



SPIELERHANDBUCH

MICROPROSE

Copyright © 1994 MicroProse Limited.

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY
Tel: +44 (0) 454 329510

Dieses Buch darf ohne ausdrückliche Genehmigung weder ganz noch teilweise mit Hilfe von Vervielfältigungs- oder Fotokopiergeräten jeglicher Art reproduziert werden. Von dieser Regelung ausgenommen ist lediglich das Zitieren kurzer Abschnitte zum Zwecke von Rezensionen.

Zitate von Ira Wolfert wurden dem Buch "Kampf um die Solomonen" entnommen. Copyright 1943, North American Newspaper Alliance.

Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft, Inc.

Hergestellt in GB

MP3XX179MA1R

MITARBEITERVERZEICHNIS

SPIELGESTALTUNG	Ed Fletcher, John Paquin, Mike Rea
PRODUKTION	Ed Fletcher
SIMULATION UND KI PROGRAMMIERUNG	Ed Fletcher
3D-GRAFIKEN PROGRAMMIERUNG	John Paquin
3D-OBJEKTTREIBER PROGRAMMIERUNG	Scott Spanburg
FLUGZEUGTRÄGERGEFECHTE PROGRAMMIERUNG	Mike Springer
VERSCHIEDENES PROGRAMMIERUNG	Rick Wittstruck
SOUNDEFFEKTE	Ken Legace, Jim McConkey, Mark Reis
HANDBUCHTEXT	John Possidente
GESTALTUNG UND LAYOUT DES HANDBUCHS	Sarah Kerr
KÜNSTLERISCHE GESTALTUNG DES HANDBUCHS	Nick Rusko-Berger, Andy Laken
GESCHICHTLICHE BERATUNG	Mark Behlart, Lawrence Russell
PACKUNGSGESTALTUNG	Sarah Warburton
3D-GRAFIKEN	Max Remington, Susan Ullrich
KÜNSTLERISCHE LEITUNG	Todd Brizzi
ANIMATIONEN DER EINFÜHRUNGSSEQUENZ	Andy Laken
2D-GRAFIKEN	Todd Brizzi, Andy Laken, Erroll Roberts, Barbara Jeznach
QUALITÄTSSICHERUNG	Andy Mazurek (Lead), Frank Brown, Walter Carter, Jeff Dinger, Jennifer MacLean, Matt Showalter, Destin Strader, Tammy Talbott, Jim Tricario, Brian Wilson
BESONDERER DANK AN:	Tom Basham (Thunk) John Bruning Sr., Lt. Steve Johnson, USAF, Vizeadmiral William P. Mach (a.D.), Michael Reis, Lt. Col. George Wargo (a.D.)

INHALTSVERZEICHNIS

I. EINLEITUNG	7	Die Karte	23
II. START	9	Streitkraft-Informationsfenster	24
Installation	10	Maßstab	25
Spiel starten	11	Zeit beschleunigen	25
Die Steuerungsvorrichtungen	11	Kampfgeschwader kommandieren.....	26
Konfiguration	11	Kurs vorgeben.....	26
Tastatur	12	Geschwindigkeit vorgeben.....	26
Unterbrechen/Pause	12	Gegner finden: Aufklärungsflüge und CAP.....	27
Quit	12	Aufklärungsflüge	27
Maus oder Trackball.....	13	Luftkampfpatrouille (CAP)	28
Joystick.....	13	Den Gegner angreifen: Flugzeugträger- und	
Pedale	14	Stützpunktoperationen.....	29
Das Hauptmenü.....	15	Staffel-Status.....	30
Schnellstart	16	Angriff Starten	30
III. FLUGZEUGTRÄGERKAMPF	17	Ziel wählen	31
Starten	18	Flugzeuge zuteilen	31
Kampfszenario wählen.....	18	In das Cockpit springen	31
Korallenmeer.....	19	Sieg, Niederlage, Unentschieden.....	32
Midway.....	19	IV. EINSATZ FLIEGEN	33
Östliche Solomonen.....	19	Nationalität	34
Santa Cruz	20	Einsatztypen	35
Phillipinische See/Marianen	20	Kampffjäger-Patrouille	35
Gesichertes Spiel laden	20	Luftkampfpatrouille (CAP)	35
Nationalität	21	Bombergeleitschutz	35
Wirklichkeits-Optionen und		Schiff bombardieren.....	36
Schwierigkeitsgrad	21	Stützpunkt bombardieren.....	36
Sichten	21	Schiff torpedieren.....	36
Wettereinwirkungen	22	Bestimmter Einsatz	36
Kampfberichte.....	22	Wetter und Zeit	37
Streitkräfte-Konfiguration	22	Bewaffnung	37
Geschicklichkeitsgrad	22	Checkliste vor dem Flug: Wirklichkeits-Optionen	38
Flugsteuerungsoptionen	22	Die Sonne	38
		Blackouts.....	38

Fähigkeiten des Gegners	39
Fehlerhafte Torpedos	39
Zusammenstöße in der Luft	39
Trefferangaben	39
Schiffe weichen aus	40
Munition	40
Tödliche Zusammenstöße	40
Ein halber Einsatz	41
Start	41
Ziel erreichen.....	42
Blickwinkel und Kamera	43
Funktionstasten-Ansichten	43
Die Cockpit-Karte.....	44
Zoomen	44
Infofenster.....	45
Befehle erteilen	45
Modus "Virtuelles Cockpit"	46
Bombenvisier/Torpedovisier	46
Flugzeuge wechseln	46
Kampfposten	47
Die externe Kamera	47
Verfolgungs-Modus	48
Frei-Modus.....	48
Spurführungs-Modus.....	48
Stufen der grafischen Einzelheiten	48
Gefecht mit dem Gegner	50
Identifikation	50
Luftkampf.....	50
Sturzkampfflug	51
Bombenvisier benutzen	52
Torpedoflüge	53
Tiefflugangriff.....	54
Rückkehr und Landen.....	55
Einsatzbesprechung.....	56
Black Box ausladen: Flugfilme	57

V. KARRIERE-PILOT	59
Einen Piloten erstellen.....	60
Auf welcher Seite kämpfen Sie?	60
Wie heißen Sie?	60
Was fliegen Sie?	60
Der Einsatzbesprechungsraum.....	60
Einsatzbesprechung.....	61
Pilotenstatistiken.....	61
Hall of Fame	61
Zurück zur Piloten-Dienstliste.....	61
Flugdeck	61
Checkliste vor dem Flug.....	61
Einsätze der Pazifik-Kampagne	62
Anerkennung für beispielhafte Dienste	62
Dienstzeit und Pensionierung	62

VI. MASSGESCHNEIDERTE EINSÄTZE	63
Der Einsatz-Editor	64
Einsatzbedingungen	64
Einsatztyp und Kartenbereich.....	65
Die Design-Karte	65
Editor-Fenster.....	65
Startzeit.....	66
Kampfverbände	66
Datum und Zeit	66
Meteorologie	67
Die Spielbesatzung.....	67
Kampfgeschwader	67
Zusammenstellung.....	67
Aufstellung.....	68
Die ersten Befehle	68
Kampfflugzeuge	69
Schwärme bilden	69
Aufstellung.....	70
Erste Befehle.....	70

Die Handlung	71
Unsere Helden	71
Ihr Heimatstützpunkt.....	72
Das noble Ziel	72
Ihre heldenhafter Plan	72
Die schäbigen Feinde.....	73
Einsatz speichern	73
Action.....	74
Korrekturen	74
VII. FLUGFILME	75
Vorführung.....	76
Editieren	78
Sichern.....	79
Fertigstellung eines Einsatzes.....	80
VIII. GLOSSAR	81

"Ich sah, wie unsere Männer und die Gegner sich fast nackt in das furchtbare Feuer stürzten. Ihre Körper beugten sich wie in starkem Wind, ihre Gesichter erschienen grau und faltig wie Lumpen, aber sie hielten stand und gaben nicht auf. Auf dem Boden oder auf der See kann man sich zu einem gewissen Grad schützen, aber im Luftkampf gibt es keine Schützengräben oder Verstecke oder Panzerschilde, nur eine dünne Haut aus Metall und vor allem Glas."

Ira Wolfert, Reporter
Irgendwo über Guadalcanal
Oktober 1942



I. EINLEITUNG

Vom Dezember 1941 bis zum Ende des Weltkrieges kämpften die vereinigten Streitkräfte von Japan mit den Streitkräften der Vereinigten Staaten von Amerika in einem mit Inseln übersäten Teil des Ozeans. Dies war die Pazifik-Kampagne, eine der verlustreichsten und heißumkämpften Kampagnen der Weltgeschichte. Obwohl alle teilnehmenden Streitkräfte eine wichtige Rolle spielten, war die Marineluftfahrt von besonderer Bedeutung. Die Flugzeugträgerstreitkräfte beider Seiten bewiesen wiederholt ihren Wert.

Trotz der Eindrücke, die Sie vielleicht aus "McHale's Navy" erhalten haben, war die Südpazifik-Kampagne weder schön noch amüsant. Der Kampf war für die Flugzeugträgerstreitkräfte nicht schlimmer als für andere, aber er war auch nicht leichter. Besonders die Marineflieger spielten ein riskantes und wagemutiges Spiel mit ihren Gegenübern auf der anderen Seite. In den Kleinkriegen am Himmel kämpften keine anonymen, austauschbaren Soldaten, sondern Männer mit individuellen Stärken. Erfolg oder Mißerfolg liegt in Ihren Händen.

Natürlich ist Erfolg vorübergehend, Mißerfolg jedoch häufig endgültig. Die "Schnellpensionierung" eines Fliegers war nie leicht. Um einen Augenzeugen eines solchen Vorfalls zu zitieren (Ira Wolfert von der North American News Alliance): "Als wir das erste Mal über die Stelle flogen, standen wohl an die zwanzig Quadratkilometer in Flammen. In der Mitte der Flammen lag der Rahmen [des Flugzeuges]. Er wölbte sich vor unseren Augen. Von dem Flugzeug war nur noch der Rahmen übrig, und der Rahmen sah karg und schwarz aus wie Knochen eines zerfallenden Skelettes. Zwei kleine schwarze Objekte, vielleicht Männer, vielleicht nur runde Felsstücke oder Trümmer, waren aus dem Flugzeug an den Rand des Flammenkreises geworfen worden."

1942 THE PACIFIC AIR WAR bietet Ihnen die Möglichkeit, an den Abenteuern dieser Zeit und dieses Kampfes teilzunehmen. Um erfolgreich zu sein, müssen Sie das öl- und blutgetränkte, brennende Wassergrab lange genug vermeiden, um Ihrem Vaterland oder Ihrem Kaiser von Diensten zu sein. Als befehlshabender Admiral der Marine, als großartiger Kampfpilot oder als einfacher anonymer Heckschütze kämpfen Sie um Anerkennung oder nur ganz einfach ums Überleben. Die Japaner rollen wie Dampfwalzen nach Süden und Osten, um die Kontrolle über den Pazifik zu erhalten. Die Amerikaner verteidigen sich und hoffen verzweifelt, daß sie die Kräfte des japanischen Ansturms schwächen können.

Sie entscheiden, für welche Nation Sie kämpfen. Sie entscheiden, wie und in welcher Position Sie kämpfen. Und dann können Sie nur noch Ihr Bestes tun und hoffen, daß es gut genug ist.

Dieses Buch, das **Spielerhandbuch**, enthält umfassende Anleitungen zu Installation, Ablauf, Konfiguration und dem Betreiben von **1942 THE PACIFIC AIR WAR**. Die **Tastaturübersicht** gibt einen Überblick aller Tastatur-, Maus-, Joystick- und anderer Steuerungsvorrichtungen. Das **Technische Begleitheft** umfaßt die Hardware-Voraussetzungen für das Spiel und alle Software-Kompatibilitätsprobleme, die vor der Veröffentlichung entdeckt wurden. Jegliche Änderungen am Spiel, die nach der Verfassung dieses Handbuchs vorgenommen wurden, sind ebenfalls im **Technischen Begleitheft** beschrieben. Wie immer wurde die **Readme-Datei** zuletzt geschrieben, so daß jegliche Notationen in dieser Datei alle anderen Informationen ersetzen.



II. START

Nachdem Sie nun das Spiel 1942 THE PACIFIC AIR WAR gekauft haben, müssen Sie es auf der Festplatte installieren, um es betreiben zu können. Diejenigen von Ihnen, die in der letzten Zeit MicroProse-Spiele gekauft und installiert haben, sind schon mit dem Installationsvorgang vertraut und können diesen Teil wahrscheinlich überspringen. Alle anderen sollten dies sorgfältig durchlesen. Dadurch können Sie viele unnötige Komplikationen (und Kundendienstanrufe) vermeiden.

INSTALLATION

Als erstes sollten Sie wie immer sicherstellen, daß Sie genügend Platz auf Ihrer Festplatte haben, um das Spiel zu installieren. Lesen Sie im **Technischen Begleitheft** nach, um herauszufinden, wieviel Platz 1942 THE PACIFIC AIR WAR in etwa einnehmen wird. Wenn Sie keinen Platz haben, müssen Sie einige Dateien entfernen (oder eine größere Festplatte einbauen).

Disk 1 von 1942 THE PACIFIC AIR WAR enthält das MicroProse-Standardinstallationsprogramm. Diese Diskette muß in das Laufwerk eingelegt werden, um den Installationsvorgang zu starten. Geben Sie den entsprechenden Laufwerksbuchstaben ein (in der Regel A oder B), dann einen Doppelpunkt und das Wort **install**, und drücken Sie [Enter]. Zum Beispiel würde der Eingabebefehl:

```
a:install [Enter]
```

das Installationsprogramm von der Diskette in Laufwerk A starten.

Hinweis: Versuchen Sie nicht, das Installationsprogramm unter oder mit Microsoft Windows zu betreiben. **Install** ist nicht zum Einsatz in einer Windows-Umgebung ausgelegt.

Wenn das **Install**-Programm startet, werden Sie aufgefordert, zu bestätigen, aus welchem Laufwerk zu welchem Laufwerk und Verzeichnis Sie installieren. Mittels der Voreinstellung werden die Spieldateien von dem Diskettenlaufwerk kopiert, auf dem **Install** läuft (A: oder B:) und in einem Verzeichnis in Ihrem C:-Laufwerk mit dem Namen \MPS\1942 abgelegt. Sie können beides ändern, aber wenn Sie von einem anderen Laufwerk installieren, müssen Sie Diskette 1 in dieses Laufwerk einlegen. Während des Installationsvorgangs werden Sie aufgefordert, die restlichen Spieldisketten einzulegen. Sie können

ein neues "Ausgabe"-Diskettenlaufwerk für jede Diskette wählen; dies ist sehr nützlich, wenn Sie mehrere Diskettenlaufwerke benutzen.

Nachdem die Spieldateien auf Ihrer Festplatte installiert wurden, überprüft **Install** Ihre System-Hardware und schlägt auf Grund der gefundenen Informationen ein Setup vor. Dieses Setup ist normalerweise ausreichend, aber Sie können es Ihren Wünschen entsprechend ändern. Bedenken Sie jedoch, daß Änderungen des Setups wahrscheinlich der häufigste Grund für unnötigen Ärger und Anrufe in der Kundendienststelle sind.

Hinweis: Einige Computersysteme reagieren unvorteilhaft auf die Hardware-Überprüfung. Das Problem entsteht gewöhnlich, wenn **Install** versucht, Ihre Soundkarte zu identifizieren. Sollten Sie während dieses Teils der Installation auf ein Problem stoßen, dann starten Sie **Install** mit dem Optionsschalter -s wie folgt:

```
install -s
```

(Beachten Sie, daß zwischen dem Befehl und dem Schalter die Leertaste gedrückt werden muß.) Dies schaltet die Überprüfung der Soundkarte ab und sollte das Problem lösen. Sie müssen dann die entsprechende Soundkarte vom Menü wählen.

Ferner überprüft **Install** Ihren freien Speicher. Wenn Sie nicht genügend Platz haben, wird Ihnen dies mitgeteilt. Ihr System hat vermutlich einen ausreichend großen Speicher (siehe **Technisches Begleitheft** für spezifische Speicheranforderungen), so daß durch das Entfernen einiger der TSR-Programme oder ihr Laden in höhere Speicher genügend Speicherplatz frei wird, um das Spiel zu betreiben.

Beachten Sie, daß Sie das Setup anpassen können, wenn sich Ihre Hardware-Konfiguration ändert. Sie lassen einfach das **Install**-Programm erneut laufen - dieses Mal aus dem Spielverzeichnis, nicht von den Originaldisketten. **Install** wird das Spiel nicht erneut installieren, und der Setup-Teil des Programms ermöglicht Ihnen, die Einstellungen auf den neuesten Stand zu bringen.

SPIEL STARTEN

Wenn Sie die Installation von 1942 THE PACIFIC AIR WAR gerade abgeschlossen haben, dann ist Ihr Spielverzeichnis Ihr aktuelles Verzeichnis. Wenn nicht, überprüfen Sie, ob das Spielverzeichnis Ihr aktuelles Verzeichnis ist. Normalerweise wird dies C:\MPS\1942 sein.

Geben Sie 1942 ein, und drücken Sie [Enter], um das Spiel zu starten. Es sollte nur einige Sekunden dauern, bevor die Titelseite erscheint.

DIE STEUERUNGSVORRICHTUNGEN

1942 THE PACIFIC AIR WAR ist eine fortschrittliche, umfassende, historische Militär-Simulation. Sie können es nicht spielen, wenn Sie nur die Tastatur als Steuerung benutzen. Die Verwendung eines Joysticks oder einer Maus ist unbedingt notwendig. Wir empfehlen sogar die Verwendung von beiden. Sonst wird es schwierig sein, einige der Externen Kamerafunktionen und insbesondere der Einrichtungen zum Editieren des Flugfilms zu benutzen.

Es folgt eine kurze Einleitung über die Verwendung der Standardsteuerungen in diesem Spiels. Erfahrene Simulationsspieler und diejenigen, die mit kürzlich erschienenen MicroProse-Produkten vertraut sind, werden diesen Teil wahrscheinlich überspringen wollen. Für Anfangsspieler ist es vorteilhaft, ihn ganz durchzulesen.

1942 THE PACIFIC AIR WAR wurde entwickelt, um mit den meisten erhältlichen Flugsimulationsanbau-Hardwaresystemen zusammenzuarbeiten. Wenn Sie den Installationsanweisungen und der Dokumentation, die zu Ihrem Anbausystem gehört, folgen, sollten keine Probleme auftreten. Unser Kundendienst wird wahrscheinlich in der Lage sein, eventuelle Probleme zu lösen. Bitte beachten Sie jedoch, daß wir keine Garantie für die Kompatibilität von Nicht-Standard-Hardwareteilen mit diesem Spiel geben.

Konfiguration

Das **Steuerungskonfigurations-Menü** erscheint, sobald Sie 1942 THE PACIFIC AIR WAR starten. (Sie können es auch, wenn notwendig, aufrufen; eine Anleitung finden Sie auf der **Tastaturübersicht**.) Auf diesem Menü bestimmen Sie, wie Sie das Spiel steuern.

Sie benutzen die **Primäre Flugsteuerung** (Primary Flight Control), um Ihr Flugzeug zu steuern. Ihre Wahl beeinflusst auch die Steuerung Ihrer Waffen. Beachten Sie, daß sich die Auswahl für Ihre anderen Optionen ändert (und vielleicht begrenzt ist).

Die **Externe Kamera** (External Camera), über die Sie später mehr erfahren, wird mit der **Kamera-Steuerung** (Camera Control) bewegt. Dies kann nicht dieselbe Steuerung wie die primäre Flugsteuerung sein.

Die **Gashebelsteuerung** (Throttle Control) ist sehr leicht zu verstehen. Der einzige ungewöhnliche Aspekt dieser Steuerung ist die "Knopf 2"-Option. Wenn Sie diese Steuerungsmethode benutzen, dann wird durch das Drücken und Festhalten des zweiten Knopfes an der Primär-Flugsteuerung diese Steuerung vorübergehend in eine Gashebelsteuerung umgewandelt. Durch Vorwärtsschieben der Steuerung wird dann die Beschleunigung erhöht, und durch Rückwärtsziehen wird die Beschleunigung vermindert.

Mit der **Rudersteuerung** (Rudder Control) wird das Ruder seitlich bewegt. Wie bei der Gashebelsteuerung besteht hier eine Option "Button 2" (Knopf 2). Wenn Sie diese Steuerungsmethode benutzen, dann wird durch das Drücken und Festhalten des zweiten Knopfes an der Primär-Flugsteuerung diese Steuerung vorübergehend in eine Rudersteuerung umgewandelt. Bewegen der Steuerung nach links entspricht dem Ruder links, während das Zentrieren oder das Schieben der Steuerung nach rechts die entsprechenden Ruderbewegungen verursacht.

In diesem Menü wählen Sie auch, ob Ton (Sound), Musik (Music) und digitalisierter Ton (Digitized Sound) ein- oder ausgeschaltet ist, je nachdem, welche Tonkulisse Sie für das Spiel wünschen.

Tastatur

Die Tastatur ist die Primärsteuerungseinrichtung Ihres Computers, aber in **1942 THE PACIFIC AIR WAR** ist sie häufig zweitrangig. Die Tastendruckbefehle werden meistens dazu verwendet, Ihren Blickwinkel während des Flugs zu ändern, Text in bestimmten Feldern einzutragen (z.B. um Piloten zu benennen) und Einrichtungen wie beispielsweise Gashebel, Fahrgestell und Bremsen zu steuern.

Tastatursteuerungstasten erscheinen in diesem Handbuch in Fettdruck und Klammern. Die Funktionstaste 1 erscheint also zum Beispiel als **[F1]**, genau wie auch auf der Tastatur selbst. Tastenkombinationen, die gleichzeitig gedrückt werden müssen, werden von einem Bindestrich getrennt, beispielsweise **[Ctrl]-[Alt]-[Del]**. Alle Tasten erscheinen als Großbuchstaben. Sie müssen aber keine Großbuchstaben eingeben. (Zum Beispiel erscheint ein Großbuchstabe **P** als **[Shift]-[P]**, während ein kleines **p** als **[P]** erscheint.) Wir verwenden die Standardabkürzungen für die jeweiligen Tasten.

Beachten Sie, daß Sie die Tastatur anstatt der Maus oder des Joysticks verwenden können, um von Menüs zu wählen und Bildschirm-Fenster und Menüs zu bewegen. Bitte lesen Sie die genaue Methode auf der **Tastaturübersicht** nach.

Obwohl einige der Tastaturbefehle in den entsprechenden Abschnitten beschrieben sind, lesen Sie bitte die genauen Tasteneingaben zur Steuerung von **1942 THE PACIFIC AIR WAR** auf der **Tastaturübersicht** nach. Es gibt einige Standardtastaturbefehle, die bei fast allen **MicroProse**-Spielen verwendet werden; diese sind hier beschrieben.

Unterbrechen/Pause

Sie können jederzeit **[Alt]-[P]** eingeben, um das Spiel zu unterbrechen. Es erscheint keine Angabe über die Unterbrechung, aber es geschieht nichts (im Spiel), bis die Pause beendet wird. Die Spielhandlung stoppt, bis Sie sie erneut starten, aber Sie können die Externe Kamera und die Blickwinkelsteuerung kontrollieren. Beachten Sie, daß keine der Steuerungen funktionsfähig sind außer den Steuerungen, die sich auf die Kamera und die Blickwinkel beziehen. Um das Spiel fortzusetzen, drücken Sie noch einmal **[Alt]-[P]**.

Quit

Das Hauptmenü enthält eine Exit-Option, um das Spiel zu verlassen, aber Sie werden nicht immer genügend Zeit haben, um Ihren Weg zurück zu diesem Menü zu finden und das Spiel zu verlassen. Um **1942 THE PACIFIC AIR WAR** zu einer beliebigen Zeit zu verlassen, drücken Sie **[Alt]-[Q]**. Das Spiel wird Sie auffordern, zu bestätigen, daß Sie zu DOS zurückkehren wollen. Wenn Sie dies bestätigen, wird das Spiel abgebrochen, und Sie kehren zu DOS zurück. Wenn nicht, dann läuft das Spiel weiter. Wenn Sie mitten während eines Karriereinsatzes das Spiel verlassen, dann beginnen Sie mit diesem Einsatz, wenn Sie zum Spiel zurückkehren.

Wenn Sie Ihren aktuellen Einsatz beenden möchten, ohne erst das ganze Spiel zu beenden und erneut zu starten, drücken Sie **[Q]**. Sie werden nicht aufgefordert, diesen Befehl zu bestätigen. Sie gelangen sofort zur Einsatzbesprechung. Wenn Sie in einem Karriereinsatz fliegen, wird dieser Einsatz als Fehlschlag berechnet, es sei denn, Sie erfüllen Ihren Auftrag, ehe Sie Quit wählen.

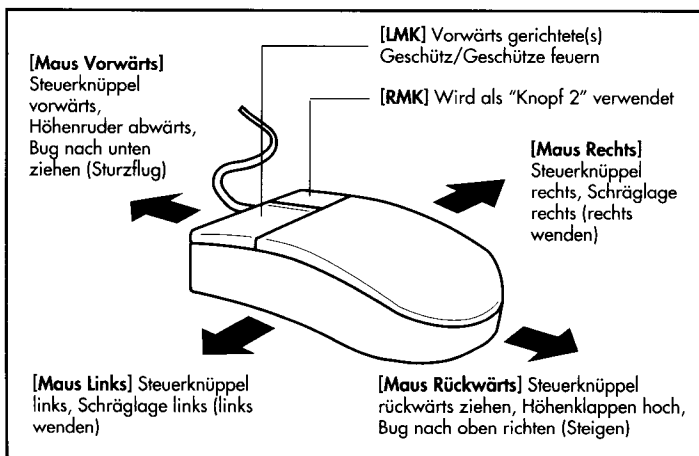
Maus oder Trackball

Wenn an Ihrem System kein Joystick angeschlossen ist, dann ist die Maus oder der Trackball die primäre Steuerungsvorrichtung für 1942 THE PACIFIC AIR WAR. (Im gesamten Handbuch werden Trackball und Maus als gleichwertig behandelt und als "Maus" beschrieben.) Obwohl es anfänglich schwierig ist, können Sie die Flugzeuge sogar mittels der Maus fliegen. Selbst wenn Sie eine Maus und einen Joystick haben, ist die Maus sehr wichtig. Die Maus wird häufig verwendet, um aus Menüs und Landkarten zu wählen und um in den Anweisungsseiten zu blättern.

Die Maussteuerungen erscheinen in diesem Handbuch in Fettdruck und Klammern. So erscheint beispielsweise der linke Mausknopf als [LMK]. Richtungssteuerungen werden als "Mausbefehle" dargestellt - [Maus Links] zum Beispiel.

Die Maussteuerungen für die Externe Kamera werden im entsprechenden Handbuchteil beschrieben. Sie können auch die **Tastaturübersicht** als Schnellhinweis benutzen. Die Mausbewegungen, die zum Fliegen des Flugzeuges verwendet werden, werden hier zusammengefaßt.

Beachten Sie, daß Sie die Maus zum "Ziehen" oder "Verschieben" der Menüs und Fenster auf dem Schirm verwenden können. Dies kann sehr nützlich sein, wenn eins von ihnen den Bereich überdeckt, den Sie sehen möchten.



Flugsteuerung: Maus

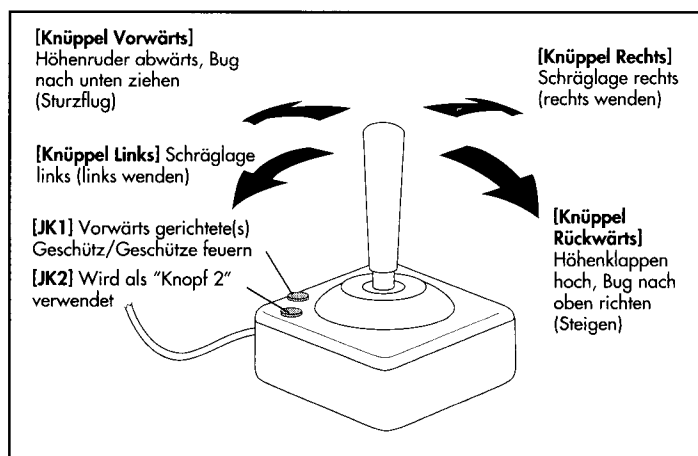
Joystick

Wenn Sie keine Maus besitzen, sollten Sie den Joystick als Primärsteuerungsvorrichtung für 1942 THE PACIFIC AIR WAR benutzen. Selbst im Zusammenhang mit der Maus ist der Joystick unbedingt nötig. Ein Joystick ist die optimale Steuerungsvorrichtung für das Flugzeug während des Fluges. Sie können den Joystick auch wahlweise anstatt der Maus benutzen, um von Menüs und Landkarten zu wählen und den Mauszeiger zu bewegen.

Die Joysticksteuerungen erscheinen in diesem Handbuch fettgedruckt und in Klammern. Der Joystickknopf 1 erscheint beispielsweise als [JK1]. Richtungssteuerungen werden als "Steuerknüppel"befehle - [Knüppel Links] zum Beispiel - dargestellt.

Andere Joysticksteuerungen als die für den Flug notwendigen werden in den betreffenden Handbuchteilen beschrieben. Sie können auch die **Tastaturübersicht** als Schnellhinweis benutzen. Die Joysticksteuerungen zum Fliegen des Flugzeuges sind erfahrenen Spielern vertraut und Anfängern leicht verständlich; eine Zusammenfassung folgt.

Haben Sie keine Maus an Ihr System angeschlossen, kann der Joystick oder natürlich die Tastatur als Ersatz für die Maus zum Wählen von Menüs oder Knöpfen auf dem Bildschirm verwendet werden. [JK1] hat die gleiche Funktion wie [LMK], und [JK2] wird anstatt von [RMK]



Flugsteuerung: Joystick

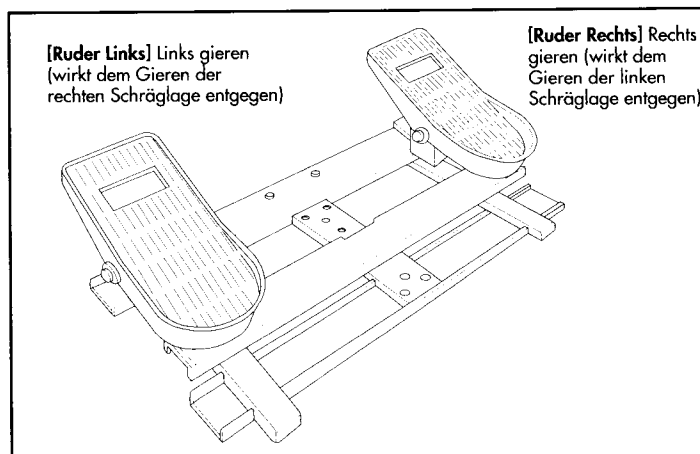
benutzt. Sie können den Joystick sogar wie eine Maus benutzen, um Menüs und Fenster auf dem Bildschirm auf dem Schirm zu "ziehen" oder zu "verschieben".

Pedale

Fußpedale sind zusätzliche Hardware zur Steuerung der Ruder des Flugzeuges. Es macht nichts, wenn Sie keine Ruderpedale haben; **1942 THE PACIFIC AIR WAR** ermöglicht Ihnen, die Ruder mit Tastatur, Joystick oder Maus zu steuern. Durch die Verwendung der Rudersteuerung stehen Ihnen einige nützliche Manöver zur Verfügung, die sich nicht durchführen lassen, wenn Sie nur den Steuerknüppel benutzen.

Ruderpedalsteuerungen (und Rudersteuerungen im allgemeinen) werden in diesem Handbuch fettgedruckt und von Klammern umschlossen dargestellt. Wenn Sie beispielsweise das linke Pedal vorwärts und das rechte Pedal rückwärts schieben, erscheint dies als **[Ruder Links]**. Die Richtung der Steuerung (d.h. "links" oder "rechts") stimmt mit der Richtung überein, in die sich das Ruder bewegt, wie in der Luftfahrt üblich.

Das Ruder ist die einzige direkte Methode des Piloten, das Gieren des Flugzeugs zu steuern. (Bitte lesen Sie im Glossar eine kurze Definition von "Gieren".) Die Ruder dienen hauptsächlich dazu, dem unerwünschten Gieren entgegenzuwirken, das durch die Schräglage der Querruder entsteht, und das Flugzeug auf der Startbahn zu lenken. Die Ruder helfen auch, das Flugzeug beim Landeanflug auszurichten. Die beiden Pedalsteuerungen funktionieren wie folgt:



Ruderpedale

DAS HAUPTMENÜ

Nach Titelseite und Vorspann erscheint das Hauptmenü von 1942 THE PACIFIC AIR WAR. Dies ist der zentrale Steuerungsbereich des Spiels, in dem Sie wählen, auf welche Art und Weise Sie den pazifischen Luftkrieg kämpfen wollen. Sie können entweder die gesamte Flugzeugträgerflotte kommandieren, historische Einsätze in einem Kampfflugzeug fliegen oder eine Karriere als Pilot erleben und möglicherweise den Ablauf des Krieges ändern. Die besonderen Einrichtungen von 1942 THE PACIFIC AIR WAR lassen sich auch über dieses Menü erreichen, einschließlich des Flugfilmvorführers und der Einsatz-Editor.

Carrier Battle (Flugzeug-trägerkampf): Kommandieren Sie die amerikanische oder japanische Marine auf dem pazifischen Schauplatz ca. 1942. Sie können auch selber individuelle Einsätze fliegen.

