Karte von den Inseln, die er ansteuern kann. Ich suche mir Phatt Island aus. Ich bezweifle zwar stark, daß wir den kürzesten Weg gesegelt sind, doch Hauptsache, wir sind irgendwann dort angekommen.



Auf Scabb entdecke ich zu meinem Erschrecken einen Steckbrief, auf dem das Foto eine ungeheure Ähnlichkeit mit meinem Antlitz hat. Und schon steht ein riesiger Soldat neben mir und zwingt mich, in die Villa des Gouverneurs mitzukommen.

Die Villa ist total luxuriös eingerichtet, und der Gouverneur selbst liegt dick und fett in seinem Bett und

spielt Schlaraffenland. Zu allem Überfluß erfahre ich dann noch von diesem ekelhaften Wackelpudding, daß LeChuck tatsächlich wieder lebt und auch noch eine Belohnung auf mich ausgesetzt hat. Deshalb wandere ich auch sofort ins Gefängnis, wo ich scheinbar verhungern soll. Dort habe ich einen Zellennachbarn, dem es gesundheitlich nicht ganz so gut geht. Außerdem ist noch ein trübes Hündchen im Raum, das wohl auf mich aufpassen soll.

Als ich meinen Aufenthaltsort noch ein wenig untersuche, finde ich unter meiner Matratze einen Stock. Mit diesem stehe ich dem armen Kerl in der Nachbarzelle einen Oberschenkelknochen - ich glaube, der braucht den eh nicht mehr. Den Knochen werfe ich dem Hund zu und erhalte als Dank den Schlüssel, den er in der Schnauze trägt. Nachdem ich die Zelle verlassen habe, nehme ich noch die beiden Umschläge mit, die im Regal sind. Der eine Umschlag enthält meine ganzen Habseligkeiten, und der andere gehörte meinem Zellennachbarn, der offensichtlich in besseren Tagen ein Jahrmarktgorilla war.

In einer Seitengasse entdecke ich einen Mann, der an einem Glücksrad spielt und prompt den Hauptpreis gewinnt. Um meine Neugierde zu befriedigen, was er mit dem ganzen Geld jetzt wohl macht, verfolge ich den Mann und finde heraus, daß es sich hier um eine Bande handelt, die armen Touristen und blöden Schatzsuchern das Geld aus der Tasche ziehen will. Da ich den Trick jetzt aber kenne, besorge ich mir die nächste Zahl.

Wenn man allerdings die nächste Gewinnzahl wissen will, muß man erst eine Art Lösungswort sagen. Man bekommt zweimal mit den Fingern eine Zahl gezeigt. Egal was der Typ hinter der Tür auch sagt, als Antwort muß man immer die Zahl sagen, die als erstes gezeigt wurde.

Nachdem ich das dreimal richtig gemacht habe, bekomme ich die nächste Gewinnzahl und gewinne auch sofort beim Glücksrad. Als Preis nehme ich die Einladung zur Gouverneursparty, weil ich hoffe, dort Elaine zu treffen.

An einem Steg treffe ich dann noch einen Angler, der so selbstgefällig von sich spricht, als hätte er das Angeln erfunden.

Und da ich zwar nicht angeln, aber mindestens genauso gut lügen kann wie ein richtiger Angler, erzähle ich ihm, daß ich schon viel größere Fische als er gefangen habe.



Daraufhin bietet er mir sofort eine Wette an, welche ich, leichtsinnig wie ich nun einmal bin, auch noch annehme.

Mit dem Schiff fahre ich dann weiter zu Booty Island wo die Party sein soll. Direkt am Hafen gibt es sogar einen Kostümverleih, im dem ich mir eine Verkleidung für die Feier ausleihe. Das geht aber erst, nachdem ich meine Einladungskarte vorgezeigt habe.

Auf dem Weg zur Party muß ich dann noch an einer Wache vorbei, die mich erst passieren läßt, nachdem ich meine Einladung vorgezeigt habe und in mein lächerliches Kostüm geschlüpft bin.

Über Stock und Stein geht es dann zum Gouverneur, der in einer Art Schloß lebt. Vor dem Haus sehe ich wieder einen trägen Hund, der faul in der Sonne liegt. Wahrscheinlich haben die Hunde in diesem Adventure alle Schlaftabletten gefressen.

Bei der Party finde ich dann auch schon das erste Kartenstück in einem Bilderrahmen. Ohne daß jemand etwas merkt kann ich das Stück nehmen und mich aus dem Staub machen.

Doch kaum habe ich einen Fuß über die Türschwelle nach draußen gesetzt, spielt dieser blöde Köter Alarmanlage und ruft den Gärtner auf den Plan. Als ich dann zu fliehen versuche, erlebe ich die neueste olympische Disziplin: den Harkenweitwurf. Dummerweise ist der Wurf so gut, daß ich getroffen werde. Daraufhin schleppt man mich zu Elaine, bei der ich meinen ganzen Charme spielen lassen muß, um sie gnädiger zu stimmen. Doch als ich sie um die Karte bitte, wird sie wütend und wirft diese aus dem Fenster und mich aus dem Zimmer. Auch ein zweiter Besuch bei ihr im Zimmer bringt nichts, da sie schon weg ist. Ich nehme das Ruder mit, das über ihrem Bett hängt und verlasse das Haus.

Draußen steigt meine Stimmung schlagartig, als ich das verloren geglaubte Kartenstück auf dem Rasen liegen sehe. Doch als ich es aufheben will, kommt ein Windstoß und trägt



es bis ans andere Ende der Insel. Der Hund scheint speziell auf diese Karte abgerichtet zu sein.

Also beschließe ich, ihn mitzunehmen, da er mir bei der Suche bestimmt helfen kann. Anschließend gehe ich noch hinter das Haus, weil ich dem Gärtner für die Beule an meinem Kopf danken will. Als ich ihn aber nicht finde, trete ich wütend vor

die Mülltonnen. Blöderweise ruft das den Koch aus der Küche hervor, der sein Fleischermesser bestimmt nicht mitgebracht hat, um Petersilie zu schneiden.

Ich laufe einmal ums ganze Haus und versuche mich dann in der Küche zu verstecken. Da steht ein Eimer mit Fischen auf dem Tisch, mit deren Hilfe ich die Wette mit dem Angler gewinnen müßte. Schnell stecke ich mir einen Fisch ein und verlasse in Windeseile den Ort des Geschehens.

An der Klippe finde ich die Karte, die tief unten an einem Ast hängt. Wie kann ich mir die nur angeln? Angeln, das ist es!

Mit dem Schiff geht es wieder nach Phatt Island, wo ich dem Angler meinen "Fang" zeige. Erst meint er ja, er habe schon genauso große Fische gefangen. Doch nach einiger Zeit sieht er seine Niederlage ein und gibt mir seine Angel.

Mit dieser schippere ich wieder zu Booty Island und angle mir an der Klippe das erste Kartenteil. Aber was ist das?!! Eine Möwe fliegt vorbei, schnappt sich einfach das gute Stück und verschwindet damit.

Natürlich verfolge ich sie über die halbe Insel und lande an einem großem Baum an dem spiralförmig Löcher angeordnet sind. Mit der Holzplanke die im unterstem Loch steckt kommt mir das ganze wie eine Selbstbautreppe von einer schwedischen Möbelfirma vor. In das nächste Loch stecke ich das Ruder und schwinde mich elegant auf selbiges.

Wo kommen denn plötzlich die vielen Sterne her? Und warum ist es so dunkel? Da sind ja meine Eltern! Suchen die auch den Schatz? Warum sind denn da zwei Skelette? - Die haben ja ein lustiges Lied. Das gefällt mir so gut, daß ich mir den Text notiere. Plötzlich steht da auch noch LeChuck vor mir. Wenn jetzt noch Kermit der Frosch kommt, dann schwöre ich, nie mehr nach einem Schatz zu suchen.

War das ein Traum! Und mein Kopf hat schon wieder eine Beule mehr. Das zerbrochene Ruder bringe ich sofort nach Scabb Island zum Schreiner, welcher das Paddel notdürftig flickt. Der Angeber behauptet dann auch noch, daß das Paddel jetzt stabiler als vorher sei.



Wieder am Baum angekommen, stecke ich das Ruder in das Loch über der Planke und steige dann darauf. Danach ziehe ich die Planke aus dem unterstem Loch und stecke sie wieder ein Loch höher und steige dann da drauf usw. Oben finde ich drei alte verlassene Baumhäuser, von denen ich sofort das vordere betrete.

Hier finde ich einen riesigen Haufen Papier, welches wohl alles dieser diebische Vogel herangeschaft hat. Um aus dem Stapel die Karte zu finden, lasse ich den Hund suchen, welcher auch prompt das gesuchte Stück findet. Da ich jetzt keine Verwendung mehr für das Tier habe, lasse ich es nach Hause laufen.

Als ich mir die anderen beiden Hütten ansehe, finde ich in der oberen ein Teleskop, das ich natürlich einstecke. Darauf verlasse ich den Baum und mache mich auf zu meinem Schiff.

Unterwegs treffe ich Kate, die Flugblätter verteilt und mir unbedingt eine Rundfahrt in ihrem Boot andrehen will. Ich nehme mir eins von ihren Flugblättern und vertröste sie auf ein anderes Mal.

Captain Dread fährt mich danach in der Weltgeschichte herum, und ich entspanne mich erst einmal. Bei einer Untersuchung des alten Kahns finde ich eine alte Tüte Papageienfutter und stecke sie mir ebenfalls ein.

Anschließend fahren wir zu Booty Island. Dort schaue ich mich in dem kleinen Haus vorne links um. Die ganzen Sachen, die ich finde, sind ziemlich alt und kaputt. Auf jeden Fall behauptet der Verkäufer, daß das alles Antiquitäten seien.

Das einzige, was mich hier interessiert, ist der Spiegel, der aber unverkäuflich ist, weil der Papagei ihn in Beschlag genommen hat. Das bringt mich dazu, das Schild in der Ecke zu kaufen und auch die leere Tüte mit dem Papageienfutter über den leeren Haken zu hängen.





Der Papagei denkt sofort, er habe einen neuen Spielkameraden und läßt seinen alten Freund, den Spiegel, im Stich. Jetzt hat auch der Verkäufer nichts mehr dagegen, daß ich den Spiegel mitnehme.

Nun lasse ich mich von Captain Dread nach Phatt Island verschiffen und suche dort meinen Steckbrief auf. Um nicht sofort

wieder in den Knast zu müssen, beschließe ich, das Prospekt von Kate über mein Bild zu hängen. Jetzt muß ich mir keine Sorgen mehr wegen des Steckbriefes machen. Zufrieden wandere ich ein wenig über die Insel.

Auf meinem Rückweg kann ich von weitem beobachten, wie Kate von Soldaten eingekerkert wird. Das war nicht meine Absicht. Ich gehe sofort ins Gefängnis und befreie sie. Als sie laut fluchend an mir vorbei nach draußen rennt, vergißt sie ihren Umschlag im Regal, in welchem ich eine Flasche Rumersatz finde.

Auf Scabb Island angekommen, gehe ich in die Kneipe und sehe dort zu meiner Überraschung einen klavierspielenden Affen. Doch trotz dieser Attraktion ist hier soviel Stimmung wie an einem Samstagabend in einem Kloster. Weil der Affe hier einwandfrei sein Talent verschwendet und ich noch einen guten Promoter kenne, versuche ich den Affen mitzunehmen. Das gelingt mir aber erst, nachdem ich ihn mit der Banane und dem Metronom ins Affenparadies schicke. Da ich auf Phatt eine Ecke gesehen habe, die dem Affen bestimmt gefallen wird, mache ich mich sofort auf den Weg dorthin.

Dort angekommen, suche ich den Wasserfall auf und schaue mir dann die ganze Sache von oben an. Da stellt sich zu meiner Verwunderung heraus, daß eine Pumpe dieses ganze Spektakel erzeugt. In Zeiten immer stärker wachsenden Umweltbewußtseins beschließe ich, daß diese Pumpe viel zu viel Energie verbraucht. Daraufhin schalte ich selbige mit Hilfe des Affen aus und gehe zurück.

Doch was sehen meine verwunderten Äuglein als ich jetzt den Berg hinuntergehe? Nicht nur, daß der Wasserfall kein Wasserfall mehr ist, hinter dem Wasserfall verbirgt sich auch der Eingang zu einer Höhle.

Neugierde kennt bei mir keine Grenzen. Und so marschiere ich, entdeckungslustig wie ich bin, schnurstracks in die Höhle hinein. Drinnen sieht es aber nicht wie in einer Höhle, sondern eher wie bei uns im Heizungskeller aus.

Trotz dieser Enttäuschung gehe ich bis ans Ende der Höhle und finde mich auf der Halbinsel wieder, wel-

che zu Phatt Island gehört. Oben auf dem Hügel steht ein kleines Häuschen, welches ich nach einem anstrengenden Aufstieg betrete.



Der Besitzer dieses Hauses ist gar nicht so erfreut darüber, daß ich bei ihm auftauche. Erst als ich ihm einen Kampf anbiete, läßt er mich ins Haus. Jedoch will er keinen Schwertkampf oder etwas ähnliches, sondern ein Wetttrinken. Das ist's. Jetzt habe ich endlich mal die Gelegenheit in diesem Spiel so richtig einen zu schütten, so wie damals bei meinem Kollegen Heinz P.

Als er jedoch den Humpen vor meine Nase stellt, bin ich schon fast vom Geruch betrunken. Schnell schütte ich das Zeug in den Baum, der in der Ecke steht. Um nicht als Feigling ausgelacht zu werden, kippe ich den Rumsatz in mein Glas. Bei dem Wetttrinken habe ich natürlich überhaupt keine Probleme, doch mein Gastgeber scheint nicht so viel zu vertragen und fällt völlig besoffen vom Stuhl.

Um die düstere Atmosphäre in diesem Raum zu beseitigen, öffne ich ein Fenster und sehe vor dem Haus eine Statue. Nach meiner Meinung würde die noch besser aussehen, wenn sie irgendwas in der Hand hielte. Zu diesem Zweck gebe ich ihr mein Fernglas und stelle fest, daß ein Lichtstrahl gebündelt ins Haus geworfen wird.

Bei genauerem Hinsehen fällt mir auf, daß an der Stelle, wo der Lichtstrahl ins Zimmer fällt, vorher mal ein Spiegel hing. Aus diesem Grund hänge ich meinen Spiegel dort in den Rahmen und wiederhole das Experiment mit dem Fernglas.

Jetzt wird an der Rückwand des Raumes ein Ziegelstein von dem Licht getroffen. Und als ich diesen ein wenig bewege, verliere ich plötzlich den Boden unter den Füßen und stürze in die Tiefe. Schon wieder mein Kopf! Doch wenn sich schon jemand die Mühe macht, hier einen Geheimraum anzulegen, dann wird es hier auch irgend etwas Wertvolles geben. Und da liegt auch schon der zweite Teil der Karte, den ich natürlich mitnehme.



Da ich bisher nicht ein einziges Andenken aus diesem Spiel habe, welches ich meinen Eltern mitbringen könnte, gehe ich auf Booty Island noch einmal in den Antiquitätenladen. Dort liegt zu meinem Erstaunen das dritte Kartenstück auf der Ladentheke.

Doch der Verkäufer muß größenwahnsinnig geworden sein und verlangt den

lächerlichen Betrag von sechs Millionen dafür. Soviel ich auch verhandele und diskutiere, er gibt kein bißchen nach. Er sei lediglich bereit, daß Kartenstück gegen die Galionsfigur von einem versunkenem Schiff namens MAD MONKEY zu tauschen.

So fahre ich nach Phatt Island und suche dort im Register der Bibliothek unter dem Buchstaben "S" wie "Schiffsunglück". Als ich da ein interessantes Buch gefunden habe, merke ich mir den Titel und gehe damit zu der Frau, die dort arbeitet. Diese holt mir das gewünschte Buch, aber erst nachdem ich einen vorläufigen Büchereiausweis bekommen habe. Ich glaube, bei den Angaben für den Ausweis hätte ich mich auch als der Papst ausgeben können, und sie hätte nichts gemerkt. Auf jeden Fall ist in dem Buch genau beschrieben, wo das Schiff versunken ist. Ich mache mich also auf den Weg, um die Galionsfigur zu bekommen.

Das Problem ist nur, daß ich die Galionsfigur von Captain Dreads Schiff aus nicht holen kann und daß Kate für eine Rundfahrt mit ihrem Schiff 6.000 verlangt. Wo soll ich das ganze Geld nur hernehmen? Vielleicht gehe ich einfach noch einmal zu meinem Arbeitgeber auf Scabb Island und frage nach einem weiteren Vorschuß.

Dort angekommen, gehe ich also in die Kneipe. Um nicht mit der Tür ins Haus zu fallen, bestelle ich mir erst einmal was zu trinken. Und - oh Wunder - als ich meinen Büchereiausweis vorzeige, bekomme ich sogar, was ich bestellt habe. Allerdings sind die Getränke alle so widerlich, daß ich das blaue und das gelbe aus Verzweiflung miteinander mische. Jetzt habe ich ein grünes, das aber auch nicht viel besser schmeckt. Leider scheint der Barkeeper auch nicht gewillt zu sein, mir auch nur einen Pfennig Vorschuß zu zahlen, weswegen ich wieder gehe.

Vollkommen sauer fahre ich nach Booty Island und besorge mir dort im Antiquitätenladen das alte Nebelhorn. Als ich da rein blase, während ich zufällig beim Spuckwettbewerb vorbeigehe, denken die ganzen Idioten, die da stehen, daß ein Staatsbesuch kommt, und

stehen stramm. Daraufhin blase ich noch einmal hinein und vertausche die kleinen Markierungsfähnchen, während alle wegsehen.

Durch die gesteigerten Gewinnaussichten animiert, versuche ich mich jetzt auch mal beim Spucken. Doch sooft ich auch versuche, mit dieser schlechten Leistung ist einfach kein Blumentopf zu gewinnen.

Als ich schon einen ganz trockenen Mund habe, nehme ich mal einen Schluck von diesem ekelhaften grünen Zeug. Und schon steigt meine Leistung ungeheuer. Nach ein paar Versuchen belege ich auch prompt den ersten Platz und bekomme den Siegerpreis.

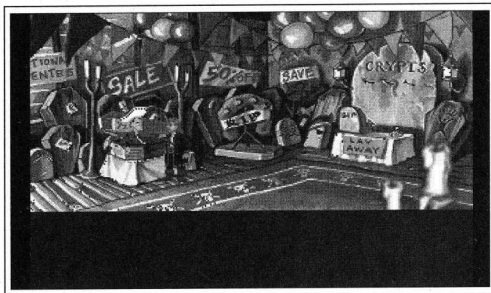


Da mir der Preis viel zu häßlich ist, versuche ich, ihn im Antiquitätenladen zu verkaufen. Und als ich dem Verkäufer sage, daß da die Spucke von LeChucks Mörder drauf ist, zahlt er mir sogar 6.000 dafür.

Mit dem Geld miete ich das Boot bei Kate. Allerdings muß ich vorher in dem Buch über die großen Schiffsunglücke nachsehen, um ihr den Kurs sagen zu können. Kaum haben wir die Stelle erreicht, die auf der Karte beschrieben ist, springe ich todesmutig in die Fluten und tauche bis auf den Grund. Und was sehe ich da wohl? - Falsch! Weder Flipper noch den weißen Hai treffe ich, dafür liegt da unten aber tatsächlich die Mad Monkey, von welcher ich die Galionsfigur an mich nehme. Weil ich mit diesem schweren Gewicht unmöglich auftauchen kann, steige ich auf den Anker und ziehe einmal an dem Tau. Das veranlaßt Kate, mich hinaufzuziehen, und so können wir wieder zurück ans Land fahren.

Jetzt kann mich nichts mehr halten. Ich renne auf dem kürzesten Wege in den Antiquitätenladen. Dort lege ich die Galionsfigur auf den Tresen und erhalte dafür den dritten Kartenteil. Anschließend nehme ich auch noch die Säge mit und verlasse den Laden.

Im Sargladen nebenan läuft die ganze Zeit ein überaus merkwürdiger Verkäufer herum und versucht mir einen Sarg anzudrehen. Ich hingegen habe vor, noch ein oder zwei Jahre zu leben und interessiere mich viel mehr für den Schlüssel, der hinter der Theke hängt. Da ich befürchte, daß der Verkäufer was dagegen hat, wenn ich den Schlüssel einfach mitnehme, bitte ich ihn, den Sarg mal vorzuführen. Aber auch das hilft mir nicht weiter, da er einfach nicht drinbleiben will. Hätte ich nur ein paar Nägel.



Sofort mache ich mich auf, nach Scabb Island und gehe dort in die Schreinerei. Allerdings trennt sich auch der Schreiner nicht so einfach von seinen Besitztümern. Ich muß mir wieder was einfallen lassen. Deshalb gehe ich zu den drei Piraten, die schon die ganze Zeit vor der Wäscherei sitzen und säge dem einem mit der Säge das Holzbein ab.

Wahrscheinlich wird jetzt gleich der Schreiner-Pannen-Service auftauchen, und ich muß nur noch in die Werkstatt gehen und nehmen, was ich brauche. Tatsächlich! Als ich die Werkstatt betrete, ist der Schreiner weg, und ich nehme in Ruhe den Hammer und die Nägel mit.

Natürlich geht es jetzt wieder nach Booty Island, wo ich den Sargverkäufer noch einmal bitte, Probe zu liegen. Kaum ist er im Sarg, nagle ich den Deckel zu und nehme mir den Schlüssel, den ich schon die ganze Zeit haben wollte.

Mit dem Schiff geht es nun weiter nach Phatt Island, wo ich noch einmal in der Bücherei ein interessantes Buch in der Kartei suche und mir von der Bücherei-Frau geben lasse. Was für ein Buch das ist, ist mir vollkommen egal. Hauptsache, es ist nicht so gruselig, daß ich nachts nicht schlafen kann.

Dann laufe ich zum Landhaus des Gouverneurs. Das Landhaus ist von einer langen Mauer umgeben, welche aber zum Glück eine unverschlossene Tür hat. Im Haus hält mich dann schon wieder dieser riesige Soldat auf und fragt, ob ich nicht im Gefängnis sitzen müßte. Je öfter ich ihm die Wahrheit sage, um so weniger glaubt er mir, was mir aber egal ist. Dann ist der Weg nach oben frei und ich gehe hinauf.

Im Zimmer des Gouverneurs angekommen, sehe ich ein Buch auf seinem Wanst, welches mich sehr stark interessiert. Bevor ich es wegnehme, lege ich erst das ausgeliehene Buch auf seine Wampe. Jetzt habe ich das Buch mit den Zitaten berühmter Piraten. Ich kann zurück zum Schiff gehen.

Auf dem Friedhof auf Scabb Island öffne ich die Krypta mit dem Schlüssel. Drinnen erwartet mich eine Atmosphäre, wie sie wahrscheinlich jeder aus Gruselfilmen kennt. Mit Hilfe des Buches identifiziere ich die richtige Inschrift auf dem Sarg von Rap Scallion und öffne die Kiste. Leider komme ich ein paar Minuten zu spät, denn so ist mit Rap wohl kein

Gespräch mehr zu führen. Trotzdem nehme ich ein wenig von seiner Asche mit und mache mich damit auf den Weg zu Voodoo-Frau.

Bei dieser angekommen, suche ich so lange in ihrem Regal die Gefäße durch, bis ich eins mit der Aufschrift "Asche-zu-Leben" finde. Das gebe ich zusammen mit der Asche der Voodoo-Tante, welche daraufhin von mir noch ein Rezept verlangt, um den Zauber ausführen zu können. Ein Rezept! Ich bin doch kein Koch!



Wohl oder übel mache ich mich wieder auf zur Bücherei auf Phatt Island und sehe im Register unter "Voodoo" nach. Dort finde ich einen Verweis auf die Rubrik "Rezepte", wo ich wiederum das Buch finde, das ich suche. Auch dieses bekomme ich von der guten Frau am Bücherschalter, jedoch mit dem Hinweis, daß dies mein drittes Buch sei. Mehr als drei Bücher dürfe ich nicht gleichzeitig haben.

Nachdem ich dann der Voodoo-Zauberin das richtige Rezept gebracht habe, bewirbt sich diese gleich für den Wettbewerb "Koch des Jahres" und bekommt eine eigene Fernsehshow. Nein, nein!! Natürlich tut sie das nicht, sondern sie gibt mir einen Streuer mit magischen Kräften, womit ich Tote wieder ins Leben zurückrufen kann.

Das muß ich natürlich sofort auf dem Friedhof ausprobieren, wo ich eine gute Prise von dem Zeug auf das offene Grab von Rap Scallion verstreue. Tatsächlich, er kommt zurück ins Leben!! Naja, einen Schönheitswettbewerb wird er mit diesem Aussehen nicht gewinnen können, aber es wird reichen, mir zu sagen, wo das letzte Kartenstück liegt. Doch bevor er mir das sagen kann, muß ich ihn erst einmal davon überzeugen, daß er wirklich schon tot ist. Als er diese bittere Pille dann geschluckt hat, verspreche ich ihm noch, das Gas in seinem Restaurant abzustellen. Das ist es! Da muß das Kartenstück versteckt sein - in seinem Restaurant!

Sofort mache ich mich auf die Socken, um sein altes Restaurant am Strand zu durchsuchen. Mit der Haustür habe ich keine Probleme, da ich dafür den passenden Schlüssel besitze. Aber dummerweise gehe ich im Haus leer aus.

Mir bleibt nichts anderes übrig, als den Herd auszustellen und Rap Scallion noch einmal zum Leben zu erwecken.



Nachdem ich den Wunder-Streuer ein zweites Mal bemüht habe, sage ich Rap, daß er sich um das Gas keine Sorgen mehr zu machen brauche. Ihm fällt ein Stein vom Herzen, und aus Dankbarkeit übergibt er nicht sich, sondern mir den vierten Teil der Karte.

Jetzt geht es zurück in das Dorf, wo Wally mir die vier Stücke zusammenset-

zen soll. Leider kann der mir nicht helfen, da ihm irgendein Schurke das Monokel gestohlen hat - na, so eine Gemeinheit!

Aber toll wie ich bin, habe ich schon die nächste Idee und besorge ihm einen Ersatz für seine Sehhilfe. Dafür gehe ich auf Phatt noch einmal in die Bücherei und öffne dort den Leuchtturm. Dieser hat selbstverständlich eine richtige Glaslinse, welche ich schnell mitgehen lasse. Tja, mit so was hat der erfahrene Kaufhausdieb eben keine Probleme.

Die Glaslinse gebe ich dann Wally, der sich gleich darauf daranmacht, die vier Kartenstücke zusammenzusetzen. Als Gegenleistung dafür soll bei der Voodoo-Frau einen Liebestrank für ihn abholen. - Aber Wally, für sowas gibt es doch Erika Berger auf RTL.

Aber ich bin ja kein Unmensch. Ich mache mich also noch einmal auf zur Voodoo-Frau. Als ich dieser von Wallys vorehelichen Problemen erzähle, gibt sie mir sofort das gewünschte Mittel und sagt noch, er solle vorsichtig damit sein, weil es ein sehr starkes Mittel wäre. - Vielleicht sollte ich ja auch mal einen Schluck ....? - Doch als sie das so erzählt, hat sie eine Vision, daß Wally etwas zugestoßen sei und daß das wahrscheinlich mit LeChuck zu tun hätte.

Natürlich renne ich so schnell, wie ich kann, zurück und bemerke deshalb auch gar nicht die Kiste, die da im Sumpf steht. Als ich endlich bei Wally bin, ist schon alles zu spät. Mein Freund ist weg. Auf den Tisch hat er im letzten Moment noch "LeChuck" schreiben können.

Mal wieder ist die Voodoo-Frau die einzige, die mir helfen kann. Ich laufe zu ihr. Auf dem Weg dahin fällt mir die Kiste auf, die dort im Sumpf steht. Als ich den Aufkleber durchlese, stelle ich fest, daß die Kiste an LeChuck adressiert ist.

So öffne ich den Deckel und steige kurzerhand ein. Drinnen ist es allerdings nicht ganz so gemütlich, die Kiste ist mit lebenden Schlangen angefüllt.

Kaum habe ich den Deckel wieder zugemacht, kommen zwei freundliche Herren von der Bundespost und bringen mich in LeChucks Festung.



### Teil 3: In der Höhle des Löwen

Da bin ich nun! Ich kann nicht sagen, daß es immer schon mein Traum war, in der Festung von LeChuck zu landen. Doch jetzt kann ich es wohl nicht mehr ändern. Gemütlich sieht es hier jedenfalls nicht aus mit den ganzen Totenköpfen und Skeletten.

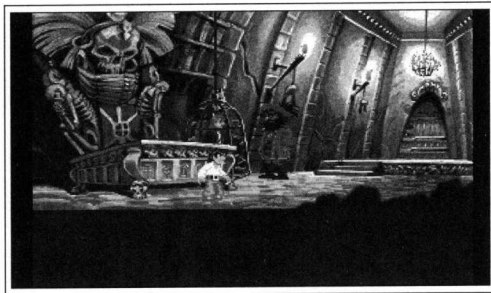
Da ich Wally wohl niemals finden werde, wenn ich hier tatenlos herumstehe, gehe ich kurzerhand los, bis ich einen Durchgang finde, der auf eine lange Treppe führt. Als ich diese hinaufgestiegen bin, komme ich in einen Raum mit vielen Wegweisern. Ich suche mir den vorderen Gang aus und komme nach einiger Zeit im Kerker an.

Da hängt er ja! Wie gemein, diesen armen, kleinen Kerl einfach an zwei Ketten aufzuhängen. Als ich eine Zeit auf ihn eingeredet habe, beruhigt er sich wieder und ich höre, daß LeChuck zwar die Karte hat, aber Wally diese schon auswendig kennt. Jetzt brauche ich nur noch den Schlüssel, um Wally rauszuholen.

Deswegen gehe ich noch einmal in den Raum mit den Wegweisern zurück und benutze diesmal den hinteren Gang. Als ich den ganzen Knochensalat sehe, der da an der Wand hängt, fällt mir sofort wieder mein Traum von damals ein, und ich hole meine Aufzeichnung von dem Lied raus.

Wenn ich von jeder Strophe die Körperteile vom Anfang der Zeilen nehme, muß ich nur noch das Skelett finden, wo die Knochen genauso angeordnet sind. Als ich es gefunden habe, drücke ich einmal dagegen, und ein Geheimgang tut sich auf. Nachdem ich für die anderen drei Strophen auch so verfahren habe, gelange ich schließlich vor ein großes Tor vielen Schlössern. Leider habe ich nicht einen einzigen Schlüssel, der hier passen könnte. Und ohne einen Schlüssel bekommt man Schlösser bekanntlich nicht auf.





Da das Spiel aber weitergehen muß und ich irgendwoher den Schlüssel für den Kerker brauche, öffne ich einfach eine unverschlossene Tür, die sich in dem großen Tor befindet.

Und schon befinde ich mich in dem Allerheiligsten dieser Festung: in LeChucks Thronsaal! Und direkt neben dem Thron hängt auch ein Schlüssel, den ich mir sofort schnap-

pe. Doch da habe ich wohl die Rechnung ohne den Wirt bzw. ohne LeChuck gemacht. Denn das Ganze war eine Falle. Im Nu finde ich mich in einem Käfig wieder, und LeChuck taucht auf, um seinen Triumph auszukosten.

Minuten später treffe ich dann auch meinen alten Freund Wally, der genau wie ich mit dem Kopf nach unten über einem Säurebad hängt. LeChuck hat noch die Güte, uns den Mechanismus zu erklären, mit dem wir in die Säure gelassen werden, wo wir dann qualvoll verenden sollen. Erst habe ich gar nichts dagegen, in die Säure gelassen zu werden, da es Samstag ist, und Samstag ist nun einmal Badetag. Da ich aber ein stinkender Pirat sein will, beschließe ich, heute mal nicht zu baden. Bei einer genaueren Betrachtung der Technik fällt mir auf, daß die Kerze die Schwachstelle ist, und ich beschließe, sie auszuspuken.

Als erstes nehme ich einen kräftigen Schluck von dem grünen Ekelbräu. Dann versuche ich mein Glück. Zu Wallys Unbehagen ist er aber das einzige, was ich treffe, wenn ich in die Richtung der Kerze ziele. So versuche ich das Schild rechts zu treffen, welches wie ein Reflektor funktioniert. Nach einigen Versuchen ist die Kerze aus, wir gerettet und LeChuck stocksauer.

Das Problem ist nur, daß wir jetzt im Dunkeln sitzen und so unmöglich fliehen können. Deshalb zünde ich eins meiner Streichhölzer an. - Hmm...?? Was haben wir denn hier? Dynamit? Sag mal Wally, ist das nicht das Zeug, das immer so furchtbar knallt, wenn Feuer dran kommt? - Scheinbar lag ich da mit meiner Einschätzung ganz richtig. Schönen Flug!

#### Teil 4: Big Whoop auf der Spur

Was ist passiert? Wo bin ich? Oh mein Kopf!! Ich glaube, ich brauche Urlaub. Zum Glück scheint bei mir noch alles heil zu sein, und die Insel, auf der ich bin, muß wohl Dinkey Island sein.

Als ich aufstehe, finde ich im Wasser eine Flaschenpost. Ob die wohl für mich ist? Nö, scheinbar war's mehr Flasche als Post. Trotzdem stecke ich sie ein.

Dann stoße ich auf ein Zelt, vor dem ein Bärtiger sitzt und meditiert. Ich glaube, daß ich den irgendwoher kenne. Die Destille und das leere Martiniglas lassen in mir den Verdacht

aufkommen, daß der Kerl ein kleiner Schluckspecht ist. Mit dem Brecheisen, das ich am Strand finde, öffne ich das oberste Faß und gebe den Keks, der darin liegt, dem Papagei. Daraufhin hört dieser für einen Moment auf, Unfug zu erzählen und gibt mir die erste Beschreibung, wie ich den Schatz finde.



Bei einem kleinen Spaziergang am Strand entdecke ich, daß ein Weg direkt in den Dschungel führt. An der Gabelung angekommen, entscheide ich mich für den linken Weg, da der linke Weg immer der bessere ist. Am Ende dieses Weges hängt ein Sack an einem Ast.

Leider bin ich viel zu klein, um ihn zu erreichen. Aus diesem Grund zerschlage ich die vermeintliche Flaschenpost mit der Brechstange und schlitzte mit der Scherbe den Beutel von unten auf. Schon fällt ein Paket heraus, welches sich bei näherer Betrachtung als Trockenkeksmischung herausstellt. Mit dieser geht es zurück zum Strand, wo ich den Papageien zum Sprechen bringen werde.

Mit dem Martiniglas gieße ich ein wenig Wasser in die Destille, um das Salz herauszulösen. Das gereinigte Wasser gebe ich zu der Trockenmischung und erhalte so - Abrakadabra - zwei weitere Kekse. Da ich mehr auf Schokoladenkekse als auf Butterkekse stehe, spendiere ich diese großzügig dem Papageien, welcher mir jetzt auch den Rest des Weges zu Big Whoop verrät.

So ziehe ich dann los. An der Weggabelung gehe ich dieses Mal allerdings nach rechts und erreiche nach kurzer Zeit einen Teich, vor dem eine Kiste steht. Ich öffne sie auch mit der Brechstange und nehme das Dynamit an mich.

Von nun an befolge ich die Anweisungen des Papageien ganz genau. Das heißt, daß ich bei der Anweisung "Gehe nach Osten" ganz nach rechts im Gelände (bzw. zum rechten Bildschirmrand) gehe, bei der Anweisung "Gehe nach Norden" gehe ich ganz nach oben im Gelände (bzw. zum oberen Bildschirmrand) usw.



Auf diese Art und Weise erreiche ich nach und nach die verschiedenen Punkte im Gelände, bis ich ein riesiges Kreuz finde.

Hier spiele ich mal wieder Totengräber und grabe solange, bis ich auf Beton stoße. Der Beton ist für mich kein Problem, weil ich ja das Dynamit habe.

Whoop. Das heißt, erreichen ist übertrieben. Bisher stehe ich auf einem riesigen Sockel und der Schatz auf einem anderen riesigen Sockel. Ich komme einfach nicht hinüber. Aber als alter Pirat weiß ich natürlich, was ein Wurfhaken ist. Den bastle ich mir aus dem Seil und der Brechstange. Jetzt ziele ich nur noch einmal die Stahlstäbe an, die aus dem Beton ragen und - Aiaiaiaiaaaaa!! Tarzan!-

Kaum habe ich meinen Sockel verlassen, brechen beide Sockel auch schon zusammen. Und jetzt hänge ich da, an einem Seil, mit dem Schatz in der Hand und muß Elaine die ganze Geschichte noch einmal erzählen. Jedenfalls so lange, bis das Seil reißt.

Das nächste Problem ist mein freier Fall, der gar kein Ende nehmen will. Ich weiß nicht, wie ich ihn bremsen kann, und schlage mit voller Wucht auf dem Boden auf. Programmierer sei Dank, daß ich nur eine Grafik bin!

Aaaaaah! Nicht schon wieder mein Kopf! So eine Sch..., diese ganze Schatzsucherei. Doch jetzt muß ich unbedingt sehen, wo ich gelandet bin. Nach langem Suchen finde ich endlich einen Lichtschalter und betätige ihn.

Oh, Gott! Jetzt ist es aus! Da steht doch tatsächlich LeChuck vor mir und sagt, daß er mit mir abrechnen will! Doch was noch viel schlimmer ist, er behauptet steif und fest, mein Bruder zu sein. Daß ich nicht lache. Für mich ist das ein klarer Fall von Einzelkindkomplex. Allerdings bleibt mir nicht viel Zeit über seine Psyche nachzudenken, denn er holt eine Voodoo-Puppe aus der Jacke und beginnt meine Folter.

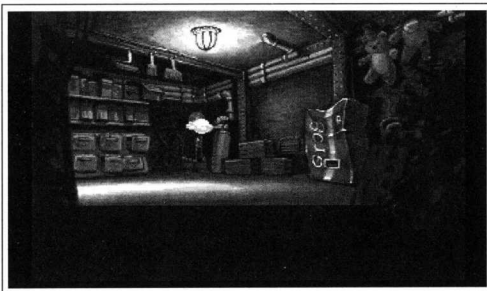
Zum Glück schafft er es nicht, mich mit diesem Ding in das Reich der Schmerzen und Qualen zu schicken, sondern maximal drei Räume weiter.

Natürlich habe ich es nicht gerne, von meinem Möchtegern-Bruder gepeinigt zu werden, und so beschließe ich zurückzuschlagen.

Deshalb besorge ich mir im Erste-Hilfe-Zimmer aus der Schublade eine Spritze und aus dem Papierkorb ein paar Gummihandschuhe. Im Hinausgehen nehme ich noch einem von den beiden etwas blassen Patienten einen Knochen weg.

Auf den Grogautomaten muß ich nur lange genug einhämmern, bis eine Münze herausfällt. Als Le-

Chuck, der geldgierige Hund, reinkommt, bückt er sich sofort danach, und ich kann ihm die Unterhose herausziehen. - Lecker!



Im Raum mit den Malzbierkisten finde ich in einer Kiste einen Ballon und in einer anderen eine Puppe. Bei der nächsten Begegnung mit LeChuck biete ich ihm mein Taschentuch an, damit er sich seine Nase mal richtig putzen kann.

Irgendwie bringt das alles nichts, und ich versuche, nach oben zu gelangen. Bei der Benutzung des Aufzuges merke ich aber, daß ich viel zu schwer bin, und deshalb suche ich etwas, das mich leichter macht. Die Lösung liegt in dem Raum, in dem ich LeChuck die Unterhose gestohlen habe. Dort ist nämlich eine Flasche mit Helium, mit welcher ich die beiden Handschuhe und den Luftballon auffülle. Jetzt versuche ich noch einmal den Aufzug zu benutzen. Kurz bevor ich die Tür schließen kann, steckt LeChuck seinen Kopf durch den Türspalt.

Zum Glück schafft er es nicht mehr, mich aufzuhalten und ich kann seinen Bart, den er verloren hat, als viertes Stück für die Voodoo-Puppe nehmen. Oben auf der Straße gebe ich dann die Puppe, den Bart, das Taschentuch, die Unterhose und den Knochen in die Ju-Ju-Tasche und erhalte eine eigene Voodoo-Puppe. Und jetzt kommt die Rache! Ich nehme die Puppe und die Spritze in die Hand und fahre mit dem Aufzug nach unten. "Komm her LeChuck! Wo bist du, Feigling?" ...

## Wer fragt, gewinnt!

*Wie komme ich an dem Piraten auf der Brücke vorbei?*

- Sie müssen sich schon durchschütteln lassen.
- Allerdings schadet Ihnen das auch nicht.

***Was tue ich im Dorf?***

- Sie können unbesorgt überall hingehen und mit jedem reden. So werden Sie eine Menge erfahren.

***Was nehme ich im Dorf alles mit?***

- Das Messer vom Küchentisch, der Eimer vor der Wäscherei, das Blatt Papier bei Wally und der Spaten vor dem Schild sind nützliche Hilfsmittel.

***Der Wirt läßt mich nicht in die Küche!***

- Das sollten Sie nicht persönlich nehmen. Haben Sie schon einmal einen anderen Einstieg gesucht?
- Vielleicht sehen Sie sich draußen noch einmal um.
- Gehen Sie aus der Kneipe raus und benutzen Sie das Küchenfenster als Einstieg.

***Wie bastele ich eine Voodoo-Puppe?***

- Ohne fremde Hilfe geht das nicht.
- In einem entlegenen Winkel der Insel wird ihnen doch wohl jemand helfen können.
- Die Voodoo-Zauberin in den Sümpfen kann helfen. Zudem befindet sich im Vorraum ein Seil, das Sie mitnehmen müssen.

***Woher bekomme ich einen Knochen für die Puppe?***

- Nicht nur lebende Menschen besitzen Knochen.
- Haben Sie den Friedhof schon gefunden?
- Gehen Sie zum Grab von Largos Großvater! Nehmen Sie die Schaufel mit auf den Hügel, und graben Sie dort ein Loch. Darin sollten Sie dann einen Knochen finden.

***Wo finde ich ein Haar von Largo?***

- Beim Schlafen verliert man häufig Haare.
- Vielleicht besuchen Sie ihn mal zu Hause.
- In seinem Hotelzimmer hängt ein Toupet. Das stecken Sie einfach ein.

***Wie komme ich in sein Zimmer?***

- Locken Sie den Portier hinaus.
- Ob er ein entwischtes Haustier draußen wohl suchen würde?
- Wenn Sie mit dem Messer den Alligator im Vorraum losschneiden, macht Ihnen das den Weg frei. Anschließend nehmen Sie noch die Käsereste aus dem Futternapf.

***Wie bekomme ich Körperflüssigkeit von Largo?***

- Wo fließt denn viel Flüssigkeit?
- Gehen Sie mal in die Kneipe und bestellen Sie dort etwas. Sie werden zwar nichts bekommen, dafür wird aber Largo erscheinen und an die Wand spucken. Das können Sie dann mit dem Papier aufwischen.

***Und wie beschaffe ich mir ein Kleidungsstück?***

- Fällt Ihnen beim Anblick der Wäscherei was ein?
- Nun, wenn Largo dort noch keine Sachen abgegeben hat, müssen Sie ihn dazu bringen, daß er das tut.
- Beschmutzen Sie Largos Sachen und holen Sie diese dann für ihn aus der Reinigung ab.

***Wie beschmutze ich Largos Kleidung?***

- Sind Sie in diesem Spiel vielleicht schon einmal durch den Schlamm gerudert?
- Es reicht den Schlamm aus dem Sumpf irgendwie an Largo zu schmieren.
- Sie füllen den Eimer im Sumpf mit Schlamm und stellen ihn anschließend von innen auf Largos verschlossene Zimmertür. Dann verstecken Sie sich hinter der spanischen Wand.
- Jetzt müssen sie ihm nur noch in die Wäscherei folgen und später seinen Abholschein hinter seiner Zimmertür weg nehmen. Mit diesem bekommen sie seine Kleidung an der Wäscherei.

***Was tue ich mit den Zutaten für die Puppe?***

- Es gibt doch einen Experten für diese Sachen, sie werden natürlich zur Voodoo-Frau gebracht, welche Ihnen eine Voodoo-Puppe und ein paar Nadeln geben wird.

***Soll ich die Puppe wirklich benutzen?***

- Auf jeden Fall! Gehen Sie damit ruhig in Largos Zimmer, und haben Sie keine Hemmungen, die Puppe zu benutzen.

***Jetzt hat er mir den Bart gestohlen, was nun?***

- Haben Sie ein wenig Spaß mit Ihren Freunden.
- Zu Beginn des Spiels saßen Sie doch auch schon mit so netten Menschen zusammen.
- Gehen Sie noch einmal zum Strand. Auf dem Weg dorthin finden Sie einen Stock, und Ihre beiden Freunde am Lagerfeuer können Ihnen weiterhelfen.

***Captain Dread sagt, er würde ohne Talisman nicht lossegeln!***

- Besorgen Sie ihm einen Ersatz.
- Ein kleiner Dorfbewohner hat vielleicht etwas, was Sie gebrauchen könnten.
- Besuchen Sie doch mal Wally. Dessen Monokel hat eine ungeheure Ähnlichkeit mit dem Talisman. Nehmen Sie es einfach, wenn er es auf den Tisch legt.

***Und woher bekomme ich das Geld für Captain Dread?***

- Wie wäre es mit ehrlicher Arbeit?
- Können Sie kochen?
- Sie brauchen einen Job. Den bekommen Sie am schnellsten, wenn Sie dem Koch etwas Ekelhaftes in die Suppe werfen.

***Woher bekomme ich etwas Ekelhaftes für die Suppe?***

- Wo haben Sie den schon etwas Ekelhaftes gesehen?
- Mögen Sie etwa Ratten?
- Gehen Sie zur Wäscherei und fangen Sie die Ratte. Dazu bauen Sie mit der Kiste und dem Stock eine Falle. Die Käsereste benutzen Sie als Köder und die Schnur als Auslöser.
- Wenn Sie sich ein paar Schritte entfernt haben, huscht die Ratte in die Kiste, Sie ziehen an der Schnur und können die Ratte wieder aus der Kiste nehmen.

***Was stelle ich mit der Ratte an?***

- Testen Sie mal, ob sie schwimmen kann.

- Vielleicht möchte die Ratte auch ein wenig in Suppe schwimmen.
- Gehen Sie in die Küche, und schmeißen Sie sie in den Suppentopf. Dann gehen Sie in die Kneipe und bestellen etwas zu essen.

***Soll ich den Job als Koch annehmen?***

- Natürlich! Zum einem erhalten Sie einen Wochenlohn im voraus, und zum anderen können Sie jederzeit durchs Küchenfenster wieder abhauen.

***Kann ich jetzt mit Captain Dread in See stechen?***

- Wissen Sie denn, wo Sie nach den Kartenstücken suchen sollen?
- Bisher hatten Sie immer eine zuverlässige Informantin.
- Sie müssen vorher noch bei der Voodoo-Zauberin ein Buch abholen.

***Wohin soll Captain Dread mich zuerst bringen?***

- Er soll Sie nach Phatt Island verschiffen.

***Was tue ich gegen den Steckbrief und den Soldaten?***

- Gar nichts! Sie werden auf diese Art den Gouverneur kennenlernen.

***Ich bin eingesperrt worden!!***

- Aber der Hund hat doch den Schlüssel im Maul.
- Hunde stehen auf Knochen.
- Sie durchsuchen zuerst einmal Ihre Zelle und werden unter der Matratze einen Stock finden. Mit dem nehmen Sie Ihrem Nachbarn einen Knochen ab und werfen den zum Hund.

***Wie komme ich aus der Zelle heraus?***

- Sie benutzen natürlich den Schlüssel und nehmen beim Verlassen des Kerkers noch die beiden Briefumschläge aus dem Regal mit.



***Was besichtige ich nun auf der Insel?***

- Schon mal alles abgesucht?
- Auch dunkle Gassen?
- In der Seitengasse ist ein Glücksrad aufgebaut. Der Mann, der soviel gewonnen hat, sollte verfolgt werden.

***Was war das eben für eine merkwürdige Unterhaltung?***

- Die kommen einem alle wie Verbrecher vor.
- Wahrscheinlich betrügen die beim Glücksrad.
- Der Mann hat sich von einem anderen die nächste Gewinnzahl sagen lassen. Allerdings mußte er vorher ein Lösungswort sagen.

***Wie heißt das Lösungswort?***

- Sie müssen den Code knacken.
- Es hat mit den Zahlen zu tun, die man mit der Hand gezeigt bekommt.
- Man bekommt zweimal eine Zahl mit der Hand gezeigt. Egal was man auch gesagt bekommt, man muß immer die als erstes gezeigte Zahl zur Antwort geben.

***Kann ich mit der Zahl, die mir gesagt wurde, was anfangen?***

- Auf jeden Fall! Sie gehen jetzt zum Glücksrad zurück und setzen auf genau diese Zahl.

***Welchen Preis nehme ich denn nur?***

- Wollen Sie denn Elaine nicht wiedersehen?
- Auf der Party könnten Sie sie treffen.
- Am besten ist es, die Einladung zu der Party zu nehmen.

***Gibt es noch etwas Wichtiges auf Phatt Island?***

- Sie müssen erst noch einmal mit jemandem am Strand sprechen.
- Lassen Sie sich von einem großmäuligen Angler nicht unterkriegen.
- Auf dem Steg sitzt ein Angler. Geben Sie so kräftig an, daß er Ihnen eine Wette anbietet. Diese nehmen Sie dann an.

***Bleibe ich jetzt immer noch auf Phatt Island?***

- Nein, jetzt geht es zum Fest nach Booty Island.

***Wie komme ich nach Booty zum Fest?***

- Es handelt sich um ein Kostümfest.
- In der Nähe des Hafens werden Kostüme verliehen.
- Erst einmal müssen Sie in den Kostümverleih gehen und sich auf Vorlage Ihrer Einladung ein Kostüm geben lassen.

***Was mache ich mit dem Kostüm?***

- Gehen Sie zur Feier und ziehen Sie das Kostüm an, wenn man es von Ihnen verlangt.

***Soll ich mich etwa auf dieser blöden Party amüsieren?***

- Denken Sie immer daran, was Sie suchen.
- Im Partyraum befinden sich nicht nur interessante Gäste.
- Sie sollen das Kartenstück nehmen, das im Bilderrahmen hängt und dann den Raum wieder verlassen.

***Ich bin von dem Gärtner und dem Hund geschnappt worden, was nun?***

- Schmeicheln Sie sich ein wenig bei Elaine ein, und fragen Sie sie nach dem Kartenstück.

***Jetzt bin ich rausgeschmissen worden!***

- Man soll nach der ersten Abfuhr nicht gleich die Flinte ins Korn werfen.
- Versuchen Sie, noch einmal in Elaines Zimmer zu gelangen.
- Gehen Sie noch mal ins Zimmer, und nehmen Sie das Ruder mit, das über dem Bett hängt. Dann verlassen Sie das Haus.

***Was mache ich vor dem Haus?***

- Ja, was liegt denn da?
- Das sieht aus wie das Kartenstück.

- Versuchen Sie, das Kartenstück aufzuheben. Keine Panik, wenn es wegfliegt, Sie bekommen es schon noch.

***Was ist mit dem Hund?***

- Hoffentlich sind Sie tierlieb.
- Einen Hund kann man doch immer gebrauchen.
- Nehmen Sie ihn einfach mit, er kann Ihnen helfen, die Karte zu finden.
- Anschließend gehen sie hinters Haus und treten mal richtig vor die Mülltonne.

***Ohje, ich glaube, ich soll umgebracht werden!***

- Das kann schon mal passieren. Doch man muß das ja nicht ohne weiteres zulassen.
- Wie wäre es mit einem Trick?
- Rennen Sie einmal ums Haus und dann in die Küche.

***Was soll ich denn in der Küche?***

- Was steht denn auf dem Tisch?
- Erinnern Sie die Fische an irgendetwas?
- Nehmen Sie einen von den Fischen, die auf dem Tisch stehen und verlassen Sie dann ganz schnell das Gelände.

***Wozu brauche ich denn den Fisch?***

- Wettschulden sind Ehrenschulden!
- Sie werden doch Ihre Wette mit dem Angler nicht vergessen haben?
- Mit dem Fisch fahren Sie wieder zu Phatt Island und zeigen ihn dem Angler. So werden Sie eine Angel erhalten.

***Was habe ich denn von einer Angel?***

- Vielleicht können Sie damit irgendwo einen "großen Fisch" fangen.
- Mit einer Angel kann man nicht nur Fische aus großer Tiefe angeln.
- Die können Sie auf Booty gebrauchen. Denn dort hängt das Kartenstück unterhalb der Klippe, und Sie können das Stück nur mit der Angel holen.

***Als ich mir das Stück angeln will, kommt eine Möwe und stiehlt es mir!***

- Verfolgung aufnehmen, Sie müssen nur bis zum großen Baum am anderen Ende der Insel.

***Haben diese Löcher im Baum einen Sinn?***

- Auf jeden Fall! Im unterem steckt etwas.
- Man könnte sich eine Treppe basteln.
- Sie müssen das Paddel in das nächste Loch stecken und dann draufsteigen.

***Jetzt ist das Ruder kaputt.***

- Sie haben doch geschickte Freunde.
- In solchen Fällen sollte man einen Handwerker aufsuchen.
- Gehen Sie zum Schreiner auf Scabb, und geben Sie ihm das Ruder.

***Soll ich noch einmal versuchen, auf den Baum zu kommen?***

- Natürlich! Same procedure as last year.
- Versuchen Sie noch einmal, das Ruder ins nächste Loch zu stecken. Anschließend steigen Sie darauf und stecken die untere Planke ein Loch höher, steigen darauf, usw.

***Hier sind drei Vogelhäuser.***

- Es kommt drauf an, was drin ist.
- Benutzen Sie Ihr "Kartensuchgerät".
- In der vorderen Hütte lassen Sie den Papierhaufen von dem Hund durchsuchen.

***Darf ich endlich wieder runtersteigen?***

- War das denn schon alles?
- Ich glaube, da oben ist noch einiges Interessante.
- Im obersten Baumhaus gibt es ein Teleskop, welches Sie ruhig mitnehmen können.

***Was soll ich nur mit dieser Kate machen?***

- Seien Sie doch nicht so uninteressiert bei diesem netten Mädchen.

- Auch von ihr werden Sie etwas Brauchbares bekommen können.
- Lassen Sie sich ein Flugblatt geben, und fragen Sie nach dem Preis für ihr Boot.

***Kann man eigentlich mit Captain Dreads Schiff nur von Insel zu Insel fahren?***

- Nein!
- Bei einer Erholungstour kann man nicht nur die Landschaft bestaunen.
- Auf Deck liegt eine leere Tüte Papageienfutter, die sollten Sie mitnehmen.

***Wie lange soll ich denn durch die Gegend schippern?***

- Wenn Sie die Tüte Papageienfutter haben, können Sie beruhigt nach Booty Island fahren.

***Ich möchte so gerne den Spiegel aus dem Antiquitätenladen haben!***

- Sie müssen den Papageien ablenken.
- Wahrscheinlich muß der Papagei nur mal was anderes sehen.
- Kaufen Sie das Schild neben der Tür, und hängen Sie die leere Futterpackung über den Haken. Jetzt können Sie den Spiegel kaufen.

***Soll ich den Steckbrief auf Phatt Island so hängen lassen?***

- Eine kleine Schönheitsoperation wäre nicht schlecht.
- Vielleicht verändern Sie einfach das Bild.
- Hängen Sie das Flugblatt von Kate darüber.

***Kate ist wegen des Flugblatts verhaftet worden.***

- Seien Sie ein Kavalier.
- Holen Sie sie da wieder raus.
- Mit dem Schlüssel, den Sie haben, können Sie ihre Zelle öffnen. Danach nehmen Sie den Umschlag aus dem Regal an sich.

***Ich hätte so gerne den klavierspielenden Affen auf Scabb.***

- Versuchen Sie, ihn zu betäuben.
- Was halten Sie von dem Metronom und einer leckeren Speise?

- Stecken Sie die Banane auf das Metronom, und nehmen Sie den so hypnotisierten Affen mit.

***Hat der Wasserfall auf Phatt ein Geheimnis?***

- Sehen Sie ihn sich doch einmal genauer an!
- Die Pumpe ist doch wohl ziemlich affig.
- Benutzen Sie den Affen dazu, die Pumpe oberhalb des Wasserfalls auszuschalten.

***Oh, eine Höhle!***

- Nichts wie rein und durch!

***Der alte Mann will mich nicht in sein Haus lassen!***

- Seien Sie nicht so schüchtern.
- Wo ist denn der Sportsmann in Ihnen?
- Bieten Sie ihm einen Kampf an.

***Der Rum macht mich jedesmal vollkommen fertig!***

- Wer trinkt auch schon so etwas?
- Es gibt bessere Getränke!
- Gießen Sie den Rum an die Pflanze im Raum, und schütten Sie dann den Rumersatz aus Kates Umschlag in Ihren Krug.

***Ganz schön dunkel hier im Haus!***

- Ob man das nicht ändern kann?
- Machen Sie doch mal Licht.
- Öffnen Sie einfach die Fensterläden.

***Wieso hängt da ein leerer Rahmen im Zimmer?***

- Sie sehen wohl doppelt!
- Der Rahmen schreit danach, genutzt zu werden.
- Hängen Sie Ihren Spiegel hinein.

***Was soll die Statue vor dem Haus?***

- Dazu braucht man etwas Weitblick.
- Aus irgendeinem Grund greift die Hand in die Ferne.
- Legen Sie Ihr Fernglas in die erhobene Hand.

***Der Stein ist ja ganz verbrannt!***

- Vielleicht ein Zeichen?
- Ihnen fehlt der nötige Druck!
- Warum drücken Sie nicht einfach mal gegen den Stein?

***Jetzt bin ich in ein Kellerloch gefallen!***

- Nehmen Sie doch einfach das Kartenstück mit, das da liegt.

***Wo ist denn jetzt das dritte Kartenstück?***

- Wo werden denn so alte Sachen verkauft?
- Wissen Sie nicht mehr, wo der Antiquitätenladen ist?
- Auf Booty liegt es auf der Theke vom Antiquitätenladen.

***Ich kann unmöglich wissen, wo die "Mad Monkey" liegt!***

- Es gibt einen Ort, wo man nahezu alles weiß.
- Sie können doch lesen, oder?
- In der Bibliothek auf Phatt Island müssen Sie im Register unter "Schiffswracks" nachsehen und sich den richtigen Buchtitel merken.

***Die Frau verlangt einen Büchereiausweis von mir!***

- Dann lassen Sie sich einfach einen geben. Welche Angaben Sie dabei machen ist egal. Anschließend werden Sie auch das gewünschte Buch bekommen.

***Ich habe immer noch kein Geld für die Schiffsmiete!***

- Sie haben doch einen Arbeitsplatz.
- Gehen Sie in die Kneipe.

- In der Kneipe auf Scabb Island können Sie sich ein blaues und ein gelbes Getränk mit Hilfe des Büchereiausweises bestellen.

***Die Getränke sind ungenießbar!***

- Wollen Sie vielleicht ein grünes?
- Spielen Sie doch mal Cocktail-Mixer.
- Vermischen Sie die beiden Getränke.

***Ich hätte so gerne ein Nebelhorn!***

- Dann kaufen Sie sich doch eins.
- Es gibt doch Läden, wo man alles bekommt.
- Gehen Sie auf Booty in den Antiquitätenladen und kaufen Sie sich eins.

***Wieso passiert nichts, wenn ich in das Horn blase?***

- Vielleicht die falsche Zeit oder der falsche Ort.
- Gibt es denn niemanden, den Sie mit dem Horn beeindrucken können?
- Gehen Sie zum Spuckwettbewerb und stoßen dort mal kräftig ins Horn.

***Soll ich einfach mal spucken, wenn alle wegsehen?***

- Es gibt bessere Tricks.
- Manipulieren Sie doch mal die Anlage.
- Stecken Sie einfach die Markierungsfähnchen um.

***Ich kann aber vor so vielen Leuten nicht spucken!***

- Es kommt nur auf die richtige Vorbereitung an.
- Wo keine Spucke ist, kann auch nicht gespuckt werden.
- Nehmen Sie mit dem Strohhalme einen großen Schluck von dem grünen Ekelbräu.

***Mehr als der zweite Platz ist nicht drin!***

- Nicht verzagen! Ruhig mehrmals versuchen.



***Mit diesem häßlichen Siegerpreis kann ich Kate aber auch nicht bezahlen!***

- Aber der ist doch wertvoll.
- Versuchen Sie doch mal, den Preis zu verkaufen.
- Gehen Sie in den Antiquitätenladen, und verkaufen Sie den Preis. Wenn der Händler nicht will, dann sagen Sie, daß auf dem Preis die Spucke von LeChucks Bezwinger ist.

***Wohin soll Kate mich denn überhaupt bringen?***

- Na zur Mad Monkey natürlich.
- Sie wissen doch, wo dieses Schiffsunglück war.
- Schauen Sie doch mal in das Buch aus der Bücherei.

***Da ist das Wrack!***

- Dann greifen Sie zu.
- Nehmen Sie doch, was Sie suchen.
- Sie müssen nur den Kopf der Gallionsfigur nehmen.

***Mit dem Gewicht kann ich unmöglich auftauchen!***

- Lassen Sie sich helfen.
- Nehmen Sie doch den Aufzug.
- Stellen Sie sich auf den Anker, und ziehen Sie heftig an dem Tau.

***Was soll ich eigentlich mit diesem komischen Kopf?***

- Tauschen Sie ihn im Laden gegen das Kartenstück ein und nehmen eine Säge mit.

***Warum soll ich denn eine Säge kaufen?***

- Vielleicht können Sie damit jemanden ärgern.
- Warum schrecken Sie nicht mal drei schlafende Piraten auf?
- Sägen Sie auf Scabb dem einen Piraten das Holzbein ab.

***Solche Gemeinheiten helfen mir doch nicht!***

- Sie locken aber einige Leute aus ihren Häusern.

***Wer wird denn das Bein wieder reparieren müssen?***

- Laufen Sie zum Schreiner, und nehmen Sie da den Hammer und die Nägel mit.

***Was mache ich mit dem Hammer und den Nägeln?***

- Erproben Sie Ihr handwerkliches Geschick.
- Dieses Werkzeug kann auf einige Leute ganz schön “fesselnd” wirken. - Gehen Sie damit zum Sarghändler, und lassen Sie Sich einen Sarg vorführen. Wenn der Händler im Sarg liegt, müssen Sie nur noch den Deckel zunageln.

***Wie komme ich an den Schlüssel im Sargladen?***

- Sie können ihn jetzt einfach nehmen.

***Gibt es einen Weg, das Buch vom Bauch des Gouverneurs zu nehmen?***

- Sie müssen nur für ausgleichende Gerechtigkeit sorgen.
- Ein entsprechendes Gegengewicht erleichtert Ihnen die Sache.
- Sie müssen sich in der Bücherei irgendein Buch ausleihen und dieses vorsichtig auf den Wanst des Gouverneurs legen.

***Kann ich irgendwie in die Krypta auf Scabb Islands Friedhof gelangen?***

- Mit Ihrem Schlüssel sollte das kein Problem sein.

***Die Sarginschriften in der Krypta sagen mir nichts!***

- Das sind doch alles nur Sprüche.
- Lesen bildet!
- Schauen Sie einfach in das Buch mit den Sprüchen, und finden Sie so den Sarg von Rap Scallion heraus.

***Mit der Asche aus dem Sarg kann ich aber nichts anfangen!***

- Sie vielleicht nicht!
- Es gibt doch jemanden, der sich mit Übernatürlichem auskennt.

- Besuchen Sie die Voodoo-Frau. Im Vorraum finden Sie nach einigem Suchen unter den Gefäßen eins mit der Aufschrift "Asche zu Leben". Dann gehen Sie zu ihr.

***Soll der faule Zauber mit dem Aschestreuer etwa funktionieren?***

- Wer wagt, gewinnt!
- Nehmen Sie sich doch einfach ein geeignetes Versuchskaninchen.
- Sie müssen nur ein wenig von der Asche in Rap Scallions Sarg streuen.

***Jetzt soll ich auch noch das Gas im Haus eines Toten ausstellen!***

- Warum nicht?
- Gehen Sie doch einfach in sein Haus, und tun Sie, was er verlangt.

***Ich finde im Haus aber keine Karte!***

- Alles zu seiner Zeit!
- Versuchen Sie doch noch einmal den Wunder-Streuer.
- Gehen Sie noch einmal zu Rapp Scallion, und benutzen Sie dort wieder den Streuer.

***Die vier Kartenstücke bekomme ich einfach nicht zusammen!***

- Lassen Sie das doch Wally machen.

***Wally kann ohne sein Monokel nicht arbeiten!***

- Er braucht einen Ersatz.
- Suchen Sie etwas, das dem Monokel ähnelt.
- In der Bücherei ist ein Leuchtturm. Öffnen Sie die Kuppel und Sie finden eine Glaslinse.

***Wally braucht einen Liebestrank!***

- Dann holen Sie ihm doch einen.

***Die Voodoo-Frau hatte eine Vision von Wally!***

- Dann laufen Sie auf dem schnellsten Weg hin.

***Wie kann ich Wally aus den Fängen LeChucks befreien?***

- Ab in die Kiste!
- Schauen Sie sich mal im Sumpf um!
- Steigen Sie in die Kiste im Sumpf.

***Wie komme ich nur aus der Festung wieder raus?***

- Sie sollen erst einmal Wally befreien!
- Suchen Sie den Kerker.
- Gehen Sie bis zum Wegweiser, und benutzen Sie dort den vorderen Gang.

***Ich brauche den Zellenschlüssel!***

- Es gibt viele Wege, die zum Ziel führen.
- Im Kerker finden Sie ihn nicht.
- Sie müssen wieder zum Wegweiser und dann den hinteren Gang gehen.

***Was wollen mir diese vielen Skelette verraten?***

- Singen Sie doch mal ein altes Lied.
- Denken Sie an Ihren Traum.
- Nehmen Sie die Aufzeichnung von dem Lied aus Ihrem Traum, und schauen Sie sich die Knochen an, die in jeder Strophe am Anfang der Zeile stehen. Die drei Knochen der ersten Strophe müssen mit den Knochen eines Skeletts genau übereinstimmen. Das Skelett stellt eine Tür dar, die Sie aufstoßen können.

***Da sind ja noch mehr Skelette!***

- Für diese benutzen Sie die nächste Strophe des Gedichts und gehen durch die gefundene Tür usw.

***Wie soll ich denn das Tor aufbekommen?***

- Schauen Sie sich das Tor genau an.
- Wählen Sie den goldenen Mittelweg.
- In der Mitte des Tores befindet sich eine Tür, welche unverschlossen ist.

***Da hängt ja der Schlüssel!***

- Greifen Sie zu!

***Wie sollen wir uns vor dem Säurebad retten?***

- Denken Sie an Ihren gewonnenen Wettkampf.
- Die Kerze müßte irgendwie zum Erlöschen gebracht werden.
- Versuchen Sie, die Kerze auszuspucken, nachdem Sie einen Schluck von der grünen Flüssigkeit genommen haben.

***Ich treffe beim Spucken nur Wally!***

- Es gibt andere Wege.
- Suchen Sie einen Reflektor.
- Versuchen Sie das Schild rechts zu teffen. Nach einigen Versuchen werden Sie die Kerze getroffen haben.

***Ohne die Kerze sehe ich aber nichts mehr!***

- Machen Sie doch mal Licht.
- Zünden Sie die Kerze doch wieder an.
- Mit den Streichhölzern in Ihrer Tasche können Sie die Kerze wieder entflammen.

***Was ist das denn für eine Insel, auf der ich gelandet bin?***

- Das scheint Dinky Island zu sein.

***Da liegt ja eine Flasche!***

- Am besten ist es, Sie stecken sie ein.

***Der Papagei redet nur wirres Zeug!***

- Das kommt bei großem Hunger schon mal vor.
- Geben Sie ihm was zu essen.
- Öffnen Sie das obere Faß mit der Brechstange, und geben Sie den Keks, den Sie darin finden, dem Papagei.

***Irgendwie führt mich diese Beschreibung immer noch nicht zum Schatz!***

- Gehen Sie erst einmal in den Dschungel, und biegen Sie an der Wegkreuzung nach links ab.

***Der Sack am Baum hängt viel zu hoch!***

- Lassen Sie ihn einfach hängen.
- Versuchen Sie doch mal, den Sack von unten zu öffnen.
- Zerschlagen Sie die Flasche mit der Brechstange, und schneiden Sie mit der Scherbe den Sack auf.

***Der Papagei will das Kekstrockenfutter nicht essen!***

- Wahrscheinlich ist das Futter zu trocken.
- Geben Sie doch mal ein bißchen sauberes Wasser hinzu.
- Füllen Sie mit dem Martini-Glas Meerwasser in die Destille, und geben Sie das so gereinigte Wasser zur Trockenmischung.

***Was mache ich mit den beiden Keksen?***

- Geben Sie sie dem Papagei.

***Jetzt habe ich die vollständige Wegbeschreibung!***

- Dann gehen Sie wieder in den Dschungel, und gehen Sie an der Wegkreuzung diesmal nach rechts.

***Ich verirre mich trotz der Beschreibung im Dickicht!?***

- Denken Sie an die Worte des Papageien.
- Sie müssen die Anweisungen wörtlich nehmen.
- Wenn Sie nach Osten gehen sollen, dann gehen Sie an den äußersten rechten Geländerand (Bildschirmrand), wenn Sie nach Süden gehen sollen, dann gehen Sie an den äußersten unteren Geländerand (Bildschirmrand), usw. Auf diese Art kommen Sie nach und nach an die einzelnen Punkte im Grün und finden auch so das große X.

***Beim großen X ist aber nichts zu sehen!***

- Natürlich liegt der Schatz auch nicht auf dem Kreuz, sondern er ist dort vergraben. Aber zum Glück haben Sie ja einen Spaten.

***Ich stoße auf Beton!***

- Sprengen Sie ihn mit dem Dynamit in die Luft.

***Wie komme ich an die Kiste auf der anderen Steinsäule?***

- Sie sind doch Pirat!
- Stellen Sie sich vor, Sie würden ein Schiff entern.
- Basten Sie sich aus dem Seil und der Brechstange einen Enterhaken, und werfen Sie diesen über einen der Stahlstreben.

***Schon wieder stehe ich im Dunkeln!***

- Betätigen Sie den Lichtschalter.

***Wie kann ich dem verrückten LeChuck entkommen?***

- Wehren Sie sich.
- Sie haben doch schon Erfahrung in diesen Dingen.
- Basteln Sie sich auch eine Voodoo-Puppe.

***Woher bekomme ich die nötigen Zutaten für die Voodoo-Puppe?***

- Die Puppe finden Sie in einer Kiste in dem Raum mit den ganzen Malzbierkisten. Und als Nadel benutzen Sie eine Spritze, die Sie in der Schublade im Sanitätsraum schnell finden.

***Ohne die vier Zutaten funktioniert der Zauber aber nicht!***

- Den Knochen eines Familienangehörigen entdecken Sie im Sanitätsraum.

***Wie komme ich denn an Körperflüssigkeit von LeChuck?***

- Ist Ihnen noch nie seine feuchte Aussprache aufgefallen?
- Dem sollten Sie mal die Nase putzen.
- Geben Sie ihm Ihr Taschentuch.

***Und wie beschaffe ich mir ein Kleidungsstück?***

- LeChuck ist so geldgierig, daß er sicherlich jede Münze vom Boden aufheben würde.
- Vielleicht können Sie ihm ein Kleidungsstück entreißen, wenn er sich nach einer Münze bückt.
- Gehen Sie in den Raum mit dem Grogautomaten, und hauen Sie mal kräftig davor. Wenn LeChuck die herausgefallene Münze aufheben will, können Sie ihm die Unterhose herausziehen.

***Im Keller finde ich nichts mehr, und für den Aufzug bin ich zu schwer!***

- Nehmen Sie ab!
- Es gibt Dinge, die leichter als Luft sind.
- Holen Sie sich aus einer der Malzbierkisten einen Ballon, und nehmen Sie aus dem Sanitätsraum die Gummihandschuhe mit. Das füllen Sie dann alles mit dem Helium aus der Gasflasche, die im Raum mit dem Grogautomaten steht.

***Was soll ich mit den "Ballons"?***

- Gehen Sie in den Aufzug, und versuchen Sie rauf zu fahren. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie LeChuck einen Teil von seinem Bart mit der Tür abreißen.

***Wie mache ich mir jetzt mit den Zutaten eine Voodoo-Puppe?***

- Geben Sie alle Zutaten und die Puppe in die Juju-Tasche. Dann bewaffnen Sie sich mit der Puppe und der Spritze und fahren mit dem Aufzug nach unten.



## Völlig aufgelöst

| Ort                      | Handlung                                                                        |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| Allgemein                | Immer viel mit den Leuten sprechen. Sie sagen einem fast alles.                 |
| In der Küche             | Messer holen.                                                                   |
| In der Wäscherei         | Eimer holen.                                                                    |
| Im Hotel                 | Alligator losschneiden.<br>Käsereste aus dem Freßnapf nehmen.                   |
| Am Schild                | Schaufel abbrechen.                                                             |
| Bei Wally (Kartograph)   | Blatt Papier mitnehmen.                                                         |
| Am Strand                | Stock mitnehmen.                                                                |
| Bei der Voodoo-Tante     | Seil neben Schädel mitnehmen.<br>Zutaten für Voodoo-Puppe erfragen.             |
| Bei der Voodoo-Tante     | Seil neben Schädel mitnehmen.<br>Zutaten für Voodoo-Puppe erfragen.             |
| Im Sumpf                 | Eimer mit Schlamm füllen.                                                       |
| Auf dem Friedhof         | Largos Großvater ausgraben.                                                     |
| In der Kneipe            | Wirt fragen, wie das Geschäft läuft.<br>Largos Spucke mit Blatt abwischen.      |
| In Largos Zimmer (Hotel) | Toupet mitnehmen.<br>Eimer auf die Tür stellen.<br>Hinter Stellwand verstecken. |
| In der Wäscherei         | Nichts tun, nur hingehen.                                                       |
| In Largos Zimmer         | Tür schließen.<br>Abholschein mitnehmen.                                        |
| In der Wäscherei         | Kleidungsstück abholen.                                                         |

| <b>Ort</b>           | <b>Handlung</b>                                                                                                                                                               |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bei der Voodoo-Tante | Zutaten abliefern.                                                                                                                                                            |
| In Largos Zimmer     | Puppe mit Nadeln durchbohren.                                                                                                                                                 |
| Bei Wally            | Monokel mitnehmen.                                                                                                                                                            |
| Bei Capitän Dread    | Monokel geben.                                                                                                                                                                |
| In der Wäscherei     | Kiste öffnen.<br>Stock benutzen.<br>Faden an den Stock binden.<br>Käreste in die Kiste legen.<br>Ist die Ratte in der Kiste, am Faden ziehen.<br>Ratte mitnehmen.             |
| In der Küche         | Ratte in den Topf tun.                                                                                                                                                        |
| In der Kneipe        | Nach Eintopf fragen.                                                                                                                                                          |
| Bei Capitän Dread    | Bezahlen.                                                                                                                                                                     |
| Im Gefängnis         | Matratze heben und den Stock nehmen.<br>Knochen mit dem Stock angeln.<br>Knochen dem Hund geben.<br>Schlüssel nehmen.<br>Umschläge aus dem Regal nehmen.<br>Umschläge öffnen. |
| Beim Glücksrad       | Gewinner hinterhergehen.                                                                                                                                                      |
| In der Gasse         | Anklopfen, und immer die erste Zahl nennen.                                                                                                                                   |
| Beim Glücksrad       | Einladung zu Elaines Party wählen.                                                                                                                                            |
| Beim Fischer         | Mit dem Fischer wetten.<br>Wichtig: Wette annehmen!                                                                                                                           |
| Im Kostümverleih     | Einladung vorzeigen.<br>Kostüm mitnehmen.                                                                                                                                     |
| Beim Wachposten      | Einladung vorzeigen.                                                                                                                                                          |

| <b>Ort</b>        | <b>Handlung</b>                                                      |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------|
| Auf der Party     | Kartenstück nehmen.<br>Nach draußen gehen.                           |
| Bei Elaine        | Reden, bis sie die Karte aus dem Fenster wirft.<br>Ruder mitnehmen.  |
| Vor dem Haus      | Hund mitnehmen.<br>Versuchen, die Karte zu nehmen.                   |
| Hinterm Haus      | Vor die Mülltonne treten.<br>Einmal ums Haus rennen.                 |
| In der Hausküche  | Fisch mitnehmen.<br>Zurück in die Stadt gehen.                       |
| Beim Fischer      | Fischer den Fisch geben.                                             |
| Auf der Klippe    | Karte mit der Angel angeln.                                          |
| Am Baum           | Ruder in das zweite Loch stecken.<br>Auf das Ruder steigen.          |
| Beim Schreiner    | Ruder reparieren lassen.                                             |
| Am Baum           | Abwechselnd Holzstück und Ruder in die Löcher stecken.               |
| Im Baumhaus       | Hund in den Papierstapel werfen.<br>Karte nehmen.                    |
| Auf dem Baum      | Teleskop mitnehmen.                                                  |
| Bei Kate          | Flugblatt mitnehmen.                                                 |
| Auf Dreads Schiff | Ein bißchen herumfahren.<br>Leere Futtertüte mitnehmen.              |
| Im Laden          | Schild kaufen.<br>Futtertüte an den Haken hängen.<br>Spiegel kaufen. |
| Auf Phatt         | Steckbrief mit Flugblatt überkleben.                                 |

| Ort             | Handlung                                                                                                                          |
|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Auf Phatt       | Aus der Stadt gehen.<br>Zurück in die Stadt gehen.                                                                                |
| Im Gefängnis    | Kate befreien.<br>Umschlag nehmen.<br>Umschlag öffnen.                                                                            |
| In der Kneipe   | Banane auf das Metronom stecken.<br>Hypnotisierten Affen mitnehmen.                                                               |
| Beim Wasserfall | Pfad hochgehen.                                                                                                                   |
| Bei der Pumpe   | Pumpe mit dem Affen abstellen.<br>Pfad heruntergehen.<br>In die Höhle gehen.                                                      |
| In der Hütte    | Wetttrinken machen.<br>Grog in die Pflanze gießen.<br>Grogersatz in Becher füllen.<br>Spiegel in den Rahmen hängen.               |
| Bei der Statue  | Fenster am Haus öffnen.<br>Teleskop in die Hand der Statue legen.                                                                 |
| In der Hütte    | Auf den Stein drücken, der beschienen wurde.<br>In den Keller gehen.<br>Karte nehmen.<br>Durch das Loch verschwinden.             |
| Im Laden        | Mit Händler über die Karte verhandeln.                                                                                            |
| In der Bücherei | “Schiffsunglück” im Stichwortverzeichnis nachsehen.<br>Das Buch ausleihen.<br>Im Buch nach der Position der “Mad Monkey” schauen. |
| In der Kneipe   | Mit Hilfe des Büchereiausweises gelben und blauen Drink kaufen.<br>Getränke mischen.                                              |
| Im Laden        | Horn kaufen.                                                                                                                      |

| Ort                  | Handlung                                                                                                                      |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Beim Spuckwettbewerb | In das Horn blasen.<br>Fahnen umstecken.<br>Grünes Getränk trinken.<br>Ggf. mehrmals spucken.                                 |
| Im Laden             | Trophäe an Händler verkaufen.                                                                                                 |
| Bei Kate             | Schiff mieten.<br>Position der "Mad Monkey" angeben.<br>Ins Wasser springen.                                                  |
| Beim Wrack           | Affenkopf mitnehmen.<br>Zum Anker gehen.                                                                                      |
| Im Laden             | Affenkopf gegen Karte tauschen.<br>Säge kaufen.                                                                               |
| In der Wäscherei     | Pirat das Holzbein absägen.                                                                                                   |
| Beim Schreiner       | Hammer und Nägel mitnehmen.                                                                                                   |
| Bei Stan's           | Sarg vorführen lassen.<br>Zunageln, wenn Stan drin ist.<br>Kryptaschlüssel mitnehmen.                                         |
| In der Bücherei      | Beliebiges Buch ausleihen.                                                                                                    |
| In der Villa         | Wache irgendetwas erzählen.<br>Nach oben gehen.<br>Buch gegen Buch des Gouverneurs austauschen.                               |
| In der Krypta        | Mit Hilfe des Buches richtigen Sarg aussuchen.<br>Sarg öffnen.<br>Asche mitnehmen.                                            |
| Bei der Voodoo-Tante | Im Vorraum alle Behälter durchsehen.<br>"Ash-2-Life" mitnehmen.<br>Zur Voodoo-Tante gehen.<br>"Ash-2-Life" und Asche abgeben. |
| In der Bücherei      | Voodoo-Buch ausleihen.                                                                                                        |

| Ort                        | Handlung                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bei der Voodoo-Tante       | Buch abgeben.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Beim Sarg                  | Streuer benutzen.<br>Versprechen, Gas abzustellen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| In der Hütte am Strand     | Gasherd abstellen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Beim Sarg                  | Streuer benutzen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| In der Bücherei            | Leuchtturmmodell öffnen.<br>Linse mitnehmen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Bei Wally                  | Linse geben.<br>Karten geben.<br>Zur Voodoo-Tante gehen.<br>Zurückkommen und das Gekritzel auf dem Tisch lesen.                                                                                                                                                                                                                                            |
| Im Sumpf                   | Kiste öffnen und hineinsteigen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| In LeChucks Festung        | In den Raum mit den vielen Wegweisern gehen.<br>Weg vorne rechts gehen.<br>Im Verlies mit Wally reden.<br>Zurück in den Wegweiser-Raum.<br>Weg hinten rechts gehen.<br>Zettel mit Notiz ansehen.<br>Nach Statuen suchen, die der Reihenfolge in den Strophen entsprechen. Diese eindrücken.<br>Große Tür läßt sich einfach öffnen.<br>Schlüssel mitnehmen. |
| Im Verlies                 | Grünes Getränk trinken.<br>Auf rechtes Schild spucken, wenn man genau in der Mitte ist.<br>Streichholz anzünden.                                                                                                                                                                                                                                           |
| Am Strand von Dinky Island | Flasche, Brecheisen und Martiniglas mitnehmen.<br>Martiniglas mit Meerwasser füllen.<br>Wasser destillieren.<br>Faß öffnen.<br>Kräcker nehmen.                                                                                                                                                                                                             |

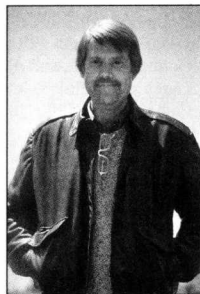
| Ort                    | Handlung                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Im Dschungel           | Linken Weg bis zu dem Baum mit dem Beutel gehen.<br>Flasche mit Brecheisen zerschlagen.<br>Beutel mit Scherben zerschneiden.<br>Packung nehmen.<br>Packung mit dem Wasser aus Martiniglas auffüllen.                           |
| Am Strand              | Papagei mit Crackern füttern.<br>Sich merken, was er sagt.                                                                                                                                                                     |
| Im Dschungel           | Rechten Weg bis zum Teich gehen.<br>Seil nehmen.                                                                                                                                                                               |
| Im Dschungel           | Kiste mit dem Brecheisen öffnen.<br>Dynamit mitnehmen.<br>Den Anweisungen des Papageis folgen.                                                                                                                                 |
| Beim großen X          | Schaufel benutzen.<br>Dynamit anzünden und in das Loch werfen.<br>Seil an das Brecheisen binden.<br>Seil auf die Metallstreben an der Decke werfen.<br>In der Dunkelheit Lichtschalter in der rechten Bildschirmseite drücken. |
| Im Erste-Hilfe-Zimmer  | Gummihandschuhe aus dem Papierkorb, Spritze aus der Schublade und Skelettknochen mitnehmen.                                                                                                                                    |
| Im Raum mit den Kisten | Kisten öffnen, Puppe und Ballon mitnehmen.<br>Im Raum mit dem Grogautomaten Ballon und Gummihandschuhe mit Helium füllen.<br>Am Automaten den Geldrückgabeknopf drücken.<br>Zur Münze gehen.<br>LeChuck die Unterhose klauen.  |
| Irgendwo unten         | LeChuck Stans Taschentuch geben.                                                                                                                                                                                               |
| Im Aufzug              | Auf LeChuck warten.<br>Hebel betätigen, Bart aufheben, Bart, Stans Taschentuch, die Puppe, den Knochen und die Unterhose in die Ju-Ju-Tasche tun.<br>Hebel betätigen.                                                          |
| Bei LeChuck            | Spritze mit Puppe benutzen und LeChuck verfolgen.                                                                                                                                                                              |

## Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Indiana Jones Computer Adventure, ohne Kinofilm? Ja! Nachdem Indy parallel zum dritten Kinofilm sein Disketten-Debüt in "Indiana Jones and the Last Crusade" von LucasArts feiern durfte, waren sich die Filmemacher recht einig, keinen weiteren Dr. Jones-Film zu drehen. Doch sollte Indiana nur in einem Grafik-Adventure als Held aufgetreten sein? Nein, war die einhellige Meinung in der Games Division von Lucasfilm, und man sprach und bettelte bei George Lucas und Steven Spielberg. Schon beim ersten Indy-Adventure mußten die beiden gefragt werden. Und zwar nicht generell, ob das Spiel gemacht werden durfte, sondern ob Indiana Jones denn auch sterben dürfte (ansonsten wäre der Spielreiz auch wohl weg). Aber wie schon einst, lenkten die beiden ein und ließen die Gamer mal machen. Unter der Leitung von Filmemacher Hal Barwood entstand das bisher umfangreichste Adventure aus dem Hause LucasArts - Lucasfilm Games. Der unserer Meinung nach größte Unterschied zu den älteren Adventures ist, daß Fate of Atlantis logisch geworden ist. Ältere Adventures konnte man durch logisches Kombinieren nicht lösen. Für Kenner sei nur an "Zak McKracken" erinnert! Wer die älteren Lucas-Adventures mag, braucht aber auch bei Indy 4 keine Angst zu haben: Das Spiel ist mit Recht von allen Fachzeitschriften in den höchsten Tönen gelobt worden. Und wir sind uns sicher: Indiana Jones and the Fate of Atlantis wird Adventure des Jahres '92!

### Hal Barwood

Mit Hal Barwood kam ein Mann zu LucasArts - Lucasfilm Games, der seit zwanzig Jahren in der Filmbranche tätig ist. Seine größten Kinofilmerfolge waren "*The Sugarland Express*", "*The Bingo Long Travelling All Stars & Motor Kings*" und "*MacArthur*", die er alle drei selbst geschrieben hat, "*Corvette Summer*" und "*Dragonslayer*", die er selbst schrieb und produzierte, und "*Warning Sign*", der Film, den er geschrieben hat und bei dem er selbst Regie führte. Hal ist mit einem Diplom für Schöne Künste (Fine Arts) Absolvent der "University of Southern California School of Cinema & Television". Natürlich ist er auch Mitglied der Regisseurevereinigung "Directors Guild of America".



Seine Spielebegeisterung entwickelte Hal schon vor seiner Karriere in der Filmbranche. Begonnen hatte er mit einer Unzahl von verschiedenen Brett- und Papierspielen und hatte sogar schon ein Action-Adventure namens "Space Snatchers from Aratoon" für den Apple II entwickelt. Zwar ist "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" Hals erstes Computerspiel bei LucasArts, aber daß ihm damit ein Meisterstück gelungen ist, kann wohl kaum von der Hand gewiesen werden. Um seine Arbeit besser kennenzulernen, wurde das folgende Interview mit ihm geführt.



***Warum bist du vom Filmbusiness in den Computerspielebereich gewechselt?***

Schon seit meiner frühesten Kindheit habe ich Spiele entworfen und gespielt. Aber erst durch die vorangeschrittene Evolution von Spielen - vom Papier zum Computer und vom Text zur Grafik - wurden sie für mich so interessant und aufregend, daß ich mich entschloß Spieleprofi zu werden. Bei meiner Entscheidung half es mir sehr, daß LucasArts über die mit Abstand beste Software im Bereich der Märchen und Geschichten verfügt. Die Programme sind voll Power, flexibel und entwickeln sich fortlaufend.

***Gibt es Gemeinsamkeiten zwischen der Herstellung eines Films und der eines Spiels?***

Sowohl Kinofilme als auch Computer-Adventure sind lebendige Formen der Unterhaltung und haben eine durchgehende Handlung, die wie ein Drama aufgebaut ist. Die Entwicklung von Charakteren ist für beide sehr wichtig. Und schließlich benötigt die Herstellung eines Films oder eines Computerspiels eine sehr lange Produktionszeit und viel Arbeit "hinter" den einzelnen Szenen.

***Und wie sieht es mit den Unterschieden aus?***

Der größte Unterschied ist, daß der Spieler Einfluß auf den Ablauf der Handlung nehmen kann, indem er einen oder mehrere Charaktere steuert. Der Spieler ist der Held und nicht irgendein Schauspieler. Im Kino oder vor dem Fernseher kann der Zuschauer lediglich konsumieren und weder den Ablauf noch das Ende des Films beeinflussen.

***Siehst du eine Möglichkeit, daß Spiele so fesselnd und interessant wie Filme werden?***

In den 30er Jahren gab es eine Revolution in der Filmbranche: Der Ton konnte mit aufgezeichnet werden, und die Charaktere auf der Leinwand begannen zu sprechen. Heute gibt es auch schon einige Computerspiele, in denen mit Sprachausgabe gearbeitet wird. Und ich glaube, das wird die Computerspiele in naher Zukunft genauso revolutionieren wie einst die Kinofilme.

***Wie werden diese sprechenden Charaktere die Natur und Produktion von Computerspielen beeinflussen?***

Zum ersten Mal in der Geschichte der Computerspiele werden wir Sprecher oder Schauspieler benötigen - zum einen wegen ihrer professionellen Stimme und zum andern für Spiele, die aus Videosequenzen bestehen, wegen ihres physischen Auftretens im Spiel. Wirkliche Drehbücher werden geschrieben, in Szene gesetzt, und Regisseure müssen eingestellt werden. Mit echten, natürlich klingenden Stimmen werden Spiele intensiv und emotionsgeladen sein wie nie zuvor.

***Spielfilme werden normalerweise für einen Massenunterhaltungsmarkt gemacht. Werden Computerspiele den gleichen Weg gehen?***

Ja, besonders durch die Einführung und die stärkere Verbreitung von CD-ROM-Spielen. Multimedia- bzw. CD-ROM-Systeme werden schon in naher Zukunft neben fast jedem Fernseher stehen. So könnten sich die Menschen eine Spielwiese in ihr Unterhaltungssystem aus Fernseher, Video und Stereoanlage holen. Und das Endergebnis wird ein High-End-Spielespaß für den Massenmarkt sein.

***Wie waren George Lucas und Steven Spielberg an deinem Spieleprojekt beteiligt?***

Erst einmal hat George natürlich bis auf das kleinste Detail den Charakter Indiana Jones entworfen. Bei der Erstellung des Spiels haben wir sehr darauf geachtet, daß Indy genau die Merkmale und Nuancen behielt, die ihm George verpaßt hatte. Zu Beginn der Entwicklung führte ich lange Gespräche mit Steven, die dazu führten, daß ich ein Science-fiction-Feeling für Atlantis entwickelte. Sehr futuristische Maschinen, die aus unbekanntem Material gefertigt sein sollten, kamen so mit ins Spiel.