Pilot Career (Pilotenkarriere): Beginnen Sie Ihre Karriere als Pilot für eine beliebige Seite.

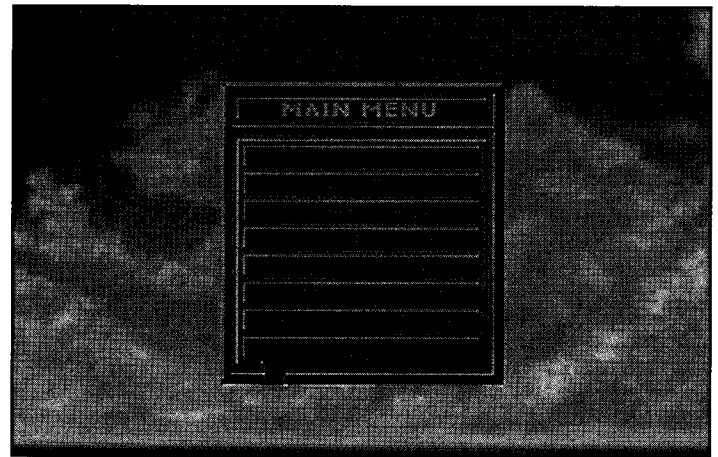
Fly Single Mission (Einzeleinsatz Fliegen): Fliegen Sie individuelle Einsätze für eine beliebige Seite. Dies ist die beste Übung zur Vorbereitung auf die Pilotenkarriere.

High Scores (Hohe Punktzahlen) : Schauen Sie sich die Punktzahlen der Kommandeure der besten Flugzeugträger-Kampfgeschwader und Spitzen-Piloten hier an.

Flight Films (Flugfilme) : Sehen und editieren Sie die Filme Ihrer Flugeinsätze. Sie können die Originalfilme und Ihre editierten Versionen für die Nachwelt erhalten.

Mission Builder (Einsatz-Editor): Entwerfen und fliegen Sie "Phantasieeinsätze" im Kontext des pazifischen Schauplatzes ca. 1942. Sie können Ihre Einsätze für spätere Spiele speichern.

Exit: Spiel verlassen und zu DOS zurückkehren.



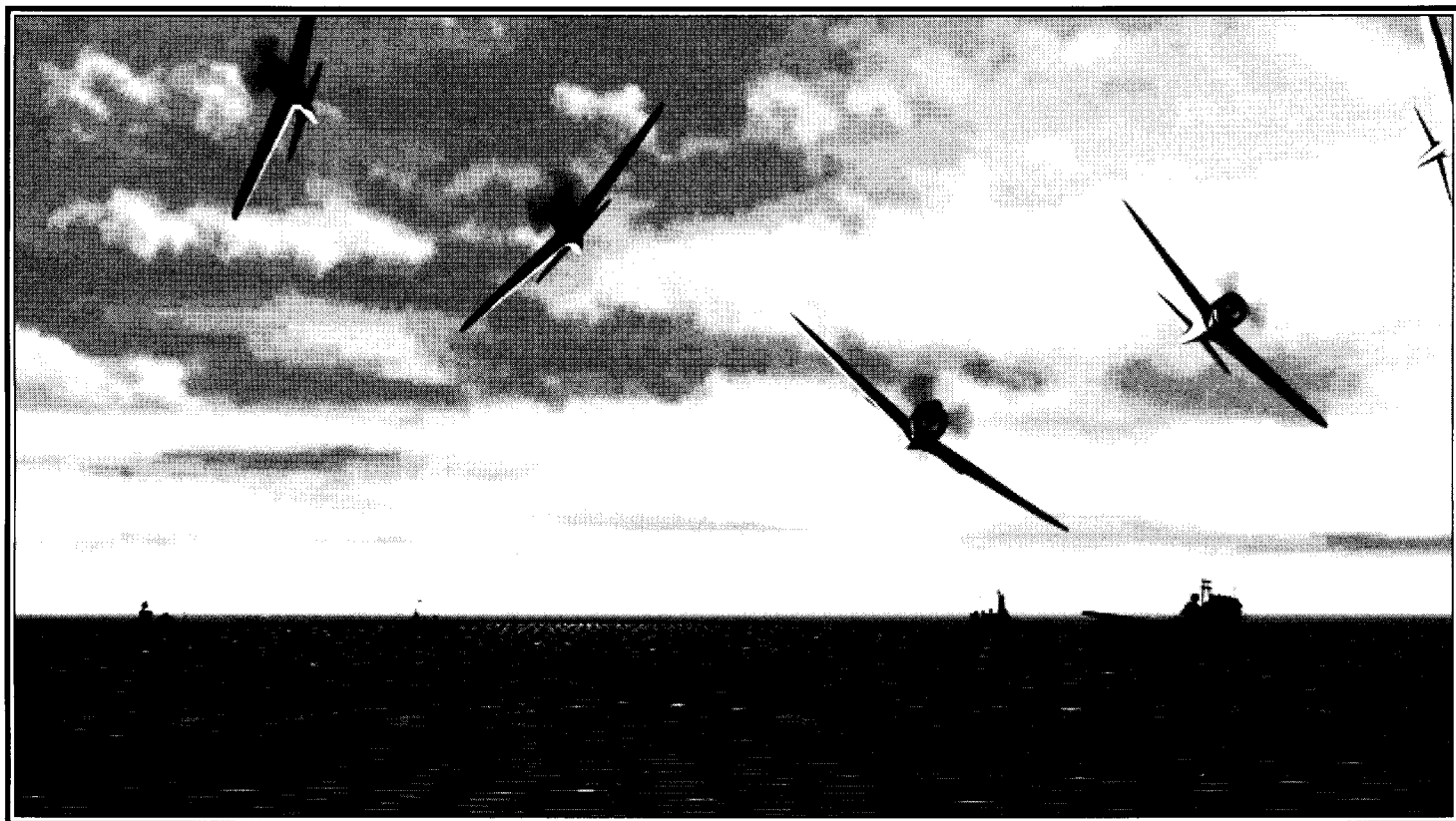
Das Hauptmenü

SCHNELLSTART

Erfahrene Flugsimulationsspieler werden bemerken, daß die gewöhnliche "Schnellstart"-Option in 1942 THE PACIFIC AIR WAR fehlt. Da Sie sehr schnell in die Luft aufsteigen können, indem Sie die Option **Einzeleinsatz-Fliegen** (Fly Single Mission) verwenden, schien es überflüssig, "Schnellstart" hinzuzufügen. Für diejenigen von Ihnen, die sofort in das Cockpit klettern möchten und die Einzelheiten später ansehen möchten, wird hier der schnellste Weg beschrieben:

- Wählen Sie **Fly Single Mission** (Einzeleinsatz fliegen) vom Hauptmenü.
- Entscheiden Sie, ob Sie den Einsatz als amerikanischer oder japanischer Pilot fliegen wollen. Sie können eine Nationalität wählen, indem Sie den entsprechenden Knopf oder eine Fahne anklicken.
- Als nächstes wählen Sie den gewünschten Einsatztyp mit den Knöpfen im unteren Teil des Menüs. Die verschiedenen Typen werden unter **Einsatztyp** im Abschnitt **Einen Einsatz fliegen** beschrieben.
- Wählen Sie Ihren Einsatz von der Liste im oberen Teil des Menüs.
- Akzeptieren Sie das voreingestellte Wetter und die Zeit.
- Lesen oder ignorieren Sie die Einsatzeinweisung. Klicken Sie einmal eine beliebige Stelle des Bildschirms an, um fortzufahren.
- Wählen Sie die Rüstung Ihres Flugzeuges. Klicken Sie **Accept** (OK) an, um die angezeigte Ladung anzunehmen.
- Entscheiden Sie, welche der Wirklichkeits-Optionen Sie einschalten wollen. Durch Vorgabe sind alle diese Optionen ausgeschaltet; dies ist die einfachste Einstellung (Schwierigkeitsgrad 0).
- Starten.

Einzelheiten über die Steuerungen zum Fliegen Ihres Flugzeuges ersehen Sie aus der **Tastaturübersicht** und aus dem Abschnitt **Einen Einsatz fliegen**.



III. FLUGZEUGTRÄGERKAMPF

Der Flugzeugträgerkampf ist der Teil von 1942 THE PACIFIC AIR WAR, der sich der Strategie und dem taktischen Spiel widmet. Die meisten der anderen Spieloptionen, einschließlich **Einzeleinsatz**, **Karrierepilot** und **Einsatz-Editor**, beziehen sich hauptsächlich auf den Flug. Wenn Sie lieber ein Admiral wären anstatt eines Kampfpiloten, dann ist der **Flugzeugträgerkampf** die optimale erste Wahl für Sie. Diejenigen von Ihnen, die **Task Force 1942 Surface Naval Action in the South Pacific** gespielt haben, werden mit Teilen des Befehls-Interface vertraut sein, aber die Taktiken sind vollkommen anders.

Ressourcen-Management - Sie müssen sicherstellen, daß Ihre Schiffe, Flugzeuge und Piloten so vorteilhaft wie möglich eingesetzt werden und dort zur Verfügung stehen, wo sie gebraucht werden - ist ein wichtiger Teil des Kommandierens von Flugzeugträger-Kampfgeschwadern. Spieler von **Task Force 1942** werden hier wiederum Erfahrung haben, und dies könnte sich als sehr vorteilhaft erweisen.

Obwohl sich der **Flugzeugträgerkampf** hauptsächlich auf Befehle und Strategie konzentriert, wird Ihnen manchmal die Möglichkeit geboten, einen der Piloten aus dem Cockpit zu schieben und selbst zu fliegen. Sie können (mitten im Flug!) übernehmen und den "brenzigen" Teil vieler der von Ihnen befohlenen Luftangriffe selbst fliegen.

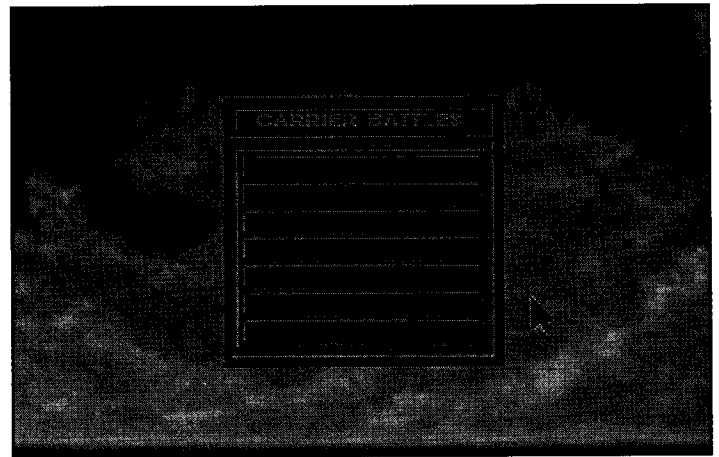
STARTEN

Nachdem **Flugzeugträgerkampf** vom **Hauptmenü** gewählt wurde, sind noch einige Entscheidungen zu treffen, bevor der Kampf beginnt. Die ersten beiden sind ziemlich offensichtlich - Sie müssen entscheiden, in welchem Kampf und auf welcher Seite Sie antreten möchten. Letztlich ermöglicht Ihnen die **Wirklichkeits-Option**, den Schwierigkeitsgrad des Kampfes Ihren Fähigkeiten entsprechend einzustellen.

Kampfszenario wählen

Ihre erste und wahrscheinlich wichtigste Wahl treffen Sie aus fünf historischen Flugzeugträger-Kämpfen. Jeder beruht auf den wirklichen Geschehnissen von 1942. Die Größe und Stärke Ihrer Geschwader sind unterschiedlich; es ändern sich auch die Schiffe und Kommandeure, die teilnehmen. In einem Kampf können der Gegner und seine Waffen in der Überzahl sein, während Sie im nächsten Kampf weit überlegene Streitkräfte kommandieren. Eine erfolgreiche Strategie in einem Szenario wird sicher nicht einfach auf die anderen übertragbar sein.

Zu diesem Zeitpunkt könnten Sie auch laufende Kämpfe, die Sie vorher gespeichert haben, neu laden.



Szenario-Menü

Sie werden bemerken, daß dies keine detaillierten Beschreibungen der historischen Geschehnisse dieser Kämpfe sind. Wenn Sie häufig von den "A1"-Admiralen des Spiels geschlagen werden, könnten die historischen Einzelheiten nützlich sein, um eine erfolgreiche Strategie zu entwickeln. Ein gutes Geschichtsbuch über den Schauplatz Pazifik im 2. Weltkrieg könnte sehr hilfreich sein. Lesen Sie auch den Teil **Empfohlene Bücher** im Anhang, oder besuchen Sie Ihre Leihbücherei.

Korallenmeer (Coral Sea)

Die japanische Armee bereitet sich auf den Angriff auf Port Moresby vor. Admiral Yamamoto ist gezwungen, den leichten Flugzeugträger, die **Shoho**, den Invasionsstreitkräften zur Unterstützung zuzuteilen. Er schickte auch zwei Flotten-Flugzeugträger, die **Zuikaku** und **Shokaku**, begleitet von zwei schweren Kreuzern und sechs Zerstörern (Division Fünf der Ersten Flugzeugträgerflotte) mit den Streitkräften, die die Amerikaner im Korallenmeer in Schach halten soll, um sie vom Hauptschub der Invasion fernzuhalten. Wenn Sie die IJN-Seite kommandieren, ist es Ihre Aufgabe, zu gewährleisten, daß die Invasion wie geplant verläuft. Lassen Sie die amerikanischen Streitkräfte nicht aus dem Korallenmeer entkommen.

Admiral Nimitz weiß über die Invasion von Port Moresby Bescheid. Er hat den Kampfverband 17 einschließlich der Flugzeugträger **Yorktown** und **Lexington** zum Korallenmeer geschickt. Wenn Sie sich entscheiden, die USN zu kommandieren, dann übernehmen Sie die Stelle von Konteradmiral Fletcher. Es ist Ihr Ziel, den japanischen Streitkräften und besonders den Flugzeugträgern soviel Schaden wie möglich zuzufügen und sie hoffentlich zum Abbruch der Invasion zu zwingen.

Midway

Yamamoto plant, alle amerikanischen Flugzeugträgerstreitkräfte zum großen entscheidenden Kampf zu zwingen. Seine Streitkräfte sind geteilt, so daß zwei Gruppen mit Flugzeugträgern das Atoll Midway von Nordwesten ansteuern, während eine andere Gruppe versucht, die Amerikaner mit einem Angriff auf die Aleuten abzulenken. Der Erste Flugzeugträger-Geschwaderverband besteht aus den Flugzeugträgern **Akagi**, **Kaga**, **Soryu** und **Hiryu**, zwei Kriegsschiffen, einem Paar schwerer Kreuzer, einem leichten Kreuzer und zwölf Zerstörern. Der

Flottenverband der Ersten und Zweiten Flotte, der dem Flugzeugträgergeschwader dicht auf den Fersen ist, besteht aus dem Superkriegsschiff **Yamato** und zwei leichten Flugzeugträgern, der **Zuiho** und der **Hosho**. Die Flugzeugträger **Junyo** und **Ryujo** wurden den Ablenkungsstreitkräften zugeteilt.

Sein Geheimdienst hat den Code geknackt, daher weiß Nimitz, daß der Hauptschub des japanischen Angriffs in Midway sein wird. Der Kampfverband 16, der aus den Flugzeugträgern **Enterprise** und **Hornet** besteht, wartet im Nordosten. Der unerwartete Kampfverband 17, der hauptsächlich aus der gerade reparierten **Yorktown** besteht, kommt in voller Fahrt von Pearl Harbour. Midway muß um jeden Preis vor einer Invasion geschützt werden; der Verlust von Midway würde bedeuten, daß die Japaner Kontrolle über mehr als die Hälfte des Pazifischen Ozeans haben.

Östliche Solomonen (Eastern Solomons)

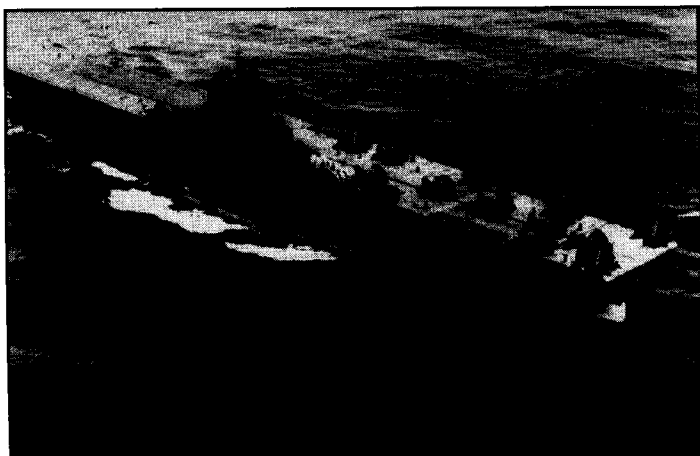
Die Amerikaner haben den teilweise fertig gebauten japanischen Flughafen auf Guadalcanal erobert und wollen ihn schnellstens fertigstellen. Admiral Yamamoto entschied sich zu der Strategie, eine große Anzahl von Nachschub an Land zu bringen und die US-Flugzeugträger gleichzeitig ins Verderben zu locken. Während der Flugzeugträger **Ryojo** die landenden Streitkräften begleitet, sind die letzten beiden Flotten-Flugzeugträger des Kaisers damit beauftragt, die amerikanischen Flugzeugträger zu zerstören. In der Zwischenzeit wird der Admiral selbst die Hauptstreitkräfte an Bord des Flaggschiffes **Yamato** leiten.

Henderson Field ist fast fertig, und die Japaner planen einen uneingeschränkten Angriff, um es zurückzuerobern. Admiral Nimitz hat Fletcher befohlen, alles einzusetzen, was ihm zur Verfügung steht, um den Flottenverband von Yamamoto aufzuhalten. Nur der Flugzeugträger **Hornet** soll als Reserve zurückbehalten werden. Die **Enterprise**, die **Wasp** und die **Saratoga** stehen zu seiner Verfügung. Der Schutz der Marine-Landstreitkräfte ist die erste Priorität und die Zerstörung der IJN-Flugzeugträger die zweite.

Santa Cruz

Die japanischen Streitkräfte in Guadalcanal benötigen Nachschub und Vorräte. Der Hauptteil des Flottenverbandes ist im Vorgeschwader, wobei die Flugzeugträger Unterstützung hinter einem Schild von Zerstörern und Kriegsschiffen bilden. Während das Hauptgeschwader die Amerikaner beschäftigt, wird eine Gruppe von Transportern die Möglichkeit haben, durchzuschlüpfen und genügend Truppen hereinzubringen. Der Erfolg dieses Manövers wird einen schnellen Sieg der kaiserlichen Truppen in Guadalcanal garantieren.

Konteradmiral Kinkaid hat den verletzten Fletcher ersetzt, und er kommandiert den Kampfverband 16 - die **Hornet** und die **Enterprise**. Er weiß, daß die Japaner Flugzeugträger im Bereich von Guadalcanal haben. Diese Schiffe müssen gefunden und zerstört werden, so daß die Pläne von Yamamoto nicht durchführbar sind. Wenn keine zusätzlichen gegnerischen Truppen Guadalcanal erreichen, dann haben die Vereinigten Staaten eine gute Chance, die gesamte Insel bis Ende des Jahres zu erobern.



USS Yorktown

Philippinische See (Phillippine Sea)/ Marianen (Marianas)

Amerikanische Unterseeboote bedrohen die Kraftstofflieferungen der japanischen Marine schon seit Monaten. Die meisten der IJN-Schiffe müssen viel zu oft auf rohen Kraftstoff zurückgreifen. Nun haben die Vereinigten Staaten Saipan besetzt. Wenn sie dort einen Luftstützpunkt einrichten, werden sie in der Lage sein, regelmäßige direkte Angriffe auf die heimischen Inseln durchzuführen. Admiral Toyoda hat einen verzweifelten Plan erdacht, um das Vorhaben der Amerikaner zu vereiteln und Ihnen Saipan zu versagen. Alle noch erhaltenen japanischen Flugzeugträger, die in drei Gruppen aufgeteilt sind, nähern sich gemeinsam den Marianen. Nachdem Angriffe von Land her die amerikanischen Flugzeugträgergeschwader geschwächt haben, werden die japanischen Flugzeugträger einen vollen Angriff starten, der die US-Flotte zerstören müßte.

Die gesamten Kräfte des Kampfverbandes 58 der Fünften Flotte warten auf die Japaner in Saipan. Sieben schwere Flugzeugträger, acht leichte Flugzeugträger und eine Vielzahl an Kriegsschiffen, Zerstörern, Kreuzern und anderen Schiffen haben einen verheerenden Überfall vorbereitet. Das Erkundungsgeschwader von Admiral Kelly umfaßt zwölf weitere Geleit-Flugzeugträger für den Fall des Falles. Die Amerikaner haben ganz offensichtlich die Absicht, die japanische Flotte zu vernichten und dem Gegner die Kampffähigkeit im Luftraum zu nehmen.

Load Saved Game (Gesichertes Spiel laden)

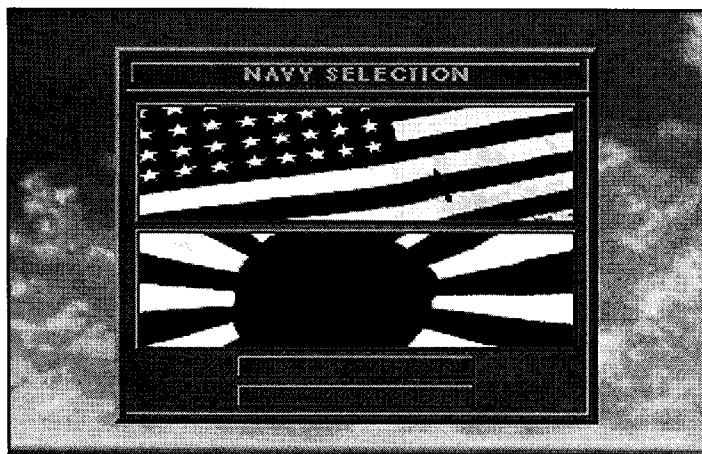
Klicken Sie diesen Knopf an, um einen gesicherten Kampf dort wieder aufzunehmen, wo Sie unterbrochen haben. Es erscheint eine Liste der zur Verfügung stehenden Kämpfe. Verwenden Sie die Pfeiltasten oder den Mauszeiger, um den Kampf zu finden und zu wählen, den Sie fortsetzen möchten. Der Kampf startet erneut ohne weitere Verzögerung.

Nationalität

Nachdem Sie ein Kampfszenario gewählt haben, müssen Sie die Seite wählen, die Sie kommandieren wollen. Ihre einzigen Optionen in diesem Konflikt sind die Amerikaner und die Japaner.

Ihre Nationalität bestimmt die Anzahl und Stärke Ihrer Streitkräfte. Standort und Organisation Ihrer Flugzeugträgergeschwader und Stützpunkte entsprechen den Originalen von 1942 und folgen den historischen Ereignissen. Die Kommandeure Ihrer Kampfverbände treffen ähnliche Entscheidungen wie ihre historischen Vorbilder, es sei denn, Sie schalten sich mit Ihrer eigenen Strategie ein.

Beachten Sie, daß die japanischen Jagdflieger am Anfang des Krieges (Zekes oder "Zeros") viel flinker und manövrierbarer sind als die amerikanischen, aber die amerikanischen Jagdflugzeuge sind besser bewaffnet. Zur Zeit dieser Kämpfe waren die japanischen Torpedos jenen der Amerikaner an Genauigkeit und Verlässlichkeit weit überlegen.



Wirklichkeits-Optionen und Schwierigkeitsgrad

An dieser Stelle erscheint das **Schwierigkeitsgrad-Menü**. Es stehen mehrere Wirklichkeits-Optionen für den Kampf zur Verfügung, die unten beschrieben sind und die jeweils die Art und Weise beeinflussen, wie das Spiel verläuft. Alle diese Optionen sind auf die leichteste Stufe voreingestellt (Schwierigkeitsgrad 0), und die Änderung dieser Voreinstellungen erhöht den allgemeinen Schwierigkeitsgrad. Ein höherer Schwierigkeitsgrad erschwert das Spiel, erhöht aber auch Ihre endgültige Punktzahl.

Sichten

Die Piloten von Aufklärungsflugzeugen sind Menschen, und Menschen machen manchmal Fehler. Beim Überfliegen eines gegnerischen Kampfverbandes ohne Bomben (während Sie sich gleichzeitig bemühen, nicht gesichtet und abgeschossen zu werden) würden Sie vielleicht selbst übereilte Urteile fällen. Im Kampf war es oft der Fall, daß schlechtes Wetter, geringe Sichtweite und erschöpfte Flugmelder zu fehlerhaften Sichtungsberichten führten (Tanker wurden als Flugzeugträger gemeldet, um ein historisches Beispiel zu verwenden).



Erkennung von Schiffen in einer einzigen Sichtung kann schwierig sein.

Wenn Sie entscheiden, daß das **Sichten** immer exakt sein wird, müssen Sie sich keine Sorgen machen, daß die Besatzung in Ihren Aufklärungsflugzeugen vielleicht Fehler macht. Wenn Sie gelegentliche ungenaue Sichtungen erlauben, könnten Sie durch Fehlinformationen in die Irre geleitet werden.

Wettereinwirkungen

In der wirklichen Welt beeinflußt das Wetter alle Ereignisse unter offenem Himmel. Baseball-Spiele werden wegen Regen abgesagt, die Sicht ist schlechter, Flugzeuge können nicht so weit fliegen, und die Landebahnen der Flugzeugträger werden rutschig. Auch Schiffe können nicht ihre volle Geschwindigkeit erreichen, wenn sie mit den hohen Wellen eines Sturmes kämpfen.

Wenn Sie **Wettereinwirkungen (Weather Effects)** einschalten, hat das Wetter verschiedene tückische Auswirkungen auf die Leistungen Ihrer Streitkräfte und das Ergebnis der verschiedenen Aktionen. Wenn nicht, dann haben alle an ihre Regenmäntel und Gummistiefel und Allwetter-Reifen gedacht, und das Wetter wird keinen Einfluß haben, abgesehen davon, daß es die Aussicht aus dem Cockpit ändert.

Kampfberichte

Die Admirale, Vize-Admirale, Konter-Admirale und die anderen Kommandeure in einem Flugzeugträgerkampf waren sehr selten direkt an den von ihnen angeordneten Luftangriffen beteiligt. Sie bezogen ihre Informationen über die Geschehnisse aus Berichten - Berichten von Aufklärungsflugzeugen, zurückkehrenden Flugzeugen und anderen Quellen. Nicht alle diese Berichte waren verläßlich. In der Schlacht um die Philippinische See glaubte der Kommandeur der japanischen Streitkräfte tatsächlich, daß er siegen würde, obwohl in Wirklichkeit fast alle seine Flugzeuge zerstört worden waren.

Wenn Sie die **Kampfberichte** auf akkurat einstellen, werden Sie keine falschen Informationen über Schäden und Verluste erhalten. Wenn Sie ungenaue Berichte zulassen, werden Sie manchmal falsche Nachrichten erhalten (und zwar so oft wie die Kommandeure dieser Zeit).

Streitkräfte-Konfiguration

Diejenigen von Ihnen, die die historischen Zusammenhänge dieser Kämpfe nachgelesen haben oder die jeweiligen **Flugzeugträgerkampf-Szenarios** mehrere Male durchgespielt haben, werden nur wenige Überraschungen in der Position, Stärke und Grundkonfiguration der Streitkräfte jeder Seite finden. Vielleicht möchten Sie die Dinge etwas aufmuntern. Die **Set-up**-Option ermöglicht Ihnen dies. Sie können wählen, ob die Streitkraft-Konfiguration auf den historischen Fakten basiert oder den Launen des Spiels überlassen wird.

Wählen Sie **Historisches (Historical) Set-up**, so daß die Streitkräfte der beiden Nationen den historischen Konfigurationen und Ausgangspositionen genau gleichen. Nutzen Sie den **Wahllos (Random) Set-up**, um der Situation etwas Unberechenbares zu geben.

Geschicklichkeitsgrad

Wenn Sie an einer Seeschlacht teilnehmen, wissen Sie selten, wie listig und erfahren Ihr Gegner ist. Häufig kennen Sie noch nicht einmal die Identität des gegnerischen Kommandeurs. In **1942 THE PACIFIC AIR WAR** wissen Sie normalerweise nicht, gegen wen Sie kämpfen, es sei denn, Ihre Flugmelder sind sehr gut. Sie haben jedoch die Möglichkeit, zu entscheiden, wie geschickt Ihre Gegner sein werden.

Wenn Sie den leichtesten **Geschicklichkeitsgrad** wählen, werden die gegnerischen Admirale und anderen Kampfverbandkommandeure weniger intelligent und listig sein als ihre historischen Vorbilder. Wenn Sie den schwierigeren Grad in Angriff nehmen, bereiten Sie sich darauf vor, im gesamten Pazifik allerhand einzustecken.

Flugsteuerungs-Optionen

Mehrere der Wirklichkeits-Optionen treten erst in Kraft, wenn Sie sich entscheiden, in das Cockpit einzusteigen und den Kampfteil eines Kampfgeschwaders einzusetzen zu fliegen. Diese Optionen werden unten kurz beschrieben. Weitere Einzelheiten können Sie im Absatz **Wirklichkeits-Optionen und Schwierigkeitsgrad** unter **Einen Einsatz fliegen** nachlesen.

Ammunition (Munition): Lädt das Flugzeug entweder mit realistischer oder unbegrenzter Munition.

The Sun (Die Sonne): Schaltet die Blendwirkung der Sonne ein und aus.

Mid-Air Collision (Zusammenstoß in der Luft): Bestimmt, ob andere Flugzeuge als harte Objekte behandelt werden.

Ships Evade (Schiffe weichen aus): Bestimmt, ob Schiffe versuchen werden, Bomben und Torpedos auszuweichen.

Blackouts: Wirkliche Piloten werden bei hohen "Gs" bewußtlos; Sie haben die Wahl.

Fatal Crashes (Tödliche Zusammenstöße): Macht Zusammenstöße entweder harmlos oder vernichtend.

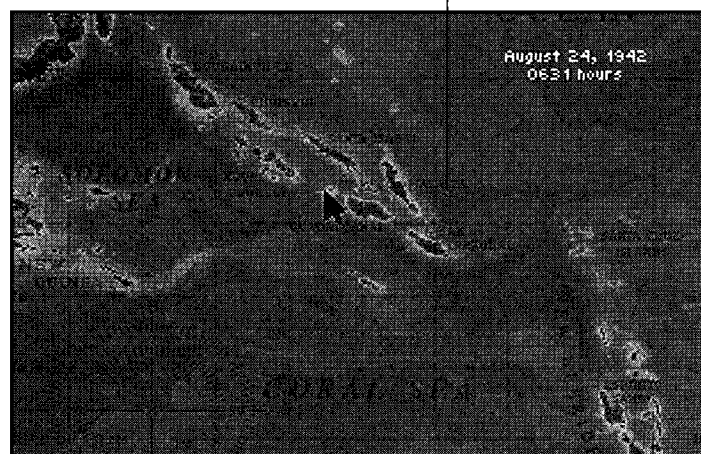
Hit Detection (Trefferermittlung): Treffer mit allen Arten von Waffen können leicht oder realistisch erzielt werden.

DIE KARTE

Haben Sie die Wirklichkeits-Einstellung gewählt, sind Sie sofort mitten im Kampf. Die Karte, auf der Sie Ihr Kampfgeschwader steuern, bezieht sich auf das Kampf-Szenario, das Sie gewählt haben. Die meisten Landmassen und Gewässer haben Bezeichnungen. Ihre Streitkräfte sollten entweder in der Mitte oder in der Nähe der Mitte des erscheinenden Teils der Karte sein. Sie bewegen sich bereits, und die Zeit läuft.

Ihre eigenen und gegnerischen Streitkräfte auf der Karte werden durch Icons angezeigt. Diese Icons sind gezwungenermaßen klein und wenig detailliert. Im Kampf muß die genaue Anzeige der Positionen der Streitkräfte Vorrang über ästhetische Anforderungen haben. Die japanischen Streitkräfte sind immer rot, während die amerikanischen Streitkräfte blau sind. Icons sind selbsterklärend. Eigene Streitkräfte erscheinen als Punkte, gegnerische Streitkräfte als Kreuze (außer Stützpunkten, die immer als Punkte erscheinen).

USN-Kampfgeschwader



Einige andere nützliche Informationen sind immer zu sehen. In der oberen rechten Bildschirmcke erscheinen das aktuelle Datum und die Zeit im Militärformat auf der Karte. An den Außenrändern der Karte sind Gradmarkierungen (Zehntel Grad werden durch kleinere Markierungen gekennzeichnet) für Längen- und Breitengrade eingetragen, und ein Kompaß erscheint in der südwestlichen Ecke der Karte.

Um die Teile der Karte zu sehen, die nicht auf den Kartentisch (den Schirm) passen, müssen Sie die Karte verschieben. Bewegen Sie den Mauszeiger über den Rand der Karte, und die Ansicht wird sich in diese Richtung verschieben. (Dies ist ähnlich, als ob die Karte in die entgegengesetzte Richtung vom Tisch rutscht.)