***Hat sich deine Erfahrung im Filmbereich für die Arbeit in der Spielebranche bezahlt gemacht?***

In erster Linie bin ich Schriftsteller. Film und Spiel brauchen eine Story, auf der beide basieren. Ich habe aber auch Erfahrungen im Management sammeln können, genau wie man kreative Mitarbeiter immer wieder auf das Neue hin motiviert. Und schließlich kann ich mit einigem Abstand und aus der Sicht eines Dramaturgen Spiele beurteilen. Rätsel und Aufgaben in Spielen, aufgebaut wie dramatische und spannende Filmsituationen, fesseln den Spieler und lenken alle Aufmerksamkeit auf den Helden des Geschehens.

***Wie kam es zu der Entscheidung, "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" zu machen? Wird es etwa einen Kinofilm geben?***

Grundsätzlich hatte Lucasfilm keine Pläne für einen weiteren Indy-Film. Die Games Division glaubte jedoch, daß Indy noch einige Abenteuer vor sich hatte. Also entschlossen wir uns, das Erbe mit einem weiteren Computer-Adventure fortzuführen.

***Wie kam es zu dem "Fate of Atlantis"-Konzept?***

Wir verfolgten die Vergangenheit von Indiana Jones - "Ark of the Covenant" und "The Holy Grail" - und machten uns auf die Suche nach mysteriösen, ungelösten historischen Legenden. Wir suchten nach tatsächlichen Vorfällen und solchen, an die jeder Spieler mit gefesselter Spannung glauben würde. Als Resümee unserer Forschungen kam nur Atlantis in Frage. Der Philosoph Plato erwähnt die versunkene Stadt in seinen Dialogen, und in den Abhandlungen und Geschichten des frühen 20. Jahrhunderts taucht Atlantis immer wieder auf.



## Schritt-für-Schritt-Lösung

### Teil 1: Die Suche nach "Platos Verlorenem Dialog"

#### *New York*

Die Zeitung nehmen, und das Theater betreten. Dazu gibt's drei Möglichkeiten:

1. Tür öffnen, Wächter reizen (3-2-3), kämpfen.
2. Tür öffnen, Wächter überreden (1-2-1-3-3).
3. Kisten verschieben und über die Feuerleiter klettern.

#### *Im Theater*

So lange mit dem Bühnenarbeiter reden, bis man ihn nach seinen Hobbies fragen kann, danach bietet man ihm die Zeitung an.

Linken und rechten Hebel an der Maschine umlegen, dann den Knopf drücken. Im folgenden Dialog mit Sofia beliebige Dinge sagen, bis man sich in Island wiederfindet.

#### *Island*

In die Höhle gehen und dort mit Professor Heimdall reden. Wenn man alle Informationen hat, die man bekommen kann, verläßt man Island und fliegt nach Tikal.

#### *Tikal*

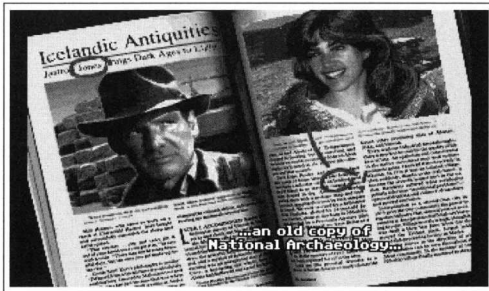
Man geht in den Dschungel und scheucht das Tier so lange herum, bis es vor dem dritten Pfad von rechts stehenbleibt. Jetzt schlägt man es mit der Peitsche und geht selbst über den Pfad. Am Ende klettert man dann auf den Baum.

In den Tempel gehen und anschließend mit Sternhart reden. Wenn man nach dem Namen des "Verlorenen Dialogs" gefragt wird, sagt man, daß man den Titel nicht kennt.

Jetzt fragt man den Papa-gei nach dem Titel, redet anschließend wieder mit Sternhart und sagt ihm den richtigen Titel.

### *Im Tempel*

Sofia darum bitten, Sternhart abzulenken, danach den Tempel wieder verlassen.



### *Vor dem Tempel*

Die Lampe mitnehmen und wieder in den Tempel gehen.

### *Im Tempel*

Lampe öffnen, Kerosin über die Gravur gießen, die Gravur nehmen und in den Steinkopf einsetzen. Jetzt an der so entstandenen Nase ziehen und sich dann die Orichalcum-Kugel nehmen. Danach wieder nach Island fliegen.

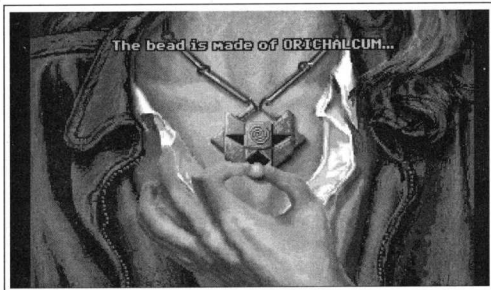
### *Island*

In die Höhle gehen, Orichalcum in Statue einsetzen, die Statue mitnehmen und zu den Azoren fliegen.

### *Azoren*

Sofia bitten, mit Costa zu reden. Mit Costa einen Tausch aushandeln. Indy mit Costa reden lassen. Costa die Statue aus Island anbieten. Man erhält jetzt Informationen über den Fundort von "Platos Verlorenem Dialog".

Um den "Verlorenen Dialog" zu finden, begibt Indy sich automatisch wieder ins Barnett College. Hier gibt es drei mögliche Verstecke, wo man den Dialog finden kann:



### **1. Möglichkeit:**

#### **Bibliothek**

Stuhl ansehen, Kaugummi nehmen, in den Keller gehen.

#### **Keller**

Kaugummi auf Kohlenrutsche kleben, Rutsche hochgehen.

#### **Raum über Kohlenrutsche**

Katze aus Wachs nehmen.

#### **Keller**

Ofen öffnen, Wachskatze schmelzen. In der Katze ist das gesuchte Buch.

### **2. Möglichkeit: Raum mit Totempfahl**

Pfeilspitze holen.

#### **Keller**

Putzlappen nehmen.

#### **Bibliothek**

Pfeil in Putzlappen einwickeln, mit Pfeilspitze Schrauben aus dem umgestürzten Regal schrauben, dann das Regal öffnen. Darin ist das Buch.

### **3. Möglichkeit: Indys Büro**

Majonaise aus Kühlschrank nehmen.

#### **Raum mit Totempfahl**

Majo vor den Totempfahl gießen, Pfahl dann unter das Loch ziehen und nach oben klettern.

#### **Dachboden**

Urne öffnen und Schlüssel rausnehmen.

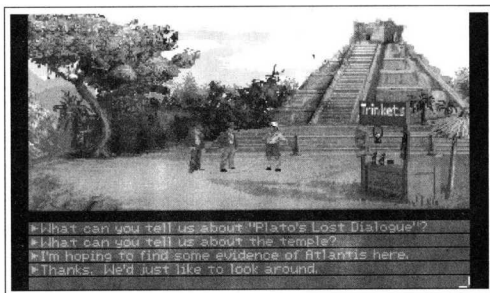
#### **Raum mit Totempfahl**

Große Kiste zur Seite schieben, kleine Truhe mit Schlüssel aufschließen. Darin ist das Buch. Wenn man den "Verlorenen Dialog" hat, geht man in Indys Büro, wo man sich entscheiden muß, welchen Lösungsweg man nehmen will.

## Teil 2a: Die Suche nach Atlantis als Team

### *In Algerien*

Im Laden von Omar besorgt man sich die Maske. Da man im Moment nicht mehr machen kann, fliegt man anschließend nach Monte Carlo.



### *In Monte Carlo*

Die erste Aufgabe besteht darin, Trottier ausfindig zu machen. Von den Passanten bekommt man Hinweise, wie er aussieht. Trottier ist jedoch mißtrauisch und will erst wissen, wer Indy ist. Man antwortet in der Reihenfolge 2-3-3-Frage-2-1. Trottiers Frage beantwortet man mit Hilfe des "Dialog".

### *Im Hotel*

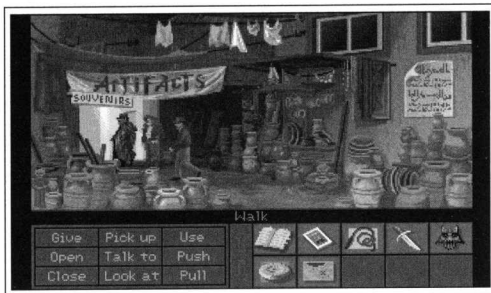
Während Sofia Trottier beschäftigt, nimmt man die Bettdecke und die Taschenlampe aus dem Schrank. Jetzt öffnet man den Sicherungskasten und schaltet das Licht aus. Dann trägt man das Bettlaken und die Maske und schaltet die Taschenlampe ein. Anschließend geht es zurück nach Algerien.

### *In Algerien*

In Omars Laden gehen und ihm den Sonnenstein zeigen. Wenn man aus der Wüste wieder zurück ist, tauscht man die Maske gegen einen anderen Gegenstand und bietet ihn dem Lebensmittelhändler im Tausch gegen ein Hühnchen am Spieß an.

Wenn er ablehnt, tauscht man bei Omar gegen einen anderen Gegenstand usw. Hat man das Hühnchen am Spieß, gibt man es dem Bettler. Jetzt redet man mit dem Messerwerfer und überredet anschließend Sofia, sich freiwillig zu melden.

Wenn Sie neben dem Messerwerfer stehenbleibt, versetzt man ihr einen kleinen Schubs. Anschließend geht man zum Ballon, zeigt sein Ticket und schneidet dann das Seil mit dem Messer durch.



### *In der Luft*

Man landet in den Oasen und Lagern und zeigt den Beduinen Omars Karte.

Wenn man in der Nähe der Ausgrabungsstätte ist, wird diese durch ein X markiert.

Beim Anflug auf das X wird man abgeschossen.

### *An der Ausgrabungsstätte*

Man geht in den dunklen Raum und holt sich den Schlauch und das Tongefäß. Beim Lkw öffnet man den Tank, steckt den Schlauch rein und füllt Benzin in das Tongefäß.

Wieder im dunklen Raum, öffnet man an dem Generator den Tankverschluß und füllt das Benzin ein. Jetzt sucht man den Hebel und schaltet den Generator an. Man nimmt die Schiffsrippe und den Holzstab.

Mit der Rippe entfernt man die rechte Wand, setzt den Stab in das Loch und darauf den Sonnenstein. Die richtige Einstellung für den Sonnenstein steht im Dialog, anschließend drückt man auf den Stab. Jetzt schaltet man den Generator ab, öffnet ihn und nimmt die Zündkerze.

Jetzt geht man zurück zum Lkw, setzt Verteilerkappe und Zündkerze in den Motor und macht sich auf den Weg nach Kreta.

### *Auf Kreta*

In den Ruinen von Knossos holt man sich zuerst das Fernrohr und sucht dann den Raum mit dem Wandgemälde. Jetzt sucht man die beiden losen Steinhäufen und schiebt diese zur Seite. Von den beiden Statuen aus peilt man mit dem Fernrohr die Hörner an.

Hat man es richtig gemacht, erscheint ein X. An dieser Stelle gräbt man mit der Schiffsrippe und findet einen Mondstein. Den Eingang zum Labyrinth öffnet man mit der Einstellung für Sonnen- und Mondstein, die im Dialog steht.

***Im Labyrinth***

Im ersten Raum nimmt man zwei der Steinköpfe und geht dann in den nächsten Raum. Von hier holt man sich den letzten Kopf mit der Peitsche.

***Raum mit Gittertür und Plattform***

Wenn man die drei Steinköpfe auf die Plattform legt, öffnet sich die Tür.

***Statue des Minotaurus***

Den Kopf der Statue schlägt man mit der Peitsche ab. Betritt man die Plattform, gelangt man in den Raum darunter.

***Bei Sternharts Leiche***

Den Weltstein und den Stab nehmen. Die Nachricht lesen. Jetzt den Wasserfall genauer anschauen und an der Kette hochklettern.

***Raum mit goldener Truhe***

Mit dem Stab das Gegengewicht lösen.

***Raum mit großem Steinkopf***

Den Stab in den Mund des Kopfes schieben.

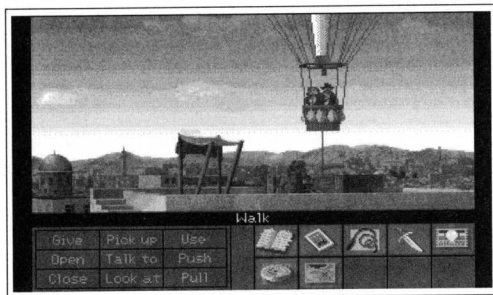
***Raum mit goldener Truhe***

Die Truhe mitnehmen, das Orichalcum hineinlegen und die Truhe zumachen. Danach geht man zurück zu Sofia.

***Verschlossene Gittertür***

Sofia überreden, durch das Loch zu klettern.





### ***Kreislauf hinter der Gittertür***

Den "Fisch" benutzen und anschließend mit Sofia reden. Man muß ihr jetzt sagen, daß man ihre Halskette in die goldene Truhe legen will.

Wenn Sofia ihre Halskette weggepackt hat, benutzt man in allen Räumen hinter der Gittertür den "Fisch", so lange, bis er

auf eine Wand zeigt. Diese Wand entfernt man mit der Schiffsrippe und gelangt so in den Kartenraum.

### ***Im Kartenraum***

Man legt Sonnenstein, Mondstein und Weltstein auf die Spindel und stellt die Steine nach den Anweisungen im Dialog ein. Dann drückt man auf die Spindel und geht durch die jetzt offene Tür. Anschließend gibt man Klaus Kerner die drei Steine. Man befreit sich, indem man die losen Steine mit der Schiffsrippe entfernt. Ist man wieder draußen, geht man zum U-Boot.

### ***Auf dem U-Boot***

Man öffnet die Einstiegs Luke und schlägt den Kapitän nieder.

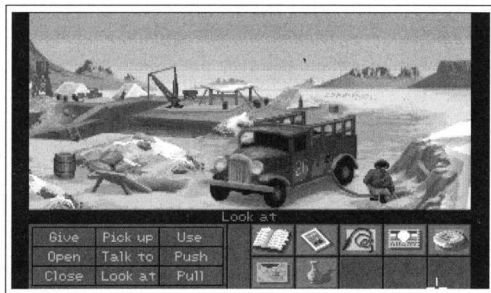
### ***Im Kommandoturm***

Über die Sprechanlage befiehlt man der Besatzung, sich im vorderen Torpedoraum zu versammeln. Danach kann man in die anderen Bereiche des U-Boots gehen.

### ***Im U-Boot***

In der Küche holt man sich den Bierkrug und geht damit zu der auslaufenden Batterie. Jetzt füllt man den Krug mit Säure und gießt diese über den Kasten, in dem Kerner die Steine versteckt hat. Man stellt sich an das Gitter direkt hinter Sofia und bittet sie, die Wache

abzulenken. Dann nähert man sich der Wache von hinten und sagt irgendeinen Satz mit "Bucket" (Eimer). Mit dem Schlüssel schließt man das Schloß am Steuerrad auf. Den Sauger nimmt man mit, geht in den Kommandoturm und ersetzt den Hebel, wenn er abbricht, durch den Stiel des Saugers.



### ***Die Steuerung***

Um die völlige Kontrolle über das U-Boot zu bekommen, muß man alle Steuerkontrollen einmal benutzen, und zwar Höhenruder, Seitenruder, Geschwindigkeitskontrolle und eventuell die Vorwärts-/Rückwärtskontrolle. Mit diesen Geräten muß man das U-Boot in die Luftschleuse von Atlantis steuern.

Hat man Atlantis erreicht, treffen sich die Pfade wieder. Da Sofia kurz nach der Ankunft von den Nazis entführt wird, ist Indy nun wieder auf sich alleine gestellt.

## **Teil 2b: Die Suche nach Atlantis mit Verstand**

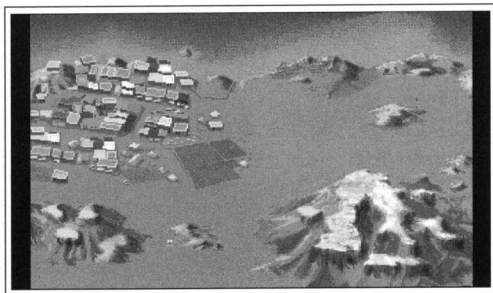
### ***Monte Carlo***

Indy muß Trottier aufsuchen und ihn nach Artefakten aus Atlantis fragen. Er erhält dann eine Visitenkarte. Danach begibt er sich nach Algerien.

### ***In Algerien***

In Omars Laden bittet man den Angestellten um ein Gespräch mit Omar. Anschließend zeigt man ihm Trottiers Visitenkarte. Jetzt geht man dem Angestellten nach und muß darauf achten, immer unmittelbar in seiner Nähe zu bleiben.

Nach einiger Zeit betritt er Omars Haus. Um welches es sich handelt, erfährt man aber nur, wenn man sich nicht zu weit weg befindet.



### *In Omars Haus*

Da Omar nicht kooperieren will, geht man in die Abstellkammer. Wenn Omar nachgekommen ist, schließt man ihn einfach ein. Jetzt nimmt man den Stab und holt sich damit die Stoffkarte von der Wäscheleine. Außerdem nimmt man die beiden Statuen mit. Anschließend verläßt man die Stadt mit dem Kamel.

### *In der Wüste*

Indy reitet von Oase zu Oase und zeigt den Beduinen die Karte von Omar. Von den Beduinen erhält er die Richtungsangaben, die ihn zu der Ausgrabungsstätte führen. Sollte Indy von einem Soldaten der Fremdenlegion gestoppt werden, so kann er diesen mit Omars Statuen bestechen. Das funktioniert natürlich nur zweimal.

### *An der Ausgrabungsstätte*

An der Ausgrabungsstätte angekommen, öffnet Indy zuerst die Tür des Lkws. Er findet ein Telegramm, aus dem er erfährt, daß die Nazis Alain Trottier in Monte Carlo entführen wollen. Da Indys Kamel jedoch weggelaufen ist, muß Indy einen anderen Weg aus der Wüste finden. Über die Leiter geht Indy in den dunklen Raum, wo er sich den Schlauch und die Tonvase holt. In der Vase ist eine Orichalcum-Kugel. Mit dem Schlauch und der Vase zapft Indy Benzin aus dem Tank des Lkw ab.

Wieder im dunklen Raum, öffnet er den Tankverschluß des Generators, füllt das Benzin ein und schaltet die Maschine mit dem Einschalter an. Jetzt nimmt man die Rippe und entfernt damit die rechte Wand. Die Karte dahinter ist jedoch zerstört.

Auf der linken Wand schaut man sich das Gemälde an und drückt dann auf die runde Scheibe. Es öffnet sich ein Geheimfach, in dem eine Statue liegt.

Bevor Indy den Raum verläßt, holt er sich aus dem Generator die Zündkerze. Danach geht er zum Lkw zurück. In den Motor setzt er die Zündkerze ein und in die Statue das Orichalcum. Die Statue hält er dann an die Zündkerzen und begibt sich jetzt nach Monte Carlo.

### ***In Monte Carlo***

Indy sucht wieder Trottier auf und zeigt ihm das Telegramm. Dieser glaubt Indy aber nicht, daß ihm Gefahr droht. Nach mehreren Gesprächsversuchen mit Trottier wird dieser aber vor Indys Augen von Naziagenten entführt. Indy nimmt automatisch die Verfolgung auf.

Sie müssen jetzt versuchen, sich den Autos der Nazis quer in den Weg zu stellen, damit diese seitlich in Sie hineinfahren.

### ***Der Unfall***

Indy weckt Trottier auf und erfährt von diesem, daß er seinen Sonnenstein weggeworfen hat. Trottier schreibt Indy jedoch die entsprechende Straßenkreuzung auf das Telegramm und teilt ihm außerdem mit, daß er seine Suche auf Thera fortsetzen soll, worauf Indy sich auf die Suche machen kann.

### ***In den Straßen von Monte Carlo***

An den Straßenecken stehen die Schilder mit den Straßennamen. Indy muß nun versuchen, die richtige Kreuzung zu finden. Der Sonnenstein liegt dort unter einem Gullydeckel. Danach geht Indy zum Hotel zurück und nimmt dort das Taxi.

### ***Auf Thera***

Indy begibt sich zuerst in die Berge und sucht die Ausgrabungsstätte auf. Auf dem Deckel der Kiste findet er einen Lieferschein für eine Ballonhülle. Dann geht er in den Tunnel. Hier nimmt er den Klappspaten an sich und öffnet ihn. Jetzt schließt Indy die Tür und setzt den Sonnenstein auf den Pin in dem Geheimfach. Die richtige Einstellung steht im Dialog.

Danach nimmt Indy den Sonnenstein wieder an sich, öffnet die Tür und nimmt das Schild mit. Mit Hilfe des Klappspatens kann Indy sich aus der Höhle befreien. Am Hafen holt sich Indy nun den Ballon ab, nimmt das Fischernetz und tauscht das Schild gegen den Korb.

An der Ausgrabungsstätte setzt Indy Ballonhülle, Netz, Korb und Schlauch zusammen und füllt den so hergestellten Ballon mit Gas aus der Felsspalte. Anschließend verläßt Indy Thera auf dem Luftweg.

### ***In der Luft***

Indys Aufgabe besteht darin, das deutsche U-Boot zu finden und auf ihm zu landen.



### ***Das U-Boot***

Indy erhält automatisch die Kleidung eines deutschen Matrosen.

Im U-Boot holt er sich Brot und Aufschnitt und macht daraus ein Sandwich, das er dem Wächter vor dem Schrank anbietet.

Jetzt kann Indy den Schrank öffnen und den

Mondstein sowie die Abschußanweisung für Torpedos herausholen. Anschließend holt Indy sich den Putzlappen aus dem Bug und die Wäscheleine. Im Heck legt er den Lappen auf die Kabel, benutzt die Schaltung mit den Anweisungen und betätigt den Abschußhebel. Nun zieht Indy sich in der Toilettenkabine um, geht zum Heck und bindet die Wäscheleine an den Abschußhebel. Danach bereitet er die Schaltung mit Hilfe der Anweisung vor, geht in den Torpedoschacht und zieht an der Leine.

### ***Auf Kreta***

Da Indy bereits Sonnenstein und Mondstein hat, kann er mit den Anweisungen aus dem "Dialog" die Tür zum Labyrinth öffnen.

### ***Erster Raum im Labyrinth***

Indy nimmt zwei der Köpfe, geht in den nächsten Raum und holt sich den letzten Kopf mit seiner Peitsche.

### ***Raum mit Gittertür und Plattform***

Indy öffnet die Tür, indem er die drei Steinköpfe auf die Plattform legt.

### ***Statue des Minotaurus***

Den Kopf der Statue schlägt Indy mit der Peitsche ab. Danach kann er mit dem Fahrstuhl nach unten fahren.

### ***Bei Sternharts Leiche***

Indy liest den Zettel und nimmt dann Stock, Schal und Weltstein an sich.

In dem Schal befindet sich außerdem ein Kamm.

An der Kette hinter dem Wasserfall geht Indy nach oben.



### ***Raum mit goldener Truhe***

Indy setzt das Gegengewicht frei, indem er den Haltebolzen mit dem Stab entfernt.

### ***Raum mit großem Steinkopf***

Wenn Indy den Stab in den Mund der Statue schiebt, aktiviert er den Fahrstuhl.

### ***Raum mit goldener Truhe***

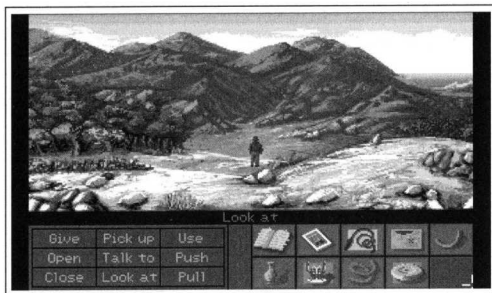
Indy nimmt die Truhe an sich und legt anschließend alles Orichalcum, das er hat, hinein. Im Raum dahinter setzt er die Statue aus Algerien in das freie Fach und aktiviert sie mit Orichalcum. Durch den freigelegten Tunnel gelangt er in den Kartenraum.

### ***Im Kartenraum***

Mit Hilfe der drei Steine und den Anweisungen aus dem "Dialog" öffnet Indy eine der Türen.

### ***Hinter dem Kartenraum***

Indy bindet die Wäscheleine an den Kamm und reibt diesen anschließend am Schal. Mit Hilfe dieses improvisierten Orichalcumdetektors sucht Indy alles Orichalcum, das er finden kann. Die goldene Truhe muß immer verschlossen werden, damit das Orichalcum den Detektor nicht stört. Der Detektor muß aber nach jedem Einsatz mit dem Schal neu



aufgeladen werden. Wenn Indy alles Orichalcum gefunden hat, zeigt der Detektor in einem der Räume auf eine Wand.

Diese entfernt Indy mit der Schiffsrippe. Dahinter kommt eine Tür zum Vorschein.

### *Die U-Bahn*

Wie alle Maschinen aus Atlantis wird auch die U-Bahn mit Orichalcum aktiviert. Indy gelangt mit ihrer Hilfe direkt in die Luftschleuse von Atlantis, wo sich die drei Spielpfade treffen.

## **Teil 2c: Die Suche nach Atlantis mit Kraft**

### *In Monte Carlo*

Siehe Teil 2b.

### *In Algerien*

Siehe Teil 2b.

### *In Omars Haus*

Den Wandschmuck schlägt man mit der Peitsche nieder, so daß er dem Nazi auf den Kopf fällt. Danach nimmt man den Stab und holt sich damit die Karte von der Leine.

Die Statuen läßt man diesmal stehen, anschließend reitet man mit dem Kamel in die Wüste.

### *In der Wüste*

Man verfährt wie in Lösung 2b, aber diesmal tauchen keine Fremdenlegionäre auf, sondern deutsche Soldaten. Diese kann man nicht bestechen, sondern muß sie umboxen.

### *An der Ausgrabungsstelle*

Indy geht in den dunklen Raum und stellt den Generator an. Indem er auf die runde Scheibe an der linken Wand drückt, öffnet er ein Geheimfach, in dem sich ein Sonnenstein befindet.

Mit der Schiffsrippe öffnet Indy anschließend die rechte Wand, setzt den Holzpin in das Loch und den Sonnenstein darauf. Jetzt stellt man den Sonnenstein nach den Anweisungen im "Dialog" ein und drückt auf den Pin.



Danach geht man durch die Geheimtür, wo man schon von einem Soldaten erwartet wird. Dessen Gewehr schlägt man mit der Peitsche weg, und anschließend boxt man ihn um. Danach kann man über die Strickleiter in den Ballon klettern.

### *In der Luft*

Man muß nach Norden fliegen. Sobald man über dem Meer ist, fliegt Indy automatisch nach Kreta.

### *Auf Kreta*

In den Ruinen sucht man den Mondstein genauso wie in Lösung 2a, also mit Hilfe der Peilung über die Hörner. Anschließend öffnet man, wie auch in den anderen Lösungen, mit Hilfe von Sonnenstein und Mondstein den Eingang ins Labyrinth.

### *Erster Raum im Labyrinth*

Siehe Teil 2b.

### *Raum mit Gittertür und Plattform*

Siehe Teil 2b.



***Statue des Minotaurus***

Siehe Teil 2b.

***Bei Sternharts Leiche***

Indy ließt den Zettel und nimmt den Stab. Anschließend klettert er über die Kette hinter dem Wasserfall nach oben.

***Raum mit goldener Truhe***

Siehe Teil 2b.

***Raum mit großem Kopf***

Siehe Teil 2b.

***Raum mit goldener Truhe***

Indy nimmt die Truhe und legt alles Orichalcum hinein.

***Raum mit verschlossener Steintür***

Die Tür öffnet Indy, indem er einfach mehrere Male davordrückt.

***Beim Abgrund***

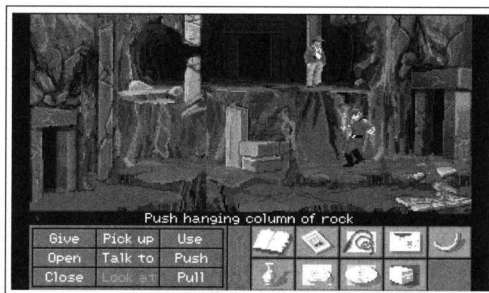
Den Abgrund überwindet Indy natürlich mit der Peitsche. In den dahinterliegenden Räumen wimmelt es von deutschen Soldaten, die sich jedoch bis auf drei Ausnahmen leicht besiegen lassen.

***Bei Hans***

Wenn Hans sich nähert, versteckt Indy sich hinter der Steinplatte. Sobald Hans davor stehenbleibt, stößt Indy die Platte um.

### *Bei Anton*

Man wählt den Weg, der zu dem Sims über Anton führt. Dort löst man den Stalaktiten, der Anton erschlägt. Den Stalaktiten nimmt man danach mit.



### *Bei Arnold*

Um an Arnold vorbeizukommen, löst man zuerst die große Steinkugel mit der Schiffsrippe von ihrer Halterung. Anschließend löst man die Kugel noch einmal von der anderen Seite der Tür mit Hilfe des Stalaktiten. Die Steinkugel überrollt dann Arnold. Durchsucht man ihn, findet man den bernsteinfarbenen Fisch an der Schnur. Diesen benutzt man jetzt an allen Orten. Zeigt er nach unten, hat man Sofia gefunden. Läßt man seine Peitsche in die Grube, klettert Sofia daran hoch und gibt Indy den Weltstein.

### *Im Kartenraum*

Die Tür öffnet man wie immer mit den drei Steinen. Im Raum dahinter benutzt man den Steinzeiger und erhält einen Hinweis auf sein nächstes Ziel.

### *Auf Thera*

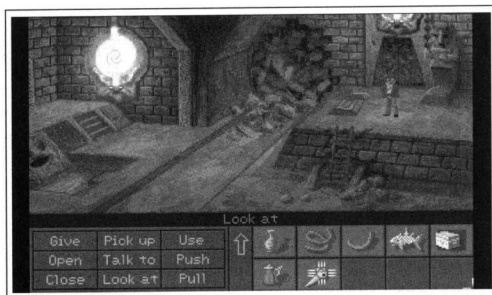
In den Bergen sucht Indy den Lkw, bei dem er Flickzeug findet. Er geht zurück zum Hafen und chartert das Boot. Die Position von Atlantis erfährt Indy aus den "Dialog"-Angaben.

### *Auf dem Boot*

Indy muß den Tauchanzug mit dem Flickzeug reparieren und mit dem Luftschlauch verbinden. Nun kann er ihn anziehen. Mit dem Haken kann Sofia Indy ins Wasser lassen.

### *Unter Wasser*

Indys Aufgabe besteht darin, den richtigen Eingang zu finden. Wenn Indy in Atlantis ist, treffen sich die drei Pfade wieder.



### Teil 3: Atlantis

Ganz egal, wie Sie nach Atlantis gelangt sind, von diesem Moment an ist Indy wieder auf sich alleine gestellt.

#### *In der Luftschleuse*

Man muß zunächst die Leiter suchen und auf die Steinscherben stellen. Jetzt sucht man die Stein-

box, öffnet sie und nimmt den darin liegenden Metallstab. Setzt man in diesen Orichalcum ein, erzeugt er Licht. Die Leiter nimmt man wieder mit.

Die Tür zu Atlantis öffnet man wieder mit Hilfe der Steine. Bei den Anweisungen im Dialog ist vor allem der letzte Satz wichtig. Dieser besagt, daß man die Einstellung aus dem Kartenraum übernehmen muß, dabei sind jedoch alle Steine um 180 Grad zu drehen.

Drückt man jetzt auf die Spindel, öffnet sich der Mund der Wächterstatue. Legt man eine Orichalcum-Kugel hinein, geht die Tür nach Atlantis auf. Die drei Steine muß man mitnehmen, da man sie noch einmal benötigt.

#### *In Atlantis*

In Atlantis muß man zuerst einige Gegenstände suchen. Es handelt sich dabei um zwei Zahnräder (Spooked Wheel und Bronze Getriebe), die Aalskulptur, den Kopf einer Statue und den Brustkasten eines Skeletts.

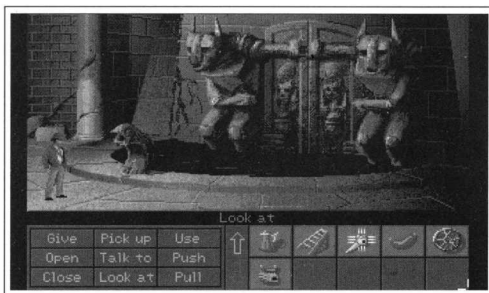
Das Spooked Wheel und die Aalskulptur findet man nur, wenn man durch die Luftschächte kriecht. Wenn Sie an allen Orten auf der Atlantiskarte gewesen sind, die mit einem Fragezeichen versehen sind, sollten Sie diese Gegenstände gefunden haben.

#### *Statuenraum*

Um zu der Statue mit dem Becher zu gelangen, legt Indy einfach die Leiter über den Abgrund. Er kann sich dann den Becher ohne Probleme holen. Die Leiter muß er wieder mitnehmen.

### ***Lavaraum***

Indy stellt den Becher auf das Podest und setzt anschließend den Kopf der Statue in die Öffnung. Dadurch füllt sich der Becher mit Lava.



### ***Raum mit Maschine***

Die Maschine kann Indy mit dem Spooked Wheel reparieren. Anschließend gießt er die Lava in den Trichter. Die Maschine stellt jetzt Orichalcum her, welches Indy natürlich mitnimmt. Das Spooked Wheel nimmt Indy ebenfalls wieder mit.

### ***Krabbenraum***

Zunächst muß Indy einen beliebigen Soldaten aufsuchen und im Boxkampf besiegen. Er findet dann bei ihm eine Bratwurst. Die Bratwurst legt Indy in den Brustkasten und den Brustkasten in den Pool im Krabbenraum. Wenn eine Krabbe im Brustkasten gefangen ist, nimmt Indy den Kasten wieder mit.

### ***Raum der Wächter***

Der Weg in den zweiten Ring wird durch ein großes Doppelportal mit zwei Wächterstatuen versperrt. Damit diese die Tür öffnen können, muß erst das Wasser davor beseitigt werden. Dazu reicht es, Orichalcum in die Aalskulptur einzusetzen. Die Tür selbst öffnet man dann, indem man Orichalcum in den Fischmund wirft.

### ***Das Gefängnis***

Das Gefängnis sollte man zuerst nicht betreten, sondern den Weg über den Luftschacht wählen, der direkt neben der Statue endet. Von dort kann Indy eine Orichalcum-Kugel in den Mund der Statue werfen, die daraufhin den Nazisoldaten niedertrampelt und anschließend zerbricht.

Jetzt geht man durch die Tür ins Gefängnis und holt sich das am Boden liegende Maschinenteil aus der Statue.

### ***Der Kanal***

Den Oktopus wird Indy los, indem er ihn mit der gefangenen Krabbe füttert. Danach kann er zum Krabbenfloß schwimmen, das natürlich ebenfalls mit Orichalcum gestartet wird. Die Gittertüren öffnet man mit den drei Steinen, und zwar vom ersten Raum aus gesehen in der Reihenfolge Sonnenstein, Mondstein und Weltstein. Das gilt für beide Richtungen.

Der einzige wichtige Raum im zweiten Ring ist der, in dem man das sichelförmige Maschinenteil findet. Auf dem Schrank, in dem man dieses Teil findet, befindet sich außerdem eine Skizze, welche das Funktionsprinzip für den Roboter am Eingang zum inneren Ring erklärt.

### ***Eingang zum inneren Ring***

Um den Roboter zu reparieren, stellt Indy die Leiter so auf, daß er zur Brustplatte hochklettern kann, welche er dann öffnen kann. Für alle, die die Arbeitsanweisung auf dem Schrank nicht verstanden haben, folgt jetzt das Funktionsprinzip. Das Spooked Wheel wird in die Mitte gesetzt und darauf der Statue Part aus dem Gefängnis. Das sichelförmige Maschinenteil setzt man auf die beiden rechten Pinne. Das Bronze-Getriebe kommt nun zuerst auf den linken oberen Pin.

Aktiviert wird der Roboter, indem man in die Mitte Orichalcum einsetzt. Die Maschine bewegt nun ihren linken Arm nach vorne. Indy hängt jetzt die Kette in den Ring an der Tür und das andere Ende in den Ring am Arm.

Durch das Umsetzen des Bronze-Getriebes von links oben nach links unten wird die Bewegungsrichtung des Arms umgekehrt. Durch erneutes Aktivieren der Maschine öffnet sich die Tür. Dabei fällt ein Metallstab zu Boden, den Indy mitnimmt. Danach geht es zurück ins Gefängnis.

### ***Im Gefängnis***

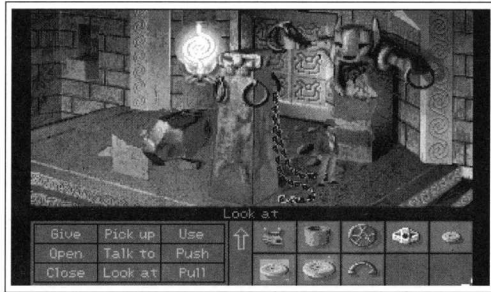
Indy gibt Sofia den Metallstab und hebt die Gittertür an. Danach fordert er Sofia auf, den Stab unter die Tür zu stellen. Sofia kann jetzt die Zelle verlassen. Damit man den Stab wieder mitnehmen kann, muß Indy die Tür noch einmal kurz anheben. Zusammen mit Sofia geht Indy wieder zum inneren Ring.

### ***Im inneren Ring***

Sobald Indy und Sofia den inneren Ring erreichen, gerät Sofia unter die Kontrolle von Nur-Ab-Sal. Indy folgt Sofia in die Krypta.

### Die Krypta

Sofia weigert sich, diesen Raum zu verlassen. Die Halskette hat ihren Willen gebrochen. Wenn Indy sich Sofia genauer ansieht, kann er auch einen Blick auf die Halskette werfen. Indy setzt jetzt eine Orichalcum-Kugel in den Mund des Anhängers ein. Wenn Sofia die Kette ablegt, weil sie heiß wird, greift Indy mit der goldenen Truhe nach der Kette, die er anschließend automatisch in die Lavagrube wirft. Bevor man mit Sofia die Krypta verläßt, holt man sich das Zepter, das vor den Skeletten liegt.



### Der "Riesenbohrer"

Die alte Maschine funktioniert natürlich mit Orichalcum, welches man in den kleinen Mund werfen muß. Das Zepter und den Metallstab steckt man nun in den linken und rechten Spalt und drückt beide nach oben, wodurch die Maschine gestartet wird. Die Bremskombination muß man selbst herausfinden, da sie sich bei jedem Spiel ändert. Der Bohrer schafft dann eine Öffnung ins Zentrum.

### Im Zentrum

Das "Lavalabyrinth" durchquert man folgendermaßen: Indy geht durch die rechte Tür, danach wieder rechts, dann zweimal links. Jetzt hat man nur eine Tür zur Auswahl, danach nimmt man wieder die linke Tür, jetzt geht man die Treppe hoch und oben wieder durch die linke Tür. Während des Weges muß man auf die Wand achten. Dort befindet sich eine schematische Darstellung der drei Steine. Diese Einstellung muß man sich merken. Den Lavastrom überquert man, indem man von Plattform zu Plattform hüpfet. Falls der Weg versperrt ist, geht man zurück und versucht es erneut. Dahinter gelangt man in den "Koloß von Atlantis".

### Im Koloß

Um den Koloß zu aktivieren, benutzt man die drei Steine in der Einstellung, die im Lavalabyrinth auf der Wand steht.



Ist die Maschine betriebsbereit, tauchen Kerner und Übermann auf. Ganz egal, was man jetzt sagt, Kerner findet im Koloß sein Schicksal.

Sobald Indy selbst auf der Plattform steht, muß er Übermann dazu bringen, die Maschine zuerst zu benutzen. Dies geht, indem man dann folgende Dialogreihenfolge benutzt: 1-2-1-4-3-2-1.

Die folgenden Ereignisse laufen automatisch ab und enden mit Indys und Sofias Flucht aus dem sich selbst zerstörenden Atlantis.

## Fragen über Fragen

### Bevor sich die drei Wege trennen

#### • *Nach Spielbeginn*

#### *Was soll ich im ersten Raum machen?*

- Versuchen Sie die Statue zu finden. Meinen Sie, Indy hätte umsonst danach gefragt?
- Es könnte natürlich auch sein, daß Sie in einem anderen Raum weitersuchen müssen.
- Um den Raum zu verlassen, klicken Sie die Statue links im Bild einmal an und warten Sie ab, was geschieht.

#### *Das war vielleicht eine Landung! Was nun?*

- Setzen Sie Ihre Suche nach der Statue fort!
- In diesem Raum ist auch nichts zu finden? Na, dann weiter in den nächsten!
- Die Statue finden Sie in einem der Spinde rechts im Bild.
- Öffnen Sie alle Spindtüren: Hinter der zuletzt geöffneten Tür finden Sie die Statue.

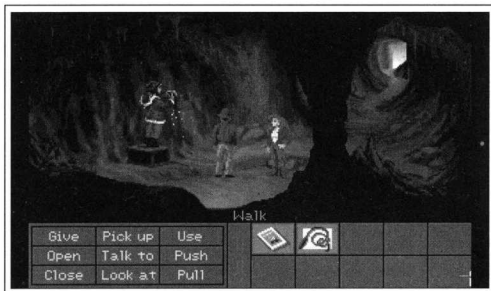
#### *Soll ich die Statue mitnehmen?*

- Wenn Sie wirklich diese Frage stellen, sollten Sie lieber gleich mit dem Spiel aufhören!

### • New York

**Wird der Weg, den ich in das Theater wähle, einen Einfluß auf den Rest des Abenteuers haben?**

- Die Frage ist mit einem eindeutigen Jein zu beantworten. Wenn Sie einen bestimmten Weg wählen, werden sich Sofias spätere Vorschläge nach der Wahl Ihres Weges bei diesem Puzzle richten. Allerdings können Sie sich sowohl auf Sofias Vorschläge einlassen oder sie einfach ignorieren. (Wie wäre es, wenn Sie an dieser Stelle einfach zwischen speichern und später andere Lösungswege ausprobieren?)
- Wenn Sie den Türsteher mit Worten dazu bringen können, Sie in das Theater zu lassen, wird Ihnen Sofia später den Team-Lösungsweg vorschlagen. Sollten Sie den Türsteher in einem fairen Kampf umhauen und so Einlaß erhalten, wird Sofia Ihnen auf jeden Fall den Action-Weg ans Herz legen. Sollten Sie die Kisten beiseite räumen und völlig ohne eine Aktion mit dem Türsteher in das Theater gelangen, werden Sie den Vorschlag für den Solo-Weg erhalten.



**Wie kann ich den Türsteher bequatschen?**

- Madame Sofia ist für ihn ein absolutes Idol.
- Der Türsteher ist vom Wortschatz her nicht gerade der Größte.
- Versuchen Sie nicht auf Sofias Äußeres anzuspüren. Der Kerl bewundert nur Sofias innere Werte.
- Benutzen Sie die folgenden Dialoge: 1/2/1/3/3.

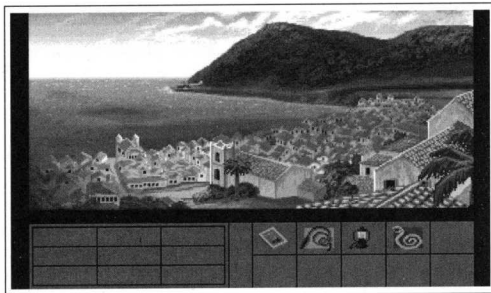
**Muß ich unbedingt mit dem Türsteher sprechen?**

- Nein, Sie können auch versuchen, ihn einfach umzuhausen.

**Mit dem Türsteher werde ich einfach nicht fertig. Gibt es noch einen anderen Weg zu Sofia?**

- Im Hinterhof des Theaters finden Sie eine Feuerleiter.





- Sie müssen die Kisten aus dem Weg räumen um an die Leiter zu kommen.
- Schieben und drücken Sie die Kisten hin und her, bis Indy die Feuerleiter erreicht.

***Hört Sofia irgendwann mit ihrem Vortrag auf?***

- Nein. Es sei denn, Sie können irgendwie ihre Aufmerksamkeit auf sich lenken.
- Sieht das Steuerpult nicht recht interessant aus? Es hat doch sicher etwas mit Sofias Vortrag zu tun.
- Probieren Sie doch einmal die Hebel aus.

***Wie werde ich bloß diesen Bühnenarbeiter los?***

- Eines seiner größten Hobbies ist lesen.
- Versuchen Sie, ihn dazu zu überreden, seinem Hobby zu frönen.
- Benutzen Sie dazu die Dialoge 3/1/1, und geben Sie ihm anschließend die Zeitung.

***Ich habe gar keine Zeitung!***

- Dann besorgen Sie sich doch eine.
- Draußen vor dem Theater ist ein Zeitungsstand.

***Habe ich irgend etwas mit dem Steuerpult zu tun?***

- Spielen Sie einfach ein wenig daran herum. Vielleicht passiert etwas.
- Das Pult hat mit Sofias Vortrag zu tun. Vielleicht können Sie ja irgendwie auf sich aufmerksam machen.
- Drücken Sie den linken und den rechten Hebel. Betätigen Sie anschließend daran den Knopf.

### • Island

**Sollich mich wirklich mit diesem verrückten Heimdall unterhalten?**

- Der gute Herr spricht zwar etwas konfus, aber in seinem Wortsalat können Sie einige interessante Informationen für sich sammeln.



- Versuchen Sie, von ihm herauszubekommen, ob er andere Personen kennt, mit denen Sie noch sprechen sollten.
- Benutzen Sie die Dialoge 3/3/1.

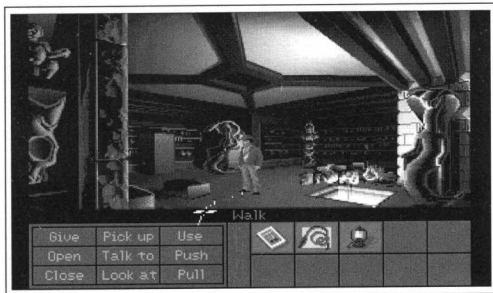
**Wie komme ich an das eisbedeckte Objekt heran?**

- Wenn dies Ihr erster Besuch auf Island ist, können Sie es jetzt noch nicht bekommen.
- Sie sollten erst weiterlesen, wenn Heimdall nicht an dem Objekt arbeitet.
- Bevor Heimdall seinen unglücklichen Abgang hatte, konnte er noch den Kopf einer Aalkfigur freigeben.
- Sie wissen doch, daß atlantische Artefakte mit kleinen Kugeln Orichalcum angetrieben wurden.
- Benutzen Sie das Orichalcum im freigelegten Aalkopf.

### • Tikal

**Schlangen! Ich hasse Schlangen!**

- Haben Sie auch Angst vor Dschungelratten?
- Sie müssen die Anakonda mit einem Köder vom Baum locken.
- Benutzen Sie Ihre Peitsche, um die Dschungelratte auf Trab zu bringen.
- Treiben Sie die Ratte über den richtigen Weg in die Reichweite der Schlange.
- Der richtige Weg ist der hinten, der am weitesten entfernte, in der Nähe der Mitte des Bildschirms.



### *Wie komme ich unverseht über die Schlucht?*

- Der Baum am Rande der Schlucht bietet alle Möglichkeiten.
- “Benutzen” Sie einfach den Baum. Indy wird schon wissen, was er zu tun hat.

***Wir haben Sternhart gefunden. Er will uns aber einfach nicht in den Tempel hineinlassen.***

- Sie müssen seine Frage beantworten.
- Der Papagei ist sicher schon einige Zeit mit Sternhart zusammen.
- Vielleicht hat das Federfieh einige von Sternharts Sprüchen behalten.
- Sie kennen den Titel wirklich nicht? Dann sprechen Sie zunächst den Papagei an, und fragen Sie nach dem Titel. Danach sprechen Sie Sternhart an, ob Sie den Tempel erforschen dürfen.

***Endlich sind wir im Tempel. Was sollen wir jetzt machen?***

- Schauen Sie sich gut um.
- Schenken Sie besonders den Spiralgravuren im Vordergrund Beachtung.
- Eine der Spiralgravuren, sie befindet sich in der Mitte des Bildschirms, sieht anders aus als die übrigen. Versuchen Sie, diese an sich zu nehmen.

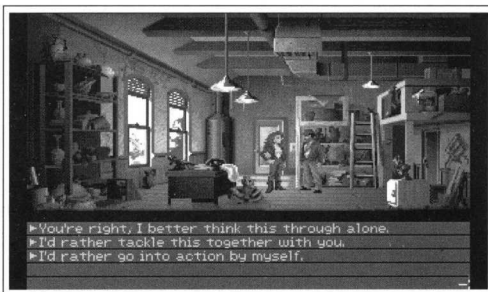
***Hat jemand eine Flasche Meister Proper zur Hand?***

- Vielleicht hat Sternhart so etwas.
- Schauen Sie einmal am Souvenirstand vor dem Tempel nach.
- Benutzen Sie Lampenkerosin, um den Dreck, der die Gravur festhält, abzulösen.

***Sternhart kommt mir aus dem Tempel nach!***

- Sie müssen ihn mit irgend etwas beschäftigen, um sich dann leise hinauszuschleichen.

- Glauben Sie nicht auch, daß es an der Zeit ist, Sofia ins Spiel zu bringen?
- Bitten Sie Sofia, sich mit Sternhart zu beschäftigen. Wenn die beiden mit ihrem Gespräch beginnen, machen Sie sich auf den Weg nach draußen.



### *Was soll ich nun mit diesem Spiralending anfangen?*

- Schauen Sie sich den Tierkopf auf der linken Wand an.
- Benutzen Sie die Spiralgravur mit dem Kopf, und ziehen Sie anschließend an der Nase.

### *Wie kann ich diesen dreckigen Dieb Sternhart stoppen?*

- Gar nicht. Er hat auf diese Gelegenheit seit Jahren gewartet.
- Sie suchen doch das gleiche wie er - wahrscheinlich werden Sie ihn noch mal treffen...
- Hat Sternhart vielleicht irgend etwas in dem versteckten Grab vergessen?

### *• Azoren*

#### *Costa will nicht mit mir sprechen!*

- Stellen Sie sich vor, Sie seien ein alter, einsamer Mann: Würden Sie lieber mit einem Kerl oder mit einem hübschen Mädelsprechen?
- Lassen Sie Sofia das ruhig machen.

#### *Costa möchte zwar ein Geschäft mit uns machen, aber ich habe nichts, was ich ihm geben könnte.*

- Er ist auf der Suche nach seltenen atlantischen Gegenständen.
- Sofia wird sicher nicht mit ihrem Halsband herausrücken.
- Die Aalstatue, an der Heimdall gearbeitet hat, wird wohl genügen.

**• Barnett College*****Wann ist die Farbe auf den Stufen endlich trocken?***

- Eigentlich sollten die Stufen schon trocken sein, aber wenn nicht: Gut Ding will Weile haben.
- In der Zeit, in der Sie warten müssen, könnten Sie doch einige der Hinweise verfolgen, die Sie bis jetzt gesammelt haben.
- Sprechen Sie mit Professor Heimdall in Island.

***Wie komme ich in das obere Stockwerk?***

- Sie benötigen irgend etwas, um durch die Luke in das höhere Stockwerk zu klettern.
- Wenn Sie nur den Boden sehr glatt machen könnten, wäre es sicher ein leichtes, den Totempfahl zu verschieben.
- Haben Sie schon einmal den Kühlschrank in Dr. Jones Büro untersucht?
- Benutzen Sie das Glas Mayonnaise mit dem Totempfahl, und verrücken Sie ihn dann unter die Luke.

***Wo kann ich den Schlüssel zu der alten verstaubten Kiste finden?***

- Er befindet sich in der obersten Etage.
- Sie können den Schlüssel in der Urne finden.
- Öffnen Sie die Urne, und nehmen Sie die Asche heraus.

***Wie kann ich die Kohlenrutsche hinaufklettern?***

- Im Moment ist sie wohl ein bißchen zu rutschig - gibt es eine Möglichkeit die Rutsche stumpfer zu machen?
- Untersuchen Sie den Stuhl in der Bibliothek.
- Benutzen Sie das Kaugummi mit der Kohlenrutsche.

***Ich habe wirklich überall nachgeschaut und kann den Verlorenen Dialog von Plato nicht finden!***

- Den Dialog können Sie dort finden, wo der Rest von Platos Büchern aufbewahrt wird.
- Es gibt drei mögliche Fundorte: in dem Raum mit dem Totempfahl, in dem Raum oberhalb der Kohlenrutsche oder in der Bibliothek.
- In dem Totempfahlraum müssen Sie zunächst die große Kiste auf die Seite schieben und dann den staubigen Schlüssel mit der alten staubigen Kiste benutzen.

- Wenn Sie die Kohlenrutsche hinaufgeklettert sind, gelangen Sie in den Raum mit den Katzenfiguren. Nehmen Sie sich die Katze aus Wachs mit, und benutzen Sie diese mit dem Heizofen.



- Benutzen Sie das dreckige Putztuch (aus dem Keller) mit der Pfeilspitze (aus dem Totempfahlraum), und

basteln Sie sich daraus ein Schraubenzieherimitat. Benutzen Sie es dann, um die fünf Schrauben des umgestürzten Bücherregals zu lösen. Oder schlagen Sie von unten mit einem Stück Kohle gegen das Buch.

## Der Lösungsweg von Indy und Sofia im Team

### • Algier

**Der Ladenbesitzer verlangt eine Steinscheibe zu sehen. Woher nehmen, wenn nicht stehlen?**

- Scheinbar müssen Sie einen weiteren Sammler von atlantischen Antiquitäten finden.
- Versuchen Sie es bei Monsieur Trotter in Monte Carlo. Aber da Sie ja schon einmal hier in diesem netten Örtchen sind, sollten Sie ein Andenken mitnehmen. Wie wäre es mit der häßlichen Maske aus dem Geschäft?

**Ich brauche ein Ticket für den Ballon.**

- Es sieht so aus, als ob der Ballonverkäufer keine Tickets verkauft. Sie müssen also jemanden anderen fragen.
- Haben Sie schon mit dem Bettler gesprochen? Haben Sie sich nicht gefragt, was er wohl mit dem kostenlosen Geschenk meint?
- Geben Sie dem Bettler etwas zu essen, und er rückt mit einem Ballon-Ticket heraus.
- Beim Kaufmann können Sie etwas Leckeres am Spieß für den Bettler besorgen.

***Wie kann ich das Verlangen nach dem Hühnchen am Spieß stillen?***

- Versuchen Sie, mit dem Verkäufer zu handeln.
- Hat Ihnen Omar angeboten, etwas gegen die Maske zu tauschen? Wenn nicht, sollten Sie zunächst Ihr Glück in Monte Carlo versuchen.
- Vielleicht interessiert den Verkäufer etwas, was Sie bei Omar gegen die Maske eintauschen können.
- Geben Sie nicht auf, und achten Sie auf die Hinweise des Verkäufers, was ihn interessieren könnte. Nicht verzagen - Omar fragen. Und der hat einiges zum Handeln.

***Wie kann ich den Ballon losbinden?***

- Wenn Sie ihn nicht losbinden können, sollten Sie ihn einfach losschneiden.
- Sie haben kein Messer? Na, da kann Ihnen sicherlich der Messerwerfer auf dem Marktplatz weiterhelfen.
- Versuchen Sie, Sophia dazu zu überreden, dem Messerwerfer zu assistieren.

***Sophia denkt überhaupt nicht daran, sich dem Messerwerfer auszuliefern.***

- Scheinbar weiß sie gar nicht, wie wichtig ihre Mitarbeit an dieser Aktion ist. Setzen Sie alle schlagkräftigen Argumente ein, die Ihnen einfallen.
- Sie werden wohl nicht darum herum kommen, mit einem Stoß von hinten Sofia dazu zu bringen, sich "freiwillig" zu melden.
- Reden Sie mit Sofia (3/1), und warten Sie, bis sie zum Messerwerfer schaut. Mit einem kleinen Schubser von hinten bringen Sie Sofia zu einer "freiwilligen" Meldung.

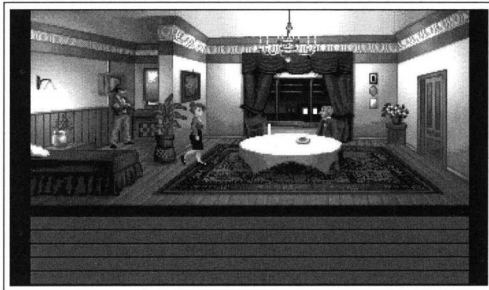
***• Monte Carlo******Wo ist Alain Trottier?***

- Sophia hat doch gesagt, er liebt es unter hellem Licht umherzubummeln. Vielleicht ist er ja irgendwo zwischen den Menschen auf der Straße.
- Fragen Sie sich durch. Es wird sich schon jemand finden, der weiß, wo sich Trottier aufhält oder wie er aussieht.
- Alain Trottier hat graues Haar und eine Adlernase. Er trägt einen braunen Anzug und hat eine Blume im Revers.

***Wie kann ich Monsieur Trottier dazu bringen, mit mir zu kommen?***

- Sie wissen doch ganz genau, daß auch er sehr stark an Atlantis interessiert ist.

- Vermeiden Sie es möglichst, Alain oder seine Intelligenz zu beleidigen.
- Benutzen Sie die Dialoge 1/2/1/3, und merken Sie sich Trottiers Frage. Die richtige Antwort auf seine Frage finden Sie in Platos Verlorenem Dialog. Nachdem Sie die Frage beantwortet haben, sollten Sie die Dialoge 2/1 wählen, damit er mit Ihnen kommt.



***Trottier kommt nach oben. Soll ich Sofia ranlassen?***

- Kommt ganz darauf an, ob Sie glauben, daß es Sofia schafft oder nicht. Haben Sie vielleicht einen besseren Plan?
- Es ist möglich, daß Sofia ihn in eine Séance verwickelt, aber es gibt auch noch einen einfacheren Weg. - Speichern Sie doch ab, und probieren Sie beide Möglichkeiten aus.

***Trottier ist sehr mißtrauisch - wie kann Sofia alle Fragen beantworten?***

- Sofia kann einiges an Erfahrungen von Indiana einbringen.
- Die ersten drei Fragen wurden bereits in dem Gespräch zwischen Indy und Trottier erläutert.

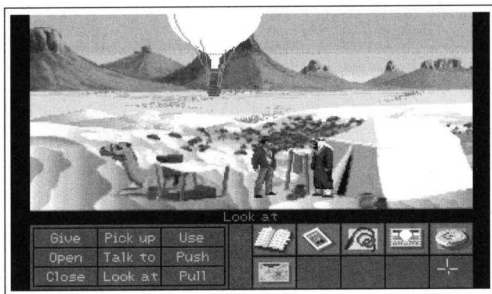
***Finger? Was ist denn das für eine Frage? Und vor allem, was ist die Antwort?***

- Ihnen bleibt jetzt nur die Möglichkeit, eine Zahl zwischen eins und fünf zu sagen und zu hoffen, daß es die richtige ist.
- Es bleibt Ihnen weiterhin Indys Lösungsweg offen - Vergessen Sie diesen Psychoquatsch!

***Sofia ist mit Trottier beschäftigt. Kann Indy in der Zeit eine Pause machen?***

- Auf gar keinen Fall!





- Erinnern Sie sich an Sofias Vortrag in New York und wie diese Veranstaltung gestört wurde?

***Haben Sie aus Algier die Maske dabei? Alles andere ist hier.***

- Nehmen Sie sich die Taschenlampe aus dem Schrank.
- Öffnen Sie den Sicherungskasten, und unterbrechen Sie den Stromkreis. Benutzen Sie die Bettdecke, die Taschenlampe und die Maske - der Spaß kann beginnen!

### • Die Wüste

#### ***Wo ist die Ausgrabungsstätte?***

- Omar hat mit der Karte einen guten Anfang gemacht. Allerdings müssen Sie jetzt einen Weg finden, das Suchgebiet einzuschränken.
- Vielleicht fragen Sie in den Nomadencamps einmal nach.
- Die Nomaden geben Ihnen bei der Wegbeschreibung nicht nur an, in welche Richtung Sie laufen müssen, sondern auch, wie weit es noch ist. Weit oder bedeutend nach Norden, bedeutet zwei Bildschirme nach Norden; einfach nach Norden, heißt einen Bildschirm nach Norden und ein wenig nach Norden bedeutet, daß die Ausgrabungsstelle auf demselben Bildschirm zu suchen ist, auf dem Sie sich gerade befinden.

#### ***Wir haben die Ausgrabungsstätte gefunden. Doch Sofia ist jetzt verschwunden!***

- Sie ist in ein Loch gefallen.
- Es ist wohl besser, wenn Sie Sofia da wieder herausholen.
- Sie können ganz in der Nähe eine Leiter zu einem Teil der Grabungsstätte finden. Vielleicht kommen Sie über diese an Sofia heran.

#### ***Ganz schön dunkel hier unten!***

- Mit ein wenig Geschick können Sie einige Gegenstände ertasten.

- Einer ist ein tragbarer Generator (metallenes Ding), der leider keinen Sprit mehr hat.
- Vielleicht ist in dem Truck oben im Camp noch etwas Benzin.
- Rechts neben dem Generator können Sie einen Schlauch und etwas weiter rechts eine Tontasse finden.
- Öffnen Sie den Tank des Trucks, und benutzen Sie den Schlauch mit dem Tank. Dann benutzen Sie den Krug mit dem Schlauchende. Öffnen Sie den Metallverschluss am Generator, und benutzen Sie den Einfüllstutzen mit dem benzingefüllten Krug. Anschließend können Sie mit dem Ein-/Ausschalter (kleines Ding aus Metall) den Generator einschalten: Indy sprach, es werde Licht!



### ***Und was kommt jetzt?***

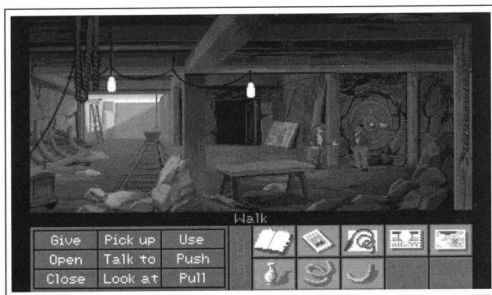
- Sie sollen immer noch nach Sofia suchen. Sie muß irgendwo rechts in das Loch gefallen sein.
- Sie können die Schiffsrippe neben der Leiter dazu benutzen, die abbröckelnden Wände aus dem Weg zu räumen.
- Der Holzpin auf dem Tisch paßt in das Loch in der Mitte der Wand.
- Als nächstes benutzen Sie den Sonnenstein auf der Stange im Loch. Schauen Sie auf die Scheibe, um sie genau einzustellen.

### ***Was ist die richtige Einstellung für den Sonnenstein?***

- Die Antwort finden Sie in Platos Verlorenem Dialog.
- Lesen Sie sich die Seite durch, die mit der dritten Büroklammer markiert wurde.
- Der letzte Abschnitt auf der linken Seite beschreibt die korrekte Einstellung.
- Drehen Sie den Sonnenstein so lange, bis sich das richtige Symbol genau gegenüber dem großen Horn oben befindet. Dann drücken Sie auf den Pin.

### ***Wo finde ich eine Zündkerze?***

- In dem Generator ist auf jeden Fall eine.



- Natürlich kann der Generator nur benutzt werden, wenn die Zündkerze nicht ausgebaut ist.
- Sind Sie inzwischen wieder mit Sofia zusammen? Dann machen Sie doch einfach weiter: Schalten Sie den Generator aus, öffnen Sie ihn, und bauen Sie die Zündkerze aus.

### ***Wo ist die Verteilerklappe?***

- Haben Sie wirklich Sofia zurückgelassen?
- Es stimmt zwar, daß Sie manchmal etwas lästig ist, aber schließlich war es Ihre Entscheidung, sie mitzunehmen.
- Ohne Sofia kommen Sie an dieser Stelle nicht weiter. Also auf, zur Rettung.
- Das hatte das Team von LucasArts doch geahnt. - Sofia hat die Verteilerklappe.

### ***Wozu soll ein bernsteinfarbener Fisch an einer Schnur nötig sein?***

- Die Antwort finden Sie in dem Verlorenen Dialog von Plato.
- Schlagen Sie die Seite mit der vierten Büroklammer auf.
- Haben Sie den bernsteinfarbenen Fisch mit Schnur schon einmal ausprobiert?
- Es handelt sich um einen Orichalcum-Detektor. Sie werden ihn später noch brauchen.

### **• Kreta**

#### ***Ich habe den Sockel gefunden und den Sonnenstein aufgestellt, aber nichts geschieht!***

- Überprüfen Sie die Seite mit der dritten Büroklammer in Platos Verlorenem Dialog.
- Der Sonnenstein hat an der Grabungsstätte nur allein funktioniert, weil es sich dort um einen Außenposten handelte.
- Indy hat kombiniert, daß Kreta der Platz sein muß, an dem die größere Kolonie war.
- Sie benötigen neben dem Sonnenstein auch noch einen Mondstein, um den Eingang zur größeren Kolonie öffnen zu können.

***Welche Bedeutung hat das Wandgemälde?***

- Indiana glaubt, es handelt sich um ein Diagramm; Sofia ist der Meinung, daß es eine Schatzkarte ist.
- Die Hörner gleichen den großen Hörnern in der Mitte der Grabungsstätte.
- In der Mitte der Stadt sind verschiedene Steinhäufen. In zwei davon sind Statuen versteckt. Um die Steine beiseite zu legen, brauchen Sie diese nur umzuwerfen.
- Der Kopf und Schwanz des Bullen auf dem Wandbild stimmen mit Kopf und Schwanz der Bullenstatue in der Mitte der Stadt überein.

***Wo finde ich einen Mondstein?***

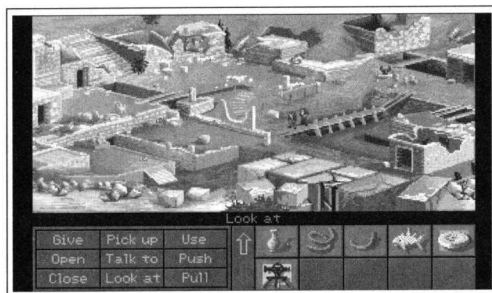
- Das Wandbild, das in einem der ausgegrabenen Häuser gezeichnet wurde, ist eine einfache Karte des Stadtzentrums.
- Im Stadtzentrum finden Sie mehrere Steinhäufen. Zwei von ihnen verbergen Statuen.
- Wenn Sie von den beiden Statuen die Hörner im Stadtzentrum anpeilen, kreuzen sich die Linien in einem Punkt; genau wie auf dem Wandgemälde beschrieben.
- Benutzen Sie das Fernrohr, das Sie auf dem Erdhaufen über der Grabungsstätte finden, bei den Statuen. Peilen Sie von der linken Statue das linke und von der rechten Statue das rechte Horn an. Es erscheinen so zwei gestrichelte Linien. An der Stelle, an der sie sich schneiden, wird ein X sichtbar. An dieser Stelle sollten Sie mit der Schiffsrippe graben.

***Wie sieht die richtige Einstellung von Sonnen- und Mondstein aus?***

- Lesen Sie einmal die Seiten in Platos Verlorenem Dialog, die mit der dritten Büroklammer markiert sind.
- Im ersten Abschnitt der rechten Seite müßten Sie fündig werden.
- Die Einstellung des Sonnensteins ist dieselbe wie in Algerien. Richten Sie das Mondsteinsymbol auf das entsprechende Sonnensteinsymbol aus. Klicken Sie anschließend die Spindel an.

***• Das Labyrinth******Wenn ich den Kopf der dritten Statue aufhebe, schließt sich das Tor!***

- Sie können nicht verhindern, daß sich das Tor schließt.
- Wenn Sie allerdings auf der anderen Seite des Tores sein möchten, wenn es sich schließt, müssen Sie sich überlegen, wie Sie von innen an den dritten Kopf kommen.
- Zunächst nehmen Sie einmal zwei Statuenköpfe mit sich und gehen auf die andere Seite des Tores. Benutzen Sie dann Ihre Peitsche mit dem Kopf der Statue.



**Wie kann ich das geschlossene Tor wieder öffnen?**

- Setzen Sie den letzten Kopf der drei Statuen wieder zurück.
- Sie meinen von innen? Gar nicht.
- Sie müssen einen anderen Weg aus dem Labyrinth heraus finden.

**Ich will die goldene Truhe haben!**

- Um zu ihr zu kommen, müssen Sie die Plattform unten drunter hochheben.
- Haben Sie inzwischen Sternharts Sachen gefunden? Wenn ja, sollten Sie einen Blick darauf werfen.
- Entfernen Sie mit Sternharts Stab den Block unter dem Gegengewicht.
- Gehen Sie in den Raum darunter, und schieben Sie der Statue den Stab in den Mund.

**Was ist das für ein beweglicher Boden in dem Raum mit der Statue von Minotaurus?**

- Das ist ein Aufzug zwischen diesem und dem darunterliegenden Stockwerk.
- Wenn Sie mehr Gewicht herbeizaubern könnten, würde der Aufzug runter fahren.
- Haben Indy und Sofia gemeinsam auf dem Aufzug gestanden?

**Hier ist eine Tür ohne Schloß und Drücker!**

- Von der anderen Seite aus kann die Tür ohne Probleme geöffnet werden.
- Wenn Sie da nur herankämen.
- Versuchen Sie, Sofia durch das Loch neben der Tür zu heben.

**Ich habe herausgefunden, wie man wieder nach oben kommt - aber Sofia ist nicht mitgekommen, und nun kann ich nicht mehr zu ihr!**

- Gucken Sie sich den Kopf der Minotaurus-Statue genau an. Sieht der nicht ein wenig wackelig aus?
- Benutzen Sie Ihre Peitsche mit dem Statuenkopf, und dann gehen Sie zu dem Kopf.

***Wie kann ich Sofia dazu bringen, durch das Loch zu klettern?***

- Sie müssen Sie davon überzeugen, daß es der einzige Weg ist.
- Benutzen Sie die Dialoge 2/2/1/4/2.

***Sofia hat die Tür geöffnet. Aber jetzt laufen wir immer im Kreis!***

- In einer der Kammern befindet sich eine Geheimtür.
- Benutzen Sie den Orichalcum-Detektor, um den Weg zu finden.

***Der Detektor zeigt immer auf Indy.***

- Das Gerät zeigt immer die nächste Orichalcum-Quelle an.
- Haben Sie bereits die goldene Truhe? Wenn nein, besorgen Sie sich diese.
- Legen Sie die Orichalcum-Kugeln in die Truhe, und machen Sie den Deckel zu.

***Jetzt zeigt der Orichalcum-Detektor immer nur auf Sofias Kette!***

- Versuchen Sie Sofia davon zu überzeugen, ihre Kette auch in das goldene Kästchen zu legen.
- Benutzen Sie die Dialoge 3/3/1/1/1.

***Die Drei-Steine-Kombination hat eine Tür im Kartenraum geöffnet. Wie bekomme ich die anderen beiden Türen auf?***

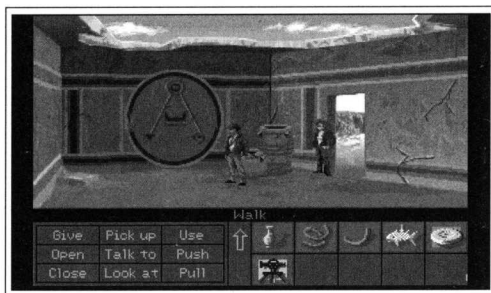
- Sie können leider nicht alle auf einmal öffnen.
- Die beiden anderen Türen gehören zu anderen Lösungswegen.

***Kerner hat Sofia gekidnappet! Wie kann ich sie befreien?***

- Der Kerl hat eine Pistole. Sie leider nicht.
- Geben Sie ihm besser die Schlüsselsteine.

***Vergessen wir mal Sofia und die Steine - Wie komme ich hier wieder raus?***

- Schauen Sie sich die Felswand auf der rechten Seite der Höhle an.
- Benutzen Sie die Schiffsrippe mit der Felswand.



### • Im U-Boot

*Ich bin im Kommandoturm eingesperrt. Wie kann ich die Crew ablenken?*

- Es sieht fast so aus, als ob Indy nun der Kapitän ist. Auf jeden Fall, solange ihn niemand entdeckt.

- Neben der Leiter befindet sich eine Bordsprechanlage.
- Benutzen Sie die Sprechanlage, und beordern Sie die gesamte Besatzung in den Bug.

### *Wie kann ich die Tauchtiefe konstant halten?*

- Sie müssen einen Ersatz für den abgebrochenen Hebel finden.
- Ein langer, gerader Stock würde schon ausreichen.
- Auf dem untersten Level finden Sie einen Sauger.
- Benutzen Sie den Stiel des Saugers mit dem abgebrochenen Hebel.

### *Wie wird Sophia den Nazi los, der sie ständig bewacht?*

- Sie können mit ihr durch das Gitter hinter ihr sprechen.
- Bringen Sie Sofia dazu, den Bewacher abzulenken.
- Überreden Sie Sofia dazu mit den Dialogen 3/2. Gehen Sie nun hinten herum zurück, und schleichen Sie sich von hinten an die Wache heran.
- Sie werden Sofia ein Zeichen geben müssen - Jeder Satz tut sein Werk, bis auf "Tolle Lederjacke".

### *Wo sind die Schlüsselsteine?*

- Sie können Kerner und Übermann belauschen, wenn Sie sich direkt hinter die eiserne Kiste stellen.
- Die Steine befinden sich in der eisernen Kiste neben dem Raum, in dem sich Kerner und Übermann unterhalten.

***Wie kann ich diese blöde Kiste öffnen?***

- Indy sagte doch, daß die Wände der Kiste recht dünn aussehen.
- Sie könnten versuchen, eine der Wände aufzulösen - wenn Sie doch nur etwas Ätzendes hätten.
- Auf der untersten Ebene können Sie Batteriesäure finden.
- Auf der Ebene darüber finden Sie einen Bierkrug aus Porzellan.
- Benutzen Sie zunächst den Bierkrug mit der Batteriesäure und anschließend mit der eisernen Kiste.

***Wie kann ich das Steuer aufschließen?***

- Der Kapitän bewahrt den Schlüssel an einem sicheren Ort auf. Und das ist nicht seine Hosentasche.
- Den Schlüssel finden Sie in der eisernen Kiste neben dem Zimmer, in dem sich Kerner und Übermann unterhalten.

***Nun habe ich die Kontrolle über das U-Boot. Wohin soll ich fahren?***

- Kreuzen Sie im Suchbereich des U-Boots hin und her, und halten Sie dabei nach einer Öffnung am Grund des Meeres Ausschau. Benutzen Sie die Kontrollelemente, um das Boot sicher in die Öffnung hineinzusteuern.

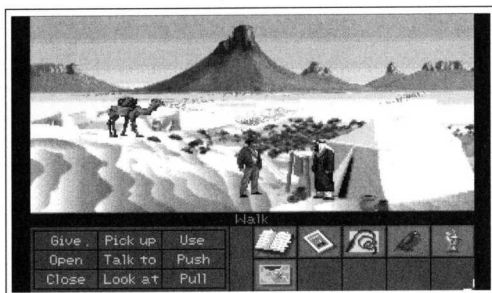
***Indys intelligenter Alleingang******Wo ist Alain Trottier?***

- Vielleicht ist er ja irgendwo zwischen den Menschen auf der Straße.
- Fragen Sie sich durch. Es wird sich schon jemand finden, der weiß, wo sich Trottier aufhält oder wie er aussieht.
- Alain Trottier hat graues Haar und eine Adlernase. Er trägt einen braunen Anzug und hat eine Blume im Revers.

***Wie kann ich Monsieur Trottier dazu bringen, mit mir zusammenzuarbeiten?***

- Sie wissen doch ganz genau, daß auch er sehr stark an Atlantis interessiert ist.
- Vermeiden Sie es möglichst, Alain oder seine Intelligenz zu beleidigen.





- Benutzen Sie die Dialoge 1/2/1/1, und merken Sie sich Trottiers Frage. Die richtige Antwort auf seine Frage finden Sie in Platos Verlorenem Dialog. Nachdem Sie die Frage richtig beantwortet haben, gibt Ihnen Trottier seine Visitenkarte, die Sie erst an späterer Stelle benötigen.

### ***Wie kann ich Trottier vor der Falle warnen?***

- Seien Sie ganz direkt - vermeiden Sie Umwege.
- Sprechen Sie so lange mit ihm, bis er genug Gründe dafür hat, Ihnen zu glauben.

### ***Ich verfolge die Nazis. Aber es sieht aus, als ob die selbst nicht wissen, wohin sie wollen.***

- Die Nazis haben Sie entdeckt und versuchen, Sie abzuschütteln.
- Rammen Sie das rote Auto der Nazis. Eventuell müssen Sie mehrmals hineinfahren.

### ***Wo ist diese Kreuzung, über die mir Trottier erzählt hat?***

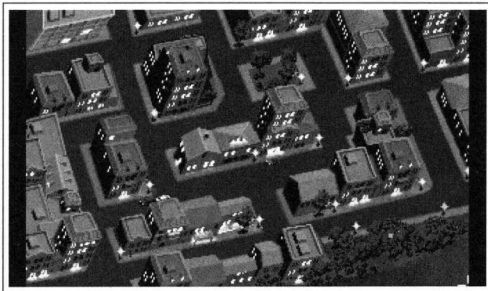
- So ein Pech, wenn man sich in Monte Carlo nicht auskennt.
- Werfen Sie einen Blick auf das Schild an der Unfallstelle.
- Die Straßen sind alphabetisch angeordnet: von links nach rechts und von unten nach oben. Überprüfen Sie die Straßenschilder an Kreuzungen, bis Sie die richtige haben.
- Wenn Sie an der Kreuzung angekommen sind, schauen Sie gleich im Gully nach. Um an den Sonnenstein zu kommen, müssen Sie den Abflußdeckel natürlich öffnen.

## **• Algier**

### ***Wo kann ich Omar Al-Jabbar finden?***

- Sie können ja mal in dem Laden hinter dem Marktplatz nach ihm fragen.
- Scheinbar verbringt Omar nicht gerade viel Zeit in seinem Geschäft. Sie müssen den Angestellten dazu überreden, ein Treffen mit Omar für Sie zu vereinbaren.

- Benutzen Sie den Dialog 1/1/1/4, und geben Sie dem Angestellten anschließend etwas, was Ihre Glaubwürdigkeit beweist.



***Wie kann ich den Angestellten von Omar dazu bringen, ein Treffen für mich zu arrangieren?***

- Von einem Dr. Indiana Jones läßt sich der Angestellte nicht beeindrucken.
- Es sieht ganz so aus, als ob Sie einen weiteren Atlantis-Fan aufspüren müßten.
- Versuchen Sie es mit Alain Trottier.
- Geben Sie dem Angestellten Trottiers Visitenkarte.

***Paul sagt, daß Omar mich immer noch nicht treffen möchte. Was nun?***

- Vielleicht sollten Sie dem Herrn Al-Jabbar einmal persönlich gegenübertreten.
- Bitten Sie den Angestellten, nochmals mit Omar zu sprechen. Diesmal verfolgen Sie ihn zu Omars Haus.

***Ich kann Paul in diesen überfüllten Straßen einfach nicht verfolgen!***

- Es ist möglich, aber schwierig, Paul zu verfolgen.
- Vielleicht versuchen Sie, ihn von der Menge wegzuhalten.
- Haben Sie denn bemerkt, wie einfach es ist, den rot gekleideten Mann wiederzufinden?
- Folgen Sie diesem rot gekleideten Mann auf den Marktplatz, und sprechen Sie ihn an (4/3/1/3/1/2).
- Gehen Sie zu Omars Geschäft zurück. Wenn Paul zurückkommt, fragen Sie ihn nach dem Gefäßpreis und geben Sie ihm dann Ihre rote Neuerung. Seine erste Antwort gibt Ihnen einen Hinweis darauf, was Sie ihm sagen müssen, damit er die auffällige Kleidung anzieht. Versuchen Sie, ihm zum Haus von Omar Al-Jabbar zu folgen.

***Omar läßt mich sein Haus nicht durchsuchen.***

- Vielleicht können Sie ihn sich ja irgendwie vom Halse schaffen.



- Er folgt Ihnen sogar in die Abstellkammer.
- Locken Sie Omar in die Abstellkammer, und schließen Sie dann die Tür ab.

***Omar ist kaltgestellt. Wonach soll ich denn jetzt suchen?***

- Ein Adventurer nimmt alles mit, was er nur bekommen kann.
- Was Sie allerdings wirklich brauchen, ist eine Wüstenkarte.
- Durchsuchen Sie die neben dem Fenster hängende Wäsche. Eins dieser Shirts ist eine auf Textil gezeichnete Karte.

***Ich komme an die Karte nicht heran!***

- Sie werden doch wohl einen Weg finden, die Karte herunterzureißen?
- In einem der Gefäße im Vordergrund steckt ein Stab.
- Nehmen Sie sich den Stab, und benutzen Sie ihn mit der Karte.

### • ***Die Wüste***

***Ich glaube, ich brauche ein Visum.***

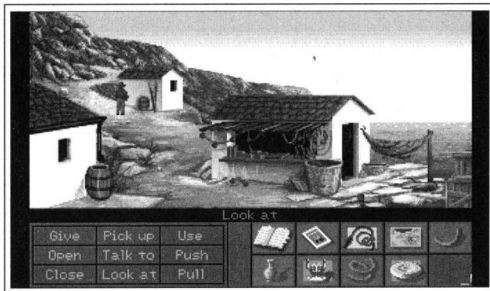
- Nein, ein Visum ist nicht unbedingt nötig. Sie können die Soldaten umgehen.
- Oder versuchen Sie es mit Bestechung.
- Benutzen Sie den Dialog 1/1, und geben Sie dem Offizier eine Statue aus Omars Haus.
- Sie können leider nicht alle bestechen, daher sollten Sie weiterhin vorsichtig sein.

***Die Nomaden sagen, daß Sie eine Karte bräuchten, um mir zu helfen!***

- Das stimmt.
- Die Karte können Sie in Omars Haus finden.

**Wo ist die Ausgrabungsstätte?**

- Omar hat mit der Karte einen guten Anfang gemacht. Allerdings müssen Sie jetzt einen Weg finden, das Suchgebiet einzuschränken.
- Vielleicht fragen Sie in den Nomadencamps einmal nach.



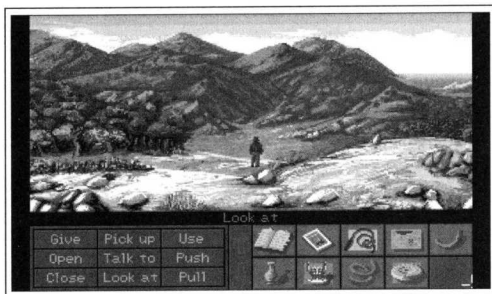
- Die Nomaden geben Ihnen bei der Wegbeschreibung nicht nur an, in welche Richtung Sie laufen müssen, sondern auch, wie weit es noch ist. Weit oder bedeutend nach Norden bedeutet zwei Bildschirme nach Norden; einfach nach Norden heißt einen Bildschirm nach Norden, und ein wenig nach Norden bedeutet, daß die Ausgrabungsstätte auf demselben Bildschirm zu suchen ist, auf dem Sie sich gerade befinden.

**Ganz schön dunkel hier unten!**

- Mit ein wenig Geschick können Sie einige Gegenstände ertasten.
- Eines ist ein tragbarer Generator (metallenes Ding), der leider keinen Sprit mehr hat.
- Vielleicht ist in dem Truck oben im Camp noch etwas Benzin.
- Rechts neben dem Generator können Sie einen Schlauch und etwas weiter rechts eine Tonvase finden.
- Öffnen Sie den Tank des Trucks, und benutzen Sie den Schlauch mit dem Tank. Dann benutzen Sie die Vase mit dem Schlauchende. Öffnen Sie den Metallverschluß am Generator, und benutzen Sie den Einfüllstutzen mit dem benzingefüllten Krug. Anschließend können Sie mit dem Ein-/Ausschalter (kleines Ding aus Metall) den Generator einschalten: Indy sprach, es werde Licht!

**Jetzt ist es hell. Aber was nun?**

- Schauen Sie sich die Zeichnung links an. Achten Sie besonders auf das runde Objekt.
- Versuchen Sie, das runde Objekt zu drücken.



### *Wo finde ich eine Zündkerze?*

- In dem Generator ist auf jeden Fall eine.
- Natürlich kann der Generator nur benutzt werden, wenn die Zündkerze nicht ausgebaut ist.
- Schalten Sie den Generator aus, öffnen Sie ihn, und bauen Sie die Zündkerze aus.

### *Wie sieht's mit einer Batterie aus?*

- Das könnte Probleme geben. Sie müssen Wohl oder Übel einen Ersatz finden.
- Haben Sie die Statue bei sich, die an der Grabungsstätte versteckt war?
- Übermann hat doch demonstriert, welche Energie mit Orichalcum freigesetzt werden kann. Das dürfte für den Truck allemal genügen.
- Benutzen Sie zunächst das Orichalcum mit der Statue und dann die Statue mit den Zündkerzen.

### **• Thera**

#### *Ich will den Gummiballon haben!*

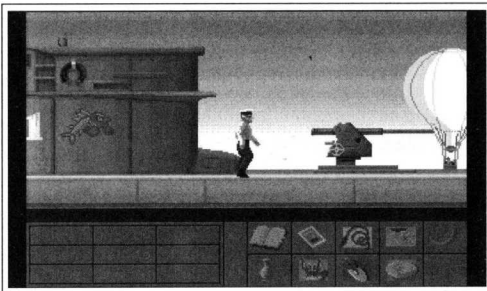
- Sie benötigen die richtigen Dokumente, um ihn aufzusammeln.
- Haben Sie die Grabungsstätte in den Bergen schon durchsucht?
- Durchsuchen Sie die Kiste in der Grabungsstätte in den Bergen.
- Schließen Sie die Kiste. Auf dem Deckel finden Sie einen Lieferschein.

#### *Was kann ich dem Hafenbeamten geben, damit er mir den Korb überläßt?*

- Er wünscht sich ein Souvenir von der Ausgrabungsstätte in den Bergen.
- Versuchen Sie, die Tür im inneren Raum der Grabungsstätte zu schließen.
- Benutzen Sie den Sonnenstein auf dem Bolzen in dem Geheimfach. Schauen Sie auf die Scheibe, und stellen Sie sie richtig ein.
- Nehmen Sie den Sonnenstein nicht gleich wieder weg, sondern öffnen Sie zunächst die Tür.
- Das gemeißelte Schild sollte den Anforderungen des Hafenbeamten genügen.

**Was ist die richtige Einstellung für den Sonnenstein?**

- Die Antwort finden Sie in Platos Verlorenem Dialog.
- Lesen Sie sich die Seite durch, die mit der dritten Büroklammer markiert wurde.
- Der letzte Abschnitt auf der linken Seite beschreibt die korrekte Einstellung.
- Drehen Sie den Sonnenstein so lange, bis sich das richtige Symbol genau gegenüber dem großen Horn oben befindet. Dann drücken Sie auf die Spindel.



**Indy ist in der Ausgrabungsstätte gefangen!**

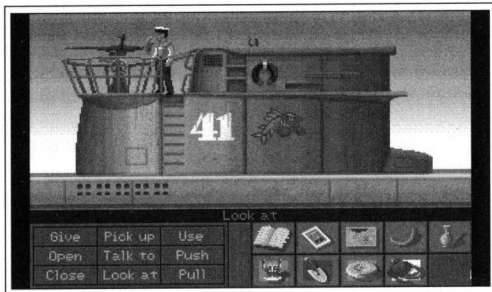
- Sie können etwas zum Graben im inneren Raum finden.

**Gibt es keinen Weg von dieser Insel weg?**

- Natürlich gibt es einen. Sie müssen ihn sich nur bauen.
- Wenn Sie sich mit dem Hafenbeamten unterhalten, macht er einen Scherz über die Flügel von Ikarus. Ein recht guter Tip.
- Sie können an alle Gegenstände herankommen, die Sie zum Bau eines Ballons benötigen.
- Benutzen Sie den großen GummiBallon mit dem Fischnetz. Benutzen Sie den "benetzten" Ballon mit dem riesigen Korb. Benutzen Sie den Schlauch mit dem luftleeren, aufgetakelten Ballon. Füllen Sie den Ballon am Gasaustritt an der Grabungsstätte in den Bergen.

**Flieger, grüß mir die Sonne, ... Ich bin in der Luft, weiß aber nicht, wohin.**

- Sie müssen versuchen, Kerner und Übermann einzuholen.
- Halten Sie nach dem U-Boot, mit dem die beiden Thera verlassen haben, Ausschau.
- Haben Sie es gesichtet, landen Sie so nah wie nur möglich bei dem U-Boot.



### • U-Boot

#### *Wie kann ich einen Blick in die Spinde werfen?*

- Die Wache hat den Befehl, den Inhalt der Spinde zu bewachen.
- Wenn Sie den Wächter darauf ansprechen, wird es ihn freuen zu erzählen, daß er seit Stunden schon vor diesen Spinden steht.
- Ihr Vorteil ist, daß er noch nichts gegessen hat. Wenn Sie ihm etwas zu essen bringen, läßt er sich vielleicht darauf ein, eine Weile wegzuschauen.
- In der Schiffsküche können Sie etwas zu essen finden. Machen Sie sich ein Butterbrot, und essen Sie es direkt vor dem Wächter.

#### *Zwar bin ich jetzt im Besitz des Schlüsselsteins, aber wie komme ich hier nur wieder raus?*

- Sieht ganz so aus, daß der Kommandoturm nicht gerade die beste Alternative sei.
- Kennen Sie keinen anderen Weg, der aus einem U-Boot hinausführt?
- Versuchen Sie es durch die Torpedorohre.

#### *Die Torpedorohre achtern sind defekt, und zu den vorderen komme ich nicht durch.*

- Tja, dann müssen Sie wohl irgendwie die Männer aus dem Bereich der vorderen Torpedoröhren locken.
- Scheinbar schenkt niemand den offenen Kabeln im Bereich der achterlichen Torpedos Beachtung. Vielleicht sollte man das aber besser.
- Wickeln Sie den öligen Lappen (der liegt im vorderen Bereich) um die Kabel. Benutzen Sie die Anleitung zum Abschluß von Torpedos, (die finden Sie im selben Schrank wie den Mondstein) um das Steuerpult bedienen zu können. Drücken Sie den Abschußhebel, und treten Sie einen Schritt zurück.

#### *Ich geb's auf. Wie kann man innerhalb der Röhre einen Torpedo abschießen?*

- Sie müssen ein Seil um den Abschußhebel binden.

- Im Kojenraum ist eine Wäscheleine.
- Benutzen Sie die Wäscheleine mit dem Abschußhebel, klettern Sie in die Röhre, und ziehen Sie an der Wäscheleine.

#### • Kreta

*Ich habe den Sockel gefunden und den Sonnenstein aufgestellt, aber nichts geschieht!*



- Überprüfen Sie die Seite mit der dritten Büroklammer in Platos Verlorenem Dialog.
- Der Sonnenstein hat an der Grabungsstätte nur allein funktioniert, weil es sich dort um einen Außenposten handelte.
- Indy hat kombiniert, daß Kreta der Platz sein muß, an dem die größere Kolonie war.
- Sie benötigen neben dem Sonnenstein auch noch einen Mondstein, um den Eingang zur größeren Kolonie öffnen zu können.