Streitkraft-Informationsfenster

Wenn der Mauszeiger sich über eine Gruppe von Schiffen oder einen Stützpunkt bewegt, wird ein Streitkraft-Informationsfenster geöffnet. Dieses Fenster faßt die wichtigsten bekannten Informationen über

diesen Kampfverband zusammen. Bei eigenen Stützpunkten sind das:

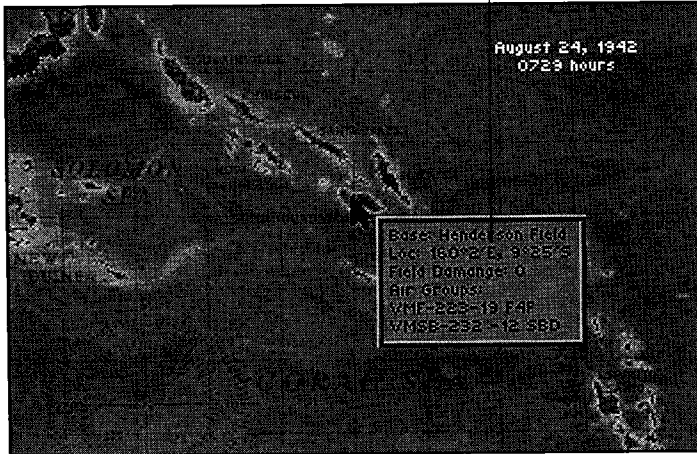
- Name des Stützpunktes
- Standort (Längen- und Breitengrad)
- Beschädigung des Flugplatzes
- Liste aller Geschwader, die zur Zeit hier stationiert sind

Mit dem Zeiger über einem Ihrer Kampfverbände umfaßt die Information im Fenster:

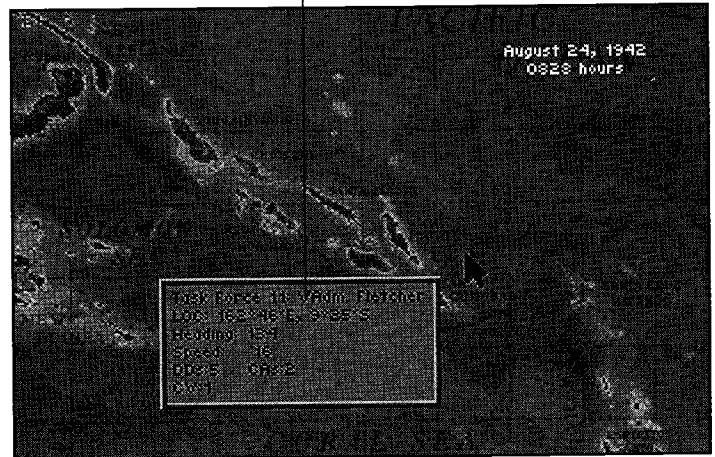
- Kampfgeschwader(KV)-Nummer
- Name des Befehlshabenden Offiziers
- Aktueller Standort (Längen- und Breitengrad)
- Steuerkurs
- Geschwindigkeit
- Zusammensetzung

Hinweis: Standard-Abkürzungen für Militärschiffe, mit denen die Zusammensetzung eines Kampfgeschwaders aufgezeigt wird:

Stützpunkt-Infenster (Eigener Stützpunkt)



Kampfgeschwader-Infenster (Eigenes Kampfgeschwader)



BB = Kriegsschiff CA = Schwerer Kreuzer
 CL = Leichter Kreuzer CV = Flugzeugträger
 DD = Zerstörer TR = Transportschiff

Jedesmal, wenn das Streitkraft-Informationsfenster bei einem Ihrer Kampfgeschwader oder Stützpunkte geöffnet ist, können Sie den Streitkräften im Fenster Befehle geben. Links klicken, um das Befehls-Menü zu öffnen. Während Sie Ihren Streitkräften Befehle erteilen, wird die Spielzeit angehalten.

Das Streitkraft-Informationsfenster für gegnerische Streitkräfte enthält nur die Daten, die Ihre Luftaufklärungsflugzeuge sammeln konnten, und deren Auswertung. Die Namen der befehlshabenden Offiziere, zum Beispiel, werden sicherlich unbekannt bleiben. Für einen gegnerischen Stützpunkt erhalten Sie normalerweise folgende Informationen:

Name des Stützpunktes
 Standort (Längen- und Breitengrad)
 Liste der Staffeln, die von der Luftaufklärung gesichtet wurden

Berichte der Luftaufklärung über ein gegnerisches Kampfgeschwader enthalten:

Zeit und Datum der Sichtung
 Standort (Längen- und Breitengrad) zur Zeit der Sichtung
 Geschwindigkeit und Steuereurs zur Zeit der Sichtung
 Zusammenstellung zur Zeit der Sichtung

Maßstab

Es gibt drei Maßstabstufen auf der Karte. Wenn Sie den Kampf beginnen, hat die Karte die Maßstabstufe, die Ihnen den größten Bereich und die wenigsten Einzelheiten zeigt.

Drücken Sie [Z], um heranzuzoomen (um einen kleineren Bereich in höherer Auflösung zu sehen). Beachten Sie, daß die Spielhandlung nicht unterbrochen wird, während Sie den Maßstab ändern. Verwenden Sie die Maus, um das Vergrößerungsfenster zu dem Bereich zu bewegen, den Sie sich genauer ansehen möchten, und klicken Sie links. Wiederholen Sie diesen Vorgang, um zum kleinsten Sichtfeld zu zoomen und die meisten Einzelheiten zu sehen. Zum Wegzoomen (einen größeren Bereich mit weniger Einzelheiten sehen), drücken Sie [X].

Zeit beschleunigen

An bestimmten Punkten während des Kampfes möchten Sie vielleicht nicht in die Handlung eingreifen. Obwohl während des **Flugzeugträgerkampfes** die Zeit bereits beschleunigt ist (sonst bräuchte ein Kampf mehrere Wochen Spielzeit), erfordern manche Strategien gelegentlich vergleichsweise langweilige Abschnitte. Einige Spieler ziehen es vor, den Ablauf der Zeit weiter zu beschleunigen, anstatt untätig dazusitzen und nur zuzuschauen. **1942 THE PACIFIC AIR WAR** ermöglicht dies im **Flugzeugträgerkampf** sowie den Flugabschnitten des Spiels.

Um die Zeit noch mehr zu beschleunigen, drücken Sie bitte den **Zeitbeschleunigungs**-Knopf. (Bitte ziehen Sie die **Tastaturübersicht** für die genauen Tasteneingaben zu Rate.) Die neue Zeitrage erscheint auf dem Schirm. Um die Zeit abermals zu beschleunigen, drücken Sie erneut dieselbe Taste. Die Zeitrage des Spiels kann bis zum 32-fachen der Normalzeit beschleunigt werden.

Die Zeit kehrt zur ursprünglichen Rate zurück, sobald Sie ein Kampfgeschwader anklicken und damit ein Befehls-Menü öffnen (dies stoppt die Zeit, bis Sie das Menü schließen). Wenn Sie dies aus irgendwelchen Gründen vermeiden möchten, können Sie **Zeit Neueinstellen (Reset Time)** drücken, um sofort zur einfachen Zeitrage zurückzukehren.

KAMPFGESCHWADER KOMMANDIEREN

Zwei Optionen des Befehls-Menüs steuern das gesamte Kampfgeschwader. Wenn keine Flugzeugträger in dem gewählten Kampfgeschwader sind, stehen nur diese Optionen und **Exit (Ausgang)** zur Verfügung. Keine dieser beiden Optionen wird je für einen Stützpunkt zur Verfügung stehen.

Kurs vorgeben

Für jedes Kampfgeschwader, das Sie kommandieren, haben Sie einen Befehlsskompaß, den Sie dazu verwenden, Änderungen der Flugrichtung anzuordnen.

Sie können den Kurs so oft und so radikal ändern, wie Sie wünschen. Egal, welche verrückten Manöver Sie durchführen, Ihre Aufklärungs- und CAP-Flugzeuge werden immer in der Lage sein, zurück zum Flugzeugträger zu finden, vorausgesetzt, sie haben genug Treibstoff. Wenn ein Flugzeugträger gerade einen Kurswechsel ausführt, ist es

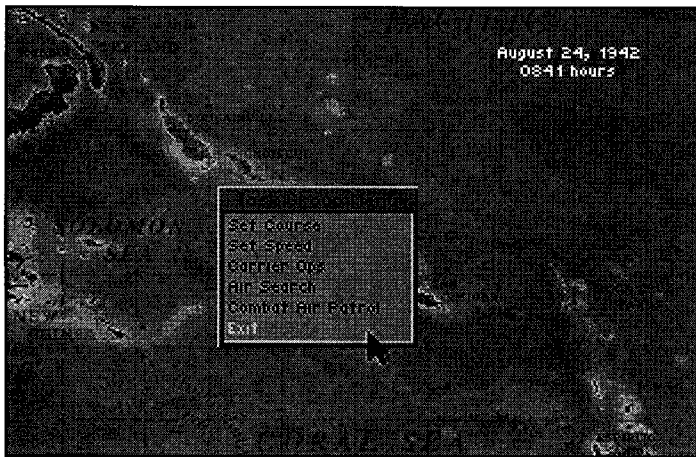
schwierig oder unmöglich, auf seinem Deck zu landen, also sollten Sie den Kompaß nicht andauernd benutzen. Piloten von Flugzeugen in einem Kampfverbandeinsatz gehen davon aus, daß der Flugzeugträger Kurs und Geschwindigkeit in etwa beibehält, während der Einsatz stattfindet. Diese Flugzeuge finden nicht automatisch zum Flugzeugträger zurück. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt **Angriff durchführen**.

Wenn Sie **Kurs vorgeben (Set Direction)** wählen, erscheint der Befehlsskompaß auf der Karte. In der Mitte dieses Kompasses befindet sich das Kampfgeschwader, dem Sie Befehle geben. Die Kompaßnadel, eine dicke weiße Linie, folgt dem Mauszeiger über den Bildschirm. Bewegen Sie den Zeiger, bis die Nadel in die Richtung des neuen Kurses zeigt, den Sie für Ihr Geschwader planen. Klicken Sie links, um den Befehlsskompaß auszuschalten, und die Schiffe beginnen sofort, sich auf den neuen Kurs zu begeben.

Geschwindigkeit vorgeben

Unerfahrene Kommandeure lassen Kampfgeschwader ständig mit Höchstgeschwindigkeit zum Ziel fliegen. Dies kann manchmal sinnvoll sein, aber erfahrene Strategen verlassen sich mehr auf die Wahl des richtigen Zeitpunktes als auf Geschwindigkeit. Den Gegner glauben zu lassen, daß eine Gruppe von Schiffen langsamer oder schwerer beschädigt ist, als dies in Wirklichkeit der Fall ist, kann eine Niederlage zum Sieg umwandeln.

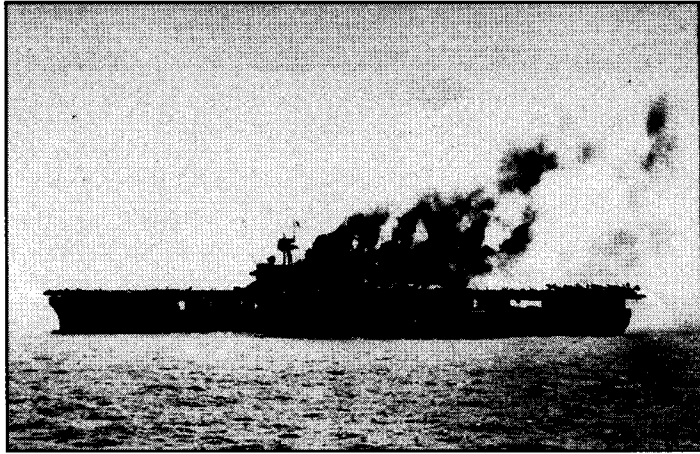
Es sind auch praktische Aspekte zu beachten. Höhere Geschwindigkeit bedeutet höheren Treibstoffverbrauch. Die Geschwindigkeit eines Flugzeugträgers hat großen Einfluß auf den Schwierigkeitsgrad der Decklandungen. Wenn Sie sich in die ihren Flugzeugen entgegengesetzte Richtung bewegen, könnten Sie sich aus Versehen zu weit entfernen und alle verlieren! Andererseits haben stillstehende Schiffe eine stark verminderte Chance, Bomben und Torpedos auszuweichen.



Befehlsmenü

Wenn Sie **Geschwindigkeit vorgeben (Set Speed)** wählen, wird das Geschwindigkeits-Fenster geöffnet. Sie können jegliche Geschwindigkeit vom völligen Stillstand (0 kt) bis zur maximalen Geschwindigkeit für dieses bestimmte Kampfgeschwader einstellen (Höchstgeschwindigkeit des langsamsten Schiffes). Drücken Sie den linken Mausknopf und verwenden Sie den Zeiger, bis der Schieber die Geschwindigkeit erreicht, die Sie wünschen. Alle Geschwindigkeiten erscheinen in Knoten (Seemeilen pro Stunde). Sobald Sie das Eckfenster links anklicken, schließt sich das Geschwindigkeits-Fenster, und der Geschwaderkommandeur befiehlt die Änderung der Geschwindigkeit.

Beachten Sie, daß ein Kampfgeschwader, in dem ein oder mehrere Schiffe beschädigt sind, nicht mit der gleichen Höchstgeschwindigkeit vorankommen kann wie vor der Beschädigung. Sinkende Schiffe oder Schiffe mit Maschinenschaden müssen manchmal aufgegeben werden, um den Rest der Gruppe nicht zu gefährden.



Dieser Flugzeugträger wird sich nicht mit hoher Geschwindigkeit bewegen

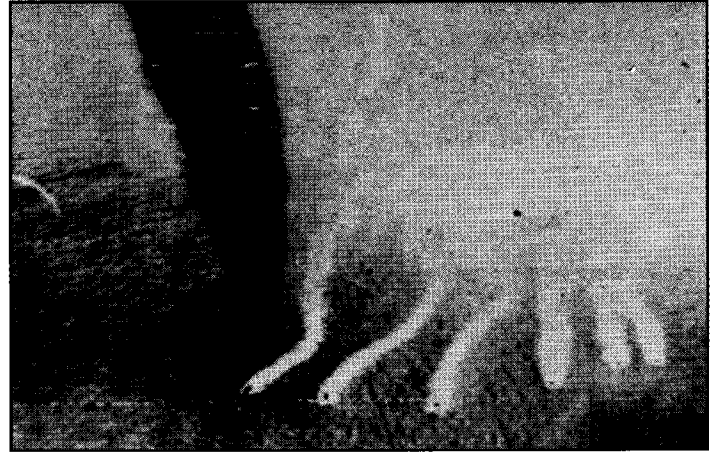
GEGNER FINDEN: AUFKLÄRUNGSFLÜGE UND CAP

Wenn Sie einen Stützpunkt oder ein Kampfgeschwader wählen, das mindestens einen Flugzeugträger enthält, stehen Ihnen die restlichen Befehlsoptionen zur Verfügung. Von diesen werden zwei hauptsächlich zur Informationssammlung und für Abwehrzwecke verwendet.

Aufklärungsflüge

Am schnellsten und verlässlichsten wird ein großes Gebiet mit Aufklärungsflugzeugen erkundet. Dazu haben Sie die Option **Aufklärungsflüge**. Irgendwo dort draußen wartet der Gegner, und es ist besser, Sie finden ihn, ehe er Sie findet. Bis Sie ihn gesichtet haben, können Sie kein Angriffsziel setzen.

Wählen Sie **Aufklärungsflüge (Air Search)**. Wenn die Streitkraft unter Ihrem Befehl mehr als einen Flugzeugträger enthält, werden Sie aufgefordert, zu wählen, von welchem Flugzeugträger Sie den Aufklärungseinsatz starten möchten.



Was einige der Aufklärungsflugzeuge in Midway sahen

Als nächstes müssen Sie entscheiden, welche Staffel die Aufklärungsflugzeuge liefern soll. Alle zur Verfügung stehenden Staffeln werden im Fenster entsprechend ihres Flugzeugtyps aufgeführt. Es gibt keine gemischten Staffeln in 1942 THE PACIFIC AIR WAR. Klicken Sie die Staffel links an, um zu sehen, wie viele Flugzeuge zur Verfügung stehen.

Wenn Sie eine Staffel für den Aufklärungseinsatz wählen möchten, klicken Sie die Auf- und Abwärtspfeile neben den Staffelinformationen links an, um die Anzahl der am Aufklärungseinsatz beteiligten Flugzeuge einzustellen. Beachten Sie, daß diese Flugzeuge erst dann wieder für andere Einsätze zur Verfügung stehen, wenn der Aufklärungseinsatz beendet ist.

Während Sie die Anzahl der am Aufklärungseinsatz beteiligten Flugzeuge erhöhen oder vermindern, ändert sich der "Keil", der den optimalen Suchbereich anzeigt. Sie können diesen Keil als Leitfaden benutzen, um zu entscheiden, wie viele Flugzeuge benötigt werden.

Nach der Anzahl der Flugzeuge bestimmen Sie die Richtung der Suche. Klicken Sie links die Kartenrichtung an, in der die Aufklärer fliegen sollen, und der Keil wird sich entsprechend bewegen. (Möglicherweise müssen Sie einige Feineinstellungen vornehmen, um den Einsatz genau in die gewünschte Richtung zu schicken.)

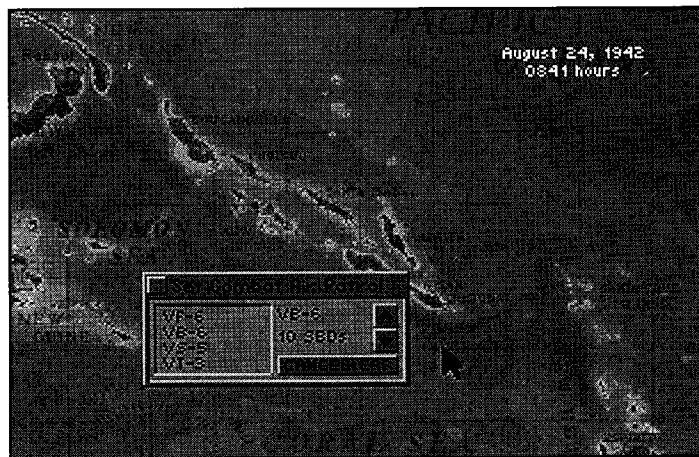
Wenn Sie zufrieden sind, klicken Sie das Quadrat in der oberen linken Bildschirmcke an, um den Einsatz zu beginnen. Die Aufklärung wird erst beendet, wenn Sie zu diesem Quadrat zurückkehren und es erneut anklicken.

Luftkampfpatrouille

Luftkampfpatrouillen (CAP) sind die "Wachgänge" der Marinepiloten. Als Frühwarnsystem ist CAP unerlässlich, um gegnerische Flugzeuge zu sighten und zu identifizieren, bevor Sie den Stützpunkt oder das Kampfgeschwader bedrohen. Im Fall eines Angriffs ist Ihre CAP auch die erste Verteidigungsfront. Selbst wenn sie den Gegner nicht vertreibt, kann eine gute Luftkampfpatrouille (CAP) ihn aufhalten, bis Ihre anderen Jäger in der Luft sind. Ohne (CAP) könnten Sie sehr leicht vom Gegner überrascht werden.

Aufklärungsflug-Befehlsfenster

Aufklärungsflug-Keil



CAP Kommandieren

Zuerst wählen Sie **Luftkampfpatrouille (Combat Air Patrol)**. Wenn Ihre Streitkraft mehr als einen Flugzeugträger enthält, werden Sie aufgefordert, zu wählen, auf welchem Flugzeugträger diese Patrouille stationiert ist.

Als nächstes müssen Sie entscheiden, welche Staffel die Flugzeuge für CAP liefern soll. Alle zur Verfügung stehenden Staffeln werden im Fenster entsprechend dem Flugzeugtyp aufgeführt. Klicken Sie die Staffel links an, um zu sehen, wieviele Flugzeuge zur Verfügung stehen.

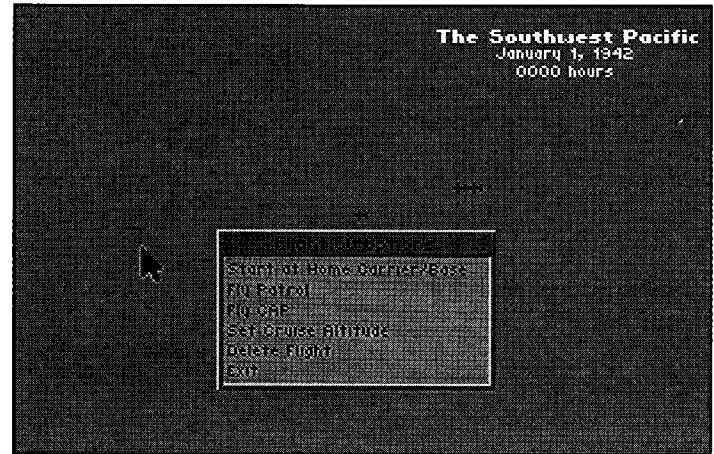
Wählen Sie die CAP-Staffel (vorzugsweise eine Gruppe von Jagdfliegern), indem Sie die Anzahl der Flugzeuge an den Auf- und Abwärtspfeilen links anklicken. Beachten Sie, daß diese Flugzeuge erst wieder für andere Einsätze zur Verfügung stehen, wenn CAP abgeschlossen ist.

Sind Sie mit Ihrer Wahl zufrieden, klicken Sie die obere linke Ecke des Fensters an, um der Patrouille den Startbefehl zu geben. Ihre Piloten werden ständig CAP fliegen, bis Sie zu diesem Fenster zurückkehren und den Einsatz beenden.

DEN GEGNER ANGREIFEN: FLUGZEUGTRÄGER- UND STÜTZPUNKT-OPERATIONEN

Wenn Sie die gegnerischen Streitkräfte gesichtet und identifiziert haben, können Sie angreifen. Nun wird das Ressourcenmanagement besonders wichtig. Es gibt sicherlich etliche gegnerischen Kampfgeschwader, und die Anzahl Ihrer Flugzeuge ist begrenzt. Vielleicht können Sie ohne neue Aufklärungseinsätze auskommen, aber CAP während eines Kampfes nicht beizubehalten ist der sichere Selbstmord.

Der erste Schritt zum Angreifen des Gegners besteht darin, das Kampfgeschwader oder den Stützpunkt zum Start Ihres Angriffs zu wählen. Vom Befehls-Menü wählen Sie **Flugzeugträger Ops (Carrier Ops)**, wenn Sie ein Kampfgeschwader kommandieren oder **Stützpunkt Ops (Base Ops)**, wenn Sie einen Stützpunkt kommandieren. Die Spielzeit wird unterbrochen, und der Luftoperationsschirm öffnet sich.



Luft-Ops

Staffel-Status

Auf der rechten Hälfte des Luftoperations-Schirms erscheinen die Staffelstatus-Informationen. Die Liste im kleinen Fenster in der oberen Schirmhälfte enthält alle Staffeln, die auf dem gewählten Flugzeugträger oder Stützpunkt stationiert sind. Unmittelbar rechts neben dieser Liste befinden sich ausführlichere Informationen über die Staffel, die Sie gewählt haben. Um eine Staffel zu betrachten, klicken Sie ihren Namen im Listenfenster links an. Daraufhin sehen Sie:

- Name der Staffel,
- Flugzeugtyp, aus dem die Staffel besteht, und
- die Gesamtanzahl der Flugzeuge dieser Staffel.

Darunter, im großen Fenster, erscheinen Zuteilung und Status jedes Flugzeuges in dieser Staffel. Sobald Sie wissen, wieviele Flugzeuge Ihnen für Angriffe zur Verfügung stehen, können Sie die optimale Konfiguration für jede Einsatztruppe bestimmen. Es könnte sein, daß Sie einige Ihrer Aufklärungsflugzeuge oder CAP-Flugzeuge zurückrufen müssen.

Angriff starten

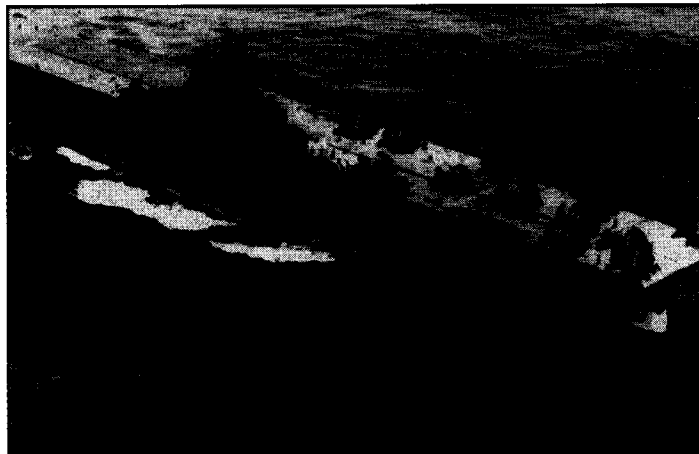
Verwenden Sie die linke Seite des Luftoperationsschirms zur Zusammenstellung Ihrer Einsatzverbände und zur Befehlserteilung. Das oberste Fenster zeigt alle bereits zusammengestellten Einsatzverbände. Wenn Sie zum ersten Mal einen bestimmten Flugzeugträger oder Stützpunkt aufrufen, wird dieses Fenster leer sein. Neben ihm erscheinen zwei Knöpfe. Klicken Sie den Knopf

Angriff Bilden (Form Strike) links an. Das ist der erste Schritt zum Start eines Angriffs auf den Gegner. Wenn Sie einen Fehler verbessern oder eine Einsatztruppe auflösen möchten, benutzen Sie den Knopf **Angriff Absagen (Cancel Strike)**.

Natürlich brauchen Sie beim Angriff zur Zerstörung eines Stützpunktes oder Schiffes Bomber. Jeder Bomber sollte mindestens einen Jagdflieger zum Geleitschutz haben, besser jedoch mehrere. Viele Jagdflieger können auch Bomben einsetzen, aber Sie können nicht erwarten, daß sie vernichtende Schäden anrichten. Manchmal ist mehr als ein Angriff erforderlich, um ein Ziel zu zerstören.



Die eroberte und reparierte Stützpunktstartbahn in Bougainville, November 1943



Kampfgeschwaderflugzeug auf dem Deck der Yorktown, Mai 1942

Es ist sinnvoll, Jagdflieger zum Vorangriff zu schicken. Dies sind "Jagdflieger-Kampfgeschwader". Erfolgreiche Jagdflieger "fegen" die Luftkräfte des Gegners aus dem Weg. Wenn dann die langsamen, empfindlichen Bomber mit ihrem Geleitschutz das Ziel erreichen, können sie ihren Auftrag problemlos erfüllen.

Flugzeuge im Einsatz erhalten Mitteilungen über ihren "Rückkehrpunkt". Dies ist der Bereich, wo sich der Flugzeugträger entsprechend seinem Kurs und seiner Reisegeschwindigkeit zu Einsatzbeginn inzwischen befinden sollte. Sollten Sie Kurs oder Geschwindigkeit des Flugzeugträgers ändern, während ein Kampfgeschwader ausgeflogen ist, riskieren Sie den Verlust des gesamten Kampfgeschwaders. Rückkehrende Flugzeuge verlassen sich auf die visuelle Sichtung, um das Kampfgeschwader und den Flugzeugträger zu finden. Sie haben daher etwas Spielraum. Je nach Wetter und Sicht sollte ein Unterschied von etwa vierzig Seemeilen kein Problem darstellen. Etwas mehr, und Sie werden den Familien der Piloten Kondolenzbriefe schreiben müssen.

Sie haben ein Kampfgeschwader zusammengestellt. Nun sind zwei weitere Pflichten zu erfüllen. Die Reihenfolge liegt ganz bei Ihnen.

Ziel wählen

Ein neu zusammengestelltes Kampfgeschwader hat kein Ziel, bis sie es mit dem Knopf **Ziel wählen (Select Target)** vorgeben. Die Karte erscheint, auf der Sie das Ziel des Kampfgeschwaders wählen. Bewegen Sie den Mauszeiger über die gegnerischen Streitkräfte, die Sie angreifen wollen. Wenn das Informations-Fenster für diese Streitkraft erscheint, klicken Sie links, um sie zum Angriffsziel zu machen.

Der Zielinformationsbereich sollte nun eine kurze Beschreibung des Ziels mit der letzten bekannten Position und seiner Reichweite enthalten. Dies sind wichtige Informationen, aber nur so aktuell wie die letzte Sichtung dieses Gegners durch Ihre Aufklärungsflugzeuge. Manche Ihrer Flugzeuge haben eine kürzere Reichweite als die Aufklärungsflugzeuge. Flugzeuge zu einem Ziel außer Reichweite zu schicken ist Zeit- und Treibstoffverschwendung.

Flugzeuge zuteilen

Unter dem Zielwahlbereich befindet sich eine Liste der zur Verfügung stehenden Flugzeuge. Alle Ihre Staffeln erscheinen in dem Fenster, aber nicht alle haben Flugzeuge frei. Klicken Sie Staffeln mit verfügbaren Flugzeugen links an, um diese Flugzeuge in das aktuelle Kampfgeschwader aufzunehmen. Die Flugzeuginformationen erscheinen links neben der Staffelliste und werden der Liste im Kampfgeschwader-Fenster zugefügt. Sie verwenden die Pfeile links neben den Flugzeuginformationen zur Änderung der Anzahl der an diesem Angriff teilnehmenden Flugzeuge. Mit **Cancel** löschen Sie die Flugzeuge der aktuellen Staffel aus dem Kampfgeschwader.

Die Wahl der Flugzeuge für einen Angriff hängt vom Ziel ab. Ein Kampfgeschwader, das nur aus Jagdfliegern besteht, wird am Ziel nicht viel ausrichten können, aber bestimmt die Luftunterstützung um dieses Ziel herum vermindern. Bomber ohne Geleit sind für gegnerische CAP ein leichtes Ziel, und Torpedos nützen überhaupt nichts gegen Stützpunkte.

Als letztes müssen Sie Ihren Piloten mitteilen, welche Art von Angriff sie fliegen. Bei einem **Unabhängigen (Independent)** Angriff fliegt jedes Flugzeug sofort nach dem Start in Richtung des Zieles. Während eines **Koordinierten (Coordinated)** Angriffs warten die ersten Flugzeuge auf die späteren Flugzeuge und fliegen in Formation in Richtung Ziel. Unabhängige Angriffe haben eine größere Reichweite, während koordinierte Angriffe im allgemeinen das Ziel häufiger erreichen und zerstören.

Wenn Sie mit Ihren Kampfgeschwadern zufrieden sind und den Angriff beginnen möchten, klicken Sie **Exit** oben rechts auf dem Bildschirm an.

In das Cockpit springen

Wenn Kampfgeschwader einmal gestartet sind, werden sie automatisch zu ihrem Ziel fliegen, während Sie sich mit anderen Aspekten des Kampfes beschäftigen. Wenn ein Kampfgeschwader sein Ziel erreicht, wird Ihnen die Möglichkeit geboten, den Platz des leitenden Piloten einzunehmen und den Angriffseinsatz selbst zu fliegen. Dank des Computerzaubers können Sie genau in dem

Augenblick in das Cockpit steigen, in dem der Angriff beginnt. Wenn Sie das nicht möchten, können Sie natürlich den Piloten selber fliegen lassen.

Unter **Gefecht mit dem Gegner im Abschnitt Einsatz fliegen** finden Sie Anweisungen zum Fliegen im Kampfgeschwader.

Sie können das Kampfgeschwader jederzeit verlassen und zu Karte und Befehlsmodus zurückkehren. Wenn Ihr Flugzeug noch funktionsfähig ist, übernimmt der ursprüngliche Pilot den Steuerknüppel und setzt den Einsatz fort.

SIEG, NIEDERLAGE, UNENTSCHEIDEN

In **Flugzeugträgerkämpfen** gibt es keine Zeitbegrenzung. Irgendwann ist eine Seite entweder vollkommen zerstört oder zieht sich zurück. Der Kampf ist beendet, wenn eine Streitkraft sich aus der effektiven Angriffsreichweite der anderen Streitkraft entfernt hat. (Sinken ist nicht die beste Methode, außer Reichweite zu gelangen.) Wenn weder Sie noch Ihr Gegner die andere Seite vollkommen zerstört haben, und dies

ist sehr wahrscheinlich, dann gibt es keinen klaren Sieger. (Wenn eine Seite vollkommen vernichtet wurde, gewinnt natürlich die andere Seite.)

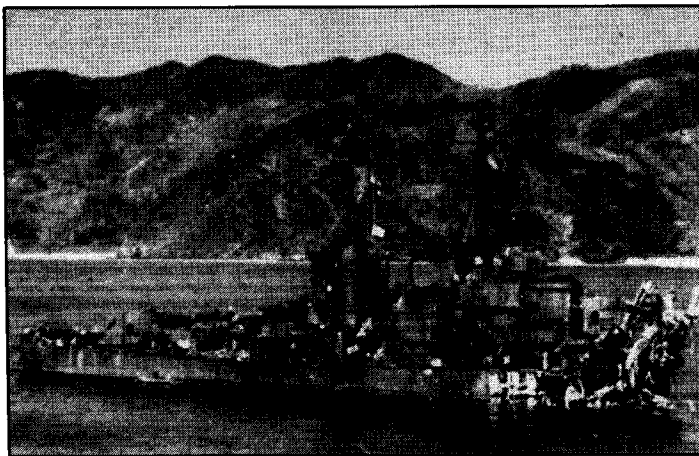
In Wirklichkeit ist es eine sehr komplizierte Angelegenheit, zu entscheiden, wer gewonnen und wer verloren hat. Es ist oft vollkommen unmöglich, bis zum Ende des gesamten Konfliktes zu wissen, wer welchen Vorteil aus welchem Kampf zog. Da diese Kämpfe sozusagen in einem Vakuum stattfinden, ist es viel einfacher, eine Seite als "Sieger" und die andere als "Verlierer" zu bezeichnen.