#### *Wie sieht die richtige Einstellung von Sonnen- und Mondstein aus?*

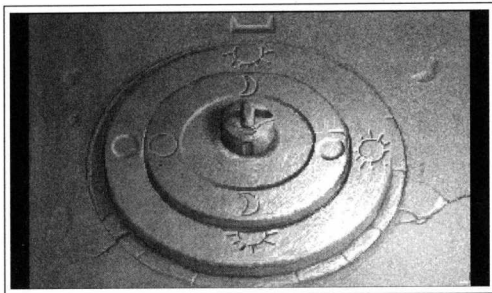
- Lesen Sie einmal die Seiten in Platos Verlorenem Dialog, die mit der dritten Büroklammer markiert sind.
- Im ersten Abschnitt der rechten Seite müßten Sie fündig werden.
- Die Einstellung des Sonnensteins ist dieselbe wie in Algerien. Richten Sie also das Mondsteinsymbol auf das Sonnensteinsymbol aus. Klicken Sie anschließend die Spindel an.

#### • Labyrinth

*Wenn ich den Kopf der dritten Statue aufhebe, schließt sich das Tor!*

- Sie können nicht verhindern, daß sich das Tor schließt.
- Wenn Sie auf der anderen Seite des Tores sein möchten, wenn es sich schließt, müssen Sie sich überlegen, wie Sie von innen an den dritten Kopf kommen.
- Zunächst nehmen Sie einmal zwei Statuenköpfe mit sich und gehen auf die andere Seite des Tores. Benutzen Sie nun Ihre Peitsche mit dem Statuenkopf.





**Wie kann ich das geschlossene Tor wieder öffnen?**

- Setzen Sie den letzten Kopf der drei Statuen wieder zurück.
- Sie meinen von innen? Gar nicht.
- Sie müssen einen anderen Weg aus dem Labyrinth heraus finden.

**Ich will die goldene Truhe haben!**

- Um zu ihr zu kommen, müssen Sie die Plattform unten drunter hochheben.
- Haben Sie inzwischen Sternharts Sachen gefunden? Wenn ja, sehen Sie genau hin.
- Entfernen Sie mit Sternharts Stab den Block unter dem Gegengewicht.
- Gehen Sie in den Raum darunter, und schieben Sie der Statue den Stab in den Mund.

**Was ist das für ein beweglicher Boden in dem Raum mit der Statue vom Minotaurus?**

- Das ist ein Aufzug zwischen diesem und dem darunterliegenden Stockwerk.
- Wenn Sie mehr Gewicht herbeizaubern könnten, würde der Aufzug nach unten fahren.
- Sehen Sie sich den Kopf der Minotaurus-Statue gut an. Sieht er nicht wackelig aus?
- Benutzen Sie Ihre Peitsche mit dem Statuenkopf, und dann gehen Sie zu dem Kopf.

**Ich habe den Weltstein gefunden! Wie komme ich wieder nach oben?**

- Schauen Sie sich den Wasserfall einmal genauer an.
- Klettern Sie am Felsen hinter dem Wasserfall wieder nach oben.

**Hier ist eine Tür ohne Griff oder Knauf!**

- Die Tür können Sie nicht selbstständig öffnen.
- Lassen Sie die Tür eine Tür sein: Die kann nur in einem anderen Lösungsweg geöffnet werden.

**Was soll ich mit dem Microtaur machen?**

- Der Microtaur sieht wie die große Version der Statue aus, die Kerner gestohlen hat.
- Sie besitzen eine Statue die der, welche Kerner gestohlen hat, sehr ähnelt. Und das Loch im Microtaur läßt doch wohl vermuten, daß irgendetwas fehlt.
- Benutzen Sie das Loch mit Ihrer Statue. Benutzen Sie ein Orichalcum-Bällchen in der Statue.



**Die Drei-Steine-Kombination hat eine Tür im Kartenraum geöffnet. Wie bekomme ich die anderen beiden Türen auf?**

- Sie können leider nicht alle auf einmal öffnen.
- Die beiden anderen Türen gehören zu anderen Lösungswegen.

**Jetzt laufe ich hinter dem Kartenraum immer im Kreis. Was habe ich falsch gemacht?**

- Im ersten Raum befindet sich eine Geheimtür.
- Die Notizen von Sternhart sagen etwas über einen Aushilfs-Orichalcum-Detektor.
- Sternharts Orichalcum-Detektor besteht aus dem harten Gummikamm, der an einem Seil festgebunden ist (benutzen Sie die Wäscheleine) und mit einem Wollschal statisch aufgeladen wurde.
- Benutzen Sie den Aushilfs-Orichalcum-Detektor, um den richtigen Weg zu finden.

**Der Orichalcum-Detektor zeigt nicht den Weg nach draußen!**

- Der Detektor zeigt immer in die Richtung der nächstgelegenen Orichalcum-Quelle.
- Kann es sein, daß noch einige Orichalcum-Bällchen im Labyrinth herumliegen?
- Wenn der Detektor auf die Tür rechts zeigt, haben Sie sicher noch nicht die beiden Kügelchen, die zwischen den Knochen herumliegen, aufgehoben.



- Legen Sie Ihre Orichalcum-Kügelchen in die goldene Truhe, und verschließen Sie diese wieder.

***Wie bekomme ich den U-Bahn-Wagen zum Laufen?***

- Benutzen Sie ein Kügelchen Orichalcum in der Öffnung an der Triebwagenspitze.

## **Mit Fausthieben nach Atlantis**

### **• Monte Carlo**

#### ***Wo ist Alain Trottier?***

- Vielleicht ist er ja irgendwo zwischen den Menschen auf der Straße.
- Fragen Sie sich durch. Es wird sich schon jemand finden, der weiß, wo sich Trottier aufhält oder wie er aussieht.
- Alain Trottier hat graues Haar und eine Adlernase. Er trägt einen braunen Anzug und hat eine Blume im Revers.

#### ***Wie kann ich Monsieur Trottier dazu bringen, mit mir zusammenzuarbeiten?***

- Sie wissen doch ganz genau, daß auch er sehr stark an Atlantis interessiert ist.
- Vermeiden Sie es möglichst, Alain oder seine Intelligenz zu beleidigen.
- Benutzen Sie die Dialoge 1/2/1/1, und merken Sie sich Trottiers Frage. Die richtige Antwort auf seine Frage finden Sie in Platos Verlorenem Dialog. Nachdem Sie die Frage richtig beantwortet haben, gibt Ihnen Trottier seine Visitenkarte, die Sie erst an späterer Stelle benötigen.

### **• Algier**

#### ***Wo kann ich Omar Al-Jabbar finden?***

- Sie können ja mal in dem Laden hinter dem Marktplatz nach ihm fragen.

- Scheinbar verbringt Omar nicht gerade viel Zeit in seinem Geschäft. Sie müssen den Angestellten dazu überreden, ein Treffen mit Omar für Sie zu vereinbaren.
- Benutzen Sie den Dialog 1/1/1, und geben Sie dem Angestellten anschließend etwas, was Ihre Glaubwürdigkeit beweist.



**Wie bringe ich den Angestellten von Omar dazu, ein Treffen für mich zu arrangieren?**

- Von einem Dr. Indiana Jones läßt sich der Angestellte nicht beeindrucken.
- Es sieht ganz so aus, als ob Sie einen weiteren Atlantis-Fan aufspüren müßten.
- Versuchen Sie es mit Alain Trottier.
- Geben Sie dem Angestellten Trottiers Visitenkarte.

**Paul sagt, daß Omar mich immer noch nicht treffen möchte. Was nun?**

- Vielleicht sollten Sie dem Herrn Al-Jabbar einmal persönlich gegenüberreten.
- Bitten Sie den Angestellten, nochmals mit Omar zu sprechen. Diesmal verfolgen Sie ihn zu Omars Haus.

**Ich habe Omar und Hörst gefunden! Gibt es einen anderen Weg, Hörst loszuwerden, als einen Kampf?**

- Wenn Sie zu weit in den Raum gehen, wird Sie Hörst bemerken.
- Es hängt eine Art Topf über Hörsts Kopf.
- Es sieht so aus, als ob der Topf genau auf seinen Kopf fallen würde, wenn ihn jemand losschneidet.
- Benutzen Sie Ihre Peitsche!

**Welche Karte? Welches Kamel?**

- Das Kamel steht draußen vor dem Fenster.

- Die Karte hängt zwischen der Wäsche neben dem Fenster. Es ist eine auf Stoff gemalte Karte.

***Ich komme an die Karte nicht heran!***

- Sie werden doch wohl einen Weg finden, die Karte herunterzureißen?
- In einem der Gefäße im Vordergrund steckt ein Stab.
- Nehmen Sie sich den Stab, und benutzen Sie ihn mit der Karte.

**• Die Wüste**

***Wo ist die Ausgrabungsstätte?***

- Omar hat mit der Karte einen guten Anfang gemacht. Allerdings müssen Sie jetzt einen Weg finden, das Suchgebiet einzuschränken.
- Vielleicht fragen Sie in den Nomadencamps einmal nach.
- Die Nomaden geben Ihnen bei der Wegbeschreibung nicht nur an, in welche Richtung Sie laufen müssen, sondern auch, wie weit es noch ist. Weit oder bedeutend nach Norden, bedeutet zwei Bildschirme nach Norden; einfach nach Norden, heißt einen Bildschirm nach Norden und ein wenig nach Norden bedeutet, daß die Ausgrabungsstätte auf demselben Bildschirm zu suchen ist, auf dem Sie sich gerade befinden.

***Wer schießt auf mich?***

- Ganz, ganz böse Buben - nicht die Herzbuben!
- Das werden Sie noch früh genug herausbekommen.
- Inzwischen sollten Sie herausfinden, wohin die Leiter führt.

***Ganz schön dunkel hier.***

- Mit ein wenig Geschick können Sie die Gegenstände hier in dem Loch ertasten.
- Das Ding aus Metall ist ein tragbarer Generator.
- Benutzen Sie den Ein-/Ausschalter (kleines metallendes Ding), um den Generator zu starten.

***Jetzt ist es hell. Aber was nun?***

- Schauen Sie sich die Zeichnung links an. Schenken Sie besonders dem runden Objekt ein wenig Beachtung.

- Versuchen Sie, das runde Objekt zu drücken.

**Der Scharfschütze läßt mich die Leiter nicht hinaufklettern.**

- Sie müssen sich auf die Suche nach einem anderen Ausgang machen.



- Sie können die Schiffscrippe (neben der Leiter) benutzen, um die rechte Wand zu entfernen.
- Die Holzstange auf dem Tisch paßt in das Loch in der Mitte der Wand.
- Besitzen Sie den Sonnenstein?
- Als nächstes benutzen Sie den Sonnenstein auf der Stange im Loch. Schauen Sie auf die Scheibe, um sie genau einzustellen.

### **Was ist die richtige Einstellung für den Sonnenstein?**

- Die Antwort finden Sie in Platos Verlorenem Dialog.
- Lesen Sie sich die Seite durch, die mit der dritten Büroklammer markiert wurde.
- Der letzte Abschnitt auf der linken Seite beschreibt die korrekte Einstellung.
- Drehen Sie den Sonnenstein so lange, bis sich das richtige Symbol genau gegenüber dem großen Horn oben befindet. Dann drücken Sie auf den Splint.

### **Ich bin am Geschütz - was nun?**

- Diesen Typen könnten Sie sicher besiegen, wenn er kein Gewehr hätte.
- Benutzen Sie Ihre Peitsche, um dem Nazi die Waffe zu entreißen.
- Geben Sie ihm eins auf die Nase.

### **Mein Kamel ist weg, und der Truck gehört in die Werkstatt. Wie komme ich von hier fort?**

- Sie sollten den Ballon links neben dem Camp benutzen.
- Um hinauf zu klettern, benutzen Sie einfach die Strickleiter.
- Sie müssen nach Kreta. Fliegen Sie nach Norden zum Mittelmeer.



### • Kreta

*Ich habe den Sockel gefunden und den Sonnenstein aufgestellt, aber nichts geschieht!*

- Überprüfen Sie die Seite mit der dritten Büroklammer in Platos Verlorenem Dialog.

- Der Sonnenstein hat an der Grabungsstätte nur allein funktioniert, weil es sich dort um einen Außenposten handelte.
- Indy hat kombiniert, daß Kreta der Platz sein muß, an dem die größere Kolonie war.
- Sie benötigen neben dem Sonnenstein auch noch einen Mondstein, um den Eingang zur größeren Kolonie öffnen zu können.

### Welche Bedeutung hat das Wandgemälde?

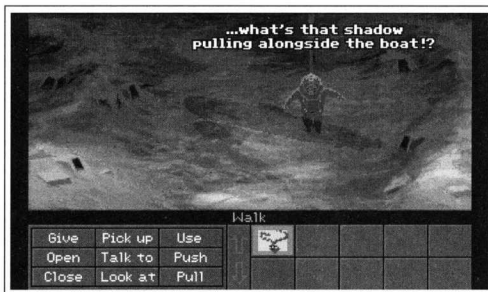
- Indiana glaubt, es handelt sich um eine Art Diagramm.
- Die Hörner gleichen den großen Hörnern in der Mitte der Grabungsstätte.
- In der Mitte der Stadt sind verschiedene Steinhaufen. In zwei davon sind Statuen versteckt. Um die Steine beiseite zu legen, brauchen Sie diese nur umzuwerfen.
- Der Kopf und der Schwanz des Bullen auf dem Wandbild stimmen mit dem Kopf und dem Schwanz der Bullenstatue in der Mitte der Stadt überein.

### Wo finde ich einen Mondstein?

- Das Wandbild, das in einem der ausgegrabenen Häuser gezeichnet wurde, ist eine einfache Karte des Stadtzentrums.
- Im Stadtzentrum finden Sie mehrere Steinhaufen. Zwei von ihnen verbergen Statuen.
- Wenn Sie von den beiden Statuen die Hörner im Stadtzentrum anpeilen, kreuzen sich die Linien in einem Punkt; genau wie auf dem Wandgemälde beschrieben.
- Benutzen Sie das Fernrohr, das Sie auf dem Erdhaufen über der Grabungsstätte finden, bei den Statuen. Peilen Sie von der linken Statue das linke und von der rechten Statue das rechte Horn an. Es erscheinen so zwei gestrichelte Linien. An der Stelle, an der sie sich schneiden, wird ein X sichtbar. An dieser Stelle sollten Sie mit der Schiffsrippe graben.

**Wie sieht die richtige Einstellung von Sonnen- und Mondstein aus?**

- Lesen Sie einmal die Seiten in Platos Verlorenem Dialog, die mit der dritten Büroklammer markiert sind.
- Im ersten Abschnitt der rechten Seite müßten Sie fündig werden.
- Die Einstellung des Sonnensteins ist dieselbe wie in Algerien. Richten Sie das Mondsteinsymbol auf das entsprechende Sonnensteinsymbol aus. Klicken Sie anschließend die Spindel an.



• **Das Labyrinth**

**Wenn ich den Kopf der dritten Statue aufhebe, schließt sich das Tor!**

- Sie können nicht verhindern, daß sich das Tor schließt.
- Wenn Sie allerdings auf der anderen Seite des Tores sein möchten, wenn es sich schließt, müssen Sie sich überlegen, wie Sie von innen an den dritten Kopf kommen.
- Zunächst nehmen Sie einmal zwei Statuenköpfe mit sich und gehen auf die andere Seite des Tores. Benutzen Sie dann Ihre Peitsche mit dem Kopf der Statue.

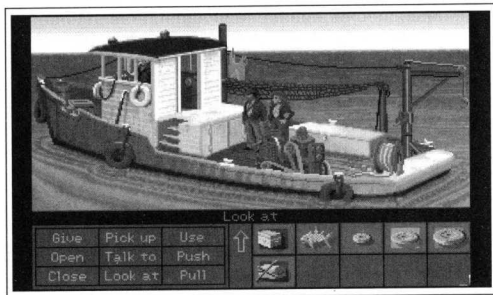
**Wie kann ich das geschlossene Tor wieder öffnen?**

- Setzen Sie den letzten Kopf der drei Statuen wieder zurück.
- Sie meinen von innen? Gar nicht.
- Sie müssen einen anderen Weg aus dem Labyrinth heraus finden.

**Ich will die goldene Truhe haben!**

- Um zu ihr zu kommen, müssen Sie die Plattform unten drunter hochheben.
- Haben Sie inzwischen Sternharts Sachen gefunden? Wenn ja, sollten Sie einen Blick darauf werfen.
- Entfernen Sie mit Sternharts Stab den Block unter dem Gegengewicht.
- Gehen Sie in den Raum darunter, und schieben Sie der Statue den Stab in den Mund.





**Was ist das für ein beweglicher Boden in dem Raum mit der Statue vom Minotaurus?**

- Das ist ein Aufzug zwischen diesem und dem darunterliegenden Stockwerk.
- Wenn Sie etwas mehr Gewicht herbeizaubern könnten, würde der Aufzug nach unten fahren.

- Gucken Sie sich den Kopf der Minotaurus-Staue genau an. Sieht der nicht ein wenig wackelig aus?
- Benutzen Sie Ihre Peitsche mit dem Statuenkopf, und dann gehen Sie zu dem Kopf.

**Ich habe Sternhart gefunden - wie komme ich nach oben zurück?**

- Schauen Sie sich den Wasserfall einmal genauer an.
- Klettern Sie an der Kette hinter dem Wasserfall wieder nach oben.

**Hier ist eine Tür ohne Griff oder Knauf!**

- Die Tür können Sie nicht selbständig öffnen.
- Lassen Sie die Tür eine Tür sein: Die kann nur in einem anderen Lösungsweg geöffnet werden.

**Indy sagt, daß die Tür sehr schwer ist - kann ich sie trotzdem öffnen?**

- Yes.
- Drücken Sie einfach weiter.

**Jetzt bin zwar auf der anderen Seite der schweren Tür, aber wie komme ich auf die andere Seite der Schlucht?**

- Schauen Sie einmal hoch: Dort ist ein Felsvorsprung.
- Benutzen Sie Ihre Peitsche mit dem Felsvorsprung.

***Ich sehe keine Chance, Hans in einem fairen Kampf umzuhausen. Was soll ich machen?***

- Es gibt einen Weg, um Hans in die Horizontale zu befördern.
- Wenn Hans mit der Durchsuchung der Halle beginnt, verstecken Sie sich hinter der Platte.
- Wenn Hans auf der anderen Seite der Platte steht, genügt ein Stoß, und die Platte begräbt den Burschen unter sich.

***Auch Anton ist mit seinen Fäusten recht geschickt. Gibt es eine andere Möglichkeit, ihn zu besiegen?***

- Klaro.
- Laufen Sie zu dem Felsvorsprung über Anton, und schmeißen Sie die Stalaktiten auf ihn.

***Gibt es eine Möglichkeit, Arnold, den singenden Nazi, im Faustkampf zur Strecke zu bringen?***

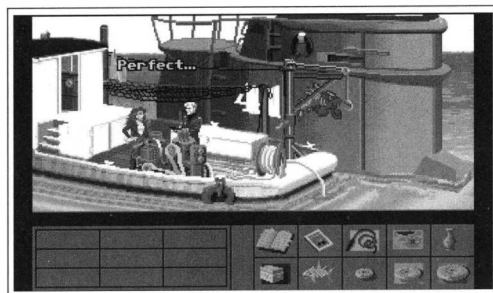
- Es ist praktisch unmöglich, diesen Kerl in einem fairen Kampf zu besiegen.
- Haben Sie den Findling in der nächsten Höhle schon gesehen?
- Versuchen Sie, diesen Brocken über Arnold zu rollen. Benutzen Sie dazu die Schiffsrippe.
- Benutzen Sie den Stalaktiten mit dem Findling.

***Ich habe die Spindel im Kartenraum gefunden. Aber die beiden Schlüsselsteine scheinen gar nichts zu bewirken.***

- An dieser Stelle benötigen Sie alle drei Schlüsselsteine.
- Übrigens: Sofia wird hier irgendwo gefangengehalten.
- Haben Sie eigentlich Arnold durchsucht?

***Wozu soll ein bernsteinfarbener Fisch an einer Schnur nötig sein?***

- Die Antwort finden Sie in dem Verlorenen Dialog von Plato.
- Schlagen Sie die Seite mit der vierten Büroklammer auf.
- Haben Sie den bernsteinfarbenen Fisch mit Schnur schon einmal ausprobiert?
- Es handelt sich um einen Orichalcum-Detektor. Hoffentlich kann er das Orichalcum aufspüren, das Sofia bei sich trägt.
- Gehen Sie noch einmal Ihren Weg zurück, und benutzen Sie in jeder Höhle den Detektor.



***Der Orichalcum-Detektor zeigt immer nur auf Indy!***

- Der Detektor zeigt immer auf das nächstgelegene Orichalcum-Vorkommen.
- Haben Sie die goldene Truhe bei sich?
- Stecken Sie Ihre Orichalcum-Bällchen in die Truhe, und schließen Sie diese.

***Wie bekomme ich Sofia da heraus?***

- Sie brauchen nur ein kleines Seilstück.
- Benutzen Sie Ihre Peitsche als Seil.

**Thera**

***Der Kapitän des Bootes will uns überallhin bringen, wohin wir auch wollen. Wo wollen wir denn hin?***

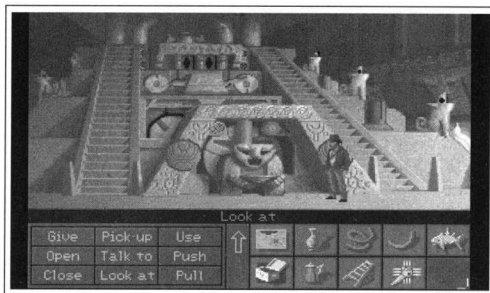
- Im Verlorenen Dialog von Plato finden Sie die Tips, die Sie brauchen.
- An der Stelle, wo die zweite Büroklammer steckt, finden Sie einen Hinweis. Leider wurde ein fataler Fehler bei der Übersetzung gemacht!
- Die dritte Büroklammer markiert die Seiten, auf denen angegeben ist, in welcher Richtung und in welcher Entfernung sich die kleine Kolonie (Thera) befunden hat.
- Nehmen Sie die entgegengesetzte Richtung aus den Dialogen, und denken Sie daran, dem Kapitän nur ein Zehntel der angegebenen Entfernung mitzuteilen.

***Woher bekomme ich einen neuen Taucheranzug?***

- Sie brauchen doch keinen neuen. Mit ein paar Flicken sieht der alte aus wie neu.
- Durchsuchen Sie die Grabungsstätte in den Bergen.
- Die Nazis haben neben dem Wagen eine Werkzeugkiste zurückgelassen. Und natürlich ist darin auch Flickzeug zu finden.
- Wenn Sie auf dem Schiff sind, benutzen Sie den Taucheranzug mit dem Flickzeug.

### Wie benutze ich den Taucheranzug?

- Sichern Sie erst einmal die Luftzufuhr. Benutzen Sie dann den Kran mit dem Taucheranzug. Tja, und dann hinein in das Vergnügen.
- Wenn die Steuerung auf Sofia wechselt, müssen Sie den Taucher-Indy mit der Winde zu Wasser lassen.



### Wie lange kommt Indy ohne Luft aus?

- Nicht so lange wie Guybrush.
- Höchstens drei Minuten.
- Machen Sie sich besser schnell auf die Suche nach Atlantis. Es muß einer der Eingänge sein.

## Atlantis

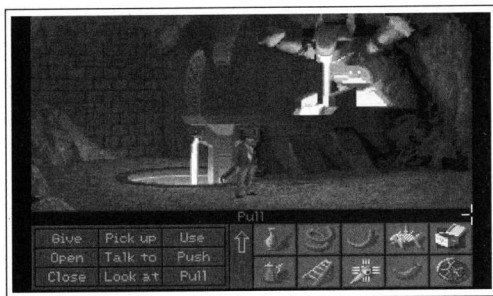
### • Dunkler Raum

#### Und da isser wieder: Indy im Dunkel! Was soll ich tun?

- Wie schon praktiziert, können Sie ein wenig herumtasten und Gegenstände zu identifizieren versuchen.
- Zum Beispiel können Sie unterhalb des Eingangstors etwas aus Holz finden.
- Etwas weiter rechts finden Sie eine Schräge im Stein. Benutzen Sie die Leiter an dieser Schräge.

#### Was hat es mit der Steinkiste auf sich?

- Na los, öffnen Sie die Kiste.
- Untersuchen Sie den Metallstab, den Sie in der Kiste finden können.
- Benutzen Sie ein Kügelchen Orichalcum mit dem Stab.



***Ich habe die drei Steine standardmäßig eingesetzt, aber nichts passiert!***

- Sie sollten noch einmal in Platos Verlorenem Dialog nachschlagen.
- Stellen Sie die Standardeinstellung ein, und drehen Sie dann jeden Stein um 180 Grad. Drücken Sie anschließend auf die Achse.

- Werfen Sie nun ein Orichalcum-Kügelchen in den Mund der Statue.

### • Äußerer Ring

***Wie komme ich in die Räume, die keinen sichtbaren Eingang haben?***

- Sehr viele der anderen Zimmer haben Gitter in die Wand eingelassen, die zu Zimmern führen, die nicht anders betreten werden können.

***Wie bekomme ich den Pokal von der Statue auf der anderen Seite des Lochs?***

- Sie müssen einen Weg über das Loch hinweg finden.
- Benutzen Sie die Leiter.

***Was kann ich gegen den Bewacher von Sofia tun?***

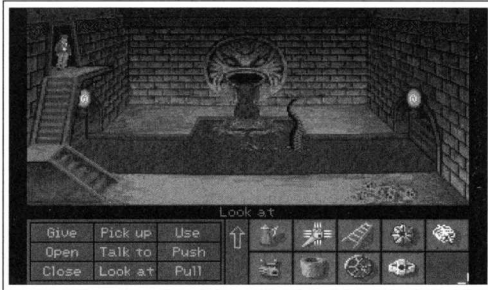
- Es ist so gut wie unmöglich, diesen Typen im Kampf zu besiegen.
- Waren Sie schon an der Öffnung neben der Wachstatue?
- Werfen Sie eine Kugel Orichalcum in die Figur.

***Was soll ich im Lavaraum machen?***

- Nehmen Sie sich eine Tasse voll Lava mit.
- Sie müssen einen Weg finden, die Lava umzuleiten.
- Benutzen Sie am Sockel die Tasse danach den Kopf der Statue mit den Platten.

### ***Was mache ich im Krabbenzimmer?***

- Versuchen Sie, eine Krabbe zu fangen.
- Dazu brauchen Sie eine Falle und einen Köder.
- Benutzen Sie das Kaugummi, kalten Aufschnitt, Brot oder Butterbrote im Rippenkäfig, legen Sie den so ausgestafferten Käfig dann in den Pool.



- Sollten Sie nichts Eßbares bei sich haben, müssen Sie einen der Wächter verprügeln und sein Mittagessen klauen.

### ***Was soll ich im Maschinenraum tun?***

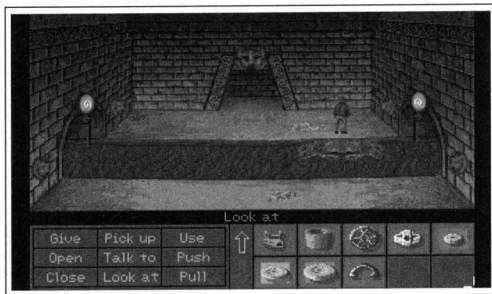
- Als erstes müssen Sie die Maschine wieder zum Laufen bringen.
- Benutzen Sie das bronzene Speichenrad auf dem Bolzen über der Statue.
- Es gibt einen Trichter oben an der Maschine. Vielleicht ist das ja eine kleine Fabrik?
- Haben Sie eine Tasse Lava bei sich?
- Benutzen Sie die mit Lava gefüllte Tasse mit dem Schornstein. Schauen Sie in die Schale unterhalb des Mundes der Statue.

### ***Wie kann ich die großen Doppeltüren im Wachraum öffnen?***

- Zunächst müssen Sie das Wasser loswerden.
- Benutzen Sie ein Orichalcum-Kügelchen mit der Aalskulptur.
- Jetzt brauchen Sie die Türen nur noch zu öffnen. Schauen Sie sich dazu die Fischstatue genauer an.
- Benutzen Sie noch eine Kugel Orichalcum in der Fischstatue.

### ***Wie bekomme ich Sofia aus dem Käfig frei?***

- Öffnen Sie die Käfigtür.
- Sofia traut der Tür scheinbar nicht so recht über den Weg. Sie benötigen etwas, um die Tür abzustützen.
- Haben Sie die Scharnierstange im inneren Kreis gefunden?



- Bevor Sie die Käfigtür öffnen, geben Sie die Stange an Sofia. Öffnen Sie die Tür, und sagen Sie ihr, daß sie die Tür mit der Stange abstützen soll.

#### • Kanal

*Wie kann man sich mit einem Oktopus anfreunden?*

- Gar nicht. Aber Sie könnten versuchen, ihn abzulenken.
- Das Tierchen liebt Krebse über alles.

***Indy sagt, daß man das Floß nicht benutzen kann!***

- Aber er irrt. Es wird lediglich mit Orichalcum angetrieben.

***Wie bekomme ich die Tore auf?***

- Schauen Sie sich doch die Spindeln über den Toren an.
- Vielleicht paßt einer Ihrer Steine?
- Die ersten beiden Tore können Sie mit dem Sonnenstein öffnen. Wenn Sie weiter auf dem Kreislaufkanal unterwegs sind, passen die anderen Schlüsselsteine.

#### • Mittlerer Ring

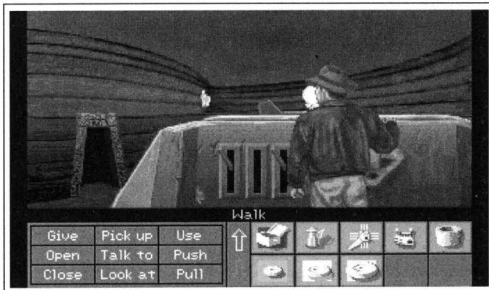
***Wie kann ich die Tür im mittleren Ring öffnen?***

- Sie müssen zunächst die Wachstatue reparieren.
- Benutzen Sie die Leiter, und öffnen Sie die Brustplatte der Statue. Eigentlich müßten Sie den Roboter nun reparieren können.

***Ich weiß wirklich nicht, wie ich die Teile zusammensetzen muß!***

- Sind Sie denn sicher, daß Sie alle Teile für den Roboter gefunden haben?

- Sie benötigen: das Bronzegetriebe, das bronzene Speichenrad, das Roboterteil (vom Wachroboter im Verlies) und das halbmondförmige Getriebe.
- An dem Schrank, wo Sie das halbmondförmige Getriebe gefunden haben, finden Sie eine Zeichnung. Sie zeigt, wie jedes Teil eingebaut werden muß.



Denken Sie daran, daß zwei Teile in die Mitte gehören.

- Setzen Sie das bronzene Speichenrad auf die mittlere Achse, setzen Sie das Roboterteil darauf. Setzen Sie das halbmondförmige Getriebe über die beiden rechten Keile. Um den Arm nach vorn zu bewegen, setzen Sie das Bronzegetriebe auf den oberen linken Keil. Um den Arm nach hinten zu bewegen, setzen Sie das Bronzegetriebe auf den unteren linken Keil.

### ***Der Roboter funktioniert, aber die Tür ist immer noch geschlossen.***

- Da der rechte Arm defekt ist, müssen Sie sich wohl auf den linken verlassen.
- Sie müssen also die Tür mit dem linken Arm verbinden.
- Benutzen Sie die Kette mit dem Bronzereifen an der Tür. Lassen Sie die Statue den linken Arm nach vorn bewegen. Benutzen Sie nun das andere Ende der Kette mit dem Arm. Nun lassen Sie den Arm die Tür aufreißen.

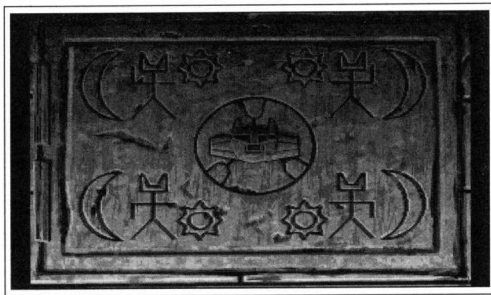
### ***Sofia ist total verrückt. Soll ich mich darüber ärgern?***

- Ja.
- Die Kette übernimmt die Kontrolle über sie.
- Versuchen Sie, ihr die Kette abzunehmen.

### ***Ich glaube kaum, daß Nur-Ab-Sal Sofia die Kette jemandem geben läßt.***

- Nein, aber mit einem Trick könnte es klappen.
- Schauen Sie zunächst Sofia an. Benutzen Sie dann Orichalcum mit der Öffnung des Medaillons.





- Wenn Sofia die Kette hochhält, benutzen Sie die geöffnete goldene Truhe mit der Kette.

*Die Maschine läuft. Macht die Maschine mehr als Blinken und Räder drehen lassen?*

- Sie kann sich bewegen. Wenn Sie doch nur die Steuerung finden könnten.
- Sie müssen einen Ersatz für die Hebel finden, die einmal in den Schlitzen links gesteckt haben.
- Benutzen Sie das Zepter aus dem Raum mit der Lavagrube und den Stab vom Abstützen der Tür.
- Schauen Sie sich die Zeichnung an der Wand im Korridor an. Sie beschreibt, wie man die Maschine in Bewegung setzt. Die Wandzeichnung neben der Maschine zeigt, wie man sie wieder stoppt.

### • Innerer Ring

*Ich bin total durcheinander. Wohin soll ich gehen? Und wie komme ich dahin?*

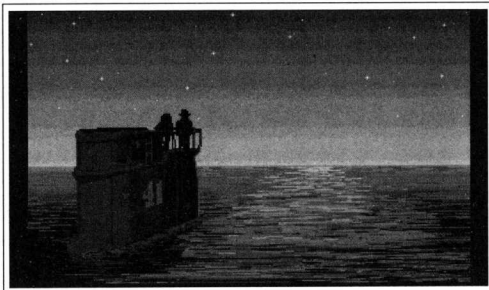
- Die Verbindungen zwischen den Türen können kartographiert werden. Dabei sollten Sie nicht vergessen, die langen Treppen zu untersuchen.
- Oder benutzen Sie einfach die Karten hier im Buch.
- Nur eine der Türen gibt den Weg zur Treppe im Vordergrund frei. Und da wollen Sie hin.

*Wie komme ich über die Lavakruste?*

- Die abfließende Lava verhält sich immer nach einem bestimmten Schema. Versuchen Sie, diese Regeln herauszufinden.
- Immer, wenn Indy auf ein Stück Lavakruste steigt, bricht das Stück vor ihm weg. Wenn Sie vorsichtig sind, finden Sie auf jeden Fall einen Weg auf die andere Seite.

***Die Schlüsselsteine scheinen an dieser Stelle nicht zu funktionieren.***

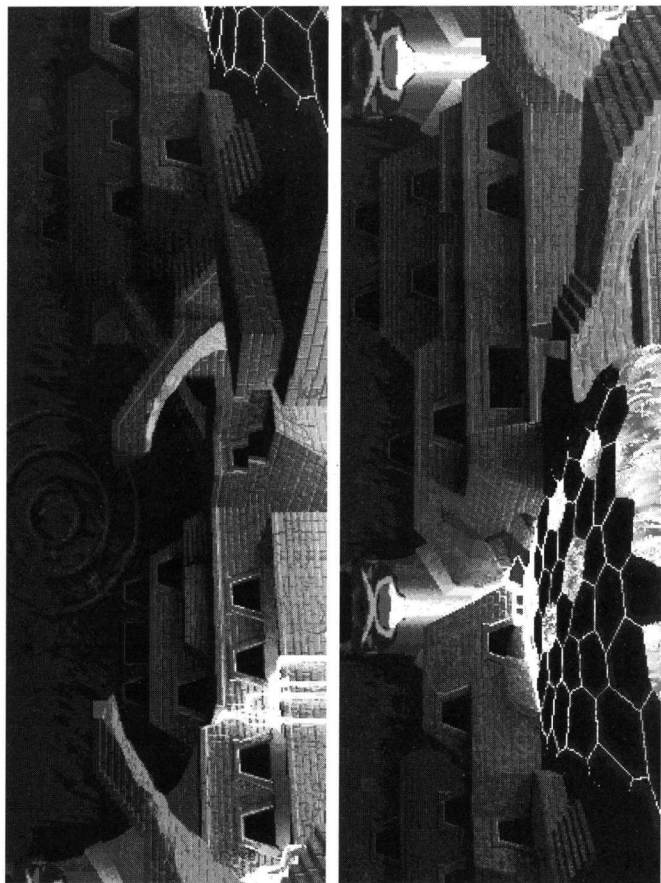
- Schauen Sie sich doch noch einmal die Seiten mit der letzten Büroklammer an.
- An einer Wand im Labyrinth ist eine riesige Darstellung von Schlüsselsteinen.
- Benutzen Sie die Schlüsselsteine genau wie auf der Darstellung beschrieben.

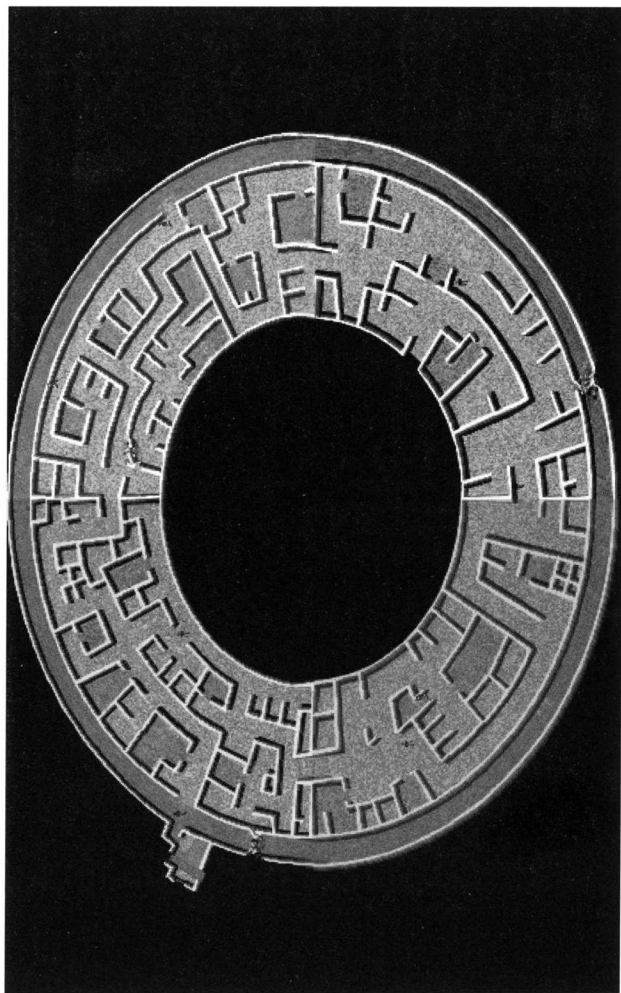


***Mist. Wie kann ich Übermann davon überzeugen, Indy nicht in ein ekliges, deformiertes Monster zu verwandeln?***

- Sehen Sie die Sache doch positiv: Wenn das Experiment klappt, macht Monster-Indy ein Brathähnchen aus Übermann.
- Vielleicht sollten Sie mit dem Nazi über die ganze Sache noch einmal reden?
- Nachdem Indy von Übermann auf die Plattform beordert wurde, sollten Sie die Dialoge 3/2/3/4/3/2/1 benutzen.

## Karten





## Die IQ-Punkte

### Bevor sich die drei Wege trennen

| Tat                                                         | Punkte |
|-------------------------------------------------------------|--------|
| In New York ankommen                                        | 2      |
| Türsteher im Boxkampf schlagen                              | 6      |
| Türsteher überreden                                         | 6      |
| Weg durch die Kisten bahnen                                 | 6      |
| Bühnenarbeiter zum Gehen bewegen                            | 5      |
| Steuerpult korrekt bedienen                                 | 4      |
| In Island ankommen                                          | 3      |
| Sternhart und Costa von Heimdall erwähnen lassen            | 3      |
| Anakonda vertreiben                                         | 6      |
| Per Baum über die Schlucht                                  | 2      |
| Sternhart den richtigen Namen des Verlorenen Dialogs nennen | 7      |
| Petroleumlampe mitnehmen                                    | 4      |
| Spiralenzeichen mitnehmen                                   | 5      |
| Verstecktes Grab finden                                     | 4      |
| Aalstatue mitnehmen                                         | 5      |
| Costa mit Indy verhandeln lassen                            | 3      |
| Namen der Buchreihe mit dem Verlorenen Dialog herausfinden  | 5      |
| Totempfahl verschieben                                      | 4      |
| Rückseite des Bücherregals abschrauben                      | 4      |
| Kohlenrutsche hinaufklettern                                | 4      |
| Buch mit Kohle herunterholen                                | 4      |
| Den Verlorenen Dialog von Plato mitnehmen                   | 4      |
| Einen der Wege wählen                                       | 4      |

### Gemeinsam nach Atlantis

| Tat                                          | Punkte |
|----------------------------------------------|--------|
| Das Messer bekommen                          | 9      |
| Die gräßliche Maske mitnehmen                | 2      |
| Trottier finden                              | 3      |
| Trottier in eine Séance verwickeln           | 9      |
| Richtige Zahl für "Finger" erraten           | 8      |
| Trottier erfolgreich erschrecken             | 12     |
| Omar dazu bewegen, Indy Kamele zu überlassen | 3      |

| Tat                                                         | Punkte |
|-------------------------------------------------------------|--------|
| Hühnchen am Spieß besorgen                                  | 7      |
| Ballonticket ergattern                                      | 7      |
| Ballon starten                                              | 8      |
| Mit dem Ballon zur Wüstengrabungsstätte fliegen             | 13     |
| Generator starten                                           | 6      |
| Wandgemälde freilegen                                       | 4      |
| Geheimtür in der Wüstengrabungsstelle öffnen                | 7      |
| Wagen starten                                               | 6      |
| Mondstein auf Kreta finden                                  | 10     |
| Eingang zum Labyrinth öffnen                                | 9      |
| Den dritten Kopf mitnehmen                                  | 6      |
| Eingang mit drei Köpfen öffnen                              | 2      |
| Mit Sofia den Aufzug benutzen                               | 3      |
| Aufzug mit Kopf der Statue benutzen                         | 5      |
| Kette hinter dem Wasserfall hochklettern                    | 5      |
| Labyrinthaufzug mit Stab benutzen                           | 6      |
| Sofia durch das Loch befördern                              | 7      |
| Sofia dazu bewegen, die Kette in die goldene Truhe zu legen | 10     |
| Geheimwand finden                                           | 10     |
| Geheimwand aus dem Weg räumen                               | 7      |
| Roboter im Kartenraum in Bewegung setzen                    | 10     |
| Aus dem Labyrinth herausfinden                              | 5      |
| Kapitän des U-Bootes aus dem Weg räumen                     | 3      |
| Vor dem U-Boot Kapitän weglaufen                            | 1      |
| U-Boot Besatzung wegbefehlen                                | 3      |
| Sofias Wache umhauen                                        | 6      |
| Schlüsselsteine aus dem Safe holen                          | 9      |
| Steuerung des U-Bootes aufschließen                         | 5      |
| Tauchtiefenhebel reparieren                                 | 8      |
| U-Boot nach Atlantis steuern                                | 15     |

### Mit klugem Köpfchen

| Tat                                         | Punkte |
|---------------------------------------------|--------|
| Trottier finden                             | 3      |
| Paul veranlassen, zu Omars Haus zu gehen    | 3      |
| Paul ohne rotes Gewand zu Omars Haus folgen | 10     |
| Rotes Gewand bekommen                       | 5      |
| Paul das rote Gewand anziehen lassen        | 2      |

| <b>Tat</b>                                         | <b>Punkte</b> |
|----------------------------------------------------|---------------|
| Paul mit rotem Gewand zu Omars Haus folgen         | 5             |
| Omar in der Abstellkammer einsperren               | 8             |
| Offizier bestechen                                 | 4             |
| Mit dem Kamel zur Ausgrabungsstätte reiten         | 10            |
| Generator starten                                  | 6             |
| Geheimfach in der Wüstengrabungsstätte öffnen      | 5             |
| Wagen mit Statue starten                           | 7             |
| Auto der Nazis kaputtfahren                        | 8             |
| Sonnenstein zurückbekommen                         | 10            |
| Auf Thera ankommen                                 | 2             |
| Schlüsselsteine auf Thera mitnehmen                | 10            |
| Aus eingebrochener Grabungsstätte auf Thera graben | 6             |
| Korb bekommen                                      | 4             |
| Fischnetz bekommen                                 | 1             |
| Ballonblase bekommen                               | 4             |
| Ballon zusammenbauen                               | 8             |
| Ballon aufblasen                                   | 10            |
| Mit dem Ballon beim U-Boot landen                  | 2             |
| Wache mit dem Butterbrot verführen                 | 4             |
| Feuer im U-Boot legen                              | 9             |
| Indy aus dem U-Boot herausbekommen                 | 9             |
| Labyrinth öffnen                                   | 9             |
| Dritte Büste mitnehmen                             | 6             |
| Tor mit drei Büsten öffnen                         | 2             |
| Aufzug mit Statuenkopf benutzen                    | 5             |
| Kette hinter dem Wasserfall hochklettern           | 5             |
| Aufzug im Labyrinth mit Stab benutzen              | 6             |
| Microtaur mit Statue starten                       | 8             |
| Aushilfs-Orichalcum-Detektor zusammenbauen         | 10            |
| Geheimwand im Labyrinth finden                     | 9             |
| Geheimwand durchdringen                            | 4             |
| Roboter im Kartenraum aktivieren                   | 10            |
| U-Bahn in Gang setzen                              | 7             |

### Mit den Fäusten nach Atlantis

| <b>Tat</b>                               | <b>Punkte</b> |
|------------------------------------------|---------------|
| Trottier finden                          | 3             |
| Paul veranlassen, zu Omars Haus zu gehen | 3             |

| Tat                                                      | Punkte |
|----------------------------------------------------------|--------|
| Paul mit rotem Gewand zu Omars Haus folgen               | 5      |
| Nazi in Omars Haus im Kampf besiegen                     | 4      |
| Pott auf den Kopf des Nazis fallen lassen                | 8      |
| Nazi in der Wüste umhauen                                | 4      |
| Mit dem Kamel zur Wüstenausgrabungsstätte reiten         | 10     |
| Generator starten                                        | 6      |
| Geheimfach in der Wüstengrabungsstätte öffnen            | 5      |
| Wandgemälde freilegen                                    | 4      |
| Geheimtür in der Wüstengrabungsstätte öffnen             | 7      |
| Nazi in der Wüstengrabungsstätte per Peitsche entwaffnen | 7      |
| Nazi in der Wüstengrabungsstätte umhauen                 | 7      |
| Ballon nach Kreta fliegen                                | 4      |
| Labyrinth öffnen                                         | 9      |
| Dritte Büste mitnehmen                                   | 6      |
| Tor mit drei Büsten öffnen                               | 2      |
| Aufzug mit Statuenkopf benutzen                          | 5      |
| Kette hinter dem Wasserfall hochklettern                 | 5      |
| Aufzug im Labyrinth mit Stab benutzen                    | 6      |
| Roboter im Kartenraum aktivieren                         | 10     |
| Mondstein auf Kreta finden                               | 10     |
| Tür in dem Raum vor der Schlucht öffnen                  | 1      |
| Über die Falle im Labyrinth hinwegschwingen              | 5      |
| Klaus niederschlagen                                     | 4      |
| Hans per Fausthieb unschädlich machen                    | 6      |
| Hans mit der Tafel aus dem Weg räumen                    | 10     |
| Franz beseitigen                                         | 5      |
| Otto umhauen                                             | 4      |
| Kurt schlagen                                            | 3      |
| Karl besiegen                                            | 3      |
| Anton umhauen                                            | 7      |
| Anton mit Stalaktit erledigen                            | 9      |
| Arnold im Faustkampf besiegen                            | 10     |
| Arnold mit dem Findling zur Strecke bringen              | 9      |
| Arnold durchsuchen                                       | 3      |
| Sofias Grube im Labyrinth finden                         | 10     |
| Sofia aus der Grube befreien                             | 6      |
| In Thera ankommen                                        | 2      |
| Boot mieten                                              | 3      |
| An richtiger Tauchstelle ankommen                        | 10     |
| Taucheranzug zusammensetzen                              | 5      |
| In Atlantis eintreffen                                   | 10     |



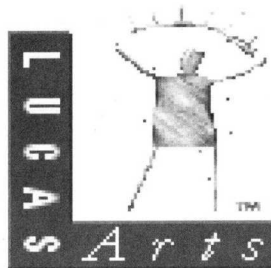
## Alle Wege wieder vereint: Atlantis

| Tat                                                            | Punkte |
|----------------------------------------------------------------|--------|
| Im dunklen Raum Leiter richtig positionieren                   | 7      |
| Lichtstab an sich nehmen                                       | 7      |
| Licht im dunklen Raum "einschalten"                            | 3      |
| Schlüsselsteinpuzzle im dunklen Raum lösen                     | 10     |
| Tür im dunklen Raum öffnen                                     | 5      |
| Wache im nordwestlichen Quadranten umhauen (klappt nur einmal) | 5      |
| Wache im nordöstlichen Quadranten umhauen (klappt nur einmal)  | 5      |
| Wache im südwestlichen Quadranten umhauen (klappt nur einmal)  | 5      |
| Wache im südöstlichen Quadranten umhauen (klappt nur einmal)   | 5      |
| Bronze Getriebe an sich nehmen                                 | 8      |
| Bronzenes Speichenrad finden                                   | 10     |
| Roboterteil mitnehmen                                          | 6      |
| Kopf der Statue aufnehmen                                      | 8      |
| Tasse bekommen                                                 | 7      |
| Tasse mit Lava füllen                                          | 9      |
| Bronzenes Speichenrad an Orichalcum-Fabrik befestigen          | 8      |
| Orichalcum herstellen                                          | 10     |
| Köder in Rippenkäfig legen                                     | 7      |
| Krabbe fangen                                                  | 9      |
| Wasser an der Wachtür kochen                                   | 10     |
| Wachtür öffnen                                                 | 6      |
| Oktopus füttern                                                | 10     |
| Floß starten                                                   | 7      |
| Erste verschlossene Tür vom Floß öffnen                        | 7      |
| Halbmondförmiges Getriebe bekommen                             | 6      |
| Tür zum mittleren Ring öffnen                                  | 14     |
| Gelenkstange finden                                            | 5      |
| Zepter bekommen                                                | 5      |
| Roboter bei Verlieswache benutzen                              | 7      |
| Verließwache umhauen                                           | 7      |
| Sofia aus dem Verlies befreien                                 | 9      |
| Sofias Kette in die goldene Truhe legen                        | 10     |
| Baggerfahrt beginnen                                           | 7      |
| Bagger aus dem mittleren Ring crashen                          | 7      |
| Durch das Labyrinth des inneren Kreises gelangen               | 6      |
| Lava überqueren                                                | 6      |
| Maschine im Zentrum starten                                    | 10     |
| Maschine im Zentrum retten                                     | 25     |

---

## Teil II

---



### Die Flugsimulationen

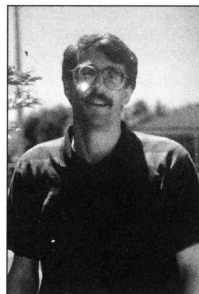
---



## Lawrence Holland

Mit seinen drei Flugsimulatoren "Battle Hawks 1942", "Their Finest Hour - The Battle of Britain" und "Secret Weapons of the Luftwaffe" ist Lawrence Holland berühmt geworden. Doch bis zu diesen Erfolgen war es ein langer Weg. Und zur Programmierung ist er mehr durch Zufall gekommen.

Das Licht der Welt erblickte Lawrence Holland 1958 und wuchs in Pennsylvania auf. Nach einem Umzug landete er auf einer Highschool in New York und besuchte dort auch ein College: Prähistorische Archäologie und Anthropologie waren seine Studienfächer. Mit seinem ersparten Geld finanzierte er sich einige Flüge um die Welt und besuchte die Ausgrabungsstätten, die er während seines Studiums genauer kennengelernt hatte. Um dieses recht teure Hobby zu finanzieren, jobbte er als Mechaniker, bediente in Lokalen und trug Zeitungen aus. 1982 klang Lawrences Reisefieber wieder ab, und er beschloß, an der Universität von Berkeley in Kalifornien zu promovieren.



Auf seinem 595 Dollar teuren Gerät C64 lernte Lawrence Assembler und programmierte eine Variante des bekannten Spiels "Q-Bert". Mit diesem ersten Programmiererfolg in der Tasche überredete er den Manager von Hessware, ihn einzustellen. Fortan entwickelte Lawrence Holland Module für den VC20, z.B. "Slime", und konvertierte Spiele auf den C64, z.B. "Super Saxxon". Sein erstes eigenes Spiel war "Project Space Station".

1987 fing Lawrence Holland bei Lucasfilm Games an. Sein erstes Projekt war die Konvertierung des Spiels "H.M.S. Pegasus" für den C64 und den Apple II. Anschließend entwickelte er zusammen mit Noah Falkenstein die Simulation "Strike Fleet". Und dann war es soweit: Lawrence hatte die Idee zu "Battlehawks 1942", seinem ersten PC-Projekt. Doch wie er genau dazu gekommen ist, konnten wir in einem Interview erfahren.

### *Wie hast du mit dem Entwerfen und Programmieren von historischen Flug-Kampfsimulationen begonnen?*

Es begann alles damit, daß ich mich mit den beiden Projekten "PHM Pegasus" und "Strike Fleet" beschäftigen sollte. Noah Falstein hatte die beiden Spiele entworfen, und ich sollte bei der Programmierung helfen. Beide Programme waren moderne Seesimulationen. Als die beiden Spiele endlich fertig waren, begann ich mit der Suche nach Material für eine dritte Schiffsimulation. Als ich über umfangreichere Unterlagen verfügte, fesselten mich die Kämpfe, die von amerikanischen und japanischen Flugzeugträgern aus im Zweiten Weltkrieg geflogen wurden, am meisten. Außerdem hatte ich großen Spaß, eine Flug-

zeugsimulation zu schreiben - ich wollte ein Spiel entwickeln, das realistisch, mit echtem Hintergrund und schnell und voller Action ist. Das einzige Problem an der Sache war, daß wir dazu völlig neue Programmiertechniken benötigten. Ich wollte auf keinen Fall einen FluSi auf Polygonenbasis schaffen. Bei den Dingen konnte man damals nicht einmal die verschiedenen Flugzeugtypen richtig unterscheiden! Also mußten wir uns etwas mit Bitmapgrafiken überlegen.

Als ich die Technik fertig hatte, fiel mir auf, daß niemand bisher eine Simulation zum Zweiten Weltkrieg herausgebracht hatte. Und, egal wie schrecklich der Krieg auch war, es war doch eine der interessantesten Perioden in unserer Geschichte, besonders für die Luftfahrt. Tja, und da schlug natürlich mein Historikerherz schneller, und die Idee für "Battlehawks 1942" war geboren.

Als ich dann anfang, dachte ich keineswegs daran, eine Serie daraus zu machen; ich wäre froh gewesen, endlich dieses eine hinzukriegen. Ich wollte wirklich etwas neues machen: einen kleinen Teil der Geschichte mir vorknöpfen und in eine Simulation umsetzen. Und dazu gehört natürlich auch, daß beide Seiten simuliert werden. Ein weiterer Unterschied war, daß alle damaligen FluSis auf den Flugzeugen und nicht auf den Piloten basierten. Das erschien mir doch etwas fragwürdig, denn schließlich entschieden die Menschen, wie der Krieg verlief, und nicht die Waffen. Das stand für mich bei Battlehawks fest und blieb bis heute so.

### ***Wie hast du mit der Programmiererei angefangen?***

Eigentlich bin ich Archäologe und Anthropologe; ich war also schon immer an geschichtlichen Dingen interessiert. 1981 kam ich nach Kalifornien, um an der U.C. Berkeley meinen Doktor zu machen. Ich glaube, bis dahin hatte ich noch nicht einmal einen Computer gesehen; ich bin viel lieber durch die Welt gereist. Als ich dort ankam, mußte ich aus akutem Geldmangel in einem Restaurant jobben und hatte mich eigentlich auch schon darauf vorbereitet, das während meiner Promotion in den nächsten sechs Jahren zu machen. Mein Zimmernachbar im Studentenwohnheim hatte sich zu der Zeit einen Atari 800 zugelegt und versuchte sich im Programmieren. "Hey, what a cool machine", dachte ich mir und kaufte mir schließlich einen Commodore 64. Meine gesamte Freizeit ging dafür drauf, mich mit dem Computer zu beschäftigen, mir selbst beizubringen, wie das Ding funktionierte.

Ich glaube, das ist der Weg, wie die meisten ans Programmieren kommen. Es gab kaum Bücher, oder sie waren unerschwinglich teuer, und man konnte sich nur selbst etwas beibringen und den Kontakt zu anderen Computerfreaks pflegen. Ich wollte schon immer etwas eigenes schaffen, aber irgendwie fehlte mir dazu immer das richtige Medium. Computer waren für mich die ideale Kombination von Technik und Kreativität.

Irgendwann bekam ich einen Job bei HES (Human Engineres Software) und überließ meinen Job in dem Restaurant einem anderen. Von da an wußte ich, daß Computer mein Leben verändern würden. Und schließlich bin ich durch meine Arbeit so flexibel geworden, daß ich in meiner Freizeit immer noch meinen historischen und anthropologischen Interessen nachgehen könnte.

***Deine Spiele sind sehr historisch aufgemacht. Wie bekommst du all Deine Informationen?***

Tja, zunächst einmal gehe ich in Büchereien. Ich lese mich durch Tonnen von Büchern; meist zuerst etwas über die Personen, und dann verschaffe ich mir einen strategischen Überblick. Die Analysen und Interpretationen des gesamten Stoffes überlasse ich dann in der Simulation später dem Spieler. Ich gebe möglichst viele, detaillierte Informationen weiter und lasse den Spieler seine Schlüsse ziehen. Ich spreche auch mit Experten oder noch lebenden Personen, welche die Kämpfe selbst mitgemacht haben: Piloten und Historiker werden befragt. So bekomme ich ein Gefühl für das, was in der Simulation später ablaufen soll. Es ist sehr wichtig, von vornherein zu entscheiden, welche strategischen Steuerungen dem Spieler überlassen werden können und sollen. Natürlich gibt es auch einige, strategisch sehr wichtige Punkte, die nicht vollkommen berücksichtigt werden können. Zum Beispiel die Ölförderung in "Secret Weapons of the Luftwaffe".

***Wie wichtig ist es, ein echtes Flugzeug möglichst naturgetreu in deinen Simulationen wiederzufinden?***

Es kommt darauf an, ob du perfekte Realität meinst oder ob die Arbeitsweise des Flugzeugs realistisch sein soll. Das sind zwei völlig unterschiedliche Paar Schuhe. Wir haben Briefe von Piloten bekommen, die schreiben "Wow! Einfach toll! Es ist genauso, wie ich mich daran erinnere." Die meinen damit aber nicht die sensorischen Eindrücke; es ist etwas ganz anderes, ein Flugzeug in Wirklichkeit zu fliegen und damit auch noch gegen andere anzutreten. Ich möchte einen Eindruck geben, mit dem man sich die Situation der Piloten vor Augen führen kann. So halte ich die Steuerung der Flugzeuge möglichst einfach. Denn je mehr Bedienungselemente zu steuern sind, desto schwieriger wird der Umgang mit dem Flieger. Reine Flugzeugsimulationen sind für einen Einsteiger nur mit großem Lernaufwand zu bedienen, und das schreckt viele ab. Ich möchte, daß man in die Maschinen springen kann und davonfliegt.

Natürlich haben die echten Flugzeuge einen riesigen Einfluß auf unsere Simulationen. Es war sehr schwierig für uns, die unterschiedlichen Flugzeuge den Schwierigkeitsstufen im Spiel zuzuteilen. Die Simulationen sollen vielen Menschen offenstehen, sollten möglichst variabel sein und Spaß machen.



## Battlehawks 1942

Wie Sie weiter vorn vielleicht schon gelesen haben, war "Battlehawks 1942" der erste Flugsimulator von LucasArts - Lucasfilm Games. Bereits 1989 erschien das Erstlingswerk von Lawrence Holland, das sich mit den Kämpfen der Amerikaner und Japaner 1942 im Pazifik beschäftigt. In diesem Jahr wurden die wohl wichtigsten Schlachten des Zweiten Weltkrieges zwischen den Streitkräften der USA und der Kaiserlich-Japanischen Armee geschlagen.

Daß "Battlehawks 1942" das erste Programm in der Serie der Luftkampfsimulationen ist, merken Sie schnell an der Grafik, den Soundfähigkeiten und dem Umfang des Spiels. Zwar schadet dies dem Reiz dieses Programms keineswegs, doch ist es schwierig, überhaupt in den Genuß dieses Programms zu gelangen: Die PC-Version des Spiels ist bei dem Großhändler für Deutschland, der Rushware Microhandels GmbH in Kaarst, nicht mehr zu haben, von den Amiga- und Ataridisketten sind nur noch wenige im Lager. Aber vielleicht haben Sie ja Glück und können bei einem Einzelhändler eine Version ergattern.

Bei aller Lust am Spiel und dem Interesse für die Thematik "Luftkampf im Pazifik" sollten Sie niemals den Ernst dieser Simulation vergessen: Im Laufe des Zweiten Weltkrieges wurden allein in Asien und im Pazifik 21.020.000 (21 Millionen) Menschen getötet. Davon waren 15.690.000 Menschen keine Soldaten.

## Missionen im Pazifik

Den geschichtlichen Hintergrund zu den verschiedenen in "Battlehawks 1942" simulierten Missionen möchten wir an dieser Stelle unterschlagen. Nicht etwa, weil wir ihn für uninteressant halten, sondern weil diese Simulation kaum noch verbreitet und nur noch schwierig zu beschaffen ist.

Sollten Sie jedoch glücklicher Besitzer dieses Spiels sein, werden Sie mit den untenstehenden Informationen sicher sowohl die vier amerikanischen als auch die japanischen Missionen jeder Schlacht bewältigen können.

## Coral Sea

### • Mission 1: 7. Mai 1942

In der amerikanischen und der japanischen Mission geht es darum, daß Flugzeuge der U.S. Navy vom Flugzeugträger Lexington aus versuchen, den japanischen Träger Shoho zu versenken (was auch passierte). Mit Verteidigungsversuchen der Kaiserlich-Japanischen Marine ist natürlich zu rechnen.



## Douglas SBD Dauntless

Zwar wurde dieser zweisitzige Sturzkampfbomber bereits im April 1939 in Serie gebaut und war bei Kriegsausbruch schon etwas veraltet, dennoch kann die Dauntless ohne Zweifel als der erfolgreichste Sturzkampfbomber des Zweiten Weltkrieges angesehen werden. Die beiden Piloten der Maschine saßen hintereinander in einem völlig transparenten Cockpit mit Doppelsteuerung. Die beiden Typen SBD-1 und SBD-2 unterschieden sich lediglich in der unterschiedlichen Bewaffnung und der Tankkapazität. Ende 1940 gingen die Flugzeuge vom Typ SBD-1 in den Besitz der U.S. Marine Corps über. Die SBD-2 Dauntless wurden Ende 1941 in den Dienst der U.S. Navy gestellt und waren unter anderem auf den beiden Trägerschiffen Enterprise und Lexington stationiert.

Am häufigsten wurde jedoch der verbesserte Typ SBD-5 ab 1941 in einem neuen Werk in Tulsa gebaut. Insgesamt 5.936 Sturzkampfbomber dieses Typs stellte allein die Navy bis Juli 1944 in ihren Dienst. Als Verbesserung zu den älteren Maschinen besaß sie einen 200 PS stärkeren Motor, einen größeren Munitionsvorrat und eine beleuchtete Zielvorrichtung. Bei Midway wurden mit Hilfe der Douglas SBD-5 die japanischen Flugzeugträger Akagi, Kaga und Soryu versenkt und der Hiryu stark beschädigt.



### *U.S. Coral-Sea-Mission #1*

Nach dem Start befinden Sie sich nun in einer Douglas SBD-2 Dauntless. In einer Höhe von 15.000 Fuß fliegen Sie gerade einen Sturzflug-Angriff auf die Shoho. Als Sie und die anderen Flugzeuge Ihrer Gruppe den japanischen Flugzeugträger erreichen, tauchen drei Mitsubishi A6M2 Zeke hinter Ihnen auf. Anstatt wilde Manöver zum Abhängen der Maschinen zu fliegen, sollten Sie in die Position des Schützen nach hinten wechseln. Versuchen Sie, die angreifenden Maschinen mit einigen Salven aus Ihrem Maschinengewehr von ihrem Vorhaben abzubringen.

Wenn Sie Geschütze des Flugzeugträgers auf sich schießen hören, wird es höchste Zeit, sich wieder dem Piloten zu widmen: Beginnen Sie mit Ihrem Angriff auf das Ziel Ihrer Mission. Fahren Sie die Airbrakes aus, damit Ihr Fall ein wenig gebremst wird und Sie etwas mehr Zeit zum Manövrieren und zur genauen Zielausrichtung haben. Im Sturzflug geht es dann abwärts auf 2.000 Fuß und werfen Sie hier Ihre Bombe ab. Bei einer Höhe von 1.000 Fuß wird es Zeit, mit aller Kraft an Höhe zu gewinnen: Sturzflug abbrechen und vollen Schub geben. (Die Piloten mußten bei diesem Manöver extreme Beschleunigungskräfte von 5 bis 6 G aushalten.)

Mit dem Abwurf der Bombe ist das Hauptziel der Mission bereits erfüllt und Sie könnten an dieser Stelle abbrechen. Natürlich sieht es auf Ihre Flugbericht besser aus, wenn Sie den Abschluß einiger weiterer *Zekes* aufweisen können. Bringen Sie Ihre Maschine dazu in einen stabilen Steigflug, so daß Sie nicht absäuft, und schalten auf den Heckschützen um. Da Sie auf bewegte Ziele schießen, müssen Sie die Geschwindigkeit und Entfernung der gegnerischen Flugzeuge sowie der eigenen Kugeln einkalkulieren. Damit Sie auch wirklich etwas treffen, müssen Sie eine Methode praktizieren, die bei den Amerikanern als "deflection shooting" bekannt war: Sie visieren nicht direkt die Maschinen an, sondern zielen auf eine Stelle, an der sich das gegnerische Flugzeug erst in ein paar Augenblicken befinden wird. Das Erlernen und Perfektionieren dieser Methode ist für die späteren wirklich schweren Missionen zwingend notwendig.

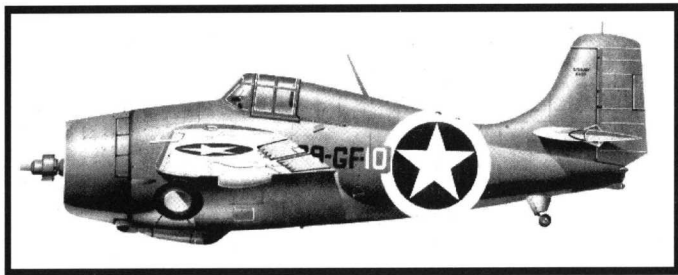
### *Japanische Coral-Sea-Mission #1*

Übernehmen Sie bei der japanischen Mission die Verteidigung der Shoho. In 15.000 Fuß Höhe müssen Sie versuchen, die beiden Gruppen von jeweils drei Douglas SBD-2 abzuschießen. Mit voller Geschwindigkeit hängen Sie sich an die feindlichen Flugzeuge. Tauchen die ersten Flieger auf, nehmen Sie am besten sofort das führende Flugzeug in Ihr Fadenkreuz. Mit einem Schuß aus Ihrer Großkaliberkanone, die eine größere Reichweite als das kleine 7.7mm-Geschütz hat, versuchen Sie, den ersten Angreifer vom Himmel zu holen. Probieren Sie unter die Angreifergruppe zu gelangen: Kommt Ihnen ein feindliches Trio sehr nah, lassen Sie die Maschine langsam sinken und ziehen Ihre Zeke um 180° nach oben. Nun können Sie die Gruppe von unten befeuern.

## Grumman F4F Wildcat

Der Prototyp XF4F-3 dieses flugzeugträgergestützten Jägers bestach durch seine Leistungen: 6.490 m Dienstgipfelhöhe und eine Höchstgeschwindigkeit von 539 km/h. Dadurch begeistert, bestellte die U.S. Navy am 8.8.1939 gleich 78 der Serienmaschine Grumman F4F-3. Grumman bot die Maschine auch in Europa an, und prompt wurden 111 Flugzeuge dieses Typs von Frankreich und Griechenland bestellt. Diese europäische Version der F4F-3 wurde mit einem 1.000 PS starken Motor gebaut. Doch bevor es zur Auslieferung der von Frankreich bestellten 81 Flugzeuge kam, hatte das Land schon kapituliert. Zum Glück von Grumman sagte die britische Regierung die Übernahme der französischen Maschinen zu und bestellte weitere neun sogenannte "Wildcats". Die erste Lieferung dieser Grummans traf im Juli 1940 im Vereinigten Königreich ein und flog unter der Bezeichnung Martlet Mk I.

Die Weiterentwicklung der F4F-3, die neuere Grumman F4F-4 Wildcat, wurde am 7.12.1941 zum Standard-Jäger der amerikanischen Marine. Von Flugzeugträgern aus trug sie die amerikanische Hauptlast des Krieges im Pazifik. Zwar war die Wildcat der japanischen Reisen technisch unterlegen, aber dennoch verzeichnete sie auf eine abgeschossene F4F-4 durchschnittlich 6,9 Siege über feindliche Flugzeuge.



Sollten Sie es nicht schaffen, alle amerikanischen Dauntless-Bomber vor dem Sturzangriff auf den japanischen Flugzeugträger vom Himmel zu hohlen, gehen auch Sie in den Sturzflug über. Bleiben Sie auf jeden Fall hinter den angreifenden Maschinen, und versuchen Sie, während des gesamten Fluges, die Bomber von ihrem Vorhaben abzuhalten. Wechseln Sie beim Sinken des öfteren Ihren Flugwinkel, ansonsten werden Sie recht schnell von den Heckschützen der Dauntless abgeschossen. Haben Sie die *Shoho* erfolgreich vor der ersten Angriffswelle geschützt, bereiten Sie sich am besten direkt auf die zweite Welle vor. Gehen Sie dazu wieder auf 15.000 Fuß, und verfolgen Sie die gleiche Strategie wie beim ersten Mal.

Lassen Sie sich nicht aus der Ruhe bringen, die japanische Mission ist wesentlich schwieriger als die der U.S. Navy.

#### • Missionen 2, 3 und 4: 8. Mai 1942

In der zweiten Mission greifen amerikanische Flieger den Flugzeugträger Shokaku an, der natürlich von einigen Abfangjägern verteidigt wird. In der dritten Mission sind die Rollen erstmals vertauscht: Die Angreifer sind diesmal die Japaner, die versuchen, die Lexington zu versenken. Bei Mission Nummer 4 müssen die Amerikaner wieder einen ihrer Flugzeugträger verteidigen: Dieses Mal handelt es sich um die Yorktown. Auf geht's!

#### *U.S. Coral-Sea-Mission #2*

Mit Ihrer Grumman F4F müssen Sie für eine Gruppe von Sturzkampfbombern Eskorte fliegen. Das Ziel dieser Bomber ist der große japanische Flugzeugträger Shokaku. Um nicht schon beim Start eine Maschine zu verlieren, starten Sie direkt in 10.000 Fuß Höhe. Da die zu beschützende Gruppe lediglich aus zwei Flugzeugen besteht, dürfte diese Mission nicht allzu schwierig sein.

Jeweils zwei Gruppen von japanischen Mitsubishi Zekes greifen die beiden Bomber an. Die erste Gruppe greift stets von vorn links an. Tauchen die Angreifer auf dem Bildschirm auf, sollten Sie zunächst Ihr Fadenkreuz auf das führende Flugzeug richten. Falls Sie diesen Flieger verpassen, folgen Sie ihm. Er fliegt zunächst an den Bombern vorbei, dreht und versucht dann die amerikanischen Maschinen von hinten anzugreifen. Bleiben Sie ihm auf den Fersen, und lassen Sie Ihren Daumen immer auf dem "roten" Knopf.

Die zweite Gruppe von Zekes greift von hinten an. Versuchen Sie abzutauchen und die japanischen Jäger von unten zu treffen. Gelangen sie einmal direkt hinter die zu beschützenden Bomber, sieht es schlecht aus für Ihre Mission.

## Mitsubishi A6M Rei-sen

Die Mitsubishi A6M Rei-sen, Rei-sen steht für Typ 0-Jäger, wurde von den Alliierten auf den Codenamen "Zeke" getauft. Daher auch die Bezeichnung in der Simulation. Dieser von Hiro Horikoshi entworfene einsitzige Jäger war in seiner Grundversion mit einem 780 PS starken Mitsubishi Sternmotor ausgestattet. Jedoch genügte die Höchstgeschwindigkeit des Jägers nicht den Anforderungen der Kaiserlich-Japanischen Marine. So wurde in den Typ A6M2, diese werden in "Battlehawks 1942" geflogen, ein 925 PS starker Motor eingebaut.

Die Leistungsfähigkeit dieses Flugzeuges war so überzeugend, daß insgesamt 15 Vorserienmaschinen von Mitsubishi an die Marine zur Erprobung in China gefertigt werden mußten. In den folgenden Kriegsjahren war dieser Bomber äußerst erfolgreich und wurde in immer neueren Versionen gebaut. Am Ende des Krieges hatte Mitsubishi insgesamt 10.449 Exemplare ihres A6M-Jägers ausgeliefert.

Hauptsächlich als trägergestütztes Flugzeug wurde die Maschine von der Marine eingesetzt. Selbst im Luftkampf gegen die P-40 der Amerikaner konnte sich dieser Jäger behaupten. In allen Luft- und Seeschlachten über dem Pazifik hat die Rei-sen eine führende Rolle gespielt und verlor diese erst um 1943. Danach wurde sie in einer speziellen Ausführung für Kamikaze-Angriffe, also Selbstmordkommandos, benutzt.



### ***Japanische Coral-Sea-Mission #2***

Natürlich spielen Sie auch hier die japanischen Gegenspieler zur entsprechenden, also zweiten amerikanischen Mission: Sie sollen die U.S.-Bomber, die einen Angriff auf den Flugzeugträger Shokaku fliegen, von ihrem Vorhaben abbringen.

In einer Höhe von 15.000 Fuß müssen Sie sich auf einen Kampf mit zwei Flugzeuggruppen gefaßt machen. Die erste Gruppe besteht aus einem Grumman Wildcat-Kampfflugzeug und zwei Douglas SBD Dauntless-Bombern. Die Wildcat kommt Ihnen auf Ihrer Flughöhe entgegen, die beiden Bomber fliegen etwa 4.000 Fuß unter Ihnen. Hinter Ihnen befindet sich übrigens ein weiterer japanischer Jäger, der sich um den Geleitschutz kümmern wird.

Die Wildcats stellen keine direkte Gefahr für die Shokaku dar. Kümmern Sie sich lieber um die Bomber, und gehen Sie direkt in den Angriff über. Tauchen Sie in einem 180° Winkel ab, und greifen Sie sich die beiden "Vögel." Sind die beiden erst einmal aus dem Verkehr gezogen, ist die Gefahr für die Shokaku gebannt.

Abschließend können Sie sich noch der beiden Wildcats annehmen. Mindestens eine der beiden Maschinen müssen Sie selbst vom Himmel hohlen. Vielleicht haben Sie Glück und Ihr Kampfpartner wird mit dem zweiten Jäger alleine fertig. Versuchen Sie die Wildcats abzuschütteln: Tauchen Sie ab, und versuchen Sie, die feindlichen Flieger von unten oder von hinten in Ihr Visier zu bekommen. Hier ist Ihr Kampfgeschick gefragt.

### ***U.S. Coral-Sea-Mission #3***

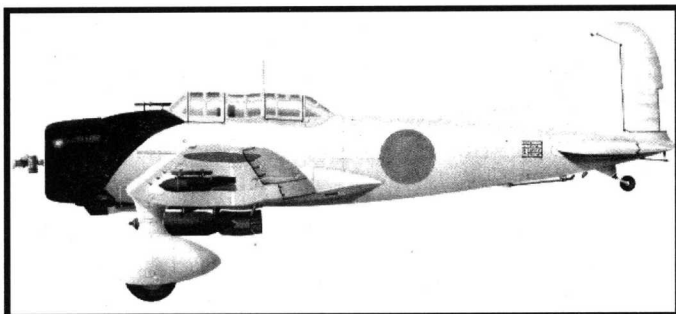
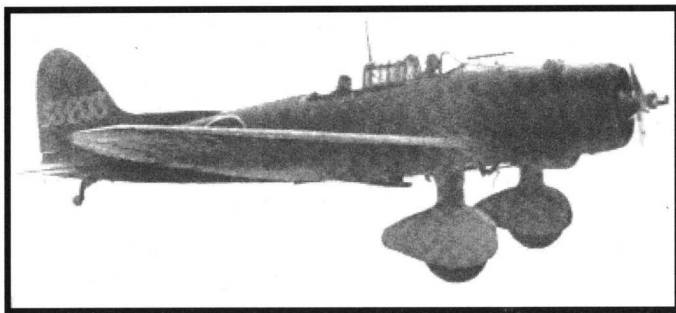
Diesmal sind Sie als Navy-Pilot kein Angreifer, sondern ein Verteidiger: Mit Ihrer Grumman F4F Wildcat müssen Sie in 10.000 Fuß Höhe versuchen, Nakajima B5N Kate Torpedobomber abzuschießen, bevor ihre Torpedos dem Flugzeugträger Lexington Schaden zufügen können. Die vier Kates werden jeweils durch zwei Zekes geschützt. Doch lassen Sie sich durch deren Abschußversuche nicht irritieren: Ihr vorrangiges Ziel sind die Torpedobomber. Erst nachdem Sie diese vier Maschinen abgeschossen haben, sollten Sie sich um die japanischen Jäger kümmern. Die Bomber sind rechts unterhalb von Ihnen und erscheinen im Bild hell-grün. Haben Sie die Bomber erst einmal unter den vielen Flugzeugen in dieser Mission ausfindig gemacht, ist es recht leicht, diese zum Wassern zu zwingen.

Sind nur noch Sie und die feindlichen Jäger im Spiel, wird es richtig schwierig: Die Jäger sind stark in der Überzahl und der eigenen Wildcat an Geschwindigkeit und Wendigkeit überlegen. Ihr wunder Punkt liegt in der Panzerung dieser Maschinen: Sie haben nämlich keine! Versuchen Sie, wie so oft, ein schweres Ziel zu bieten. Tauchen Sie ab, schütteln Sie Ihre Verfolger ab, und versuchen Sie, von unten oder von hinten anzugreifen.

## Aichi D3A

Der zweiseitige Sturzkampfbomber wurde in der Version Aichi D3A1 Marine-Typ 99 im Dezember 1939 auf Befehl der Kaiserlich-Japanischen Marine für den Einsatz auf Flugzeugträgern gebaut. Die insgesamt 1.495 Flugzeuge dieses Typs bildeten die Hauptangriffswelle bei dem Angriff auf Pearl Harbour am 7.12.1941.

Auch die Versenkung des britischen Flugzeugträgers Hermes und der Kreuzer Cornwall und Dorsetshire gehen auf das Konto der Aichi D3A1. Dieser, den Alliierten unter dem Namen "Val" bekannte, Sturzkampfbomber wurde während des gesamten Kriegsgeschehens eingesetzt. Zum Kriegsende diente er allerdings nur noch als Kamikaze- und Schulungsflugzeug.



### ***Japanische Coral-Sea-Mission #3***

In nur 5.000 Fuß Höhe fliegen Sie einen Kate-Torpedobomber mit dem Auftrag, die Lexington zu versenken. Diese Mission ist fast ein Kinderspiel.

Die angreifenden amerikanischen Wildcats können mit dem Heckgeschütz abgewehrt und abgeschossen werden. Haben Sie allerdings den ersten Angriff eines solchen Jägers abgewehrt, sollten Sie schnell wieder in die Position des Piloten wechseln. Die Lexington ist an ihrer typischen Form zu erkennen: Selbst aus großer Entfernung verrät das platte Flugdeck, daß es sich bei dem hinteren der beiden Schiffe um den gesuchten Flugzeugträger handeln muß. Fliegen Sie also im Sinkflug von circa 20° an dem vorderen Zerstörer vorbei, und bringen Sie die Lexington genau in die Mitte Ihres Fadenkreuzes.

Die überlegene Technik des japanischen Torpedos, von den Amerikaner anerkennungsvoll "Long Lance" genannt, erlaubt eine Abwurfhöhe von bis zu 500 Fuß und eine Abwurfgeschwindigkeit von 150 Knoten, im Gegensatz zu den amerikanischen Blindgängern, die äußerst vorsichtig aus 100 Fuß und 100 Knoten "sanft auf das Wasser gelegt" werden mußten. Die Lexington bei diesen Bedingungen zu verfehlen, dürfte fast schon schwieriger sein, als sie zu treffen.

### ***U.S. Coral-Sea-Mission #4***

Der Flugzeugträger Yorktown wird von japanischen Kurzkampfbombern des Typs Aichi D3A Val angegriffen. Mit einer Wildcat müssen Sie versuchen, wenigstens die *Yorktown* zu retten (die Lexington ist bereits sehr stark beschädigt).

In 15.000 Fuß Höhe beginnt für Sie diese Mission: Drei Vierergruppen von Vals der Japanisch-Kaiserlichen Marine kommen auf Sie zu. Sie müssen auf jeden Fall versuchen, die zwölf feindlichen Maschinen vor ihrem Sinkflug aufzuhalten. Die Yorktown befindet sich hinter Ihnen. Beginnen die Vals mit dem Sturzflug, müssen Sie hinterher und die Bomber von hinten angreifen. Diese Mission ist schwierig, daher sollten Sie nicht gleich beim ersten Versuch aufgeben. Es ist relativ unerheblich, welches der japanischen Flugzeuge Sie zuerst ins Visier nehmen. Seien Sie aber vor Gegenattacken gewarnt: Dann heißt es wieder schnell ausweichen und von einer anderen Seite weiter angreifen.

### ***Japanische Coral-Sea-Mission #4***

Sie befinden sich in einer Aichi Val 10.000 Fuß über dem Meer. Die zu zerstörende Yorktown befindet sich links vor Ihnen. Bleiben Sie in Sichtweite der anderen japanischen Flugzeuge, und fliegen Sie auf die Yorktown zu. Bringen Sie Ihr Flugzeug in eine stabile



horizontale Lage, und wechseln Sie zu dem Platz des Heckschützen: Der Angriff verschiedener Wildcats steht bevor. Erst wenn Sie die Flakgeschütze des Flugzeugträgers und die Bomben Ihrer Angreiferkollegen auf den Träger prasseln hören, schalten Sie schnell in die Position des Piloten um.

Starten Sie sofort Ihre Sturzflug-Attacke auf die Yorktown, und lassen Sie die Bombenladung ab. Doch damit ist die Mission noch nicht beendet, schließlich sollen Sie auch heil zurück. Benutzen Sie Ihr gesamtes Geschick als Pilot und Ihre Zielsicherheit als Schütze, um die amerikanischen Verfolger in ihren Jägern abzuhängen und vom Himmel zu holen.

## Midway

### • Missionen 1 und 2: 4. Juni 1942

Zwar spielen alle Midway-Missionen am gleichen Tag, aber sie werden der Übersicht halber in zwei Teile geteilt. Die ersten beiden Missionen auf Seiten der U.S. Navy und der Kaiserlich-Japanischen Marine handeln von den Angriffen amerikanischer Bomber auf die vier Flugzeugträger Akagi, Kaga, Soryu und Hiryu. Die beiden anderen Missionen haben den Gegenangriff der japanischen Bomber auf den Träger Yorktown zum Thema.

### *U.S. Midway-Mission #1*

Begleiten Sie Lieutenant Best bei seinem Angriff auf den japanischen Flugzeugträger *Akagi*.

Sie beginnen Ihre Mission in einer Höhe von 15.000 Fuß. In dem Flugzeug vor Ihnen befindet sich Lt. Best, Ihr Leiter für diesen Einsatz. Folgen Sie ihm, bis er zum Sturzflug ansetzt. Mit Rundumsichtsfunktion und den Blick nach unten können Sie nun feststellen, wo sich die Akagi genau befindet. Schauen Sie nach unten: Wenn sich das Schiff gerade über den Rand des Blickfelds schiebt, ist der Zeitpunkt gekommen, die Maschine in den Sturzflug zu lenken. Öffnen Sie wieder die Airbrakes, um die Fallgeschwindigkeit unter Kontrolle zu bekommen und ein wenig mehr Zeit zum Zielen herauszuholen.

Der Anflug erfolgt im günstigsten Fall bei 70° bis 75°. Sie können diesen Winkel an einem der Cockpitinstrumente ablesen. Ein Winkel von 75° entspricht drei Viertel des Stückchens im negativen Bereich. Der Abwurf der Bombe erfolgt wie gewohnt knapp unter 2.000 Fuß.

Nach dem Angriff müssen Sie sich mit ein paar Zekes auseinandersetzen, die sich in einiger Höhe über dem Flugzeugträger aufhalten. Bedienen Sie sich hierfür wieder Ihres Heckschützen.

### ***Japanische Midway-Mission #1***

Verteidigen Sie Ihre Flotte gegen die zahllosen amerikanischen Dauntless-Sturzbomber.

Sie beginnen mit einer *Zeke* in einer Höhe von 10.000 Fuß und bewegen sich frontal auf drei angreifende Gruppen von Flugzeugen zu. Sie haben nicht sehr viel Zeit, bis die erste Gruppe ihren Angriff beginnt. Beschleunigen Sie also auf maximale Fluggeschwindigkeit, und kommen Sie ihnen zuvor, indem Sie sich zuerst auf den Anführer der Gruppe stürzen. Anschließend sollten Sie versuchen, möglichst rasch an Höhe zu gewinnen und die zweite Gruppe, die sich weiter östlich aufhält, abzufangen. Nach dieser Aufgabe sollte das Ausschalten der dritten und letzten Gruppe nun auch kein Problem mehr sein.

Diese Mission ist sehr schwierig, wenn nicht gar unmöglich. Die zahlreichen feindlichen Bomber tummeln sich auf allen Höhen und greifen die eigene japanische Flotte an allen Enden an. Wer hier erfolgreich sein möchte, sollte seine Maschine im Schlaf beherrschen und auch in der Lage sein, die sich schon im Sturzflug befindenden Flugzeuge vom Himmel holen zu können.

### ***U.S. Midway-Mission #2***

Versenken Sie mit Ihrer Dauntless den Flugzeugträger Hiryu, um den bevorstehenden Angriff auf die Yorktown zu verhindern.

Folgen Sie Ihrem Gruppenführer zum Ziel, und halten Sie sich dabei mit Ihrem Heckschützen den Rücken frei. Sobald Sie die Abwehrgeschütze der Hiryu hören, sollten Sie sich wieder in den Pilotensitz begeben. Anhand der Rundumblickfunktion und dem Blick nach unten justieren Sie das Ziel im Fadenkreuz und bringen Ihre Maschine in den Sturzflug. Peilen Sie das Vorderdeck an, denn dieser Punkt ist die empfindlichste Stelle der ansonsten gut gepanzerten Flugzeugträger: Diese Stelle war besonders dünn, da sich darunter die Flugzeughangars befanden. Ein Volltreffer an dieser Stelle durchschlug nicht selten das Flugdeck und explodierte im Innern des Schiffes, wobei er geparkte Flugzeuge, Treibstofftanks und manchmal das ganze Schiff zerstörte.

Nachdem Sie Ihren Angriff ausgeführt haben, ist es wieder die Aufgabe des Heckschützen, Ihr Flugzeug gegen angreifende Zekes zu schützen.

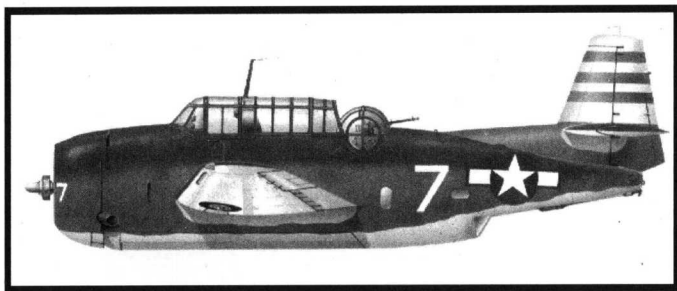
### ***Japanische Midway-Mission #2***

Die Akagi, Kaga und Soryu sind schwer beschädigt worden. Retten Sie Ihren letzten verbleibenden Flugzeugträger Hiryu, um einen Gegenangriff starten zu können.

## Grumman TBF Avenger

Auf Anforderung der U.S. Navy im April 1940 wurde dieser trägergestützte Torpedobomber entwickelt. Der erste Prototyp wurde bereits im August 1941 fertiggestellt. Das Flugzeug besaß einen leistungsstarken 1.700 PS 14-Sternmotor und erstaunliche Flugeigenschaften. Zur platzsparenden Unterbringung des Flugzeuges auf einem Trägerschiff wurden die Flügel so konstruiert, daß man sie hochklappen konnte.

Noch bevor die Tests dieser dreisitzigen Propellermaschine abgeschlossen waren, orderte die Navy 286 Exemplare des Torpedobombers. Allerdings enttäuschte die TBF-1 Avenger bei ihrem ersten Kriegseinsatz am 4.6.1942 bei Midway sehr: Von den sechs eingesetzten Flugzeugen kam nur eines zurück auf den Flugzeugträger Hornet. Das konnte die Vorteile des Flugzeuges aber nicht verdrängen: Die Grumman TBF Avenger war bis 1954 im Dienst, und es wurden insgesamt 9.836 Torpedobomber dieses Typs gebaut.



Sie beginnen Ihre Mission in einer Höhe von 15.000 Fuß mit einer Verstärkung an Ihrer Seite. Zwei Gruppen mit jeweils drei Flugzeugen nähern sich Ihnen. Nehmen Sie sich zunächst frontal den Anführer der ersten Gruppe vor. Nachdem die Gruppe Sie passiert hat, machen Sie eine 180°-Wende, gehen auf höchste Geschwindigkeit und greifen von hinten an.

Um dem Kreuzfeuer der feindlichen Heckschützen zu entgehen, fliegen Sie die Gruppe leicht oberhalb oder unterhalb an. Sobald Sie auf diese Weise zwei Flugzeuge erledigt haben, können Sie sich der zweiten Gruppe zuwenden. Um die verbleibende Maschine kümmert sich Ihr Kollege. Bei der zweiten Gruppe wenden Sie genau das gleiche Verfahren an.

#### • *Missionen 3 und 4: 4. Juni 1942*

Die letzten beiden Midway-Missionen handeln über den Gegenangriff der Japaner auf die Yorktown. Sie wurde bei diesen beiden Gefechten zunächst beschädigt und dann schließlich von japanischen Torpedos versenkt.

#### *U.S. Midway-Mission #3*

Wenden Sie mit Ihrer Wildcat den Angriff der japanischen Sturzbomber auf die Yorktown ab.