1942 THE PACIFIC AIR WAR vergleicht die Schäden, die die Nationen einander zufügen und berechnet die gewonnenen und verlorenen Punkte der Kampfteilnehmer. Wenn eine Seite ihr Ziel erreicht, erhält sie zusätzliche Punkte. Die Seite mit den meisten Punkten ist der Sieger, aber **1942 THE PACIFIC AIR WAR** kennt den Unterschied zwischen einem knappen Sieg und einer Niederlage. Es ist möglich, daß ein Kampf unentschieden endet.

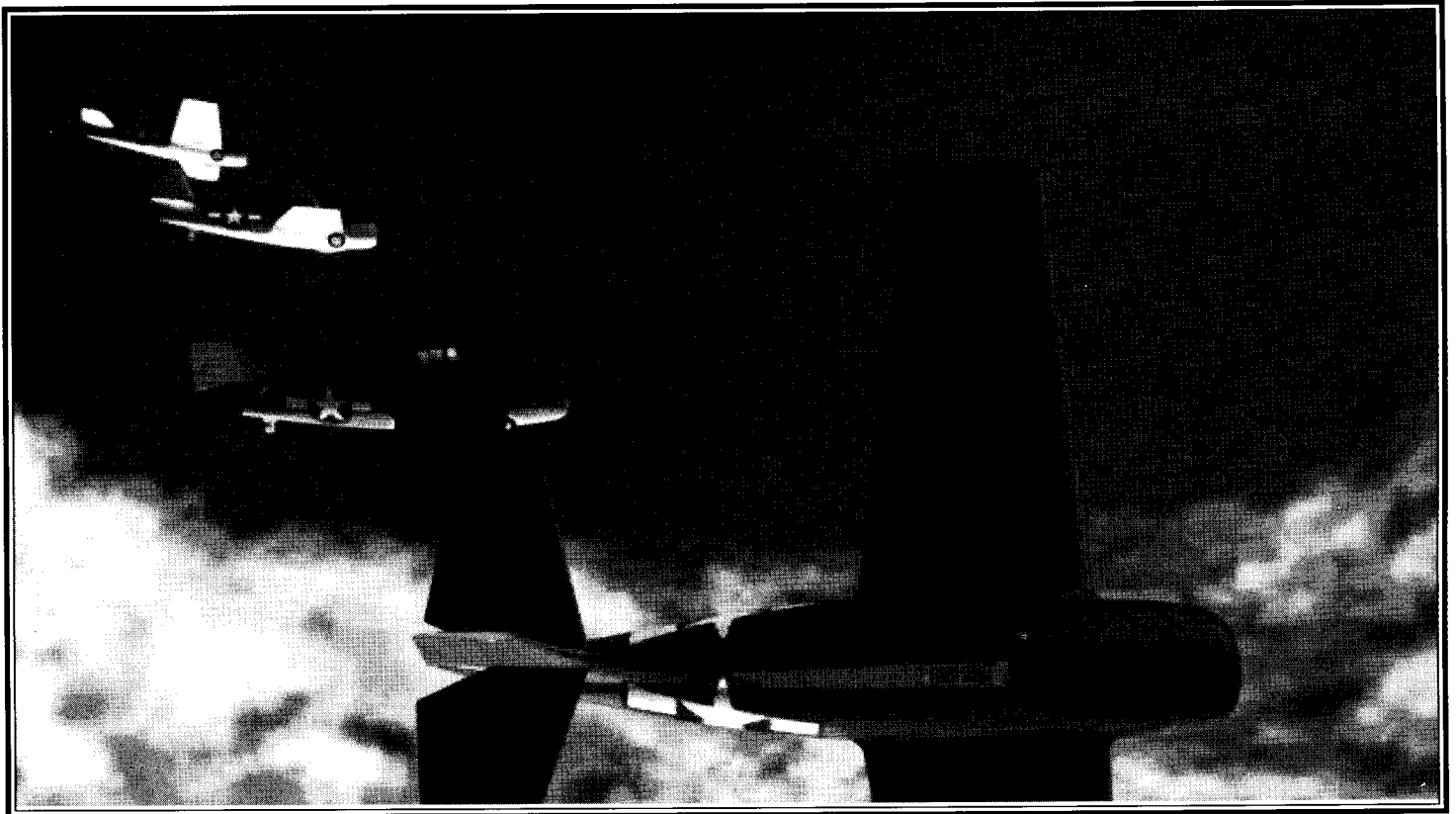
Sie erhöhen Ihre Gewinnchancen durch die Beschädigung oder Zerstörung gegnerischer Flugzeuge, Schiffe und Stützpunkte. Stützpunkte und Schiffe verschaffen Ihnen mehr Punkte als Flugzeuge, und Zerstörung ist profitabler als reparierbare Schäden. Größere Schiffe sind wertvoller als kleinere. Bevor Sie zum zügellosen Angriff übergehen, beachten Sie jedoch, daß Verlust oder Beschädigung Ihrer eigenen Flugzeuge, Schiffe und Stützpunkte Punktverluste (und langfristige Minderung der Kampffähigkeit) bedeuten.

Wenn Sie das zu Beginn des Kampfes bestimmte Einsatzziel erreichen, ist dies einige Punkte wert. Ihre Punktezahl hängt auch vom zu Kampfbeginn gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Je höher der Schwierigkeitsgrad, um so mehr Punkte können Sie erzielen.

Nach dem Kampf erfahren Sie, wie gut (oder schlecht) Sie die Streitkräfte Ihrer Nation kommandiert haben. Wenn Sie sich nicht bewährt haben, ist Ihre einzige Entschädigung ein "Rückspiel". Gute Kommandeure lernen aus ihren Fehlern, und die besten lernen schnell.



Manchmal bedeutet Siegen, Schläge einzustecken und sich über Wasser zu halten, wie es der Minenräumer Lindsey in Okinawa tat.



IV. EINSATZ FLIEGEN

Flugzeugträgerkampf ist ein strategie- und befehlsorientierter Abschnitt in 1942 THE PACIFIC AIR WAR; die meisten anderen Spieloptionen sind flugbezogen. **Einzelner Einsatz (Single Mission)** und **Karrirepilot (Career Pilot)** erlauben Ihnen, zu fliegen, ohne sich um Befehle zu kümmern. Sie können sich ganz auf Ihren Einsatz und all die gegnerischen Piloten und Schützen konzentrieren.

Sich in einem Einzeleinsatz mit dem Gegner zu messen, ist die beste Vorbereitung auf eine Karriere als Pilot in der USN oder IJN. Wiederholen Sie den Einsatz immer wieder, bis sie ihn völlig beherrschen. Oder bilden Sie sich als Spezialist für bestimmte Einsatzarten oder Flugzeugtypen aus, der seine Kenntnisse in jedem Szenario anwenden kann. Ehrgeizige Allround-Piloten lernen, alle Arten von Einsätzen zu beherrschen.

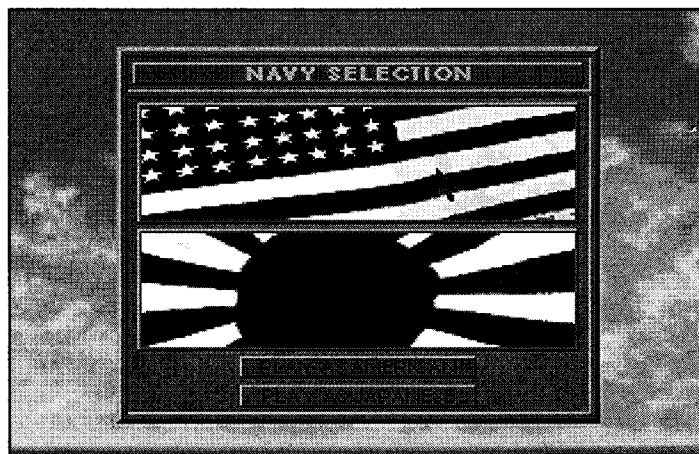
Einzelne Einsätze sind auch eine gute Option, wenn Sie keine Zeit für die Entwicklung einer Pilotenlaufbahn aufbringen oder noch nicht an einer Kampagne teilnehmen wollen. Es ist der schnellste Weg, in die Luft zu kommen.

NATIONALITÄT

Bevor Sie Ihren Einsatz wählen, müssen Sie entscheiden, für welche Seite Sie fliegen. Sie haben die Wahl zwischen Amerikanern und Japanern.

Ihre Nationalität bestimmt Flugzeugtyp und Bewaffnung. Die japanischen Jagdflieger waren zu Beginn des Konfliktes beweglicher und manövrierbarer als die amerikanischen, aber die Amerikaner gewannen später mit neuen Flugzeugtypen wieder die Oberhand. Die japanischen Torpedobomber sind leichter zu bedienen als die amerikanischen, und ihre Torpedos sind viel akkurater und verlässlicher.

Ihre Nationalität bestimmt auch, ob Sie während eines bestimmten Einsatzes in der Offensive oder Defensive sind.

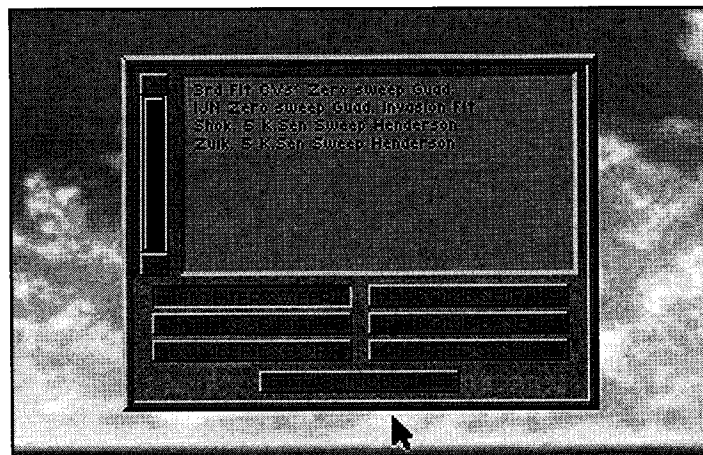


EINSATZTYPEN

In 1942 THE PACIFIC AIR WAR gibt es sechs Einsatztypen. Welches Flugzeug Sie steuern - Jagdflieger, Sturzkampfflieger oder Torpedobomber - hängt vom Einsatz ab:

Jagdflieger	Sturzkampfflieger	Torpedobomber
Kampfjäger-Patrouille	Stützpunkt bombardieren	Schiff torpedieren
CAP	Schiff bombardieren	Stützpunkt bombardieren
Bombergeleit		

Jeder Typ erhält mehrere verschiedene Einsatz-Szenarien. Wählen Sie den gewünschten Einsatztyp anhand der folgenden Beschreibungen. Sobald Sie Ihre Wahl treffen, erscheint eine Liste der individuellen Einsatz-Szenarien.



Einsatzwahl

Kampfjäger-Patrouille (Fighter Sweep)

Das Flugzeugträgergeschwader greift einen gegnerischen Stützpunkt an. Ihr Jagdfliegerverband fliegt voraus, um die Luftabwehr über dem Zielstützpunkt auszudünnen. Es ist Ihr Hauptziel, so viele gegnerische Flugzeuge wie möglich zu beschädigen oder zu zerstören, egal, ob in der Luft oder am Boden. Je weniger Flugzeuge Ihr Gegner in der Luft hat, wenn der Hauptkampfverband ankommt, um so besser sind die Erfolgchancen für Ihren Angriff.

Luftkampfpatrouillen (CAP)

CAP ist der einzige defensive Einsatztyp. Beim CAP-Einsatz wird Ihrem Jagdflieger oder Ihrem Jagdfliegerverband eine Patrouille-Richtung zugeteilt, aus der ein gegnerischer Angriff erwartet wird. Normalerweise fliegen Sie eine bestimmte Strecke vom Flugzeugträger weg und durchstreifen dann das Gebiet nach Gegnern. Wenn es zu einem Gefecht kommt, wird der Gegner entweder die Spitze eines größeren Verbandes im Angriffsanflug auf Ihren Flugzeugträger sein, oder es ist ein Aufklärungseinsatz, der einen solchen Angriff vorbereitet. In beiden Fällen haben Sie das Ziel, die gegnerischen Verbände schnell und mit geringstmöglichen Verlusten an eigenen Flugzeugen zu zerstören.

Bombergeleitschutz (Bomber Escort)

Das Flugzeugträgergeschwader hat einen Angriff auf einen gegnerischen Stützpunkt oder ein gegnerisches Schiff begonnen. Die Kampfjäger-Patrouille (wenn es eine solche gab) flog vor einigen Stunden aus, und nun starten die Bomber. Ihr Einsatz besteht darin, mit den Bombern in Formation zu fliegen und sie auf dem Weg zum Ziel vor gegnerischen Flugzeugen zu schützen. Denken Sie daran - ohne Bomber können Sie den Angriff nicht durchführen. Halten Sie Ihre Verluste in Grenzen, aber sehen Sie zu, daß Ihre Bomber durchkommen.

Schiff bombardieren (Bomb Ship)

Sie fliegen das leitende Sturzkampfflugzeug in einem Angriff auf ein gegnerisches Schiff. Vielleicht werden Sie von Torpedobombern unterstützt, vielleicht auch nicht. Ob Einzelziel oder Teil eines gegnerischen Kampfverbandes, das Schiff wird auf jeden Fall gut verteidigt sein. Ziel dieses Einsatztyps ist es, so viele Bomber wie möglich durch die gegnerischen Abwehrlinien zu bringen und dem Zielschiff soviel Schaden wie möglich zuzufügen. Im Idealfall versenken Sie es. In der Regel werden Sie einige Jagdflugzeuge zum Geleitschutz haben, große Flughöhe ist jedoch immer Ihr bester Schutz.

Stützpunkt bombardieren (Bomb Base)

Das Flugzeugträgergeschwader startet zum Angriff auf einen gegnerischen Stützpunkt. Ihr Bomber ist an der Spitze des Hauptangriffs. Es ist das Ziel dieses Einsatztyps, unbeschädigt durch die gegnerische Abwehr zu kommen und dem gegnerischen Stützpunkt soviel Schaden wie möglich zuzufügen. Normalerweise haben Sie einige Jagdflugzeuge, die mit Ihnen im Geleit fliegen; verwenden Sie diese so vorteilhaft wie möglich. Hoffentlich hat die Kampffjäger-Patrouille, die vor einigen Stunden abflog, die meisten gegnerischen Flugzeuge abgeschossen, aber verlassen können Sie sich darauf nicht.

Schiff torpedieren (Torpedo Ship)

In diesem Einsatztyp leitet Ihr Torpedobomber den Angriff auf ein gegnerisches Schiff. Ob Einzelziel oder Teil eines gegnerischen Kampfverbandes, das Schiff wird auf jeden Fall gut verteidigt sein. Vielleicht werden Sie von ein oder zwei Sturzkampfflugzeugen unterstützt. Es ist das Ziel dieses Einsatztyps, so viele Bomber wie möglich durch die gegnerische Abwehr zu bringen und dem ausgewählten Zielschiff soviel Schaden wie möglich zuzufügen. Im Idealfall versenken Sie es. In der Regel werden Sie einige Jagdflugzeuge zum Geleitschutz haben, große Flughöhe ist jedoch immer Ihr bester Schutz.

BESTIMMTER EINSATZ

Nachdem Sie einen Einsatztyp gewählt haben, erscheint die Liste der möglichen Szenarien dieses Typs im Einsatzlisten-Fenster. Alle diese Einsätze beruhen auf den wirklichen Geschehnissen des Pazifik-Konfliktes. Der einzige bedeutende Unterschied ist Ihre Mitwirkung. Dies sind geschichtliche Ereignisse, die Sie nachvollziehen oder völlig neu schreiben können, ganz nach Wunsch.

Wenn Sie lieber keine historischen Einsätze fliegen möchten, können Sie mit dem Einsatz-Editor Ihre eigenen Missionen zusammenstellen. Eine Anleitung finden Sie im Abschnitt **Eigene Einsätze**.

Markieren Sie den gewünschten Einsatz mit den Pfeiltasten, und drücken Sie [Enter], oder klicken Sie diesen Einsatz mit dem [LMK] an.

Das Einsatzlisten-Fenster kann nur jeweils zehn Posten aufzeigen, aber für die meisten Einsatztypen sind mehr als zehn individuelle Einsätze verfügbar. Benutzen Sie die Scrollleiste, um die restlichen Einsatzlisten zu sehen.

WETTER UND ZEIT

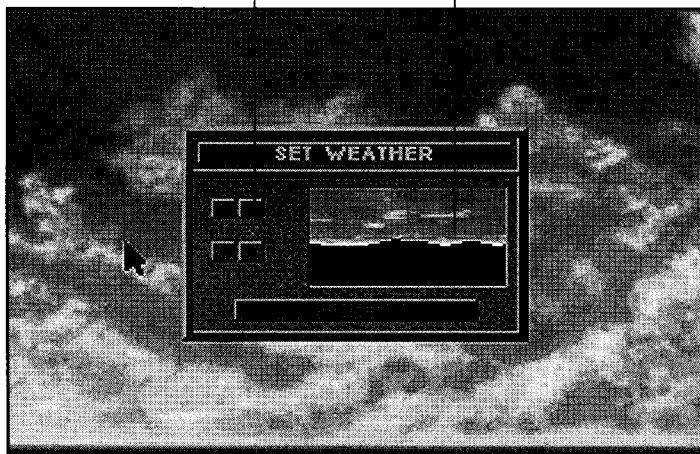
Sie können nun das Wetter und die Startzeit des Einsatzes ändern. Akzeptieren Sie die Voreinstellung, oder wählen Sie die Witterungsbedingungen selber.

Sie stellen das Wetter ein, indem Sie mit dem [LMK] die Landschaftsgrafik im Meteorologischen Fenster anklicken. Scrollen Sie durch die verschiedenen Wolkentypen, bis der gewünschte erscheint.

Die Änderung des Einsatzstartes beeinflusst nur die Sonne. Während Ihr Einsatz abläuft, kann die Sonne, je nach der Tageszeit, entweder auf- oder untergehen. Über und unter jedem Teil der Startzeit erscheinen Knöpfe. Mit dem oberen Knopf machen Sie Zeitsprünge vorwärts, mit dem unteren Knopf rückwärts.

Zeitangleichung

Wetterangleichung

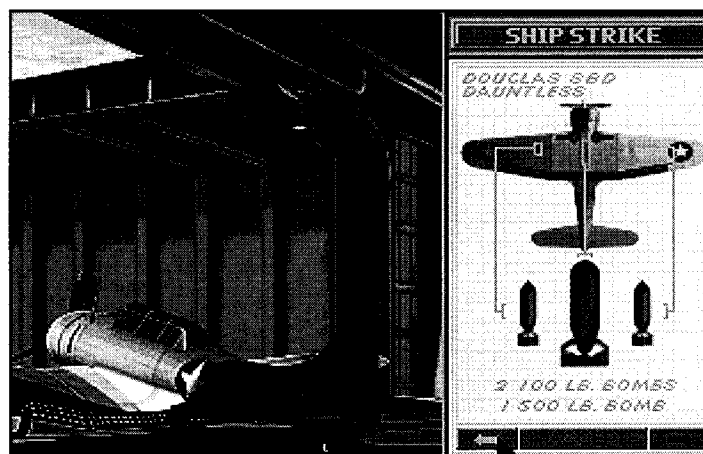


BEWAFFNUNG

Auf dem Flugdeck entscheiden Sie, welche Bewaffnung Sie für den Einsatz mitführen. Sie wählen nur die Zuladung Ihres eigenen Flugzeuges und haben keine Kontrolle über die Ladung der anderen Piloten. Mit den Pfeilen scrollen Sie durch die Bewaffnungs-Optionen. Ihre Optionen entsprechen den Standardwaffen Ihres Flugzeugtyps.

Bei CAP oder auf Kampffäger-Patrouille ist es gut möglich, daß Ihr befehlshabender Offizier Ihnen das Mitführen von Bomben verbietet. Das unnötige zusätzliche Gewicht würde Ihre Reichweite vermindern. Zusätzliche Tanks erhöhen zwar ebenfalls das Gewicht, geben aber auch größere Reichweite.

Klicken Sie **Accept an**, um die gezeigte Zuladung anzunehmen und den Einsatz zu beginnen.



Zuladung

CHECKLISTE VOR DEM FLUG: WIRKLICHKEITS-OPTIONEN

Nun erscheint Ihre Prüfliste vor dem Flug. Dies ist in Wirklichkeit das **Schwierigkeitsgrad-Menü**. Es stehen sieben Wirklichkeits-Optionen für den Flug zur Verfügung, siehe unten, die den Spielverlauf beeinflussen. Alle diese Optionen sind auf einen leichten Schwierigkeitsgrad voreingestellt, und jede Änderung erhöht den allgemeinen Schwierigkeitsgrad. Ein höherer Schwierigkeitsgrad erschwert das Spiel, ermöglicht Ihnen aber auch eine höhere Punktzahl, wenn Sie den Einsatz überleben.

Wenn Sie mit dem Schwierigkeitsgrad zufrieden sind, klicken Sie ihn an, um der Flugbesatzung das "Daumen hoch"-Signal zu geben. Wenn sie die Plane wegziehen, geht es los.



Bodenpersonal lädt Ihre Munition und Bomben, wie bei dieser Corsair Anfang der 50er Jahre.

Die Sonne

Fliegen gegen die Sonne ruft bei den Piloten schwerwiegende Sichtprobleme hervor. Vor der Entwicklung von Radar nutzten gegnerische Piloten diese Tatsache und flogen vor der Sonne, um nicht gesehen zu werden. Da keines der Flugzeuge in **1942 THE PACIFIC AIR WAR** mit Radar ausgestattet ist, ist diese Taktik durchführbar, nützlich und gefährlich.

Wenn Sonnenblendung eingeschaltet ist, haben Sie und Ihre Gegner einen bedeutenden Sichtnachteil, wenn Sie in die Sonne fliegen. Wenn nicht, dann ist die Sonne nicht mehr als ein Navigationszeichen am Himmel.

Blackouts

Der menschliche Körper ist schnellen Geschwindigkeitserhöhungen nicht gewachsen. Enge Wendungen bei hoher Geschwindigkeit, Hochziehen der Maschine aus einem Sturzflug und andere Manöver bei hoher Geschwindigkeit beeinträchtigen die Durchblutung des Gehirns, und der Pilot verliert das Bewußtsein. Dies wird "Blackout" genannt. "Greyout" bedeutet teilweise oder beginnende Bewußtlosigkeit.

Wenn Sie den Steuerknüppel vorwärts drücken, um in den Sturzflug zu gehen, können ebenfalls Probleme auftreten. Bei negativer Beschleunigung von etwa minus 2 Gs erhöht sich der Blutdruck im Kopf des Piloten so sehr, daß die kleinen Blutgefäße in den Augen platzen. Selbst Gehirnschäden oder Tod können die Folge sein. Dies wird "Redout" genannt.

Wenn Sie **Blackouts** eingestellt haben, unterliegen Sie diesen Begrenzungen, obwohl Redouts nicht zu Gehirnschäden führen werden. Wenn dies nicht eingeschaltet ist, sind Sie in der Lage, die tollsten Manöver mit hoher Geschwindigkeit durchzuführen, ohne Sicht oder Bewußtsein zu verlieren.

Fähigkeiten des Gegners (Enemy Skill)

Wenn Sie in den Kampf fliegen, wissen Sie nie, ob Sie es mit einem Anfänger oder einem erfahrenen Piloten zu tun haben. In den Sekunden, in denen Sie dies herausfinden, könnten Sie den Kampf schon verloren haben. Für Spieler, deren Kampfflug nicht ganz auf der Höhe ist, gibt 1942 THE PACIFIC AIR WAR eine Auswahl von gegnerischen Fähigkeitsgraden.

Wenn Sie **Gegnerische Piloten sind fachkundig** (Enemy Pilots are skilled) wählen, bereiten Sie sich darauf vor, erfahrene, gut ausgebildete Piloten und tückische Luftkampfstrategien zu konfrontieren. Wenn nicht, dann sollte der Luftkampf gegen die unerfahrenen Piloten leichter sein, aber erwarten Sie keine Bummelfahrt.

Fehlerhafte Torpedos (Dud Torpedoes)

Im Jahre 1942 waren fehlerhafte Torpedos ein bedeutender Faktor für die Amerikaner. Blindgänger waren nur ein Teil des Problems; viele der Torpedos gingen weit vom Kurs ab und drehten manchmal vollkommen herum. Bei in der Luft abgeschossen Torpedos wurde dies meist der extremen Empfindlichkeit der Geschosse auf Abwurfbedingungen zugeschrieben. Insgesamt hatten die US-Torpedos eine Versagerrate von etwa 50%. Japanische Torpedo waren zwar auch nicht perfekt, aber dennoch wesentlich zuverlässiger.

Wenn Sie **Torpedos können fehlerhaft sein** (Torpedoes can be duds) wählen, könnten einige (oder alle!) der Torpedos, die Sie feuern, vom Ziel abweichen oder nicht explodieren, entsprechend dem historischen Durchschnitt. Wenn nicht, dann können Sie sich auf einen geraden Schuß und eine zufriedenstellende Explosion verlassen, aber nur, wenn Sie gut zielen.

Zusammenstöße in der Luft (Mid-air Collisions)

Moderne Langstrecken-Geschosse gewährleisten, daß Düsenjagdflieger einander selten nahe genug kommen, um einen Zusammenstoß zu verursachen. Aber im Jahre 1942 war dies nicht der Fall. Ihre einzigen Luftkampfaffen sind Ihre Gewehre, und Sie müssen ziemlich nahe

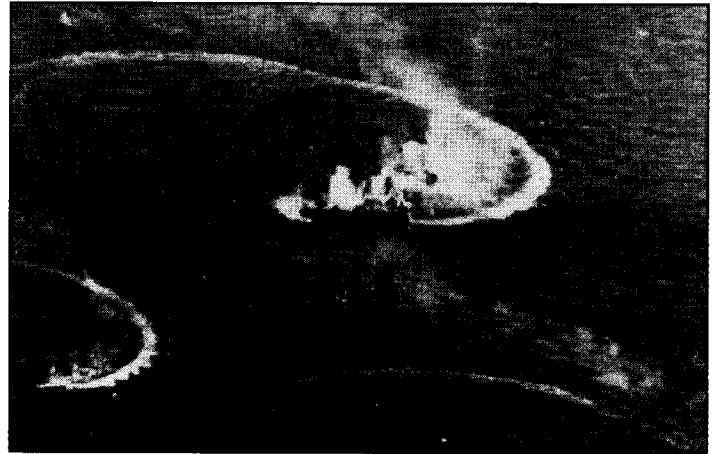
am Gegner sein, um diese zu benutzen. Zusammenstöße in der Luft sind besonders beim Luftkampf ein schweres Risiko.

Wenn Zusammenstöße in der Luft (Mid-Air Collisions) eingeschaltet ist, wird der Zusammenstoß mit einem anderen Flugzeug Ihr Flugzeug sehr wahrscheinlich vernichtend beschädigen. Wenn nicht, dann durchdringen die Flugzeuge einander wie Geister.

Trefferangaben (Hit Detection)

Diese Option bestimmt, wie das Spiel Ihre Trefferrate errechnet. Ihr Ziel kann als "große Silhouette" erscheinen, wobei eine große geometrische Form für ein ganzes Flugzeug verwendet wird. Diese Methode verwandelt Treffer in Zielnähe in volle Treffer. Eine "detaillierte Silhouette" zeigt das Ziel als eine Zusammenfassung vieler kleiner Formen auf. Diese realistischere Option macht den Luftkampf etwas schwieriger.

Wenn die Trefferangabe (Hit detection) auf schwierig (difficult) eingestellt wird, gelten Treffer auf gegnerische Flugzeuge nur auf den kleineren realistischen Silhouetten. Wenn nicht, dann ist es etwas leichter, sie zu treffen.



Dieser japanische Flugzeugträger versuchte vergeblich, der Zerstörung auszuweichen.

Schiffe weichen aus (Ships evade)

Es ist möglich, daß Schiffsbesatzungen Bombenabwürfe auf ihr Schiff voraussehen. Bei Torpedos ist die Wahrscheinlichkeit geringer, wächst jedoch mit der Anzahl der abgefeuerten Torpedos. In beiden Fällen werden Ausweichmanöver gestartet, sobald ein Angriff auf ein Schiff bemerkt wird. Ein erfahrener Kapitän kann die Schäden vermindern und in vielen Fällen Treffern ausweichen.

Wenn Sie sich entscheiden, **Schiffe weichen aus** (Ships evade) einzuschalten, können Ziele Ihre Angriffe bemerken und versuchen, zu entkommen. Wenn nicht, dann schlafen die Flugmelder, und das Schiff dampft fröhlich ins Verderben.

Munition (Ammunition)

Natürlich hatten Flugzeuge in Wirklichkeit begrenzte Munitionsladungen. Wegen der Gewichts- und Platzbegrenzungen konnten Besatzungen nur ein bestimmtes Maß Zerstörungskraft einladen. Wenn ein Pilot verschwenderisch mit seinen Gewehren war, konnte er sich bald in einem Luftkampf im Nachteil befinden - ohne Geschosse. Bomberbesatzungen wußten, daß sie nur eine Gelegenheit zum Abwurf hatten, und mußten daher exakt arbeiten. Außerdem hatten die Flugzeuge aus den 40er Jahren keine automatischen Munitionszähler - Piloten mußten schätzen, wie viele Sekunden Feuer sie noch übrig hatten.

Wenn Sie **Begrenzte Munition** (Limited Ammo) wählen, müssen Sie aufpassen, daß Ihren Maschinengewehren und Kanonen nicht die Munition ausgeht. Daher sparen Sie Ihre Bomben und Torpedos für Zielschüsse auf. Wenn diese Option nicht eingeschaltet ist, ist Ihr einziger Nachteil, daß Sie durch Feuern und Bombenabwurf den Gegnern, von denen Sie noch nicht gesichtet wurden, Ihre Position preisgeben.

Tödliche Zusammenstöße (Fatal Crashes)

Bis Sie etwas Erfahrung sammeln, werden Sie zahlreiche Unfälle haben (besonders, wenn Sie schon einige Schüsse eingesteckt haben). Im allgemeinen zerbricht Ihr Flugzeug in viele kleine Stücke, und egal, wie phantastisch die Explosion ist, keine dieser Teile fliegen sehr weit.

Wenn Sie **Zusammenstöße sind tödlich** (Crashes are fatal) wählen, dann ist der Zusammenstoß mit einem festen Objekt (zum Beispiel dem Ozean) das Ende Ihres Flugzeugs. Wenn nicht, dann prallen Sie munter von Bergen, Schiffen, dem Boden usw. ab. Wenn Ihr Flugzeug bereits beschädigt ist, dann prallen Sie natürlich nicht sehr hoch.

EIN HALBER EINSATZ

Bevor Sie losfliegen, sollten Sie folgendes wissen. Es ist möglich, einen Einsatz mitten im Flug zu "sichern" und später zu diesem Einsatz zurückzukehren. Diese Einrichtung gewinnt natürlich keine Punkte für Geschichtstreue.

Irgendwann wird es Ihnen passieren: Sie fliegen seit 45 Minuten (Echtzeit) und sind mitten im Kampf; Sie haben sich vom Pack abgesondert und sind gerade dabei, wieder mitten ins Getümmel zu tauchen; aus dem Nichts kommt plötzlich ein Notfall (außerhalb des Spiels natürlich) - irgend etwas gerät in Brand, jemand erstickt, es gibt ein Erdbeben, Sie haben keinen Kaffee mehr oder was auch sonst. Sie können es nicht ignorieren, Sie wollen Ihre Fortschritte im Einsatz aber nicht verlieren. Was können Sie tun?

Sie müssen natürlich den Einsatz unterbrechen. (Diejenigen von Ihnen, die ernsthaft erwogen haben, das Feuer oder den Erstickenden zu ignorieren, sollten dringend medizinische Hilfe suchen.) Wenn Sie sich die Gelegenheit zunutze machen, den Flugfilm zu speichern (eine Anleitung finden Sie im Abschnitt **Ausladen der Black Box: Flugfilme**), können Sie das Spiel später von dem Punkt fortsetzen, an dem Sie unterbrochen wurden. Der Vorgang ist zwar etwas umständlich, aber sehr effektiv.

Nachdem Sie sich um die Notlage gekümmert haben und zum Spiel zurückkehren können, wählen Sie **Flugfilme (Flight Films)** vom Hauptmenü. Es wird einige Zeit dauern, aber Sie können den Film bis zum Ende durchspielen, dann die Handlung wieder aufnehmen und den Einsatz zu Ende fliegen. (Eine genaue Anleitung finden Sie im Abschnitt **Flugfilme**.)