Sie beginnen auf einer Höhe von 15.000 Fuß. Ein großer Verband von Val-Bombern nähert sich Ihnen. Ihr Begleitflugzeug wird den Verband von rechts angreifen. Nehmen Sie den Verband in die Zange, indem Sie Ihre Maschine in einer Kurve auf den linken Flügel des Verbandes führen. Befassen Sie sich auch hier zunächst mit dem Anführer, der sich in größter Nähe der Yorktown befindet. Danach wenden Sie und lenken Ihre Aufmerksamkeit auf die restlichen Bomber.

Solange es nicht absolut notwendig ist, empfiehlt es sich, den Bombern nicht in den Sturzflug zu folgen. Um einen Vorteil gegen die restlichen Bomber zu erlangen, muß man sehr sparsam mit seiner Höhe umgehen und stets über ihnen bleiben.

#### *Japanische Midway-Mission #3*

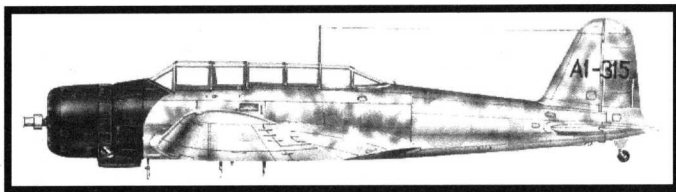
In dieser Mission leisten Sie die Vorarbeit für die später angreifenden Torpedobomber, indem Sie die Yorktown entweder beschädigen oder sogar versenken.

## Nakajima B5N

Im Auftrag der Kaiserlich-Japanischen Marine wurde 1936 die Nakajima B5N1 Marine-Typ 97 als flugzeugträgergestützten Angriffsbomber entwickelt. Zwar erwies sie sich zu Beginn des Krieges gegen China als wirkungsvolle Waffe, mußte aber wegen der neuen sowjetischen Jäger Chinas 1939 wesentlich verbessert werden.

So entstand dann der B5N2, der unter anderem mit 144 Flugzeugen bei der ersten Angriffswelle gegen Pearl Harbor eingesetzt wurde. Der Nakajima B5N2 war den vergleichbaren Flugzeugtypen der Alliierten weit überlegen.

Nach dem Sieg in Pearl Harbor waren die insgesamt 1.149 gebauten B5N2-Bomber auch für die Versenkung der drei amerikanischen Flugzeugträger Hornet, Lexington und Yorktown verantwortlich.



Sie starten mit zwei weiteren Vals in 10.000 Fuß Höhe über der Yorktown. Über Ihnen befinden sich gegnerische Wildcats, die es auf Sie und Ihre Kameraden abgesehen haben. Folgen Sie den beiden anderen Vals. Sie werden Sie ins Ziel führen. Sobald die Wildcats angreifen, schalten Sie den Heckschützen ein und nehmen sie aufs Korn. Von Zeit zu Zeit müssen Sie jedoch wieder auf den Piloten umschalten, um Ihr Ziel nicht aus den Augen zu verlieren. Schalten Sie also hin und her, bis die Yorktown in Reichweite gerät und Sie zum Sturzflug ansetzen können. Nach dem Angriff halten Sie Ihre Höhe bei und wehren von hinten angreifende Flugzeuge ab. Halten Sie sich dabei immer in der Nähe Ihrer Begleitflugzeuge auf, denn die gemeinsame Feuerkraft der Heckschützen stellt ein ziemlich Hindernis für die Verfolger dar.

#### ***U.S. Midway-Mission #4***

Dies ist Ihre letzte Chance die durch die japanischen Sturzbomber beschädigte Yorktown zu retten. Fangen Sie die japanischen Torpedobomber, die zweite Angriffswelle, ab.

Sie beginnen in einer Höhe von 500 Fuß, genau die richtige Höhe für die Kates, um ihre präzisen Torpedos abwerfen zu können. Doch dazu wollen wir es besser nicht kommen lassen. Links und rechts von Ihnen sehen Sie zwei Kate-Verbände. Konzentrieren Sie sich vorerst auf den rechten. Er ist weiter weg als die linke Gruppe, befindet sich jedoch in größerer Nähe zur Yorktown. Achten Sie auch auf Ihre Höhe, und geben Sie acht, daß Sie nicht ins Meer stürzen. Sie müssen jedoch bei 500 Fuß bleiben, um die tieffliegenden Kates aufzuhalten. Wenn Sie wollen, können Sie auch Ihre Flaps ausfahren. Diese werden eigentlich nur bei tiefgeflogenen Torpedoeinsätzen benutzt, sind aber sehr wirksam, um einem Absaufen des Motors vorzubeugen. Dieser Vorfall wäre in dieser niedrigen Höhe allerdings fatal, da man in 500 Fuß Höhe keine Möglichkeit hat, durch einen kurzen Sturzflug wieder Geschwindigkeit aufzunehmen und den Motor auf diese Art wieder in Schwung zu bringen. Nachdem Sie mit der ersten Gruppe fertig sind, drehen Sie um und passen die zweite Gruppe ab.

#### ***Japanische Midway-Mission #4***

Fliegen Sie die Kate, die der Yorktown den entscheidenden Treffer beibringt! Sie beginnen in 500 Fuß Höhe. Direkt vor Ihnen befindet sich die bereits angeschlagene Yorktown, und hinter Ihnen haben amerikanische Wildcats bereits die Verfolgung aufgenommen. Halten Sie den Kurs, und schalten Sie wie üblich zwischen Pilot hin und her, um sich die Verfolger vom Leib zu halten. Wenn Sie in Reichweite gekommen sind, klinken Sie den Torpedo aus und ziehen die Maschine langsam hoch, wobei Sie auf volle Geschwindigkeit schalten. Das Abwerfen erfordert genaues Zielen, da Sie dieses Mal nicht die Breitseite des Schiffes vor sich haben.

## **Easter Solomons**

### **• Missionen 1, 2 und 3: 24. August 1942**

In dieser Schlacht verloren die Japaner den Flugzeugträger Ryojo, während auf der gegnerischen Seite der Flugzeugträger Enterprise beschädigt und für drei Monate aus dem Verkehr gezogen wurde.

#### ***U.S. Easter-Solomon-Mission #1***

Sie fliegen eine TBF Avenger und haben die Aufgabe, die Ryujo mit einem Torpedo zu versenken. Dieser Einsatz stellt den ersten amerikanischen Torpedoeinsatz dar. Sie beginnen dieses Vorhaben in einer Höhe von 5.000 Fuß. Folgen Sie Ihrem Gruppenführer, der sich direkt vor Ihnen befindet zu Ihrem Ziel. Bleiben Sie stets hinter ihm, und achten Sie darauf, daß Sie ihn beim Abtauchen auf die für das Abwerfen des Torpedos notwendige Höhe von 100 Fuß nicht überholen.

Sobald Sie sich innerhalb der notwendigen Reichweite zum Ziel befinden, drosseln Sie Ihre Geschwindigkeit auf 100 Knoten und werfen Ihren Torpedo ab.

Damit Ihr Flugzeug nicht kurz vor dem Ziel aufgrund eines Motorversagens abschmiert, ist es ratsam, die Klappen auszufahren und so für ein wenig mehr Auftrieb zu sorgen. Danach bringen Sie Ihren Vogel wie gewohnt aus der Gefahrenzone und halten sich mit dem Heckschützen den Rücken frei.

#### ***Japanische Easter-Solomon-Mission #1***

Wehren Sie den Angriff der Amerikaner auf die Ryujo ab.

Sie beginnen in 15.000 Fuß und fliegen einen Zeke-Abfangjäger. Auf der gleichen Höhe befinden sich einige Dautless-Bomber, doch zunächst müssen Sie sich auf zwei Torpedobomber konzentrieren, die sich tief links unter Ihnen befinden. Sie sollten in der Lage sein, einen der beiden im Sturzflug abzuschießen.

Die große Bordkanone erweist als recht effektiv für große Entfernungen. Da sie jedoch nur 60 Schuß hat, ist Sparsamkeit angesagt und das kleine Bordgeschütz für die kleinen Entfernungen zu benutzen. Sie sollten es zwar bis zu diesem Zeitpunkt bereits gelernt haben, wie man mit den Bombern umgeht, doch gibt es an dieser Stelle noch mal einige Ratschläge: Halten Sie sich stets aus der Schußbahn der Heckschützen. Haben sich diese erst einmal auf Ihr Flugzeug eingeschossen, können sie einem mächtig einheizen.

Greifen Sie deshalb möglichst von oben oder von unten an. Bei dem Angriff auf die Torpedobombererübrigt sich der Angriff von unten her, wenn Sie mit Ihrem Flugzeug nicht auf Tauchstation gehen wollen. Am sichersten ist natürlich der Anflug von der Seite und gleichzeitig auch recht effektiv, da man mehr Fläche zum Treffen vor sich hat. Voraussetzung für dieses Manöver ist allerdings die Beherrschung der "deflection shot"-Methode.

Hat man erst einmal die Gefahr der Torpedos aus der Welt geschafft, darf man sich noch um ein paar Bomber kümmern, die sich erfahrungsgemäß in ziemlich großer Höhe aufhalten. Da es recht schwierig ist, die Bomber aufzuhalten, sobald sie sich bereits im Sturzflug befinden, bleibt Ihnen nichts weiter übrig, als sich mit Ihrer Zeke hinaufzuschrauben. Einige von ihnen geben, von unten her gesehen, prima Ziele ab.

### ***U.S. Easter-Solomon-Mission #2***

In dieser Mission verteidigen Sie die Enterprise gegen einen Sturzbomberangriff. Die Bomber werden von einer Jägereskorte begleitet.

Sie und Ihr Begleiter kreisen in einer Höhe von 15.000 Fuß. Wenn Sie die japanischen Flugzeuge gesichtet haben, konzentrieren Sie sich zunächst auf die Bomber. Danach können Sie sich mit den Zekes ein wenig die Zeit vertreiben, bis Sie die zweite Gruppe erblicken. Nehmen Sie sich auch hier wieder zuerst die Bomber vor, und überlassen Sie Ihrem Begleiter die Eskorte.

### ***Japanische Easter-Solomon-Mission #2***

Sie begleiten eine Gruppe von Bombern auf Ihrem Weg zur Enterprise. Halten Sie die gegnerische Luftabwehr in Atem, und lenken Sie sie von den eigenen Bombern ab.

Obwohl diese Mission als schwierig eingestuft wird, ist es relativ leicht sie zu bestehen. Sie starten in 15.000 Fuß und werden von einer weiteren Zeke unterstützt. Im Laufe dieser Mission werden Sie es mit vier gegnerischen Maschinen zu tun bekommen. Zwei davon befinden sich direkt vor Ihnen. Eine Maschine steht Ihnen zu, die andere übernimmt Ihr Kollege. Mit der großen Kanone ist die Wildcat ziemlich schnell vom Himmel geholt, und Sie müssen sich beeilen, um Ihren beiden Bombern Geleit zu geben. Diese werden in diesem Augenblick wahrscheinlich bereits von den zwei verbliebenen Gegnern bedrängt. Doch was sollen sie gegen Ihre wendige Zeke schon großartig ausrichten? Eventuell müssen Sie es auch noch mit der zweiten Zeke aufnehmen. Benutzen Sie zunächst das kleine Geschütz und, wenn Sie sicher sind zu treffen, sorgfältigerweise die große Kanone.



### ***U.S. Easter-Solomon-Mission #3***

Sie befinden sich in einer Avenger auf dem Rückweg zur Enterprise, als Sie plötzlich auf eine Gruppe von japanischen Vals treffen, die gerade aus dieser Richtung zurückkehren. Es kommt zu einer ungewöhnlichen Schlacht zwischen den Bombern, die beide mit Heckgeschützen ausgestattet sind.

In einer Höhe von 500 Fuß können Sie die Vals vor Ihnen erkennen. Vertrauen Sie auf die relativ gute Panzerung Ihres Flugzeuges, und greifen Sie die Vals von hinten an. Es ist gut zu wissen, daß Sie dieses Mal in dem Flugzeug mit den besseren Chancen sitzen. Ein Anflug leicht oberhalb oder unterhalb des anderen Flugzeuges ist jedoch auch dieses Mal zu empfehlen, um sich aus der Schußbahn der Heckschützen zu halten.

### ***Japanische Easter-Solomon-Mission #3***

In dem Duell der Bomber fliegen Sie die japanische Val. Sie ist etwas wendiger als das amerikanische Gegenstück, besitzt jedoch nicht soviel Feuerkraft und ist zudem auch nicht so gut gepanzert. Beschleunigen Sie auf Höchstgeschwindigkeit, und nutzen Sie Ihren Geschwindigkeitsvorteil, indem Sie die anderen Maschinen ausmanövrieren und von der Seite her angreifen. Auf diese Weise verfahren Sie auch mit der zweiten Gruppe.

### ***U.S. Easter-Solomon-Mission #4***

Nachdem die Ryujo versenkt wurde, gibt es in dieser Gegend keinen Flugzeugträger mehr. Sie können sich daher unter den verbleibenden Kreuzern ein Ziel aussuchen. Wenn Sie in einer Höhe von 15.000 Fuß starten, halten sich unter Ihnen einige japanische Abfangjäger auf. Sie befinden sich jedoch außer Reichweite und können Ihnen nicht gefährlich werden.

Nachdem Sie sich mit dem Rundumblick ein Ziel ausgesucht haben, richten Sie Ihr Flugzeug auf die Mitte eines Schiffes unter Ihnen aus und begeben sich in den Sturzflug. Nach dem Abwurf fliegen Sie wie gewohnt aus der Reichweite der Flaks und setzen den Heckschützen gegen eventuelle Verfolger ein.

### ***Japanische Easter-Solomon-Mission #4***

5.000 Fuß unter Ihnen befindet sich Ihre Flotte. Verteidigen Sie die Schiffe gegen die auf 15.000 Fuß herannahenden amerikanischen Bomber.

Sie müssen erst einmal an Höhe gewinnen, um die Bomber noch vor ihrem Sturzflug zu erwischen. Geben Sie also 100% Schub und schrauben Sie sich nach oben. Das nächste Schiff links von Ihnen wird das erste Ziel der Bomber sein. Richten Sie sich also nach links, und fangen Sie die Bomber in gewohnter Manier ab, bevor sie Ihre Bomben ausgeklinkt haben.

## **Santa Cruz**

### **• Missionen 1, 2, 3 und 4: 26. Oktober 1942**

Bei der Schlacht in der Nähe der Santa Cruz Inseln kam es zum letzten großen Zusammenreffen gegnerischer Flugzeugträger im Pazifik: Auf der amerikanischen Seite standen die Enterprise und die Hornet (ein weiterer, die Wasp, war zuvor von einem einzigen U-Boot in kurzer Zeit versenkt worden) einer japanischen Übermacht, bestehend aus der Shokaku, der Zuiho, der Junyo und der Zuikaku, gegenüber. Doch eine kleine Zahl amerikanischer Piloten, die schon Erfahrung in den vorhergegangenen Schlachten sammeln konnte, sollte diese Ungleichheit aufwiegen. Während sie den Verlust der Hornet verkraften mußten, gelang es ihnen zwei japanische Flugzeugträger zu versenken.

### ***U.S. Santa-Cruz-Mission #1***

Die japanische Flugzeugträgerflotte ist im Norden gesichtet worden. Das Ziel Ihres Dauntless-Bombers ist die Zuiho. Sie beginnen Ihren Flug in einer Höhe von 10.000 Fuß. Wie gewohnt wird die Flotte von Zekes verteidigt. Bevor Sie sich in den Sturzflug begeben, müssen Sie versuchen, möglichst viele von ihnen zu erwischen. Doch lassen Sie sich nicht auf unendlich lange Luftkämpfe ein, Ihr Hauptziel ist schließlich die Zuiho. Der Abwurf erfolgt in bekannter Art und Weise, danach können Sie noch die restlichen Zekes mit dem Heckschützen bearbeiten.

### ***Japanische Santa-Cruz-Mission #1***

Sie schlüpfen in die Rolle eines Zero-Piloten, der versucht, den amerikanischen Angriff auf die Zuiho abzufangen.

Sie beginnen Ihre Aufgabe auf 20.000 Fuß und befinden sich damit ein gutes Stück überhalb der gegnerischen Maschinen. Insgesamt können Sie drei Gruppen erblicken: eine links, eine andere unter Ihnen und die dritte Gruppe direkt über der Zuiho. Um letztere kümmert sich Ihr Kollege, während Sie sich der Gruppe links von Ihnen annehmen. Durch den Höhenvorteil können Sie im Sinkflug angreifen und aus der Reichweite der Heckschützen

bleiben. Bedenken Sie, daß Sie sich mit der zweiten Gruppe auch noch auseinandersetzen müssen und dafür noch ein wenig Munition und eine einigermaßen intakte Maschine benötigen.

### ***U.S. Santa-Cruz-Mission #2***

Die Hornet steht einem kombinierten Angriff von Kate-Torpedo- und Val-Stutzbombern gegenüber. Es wird sehr schwierig für Sie sein, diesem Ansturm aus großer Höhe und knapp über dem Wasser Stand zu halten.

Sie beginnen diese Mission in einer Wildcat in 20.000 Fuß Höhe. Unter Ihnen, auf knapp 15.000 Fuß, können Sie auch schon einige Gruppen von Vals entdecken. Schnappen Sie sich die nächste Gruppe, und hängen Sie sich hinter die Vals. Da Sie es nicht nur mit einer einzigen Gruppe zu tun haben, ist es hier mit einer Sinkflugattacke nicht getan. Sie dürfen nicht zuviel an Höhe verlieren, auch wenn Ihnen die Heckschützen die Hölle heiß machen. Die Vals sind zäh, und es bedarf schon ein wenig Geschick und guter Zielgenauigkeit, um sie vom Himmel zu holen. Tief unter Ihnen gibt es zu guter Letzt auch noch ein paar Kates, die Sie überraschen können, wenn Sie hier oben aufgeräumt haben.

### ***Japanische Santa-Cruz-Mission #2***

Bei dem besagten Angriff auf die Hornet übernehmen Sie die Rolle eines Kate-Piloten, der einen Torpedo ins Ziel steuern soll, derweil Ihre Kameraden hoch über Ihnen einen Sturzangriff fliegen.

Sie dagegen starten bei 5.000 Fuß und halten sich an das vorausfliegende Flugzeug, das Sie zur Hornet leiten wird. In einiger Entfernung können Sie den Flugzeugträger ausmachen und auch Ihre Kameraden in ihren Vals, die mit dem Angriff schon begonnen haben. Sobald Sie sich in Reichweite des Schiffes befinden, leiten Sie die üblichen Maßnahmen ein, bevor Sie den Torpedo zu Wasser lassen: Sie drosseln die Geschwindigkeit auf 150 Knoten, begeben sich auf 500 Fuß hinunter und zielen genau auf die Mitte des Schiffes. Nach dem Abwurf des Torpedos geben Sie wieder Gas und steigen langsam, während Ihr Heckschütze mögliche Verfolger abhält.

### ***U.S. Santa-Cruz-Mission #3***

In dieser Mission treffen Sie auf einen alten Bekannten aus der Easter-Solomons-Schlacht: Die Shokaku war einer der bestgepanzerten Flugzeugträger, was die Amerikaner jedoch

nicht daran hinderte, sie so schwer zu beschädigen, daß sie sich für neun Monate in Reparatur begeben mußte.

Sie werden in einem Torpedobomber Ihren Teil dazu beisteuern und beginnen in 5.000 Fuß Höhe. Folgen Sie dem Flugzeug vor Ihnen, das Sie zur Shokaku bringen wird. Sie ist nicht zu übersehen, da sie bereits beschädigt ist und Feuer gefangen hat.

Der Rest ist wieder reine Routine und unterscheidet sich nicht wesentlich von anderen Torpedo-Einsätzen.

### *Japanische Santa-Cruz-Mission #3*

Wieder einmal sind Sie mit einer fast ausweglosen Situation konfrontiert: Die Shokaku wird von einer Unzahl von amerikanischen Sturzbombern angegriffen, und es ist schon wieder an Ihnen hängengeblieben, diese Attacke zu verhindern.

Sie müssen sich in dieser Mission gleich mit drei auf 15.000 Fuß angreifenden Flugzeuggruppen herumplagen. Zwei von ihnen befinden sich jeweils vor und hinter Ihnen. Stürzen Sie sich gleich auf die erste direkt vor Ihnen, und zielen Sie gut, denn Sie müssen alle Maschinen in einem Rutsch ausschalten, um die andere Gruppe noch zu erwischen, die bereits den Angriff auf die Shokaku einleitet.

Es muß alles sehr schnell gehen, und Sie müssen die Maschinen noch vor ihrem Sturzflug außer Gefecht setzen. Andernfalls müßten Sie sich ihnen hinterherfliegen und würden auf diese Weise eine Menge an kostbarer Höhe verlieren. Diese benötigen Sie jedoch dringend, um auch die letzte herannahende Gruppe aufzuhalten.

### *U.S. Santa-Cruz-Mission #4*

In dieser letzten Mission spielen Sie Eskorte für eine Gruppe beschädigter Torpedobomber, die gerade von einem Einsatz zurückkehrt, als die Gruppe plötzlich von Zekes eingekreist wird.

Knapp über dem Wasser, in einer Höhe von 500 Fuß, geleiten Sie Ihre angeschlagenen Kameraden nach Hause. Die Zekes kommen zunächst von vorn, werden sich jedoch nichts aus der Eskorte machen und lieber die Bomber von hinten angreifen. Folgen Sie ihnen also in einer scharfen 180°-Wende, und drängen Sie sich zwischen sie und die beschädigten Bomber.

***Japanische Santa-Cruz-Mission #4***

In Ihrem letzten Einsatz für die Kaiserlich-Japanische Marine übernehmen Sie die Rolle der Angreifer in der vorher beschriebenen Situation.

Die Wildcats fliegen vor und hinter den bereits beschädigten Bombern. Wenn man sie erst einmal ausgeschaltet hat, sind die restlichen angeschlagenen Maschinen leichte Beute.

## Their Finest Hour – The Battle of Britain

Der zweite Flugsimulator aus dem Hause Lucasfilm beschäftigt sich mit der Luftschlacht um England, die im Sommer 1940 über dem Kanal und Südengland tobte. Gegenüber "Battlehawks 1942" hat sich einiges getan. So werden die Missionen jetzt nicht mehr einzelnen Schlachten zugeordnet, sondern über den Flugzeugtyp ausgewählt. Außerdem kann man seinen Piloten durch beliebig viele Missionen mitnehmen und ist nicht auf eine feste Zahl beschränkt. Insgesamt acht Flugzeuge hat der Spieler zur Auswahl.

Auf englischer Seite die beiden Jäger Spitfire und Hurricane, auf deutscher Seite das Jagdflugzeug Bf 109, der Jagdbomber Bf 110, der Sturzkampfbomber Ju 87 Stuka sowie die drei Bomber Do 17, He 111 und Ju 88. Grafisch hat sich gegenüber "Battlehawks 1942" auch nicht viel getan. EGA-Grafik war noch immer das Maß aller Dinge, dementsprechend schlicht wirkt die Grafik für heutige Verhältnisse. Auch auf dem Amiga wurde die Grafik lediglich konvertiert, so daß die besonderen Fähigkeiten dieses Computers nicht ausgenutzt wurden. Die Soundeffekte des Amigas hingegen übertreffen die spärlichen Möglichkeiten der Adlibkarte bei weitem.

Auf PCs reicht bereits ein 286er, damit "Their Finest Hour" sich voll entfalten kann, auf dem Amiga kann sich das Spiel erst unter einer Turbokarte voll entfalten. Ansonsten hilft es hier, den Detailreichtum der Grafik etwas herunterzudrehen, wodurch das Spiel eine gute Geschwindigkeit bekommt, ohne daß man besondere Abstriche machen muß.

## Die Luftschlacht um England

### Vor der Schlacht

Die Ereignisse, die zur Luftschlacht um England führten, begannen schon Jahre vorher. Mit der Machtergreifung Hitlers im Jahre 1933 begann die nationalsozialistische Führung damit, Deutschland zu remilitarisieren und auf einen Krieg vorzubereiten. Die ersten deutschen "Eroberungen" konnten noch ohne bewaffnete Auseinandersetzungen erzielt werden. So wurde 1938 der Anschluß Österreichs erwirkt, und in einem Versuch Deutschland zu beschwichtigen standen England und Frankreich Hitler das Recht zu, das Sudetenland, einen Teil der Tschechoslowakei, zu besetzen. Der Friede schien gesichert. Als deutsche Truppen jedoch den Rest der Tschechei besetzten, glaubten Frankreich und England nicht mehr an deutsche Friedenszusicherungen und sicherten Polen im Falle eines deutschen Angriffs ihre Unterstützung zu. Zu diesem Ereignis kam es am 1. September 1939, es war der Beginn des zweiten Weltkrieges.

Noch bevor Frankreich und England helfen konnten, mußte Polen kapitulieren. Der Hitler-Stalin-Pakt schützte Deutschland außerdem vor einem Angriff sowjetischer Truppen und damit vor einem Zweifrontenkrieg. Nach Polen wurden Dänemark und Norwegen erobert,

am 10. Mai 1940 wurden die Niederlande, Belgien und Luxemburg ohne Vorwarnung angegriffen. Die britischen und französischen Truppen waren den nun nach Frankreich vorstoßenden deutschen Verbänden nicht gewachsen. Die britische Armee konnte sich nur unter Aufgabe ihrer gesamten Ausrüstung retten. Ohne die britische Unterstützung mußten die französischen Truppen am 22. Juni einen Waffenstillstand unterzeichnen. Von diesem Zeitpunkt an war Großbritannien der einzige in Westeuropa verbliebene Gegner Deutschlands.

Hitlers Hoffnungen, daß England bereit wäre, einen Friedensvertrag zu unterzeichnen, wurden jedoch von Winston Churchill zunichte gemacht. Der neue Premierminister verstand es erfolgreich, den Kampfgeist der Bevölkerung zu wecken. Hitler mußte einsehen, daß Großbritannien eine große Gefahr darstellte, da der Inselstaat von gegnerischen Truppen als Ausgangsbasis für eine Invasion benutzt werden könnte. Auf Grund des Wetters mußte die Invasion Englands, die unter dem Codenamen "Operation Seelöwe" lief, spätestens im September 1940 stattfinden.

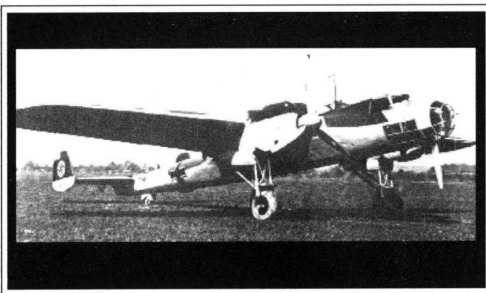
Da die Invasion jedoch nur erfolgreich ablaufen konnte, wenn vorher die Luftwaffe die Luftüberlegenheit im Kampfgebiet hatte, bestand die erste Aufgabe der geplanten Invasion darin, die Royal Air Force, also die britischen Luftstreitkräfte, auszuschalten. In Frankreich, Belgien und den Niederlanden wurden deshalb Flughäfen für die Nutzung durch die Luftwaffe vorbereitet.

Zu diesem Zeitpunkt war das Einsatzgebiet der Luftwaffe in fünf Luftflotten aufgeteilt, von denen drei an der geplanten Invasion beteiligt werden sollten. Die wichtigste davon war die Luftflotte 2, unter dem Kommando von Generalfeldmarschall Albert Kesselring, die im Nordosten Frankreichs, den Niederlanden und Belgien stationiert war, und damit die kürzeste Entfernung zu den Angriffszielen in England hatte. Die von Generalfeldmarschall Hugo Speerle befehligte Luftflotte 3 war im Nordwesten Frankreichs stationiert und hatte damit eine weitere Strecke zu ihren Angriffszielen zurückzulegen. Die in Norwegen und Dänemark stationierte Luftflotte 5 schließlich befand sich in größter Entfernung zu ihren Zielen. Die kleinste der drei Luftflotten stand unter dem Befehl von Generaloberst Hans-Jürgen Stumpf. Zusammen waren die drei Luftflotten mit 864 Bombern, 248 Sturzkampfbombern, 725 einmotorigen Jagdflugzeugen und 200 zweimotorigen Jagdflugzeugen ausgestattet. Hinzu kam, daß die Piloten der Luftwaffe, im Gegensatz zu denen der RAF, schon eine Menge Kampferfahrung gesammelt hatten.

Die Jagdflugzeuge der RAF standen zu diesem Zeitpunkt unter dem Kommando von Air Chief Marshal Sir Hugh Dowding, dem Chef von Fighter Command seit 1936. Im Jahr 1940 waren die Jagdflugzeuge in vier Gruppen aufgeteilt worden, die die Bezeichnungen 10 Group bis 13 Group trugen. Der von Air Vice Marshal Keith Park befehligten 11 Group kam dabei auf Grund ihrer Nähe zu Frankreich die größte Bedeutung für die Verteidigung zu. Westlich davon war 10 Group unter der Führung von Air Vice Marshal Sir Christopher Quentin Brand stationiert, nördlich 12 Group, die von Air Vice Marshal Tafford Leigh-Mallory befehligt wurde. Der Norden Großbritanniens wurde von 13 Group geschützt,

befehligt von Air Vice Marshal Richard Saul. Das größte Problem der RAF war der Mangel an ausgebildeten Piloten, da die Trainingszeit sehr lang war. Dowding machte jedoch nicht den Fehler, die Ausbildung zu verkürzen, sondern füllte die Reihen der Piloten mit Freiwilligen aus anderen Ländern. Darunter waren sowohl Verbündete Großbritanniens wie Australien und

Neuseeland als auch Piloten aus besetzten Ländern wie Polen. Den circa 2.000 Flugzeugen der Luftwaffe hatte die Royal Air Force knapp 500 Jäger entgegenzusetzen.



Eine wichtige Defensivwaffe der RAF jedoch war das erst kurz zuvor entwickelte Radar. Diese Radargeräte sind zwar mit den heutigen nicht zu vergleichen, lieferten aber dennoch eine wirkungsvolle Möglichkeit, anfliegende Flugzeuge der Luftwaffe rechtzeitig auszumachen und die RAF-Jäger auf den richtigen Abfangkurs zu schicken.

## Der Kanalkampf

Der deutsche Angriffsplan sah vor, durch einen Großangriff auf britische Flughäfen Fighter Command mit einem einzigen Schlag so weit wie möglich lahmzulegen. Der Tag, an dem dieser Angriff stattfinden sollte, wurde "Adlertag" genannt. Bevor es zu diesem Angriff kam, wurden jedoch immer wieder Konvois im Kanal angegriffen. Diese Phase der Luftschlacht trug die Bezeichnung "Kanalkampf". Das Ziel dieser Angriffe war, die englischen Flugzeuge, die zum Schutz der Schiffe abgestellt wurden, in Kämpfe zu verwickeln und damit die Verteidigungsbereitschaft Englands schon vor "Adlertag" zu schwächen.

Nur wenige Angriffe wurden im Juni und Juli geflogen. Der erste massive Angriff auf einen Konvoi fand am 10. Juli statt. Zwanzig Do 17-Bomber, die von Bf 109s und Bf 110s eskortiert wurden, trafen an diesem Tag auf Hurricanes. Vier Bf 109s und drei Hurricanes wurden in dieser Auseinandersetzung abgeschossen. Dieses Gefecht gilt heute als der Beginn der Luftschlacht um England. Am nächsten Tag wurde dann zum ersten Mal ein Ziel an der englischen Küste angegriffen. In den folgenden zehn Tagen nahmen die Kämpfe dann an Intensität zu. Die Fracht der Konvois hätte zwar auch mit der Bahn transportiert werden können, die Schiffe fuhren jedoch trotzdem weiter durch den Kanal, um die Moral der Bevölkerung zu stärken. In diesen ersten zehn Tagen verlor die RAF



fünzig Jäger, während die Luftwaffe achtundzwanzig Bf 109s verloren hatte. Für die Luftwaffe erwies es sich jetzt als vorteilhaft, daß ihre Piloten im Gegensatz zu denen der RAF schon auf Kampferfahrung zurückblicken konnten. Bis zum 8. August hatte die Luftwaffe achtzehn Transportschiffe und zehn Zerstörer versenkt.

Diese frühe Phase der Luftschlacht gab den Piloten beider Seiten die Möglichkeit Stärken und Schwächen der gegnerischen Flugzeuge zu erkennen und sich darauf einzustellen. So erwiesen sich vor allem die Ju 87 Stuka und die Bf 110 als ungeeignet, und Anfang August hatte die RAF zwar 148 Flugzeuge verloren, die Luftwaffe aber schon 248.

Dennoch wurde die RAF von ihren eigenen Verlusten schwerer getroffen als die Luftwaffe. Besonders der Mangel an erfahrenen Piloten machte sich auf der britischen Seite stark bemerkbar. Da die Luftwaffe ihr volles Potential jedoch noch nicht entfaltet hatte, hoffte Göring immer noch durch den geplanten Großangriff Fighter Command in nur vier Tagen zerstören und die RAF selbst in einem Monat komplett auslöschen zu können.

## **Adlertag**

Am 1. August gab Hitler persönlich den Befehl, den Luftkrieg gegen England zu intensivieren, um die RAF in möglichst kurzer Zeit auszuschalten. Göring traf sich deshalb mit den Kommandanten der drei beteiligten Luftflotten und arbeitete den Plan für "Adlertag" aus. Göring hoffte mit dieser Aktion die wichtigsten englischen Flughäfen an einem einzigen Tag ausschalten zu können.

Am Vortag dieses Angriffs sollten in der ersten Angriffswelle wichtige Ziele an der Küste Englands angegriffen werden, unter anderem die Radarstationen, deren Bedeutung für die Royal Air Force bisher unterschätzt worden war. In der zweiten Angriffswelle am "Adlertag" und den drei folgenden Tagen sollten dann neben den Flughäfen auch Flugzeugfabriken, Munitionsfabriken, Häfen und andere wichtige militärische Einrichtungen angegriffen werden. Als Datum für "Adlertag" wurde der 10. August festgesetzt. Die Luftflotten 2 und 3, die den Angriff durchführen würden, hatten zu diesem Zeitpunkt fast 1.000 Jäger und über 1.000 Bomber, denen 675 Jäger auf britischer Seite gegenüberstanden. Auf Grund von schlechtem Wetter mußte der Angriff jedoch auf den 13. August verschoben werden.

Die erste Angriffswelle begann dann planmäßig am 12. August mit einem Angriff der Bf 110-Jagdbomber der experimentellen Gruppe 210, die drei von vier angegriffenen Radarstationen zerstörten. Als Folge davon konnten die nachfolgenden Stukas ihren Angriff ohne eigene Verluste durchführen. Auch die Angriffe anderer Bomber waren erfolgreich.

Als jedoch am Abend desselben Tages erneute Angriffe geflogen wurden, zeigte sich, daß bereits drei der vier beschädigten Radarstationen wieder einsatzbereit waren. Der wichtigste Teil der Anlage, der Sendemast, war nämlich auf Grund seiner Gitterkonstruktion durch Bombardement nur sehr schwer zu beschädigen.

Am 13. August wurde die zweite Angriffswelle zunächst durch schlechtes Wetter aufgehalten, so daß erst gegen Abend massive Angriffe begannen. Da die Radarstationen jedoch noch immer arbeiteten, konnte die RAF rechtzeitig reagieren und der Luftwaffe wirkungsvoll Widerstand leisten. Obwohl "Adlertag" als ein Erfolg gewertet wurde, war der Angriff, wie sich später zeigen sollte, ein Fehlschlag.

Es wurden wesentlich weniger Jäger zerstört, als erwartet, und die zerstörten Flughäfen gehörten gar nicht zu Fighter Command. In dem festen Glauben, 11 Group stark dezimiert zu haben, erwarteten die Luftwaffenkommandanten, daß Jäger aus 12 Group und 13 Group zur Unterstützung von 11 Group abgestellt würden. Um diese Theorie zu testen, sollte ein massiver Angriff aller Luftflotten geflogen werden, also auch von den Stützpunkten in Skandinavien. Wäre die Theorie richtig gewesen, so wäre der Norden Großbritanniens besonders verwundbar gewesen.

Das Wetter ließ einen Angriff erst am 15. August zu. Es begann die bis dahin größte Offensive gegen England. Aus Norwegen wurde ein Angriff in zwei Wellen geflogen. Während die erste Welle eher einen Scheinangriff darstellte, der die Jäger ablenken sollte, sollte die zweite Welle etwas später ein anderes Gebiet angreifen, während die Jäger noch immer woanders beschäftigt waren. Da die zuerst eintreffenden Bomber jedoch einen Navigationsfehler machten, flogen sie genau in das Gebiet, wo wenig später die anderen Bomber auftauchten, so daß auch diese auf starke Gegenwehr stießen. Auch ein aus Dänemark geflogener Angriff brachte für die Luftwaffe nicht den gewünschten Erfolg. Die Luftflotten 2 und 3 hatten jedoch größere Erfolge aufzuweisen, hier vor allem wieder die experimentelle Gruppe 210.

Dennoch war der 15. August, im ganzen betrachtet, kein echter Erfolg für die Luftwaffe. 20 Prozent der angreifenden Flugzeuge aus Luftflotte 5 waren abgeschossen worden und zeigten damit deutlich, daß keineswegs Flugzeuge aus dem Norden nach Südengland verlegt worden waren. In Deutschland wurde dieser 15. August später der "Schwarze Donnerstag" genannt.

## **Neue Strategien auf beiden Seiten**

Am 16. August ergingen von Göring neue Anweisungen an die Luftwaffe. Angriffe auf Radarstationen durften nicht mehr geflogen werden, und die Jäger sollten sich verstärkt um den Geleitschutz der Bomber kümmern, eine Anweisung, die bei den Jägerpiloten auf wenig Gegenliebe stieß. Am 18. August flog die Luftwaffe Angriffe auf fünf britische Flughäfen, bevor die Kampfhandlungen durch schlechtes Wetter in den nächsten Tagen verhindert wurden. Diese Pause wurde auf beiden Seiten dazu genutzt, die eigene Strategie zu überdenken.

Auf der englischen Seite wurden drei wichtige Entscheidungen getroffen. Die Jäger sollten angreifende Flugzeuge so früh wie möglich abfangen und deshalb darauf verzich-

ten, erst große Formationen zu bilden. Zweitens sollten über den Flughäfen Patrouillen geflogen werden, anstatt nach den Gegnern zu suchen. Und drittens sollten Kämpfe zwischen Jägern nach Möglichkeit vermieden werden. Statt dessen sollten sich die Jäger auf das Abschießen der Bomber konzentrieren.

Auf deutscher Seite entschloß man sich, die Ju 87 Stuka nicht weiter in der Luftschlacht um England einzusetzen, da die Verluste dieses Flugzeuges nicht mehr länger tragbar waren. Außerdem sollte die Bf 110, die ja eigentlich als eine Langstrecken eskorte gebaut worden war, nur noch als Jagdbomber eingesetzt werden und in Zukunft mit Geleitschutz durch Bf 109s fliegen. Da die Reichweite der Bf 109 aber recht klein war, wurde damit natürlich auch der Aktionsradius der Bf 110 eingeschränkt. Die wohl wichtigste Entscheidung war jedoch die, daß die Zerstörung britischer Jäger von nun an die wichtigste Aufgabe in der Luftschlacht sein sollte. Das einzige dazu befähigte Flugzeug auf deutscher Seite war die Messerschmitt Bf 109. Sämtliche Flugzeuge dieses Typs wurden daraufhin von der Luftflotte 3 zur Luftflotte 2 verlegt, da diese die kürzeste Entfernung zu England hatte und sich damit das Einsatzgebiet der Jäger vergrößerte. Von nun an wurden mehr Angriffe in kleineren Gruppen geflogen, um damit die britischen Jäger in die Luft zu zwingen, wo die Bf 109s schon auf sie warteten.

Am 24. August ließ das Wetter dann wieder Einsätze zu. Die Luftwaffe hatte durch das Abhören von Funksprüchen mittlerweile herausgefunden, welche Flughäfen für Fighter Command von Bedeutung waren. Da nun zum ersten Mal viele kleine Formationen in der Luft waren, fiel den Radarstationen die Ortung wesentlich schwerer. Zur Verwirrung trug auch bei, daß große Jägerformationen ständig den Kanal rauf und runter flogen, ohne daß man sagen konnte, wann sie sich auf den Weg ins Landesinnere machen würden. Die neue Taktik der Luftwaffe erwies sich als ausgesprochen erfolgreich. Oftmals kamen die britischen Jäger für eine wirkungsvolle Gegenwehr zu spät oder konnten keinen nennenswerten Widerstand leisten. Der Versuch von 12 Group, der erfolglosen 11 Group zu Hilfe zu kommen, kam zu spät. Als deren Flugzeuge die Flughäfen Hornchurch und North Weald erreichten, waren diese bereits zerstört.

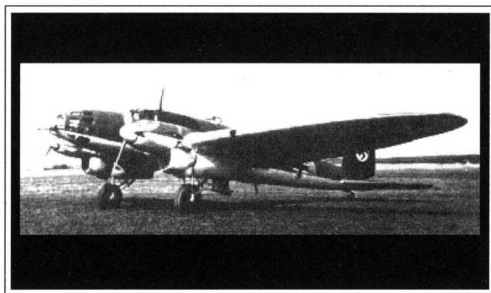
In den frühen Stunden des 25. August kam es dann zu einem Zwischenfall, dessen Bedeutung für den weiteren Verlauf der Luftschlacht zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht abzusehen war. Eine einzelne He 111 konnte ihr Ziel nicht finden und warf ihre Bomben daraufhin über Central London ab, einem Stadtteil, dessen Bombardierung von Hitler persönlich verboten worden war. Dieser Angriff wurde von Churchill als Provokation aufgefaßt, woraufhin er die Bombardierung von Berlin anordnete.

Die neue Taktik der Luftwaffe führte zwar dazu, daß weniger Flugzeuge in der Luft zerstört wurden, dadurch erreichten jetzt aber mehr Bomber ihr Ziel und richteten damit größere Zerstörungen auf dem Boden an. Zahlreiche für Fighter Command wichtige Flughäfen waren dadurch schwer beschädigt worden. Bis zu 1.700 Einsätze wurden täglich von der Luftwaffe geflogen. Es schien jetzt nur noch eine Frage der Zeit zu sein, wann die RAF zusammenbrechen würde. In Frankreich bereiteten sich die Truppen auf

die "Operation Seelöwe" vor. Hitler entschloß sich dazu, am 10. September seine Entscheidung über den Beginn der Invasion zu fällen.

In den letzten August- und ersten Septembertagen befand sich Fighter Command in einer schwierigen Situation. Die RAF verlor ihre Jäger jetzt schneller, als sie sie ersetzen konnte. Hinzu kamen

Hunderte von getöteten oder verwundeten Piloten, die nun fehlten. Sowohl ausländische Piloten als auch welche aus anderen Abteilungen der RAF, wie z. B. Bomber Command, wurden in die Reihen von Fighter Command aufgenommen.



Da diese Piloten jedoch kaum Erfahrung mit Jägern hatten, wurde dadurch die gesamte Kampfkraft eher geschwächt als gestärkt. Erfahrene Piloten flogen bis zu sieben Einsätze pro Tag. Die Luftschlacht entwickelte sich zum ersten Mal zugunsten der Luftwaffe. Da die Luftwaffe ebensoviele Flugzeuge verlor wie die RAF war außerdem akzeptabel, da ihr einfach mehr Flugzeuge zur Verfügung standen. Deutsche Schätzungen gingen davon aus, daß Fighter Command nun weniger als 300 einsatzbereite Flugzeuge hatte.

Am 3. September hielten Göring und die Kommandanten der Luftflotten eine Konferenz über ihr weiteres Vorgehen ab. Da die "Operation Seelöwe" nun voraussichtlich am 21. September stattfinden sollte, mußte Fighter Command bis dahin durch einen massiven Angriff ausgelöscht werden.

## **Angriff auf London**

Auf der Konferenz nahmen Kesselring und Sperrle gegensätzliche Standpunkte ein. Kesselring glaubte, daß Fighter Command gerade noch 100 Jäger zur Verfügung standen. Sein Plan sah vor, durch einen massiven Angriff auf London die letzten englischen Jäger anzulocken, um sie dann von den Bf 109s zerstören zu lassen.

Da Hitler nach den RAF-Angriffen auf Berlin die Bombardierung Londons erlaubt hatte, stand der Ausführung dieses Plans nichts im Weg. Sperrle hingegen glaubte, daß Fighter Command immer noch über 1.000 Jäger hatte, und daß deshalb die Angriffe auf Flughäfen weitergehen sollten. Der optimistische Göring stimmte Kesselrings Plan zu. Tatsächlich besaß die RAF zu diesem Zeitpunkt jedoch noch immer 700 Jäger.

Die Luftwaffe gab also ihre bisher so erfolgreich gewesene Strategie auf und bildete am 7. September zwei große Formationen für den Angriff auf London. 625 Bomber und 648 Jäger waren an dieser Aktion beteiligt, bei der 448 Londoner getötet wurden und fast 1.000 weitere verletzt. Air Vice Marshal Park erkannte jedoch, daß die Luftwaffe ihre Taktik geändert hatte und sich Fighter Command damit die Möglichkeit bot, die verbliebenen Streitkräfte neu zu gruppieren. Park verlegte zahlreiche Flugzeuge von 11 Group an die Küste, wo sie auf die angreifenden Bomber schneller reagieren konnten.

Mit der Unterstützung von 10 Group und 12 Group konnte der Angriff der Luftwaffe am 9. September erfolgreich abgewehrt werden. Der mißlungene Angriff machte deutlich, daß Fighter Command auf diese Weise nicht zu besiegen war. Zwar wurde vom 11. September an London für 68 Nächte bombardiert - eine Zeit, die später als "The Blitz" bezeichnet wurde -, da in den Einsätzen jedoch keine Jäger zum Zuge kamen, hatte Fighter Command dadurch keine Verluste. Am 14. September erhielt Göring von Hitler die Anweisung, Fighter Command bis spätestens zum 17. September zu zerstören.

Am 15. September unternahm die Luftwaffe dann ihren letzten Versuch die Luftschlacht doch noch zu gewinnen. Gegen 11:30 setzten sich 400 Jäger und 100 Bomber Richtung London in Bewegung. Circa 200 britische Jäger standen dem entgegen. In der nun entbrennenden Schlacht gelang es den RAF-Piloten, die Bomber am zielgenauen Abwurf ihrer Bomben zu hindern, so daß die eigentlichen Ziele nicht getroffen wurden.

Als die Schlacht ihren Höhepunkt erreichte, waren 370 Jäger in der Luft. Fighter Command bewies damit, daß es entgegen aller deutschen Behauptungen noch immer voll einsatzbereit war. Durch schlechtes Wetter wurde die zweite deutsche Angriffswelle verschoben, so daß die RAF-Jäger auftanken und mit neuer Munition ausgestattet werden konnten. Auch die zweite Welle konnte ihr Ziel nicht erreichen. Der 15. September war für die Luftwaffe eine eindeutige Niederlage. Schlechtes Wetter ließ an den folgenden Tagen nur wenige Angriffe zu, und als am 17. September keine Lufthoheit über England durch die Luftwaffe erreicht worden war, wurde die "Operation Seelöwe" abgeblasen: Die unmittelbare Bedrohung durch eine Invasion existierte nicht mehr. Im Verlauf der Luftschlacht um England hatte die Royal Air Force 1.389 Flugzeuge abgeschossen, die Luftwaffe 790.

## **Die wichtigsten Missionen im Luftkampf um Großbritannien**

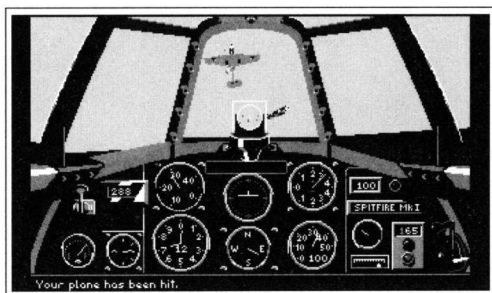
### **Supermarine Spitfire**

Wohl das bekannteste und mit 20.351 Stück meistgebaute britische Flugzeug des Zweiten Weltkrieges war die Supermarine Spitfire. In 40 verschiedenen Versionen wurde dieser freitragende Tiefdecker von Reginald J. Mitchell entworfen. Mit einem 900 PS starken Motor aus dem Hause Rolls-Royce ausgestattet, wurden die ersten Flugzeuge der ersten Baureihe Mk I im Juli 1938 in Duxford stationiert.

Besonders auffällig an diesem einsitzigen Jäger waren seine ellipsenförmigen Flügel.

Vier verschiedene Bewaffnungen waren für die Supermarine Spitfire vorgesehen.

Die genaue Bewaffnung ist dem jeweiligen Kürzel der Baureihe zu entnehmen:



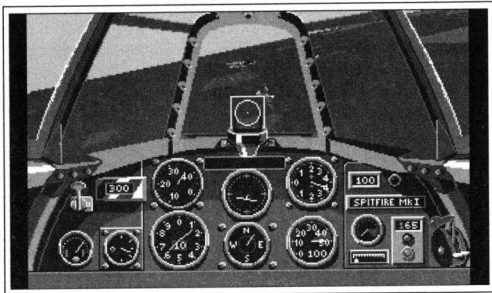
- A - acht Maschinengewehre,
- B - vier Maschinengewehre und zwei Kanonen,
- C - vier Kanonen und
- E - zwei Maschinengewehre, zwei Kanonen und bis 454-kg-Bomben.

Die Spitfire ist einer der beiden britischen Jäger, die man in "Their Finest Hour" fliegen kann. Dieses Flugzeug ist recht schnell und sehr wendig, hinzu kommt eine gute Steigleistung. Die Bewaffnung, speziell der Mangel an ausreichend Munition, kann bei Missionen mit sehr vielen Gegnern zum Problem werden, vor allem dann, wenn die Gegner hauptsächlich gut gepanzerte Bomber sind.

### • 1. Mission, 11. August Gegner: 3 He 111s, 6 Bf 109s

Eine Flugzeugfabrik wird von drei He 111s angegriffen. Jeder der Bomber hat einen Geleitschutz, bestehend aus zwei Bf 109s. Zu Beginn der Mission ist einer der Bomber schon bedrohlich nahe, man sollte diesen zuerst angreifen und dabei den Bf 109s ausweichen. Hat man die Heinkel angeschossen, kann man sich





den Messerschmitts zuwenden. Mit etwas Übung kann man die beiden deutschen Flugzeuge sehr schnell abschießen.

Jetzt wendet man sich den beiden restlichen Bombern zu. Man sollte jetzt nur dann den Angriff abbrechen, wenn man den Bf 109s nicht mehr ausweichen kann. Sind die Bomber abgeschossen und man hat noch Munition,

kann man sich noch um den restlichen Geleitschutz kümmern. Bei dieser Mission wird man von zwei weiteren Spitfires unterstützt.

### • 2. Mission, 28. Juli

**Gegner: 13 Bf 109s**

In dieser aktionsgeladenen Mission treffen Sie auf die Staffel von Werner Mölders. Zusammen mit einer anderen Spitfire, die jedoch keine große Hilfe ist, müssen Sie es mit 13 Messerschmitts aufnehmen. Werner Mölders Maschine ist mit einer roten Nase gesondert gekennzeichnet, und obwohl er als Fliegeras gilt, ist er auch nicht besser (oder schlechter?) als die restlichen Piloten. Sie brauchen sich jedenfalls nicht auf ihn zu konzentrieren, schießen Sie ihn nur ab, wenn er Ihnen vor die Nase fliegt oder kein anderer Gegner mehr da ist. Zum Glück kommen die Gegner auch nicht alle gleichzeitig, sondern in mehreren Schüben. In dieser Mission ist es übrigens sehr wichtig, daß Sie Munition sparen. Bei dreihundert Schuß für dreizehn Gegner können Sie sich ja leicht ausrechnen, wieviel Schuß Munition Sie für jede Bf 109 zur Verfügung haben.

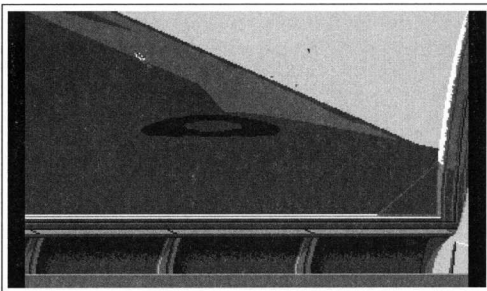
### • 3. Mission, 25. Juli

**Gegner: 3 Stukas, 8 Bf 109s**

Zwei Schiffe eines Konvois sind das Ziel eines Stuka-Angriffs. Die drei Ju 87-Bomber werden insgesamt von acht Bf 109s beschützt, die zeitversetzt eintreffen. In dieser Mission fliegt man alleine. Wichtig ist bei dieser Mission, daß man die Stukas abschießt, bevor diese in den Sturzflug übergehen. Man sollte also erst einmal den Geleitschutz ignorieren und sich auf die Bomber stürzen. Schon im Anflug muß man aus allen Rohren ballern;

wenn einer der Stukas abdreht, nicht die Verfolgung aufnehmen, sondern an der Formation bleiben. Erst wenn alle Stukas abgestürzt oder zerstört sind, kann man sich in Ruhe den Bf 109s zuwenden, die auch keine großen Schwierigkeiten machen sollten. Um den Heckschützen der Stukas braucht man sich übrigens keine Sorgen zu machen.

Wenn man nicht stur geradeaus fliegt, kann er einem nicht ernsthaft gefährlich werden, und ein paar Treffer verkraftet die Spitfire schon.



#### • 4. Mission, 15. August

**Gegner: 3 Ju 88s, 3 Bf 109s**

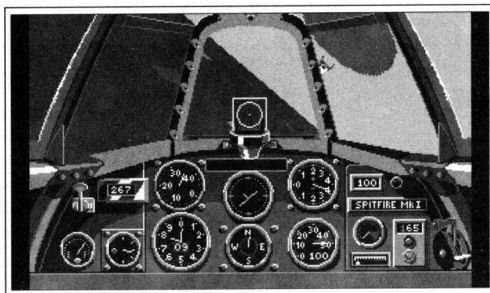
Zusammen mit einem anderen Piloten muß man sofort nach dem Start eine Bomberformation angreifen, die dem Flughafen schon recht nahe ist. Der erste Bomber kommt bereits beim Start frontal auf einen zu. Man sollte hier voll draufhalten und, falls man ihn beim ersten Anflug nicht erwischt, sofort wenden und erneut angreifen. Den Geleitschutz muß man hierbei soweit wie möglich ignorieren. Auf gar keinen Fall darf man zuerst die Bf 109s angreifen. Erst wenn der erste Bomber abgeschossen ist, kann man sich den Messerschmitts zuwenden. Bei den folgenden Bombern kann man sich etwas mehr Zeit lassen, da diese noch etwas weiter weg sind. Hier kann man sich eventuell auch zuerst mit dem Geleitschutz anlegen und dann in Ruhe den Bomber angreifen. Auch in dieser Mission sollte man Munition sparen, da die Bomber doch eine Menge einstecken.

#### • 5. Mission, 5. August

**Gegner: 5 Ju 88s, 2 oder 4 Bf 110**

In der Dämmerung nähern sich fünf Bomber einem Konvoi. Zusammen mit einer zweiten Spitfire muß man sie aufhalten. Zunächst wendet man sich den beiden etwas abgesetzt fliegenden Jus zu, die den Schiffen bereits etwas näher sind. Auch hier darf man sich nicht erst viel Zeit mit dem Geleitschutz lassen, sondern muß zuerst die Bomber beseitigen, die wie üblich eine Menge einstecken. Danach wendet man sich den beiden Bf 110s zu. Hier





heißt es vorsichtig sein, denn die Messerschmitts haben eine gewaltige Feuerkraft, weshalb man ihnen nicht vor die Nase fliegen sollte. Der Heckschütze der Bf 110 erschwert die ganze Sache auch noch. Man sollte hier die Langsamkeit und Trägheit der Gegner ausnutzen. Wenn der Geleitschutz beseitigt ist, wendet man sich den restlichen drei Bombern zu.

Diese fliegen in einer Formation, was den Angriff ungemein erschwert. Greift man nämlich an, liegt man im Abwehrfeuer aller Bomber und wird gleich dreimal so schnell wie normal abgeschossen. Lieber ausweichen, als stur draufhalten. Wenn man Pech hat, werden die drei Bomber auch noch von zwei weiteren Bf 110s beschützt.

In dieser Mission wird deshalb sehr schnell die Munition knapp, und das eigentliche Ziel, nämlich die Bomber rechtzeitig abzuschießen, kann nicht verwirklicht werden.

• **6. Mission, 15. August**  
**Gegner: 12 Stukas, 4 Bf 109s**

Zwei Flugplätze sind das Ziel eines massiven Stuka-Angriffs. Zu Beginn der Mission, die man zu zweit fliegt, befinden sich drei Dreierformationen schon recht nah am Zielgebiet. Man sollte sich jetzt sofort auf die am nächsten fliegende Gruppe stürzen.

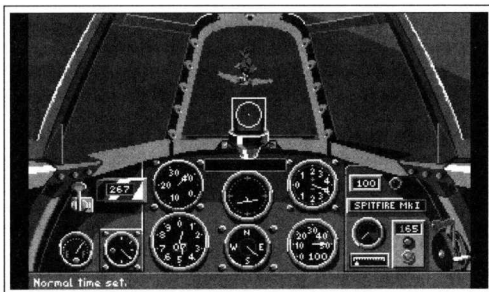
Hier kommt es vor allem auf Geschwindigkeit an: Sollten die Stukas jemals in den Sturzflug übergehen, ist es bereits zu spät. Wenn die erste Formation ausgeschaltet ist, wendet man sich dem Geleitschutz aus zwei Bf 109s zu. Hier sollte man ebenfalls schnell machen und sich dann sofort der nächsten Gruppe im Nordosten zuwenden. Ist auch diese erledigt, greift man die letzte Gruppe an.

Mittlerweile sollten zwei weitere Bf 109s das Zielgebiet erreicht haben. Hat man auch diese erledigt, ist wahrscheinlich auch schon der Nachschub, aus drei weiteren Stukas bestehend eingetroffen.

Bei dieser Mission werden Sie hautnah erleben, was es heißt, unter Zeitdruck zu stehen.

• **7. Mission, 12. August**  
**Gegner: 4 Bf 110s,**  
**2 Do 17s**

Zusammen mit zwei weiteren Fliegern hebt man von einem Flughafen ab, der von zwei Bf 110s angegriffen wird. Diese muß man aufhalten, bevor sie den Flughafen erreichen. Zwei weitere Bomber der Bauart Do 17 befinden sich ebenfalls im Anflug und werden von zwei weiteren



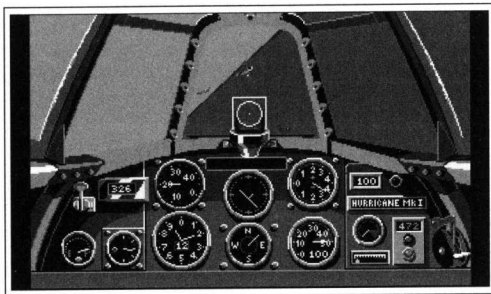
Messerschmitts unterstützt. Bevor man sich den Bombern zuwendet, sollte man mindestens eine Bf 110, am besten sogar beide abschießen. Dabei sollte man lediglich aufpassen, daß man genug Munition für die beiden Bomber übrigläßt. Die größte Schwierigkeit dieser Mission ist ohne Frage der anfängliche Zeitdruck durch die beiden Bf 110s.

• **8. Mission, Adlertag**  
**Gegner: 6 Bf 110s, 8 Bf 109s**

Am Adlertag versucht eine große Bf 110-Gruppe einen Angriff auf eine Radarstation. Zusammen mit einer zweiten Spitfire soll man den Angriff vereiteln. Die andere Spitfire in dieser Mission verhält sich besser als alle anderen bisher. Halten Sie ihr deshalb erst einmal den Rücken frei, indem Sie sich auf den Geleitschutz aus Bf 109s konzentrieren und der Spitfire die Bf 110 lassen. Erst wenn Sie die Reihen des Geleitschutzes etwas gelichtet haben, wenden Sie sich ebenfalls den Bombern zu. Dafür sollten Sie sich jetzt von den restlichen Bf 109s nicht stören lassen und sich voll auf die Bf 110 konzentrieren. Dabei immer vorsichtig mit der Munition umgehen, sie kann in dieser Mission (wieder einmal) sehr schnell ausgehen.

## **Hawker Hurricane**

Den größten Anteil des Luftkampfes um England bestritten auf britischer Seite die von Sidney Camm im Jahre 1934 im Auftrag der RAF gebauten Hurricane-Jäger aus der Flugzeugschmiede Hawker. Zwar war dieser Jäger mit seiner Höchstgeschwindigkeit von 550 km/h etwa 50 Stundenkilometer langsamer als die Supermarine Spitfire, jedoch wurden mit ihm etwa die Hälfte aller deutschen Flugzeuge vom Himmel geholt. Um die Reichweite der Hawker Hurricane zu erhöhen, wurden im Mai 1940 Flugzeuge nach Frankreich



verlegt. Nach der verheerenden Niederlage bei Dünkirchen, die RAF verlor 200 Hurricane, konnte die britische Luftwaffe schnell wieder aufrüsten und sogar einige Schwadronen in das Ausland verlegen: Selbst auf Malta und in der westlichen Sahara waren Jäger dieses Typs zu finden. Neben dem Einsatz der Maschinen gegen deutsche Flieger wurde die Hawker

Hurricane auf allen Kriegsschauplätzen von den Gegnern der Achsenmächte zur Panzerabwehr eingesetzt. Um die Produktion des recht erfolgreichen Flugzeuges in verschiedenen Ländern zu beschleunigen, wurden Lizenzproduktionen in Belgien, Jugoslawien, im Iran, in Polen, Rumänien, der Türkei, in Kanada und der UdSSR aufgenommen.

Auch die Hurricane, der zweite britische Jäger in "Their Finest Hour", ist sehr wendig und robust. Manchmal wird sich jedoch die geringere Geschwindigkeit der Hurricane gegenüber der Spitfire als Nachteil erweisen. Dafür hat die Hurricane jedoch etwas mehr Munition, die man manchmal bitter nötig hat.

• **1. Mission, 17. August**  
**Gegner: 1 Do 17, 3 Ju 88s**

Zusammen mit einer zweiten Hurricane muß man einen Bomberangriff auf den eigenen Flughafen verhindern. Zu Beginn steht man auf dem Rollfeld. Man sollte jetzt sofort mit Vollgas auf den ersten Bomber, eine Do 17, zufliegen.

Da man in dieser Mission unter unheimlichem Zeitdruck steht, muß man den ersten Bomber bereits mit einem Frontalangriff erledigen oder mindestens zum Abdrehen bringen. Der zweite alleine fliegende Bomber fliegt auf 7.000 Fuß. Man muß sich hier ziemlich beeilen, um die Ju 88 zu erreichen, bevor sie ihre Bomben abwirft. Der Abschub muß praktisch beim ersten Anflug gelingen. Die beiden letzten Ju 88-Bomber fliegen auf ca. 15.000 Fuß und sind nur sehr schwer rechtzeitig zu erreichen.

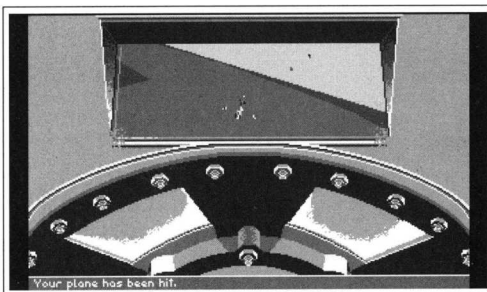
Da diese Mission bereits durch das Zeitlimit sehr schwer ist, wurde glücklicherweise auf einen Geleitschutz der Bomber verzichtet.

• **2. Mission, 11. August**  
**Gegner: 4 Bf 109s**

Zusammen mit zwei weiteren Hurricanes trifft man auf vier Messerschmitts, die jedoch ungewöhnlich gut sind.

Speziell um die Bf 109 mit der roten Nase sollte man sich kümmern. Wichtig ist in dieser Mission eigentlich nur, daß man ein bißchen auf seine Flügel-

leute aufpaßt, damit es diese nicht erwischt. Es wären nämlich unnötige Verluste, die sich negativ auf den Score auswirken würden.

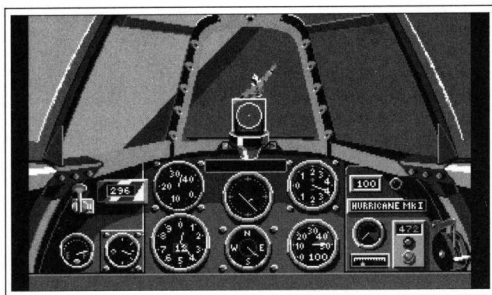


• **3. Mission, 10. Juli**  
**Gegner: 6 Bf 109s, 3 Do 17s**

In dieser Mission ist wieder einmal ein Schiffskonvoi das Ziel eines deutschen Bomberangriffs. Zwei Zweiergruppen aus Bf 109s fliegen einem Dreierverband aus Do 17-Bombern voraus. Man sollte versuchen, mindestens zwei Bf 109s auszuschalten, bevor man sich den Bombern zuwendet. Wenn man schnell ist, kann man auch versuchen, den gesamten Geleitschutz vor dem Angriff auf die Bomber auszuschalten, was die eigentliche Mission natürlich erheblich vereinfacht. Es ist jedoch ratsam, die Bomber möglichst früh anzugreifen. Einen kann man gewöhnlich schon im Frontalangriff erledigen, die restlichen beiden greift man von der Seite oder von hinten an. Falls ein Bomber so stark beschädigt ist, daß er abdreht, sollte man ihm auf gar keinen Fall nachfliegen, sondern an der Formation dran bleiben. Wenn man zum Schluß noch genügend Munition hat, kann man auch noch den restlichen Geleitschutz abschießen und anschließend auf dem Heimweg befindlichen Bombern nachjagen. Je mehr Flugzeuge man abschießt, um so höher wird der Score.

• **4. Mission, 5. August**  
**Gegner: 3 Bf 109s, 3 Ju 88s**

In dieser Mission greifen drei einzeln fliegende Bomber einen Konvoi an. Jeder Bomber hat als Geleitschutz eine Bf 109 dabei. Bei dieser Mission wird man von einer zweiten



Hurricane unterstützt. Man kann in dieser Mission versuchen, zuerst den Geleitschutz auszuschalten und anschließend den Bomber abzuschießen. Da die andere Hurricane manchmal jedoch den Geleitschutz ablenkt, kann man auch versuchen, zuerst die drei Bomber anzugreifen und sich danach um den Geleitschutz kümmern.

Das größte Problem in dieser Mission sind wahrscheinlich die Schützen der Bomber, die einem ganz schön einheizen können.

#### • 5. Mission, 30. August

**Gegner: 10 Bf 110s, 3 He 111s**

Diese Mission ist kaum zu schaffen. Ein Bomberangriff auf eine Fabrik ist abzuwehren, doch die Bomber haben einen Geleitschutz aus insgesamt zehn Bf 110. Zu Beginn sollte man mindestens zwei Bf 110 abschießen, da diese einem sonst die Hölle heiß machen. Dann wendet man sich den Bombern zu, und sollte man dann noch in der Luft sein, beschäftigt man sich mit dem restlichen Geleitschutz.

#### • 6. Mission, 15. August

**Gegner: 10 Bf 110s**

Insgesamt zehn Bf 110 fliegen in einer langen Kette von fünf Zweiergruppen auf einen Flughafen zu. Man sollte sich zuerst um die beiden Messerschmitts im Norden kümmern und sich anschließend die Kette herunterarbeiten. Da die Bf 110s gut bewaffnet sind und einen Heckschützen haben, sollte man hier öfter mal von oben oder von der Seite angreifen, da man sonst viel zu schnell abgeschossen wird. Auch muß man aufpassen, daß sich kein Bomber unbemerkt nach Norden absetzt.

Da die Bomber noch sehr weit vom Ziel entfernt sind, kann man sich eine Menge Zeit lassen, sollte jedoch vorsichtig mit der Munition umgehen, da man sonst sehr schnell auf dem trockenen sitzt. Eine gute Taktik gegen die Bf 110s ist es übrigens, frontal anzugreifen

und bei den ersten Schüssen der Messerschmitts senkrecht hochzuziehen, bis es fast zum Stall kommt. Dann läßt man sich nach hinten abkippen und befindet sich jetzt hinten über dem Bomber.

• **7. Mission, 8. August**  
**Gegner: 2 Bf 109s,**  
**12 Stukas**

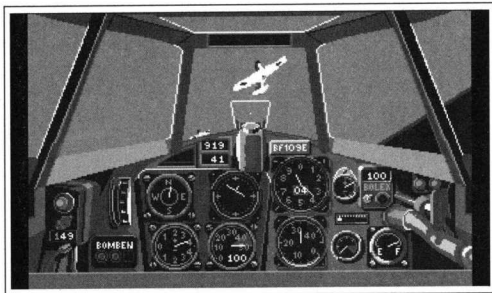


In dieser Mission hat man die Unterstützung einer Hurricane. Ein Konvoi aus zwei Schiffen ist das Ziel eines massiven Stuka-Angriffs. Zu Beginn bewegen sich neun Stukas in drei Gruppen aus verschiedenen Richtungen auf den Konvoi zu. Zwei Bf 109s unterstützen diese. Man pickt sich jetzt eine der Gruppen heraus und versucht mit einem Frontalangriff einen der Stukas zu erledigen. Dann wendet man und erledigt die restlichen beiden.

Jetzt steuert man die zweite Gruppe an, wird auf dem Weg dorthin jedoch wahrscheinlich von den beiden Bf 109s aufgehalten. Man sollte gegen sie die typische Taktik gegen feindliche Jäger anwenden. Wenn man eine zweite Gruppe Stukas aufhalten kann, bevor diese die Schiffe erreicht, hat man mindestens eines der Schiffe schon so gut wie gerettet. Das zweite Schiff fällt jetzt jedoch gewöhnlich der dritten Gruppe zum Opfer, die man aber trotzdem erledigt. Danach fliegt man Richtung Süden und steigt dabei wieder auf die Angriffshöhe der Stukas, die sich von dort nähern. Sofern man noch genug Munition hat, sollte man nun auch diese Gruppe ausschalten können.

• **8. Mission, 31. August**  
**Gegner: 3 Bf 110s, 4 Do 17s**

Wieder einmal ist ein Flugplatz das Ziel einer Bomberstaffel. Diese hat zusätzlich noch einen Geleitschutz aus drei Bf 110s. Man sollte zunächst Richtung Süden fliegen und die beiden von dort kommenden Bf 110s ausschalten. Anschließend fliegt man Richtung Osten und greift die beiden von dort kommenden Bomber an; den Geleitschutz aus einer Bf 110 ignoriert man nach Möglichkeit und erledigt ihn im Anschluß an die Bomber. Anschließend nimmt man sich die beiden letzten Bomber vor, die hoffentlich den Flughafen noch nicht erreicht haben. Das Hauptproblem in dieser Mission ist wohl, daß man zu viel Schaden durch die Bf 110s einsteckt, man sollte hier besonders auf den Heckschützen



der Messerschmitts achten. Auch sollte man auf die Munition aufpassen, richtiges Dosieren ist hier gefordert. Wenn man Glück hat, kommen übrigens nur drei Bomber in dieser Mission vor.

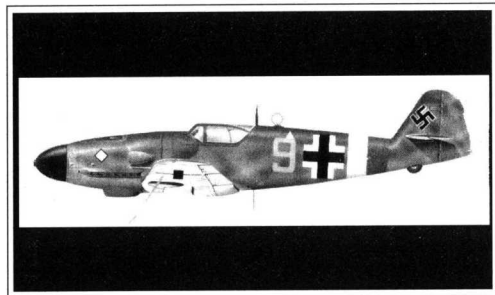
### Messerschmitt Bf 109

Mit der von Willy Messerschmitt Mitte der dreißiger Jahre entwickelten

Bf 109 wurde am 11.11.1937 von Dr.-Ing. H. Wurster ein Geschwindigkeitsweltrekord von 610,55 km/h aufgestellt. Zuvor wurde die Maschine Anfang 1937 im Luftkampf im spanischen Bürgerkrieg eingesetzt. Durch diese Erfolge gestärkt, wurde der einsitzige Jäger an allen Kriegsschauplätzen von den deutschen Truppen eingesetzt. Auf den ersten wirklich ernsthaften Gegner traf er erst im Luftkampf um England: die britische Spitfire. Die 35.000 gebauten Maschinen dieses Typs wurden während des gesamten Krieges bis zum letzten Tag von den Nazis eingesetzt.

Die Bf 109 ist der einzige deutsche "Nur-Jäger", den man in "Their Finest Hour" fliegen kann. Sie verfügt über ausgezeichnete Eigenschaften, wie hohe Wendigkeit, große Geschwindigkeit, eine ausgezeichnete Steigleistung und eine den englischen Jägern überlegene Bewaffnung. Dafür steckt die Bf 109 jedoch auch weniger Treffer ein als ein englisches Flugzeug. Dieser Nachteil wird jedoch teilweise dadurch kompensiert, daß man keine Angriffe auf Bomber fliegen muß, die oftmals zu starker Beschädigung führen.

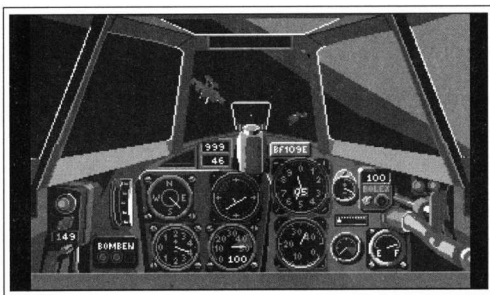
Man sollte mit der Bf 109 jedoch auf Frontalangriffe verzichten.



• **1. Mission, 10. Juli:**  
**Geleitschutz für 2 Do 17s**  
**Gegner: 6 Hurricanes**

In dieser Mission unternehmen zwei deutsche Bomber, für die man Geleitschutz fliegen muß, einen Angriff auf einen

englischen Konvoi. Gleich zu Beginn sollte man auf eine der beiden Hurricane-Gruppen zufliegen, die sich dem Verband von vorne nähern. Da das Ziel der Hurricanes die Bomber sind, kann man sich gut an ihr Heck hängen und sie dann von hinten abschießen. Jetzt schnell zurück zum Verband, wo wahrscheinlich schon die nächsten Hurricanes angekommen sind. Man sollte sich



jetzt nicht auf Verfolgungsjagden einlassen, sondern immer in der Nähe der Bomber bleiben. Wichtig ist, daß die Bomber ungestört ihre Bomben abwerfen können. Jetzt die Bomber einfach so lange umkreisen, bis auch die letzten Angreifer eingetroffen sind. Hat man alle sechs Hurricanes abgeschossen, kann man sich auf den Heimweg machen, die Bomber kommen dann schon alleine zurecht.

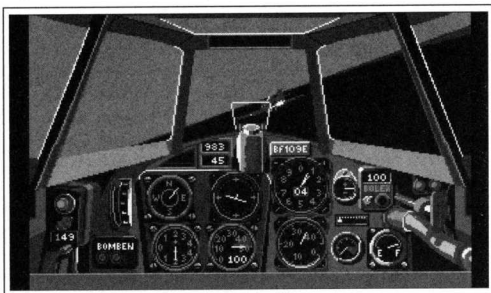
• **2. Mission, 12. August: Geleitschutz für 4 Bf 110s**  
**Gegner: 6 Spitfires**

Zunächst fliegt man nach Westen, von wo zwei Spitfires kommen. Diese greift man an und fliegt dann zurück zu den Bombern, wo mittlerweile die nächsten Spitfires eingetroffen sein dürften. Nicht nervös werden, wenn diese schon auf die Bf 110s schießen, bevor man dort ist. Wichtig ist jetzt vor allem, daß man nicht den Kontakt zur nördlicher fliegenden Gruppe verliert, da sich die letzten beiden Spitfires von Norden nähern. Also lieber den Bombern etwas vorausfliegen und die letzte englische Gruppe abfangen, bevor sie den Bf 110s zu nahe kommt. Wenn alle sechs Spitfires besiegt sind, kann man sich auf den Rückweg machen.

• **3. Mission, 24. Juli: Geleitschutz für 2 Bf 109s**  
**Gegner: 9 Spitfire**

In dieser Mission befindet sich Adolf Galland zusammen mit einem anderen Piloten auf dem Heimflug, als sie auf eine Gruppe Spitfires stoßen. Sie selbst sind ausgeschiedt worden, um den beiden Bf 109s den Heimflug zu ermöglichen. Wichtig ist in dieser Mission, immer in der Nähe der beiden anderen Flieger zu bleiben, da diese recht hilflos sind. Man





sollte die beiden anderen Bf 109s am besten umkreisen und nur angreifende Spitfires selbst angreifen.

Auf gar keinen Fall auf Verfolgungsjagden einlassen. Falls es einem nicht gelingen sollte, die beiden anderen Piloten zu retten, sollte man wenigstens sein eigenes Flugzeug heil nach Hause bringen, denn selbst für die Abschlüsse der neun Spitfires gibt es schon

einen ansehnlichen Score. In dieser Mission sollte man mal wieder sparsam mit der Munition umgehen. Nur schießen, wenn man auch sicher sein kann, zu treffen.

• **4. Mission, 30. August: Geleitschutz für 2 He 111s**  
**Gegner: 14 Hurricanes**

Die vierte Mission für die Bf 109 gehört in die Kategorie der Missionen, die für eine Menge Frust sorgen. Insgesamt vierzehn Hurricanes machen einem das Leben schwer. Zum Glück wird man von einer zweiten Bf 109 unterstützt, die gar nicht mal so schlecht ist.

Man sollte sich gleich zu Anfang eine Gruppe Hurricanes herauspicken, die man angreift, und anschließend zurück in Richtung der Bomber fliegen, die mittlerweile wahrscheinlich schon unter Beschuß liegen. Jetzt nicht zu weit von den Bombern entfernen, angreifende Hurricanes abwehren und, wenn die Situation günstig ist, abschießen.

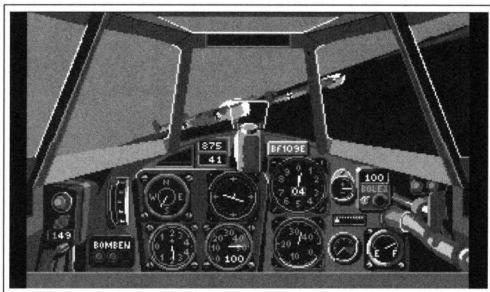
Man kann sich denken, daß man in dieser Mission sehr schnell ohne Munition dasteht, deshalb lieber einmal zuwenig als zuviel schießen, da es fast unmöglich ist, die Bomber zu retten, und diese ihr Ziel oftmals erst gar nicht erreichen, und wenn doch, bei den Abwürfen der Bomben versagen.

Das zweite Problem ist der Sprit: Nicht selten passiert es, daß man im Eifer des Gefechts überhaupt nicht auf die Tankanzeige achtet und die Bf 109 plötzlich zum Segelflugzeug wird; wenn man dann zu weit von zu Hause entfernt ist, kann man nur noch aussteigen oder eine Bruchlandung im Kanal versuchen. Falls man es heil zum Heimatflughafen schafft, kann man jedoch auch bei einem Fehlschlag durch viele Abschlüsse noch einen ansehnlichen Score bekommen.

• **5. Mission, 28. Juli**  
**Gegner: 9 Spitfires**

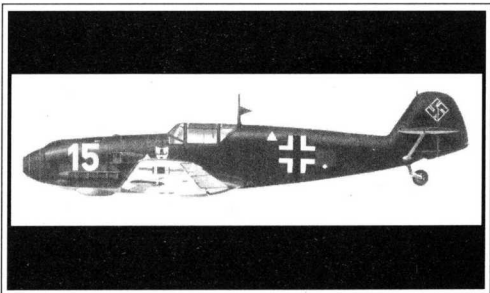
Diese Mission entspricht vom Inhalt der zweiten Mission für die Spitfire, nur fliegen Sie jetzt für die deutsche Seite. Wieder geht es um den legendären Luftkampf zwischen Werner Mölder und "Sailor" Malan. Gleich zu Anfang sollte man sich die nächste Spitfire-Gruppe herauspicken und auf sie

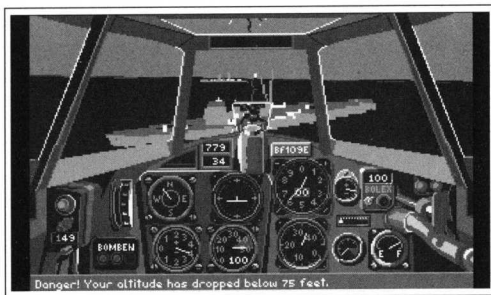
zufliegen. Hat man sie abgeschossen, sollte man zu Werner Mölders zurückfliegen und diesem zu Hilfe eilen, da er schnell in Bedrängnis gerät. Verfolgungsjagden lohnen sich nicht, da die Spitfires etwas schneller als die Bf 109s sind. Folgende Taktik empfiehlt sich hier: Wenn Sie sich hinter eine Spitfire hängen, geben sie ein paar kurze Schüsse mit dem MG ab, meistens weichen die Spitfires dann nach oben aus. Da die Steigleistung der Bf 109 aber besser ist als die der Spitfire, kommen Sie jetzt näher an den Gegner heran und können gezielt schießen. Achten Sie zwischendurch immer wieder auf die andere Bf 109s und greifen Sie im Notfall ein. Auch bei dieser Mission sollten Sie auf die Munition achten. Setzen Sie die 20mm-Kanone am besten nur dann ein, wenn Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit treffen.



• **6. Mission, 12. August: Geleitschutz für 3 Ju 88**  
**Gegner: 10 Spitfires**

Eine Radarstation ist das Ziel eines deutschen Bomberangriffs, den Sie beschützen müssen. Als erstes sollten Sie sich die beiden Spitfires in west-südwestlicher Richtung herauspicken. Hängen Sie sich ans Heck der Gruppe, und erledigen Sie die beiden mit ein paar gezielten Schüssen aus der 20mm-Kanone. Wenn eine der





Spitfires abdreht, um Ihnen zu entkommen, sollten Sie lieber nicht die Verfolgung aufnehmen, sondern zu Ihren Bombern zurückkehren. Diese dürften sich nämlich mittlerweile im Feuer von zwei weiteren Spitfires befinden, mit denen Sie sich jetzt beschäftigen müssen. Danach sollten Sie immer in der Nähe der drei Bomber bleiben (hoffentlich sind es jetzt tatsächlich

noch drei). Angreifenden Flugzeugen niemals zu früh entgegenfliegen, sonst könnte es passieren, daß sich in Ihrem Rücken eine andere Gruppe an die Bomber heranschleicht. Haben diese erst einmal ihre Bomben abgeworfen, können Sie ruhig etwas größere Risiken eingehen. Denken Sie jedoch daran, daß mit der Anzahl der heimkehrenden Bomber auch Ihr Score steigt. Übrigens gehört auch diese Mission in die Gruppe der "Munitionsspar-kämpfe". Also immer gut zielen und nicht nur die Luft zerschießen.

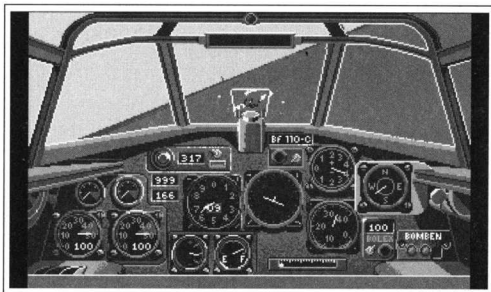
• **7. Mission, Datum nicht bekannt: Geleitschutz für 6 Ju-87 Stukas**  
**Gegner: 8 Spitfires**

Zwei Gruppen, bestehend aus jeweils drei Stukas, fliegen einen Angriff auf zwei Flughäfen. Das Hauptproblem dieser Mission besteht darin, daß man kaum beide Gruppen gleichzeitig schützen kann. Man sollte sich deshalb lieber auf eine Gruppe konzentrieren. Es empfiehlt sich, zuerst in Richtung Nordosten zu fliegen und die von dort angreifenden Spitfires abzufangen. Dabei darf man sich aber nicht zu weit von den Stukas entfernen. Da die Spitfires etwas schneller sind, geht man am besten folgendermaßen vor, falls eine Spitfire zwischen das eigene Flugzeug und die Stukas schlüpft: Wenn sich die Spitfire den Stukas nahe genug genähert hat, eröffnen deren Heckschützen das Feuer. Die Spitfires ziehen dann gewöhnlich hoch und verlieren stark an Geschwindigkeit. Diesen Moment kann man nutzen, um nahe an die Spitfire heranzukommen.

Diese Taktik gleicht im Prinzip einer weiter oben beschriebenen, nur bringt man hier die Spitfire eben nicht selbst zum Hochziehen. Wenn man bei der ersten Gruppe etwas Ruhe hat, sollte man sich der zweiten Gruppe zuwenden, die jetzt wahrscheinlich schon stark dezimiert ist. Gewöhnlich ist nur noch ein Stuka übrig, manchmal sind allerdings wie durch ein Wunder auch noch alle da. Haben die Stukas erst einmal ihren Sturzflug be-

gonnen, besteht keine sehr große Gefahr mehr. Gewöhnlich bringen sie ihre Bomben genau ins Ziel und machen sich auf den Heimweg.

Auf dem Rückflug sollte man den Stukas etwas vorausfliegen, um entgegenkommende Feinde rechtzeitig abzufangen.



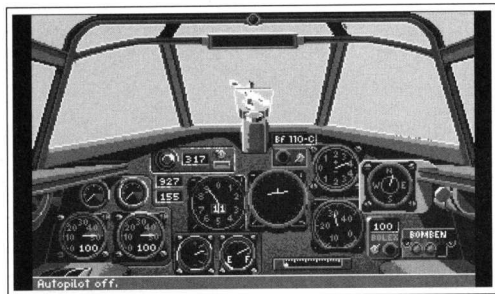
• **8. Mission, 12. August: Geleitschutz für 3 Bf 110s**  
**Gegner: 12 Spitfires**

Zu zweit muß man in dieser Mission drei Bf 110-Jagdbomber beschützen. Da diese recht weit auseinandergezogen fliegen, verliert man jedoch schnell die Übersicht. Am Anfang fliegt man am besten in Richtung Nordosten. Man sollte hier auf den Punkt zusteuern, an dem die vorderste Bf 110 auf zwei Spitfires treffen wird. Wenn man Pech hat, schießen die englischen Piloten jedoch so gut, daß man zu spät kommt. Hat man die beiden Spitfires mit bewährten Taktiken erledigt, wendet man sich nach Westen, von wo bereits die nächsten beiden Flieger eine weitere Bf 110 unter Beschuß nehmen. Jetzt sollte man ein wachsames Auge haben und allen neuen Angreifern schnell entgegenfliegen. Wenn die drei Bf 110s ihren Bombenabwurf durchgeführt haben, sollte man ihnen auf dem Heimweg vorausfliegen, da von dort noch einige Spitfires kommen. Alle drei Bf 110s zu retten dürfte auch erfahrenen Piloten schwerfallen.

Da insgesamt zwölf Spitfires während dieser Mission zum Einsatz kommen, muß man in dieser Mission mit der Munition besonders sparsam umgehen.

## Messerschmitt Bf 110 Jagdbomber

Die Messerschmitt Bf 110 wurde im Auftrag der deutschen Luftwaffe als zweimotoriger Jäger von 1938 bis 1944 in Serie gebaut. Insgesamt wurden 6.100 Maschinen dieses Langstrecken-Jägers hergestellt. Die dreisitzige Bf 110 wurde von zwei Daimler Benz V-12 Motoren angetrieben, die in den verschiedenen Bauweisen bis zu 1.475 PS Leistung brachten. Bei Kriegsbeginn leistete dieser Jäger erfolgreiche Unterstützung der Blitzkriege. Da die Maschine jedoch mit ihren 550 km/h Spitzengeschwindigkeit äußerst langsam und mit nur einem Heckgeschütz unterbewaffnet war, wurden über 200 Flugzeuge dieses Typs in der Luftschlacht um England von den schnelleren Hurricane und Spitfire abgeschossen.

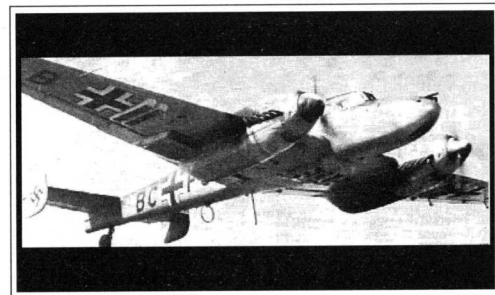


Wie der Name schon sagt, kann man mit diesem Flugzeug sowohl Bombermissionen als auch Kampfeinsätze gegen andere Flugzeuge fliegen. Zwar ist die Bf 110, was Geschwindigkeit und Manövrierbarkeit angeht, den reinen Jagdflugzeugen unterlegen, jedoch wird dieser Nachteil durch die gute Panzerung teilweise ausgeglichen.

Die Bf 110 kann nämlich fast doppelt soviel Schaden einstecken, wie die reinen Jäger - auf jeden Fall in dieser Simulation.

• **1. Mission, 31. August: Geleitschutz für zwei Ju 88s**  
**Gegner: 5 Hurricanes**

Die Missionen für die Bf 110 beginnen mit einem recht einfachen Auftrag. Zwei Ju 88s müssen bei einer Bombermission beschützt werden. Zu Beginn der Mission befindet man sich noch etwas hinter den beiden Bombern. Da man mit diesem Flugzeug keinen Geschwindigkeitsvorteil hat, sollte man jetzt auf gar keinen Fall Kurs auf die anfliegenden Hurricanes nehmen, sondern auf die eigenen Bomber zufliegen. Wenn man diese erreicht hat, sollte man immer in deren Nähe bleiben und nur die angreifenden Hurricanes angreifen.



Auf Verfolgungsjagden sollte man verzichten, da es sehr lange dauert, wieder zu den Bombern aufzuschließen. Den Heckschützen kann man auf Automatik schalten.

Wenn die letzte Hurricane abgeschossen ist, kann man sich von den Bombern absetzen und nach Hause fliegen.

**• 2. Mission, 15. August****Gegner: 8 Hurricanes**

Diese Mission ist ein reiner Kampfeinsatz, man muß also weder einen Bombenauftrag ausführen noch Geleitschutz fliegen. Zusammen mit einer zweiten Bf 110s wird man in einen Luftkampf gegen eine Hurricane-Staffel verwickelt. Gleich zu Beginn kann man sich eine der Hurricane-Gruppen herauspicken. Wenn man diese erledigt hat, sollte man zur anderen Bf 110 zurückfliegen, denn diese dürfte mittlerweile in ernstesten Schwierigkeiten sein, da die Hurricanes sich auf dieses Flugzeug konzentrieren und ihren Angriff erst abbrechen, wenn Sie das Feuer auf die Angreifer eröffnen.