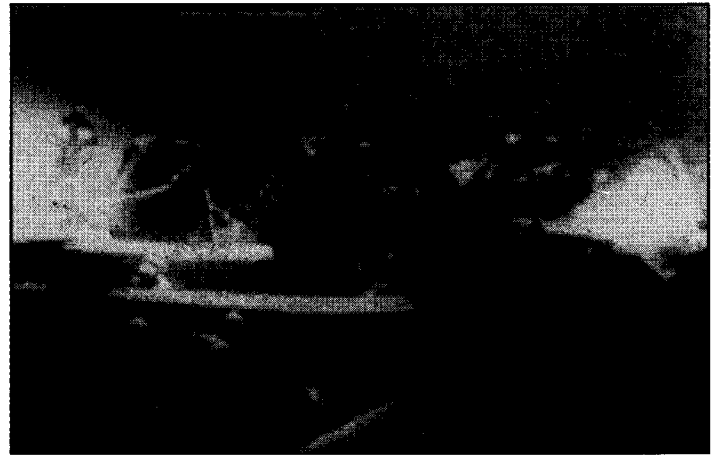
Beachten Sie, daß Sie dies in einem Karriere-Einsatz nicht durchführen können.

START

Ihr Einsatz kann auf dem überfüllten Deck eines Flugzeugträgers in ruhiger See oder bei schlechtem Wetter beginnen. Vielleicht ist Ihr Heimatflughafen eine versteckte Startbahn tief im Dschungel auf einer kleinen pazifischen Insel. Wo auch immer Ihr Stützpunkt ist, der erste Schritt in jedem Einsatz ist ein erfolgreicher Start.

Jeder erfahrene Pilot wird Ihnen mitteilen, daß das Starten der leichteste Teil des Fliegens ist. (Aber für erfahrene Piloten ist natürlich alles leichter.) Bei allen Flugzeugen besteht der Start aus fünf einfachen Schritten.

- 1 Gashebel auf mindestens 80% der Motorenleistung aufdrehen.
- 2 Radbremsen lösen.
- 3 Vorwärts rollen, bis Sie genügend Geschwindigkeit haben, um in die Luft aufzusteigen. Die genaue Geschwindigkeit hängt vom Flugzeugmodell ab, aber im Durchschnitt reichen achtzig bis neunzig Knoten aus.



Startbereit

- 4 Ziehen Sie den Steuerknüppel vorsichtig rückwärts, um vom Boden abzuheben.
- 5 Sobald Sie fliegen, ziehen Sie das Fahrgestell ein, um den Widerstand zu vermindern. (Beachten Sie, daß die Aichi D3A "Val" ein feststehendes Fahrwerk hat; es kann nicht eingefahren werden.)

Sobald Sie in der Luft sind, steigen Sie auf Ihre gewünschte Flughöhe. Bei CAP- und Kampffjägerpatrouillen bedeutet größere Höhe eine größere Sichtweite. Bei Bombergeleiteinsätze müssen Sie in der Nähe der Bomber bleiben. Die beste Höhe für alle anderen Einsatztypen ergibt sich aus Ihren Vorlieben.



ZIEL ERREICHEN

Die Art des Einsatzes, den Ihr Geschwader fliegt, wird Ihren Flugplan bestimmen. Unerfahrene Piloten sollten vielleicht die führende Position vermeiden. Wenn Sie den erfahrenen Mitgliedern Ihres Geschwaders folgen, können Sie einiges lernen.

CAP: Fliegen Sie zum Bestimmungsbereich und kreuzen Sie im Standard-CAP-Muster, solange Ihr Treibstoff reicht. Ihre einzige Verantwortung hierbei ist, das Flugzeugträgergeschwader vor gegnerischen Angriffen zu schützen. Lenken Sie gegnerische Flugzeuge ab und versuchen Sie, sie wenn möglich zu zerstören. Bomber im gegnerischen Flugeschwader sind Ihre bevorzugten Ziele.

Kampffjäger-Patrouille: Fliegen Sie zum Bestimmungsgebiet und zerstören Sie so viele der gegnerischen Flugzeuge wie möglich. Es ist Ihr Ziel, den Gegner vor dem bevorstehenden Angriff zu schwächen. Sie sollten heftigen Widerstand erwarten, besonders Luftabwehrfeuer.

Geleit: Begleiten und schützen Sie die Bomber. Geleitflugzeuge sollten in etwa 1000 Fuß über und etwa in der gleichen Entfernung seitlich von den Bombern fliegen. Ihre Position hinsichtlich der Bomber (vorne, hinten, seitlich usw.) ergibt sich aus der Richtung, in der Sie den Gegner vermuten. Die Position in der Formation beruht auf dem Rang und der Erfahrung des Piloten.

Bomber: Fliegen Sie zum Zielbereich, finden Sie Ihr Ziel und richten Sie soviel Schaden an, wie Sie können. Sie können sich auf den Schutz durch Ihr Jagdfliegergeleit bis zu einem gewissen Grad verlassen, aber seien Sie vorsichtig. Beachten Sie, daß Ihr Ziel nicht schutzlos ist; halten Sie Ausschau nach Flak-Feuer.

Es kann einige Zeit dauern, bis Sie ankommen (wir haben eine Funktion hinzugefügt, die es ermöglicht, den Zeitverlauf bis zu zweiunddreißigmal zu beschleunigen - siehe **Tastaturübersicht**). Dies ist ein relativ ruhiger Teil Ihres Einsatzes und bietet Ihnen die Möglichkeit, sich mit der Steuerung Ihres Flugzeuges vertraut zu machen. Dies ist auch die beste Zeit, mit den verschiedenen Blickwinkeln zu experimentieren und zu lernen, wie die externen Kameras am sinnvollsten eingesetzt werden.

BLICKWINKEL UND KAMERA

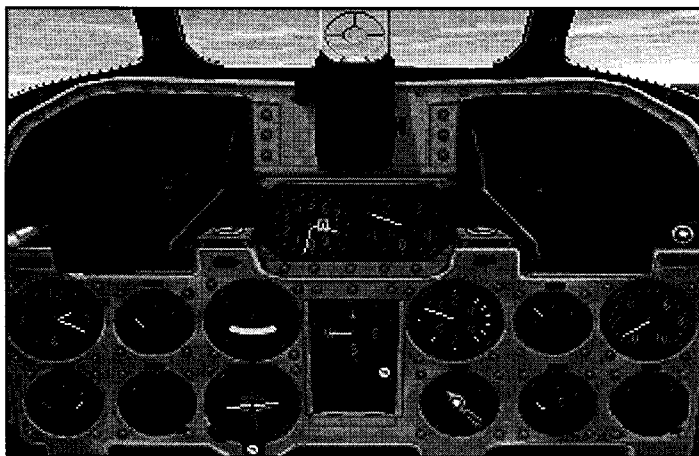
Wenn Sie sich ans Fliegen gewöhnt haben oder zumindest sicher sind, in den nächsten paar Minuten nicht abzustürzen, können Sie versuchen, sich umzusehen. (Wenn Sie Schwierigkeiten haben, das Flugzeug zu steuern, während Sie die Blickwinkel erkunden, stellen Sie den Autopiloten ein, und entspannen Sie sich.) **1942 THE PACIFIC AIR WAR** bietet fast alle Blickwinkel, die Piloten in den wirklichen Flugzeugen zur Verfügung stehen, und mehrere, von denen wirkliche Kampfpiloten wünschten, sie hätten sie gehabt.

Der Flug auf dem Weg zu Ihrem Einsatz ist eine gute Zeit, sich mit den verschiedenen Blickwinkeln und Kamerasteuerungen vertraut zu machen. Eine instinktive Bedienung dieser Blickwinkelkontrollen - besonders des **virtuellen Cockpit-Modus** - kann in Luftkämpfen sehr hilfreich sein.

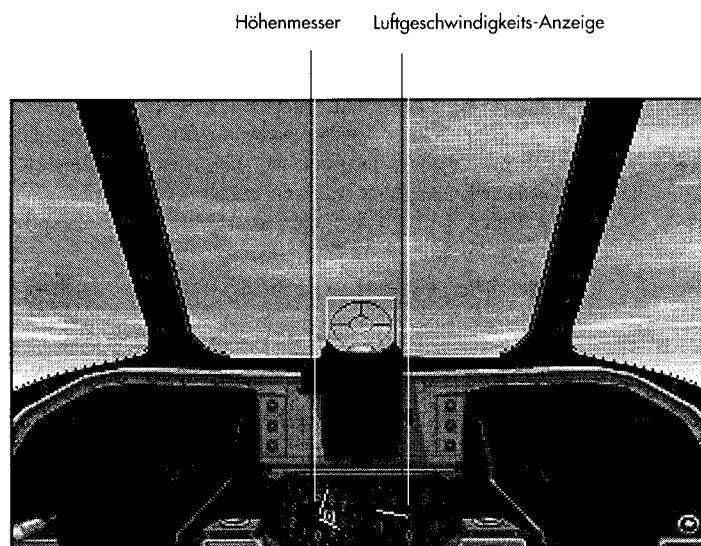
Funktionstasten-Ansichten

Diese Ansichten sind eine Standardeinrichtung bei vielen Flugsimulationen. Das Betätigen einer der nummerierten Funktionstasten ändert Ihren Blickwinkel wie folgt:

- [F1] Rückkehr zur Cockpit-Normalansicht.
- [F2] Links über die Tragfläche schauen.
- [F3] Rechts über die Tragfläche schauen.
- [F4] Herumdrehen, um über Ihre linke Schulter zu schauen.
- [F5] Herumdrehen, um über Ihre rechte Schulter zu schauen.
- [F6] Auf externe Kamera schalten, im Verfolgungs-Modus.
- [F7] Auf externe Kamera im Spurführungs-Modus schalten.
- [F8] Flugzeuge wechseln. (Diese Option steht nicht immer zur Verfügung; siehe unten.)
- [F9] Modifizierung des Detailgrads der Spielgraphiken.



Normalansicht



Abwärts-Ansicht

Es gibt weitere Tasten und Steuerungen, die Ihren Blickwinkel beeinflussen. Die meisten von diesen sind Steuerungen für die externe Kamera und werden im Abschnitt **Externe Kamera** unten beschrieben. Die anderen wesentlichen Steuerungsbefehle sind:

- [Alt]-[F8] **Frei** - Im Frei-Modus auf Externe Kamera schalten.
- [I] **Aufschauen** - Schauen Sie vom Armaturenpult auf die Cockpit-Normalansicht.
- [K] **Abwärts-Ansicht** - Schauen Sie auf die Armaturentafel herunter. (Beachten Sie, daß [F1] Sie von dieser Ansicht nicht zurückkehren läßt.)
- [M] **Karte** - Cockpit-Karte aufmachen.
- [Alt]-[F2] **Sicht** - Schauen Sie durch das Bombenvisier oder das Torpedovisier. (Diese Option ist nur in Bombern aktiv.)
- [Alt]-[F1] **Posten** - Posten wechseln. (Diese Option ist nur in Flugzeugen mit mehreren Kampfposten aktiv.)
- [Alt]-[F1] **Virtuell** - Aktiviert Virtuellen-Cockpit-Modus. (Diese Option ist nur in Jagdflugzeugen aktiv.)

Die Cockpit-Karte

Eine Karte bietet normalerweise keine besondere Ansicht, aber dies ist eine besondere Karte. Die Geschichtsfanatiker werden bemerken, daß viele der Funktionen dieser Cockpit-Karte nicht der Realität entsprechen. Sie können Ihre Karte jederzeit aufschlagen, beachten Sie aber, daß Ihr Flugzeug weiterfliegt. Der Autopilot übernimmt die Steuerung, sobald Sie die Karte öffnen.

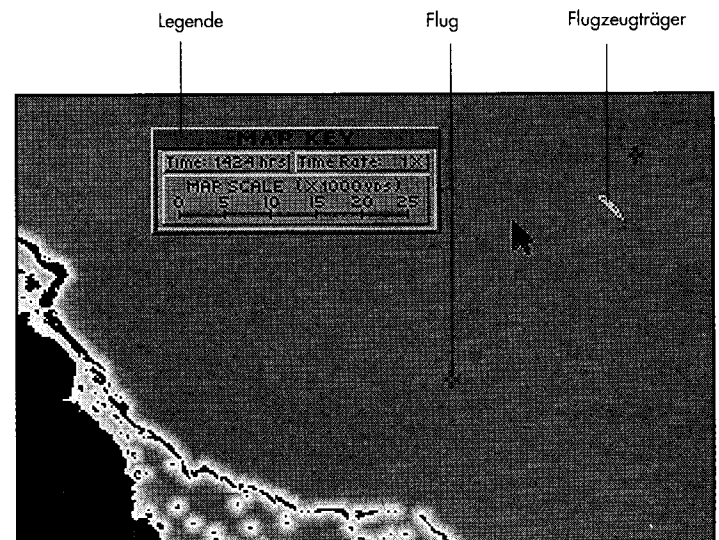
Hinweis: Während die Karte geöffnet ist, ist die "Kamera", die Ihren Einsatzflugfilm aufnimmt, ausgeschaltet. Nichts, was zu dieser Zeit passiert, wird bei späterem erneuten Spielen zur Verfügung stehen.

Wenn Sie die Karte herausnehmen und auf Ihrem Schoß öffnen, sehen Sie den Bereich um Ihr Flugzeug. Ein Flugzeug-Icon zeigt Ihr Flugzeug, die Richtung und ungefähre Geschwindigkeit. Nach erfolgtem Start erscheint Ihre zugewiesene Flugroute ebenfalls auf der Karte. Schiffe und andere Flugzeuge - deren Position bekannt ist - werden als Icons dargestellt.

Machen Sie sich keine Sorgen über eventuelle Überraschungsangriffe gegnerische Flugzeuge, während Sie sich mit der Karte beschäftigen. Sollten Sie auf Widerstand stoßen, dann wird Ihr Kampfinstinkt zutage kommen, und Ihre Aufmerksamkeit kehrt zum Cockpit zurück. Wenn Sie die Karte während des Kampfes aufmachen, wird die Handlung unterbrochen. Diese letzte Funktion ist nicht unbedingt realistisch, ist jedoch eine kleine Hilfe, um das Spiel zu erleichtern. Während des Kampfes müssen Sie manchmal per Funk Befehle an andere Flugzeuge schicken (siehe **Befehle erteilen**, unten); ohne diese automatische Pause würden Sie abgeschossen, während Sie Ihren Angriff planen.

Zoomen

Sie können diese Karte wegzoomen (erweitern), indem Sie [X] drücken. Die Karte wird zweimal von ihrer ursprünglichen Reichweite wegzoomen und Ihnen jedesmal mehr von dem Bereich um Sie herum zeigen. Verwenden Sie [Z], um zurückzuzoomen; Ihr Flugzeug bleibt in der Mitte der Karte. Wenn Sie die Karte öffnen, sehen Sie, daß Landmassen und Stützpunkte ebenfalls verzeichnet sind.



Die Karte

Infofenster

Bisher gab es kaum Abweichungen von den Funktionen der Karten, die 1942 zur Verfügung standen (außer dem Autopiloten). Wenn Sie den Mauszeiger über ein beliebiges Icon schieben, werden Sie sehr schnell von der Geschichtstreue abweichen. Diese Abweichung besteht im Kampfinformations-Fenster. Diese Fenster zeigen dieselben Informationen wie die Kampfinformations-Fenster, die unter **Die Karte** im Abschnitt **Flugzeugträgerkampf** beschrieben wurden. Zusätzlich gibt es Kampfinformations-Fenster für die Staffeln. Diese zeigen folgendes:

- Flugnummer
- Typ und Anzahl der Flugzeuge
- Geschwindigkeit und Höhe
- Abstand vom aktuellen Ziel

Beachten Sie, daß der Heimatstützpunkt als "Ziel" gilt, wenn Staffeln aus einem Einsatz zurückkehren. Wegpunkte auf der Flugroute werden jedoch nicht als "Ziele" betrachtet.

Befehle erteilen

Hier verlieren wir jeden Bezug zur Geschichte. Anstatt eines funktionsfähiges Funkgerätes im Cockpit gibt Ihnen **1942 THE PACIFIC AIR WAR** Karten-Icons, mit denen Sie Befehle an die anderen eigenen Flugzeuge erteilen. (Diejenigen von Ihnen, die keine supertolle Soundkarte haben, wird dies sicher freuen.)

Klicken Sie ein beliebiges eigenes Flugzeug-Icon an, um das Menü **Funkbefehle (Radio Orders)** zu öffnen. Hier gibt es drei Optionen:

Set Cruise Altitude (Reiseflughöhe Einstellen): Befiehlt dem Flugzeug/den Flugzeugen, auf eine neue Flughöhe zu gehen.

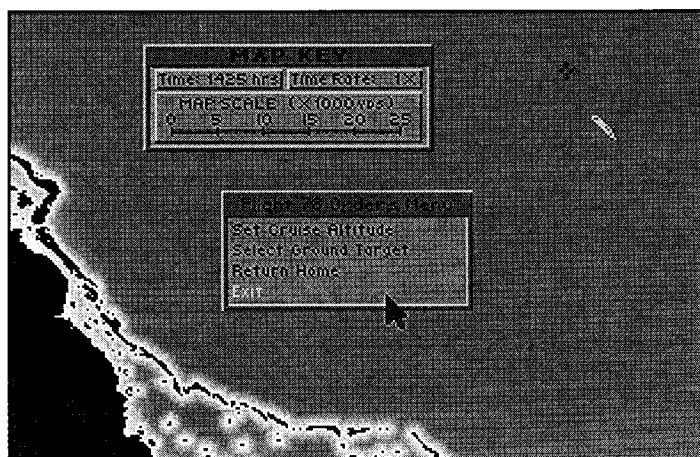
Select Target Ship (Zielschiff Wählen): Legt einen spezifischen gegnerischen Verband als Ziel dieses Schwarmes fest.

Return Home (Rückflug): Befiehlt dem Flugzeug/den Flugzeugen, abzdrehen und zurückzufliegen.

Zwei dieser Optionen sind ziemlich unkompliziert. **Ziel Wählen (Select Target)** steht nur zur Verfügung, wenn mehrere gegnerische Verbände in der Nähe sind. Mittels dieser Option können Sie angeben, welche Staffeln welches Ziel angreifen. Sie können zum Beispiel Ihren Bombern befehlen, einfliegende Luftpatrouillen und Geleitschutz nicht zu beachten, sondern beim gegnerischen Flugzeugträger aufs Ganze zu gehen. Wenn der Einsatz auf die vorgegebenen Ziel abgeschlossen ist, können die Flugzeuge ihr eigenes Ziel wählen - es sei denn, Sie erteilen neue Befehle.

Sie können auch dem Autopiloten Ihres eigenen Flugzeuges Befehle geben. So haben alle, die den historisch exakten (aber oft langweiligen) langen Flug zum Zielbereich nicht mögen, eine weitere Option, diesen Teil des Einsatzes auszulassen. Anstatt die Zeit zu beschleunigen, können Sie Einsatzleitung spielen und alle herumkommandieren.

Diese Vorgehensweise hat zwei Nachteile. Einer dieser Nachteile besteht darin, daß Sie wahrscheinlich einige "Gelegenheitsziele" verpassen werden. Der andere Nachteil ist, daß der größte Teil des Einsatzes nicht auf dem Flugfilm erscheint.



Funkbefehle

Modus "Virtuelles Cockpit"

Der Modus "Virtuelles Cockpit" ist eine fortschrittliche Einrichtung, die es Ihnen ermöglicht, Ihren Blickwinkel so zu drehen, als säßen Sie tatsächlich im Cockpit und drehen Ihren Kopf. Dies ermöglicht Ihnen fließend ineinander übergehende Blickfelder, die andere Spiele nicht einmal ansatzweise bieten können. Wenn Sie ihn einmal gemeistert haben, ist der Modus **Virtuelles Cockpit** bei Luftkämpfen äußerst nützlich, da es lebensnotwendig und schwierig ist, dem Gegner auf den Fersen zu bleiben. Die Einübung dieser Sichtfeld-Funktion wird sich im Kampf ganz sicher bezahlt machen. Der Modus **Virtuelles Cockpit** steht in jedem Kampfflugzeug zur Verfügung.

Betätigung [Alt]-[F1] (auf dem Pilotenposten) aktiviert den Modus **Virtuelles Cockpit**. Nun steuert die Maus den "Kopf" des Piloten. Halten Sie **Knopf 2** der Kamera-Steuerung gedrückt, um Ihren Kopf zu drehen und sich im Cockpit umzusehen. Bewegen Sie die Maus vorwärts, um nach unten zu schauen, ziehen Sie sie zurück, um aufwärts zu schauen, nach links, um links zu schwenken und nach rechts, um nach rechts zu schwenken. (Hinweis: Wer mit dem Filmjargon "neigen" und "schwenken" nicht vertraut sind, findet im Glossar kurze Definitionen.) Durch die Kombination dieser Bewegungen können Sie das gesamte Blickfeld eines wirklichen Piloten einsehen. Alle Flugsteuerungen und anderen Steuerungen bleiben im Modus **Virtuelles Cockpit** funktionsfähig.

Bombenvisier/Torpedovisier-Blickfeld

Bei Marinebomben mit nur zwei Posten mußte der Pilot auch als Bombenschütze arbeiten. Die Flugzeugdesigner bauten daher ein Bombenvisier in den Sturzkampfflugzeugen und ein Torpedovisier in den Torpedobombern ein. Sie brachten dies (praktischerweise) im Cockpit an. Wenn Sie mit dem Anflug zum Abwurf begonnen haben, ist dieses Visier sehr nützlich zum Zielen.

Drücken Sie [Alt]-[F2] (auf dem Pilotenposten), um durch das Bombenvisier oder Torpedovisier zu schauen (je nachdem, was Sie haben). Beachten Sie, daß Sie das Flugzeug noch immer steuern, es sei denn, Sie haben den Autopiloten aktiviert. Zur Flughilfe erscheinen ein künstlicher Horizont und ein Fluggeschwindigkeitsmesser neben dem Visier. Dort befinden sich auch die Instrumente, die Sie benötigen, um

das Ziel anzupeilen. Die Visiere sind ziemlich unkompliziert; das, was sich im mittleren Bereich befindet, ist Ihr gegenwärtiges Ziel. Eine ausführliche Anleitung finden Sie in den Abschnitten **Bombenvisier benutzen** und **Torpedovisier benutzen**.

Flugzeuge wechseln

Flugzeuge wechseln ist eine der Optionen, die für Abwechslung bei der Flugerfahrung in **1942 THE PACIFIC AIR WAR** sorgt. Mittels der [F8]-Taste können Sie von einem Flugzeug zum anderen wechseln. Jedesmal, wenn Sie in ein anderes Flugzeug überwechseln, werden Sie zum Piloten dieses Flugzeuges. Diese Option steht für Karrierepiloten nicht zur Verfügung; Karrierepiloten müssen befördert werden, um Ihr Flugzeug zu wechseln.

Im Modus **Einzeleinsatz (Single Mission)** starten Sie einen Einsatz normalerweise, indem Sie als führender Jagdflieger oder Bomber fliegen (je nachdem, welche Art von Einsatz Sie wählen). Durch wiederholtes Drücken von [F8] gehen Sie durch die Flugzeuge in Ihrer Staffel. Sie wechseln nicht zu Flugzeugen in anderen Staffeln über. Wenn Sie also in einem Kampfflugzeug starten, dann sind alle Flugzeuge, zu denen Sie überwechseln, ebenfalls Kampfflugzeuge, und das gleiche gilt für Bomber. Wenn Sie dies durch die ganze Staffel fortsetzen, kehren Sie zu Ihrem ursprünglichen Flugzeug zurück und beginnen den Kreislauf von vorn.

Wenn Sie im **Flugzeugträgerkampf** in das Cockpit springen, beginnen Sie den Angriff als Pilot des führenden Jagdfliegers der ersten Staffel. In diesem Fall geht [F8] die gesamte Einsatzgruppe durch, wobei mit Ihrem Schwarm begonnen wird. Nachdem Sie die Möglichkeiten dieses Schwarms erschöpft haben, gehen Sie zum nächsten Schwarm über. Dieser Vorgang wird fortgesetzt, bis Sie entweder ein Flugzeug finden, das Ihnen gefällt, oder keine weiteren neuen Flugzeuge übrig bleiben. Sie kehren dann zu Ihrem ursprünglichen Flugzeug zurück und beginnen den Durchlauf nochmals.

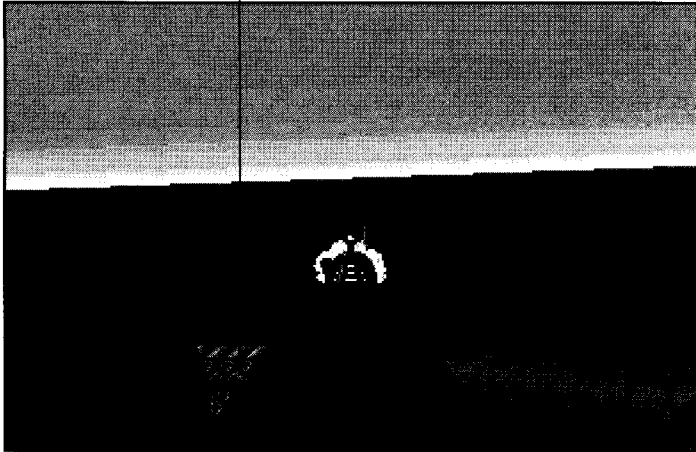
Noch ein letzter Hinweis: Wenn es Sie nicht stört, ein wenig zu mogeln, können Sie auf ein anderes Flugzeug umsteigen, wenn Sie Ihr eigenes schwer beschädigtes Flugzeug verlassen müssen. Es gibt natürlich keine Garantie, daß das Flugzeug, in das Sie überwechseln, in besserem Zustand ist.

Kampfposten

Wechseln des Postens ist eine weitere Option, die das Spiel abwechslungsreicher macht. In Wirklichkeit hatten diese Bomber eine komplette Besatzung, nicht nur einen einzigen Piloten. In vielen Fällen enthalten die Bomber in **1942 THE PACIFIC AIR WAR** einen zweiten aktiven Kampfposten - den rückwärtigen Schützen, auch Heckschütze genannt.

Als Pilot steuern Sie die Bewegungen des Flugzeuges, die vorwärts gerichteten Waffen und die Bomben. Drücken Sie **Posten (Position)**, um zum Posten des Heckschützen überzuwechseln. Von hier aus steuern Sie ausschließlich das Heckgeschütz. Sie sind für den Schutz der "Sechs", den anfälligen Bereich hinter dem Flugzeug, verantwortlich. Der Autopilot übernimmt die Flugsteuerung. Verwenden Sie die Flugsteuerung, um mit dem Maschinengewehr zu zielen, und betätigen Sie **Knopf 1**, um zu feuern. Drücken Sie **[F1]**, um zurück ins Cockpit zu springen.

Munitionsbehälter



Rückwärtiger Kampfposten

Die Externe Kamera

Die Externe Kamera ist Ihr bewegliches "Auge am Himmel". Dies ist zwar eine realitätsferne Option (Kampfflugzeuge in den 40er Jahren hatten keine ferngesteuerten freifliegenden Videosonden), aber diese Kamera bietet eine interessante Art und Weise, die Luftkämpfe zu beobachten. Sie hilft auch, Gegner in der Nähe aufzuspüren (in der Militärluftfahrt nennt man das "Mogeln"). Realitätsfanatiker werden die externen Kameras während eines Einsatzes nicht benutzen wollen.

Die Kamera funktioniert in drei Modi, zwischen denen Sie ungehindert hin und her schalten können. Beachten Sie, daß es eine Weile dauern kann, einen ungewöhnlichen Kamerawinkel einzustellen. Anstatt dabei das Flugzeug zu steuern und zu kämpfen, sollten Sie die Aktion unterbrechen (**[Alt]-[P]**) und sich entspannen. (Hinweis: Wer mit dem Filmjargon im folgenden Abschnitt nicht vertraut ist ("Spurführung", "Kippen", "Rollen" und "Schwenken"), findet im Glossar kurze Definitionen.)

"DAS CREDO DES SCHÜTZEN" (UNOFFIZIELL)

*Der Pilot chauffiert nur, fährt, als sei's ein Wagen,
der Schütze ist der wahre Held,
doch keiner will es sagen.*

Verfolgungs-Modus

Im **Verfolgungs-Modus**, der mit [F6] aufgerufen wird, fliegt die Kamera mit Ihrem Flugzeug und hält es in Scharfeinstellung. Alle Kamerabewegungen in diesem Modus sind mit dem Flugzeug gleichgeschaltet. Die aktiven Kamerasteuerungen im Verfolgungs-Modus sind wie folgt (Beachten Sie, daß die Knöpfe während der Bewegung festgehalten werden müssen, als ob Sie mit einer Maus "ziehen".):

[Knopf 2]+[Vorwärts]	Hereinzoomen (Näher Herangehen)
[Knopf 2]+[Rückwärts]	Herauszoomen (Sich Entfernen)
[Knopf 1]+[Links]	Links um das Flugzeug Rotieren (Spurführung im Uhrzeigersinn)
[Knopf 1]+[Rechts]	Rechts um das Flugzeug Rotieren (Spurführung gegen den Uhrzeigersinn)
[Knopf 1]+[Vorwärts]	Aufwärts um das Flugzeug Rotieren (Spurführung Über & Unter)
[Knopf 1]+[Rückwärts]	Abwärts um das Flugzeug Rotieren (Spurführung Unter & Über)

Frei-Modus

Nachdem Sie die Taste **Frei (Free)** betätigt haben, befindet sich die Kamera im **Frei-Modus** und verfolgt Ihr Flugzeug nicht. Sie bewegt sich nur so, wie Sie sie steuern. Dies ist der Modus, den Sie verwenden, um einen ungewöhnlichen Winkel einzustellen oder Schiffe, Stützpunkte und gegnerische Flugzeuge genauer anzuschauen. Die Kamerasteuerung im Frei-Modus ist wie folgt (Beachten Sie, daß die Knöpfe während der Bewegung festgehalten werden müssen, als ob Sie mit einer Maus "ziehen".):

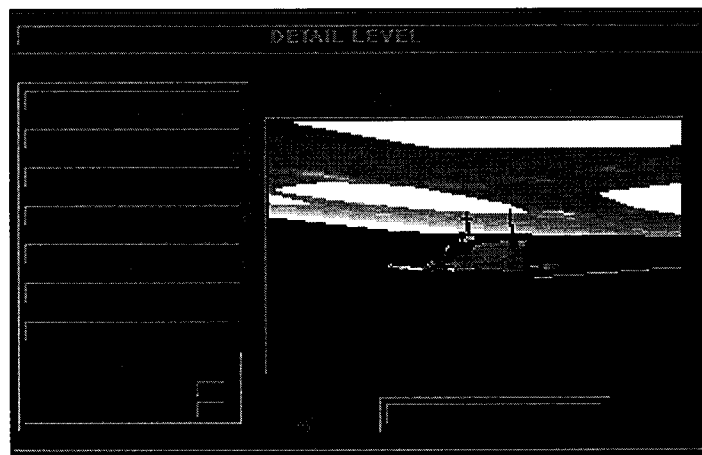
[Knopf 2]+[Vorwärts]	Vorwärts Bewegen (Hereinzoomen oder Spurführung nach Vorne)
[Knopf 2]+[Rückwärts]	Rückwärts Bewegen (Auszoomen oder Rückwärts-Spurführung)
[Knopf 1]+[Links]	Links Schwenken (Uhrzeigersinn)
[Knopf 1]+[Rechts]	Rechts Schwenken (Gegen den Uhrzeigersinn)
[Knopf 1]+[Vorwärts]	Vorwärts Kippen
[Knopf 1]+[Rückwärts]	Rückwärts Kippen

Spurführungs-Modus

Im **Spurführungs-Modus**, den Sie mit [F7] aktivieren, steht die Kamera an einem Punkt, unabhängig von Ihrem Flugzeug. Es gibt keine Bewegungsbefehle im Spurführungs-Modus. Die Kamera wird automatisch kippen, schwenken und rollen, um Ihr Flugzeug mitten im Bild zu halten. Verwenden Sie den **Frei-Modus**, um die Kamera an einem beliebigen Standort anzubringen (auf dem Boden oder mitten in der Luft, wie Sie möchten), und schauen Sie einfach nur zu. Der **Spurführungs-Modus** hat viele Anwendungsbereiche, und einer der besten ist die Einstellung einer "Umgekehrten Taktischen" Ansicht von einem beliebigen stillstehenden Ziel aus.

Stufen der Grafischen Einzelheiten

Sie können während eines Einsatzes jederzeit mit [F9] den **Detailstufen-Steuerungsschirm** aufrufen. (Während Sie sich diesen Schirm anschauen, wird die Aktion unterbrochen.) Die Optionen auf diesem Schirm dienen zur Änderung der Detailstufen vieler Teile von **1942 THE PACIFIC AIR WAR**. Die Voreinstellungen dieser Optionen sind "Ein" und die jeweils höchste Stufe. Aktuelle Einstellungen



Detailstufen-Steuerungsschirm

erkennen Sie an den Beispielen, die auf dem Bildschirm rechts neben den Knöpfen erscheinen. Kurzbeschreibung der Optionen:

Clouds (Wolken) : Es gibt drei Arten von Wolkengrafiken. In der niedrigsten Einstellung erscheinen keine individuellen Wolken, und die allgemeine Wolkenbedeckung erscheint vollkommen weiß (von oben oder unten gesehen). Die mittlere Einstellung enthält viele eckige, individuelle Wolken. Die höchste Einstellung enthält eine detaillierte Bewölkung, Haufenwolken und fedrige Schichtwolken. Ob überhaupt Wolken zu sehen sind, hängt natürlich vom Wetter ab.

Ships (Schiffe): Schiffe werden in drei Detailstufen dargestellt. Die einfachste Stufe ist polygonal, die mittlere ist Gouraud-schattiert und die detaillierteste zeigt sogar die verschiedenen Oberflächenstrukturen.

Waves (Wellen): Sie können wählen, ob Wellen auf der Oberfläche des Wassers abgebildet sind oder nicht. Keine Wellen bedeuten weniger Detail.

Wakes (Kielwasser): Sie können wählen, ob das Kielwasser von Schiffen erscheint oder nicht. Die Länge des Kielwassers eines Schiffes beruht auf seiner Geschwindigkeit. **Kein Kielwasser** bedeutet weniger Detail.

Stars (Sterne): Bei Nachtflügen können Sie bestimmen, wie die Sterne dargestellt werden. Keine Sterne bedeuten weniger Detail. Die mittlere Detaileinstellung zeigt Sterne als die vertrauten glitzernden Punkte. Sterne auf der höchsten Detailstufe gleichen denen auf der mittleren, erscheinen jedoch während eines Manövers realistisch verschwommen.

Land: Land, meistens Inseln, erscheint in drei verschiedenen Arten. Die niedrigste Detaileinstellung ist einfaches vielförmiges Land. Bei der mittleren Einstellung sind glattere, Gouraud-schattierte Landmassen zu sehen. Die dritte und detaillierteste Einstellung umfaßt in allen Einzelheiten dargestellte, Gouraud-schattierte Inseln.

Sprites: Sie können einstellen, ob die Sprite-Grafiken erscheinen oder nicht. Sprite-Grafiken umfassen einige der nicht unbedingt wesentlichen Explosionswolken und Wasserspritzer. **Keine Sprites** ist die niedrigste Detaileinstellung.

Visibility (Sicht): Sie können die aktuelle Sichtweite von 18 bis zu 34 Meilen einstellen. Je größer die Sichtweite, um so mehr können Sie sehen. Bei niedrigeren Sichteinstellungen erhöht sich die Bildablauffrequenz.

Jedesmal, wenn Sie den Knopf für eine dieser Optionen links anklicken, schaltet diese Option auf die nächste Einstellung um. Bei den Optionen, die keine Ein-/Ausschalter sind, schaltet Anklicken der höchsten Einstellung auf die niedrigste zurück. Jede Einstellungsänderung erscheint sofort auf dem Beispiel-Bildschirm, sodaß Sie wissen, was Sie erwartet, wenn Sie zum Einsatz zurückkehren.

Beachten Sie, daß sich die Bildablauffrequenz verlangsamt, je höher die Detailgrafik eingestellt ist. Wenn die Bildablauffrequenz zu langsam wird und das Spiel steckenbleibt oder "stückweise" erscheint, können Sie die Detailstufe herunterschalten, um ein besseres, glatt verlaufendes Display zu erhalten. Wenn Sie die Einstellung beendet haben, klicken Sie den Knopf **Rückkehr zum Einsatz (Return to mission)** links an, um das Spiel dort fortzusetzen, wo Sie [F9] gedrückt haben.

GEFECHT MIT DEM GEGNER

Alle diese Besichtigungen sind natürlich wunderbar, aber zur Vervollständigung Ihres Einsatzes werden Sie sich zweifellos mit dem Gegner anlegen müssen. Schließlich ist dies ein Kampf. Ihr Einsatz bestimmt, an welcher Art von Gefecht Sie teilnehmen, aber das Endziel ist immer gleich. Egal, ob Sie nun für Seine Herrlichkeit, den Kaiser, fliegen oder für Stars und Stripes, Ihr Ziel ist es immer, den Gegner restlos aus dem Weg zu räumen und seine Maschinen zu zerstören. Überleben ist ebenfalls nicht unwichtig, vorzugsweise mit unbeschädigtem (oder zumindest funktionsfähigem) Flugzeug.

Dies ist nicht der höfliche Luftsport der Gentlemen aus dem Ersten Weltkrieg, sondern ein knallharter Straßenkampf. Ergreifen Sie jede Chance, die Ihnen geboten wird, und lassen Sie nicht locker. Gnade mit dem Gegner bedeutet wahrscheinlich den Tod für Sie (und ein Kriegsverfahren).

Identifikation

Als erstes müssen Sie ein Flugzeug, das Ihnen begegnet, erkennen. Moderne Flugzeuge sind mit Radar und IFF (Identifikation Freund oder Feind)-Systemen ausgestattet. Diese Langstrecken-Aufklärungssysteme sind sehr effektiv und nützlich. Leider haben Sie keine. Wenn Sie das Flugzeug nicht anhand seiner Position und Aktivitäten erkennen können (wenn auf Sie geschossen wird, zum Beispiel, oder bei Patrouillenflügen über gegnerischen Kampfgeschwadern), müssen Sie eben näher herankommen, bis Sie sehen können, was zu erkennen ist.

Wenn Ihr Einsatz erfordert, daß Sie Torpedos oder Bomben auf ein Schiff werfen, dann ist die Identifikation leichter und weniger gefährlich. Sie können mit ziemlicher Sicherheit annehmen, daß jedes Schiff oder jede Flotille in der Nähe der Zielkoordinaten zum Gegner gehört und daher wahrscheinlich Ihr Ziel ist. (Gegnerische Stützpunkte liegen nie so nahe bei eigenen Stützpunkten, daß Verwechslungen möglich wären, also brauchen Sie Stützpunkte nicht erst zu identifizieren.) Wenn der Zielverband einen Flugzeugträger enthält, ist der Flugzeugträger immer Ihr Hauptziel. Flugzeugträger sind leicht zu

erkennen, denn sie sind die größten Schiffe im Verband. Wenn es unter den Zielschiffen keinen Flugzeugträger gibt, sollten Sie so viele Schiffe wie möglich versenken.

Beachten Sie, daß auch der Gegner keinen Radar hat. Seine Informationen über Sie beruhen nur auf Sichtungsberichten, genau wie Ihre eigenen Informationen. Wenn Sie ein geschickter Pilot sind, merkt der Gegner vielleicht nicht, daß Sie in der Nähe sind, bis es zu spät ist.

Luftkampf

„Luftkampf“ ist der Ausdruck, der allgemein für Nahkämpfe zwischen Kampfflugzeugen verwendet wird. Es ist offensichtlich Ihr Ziel, so viele der gegnerischen Flugzeuge abzuschießen wie möglich und dabei zu vermeiden, selbst abgeschossen zu werden. Wenn Sie sich in einer Situation befinden, die diese Kampffahrt erfordert, dann sind Geschwindigkeit, Manövrierbarkeit und Zähigkeit sehr wichtig. Am wichtigsten jedoch ist Ihre Fähigkeit als Pilot. Die Ausbildung kann Sie zwar nur bis zu einem gewissen Grad auf den wirklichen Kampf vorbereiten, aber je mehr Sie vorher wissen, um so besser sind Ihre Überlebenschancen.

Der Flugzeugtyp beeinflusst ebenfalls das Ergebnis des Luftkampfes. Schwere, unbewegliche Bomber können den schnellen Jagdfliegern kaum Konkurrenz machen. Andererseits können Bomber schneller entkommen; auf Grund Ihres übermäßigen Gewichtes können sie bei einem Sturzflug sehr schnell Geschwindigkeit aufnehmen und die Jagdflieger weit hinter sich lassen. Kampfflieger, die dumm genug sind, die Verfolgung aufzunehmen, bewegen sich genau in die Ziellinie des Heckschützen. Wenn Ihr Bomber von Kampfflugzeugen angegriffen wird, gehen Sie in den Sturzflug, und flüchten Sie. Wenn Sie sich auf einen Kampf einlassen, werden Sie bombensicher abgeschossen.

Das höhere Flugzeug hat im Luftkampf immer den Vorteil. Ein langsamer fliegendes Flugzeug ist zwar leichter manövrierbar, wird aber auch leichter getroffen. Bei einem Gefecht von Kampfflugzeugen ist das Flugzeug im Vorteil, das über und hinter dem Gegner fliegt. Lassen Sie nicht zu, daß ein gegnerisches Flugzeug längere Zeit in Ihrer „Sechse“ ist, oder Sie werden baden gehen (vielleicht für immer).

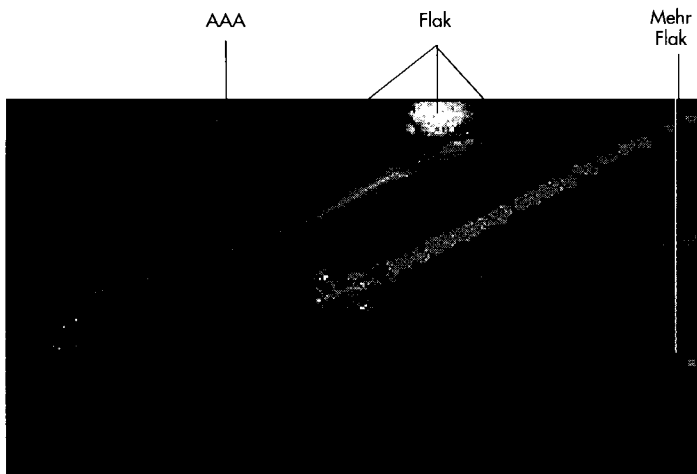
Sturzkampfflug

Jedes Flugzeug, das mit Bomben ausgestattet ist und einen Sturzflug überstehen kann, ist ein Sturzkampfflugzeug. (Beachten Sie, daß die meisten Torpedobomber nicht für steile Sturzflüge gebaut sind.) Natürlich können die kleinen Bomben mancher Jagdflieger kaum soviel Zerstörung erzeugen wie die Riesen an einem Bomber. Keine der Bomben in **1942 THE PACIFIC AIR WAR** hat Selbstantrieb, ist wärmesuchend, hat Laserpeilung oder sonstigen Luxus. Sie müssen bis direkt über das Ziel fliegen, dann im steilstmöglichen Winkel in den Sturzflug gehen und Ihre Ladung abwerfen. Hoffentlich haben Sie dann noch genug Luft unter sich, um aus dem Sturzflug hochzuziehen. Wenn nicht, dann können Sie sich damit trösten, daß Ihrer Familie die Lebensversicherung ausbezahlt wird.

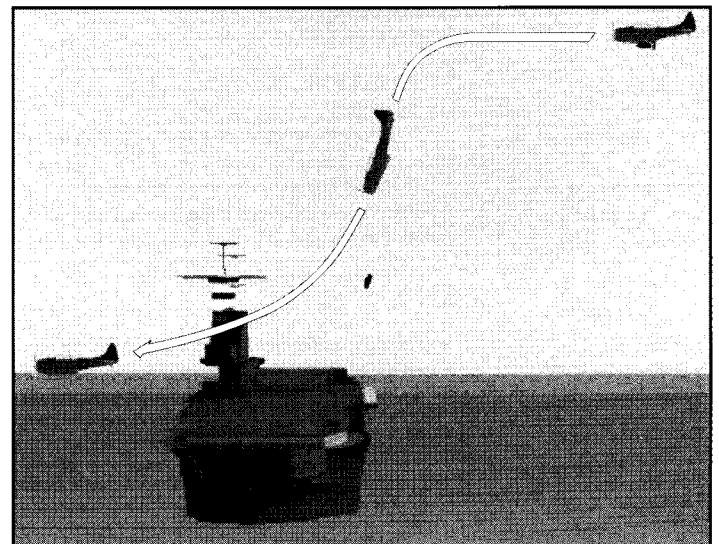
All dies beruht natürlich auf der Annahme, daß Sie nah genug ans Ziel kommen. Wir nehmen einmal an, daß die gegnerischen Jagdflieger aus dem Weg geräumt wurden oder andernorts beschäftigt sind. Sie sehen Ihre Chance und fliegen auf die Hauptattraktion zu, das Schiff oder den Stützpunkt, den Sie angreifen sollen. Als Sie näherkommen, wird

Ihre hämische Freude von Explosionen rings um Ihr Flugzeug unterbrochen. Was ist denn los? Die Bodenverteidigung hat Sie unter Flakbeschuß genommen. Dagegen können Sie nichts unternehmen als auszuweichen und zu hoffen, daß die Schützen einen schlechten Tag haben.

Die erprobte und bewährte Methode des Sturzflugkampfes besteht darin, daß Sie in angemessener Höhe auf das Ziel zu fliegen (Flak vermeiden). Vergessen Sie aber nicht, daß Sie während des Sturzflugs zielen müssen; je näher am Ziel Sie also den Sturzflug beginnen, um so besser. Es ist eine gute Idee, das Ziel von der Seite aus anzugreifen, da Sie so für kürzere Zeit in der Reichweite des Luftabwehrfeuers sind. Wenn Sie fast über dem Ziel sind, gehen Sie in den steilsten Sturzflug, den Ihr Flugzeug erlaubt. Sie lernen aus der Erfahrung, wie steil Ihr Flugzeug stürzen kann. Werfen Sie die Bomben ab, wenn Sie fast direkt über dem Ziel sind. Die Bomben haben dieselbe Vorwärtsgeschwindigkeit wie Ihr Flugzeug. Sie müssen sie daher etwas "zurückhalten". Berechnen Sie dabei auch jegliche Bewegungen des Ziels mit ein.



Leichter Flakbeschuß



Anflug zum Sturzflug

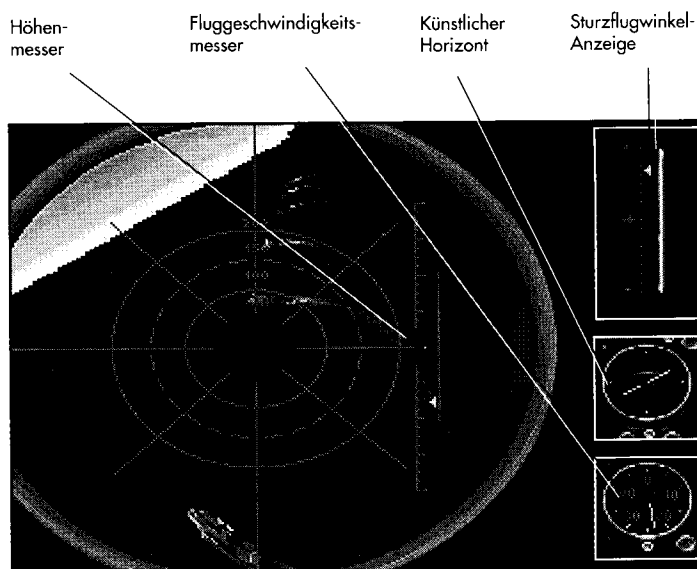
Bombenvisier benutzen

Als Pilot eines Sturzkampfflugzeuges (Val, Helldiver oder Dauntless) steht Ihnen der zusätzliche Vorteil eines Bombenvisiers zur Verfügung. Beachten Sie, daß Sie nur auf dem Pilotenposten das Bombenvisier benutzen und Bomben abwerfen können. Sobald Sie im Sturzflug sind, können Sie auf Bombenvisier-Ansicht schalten (Drücken Sie Visier (Sight)). Da Sie das Flugzeug immer noch steuern, erscheinen der Fluggeschwindigkeitsmesser und der künstliche Horizont in Ihrem Bombenvisier. Verwenden Sie diese, um eine stetige Annäherung zu gewährleisten.

Es gibt drei Dinge, die Sie im Bombenvisier beachten müssen, und alle drei sind für einen erfolgreichen Abwurf wichtig. Das erste ist die **Sturzflugwinkel-Anzeige** rechts neben der Bombenvisier-Ansicht. Während Sie den Bug nach unten ziehen, wird sich die Nadel in die Mitte bewegen; dies ist Ihr bester Sturzflugwinkel. Zweitens, und wahrscheinlich am wichtigsten, sehen Sie Ihr Ziel. Sie sollten es mitten im Fadenkreuz halten, besonders, wenn es Ihnen mit verzweifelten Manövern zu entkommen versucht. Als letztes sehen Sie den Höhenmesser im Bombenvisier. In optimaler Abwurfhöhe bewegt sich der Pfeil zur Mitte.

Wenn die Bedingungen für den Abwurf gut sind, befinden sich beide Anzeiger in der "roten Zone". Zu diesem Zeitpunkt wird die senkrechte Linie auf der rechten Seite der Sturzflugwinkel-Anzeige rot aufleuchten. Eine rote Linie ist das Zeichen, daß nun der richtige Zeitpunkt zum Abwurf ist.

Sobald Sie Ihre Knaller losgeworfen sind, haben Sie Ihre Aufgabe erfüllt. Ziehen Sie sich aus dem Sturzflug, und geben Sie Vollgas. Ohne seine Ladung hat der Bomber hier nichts mehr verloren. Die Geleitjagdflyer räumen noch auf und schätzen die Schäden ein, die Sie verursacht haben.



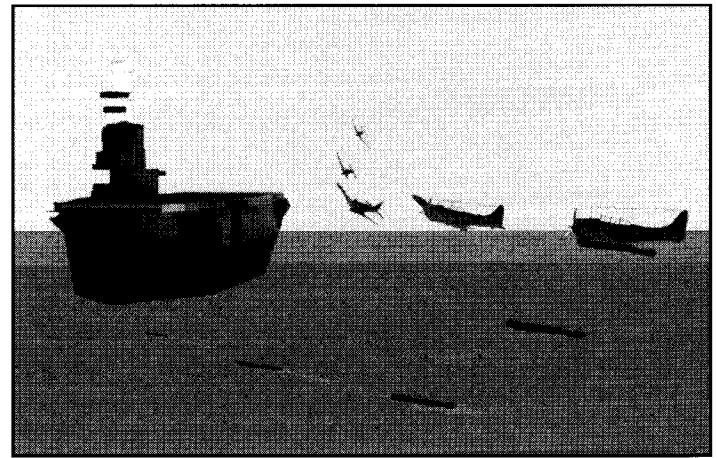
Blick aus dem Bombenvisier

Torpedoflüge

In gewisser Weise sind Torpedoflüge leichter als Sturzkampfflüge. Natürlich haben Sie andererseits ganz besondere Schwierigkeiten. Erstens kann nur ein Torpedobomber (Kate, Devastator oder Avenger) Torpedos abfeuern. Da die Torpedotechnologie noch in den Kinderschuhen steckte, war die Mechanik etwas unberechenbar. Gezündet Torpedos mußten aus dem Horizontalflug gefeuert werden - nicht zu weit von der Oberfläche entfernt, bei nicht zu hoher Geschwindigkeit und genau auf das Ziel ausgerichtet. Jegliche Abweichung von den Anforderungen des Geschosses führt zum Fehlschlag, und das Ziel wird nicht beschädigt.

Überraschung. Torpedobomber müssen auch mit Flak zurechtkommen. Dies ist wahrscheinlich der störendste Aspekt beim Torpedofeuern, da das Vermeiden der Flak Sie aus der Bahn wirft. Werfen Sie niemals einen Torpedo ab, wenn Ihr Flugzeug nicht vollkommen im Gleichgewicht und stabilisiert ist (es sei denn, Sie haben Torpedoversager abgeschaltet). Ein schlechter Abwurf hat meist einen Torpedofehlschlag zur Folge, der dann überhaupt nichts trifft.

Die einzig wahre Methode zum Abschießen eines Torpedos aus der Luft beginnt mit einem Anflug im rechten Winkel zur Strecke des Zielschiffes (während Sie Flak vermeiden). Beachten Sie, daß Sie nur vom Pilotensitz aus das Torpedovisier benutzen und Torpedos abfeuern können. Sobald Sie die erforderliche niedrige Flughöhe für den Torpedobeschuß (300 bis 400 Fuß für japanische, 200 bis 300 Fuß für amerikanische Torpedos) erreicht und Ihren Geradeausflug



Anflug zum Torpedoangriff

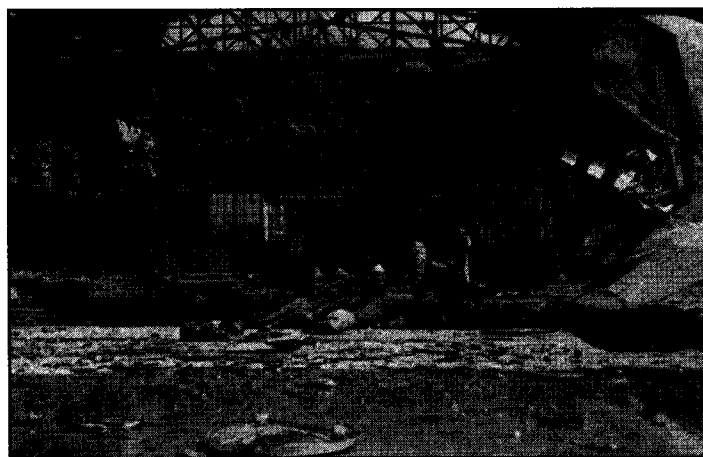
gestartet haben, sollten Sie unterhalb der Abwurfschwelle für den Torpedo bleiben. Achten Sie darauf, daß Sie unterhalb der sicheren Abschußgeschwindigkeit des Torpedos fliegen (110 kt für amerikanische, 130 kt für japanische Torpedos). Halten Sie einen guten, flachen Flugweg ein. Das Abwerfen aus einer schrägen Fluglage ist reine Torpedoverschwendung, und dazu sind Sie nicht hier.

“Torpedoflüge müssen bei selbstmörderisch niedriger Geschwindigkeit ausgeführt werden, da Flugtorpedos empfindliche Instrumente sind und umkippen, wenn sie zu schnell oder aus zu großer Höhe abgeworfen werden. Leutnant Jackson führte seinen Flug bei hundertzwanzig Meilen pro Stunde in einer Höhe von dreißig Fuß über dem Wasser durch. Er ermöglichte dem Gegner Zielscheibenübungen für eine sehr, sehr lange Zeit. Sämtliche Geschütze des Verbandes waren auf ihn gerichtet. Die großen Kanonen wurden ins Wasser abgefeuert, um Spritzer hochzuschleudern und ihn aus der Bahn zu werfen. Sein vorgesehene Opfer wendete wiederholt ruckartig, um ihm auszuweichen. Aber er flog gleichmäßig und ohne Unterbrechung durch diesen Sturm, warf seinen Torpedo ab, als er etwa vierhundert Fuß vom Ziel entfernt war, sah den Torpedo mit einem weichen Platscher im schwarzen Wasser landen und vorschriftsmäßig auf sein Ziel zuschießen und, als er drehte, hörte er das Geräusch, das ihm mitteilte, daß der Torpedo sein Ziel erreicht hatte.”

-Ira Wolfert, 1942, Guadalcanal

Nehmen Sie sich die Zeit, die Bewegung des Schiffes mit einzuberechnen, und gehen Sie so dicht heran, wie Sie können (Sie müssen sich innerhalb der Torpedoreichweite befinden, je dichter am Ziel Sie beim Abwurf sind, desto höher ist Ihre Trefferchance). Doch nun wird es schwierig - Sie müssen warten, bis Sie in Reichweite sind. Jeder Torpedo hat eine andere Reichweite, doch im allgemeinen gilt: je dichter, desto besser. Amerikanische Torpedos haben Reichweiten von etwa 6300 Yards, während die japanischen Torpedos aus einer Entfernung von 2200 Yards abgeworfen werden müssen. Das Abschätzen der Entfernung zwischen Ihnen und Ihrem Ziel ist schwierig, denn Sie haben keine Instrumente, die Ihnen dabei helfen. (Bedenken Sie, daß Radar gerade erst erfunden worden war.) Viel Glück, und versuchen Sie aus Erfahrung zu lernen. Wenn Sie zum Abwurf bereit sind, achten Sie darauf, daß Sie unbedingt im Geradeausflug bleiben, und feuern Sie dann Ihren Torpedo ab.

Die Flugzeuge, die Sie fliegen können, sind nur mit einem Torpedo ausgerüstet. Sobald er abgeworfen wurde, können Sie umkehren und nach Hause fliegen. Die Kampfpiloten bleiben zurück, um festzustellen, welche Schäden von Ihnen verursacht wurden - wenn Sie überhaupt Treffer erzielt haben.

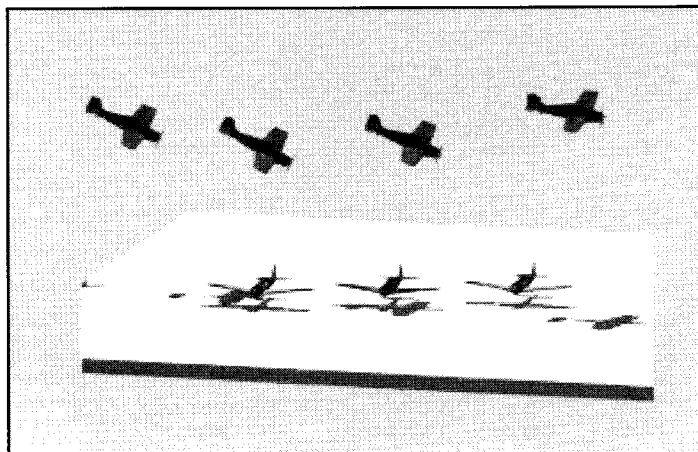


Die Auswirkungen eines guten Tieffliegerangriffs - beachten Sie die Schäden am Hangar - halten dem Vergleich mit einem Bombenangriff stand.

Tiefflugangriff

Ein Tiefflugangriff ist nicht immer die effektivste Art und Weise, ein Ziel am Boden anzugreifen, aber wenn Sie keine andere Möglichkeit haben, muß dies ausreichen. Beim Tiefflugangriff greifen Sie ein Ziel am Boden auf die gleiche Art und Weise an wie ein gegnerisches Flugzeug, d.h. Sie nehmen es unter Beschuß. Der Tiefflug macht Sie leicht verwundbar und sollte daher nicht über Zielen eingesetzt werden, die zurückschießen können.

Fliegen Sie Ihr Ziel so niedrig wie möglich an. Sie wollen es unter Beschuß nehmen, aber nicht zu Besuch landen. Bedenken Sie, daß Sie wahrscheinlich während des Vorbeiflugs an Höhe verlieren. Sie sollten ziemlich schnell fliegen, aber nicht so schnell, daß Sie nicht gut zielen können. Feuern Sie, während Sie vorbeifliegen, und ziehen Sie dann hoch. Wenn Sie nochmals anfliegen möchten, wenden Sie, und los geht's.



Tiefflugangriff

RÜCKKEHR UND LANDEN

Der Rückflug zu Ihrem Stützpunkt ist fast so leicht wie der Hinflug zum Ziel. Aber auch hier sind Anfang und Ende die schwierigsten Teile.

Selbst im höchst unwahrscheinlichen Fall, daß Ihr Einsatz ein voller Erfolg war, wird der Gegner noch etwas finden, mit dem er auf Sie schießen kann. Da Sie ihm den Rücken zuweisen, um aus der Kampfzone zu entkommen, werden Sie nicht unbedingt sehen, was auf Sie zukommt. Sie können also kaum ausweichen. Schnelles Fliegen in großer Höhe ist wahrscheinlich die beste Lösung.

Der Heimflug ist sicherlich ein Kinderspiel - es sei denn, Ihr Flugzeug ist beschädigt. Wenn Sie unverletzt sind, dann halten Sie die Augen offen. Es besteht immer die Möglichkeit, daß ein Gelegenheitsziel auftaucht. (Hierbei wird die Erkennung sehr wichtig - und schwierig.) Sie sind wahrscheinlich erleichtert, wenn Sie den Flugzeugträger sehen, aber freuen Sie sich nicht zu früh. Das Landen, wie jeder Linienflugpassagier weiß, ist der schwierigste und gefährlichste Teil des Fliegens. Fast alles kann - und wird - schiefgehen. Also Vorsicht.

Die erste und wichtigste und wohl am häufigsten mißachtete Voraussetzung zum Landen ist, daß Sie genügend Platz haben. Sie sollten das Flugzeug in einer Entfernung von drei Meilen auf die Landebahn ausrichten. Am besten richten Sie das Flugzeug auf ein Ende der Landebahn aus und fliegen tief und so langsam, daß Ihr Flugzeug gerade eben nicht überzieht. Beim Landen auf dem Flugzeugträger versuchen Sie, das Schiff von hinten anzufliegen, um durch die Bewegung des Schiffes Ihrer Vorwärtsflug-Geschwindigkeit entgegenzuwirken. Aber Vorsicht, nicht zu langsam fliegen, da Sie sehr leicht überziehen oder die Kontrolle verlieren können.

Die wichtigen Schritte zur Vorbereitung: Fahrgestell und Klappen ausfahren und beim Landen auf dem Flugzeugträger Fanghaken bereit machen. Die besten Piloten verwenden den horizontalen Anflug ohne jegliche Schwenkung oder Seitwärtsbewegung. Versuchen Sie, mit allen Rädern gleichzeitig auf die Landebahn aufzusetzen. Sobald Sie den Boden berühren, drosseln Sie die Motoren und benutzen Ihre Radbremsen. Sie können immer noch (ein bißchen) steuern, falls Sie seitlich von der Landebahn abzukommen drohen.

“[Wir] setzten federleicht auf der Landebahn auf - das nennen wir “Einschmieren” - und Leutnant Loberg bremste.

Dann bemerkten wir, daß wir keine Bremsen hatten, und wir rasten mit unserer tonnenschweren Bombenladung die Landebahn entlang, ohne daß uns etwas aufhalten konnte, abgesehen von dem, was das Schicksal schon vorgesehen hatte...wir hatten überhaupt keine Bremsen, und was uns endgültig aufhielt, war die Tragfläche eines anderen Flugzeuges, eines abgestellten.

Es schlug genau gegen unsere Tragfläche, und beide Tragflächen waren ineinander verschlungen wie die Arme Liebender. Aber darüber dachten wir in dem Augenblick nicht nach. Auf der anderen Tragfläche war eine zentnerschwere Bombe, und unsere Tragfläche hatte sie heruntergestoßen, die Zündschnur abgerissen und den Zünder bewegt, und sie kollerte entlang und war unter uns. Als wir das sahen, dachten wir an gar nichts, hielten nur unsere Ohren zu und warteten auf die Explosion.

Der Artilleriesoldat, den ich fragte, warum die Bombe nicht explodiert war, sagte nur, daß wir idiotisch waren, uns die Ohren zuzuhalten. “Wenn die Bombe explodiert wäre,” sagte er, “hättet ihr sowieso nichts gehört.”

Ira Wolfert, 1942, Guadalcanal

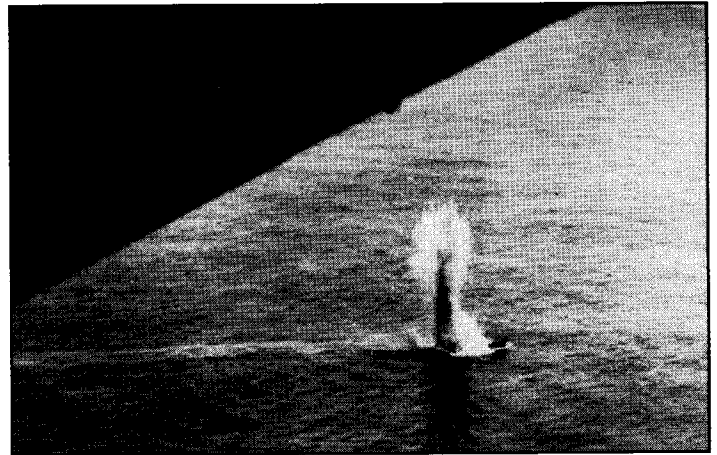
Oh, damit wir's nicht vergessen - noch ein letzter Hinweis. Wenn Sie noch Bomben oder Torpedos unter Ihrem Flugzeug mitführen, dann müssen Sie bei der Landung besonders vorsichtig sein. Übriggebliebene Munition hatte die schlechte Angewohnheit, sich bei der Landung zu lösen. Natürlich explodierte sie nicht immer. Manchmal rollte sie nur ein bißchen herum und machte allen irrsinnige Angst. Wenn etwas wirklich herunterfällt und explodiert, dann bekommen Sie einen Trostpreis - einen besonders guten Sitzplatz beim Feuerwerk und einen Orden namens Purple Heart für Ihre Hinterbliebenen.

EINSATZBESPRECHUNG

Egal, ob Sie Ihren Einsatz abgeschlossen oder überlebt haben, zur Einsatzbesprechung haben Sie anzutreten. (Die Marine kann sogar toten Piloten Befehle erteilen.) Ihr befehlshabender Offizier wird Ihnen mitteilen, wie viele Flugzeuge und Schiffe jede Seite in diesem Kampf zerstört oder beschädigt hat. Diese Statistiken geben Ihnen genaue Informationen über Ihr Abschneiden; es ist keine Erklärung notwendig. Ihre Gesamtpunktzahl für den Einsatz basiert auf der Kampfstatistik und auf dem Grad Ihres Erfolges bei der Durchführung Ihres Einsatzzieles. Die Punktzahl errechnet sich anhand des Schwierigkeitsgrads, den Sie vor dem Abflug eingestellt haben.