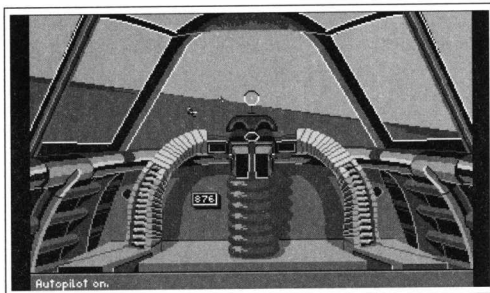
Dies können Sie jedoch zu Ihrem eigenen Vorteil machen, da Sie gewöhnlich recht nahe an die Hurricanes herankommen, wenn Sie geschickt anfliegen. Man kann sich dann in eine ausgezeichnete Abschußposition bringen und den Gegner mit einer kurzen Salve aus der 20mm-Kanone abschießen.

Andererseits müssen Sie schon sehr aufpassen, wenn Sie Ihren Kommandanten nicht verlieren wollen. Selbst wenn die andere Bf 110 angeschossen wird, bekommt man aber immer noch einen hohen Score. Auch in dieser Mission kann man den Heckschützen auf Automatik stellen.

**• 3. Mission, 12. August****Gegner: 12 Hurricanes**

In dieser Mission muß man zum ersten Mal sein Geschick beim Bombenabwurf unter Beweis stellen. Starten Sie, und nehmen Sie anschließend direkten Kurs auf Ihr Ziel, eine Radarstation an der englischen Küste. Lassen Sie sich von den Hurricanes, die sich Ihnen nähern, nicht ablenken. Falls welche frontal auf Sie zukommen, sollten Sie allerdings ihren Schüssen ausweichen. Als Vorteil erweist sich jetzt nämlich, daß Sie nur ein wenig langsamer sind als die Hurricanes. Diese kommen gewöhnlich von vorn, fliegen an Ihnen vorbei und hängen sich an Ihr Heck. Da das Wendemanöver der Hurricanes etwas dauert, entsteht ein so großer Abstand zwischen Ihnen und den Verfolgern, daß diese sich außer Schußweite befinden und nur langsam wieder aufholen.

Am besten gehen Sie auf Autopilot und schauen von Zeit zu Zeit in die Heckkanzel. Wenn eine Hurricane nahe genug an Sie herangekommen ist, um auf Sie zu schießen, reicht eine kurze Salve mit dem Heckgeschütz, um den Angreifer zu einem Ausweichmanöver zu zwingen, welches den Abstand wieder vergrößert. Auf diese Weise kommen Sie ohne Probleme bis zum Ziel, wo Sie mit einem kurzen Sturzflugmanöver die Bomben ins Ziel bringen. Es empfiehlt sich, alle Bomben auf einmal abzuwerfen und anschließend sofort Kurs auf den Heimatflughafen zu nehmen. Wenn man auf dem richtigen Kurs ist, schaltet man den Autopiloten an und begibt sich wieder zum Heckschützen. Jetzt wehrt man alle



näherkommenden Hurricanes ab, bis man ungefähr die halbe Strecke bis zum Flughafen zurückgelegt hat. Dann schaltet man den Heckschützen auf Automatik und übernimmt selbst das Steuer. Jetzt kann man sich so lange mit den Hurricanes eine Luftschlacht liefern, bis man alle Gegner abgeschossen oder die Damage-Anzeige sich dem roten Bereich bedrohlich

genähert hat. Ist das der Fall, setzt man sofort Kurs auf die französische Küste, schaltet den Autopiloten ein und wehrt die Hurricanes mit dem Heckschützen ab, bis man über eigenem Territorium ist.

#### • 4. Mission, 12. August Gegner: 13 Spitfires

Diese Mission weist inhaltlich große Ähnlichkeiten zur vorhergegangenen auf. Das Angriffsziel ist diesmal jedoch ein Flughafen, und man befindet sich zu Beginn schon sehr nahe am Ziel. Gleich zu Anfang sollte man deshalb den Heckschützen auf Automatik schalten und mit Vollgas auf sein Ziel zufliegen. Beim ersten Anflug schießt man jetzt mit der 20mm-Kanone die noch auf dem Rollfeld stehenden Flugzeuge ab. Mit ein bißchen Übung braucht man dazu nur einen Anflug. Beim nächsten Anflug wirft man dann alle Bomben gleichzeitig auf eines der Gebäude. Von da an verfährt man genauso wie in der dritten Mission, also Richtung Heimathafen fliegen und, wenn man über dem Kanal ist, die Spitfires angreifen. Den Heckschützen sollte man aber abgeschaltet lassen, es bringt mehr, wenn man ihn von Zeit zu Zeit selbst bedient. Da man es in dieser Mission mit mehr Gegnern zu tun bekommt, sollte man auch etwas mehr mit der Munition sparen.

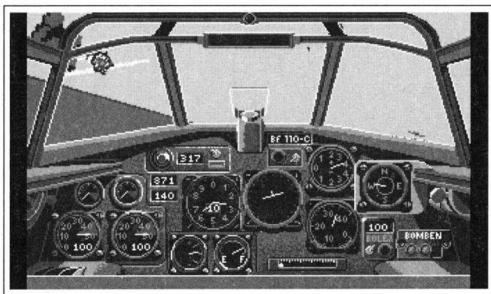
#### • 5. Mission, 13. August Gegner: 15 Spitfires

Wieder einmal muß ein Flugplatz bombardiert werden. Man sollte sich sofort von seiner Gruppe aus drei Bf 110s absetzen und dem Ziel mit Vollgas entgegenfliegen. Gleich im ersten Anflug wirft man beide Bomben auf ein Ziel ab, am besten die große Halle. Jetzt

versucht man einen erneuten Anflug, bei dem man die noch auf dem Rollfeld stehenden Flugzeuge abschießt.

Es sollten sich jetzt schon einige Spitfires im Luftraum versammelt haben und Angriffe auf Sie fliegen. Man sollte sie mindestens so lange beschäftigen, bis die beiden anderen Bf 110s ihre Bomben abgeworfen haben. Da die

beiden anderen Piloten nicht gerade gut sind, hat man kaum eine Chance, sie sicher nach Hause zu bringen. Statt dessen kümmert man sich lieber um seine eigene Sicherheit und fliegt Richtung Heimat. Immer, wenn die Spitfires gefährlich nahe gekommen sind, sollte man sie angreifen. Dabei verzichtet man am besten auf den Einsatz des Heckschützen, da man dann unnötig viele Treffer einsteckt.



Wichtig ist jetzt, daß man sich immer in Richtung Heimatflughafen hält. Wenn man abgeschossen wird, was schneller passiert, als einem lieb ist, sollte man sich nach Möglichkeit schon über Frankreich befinden, mindestens jedoch über dem Kanal. Es ist in dieser Mission ziemlich schwer, heil nach Hause zu kommen, da einem schnell die Munition ausgeht. Sollte man dann noch von Spitfires angegriffen werden, hilft manchmal folgende Taktik. Man fliegt circa 200 Fuß über dem Wasser. Wenn eine Spitfire hinter einem ist, zieht man in dem Moment hoch, in dem sie anfängt zu schießen. Anschließend drückt man die Nase schnell wieder nach unten und geht dicht ans Wasser heran. Mit etwas Glück kann der Pilot sein Flugzeug nicht mehr rechtzeitig hochziehen und nimmt ein Bad im Kanal.

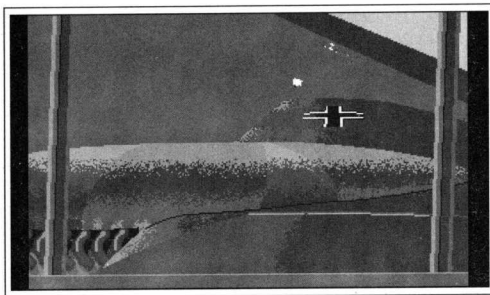
Wer in dieser Mission seinen Auftrag erfolgreich ausführt, alle fünfzehn Spitfires abschießt und heil nach Hause kommt, kann schon recht stolz auf sich sein. Sollte man zusätzlich auch noch die beiden anderen Bf 110s heil nach Hause bringen, hat man ein kleines Wunder vollbracht.

#### • 6. Mission, 15. August

**Gegner: 4 Spitfires, 6 Hurricanes**

Zu Beginn dieser Mission hat man direkten Kurs auf einen Flughafen, den man angreifen soll. Fliegen Sie wieder mit Vollgas, und werfen Sie beide Bomben gleichzeitig auf das große Gebäude. Auf dem Rollfeld stehen zwei Flugzeuge, die man in einem zweiten





Anflug abschießen sollte. Jetzt kann man einer zweiten Bf 110 zu Hilfe kommen, die einen bei dieser Mission begleitet. Da nur relativ wenige Gegner angreifen, kann man die andere Bf 110 oft sicher nach Hause begleiten. Und selbst wenn sie abgeschossen wird, kriegt man gewöhnlich noch einen hohen Score.

Erfreulicherweise bekommt man in dieser Mission auch weder Probleme mit dem Treibstoff noch mit der Munition.

• **7. Mission, 11. August: Geleitschutz für zwei Do 17s**  
**Gegner: 8 Hurricanes**

Eine außergewöhnliche Aufgabe erwartet Sie in der siebten Mission. Sie müssen zuerst einen Konvoi angreifen und anschließend zwei Do 17s beschützen, deren Ziel derselbe Konvoi ist. Man sollte zuerst einen Sturzflugangriff auf eines der beiden Schiffe ausführen. Wirft man beide Bomben gleichzeitig ab und trifft, hat man bereits eines der Schiffe versenkt. Jetzt fliegt man auf die Do 17s zu und wehrt dabei angreifende Hurricanes mit dem Heckschützen ab. Erst wenn man die Bomber erreicht hat, sollte man sich auf Nahkämpfe mit den Hurricanes einlassen. Dabei jedoch immer in der Nähe der Bomber bleiben und sich nicht auf Verfolgungsjagen einlassen.

Erst wenn beide Do 17s ihre Bomben abgeworfen und hoffentlich auch getroffen haben, kann man sich stärker um die Hurricanes kümmern. Hat man die letzte Hurricane abgeschossen, kann man sich absetzen und nach Hause fliegen.

• **8. Mission, 31. August: Geleitschutz für drei Do 17s**  
**Gegner: 11 Hurricanes**

Die letzte Mission für die Bf 110 ist eine typische Geleitschutzmission. Drei Do 17-Bomber greifen einen Flughafen an. Die drei Bomber fliegen jedoch nicht in einer engen For-

mation, sondern in einer weit auseinandergezogenen Reihe. Zunächst setzt man sich von den Bombern ab und fliegt einer aus Westen kommenden Hurricane entgegen. Diese kann man mit einem Frontalangriff erledigen. Sollte das nicht gelingen, wendet man und hängt sich an das Heck der Hurricane. Da der Pilot sich auf den Bomberangriff konzentriert, weicht er gewöhnlich nicht aus.



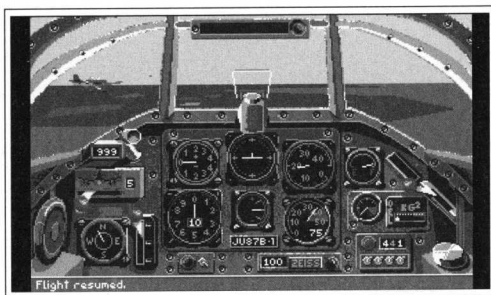
Jetzt fliegt man sofort auf die nächste Hurricane zu und verfährt genauso. Auf diese Weise kann man gewöhnlich alle Angriffe von dem Bomber abhalten, bis dieser seine Bomben abgeworfen hat. Danach fliegt man in Richtung des zweiten Bombers, der jetzt das Angriffsziel der Hurricanes ist. Man verfährt genauso wie beim ersten, danach geht es weiter zum dritten.

Wenn alle Bomber ihren Einsatz beendet haben, fliegt man in Richtung seines Heimatflughafens. Gewöhnlich greifen jetzt noch ein paar einzelne Hurricanes an, die den Bombern entgegenfliegen. Fliegt man diesen ein Stück voraus, kann man die Hurricanes jedoch gewöhnlich rechtzeitig abfangen und die Bomber sicher nach Hause bringen.

## Ju 87 Stuka

Die Ju 87 ist ein zweisitziger deutscher Bomber. Stuka steht für Sturzkampfbomber und bezeichnet die Angriffsmethode dieses Flugzeugtyps. Der Stuka ging vor dem Bombenabwurf in einen fast senkrechten Sturzflug über und erreichte dadurch eine sehr hohe Trefferquote. Auch die restliche Bewaffnung mit Maschinengewehren in den Flügeln und am hinteren Cockpit des Stukas gibt ihm ausgezeichnete Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten.

Zwar wies das Flugzeug in den ersten Feldzügen gegen die Niederlande, Frankreich und Polen große Erfolge auf und die Nazis hielten ihren Stuka für unbesiegbar, doch spätestens im Luftkampf um England zeigten sich seine Schwächen: Die Panzerung ist sehr schwach und macht ihn für gegnerische Treffer sehr anfällig. Hinzu kommt, daß er sehr langsam ist und nur eine geringe Wendigkeit hat, wodurch ihm die britischen Jäger eindeutig überlegen sind. Zusätzlich ist die Nutzlast für einen Bomber sehr gering.

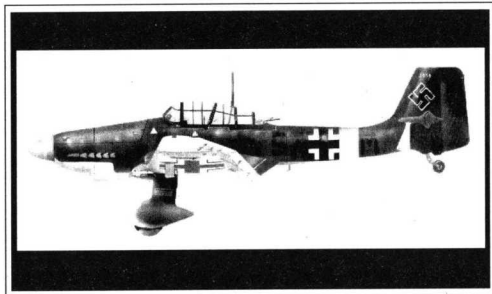


• **1. Mission, 10. Juli:**  
**Geleitschutz: 2 Bf 109**  
**Gegner: 10 Spitfires**

Die Stuka-Missionen beginnen mit einem recht einfachen Auftrag. Zusammen mit zwei weiteren Stukas muß man einen Konvoi aus zwei Schiffen versenken. Zuerst fliegt man den anderen Stukas etwas voraus und wirft alle Bomben auf einmal auf eines der Schiffe. Wenn

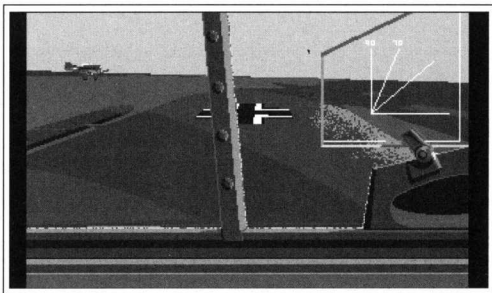
man trifft, versenkt man das Schiff. Die beiden anderen Stukas kümmern sich jetzt um das zweite Schiff. Anschließend kann man sich auf ein Gefecht mit den Spitfires einlassen. Den Heckschützen stellt man spätestens jetzt auf Automatik. Weil der Stuka jedoch sehr langsam ist, sollte man hier viel mit dem Deflection-Shoot arbeiten. Da man noch von zwei Bf 109s unterstützt wird, und die Piloten der anderen Stukas auch nicht die schlechtesten sind, kann man durchaus alle Flugzeuge heil nach Hause bringen. Falls Ihnen die Munition ausgeht, sollten Sie Richtung Heimat fliegen und den Autopiloten anschalten. Jetzt begeben Sie sich in die Kanzel des Heckschützen und wehren alle von hinten angreifenden Spitfires ab. Es sollte kein Problem sein, so sicher nach Hause zu gelangen.

• **2. Mission, 15. August**  
**Gegner: 5 Spitfires**



Zusammen mit einem zweiten Stuka muß man einen Flughafen bombardieren. Man startet in sehr großer Höhe und sollte wieder alle Bomben gleichzeitig auf eines der Gebäude abwerfen. Das eigentliche Problem in dieser Mission ist aber, dem anderen Stuka einen sicheren Bombenabwurf zu ermöglichen. Sie sollten also immer in seiner

Nähe bleiben. Am besten fliegen Sie etwas hinter ihm und versuchen, ihm die angreifenden Spitfires vom Leib zu halten. Wenn er erst einmal seinen Sturzflug begonnen hat, können Sie Ihren eigenen Angriff beginnen. Auf dem Rückweg kann man dann entweder weiter dem anderen Piloten helfen oder aber sich absetzen und zuhause kommen.

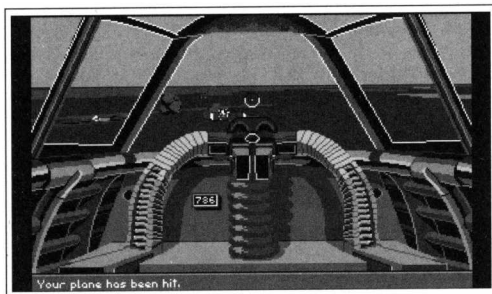


Auf jeden Fall sollte man aber den Heckschützen selbst bedienen, da er dann wesentlich wirkungsvoller ist. Wenn man erst über dem Kanal ist, kann man sich auch ruhig noch auf ein paar Gefechte mit den Spitfires einlassen, sollte jedoch aufpassen, daß man dabei nicht zu viele Treffer einsteckt. Spätestens wenn die Munition knapp wird, was in dieser Mission aber eigentlich nicht geschehen sollte, wird es Zeit, sich auf den Heimweg zu machen.

### • 3. Mission, Datum unbekannt *Gegner: 9 Hurricanes*

Dieser Auftrag ist vergleichbar mit der ersten Mission. Wieder muß man einen Konvoi bombardieren, zwei weitere Stukas unterstützen Sie. Auf Geleitschutz müssen Sie allerdings verzichten. Gleich zu Beginn sollten Sie auf das linke Schiff zufliegen. Man fliegt dann gewöhnlich genau in Fahrtrichtung des Schiffes und hat so kaum Schwierigkeiten, seine Bomben alle bei einem Abwurf sicher zu platzieren. Bevor man in den Sturzflug geht, sollte man allerdings seinen Heckschützen auf Automatik schalten, da man manchmal während des Sturzfluges von den Hurricanes angegriffen wird. Hat man die Bomben abgeworfen, sollte man sofort Kurs auf den Heimatflughafen nehmen. Während des Rückfluges darf man sich auf keinen Fall nur auf das Heckgeschütz verlassen, sondern sollte von Zeit zu Zeit die Hurricanes ausmanövrieren und mit der Front-MG abschießen.

Hat man das Schiff richtig getroffen und versenkt, kann man sich schon mal auf einen hohen Score freuen, das zweite Schiff wird gewöhnlich von den beiden anderen Stukas versenkt. Kann man dann noch ein paar von den Hurricanes abschießen, kriegt man einen Score um die 180 Punkte, selbst dann noch, wenn man über dem Kanal abgeschossen wird. Heil nach Hause zu kommen ist in dieser Mission nämlich ziemlich schwierig, da einem die beiden anderen Stukas keine große Hilfe sind.



• **4. Mission, 13. August**  
**Gegner: 8 Spitfires**

Ein Flughafen ist das Ziel dieser Mission. Zusammen mit zwei weiteren Stukas befinden Sie sich auf Angriffskurs. Sie sollten jetzt Geschwindigkeit und Richtung Ihres Flugzeuges nicht ändern, sondern in der Formation bleiben. Der erste Angriff auf Sie erfolgt von hinten. Eine Spitfire greift entwe-

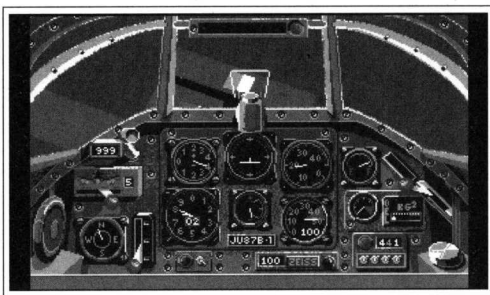
der Sie direkt oder einen der beiden anderen Stukas an. Sollten Sie das Opfer sein, wehren Sie den Angreifer mit dem Heckgeschütz ab, sollte er sich einen der anderen Stukas aussuchen, beschleunigen Sie und greifen Sie die Spitfire an. Versuchen Sie jetzt, den anderen Stukas weitere Gegner vom Leib zu halten, da diese nur dann ihren Angriffsflug beginnen können. Haben die beiden anderen Flieger erst einmal ihren Angriff begonnen, können Sie sich selbst in eine günstige Angriffsposition bringen. Versuchen Sie Ihren Sturzflug so einzurichten, daß Sie das Gebäude bombardieren, welches die anderen Stukas übriglassen. Eventuell müssen Sie noch im Sturzflug Kurskorrekturen durchführen, was gar nicht so einfach ist. Haben Sie den Bombenabwurf beendet, unternehmen Sie noch einen zweiten Anflug, in dem Sie die beiden Spitfires auf dem Rollfeld abschießen.

Versuchen Sie jetzt, immer in der Nähe der anderen Stukas zu bleiben und diese so gut es geht zu verteidigen. Wenn Ihnen selbst die Munition ausgeht, sollten Sie jedoch erst einmal an sich denken und sich aus dem Staub machen. Da Ihre Kollegen langsamer fliegen als Sie selbst, beschäftigen sich die Spitfires gewöhnlich erst mit den anderen, bevor sie sich Ihnen zuwenden. Ein Verlust der anderen Stukas ist dann jedoch kaum zu vermeiden.

• **5. Mission, 16. August: Geleitschutz: 2 Bf 109**  
**Gegner: 8 Hurricanes**

In dieser Mission muß man eine Radarstation bombardieren. Dabei wird man von einem zweiten Stuka unterstützt und hat zusätzlich einen Geleitschutz aus zwei Bf 109s. Am Anfang verdient der Geleitschutz diese Bezeichnung allerdings nicht, denn er ist noch meilenweit hinter einem. Der zweite Stuka fliegt dicht vor Ihnen und wirft seine Bomben sehr präzise ab. Sie sollten deshalb Ihre Anfangsgeschwindigkeit beibehalten und den Anflug des anderen Stukas genau beobachten. Meistens kann man schon an seinem Anflug

sehen, welches Gebäude er angreift. Es fällt Ihnen dann meistens leicht, das andere Gebäude zu zerstören. Nach dem Bombenabwurf bekommen Sie es dann mit den ersten Angriffen der Hurricanes zu tun. Versuchen Sie Ihren Kollegen so lange zu schützen, bis der Geleitschutz eingetroffen ist. Spätestens wenn die Damage-Anzeige sich dem roten Bereich nähert, sollten

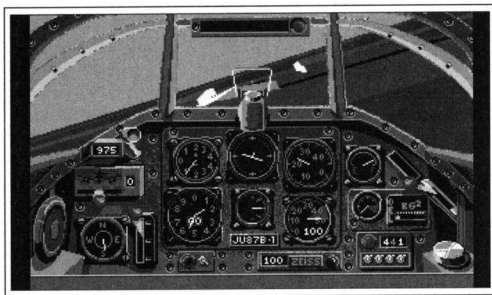


Sie jedoch Kurs auf die Küste nehmen, damit Sie im Fall der Fälle nicht über England abgeschossen werden. Wenn Sie in der Front-MG nur noch wenig Munition haben, sollten Sie nach Hause fliegen und die Hurricanes mit dem Heckschützen abwehren.

#### • 6. Mission, 18. August Gegner: 6 Spitfires, 6 Hurricanes

Diese Mission entwickelt sich schnell zur großen Frustmission für den gestreßten Stuka-Piloten. Zusammen mit einem zweiten Stuka befindet man sich auf Kurs auf eine Radarstation. Zu Beginn nähern sich vier englische Flugzeuge, jeweils zwei aus Nordwesten bzw. Nordosten. Man sollte unbedingt versuchen, einen Frontalangriff zu fliegen und dabei aus jeder Gruppe ein Flugzeug abzuschießen. Deshalb sollte man gleich einer der Gruppen entgegenfliegen. Gewöhnlich konzentrieren sich die Jäger auf Sie, weshalb Ihr Kollege sich erst einmal ungeschoren in Richtung Küste absetzen kann, was ihm aber auch nicht viel nützt, da er dort bereits von den nächsten Flugzeugen erwartet wird. Spätestens jetzt werden Sie die schmerzliche Erfahrung machen müssen, daß der Stuka in erster Linie ein Bomber und kein Jäger ist.

Es ist kaum möglich, die Angriffe abzuwehren, ohne Schaden zu nehmen. Auf gar keinen Fall sollte man den Heckschützen benutzen, sondern alle Angriffe mit dem Front-MG fliegen. Gelingt es einem, den ersten Angriff abzuwehren, warten vor der englischen Küste auch schon die nächsten Flieger. Es ist schon eine hohe Kunst, bis zum eigentlichen Angriff zu überleben und auch noch die Bomben sicher ins Ziel zu bringen, so richtig lustig wird es aber meistens erst auf dem Rückweg, wenn das eigene Flugzeug schon schwer angeschlagen ist und einem so langsam die Munition und Lust ausgehen. Wer in dieser Mission seine Bomben erfolgreich abwirft und zusätzlich heil nach Hause kommt, kann sich wirklich stolz auf die Schulter klopfen.



• **7. Mission, 16. August**  
**Gegner: 9 Hurricanes**

Wieder einmal ist ein Flugplatz das Ziel Ihres Stukas. Ein zweiter Stuka begleitet Sie auf dieser Mission und fliegt zu Beginn etwas vor Ihnen her. Das erste Problem in dieser Mission ist eine Hurricane, die gleich zu Beginn hinter Ihnen sitzt. Benutzen Sie das Heckgeschütz, um sie abzu-

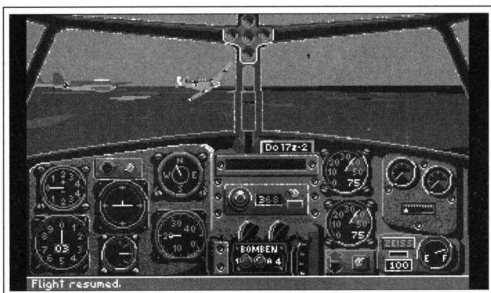
schießen, was eigentlich keine Schwierigkeiten machen sollte. Kurz vor Ihrem Sturzflug werden Sie meistens noch einmal angegriffen. Konzentrieren Sie sich unbedingt auf den Angriff, da es sehr lästig ist, mit einem neuen Anflug beginnen zu müssen. Am besten stellen Sie vor dem Sturzflug Ihren Heckschützen auf Automatik. Nach dem Sturzflug sollten Sie sofort Kurs auf die Küste nehmen. Erst wenn Sie über dem Kanal sind, können Sie sich auf Luftschlachten mit den Hurricanes einlassen. Wenn die Gegner Ihnen zahlenmäßig eindeutig überlegen sind, sollten Sie sich auf Angriffe mit der Front-MG konzentrieren. Wenn Sie nur noch ein bis zwei Gegner übrig haben, können Sie auch versuchen, im Autopilot weiterzufliegen und mit dem Heckschützen zu schießen. Nicht selten geht einem jedoch die Munition aus, und man landet dann sehr schnell im Kanal.

• **8. Mission, 12. August**  
**Gegner: 4 Spitfires, 4 Hurricanes**

Als letzte Mission für den Stuka folgt der Einsatz für potentielle Selbstmörder. Alleine und ohne Geleitschutz werden Sie auf einen Konvoi losgelassen. Schon lange vor dem Bombenabwurf bekommen Sie es mit den ersten englischen Jägern zu tun. Versuchen Sie unbedingt schon beim ersten Anflug, einen der Jäger mit einem Frontalangriff auszuschalten. Danach gehen Sie auf den richtigen Kurs. Denken Sie daran, daß die Schiffe ein bewegliches Ziel darstellen, und kalkulieren Sie bei Ihrem Anflug die Bewegung der Schiffe mit ein. Gehen Sie dann auf Autopilot, und übernehmen Sie das Heckgeschütz. Hinter Ihnen müßten sich jetzt drei bis vier englische Flugzeuge befinden. Versuchen Sie diese abzuwehren und gleichzeitig nicht den Zeitpunkt für den Beginn des Sturzfluges zu verpassen. Kurz vor dem Sturzflug sollten Sie den Heckschützen auf Automatik schalten.

Nach dem Bombenabwurf müssen Sie dann noch so gut wie eben möglich gegen die restlichen Jäger kämpfen. Versuchen Sie jetzt unbedingt Angriffe mit der Front-MG, da

es praktisch unmöglich ist, mehr als zwei Jäger gleichzeitig mit dem Heckschützen abzuwehren, ohne dabei selbst ernstesten Schaden zu nehmen. Auch bei dieser Mission findet man sich sehr schnell im Kanal wieder. Der Stuka eignet sich einfach nicht für Luftschlachten und ist ohne Geleitschutz recht hilflos.



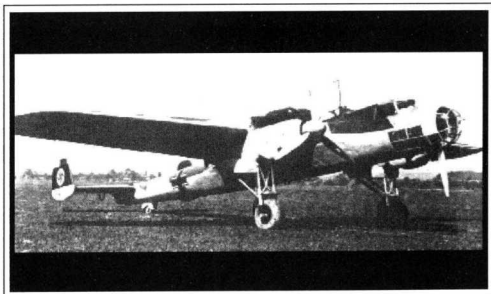
## Dornier Do 17

Eigentlich sollte die Dornier Do 17 ein Postflugzeug mit sechs Passagierplätzen werden, wurde jedoch von der Lufthansa abgelehnt, weil sie den Passagieren zu wenig Platz bot. Mit einer besseren Motorisierung von zwei 750 PS starken BMW-Motoren und einer großen Bewaffnung flogen die ersten Do 17s im Bürgerkrieg in Spanien und wurden als Fotoaufklärer mit zwei Kameras oder als Bomber mit 500-kg-Bomben benutzt.

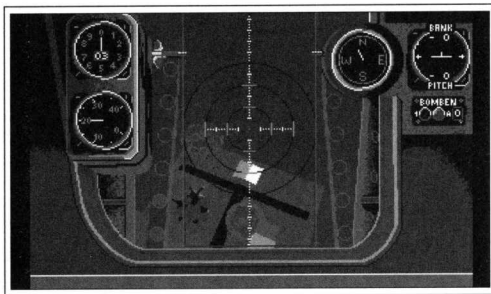
Die Do 17 ist einer der drei "reinen" Bomber, die Sie in "Their Finest Hour" fliegen können. Mit insgesamt fünf Schützenpositionen verfügt dieses Flugzeug über eine ausgezeichnete Verteidigung. Die Panzerung ist recht gut, so daß die Do 17 schon einige Treffer einstecken kann, bevor sie baden geht. Der Nachteil dieses Bombers ist die geringe Nutzlast von nur vier Bomben.

- **1. Mission, Datum unbekannt: Geleitschutz: 1 Bf 109**  
**Gegner: 6 Spitfires**

In der ersten Mission für die Do 17 muß man einen Flughafen zerstören. Dabei wird man von einer weiteren Do 17 unterstützt und hat außerdem eine Bf 109 als Geleitschutz. Man sollte gleich mit Vollgas







auf den Flughafen zu-  
fliegen und vorher alle  
Geschütze auf Automatik  
stellen. Eventuelle Angrif-  
fe der Spitfires sollte man  
ignorieren. Nach dem  
Bombenabwurf fliegt man  
entweder sofort in Rich-  
tung Heimat, oder man  
bleibt in der Nähe der an-  
deren Do 17 und versucht  
zusammen mit dieser die  
Spitfires abzuwehren.  
Wenn man sofort nach  
Hause fliegt, stürzen sich

die Angreifer gewöhnlich auf den anderen Bomber, und man hat keine Probleme auf dem Rückflug. Allerdings fällt der Score dann gewöhnlich sehr niedrig aus.

### • 2. Mission, 30. August, Geleitschutz: 1 Bf 110

**Gegner: 8 Spitfires**

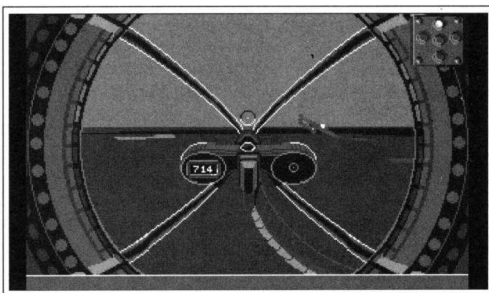
Ein Konvoi ist das Angriffsziel dieser Mission. Man sollte gleich mit Vollgas auf das linke der beiden Schiffe zufliegen. Die Schützen sollte man erst einmal auf Automatik stellen. Wenn man schon etwas geübt ist, wirft man jetzt nur zwei Bomben ab und setzt dann Kurs auf das zweite Schiff, das man mit den restlichen Bomben zerstört. Jetzt versucht man auf dem kürzesten Weg über eigenes Land zu kommen, denn mittlerweile verstärken sich die Angriffe der Spitfires. Auf den Geleitschutz kann man sich auch nicht verlassen, da er meistens kläglich versagt oder sich mit irgendwelchen Spitfires Schlachten liefert, die Sie gar nicht gefährden. Da hilft dann nur intensive Nutzung der eigenen Geschütze.

### • 3. Mission, 15. August

**Gegner: 7 Hurricanes**

Zusammen mit einer weiteren Do 17 muß man eine Fabrik angreifen. Man fliegt zu Beginn schon recht gut an, sollte sich aber von der anderen Do 17 absetzen. Der Vorteil davon ist, daß sich die angreifenden Hurricanes erst einmal um den anderen Bomber kümmern. Vor dem Bombenabwurf stellt man dann noch die Geschütze zur Sicherheit auf Automatik und fliegt die beiden rechts liegenden Gebäude an. Diese liegen ziemlich genau in einer Reihe, und so ist es möglich, seine Bomben ohne große Schwierigkeiten auf zwei der Gebäude aufzuteilen. Die andere Do 17 trifft dann meistens mit allen Bomben eines der übrigen

Gebäude. So sollte es möglich sein, die Fabrik zu mindestens 50% zu zerstören. Anschließend macht man sich auf den Heimweg, und zwar mit Vollgas. Der anderen Do 17 ist jetzt sowieso nicht mehr zu helfen. Man sollte selbst entscheiden, ob man direkt nach Hause fliegt oder einen Umweg macht. Der direkte Weg führt noch lange Zeit über England hinweg. Wer im Umgang mit den Geschützen noch nicht genug geübt ist, sollte deshalb einen Umweg fliegen, um das Risiko, über England abgeschossen zu werden, zu vermeiden. In dieser Mission geht einem sehr schnell die Munition für die nach hinten zeigenden Geschütze aus. Wenn das passiert, ist man schon so gut wie abgeschossen. Deshalb unbedingt sparsam mit der Munition umgehen.

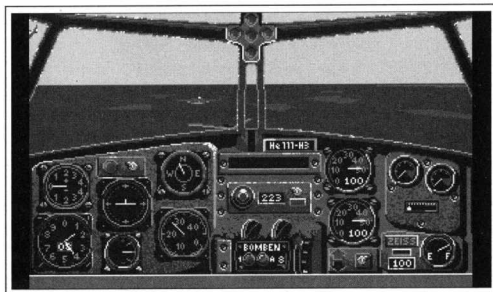


#### • 4. Mission, 13. August

**Gegner: 6 Hurricanes, 6 Spitfires**

Die letzte Mission für die Do 17 ist noch einmal eine echte Herausforderung. Ein in der Themsemündung gelegener Flughafen wird von Ihnen und zwei weiteren Do 17s angegriffen. Leider haben Sie keinen Geleitschutz. Schon bevor Sie das Ziel erreichen, werden Sie von zwei britischen Jägern angegriffen. Bleiben Sie in der Formation, damit sich die Angriffe nicht nur auf Sie konzentrieren. Die beiden anderen Do 17s werfen ihre Bomben eigentlich immer erfolgreich ab. Für Sie bleibt dann nur noch ein Gebäude übrig, auf das Sie alle Bomben auf einmal werfen sollten. Wichtig ist, daß Sie richtig anfliegen. Oftmals vergißt man es nämlich im Eifer des Gefechts, und wenn man dran denkt, ist man schon übers Ziel hinausgefliegen. Auf dem Rückweg sollte man unbedingt den Umweg über den Kanal fliegen.

Es empfiehlt sich außerdem, erst einmal in der Formation zu bleiben. Wenn man sich nämlich absetzt, bekommt man es fast alleine mit den englischen Jägern zu tun, da diese meistens von vorne kommen. Sollten die beiden anderen Bomber abgeschossen werden, sollten Sie jedoch Vollgas geben, um so schnell wie möglich nach Hause zu kommen. Auf Grund der zahlenmäßigen Überlegenheit der Gegner landet man meistens jedoch im Kanal. Spätestens wenn Sie keine Munition mehr in den Heckgeschützen haben, ist diese Mission für Sie zu Ende.

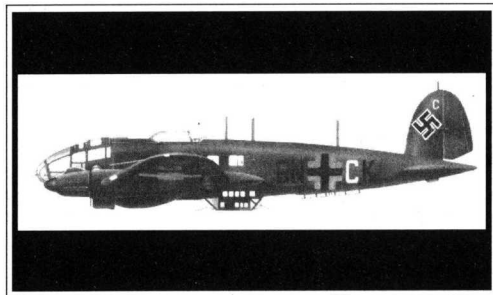


## Heinkel He 111

Eine anfängliche Untermotorisierung der Heinkel He 111 machte sie für die Luftwaffe uninteressant. Nachdem jedoch zwei 1.000 PS Daimler-Benz-Motoren in die Maschine eingesetzt wurden, war die Nachfrage so groß, daß sogar neue Produktionsstätten aufgebaut werden mußten. Im spanischen Bürgerkrieg wurde der

Bomber von der "Legion Kondor" erprobt und später auch in Polen eingesetzt. Meist wurden He 111 Bomber ohne Begleitschutz auf verschiedene Missionen geschickt. Dies erwies sich bei der Luftschlacht um Großbritannien jedoch als fataler Fehler. Innerhalb der ersten Woche verlor die Luftwaffe fast 100 Flugzeuge dieses Typs. Die Folge davon war, daß diese Maschine von da an hauptsächlich für besondere Missionen eingesetzt wurde: Schleppflugzeug für Lastensegler, Torpedobomber oder Raketenträger.

Ganz ohne Frage ist die Heinkel He 111 der beste deutsche Bomber in "Their Finest Hour". Ebenso wie die Do 17 ist dieser Bomber mit fünf Geschützen für die Verteidigung ausgestattet und steckt eine Menge Treffer ein. Hinzu kommt, daß die He 111 eine sehr hohe Nutzlast hat und eine für einen Bomber ausgezeichnete Geschwindigkeit. Mit diesem Flugzeug lassen sich, wenn man es richtig einsetzt, die höchsten Punktzstände im gesamten Spiel erzielen.



### • 1. Mission, 4. September

**Gegner: 15 Hurricanes**

Die große Zahl von Gegnern in dieser Mission wirkt auf den ersten Blick zwar abschreckend, tatsächlich gibt es jedoch eine Methode, diese Mission zu fliegen und dabei nur vier bis fünf britischen Jägern zu begegnen.

Offiziell sind Sie in dieser Mission die Nachhut einer Ihnen vorausfliegenden Staffel. Ihr Auftrag besteht in der Zerstörung zweier Flugzeugfabriken. Halten Sie erst einmal Ihre Flugrichtung bei, und geben Sie Vollgas. Sie nähern sich dann einer Fabrik, die bereits von den drei anderen He 111s angegriffen wurde. Die anderen Bomber werfen jedoch immer alle Bomben auf einmal ab, weshalb sie sich sofort auf den Heimweg machen. Außerdem haben sie höchstens drei der insgesamt vier Gebäude der ersten Fabrik zerstört.

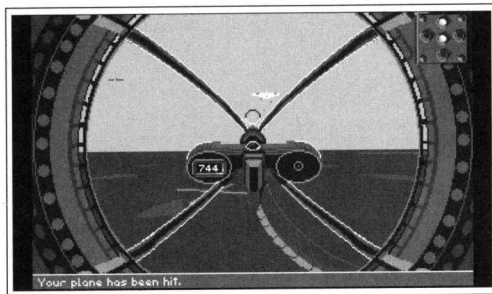
Fliegen Sie jetzt so an, daß Sie genau auf eines der Gebäude zufliegen. Es reichen zwei ihrer insgesamt acht Bomben, um das Gebäude komplett zu zerstören. Fliegen Sie jetzt noch circa eine Minute lang auf dem alten Kurs weiter, danach wenden Sie und nehmen Kurs auf das zweite, unbeschädigte Gebäude und zerstören es. Dies machen Sie natürlich nur dann, wenn die erste He 111-Staffel noch zwei Gebäude übriggelassen hat. Anschließend nehmen Sie sofort Kurs auf die zweite Fabrik. Stellen Sie spätestens jetzt alle Schützen auf Automatik.

Wenn Sie sich der Fabrik von Osten nähern, können Sie so fliegen, daß zwei der großen Fabrikhallen genau in Ihrer Flugbahn liegen. Wenn Sie Ihre Bomben richtig abwerfen, können Sie beide Gebäude mit den restlichen vier Bomben zerstören. Sollten die anderen He 111s gute Vorarbeit geleistet haben und Sie mußten von der ersten Fabrik nur ein Gebäude zerstören, können Sie jetzt über diese Fabrik hinausfliegen, nach circa einer Minute wenden und Ihre beiden letzten Bomben auf eines der übrigen Gebäude werfen. Wenn Sie alles richtig getimt haben, sollten die ersten Hurricanes Sie erst kurz vor dem ersten Bombenabwurf auf die zweite Fabrik angreifen.

Sofort nach dem letzten Abwurf müssen Sie Kurs auf Richtung Osten nehmen. Lassen Sie Ihren Bomber von jetzt an auf Automatik fliegen, und übernehmen Sie die Gefechtspositionen. Sparen Sie auf jeden Fall mit der Munition. Es ist besser, die Hurricanes mit kurzen, aber kontrollierten Feuerstößen zum Abdrehen zu bringen, als sinnlos draufzuballern. Auf diese Weise sollten Sie sich mindestens bis zum Kanal durchschlagen können. Wenn Sie erst einmal über dem Kanal sind, sollten eigentlich keine Hurricanes mehr angreifen, und Sie können in Ruhe nach Hause fliegen.

Der Clou bei dieser Taktik ist, daß die anderen He 111s den direkten Weg nach Hause fliegen und dadurch fast alle Hurricanes auf sich ziehen. Während Sie also in Ruhe die Fabriken bombardieren, bemühen sich die Hurricanes, die eigentlich vollkommen ungefährlichen, weil leeren, Bomber am Heimflug zu hindern. Die einzigen Probleme könnten auftreten, wenn es den Hurricanes wider Erwarten gelingen sollte, alle drei He 111s sehr schnell anzuschießen, so daß nur noch Sie übrigbleiben. Dieser Fall ist jedoch sehr unwahrscheinlich, meistens schafft es sogar einer der drei anderen Bomber selbst bis nach Hause.

Sollten alle acht Bomben von Ihnen getroffen haben und Sie nicht über England abgeschossen werden, können Sie durchaus einen Score von bis zu 250 Punkten auf einen Schlag bekommen.



• **2. Mission, 30. August, Geleitschutz: 2 Bf 110s**  
**Gegner: 9 Hurricanes**

Auch in dieser Mission ist eine Fabrik Ihr Ziel. Obwohl man schon recht nahe am Ziel ist, bekommt man es noch vor dem Angriff mit mehreren Hurricanes zu tun. Man sollte diese so gut wie möglich abwehren, dabei aber nicht den eigentlichen Angriff vergessen. Inse-

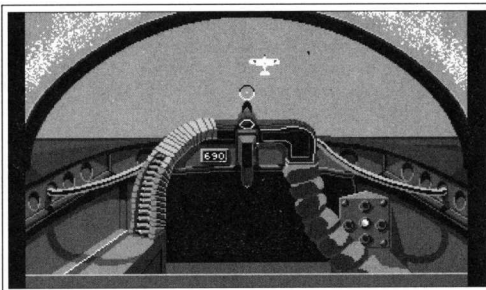
samt sollte man mindestens zwei Angriffe fliegen, einen im direkten Anflug und einen zweiten nach einem Wendemanöver, so daß mindestens zwei Gebäude zerstört werden. Anschließend macht man sich auf den Rückweg und fliegt dazu in Richtung Osten, um möglichst schnell den Kanal zu erreichen.

Man kann jetzt entweder mit Vollgas fliegen, um den Kanal schneller zu erreichen, oder man fliegt etwas langsamer, damit der Geleitschutz zu einem aufschließen kann. Die beiden Bf 110s schießen durchaus die eine oder andere Hurricane ab. Der Beginn des Rückfluges ist übrigens am schwersten, da man dann noch von den meisten Hurricanes gleichzeitig angegriffen wird. Hat man den Kanal erst einmal erreicht, schafft man es meistens auch bis nach Hause, weil dann nur noch zwei bis drei Gegner nacheinander kommen. Man sollte aber vorsichtig mit der Munition sein. Nicht selten steht man über dem Kanal plötzlich ohne da. Wenn man die Fabrik mindestens beschädigt hat und nach Hause kommt, sollte man schon um die 150 Punkte bekommen.

• **3. Mission, 24. August, Geleitschutz: 1 Bf 110**  
**Gegner: 9 Hurricanes**

Noch bevor man das Ziel dieser Mission erreicht, einen Flughafen, wird man von einer Hurricane angegriffen. Diese kann man aber recht gut mit den Geschützen abwehren. Manchmal ist aber nicht mal das nötig, da sie sich mit Ihrem Kollegen beschäftigt. Danach konzentriert man sich auf seinen Angriffsflug. Man fliegt sehr günstig an, so daß man zwei Gebäude mit einem Anflug zerstören kann. Jetzt fliegt man entweder sofort zurück, oder man versucht noch einen zweiten Anflug, bei dem man das letzte Gebäude zerstört. Oft nimmt einem aber die andere He 111 die Arbeit ab. Der Rückflug ist im Vergleich mit einigen anderen Missionen das reinste Vergnügen. Meistens wird man nur von einer Hurricane zu einem Zeitpunkt angegriffen, der Geleitschutz ist überraschend gut, und der

andere Bomber zieht die Aufmerksamkeit einiger Hurricanes auf sich, so daß einem ausnahmsweise nicht einmal die Munition ausgeht. Oft erreicht man sogar die französische Küste, noch bevor die letzte Hurricane einen erreicht. Obwohl die Mission ziemlich leicht ist, bekommt man um die 130 Punkte bei ordnungsgemäßer Erledigung.



#### • 4. Mission, 14. August Gegner: 14 Spitfires

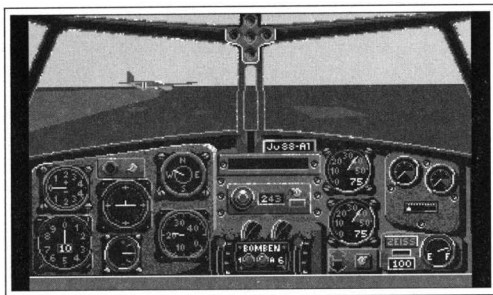
Zum Schluß bekommt man es noch einmal mit einer wirklich schweren Mission zu tun. Zusammen mit einer zweiten He 111 muß man einen Flughafen an Englands Südküste bombardieren. Gleich am Anfang machen einem drei Spitfires das Leben schwer. Da man noch ein Stück vom Flughafen fort ist, sollte man sich erst einmal darauf konzentrieren, die Spitfires abzuschießen. Mit etwas Übung kann man jetzt schon ein bis zwei Spitfires abschießen und sich dann voll auf den Angriff stürzen. Im ersten Anflug kann man bereits zwei Gebäude zerstören. Jetzt fliegt man etwas weiter und wehrt dabei die Angreifer ab.

Wenn man sich weit genug vom Flughafen entfernt hat, wendet man und fliegt auf das letzte Gebäude zu. Die verbleibenden Bomben wirft man jetzt alle auf einmal ab. Von nun an braucht man sich nur noch auf die Spitfires zu konzentrieren.

Der Rückweg ist aber kaum zu schaffen, da man sehr weit fliegen muß, um Frankreich zu erreichen. Bis zum Kanal sollte man sich aber ohne große Probleme durchschlagen können. Jetzt braucht man nur noch so viele Spitfires wie möglich abzuschießen, um den Score in die Höhe zu treiben. Die Spitfires greifen meistens einzeln an, weshalb man sie relativ ungestört abschießen kann. Wenn man den Flughafen zerstört und genug Spitfires abschießt, bekommt man auch bei einem Abschluß über dem Kanal noch über 200 Punkte.

### Junkers Ju 88

Auch die Ju 88 ist ein ausgezeichneter Bomber. Sie ist schneller als die He 111 und erreicht eine Höchstgeschwindigkeit von 470 km/h. Sie ist außerdem gut gepanzert und hat mit drei

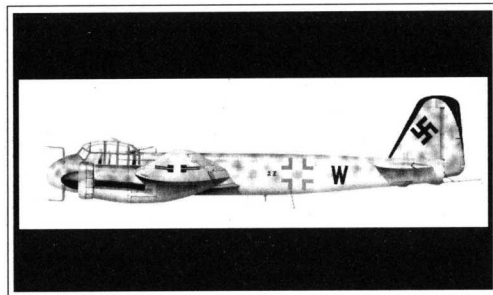


Geschützen eine gute Defensivbewaffnung. Mit sechs Bomben liegt ihre Nutzlast genau zwischen der He 111 und der Do 17.

Die schlechte Steigleistung und Manövrierbarkeit sind für einen Bomber nicht so wichtig. Auf die beiden seitlichen Geschütze ist man auch nicht so häufig angewiesen wie auf die anderen Positionen.

• **1. Mission, 12. August**  
**Gegner: 8 Spitfires**

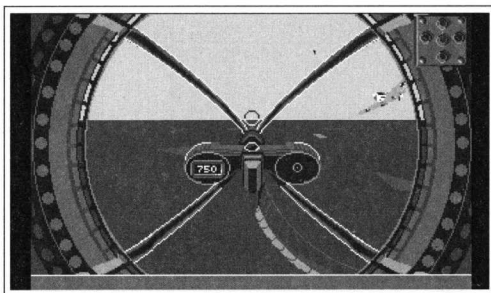
Dies ist eine typische Adlertag-Mission. Eine Radarstation ist das Ziel Ihrer Ju 88. Beim ersten Anflug kann man im günstigsten Fall die Antenne und das dahinter liegende Gebäude zerstören. Nach einem Wendemanöver wirft man dann die restlichen Bomben auf das letzte Gebäude ab. Wirklich geübte Piloten können so alleine die gesamte Station ausschalten. Das Problem dabei ist jedoch, daß man schon vor dem ersten Abwurf von Spitfires angegriffen wird. Man darf sich jetzt auf keinen Fall nervös machen lassen, sondern sollte sich wirklich nur auf den Abwurf konzentrieren und die Geschütze auf Automatik stellen. Nach dem letzten Abwurf nimmt man dann sofort Kurs nach Süden, um möglichst schnell die französische Küste zu erreichen. Da insgesamt nur acht Spitfires angreifen, kann man in dieser Mission mit etwas Übung auch alle Angreifer abwehren, ohne daß einem die Munition ausgeht.



• **2. Mission, 13. August,**  
**Geleitschutz: 2 Bf 109s**  
**Gegner: 13 Spitfires**

Eine im Süden Englands gelegene Spitfire-Fabrik, die Sie zusammen mit einer zweiten Ju 88 anfliegen, ist Ihr Ziel in dieser Mission. Am besten gibt

man gleich Vollgas und setzt sich von seinem Kollegen ab. Die ersten Angriffe konzentrieren sich auf ihn, und man kann ohne größere Probleme zwei der großen Fabrikhallen mit jeweils zwei Bomben zerstören. Jetzt muß man sich erst einmal selbst gegen einige Spitfires zur Wehr setzen, bevor man wendet und mit den übrigen Bomben das letzte der großen Gebäude

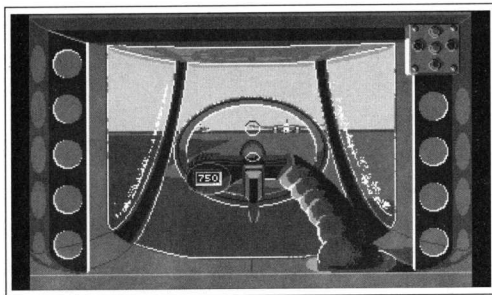


zerbommt. Danach macht man sich auf den Heimflug. Kümmern Sie sich nicht um Ihren Kollegen. Früher oder später wird er sowieso abgeschossen. Setzen Sie sich lieber ab, und fliegen Sie ihm voraus. Er kümmert sich dann zusammen mit dem Geleitschutz um einige Spitfires, während Sie sich auf den Heimweg machen. Meistens sind die Angriffe der Spitfires jedoch so massiv, daß man nicht mehr nach Hause kommt. Trotzdem bekommt man bei sechs Bombentreffern und einigen Spitfire-Abschüssen über 200 Punkte.

### • 3. Mission, 17. August Gegner: 10 Hurricanes

In dieser Mission muß man den Biggin Hill Flughafen bombardieren, der kurz vorher von zwei Do 17-Bombern angegriffen wird. Man sollte mit höchster Geschwindigkeit auf den Flughafen zufliegen und sich dabei mit den Geschützen die angreifenden Hurricanes vom Leib halten. Gewöhnlich lassen die Do 17s bei ihrem Angriff das rechts außen stehende Gebäude übrig. Setzen Sie Kurs darauf, und verpassen Sie im Eifer des Gefechts nicht den richtigen Zeitpunkt für den Bombenabwurf. Schalten Sie vorher unbedingt die Geschütze auf Automatik. Nach dem Abwurf nehmen Sie Kurs auf Ihren Heimatflughafen. Dabei macht es auch nichts aus, daß Sie noch einen sehr weiten Weg über Land fliegen. Die meisten Jäger konzentrieren sich nämlich erst einmal auf die beiden Do 17s. Man kann sich selbst recht gut gegen die Angriffe der Hurricanes wehren. Ein eindeutiger Vorteil ist jetzt die hohe Geschwindigkeit der Ju 88. Die englischen Jagdflieger haben echte Schwierigkeiten, zu Ihnen aufzuschließen, und lassen sich oftmals durch eine kurze Salve zum Abdrehen zwingen. Auf diese Weise kann man die Hurricanes so lange im Zaum halten, bis man über dem Kanal ist. Die beiden Do 17s halten den Angriffen der Hurricanes für gewöhnlich nicht sehr lange stand, also kümmern Sie sich auch nicht um sie. Selbst wenn die anderen Bomber verlorengehen, bekommen Sie für die Zerstörung des Flughafens um die 150 Punkte.





#### • 4. Mission, 15. August Gegner: 9 Hurricanes

Zusammen mit zwei anderen Ju 88-Bombern greift man einen Flughafen an der Südküste Englands an. Man fliegt den beiden anderen Bombern voraus und nutzt das Überraschungsmoment, um eines der drei Gebäude mit zwei Bomben zu zerstören.

Dies sollte man schaffen, bevor die ersten Hurricanes eintreffen. Da diese jetzt erst einmal die anderen Bomber angreifen, kann man in Ruhe wenden und einen zweiten Anflug starten. Gewöhnlich schalten die beiden Ju 88s mindestens eines der Gebäude aus, so daß man bei seinem zweiten Anflug mit den restlichen Bomben das letzte Gebäude zerstören kann. Auf dem Rückflug wehrt man jetzt mit den Heckgeschützen die Hurricanes ab, sobald diese in Schußweite sind. Meistens reicht eine kleine Salve, um die Jäger zu einem Ausweichmanöver zu zwingen.

Da die Ju 88 sehr schnell ist, kann man es sogar schaffen, ohne ernste Feindberührungen den Heimatflughafen zu erreichen. Die anderen Bomber stellen sich leider nicht so geschickt an und nutzen ihren Geschwindigkeitsvorteil nicht aus, weshalb sie auch meistens abgeschossen werden. Wenn man den Gefechten aus dem Weg geht, bleibt der Score allerdings recht niedrig. Viel mehr als 100 Punkte sind dann kaum drin.

Für erfahrene Bomberpiloten empfiehlt es sich deshalb, sobald man über dem Kanal ist, die Geschwindigkeit zu reduzieren. Die Hurricanes schließen dann schneller auf und lassen sich leichter abschießen. Da die beiden anderen Bomber gewöhnlich vor ihrer Zerstörung selbst ein bis zwei Jäger abschießen, reicht bei richtiger Dosierung die Munition durchaus dazu aus, mit den restlichen Hurricanes alleine fertig zu werden. Aufpassen muß man aber, wenn mehrere Hurricanes gleichzeitig angreifen. Gegen die gleichzeitigen Salven von drei bis vier feindlichen Flugzeugen ist man oftmals recht machtlos.

## Tips zur Kampagne

### Die Kampagne

Die Kampagne ist die große Herausforderung für alle "Their Finest Hour"-Spieler. Hier bietet sich dem Spieler die Möglichkeit, die komplette Luftschlacht um England sowohl

für die englische als auch für die deutsche Seite durchzuspielen und entweder den englischen Sieg zu wiederholen oder aber die deutsche Niederlage nachträglich in einen Sieg zu verwandeln. Eine erfolgreiche Kampagne setzt nicht nur fliegerisches Können in den eigentlichen Missionen voraus, sondern auch die richtige strategische Planung.

## **Erfahrene Piloten**

Nicht nur in der Kampagne, sondern auch in allen anderen Missionen kann man sich das Leben wesentlich leichter machen, wenn man mit einem erfahrenen Flügelmann an seiner Seite fliegt, also einem Piloten mit einem hohen Score. Diesen muß man sich aber erst einmal "erschaffen".

Im tatsächlichen Leben passierte es nicht selten, daß ein junger Pilot seinen ersten Einsatz nicht überlebte. Im Spiel kann man dieses Risiko ausschalten, indem man für den Piloten einfache Aufträge auswählt, bei denen das Risiko abgeschossen zu werden sehr klein gehalten wird. Ein gutes Hilfsmittel ist dabei der "Missionbuilder". Man schafft sich für seinen Piloten einen einfachen Auftrag, z. B. einen Angriff auf Bomber ohne Geleitschutz. Am wirkungsvollsten ist es, auf einem feindlichen Flughafen möglichst viele Flugzeuge landen zu lassen, die man anschließend in Ruhe abschießen kann. Auf diese Weise bekommt man einen hohen Score und Ihr Pilot erhält damit mehr Erfahrung und verhält sich in zukünftigen Einsätzen intelligenter.

Das Risiko, Ihren Piloten in einem Einsatz zu verlieren, läßt sich mit einem einfachen Trick umgehen. Man muß sich lediglich eine Sicherheitskopie vom File des Piloten machen. Am besten kopiert man seinen Piloten regelmäßig in ein anderes Verzeichnis, und falls man einmal abgeschossen wird, kopiert man ihn einfach zurück, und der Pilot ist von den Toten auferstanden. Hat man sich erst einmal einen guten Piloten geschaffen, kann man ihn mit einfachen Mitteln "klonen". Man stellt sich einfach eine Kopie seines Piloten unter einem anderen Namen her, und schon hat man zwei Piloten mit der gleichen Erfahrung. Auf diese Weise kann man sich ganze Schwadronen erfahrener Flieger schaffen, von denen man in seinen Missionen begleitet wird.

Und noch etwas kann man mit dieser Methode machen. Indem man die Endung eines Namens ändert, kann man Piloten von einer Seite zur anderen wechseln lassen. Auf diese Weise kann man z. B. aus englischen Jagdfliegern deutsche Bomberpiloten machen. Man braucht sich also nur einen einzigen guten Piloten zu schaffen und kann diesen dann für Kampagnen oder normale Missionen beider Seiten benutzen.

## **Tips für die deutsche Seite**

Man sollte seine Missionen grundsätzlich so nahe wie möglich am Ziel beginnen. Wenn man aus größerer Entfernung startet, wird man auf dem Weg zum Ziel auch von mehr

Jägern angegriffen. Speziell Ziele an der Küste kann man aus allernächster Nähe angreifen, ohne sich erst mit zahlreichen Jägern beschäftigen zu müssen.

Abhängig davon, wieviel Erfahrung man schon mit Bombern hat, sollte man entweder einen Bomber oder einen begleitenden Jäger fliegen. Entscheidend für den Ausgang der Schlacht ist letztendlich nur der von den Bombern angerichtete Schaden. Wer Erfahrung damit hat, seine Bomben auf mehrere Gebäude aufzuteilen, sollte auf jeden Fall einen Bomber fliegen.

Unerfahrene Piloten sollten den Geleitschutz fliegen, müssen dann allerdings auch wirklich dafür sorgen, daß die Bomber am Ziel ankommen. Setzt man einen selbsterschaffenen Piloten in einen Bomber und dieser erreicht sein Ziel, kann man davon ausgehen, daß eines der Gebäude vollständig zerstört wird. Deswegen sollte eine Bombergruppe, in der man selbst nicht mitfliegt, mindestens so viele Flugzeuge enthalten, wie das Ziel Gebäude hat.

Bevor man seinen ersten Einsatz in der Kampagne fliegt, sollte man sich Prioritäten in der Reihenfolge, in der man verschiedene Ziele angreift, setzen. Die eigentliche Aufgabe besteht darin, die Royal Air Force so stark zu schwächen, daß sie der Luftwaffe keinen Widerstand mehr entgegensetzen kann. Man beginnt am besten mit der Bombardierung der Radarstationen, gefolgt von Flugplätzen und Fabriken und falls es noch erforderlich sein sollte, der Hauptquartiere. Besonders die anfängliche Zerstörung der Radarstationen ist wichtig, da sich dadurch die Reaktionszeit der RAF auf deutsche Angriffe erhöht und man sich im günstigsten Fall schon wieder auf dem Rückweg befindet, wenn man zum ersten Mal angegriffen wird.

Wichtig ist die richtige Zusammenstellung der Fluggruppen. Ein bis zwei Jäger sollten als Geleitschutz reichen, der Rest der Gruppe sollte aus so vielen Bombern wie nur möglich bestehen, da der von ihnen angerichtete Schaden letztendlich entscheidend ist. Es kann sich als sehr nützlich erweisen, seine Bomber in verschiedenen Höhen angreifen zu lassen. Die RAF muß ihre Jäger dann aufteilen und kann längst nicht so effektiv arbeiten, wie das der Fall ist, wenn die Jäger alle auf einer Höhe fliegen.

Eine echte Herausforderung im Rahmen der Kampagne sind Angriffe auf Flugzeugfabriken und die Hauptquartiere der RAF. Da diese Ziele jedoch meistens sehr tief im Landesinneren liegen, muß man mit heftiger Gegenwehr rechnen. Man sollte diese Missionen deshalb nur als erfahrener Pilot fliegen oder als letzten und entscheidenden Schlag gegen einen schon fast komplett zerstörte RAF. Die Zerstörung der Fabriken und Hauptquartiere bringt den Sieg einen entscheidenden Schritt näher.

Ein niedriger Score ist nicht gleichbedeutend mit einem mißlungenen Einsatz. Entscheidend ist die Anzahl der Bomben, die ihr Ziel getroffen haben. Man sollte sich darum kümmern, sein Ziel zu treffen und heil nach Hause zu kommen, und nicht hinter irgendwelchen Jägern herfliegen, um mehr Punkte für seine Mission zu bekommen. Der Erfolg der

eigenen Gruppe wird hochgerechnet auf den Erfolg der anderen Gruppen. Wenn man alle Bomben sicher ins Ziel bringt, wird auch die Trefferquote der anderen Gruppen höher, und nicht etwa dadurch, daß man mehr Spitfires abschießt.

### **Tips für die britische Seite**

Zu Beginn der Mission werden einem die Angriffsziele des Tages präsentiert. Man sollte sich selbst in eine sehr hoch über dem Ziel fliegende Gruppe begeben. Drumherum verteilt man weitere Gruppen, die auf unterschiedlichen Höhen fliegen. Auf diese Weise sichert man sich gegen Angriffe auf verschiedenen Höhen ab. Bei der Zusammensetzung der Gruppen sollte man auf folgendes achten:

Die Hurricane kann mehr Treffer einstecken als die Spitfire und sollte deshalb die Bomber angreifen. Die Spitfires wiederum sind besser geeignet für den Kampf gegen die feindlichen Jäger und sollten hauptsächlich für diese Aufgabe eingesetzt werden.

Beim Angriff auf die Bomber sollte man bedenken, daß es nicht darum geht, möglichst viele Flugzeuge abzuschießen. Das eigentliche Ziel besteht vielmehr darin, dafür zu sorgen, daß möglichst wenig Bomben ihr Ziel erreichen. Drei Bomber, die rechtzeitig abdrehen, sind besser als ein zerstörter Bomber und zwei, die ihr Ziel erreichen.

Die deutschen Bomberpiloten werfen ihre Bomben gewöhnlich ab, bevor sie ihren Angriff abbrechen. Oftmals reicht eine einzige gut platzierte Salve, um den Piloten zur Umkehr zu bewegen.

Erst wenn auch der letzte Bomber abgedreht hat und man dann noch dazu in der Lage ist, kann man einzelnen Bombern nachjagen, um die Einsatzfähigkeit der Luftwaffe zu schwächen.

## **“Their Finest Hour” – Statistik**

### **Zusammensetzung des Score**

#### ***Punkte für Flugzeugabschüsse***

|             |    |
|-------------|----|
| Spitfire    | 6  |
| Hurricane   | 6  |
| Bf 109      | 7  |
| Bf 110      | 6  |
| Ju 87 Stuka | 5  |
| He 111      | 9  |
| Ju 88       | 10 |

**Modifikatoren für Abschüsse**

|                                           |          |
|-------------------------------------------|----------|
| Pilot ist Top Ace                         | 300%     |
| Pilot ist Ace                             | 200%     |
| Flugzeug weicht nicht aus:                | 3 Punkte |
| + 2 Punkte für jedes beschädigte Flugzeug |          |

**Bonus für sichere Landung**

|             |    |
|-------------|----|
| Spitfire    | 6  |
| Hurricane   | 6  |
| Bf 109      | 7  |
| Bf 110      | 6  |
| Ju 87 Stuka | 5  |
| He 111      | 9  |
| Ju 88       | 10 |

**Punktverluste (Bomber/Nicht-Bomber)**

|                                                     |             |
|-----------------------------------------------------|-------------|
| Anführer verloren                                   | 5/25 Punkte |
| Flügelmann verloren                                 | 3/15 Punkte |
| Eskortierter Bomber verloren                        | 20 Punkte   |
| Zu schützendes Flugzeug der eigenen Gruppe verloren | 40 Punkte   |
| Treffer an befreundetem Flugzeug                    | 1 Punkt     |
| Eigenes Flugzeug beschädigt                         | 4 Punkte    |
| Eigenes Flugzeug zerstört                           | 10 Punkte   |

**Medaillen und Ränge****Ränge der RAF**

|                   |       |
|-------------------|-------|
| Lieutenant        | 0     |
| Flying Officer    | 100   |
| Flight Lieutenant | 325   |
| Squadron Leader   | 675   |
| Wing Commander    | 900   |
| Group Captain     | 1.750 |

### ***Medaillen der RAF***

|                             |       |
|-----------------------------|-------|
| Distinguished Flying Cross  | 200   |
| Distinguished Service Order | 475   |
| George Cross                | 1.250 |
| Victoria Cross              | 2.500 |

### ***Ränge der Luftwaffe***

|                |       |
|----------------|-------|
| Leutnant       | 0     |
| Oberleutnant   | 100   |
| Hauptmann      | 300   |
| Major          | 675   |
| Oberstleutnant | 1.000 |
| Oberst         | 2.000 |

### ***Medaillen der Luftwaffe***

|                                                      |       |
|------------------------------------------------------|-------|
| Eisernes Kreuz, 2. Klasse                            | 200   |
| Eisernes Kreuz, 1. Klasse                            | 500   |
| Ritterkreuz mit Eichenlaub                           | 850   |
| Ritterkreuz mit Eichenlaub und Schwertern            | 1.250 |
| Ritterkreuz mit Eichenlaub, Schwertern und Diamanten | 1.600 |



## Secret Weapons of the Luftwaffe

Mit fast einem Jahr Verspätung erschien Ende 1991 der dritte Flugsimulator von Lawrence Holland. Simuliert werden diesmal die Luftkämpfe, die zwischen 1943 und 1945 zwischen der Luftwaffe und der U.S. Eighth Air Force über Europa ausgetragen wurden. Technisch hat das Programm einen gewaltigen Sprung nach vorne gemacht und nutzt die mittlerweile wesentlich bessere Hardware konsequent aus. VGA-Grafik mit 256 Farben ist fast schon eine Selbstverständlichkeit, und damit "Secret Weapons" sich voll entfalten kann, bedarf es schon eines 386ers; die letzten Reserven entfalten sich sogar erst unter einem 486er. Auch die Soundeffekte wurden stark verbessert und klingen jetzt wesentlich realistischer als bei "Their Finest Hour", und zum ersten Mal bekommt der Spieler in einem der Flugsimulatoren Musik geboten. Auf Grund der besonderen Hardwareanforderungen wird "Secret Weapons" wahrscheinlich auf keinem anderen Computertyp erscheinen.

Vom Aufbau her weist das Spiel starke Ähnlichkeit zu seinem Vorgänger auf, hat jedoch auch ein paar entscheidende Verbesserungen aufzuweisen. So kann man jetzt mit seinem Piloten alle Flugzeuge einer Seite fliegen und ist nicht mehr an einen bestimmten Typ gebunden. Die "Tour of Duty" bietet die Möglichkeit, seinen Piloten durch eine vorher festgelegte Anzahl von Missionen in einer bestimmten Phase des Krieges zu führen. Erfreulich ist auch, daß man bei "Secret Weapons" keine zivilen Einrichtungen bombardieren kann, sondern sich das Programm auf militärische Einrichtungen beschränkt.

In der Grundausstattung stehen neun Flugzeuge zur Verfügung. Auf amerikanischer Seite sind dies die P-57 Thunderbolt, die P-51B und P-51D Mustang sowie, als einziger Bomber, die B-17 Flying Fortress. Auf deutscher Seite kann der Spieler die Bf 109, die FW 190, die Me 262, die Me 163 und die Go 229 fliegen. Lucasfilm bietet außerdem die Möglichkeit, mit Hilfe von Zusatzdisketten weitere Flugzeuge für beide Seiten in das Programm zu integrieren.

## Der europäische Luftkrieg

### Der Beginn des Luftkrieges

Nach der deutschen Niederlage in der Luftschlacht um England wurde die "Operation Seelöwe", die Invasion Englands, abgeblasen, und Hitler wendete sich statt dessen dem "Unternehmen Barbarossa", der Eroberung der Sowjetunion, zu. Noch bevor es zu diesem Schritt kam, half Hitler seinem Verbündeten Mussolini, als dessen Angriff auf Griechenland fehlschlug. Deutschland startete im April 1941 einen eigenen Angriff auf Griechenland und Jugoslawien, die beide wenig später kapitulierten. Englische Truppen in Ägypten und Libyen wurden von den Deutschen zurückgedrängt. Auf Kreta, einem britischen Stützpunkt, landeten am 20. Mai deutsche Fallschirmtruppen. Elf Tage später war die Insel erobert.



Am 22. Juni begann dann das "Unternehmen Barbarossa". Die deutsche Armee schien unbesiegbar zu sein und drang immer tiefer in sowjetisches Gebiet vor. Doch trotz schwerer Verluste gelang es der Sowjetarmee schließlich am 4. Dezember 1941, den deutschen Vormarsch auf Moskau zu stoppen. Drei Tage später griffen japanische Flugzeuge Pearl Harbor an und zogen damit die Vereinigten Staaten in den Krieg. Am nächsten Tag erklärte Deutschland den USA den Krieg. Der Eintritt der Vereinigten Staaten sollte ein Wendepunkt des Krieges werden.

Bereits während der Luftschlacht um England und vor allem während der deutschen Bombenangriffe auf London gab es in der britischen Bevölkerung einen starken Ruf nach Vergeltung. Die ersten Angriffe der RAF wurden auf Berlin geflogen, später dann auch gegen militärische Ziele. In einem Versuch, die Moral der deutschen Bevölkerung zu brechen, wurden verstärkt Angriffe auf Städte geflogen. Die ersten, bei Tageslicht geflogenen Einsätze führten zu schweren britischen Verlusten, weshalb zukünftige Einsätze bei Nacht geflogen wurden. Dadurch wurde Präzisionsbombardement jedoch unmöglich, und die meisten Bomber verfehlten ihr Ziel. Nur ein Drittel aller Bomben kam dem Ziel näher als fünf Meilen. Hinzu kam, daß die Bomber keinen Geleitschutz hatten und die deutschen Nachtjäger hohe Abschüsse erzielten.

Im Februar 1942 übernahm Air Chief Marshall Arthur Harris das Kommando über die britische Bomberoffensive. In dem festen Glauben, daß Präzisionsbombardement wirkungslos sein würde, ordnete er flächendeckende Bombardierung von Städten an. Auf diese Weise sollte durch die Zerstörung ihrer Wohnungen die Moral der Deutschen, speziell der Industriearbeiter, zerstört werden. Arthur Harris glaubte zu diesem Zeitpunkt sogar, daß diese Art der Bombardierung alleine dazu führen könnte, den Krieg gegen Deutschland zu gewinnen.

Um seine Theorie zu beweisen, ordnete Harris zuerst Angriffe auf Städte an, die weniger wegen ihrer militärischen Bedeutung als vielmehr wegen ihrer Lage ausgewählt wurden. Die erste Stadt, die so bombardiert wurde, war Lübeck in der Nacht vom 28. März. Da die meisten Gebäude der Stadt aus Holz gebaut waren, fiel fast die halbe Stadt dem Angriff zum Opfer. Als nächstes wurde über einen Zeitraum von vier Nächten Rostock-Warnemünde bombardiert. Die angerichtete Zerstörung war noch größer als die in Lübeck. Angetrieben von seinen Erfolgen, ordnete Harris schließlich für die Nacht des 27. Mai die "Operation Millenium" an, einen Angriff auf Köln mit eintausend Bombern. Bei dem Angriff wurden 250 Fabriken zerstört. Erstaunlicherweise kamen bei diesem Angriff "nur" 469 Menschen ums Leben. Die RAF verlor 41 Flugzeuge. Das von ihnen ausgelöste Feuer war über 300 Kilometer zu sehen.

Weitere Angriffe wurden angeordnet, diesmal auf Essen, um die Kruppwerke zu vernichten, danach auf Bremen, wo die Focke-Wulf-Werke standen. Diese Angriffe waren jedoch weniger erfolgreich, und viele Flugzeuge gingen verloren, sowohl durch die Angriffe von Jägern als auch durch Flakbeschuß. Durch die schweren Verluste kam es dann zu ersten Verzögerungen in der Bomberoffensive, bis die zerstörten Flugzeuge durch neue ersetzt

wurden. Die große Überraschung kam für Harris jedoch, als sich herausstellte, daß die deutsche Kriegsproduktion kaum geschwächt war und sich die deutsche Bevölkerung eher provoziert als demoralisiert fühlte. Damit war klar, daß die RAF den Luftkrieg alleine nicht gewinnen konnte und Unterstützung brauchte.

## Nachteinsätze gegen Tageinsätze

Am 20. Februar 1942 traf U.S. Army Air Force Brigadier General Ira C. Eaker in London ein. Seine Aufgabe bestand darin, geeignete Basen für die Stationierung amerikanischer Bomber zu begutachten. Außerdem sollte er die amerikanische Bomberoffensive leiten, sobald genug Flugzeuge in Großbritannien eingetroffen waren.

Eaker und sein Vorgesetzter, General Henry Arnold, der Oberbefehlshaber der amerikanischen Luftstreitkräfte, vertraten die von "Billy" Mitchell nach dem Ersten Weltkrieg entwickelte Theorie, daß ein neuer Krieg alleine durch die Luftstreitkräfte gewonnen werden könnte. Durch die gezielte Zerstörung von für den Krieg wichtigen Industrieanlagen sollte dem Feind die Möglichkeit genommen werden, einen Krieg erfolgreich zu führen, und seine Kriegsbereitschaft zerstört werden. Ihre Hoffnungen gingen sogar so weit, daß es nach dem Zusammenbruch der Industrie zu einer Revolution kommen würde. Obwohl in der Luftschlacht um England die deutsche Bomberoffensive fehlgeschlagen war, glaubten die amerikanischen Führungskräfte an die Überlegenheit ihrer eigenen Bomber.

Aufgebaut wurde die amerikanische Bomberstrategie auf den Erkenntnissen der Air Corps Tactical School in Alabama. Ihre Theorien gingen dahin, daß sie glaubten, durch die Zerstörung einzelner Industriezweige, wie z. B. der Kugellagerindustrie oder der Ölraffinerien, die gesamte Wirtschaft einer Industrienation zum Zusammenbruch bringen zu können.

Schon bald nach seinen ersten Gesprächen mit Harris erkannte Eaker, daß ihre Auffassungen über die beste Bomberstrategie vollkommen unterschiedlich waren. Da Harris' Angriffe bei Tageslicht schwere Verluste zur Folge gehabt hatten, plädierte er für die erfolgreichereren Nachteinsätze der RAF und versuchte Eaker dazu zu überreden, sich der britischen Offensive anzuschließen. Eaker hielt dagegen, daß die amerikanischen Crews nur in Tageinsätzen geschult seien und eine Umschulung zu viel Zeit in Anspruch nehmen würde.

Der zweite Punkt, an dem sich die Geister schieden, war Präzisionsbombardement gegen Flächenbombardement. Mit ihrem Angriff auf Köln hatte die RAF die Wirksamkeit von Flächenbombardement bewiesen. Präzisionsbombardement hingegen konnte wichtige Industrieeinrichtungen zerstören und dabei das Leben der Zivilbevölkerung schonen. Daß Präzisionsbombardement überhaupt möglich wurde, lag an der Norden Bombsight, einem Zielgerät, mit dem die amerikanischen Bomber ausgestattet waren und das selbst aus großen Abwurfhöhen eine unglaubliche Zielgenauigkeit ermöglichte. Harris hielt dage-

gen, daß die Wetterbedingungen in Europa freie Sicht auf das Ziel die meiste Zeit verhiinderten und damit gezieltes Bombardement von vornherein unmöglich machten.

Und drittens konnte man sich nicht darauf einigen, welcher Bomber für die Einsätze am besten geeignet war. Harris bezweifelte die Effektivität der B-17s, da diese nur 40 Prozent der Bombenlast eines britischen Lancasterbombers tragen konnten. Außerdem waren einige von den Briten benutzte B-17s eine leichte Beute der Luftwaffe gewesen.

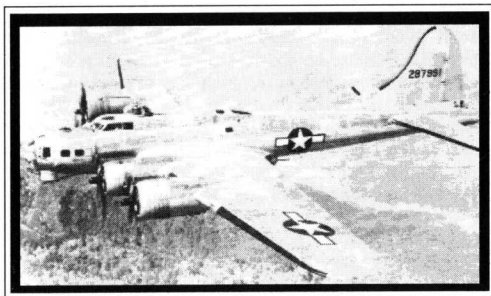
Eaker glaubte hingegen fest daran, daß die amerikanischen Bomber auf Grund ihrer ausgezeichneten Bewaffnung und Panzerung in größeren Formationen auch ohne Geleitschutz den Angriffen der Luftwaffe widerstehen könnten. Eaker glaubte zusätzlich, daß abwechselnde Tag- und Nachtangriffe der U.S.A.A.F. und der RAF die Luftwaffe stärker in Atem halten würden. Als Folge davon mußten die Deutschen dann Flugzeuge von der Ostfront abziehen, was den sowjetischen Vorstoß erleichtern würde. Harris blieb jedoch auch weiterhin skeptisch, was den Erfolg der amerikanischen Missionen anging.

## Die ersten US-Missionen

Im Frühjahr 1942 überließ die RAF der U.S. Army Air Force nicht mehr benötigte Stützpunkte und half ihr dabei, Land für den Aufbau neuer Basen anzukaufen. Diese Basen lagen hauptsächlich an Orten, von denen aus Europa und vor allem natürlich Deutschland leicht zu erreichen waren. Im Juni waren die ersten Basen vorbereitet, und die ersten B-17s kamen mit ihren Crews an.

Zu dieser Zeit traf auch Major General Carl Spaatz, der Kommandeur der Eighth Air Force, in England ein. Am 17. August 1942 flogen die Amerikaner dann ihren ersten Bombereinsatz bei Tageslicht. Zwölf B-17s, die von britischen Spitfires eskortiert wurden, bombardierten einen Rangierbahnhof bei Rouen. Die Hälfte der Bomben traf, und die Flugzeuge kehrten

ohne Verluste zu ihrem Stützpunkt zurück, nachdem sie nur auf schwache Gegenwehr der Luftwaffe gestoßen waren.



Zwei Tage später griffen vierundzwanzig Bomber einen Flughafen bei Abbeville an und richteten starke Zerstörungen an, ohne eigene Verluste zu haben. Am 5. September hatte die Eighth Air Force ihre ersten Bomberverluste zu

beklagen. Zwei B-17s wurden während des Angriffs auf die Flugzeugfabrik bei Rouen abgeschossen.

Dennoch wurde der Einsatz als voller Erfolg gewertet, denn die neun Bomber waren ohne Geleitschutz geflogen und hatten sich erfolgreich gegen zwanzig angreifende Bf 109s und FW 190s gewehrt. Eaker sah darin den Beweis, daß die B-17 sich auch ohne Geleitschutz gegen die Angriffe der Luftwaffe wehren konnte. Am neunten Oktober griffen dann 108 Bomber, die bisher größte Formation, die Stahlwerke in Lille an. Obwohl nur vier Flugzeuge verlorengingen, war die Mission kein echter Erfolg, da nur neun Bomben ihr Ziel trafen. Daß der Einsatz dennoch als Erfolg gewertet wurde, lag daran, daß die Bombercrews 56 Abschnüsse deutscher Jäger meldeten. Tatsächlich wurde allerdings nur ein Jäger verloren.

Im Herbst 1942 waren die Amerikaner sehr zuversichtlich, was die Zukunft ihrer Offensive anging. Präzisionsbombardement schien bei Tageslicht unter geringen eigenen Verlusten möglich zu sein. Die B-17s schienen sich der Angriffe der deutschen Jäger auch ohne Geleitschutz erwehren zu können. Doch diese Einschätzung täuschte, denn die Umstände der ersten Missionen waren für Amerika sehr günstig gewesen. Das Wetter hatte ausgezeichnet mitgespielt, und die deutsche Gegenwehr war relativ harmlos gewesen. Außerdem hatten die Bomber bisher nur Ziele in Frankreich, Belgien und den Niederlanden angegriffen, und die Luftwaffe hatte ihr volles Potential noch lange nicht entfaltet.

In den letzten Monaten des Jahres 1942 ließ die amerikanische Euphorie über ihre Bomberoffensive nach. Auf Grund des schlechten Wetters konnten im November und Dezember nur zwölf Missionen geflogen werden. Außerdem wurden von der Eighth Air Force circa einhundert Bomber abgezogen, um die Landung alliierter Truppen in Nordafrika zu unterstützen. Da General Spaatz das Kommando über die Luftoffensive in Afrika übernahm, wurde General Eaker Befehlshaber der Eighth Air Force.

In diesem Zeitraum wurden die meisten Missionen gegen U-Boot-Häfen geflogen, da die deutschen U-Boote im Atlantik zu einer immer größeren Gefahr wurden. Auf Grund der starken Betonpanzerung dieser Häfen waren die meisten Einsätze jedoch erfolglos. Da diese Stützpunkte zudem noch besser verteidigt waren als andere Stellungen in Frankreich, nahmen die Bomberverluste der Amerikaner drastisch zu. Und noch immer war die Eighth Air Force keinen Einsatz gegen Deutschland selbst geflogen. Der Grund dafür war hauptsächlich, daß kein Langstreckenjäger zur Verfügung stand, der die Bomber hätte eskortieren können. Die gerade eingetroffene P-47 Thunderbolt konnte die B-17s lediglich bis zur deutschen Grenze begleiten und mußte dann umkehren.

Am 14. Januar 1943 trafen sich Präsident Franklin D. Roosevelt und Premierminister Winston Churchill in Casablanca. Churchill wollte Roosevelt davon überzeugen, daß sich die Eighth Air Force den Nachteinsätzen der RAF anschließen sollte. General Arnold schickte daraufhin Ira Eaker nach London, um mit Churchill zu reden und die amerikanische Offensive zu verteidigen. Es gelang Eaker zwar nicht Churchill wirklich zu überzeugen, aber immerhin nahm dieser daraufhin seine Bitte an Präsident Roosevelt zurück,

um der amerikanischen Strategie eine Chance zu geben, sich selbst zu beweisen. Am 21. Januar verabschiedeten die amerikanischen und britischen Führungskräfte die Casablancadirektive, in der ihre weitere Vorgehensweise festgelegt wurde. Zwei Tage später autorisierte General Eaker den ersten Angriff auf Deutschland.

### Erster Einsatz gegen Deutschland

Am 27. Januar griffen die ersten U.S.-Bomber Deutschland an. 35 B-17s und B-24s machten sich auf den Weg zur U-Boot-Fabrik in Vegesack. Da das Ziel jedoch unter Wolken lag, änderten sie ihren Kurs und flogen nach Wilhelmshaven. Die ohne Geleitschutz fliegenden Bomber verloren drei Maschinen und schossen selbst sieben deutsche Jäger ab. Einen Monat später wurde Wilhelmshaven erneut bombardiert, wobei sieben Bomber abgeschossen wurden. Am 18. März zerstörten neunundsiebzig Bomber zwei Drittel des U-Boot-Hafens in Vegesack. Zwei Bomber wurden abgeschossen, aber die Bombercrews meldeten zweiundfünfzig Abschüsse deutscher Jäger.

Ende März hatte die Eighth Air Force insgesamt 51 Missionen geflogen und dabei 90 Bomber verloren. 365 deutsche Abschüsse wurden von den Crews gemeldet. Die Zahl der angegebenen Abschüsse war jedoch wesentlich höher als die echte Zahl, da oftmals verschiedene Schützen denselben Abschluß meldeten, der dann doppelt gezählt wurde. Auch täuschten viele Piloten im Sturzflug ihren Abschluß vor, um dem Abwehrfeuer der Bomber zu entgehen. Um die Moral der Truppe zu stärken, wurde diese Zahl jedoch als offizielle geführt.

Die guten Ergebnisse der ersten Einsätze bestärkten Eaker in seinem Glauben, daß die B-17s auch Einsätze ohne Geleitschutz fliegen könnten. Doch noch immer hatte die Luftwaffe nicht ihr gesamtes Potential entfaltet, da viele Jäger noch in anderen Gebieten im Einsatz waren, weil die Bedrohung durch die amerikanische Bomberoffensive einfach nicht wahrgenommen wurde.



Eaker und sein Vorgesetzter, General Henry Arnold, überzeugten die Regierung in Washington davon, die Bomberoffensive zu verstärken. Im Mai wurde deshalb der Entschluß gefaßt, bis zum Ende des Jahres die Eighth Air Force mit dreitausend weiteren Bombern auszustatten.

Obwohl die amerikanische Führung ihren Bombern vertraute, wurde deutlich, daß früher oder später eine Langstrecken eskorte benötigt würde. Erste Planungen gingen dahin, die P-38 Lightning, ein zweimotoriges Flugzeug, als Eskorte einzusetzen. Die Lightning war den Bf 109s und FW 190s jedoch unterlegen. Andere Versuche sahen vor, die P-47 mit externen Zusatztanks auszustatten, um ihren Aktionsradius zu erhöhen. Vorläufig jedoch mußten die Bomber auch weiterhin ohne eine schützende Eskorte fliegen.

Tragischerweise gab es bereits zu dieser Zeit das Flugzeug, welches später als Langstrecken- eskorte eingesetzt werden sollte, nämlich die P-51 Mustang. Sie war bereits 1941 für die RAF entwickelt worden, ihr Allison-Motor war jedoch ein eindeutiger Schwachpunkt. Als die Briten sie jedoch mit einem besseren Motor von Rolls-Royce ausstatteten, machte sie einen gewaltigen Leistungsschub nach oben. Die U.S. Army Air Force glaubt jedoch, daß der flüssiggeköhlte Rolls-Royce-Motor zu anfällig auf Treffer reagieren würde.

Daß zwei der besten Kampfflugzeuge der damaligen Zeit, die Spitfire und die Bf 109, ebenfalls mit flüssiggeköhlten Motoren ausgestattet waren, wurde dabei schlichtweg ignoriert. Hinzu kam, daß ein für die Briten entwickeltes Flugzeug mit einem britischen Motor in Amerika auf mehr Ablehnung stieß, als das bei einem rein amerikanischen Flugzeug der Fall gewesen wäre.

Doch nicht nur auf amerikanischer Seite unterschätzte man die Möglichkeiten der eigenen Technik. Willy Messerschmitt lud General Adolf Galland am 22. Mai 1943 zu einem Testflug mit der gerade fertiggestellten Me 262 ein. Galland war von den Fähigkeiten des Düsenjägers schlichtweg begeistert und überzeugte Göring davon, die Arbeit an der Me 262 zu intensivieren. Hitler jedoch hatte mittlerweile sein Vertrauen in Göring verloren und verweigerte dem Projekt seine Zustimmung. Deutschland verpaßte damit seine Chance, der amerikanischen Bomberoffensive einen entscheidenden Gegenschlag zu versetzen.

## **Angriff auf Hamburg**

Während die Eighth Air Force ihre ersten Angriffe auf Deutschland flog, bombardierte die RAF in ihren Nachtmissionen gezielt das Ruhrgebiet. Am 16. Mai 1943 flog die RAF ihren in die Geschichte eingegangenen Angriff gegen drei Staudämme. Mit speziell dafür entworfenen, auf der Wasseroberfläche hüpfenden Bomben wurden zwei der Dämme zerstört. Dieses für die RAF ungewöhnliche Präzisionsbombardement hatte jedoch kaum Auswirkungen auf die Produktivität der Industrie des Ruhrgebietes, weshalb sich Harris wieder dem von ihm bevorzugten Flächenbombardement zuwandte.

Erstmals konzentrierten danach die RAF und die Eighth Air Force ihre Anstrengungen auf ein Ziel, Deutschlands größten Hafen: Hamburg. Der Name dieser Aktion war Operation Gomorrha. Daß der Name einer Stadt gewählt wurde, die laut Bibel durch vom Himmel fallendes Feuer zerstört wurde, sollte kein Zufall sein.

Während des Monats Mai wuchsen die amerikanischen Verluste stark an, die Offensive verlief jedoch weiterhin erfolgreich. Im Juli wurden nur sehr wenige Angriffe geflogen, hauptsächlich gegen Ziele in Frankreich. Am 24. Juli jedoch begann die Operation Gomorrha. Achthundert RAF-Bomber flogen Richtung Hamburg. 5.000 Tonnen Bomben wurden auf die Stadt abgeworfen. Am nächsten Tag bombardierte die Eighth Air Force gezielt die Hafenanlagen, doch schon in der folgenden Nacht warfen die zurückkehrenden britischen Bomber Brandbomben auf die brennende Stadt und entfachten damit einen gewaltigen Feuersturm, der die Stadt unter sich begrub und von nichts aufgehalten werden konnte. Wer in den unglaublichen Temperaturen nicht verbrannte, der erstickte, starb an Kohlenmonoxidvergiftung oder wurde unter den einstürzenden Häusern begraben. Über 50.000 Menschen starben in der Katastrophe. Die letzten Bomber der Operation Gomorrha trafen Hamburg am 2. August. Nie zuvor waren derartige Zerstörungen in einer Stadt angeordnet worden.

Der Angriff auf Hamburg hatte der Führung der Luftwaffe deutlich vor Augen geführt, welche Wirkung die alliierten Bomberangriffe haben konnten. Sie strebten deshalb einen Ausbau der Jäger auf Kosten der Bomber an, um die Luftwaffe von einer offensiven Streitmacht in eine defensive zu verwandeln.