Ein Transporter wird knapp verfehlt



Volltreffer auf einen Kahn

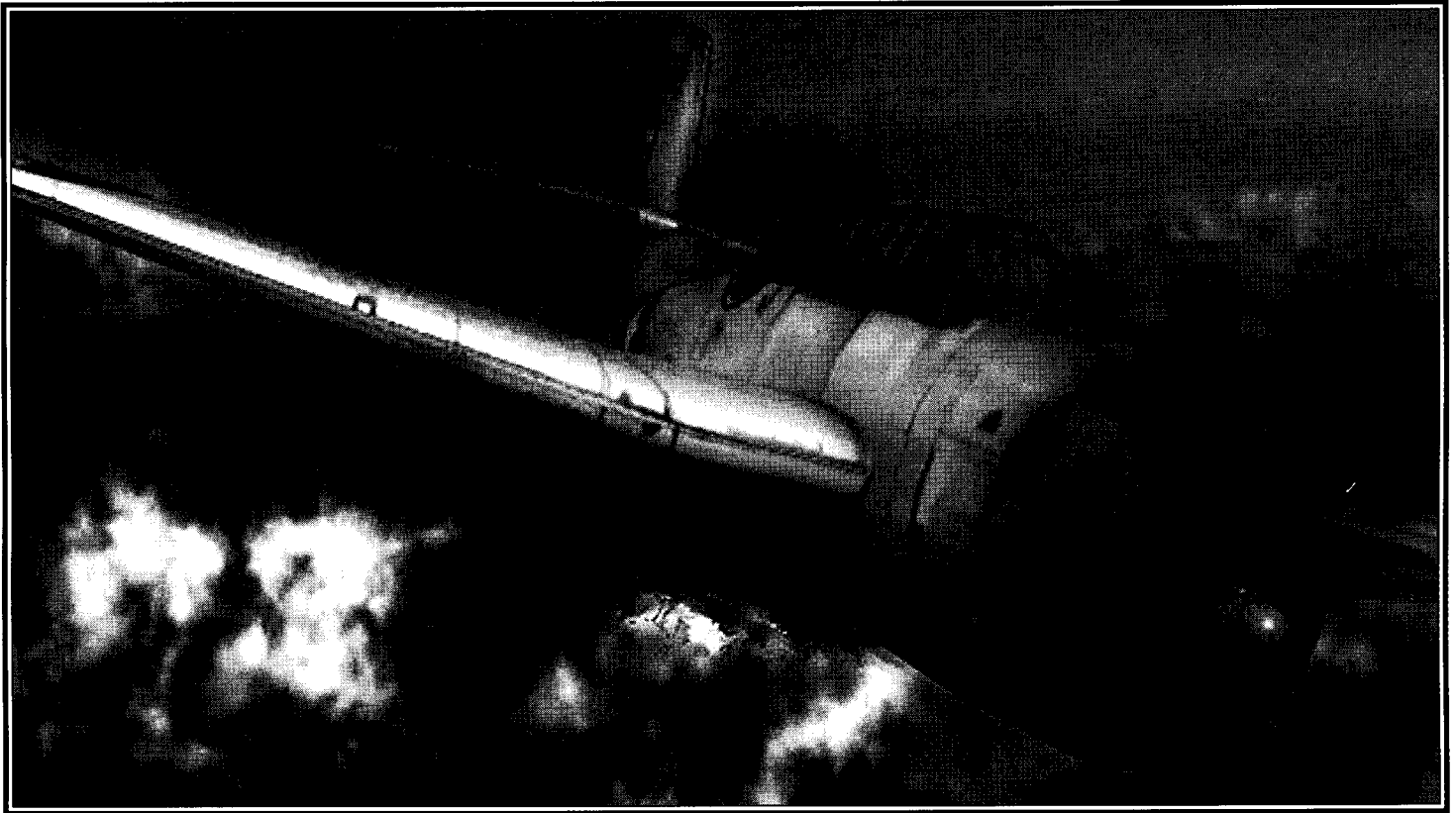
BLACK BOX AUSLADEN: FLUGFILME

Nach der Einsatzbesprechung kehren Sie zu Ihrer Koje zurück und finden einen Stapel nasser Zelluloid-Rollen. Besatzungen in vielen anderen Flugzeugen, besonders bei den Bombern, führten bei Einsätzen Handkameras mit. Dies war im Pazifik-Konflikt allgemein üblich, hauptsächlich, um Treffer auf die gegnerischen Verbände zu dokumentieren. In 1942 THE PACIFIC AIR WAR wird der gesamte Einsatz gefilmt, nicht nur die Treffer.

Der nasse Haufen auf Ihrer Koje sind die Filme, die Besatzungen in anderen Flugzeugen aufgenommen haben. HQ ist mit der Überarbeitung des Einsatzes fertig, und Sie müssen entscheiden, was mit dem Film gemacht wird. Wenn der Einsatz nichts Besonderes war, wollen Sie den Film vielleicht einfach über Bord werfen. Wie Sie wünschen. Dafür haben Sie die Option **Cancel**.

Wenn Sie jedoch den Einsatz später durchsehen wollen, dann müssen Sie ihn speichern. Klicken Sie die Leiste für Filmenamen (unten im Fenster) links an, geben Sie den Namen ein, unter dem der Film gespeichert werden soll, drücken Sie **[Enter]**, und klicken Sie **OK** an.

Möchten Sie den Namen wieder ändern oder zum ursprünglichen Dateinamen zurückkehren, klicken Sie **Restore** an und beginnen erneut.



V. KARRIERE-PILOT

Einzeleinsätze sind eine gute Ausbildung. Aber irgendwann müssen Sie doch am Konflikt teilnehmen. Als aktiver Karriere-Pilot haben Sie die Gelegenheit, Ihren Beitrag zu leisten. Vielleicht werden Sie nicht auf eigene Faust den Sieg für Ihr Land erringen (obwohl die Möglichkeit besteht und man ja nie wissen kann), aber jeder Beitrag ist eine Heldentat. Mutige Männer verdienen Ehre und Ruhm am Himmel.

EINEN PILOTEN ERSTELLEN

Wenn Sie von Ihren Fähigkeiten überzeugt sind, können Sie eine Karriere als Kampfpilot beginnen. Um als Pilot in die Marine einzutreten, müssen Sie sich nur melden. (Die Anwerber sind inzwischen etwas verzweifelt, denn Freiwillige für den Pilotendienst im Pazifik sind schwer zu finden.)

Auf welcher Seite kämpfen Sie?

Als erstes müssen Sie Ihre Nationalität wählen. Sie können nur zwischen den Amerikanern und den Japanern wählen. Ihre Nationalität bestimmt Ihre Einsätze, Flugzeugtypen und die Waffen, die Ihnen zur Verfügung stehen. Klicken Sie die Flagge oder den Namen der gewünschten Nation an.

Wie heißen Sie?

Als nächstes klicken Sie eine beliebige Zeile auf der Dienstliste links an. Der aktuelle Name in dieser Zeile wird gelöscht. Geben Sie den Namen Ihres Piloten ein, und drücken Sie [Enter]. Sie starten Ihre Karriere natürlich ganz unten. Wenn Sie Ihre Sache gut machen, werden Sie befördert.

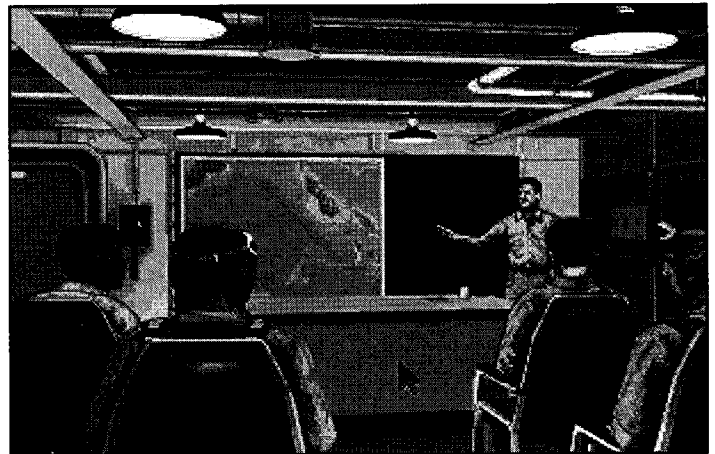
Was fliegen Sie?

Als letztes wählen Sie einen Fachbereich, auf den Sie sich für diese Dienstzeit spezialisieren. Klicken Sie den Flugzeugtyp an, den Sie fliegen möchten. Die Optionen sind Jagdflieger, Sturzkampfflugzeug und Torpedobomber. Die verschiedenen Flugzeuge erfordern unterschiedliche Kampffähigkeiten, wählen Sie deshalb vorsichtig.

Nun sind Sie bereit, Ihre erste Dienstzeit als Anfängerpilot bei der Marine Ihrer Wahl anzutreten. Klicken Sie die Tür zum Einsatzbesprechungsraum an, um an Ihrer ersten Einsatzbesprechung teilzunehmen.

DER EINSATZBESPRECHUNGSRAUM

Als Pilot haben Sie kein Einspruchsrecht bezüglich der Strategie und der Planungsaspekte des Konfliktes. Ihr befehlshabender Offizier teilt Ihnen mit, was Sie zu tun haben, und Sie führen dies so gut wie möglich aus. Im Einsatzbesprechungsraum teilt er Ihnen Pflichten für den nächsten Einsatz zu.



USN-Einsatzbesprechungsraum

Im Einsatzbesprechungsraum haben Sie verschiedene Wahlmöglichkeiten. Bewegen Sie den Mauszeiger umher, bis Sie sie alle finden.

Einsatzbesprechung

Anstatt sich den ganzen Tag Pinup-Fotos anzusehen, könnten Sie sich vielleicht auf die Einsatzbesprechung konzentrieren. Nur dann erfahren Sie, woraus Ihr Einsatz besteht. Klicken Sie die Einsatzkarte an, um die Einsatzbesprechung zu sehen.

Wenn Sie über Einzelheiten auf der Einsatzkarte oder auf der Einsatzbesprechungstafel verwirrt sind, kann die Einsatzbesprechung im Abschnitt **Einsatz fliegen** Klarheit schaffen.

Pilotenstatistiken

Aktuelle Treffer- und Abschuß-Statistiken für jeden aktiven Piloten erscheinen auf der **Abschußliste** im Einsatzbesprechungsraum. Klicken Sie die Korktafel an, um sich die Statistik jedes Piloten anzusehen. Benutzen Sie die Pfeilknöpfe unten an der Dienstliste, um die verschiedenen Piloten durchzugehen. Mit Exit gelangen Sie zum Einsatzbesprechungsraum zurück.

Hall of Fame

Wenn Sie **Hall of Fame** (Halle des Ruhmes) anklicken, sehen Sie die besten Piloten - das sind die Karriere-Piloten, die während eines erfolgreichen Einsatzes Unglaubliches vollbracht haben. Wenn Sie ganz phantastisch sind, dann steht vielleicht Ihr Name eines Tages auch auf der Liste.

Zurück zur Pilotenkarriere-Dienstliste

Zu diesem Zeitpunkt können Sie immer noch ohne Punktverlust aus dem Einsatz aussteigen (peinlich ist es natürlich schon) und zur Pilotendienstliste zurückkehren. Klicken Sie die Tafel rechts neben der Karte an.

Flugdeck

Auf dem Flugdeck erteilen Sie dem Ladepersonal Anweisungen über Ihre gewünschte Waffenzuladung. Wenn Sie sicher sind, daß Sie genau über das Angriffsziel des Einsatzes Bescheid wissen, ist dies der nächste Schritt. Im amerikanischen **Einsatzbesprechungsraum** klicken Sie die Tür an, um zum Flugdeck zu gehen, im japanischen Einsatzbesprechungsraum das Flugzeug links neben der Tafel.

Eine genaue Beschreibung des Flugdecks und Anleitung zur Waffenzuladung Ihres Flugzeuges erhalten Sie im Abschnitt **Rüstung** unter **Einsatz fliegen**.

Wenn Sie die Zuladung Ihres Flugzeuges akzeptiert haben, ziehen Sie Ihren Fliegeranzug an und klettern in das Cockpit.

Checkliste vor dem Flug

Vor dem Abflug müssen Sie mit **Wirklichkeits-Optionen** den Schwierigkeitsgrad des bevorstehenden Einsatzes festlegen. Keine Angst, Sie wählen nicht den Schwierigkeitsgrad für Ihre gesamte Dienstzeit (oder Ihre Karriere). Vor jedem Einsatz haben Sie die Gelegenheit, die **Wirklichkeits-Optionen** zu ändern. Für genauere Beschreibungen der verschiedenen **Wirklichkeits-Optionen** und der möglichen Einstellungen, siehe **Checkliste vor dem Flug: Wirklichkeits-Optionen** unter **Einsatz fliegen**.

Wenn Sie mit der Checkliste fertig sind und der Flugbesatzung das Daumen-Hoch-Zeichen gegeben haben, wird die Plane heruntergezogen, und Sie sind bereit, den Einsatz zu beginnen.

PAZIFIK-KAMPAGNE- EINSÄTZE

Ihr befehlshabender Offizier verteilt Einsätze, um die Strategie des Admirals umzusetzen. Es liegt nicht unbedingt im Interesse der Flotte, daß Sie oder selbst Ihre Vorgesetzten die Einzelheiten der Strategie kennen. Sollten Sie in die Hände des Gegners fallen, dann ist es besser für die Flotte und für Sie, wenn Sie so wenig wie möglich wissen. Sie können aber sicher sein, daß jeder Einsatz ein sehr wichtiger Teil der Strategie ist.

Kein Einsatz wird je ohne Widerstand des Gegners ablaufen. Sie sind hier im Krieg, nicht bei den Segelfliegern. Lassen Sie sich von einer ruhigen See und dem scheinbar leeren Himmel in den Minuten nach dem Abflug nicht täuschen. Sie sollten diese ruhigen Augenblicke genießen, denn das sind die einzigen ruhigen Momente, die Sie haben werden.

Die Einsätze bestehen aus den sechs Grundtypen, die Sie auch bei der Ausbildung geflogen haben. Weitere Einzelheiten erhalten Sie im Abschnitt **Einsatztyp** unter **Einsatz fliegen**.

ANERKENNUNG FÜR BEISPIELHAFTE DIENSTE

Piloten und Staffeln, die sich während des Dienstes durch Mut und Geschicklichkeit auszeichneten, werden belohnt. Nur die besten werden Anerkennungen für ihre Beiträge zu Strategie, Division und Land erhalten.

Eine mustergültige Dienstakte kann zur Beförderung führen. Vergessen Sie jedoch nicht, daß Beförderung zu einem sehr hohen Rang Sie aus dem aktiven Flugdienst entfernt.

DIENSTZEIT UND PENSIONIERUNG

Ihre erste Dienstzeit ist ein Jahr lang. Sie haben dadurch genügend Zeit, um dreißig bis vierzig Einsätze zu fliegen (und sich von ihnen zu erholen). Wenn Ihr Vertrag ausläuft, haben Sie die Chance, sich für eine weitere Dienstzeit einzutragen. Wenn Sie erneut eintreten, beginnt Ihr nächster Einsatz sofort. Wenn Sie sich pensionieren lassen wollen - na ja, wir verstehen das. Manche Leute sind ihrem Land treuer als andere. Sie bekommen einen sichereren Posten in der Nähe von Heimat und Mami.

Jede neue Dienstzeit dauert wiederum ein Jahr. Während des Ablaufs des Konfliktes wird sich die Art Ihrer Einsätze ändern und reflektiert damit die Lage der Pazifischen Kampagne. Wenn der Pazifik-Konflikt endet (im Sommer 1945), dann ist auch Ihre Dienstzeit beendet. Wenn Sie so lange überleben, dann werden Sie mit allen Ehren pensioniert und als Fliegerheld anerkannt.

Zu Beginn jeder neuen Dienstzeit haben Sie die Wahl, sich neu ausbilden zu lassen. Als Pilot können Sie von einem Flugzeugtyp zum anderen überwechseln, oder Sie können bei dem bleiben, was Ihnen bekannt ist. Die neue Ausbildungszeit ist sehr kurz und hat auf die Länge der Dienstzeit keine Auswirkungen. Erneute Ausbildung wird erbeten, indem Sie einfach Ihren neuen Beruf wählen, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Der Laufbahnwechsel schadet Ihrer Karriere nicht.

Wenn Sie während eines Einsatzes umkommen, gilt Ihre Dienstzeit (aber nicht Ihr Einsatz) als abgeschlossen. Sie werden mit Ehren pensioniert, und Ihre Familie erhält Ihre Pension.



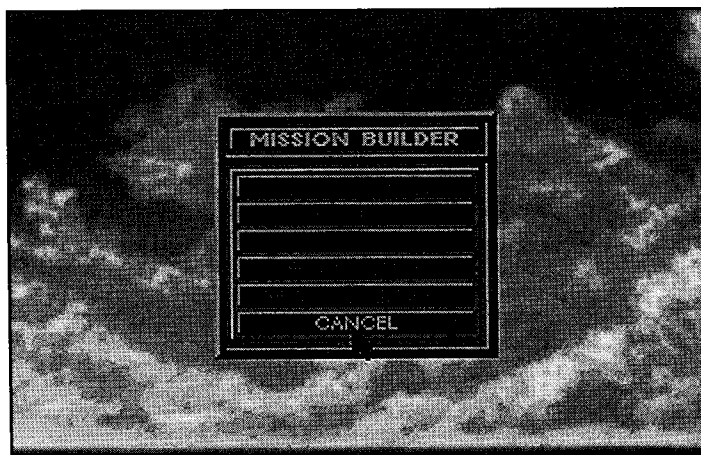
VI. MASSGESCHNEIDERTE EINSÄTZE

Wenn Sie mit den vorgegebenen Einsätzen in **1942 THE PACIFIC AIR WAR** nicht zufrieden sind, müssen Sie sich vor lauter Frustration nicht gleich die Haare ausreißen. Sie brauchen sich nicht mit den vorgegebenen Situationen zu begnügen, ob Sie nun bei jedem Einsatz immer wieder geschlagen wurden und sich daher langweilen oder Ihnen die Strategie der Einsätze einfach nicht zusagt. Die vorgegebenen Einsätze lassen sich ändern, aber Sie können auch Ihre eigenen Phantasieeinsätze entwerfen oder jeden der historischen Einsätze im Pazifik-Konflikt nachspielen.

Um Ihre eigenen Einsätze zu entwerfen, wählen Sie die Option **Einsatz-Editor (Mission Builder)** vom **Hauptmenü**.

DER EINSATZ-EDITOR

Der Einsatz-Editor ist das Werkzeug der Spieldesigner, mit dem alle im Spiel enthaltenen Einsätze erstellt wurden. Diese Vorrichtung ist in **1942 The Pacific Air War** enthalten, damit Sie die Grenzen des Spiels erweitern können. Sie übernehmen die Rolle des Designers und erstellen Ihre eigenen Szenarien.



Einsatz-Editor-Menü

Die Optionen im Hauptmenü des **Einsatz-Editors** sind ziemlich offensichtlich; sie bestehen aus:

Load Mission (Einsatz laden): Einen maßgeschneiderten oder vorgegebenen Einsatz in den Einsatz-Editor laden.

Save Mission (Einsatz speichern): Speichern (und benennen) Sie den zur Zeit in den Einsatz-Editor geladenen Einsatz.

Edit Mission-(Einsatz editieren): Den Einsatz editieren, der zur Zeit im Einsatz Editor geladen ist.

New USN Mission (Neuer USN-Einsatz) : Einen neuen Einsatz für die Marinepiloten der Vereinigten Staaten zusammenstellen.

New IJN Mission (Neuer IJN-Einsatz): Einen neuen Einsatz für die Piloten der Kaiserlichen Japanischen Marine zusammenstellen.

Cancel: Rückkehr zum Hauptmenü, es wird nicht gesichert.

Sie können nur einen Einsatz auf einmal bearbeiten. Wenn Sie einen vorher gesicherten Einsatz laden, ohne Änderungen am gegenwärtig geladenen Einsatz zu sichern, dann geht die ungesicherte Arbeit am gegenwärtigen Einsatz verloren.

EINSATZBEDINGUNGEN

Wählen Sie **Neuer IJN-Einsatz** oder **Neuer USN-Einsatz**, um einen völlig neuen Einsatz zu entwerfen. Ihre Wahl bestimmt natürlich, welche Marine der "Held" ist. In Ihrem Einsatz fliegen Sie dann auf der Seite der entsprechenden Nation.

Als erstes (obwohl Ihnen die Reihenfolge der Arbeitsschritte, abgesehen von Zuteilung eines **Einsatztyps** und des **Kartenbereichs**, freigestellt ist) werden Sie die Rahmenbedingungen für den Einsatz wählen wollen.

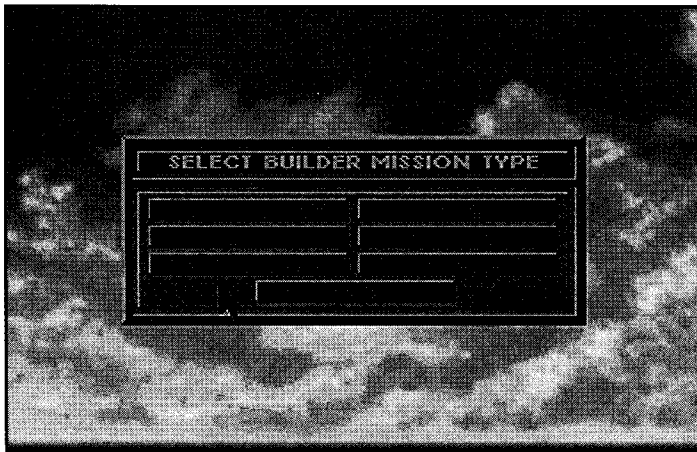
Einsatztyp und Kartenbereich

Bevor Sie mit Ihrem Entwurf beginnen, müssen Sie entscheiden, an welcher Art von Einsatz Sie arbeiten und in welchem Teil des pazifischen Schauplatzes dieser Einsatz stattfinden wird.

Verwenden Sie die Knöpfe im **Einsatztyp-Fenster**, um die erste dieser beiden Entscheidungen zu treffen. Klicken Sie den gewünschten Einsatztyp an. (Im Abschnitt **Einsatztyp** unter **Einsatz fliegen** erhalten Sie Beschreibungen der verschiedenen Einsatztypen.)

Jeder Einsatztyp hat bestimmte Merkmale, die sich sehr selten ändern. Zum Beispiel wäre ein Angriffseinsatz gegen ein Schiff etwas sinnlos, wenn nicht mindestens ein feindliches Schiff vorkommt. Die Grundmerkmale, die einen Einsatz interessant machen, werden vom Einsatz-Editor vorbereitet und für Sie auf der Design-Karte eingetragen.

Eine ähnliche Wahl besteht für den Bereich, in dem der Einsatz stattfindet. Durch Wahl des Gebietes bestimmen Sie, welche der Einsatzkarten Ihre Design-Karte wird.



Einsatztyp-Fenster

Die Design-Karte

Die **Design-Karte** ist Ihr Hauptarbeitsplatz. Der Hintergrund ähnelt der Cockpit-Karte, einschließlich der Längen- und Breitengrade. Sie können auch bei dieser Karte zoomen, so wie bei der Karte im Cockpit. Der Hauptunterschied ist das große **Editor-Fenster** in der Ecke.

Editor-Fenster

Dieses Fenster ist das Hauptwerkzeug zur Zusammenstellung des maßgeschneiderten Einsatzes. Im weiteren Verlauf dieses Abschnitts werden alle Optionen erklärt. Im Moment brauchen Sie nur zu wissen, daß Sie sich hier bewegen können wie in jedem anderen Fenster oder Kasten. Hier erscheinen aktueller **Primärflug**, **Heimatstützpunkt** und **das Ziel** des Einsatzes. Außerdem können Sie, wenn Sie das kleine Viereck in der oberen linken Ecke links anklicken, zum **Hauptmenü** des Einsatz-Editors zurückkehren.



Design-Karte

Startzeit

Das aktuelle Datum und die Startzeit für den Einsatz befinden sich immer in der oberen rechten Ecke der Design-Karte unmittelbar unter dem Namen des Schauplatzes.

Kampfverbände

Alle Stützpunkte und Kampfverbände, die schon für den Einsatz eingetragen wurden, erscheinen auf der Karte. Stützpunkte sind kleine rote (Achse) und blaue (Alliierte) Punkte und könnten schwierig zu finden sein. (Zum Glück befinden sie sich immer an denselben Stellen.) Die **Staffeln** erscheinen als kleine Flugzeuge, die **Kampfverbände** als kleine Boote. Beachten Sie, daß auf jedem Stützpunkt und jedem Flugzeugträger eine oder mehrere Staffeln startbereit sein können.

Wenn der Mauszeiger auf eins dieser Icons zeigt, öffnet sich eine Informations-Box. Diese Box zeigt alle wichtigen Statistiken des entsprechenden Verbandes.

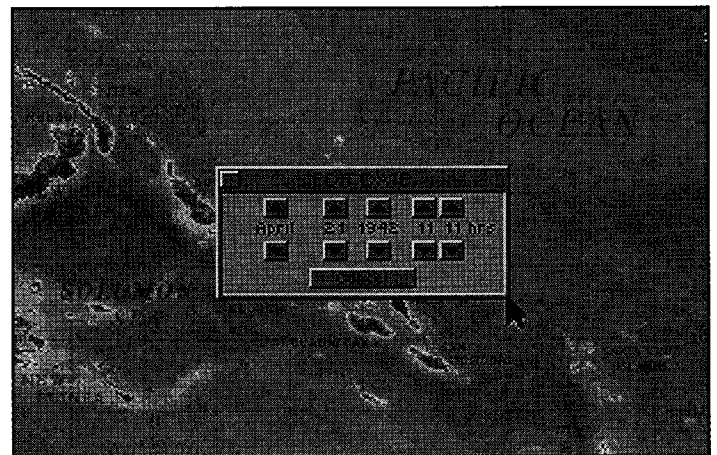
FÜR:	ERSCHEINT IN DER BOX:
Stützpunkt	Name, Standort, Schwärme auf dem Boden
Kampfgeschwader	Kampfgeschwader-Nummer, Kommandeur, Standort, Zielort, Kurs, Geschwindigkeit, Anzahl der Flugzeugträger, Staffeln auf dem Flugzeugträger.
Staffel	Schwarm-Nummer, Standort, Höhe, Geschwindigkeit, Anzahl und Typ der Flugzeuge, Formation, aktuelle Befehle.

Anweisungen zur Einstellung der Anfangspositionen, Merkmale und Befehle dieser Verbände werden im Verlauf dieses Abschnitts erklärt.

Datum und Zeit

Die Zeit und das Datum, zu dem ein Einsatz beginnt, sind äußerst wichtig für die "Atmosphäre" des Fluges. Geschichtsfanatiker wollen sicherlich gewährleisten, daß das Datum ihres Einsatzes mit dem historischen Einsatz übereinstimmt. Die Tageszeit, zu der der Einsatz beginnt, hat natürlich Einfluß auf das vorhandene Licht, da die Sonne ja nicht immer scheint (zum Beispiel ist es um 23 Uhr ziemlich dunkel). Der Start eines Einsatzes in der Morgen- oder Abenddämmerung kann erhebliche Sichtprobleme für die Piloten zur Folge haben.

Klicken Sie **Datum ändern (Edit Date)** an, um das Datum und die Zeit für den Einsatzbeginn einzustellen. In der Datums-Box erscheinen über und unter jedem Teil des Datums und der Zeit Knöpfe. Mit dem Knopf oben stellen Sie die Zeit vor, mit dem unten zurück. Jeder Tag und jede Zeit von Anfang 1942 bis zum Ende des Krieges (1945) kann gewählt werden.



Datums-Box

Meteorologie

Das Wetter beeinflusst die Stimmung für Ihren Einsatz. Verschiedene Arten von Wolkenbedeckung erlauben den Piloten, "Verstecken" zu spielen. Sie können natürlich, wenn Sie einen Einsatz wählen, das voreingestellte Wetter ändern.

Klicken Sie **Wetter ändern (Edit Weather)** an, um die Witterungsbedingungen Ihres Einsatzes zu ändern. Alle möglichen Witterungen erscheinen. Klicken Sie die Art der Bewölkung an, die Sie für diesen Einsatz voreinstellen möchten.

DIE SPIELBESATZUNG

Sie haben den Handlungshintergrund und die Stimmung eingestellt und müssen nun die Welt des Einsatzes bevölkern. Die Stützpunkte sind unveränderlich; Ihr Einsatz wird sich den historischen Gegebenheiten über Existenz, Standort und Eigentümer der Stützpunkte unterordnen müssen. Die Schiffe und Flugzeuge sind jedoch vollkommen unter Ihrer Kontrolle.

Kampfgeschwader

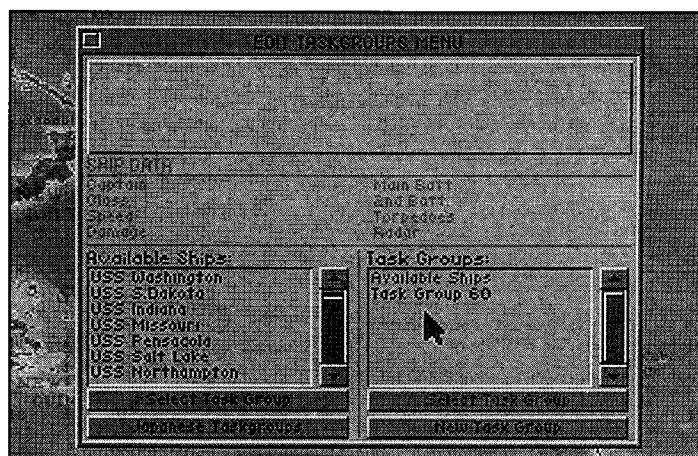
Im Einsatz-Editor ist ein Kampfgeschwader eine Gruppe von Schiffen, die an einem festgelegten Punkt starten und während ihres Einsatzes einen vorgegebenen Kurs mit einer bestimmten Geschwindigkeit zurücklegen. Kampfgeschwader können als mobile Stützpunkte betrachtet werden (wenn sie einen Flugzeugträger in ihrem Geschwader haben), aber auch Einsatzziele oder Luftabwehr-Hindernisse sein.

Wenn Sie ein Kampfgeschwader für Ihren Einsatz zusammenstellen, beachten Sie bitte, daß Sie maximal 96 Schiffe auf der Karte haben können. Dieser Gesamtwert umfaßt die Schiffe beider Seiten. Das begrenzt Sie auch auf höchstens 96 Kampfverbände. Es ist natürlich nicht erforderlich, daß Sie überhaupt Bodenstreitkräfte in diesem Einsatz haben, aber **Bomben- und Torpedoangriffe** auf Schiffe werden dann ziemlich sinnlos.

Zusammenstellung

Die Bodenstreitkräfte für Ihren Einsatz sind nicht an das Vorbild der Geschichte gebunden. (Wo wäre denn dann der Spaß?) Klicken Sie **Kampfgeschwader ändern (Edit Task Force)** im Edit-Fenster an, um die Verbände für Ihren Einsatz zusammenzustellen.

Das **Kampfgeschwader-Edit-Fenster** ist in drei Abschnitte unterteilt. Ihre ganze Arbeit findet im Knopfbereich statt, wo zwei Schiffslisten nebeneinander aufgezeigt werden. Die Liste auf der linken Seite umfaßt alle voreingestellten Kampfgeschwader unter "Zur Verfügung stehende Schiffe" (Available Ships). Die rechte Liste enthält das bestehende Kampfgeschwader. Wenn Sie den Mauszeiger auf den Namen eines Schiffes richten, erscheint ein Bild dieses Schiffes im oberen Bereich des Fensters. Die wichtigsten Statistiken des Schiffes sehen Sie im mittleren Bereich, einschließlich des Namens des Kapitäns, der Schiffsklasse und Höchstgeschwindigkeit, nicht reparierter Schäden, Kanontypen der Hauptgeschütze und zweiten Kanonengeschütze, aller an Bord befindlicher Torpedos und eventuell installiertem Radartyp.



Kampfgeschwader editieren

Verwenden Sie den **Nationalitäts-Knopf**, um die Marine zu wählen, mit der Sie beginnen wollen. Beachten Sie, daß die Numerierung der Kampfgeschwader für die amerikanische Seite mit 60 beginnt, während die japanischen Kampfgeschwader ab 10 aufwärts numeriert sind. Wenn Sie **Kampfgeschwader wählen** (Select Task Group) unter einer Liste anklicken, dann wird diese Liste alle bestehenden Kampfgeschwader der entsprechenden Marine zeigen. Sie können ein bestehendes Kampfgeschwader anklicken, um es zu ändern, oder **Neues Kampfgeschwader** (New Task Group) anklicken, um ein neues leeres Kampfgeschwader zu erstellen.

Klicken Sie den neuen Kampfverband (oder den bereits voreingestellten Verband) an, um die Schiffe in diesem Verband aufzulisten. Es gibt noch keine. Klicken Sie die andere Liste, "Zur Verfügung stehende Schiffe", an, um die Schiffe in dieser Liste erscheinen zu lassen. Nun können Sie Ihren neuen Kampfverband zusammenstellen. Jedesmal, wenn Sie ein Schiff in einer Liste anklicken, wird es in die andere Liste wechseln. Um Schiffe in den Verband einzufügen, klicken Sie sie aus der "Zur Verfügung"-Liste weg. Auf diese Art und Weise können Sie so viele Kampfverbände zusammenstellen, wie Sie möchten.

Es gibt einige realistische Begrenzungen für die Zusammenstellung der Kampfverbände, aber im allgemeinen haben Sie die freie Wahl. Wenn Sie eine Marine vervollständigt haben, verwenden Sie den **Nationalitäts-Knopf**, um zur anderen Marine zu wechseln und die Bodestreitkräfte zusammenzustellen. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie das kleine Quadrat in der oberen linken Ecke des **Kampfverband-Editors** an. Alle Ihre Änderungen werden damit automatisch gesichert.

Aufstellung

Jedes Kampfgeschwader, das mindestens ein Schiff enthält, ist ein Verband. Nach ihrer Erstellung erscheinen diese Verbände sofort als Icons (kleine Boote) auf der **Design-Karte**. Japanische Kampfgeschwader erscheinen als rosafarbene Boote, amerikanische Kampfgeschwader als braune Boote.