Hitler hingegen wollte den Angriff auf Hamburg mit einer erneuten Bomberoffensive gegen London vergolten wissen und ignorierte die Empfehlungen seiner Führungskräfte. Trotzdem wurde in den folgenden Monaten die Produktion von Jägern auf Anordnung von Feldmarschall Erhard Milch intensiviert.

### **Angriff auf Schweinfurt**

Am 1. August 1943 griff die Ninth Air Force von ihrem Stützpunkt in Libyen die Ölraffinerien in Ploesti, Rumänien, an. 177 B-24s machten sich auf den Weg, doch technische Probleme, Navigationsfehler, Flakfeuer und die starke Gegenwehr der Luftwaffe dezimierten die Formation. Als die B-24s zu ihrem Stützpunkt zurückkehrten, war die Hälfte der Bomber abgeschossen worden. Die Raffinerie, die ein Drittel des deutschen Treibstoffes lieferte, wurde zwar zu vierzig Prozent zerstört, aber durch eine Intensivierung der Produktion in den verbliebenen Einheiten wurden die Verluste ausgeglichen. Mit 579 verlorenen Besatzungsmitgliedern, die entweder getötet oder gefangengenommen worden waren, 53 zerstörten B-24s und 55 schwer beschädigten wurde der Einsatz für die Ninth Air Force zu einer Katastrophe. Hinzu kam, daß die Bomber von der Eighth Air Force geliehen waren und dort jetzt fehlten. Nicht nur das, die geplanten Lieferungen neuer Bomber lagen 200 Maschinen zurück. Außerdem gab es noch immer keine Langstrecken eskorte. Dies wurde jedoch noch nicht als echtes Problem angesehen, da General Eaker noch immer daran glaubte, daß die B-17 auch ohne Eskorte überleben konnte.

Als endgültiger Beweis dafür wurde für den 17. August ein Angriff auf Schweinfurt geplant, wo sich über fünfzig Prozent der deutschen Kugellagerfabriken befanden. Da

Kugellager für fast alle Kriegsgeräte benötigt wurden, konnte der deutschen Kriegsmaschinerie damit ein entscheidender Schlag versetzt werden. Der Einsatz sollte mit einem Angriff auf die Messerschmittwerke bei Regensburg kombiniert werden. Dadurch, daß Regensburg zuerst angegriffen wurde, sollte die Aufmerksamkeit der Luftwaffe von dem wichtigeren Angriff auf Schweinfurt abgelenkt werden.

Am Morgen des 17. August umgab jedoch dichter Nebel die Stützpunkte. Die Crews für den Regensburg-Einsatz waren jedoch darin geschult, im Blindflug zu starten und machten sich planmäßig auf den Weg, während die Crews für den Schweinfurt-Angriff stundenlang am Boden saßen. Der Angriff wurde jedoch trotzdem nicht abgebrochen.

Die B-17s wurden angegriffen, sobald sie die holländische Küste überquert hatten. Die Luftwaffe wußte aber, daß die begleitenden P-47s spätestens an der deutschen Grenze abdrehen mußten, und wichen dem Geleitschutz geschickt aus, bis dieser sich auf den Rückweg machte. Danach nahmen die Angriffe der Luftwaffe in erschreckendem Ausmaß zu, und eine B-17 nach der anderen fiel den Bf 109s und den FW 190s zum Opfer. Die amerikanischen Bomber waren praktisch pausenlosen Angriffen ausgesetzt.

Als Regensburg erreicht wurde, waren 15 B-17s abgeschossen worden, zahllose weitere waren schwer beschädigt. Dennoch erreichten 131 Bomber ihr Ziel und richteten große Zerstörungen an der Messerschmittfabrik an. Die Bomber machten sich danach auf den Weg nach Algerien und wurden weiter angegriffen, bis sie die Alpen erreichten. Drei weitere B-17s gingen verloren.

Zu diesem Zeitpunkt erreichte die zweite Angriffswelle die Grenze, wo sie bereits von den aufgetankten und frisch bewaffneten Jägern erwartet wurde. Als die B-17s Schweinfurt erreichten, waren bereits 21 Bomber abgeschossen worden. Dennoch trafen über 420 Tonnen Bomben ihr Ziel. Doch auf dem Heimweg gingen die Angriffe weiter. Als die letzten Bomber gelandet waren, wurde klar, daß 60 B-17s und 600 Besatzungsmitglieder an einem einzigen Tag verlorengegangen waren. Von den zurückgekehrten Bombern waren außerdem 22 irreparabel beschädigt. Die Luftwaffe hatte an diesem Tag 36 Flugzeuge verloren und damit bewiesen, daß man der amerikanischen Luftoffensive wirkungsvolle Gegenwehr entgegensetzen konnte. Der Angriff auf Schweinfurt hatte die Theorie des ohne Geleitschutz auskommenden Bombers gewaltig ins Schwanken gebracht.

Die erste Mission für die Bf 109 und die zweite Mission für die FW 190 haben den Angriff auf Schweinfurt zum Inhalt.

## **Der zweite Angriff auf Schweinfurt**

Die schlechte Koordination der Angriffe der RAF und der Eighth Air Force zeigte sich darin, daß die RAF in der Nacht vom 17. auf den 18. August nicht die schon angeschlagenen Ziele in Schweinfurt bombardierte, sondern die Forschungsstätten in Peenemünde,



wo an den Vergeltungswaffen V-1 und V-2 gearbeitet wurde. Die schwer angeschlagene Eighth Air Force bombardierte in den nächsten Wochen Ziele in Frankreich, die leichter von den Stützpunkten aus zu erreichen waren. Zu dieser Zeit wurde zum ersten Mal die neue B-17G eingesetzt. Auf Anweisung von General Arnold wurden erneut Angriffe auf Deutschland geflogen. In einem Zeitraum von drei Tagen verloren die Amerikaner dabei 88 Bomber.

Einen dieser Angriffe, nämlich den auf Münster, können Sie in der vierten Mission für die P-47 und in der sechsten Mission für die B-17 nachspielen.

Aufklärungsflüge hatten in der Zwischenzeit gezeigt, daß die Kugellagerfabriken in Schweinfurt mit erstaunlicher Geschwindigkeit repariert wurden. Aus diesem Grund wurde ein zweiter Angriff auf Schweinfurt geplant. Da man den Deutschen keine Atempause gönnen wollte, wartete man nicht auf die Fertigstellung des Langstreckenjägers. Am 14. Oktober starteten 291 B-17s Richtung Schweinfurt. Fast 200 P-47s begleiteten die Bomber. Noch über dem Kanal griffen die ersten deutschen Jäger an. Die P-47s konnten die Angreifer zwar abwehren, doch über Aachen mußten sie selbst umkehren. Die alleine weiterfliegenden B-17s erlebten den bisher stärksten Angriff von Verbänden der Luftwaffe. Neben den üblichen Jägern, der Bf 109 und der FW 190, griffen auch so ungewöhnliche Flugzeuge wie Stukas oder leichte Bomber wie die He 111 die B-17s an. Die amerikanischen Verluste waren noch stärker als beim ersten Angriff auf Schweinfurt.

Als das Ziel erreicht wurde, waren 28 Bomber abgeschossen worden und 34 waren wegen schwerer Beschädigung vorher umgekehrt. Über Schweinfurt selbst geriet der Verband dann in heftiges Flakfeuer. Dennoch gelang es den B-17-Crews, 500 Tonnen Bomben im Ziel zu platzieren. Doch der Rückflug sollte für die Besatzungen zum Alptraum werden. 32 weitere Bomber gingen verloren. Mehr als drei Stunden waren die Besatzungen den Angriffen der Luftwaffe ausgesetzt gewesen. Erst über dem Kanal hörten die ständigen Attacken auf.

Wieder einmal hatte die Eighth Air Force 60 Bomber verloren, 142 weitere waren schwer beschädigt. Die Crews behaupteten, insgesamt 186 deutsche Jäger abgeschossen zu haben, tatsächlich waren es jedoch nur 31 sowie zwölf irreparabel beschädigte.

Dennoch hatte auch der zweite Angriff auf Schweinfurt der deutschen Kugellagerindustrie einen entscheidenden Schlag versetzt. Schätzungen gingen dahin, daß die Alliierten, wenn sie die Kugellagerfabriken alle zwei Wochen angriffen, Deutschland innerhalb von vier Monaten kampfunfähig gemacht hätten. Tatsächlich jedoch war die amerikanische Air Force so stark dezimiert, daß weitere Angriffe vorerst unmöglich waren. Der 14. Oktober 1943 wurde von da an unter den Alliierten nur noch der "Schwarze Donnerstag" genannt.

Auch der zweite Angriff auf Schweinfurt ist Bestandteil des Spiels. Für die amerikanische Seite können Sie den Einsatz in der 2. P-47-Mission und der 3. B-17-Mission, für die Deutschen in der 2. Bf 109-Mission und der 5. FW-190 Mission nachspielen.

## Die ersten Einsätze der Mustang

Nach der Katastrophe von Schweinfurt war General Eaker klar geworden, daß die B-17s nur noch mit Geleitschutz operieren durften, und sagte alle weiteren Angriffe auf Deutschland ab. Einige Stimmen wurden sogar laut, die forderten, daß die Bomberoffensive ganz eingestellt werden sollte. Doch schon zwei Wochen später traf die Meldung ein, daß bald die ersten P-51s in England eintreffen würden. In den nächsten Wochen wurden nur noch Ziele in Frankreich angegriffen, die in der Reichweite der P-47 lagen. Mitte November trafen dann tatsächlich die ersten Mustangs per Schiff ein.

Ende November trainierte eine Gruppe von 24 P-51s für den Einsatz. Der 11. Dezember sollte dann ein besonderes Datum werden. Zum ersten Mal eskortierte der neue Jäger amerikanische Bomber zu einem Ziel in Deutschland, nämlich Emden. Am 16. Dezember wurde der erste Abschuß eines deutschen Jägers durch die neue Mustang gemeldet.

Mit der P-51 wurden praktisch alle Wünsche erfüllt, die die Piloten hatten. Das neue Flugzeug war weniger und schneller als die Bf 109 und die FW 190. Das Wichtigste aber war, daß ihre Reichweite ihr ermöglichte, die amerikanischen Bomber bis tief ins Innere Deutschlands zu eskortieren und wieder nach Hause zu geleiten. Die Crews der Bomber hatten damit die begründete Hoffnung, daß sich die Katastrophe von Schweinfurt niemals mehr wiederholen würde. Ende Oktober hatte die Eight Air Force ca. 500 einsatzbereite B-17s und B-24s.

Während sich die Eight Air Force langsam wieder von ihren Verlusten erholte, setzte die RAF ihr Nachtbombardement fort. Am 22. Oktober erlitt Kassel ein ähnliches Schicksal wie vorher Hamburg. In den darauffolgenden Nächten wurden wiederholt Angriffe auf Berlin geflogen, da Harris glaubte, daß die Zerstörung der deutschen Hauptstadt den Krieg beenden könnte. Die Angriffe wurden bis ins Frühjahr 1944 fortgesetzt, erst dann wandte sich die RAF der Vorbereitung für die Invasion in Frankreich zu.

## Fehlschläge und Fehlentscheidungen

Ende 1943 waren die Zeichen, die das Ende des Dritten Reichs andeuteten, deutlich zu sehen. Der Nordafrika-Feldzug war fehlgeschlagen, alliierte Truppen waren auf Sizilien gelandet und marschierten in Italien gen Norden, und die Sowjetarmee drängte die Wehrmacht im Osten immer weiter zurück. Allen am Krieg Beteiligten war zu diesem Zeitpunkt wohl schon klar, daß der nächste Schritt die Landung alliierter Truppen in Frankreich sein würde.

Auf einer Flugvorführung am 26. November sah Hitler zum ersten Mal die Me 262 fliegen. Bei dieser Gelegenheit fragte er Willy Messerschmitt, ob die Me 262 dazu in der Lage wäre, Bomben zu tragen. Messerschmitt bejahte diese Frage, woraufhin Hitler Anweisung gab, die Me 262 als Bomber auszurüsten und nicht als Jäger. Hitler hatte schon lange von

einer Waffe geträumt, die er den Blitzbomber nannte. Dabei handelte es sich um einen Bomber, der schneller war als alle verfolgenden Flugzeuge. Mit dem Blitzbomber, so glaubte Hitler, könnte jede Invasion fremder Truppen zurückgeschlagen werden, da die gegnerischen Jäger nicht dazu in der Lage wären, die die landenden Truppen bombadierenden Blitzbomber aufzuhalten.

Durch Hitlers Anordnung wurde die Entwicklung der Me 262 weiter aufgehalten. Außerdem sollte die Bomberversion des Düsenjägers gegenüber dem Jäger zahlreiche Nachteile haben. So würden die angehängten Bomben die Geschwindigkeit reduzieren, und der hohe Spritverbrauch, der daraus resultieren würde, würde wiederum die Reichweite des Bombers einschränken. Hinzu kam, daß für die Bomberversion erst eine spezielle Zielvorrichtung entwickelt werden mußte, da die Me 262 für Sturzkampfangriffe nicht geeignet war.

Entgegen Hitlers Anweisung wurde jedoch erst eine einzige Me 262 als Bomber ausgerüstet und die anderen als Jäger gebaut. Im März 1944 war der erste Prototyp kampfbereit. Technische Probleme verhinderten jedoch die Massenproduktion von Jettriebwerken.

In diese Zeit fiel auch die Entwicklung der Me 163, die jedoch ebenfalls von technischen Problemen und Rückschlägen verzögert wurde. Am 24. Juni 1943 machte die Me 163 ihren ersten erfolgreichen Testflug. Gegen Ende des Jahres 1943 wurden die ersten Piloten für den Einsatz in der Komet trainiert. Es war die Entstehung des Jagdgeschwaders 400, des ersten Flugzeuggeschwaders, das sich aus raketenbetriebenen Flugzeugen zusammensetzte.

## Operation Argument

Ende 1943, Anfang 1944 gab es einige Änderungen in der Eight Air Force. General Dwight D. Eisenhower wurde Supreme Commander der Allied Expedition Forces. Am 8. Dezember wurde General Eaker von der Achten Luftflotte abgezogen und übernahm das Kommando über die Fifteenth Air Force. An seine Stelle trat General James Doolittle. General Spaatz kehrte aus Nordafrika zurück.

Am 6. Januar 1944 trat General Doolittle sein Kommando an. Seine erste Aufgabe sollte darin bestehen, Möglichkeiten zu finden, die Jäger der Luftwaffe zu zerstören, damit die Invasion in Frankreich stattfinden könnte. Da immer mehr P-51 aus Amerika eintrafen, entschied Doolittle sich dazu, den Jägern eine stärker offensive Rolle zu geben. Die Piloten sollten deutsche Jäger gezielt in Luftkämpfe verwickeln, die den Zweck hatten, die Jäger zu zerstören und nicht wie bisher nur von den Bombern fernzuhalten.

In der Zwischenzeit nahm die sogenannte Operation Argument Form an. Diese Operation sah vor, durch Bombardement alle für die Produktion von Flugzeugen wichtigen Fabriken in Deutschland zu zerstören, um damit den Nachschub für die Luftwaffe einzuschränken. Voraussetzung dazu waren jedoch mehrere aufeinanderfolgende Tage mit gutem Wetter,

was im europäischen Winter jedoch eine Rarität ist. Operation Argument sollte eine Aktion der Eighth Air Force, der RAF und der Fifteenth Air Force in Italien sein.

Der erste Angriff des Jahres 1944 wurde gegen drei Ziele in Deutschland geflogen, darunter die Focke-Wulf Werke in Oschersleben. In den folgenden Tagen mußten immer mehr Missionen wegen des Wetters abgesagt werden. Ungeduldig wartete man auf den Beginn der Operation Argument, die bis zum 1. März beendet sein sollte. Erst am 20. Februar spielte das Wetter mit, und der Einsatz konnte beginnen. Die nun folgende Woche ging als "Big Week" in die Geschichte ein.

Die Eröffnung machte die RAF mit einem Angriff auf Leipzig, am nächsten Tag griffen über 1000 amerikanische Bomber Ziele in Deutschland und Polen an. 700 Jäger eskortierten das gigantische Aufgebot. Die Luftwaffe kam gegen diese Streitmacht nicht an und konnte nur 21 Bomber abschießen. In der folgenden Nacht griff die RAF die Kugellagerfabrik in Stuttgart an. Der nächste amerikanische Einsatz brachte nicht die gewünschten Resultate, obwohl mehr als 750 US-Bomber im Einsatz waren.

Am 23. Februar wurden die Messerschmitt-Werke in Regensburg praktisch komplett zerstört. 33 Bomber gingen dabei verloren. Am nächsten Tag wurde von der Eight Air Force erneut Schweinfurt angegriffen und in der folgenden Nacht zusätzlich von der RAF bombardiert. "Big Week" endete am 25. Februar mit einem Einsatz der RAF gegen die Flugzeugfabrik in Augsburg. Am Ende der Operation Argument schien die deutsche Flugzeugindustrie ausgelöscht zu sein. Während der Einsätze waren 229 Bomber und 29 Jäger verlorengegangen. 19000 Tonnen Bomben waren abgeworfen worden. 700 einsatzbereite Bf 109s waren zerstört worden. 600 Abschüsse deutscher Flugzeuge waren gemeldet worden.

Eine Mission der "Big Week", der Einsatz gegen Regensburg, kommt auch in SWOTL vor, und zwar als 3. P-51B Mission und als 4. FW 190 Mission.

Ohne Frage war Operation Argument ein großer Erfolg für die Alliierten. 75 Prozent der Flugzeugindustrie waren zerstört oder beschädigt worden. Doch Minister Albert Speer erließ Anweisung, daß der Produktion neuer Jäger höchste Priorität zustehe. So wurden aus den zerstörten Produktionsanlagen brauchbare Maschinenteile geborgen, Fabriken zu geheimen Orten, wie z. B. Höhlen, verlegt und zahlreiche andere Notmaßnahmen ergriffen. Bereits im April erreichte die deutsche Jägerproduktion wieder einen Ausstoß von 2000 Flugzeugen im Monat.

D-Day, der Tag der Invasion in Frankreich, war nur noch wenige Monate entfernt. Die alliierten Führungskräfte waren sich zu diesem Zeitpunkt jedoch uneinig darüber, wie die Invasion vorbereitet werden sollte. Eisenhower wollte die Nachschubmöglichkeiten der deutschen Truppen in das Invasionsgebiet zerstören, während Harris und Spaatz auf die Zerstörung wichtiger deutscher Industrien setzten. Spaatz glaubte außerdem, daß durch die Zerstörung der Raffinerien der Treibstoffnachschub an die deutschen Streitkräfte

abgeschnitten werden könnte. Gleichzeitig müßte die Luftwaffe Jäger zum Schutz der Raffinerien abstellen, die dann im Invasionsgebiet fehlen würden.

Harris und Spaatz erhielten für ihre Auffassung Unterstützung von Winston Churchill. Eisenhower und einige britische Führungskräfte bevorzugten die Idee, durch die Zerstörung von Brücken, Straßen und Eisenbahnlinien den Nachschubweg für die Truppen in Nordfrankreich abzuschneiden. Die RAF unternahm erste Versuche in dieser Hinsicht und bewies damit, daß sie auch zu Präzisionsbombardements in der Lage war. Man entschloß sich also dazu, den "Transportation Plan", also die Zerstörung der Verkehrswege, in die Tat umzusetzen. Spaatz konnte Eisenhower aber trotzdem das Zugeständnis abringen, mit der Eighth Air Force immer dann wichtige Industrieziele zu bombardieren, wenn sie nicht für den Transportation Plan benötigt wurden.

In der Zwischenzeit nahmen die Angriffe der RAF auf Berlin wieder zu. Am 4. und 6. März schloß die Eight Air Force sich diesem Ziel an und flog Tageinsätze gegen die Reichshauptstadt. Der Angriff vom 6. März ist gleich in fünf Missionen in SWOTL eingegangen. Es sind dies folgende Einsätze:

- 5. Mission P-47
- 4. Mission P-51B
- 2. Mission B-17
- 4. Mission Bf 109
- 6. Mission FW 190

Am 24. März flog die RAF einen Einsatz gegen Berlin, der sie 72 Bomber kostete. In der Nacht des 30. März griffen fast 1000 Bomber Nürnberg an. Entgegen den Erwartungen war das Zielgebiet wolkenfrei. In der durch den Vollmond erleuchteten Nacht waren die Bomber leicht auszumachen, und 108 von ihnen fielen der Luftwaffe zum Opfer. Nach diesen gewaltigen Verlusten begann die RAF ihre Angriffe gegen Deutschland einzuschränken.

Zu dieser Zeit machte sich auch die Anwesenheit der Mustangs deutlich bemerkbar. Immer mehr Jäger der Luftwaffe gingen verloren und mit ihnen oftmals auch die durch nichts zu ersetzenden Piloten. Zwischen den Piloten der P-47s und der P-51s entwickelte sich ein verbissenes Duell darum, wer die meisten Abschüsse schaffen würde. Von Mission zu Mission wurde die Gegenwehr der Luftwaffe geringer. Im April begann die Eighth Air Force mit massiven Jägerangriffen auf Flughäfen der Luftwaffe, wobei hunderte von deutschen Jägern zerstört wurden. Das Ende der Luftwaffe war nicht mehr aufzuhalten.

## Der Anfang vom Ende

Im Mai 1944 war der Ausstoß an Flugzeugen aufgrund der Notprogramme so hoch wie nie zuvor. Das eigentliche Problem der Luftwaffe war jedoch ein Mangel an trainierten

Piloten. Durch den Einsatz der amerikanischen P-51 und der neuen amerikanischen Jägerstrategie waren in den ersten vier Monaten des Jahres 1944 mehr Piloten abgeschossen worden als je zuvor. Insgesamt waren über eintausend Jäger abgeschossen worden, und mit ihnen gingen oftmals auch die Piloten verloren. Viele von ihnen waren erfahrene Veteranen, deren Wissen unersetzlich für das Training junger Piloten war.

Um den Mangel an Piloten auszugleichen, wurden immer mehr unerfahrene Männer in die Flugzeuge gesetzt, die oftmals schon von ihrem ersten Einsatz nicht mehr zurückkehrten. Ein weiteres Problem war, daß die Fifteenth Air Force mittlerweile einen erfolgreichen Angriff gegen die Raffinerien in Ploesti geflogen war. Dadurch wurde der Treibstoffnachschub knapp, und Trainingsflüge wurden reduziert, um Sprit zu sparen.

Hitler und Göring glaubten jedoch immer noch, daß man den alliierten Angriffen am besten mit Gegenangriffen durch Bomber entgegentreten könne und nicht durch den Einsatz von Jägern. Auf einem Treffen mit Erhard Milch erfuhr Hitler von diesem, daß die Me 262 entgegen seiner Anweisungen als Jäger und nicht als Bomber produziert wurde. Als Milch Hitler gegenüber erwähnte, daß selbst das kleinste Kind sehen könne, daß die Me 262 ein Jäger und kein Bomber sei, war seine Karriere als zweiter Mann der Luftwaffe beendet. Hitler ordnete danach die Umrüstung aller bisher fertiggestellten Me 262s in Bomber an. Einmal mehr mußte Adolf Galland erleben, wie seine Hoffnungen auf einen überlegenen Jäger zunichte gemacht wurden. Dies war für ihn umso frustrierender, weil er bereits in einigen Kampfeinsätzen die Überlegenheit der Me 262 gegenüber den amerikanischen Flugzeugen bewiesen hatte. Zudem hätte der Düsenjäger als Treibstoff Dieselmotorkraftstoff benötigt, der noch in wesentlich größeren Mengen verfügbar war als herkömmliches Benzin. So jedoch war der Untergang der Luftwaffe nicht mehr aufzuhalten.

## D-Day

In den Wochen vor der Invasion zeigte der Transportation Plan seine Wirkung. 51 Bahnhöfe und 1500 Lokomotiven wurden zerstört. Alle 24 Brücken über die Seine, die Verbindungen zum Meer darstellten, lagen in Trümmern. Die Eisenbahnlinien waren unbrauchbar geworden. Über 100 Flughäfen, die von der Luftwaffe genutzt wurden, waren schwer angeschlagen worden. Dabei waren hunderte von Jägern zertört worden.

Um die Deutschen über das eigentliche Invasionsziel im unklaren zu lassen, wurden auch Angriffe in anderen Gebieten geflogen. Fast 200000 Einsätze dienten der Vorbereitung der Invasion.

Bodenangriffe waren für die Jägerpiloten eine vollkommen neue Erfahrung. Bei Geschwindigkeiten über 400 Mph in Bodennähe war das Risiko enorm groß. Da die P-47 sich hier als das bessere Flugzeug erwies, wurden zahlreiche dieser Flugzeuge von der Eighth an die Ninth Air Force überstellt, die für die Jagdbomberangriffe verantwortlich war. Als

Gegenleistung gingen zahlreiche P-51s der Ninth in den Dienst der Eighth Air Force, um für Bomber Geleitschutz zu fliegen.

Im Zusammenhang mit der Vorbereitung des D-Day gibt es in SWOTL vier Missionen, die im Mai 1944 stattfinden. Es sind die erste Mission für die P-47, die zweite Mission für die P-51B, die erste Mission für die B-17 und die sechste Mission für die Bf 109.

General Spaatz erhielt schließlich von Eisenhower die Genehmigung für den Angriff auf Raffinerien. Am 12. Mai griffen 1500 US-Flugzeuge zwölf Ziele in Deutschland an. 46 Bomber gingen verloren. Am 28. Mai wurde der Angriff wiederholt.

Der Angriff amerikanischer Bomber auf die Raffinerie in Magdeburg ist in SWOTL die 2. Mission für die P-51B.

Die erwartete Wirkung trat ein. Die deutsche Treibstoffproduktion brach zusammen, und die Luftwaffe zog wertvolle Jäger zum Schutz der Raffinerien zusammen. Diese fehlten dann natürlich im Invasionsgebiet. Noch in der Nacht des 5. Juni, dem Tag vor D-Day, wurden Angriffe geflogen.

Am nächsten Tag landeten 150000 Soldaten in der Normandie, 8000 Jäger flogen über 14600 Einsätze zum Schutz der Truppen. Der Transportation Plan zeigte jetzt seine Wirkung. Nachschub ins Invasionsgebiet war für die deutschen Truppen kaum möglich. Die Angriffe auf die Flughäfen hatten dazu geführt, daß die Luftwaffe machtlos war. Alliierte Flugzeuge kontrollierten den Himmel über Frankreich.

Ein kombinierter Einsatz von schweren Bombern und Jägern unterstützte in den nächsten Wochen die vorstoßenden Truppen, als sie sich ihren Weg durch Frankreich freikämpften. Am 15. und 20. Juni folgten weitere Angriffe auf die Raffinerien. Weil die Bomber jedoch weiterhin den Vorstoß der Bodentruppen unterstützen mußten, konnten sie ihr volles Potential gegen die Raffinerien gar nicht erst entfalten. Mit Hilfe einer erbeuteten Enigma Maschine, mit der Deutschland seine Funksprüche verschlüsselte, wurde der Geheimcode geknackt. Aus den abgehörten Funksprüchen erfuhren die Alliierten, daß die Treibstoffproduktion praktisch zusammengebrochen war.

Nach der Invasion befand sich Deutschland in heller Aufruhr. Immer mehr Jäger gingen bei den Kämpfen in Frankreich verloren. Die Zerstörung der Raffinerien war so weit vorangeschritten, daß kaum noch Treibstoff hergestellt werden konnte. Die wichtigste Raffinerie, nämlich die in Ploesti, wurde fortwährend bombardiert und schließlich von der im Osten heranrückenden Roten Armee eingenommen. Gezielt wurden Transportwege in Deutschland zerstört, um die Truppenbewegungen einzuschränken.

Hitler erkannte endlich die Situation und erließ die Anweisung, daß, mit Ausnahme des Me 262 Blitzbombers, nur noch Jäger produziert werden sollten, um die amerikanischen Bomber zu stoppen.

Eine Woche nach D-Day waren die ersten V-1-Vergeltungswaffen gegen London gestartet worden. Wie der Name dieser Waffe schon sagt, sollte sie mehr eine Racheaktion für die Bombenangriffe der RAF sein als eine Waffe, mit der man Zerstörungen anrichtet. Mehrere tausend V-1s trafen in den folgenden Monaten die britische Hauptstadt, tausende weitere stürzten vorher ins Meer oder wurden von Jagdflugzeugen abgeschossen. Obwohl 5000 Einwohner Londons bei diesen Angriffen ums Leben kamen, waren die angerichteten Zerstörungen geringer als die durch die in der Luftschlacht um England verursachten. Außerdem wurden zahlreiche V-1 Abschußrampen in Frankreich und Holland von den Alliierten eingenommen.

Gefährlicher als die V-1 war die V-2 Rakete. Ihre Bombenlast war größer als die der V-1, und da sie mit Überschallgeschwindigkeit flog, konnte sie von Jagdflugzeugen nicht abgeschossen werden. Ab September 1944 wurden über 3000 Raketen auf London und von den Alliierten zurückeroberte Städte geschossen. Der Effekt der Vergeltungswaffen war allerdings eher der, daß für die Flugzeugproduktion wichtige Rohstoffe verbraucht wurden und damit die deutsche Verteidigungsbereitschaft geschwächt wurde.

Die deutsche Flugzeugproduktion hatte im November trotz der ständigen Bomberangriffe ein Ausmaß von 4000 Flugzeugen pro Monat erreicht. Das war die höchste Quote des ganzen Krieges. Adolf Galland hoffte, durch den gleichzeitigen Einsatz möglichst vieler dieser Jäger in einem einzigen Einsatz 400 bis 500 amerikanische Bomber abschießen zu können. Bei derartigen Verlusten wäre die Eighth Air Force in ernsthafte Schwierigkeiten gekommen. Galland hoffte, die Aktion im November durchführen zu können.

Im August 1944 erlebte die Me 163 Komet ihre ersten Einsätze, erwies sich aber dabei für die deutschen Piloten als ebenso tödlich wie für die amerikanischen, denn Treibstoffreste im Tank brachten das Raketenflugzeug oftmals bei der Landung zur Explosion. Außerdem war die Komet in der Landephase sehr verwundbar und wurde in diesem Moment oft von alliierten Jägern angegriffen. Dennoch entwickelte die Komet, richtig eingesetzt, ein tödliches Potential.

Einer der ersten Einsätze der Komet bei einem Angriff von B-17s auf Magdeburg ist Bestandteil von SWOTL. Es handelt sich um folgende Missionen:

- 5. Mission P-51D
- 4. Mission B-17
- 3. Mission Me 163

Ein weiterer Einsatz im August der Me 163 ist die 2. Mission für dieses Flugzeug.

Zahlreiche andere Experimente mit Flugzeugen in dieser Zeit erwiesen sich entweder als Fehlschläge oder hatten technische Schwierigkeiten bei der Produktion. Im Oktober bekam Adolf Galland endlich die lange erwartete Chance, ein Me 262 Jagdgeschwader einzurichten. Das Kommando darüber erhielt der erst 24 Jahre alte Major Walter Nowot-



ny, der zu diesem Zeitpunkt schon über 250 Abschüsse erzielt hatte. Die Gruppe wurde auf zwei Flughäfen in der Nähe der häufigsten Bomberrouen über Deutschland stationiert.

Im ersten Monat schoß das aus 30 Me 262s bestehende Kommando Nowotny 22 amerikanische Flugzeuge ab. Das Auftauchen der Messerschmitt zwang die amerikanischen Jägerpiloten dazu, sich nicht mehr zu weit von den Bombern zu entfernen. Sie wurden damit in die defensive Rolle zurückgedrängt. Anfang 1945 hielt General Spaatz es sogar noch für möglich, daß die Me 262 den Deutschen wieder die Lufthoheit über Europa geben könnte. Tatsächlich jedoch konnte die Luftwaffe den Alliierten zu diesem Zeitpunkt keine ernste Gegenwehr mehr leisten. Im September wurden die deutschen Truppen aus Frankreich zurückgetrieben, und ehemals von der Luftwaffe genutzte Flughäfen wurden nun von den Alliierten eingesetzt.

In diesen Zeitraum fällt die 3. Mission für die P-51D.

Die beiden Flughäfen mit den Me 262s lagen unter ständigen Angriffen, da die amerikanischen Piloten hofften, die Düsenjäger bei Starts oder Landungen zu erwischen, wenn sie besonders verwundbar waren. Major Nowotny starb am 8. November, als er im Landanflug angegriffen wurde. Nach Nowotnys Tod verlegte Galland die Reste des Kommandos Nowotny tiefer ins Innere Deutschlands und bildete daraus Jagdgeschwader 7.

In den Zeitraum November 1944 fallen die folgenden Missionen:

- 2. Mission Me 262
- 5. Mission Me 262
- 3. Mission FW 190
- 1. Mission Me 163

In der Zwischenzeit arbeitete Galland weiter an seinem Plan für den Großangriff auf die amerikanischen Bomber. Am 12. November war er soweit. Alles, worauf er jetzt noch warten mußte, war, daß die Alliierten einen massiven Angriff flogen. Schlechtes Wetter machte jedoch Bomberangriffe unmöglich. Im späten November mußte Galland dann 1.200 seiner Jäger verlegen, um die deutsche Gegenoffensive in den Ardennen zu unterstützen. Diese Gegenoffensive begann am 16. Dezember. Eine Woche später hatten die deutschen Truppen sich zwar sechzig Meilen vorgekämpft, dann jedoch kam der Vormarsch aufgrund von Treibstoffmangel zum Stillstand.

Die 1. Mission für die P-51D findet am 24. Dezember 1944 statt.

Die letzte große Aktion der Luftwaffe fand am 1. Januar 1945 statt. Die Operation Bodenplatte war der Versuch, durch massive Jägerangriffe auf alliierte Flughäfen deren Luftstreitkräfte zu schwächen. Es wurden dabei zwar 228 Flugzeuge zerstört und 146 beschädigt, die Luftwaffe selbst verlor jedoch 237 unersetzbare Piloten.

Um die Operation Bodenplatte geht es in folgenden Missionen:

- 6. Mission P-51D
- 3. Mission Bf 109
- 1. Mission Go 229

## **Angriff auf Dresden**

Nach den Verlusten in der Operation Bodenplatte war die Luftwaffe nicht mehr in der Lage, den alliierten Bombern noch irgendwelchen nennenswerten Widerstand entgegenzusetzen. Jede größere deutsche Stadt war zu diesem Zeitpunkt praktisch schon einmal das Ziel eines Angriffs gewesen. Eine der Ausnahmen jedoch war Dresden, da die Stadt außer ihren Bahnanlagen keinerlei Ziele von militärischer Bedeutung hatte.

Die Stadt hatte zu diesem Zeitpunkt ca. 633.000 Einwohner, im Frühjahr 1945 war Dresden jedoch mit Flüchtlingen, die vor der im Osten heranmarschierenden Roten Armee geflüchtet waren, überfüllt, so daß sich über eine Million Menschen in der Stadt befanden. Als auf der Jaltakonferenz Stalin forderte, die Alliierten sollten die Offensive seiner Armee im Osten durch Bomberangriffe unterstützen, entschloß man sich, Dresden anzugreifen.

General Spaatz hielt eigentlich nichts von der Idee, ganze Städte zu bombardieren, sondern wollte lieber, wie bisher, strategisch wichtige Ziele angreifen, leistete dem Plan jedoch keinen direkten Widerstand. Noch vor dem Angriff auf Dresden entschloß man sich dazu, Berlin einem ständigen Bombardement auszusetzen. Als Bestandteil dieses Plan, Operation Thunderclap, griffen am 3. Februar 1.000 Bomber Berlin an. Zum ersten Mal flog die Eighth Air Force einen Einsatz, bei dem wenig Wert darauf gelegt wurde, Ziele von militärischer Bedeutung zu treffen. Bei dem Angriff kamen um die 25.000 Einwohner ums Leben.

In der Nacht des 13. Februar griff die RAF dann Dresden an und setzte die Stadt einem Bombardement aus Brandbomben aus. Da die meisten Gebäude der Stadt alte Bauwerke aus Holz waren, die teilweise noch aus dem 13. Jahrhundert stammten, wurde ein Feuersturm entfesselt, vergleichbar dem, der vorher Hamburg erfaßt hatte. In die bereits brennende Stadt warfen 550 weitere Bomber ihre Bomben ab. Die Hitze des entfachten Feuers konnte von den Besatzungen noch in 20.000 Fuß Höhe gespürt werden. Am nächsten Tag flogen 450 US-Bomber die Stadt an, um die Bahnanlagen zu bombardieren. Da das Ziel jedoch unter dichten Wolken lag, wurde die Stadt selbst getroffen. Dresden brannte eine ganze Woche lang.

Wie viele Menschen genau bei diesem Angriff getötet wurden, ist nicht bekannt. Schätzungen sprechen aber von 135.000. Der militärisch gesehen sinnlose Angriff auf Dresden brachte die alliierte Seite dazu, ihre Strategie zu überdenken, durch das Bombardement

deutscher Städte die Moral der Bevölkerung zu zerstören, vor allem zu einem Zeitpunkt, als Deutschland den Krieg nicht mehr gewinnen konnte.

### Auf dem Weg zum Ende

Herman Göring hatte in all den Jahren des Krieges immer wieder seine Untergebenen für seine eigenen Fehler verantwortlich gemacht. Im Januar 1945 führte das dazu, daß Adolf Galland aus seiner Position entlassen wurde. Eine Gruppe von Kommodoren der Luftwaffe protestierte dagegen, forderte Gallands Wiedereinsetzung und sogar Görings Rücktritt. Der verärgerte Göring betrachtete die Kommodoren als Meuterer und drohte damit, ihren Anführer erschießen zu lassen. Galland wurde unter Hausarrest gestellt.

Auf Hitlers Befehl hin wurde Galland jedoch die Chance gegeben, seine eigene Me 262 Einheit anzuführen. Diese Einheit sollte vollkommen unabhängig von der restlichen Luftwaffe agieren, Galland konnte sich sogar seine eigenen Piloten aussuchen. In der Hoffnung, daß die Piloten dieser Einheit nicht lange überleben würden, empfahl Göring Galland, sein Schwadron aus den "Meuterern" zusammenzustellen. Galland konnte dies nur recht sein, bot sich ihm hier doch die Möglichkeit, die besten Piloten der Luftwaffe unter seinem Kommando zu vereinigen.

Der so gebildete Jagdverband 44 war ohne Frage die beste Eliteeinheit, die Deutschland während des Krieges hatte. Im März 1945 flog die Einheit ihre ersten Einsätze und erzielte sehr bald ihre ersten Abschüsse. Durch den Einsatz von Raketen wurde Me 262 für die alliierten Piloten zu einer noch größeren Gefahr. So schossen einmal sechs Me 262 15 B-17s ab, ohne ein einziges eigenes Flugzeug zu verlieren. 25 B-17s und fünf P-51s wurden am 18. März von Me 262s über Berlin abgeschossen.

Um diesen Einsatz geht es in der 6. Mission für die Me 262, der 4. für die Me 163 und der 5. für die Go 229.

Weitere Missionen aus dem April 1945, in denen die Me 262s eine Rolle spielen, sind die 3. Me 262 Mission, die 5. B-17 Mission und die 4. Me 262 Mission. Eine kleine Rolle spielen die Düsenjäger auch in der 3. Mission für die P-47, die man für die deutsche Seite in der 5. Mission für die Bf 109 spielen kann.

Die Me 262s waren für die alliierten Jagdpiloten natürlich eine begehrte Beute. Deshalb waren die Flughäfen, auf denen die Messerschmitts stationiert waren, auch ein häufiges Angriffsziel gegnerischer Jagdmaschinen. Denn gerade in der Start- und Landephase war die Me 262 sehr verwundbar.

In einer SWOTL-Mission vom 19. April kann man diese Situation aus drei verschiedenen Perspektiven erleben, und zwar in der 2. Mission für die P-51D, der 1. für die FW 190 und der 1. für die Me 262.

Für Adolf Galland endete der Krieg am 26. April, als er nach einem Absturz mit einer Knieverletzung ins Krankenhaus eingeliefert wurde. Am 30. April marschierte die Sowjetarmee ins zerstörte Berlin ein, und Hitler beging Selbstmord. Als sich die amerikanischen Truppen dem Stützpunkt des Jagverbandes 44 näherten, wurden die Me 262s auf Anweisung von Adolf

Galland zerstört. Zu diesem Zeitpunkt hatte die Eliteeinheit fünfzig Abschüsse erzielt. In den letzten Tagen des Dritten Reiches finden insgesamt noch sechs weitere SWOTL-Missionen statt. Für die P-47 die 6., für die P-51D und die B-17 jeweils die 7. Für die Go 229 fallen die Missionen 2 bis 4 in diesen Zeitraum.

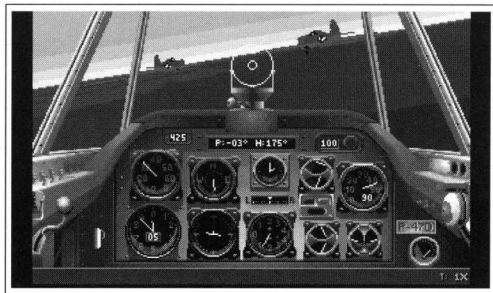
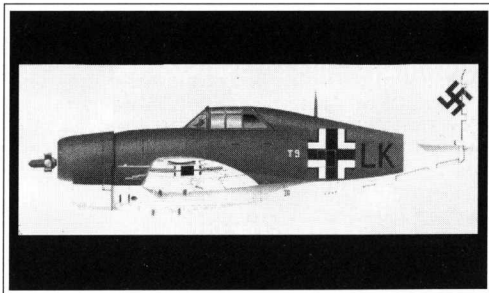
Der Zweite Weltkrieg endete in Europa am 8. Mai 1945 mit der bedingungslosen Kapitulation Deutschlands.

## Die Missionen von Secret Weapons

Genau wie in der Simulation selbst haben wir die verschiedenen Missionen den unterschiedlichen Flugzeugtypen zugeordnet. Mit den folgenden Beschreibungen sind die gestellten Aufgaben eigentlich recht einfach zu lösen. Guten Flug!

### Republik P-47 Thunderbolt Fighter

Als das größte und schwerste einmotorige und einsitzige Kampfflugzeug ging die P-47C Thunderbolt in die Geschichte des zweiten Weltkrieges ein. Die Anfang 1943 eingeführte Version hatte einen 2.000 PS starken, luftgekühlten Motor, der Be-



schädigung wesentlich besser aushalten konnte als flüssiggeköhlte Motoren. Überhaupt führte die sehr robuste Bauweise der P-47 dazu, daß sie mehr Treffer einstecken konnte als jedes andere Kampfflugzeug der damaligen Zeit. Trotz der gewaltigen Masse von sieben Tonnen erwies sich die P-47 als sehr schnell und wendig. Gerade ihr Gewicht verschaffte ihr einen Vorteil beim Abtauchen, wobei sie Geschwindigkeiten bis zu 600 Meilen pro Stunde erreichen konnte und damit schneller war als alle anderen Jäger. Ausgerüstet mit acht Maschinengewehren, war die P-47 der wichtigste Jäger der Eighth Air Force, bis zum Eintreffen der P-51 Mustang. Der wohl größte Nachteil der P-47 war ihre beschränkte Reichweite, die auf den gewaltigen Spritverbrauch ihres Motors zurückzuführen war. Ohne Zusatztanks konnte sie von ihren Stützpunkten in Südengland lediglich bis zur deutschen Grenze fliegen.

Erst die Einführung eines außen angebrachten Zusatztanks vergrößerte die Reichweite bis über das Ruhrgebiet hinaus, wodurch amerikanische Bomber erstmals auch über Deutschland mit Geleitschutz operieren konnten. Im späteren Verlauf des Krieges wurde die P-47 dann auch als Jagdbomber gegen Bodenziele eingesetzt. Schon Ende 1943 wurde eine verbesserte Version, die P-47D, eingeführt. Diese Version kennzeichneten eine verstärkte Panzerung, ein etwas leistungstärkerer Motor, ein verbessertes Kühlsystem sowie ein größeres Tankvolumen. Außerdem war die P-47D mit einer anderen Pilotenkanzel ausgestattet, die eine bessere Rundsicht erlaubte.

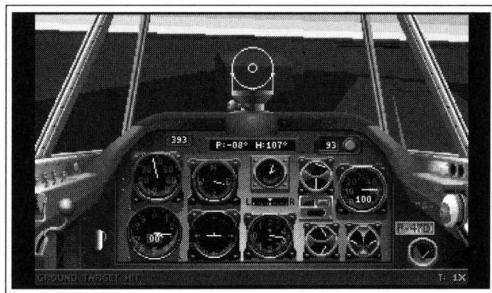
Im Vergleich mit der Bf 109 und der FW 190 besaß die P-47 eine bessere Steigleistung und eine höhere Geschwindigkeit. Der Vorteil der deutschen Jäger war ihr engerer Wendekreis. Zu Kriegsende blieb die P-47 als der Jäger in Erinnerung, der sich sowohl in der Rolle des Jäger als auch in der Rolle des Bombers bewährt hatte. Im Spiel ist es egal, welche Version der P-47 man fliegt.

• **1. Mission, Anfang Mai 1944: Attack a V-1 Site**  
**Eigene Flugzeuge: 4 P-47, 2 P-51B**  
**Gegner: 8 Bf 109, 4 FW 190**

In dieser Mission ist man Bestandteil einer Gruppe von vier P-47s, die in Vorbereitung der "D-Day Invasion" eine V-1-Startrampe bombardieren soll. Zwei P-51B dienen als Eskorte. Bereits bei der Annäherung an das Ziel wird man von einer Gruppe aus vier Bf 109 angegriffen. Unterstützen Sie die beiden P-51Bs bei der Abwehr dieser Jäger. Die anderen P-47s werden ihren Angriffsflug fortsetzen und die Jäger nicht angreifen. Erst wenn die erste Bf 109-Gruppe beseitigt ist, sollten Sie sich selbst um Ihren Angriff kümmern.

Machen Sie zwei Anflüge, in denen Sie Ihre Bomben abwerfen, und schützen Sie dann die anderen P-47s vor den restlichen Jägern, die mittlerweile eingetroffen sein sollten. Da die P-47s sich nur auf ihren Angriff konzentrieren, sind Sie den Bf 109s und den FW 190s gegenüber recht schutzlos. Falls Sie die angreifenden Jäger jedoch abwehren können,

richtet Ihre Gruppe auch ohne Sie großen Schaden an der Startrampe an. Falls die deutschen Jäger eindeutig die Oberhand gewinnen sollten, machen Sie sich besser aus dem Staub. Es ist praktisch nicht zu schaffen, alleine gegen vier oder mehr Jäger anzukommen. Noch ein Tip: Die während der Mission startende V-1 können Sie, wenn sie noch nicht zu schnell ist, abschießen.



• **2. Mission, 14. Oktober 1943: Escort for Schweinfurt**  
**Eigene Flugzeuge: 2 P-47, 5 B-17**  
**Gegner: 7 Bf 109, 6 FW 190**

Als Geleitschutz für fünf B-17s, die zum zweiten Mal die Kugellagerfabrik in Schweinfurt angreifen, fliegt man in dieser Mission. Dabei wird man von einer zweiten P-47 unterstützt. Die beste Methode in dieser Mission besteht darin, möglichst dicht bei den Bombern zu bleiben und nur die Jäger anzugreifen, die den B-17s zu nahe kommen. Auf keinen Fall sollte man sich auf Verfolgungsjagden einlassen, die einen von den Bombern weglocken.

Durch regelmäßige Blicke auf die Karte informieren Sie sich rechtzeitig über neue Flugzeuge, die sich Ihnen nähern. Gewöhnlich sollten Sie es schaffen, alle Jäger aus einer Gruppe abzuschießen, bevor die nächste eintrifft. Spätestens wenn Sie den Rhein überfliegen, müssen Sie umkehren, da Sie es sonst nicht mehr zurück zu Ihrem Stützpunkt schaffen.

• **3. Mission, 13. April 1945: Attack Eggebeck**  
**Eigene Flugzeuge: 4 P-47**  
**Gegner: 5 FW 190, 7 Bf 109, 2 Me 262**

Obwohl am 11. April 1945 eine Anweisung an alle Piloten ergangen war, keine Flughäfen mehr anzugreifen, da die Gefahr bestand, eigene Truppen zu treffen, griffen amerikanische Piloten auch in den folgenden Tagen noch immer deutsche Flughäfen an. In dieser Mission fliegen Sie in einer Gruppe von 4 P-47, die den Eggebeck Flughafen in der Nähe

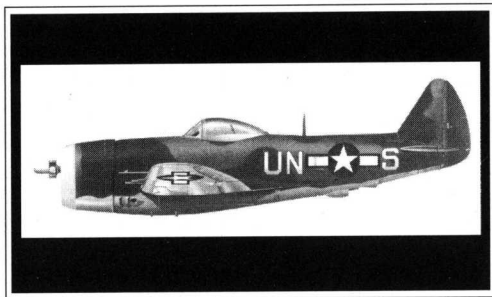


von Kiel angreift. Zu Beginn dieser Mission befinden sich fünf Bf 109 in der Luft. Die drei, die sich dem Flughafen von Norden nähern, befinden sich im Landeanflug und stellen keine Gefahr dar. Am besten scheren Sie aus der Formation aus und greifen die beiden Bf 109 im Süden an. Diese lassen sich leicht umfliegen und können dann von hinten abgeschossen werden. Danach

greifen Sie den Flughafen an. Schießen Sie zuerst mit beiden Raketen gleichzeitig auf eines der Gebäude. Bei einem zweiten Anflug werfen Sie dann Ihre Bombe ab. Mittlerweile sollten zwei weitere Bf 109 sowie zwei Me 262 im Kampfgebiet eingetroffen sein. Ignorieren Sie diese, und machen Sie sich auf den Heimweg.

Nur falls Sie angegriffen werden, sollten Sie Ihren Rückflug unterbrechen und sich zur Wehr setzen. Gewöhnlich können Sie aber ungestört entkommen, da die deutschen Piloten sich jetzt erst einmal um die anderen P-47s kümmern. Lediglich die beiden Me 262s können Ihnen noch Probleme machen, da diese auf Grund ihrer hohen Geschwindigkeit oftmals die Verfolgung aufnehmen. Ihr größter Feind in dieser Mission ist aber der Spritmangel.

Wenn Sie die Meldung erhalten, daß Sie nur noch wenig Treibstoff haben, ist es schon zu spät für den Rückflug.



• **4. Mission, 10. Oktober 1943: Rescue at Münster**  
**Eigene Flugzeuge:**  
 1 P-47, 4 B-17  
**Gegner: 6 Bf 109,**  
**5 FW 190**

Ihre Aufgabe in dieser Mission besteht darin, vier verstreut fliegende Bomber auf dem Rückweg von Münster vor angreifenden

Jägern zu beschützen. Da die Bomber keine einheitliche Formation fliegen, sondern weit verstreut, ist diese Aufgabe besonders schwer. Man startet diese Mission in der Mitte zwischen den B-17s. Mehrere kleinere Gruppen Bf 109 und FW 190 nähern sich den Bombern. Fliegen Sie der nächsten Gruppe entgegen, und greifen Sie sie frühzeitig an.

Da die Jäger sich auf ihren Angriff auf die Bomber konzentrieren, weichen sie erst aus, wenn Sie anfangen zu schießen. Ihre einzige Chance, die Bomber zu retten, besteht darin, die Jäger möglichst schnell abzuschießen und sich nicht zu weit von den B-17s zu entfernen. Wenn keine weiteren Jäger mehr eintreffen, können Sie sich auf den Weg zurück zu Ihrem Stützpunkt machen.

**• 5. Mission, 6. März 1944: Fly with S. Johnson**  
**Eigene Flugzeuge: 2 P-47, 6 B-17**  
**Gegner: 6 Bf 109, 11 FW 190**

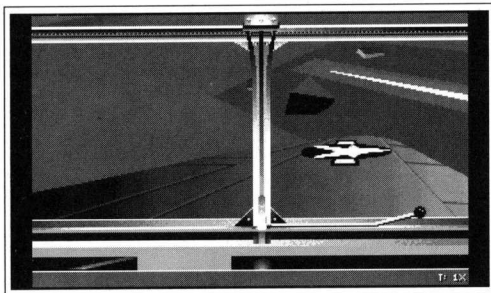
Als Geleitschutz für sechs B-17s müssen Sie mit einer weiteren P-47 angreifende Bf 109s und FW 190s abwehren. Keine leichte Aufgabe, denn die Gegner sind Ihnen zahlenmäßig weit überlegen. Konzentrieren Sie sich immer auf die FW 190s, da diese die Bomber attackieren, während die Bf 109 versuchen, den Geleitschutz aufzuhalten. Nur wenn die Bf 109s Sie in echte Bedrängnis bringen, sollten Sie von den FW 190 lassen.

Da die Bordschützen der Bomber ziemlich Flaschen sind, sind die Bomber voll auf Sie angewiesen. Dabei passiert es nicht selten, daß Sie von den Bf 109 in heftige Kämpfe verwickelt werden, und bevor Sie sich versehen, sind die B-17s abgeschossen, woraufhin sich die Jäger auf Sie stürzen. Als Folge davon ist der Frustfaktor in diesem Einsatz besonders hoch. Die Bomber heil durchzubringen ist eine echte Leistung, lebend nach Hause zu kommen ein Kunststück.

**• 6. Mission, 26. April 1945: Faceoff against Me 262s**  
**Eigene Flugzeuge: 2 P-47, 4 B-17**  
**Gegner: 4 FW 190, 7 Me 262**

Die letzte Mission für die P-47 ist recht einfach. Es bietet sich dem Spieler hier die Möglichkeit, sich mit der Me 262 zu messen. Die Situation zu Beginn des Einsatzes ist folgende: Vier B-17s befinden sich auf Angriffskurs auf eine Raffinerie. Die einzige Gefahr droht ihnen durch zwei Me 262s. Fünf weitere Me 262s befinden sich im Landeanflug und stellen keine Gefahr dar. Zwei FW 190s patrouillieren über dem Flughafen. Fliegen Sie zunächst den beiden Me 262s entgegen, die sich auf Ihrer Höhe befinden. Sie sollten Ihnen keine allzu großen Schwierigkeiten machen, da Sie zudem noch von einer zweiten P-47 unterstützt werden. Wenn die Messerschmitts ausgeschaltet sind, wenden





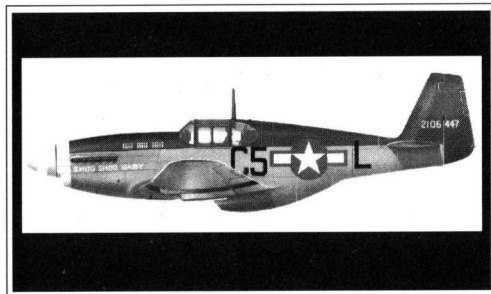
fliegen. Diese Mission eignet sich hervorragend zum Punktesammeln. Ein Score von 600 bis 700 Punkten ist hier leicht zu schaffen.

Sie sich den beiden FW 190s zu. Wenn auch diese erledigt sind, können Sie den Flughafen angreifen und die geparkten Me 262s anschießen. Halten Sie jedoch die Augen offen, da noch zwei weitere FW 190s eintreffen. Wenn auch diese erledigt sind, können Sie mit Ihrer restlichen Munition die Gebäude des Flughafens beschießen und anschließend in Ruhe nach Hause

### North American P-51B Mustang Fighter

Mit der P-51B erhielt die Eighth Air Force endlich den dringend benötigten Langstreckenjäger, der den B-17-Bombern Schutz während ihres gesamten Fluges gewährte. Die erste Version der Mustang wurde für die Royal Air Force im Jahr 1940 gebaut. Von der Konstruktionszeichnung bis zum Testflugzeug dauerte es nur 117 Tage. Erstaunlicherweise trugen dazu einige Ideen bei, die James Kindelberger von North American Aviation 1938 bei einem Besuch der deutschen Heinkel- und Messerschmittwerke hatte. Die U.S. Army Air Force hatte zunächst kein Interesse an dem neuen Flugzeug, obwohl die einzigartige Rumpf- und Flügelform ihm ausgezeichnete Flugeigenschaften und eine große Reichweite verlieh. Der eigentliche

Schwachpunkt der frühen P-51 war nämlich der schwache Motor. Erst der von den Briten eingebaute Rolls-Royce Merlin-Motor zeigte, welches Potential tatsächlich in dem besonderen Design steckte. Doch erst die starken Verluste während der beiden Angriffe auf Schweinfurt machten der amerikanischen Führung wohl klar, daß dringend



eine Langstreckeneskorte benötigt wurde. Die ersten für die amerikanischen Streitkräfte produzierten P-51B Mustangs erreichten Europa gegen Ende 1943. Sehr schnell zeigte sich, daß die P-51 den deutschen Jägern an Geschwindigkeit und Manövrierbarkeit überlegen war. Bereits die ersten Modelle konnten mit zusätzlichen Bomben ausgerüstet werden. Eine spä-

tere Version der P-51, die P-51C, hatte keine Unterschiede zum Vorgängermodell, sondern wurde nur an einem anderen Ort produziert. Deshalb kommt sie auch im Spiel nicht vor.



#### • 1. Mission, Anfang Mai 1944: Escort raid on V-1 Site

*Eigene Flugzeuge: 1 P-51B, 4 B-17*

*Gegner: 13 Bf 109*

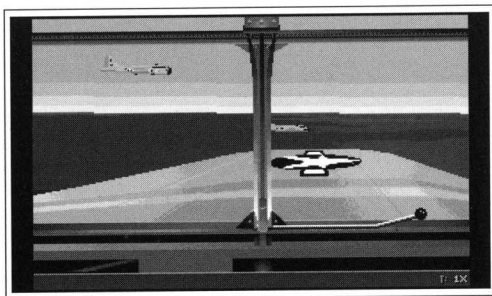
Eine B-17-Formation greift eine V-1-Startrampe an. Ihre Aufgabe ist es, die Bomber vor den angreifenden Bf 109s zu beschützen. Dabei sollten Sie immer in der Nähe der Bomber bleiben. Oftmals versuchen einzelne Bf 109s, Sie von den Bombern wegzulocken, während die anderen Jäger die B-17s angreifen. Da die deutschen Piloten sich auf die Bomber konzentrieren, können Sie sich leicht hinter Ihre Gegner setzen und sie dann ohne große Probleme abschießen. Wenn Sie sich der Startrampe nähern und gerade keine Jäger angreifen, können Sie versuchen, die gestartete V-1 abzuschießen. Anschließend müssen Sie jedoch wieder zu den Bombern hochfliegen, da diese auch noch auf dem Rückweg angegriffen werden.

#### • 2. Mission, 28. Mai 1944: Escort B-17s to Magdeburg

*Eigene Flugzeuge: 6 B-17, 3 P-51B*

*Gegner: 15 FW 190*

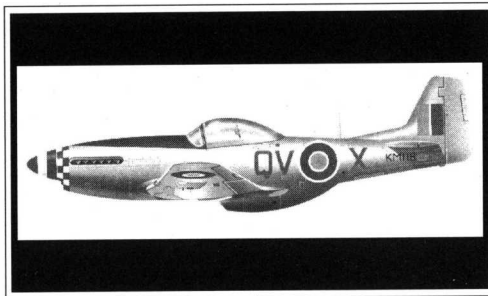
Bei diesem Angriff auf eine Raffinerie stehen Ihnen zwei P-51Bs zur Seite. Ihre Aufgabe ist es, zwei Gruppen aus je drei B-17s zu beschützen. In dieser Mission ist es besonders wichtig, sich nicht von den Bombern fortlocken zu lassen. Statt dessen sollte man zwischen den beiden Gruppen hin und her fliegen und nur die wirklich angreifenden Jäger



ten Verband. Wenn die Bomber kehrtmachen, wird es auch für Sie Zeit, umzukehren. Fliegen Sie im Bereich der Bomber mit gedrosseltem Motor, um Sprit zu sparen. Nur wenn feindliche Jäger angreifen, sollten Sie auf Höchstgeschwindigkeit gehen. Wenn Sie sicher sein können, daß keine weiteren Angriffe folgen, können Sie sich vom Verband absetzen und nach Hause fliegen.

• **3. Mission, 24. Februar 1944: Escort B-17s to Regensburg**  
**Eigene Flugzeuge: 6 B-17, 3 P-51B**  
**Gegner: 11 Bf 109, 5 FW 190**

Der Versuch, die Flugzeugproduktion der Luftwaffe zu schwächen, beinhaltete auch einen Angriff auf die Messerschmitt-Werke in Regensburg. Bechützen Sie Ihre sechs B-17

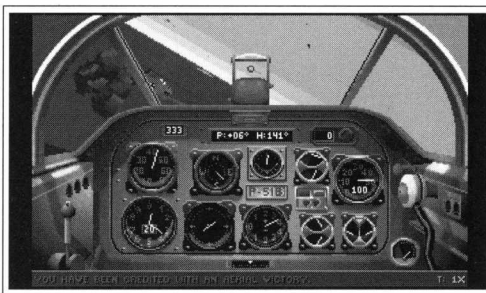


attackieren. Auf keinen Fall darf man sich auf lange Verfolgungsjagden einlassen. Es lohnt sich, öfter mal auf die Karte zu schauen, um sich einen Überblick über anfliegende FW 190s zu verschaffen. Sollten sich einzelne B-17s aus der Formation lösen, was vor allem auf dem Rückflug vorkommt, sollten Sie diese ruhig fliegen lassen. Konzentrieren Sie sich immer auf den größ-

Bomber zusammen mit zwei weiteren P-51Bs vor den Angriffen der deutschen Bf 109s und FW 190s. Wichtig ist es zuerst einmal, die Bomber bis zum Ziel zu bringen. Fliegen Sie vor den Bombern, und wehren Sie die ersten Wellen aus Bf 109s ab. Entfernen Sie sich niemals zu weit von den Bombern. Oftmals reicht es schon aus, die Jäger mit einer kurzen Salve zu beschädi-

gen, um sie zum Abdrehen zu zwingen. Kurz bevor Sie Ihr Ziel erreichen, greifen die ersten FW 190s an. Haben die B-17s erst einmal ihre Bomben abgeworfen, können Sie es ruhig mal riskieren, einem einzelnen Flugzeug hinterherzujagen. Achten Sie aber darauf, daß die Bomber dann gerade keinen allzu schweren Angriffen ausgesetzt sind. Die große Anzahl von Gegnern in

dieser Mission zwingt zum Munitionsparen. Viele deutsche Jäger drehen bei Beschädigung ab. Achten Sie auf die Karte. Flugzeuge, die nicht in Richtung Ihrer Bomber fliegen, sind meistens harmlos. Befinden Sie sich erst einmal auf dem Rückweg, können Sie sich ruhig weiter von den Bombern entfernen und den Jägern entgegenfliegen. Setzen Sie sich an ihr Heck, und geben Sie kurze Salven ab. Behalten Sie dabei immer Kurs auf die Bomber, auch wenn einzelne Flieger ausscheren.



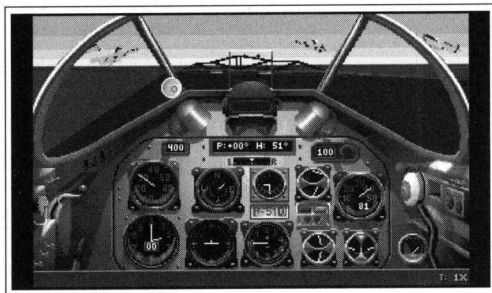
Achten Sie auch auf Ihren Treibstoff. Der Weg nach Hause ist sehr lang. Man muß schon, kurz nachdem der Zusatztank leer ist, umkehren. Verzichten Sie lieber auf den einen oder anderen Abschuß. Es lohnt sich schließlich nicht, wenn man dann nicht mehr zum Stützpunkt zurückkommt.

#### • 4. Mission, 6. März 1944: Escort B-17s to Berlin

*Eigene Flugzeuge: 6 B-17, 2 P-51B*

*Gegner: 9 FW 190, 7 Bf 109*

Bei diesem Angriff auf die Kugellagerfabrik in Berlin kann praktisch alles schiefgehen. Die Bomber sind noch ein ganzes Stück vom Ziel entfernt und werden während des Anfluges von zahlreichen deutschen Jägern angegriffen. Ihr begleitender Pilot ist eine Niete, die Schützen der Bomber sind Flaschen, also liegt mal wieder alles bei Ihnen. Daß die Bomber in zwei Gruppen fliegen und einige der Jäger mit Raketen ausgerüstet sind, macht Ihren Auftrag nicht gerade leichter. Die einzige einigermaßen erfolgversprechende Taktik ist die, bei einer der beiden Bombergruppen zu bleiben und die angreifenden Jäger rechtzeitig abzufangen. Wundern Sie sich nicht, wenn keiner der Bomber sein Ziel erreicht, die Gegenwehr ist einfach zu groß. Und da es von Berlin bis nach England ein weiter Weg ist, sollten Sie auch nicht zu lange im Kampfgebiet bleiben und sich rechtzeitig auf den Weg nach Hause machen.



Die einzige Möglichkeit, in dieser Mission Punkte zu sammeln, besteht darin, möglichst viele Flugzeuge abzuschießen.

### North American P-51D Mustang Fighter

Nach den ersten Erfahrungen der amerikanischen Piloten mit der P-51B zeigte sich sehr schnell,

daß einer ihrer Schwachpunkte die beschränkte Sicht nach hinten war. Die Konstrukteure entwickelten deshalb eine neue Version der P-51, die mit einer anderen Pilotenkanzel ausgestattet war. Diese ermöglichte dem Piloten uneingeschränkte Rundsicht. Zusätzlich wurden bei der neuen Version der Motor verbessert, die Flügel verstärkt und zwei zusätzliche Maschinengewehre eingebaut. Diese neue Version war die P-51D. Welche Bedeutung die P-51 für die amerikanische Seite hatte, kann man am besten daran sehen, daß von allen Flugzeugen, die die Luftwaffe im Krieg verloren hat, 49 Prozent von P-51s zerstört wurden.

#### • 1. Mission, 24. Dezember 1944: Escort raid on Frankfurt Eigene Flugzeuge: 2 P-51D, 5 B-17 Gegner: 7 Bf 109, 10 FW 190

In dieser Mission eskortieren Sie fünf B-17s, deren Ziel der Bahnhof von Frankfurt ist. Zwei Gruppen nähern sich Ihnen zu Beginn, aus dem Osten einige Bf 109s und aus dem Südwesten einige FW 190s. Da Ihnen die Bf 109s entgegenfliegen, sollten Sie sich zuerst um diese kümmern. Versuchen Sie, die Messerschmitts so schnell wie möglich abzuschießen, damit Sie die FW 190s noch abfangen können, bevor diese die Bomber erreichen. Auch nachdem die Bomber ihr Ziel erreicht haben, sollten Sie noch bei diesen bleiben.

Erst wenn die Angriffe auf die Bomber ausbleiben und Sie dann noch genug Munition haben, können Sie den Flughafen angreifen. Leider starten die meisten Flugzeuge schon vor dem Angriff, so daß Sie sie nicht einfach am Boden abschießen können. Informieren Sie sich mit der Karte, ob die Jäger schon gestartet sind. Mit einer zu großen Anzahl von Gegnern sollten Sie es lieber nicht aufnehmen. Auch sollten Sie keine Kämpfe in der Nähe des Flughafens riskieren, da dann die Gefahr besteht, von den Flaktürmen abgeschossen zu werden.

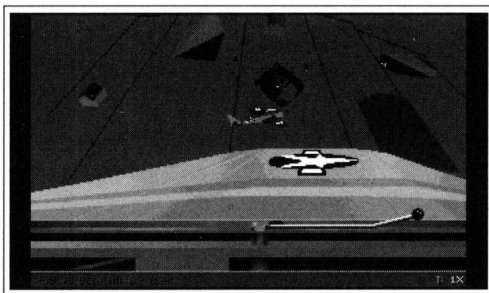
• **2. Mission, 19. April 1945:**

**Attack Me 262s taking off  
Eigene Flugzeuge:**

**4 P-51D**

**Gegner: 3 FW 190,**

**7 Me 262**



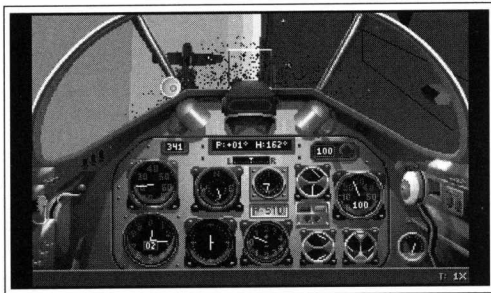
Die Me 262 war das modernste Kampfflugzeug des Zweiten Weltkrieges. Der hohen Geschwindigkeit dieses Düsenjägers konnten die amerikanischen Jäger nichts entgegensetzen. Während der Starts und Landungen war die Me 262 jedoch verwundbar. In dieser Mission bietet sich Ihnen die Möglichkeit, mehrere Messerschmitts in ihrer Startphase zu erwischen. Gehen Sie in einen Sturzflug auf den Flughafen, von dem die Düsenjäger starten, um Geschwindigkeit zu gewinnen. Die patrouillierenden FW 190s werden erst einmal von den anderen P-51Ds beschäftigt, so daß Sie sich in Ruhe mit den Messerschmitts beschäftigen können. Bleiben Sie anschließend in der Nähe des Flughafens, aber nehmen Sie sich vor den Flaktürmen in acht. Nach einiger Zeit taucht nämlich eine zweite Welle Me 262s auf der Piste auf und startet. Warten Sie diesen Augenblick ab, um die langsamen Düsenjäger ohne Schwierigkeiten abschießen zu können. Haben Sie anschließend noch Munition übrig, können Sie noch versuchen, einige Gebäude des Flughafens zu zerstören.

• **3. Mission, 27. September 1944: Escort B-17s to Kassel**

**Eigene Flugzeuge: 4 B-17, 3 P-51D**

**Gegner: 18 FW 190**

Dies ist wieder einmal eine Mission mit sehr hohem Frustrationsfaktor. Von Ihren vier B-17s können Sie sich wahrscheinlich sehr schnell verabschieden. Die FW 190s haben zu Beginn der Mission einen Höhenvorteil und stürzen sich von oben auf Ihre Bomberformation. Da innerhalb kürzester Zeit neun FW 190s eintreffen, haben Ihre Bomber kaum eine Chance. Daß einige der später eintreffenden FW 190s mit Raketen ausgestattet sind, erschwert die Sache noch einmal, da man diese Jäger schon weiter von den Bombern entfernt abfangen muß. Am besten vergessen Sie Ihre Bomber und versuchen, für Ihren Score so viele FW 190s wie möglich abzuschießen und sich dann nach Hause durchzuschlagen, falls die FW 190s Sie lassen. Sollten Sie es tatsächlich fertigbringen, den einen oder anderen Bomber ans Ziel zu bringen, fängt der Spaß erst richtig an. Gegen die zahlenmäßige Überlegenheit der FW 190s haben Sie einfach keine Chance.



- **4. Mission, Operation Clarion: Februar 1945**  
**Eigene Flugzeuge: 6 P-51D**  
**Gegner: 4 Me 262, 7 FW 190**

“Operation Clarion” diente dazu, in kürzester Zeit die deutschen Straßen- und Schienenverbindungen zu zerstören. Zusammen mit fünf weiteren P-51Ds müssen Sie in diesem Zusammenhang

den Bahnhof von Koblenz angreifen. Da sich Ihre Kollegen vollkommen auf ihren Angriff konzentrieren, sollten Sie versuchen, die FW 190s und Me 262s in Luftkämpfe zu verwickeln, damit die anderen P-51Ds in der Zwischenzeit den Bahnhof angreifen können. Erst wenn alle Gegner abgeschossen sind oder ihren Angriff abgebrochen haben, sollten Sie Ihren eigenen Angriff starten. Danach können Sie sich dann noch dem Flughafen Bassenheim zuwenden. Auch hier sollten Sie zuerst in der Luft befindliche Jäger angreifen und dann die am Boden stehenden Flugzeuge. In dieser Mission müssen Sie sich übrigens vor den Flakstellungen in acht nehmen, die den Bahnhof schützen. Die einzige Möglichkeit, sich einigermaßen wirkungsvoll zu schützen, besteht darin, möglichst tief zu fliegen. Das wiederum erschwerte den Luftkampf ungemein, da man ständig auf seine Höhe achten muß und Gefahr läuft, im Eifer des Gefechts den Boden zu rammen.

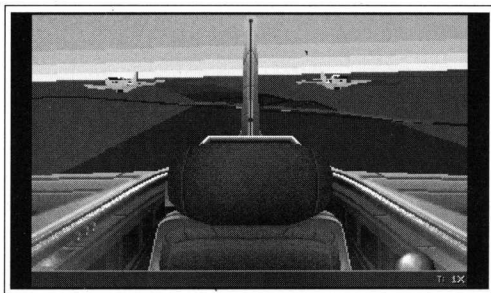
- **5. Mission, 4. August 1944: Defend B-17s from Me-163s**  
**Eigene Flugzeuge: 4 B-17, 3 P-51D**  
**Gegner: 10 Me 163**

In dieser Mission, einem Bomberangriff auf Magdeburg, bietet sich Ihnen zum ersten Mal die Gelegenheit, sich mit dem Raketenflugzeug Me 163 zu messen. Dabei helfen Ihnen zwei weitere P-51Ds. Die erste Me 163-Formation ist noch recht einfach aufzubrechen. Die Messerschmitts lassen sich auf einen Kampf mit Ihnen ein und vergessen erst einmal die Bomber. Da die B-17s ihrem Ziel schon sehr nahe sind, sollten sie ihren Angriff jetzt ohne Schwierigkeiten durchführen können.

Gefährlich wird es jedoch, nachdem die Bomber abgedreht haben. Dann treffen weitere Me 163s ein und stürzen sich diesmal direkt auf die Bomber. Der einzig wirkungsvolle Schutz ist es jetzt, immer dicht bei den Bombern zu bleiben. Die Raketenflugzeuge lassen sich oftmals schon durch kurze Salven zum Abdrehen bringen. Da die Me 163s in Sachen

Wendigkeit und Geschwindigkeit Ihnen klar überlegen sind, sind Verfolgungsjagden sowieso vollkommen sinnlos. Wirkungsvoller sind Angriffe von der Seite, wenn die Messerschmitts wenden. Dazu muß man aber das Deflection-Shooting gut beherrschen. Wenn eine Me 163 erst einmal in guter Position hinter einer B-17 ist, kann man diese oftmals nicht mehr retten.

Mit den schweren Geschützen der Messerschmitts reicht nämlich eine kurze Salve, um einen Bomber zum Absturz zu bringen.



• **6. Mission, 1. Januar 1945: Patrol the English Coast**

**Eigene Flugzeuge: 2 P-51D**

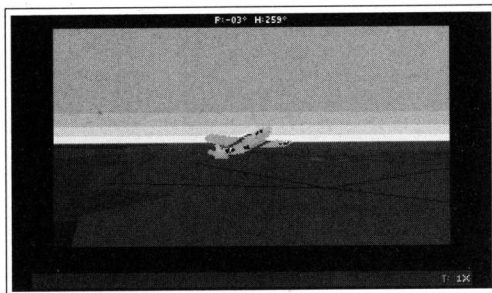
**Gegner: 8 Go 229**

Diese ist mal eine Mission, die etwas aus der Reihe fällt. Man muß einen englischen Flugplatz vor den Angriffen deutscher Jäger verteidigen. Dabei handelt es sich um die Gotha Go 229, ein Flugzeug, das tatsächlich keinen Kampfeinsatz geflogen hat. Die Mission hat also tatsächlich nie stattgefunden, sondern ist rein hypothetisch.

Die erste Gothawelle nähert sich aus großer Höhe. Sie müssen schnell Höhe gewinnen und gleichzeitig versuchen, den Go 229s den Weg abzuschneiden. Da die deutschen Jäger einen gewaltigen Geschwindigkeitsvorteil haben, muß jeder Schuß sitzen. Das zweite große Problem, neben der Geschwindigkeit, ist jedoch, daß eine Gotha von hinten gesehen nur noch ein schmaler Strich ist, den man nur sehr schwer treffen kann. Mit etwas Übung kann man es jedoch schaffen, zwei der Go 229s zu zerstören und die anderen beiden zu beschädigen und zum Abdrehen zu zwingen.

Eine zweite Welle Gothas nähert sich dem Flugplatz im Tiefflug. Diesen sollte man entgegenfliegen, dabei jedoch beachten, daß man sie nicht mehr einholen kann, wenn sie einmal an einem vorbeigeflogen sind. Sie müssen sich nach Ihrem Wendemanöver in idealer Abschußposition befinden, wenn Sie die Gothas erfolgreich stoppen wollen. Teilen Sie Ihre Schüsse auf die einzelnen Flugzeuge auf. Es ist besser, alle Go 229s zu beschädigen und damit eventuell zum Ausweichen zu zwingen, als nur eine oder zwei von ihnen abzuschießen und die anderen zu ihrem Ziel kommen zu lassen.

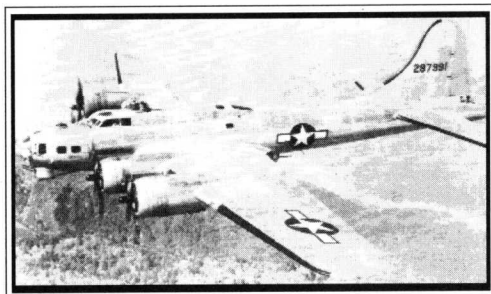




• **7. Mission, April 1945:**  
**Escort B-17s to R+D Site**  
**Eigene Flugzeuge:**  
**6 B-17, 3 P-51D**  
**Gegner: 5 Go 229,**  
**4 FW 190**

Auch gegen Ende des Krieges waren die Forschungsstätten für die "geheimen Waffen der Luftwaffe" noch immer wichtige Ziele für Bomberangriffe.

Ihr Ziel in dieser Mission ist Göttingen. Es nähern sich Ihnen zu Beginn FW 190s und Go 229s. Da die FW 190s Ihnen näher sind, sollten Sie diese zuerst mit einer Salve attackieren, sich danach jedoch sofort mit den Gothas beschäftigen. Die deutschen Jäger teilen sich scheinbar ihre Aufgabe. Während die Gothas die eigentliche Gefahr für die Bomber sind, versuchen die FW190s, den Geleitschutz aufzuhalten. Da einige der Go 229s mit Raketen ausgestattet sind, sollten Sie versuchen, diese in einiger Entfernung von den Bombern abzufangen. Die B-17s erreichen ihr Ziel übrigens recht schnell, der Score hängt aber auch davon ab, wieviele Bomber heil nach Hause kommen. Die Gothas sind sehr gut bewaffnet. Wenn sie einmal in Schußweite kommen, können sie sehr schnell eine der B-17s abschießen. Verfolgungsjagden gegen die Gothas sind sinnlos. Wirkungsvoll kann man Treffer nur anbringen, indem man das Deflection-Shooting anwendet, einen Frontalangriff fliegt (sehr gefährlich) oder aber nach einer Kehrtwende direkt hinter einer Gotha in Schußweite klebt.



### **Boeing B-17 Flying Fortress Bomber**

Die B-17 wurde erstmals 1934 gebaut. Im zweiten Weltkrieg wurde sie zu einem der erfolgreichsten Flugzeuge überhaupt. 40 Prozent aller amerikanischen Bomben im Zweiten Weltkrieg wurden von B-17s abgeworfen. Der Spitzname "Fliegende Festung" beruht auf den

besonderen Eigenschaften dieses Flugzeuges. Die B-17 konnte eine unglaubliche Anzahl von Treffern einstecken und kehrte selbst mit ein oder zwei, manchmal sogar mit drei ausgefallenen Motoren zu ihrem Stützpunkt zurück. Acht Geschützstellungen trugen dazu bei, diesen Bomber zu einer wahren Festung der Lüfte zu machen. Die Fähigkeit, große Mengen von Bomben

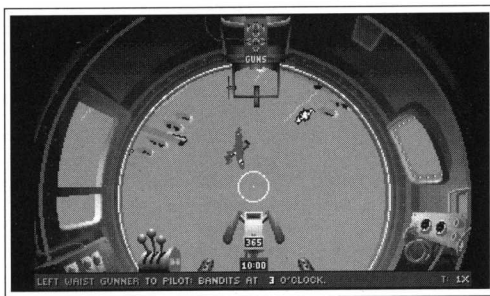


tief bis ins Feindesland zu tragen, war die Grundlage der amerikanischen Offensive gegen das Dritte Reich. Zu Beginn des Krieges hoffte die amerikanische Führung sogar, daß die B-17 auf Grund ihrer besonderen Eigenschaften auch ohne Geleitschutz operieren könnte. Doch trotz der ausgezeichneten Bewaffnung war sie durch Frontalangriffe sehr verwundbar, da in den ersten Modellen noch ein nach vorne gerichtetes Geschütz fehlte. Erst gegen Ende der Jahres 1943 nahmen mit der Einführung der P-51 Mustang die hohen Verluste unter den B-17-Crews ab.

Das erste in Europa eingesetzte Modell war die B-17F, die erstmals im Mai 1942 gebaut wurde. Mit Einführung der B-17G im Jahre 1943 erschien erstmals eine B-17, die ein Frontgeschütz hatte und sich damit erfolgreich gegen die gefährlichen Frontalangriffe der Luftwaffe wehren konnte. Im September 1943 erlebte die B-17G ihre ersten echten Kampfeinsätze. Insgesamt zehn Mann Besatzung benötigte eine B-17, und zwar den Piloten und Kopiloten, einen Ingenieur, einen Funker, einen Bombenschützen, einen Navigator sowie vier weitere Personen für die Bemannung der Geschütze. Die vier zuletzt Genannten hatten sich wirklich nur um ihre Geschütze zu kümmern, während der Pilot und sein Kopilot sich nur aufs Fliegen konzentrieren mußten. Die vier anderen Besatzungsmitglieder hingegen mußten nicht nur ihre eigentliche Aufgabe wahrnehmen, sondern zusätzlich noch weitere Geschütze bemannen, wenn der Bomber angegriffen wurde.

• **1. Mission, Mai 1944: Bomb V-2 Site**  
**Eigene Flugzeuge: 5 B-17, 2 P-51B**  
**Gegner: 9 FW 190, 3 Bf 109**

In der ersten Mission für den B-17 Bomber fliegt man einen Angriff auf eine V-2-Start-rampe. Wehren Sie die angreifenden Jäger rechtzeitig mit Ihren Geschützen ab. Verlassen Sie sich nicht auf Ihren Geleitschutz. Wer noch nicht so viel Erfahrung mit den Geschützen



hat, sollte sich auf eine Geschützstellung konzentrieren und die restlichen auf Automatik stellen. Wenn der Anführer das Kommando "20 Sekunden bis zum Abwurf" gibt, sollten Sie alle Geschütze auf Automatik stellen und in die Abwurfposition gehen. Nach dem Abwurf, wenn die Formation gewendet hat, müssen Sie versuchen, in die Formation zurückzukehren.

Die Informationen von der Karte sind sehr nützlich. Informieren Sie sich dort über Flughöhe, Geschwindigkeit und Flugrichtung der anderen Bomber. In einer Formation sind Sie nicht so verwundbar als wenn Sie alleine fliegen. Achten Sie auf dem Rückflug auf feindliche Jäger. Die Bf 109s greifen recht überraschend an, wenn man glaubt, schon alles überstanden zu haben. Die V-2, die kurz vor Erreichen des Ziels startet, kann man übrigens mit etwas Glück von der oberen Schützenposition abschießen.

### • 2. Mission, 6. März 1944: First Raid on Berlin

**Eigene Flugzeuge: 6 B-17, 2 P-51B**

**Gegner: 4 Bf 109, 5 FW 190**

Beim ersten Angriff auf Berlin umfliegt man mit seinem Verband die Stadt und greift von Süden an, um die Flakstellungen zu umgehen. Da man trotzdem in starkes Abwehrfeuer gerät, erscheint diese Aktion zwar ziemlich sinnlos, man muß aber im Verband bleiben. Da der Weg zum Ziel sehr weit ist, ist man vor dem Abwurf starken Angriffen ausgesetzt. Der Geleitschutz erweist sich schnell als echte Nieten, man ist also mal wieder auf sich selbst angewiesen.

Wichtig ist es, den Moment nicht zu verpassen, an dem der Kommandant nach Norden abdreht, da man sich sonst zu weit aus der Formation entfernt. Denken Sie daran, daß Sie den Abwurf koordinieren müssen, falls der Kommandant abgeschossen wird.

Kurz vor Erreichen des Ziels tauchen übrigens FW 190s auf, die mit Raketen bestückt sind und großen Schaden anrichten können. Schießen Sie frühzeitig auf die Jäger, um sie zum Abdrehen zu zwingen. Versuchen Sie auf dem Rückweg in der Formation zu bleiben, um im Feuerschutz der anderen Bomber zu fliegen.

• **3. Mission, 14. Oktober 1943:**

*Raid on Schweinfurt*

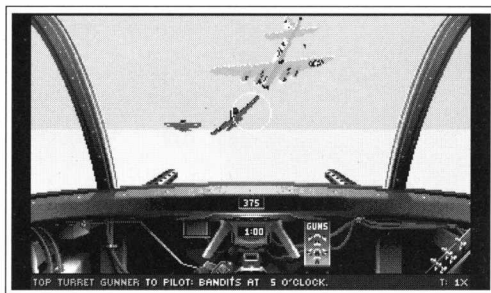
*Eigene Flugzeuge:*

*6 B-17*

*Gegner: Unzählige*

*Bf 109s und FW 190s*

Diese Mission ging als Alptraum der amerikanischen Bomberpiloten in die Geschichte ein, ebenso hoch ist der Schwierigkeitsgrad. Man fliegt ohne Geleitschutz und ist zu Beginn noch sehr weit vom Ziel entfernt. Bf 109s und FW 190s greifen pausenlos an und setzen dabei auch Raketen ein. Da die anderen Bombercrews scheinbar schlafen oder nicht wissen, wie man die Geschütze bedient, liegt der Schutz der Formation bei Ihnen. Die einzige Möglichkeit, den Abschuss der Raketen zu verhindern, besteht darin, das Feuer auf die Jäger sehr früh zu eröffnen. Ihre Formation wird sehr schnell dezimiert. Wenn Sie die halbe Strecke zum Ziel zurückgelegt haben und trotzdem noch leben, haben Sie bereits eine beachtliche Leistung vollbracht. Wer das Ziel lebend erreicht, hat schon ein kleines Wunder vollbracht. Schaffen Sie es dann auch noch, nach Hause zu kommen, müssen Sie ein ganz besonderes Talent haben. Die beste Möglichkeit, diese Mission zu fliegen, ist die, es erst gar nicht zu versuchen. Frustfaktor: Unendlich!

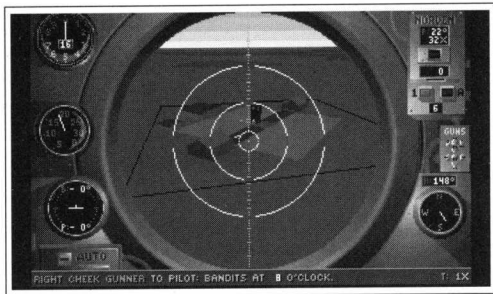


• **4. Mission, 4. August 1944: Bomb Magdeburg Oil**

*Eigene Flugzeuge: 6 B-17, 2 P-51D*

*Gegner: 4 Bf 109, 6 Me 163*

Beim Angriff auf die Raffinerie von Magdeburg stehen Ihnen zwei P-51Ds zur Seite, die zu Beginn auch recht wirkungsvoll die angreifenden Bf 109s abwehren. Kurz vor Erreichen des Ziels taucht nach der eigentliche Gefahr in Form von sechs Me 163 auf. Am besten stellen Sie alle seitlichen Geschütze auf Automatik und konzentrieren sich auf die anderen Stellungen. Bereits beim ersten Frontalangriff der Me 163s sollten Sie sie rechtzeitig angreifen. Passen Sie auf, daß Sie im Eifer des Gefechts nicht den Abwurfzeitpunkt verpassen. Unmittelbar nach dem Abwurf dreht der Verband ab. Versuchen Sie unbedingt in der Formation zu bleiben, da Sie als einzelner Bomber das Hauptangriffsziel der Raketenflugzeuge sind. Die Me 163s beenden ihren Angriff übrigens recht schnell, da sie nur sehr wenig Treibstoff haben. Wenn auch die restlichen Bf 109s sich von Ihnen entfernen, tauchen keine weiteren Angreifer mehr auf, und Sie können ungestört nach Hause fliegen.



• **5. Mission, 10. April 1945: Bomb Oranienburg Airfield**

**Eigene Flugzeuge:**

**8 B-17, 2 P-51D**

**Gegner: 7 Me 262**

In dieser gegen Ende des Krieges spielenden Mission wirft die Luftwaffe noch einmal ihren besten Jäger, die Me 262, in den Kampf. Sie fliegen mit der Rekordzahl von acht B-17s. Ihr Geleitschutz ist

erst noch etwas von Ihnen entfernt, deshalb müssen Sie die ersten Jägerangriffe noch selbst abwehren. Sie sollten das Feuer frühzeitig eröffnen, um die Jäger zum Abdrehen zu bringen. Stellen Sie einige der Geschütze auf Automatik. Die Messerschmitts nähern sich sehr schnell und sind genauso schnell wieder verschwunden. Ihnen bleibt deshalb nicht viel Zeit, Treffer anzubringen. Wichtig ist es, den richtigen Zeitpunkt für den Bombenabwurf nicht zu verpassen. Zielen Sie auf die beiden großen Hangars, um möglichst viel Schaden anzurichten. Während und unmittelbar nach dem Wendemanöver, wenn sich die Formation auseinanderzieht, ist Ihr Verband übrigens sehr verwundbar. Wundern Sie sich also nicht, wenn die Messerschmitts gerade zu diesem Zeitpunkt einige Abschüsse erzielen. Befinden sich die Me 262s auf dem Rückweg zu ihren Stützpunkten, besteht keine Gefahr mehr.

• **6. Mission, 10. Oktober 1943: The 100th BG at Münster**

**Eigene Flugzeuge: 4 B-17, 1 P-47**

**Gegner: 3 Bf 109, 8 FW 190**

In dieser Mission sind Sie der einzige Überlebende eines Bomberverbandes auf dem Weg nach Münster. Unmittelbar vor Ihnen fliegen drei weitere B-17s. Schließen Sie sich dieser Formation an, da Sie dann weniger Angriffen ausgesetzt sind. Da Sie nicht offiziell zum Verband gehören, müssen Sie Ihren Bombenabwurf selbst koordinieren. Nach dem Wendemanöver schlagen Sie sich am besten alleine nach Hause durch. Die Formation zerfällt dann so stark, daß praktisch alle Bomber alleine fliegen. Wer ganz gut mit den Geschützen umgehen kann, kann auch versuchen, sich ohne die Formation zum Ziel durchzukämpfen. Man ist dann zwar einigen Angriffen mehr ausgesetzt, kann sich aber mit etwas Übung ganz gut dagegen wehren. Mit etwas Glück greifen die deutschen Jäger auch hauptsächlich den Verband an, und Sie haben ihre Ruhe. Allerdings ist dann auch die Gefahr höher, daß keiner der anderen Bomber sein Ziel erreicht.

• **7. Mission, April 1945:**  
**Bomb a Research Site**  
**Eigene Flugzeuge:**  
**6 B-17, 4 P-51D**  
**Gegner: 4 FW 190,**  
**4 Go 229**

Die letzte Bombermission ist noch einmal eine echte Herausforderung, was hauptsächlich an den Gothas liegt, mit denen Sie es hier zu tun bekommen. Ihr Geleitschutz teilt sich in zwei Gruppen zu je zwei

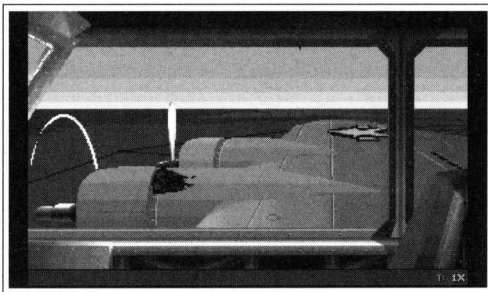
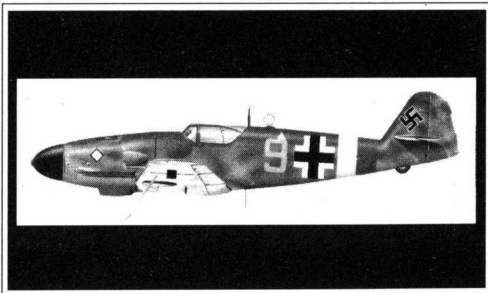
Flugzeugen, von denen eine erst später eintrifft. Zunächst einmal konzentrieren sich die P-51Ds auf die FW 190s. Das bedeutet, daß Sie es mit den Gothas zu tun bekommen. Schießen Sie schon sehr früh, allerspätstens, wenn die Gothas selbst das Feuer eröffnen. Sie sind dann zwar schwer zu treffen, drehen aber meistens schon bei kurzen Salven ab. Es ist sehr wichtig, die Gothas auf Distanz zu halten, da sie mit Ihrer schweren Bewaffnung eine große Gefahr für Sie darstellen. Einige der Gothas haben zudem auch noch Raketen.

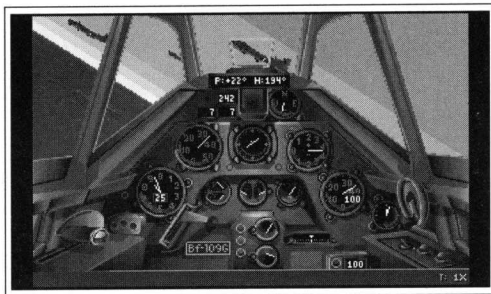
Beim Bombenabwurf haben Sie es dafür leichter. Durch eine kleine Kurskorrektur liegen drei große Gebäude genau in Ihrer Flugbahn. Wenn die Gothas gerade nicht zu stark angreifen, sollten Sie die Bomben einzeln von Hand abwerfen.

### Messerschmitt Bf 109

Zu Beginn des Zweiten Weltkrieges war die Messerschmitt Bf 109 das vielleicht beste Kampfflugzeug der Welt. Als die Vereinigten Staaten in den Krieg eintraten, war sie jedoch schon technisch veraltet.

Auf deutscher Seite gab es die Focke-Wulf 190, ein weiterentwickeltes Kampfflugzeug, auf der Seite der Royal Air Force





gab es neue und bessere Versionen der Spitfire. Da die geplanten Nachfolger, die Me 209 und Me 309, jedoch Probleme bei der Entwicklung machten, wurde die Bf 109 auch noch zu einer Zeit produziert, als sie eigentlich schon aus dem Verkehr gezogen worden sein sollte. Spätere Versionen wurden zwar mit stärkeren Motoren ausgerüstet, die ihr zusätzliche Geschwin-

digkeit verliehen, da die Bf 109 dadurch jedoch auch mehr wog, wurde sie auch schwerer zu handhaben. Die am häufigsten produzierte Bf 109 war die Bf 109G. Dieser Typ war mit einem stärkeren Motor ausgestattet, dem Daimler Benz DB 605A.

Eine spezielle Modifikation dieser Bf 109G, die Bf 109G-6, konnte außerdem mit Zusatztank, Bomben und spezieller Bewaffnung angepaßt und damit für ihre Aufgaben gezielt ausgestattet werden. Eine weitere Modifikation dieses Typs war ein zusätzliches Maschinengewehr, das durch die Propellerspitze feuerte. Damit ausgerüstet, stellte die Bf 109 eine tödliche Gefahr für die amerikanischen Bomber dar, war durch das zusätzliche Gewicht jedoch im Nahkampf gegen die Mustangs und Thunderbolts benachteiligt.

Im Frühling 1944 erschien eine weitere Version, die Bf 109G-10, welche einen noch stärkeren Motor besaß und die schnellste aller je gebauten Bf 109s war. Insgesamt wurden über 35000 Bf 109s gebaut, und obwohl dieser Jäger den amerikanischen Flugzeugen unterlegen war, erzielten viele deutsche Piloten ihre meisten Abschüsse in der Bf 109.

• **1. Mission, 17. August 1943: Intercept Raid on Schweinfurt**  
**Eigene Flugzeuge: 2 Bf 109**  
**Gegner: 9 B-17**

Die Missionen für die Bf 109 beginnen mit einem sehr einfachen Auftrag. Neun B-17-Bomber befinden sich auf dem Weg nach Schweinfurt. Sie und Ihr Flügelmann haben den Auftrag, den Angriff zu stoppen. Greifen Sie die Bomber immer direkt von hinten an, und beginnen Sie mit den Flugzeugen, die ganz außen fliegen. Wer mit den Raketen schon etwas Erfahrung hat, kann damit durchaus zwei Bomber abschießen. Man sollte auf keinen Fall zu früh schießen. Lieber etwas länger warten und dafür besser treffen. Wenn man rechtzeitig abdreht, stellen die Schützen der Bomber keine Gefahr dar. Setzen Sie zuerst

die schweren Kanonen ein, und erst wenn diese leer sind, die Maschinengewehre. Wer gut schießt, sollte auch keine Probleme mit der Munition bekommen. Bomber, die die Formation verlassen, darf man auf keinen Fall verfolgen. Erst wenn der letzte Bomber abgeschossen ist oder abgedreht hat, kann man einzelnen Bombern nachjagen. Wenn die Munition knapp wird, sollte man nur so lange auf die B-17 schießen, bis diese stark qualmen. Oftmals drehen sie dann ab, oder Ihr Flügelmann erledigt den Rest. Falls Sie übrigens einen erfahrenen Piloten in die andere Bf 109 setzen, so nimmt diese Ihnen einiges an Arbeit ab.



### • 2. Mission, 15. Oktober 1943: Return to Schweinfurt

*Eigene Flugzeuge: 3 FW 190, 2 Bf 109*

*Gegner: 6 P-47, 5 B-17*

In dieser Mission geht es um den zweiten Angriff auf Schweinfurt. Die amerikanischen Bomber haben Geleitschutz in Form von sechs P-47, die in Zweiergruppen nacheinander auftauchen. Ihre Aufgabe besteht darin, zusammen mit der anderen Bf 109 den Geleitschutz zu beschäftigen, während die FW 190s die Bomber angreifen. Leichter gesagt als getan. Die P-47 ist nämlich ein schwieriger Gegner. Kaum ein Flugzeug hält so viele Treffer aus, hinzu kommt, daß die P-47 schneller ist als die Bf 109. Wenn die FW 190s wirklich eine Chance zum Angriff bekommen sollen, müssen Sie die P-47s sehr schnell dezimieren. Solange mehr amerikanische Jäger als deutsche da sind, können die FW 190s praktisch nicht angreifen. Sollte es Ihnen tatsächlich gelingen, den Geleitschutz auszuschalten, sollten Sie die FW 190s mit Ihrer restlichen Munition unterstützen.

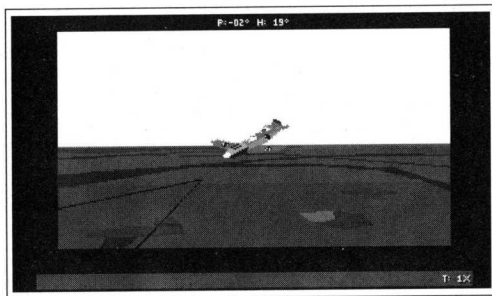
### • 3. Mission, 1. Januar 1945: Operation Bodenplatte

*Eigene Flugzeuge: 3 Bf 109, 3 FW 190*

*Gegner: 4 P-47, 4 P-51D*

Sie führen drei Bf 109s an, die zusammen mit drei FW 190s im Rahmen der Operation Bodenplatte, dem Versuch, alliierte Flughäfen zu zerstören, den Flughafen von Deelen





angreifen. Es befinden sich zu Beginn vier P-47s in der Luft. Zwei davon sind schon etwas näher, zwei sind noch weiter weg. Greifen Sie die nahe Gruppe an, und verschaffen Sie den anderen Jägern etwas Luft. Wenn Sie die P-47s beschäftigen, können die Fw190s relativ ungestört den Flughafen angreifen. Warten Sie dann einen günstigen Moment für Ihren eigenen Angriff ab.

Falls Sie der Luftkampf nah an den Flughafen bringt, können Sie ihren Abwurf durchführen. Nach einiger Zeit bekommen die P-47s dann Unterstützung durch P-51Ds. Da dieses Flugzeug Ihnen gegenüber einen Geschwindigkeitsvorteil hat, müssen Sie die P-51Ds vor Ihrem Rückflug bekämpfen. Wenn sich Ihnen eine Chance bietet, zu entkommen, sollten Sie sie nutzen. Das könnte z. B. der Fall sein, wenn sich alle amerikanischen Jäger auf die anderen deutschen Flugzeuge konzentrieren. Oftmals können Sie auch ein bis zwei Flugzeuge vom Flughafen weglocken und dann leichter bekämpfen. Wenn sich Ihnen eine eindeutige Chance zum Entkommen bietet, sollten Sie sie nutzen und nicht noch einzelnen Flugzeugen nachjagen. Bevor man sich versieht, können nämlich die anderen deutschen Flugzeuge abgeschossen sein, und Sie bekommen es mit allen Gegnern gleichzeitig zu tun.

#### • 4. Mission, 6. März 1944: Raid on Berlin

**Eigene Flugzeuge: 4 Fw 190, 2 Bf 109**

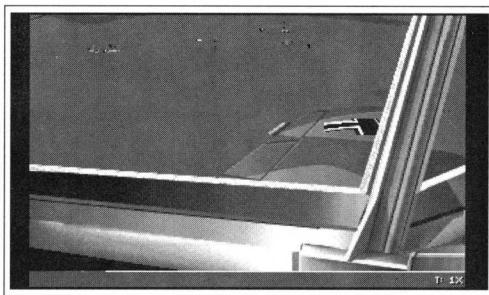
**Gegner: 8 P-51D, 6 B-17**

Beim ersten Angriff auf Berlin ist die dortige Kugellagerfabrik das Ziel von sechs B-17 Bombern. Der Angriff erfolgt wieder nach der typischen Aufgabenteilung, also so, daß die Fw 190s die Bomber angreifen, während Sie den Geleitschutz ablenken. Selbst wenn es Ihnen gelingt, die P-51Bs aufzuhalten, werden die Fw190s aber kläglich versagen. Wahrscheinlich erreichen alle Bomber das Ziel. Das sollte Sie aber erst einmal nicht stören. Wenn der Geleitschutz erst einmal dezimiert ist, können Sie die Bomber immer noch angreifen, um ihr Punktekonto aufzubessern. Setzen Sie beim Angriff auf die B-17s die Kanonen und die Maschinengewehre gleichzeitig ein. Sie sollten dann pro Anflug einen Abschluß schaffen. Wenn Sie nicht mehr von P-51Bs behindert werden, können Sie auch ihre Geschwindigkeit reduzieren, um sich so den Anflug zu erleichtern und mehr Treffer anbringen zu können. Da die P-51Bs nach einiger Zeit keinen Sprit mehr haben, drehen sie ab und lassen Sie alleine. Diesen Zeitpunkt kann man ideal für einen Angriff auf die

Bomber nutzen. Wer seine Munition gut aufteilt, kann eventuell sogar alle sechs Bomber abschießen und kassiert dafür dann einen saftigen Score.

• **5. Mission, 13. April 1945: Defend Eggebeck Airfield**

**Eigene Flugzeuge:**  
**5 FW 190, 2 Bf 109**  
**Gegner: 9 P-47**



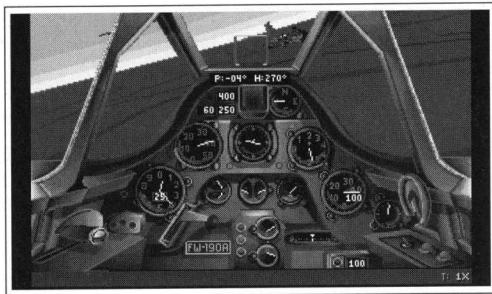
Von der hohen Anzahl eigener Flugzeuge in dieser Mission sollte man sich nicht täuschen lassen. Die FW 190s stehen nämlich nur als Zielscheiben für die alliierten Jäger am Boden. Die Arbeit liegt bei Ihnen und der zweiten Bf 109. Die P-47s nähern sich dem Eggebeck Flughafen von drei Seiten in drei Gruppen. Da sie einen Bomberauftrag haben, lassen sie sich nicht auf Kämpfe ein, sondern weichen eher aus. Das können Sie geschickt ausnutzen, indem Sie sich ans Heck einer P-47 hängen und dann gleichzeitig die Kanone und die Maschinengewehre einsetzen. Auf diese Weise kann man die drei Gruppen schnell dezimieren. Die Anwesenheit ihres Flügelmannes ist hier schon fast als hinderlich zu bezeichnen, da dieser durch seine Angriffe die P-47s oftmals zum Ausweichen veranlaßt, bevor Sie selbst eine gute Schußposition erreicht haben. Amerikanische Jäger, die sich auf dem Heimweg befinden, kann man problemlos verfolgen und ungestört abschießen. Lassen Sie keinen entkommen, da Sie durch die Abschüsse Punktverluste durch eventuelle Bombentreffer ausgleichen können.

Achten Sie lediglich darauf, daß Sie sich nicht mehr im amerikanischen Gebiet aufhalten, wenn Ihr Sprit zu Ende geht, was bei einem Loch im Tank schneller passiert, als man denkt.

• **6. Mission, Mai 1944, B-17s attack a V-2 Site**

**Eigene Flugzeuge: 4 Bf 109, 2 FW 190**  
**Gegner: 8 B-17, 2 P-51B**

In dieser Mission bietet sich Ihnen die Gelegenheit, acht B-17s ein paar Minuten lang ohne störenden Geleitschutz aufzumischen. Die Bomber fliegen in zwei Gruppen. Bei Ihrem ersten Anflug sollten Sie einen Frontalangriff fliegen und dabei die Raketen einsetzen. Anschließend wenden Sie und greifen die B-17s mit Kanonen und Maschinengewehren gleichzeitig an. Sie sollten mindestens vier B-17s abschießen können, bevor zwei P-51Bs

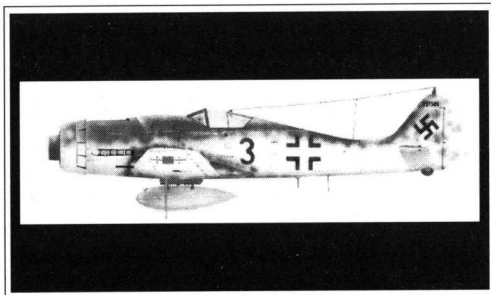


eintreffen. Wenn Ihre Kollegen den Geleitschutz beschäftigen, können Sie Ihre Angriffe auf die Bomber weiterfliegen. Ansonsten kümmern Sie sich selbst erst einmal um den Geleitschutz und greifen die Bomber an, wenn gerade Feuerpause ist. Achten Sie in dieser Mission unbedingt auf Ihre Munition. Schneller, als man denkt, steht man nämlich ohne da. Und noch etwas

sollte man beachten. Die B-17-Crews sind im Gegensatz zu einigen anderen Missionen recht gut und können Sie ganz schön beschädigen. Drehen Sie früher ab als z. B. in der ersten Mission, sonst passiert es sehr schnell, daß Ihr Tank getroffen wird.

### Focke-Wulf FW 190

Das wohl beste in Massen produzierte Propellerflugzeug der Luftwaffe war die Focke-Wulf 190. Das Flugzeug wurde von einem luftgekühlten Sternmotor angetrieben, von dem viele sagten, daß er es nicht mit den gebräuchlichen flüssiggekühlten Motoren aufnehmen könne. Als die ersten FW 190s jedoch Mitte 1941 eingesetzt wurden, zeigten sie sehr schnell ihre Überlegenheit gegenüber allen anderen Jägern. Das geringe Gewicht, eine gute Manövrierbarkeit und eine ausgezeichnete Bewaffnung machten die FW 190 zu einem wesentlich gefährlicheren Gegner als die Bf 109. Dennoch überstiegen die Produktionszahlen der FW 190 niemals die der Bf 109.



Eine weiterer Vorteil der Focke-Wulf war, daß sie kleiner als die Bf 109 war und damit auch schwerer zu treffen.

Obwohl sie in erster Linie ein Jagdflugzeug war, wurde die FW 190 auch in anderen Bereichen eingesetzt, so z. B. als Jagdbomber oder als Aufklärer.

Die FW 190A-5 wurde erstmals im April 1943 gebaut. Dieses Modell konnte unterschiedliche Bomben, Zusatztank und mehr Spezialbewaffnungen tragen als die frühen Versionen. Die gegen Ende 1943 vorgestellte FW 190A-8 wies noch einmal einige Verbesserungen auf, so z. B. eine fest eingebaute 20mm-Kanone.

Einige Versionen hatten sogar eine 30 mm-Kanone, die sich besonders beim Einsatz gegen Panzer und Bomber bewährte. Etwas aus der Reihe fiel eine spezielle Version namens "Rammjäger". Dieser Jäger hatte eine besonders starke Front- und Cockpitpanzerung und war, wie der Name schon sagt, speziell dafür gebaut worden, amerikanische Bomber durch Rammanöver zu beschädigen.

• **1. Mission, 19. April 1945: Defend Me 262s taking off**

**Eigene Flugzeuge: 4 Me 262, 2 FW 190**

**Gegner: 4 P-51B, 6 P-51D**

Zu Beginn dieser Mission befinden Sie sich zusammen mit der zweiten FW 190 in der Luft. Die Me 262s starten gerade und sind deshalb noch sehr langsam. Die vier amerikanischen Jäger, die sich dem Flughafen von Süden her nähern, gehen in einen Sturzflug, um Geschwindigkeit zu gewinnen, und greifen die Messerschmitts an. Eröffnen Sie einfach rechtzeitig das Feuer, die P-51s drehen dann meistens ab, und die Me 262s haben etwas Zeit gewonnen. Wenn sie nämlich erst einmal schneller geworden sind und etwas an Höhe gewonnen haben, beteiligen sie sich an dem Luftkampf. Die amerikanischen Piloten konzentrieren sich übrigens so stark auf die Düsenjäger, daß sie nicht einmal ausweichen, wenn Sie mit ihrer FW 190 an ihrem Heck kleben. Eine kurze Salve aus der Bordkanone reicht dann aus, und die Amerikaner haben eine P-51 weniger. Es trifft jedoch ständig Nachschub in Zweiergruppen ein.

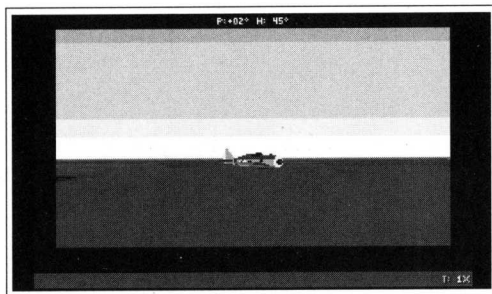
Teilen Sie sich ihre Munition richtig ein, und ballern Sie nicht sinnlos in der Gegend herum, dann sollte dieser Auftrag Ihnen keine Probleme machen. Wenn keine weiteren Flugzeuge mehr eintreffen, können Sie zu Ihrem Flughafen zurückfliegen.

• **2. Mission, 17. August 1943: Intercept Schweinfurt Attack**

**Eigene Flugzeuge: 4 FW 190**

**Gegner: 12 B-17**

Wieder einmal geht es um den legendären Angriff auf Schweinfurt, der zu schweren amerikanischen Verlusten führte. Zunächst mag die große Zahl von Angreifern abschrecken, lassen Sie sich aber nicht verwirren. Wichtig ist in dieser Mission nur, sich die Munition richtig einzuteilen. Schießen Sie nur, wenn Sie mit ziemlicher Sicherheit treffen. Vor allem die Kanone macht kurzen Prozeß mit den Bombern. Ihre Raketen können,



richtig eingesetzt, zwei der B-17s zerstören. Da die Crews der Bomber ziemlich unerfahren sind, können Sie recht nah heranfliegen und lange schießen.

Sie brauchen auch nicht zu befürchten, daß die Bomber das Ziel erreichen könnten, da Sie mehr als genug Zeit haben.

Falls einzelne Bomber vorher umdrehen, können Sie diese verfolgen, wenn der letzte Bomber auf Zielkurs abgeschossen wurde. Diese Mission ist ideal, um Punkte zu sammeln.

### • 3. Mission, 6. November 1944: Scramble from Brandis

*Eigene Flugzeuge: 4 FW 190*

*Gegner: 5 B-17, 5 P-51D, 2 P-51B*

So leicht die vorhergegangene Mission ist, so schwer ist diese. Sie beginnen auf der Startbahn. Fünf P-51Ds sind, mit Bomben bestückt, auf dem Weg zu Ihrem Stützpunkt. Es ist fast nicht zu schaffen, die Jäger aufzuhalten, bevor sie ihre Bomben abwerfen. Die einzige Möglichkeit, den ersten Angriff abzuschwächen, besteht darin, durch frühes Schießen die Amerikaner zum Abdrehen zu zwingen. Wundern Sie sich nicht, wenn Ihr Flughafen vollkommen zerstört wird, die Piloten sind in dieser Hinsicht echte Experten.

Die beste Möglichkeit, eine P-51D zu erwischen, ist beim Anflug zum Bombenabwurf. Der Pilot weicht dann praktisch nicht aus und ist leichte Beute. Das Problem ist aber, daß die P-51Ds gar nicht Ihr eigentlicher Auftrag sind. Fünf B-17s mit zwei P-51B als Geleitschutz nähern sich nämlich ihrem Ziel und sollen aufgehalten werden. Die Bomber nähern sich der Raffinerie von Leuna aus NNW. Gehen Sie, sobald es die Situation erlaubt, auf einen Abfangkurs, und steigen Sie auf 17.000 Fuß.

Wenn Sie sich an Ihrem Flughafen zu lange aufhalten, haben Sie keine Chance mehr, die Bomber noch rechtzeitig zu erreichen. Die Crews der B-17s sind nicht besonders gut, die einzigen Schwierigkeiten könnten die Begleitjäger machen. Falls die Bomber schon recht nahe sind, sollten Sie versuchen, dem Geleitschutz auszuweichen und die B-17s anzugreifen. Die Munition aus der schweren Kanone sollten Sie für diesen Moment aufsparen, da Sie so die Bomber am schnellsten zerstören können.

• **4. Mission, 25. Februar 1944: Defend an Aircraft Factory**

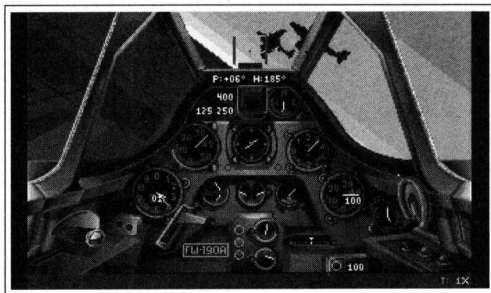
**Eigene Flugzeuge:**

**4 FW 190, 3 Bf 109**

**Gegner: 4 P-51B, 6 B-17**

In diesem Einsatz müssen Sie den amerikanischen Angriff auf die Messerschmitt Flugzeugfabrik in Regensburg abwehren. Dabei werden Sie nicht nur von drei weiteren FW 190s unterstützt, sondern haben

auch die Hilfe von drei Bf 109s, die den Geleitschutz ablenken sollen. Das klappt zwar nicht immer perfekt, konzentrieren Sie sich aber trotzdem immer auf die Bomber. Diese fliegen in drei Gruppen, vorne drei, dahinter zwei und ganz hinten einer.



Greifen Sie zuerst den alleine fliegenden Bomber an, dann die Zweiergruppe und zuletzt die Dreiergruppe. Munition zu sparen ist in dieser Mission nicht ganz so wichtig wie in einigen anderen, ist aber nützlich, da man sich dann im Falle eines Falles gegen die P-51Bs zur Wehr setzen kann. Ihr Bf 109-Geleitschutz versagt nämlich manchmal, und dann müssen Sie selbst ran.

Auch in dieser Mission ist Ihre Focke-Wulf mit Raketen ausgerüstet, die man auf zwei Bomber aufteilen sollte. Sollten Sie es geschafft haben, alle Bomber aufzuhalten, und Sie haben anschließend noch Munition übrig, können Sie noch versuchen, die P-51Bs abzuschießen.

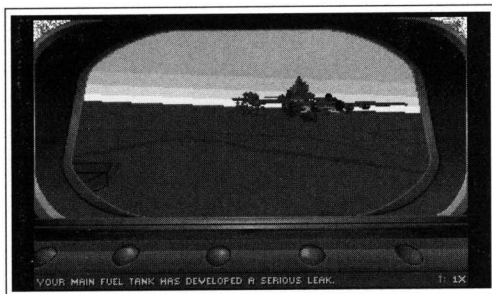
• **5. Mission, 14. Oktober 1943: Second Schweinfurt Raid**

**Eigene Flugzeuge: 2 FW 190, 2 Bf 109**

**Gegner: 7 P-47, 5 B-17**

Auch der Angriff auf die B-17s im zweiten Angriff auf Schweinfurt erfolgt mit Rollenteilung. Wie immer greifen die Bf 109s den Geleitschutz an und die FW 190s die Bomber. Leider klappt das nicht besonders gut, da Sie auf dem Weg zu den Bombern mit ein paar P-47s zusammenstoßen, während die Bf 109s mit anderen Flugzeugen beschäftigt sind.

Nach Möglichkeit sollten Sie den Kampf mit dem amerikanischen Geleitschutz vermeiden, leider ist das aber fast unmöglich. Oftmals sieht es dann nachher so aus, daß man gegen den Geleitschutz seine gesamte Munition verbraucht hat und dann gerade mal noch



zwei Raketen und ein paar Schuß für die Bomber übrig hat. Das ist insofern unwichtig, als die Kugellagerfabrik in Schweinfurt in dieser Mission gar nicht bombardiert wird, da sie noch viel zu weit weg ist. So ändert sich gar nichts am positiven Ergebnis dieser Mission, wenn Sie statt der Bomber die Jäger abschießen. Lediglich Ihr Score fällt dann wesentlich niedriger aus,

weil der Abschluß der Bomber wesentlich mehr Punkte einbringt. Wer sich zutraut, sich gleichzeitig um Bomber und Geleitschutz zu kümmern, der sollte sich immer auf die Bomber konzentrieren.

#### • 6. Mission, 6. März 1944: Intercept Raid on Berlin

*Eigene Flugzeuge: 5 FW 190*

*Gegner: 9 B-17, 3 P-51B*

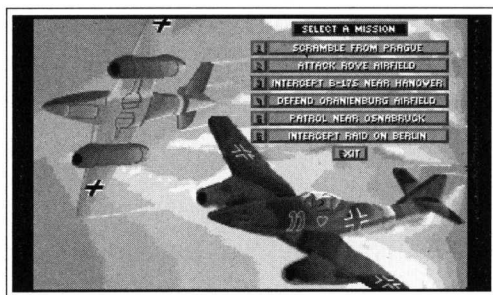
Auch in der letzten Mission für die FW 190 müssen Sie wieder einmal B-17 Bomber aufhalten. Erfreulicherweise begleiten Sie dabei noch vier andere FW 190s. Diese beschäftigen auch erst einmal den Geleitschutz, so daß Sie sich voll und ganz auf die Bomber konzentrieren können. Diese fliegen in drei Gruppen zu je drei Flugzeugen. Greifen Sie die Gruppen von hinten aus an, und dort zuerst die Flugzeuge an der Seite. Ihre Raketen sollten Ihnen die Arbeit etwas leichter machen.

Sollte wider Erwarten der Geleitschutz der Bomber doch einmal Zeit für Sie finden, versuchen Sie ihn schnell wieder loszuwerden, indem Sie eine andere FW 190 auf ihn ansetzen. Die P-51Bs können sowieso nicht allzu lange im Kampfgebiet bleiben, weil ihnen nach einiger Zeit der Sprit ausgeht. Wie für alle Einsätze gegen Bomber, gilt natürlich auch hier, daß man nach Abschluß des letzten Gegners auf Zielkurs die fliehenden B-17s verfolgen und abschießen sollte. Oftmals erledigen das aber auch schon die anderen FW 190s.

### Messerschmitt Me 262

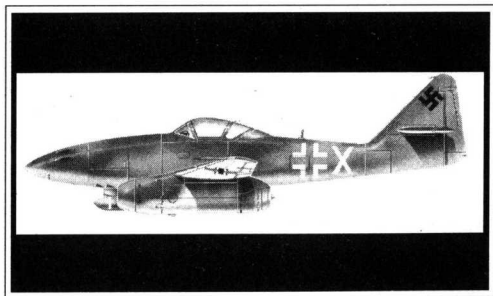
Als das erste Kampfflugzeug der Welt, das mit einem Düsentriebwerk angetrieben wurde, ging die Messerschmitt Me 262 in die Geschichte ein.

Obwohl die Me 262 nicht so leicht manövrierbar war wie die herkömmlichen Jäger, verliehen ihr die besondere Flügelform und die Triebwerke eine überlegene Geschwindigkeit, der die amerikanischen Jäger nichts entgegenzusetzen hatten. Den Piloten der Me 262 bot sich damit die einmalige Möglichkeit, Bomber anzugreifen, ohne Gefahr zu laufen, in die Schußweite der Verfolger zu kommen.

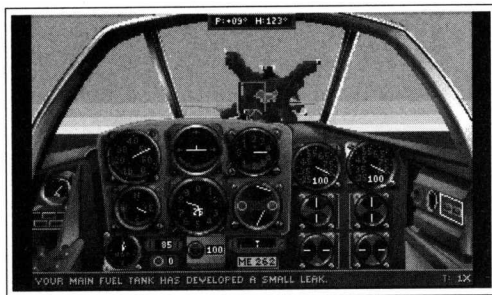


Der erste Einsatz der Me 262 im Jahre 1944 war geprägt von Problemen wie Mangel an Sprit und erfahrenen Piloten. Doch trotz dieser Probleme übertraf die Me 262 alle anderen Flugzeuge und leitete ein neues Kapitel in der Geschichte des Luftkriegs ein. Neben Problemen durch die deutsche Bürokratie, die verhinderte, daß die Me 262 schon wesentlich früher eingesetzt wurde, gab es auch zahlreiche technische Probleme. Vor allem die Düsentriebwerke waren sehr störanfällig, und obwohl der erste Testflug bereits am 18. Juli 1943 stattfand, verzögerte sich die Produktion noch um weitere neun Monate. Obwohl die Me 262 sehr schnell ihre Vorzüge als Jäger zeigte, wurde die Produktion noch einmal dadurch verzögert, daß Adolf Hitler persönlich den Befehl gab, die Messerschmitt nicht als Jäger, sondern als Bomber einzusetzen. Erst im Oktober 1944 wurde die erste Me 262-Jägergruppe eingesetzt.

Während der nächsten sieben Monate bewies diese Gruppe mehr als einmal, daß die Me 262 allen anderen Flugzeugen weit voraus war. Sie war einfach zu schnell für die Jägerpiloten und Bomberschützen. Manches Mal erwies sich jedoch gerade diese hohe Geschwindigkeit als Nachteil, da den Piloten bei der schnellen Annäherung nur sehr wenig Zeit zum Schießen







blieb. Tatsächlich wurden die meisten Me 262s abgeschossen, weil der Pilot die Geschwindigkeit reduziert hatte. Die Messerschmitt war mit vier schweren Kanonen ausgezeichnet bewaffnet, spätere Versionen konnten zusätzlich mit Raketen ausgerüstet werden. Die Me 262A-2a Sturmvogel besaß zudem die Möglichkeit, mit bis zu zwei Bomben ausgerüstet zu sein.

• **1. Mission, 19. April 1945: Scramble from Prague**

**Eigene Flugzeuge:** 4 Me 262, 2 FW 190

**Gegner:** 4 P-51B, 4 P-51D

Im ersten Auftrag für die Messerschmitt Me 262 müssen Sie vom Prager Flughafen starten, während Sie von amerikanischen Jägern angegriffen werden. Die amerikanischen Piloten nutzen dabei den Vorteil ihrer Höhe und die Tatsache, daß Sie beim Start sehr langsam sind, aus. Es gibt zwei FW 190s, die versuchen, die P-51s aufzuhalten. Da die Me 262 nicht gerade wendig ist, müssen Sie versuchen, Ihren Geschwindigkeitsvorteil auszuspielen. Da Sie schneller als die amerikanischen Jäger fliegen, können Sie sich erst von diesen entfernen, bevor Sie ein Wendemanöver fliegen und frontal angreifen. Mit ein bißchen Übung gelingt Ihnen pro Frontalangriff ein Abschluß. Fliehende Jäger oder solche, die andere Me 262s angreifen, können Sie problemlos einholen und aus nächster Nähe abschießen. Es sollte Ihnen schnell gelingen, die vier P-51s, die zu Beginn da sind, abzuschießen. Weitere Jäger treffen in Zweiergruppen ein. Benutzen Sie häufig die Karte, um sich über die Positionen der anderen Flugzeuge zu informieren. Falls andere deutsche Flugzeuge in Bedrängnis sind, sollten Sie diesen helfen. Nach dem letzten Abschluß können Sie ohne Probleme zu Hause landen.

• **2. Mission, November 1944: Attack Roye Airfield**

**Eigene Flugzeuge:** 4 Me 262, 2 Bf 109

**Gegner:** 10 P-47, 4 P-51D

In dieser Mission wird die Me 262 als Bomber eingesetzt. Ihre Gruppe aus vier Me 262 soll einen Schlag gegen einen amerikanisch besetzten Flughafen fliegen. Vier P-47 stehen

am Boden, andere befinden sich in der Luft. Es empfiehlt sich, zuerst die P-47s in der Luft anzugreifen und erst, wenn man diese ausgeschaltet hat, das Bodenziel zu bombardieren.

Anschließend verzichtet man darauf, weitere Gebäude zu zerstören und macht sich sofort auf den Heimweg.



Man benötigt nämlich noch etwas Munition, bevor man landen kann. Über dem eigenen Flughafen kreisen nämlich zwei P-51Ds, die mit zwei Bf 109s kämpfen. Man sollte den Bf 109s zu Hilfe eilen. Während des Kampfes treffen noch zwei weitere P-51Ds ein. Außerdem sollte man sich nicht wundern, wenn man von den restlichen P-47s verfolgt wird.

Wem es zu heiß wird, der sollte versuchen zu landen und **[Q]** zu drücken, um sein Flugzeug zu retten und den Bonus für die Landung zu kassieren.

### • 3. Mission, 7. April 1945: Intercept B-17s near Hannover

*Eigene Flugzeuge: 4 Me 262, 2 Bf 109*

*Gegner: 6 P-51D, 8 B-17*

Sie sind der Anführer eines Schwarms Me 262s, der eine B-17-Formation mit Kurs auf die Munitionsfabrik von Hannover aufhalten soll. Die Bomber fliegen in zwei Gruppen. Greifen Sie zuerst die hintere Gruppe an und dort die außen fliegenden Bomber. Den P-51Ds müssen Sie zuerst ausweichen, etwas später treffen dann zwei Bf 109s ein, die sich um den Geleitschutz kümmern.

Bedenken Sie bei den Angriffen auf die Bomber Ihre hohe Geschwindigkeit, und weichen Sie rechtzeitig aus. Da die Me 262 sehr gut bewaffnet ist, sollte für jeden Bomber ein Anflug zum Abschuß ausreichen.

Wenn Sie Ihre Munition gut einteilen, können Sie danach eventuell noch die P-51Ds angreifen, sofern diese nicht schon von den Bf 109s erledigt wurden.



- **4. Mission, 10. April 1945: Defend Oranienburg Airfield**  
**Eigene Flugzeuge:**  
**7 Me 262**  
**Gegner: 8 B-17, mehrere P-51D**

Die einzige Schwierigkeit in dieser Mission ist, daß man nur wenig Zeit hat. Aus diesem Grunde sollten Sie Ihre Angriffstaktik gegenüber den anderen Missionen ändern.

Die Bomber fliegen in drei Gruppen, zwei Dreiergruppen und einer Zweiergruppe. Fliegen Sie die Bomber von hinten an, und greifen Sie zuerst die außen fliegenden B-17s an. Jetzt drehen Sie aber nicht ab, sondern fliegen gleich zur nächsten Gruppe weiter und starten Ihren Angriff auf den dort außen fliegenden Bomber. Auf diese Weise können Sie pro Anflug, gutes Schießen vorausgesetzt, zwei der B-17s abschießen. Kritisch ist nur die Phase, wenn Sie von einer Gruppe zur anderen fliegen. Hier gerät man leicht ins Kreuzfeuer der Bomber. Riskieren Sie ruhig ein bißchen mehr, und stecken Sie ein paar Treffer ein. Das können Sie eher verkraften, als daß Sie mit Ihrer Zeit nicht auskommen.

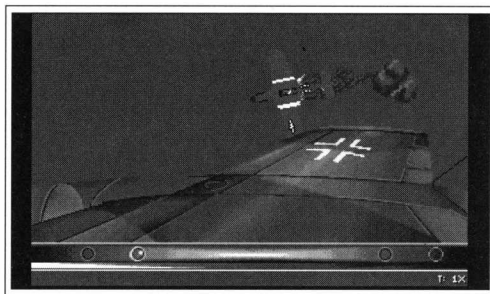
Im Mission Briefing steht zwar, daß die Bomber wohl keinen Geleitschutz hätten, tatsächlich taucht aber eine P-51D auf. Kümmern Sie sich auf gar keinen Fall um den Jäger. Erstens haben Sie nicht die Zeit dazu, und zweitens taucht nach seinem Abschuß sofort der nächste auf. Meistens kümmern sich sowieso die anderen Me 262s um die P-51D, falls sie sich jedoch an Ihr Heck hängen sollte, nutzen Sie die bessere Steigleistung Ihres Flugzeuges, indem Sie durch kurzes Hochziehen aus dem Feuerbereich des amerikanischen Jägers fliegen. Wenn die Bomber alle abgeschossen sind, können Sie die letzte P-51D jagen und anschließend zu Ihrem Flughafen zurückkehren.

- **5. Mission, 6. November 1944: Patrol near Osnabrück**  
**Eigene Flugzeuge: 8 Me 262**  
**Gegner: 4 P-47, 7 P-51D**

Von der großen Zahl an eigenen Flugzeugen sollte man sich nicht beeindrucken lassen. Fünf davon sind nämlich nur geparkt und dienen den P-47s als Kanonenfutter. Zu Beginn dieser Mission befinden sich die P-51Ds über Ihnen und nutzen ihren Höhenvorteil für einen Angriff. Geben Sie Vollgas, und warten Sie, bis die P-51Ds anfangen zu schießen.

Tauchen Sie dann selbst nach unten weg, und fliegen Sie Schlangenlinien. Wenn die amerikanischen Jäger erst einmal auf Ihrer Höhe sind, verlieren sie ihre Geschwindigkeit wieder, und Sie können jetzt ihren eigenen Geschwindigkeitsvorteil ausspielen.

Versuchen Sie, die P-51Ds so schnell wie möglich abzuschießen. Aus dem Westen nähern sich Ihrem Flughafen nämlich 4 P-47s, die es auf die geparkten Messerschmitts abgesehen haben. Fliegen Sie den P-47s rechtzeitig entgegen. Die Piloten halten geraden Kurs auf Ihren Flughafen und weichen erst aus, wenn geschossen wird. Falls Sie gut zielen, ist es dann für die Jäger schon zu spät. Passen Sie auf, daß keine der P-47s unbemerkt an Ihnen vorbeischlüpft. Ein Blick auf die Karte hilft hier, die nötige Übersicht zu bewahren.



Aufgrund Ihrer hohen Geschwindigkeit können Sie eventuelle "Ausreißer" leicht einholen. Danach können Sie sich um die restlichen P-51Ds kümmern. Falls die Gegner Ihnen zu stark einheizen, sollten Sie die Mission einfach abbrechen. Dem Score schadet das nicht.

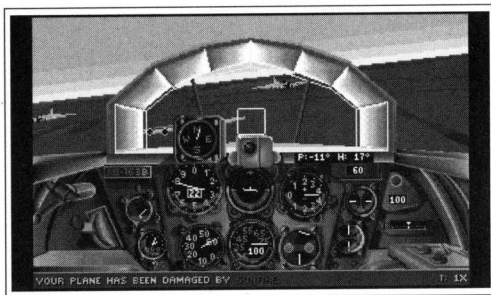
• **6. Mission, 18. März 1945: Intercept Raid on Berlin**

**Eigene Flugzeuge: 7 Me 262**

**Gegner: 4 P-51D, 7 B-17**

Die letzte Mission für die Messerschmitt Me 262 ist recht einfach. Sie fliegen als Mitglied eines Elitegeschwaders, und das macht sich auch bemerkbar. Die B-17s sollten eigentlich keine Chance haben, ihr Ziel zu erreichen. Der amerikanische Geleitschutz stellt keine nennenswerte Gefahr dar, und Sie können sich voll auf die Bomber konzentrieren. Ihre Kollegen nehmen Ihnen einiges an Arbeit ab.

Aufpassen sollten Sie nur beim ersten Angriff. Ihre eigene Gruppe greift die Bomberformation von vorne an, während eine zweite Gruppe Me 262s von hinten angreift. Man muß darauf achten, daß man sich nicht gegenseitig beschießt. Am einfachsten ist es, wenn man den Frontalangriff gar nicht erst fliegt, sondern die Bomber einfach umrundet und selbst von hinten angreift. Wenn die B-17s abgeschossen sind, kann man noch den fliehenden P-51Ds nachsetzen oder sich sofort auf den Weg nach Hause machen.



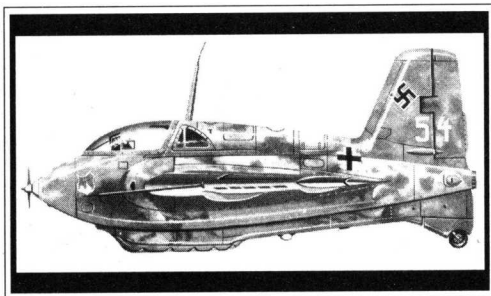
## Messerschmitt Me 163 Komet

Das vielleicht außergewöhnlichste Flugzeug des Krieges war die Me 163. Ein innovatives Design paarte sich mit einem außergewöhnlichen Antrieb. Die Me 163 war das erste Flugzeug mit Raketenmotor. Das Fahrgestell der Komet wurde unmittelbar nach dem Start abgeworfen. Anschließend konnte

die Me 163 auf Grund ihres Antriebs extrem schnell steigen, um die meistens in großen Höhen angreifenden Bomber abzufangen. Da der Treibstoff jedoch nur für acht Minuten reichte, blieb dem Piloten anschließend nicht mehr viel Zeit, seinen Angriff zu fliegen.

Außerdem bereitete die hohe Geschwindigkeit den meisten Piloten einige Probleme, da hier noch weniger Zeit zum Schießen blieb als bei der Me 262. War der Sprit aufgebraucht, wurde die Me 163 zum Segelflugzeug. Das besondere Design verlieh ihr auch im antriebslosen Flug ausgezeichnete Flugeigenschaften, doch war die Komet in dieser Phase sehr gefährdet durch alliierte Jäger. Die Landung erfolgte auf einer ausfahrbaren Gleitkufe.

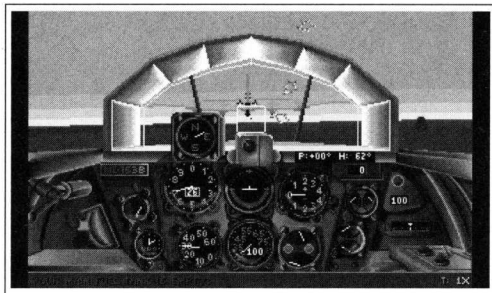
Der größte Nachteil der Komet war jedoch der Treibstoff, der aus zwei Komponenten, genannt T-Stoff und C-Stoff, bestand und im gemixten Zustand extrem explosiv war. Landende Komets, die ihren Treibstoff nicht komplett aufgebraucht hatten, explodierten manchmal alleine durch die Erschütterung beim Aufsetzen. Die Piloten mußten säurereisistente Anzüge tragen, um sich im Falle eines Tanklecks zu schützen.



Auch die bereits erwähnte Gleitkufe für die Landung war ein großes Problem. Die Landung erfolgte oft bei hohen Geschwindigkeiten und war deshalb sehr hart. Nicht selten brachen sich die Piloten dabei die Knochen, und falls das Flugzeug über die Landebahn hinausschoß

und auf unebenen Boden kam, bedeutete das nicht selten den Tod des Piloten, da sich die Komet unweigerlich überschlug.

Die Me 163A war der Prototyp dieses außergewöhnlichen Flugzeuges, während die Me 163B am häufigsten eingesetzt wurde.



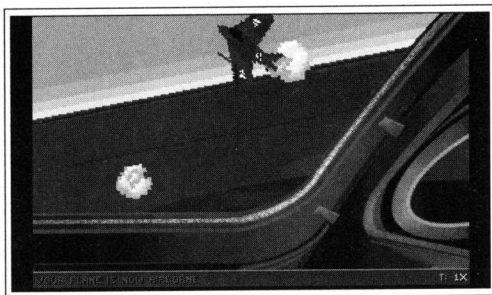
Der geplante Nachfolger, die Me 263, die dann ein richtiges Fahrwerk gehabt hätte, wurde niemals produziert. In Erinnerung blieb die Me 163 Komet als ein Flugzeug, das kein Pilot wirklich gerne flog.

**• 1. Mission, November 1944: Scramble from Bad Zwischenahn**  
**Eigene Flugzeuge: 4 Me 163, 2 FW 190**  
**Gegner: 10 P-47, 2 P-51D**

Zum ersten Einsatz für die Me 163 gibt es eigentlich nicht viel zu sagen. Die P-47s, die Ihrem Flughafen am nächsten sind, sind nicht mehr aufzuhalten. Konzentrieren Sie sich auf die nördliche Gruppe. Einige der P-47 bleiben in der Nähe des Flughafens und fliegen weitere Angriffe. Versuchen Sie, sich auf diese zu konzentrieren. Es empfiehlt sich außerdem, nicht mit Vollgas zu fliegen. Die hohe Geschwindigkeit erweist sich nämlich eher als Nachteil. Eine Geschwindigkeit von ca. 450 Meilen pro Stunde ist wesentlich besser, da man sonst viel zu schnell an den amerikanischen Jägern vorbeifliegt. Denken Sie daran, daß Ihre Me 163 mit der Jagdfaust ausgerüstet ist. Jäger sind damit zwar schwerer abzuschießen als Bomber, aber mit etwas Übung funktioniert es.

**• 2. Mission, 16. August 1944: Stop Attack on Leipzig**  
**Eigene Flugzeuge: 5 Me 163, 2 FW 190**  
**Gegner: 4 P-51D, 5 B-17**

Ihr Auftrag besteht diesmal darin, eine B-17 Formation abzufangen. Zu Beginn des Einsatzes stehen Sie auf dem Rollfeld. Geben Sie Vollgas, und gehen Sie schnell auf Höhe. Es ist nicht notwendig, den Waypoints auf der Karte zu folgen. Die Bomber kommen direkt von Westen auf die Fabrik zu. Wenn Sie also in Richtung der Fabrik fliegen und, wenn



Sie drüber sind, auf Kurs nach Westen gehen, können Sie die B-17s nicht verfehlen. Die Bomber fliegen zwischen 27.000 und 28.000 Fuß Höhe.

Durch Einsatz der Jagdfaust können Sie bei präzisen Anflügen zwei der Bomber zerstören, ein bis zwei weitere sollten Sie mit der Bordkanone schaffen.

Alle Bomber zu zerstören ist sehr schwierig und kaum zu schaffen. Der Geleitschutz aus P-51Ds kann Ihnen kaum gefährlich werden. Ihre Geschwindigkeit und Wendigkeit können Sie voll zu Ihrem Vorteil einsetzen.

Wenn Ihnen die Munition ausgeht, sollten Sie zu Ihrem Stützpunkt zurückfliegen. Dieser ist auch im Segelflug noch leicht zu erreichen. In acht nehmen müssen Sie sich lediglich vor P-51Ds, die die Verfolgung aufnehmen könnten.

### • 3. Mission, 4. August 1944: Attack a B-17s Formation

*Eigene Flugzeuge: 6 Me 163*

*Gegner: 6 B-17, 2 P-51D*

Das größte Problem in dieser Mission ist die Zeit. Sie müssen eine Staffel B-17-Bomber abfangen, die sich Magdeburg nähern. Gerade als Sie starten, werden Sie von zwei P-51Ds angegriffen. Entgegen Ihren Anweisungen sollten Sie sich nicht auf einen Luftkampf mit den Jägern einlassen, sondern Ihre Geschwindigkeit dazu nutzen, den Angreifern zu entfliehen.

Nehmen Sie anschließend direkten Kurs auf das Bomberziel, und steigen Sie auf 30.000 Fuß. Die Bomber sind ihrem Ziel schon sehr nahe und nur sehr schwer abzufangen. Auch hier gilt, daß man nur unter großen Mühen alle Bomber zerstören kann, und das bestimmt nicht, bevor diese ihre Bomben abwerfen.

Lediglich der Einsatz der Jagdfaust kann zu einem schnellen Erfolg beitragen. Wenn Ihnen die Munition oder der Treibstoff ausgeht, haben Sie keine Probleme, nach Hause zu segeln. Wer doch noch zuerst die P-51Ds bekämpft, wird die B-17s ganz bestimmt nicht mehr rechtzeitig erreichen.

• **4. Mission, 18. März 1945: Intercept Raid on Berlin**

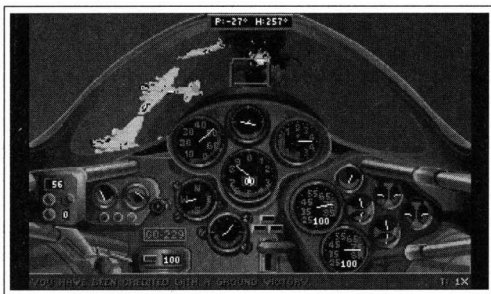
**Eigene Flugzeuge:**

**4 Me 163, 3 Me 262**

**Gegner: 6 P-51D, 6 B-17**

Fliegen Sie auch in dieser Mission zuerst das Bomberziel an. Von dort fliegen Sie dann nach Westen. Die Bomber kommen auf ca. 26.000 Fuß. Wenn Sie die Jagd faust erfolgreich einsetzen und Ihre

Munition richtig einteilen, können Sie in Zusammenarbeit mit den anderen Me 163s und den Me 262s ohne Probleme alle Bomber abschießen. Sollten Sie dann noch Munition übrig haben, können Sie noch versuchen, die P-51Ds abzuschießen oder aber gleich zum Stützpunkt zurückfliegen. Probleme sollte es in dieser Mission nicht geben.



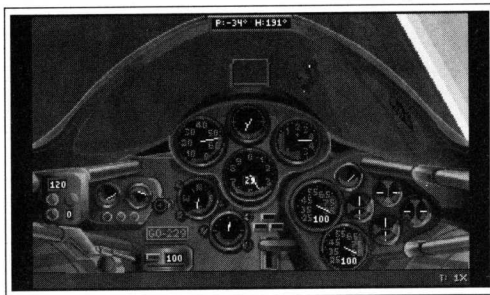
## **Gotha Go 229 Jagdbomber**

Das Flugzeug, das seiner Zeit am weitesten voraus war, war ohne Frage die Gotha Go 229. Dieses Flugzeug wurde jedoch zu spät gebaut, um noch Kampfeinsätze zu erleben. Die Erfinder waren die beiden Brüder Luftwaffen-Major Walter Horten und Oberleutnant Reimar Horten, die schon seit 1931 mit Gleitern ohne Seitenruder experimentiert hatten. Die beiden waren überzeugt, daß die Nur-Flügel-Form ihrem Flugzeug ein außergewöhnliches Flugverhalten geben würde. Die ersten Prototypen entstanden bereits Ende der 30er Jahre, wurden aber noch durch Propeller angetrieben. Anfang der 40er wurden die Horten-Brüder nach vielen Schwierigkeiten dann von offiziellen Stellen unterstützt, nachdem bekannt geworden war, daß auch die Vereinigten Staaten an einem "Fliegenden Flügel" forschten.

1943 begannen die Arbeiten an einem düsengetriebenen Prototyp, der Horten Ho IX V2. Aus Mangel an Metall und aufgrund des geringen Gewichts wurde das Flugzeug aus Holz gebaut. Außerdem glaubten die Horten-Brüder, daß ein Holzflügel Treffer besser verkraften würde als eine Metallkonstruktion. Der Flügel wurde zusätzlich mit einer radarabsorbierenden Farbe bestrichen, die den Prototyp in Verbindung mit der außergewöhnlichen Form für damalige Radargeräte praktisch unsichtbar machte.

Nach den ersten Flügen im Februar 1945 berichtete der Pilot von den ausgezeichneten Flugeigenschaften des Prototyps, und obwohl bereits beim zweiten Testflug einer der Motoren Feuer fing und das Flugzeug zerstörte, wurde die Ho IX V2 bereits nach nur zwei





Stunden Probeflugzeit bei den Gothawerken von der Luftwaffe in Auftrag gegeben, wo sie als Gotha Go 229 gebaut wurde.

Noch bevor der erste Jagdbomber fertiggestellt wurde, wurden die Gothawerke von den alliierten Truppen eingenommen, und so erlebte die Go 229 keinen einzigen Kampfeinsatz.

Hätte der Krieg länger gedauert, so wären die ersten "Fliegenden Flügel" wahrscheinlich gegen Ende 1945/Anfang 1946 zum Einsatz gekommen.

• **1. Mission, 1. Januar 1945: Surprise Attack on Thorpe**  
**Eigene Flugzeuge: 1 Go 229**  
**Gegner: 4 P-47, 4 P-51D, 6 B-17**

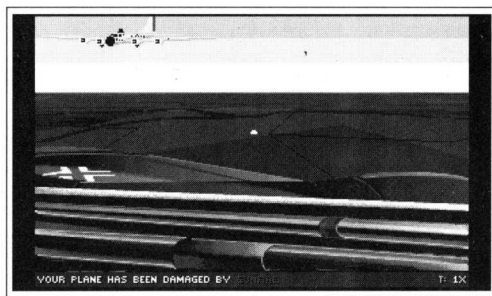
Die Situation in dieser Mission ist folgende: Ihr Auftrag besteht darin, im Rahmen der "Operation Bodenplatte" das Thorpe Airfield anzugreifen. Vier P-47s nähern sich Ihnen auf Ihrem Anflug, vier P-51Ds patrouillieren in ca. 6.000 Fuß Höhe über dem Flughafen, sechs B-17s stehen auf dem Rollfeld. Die P-47s sollten Sie auf keinen Fall bekämpfen. Wenn Sie das Feuer eröffnen, tauchen Sie nach links unten ab und fliegen anschließend im Sinkflug in Schlangenlinien weiter. Gehen Sie so auf unter 1.000 Fuß. Wenn Sie außerhalb der Schußweite der P-47s sind, gehen Sie wieder auf Kurs auf den Flughafen.

Folgende Taktik ist sehr erfolgversprechend beim Angriff auf den Flughafen. Visieren Sie zunächst einen der Geschütztürme an, und zwar so, daß ein anderer Turm ungefähr dahinter liegt. Eröffnen Sie rechtzeitig das Feuer, und ziehen Sie leicht hoch, wenn der Turm explodiert. Visieren Sie jetzt den dahinterliegenden Turm an, und schießen Sie wieder rechtzeitig. Kurz bevor Sie diesen erreichen, fliegen Sie eine enge Kurve auf den dritten Turm zu. Vom dritten Turm aus fliegen Sie dann auf den letzten Turm zu. Jetzt drehen Sie eine Kurve, die Sie auf das kleine Gebäude zuführt. Hier reicht eine kleine Salve aus, um es zu zerstören. Danach gehen Sie auf Kurs nach Westen, also ins Landesinnere.

Entfernen Sie sich ein kurzes Stück vom Flughafen, und drehen Sie dann um. Visieren Sie einen der beiden Hangars an, und zerstören Sie ihn mit einer Bombe. Gehen Sie danach sofort wieder auf Kurs nach Westen. Ungefähr jetzt sollten die P-47s am Flughafen einge-

troffen sein und Sie unter Beschuß nehmen. Weichen Sie aus, und locken Sie sie hinter sich her. Entfernen Sie sich diesmal ein größeres Stück vom Flughafen. Anschließend wenden Sie wieder und fliegen auf den Flughafen zu. Die P-47s befinden sich jetzt zwischen Ihnen und Ihrem Ziel. Sie müssen versuchen, ihrem Frontalangriff auszuweichen, ohne dabei zu stark vom Kurs abzuweichen.

Beginnen Sie jetzt Ihren letzten Anflug, bei dem Sie Ihre zweite Bombe auf den verbliebenen Hangar abwerfen. Anschließend befinden Sie sich fast schon auf dem richtigen Heimatkurs. Die Verfolger haben aber nicht die geringste Chance, Sie noch einzuholen.



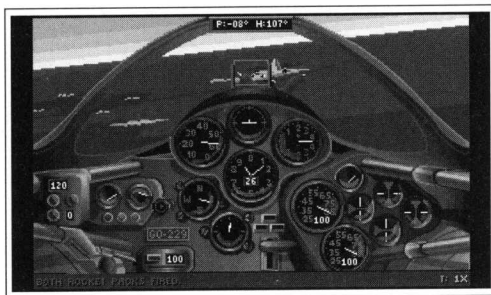
Bleibt noch die Frage, was mit den P-51Ds los ist. Diese haben offensichtlich den Auftrag, aus großer Höhe angreifende Jäger abzufangen. Solange Sie also tief genug bleiben, lassen sie Sie in Ruhe, und nur die P-47s kommen ab und zu einmal in Schußweite. Wenn das oben beschriebene Manöver nicht sofort klappt, üben Sie die Mission einfach ein paarmal. Wenn Sie alles richtig ausführen, sollten vom Thorpe Airfield nur ein paar rauchende Ruinen übrigbleiben, und Sie haben sich einen anständigen Score verdient.

## • 2. Mission, April 1945: Scramble from Ingolstadt

*Eigene Flugzeuge: 5 Go 229*

*Gegner: 4 P-47, 4 P-51B, 6 P-51D*

Zu dieser Mission gibt es eigentlich nicht viel mehr zu sagen, als im Mission Briefing steht. Vier P-47s befinden sich unmittelbar nördlich vom Flughafen, vier P-51Bs befinden sich weiter südlich und in größerer Höhe. Man sollte sofort beschleunigen und, solange man noch nicht schneller als 400 mph ist, nur ausweichen. Greifen Sie danach sofort die P-47s an und anschließend die P-51Bs. Während des Kampfes treffen dann noch sechs P-51Ds ein. Denken Sie immer daran, daß die Munition der Gotha schnell aufgebraucht ist. Ballern Sie also nicht einfach so in der Gegend herum. Andererseits kann ein einziger Treffer ausreichen, um einen amerikanischen Jäger zum Absturz zu bringen. Am einfachsten trifft man diejenigen Jäger, die eine andere Gotha verfolgen. Die Piloten konzentrieren sich so sehr auf ihren Vordermann, daß Sie sich unbemerkt von hinten nähern können. Die Jäger weichen erst dann aus, wenn Sie das Feuer eröffnen.



### **3. Mission, April 1945: Attack on Bonn Airfield**

**Eigene Flugzeuge:** 4 Go 229

**Gegner:** 3 P-47, 6 P-51D,  
6 P-51B

Diese Mission weist gewisse Ähnlichkeiten mit der ersten Gotha-Mission auf. Wieder einmal muß man einen Flughafen bombardieren, wird dieses Mal aber von drei anderen Go 229s unterstützt. Beim

Anflug auf den Flughafen befinden sich sechs gegnerische Flugzeuge in der Luft, drei P-47s und drei P-51Ds. Die sechs P-51Bs stehen am Boden und werden auch nicht starten. Da der Auftrag Ihrer Gruppe ein Angriff auf den Flughafen ist, werden die anderen Gothas den amerikanischen Jägern eher ausweichen als diese anzugreifen. Sie hingegen sollten die Jäger ablenken, um Ihren Kollegen die Chance zum Angriff zu geben. Wenn die ersten Bomben eingeschlagen sind, können Sie Ihren eigenen Angriff beginnen. Es empfiehlt sich, den Flughafen erst einmal zu umrunden und dabei die vier Anti-Aircraft Türme zu zerstören. Danach kann man sich dann nämlich ohne Gefahr auf Luftkämpfe in unmittelbarer Nähe des Flughafens einlassen. Konzentrieren Sie sich jetzt zuerst auf die Gebäude. Setzen Sie die Bomben und Ihre Geschütze ein. Mit ein bißchen Übung sollte es Ihnen keine Probleme machen, den Flughafen sehr schnell zu zerstören. Sie müssen jetzt selbst entscheiden, ob Sie sich auf den Heimweg machen oder sich auf Luftkämpfe mit den amerikanischen Jägern einlassen.

Im zweiten Fall müssen Sie auf jeden Fall aufpassen, daß Sie nicht zu stark beschädigt werden. Da Sie wahrscheinlich nicht alle Jäger abschießen können, weil Ihnen vorher die Munition ausgeht, müssen Sie früher oder später fliehen. Da die Amerikaner aber die Verfolgung aufnehmen, müssen Sie noch immer deutlich schneller als 400 mph sein. Ist ihr Antrieb aber schon zu schwer beschädigt, haben Sie keine Chance mehr, zu entkommen.

### **4. Mission, April 1945: Defend a Research Site**

**Eigene Flugzeuge:** 4 Go 229

**Gegner:** 8 B-17, 7 P-51D

In dieser Mission bietet sich Ihnen zum ersten Mal die Gelegenheit, die Gotha im Einsatz gegen den B-17 Bomber zu fliegen. Ihre Gegner in dieser Mission sind echte Asse. Die B-17 Crews schießen besser als alle bisherigen, und die P-51D-Piloten werden alles geben,

um Ihnen das Leben schwer zu machen. Natürlich gibt Ihnen auch in dieser Mission Ihre Geschwindigkeit einen gewaltigen Vorteil.

Andererseits müssen Sie bedenken, daß Ihnen bei der schnellen Annäherung nur sehr wenig Zeit zum Schießen bleibt. Nutzen Sie die Chance, bereits beim ersten Anflug in einem Frontalangriff durch

Einsatz der Raketen eine der B-17s abzuschießen. Fliegen Sie alle weiteren Angriffe nur noch von hinten. Dabei müssen Sie lernen abzuschätzen, wann Sie in den Schußbereich der B-17s kommen. Versuchen Sie, dem Geleitschutz der Bomber so gut wie möglich auszuweichen. Wenn erst einmal der letzte Bomber abgeschossen ist, machen die Jäger sich auf den Heimweg. Sofern Sie noch genug Munition und Treibstoff haben, sollten Sie die Verfolgung aufnehmen. Die Piloten bleiben auf Kurs Heimatflughafen und erwidern das Feuer erst dann, wenn Sie sie angreifen. Die nicht ausweichenden Jäger lassen sich sehr leicht abschießen.



#### • 5. Mission, 18. März 1945: Intercept Raid on Berlin

*Eigene Flugzeuge: 3 Me 163, 3 Go 229*

*Gegner: 6 P-51D, 7 B-17*

Auch in der letzten Mission geht es wieder einmal um den Angriff einer B-17-Formation. Insgesamt nähern sich sieben Bomber ihrem Ziel in Berlin. Die Bomber fliegen in zwei Gruppen, vorne vier, gefolgt von einer Dreiergruppe. Drei P-51Ds stehen als Geleitschutz zur Verfügung und werden später durch drei weitere P-51Ds unterstützt. Da die Bomber noch einen weiten Weg vor sich haben, kann man sich mit dem Abschießen Zeit lassen.

Zielen Sie gut, und drehen Sie rechtzeitig ab, um nicht in den Wirkungsbereich der Geschütze zu kommen. Greifen Sie zuerst die Dreiergruppe an und anschließend die Viererformation. Versuchen Sie, mit sowenig Munition wie möglich auszukommen.

Anschließend können Sie sich um den Geleitschutz kümmern. Auch hier gilt, daß die Jäger nach dem Abschuß der Bomber auf Heimatkurs gehen und dann eine leichte Beute sind. Achten Sie auf Ihren Sprit, denn gerade bei Einsätzen gegen Bomber handelt man sich sehr schnell ein Loch im Tank ein.

## **“Secret Weapons of the Luftwaffe” – Strategie**

### **Die Kampagne**

Zunächst einmal gilt für die Kampagne in “Secret Weapons of the Luftwaffe” dasselbe, was auch schon in “Their Finest Hour” galt. Erfahrene Piloten machen das Leben leichter. Alles, was dort zu den Piloten gesagt wurde, gilt auch hier. Man kann die Piloten kopieren, klonen und die Seite wechseln lassen. Einen Unterschied gibt es jedoch. Man kann amerikanischen Jägerpiloten nicht durch Änderung der Namensendung zu Bomberpiloten machen. Das ist nur möglich, indem man den File des Piloten manipuliert.

Die entscheidende Information steckt im zweiten Bit. Steht hier eine Null, so ist der Pilot ein Fighterpilot, steht hier eine Eins, so ist der Pilot ein Bomberpilot. Bevor man seine Kampagne startet, sollte man sich reichlich erfahrene Piloten vorbereiten.

### **Tips für die amerikanische Seite**

Die erste Aufgabe in einer amerikanischen Kampagne muß es immer sein, die Einsatzbereitschaft der Luftwaffe zu schwächen. Dazu muß man die Flughäfen bombardieren, die Jägergruppen enthalten. Die eigene Gruppe sollte aus mindestens vier Bombern bestehen, die von drei bis vier Jägern geschützt werden. Als Angriffsziel wählt man sich einen Flughafen, der sich so nah wie möglich am eigenen Stützpunkt befindet. Den Startpunkt legt man so nah wie möglich an sein Ziel, um Zeit zu sparen und damit die Luftwaffe möglichst wenig Angriffe fliegen kann, bevor man sein Ziel erreicht.

Die sekundären Gruppen teilt man ebenfalls für Flughäfen ein. Auch hier muß man dafür sorgen, daß die Bomber mit Geleitschutz fliegen. Dieser braucht aber zahlenmäßig nicht so groß zu sein wie bei der eigenen Gruppe. Wenn man alle Flughäfen in der Nähe, die Jäger enthalten, ausgewählt hat, kann man weitere Bomber die leeren Flughäfen angreifen lassen. Auch dies schwächt die Einsatzbereitschaft der Luftwaffe.

Sollte man noch Jäger übrig haben, so kann man aus diesen Jagdbomber machen. Diese sind zwar nicht ganz so effektiv wie die B-17s, richten aber auch einigen Schaden an.

Bedenken Sie immer, daß von Ihrem eigenen Erfolg der Erfolg der anderen Gruppen abhängt. Wenn Sie glauben, daß Sie bei Ihrem allerersten Angriff nur wenig Erfolg haben werden, sollten Sie keine sekundären Gruppen einsetzen. Versuchen Sie dann, bei Ihrem eigenen Ziel möglichst viel Schaden anzurichten und damit die Einsatzbereitschaft dieses Flughafens zu schwächen. Greifen Sie dann beim zweiten Einsatz dasselbe Ziel noch einmal an. Der Widerstand der Luftwaffe hat jetzt nämlich schon nachgelassen. Ihr Erfolg wird wahrscheinlicher, und Sie können auch sekundäre Gruppen auf andere Flughäfen ansetzen.

Es ist ausgesprochen wichtig, in jeder Mission zumindest etwas Schaden anzurichten, denn nur dann sind auch die anderen Gruppen erfolgreich. Falls man Geleitschutz fliegt, gibt es einen einfachen Trick dafür zu sorgen, daß man auf jeden Fall erfolgreich abschneidet. Man rüstet seinen Jäger einfach mit Bomben aus und, falls alle Bomber abgeschossen werden, greift man das Ziel selber an. Dadurch, daß man mindestens eines der Gebäude zerstört, wird der Erfolg der anderen Gruppen garantiert. Selbstverständlich kann man so auch eine schon erfolgreiche Bombergruppe unterstützen und damit deren Erfolg vergrößern.

Hat man die Luftwaffe stark geschwächt, kann man sich endlich den anderen Zielen zuwenden. Am besten greift man immer verschiedene Ziele an, z. B. mit einer Gruppe eine Raffinerie, mit einer anderen eine Flugzeugfabrik usw. Auch hierbei sollte man selbst immer in der Gruppe fliegen, die ihrem Heimatflughafen am nächsten ist. So vergrößert man seine Chancen, lebend nach Hause zu kommen.

Noch ein letzter Tip. Damit die Luftwaffe sich nicht erholen kann, sollte man immer eine Bombergruppe einen Flughafen angreifen lassen.

### **Tips für die deutsche Seite**

Wenn man für die deutsche Seite fliegt, befindet man sich in der defensiven Rolle. Die einzige Aufgabe besteht darin, die angreifenden Bomber und Jagdbomber abzuwehren. Man sollte grundsätzlich alle Flugzeuge auf die Bomber ansetzen. Es wäre Verschwendung, sich um die Eskorte zu kümmern, da diese keinen Schaden anrichten kann. Sollte der Widerstand zu groß sein, können Sie sich selbst um den Geleitschutz kümmern, während die anderen Jäger in Ihrer Gruppe die Bomber angreifen.

Angriffe gegen amerikanische Flughäfen sollte man nicht fliegen. Diese Aktionen tragen nicht dazu bei, das eigentliche Ziel zu erreichen. Neue Flugzeuge sollte man sofort Flughäfen in der Nähe wichtiger Ziele zuteilen. Dabei sollte man Jägerkonzentrationen an einer Stelle vermeiden. Besser ist es, seine Jäger gleichmäßig zu verteilen.

Von der Möglichkeit, seine Industrie im Versteckten arbeiten zu lassen, sollte man am Anfang keinen Gebrauch machen. Es würde lediglich die Produktivität senken. Nur falls ein Industriezweig ernsthaft bedroht ist, lohnt es sich, die Produktionsstätten zu verstecken.

In den Forschungszentren sollte man nur die Flugzeuge entwickeln lassen, die man auch wirklich fliegen will. Wer mit einer Me 163 Komet nichts anfangen kann, der sollte auch die Finger davon lassen. Da man mit der Me 262 und der Go 229 mit etwas Übung beachtliche Erfolge erzielen kann, sollte man auf jeden Fall an diesen Projekten arbeiten. Sobald absehbar wird, daß ein neues Flugzeug in Produktion gehen kann, sollte man der Industrie entsprechende Anweisungen geben. Wenn es z. B. noch 20 Tage dauert, bis die Go 229

gebaut werden kann, wird es Zeit, in den Raffinerien Treibstoff für Düsenjäger herzustellen. Wer sich in den Jets zu Hause fühlt, der sollte durchaus seine gesamte Produktion auf Düsenjäger umstellen.

In einigen Szenarien kann man auch die Vergeltungswaffen V-1 und V-2 einsetzen. Hier sollte man nicht kleinlich sein und immer so viele Raketen wie möglich auf einmal starten. Das setzt natürlich voraus, daß man die Startrampen erfolgreich verteidigt. Um so mehr Raketen man zu einer Startrampe bringt, um so mehr Raketen gehen im Falle eines amerikanischen Angriffs verloren. Im Zusammenhang mit den V-Waffen muß man noch etwas anderes beachten. Falls man die Mission vorzeitig abbricht, werden auch nicht alle Raketen gestartet. Versichern Sie sich deshalb vorher immer, daß alle V-Waffen unterwegs sind, bevor Sie Ihre Mission beenden.

### Die "Tour of Duty"

Mit der "Tour of Duty" bietet "Secret Weapons" dem Spieler eine Option, die das ganze Geschehen realistischer macht. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, seinen Piloten durch eine feste Anzahl von Missionen zu führen. Wieviele Missionen man genau bestehen muß, hängt davon ab, welches Flugzeug man fliegt, in welcher Zeitepoche man fliegt und für welche Seite man kämpft. Es ist wirklich reizvoll, einen neuen Piloten zu schaffen, den man anschließend durch seine Missionen führt und dabei seinen Aufstieg miterlebt. Wer sich an eine "Tour of Duty" setzt, sollte schon etwas Erfahrung im Spiel haben, speziell natürlich mit dem Flugzeug, das er fliegen möchte. Auch für die "Tour of Duty" gilt, daß die Missionen mit erfahrenen Piloten an seiner Seite leichter fallen. Die Hauptaufgabe ist hier neben der eigentlichen Erfüllung des Auftrages das Überleben.

Da die Missionen nach dem Zufallsprinzip zusammengestellt werden, ist es etwas komplizierter, dafür allgemeine Regeln aufzustellen. Einige Dinge gelten aber grundsätzlich. Das, was man in den historischen Missionen gelernt hat, gilt auch hier. Wer z. B. schon einmal mit einer Mustang gegen eine Me 262 gekämpft hat, der kann diese Erfahrungen hier anwenden. Das gilt für praktisch jede Situation, in die man kommen kann. Die Erfahrungen aus den historischen Missionen helfen einem dabei, die richtige Strategie zu entwickeln.

Dann gibt es ein paar allgemeingültige Tricks, wie man seinen Score erhöhen kann. Wenn man sich auf einem Einsatz befindet, der relativ nahe am eigenen Stützpunkt stattfindet, so daß man ohne Zusatztank wieder nach Hause fliegen kann, so empfiehlt es sich, das Flugzeug mit Bomben auszustatten und nach der Erfüllung des eigentlichen Auftrages gegnerische Ziele anzugreifen.

Erfahrene Piloten, die ihre Munition gut einteilen, sollten nach Erfüllung ihres Auftrages durchaus noch dazu in der Lage sein, einen gegnerischen Flughafen zu zerstören oder doch zumindest stark zu beschädigen. Vor allem wenn man ein mit einer schweren Kanone

ausgestattetes Flugzeug fliegt, kann man mit wenigen Schüssen ein Gebäude zerstören. Bei der Go 229 reicht zum Beispiel eine kurze Salve dazu aus, einen Geschützturm auf einem Flughafen zu zerstören.

Vielleicht ist Ihnen auch schon aufgefallen, daß die Trümmerstücke explodierender Gebäude nicht nur eine grafische Spielerei sind, sondern bei Treffern an anderen Gebäuden Schaden anrichten können. Das kann teilweise so weit führen, daß die Explosion eines Gebäudes zur Explosion eines anderen führt. Ideale Ziele in dieser Hinsicht sind Ölfrafinerien. Die großen Tanks halten nur wenige Schüsse aus, und herumfliegende Trümmer können andere, dicht daneben stehende Tanks schwer beschädigen oder sogar zerstören. Versuchen Sie, immer auf Ihrem Heimatflughafen zu landen. Dadurch erhalten Sie einen Bonus.

Passen Sie auf Ihren Sprit auf. Nicht selten handeln Sie sich im Eifer des Gefechts einen Tanktreffer ein, den Sie zu spät bemerken. Nicht selten will man sich nach einem harten Kampf auf den Heimweg machen und vertraut dabei auf den noch nicht angebrochenen Haupttank, und wenn man auf diesen Tank umschaltet, ist er zur Überraschung des Spielers leer. Deswegen sollte man vor weiten Flügen alle Tanks kontrollieren. Ein noch nicht angebrochener Tank muß wirklich voll sein. Befindet sich die Anzeige nur ein kleines Stückchen von der Marke für den vollen Tank entfernt, ist das ein deutlicher Hinweis auf ein Leck. In diesem Falle empfiehlt es sich, so schnell wie möglich nach Hause zu fliegen. Speziell amerikanischen Piloten, die praktisch ständig über Feindesland operieren, können Tanktreffer zum Verhängnis werden.

Dann gibt es ein Problem, das nur auftritt, wenn man für die deutsche Seite fliegt. Wenn man einen amerikanischen Jagdbomberangriff aufhalten soll, muß man erst einmal herausfinden, welche Flugzeuge die Bomben tragen und welche der Geleitschutz sind. Die einfachste Methode ist die, sich einfach an das Heck des Angreifers zu hängen. Weicht er nicht aus und fliegt stur auf sein Ziel zu, so handelt es sich mit ziemlicher Sicherheit um einen Bomber. Der Geleitschutz hingegen weicht aus und greift Sie an. Sollten die Angreifer B-17s sein, stellt sich dieses Problem natürlich nicht. Auf jeden Fall stellen die Flugzeuge mit den Bomben an Bord immer die eigentliche Gefahr dar und sollten zuerst abgeschossen werden. Noch eine Sache sollte man beim Angriff auf Bomber beachten. Flugzeuge, die so schwer beschädigt sind, daß sie aus der Formation ausscheren, sollte man erst dann verfolgen, wenn der letzte Bomber auf Zielkurs abgeschossen ist.

Im Kampf gegen Jäger gibt es einen einfachen, aber sehr wirkungsvollen Trick. Wenn man einen hartnäckigen Verfolger hat, braucht man lediglich fast senkrecht hochzuziehen. Jetzt schaut man in den Rückspiegel und wartet darauf, daß der Angreifer unter einem durchfliegt. Anschließend drückt man die Nase nach unten und befindet sich jetzt selbst hinter dem Jäger in idealer Abschußposition. Fliegt man ein sehr schnelles Flugzeug, wie die Me 163 oder die Go 229, wird dieses Manöver jedoch komplizierter, da man ziemlich viel Höhe gewinnt und man anschließend für die Verfolgung in einen sehr steilen Sturzflug gehen muß. In Bodennähe sollte man dieses Kunststück deswegen vermeiden.



Alle hier geschilderten Hinweise erweisen sich übrigens auch in den historischen Missionen als wirkungsvoll. Da man dort jedoch nicht immer soviel Freiheit hat wie in der "Tour of Duty", sind einige Dinge nur eingeschränkt wirkungsvoll.

## **"Secret Weapons" – Statistik**

### **Zusammensetzung des Score**

#### ***Punkte für Flugzeugabschüsse***

|        |    |
|--------|----|
| Bf 109 | 15 |
| FW 190 | 16 |
| Me 262 | 25 |
| Me 163 | 20 |
| Go 229 | 30 |
| P-47   | 20 |
| P-51B  | 25 |
| P-51D  | 25 |
| B-17   | 40 |

#### ***Modifikatoren***

|      |                                                |
|------|------------------------------------------------|
| 200% | wenn der Gegner TOP ACE ist.                   |
| 150% | wenn der Gegner ACE ist.                       |
| 50%  | wenn das gegnerische Flugzeug nicht ausweicht. |

#### ***Punkte für Bodentreffer***

|                  |                      |
|------------------|----------------------|
| Bombentreffer    | 15 Punkte            |
| Raketentreffer   | 15 Punkte            |
| Strafehit        | 1 Punkt / 10 Treffer |
| Gebäude zerstört | 30 Punkte            |

#### ***Modifikatoren***

- Flugzeuge in einer Bombergruppe teilen 20% ihrer eigenen Punkte auf die anderen Flugzeuge auf.
- Flugzeuge, die Bomber eskortieren, erhalten einen Bonus von 40% aller Punkte der Bomber.
- Flugzeuge, die Bomber angreifen, erhalten 25% aller Punkte durch Bombentreffer von ihren eigenen Punkten abgezogen.

***Punktabzüge***

|                                                  |            |
|--------------------------------------------------|------------|
| Wenn der Anführer abgeschossen wird              | 10 Punkte  |
| Wenn ein eskortiertes Flugzeug abgeschossen wird | 20 Punkte  |
| Wenn das eigene Flugzeug verlorengeht            | 40 Punkte  |
| Wenn man ein eigenes Flugzeug abschießt          | 100 Punkte |

***Bonuspunkte***

|                                     |           |
|-------------------------------------|-----------|
| Landung unter normaler Steuerung    | 25 Punkte |
| Landung unter erweiterter Steuerung | 50 Punkte |
| Mission erfolgreich beendet         | 75 Punkte |

**Medaillen und Ränge*****Ränge der Luftwaffe***

|                |        |
|----------------|--------|
| Leutnant       | 0      |
| Oberleutnant   | 500    |
| Hauptmann      | 1.500  |
| Major          | 2.500  |
| Oberstleutnant | 4.000  |
| Oberst         | 8.000  |
| Generalmajor   | 14.000 |

In der Anleitung werden noch die Ränge "Generalleutnant", "General" und "Generaloberst" erwähnt. Es ist jedoch nicht möglich, einen dieser Ränge zu erhalten, da sie praktisch niemals an aktive Piloten verliehen wurden, sondern Kommandeuren vorbehalten waren.

***Medaillen der Luftwaffe***

|                                                               |        |
|---------------------------------------------------------------|--------|
| Eisernes Kreuz zweiter Klasse                                 | 1.000  |
| Eisernes Kreuz erster Klasse                                  | 2.000  |
| Deutsches Kreuz in Gold                                       | 3.000  |
| Ritterkreuz                                                   | 5.000  |
| Ritterkreuz mit Eichenlaub                                    | 6.000  |
| Ritterkreuz mit Eichenlaub und Schwertern                     | 10.000 |
| Ritterkreuz mit Eichenlaub, Schwertern und Diamanten          | 12.000 |
| Ritterkreuz mit goldenen Schwertern, Eichenlaub und Diamanten | 16.000 |

Zwei weitere Medaillen, das Verwundetenabzeichen und das Großkreuz, werden in der Anleitung zwar beschrieben, können aber nicht gewonnen werden.

### *Amerikanische Ränge*

|                    |        |
|--------------------|--------|
| 2nd Lieutenant     | 0      |
| 1st Lieutenant     | 500    |
| Captain            | 1.500  |
| Major              | 2.500  |
| Lieutenant Colonel | 3.000  |
| Colonel            | 6.000  |
| Brigadier General  | 12.000 |

Auch hier gilt, daß die drei Ränge "Major General", "Lieutenant General" und "General" nicht erworben werden können.

### *Amerikanische Medaillen*

|                              |                                   |
|------------------------------|-----------------------------------|
| Purple Heart                 | 1.000 (und beschädigtes Flugzeug) |
| Air Medal                    | 2.000                             |
| Distinguished Flying Cross   | 4.000                             |
| Silver Star                  | 5.000                             |
| Distinguished Service Medal  | 8.000                             |
| Distinguished Service Cross  | 10.000                            |
| Congressional Medal of Honor | 14.000                            |

## **Die Missionen der P-38 Lightning**

- **1. Mission , 8. April 1944, Attack Gardelegen Airfield**  
**Eigene Flugzeuge: 3 P-38**  
**Gegner: 5 FW 190, 8 Bf 109**

Gleich in der ersten Mission kommt die P-38 in der Funktion zum Einsatz, in der sie sich am besten bewährt hat, nämlich beim Angriff auf Bodenziele. Sie und Ihre beiden Flügel-männer sollen am Boden geparkte Flugzeuge abschießen. Da keine Flugzeuge patrouillieren, sind die Geschütztürme die einzige Bedrohung. Die fünf am Boden stehenden FW 190s kann man ohne Schwierigkeiten abschießen, und die beiden auf den Flugplatz zufliegenden Bf 109s befinden sich im Landeanflug und leisten ebenfalls keine Gegenwehr. Die Versuchung, den Flughafen jetzt mit den Bordgeschützen in Schutt und Asche zu legen, ist zwar sehr groß, wäre aber ein Fehler.

Die eigentliche Gefahr bei diesem Einsatz droht nämlich durch sechs Bf 109, die Sie auf dem Rückflug erwarten. Da diese schneller sind als Sie, sollten Sie ruhig etwas großzügiger mit der Munition umgehen und die Maschinengewehre zusammen mit der Kanone einsetzen. Wenn eine Bf 109 bereits qualmt, wenden Sie sich einem anderen Flieger zu, da das beschädigte Flugzeug nun



nicht mehr die unmittelbare Gefahr ist. Es ist sehr wichtig, und das gilt immer, wenn man die P-38 fliegt, daß Sie häufig nach hinten schauen. Bei diesem langsamen Flugzeug passiert es nämlich leicht, daß sich ein Gegner unbemerkt von hinten nähert. Da es kein gegnerisches Flugzeug gibt, das langsamer als die P-38 fliegt, ist es hier sehr wichtig, den Deflection Shot gut zu beherrschen.

## • 2. Mission, 29. Juli 1944, First Me 163 Encounter

*Eigene Flugzeuge: 4 P-38, 5 B-17*

*Gegner: 2 Me 163, 8 FW 190*

Bei diesem Einsatz fliegen Sie und eine zweite P-38 Geleitschutz für eine einzelne B-17. Ein paar Meilen weiter westlich fliegen noch vier weitere B-17s mit zwei P-38s als Geleitschutz. Diese Gruppe hat jedoch keine Bedeutung für die Mission. Sie wird nicht angegriffen, und Ihre Aufgabe besteht darin, die einzelne B-17 zu schützen. Wie der Name dieser Mission schon sagt, handelt es sich um den ersten Kontakt zwischen einer Me 163 und einem amerikanischen Flugzeug. Mit der P-38 fliegen Sie außerdem ausgerechnet das Flugzeug, das der Messerschmitt von der Geschwindigkeit am weitesten unterlegen ist. Eine Me 163 können Sie deshalb eigentlich nur mit dem Deflection Shot abschießen.

Gleich zu Beginn müssen Sie aber erst einmal zu der B-17 aufschließen. Zuerst greift eine einzelne Me 163 an, zu der dann wenig später eine zweite dazukommt. Auf keinen Fall darf man irgendwelche Verfolgungsmanöver machen. Man muß immer bei dem Bomber bleiben und versuchen, mit kurzen Salven die Gegner zum Abdrehen zu zwingen.

Wenn den Me 163s erst einmal der Sprit ausgeht, machen sie sich auf den Heimweg. Die eigentliche Gefahr kommt dann erst etwas später, mit dem Angriff von vier FW 190s. Wenn man nicht aufpaßt, schießen diese die B-17 ganz schnell ab. Auch hier muß man



immer auf die Flugzeuge aufpassen, die gerade den Bomber angreifen, und alle anderen vergessen. Hat man auch diese Gefahr überstanden, tauchen dann noch einmal vier Focke-Wulfs auf, bei denen man genauso verfahren muß wie bisher auch. Erst danach kann man in Ruhe nach Hause fliegen. In dieser Mission ist es ziemlich schwer, Punkte zu kriegen. Werden dann

auch noch die B-17 und Ihr Flügelmann abgeschossen, kann dies sehr schnell eine Mission mit einem 0-Punkte-Score werden.

### • 3. Mission , 14. Januar 1944, Escort B-17s to V1 Site

*Eigene Flugzeuge: 3 P-38, 5 B-17*

*Gegner: 8 FW 190, 2 Bf 109*

Bei dieser Mission weiß man nie so ganz genau, was man eigentlich machen soll. Beschützt man seinen Flightleader, werden wahrscheinlich die B-17s abgeschossen, beschützt man die B-17s, wird der Flightleader abgeschossen. Letzteres ist jedoch im Score einfacher zu verkraften, weshalb man am besten in der Nähe der Bomber bleibt. Diese werden am Anfang jedoch kaum angegriffen, so daß man erst einmal seine Ruhe hat. So richtig gehen die Angriffe erst nach dem Abwurf der Bomben los. Dann greifen allerdings auch bis zu vier Flugzeuge gleichzeitig an. Auch hier ist es wieder oberstes Gebot, daß man sich niemals von den Bombern entfernt. Auch wenn es noch so verlockend ist, man darf keinem der Gegner hinterherfliegen. Wer die Bomber durchbringt, hat damit zwar seine Mission erfüllt, der Score fällt aber, wie bei allen P-38 Missionen, wieder sehr niedrig aus.

### • 4. Mission , 31. Januar 1944, Escort P-47s to Venlo

*Eigene Flugzeuge: 4 P-47, 3 P-38*

*Gegner: 9 Bf 109*

Vier P-47s sollen den Flughafen von Venlo angreifen. Sie fliegen mit zwei weiteren P-38s Geleitschutz. Sechs Bf 109s befinden sich zu Beginn über Ihnen, drei weitere stehen auf dem Flughafen und heben kurz vor Eintreffen der P-47s ab. Da die Bf 109 der P-38 in bezug

auf Manövrierbarkeit und Geschwindigkeit weit überlegen ist, kann sich diese Mission sehr schnell zur absoluten Frustmission aller P-38-Piloten entwickeln. Die einzige echte Chance, die man gegen die Messerschmitts hat, besteht in einem Frontalangriff, bei dem man aus allen Rohren ballert. Leider lassen es die Piloten der Bf 109 soweit meistens erst gar nicht kommen.

Statt dessen beißen sie sich an Ihrem Heck fest, ohne eine Chance für Sie, sie wieder abzuschütteln. Da man genug damit zu tun hat, seine eigene Haut zu retten, ist es praktisch unmöglich, auch noch auf die P-47s aufzupassen.



Der einzige Trost bei der ganzen Sache ist, daß die Jagdbomber ihr Ziel erreichen, bevor sie auf Gegenwehr treffen. Ihre Aufgabe besteht danach eigentlich nur noch darin, heil nach Hause zu kommen, was in dieser Mission alles andere als einfach ist.

#### • 5. Mission, 10. August 1944, Strafe a Rail Center

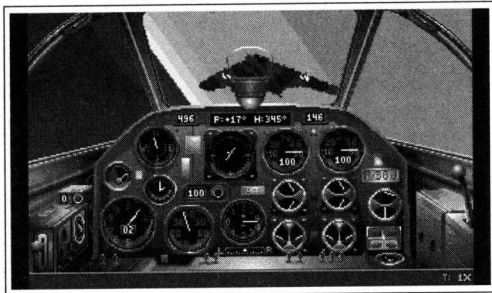
**Eigene Flugzeuge: 6 P-38, 2 P-51D**

**Gegner: 8 Bf 109, 5 FW 190**

Diese Mission bietet endlich einmal die Möglichkeit, auch mit der P-38 Punkte zu bekommen. Es geht um einen Angriff auf einen Bahnhof in Frankreich. Das Erfreuliche dabei ist, daß keine gegnerischen Flugzeuge einen dabei stören. Die einzige Gefahr, die einem deshalb droht, ist die Flak.

Fliegen Sie deshalb so tief wie nur möglich, und greifen Sie immer von Westen aus an. Im ersten Anflug können Sie Ihre Bomben abwerfen, danach durch gleichzeitigen Einsatz der Maschinengewehre und der Kanone die Gebäude zerstören, wobei Sie auch von den anderen Flugzeugen unterstützt werden. So sollte es Ihnen gelingen, den Bahnhof komplett zu zerstören. Danach können Sie sich auf den Rückweg machen.

Achten Sie dabei immer darauf, daß Sie über amerikanischem Gebiet bleiben. Mittlerweile sollten sich auch zwei P-51Ds in der Luft befinden, um Sie auf dem Heimflug zu unterstützen. Insgesamt tauchen jetzt nämlich noch 8 Bf 109 und 5 FW 190s auf, gegen die man aber erstaunlich gut ankommt. Die große Anzahl eigener Flugzeuge in der Luft führt näm-



lich dazu, daß sich die Gegner meistens auf andere Flugzeuge konzentrieren, und Sie selbst können sich dann in günstige Abschußpositionen bringen. Durch gleichzeitigen Einsatz beider Waffen sollten Sie die Bf 109s und FW 190s recht leicht ausschalten können. In dieser Mission kann man relativ leicht fast 500 Punkte kriegen, was für die P-38 eher ungewöhnlich ist.

• **6. Mission, Divebomb Neubiberg**  
**Eigene Flugzeuge: 4 P-38, 2 P-51D**  
**Gegner: 8 Bf 109, 7 Me 262**

In dieser Mission zeigt die P-38 einmal mehr, daß sie in der Rolle des Jagdbombers ihre größten Erfolge erzielen kann. Tatsächlich hat dieser Einsatz jedoch nie stattgefunden, denn die P-38 und die Me 262 sind niemals in Kämpfe verwickelt worden. Ihre Aufgabe besteht darin, den Flughafen von Neubiberg zu zerstören. Sie fliegen in diesem Einsatz zusammen mit drei anderen P-38s, außerdem haben Sie Unterstützung von zwei P-51Ds. Zu Beginn sind Sie noch ein ganzes Stück von Ihrem Ziel entfernt und sollten während des Anflugs in Ihrer Formation bleiben. Während Sie sich dem Flughafen nähern, erfolgt dann der erste Angriff.

Während Ihr Geleitschutz die ersten Bf 109s ablenkt, sollten Sie sich selbst um die Me 262s kümmern. Ihr einziger Vorteil gegenüber dem Düsenjäger ist Ihr engerer Wendekreis, den Sie zum Deflection Shot ausnutzen können. Auf diese Weise kommt man nämlich ganz gut gegen die Messerschmitts an. Wenn Sie sich erst einmal etwas Luft verschafft haben und die restlichen Gegner vom Geleitschutz und den anderen P-38s beschäftigt werden, können Sie ohne Probleme Ihren Angriff auf den Flughafen beginnen.

Werfen Sie zuerst Ihre Bombe auf einen der großen Hangars, zerstören Sie anschließend die Geschütztürme und zum Schluß die restlichen Gebäude. Das sollte eigentlich möglich sein, ohne daß Sie von irgendwelchen Jägern angegriffen werden. Sollte es doch zum Luftkampf kommen, müssen Sie aufpassen, daß dieser nicht in Reichweite der Geschütztürme stattfindet, sofern diese noch stehen. Wenn der Flughafen und die vier geparkten Bf 109s zerstört sind, sollten Sie sich auf den Heimweg machen. Unterbrechen Sie Ihren Rückflug nur, wenn Sie angegriffen werden. Recht spät in der Mission machen sich noch einmal vier

Me 262 auf den Weg. Wenn Sie sich schon auf dem Heimweg befinden, sollten Sie dem Kampf allerdings aus dem Weg gehen können.

Falls die Messerschmitts Sie doch noch erreichen, wird der Kampf aber nicht allzu lange dauern, da sie schon bald wegen Treibstoffmangel umkehren müssen, sofern Sie sie bis dahin noch nicht abgeschossen haben. Der weitere Rückflug sollte dann eigentlich keine Probleme mehr bereiten. Auch in dieser Mission kann man einen recht hohen Score von ca. 500 Punkten erhalten.



• **7. Mission, 3. November 1943, Defend B-17s from Bf 109s**

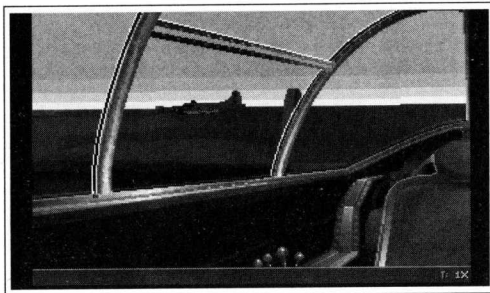
**Eigene Flugzeuge: 2 P-38, 6 B-17**

**Gegner: 11 Bf 109**

In dieser Mission beweist die P-38 einmal mehr, daß sie für Geleitschutzmissionen denkbar ungeeignet ist. Am Anfang läuft alles jedoch noch relativ gut. Sechs B-17s sind auf dem Weg nach Wilhelmshaven, Sie und eine zweite P-38 fliegen den Geleitschutz. Bevor Sie Ihr Ziel erreichen, ist die einzige Bedrohung die Flak. Die beiden vom Boden aufsteigenden Bf 109s können Sie ignorieren, sie dienen wieder einmal dazu, den Spieler von der wahren Gefahr abzulenken.

Bis die beiden Messerschmitts hoch genug sind, sind längst weitere Maschinen eingetroffen. Die Bomber befinden sich dann allerdings schon auf dem Rückweg. Gegen die zahlenmäßige Überlegenheit der Bf 109s können Sie praktisch nichts machen. Ein Teil greift die Bomber an, der andere Teil stürzt sich auf Sie und Ihren Flügelmann. Bei den Bombern zu bleiben und diese auch noch zu beschützen wird dadurch unmöglich gemacht. Bevor man sich versieht, sind die B-17s auch schon abgeschossen, und es geht ums nackte Überleben. Sollte es Ihnen tatsächlich gelingen, alle Gegner zu besiegen, bleibt immer noch der sehr lange Heimweg. Bleibt nur zu hoffen, daß ihre P-38 nach dem Luftkampf noch flugfähig ist. Der einzige Vorteil dieses Flugzeugs besteht allerdings darin, daß es selbst schwer angeschlagen noch fliegt. Der Rückflug ist auch in einem Wrack kein Ding der Unmöglichkeit. Probieren Sie es einfach aus. Wenn Sie unterwegs explodieren, hat es eben nicht geklappt.





- **8. Mission, Attack Go 229s taking off**  
**Eigene Flugzeuge:**  
**4 P-38, 4 P-51D**  
**Gegner: 10 Go 229,**  
**2 Me 262**

Der letzte Einsatz für die P-38 ist noch einmal eine hypothetische Mission.

Es geht hierbei um den Kampf zwischen der P-38 und der Go 229, womit vielleicht das schlechteste

gegen das beste Flugzeug kämpft. Insgesamt fliegen an Ihrer Seite noch drei P-38s und vier P-51Ds. Zu Beginn liegt der Vorteil auch ganz bei Ihnen, da die deutschen Düsenjäger erst gerade ihren Start begonnen haben, also noch sehr langsam sind. In dieser frühen Phase sind die Gothas nämlich sehr verwundbar.

Da dieser Vorteil nur kurze Zeit besteht, müssen Sie sich mit den Abschüssen sehr beeilen. Sie sollten deshalb auch nicht auf die Munition achten, sondern einfach drauflosschießen, sobald eine Go 229 in Ihre Schußbahn kommt. Es ist durchaus möglich, alle vier Gothas in weniger als einer Minute abzuschießen, die erste am besten gleich am Anfang durch einen Frontalangriff. Aufpassen muß man lediglich ein wenig auf die Geschütztürme. Während des Kampfes treffen zwei Me 262 ein, die Sie auf jeden Fall Ihren Kollegen überlassen sollten. Kreisen Sie selbst um den Flughafen, denn nach einiger Zeit tauchen plötzlich vier neue Gothas auf dem Rollfeld auf, um die Sie sich sofort kümmern sollten. Wenn Sie ähnlich schnell reagieren wie bei den ersten, sollte auch diese zweite Gruppe kein Problem sein. Die wirkliche Gefahr droht aber schließlich durch die zwei letzten Go 229s, die plötzlich am Himmel auftauchen und bereits mit voller Geschwindigkeit fliegen. Hier brauchen Sie neben fliegerischem Können auch eine Menge Glück, denn ihre P-38 ist wirklich in jeder Hinsicht unterlegen. Wenn man nur einmal für die Gotha in gute Schußposition kommt, kann das das Ende bedeuten. Den Kanonen ist Ihr Flugzeug nicht gewachsen. Im Notfall sollte man versuchen, sich hinter die Ostfront abzusetzen, die nur wenige Meilen entfernt ist. Sollte eine Go 229 allerdings die Verfolgung aufnehmen, müssen Sie sich zum Kampf stellen. Eine Flucht ist unmöglich. Daß der ganze Kampf übrigens zwischen deutschen Flakstellungen stattfindet, macht die Sache nicht leichter.

### Die P-38 Lightning Custom Missions

Diese Missionen bieten die Möglichkeit, mit den Flugzeugen der Luftwaffe im Kampf gegen die P-38 Lightning anzutreten.

• **1. Mission, P-38 vs Bf 109, 31. Januar 1944, Intercept P-38s and P-47s**

**Eigene Flugzeuge:**

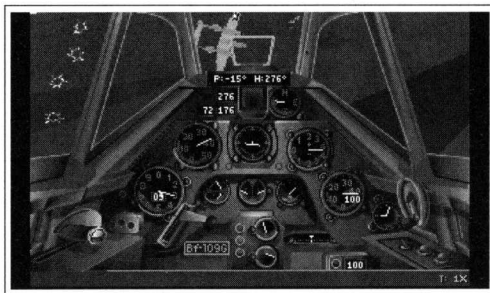
**6 Bf 109**

**Gegner: 4 P-47, 8 P-38**

Inhaltlich entspricht diese Mission der vierten Mission für die P-38, also dem Angriff auf Venlo, nur spielen Sie sie jetzt in der Rolle des Bf 109 Piloten.

Sie befinden sich am Anfang zusammen mit zwei weiteren Bf 109s sehr hoch über den P-47s und P-38s.

Die drei restlichen Bf 109s stehen auf dem Flughafen und kommen nicht zum Einsatz. Die eigentliche Gefahr geht von den P-47s aus, da diese Bomben tragen und den Flughafen angreifen wollen. Gehen Sie deshalb sofort in den Sturzflug, und setzen Sie sich hinter die Thunderbolts. Es ist sehr wichtig, die Flugzeuge vor Erreichen des Flughafens aufzuhalten. Geben Sie am besten Dauerfeuer in die Formation. Da Sie sehr viel Geschwindigkeit durch den Sturzflug erhalten, müssen Sie gut zielen, denn es passiert schnell, daß Sie an den P-47s vorbeifliegen.



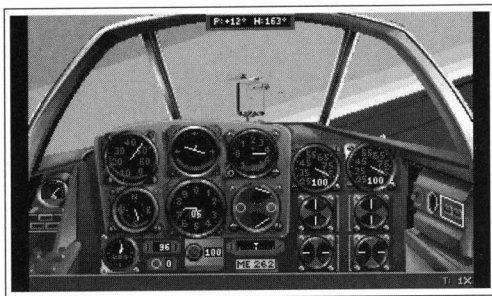
Mindestens zwei Abschüsse sollten Sie schaffen, und da Sie von den anderen Bf 109s gut unterstützt werden, können Sie durchaus in einem einzigen Anflug alle P-47s abschießen. Anschließend können Sie sich den P-38s zuwenden. Hier liegen alle Vorteile auf Ihrer Seite, die einzige Schwierigkeit besteht darin, daß die P-38s sehr robust sind und sehr viele Treffer einstecken können. Und auf noch etwas sollten Sie achten: Frontalangriffe sind zu vermeiden. Wenn Sie selbst schon einmal mit der P-38 geflogen sind, wissen Sie, daß Frontalangriffe mit diesem Flugzeug sehr wirkungsvoll sind. Achten Sie darauf, daß später noch einmal vier weitere P-38s eintreffen. Sollten Ihre Flügelleute bereits abgeschossen worden sein, können P-38s zu einer echten Gefahr werden. Wird es für Sie zu gefährlich, besteht natürlich noch immer die Möglichkeit, die Mission einfach zu beenden. Da Sie sich über deutschem Gebiet befinden, ist dies ohne Probleme möglich.

• **2. Mission, P-38 vs Me 163, Scramble from Bad Zwischenahn**

**Eigene Flugzeuge: 4 Me 163**

**Gegner: 10 P-38**

In dieser Mission müssen Sie mit Ihren Me 163s aufsteigen und eine Formation P-38s abfangen, die Ihren Flughafen bombardieren wollen. Sechs der P-38s sind mit Bomben



ausgestattet, während die anderen vier nur Geleitschutz fliegen. Zu Anfang befinden Sie sich auf dem Rollfeld. Die gegnerischen Flugzeuge nähern sich aus westlicher Richtung in ca. 20.000 Fuß Höhe.

Geben Sie Vollgas, und gehen Sie anschließend auf Kurs nach Westen. Steigen Sie jetzt so schnell wie möglich. Ihre Angrif-

fe sollten jetzt ausschließlich den Flugzeugen mit den Bomben gelten. Diese erkennen Sie daran, daß sie bei ihrer Annäherung nicht ausweichen, sondern auf Zielkurs bleiben. Setzen Sie die Jagdfaust ein, um zwei der Jagdbomber so schnell wie möglich auszuschalten. Da die P-38s einen Sturzkampfangriff fliegen, müssen Sie immer darauf achten, ob einer der Flieger plötzlich nach unten abtaucht. Aufgrund ihrer hohen Geschwindigkeit können Sie ihn durchaus noch einholen. Hat der eigentliche Angriff begonnen, und alle Jagdbomber haben Ihren Flugplatz angegriffen, fliegen die Jagdbomber noch zusätzliche Angriffe auf die Gebäude des Flugplatzes. Suchen Sie sich bei Ihren Angriffen deshalb jetzt immer die Flugzeuge heraus, die auf die Gebäude zufliegen. Nur diese können dem Flughafen noch gefährlich werden.

Es wird Ihnen wahrscheinlich nicht gelingen, alle P-38s zu zerstören, fünf bis sechs sollten Sie aber schaffen, wenn Sie sehr gezielt schießen und keine Munition verschwenden. Falls Ihre Munition oder der Treibstoff ausgehen, was beides sehr schnell geschieht, sollten Sie auf jeden Fall versuchen zu landen, um den Bonus zu bekommen. Beenden Sie aber sofort danach den Einsatz, um nicht das Risiko einzugehen, auf dem Boden abgeschossen zu werden.

### • 3. Mission, P-38 vs FW 190, Defend Oschersleben

**Eigene Flugzeuge:** 5 FW 190, 2 Bf 109

**Gegner:** 5 B-17, 8 P-47

Sie befinden sich auf dem Rollfeld Ihres Flughafens, als sich fünf B-17s mit ihrem Geleitschutz aus vier P-38s einer Fabrik in Oschersleben nähern. Starten Sie, und folgen Sie Ihrem vorgegebenen Kurs auf der Karte. Dabei müssen Sie auf ca. 23.000 Fuß steigen. Die Aufgabe Ihrer Focke-Wulfs besteht darin, die B-17s abzufangen, während sich die beiden begleitenden Bf 109s um den Geleitschutz kümmern.

Die Zerstörung der Bomber sollte Ihnen eigentlich keine Probleme bereiten, achten Sie aber darauf, rechtzeitig abzudrehen, um keinen Schaden zu nehmen. Durch Einsatz der Raketen und gleichzeitigen Beschuß durch Maschinengewehre und Bordkanonen sollten Sie die B-17s auf jeden Fall lange vor ihrem Ziel aufhalten können.



Es empfiehlt sich aber, dabei besonders vorsichtig zu sein, damit man für den folgenden Kampf mit den P-38s nicht zu stark beschädigt wird. Lieber mal etwas früher abdrehen und nicht noch eben eine Sekunde lang schießen. Wenn die B-17s erst einmal erledigt sind, brauchen Sie nämlich ein heiles Flugzeug.

Ganz allgemein gilt auch hier, daß Sie Frontalangriffe meiden sollten. Außerdem werden Sie schnell die Erfahrung machen, daß die P-38s eine Menge Treffer einstecken. Wenn Sie sicher sind zu treffen, sollten Sie immer mit allen Geschützen gleichzeitig arbeiten.

Wenn Sie mit den P-38s fertig sind, kommen noch einmal vier als Nachschub. Sie sollten nach Möglichkeit darauf achten, ob Ihre Kollegen beschossen werden, und dann immer diese P-38s angreifen. Die anderen Piloten stellen sich gegen die amerikanischen Flieger nämlich manchmal ziemlich dumm an und werden dann eine leichte Beute. Je mehr Ihrer Kollegen Sie durchbringen, um so höher wird Ihr Score.

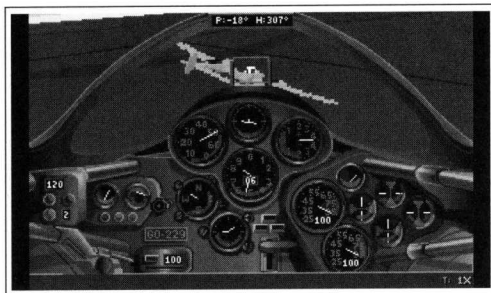
#### • 4. Mission, P-38 vs Go 229, Attack Bassenheim Airfield

*Eigene Flugzeuge: 5 Go 229*

*Gegner: 11 P-38, 2 P-51D*

In diesem Einsatz greifen Sie den Flughafen von Bassenheim an. Drei Go 229s, darunter Ihre eigene, führen dazu einen Sturzkampfangriff aus großer Höhe durch, während bereits vorher zwei weitere Gothas den Flughafen angreifen, um die Wachflugzeuge abzulenken.

Wenn Sie sich dem Flughafen nähern, stehen bereits drei P-38s am Boden, und zwei P-51Ds sind im Landeanflug. Weitere P-38s patrouillieren über dem Flughafen. Damit das Ablenkmanöver funktioniert, sollten Sie unbedingt auf Ihrer Höhe bleiben. Kontrollieren Sie mit der Karte und mit Hilfe des Scan-View Ihren Anflug, und gehen Sie in den Sturz-



flug, sobald der Flugplatz fast genau unter ihnen ist. Wenn Sie eines der Gebäude richtig anvisieren, sollte Ihre Bombe treffen. Zwischen 3.000 und 4.000 Fuß sollten Sie den Angriff abbrechen und sich etwas von dem Flughafen entfernen. Nutzen Sie dann einen weiteren Anflug, um die zweite Bombe abzuwerfen. Warten Sie damit aber mindestens so lange, bis auch die anderen

Gothas ihren Abwurf gemacht haben. Ihre nächste Aufgabe sollte darin bestehen, die Wachtürme zu zerstören. Mit etwas Übung ist es möglich, alle vier Türme mit einer einzigen Umkreisung des Flughafens zu zerstören.

Das klappt natürlich nur, wenn Sie dabei nicht von anderen Flugzeugen gestört werden. Eventuell müssen Sie Ihre hohe Geschwindigkeit nutzen, um den Gegnern davonzufliegen, bevor Sie einen neuen Angriff starten. Wenn der letzte Turm beseitigt ist, können Sie sich in den Luftkampf stürzen. Die P-38s sind Ihnen in jeder Hinsicht unterlegen. Nutzen Sie Ihre Manövrierbarkeit, um sich ans Heck der Jagdbomber zu setzen, von wo aus Sie die P-38s mit einer kurzen Salve erledigen können. Insgesamt treffen acht P-38s am Kampfplatz ein, die am Boden stehenden nicht mitgerechnet.

Wenn der letzte Gegner besiegt ist, können Sie sich den restlichen Gebäuden des Flughafens zuwenden, sofern Ihnen die anderen Gothas noch etwas übriggelassen haben. In dieser Mission sollten Sie übrigens sehr sparsam mit der Munition umgehen. Wenn Sie es richtig machen, sollten für eine P-38 vier bis fünf Schuß reichen.

Sicherheitshalber sollten Sie die P-38s jedoch spätestens angreifen, wenn Sie nur noch sechzig bis siebenzig Schuß übrig haben. Wenn Sie diese Mission richtig ausführen, sollten Sie auf jeden Fall über 500 Punkte haben.

### • 5. Mission, P-38 vs Me 262, Defend Marienfelde

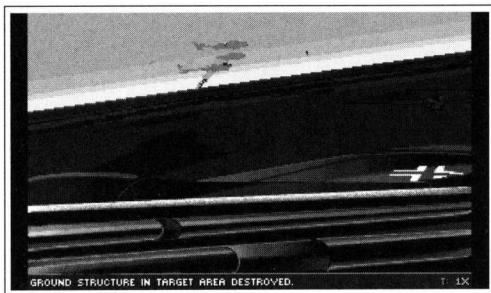
**Eigene Flugzeuge:** 4 Me 262

**Gegner:** 6 B-17, 10 P-38

Diese Mission hat, wie alle Begegnungen zwischen der P-38 und der Me 262, niemals wirklich stattgefunden. Ihre Aufgabe ist die Verteidigung der Motorenfabrik in Marienfelde.

Insgesamt nähern sich sechs amerikanische Bomber in fast 30.000 Fuß Höhe. Sechs P-38s fliegen Geleitschutz. Ihre erste Aufgabe muß natürlich darin bestehen, so schnell wie möglich auf die nötige Höhe zu kommen.

Gehen Sie dazu am besten auf einen Kurs, der Sie direkt nach Süden führt. Sobald Sie Ihren Aufstieg beginnen, setzen sich zwei der P-38s ab und fliegen Ihnen entgegen. Lassen Sie sich aber auf keine Kämpfe mit ihnen ein. Sie können ihnen ohne Probleme entkommen. Die beiden Flieger bleiben dann auf ca. 12.000 Fuß zurück. Sobald Sie die nötige Angriffshöhe erreicht haben, müssen Sie sich auf die Bomber stürzen.



Nutzen Sie Ihre Geschwindigkeit, und fliegen Sie dem Geleitschutz im Notfall einfach davon. Solange noch ein einziger Bomber unterwegs ist, sollten Sie keinen Schuß auf die P-38s verschwenden. Durch gezielte Schüsse und Raketeneinsatz lassen die B-17s sich sehr gut ausschalten. Die P-38s sind dabei keine ernsthafte Bedrohung. Ihre Kollegen unterstützen Sie außerdem tatkräftig, so daß nicht die ganze Arbeit bei Ihnen liegt. Wenn die Bomber abgeschossen sind, können Sie sich noch den P-38s zuwenden. Dabei sind jedoch noch einige Dinge zu beachten. Erstens treffen nach Abschluß der P-38s vier weitere von ihnen ein, und zweitens werden die etwas tiefer fliegenden P-38s Sie bis zu Ihrem Flughafen verfolgen. Für alle wird Ihre Munition aber kaum reichen. Am besten wenden Sie sich den beiden tiefer fliegenden Jagdbombern zu. Sind diese abgeschossen, können Sie ohne Schwierigkeiten landen, und die restlichen Flugzeuge suchen (hoffentlich) das Weite. Falls es zu eng für Sie wird, versuchen Sie am besten zu landen, und beenden Sie dann ihre Mission.

## Die Missionen der P-80 Shooting Star

### • 1. Mission , Attack Paderborn Airfield

*Eigene Flugzeuge: 6 P-80*

*Gegner: 4 Bf 109, 4 FW 190, 4 Go 229*

Obwohl die erste Mission für die P-80 zu Beginn eher wie ein Bodenangriff aussieht, wird sie doch sehr schnell zu einem klassischen Luftkampf. Ihre Aufgabe besteht in einem Angriff auf den Flughafen von Paderborn. Als Sie eintreffen, starten gerade vier FW 190s.



Versuchen Sie, diesen günstigen Zeitpunkt zu nutzen und mindestens eine, am besten aber zwei der relativ wehrlosen Flugzeuge abzuschießen.

Ihr anfänglicher Geschwindigkeitsvorteil geht Ihnen zwar nicht ganz verloren, macht sich aber im folgenden Kampf nicht mehr so stark bemerkbar wie zu Beginn. Die Top Cover fliegenden BF 109s

können außerdem bei einem Angriff von oben ziemlich viel Geschwindigkeit bekommen und damit zu einer echten Gefahr werden. Das zweite, worauf man achten sollte, sind die Geschütztürme des Flughafens. Wenn man ihnen zu nahe kommt, kann man sich hier schnell einige Treffer einfangen.

Wenn die ersten FW 190s und Bf 109s besiegt sind, sollte man noch reichlich Munition übrig haben. Man darf jetzt aber nicht den Fehler machen und den Flughafen angreifen, denn die eigentliche Gefahr kommt erst noch. Auf dem Rückweg wird man von vier Go 229s erwartet, und es kommt zu einem Duell Jet gegen Jet. Dabei sollte man auf die Geschütze der Gothas aufpassen, da diese eine ernste Gefahr darstellen. Wenn Sie also einen Gegner im Visier haben, und im selben Moment eröffnet eine andere Gotha das Feuer auf Sie, nichts riskieren und sofort ausweichen. Andererseits kann man sich einen Abschub durch die Gothas durchaus leisten, da der Kampf gegen Sie ja über freudlichem Gebiet stattfindet.

## • 2. Mission, Scramble from Leiston

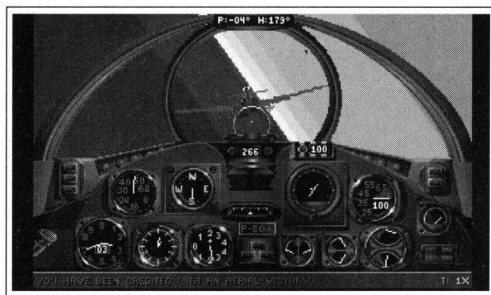
**Eigene Flugzeuge:** 5 P-80, 3 B-17

**Gegner:** 6 Go 229, 3 FW 190

Die Situation in dieser Mission ist folgende: Drei P-80s befinden sich gerade im Landeanflug, als sich drei FW 190s Ihrer Basis nähern. Starten Sie, und fangen Sie FW 190s so schnell wie möglich ab.

Am besten versuchen Sie einen Frontalangriff, anschließend eine Wende und dann wieder einen Angriff. Ihrem Flügelmann weisen Sie dann den letzten Jäger zu. Das Ganze muß recht schnell gehen, denn drei Go 229s sind bereits auf dem Weg zu einem nördlich von Ihnen gelegenen Flughafen, um die dort geparkten B-17s zu zerstören. Dank Ihrer hohen

Geschwindigkeit sollten Sie die Gothas rechtzeitig erreichen können, vorausgesetzt natürlich, daß Sie nicht zu spät losfliegen. Da die Gothas den Flughafen angreifen sollen, weichen sie erst aus, wenn sie beschossen werden. Warten Sie also ab, bis Sie sich in der idealen Schußposition direkt hinter Ihrem Gegner befinden. Haben Sie erst einmal das Feuer eröffnet, beginnt der



Verband auszuschwärmen. Wenn Sie sich jetzt auf einzelne Jäger konzentrieren, dürfen Sie dabei nicht vergessen, darauf zu achten, ob sich eine der Go 229s Richtung Flughafen absetzt.

Nehmen Sie in diesem Falle sofort die Verfolgung auf. Während Sie noch mit dem ersten Verband beschäftigt sind, tauchen drei weitere Gothas auf. Für diese gilt dasselbe wie für den ersten Verband. Achten Sie auch hier darauf, daß sich kein einzelner Jäger absetzt.

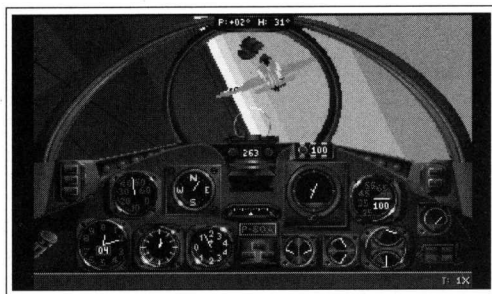
Falls Ihr Flügelmann abgeschossen wird, so werden die FW 190s, vorausgesetzt Sie selbst haben sie noch nicht erledigt, die gelandeten P-80s mit größter Wahrscheinlichkeit zerstören. Konzentrieren Sie sich trotzdem auf den Schutz der B-17s, alleine können Sie alle Flugzeuge kaum verteidigen. Wenn Sie die B-17s jedoch erfolgreich beschützen und alle Angreifer abschießen, sollte der Score trotz eventuellen Verlusts der P-80s bei über 500 Punkten liegen.

• **3. Mission, Escort B-17s from Nürnberg**  
**Eigene Flugzeuge: 4 P-80, 8 B-17**  
**Gegner: 6 Me 262, 8 Go 229**

In dieser Mission steht ein Geleitschutz auf dem Programm. Insgesamt acht von einem Angriff auf Nürnberg zurückkehrende B-17s müssen geschützt werden. Erschwert wird diese Aufgabe noch dadurch, daß die Bomber nicht in einem festen Verband fliegen, sondern sich über ein gewisses Gebiet leicht verteilen. Einmal drei und einmal zwei Bomber fliegen zusammen, die restlichen fliegen alleine.

Wenn Sie die Mission starten, befinden sich die Bomber noch außer Sichtweite, so daß Sie dem Verband erst einmal mit Höchstgeschwindigkeit entgegenfliegen müssen. Wenn





Sie die B-17s erreichen, befinden sich die ersten Angreifer fast in Schußweite. Es handelt sich dabei um zwei Me 262s und zwei Go 229s.

Versuchen Sie am besten zuerst einen Frontalangriff. Mit etwas Glück und Übung kann man so schon einen Jäger abschießen. Von jetzt an sollten Sie sich immer auf die Position der Bomber konzen-

trieren. Die meisten Angreifer versuchen nämlich eher, die B-17s abzuschießen, als sich auf einen Luftkampf mit Ihrer P-80 einzulassen. Das gibt Ihnen oftmals die Möglichkeit, sich in eine günstige Abschußposition zu bringen.

Wenn Sie die Angreifer dezimieren, kommt sehr schnell der Nachschub, und zwar immer in Zweiergruppen. Sofern sich gerade kein Gegner in der Nähe der B-17s befindet, sollten Sie den Angreifern immer entgegenfliegen und zuerst frontal angreifen, dann wenden und sie von hinten beschießen.

Auch darf man nicht den Fehler machen und den letzten fliehenden Gegner verfolgen. Es ist nämlich meistens nicht der letzte. Noch über Ihrem eigenen Heimatflughafen werden die Bomber angegriffen. Erst wenn sich kein Jäger mehr nähert, können Sie sicher sein, alles überstanden zu haben.

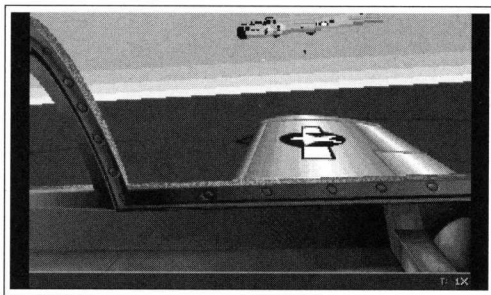
• **4. Mission, Attack Schweinfurt**  
**Eigene Flugzeuge: 10 P-80**  
**Gegner: 4 Me 262, 7 Go 229**

Dieser Einsatz bietet die Möglichkeit, die P-80 endlich einmal in der Rolle des Jagdbombers zu fliegen. Ziel Ihres Angriffs ist die Kugellagerfabrik in Schweinfurt. Die Voraussetzungen für Ihren Angriff scheinen ideal zu sein. Insgesamt zehn P-80 machen sich auf den Weg, davon sechs mit Bomben bestückt, darunter Ihre eigene, sowie vier, die Geleitschutz fliegen.

Zunächst sollte man erst einmal in der Formation bleiben. Die ersten Angreifer wird der Geleitschutz so lange beschäftigen, daß Sie Ihre Bomben ohne Probleme abwerfen können. Auch Ihre Flügelleute sollten dabei eigentlich keine Probleme haben, und von der

Kugellagerfabrik dürften danach nur noch die Schornsteine stehen. Dabei fängt der Spaß aber erst an.

Während nämlich in den deutschen Düsenjägern nurechte Superpiloten sitzen, fliegen auf Ihrer Seite scheinbar nur Flaschen mit. Konkret bedeutet das, daß die ganze Arbeit auf Ihren Schultern lastet.



Lassen Sie sich vor allem nicht nervös machen, wenn die Gegner in der Überzahl sind. Konzentrieren Sie sich immer auf einen Gegner, und weichen Sie aus, wenn Sie unter Feuer genommen werden. Wichtig ist auch, innerhalb von Schweinfurt zu bleiben, da Sie in den Außenbezirken schnell von der Flak beschossen werden.

Wundern Sie sich nicht, wenn eine P-80 nach der anderen vom Himmel fällt und zum Schluß nur noch Sie übrig sind. Sollten Sie selbst diesen Einsatz überleben, was eigentlich nur möglich ist, wenn Sie selbst so gut wie alle Gegner abgeschossen haben, kriegen Sie trotz der hohen eigenen Verluste je nach Abschußquote einen Score um die 500 Punkte.

#### • 5. Mission, *Fighter Sweep from Deelen*

**Eigene Flugzeuge:** 3 P-80, 2 P-47

**Gegner:** 11 Me 262

Die fünfte Mission der P-80 beginnt recht außergewöhnlich. Sie selbst befinden sich mit zwei weiteren P-80s auf dem Rollfeld, und über ihnen in der Luft sind zwei P-47s, die gerade gestartet sind, als Ihr Flughafen plötzlich angegriffen wird, und zwar von elf Me 262s gleichzeitig. Da die P-47 bereits in der Luft sind, nehmen sie sofort Kurs auf die Angreifer.

Gehen Sie jetzt auf vollen Schub, und versuchen Sie möglichst schnell, viel Geschwindigkeit zu bekommen. Wenn Sie jetzt die Me 262s erreichen, werden die P-47s gerade ausinandergenommen. Sie selbst sollten die Formation der Me 262s umrunden und dann von hinten angreifen. Folgendes ist dabei manchmal möglich: Während die gegnerischen Jäger sich auf die P-47s konzentrieren, können Sie selbst sich hinter einen großen Pulk hängen und dann durch Dauerfeuer fünf bis sechs der Me 262s abschießen, ohne daß diese ausweichen. Die restlichen Messerschmitts müssen Sie anschließend im Zweikampf



besiegen. Dies klappt allerdings nicht immer. Manchmal löst sich der gegnerische Verband schon vorzeitig komplett auf, und Sie müssen dann jeden Flieger einzeln bekämpfen. Verhalten Sie sich dabei so wie in jedem anderen Luftkampf auch. Die beiden anderen P-80s haben meistens gegen die Übermacht der Gegner keine Chance und werden auch sehr schnell abgeschossen.

Sie müssen sich also eventuell mit allen Gegnern alleine anlegen. Keine leichte Aufgabe, erfahrene Piloten sollten es aber mit etwas Geduld schaffen. Wegen der hohen Zahl an Abschüssen sollten Sie dann auch wieder über 500 Punkte bekommen.

#### • 6. Mission, *Revenge for Deelen*

**Eigene Flugzeuge:** 6 P-80

**Gegner:** 3 Bf 109, 4 FW 190, 12 Me 262

Diese Mission gilt als der Gegenschlag für den deutschen Angriff in der vorangegangenen Mission. Sie müssen sechs P-80 in einen Angriff auf einen deutschen Flughafen führen. Als Sie sich dem Flughafen nähern, starten gerade sechs Me 262s, zwei FW 190s nähern sich von einem südlicher gelegenen Flughafen. Die hohe Geschwindigkeit, mit der man hier angreift, erweist sich in gewisser Weise als Nachteil, da man kaum Gelegenheit hat, auf die Gegner zu schießen. So wird der Angriff dann sehr schnell, wie schon in Mission 1, zu einem klassischen Duell zwischen Düsenjägern, in das sich dann nach einiger Zeit die FW 190s und dann sogar noch einige Bf 109s einmischen.

Die große Anzahl an Gegnern ist dann auch das Hauptproblem. Vor allem Ihren Flügelmannern machen die Me 262s sehr zu schaffen. Und sollten Sie erst einmal ein paar Treffer eingesteckt haben und dadurch langsamer werden, können sich sogar die Propellerflugzeuge zu einer echten Gefahr entwickeln. Und wenn man meint, schon alles überstanden zu haben, tauchen noch einmal sechs Me 262s auf, um Ihnen den Rest zu geben. Als wäre das noch nicht genug, kann es sogar passieren, daß einem die Munition ausgeht. Wie man sieht, kann in dieser Mission praktisch alles schiefgehen, und das Risiko, seinen Piloten zu verlieren, ist extrem hoch, vor allem, wenn die eigenen Flügelmänner kläglich versagen und man dann plötzlich acht bis neun Gegnern alleine gegenübersteht. Am besten haut man ab, solange man noch kann und die Gegner sich noch mit den anderen P-80s beschäftigen.

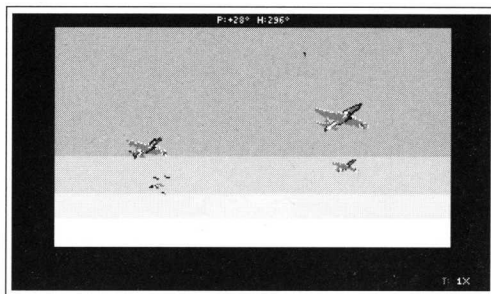
• **7. Mission, Escort B-17s to Lechfeld**

**Eigene Flugzeuge:**

**3 P-80, 5 B-17**

**Gegner: 3 Me 262,  
9 Me 163**

Bei dieser Mission kämpft man gegen den schwersten Gegner überhaupt: Spritmangel! Der Treibstoffverbrauch der P-80 ist nämlich extrem hoch, wodurch sie eigentlich nicht für Geleitschutzmissionen geeignet ist. Um Sprit zu sparen, sollten Sie nach Möglichkeit den Motor nur auf achtzig Prozent Leistung stellen und immer über 25.000 Fuß fliegen. Das geht auch ohne Probleme, solange man nicht in Luftkämpfe verwickelt wird. Gegen die Me 262s und Me 163s, die kurz vor dem Ziel in großer Anzahl erscheinen, hat man nämlich nur eine Chance, wenn man mit Höchstgeschwindigkeit fliegt, und das frisst natürlich große Mengen Treibstoff. Die einzige Chance, die man hat, besteht darin, die Gegner so schnell wie möglich abzuschießen und sich dann auf den Rückflug zu machen. Selbst wenn man seinen Flughafen nicht mehr erreicht, hat man gute Chancen, wenigstens in freundliches Gebiet zu kommen. Die B-17s heil nach Hause zu bringen ist jedoch kaum zu schaffen.



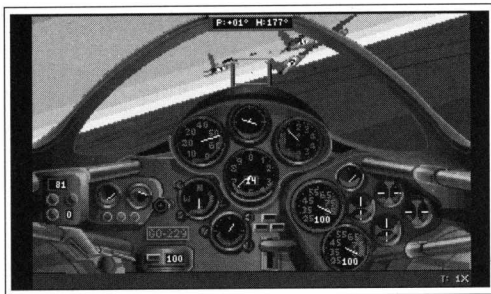
• **8. Mission, Attack Hannover Rail**

**Eigene Flugzeuge: 8 P-80**

**Gegner: 4 Me 163, 2 Go 229, 2 Me 262**

Im letzten Einsatz kommt die P-80 noch einmal als Jagdbomber zum Zuge. Das Ziel ist der Bahnhof von Hannover. Vier der P-80s, darunter Sie selbst, fliegen als Jagdbomber, die vier anderen als Geleitschutz. Es dauert einige Zeit, bis die ersten Gegner eintreffen. Wenn Sie vorher tiefer gehen, greifen diese dann auch tatsächlich den Geleitschutz an, während Sie dann in Ruhe den Bahnhof angreifen können. Tatsächlich können Sie auch nach dem Bombenabwurf noch relativ ungestört die Bahnhofsgebäude beschießen, während über Ihnen der Luftkampf tobt. Nur vereinzelt werden Sie angegriffen, können sich dann aber meist relativ leicht zur Wehr setzen.

Wichtig ist jedoch, immer in Bodennähe zu bleiben, um sich einigermaßen vor der Flak zu schützen. Überhaupt sollten Sie nach Möglichkeit immer von Süden anfliegen, da hier die wenigsten Flakstellungen stehen. Da der Heimweg relativ weit ist, dürfen Sie sich nicht zu spät auf den Rückweg machen.



Für den Fall, daß man Sie unterwegs noch angreift, sollten Sie sicherheitshalber noch etwas Munition sparen. Halten Sie sich so weit wie möglich aus den Kämpfen heraus, bleibt der Score niedriger als bei anderen Missionen. Das Risiko, sich direkt über deutschen Flakstellungen ein Gefecht zu liefern, ist die paar Punkte jedoch nicht wert.

## Die P-80 Custom Missions

Diese Missionen bieten dem Spieler die Möglichkeit, in den verschiedenen Flugzeugen der Luftwaffe gegen die P-80 Shooting Star anzutreten.

### • 1. Mission: P-80 vs Bf 109, Intercept P-80 Escort Fighters

*Eigene Flugzeuge: 2 Bf 109, 6 Me 262*

*Gegner: 6 B-17, 4 P-80*

In dieser Mission tritt man gegen die P-80 Shooting Star in der Messerschmitt Bf 109 an. Obwohl der Einsatz sehr einfach ist, ist es sehr schwer, in dieser Mission Punkte zu bekommen. Ihr Auftrag besteht nämlich darin, die P-80s, die Geleitschutz für eine Formation B-17s fliegen, so zu beschäftigen, daß die sechs Me 262s aus Ihrer Gruppe die Bomber ungestört angreifen können.

Nun ist es aber kaum zu schaffen, mit der Bf 109 ein P-80 abzuschießen, so daß man so schon mal kaum Punkte bekommen kann. Die ständige Verfolgung der P-80s reicht allerdings aus, den Me 262s genug Angriffsmöglichkeiten auf die B-17s zu geben, und wenn diese erst einmal erledigt sind, schnappen sich die Messerschmitts anschließend die P-80s selbst.

Das endet gewöhnlich damit, daß man ohne eigenen Abschluß, aber mit erledigtem Auftrag zu Hause landet. Das Ergebnis: null Punkte. Die einzige Möglichkeit, in dieser Mission einen akzeptablen Score zu bekommen, besteht darin, selbst die B-17s abzuschießen. Da die P-80s eher Sie angreifen als die Me 262s, erfüllen Sie nämlich auch damit Ihren Auftrag, müssen dann aber natürlich aufpassen, daß Sie nicht selbst abgeschossen werden.

• **2. Mission: P-80 vs Me 163, Intercept P-80s and P-47s**

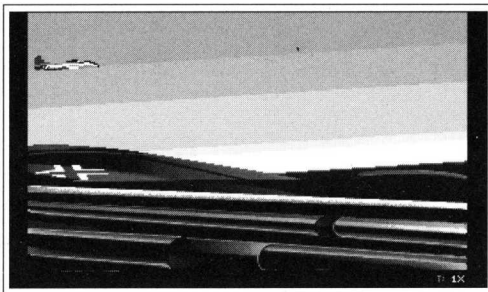
*Eigene Flugzeuge:*

**4 Me 163**

*Gegner: 8 P-47, 4 P-80*

Ihr Auftrag lautet diesmal, einen Jagdbomberangriff auf die Munitionsfabrik in Wilhelmshaven zu stoppen. Nach dem Start müssen Sie zunächst einmal auf 10.000 Fuß steigen. Wenn Sie sich den P-47

nähern, wird der Geleitschutz aus den P-80s Ihnen entgegenfliegen. Versuchen Sie auszuweichen, und wenden Sie sich den P-47s zu, da nur diese Bomben an Bord haben. Durch Einsatz der Jagdfaust sollten Sie zwei P-47s abschießen können, da diese gewöhnlich nicht ausweichen. Es ist praktisch nicht möglich, alle Jagdbomber aufzuhalten. Dazu sind Sie zu schlecht bewaffnet und haben zu wenig Sprit. Sparen Sie Ihre Munition nach Möglichkeit für die Jagdbomber auf, und beschränken Sie sich bei den P-80s aufs Ausweichen. Und wundern Sie sich nicht, wenn die Mission als Katastrophe endet. Die Me 163 ist einfach nicht das geeignete Flugzeug für Einsätze dieser Art.



• **3. Mission: P-80 vs FW 190, Escort Go 229s to Leiston**

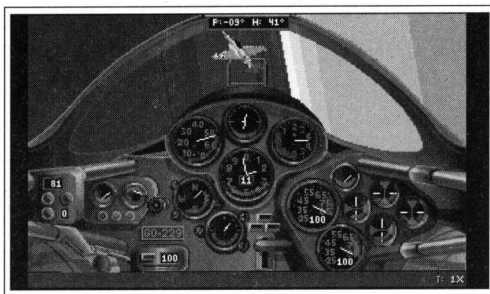
*Eigene Flugzeuge: 3 Go 229, 2 Fw 190*

*Gegner: 14 P-80, 4 B-17*

Diese Mission entspricht inhaltlich dem zweiten Einsatz für die P-80, nur können Sie sie jetzt aus der Sicht eines Focke-Wulf Piloten erleben. Ihr Auftrag besteht darin, die P-80 Formation aufzulockern, damit die folgenden Gothas leichteres Spiel haben. Wenn Sie sich Ihrem Zielflughafen nähern, heben gerade sechs P-80s ab. Fliegen Sie einen Frontalangriff, aber weichen Sie aus, falls Sie zu stark beschossen werden. In dieser frühen Phase des Kampfes sind die amerikanischen Düsenjäger noch recht langsam.

Es sollte Ihnen durchaus der eine oder andere Abschuß gelingen, und wenn die Go 229s erst einmal eingetroffen sind, haben die Piloten der P-80s ganz andere Sorgen. Überhaupt zeigt sich die FW 190 für den Kampf gegen die P-80 als überraschend gut geeignet. Lediglich Verfolgungsjagden sind nicht möglich.

Man ist deshalb darauf angewiesen, daß der P-80 Pilot seine Maschine wendet und zurückkommt. In einem solchen Fall sollte man immer die Chance zu einem Frontalangriff



nutzen. In der späten Phase des Kampfes, wenn sich die Gothas schon wieder auf den Rückweg machen, tauchen noch einmal sechs P-80s auf.

Blieben Sie deshalb in der Nähe des Flughafens, und nutzen Sie den Moment, wenn die gegnerischen Maschinen starten, für Ihren Angriff. Diese zweite Angriffswelle interessiert sich auch mehr für die

Gothas und macht sich an deren Verfolgung. Wenn die letzte P-80 außer Schußweite ist, können Sie sich auf den Heimweg machen.

• **4. Mission: P-80 vs Go 229, Luftwaffe Jet Power Show**  
**Eigene Flugzeuge: 2 Go 229, 2 Me 262, 2 Me 163**  
**Gegner: 9 P-80**

Einen recht ungewöhnlichen Start nimmt diese Mission, in der die Gotha 229 gegen die P-80 antritt. Zu Beginn sind Sie nämlich Bestandteil einer Flugshow, mit der der deutschen Führung die deutschen Düsenjäger präsentiert werden sollen. Ihr Aufgabe besteht zunächst darin, an der Seite Ihres Anführers einige Runden über dem Flugplatz zu drehen. Neben den beiden Gothas werden auch noch zwei Me 262s und zwei Me 163 präsentiert. Recht plötzlich taucht in der Nähe des Flughafens eine einzelne P-80 auf, die dazu dient, den Spieler wegzulocken. Der eigentliche Angriff erfolgt nämlich vollkommen unerwartet durch acht P-80, die plötzlich über dem Flugplatz auftauchen. Wie sie das machen, bleibt wohl auf Ewigkeit das große Geheimnis der Programmierer. Da die amerikanischen Jäger bei ihrem Auftauchen recht hoch fliegen, haben sie dadurch einen eindeutigen Vorteil. Deshalb sollte man am besten gleich zu Beginn den Formationsflug vergessen und auf etwa 10.000 Fuß steigen, wo man dann so lange kreist, bis die Gegner erscheinen. Von da an entwickelt sich alles zu einem normalen Luftkampf, wobei die Gotha den P-80s, technisch gesehen, überlegen ist.

Am besten versuchen Sie immer, die P-80s abzuschießen, die gerade irgendwelche deutschen Flugzeuge ins Visier genommen haben. Da die Amerikaner sich recht schnell auf den Heimweg machen und dabei ihre Geschwindigkeit herunterdrehen, können Sie ruhig eine Verfolgung riskieren. Achten Sie aber auf Ihren Sprit, damit Sie auch noch den Heimweg schaffen.

• **5. Mission: P-80 vs Me 262, Intercept B-17s near Bremen**

*Eigene Flugzeuge:*

**6 Me 262**

*Gegner: 6 B-17, 6 P-80*

In diesem Einsatz müssen Sie eine Formation B-17s auf dem Weg nach Bremen abfangen, die von sechs P-80s beschützt werden. Sie befinden sich am Anfang auf dem Rollfeld und müssen als erstes

Höhe gewinnen. Die Bomber fliegen in ca. 22.000 Fuß Höhe. Dabei sollten Sie alle Kontakte mit den P-80s vermeiden. Wenn Ihnen einer der gegnerischen Jets zu nahe kommt, brauchen Sie einfach nur steil hochziehen, um ihn abzuhängen.



Wichtig ist jetzt vor allem, die Munition für die Bomber aufzusparen. Folgende Taktik verspricht einigen Erfolg. Fliegen Sie die Bomber immer von hinten an. Wenn sich eine P-80 hinter Sie setzt, ziehen Sie hoch und schauen nach hinten. Wenn der Jet unter Ihnen durchfliegt, drücken Sie die Nase wieder nach unten, bis Sie den Bomber genau vor sich haben. Die P-80 befindet sich jetzt irgendwo unter Ihnen und muß erst eine Runde fliegen, um Sie wieder ins Visier nehmen zu können. Diese Zeit sollte für Sie ausreichen, einen der Bomber abzuschießen. Wichtig ist vor allem, daß Sie wirklich gezielt schießen und rechtzeitig abdrehen. Die Bombercrews schießen nämlich recht gut.

Denken Sie auch daran, Ihre Raketen einzusetzen. Erst wenn der letzte Bomber abgeschossen ist, dürfen Sie sich den P-80s zuwenden. Da Ihr Munitionsvorrat zu diesem Zeitpunkt wahrscheinlich schon sehr stark aufgebraucht ist, heißt es, sehr genau zu zielen. Es ist durchaus möglich, eine P-80 mit zwei bis drei Schuß zum Absturz zu bringen. Eventuell bleibt Ihnen auch keine andere Möglichkeit, als sich zum Stützpunkt abzusetzen. Rechnen Sie jedoch immer damit, daß einer der amerikanischen Jets die Verfolgung aufnimmt.

## Die Missionen der He 162 Volksjäger

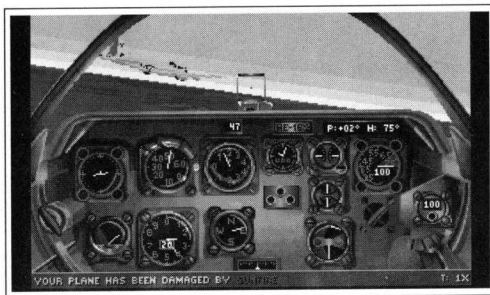
• **1. Mission, Defend Bremen Oil**

*Eigene Flugzeuge: 10 He 162s*

*Gegner: 2 P-51Ds, 4 B-17s*

Im ersten Einsatz für den in Wirklichkeit kaum eingesetzten Volksjäger müssen Sie die Raffinerie von Bremen verteidigen. Vier amerikanische B-17s und deren Geleitschutz aus





zwei P-51Ds sind aufzuhalten. Zu Beginn dieser Mission befindet man sich noch sehr tief, auf knapp 3.000 Fuß.

Ihre eigene Gruppe besteht aus vier He 162s, die von Ihnen angeführt werden, die anderen sechs Volksjäger starten wenig später und bilden eine eigene Formation. Gehen Sie am besten auf einen Kurs von dreißig Grad, um

die B-17s rechtzeitig abzufangen. Außerdem müssen Sie so schnell wie möglich auf 20.000 Fuß steigen, da die Bomber auf dieser Höhe fliegen. Bevor Sie die B-17s erreichen, wird der Geleitschutz auftauchen. Auf Gefechte sollte man sich aber nicht einlassen, sondern direkt die Bomber anfliegen. Da die P-51Ds langsamer sind als Ihr eigenes Flugzeug, können Sie sie abhängen.

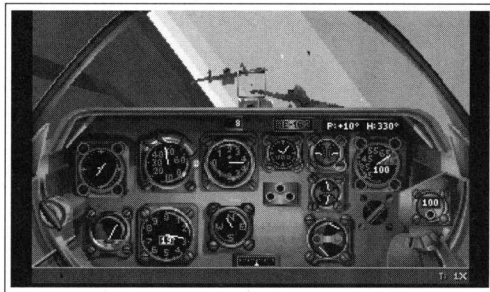
Beim Angriff auf die Bomber ist aber äußerste Vorsicht geboten. Die Bombercrews schießen sehr gut, weshalb man rechtzeitig abdrehen muß. Da man selbst aber nur über fünfzig Schuß Munition verfügt, muß man ziemlich präzise schießen. Es heißt jetzt also, ein geeignetes Mittelmaß zwischen Treffsicherheit und Sicherheitsabstand zu finden. Mehr als drei bis vier gezielte Schüsse pro Anflug kann man kaum abgeben. Da man durch den Geleitschutz aber kaum gestört wird, sollte man mindestens drei der Bomber abschießen können.

Wenn man jetzt noch Munition übrig hat, kümmert man sich nicht mehr um den letzten Bomber, sondern greift den Geleitschutz an. Die P-51Ds kann man nämlich mit zwei bis drei gezielten Schüssen abschießen, was natürlich mehr Punkte einbringt als eine Beschädigung der letzten B-17. Und da Sie schließlich von neun weiteren He 162s begleitet werden, sollten diese eigentlich mit dem letzten Bomber alleine fertig werden.

• **2. Mission: Intercept P-47s at Hannover**  
**Eigene Flugzeuge: 6 He 162s**  
**Gegner: 10 P-47s**

Zehn P-47s befinden sich auf Kurs "Bahnhof Hannover", um diesen zu zerstören. Ihr Verband aus sechs Volksjägern hat die Aufgabe, die Angreifer aufzuhalten. Die P-47s nähern sich auf 10.000 Fuß Höhe. Die sieben weißen Flugzeuge tragen die Bomben,

während die drei grünen als Geleitschutz fliegen. Die wichtigste Aufgabe besteht natürlich darin, die Bomber aufzuhalten. Das ist gar nicht mal so einfach, da sich die anderen He 162s eher um den Geleitschutz kümmern und die Jagdbomber Ihnen überlassen. Anfänglich können Sie aber ausnutzen, daß die Bomber erst ausweichen, wenn man sie beschießt. Ein bis zwei



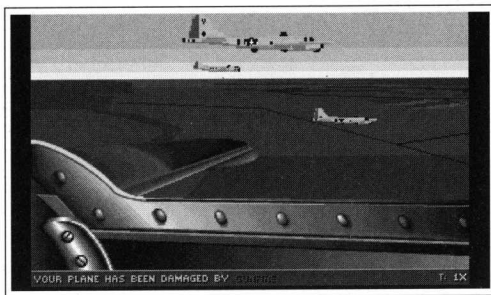
Abschüsse kann man schaffen, bevor die Formation auseinanderbricht und sich verteilt. Von jetzt an heißt es aufpassen, damit sich keiner der Jagdbomber absetzt. Schauen Sie häufiger auf die Karte, um die Positionen der gegnerischen Flugzeuge zu kontrollieren. Immer wenn eine der weißen P-47s versucht, nach Süden zu entkommen, müssen Sie ihr nachsetzen. Schwierig wird das Ganze dann, wenn sich einer der Geleitschutzjäger an Ihr Heck setzt. Die sind nämlich ziemlich gut und lassen sich manchmal nur sehr schwer abschütteln. Versuchen Sie trotzdem, immer erst den Jagdbomber aufzuhalten, bevor Sie sich um den Geleitschutz kümmern. Weiterhin erschwerend ist, daß gelegentlich einzelne P-47s in den Sturzflug übergehen. Da die P-47 darin schneller ist als der Volksjäger, lohnt es nicht, ihr nachzusetzen. Bleiben Sie lieber bei den Jagdbombern, die sich noch auf Ihrer Höhe befinden. Erst wenn sich keine weiße P-47 mehr auf Ihrer Höhe befindet, dürfen Sie selbst tiefer gehen, um die anderen P-47s aufzuhalten, die nach ihrem Sturzflug sofort den Bahnhof angreifen. Falls es sich nicht vermeiden läßt, daß Sie direkt über dem Bahnhof kämpfen müssen, sollten Sie versuchen, so lange auf die gegnerischen Flugzeuge zu schießen, bis sie explodieren. Wenn Sie nämlich auf eine P-47 schießen, welche sich im Anflug auf ein Gebäude befindet, so bleibt diese nach dem Abschuß kurze Zeit auf ihrem Kurs und rammt manchmal das Zielgebäude, das dadurch natürlich zerstört wird. Da durch die große Anzahl von in der Luft befindlichen Flugzeugen die Übersicht in dieser Mission leicht verlorengeht, kann es durchaus passieren, daß der Bahnhof nicht zu retten ist. Sofern Sie aber alle Gegner abschießen können, kriegen Sie trotzdem einen akzeptablen Score.

### ***3. Mission: Scramble from Parchim***

***Eigene Flugzeuge: 4 He 162s, 4 Me 262s***

***Gegner: 12 P-47s***

Die dritte Mission für den Volksjäger ist ein knallharter Luftkampf. Ihr Einsatz beginnt auf dem Rollfeld, als sich acht P-47s dem Stützpunkt nähern. Vier Me 262s befinden sich



in der Luft, während die vier Volksjäger auf dem Rollfeld stehen. Starten Sie, und stürzen Sie sich sofort in den Kampf. Dabei müssen Sie aber daran denken, daß Sie zu Beginn recht langsam sind und in dieser Phase keine gewagten Manöver ausführen dürfen. Haben Sie erst einmal Höchstgeschwindigkeit erreicht, sind Sie den P-47s leicht überlegen. Versuchen Sie

die anderen Piloten zu beschützen, da die amerikanischen Piloten ziemlich gut sind. Das eine oder andere Flugzeug auf Ihrer Seite werden Sie aber so oder so verlieren. Achten Sie auf Ihren Munitionsverbrauch, und denken Sie daran, daß die Amerikaner gegen Ende der Mission noch einmal Nachschub erhalten. Wenn Sie nämlich die letzte der acht P-47s abgeschossen haben, tauchen überraschend noch einmal vier Stück auf. Diese können aber nur dann gefährlich werden, wenn Ihnen die Munition ausgeht. Bei 120 Schuß haben Sie knapp zehn Schuß für jeden Gegner. Durch Abschüsse, die Ihre Kollegen erzielen, erhöht sich diese Zahl natürlich. Ihren Flughafen brauchen Sie übrigens nicht zu beschützen, da die P-47s wirklich nur die Flugzeuge angreifen. Sie können sich also die P-47s in Ruhe der Reihe nach vornehmen und brauchen nicht darauf zu achten, ob sich irgendein Gegner heimlich absetzt.

• **4. Mission: Intercept B-17s near Kiel**  
**Eigene Flugzeuge: 5 He 162s, 2 Bf 109s**  
**Gegner: 7 B-17s, 4 P-51Ds**

In diesem Einsatz müssen Sie einen Bomberangriff auf Kiel stoppen. Das Hauptproblem dabei ist die große Anzahl an feindlichen Bombern, die mit dem Volksjäger nur schwer aufzuhalten ist. Dennoch ist der Einsatz mit etwas Übung zu schaffen. Etwas leichter wird die Mission dadurch, daß Sie von zwei Bf 109s unterstützt werden, welche den Geleitschutz aus P-51Ds beschäftigen. Die Messerschmitts sind auch erstaunlich gut, so daß Sie sich auf die B-17s konzentrieren können. Diese fliegen in einer Zweiergruppe und einer Fünfergruppe. Am besten greifen Sie zuerst die Zweiergruppe an. Die Crews sind längst nicht so gut wie in der ersten Mission, so daß Sie wesentlich näher an die Bomber heranfliegen können als beim ersten Einsatz. Dadurch erhöht sich auch Ihre Treffsicherheit, und Sie können Munition sparen. Da Sie außerdem eine andere Art von Munition verwenden, haben Sie insgesamt 120 Schuß für die Bomber zur Verfügung. Mindestens fünf

Abschüsse sollte man damit ohne Probleme schaffen. Da man noch von vier Volksjägern unterstützt wird, sollte man auch alle Bomber aufhalten können. Eine Möglichkeit, Munition zu sparen, besteht darin, daß man die Bomber angreift, welche schon von den anderen He 162s beschädigt wurden. Man schafft dann mit wesentlich weniger Schüssen einen Abschub. Wenn man

allerdings nur so verfährt, wird man in Zeitnot kommen. Spätestens wenn man die Flak hört, drängt die Zeit, und man sollte alles riskieren, um die Bomber doch noch aufzuhalten. Wer nach dem Abschub der Bomber noch immer Munition übrig hat, kann danach eventuell noch den Geleitschutz angreifen, sofern noch welcher vorhanden ist.



#### • 5. Mission: Scramble from Munich

*Eigene Flugzeuge: 5 He 162s, 2 Go 229s*

*Gegner: 6 P-51Bs, 6 P-51Ds*

Der fünfte Einsatz für die He 162 gleicht inhaltlich der dritten Mission. Auch hier geht es um einen reinen Luftkampf, Ihre Gegner sind diesmal jedoch P-51s. Die Ausgangssituation ist auch recht ähnlich. Sie stehen auf dem Rollfeld, während sich sechs P-51Ds Ihrem Stützpunkt nähern. Zwei Go 229s befinden sich bereits in der Luft und sollen Ihren Start sichern. Auch jetzt gilt natürlich, daß Sie in der Startphase besonders verwundbar sind. Da die P-51s recht schnell da sind, sollten Sie versuchen, den Angriffen zuerst auszuweichen, und sich dann etwas Zeit nehmen, um auf höhere Geschwindigkeit zu kommen. Ihre Geschwindigkeit ist natürlich von Vorteil.

Abschüsse sind besonders gut zu erzielen, wenn Sie sich von hinten einer P-51 nähern, die gerade einen Ihrer Kollegen im Visier hat und Sie deshalb gar nicht beachtet. In diesen Kampf greifen recht früh drei P-51Bs ein, so daß der Gegner Ihnen dann zahlenmäßig überlegen ist. Der Kampf sollte Ihnen aber trotzdem keine Probleme bereiten. Auch in dieser Mission steht man nicht unter Zeitdruck, da die P-51s keinen Jagdbombereinsatz fliegen, sondern nur versuchen, die He 162s und Go 229s abzuschießen.

Wie das in Luftkämpfen oftmals der Fall ist, taucht auch in dieser Mission noch einmal Verstärkung auf, wenn man glaubt, daß schon alles vorbei ist. Die drei P-51Bs stellen aber



nur dann eine Gefahr dar, wenn man keine Munition mehr hat. Da man die P-51s mit nur sehr wenigen Schüssen abschießen kann, sollte man auch keinerlei Munitionsprobleme haben, sofern man gezielt schießt und nicht wie wild in der Gegend herumballert. Außerdem sind die anderen deutschen Piloten auch recht gut, so daß man eigentlich nicht in Gefahr kommt.

• **6. Mission: Fly Top Cover for Me 163s**  
**Eigene Flugzeuge: 2 He 162s, 5 Me 163s**  
**Gegner: 6 B-17s, 7 P-51Ds**

Ihre Aufgabe besteht in dieser Mission darin, fünf Me 163s zu beschützen, damit diese eine Staffel B-17s angreifen können. Der amerikanische Geleitschutz aus P-51Ds taucht nicht gleichzeitig, sondern in mehreren Schüben auf. Zuerst bekommt man es mit einer einzelnen P-51 zu tun, später tauchen sie dann gewöhnlich in Zweiergruppen auf.

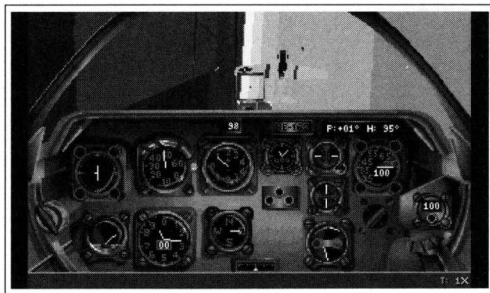
Da die P-51Ds sehr wendig sind, kann es passieren, daß man sehr lange für einen einzigen Abschuß braucht. Es besteht dann die Gefahr, daß die Me 163s in der Zwischenzeit von anderen P-51Ds angegriffen werden, während man noch immer mit einem anderen Jäger beschäftigt ist.

Man sollte deshalb regelmäßig auf der Karte nachsehen, ob den Raketenflugzeugen Gefahr droht. Wenn man sich nicht vorsieht, werden die Komets sehr schnell abgeschossen. Wenn man die P-51Ds einigermaßen beschäftigen kann, sollten die Me 163s einige Abschüsse schaffen. Alle Bomber aufzuhalten gelingt den Komets jedoch meistens nicht, so daß Sie die letzten B-17s selbst abschießen müssen. Damit dürfen Sie aber nicht zu spät beginnen. Wenn Sie die Flak hören können, ist es meistens schon zu spät.

Sobald der letzte Bomber abgeschossen ist, machen die P-51Ds sich auf den Heimweg. Sie können jetzt entweder nach Hause fliegen oder die Verfolgung aufnehmen. Achten Sie aber darauf, daß Sie noch genügend Treibstoff haben. Ein letzter Punkt ist noch wichtig. Die Me 163 Piloten wissen scheinbar nicht, wie man landet. Sie produzieren fast immer Bruchlandungen, bei denen die Komet zerstört wird. Das führt natürlich zu Punktabzügen für Sie, da Ihre Aufgabe darin besteht, die Raketenflugzeuge zu beschützen. Sie sollten

deshalb unbedingt versuchen, Ihren Einsatz zu beenden, bevor die Komets zur Landung ansetzen.

- **7. Mission: Defend Wesseling Oil**  
**Eigene Flugzeuge:**  
**6 He 162s, 2 FW 190s**  
**Gegner: 2 P-51Ds,**  
**6 B-17s**

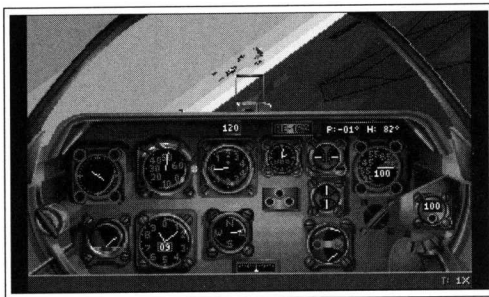


Diese Mission ist praktisch nicht zu schaffen, was schlicht und einfach an einem extremen Zeitlimit liegt. Sie müssen mit Ihrer Staffel aus sechs He 162s sechs B-17s aufhalten. Bis Sie sie erreicht haben, haben diese aber schon fast ihr Ziel erreicht. Selbst wenn man sich beeilt und viel riskiert, kann man kaum mehr als drei der Bomber abschießen, bevor diese ihr Ziel bombardieren. Um die ganze Sache noch zu erschweren, erweist sich der amerikanische Geleitschutz als ziemlich gut, und die beiden FW 190s, die sich eigentlich um die P-51Ds kümmern sollen, erreichen diese erst, wenn die Bomber schon an ihrem Ziel sind.

Versuchen Sie trotzdem, dem Geleitschutz nur auszuweichen und sich voll und ganz auf die B-17s zu konzentrieren, auch wenn diese ihre Bomben schon abgeworfen haben. Der Abschluß der Bomber bringt nämlich wesentlich mehr Punkte als der des Geleitschutzes, und nur mit diesen Punkten kann man die Punktabzüge durch die Zerstörung des Bodenziels ausgleichen.

- **8. Mission: P-51Ds attack Johannisthal**  
**Eigene Flugzeuge: 4 He 162s**  
**Gegner: 14 P-51Ds**

Die abschließende Mission für den Volksjäger ist noch einmal eine Luftschlacht, diesmal aber mit dem Ziel, einen Jagdbomberangriff auf eine Flugzeugfabrik zu verhindern. Die drei anderen He 162 Piloten sind echte Experten, und auch wenn sie nicht viele Abschnüsse schaffen, werden sie Ihnen doch einige der P-51Ds vom Leib halten. Insgesamt nähern sich zu Beginn zwölf P-51Ds, womit Ihre Gegner Ihnen drei zu eins überlegen sind. Zunächst einmal müssen Sie aber auf den richtigen Abfangkurs gehen. Die P-51Ds nähern sich auf ca. 10.000 Fuß, und wenn Sie Ihrem Flugplan richtig folgen, fliegen Sie ihnen ziemlich genau entgegen. Sie können versuchen, bereits im ersten Anflug mit einem Frontalangriff



einen Abschub zu erzielen. Im weiteren Verlauf des Kampfes sollten Sie dann regelmäßig auf die Karte schauen, um sich über die Position der anderen Flugzeuge zu informieren.

Falls sich eine der P-51Ds in Richtung der Flugzeugfabrik absetzt, müssen Sie sofort die Verfolgung aufnehmen.

Achten Sie auch auf die Höhe der Flugzeuge, da sich einige der Jagdbomber nach Beginn des Kampfes gerne absetzen und die Fabrik im Tiefflug angreifen. Solche Flugzeuge übersieht man aber ziemlich leicht, solange man sich noch in 10.000 Fuß Höhe befindet.

Da die Gegner Ihnen aber zahlenmäßig überlegen sind, werden Sie kaum verhindern können, daß sich die eine oder andere P-51D zur Fabrik durchschlägt und diese bombardiert. Versuchen Sie unbedingt, diese Flugzeuge dann so schnell wie möglich abzuschießen, damit sie keine Möglichkeit mehr haben, die Gebäude weiter unter Feuer zu nehmen. Wenn sich der Kampf erst einmal in den Bereich der Fabrik verlagert hat, bekommen Sie übrigens kräftige Unterstützung durch die Flak, die durchaus den einen oder anderen Abschub schafft.

Wenn die letzte der zwölf P-51Ds abgeschossen ist, tauchen noch einmal zwei weitere Flugzeuge auf, die sich aber schnell aus dem Staub machen. Wenn Sie noch Munition haben, können Sie die Verfolgung aufnehmen. Da Sie schneller sind, können Ihnen die P-51Ds nämlich nicht entkommen. Sie müssen lediglich darauf aufpassen, daß Ihnen der Treibstoff nicht ausgeht.

Durch die große Zahl von Gegnern in dieser Mission sollten Sie selbst bei einer Beschädigung der Fabrik um die 500 Punkte schaffen.

## Die He 162 Volksjäger Custom Missions

In den Custom Missions der He 162 kann man in den amerikanischen Flugzeugen der "Grundausrüstung" von "Secret Weapons" gegen die He 162 antreten. Um mit der P-38 und der P-80 gegen die He 162 zu kämpfen, muß man sich die entsprechenden Missionen selbst zusammenbasteln.

• **1. Mission: He 162 vs P-47, Attack He 162s taking off**

**Eigene Flugzeuge:**

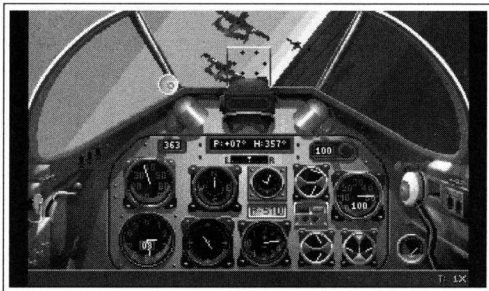
**6 P-47s**

**Gegner: 10 He 162s,**

**4 FW 190s, 4 Bf 109s**

Bei diesem Einsatz geht es mal wieder um einen reinen Luftkampf. Ihre sechs P-47s haben Kurs auf einen Flughafen, auf dem gerade sechs He 162s starten. Zwei FW 190s

kreisen über dem Flughafen. Sie müssen versuchen, die He 162s in der Startphase zu erwischen, solange sie noch langsam sind. Wenn die Düsenjäger erst einmal ihre volle Geschwindigkeit erreicht haben, sind sie Ihnen überlegen. Da Sie den Volksjäger, wenn er mit Vollgas fliegt, nicht mehr einholen können, müssen Sie dann den Deflection Shot anwenden, um Abschüsse zu erzielen. Die FW 190s sind Ihnen hingegen unterlegen. Weichen Sie ihnen, solange Sie können, aus, und greifen Sie sie nur an, wenn sich Ihnen eine günstige Möglichkeit bietet.



Während des Kampfes tauchen nacheinander vier Bf 109s und zwei weitere FW 190s auf. Diese machen Ihren P-47s ziemlich zu schaffen. Wenn Sie Ihren Kollegen nicht helfen, werden Sie wahrscheinlich einer nach dem anderen abgeschossen. Wenn der letzte Volksjäger abgeschossen wurde, tauchen noch einmal vier weitere auf.

Sollten Sie jetzt alleine sein, bekommen Sie es also mit vier He 162s und eventuell noch einigen Bf 109s und FW 190s zu tun. Wer jetzt noch überleben will, muß schon einiges fliegerisches Können besitzen. Am besten versuchen Sie in diesem Fall, sich bis zu amerikanisch besetztem Gebiet durchzuschlagen, um im Falle Ihres Abschusses nicht in Gefangenschaft zu geraten.

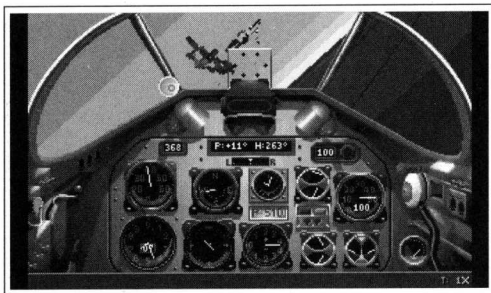
• **2. Mission: He 162 vs P-51B, Rendezvous with B-17s**

**Eigene Flugzeuge: 4 P-51Bs, 6 B-17s**

**Gegner: 5 He 162s, 3 FW 190s**

Diese Mission nimmt einen anderen Verlauf, als man zunächst erwarten könnte. Ihre erste Aufgabe besteht darin, daß Ihre vier P-51Bs so schnell wie möglich mit den B-17s zusammentreffen. Gehen Sie auf einen Kurs von ungefähr 65 Grad, und steigen Sie dann so schnell wie möglich auf 24.000 Fuß. Wenn Sie sich den B-17s bis auf ca. zehn Meilen





genähert haben, können Sie sie sehen. Zu diesem Zeitpunkt sollten auch die He 162s und FW 190s auftauchen.

Die Volksjäger erreichen die Bomber kurz vor Ihnen, die Focke-Wulfs sind jetzt noch weiter entfernt. Die He 162 konzentrieren ihre Angriffe jedoch nicht, wie man das eigentlich erwarten sollte, auf die Bomber, sondern auf den Ge-

leitschutz. Bleiben Sie jetzt bei den Bombern, und greifen Sie nur die Flugzeuge an, die die B-17s angreifen. Die anderen P-51Bs werden sich während ihres Kampfes mit den He 162s immer weiter von den Bombern entfernen und stellen damit keine Gefahr mehr für die B-17s da. Bleiben Sie jetzt immer in deren Nähe.

Vereinzelt könnte es jetzt noch zu Angriffen durch FW 190s kommen. Die eigentlichen Angriffe beginnen aber erst auf dem Rückweg. Wenn die Volksjäger die anderen P-51Bs abgeschossen haben, machen sie sich nämlich an die Verfolgung der Bomber, so daß es zum eigentlichen Kampf in dieser Mission erst recht spät kommt.

Wenn Sie jetzt nicht aufpassen, können die He 162s auch durchaus noch die eine oder andere B-17 abschießen. Entfernen Sie sich deshalb niemals zu weit von den Bombern, und lassen Sie sich auf keinen Fall auf irgendwelche Verfolgungsjagden ein. Wenn Sie alles richtig machen, sollten Sie eigentlich höchstens einen der Bomber verlieren. Lassen Sie sich übrigens nicht täuschen, wenn die Volksjäger scheinbar abdrehen. Manchmal kommen Sie nämlich wieder, wenn es schon gar nicht mehr danach aussieht.

### • 3. Mission: He 162 vs P-51D, Dogfight near Achmer

*Eigene Flugzeuge: 4 P-51Ds, 4 P-47s*

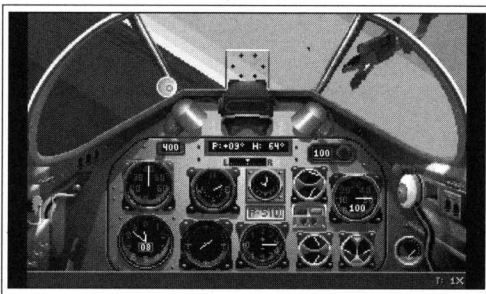
*Gegner: 8 Me 262s, 5 He 162s*

Auch in dieser Mission geht wieder mal nur um einen Luftkampf. Ihr Verband besteht aus vier P-51Ds und vier P-47s. Zunächst ist alles erst einmal eine Patrouille, nach einiger Zeit tauchen dann aber die Volksjäger und vier Me 262s aus verschiedenen Richtungen auf. Ihre Aufgabe besteht zwar eigentlich darin, Ihren Kommandanten zu beschützen. Wenn Sie das tun, werden Sie aber keine Zeit für eigene Abschlüsse haben, und darauf kommt

es ja letztendlich an. Versuchen Sie deshalb, selbst einige Abschüsse zu erzielen, und schauen Sie gelegentlich mal nach Ihrem Kommandanten.

Erstaunlicherweise werden Sie viel mehr von Me 262s angegriffen als von He 162s. Diese kümmern sich nämlich mehr um die P-47s. Deshalb wirkt diese Mission auch mehr wie ein Einsatz "P-51D vs Me

262". Dazu kommt, daß gegen Ende der Mission noch einmal vier Me 262s auftauchen. Echte Schwierigkeiten sollten Sie in dieser Mission aber zu keinem Zeitpunkt bekommen. Die Munition reicht aus, Treibstoff ist reichlich vorhanden, und die Gegner sind auch nicht besonders schwer abzuschießen.



Alles in allem ist diese Mission ganz gut geeignet zum Punktesammeln. Eine Sache sollte man aber noch beachten: Falls man einen der gegnerischen Jets verfolgt und dieser zur Landung ansetzt, muß man sich vor den Geschütztürmen des Flughafens in acht nehmen. Ein einziger guter Treffer kann den Motor so stark beschädigen, daß man danach keine Chance mehr im Luftkampf hat, falls man noch einmal angegriffen wird.

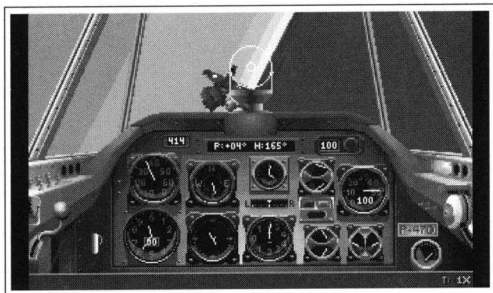
#### • 4. Mission: He 162 vs B-17, Bomb Brandenburg Aircraft Factory

*Eigene Flugzeuge: 6 B-17s, 2 P-51Ds*

*Gegner: 10 He 162*

In der letzten Mission müssen Sie mit Ihren B-17s die Flugzeugfabrik in Brandenburg angreifen. Zwei P-51Ds fliegen für Sie Geleitschutz. Wenn Sie sich Ihrem Ziel nähern, tauchen die ersten He 162s auf. Schalten Sie den Autopiloten ein, und kümmern Sie sich um Ihre Geschütze. Da der Volksjäger sehr viele Treffer einsteckt, sind Abschüsse nur sehr schwer zu schaffen. Versuchen Sie deshalb, durch kurze Salven die Angreifer rechtzeitig zum Abdrehen zu bringen. Die P-51Ds ziehen zwar einige der Volksjäger auf sich, entfernen sich dabei aber immer mehr von den B-17s, so daß Sie letztendlich auf sich selbst angewiesen sind. Achten Sie zwischendurch immer wieder auf Ihre Entfernung zum Ziel, und korrigieren Sie falls nötig Ihren Anflug.

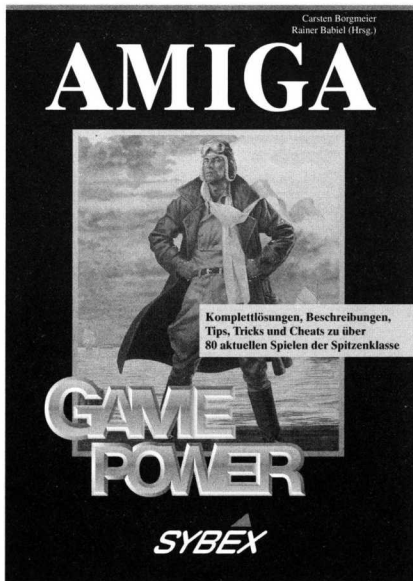
Es ist besser für den Bombenabwurf, selbst zu zielen, als sich auf den Anführer zu verlassen. Außerdem kann es auch passieren, daß ihr Anführer kurz vor Erreichen des Ziels



abgeschossen wird und Sie dann den Abwurf koordinieren müssen. Auf jeden Fall sollten Sie kurz vor Erreichen des Ziels alle Geschütze auf Automatik stellen und sich dann nicht mehr um die Angreifer kümmern. Auf dem Rückweg sollten Sie versuchen, in der Formation zu bleiben. Falls Sie selbst mittlerweile der Anführer sind, wird sich die Formation natürlich um Sie selbsther-

um gruppieren, was den Rückflug wesentlich einfacher macht. Achten Sie immer wieder darauf, ob sich einzelne Volksjäger nähern. Die Angriffe können nämlich noch ziemlich lange dauern, und die He 162s drehen erst ab, wenn sie keinen Treibstoff oder keine Munition mehr haben. Erst wenn keine gegnerischen Flugzeuge mehr auf der Karte zu sehen sind, können Sie sicher sein, daß keine Angriffe mehr erfolgen.

**SYBEX MACHT DEN PC ZUM PARTNER**



**AMIGA GAME POWER**  
**C. Borgmeier / R. Babel (Hrsg.)**

Über 80 aktuelle Spiele im Test. Mit Tips, Tricks, Komplettlösungen, Karten und Lageplänen. Dazu eine riesige Liste mit „Schummeltricks“ plus Adressen aller bekannten Spielehersteller. Für echte Game Power mit Ihrem Amiga!

272 Seiten

Best.-Nr. 3573

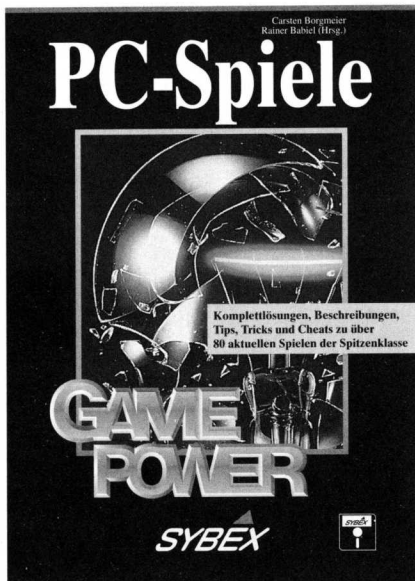
ISBN 3-88745-573-8 (1991)

DM 24,80/öS 193,-

**SYBEX**  
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH · Postfach 30 09 61 · 4000 Düsseldorf 30 · Telefon 0211/618 02-0

**SYBEX MACHT DEN PC ZUM PARTNER**



**PC-Spiele GAME POWER**  
**C. Borgmeier / R. Babel (Hrsg.)**

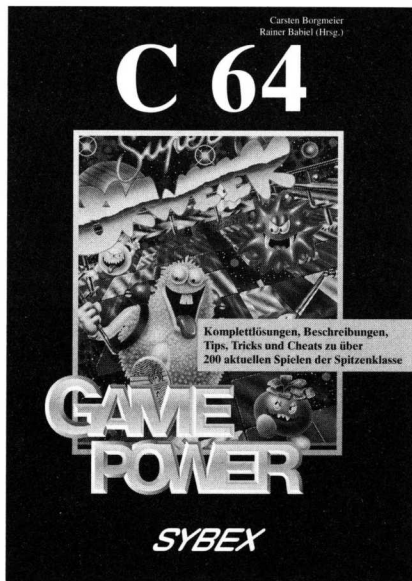
Das bringt volle Game Power für Ihren PC: Komplettlösungen mit Karten und Lageplänen für 80 aktuelle Spiele plus Tips & Tricks; darunter auch ganz geheime, die zwei Spiele-Experten für Sie aufgespürt haben. Und für den Sofort-Start: Spielbare Demoversionen von Falcon 3 und Logical auf Diskette.

256 Seiten + Diskette  
Best.-Nr. 3574  
ISBN 3-88745-574-6 (1991)  
DM 24,80/öS 193,-

**SYBEX**  
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH · Postfach 30 09 61 · 4000 Düsseldorf 30 · Telefon 02 11/6 18 02-0

**SYBEX MACHT DEN PC ZUM PARTNER**



**C64 Game Power  
C. Borgmeier / R. Babel (Hrsg.)**

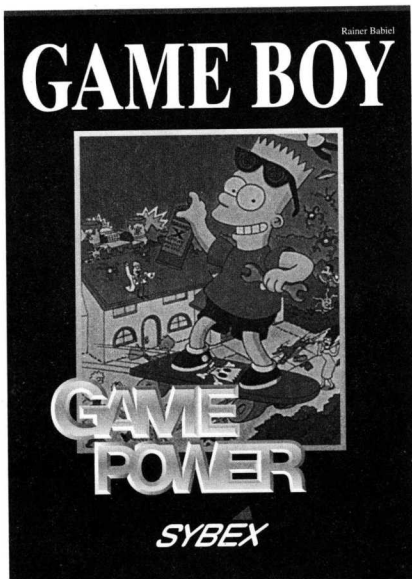
Damit wird Spielen auf dem C64 noch schöner – wenn man weiß, wie es geht. Dafür bekommen Sie hier zu über 200 aktuellen Spielen Komplett-Lösungen mit Karten und Lageplänen, Tips und Tricks. Dazu eine riesige Liste mit „Schummeltricks“, mit denen Sie noch mehr Power aus Ihren Games herausholen.

256 Seiten  
Best.-Nr. 3575  
ISBN 3-88745-575-4 (1991)  
DM 24,80/öS 193,-

**SYBEX**  
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH · Postfach 15 03 61 · 4000 Düsseldorf 1 · Telefon 0211/97 39-0

**SYBEX MACHT DEN PC ZUM PARTNER**



**Game Boy Game Power  
Rainer Babel (Hrsg.)**

Jetzt holen Sie aus Ihrem Game Boy die volle Game Power heraus. Hier haben Sie in geballter Form alles, was Sie für viel Spielespaß benötigen: Spielbeschreibung, Anleitung, Tips und Tricks für über 30 Power Games vom Game-Experten Rainer Babel.

160 Seiten  
Best.-Nr. 3875  
ISBN 3-88745-875-3 (1991)  
DM 19,80/öS 154,-

**SYBEX**  
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH · Postfach 300961 · 4000 Düsseldorf 30 · Telefon 0211/61802-0

**SYBEX MACHT DEN PC ZUM PARTNER**



**Das Lucasfilm Games Buch  
Rainer Babel / Patrick Woytal**

**(mit Diskette)**

Darauf haben viele gewartet: Eine Beschreibung mit Lösungen der beliebten Lucasfilm Games, die von Zeitschriften und Herstellern am höchsten prämiert wurden. Wie Loom, Maniac Mansion, Indiana Jones oder Zak McKracken. Mit spielbarer Demoversion von Monkey Island auf Diskette!

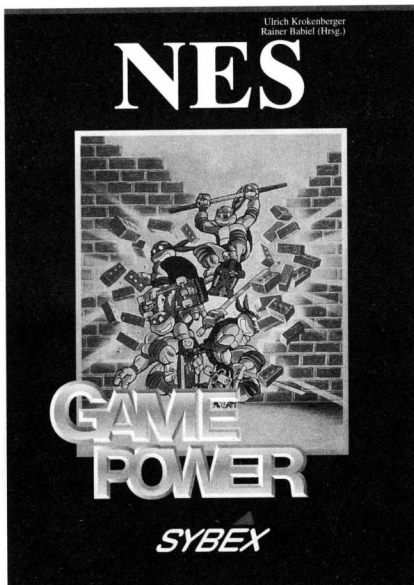
256 Seiten + Diskette,  
Best.-Nr. 3883  
ISBN 3-88745-883-4 (1990)  
DM 29,80 / öS 232,-

**SYBEX**  
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH · Postfach 30 09 61 · 4000 Düsseldorf 30 · Telefon 02 11/6 18 02-0



**SYBEX MACHT DEN PC ZUM PARTNER**



**NES Game Power  
U. Krockenberger**

Endlich! Hier finden Sie zu Ihrem Nintendo Entertainment System (NES) alles, was das Herz höher schlagen läßt. Infos zu der Konsole, Beschreibungen der neuesten Zusatzgeräte und das wichtigste: Ausführliche Beschreibungen, Lösungen sowie Tips & Tricks zu etwa 40 aktuellen Power Games der Spitzenklasse!

160 Seiten

Best.-Nr. 3899

ISBN 3-88745-899-0 (1991)

DM 19,80/öS 154,-

**SYBEX**  
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH · Postfach 30 09 61 · 4000 Düsseldorf 30 · Telefon 02 11/618 02-0

Der Abdruck der Flugzeugillustrationen in diesem Buch erfolgte mit freundlicher Genehmigung des Verlages Aerospace Publishing Ltd, dem Herausgeber der Flugzeugzeitschrift:

## **World Air Power Journal**

Für weitere Informationen über diese und andere Zeitschriften aus dem Hause Aerospace Publishing Ltd, wenden Sie sich bitte an:

**Aerospace Publishing Ltd.  
PO Box 2822  
London W6 OWE  
UK**



Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis  
unserer Verlagsproduktion an:

SYBEX-Verlag GmbH  
Erkrather Str. 345-349  
D-4000 Düsseldorf 1  
Tel.: (02 11) 97 39-0  
Fax: (02 11) 97 39-1 99



**DAS**

# LUCASFILM<sup>TM</sup> GAMES 2

**BUCH**

Lucas-Fans aufgepaßt! Inzwischen ist mehr als ein Jahr vergangen, in dem wieder Produkte aus dem amerikanischen Software-Haus Lucasfilm mit Auszeichnungen und Anerkennungen nur so überschüttet wurden. Grund genug also für die SYBEX-Verlag GmbH, ein zweites Buch folgen zu lassen.

Kennen Sie bereits das erste Lucasfilm Games Buch? Wenn ja, dann wissen Sie ja bereits, was Sie in diesem Buch erwartet:

Auf mehr als 300 Seiten finden Sie Komplettlösungen, Spielstrategien, wirklich ausführliche Beschreibungen und Hintergrundberichte zu den neuesten Adventure und Flugsimulationen und eine PC Sample-Version zu Indiana Jones 4:

- Indiana Jones and the Fate of Atlantis
- Monkey Island 2
- Secret Weapons of the Luftwaffe
- Battle of Britain – Their Finest Hour
- Beattlehawks 1942

Daß Sie die geballte Information finden, die Sie vielleicht in anderen Büchern vergeblich suchen, dafür bürgt Rainer Babel. Bereits sein erstes Lucasfilm Games Buch ist ein riesiger Erfolg und wurde in mehrere Sprachen übersetzt. Er schrieb unter anderem auch das offizielle LucasArts-Lucasfilm Games Hintbook, das dem deutschen Original von Indiana Jones and the Fate of Atlantis beiliegt.

Best.-Nr. 3265

ISBN 3-88745-265-8

DM 29,80 / öS 232,- / sFr 29,80

**SYBEX**

ISBN N 3-88745-265-8



9 783887 452650