Neue Kampfgeschwader erscheinen zunächst an willkürlichen Punkten auf der Karte. Sie sind dafür verantwortlich, sie an sinnvollen Stellen einzusetzen. Beachten Sie, daß gegnerische Kampfgeschwader niemals

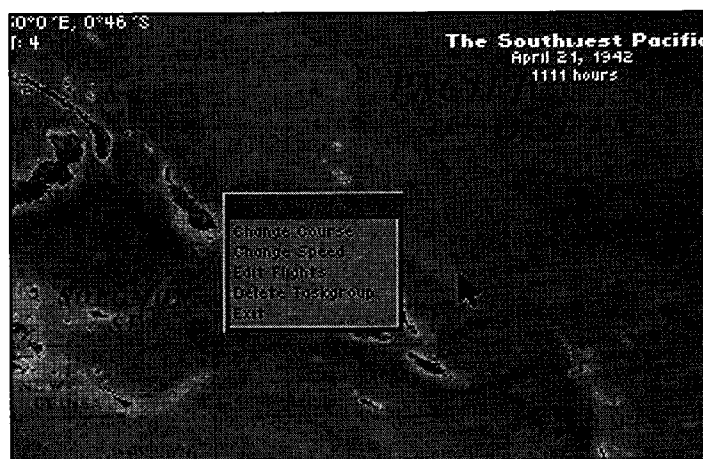
miteinander kämpfen. Dieses Spiel dreht sich um den Luftkampf. Wenn Sie Schiffe gegeneinander kämpfen lassen wollen, dann sollten Sie **Task Force 1942** versuchen - das ist ein tolles Spiel.

Um ein Kampfgeschwader zu verschieben, bewegen Sie den Mauszeiger auf das entsprechende Icon. Halten Sie den **LMK** gedrückt, und tragen Sie das Kampfgeschwader an die neue Stelle. Wenn Sie den Mausknopf loslassen, bleiben die Schiffe an der Stelle, auf die der Mauszeiger weist.

Die ersten Befehle

Die Schiffe dorthin zu befördern, wo sie starten, ist zwar eine gute Idee, aber die wirklichen Kampfgeschwader hatten die Angewohnheit, sich zu bewegen (dies komplizierte den Kampf erheblich). Ihre Verbände können sich ebenfalls bewegen. Richten Sie den Mauszeiger auf die Flotille, der Sie Befehle geben wollen, und drücken Sie dann zweimal den **LMK**. Das Befehls-Menü mit den folgenden Optionen erscheint:

Change Course (Kurs ändern): Dem gesamten Kampfgeschwader einen Kurs zuteilen.



Kampfgeschwader-Befehlsmenü

Change Speed (Geschwindigkeit ändern): Dem Kampfgeschwader eine Geschwindigkeit zuteilen.

Edit Flights (Schwärme ändern) : Befehle an Schwärme geben, die auf dem Flugzeugträger/den Flugzeugträgern des Kampfgeschwaders stationiert sind.

Delete Taskgroup (Kampfgeschwader löschen): Entfernen Sie das Kampfgeschwader von der Karte, und schicken Sie alle Schiffe auf die Liste "Zur Verfügung stehende Schiffe" zurück.

Exit: Zurück zur Karte.

Kurs- und Geschwindigkeitsänderungen des Kampfgeschwaders werden auf die gleiche Weise durchgeführt wie beim **Flugzeugträgerkampf**. Bitte sehen Sie in diesem Teil nach, um ausführliche Anweisungen zu erhalten.

Editieren von Schwärmen, die auf dem Flugzeugträger/den Flugzeugträgern eines Kampfgeschwaders stationiert sind, funktioniert auf die gleiche Weise wie das Anklicken eines Flugzeug-Icons. Sie müssen jedoch zuerst den Schwarm wählen, dem Sie Befehle geben wollen. Weitere Einzelheiten finden Sie unter **Erste Befehle** im nächsten Abschnitt (**Kampfflugzeuge**).

Kampfflugzeuge

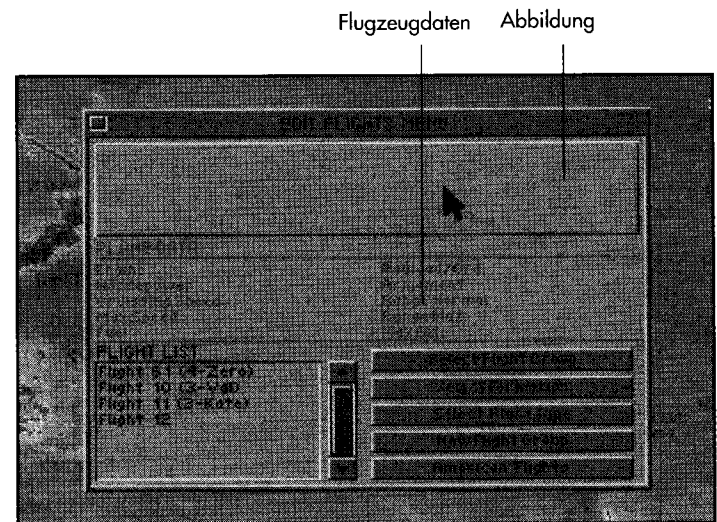
Das Flugzeug ist wirklich der Mittelpunkt jedes Einsatzes. Wenn Sie einen Einsatz durchspielen, dann fliegen Sie ein Flugzeug in einem der Schwärme, die Sie zusammengestellt haben. Ihre Gegner sind die feindlichen Schwärme, die Sie als Hindernisse zu Ihrem Ziel aufgestellt haben. Ihre Wahlen bestimmen also, wie interessant (oder wie unglaublich schwierig) Ihr Einsatz letztendlich ist.

Bei der Zusammenstellung von Kampfflugzeugschwärmen sollten Sie beachten, daß Sie pro Einsatz höchstens 16 Flugzeuge aufstellen können. Dieser Gesamtwert umfaßt eigene und gegnerische Flugzeuge. Dies bedeutet natürlich, daß Sie bis zu, aber nicht mehr als, 16 verschiedene Staffeln zusammenstellen können. (Wenn Ihnen dies zu wenig für einen wirklich interessanten Einsatz erscheint, sollten Sie bedenken, daß sogar die besten Piloten versuchten, einen Kampf zu vermeiden - wenn sie konnten - in dem der Feind vierfach überlegen war.)

Schwärme bilden

Klicken Sie **Schwärme ändern** (**Edit Flight**) an, um die Zusammenstellung von Flugzeugschwärmen für Ihren Einsatz zu beginnen. Nun sehen Sie die **Flug-Edit-Box**. Der obere Teil dieser Box ist Abbildungen der ausgewählten Flugzeugtypen vorbehalten. Der mittlere Bereich ist für die wichtigen Statistiken der Flugzeugtypen reserviert. Der Bereich in der unteren linken Ecke ist die **Schwarm-Liste**.

Beim ersten Öffnen enthält die **Schwarm-Liste** die voreingestellten Schwärme für den Einsatzttyp, den Sie erstellen. Sie haben nun drei Optionen. Sie können den **Nationalitäts-Knopf** verwenden, um auf eine andere Nation überzugehen und Schwärme für die andere Marine zusammenzustellen; Sie können **Neue Geschwader** (**New Group**) anklicken, um einen neuen Schwarm von Flugzeugen zu erstellen. Oder Sie können einen bestehenden voreingestellten Schwarm links anklicken, um ihn zu ändern. Neue Fluggeschwader werden automatisch numeriert.



Schwärme ändern

Wenn Sie ein bestehendes (oder neues) Geschwader wählen, um es zu ändern, erscheint die Flugzeugtypen-Liste. Der obere Teil der **Schwarm-Editieren-Box** enthält Informationen über den Flugzeugtyp, auf den der Mauszeiger weist. Klicken Sie den Flugzeugtyp an, den Sie diesem Geschwader zuteilen wollen. Die Anzahl der Flugzeuge in diesem Geschwader erscheint in Klammern am Ende der Flugzeugtypen-Liste. Klicken Sie diesen Typ nochmals an, um ein weiteres Flugzeug aufzunehmen. Bitte beachten Sie, daß Marinebestimmungen bestimmten Flugzeugtypen keine Bildung von großen Geschwadern gestatten. Wenn Sie die erlaubte Höchstzahl für diesen Flugzeugtyp erreicht haben, schaltet der Zähler zurück auf Eins. (Andererseits ist die Zusammenstellung Ihrer Schwärme nicht an historische Vorbilder gebunden. Sie könnten daher zum Beispiel Corsairs in einem Einsatz verwenden, der stattfindet, bevor diese Flugzeuge überhaupt gebaut wurden.)

Wenn Sie mit den Flugzeugtypen und der Anzahl der Flugzeuge in Ihrem Schwarm zufrieden sind, klicken Sie **Formation wählen (Select Formation)** an. Damit befehlen Sie den Piloten, in einer bestimmten Formation zu fliegen. (Natürlich haben Sie keine solche Befehlsmacht über den menschlichen Spieler.) Beachten Sie, daß Sie zu diesem Zeitpunkt **Typ wählen (Select Type)** anklicken können, um Typ und Anzahl der Flugzeuge in Ihrem Geschwader erneut zu ändern.

Mit **Geschwader wählen (Select Group)** kehren Sie zur Liste der Geschwader zurück. Erstellen und ändern Sie die Schwärme, die Sie für Ihren Einsatz benötigen. Sie sollten Schwärme zusammenstellen, die genügend Flugzeuge des erforderlichen Typs enthalten, um den Einsatz erfolgreich durchführen zu können. Zum Beispiel wäre ein Torpedoangriff unmöglich, wenn nicht mindestens eins der Flugzeuge Torpedos mitführen kann.

Aufstellung

Jeder Flugzeugschwarm, der mindestens ein Flugzeug enthält, erscheint automatisch auf der Design-Karte als Icon (kleines Flugzeug). Amerikanische Kampfgeschwader erscheinen als braune Flugzeuge, und japanische Kampfgeschwader erscheinen als rosafarbene Flugzeuge.

Neu erstellte Schwärme werden willkürlich auf der Karte plaziert. Sie müssen sie an einen sinnvollen Standort verlegen, ansonsten wird ihnen während des Einsatzes der Treibstoff ausgehen, und sie werden abstürzen. Wenn Sie vorhaben, einen Schwarm auf einem Stützpunkt oder Flugzeugträger zu stationieren, ziehen Sie das entsprechende Icon über das des Standortes. Wenn Sie den Flugzeugen ihre ersten Befehle geben, können Sie sie auf dem Boden stationieren, wenn Sie wünschen.

Um die Position eines Flugzeugschwarms zu ändern, setzen Sie den Mauszeiger auf das jeweilige Icon. Halten Sie den **LMK** gedrückt, und tragen Sie dann die Flugzeuge zu ihrem neuen Standort. Wenn Sie den Mausknopf loslassen, werden die Flugzeuge in Formation an der Stelle stationiert, auf die der Mauszeiger weist.

Erste Befehle

Die Stationierung von Bombern und Jagdflugzeugen in ihrer Startposition ist erst die halbe Arbeit. Ohne Befehle können diese Flieger nicht weit kommen. Schieben Sie den Mauszeiger auf das Flugzeuggeschwader, dem Sie Befehle geben wollen, und klicken Sie zweimal den **LMK**. Das Befehlsmenü mit den folgenden Optionen erscheint:

Start at Home Carrier/Base (Vom Heimatstützpunkt oder Flugzeugträger starten): Befiehlt dem Schwarm, auf demnächstliegenden Stützpunkt oder Flugzeugträgers zu starten., oder

Start in the Air (In der Luft starten): Befiehlt dem Schwarm, den Einsatz in der Luft über dem Stützpunkt oder Flugzeugträger zu starten.

Fly Patrol (Patrouille-Flug): Befiehlt dem Schwarm, ein Patrouillenmuster zu fliegen, das Sie festlegen.

Fly CAP (Luftkampfpatrouille (CAP) fliegen): Befiehlt dem Schwarm, CAP über dem Stützpunkt oder Flugzeugträger, auf dem er stationiert ist, zu fliegen.

Cruising Altitude (Flughöhe) : Höhe einstellen, in der ein Schwarm fliegt, bis er ein Ziel erreicht oder vom Feind gestört wird. Die Flughöhe ist 30.000 Fuß oder weniger.

Delete Flight (Schwarm Löschen): Entfernt den Schwarm von der Karte und löst das Geschwader auf.

Exit: Zurück zur Karte.

Wenn Sie einen **Flugpatrouillen**-Schwarm wählen, müssen Sie die Patrouillen-Route angeben. Sie werden feststellen, daß nun Linien vom Flugzeug-Icon in zwei Richtungen verlaufen. Diese Linien und ihre Endpunkte, die als "Wegpunkte" bezeichnet werden, sind das Patrouillenmuster. Lassen Sie diese Linien unverändert, fliegt der Schwarm aus seiner Startposition zu einem Ende der Route, wendet, fliegt zum anderen Ende, wendet und kehrt zum Start zurück. Die Flugzeuge werden dieses Muster fortsetzen, bis sie einem Feind begegnen oder keinen Treibstoff mehr haben und abstürzen. Wenn dies nicht Ihr beabsichtigtes Ergebnis ist, sollten Sie das Patrouillenmuster also ändern.

Den Startpunkt der Patrouillen-Route ändern Sie über den Standort des Fluggeschwaders. Zur Änderung der Route bewegen Sie den Mauszeiger über einen der Wegpunkte (Sie wissen, daß der Zeiger über einem Wegpunkt ist, wenn ein gelbes Viereck um den Wegpunkt herum erscheint). Halten Sie den **LMK** gedrückt, um den Wegpunkt zum neuen Standort zu tragen. Lassen Sie den **LMK** los, und der neue Wegpunkt ist eingestellt. Manchmal müssen neue Wegpunkte zwischen den bestehenden eingefügt werden. Dazu klicken Sie zweimal auf den Wegpunkt, vor dem Sie einen neuen Wegpunkt einsetzen

wollen. Aus dem Menü wählen Sie die Option **Einfügen (Insert)**. Um einen Wegpunkt zu entfernen, klicken Sie ihn zweimal an und wählen die andere Option. Sie können maximal 8 Wegpunkte auf einer Route einstellen.

Beachten Sie, daß Flugzeuge CAPs nur über den ausgewählten Einsatzzielen und den Heimatstützpunkten fliegen. Sie müssen also Standorte wählen (eine Anleitung finden Sie im nächsten Abschnitt - **Die Handlung**), bevor Sie einem Geschwader befehlen können, eine CAP zu fliegen.

DIE HANDLUNG

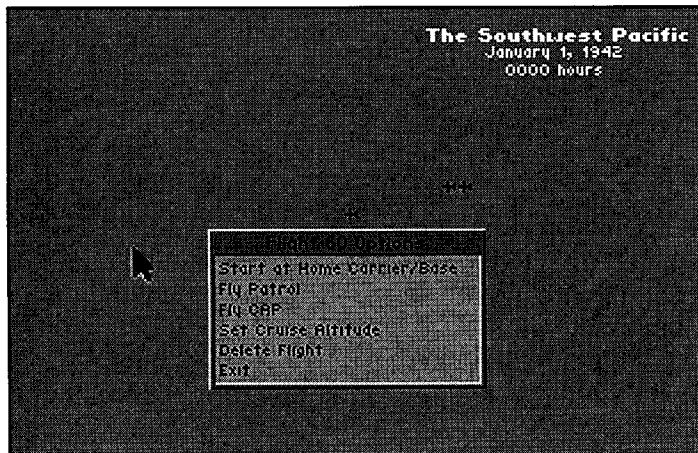
Wie haben die Bühne und die Spieler. Nun wird es Zeit, daß Sie den Handlungsablauf festlegen. Sie müssen die Helden und Bösewichte wählen und ihnen Ihre Pläne mitteilen.

Sollten Sie während dieses Vorgangs den Eindruck haben, daß Sie nicht genügend Spieler haben, um alle Rollen zu besetzen, machen Sie sich keine Sorgen. Sie können immer wieder zurückgehen und Dinge ändern, sogar nachdem der Einsatz vervollständigt und auf Ihrer Festplatte gesichert ist.

Unsere Helden

Der Spieler, der diesen Einsatz fliegt, ist nur eine Einzelperson, und niemand kann mehr als ein Flugzeug gleichzeitig fliegen. Sie müssen daher entscheiden, welcher der eigenen Schwärme, die Sie erstellt haben, der primäre Schwarm für diesen Einsatz ist. Der Spielerpilot beginnt den Einsatz im Leitflugzeug dieses Schwarmes.

Sie wissen natürlich, wie wichtig es ist, immer den geeigneten Flugzeugtyp als primären Typ einzusetzen. Zum Beispiel sollte ein Bomberschwarm nicht der primäre Schwarm eines Bombergeleit-Einsatzes sein; das wäre nicht besonders sinnvoll. Jagdflugzeuge können keine Schiffe torpedieren, und so weiter. Das Prinzip liegt auf der Hand.



Schwarm-Befehls-Menü

Klicken Sie **Primären Schwarm wählen (Select Primary Swarm)** an, um den Schwarm von Flugzeugen zu wählen, die der Spieler in diesem Einsatz fliegen soll. Die Edit-Box verschwindet, und die **Schwarmwahl-Box** öffnet sich. Schieben Sie den Mauszeiger auf die Staffel, die Sie als primären Schwarm wählen möchten, und klicken Sie links an. Nun sollte der gewählte Schwarm in der Edit-Box als primärer Schwarm erscheinen.

Ihr Heimatstützpunkt

Als nächstes braucht der Primärschwarm einen Heimatstützpunkt zum Starten und Landen. Ohne ihn enden Einsätze zwangsläufig in totalem Versagen, und niemand erhält Anerkennung für tapfere Taten. Nur eigene Stützpunkte und eigene Kampfgeschwader mit mindestens einem Flugzeugträger können als Heimatstützpunkt für einen Einsatz verwendet werden.

Klicken Sie **Heimatstützpunkt Wählen (Select Home Base)** an, um einen Heimatstützpunkt für den primären Schwarm zu wählen. Die Edit-Box verschwindet, und die **Stützpunktwahl-Box** wird geöffnet. Schieben Sie den Mauszeiger auf den Flugzeugträger oder Landstützpunkt, der Heimatstützpunkt des primären Schwarms werden soll, und klicken Sie links. Der Schwarm zieht dann zu dieser Landebahn, die als Heimatstützpunkt in der Edit-Box erscheint.

Das noble Ziel

Wenn Sie einen Offensiv-Einsatz zusammenstellen (Schiff torpedieren, zum Beispiel), dann ist es erforderlich, dem primären Schwarm ein Ziel zur Zerstörung zuzuteilen. Es ist eine gute Idee, bei der Wahl eines Zielstützpunktes oder eines Zielverbandes die Reichweite der Flugzeuge zu beachten, aus denen Ihr Primärschwarm besteht. Obwohl Einweg-Einsätze natürlich möglich sind (besonders für die Japaner am Ende des Krieges), sind sie nicht besonders amüsant für den Piloten. Denn es sind immerhin Sie, die diesen Einsatz fliegen, und kein Kamikazeflieger.

Klicken Sie **Einsatzziel wählen (Select Mission Target)** an, um das Hauptziel für den primären Schwarm zu wählen. Die Edit-Box verschwindet. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den feindlichen Stützpunkt oder das Kampfgeschwader, das Sie als Ziel festlegen möchten. Sie wählen das Ziel durch erneutes Anklicken.

Ihr heldenhafter Plan

Der Einsatztyp beeinflusst den Aktionsplan für das primäre Schwarmgeschwader. Unabhängig vom Einsatztyp können Sie jedoch entscheiden, ob die Piloten den Einsatz in der Luft oder auf der Landebahn starten. Hier haben Sie die freie Wahl.

Jeder Einsatz außer CAP enthält zwangsläufig einen Angriff auf den Gegner. Sobald Sie Heimatstützpunkt, Ziel und den Primärschwarm für Ihren Angriffseinsatz gewählt haben, wird die kürzeste Flugroute für Sie errechnet. Ihre Piloten, außer Ihnen selbst, sind an diesen Flugplan gebunden, es sei denn, sie müssen sich verteidigen.

Genau wie die anderen Aspekte Ihres Einsatz-Entwurfes können Sie auch den Angriffsflugplan nach Wunsch gestalten. Dieser Flugplan hat Wegpunkte an den Endpunkten und am Ziel. Die Endpunkte können Sie natürlich nicht ändern. (Einer dieser Punkte bringt die Flugzeuge zu ihrem Heimatstützpunkt zurück.) Sie können den Flugplan ändern, indem Sie andere Wegpunkte auf der Route einsetzen (siehe **Erste Befehle** im Abschnitt **Kampfflugzeuge**). Sie sollten jedoch nicht übertreiben, oder Ihren Flugzeugen wird der Treibstoff ausgehen.

Für CAP-Einsätze ist es nicht nötig, einen Plan zu entwerfen. Die teilnehmenden Flugzeuge werden ein Standard-CAP-Muster fliegen.

Die schäbigen Feinde

Jeder Einsatz sollte einige feindliche Streitkräfte enthalten. Haben Sie diese noch nicht erstellt, dann sollten Sie dies jetzt tun. Sonst wird es Ihnen ziemlich langweilig werden, nur herumzufliegen und die paar Palmen, die im Südpazifik noch übrig sind, zu beschießen.

Den Feinden sollten Pflichten zugeteilt werden, die denen der Helden entsprechen. Wenn das Einsatzziel der Torpedoabwurf auf ein Schiff ist, dann sollte das Schiff von CAP oder Jagdkampf-Patrouillen (oder beiden) geschützt werden. Es kann auch sehr hilfreich sein, den angreifenden Flugzeugen Kampfverbände in den Weg zu stellen, da der Flug durch Flak den Einsatz mit Sicherheit erschweren wird. Defensive Einsatztypen wie beispielsweise Kampfpatrouillenflüge sollten von mindestens einem feindlichen Angriff unterbrochen werden. (Wenn Sie die Dinge für die "guten" Piloten wirklich schwierig machen wollen, dann sollte ein eigener Kampfverband durch das Zielkampfgeschwader dampfen, während der primäre Schwarm ankommt. Mitten in einem Luftkampf kann es sehr schwierig sein, die Schiffe zu unterscheiden.)

Wie Sie wissen, können Sie 16 Flugzeuge und 96 Schiffe auf einmal benutzen. Obwohl eine große Anzahl von Flugzeugen und Schiffen die Aktion mit Sicherheit verlangsamt, kann das entstehende Durcheinander selbst bei nur einigen zusätzlichen Teilnehmern diese Verlangsamung wert sein.

EINSATZ SPEICHERN

Nachdem Sie Ihren eigenen Einsatz sorgfältig zusammengestellt haben, sollten Sie ihn sichern, damit Sie ihn später fliegen (oder ändern) können. Haben Sie alle Parameter des Einsatzes festgelegt, erscheint das Hauptmenü des **Einsatz-Editors**. Wählen Sie **Einsatz sichern (Save Mission)**, um den neuen Einsatz auf der Festplatte zu sichern.

Alle von Ihnen zusammengestellten Einsätze erscheinen in der Speicher-Box. Sie haben verschiedene Benennungs-Optionen, um den neuen Einsatz zu speichern. Sie können:

- 1) Den Namen-Balken anklicken, um den ganzen Namen von Hand einzugeben;
- 2) Einen bestehenden Namen wählen und bestätigen, um einen bestehenden Einsatz durch den neuen zu ersetzen (beachten Sie, daß dies nicht funktionieren wird, wenn Sie einen der bestehenden Einsätze ändern); oder
- 3) Einen bestehenden Namen wählen und ändern, um einen neuen, ähnlichen Namen zu bilden.

Entscheiden Sie sich jedoch, nicht zu sichern, klicken Sie einfach **Cancel** an. Wenn Sie den Einsatz-Editor verlassen, ohne den bearbeiteten Einsatz zu sichern, denken Sie daran, daß Ihre gesamte Arbeit verloren geht.

Nach dem Sichern erscheint der neue Einsatz in einer Datei im Einsatz-Unterverzeichnis (**missions**) und wird mit Einsätzen des gleichen Typs in der **Einsatzlisten-Box** aufgezeigt.

ACTION

Ihren maßgeschneiderten Einsatz beginnen Sie genau wie alle anderen Einsätze. Wenn Sie den entsprechenden Einsatztyp unter "Einzeleinsatz fliegen" (Fly Single Mission) wählen, erscheinen Ihre Einsätze ebenfalls auf der Liste.

- Wählen Sie **Einzeleinsatz fliegen (Fly Single Mission)** vom **Hauptmenü**.
- Entscheiden Sie, ob Sie den Einsatz für die amerikanische oder japanische Seite fliegen möchten.
- Wählen Sie den Einsatztyp, den Sie fliegen wollen.
- Wählen Sie Ihren Einsatz von der Liste im oberen Teil des Menüs.

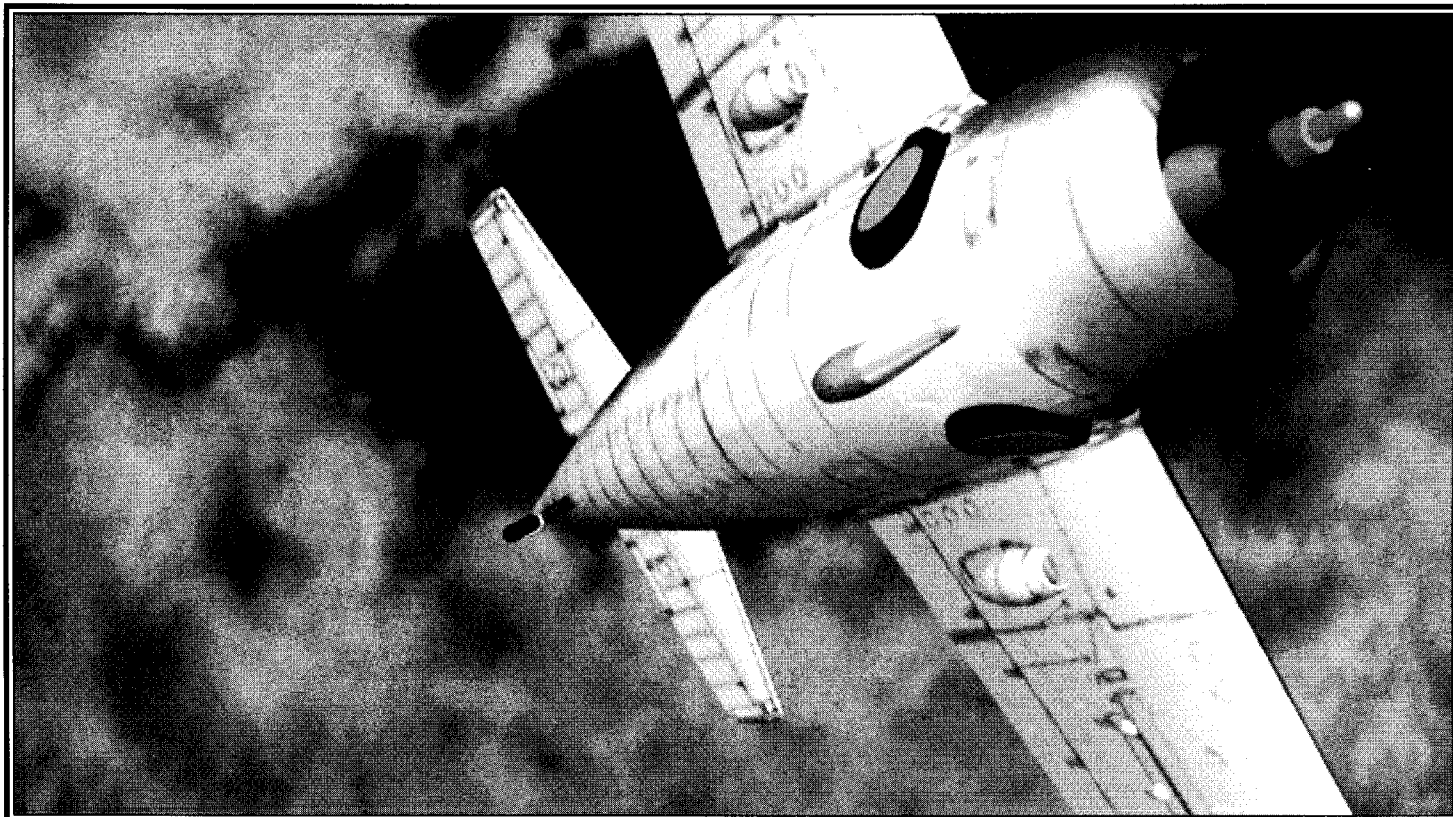
Und voila! Viel Glück!

KORREKTUREN

Wenn einer der von Ihnen zusammengestellten Einsätze nicht Ihren Erwartungen entspricht, können Sie ihn ändern. Sie können auch die vorprogrammierten Einsätze in **1942 THE PACIFIC AIR WAR** kopieren und ändern. Dieser Vorgang ist einfach.

Als erstes laden Sie den Einsatz in den Einsatz-Editor. Wählen Sie **Einsatz laden (Load Mission)** vom Menü. Es erscheint eine Box, die der Einsatzlisten-Box ähnelt. Wählen Sie den entsprechenden Einsatztyp und die Nationalität, und alle zutreffenden Einsätze, einschließlich Ihrer maßgeschneiderten Einsätze, erscheinen. Wählen Sie den Einsatz, den Sie ändern möchten, und er wird geladen.

Als nächstes wählen Sie **Einsatz editieren (Edit Mission)** vom Menü. Sobald die Karte erscheint, können Sie beginnen. Das Editieren eines Einsatzes erfolgt genau wie die Zusammenstellung eines neuen Einsatzes, abgesehen davon, daß der größte Teil des Einsatzes bereits besteht. Wenn Sie mit den Änderungen fertig sind, sichern Sie diesen Einsatz auf die gleiche Art und Weise wie alle ändern.



VII. FLUGFILME

Alle eigenen und gegnerischen Manöver während der Einsätze werden von Kameras festgehalten. Große Teile des Pazifik-Konfliktes wurden aus verschiedenen Gründen auf diese Art gefilmt. Die Flugfilme in **1942 THE PACIFIC AIR WAR** sind jedoch etwas vielseitiger als ihre historischen Vorbilder.

Wenn Sie den **Flugfilm-Projektor (Flight Film Viewer)** benutzen, sehen Sie den Einsatz aus der Perspektive des Piloten. Zusätzlich zu den Zeitlupe-, Beschleunigungs- und Pause-Optionen haben Sie auch die Fähigkeit, "durch den Schirm zu springen" und mitten im Einsatz das Fliegen zu übernehmen (und daher sehr wahrscheinlich das Resultat zu ändern).

Das **Editierpult (Editing Board)** zusammen mit den verschiedenen Kamerafunktionen und den zur Verfügung stehenden Blickwinkeln erlaubt Ihnen, neue (spannendere) Filme aus dem bestehenden Filmmaterial zusammenzuschneiden. Sie können diese sichern und später anschauen oder erneut ändern.

Wählen Sie **Flugfilme (Flight Films)** vom **Hauptmenü (Main Menu)**, um sich Ihre Einsätze anzusehen und die verfilmten Berichte zu ändern. Als erstes wählen Sie den Film, an dem Sie arbeiten möchten. Klicken Sie den Namen des Films links an, um ihn zu wählen, und laden Sie ihn dann mit der Option **Laden (Load)**.

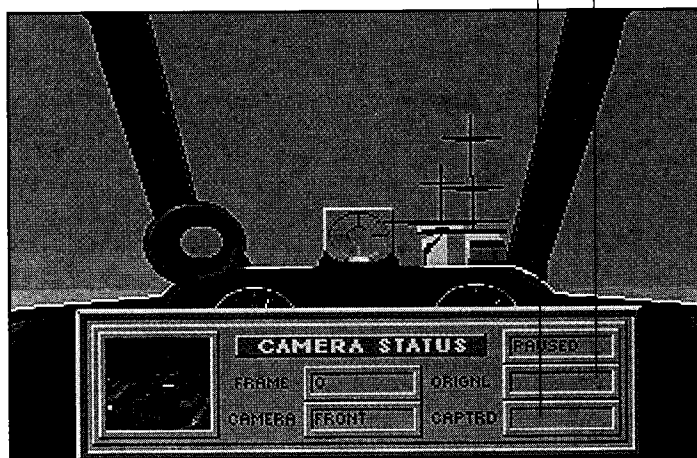
Hinweis: Wenn Sie mit dem Filmjargon in diesem Teil nicht vertraut sind, können Sie kurze Definitionen der meisten Ausdrücke im Glossar finden. Zusätzlich geben die meisten guten Wörterbücher Definitionen der Filmterminologie.

VORFÜHRUNG

Nach dem Laden der Filmaufzeichnung erscheinen das erste Bild - der Anfang des Einsatzes - und die **Kamera-Info-Box**. Dies ist der geeignete Moment, um die gewünschte Detailauflösung zu wählen. Drücken Sie [F9], um die Grafikdetail-Stufen zu ändern. Das gleiche Fenster erscheint auch bei der Modifizierung der Grafikdetail-Stufen während des Einsatzes. (Eine Anleitung finden Sie im Abschnitt **Grafikdetail-Stufen unter Einsatz fliegen**.) Wenn Sie mit der Einstellung der Detail-Optionen fertig sind, können Sie sich den Einsatz ansehen.

Die Kamera-Info-Box gibt Ihnen Informationen über die Kamera. Links erscheint eine Grafik, die angibt, welches Flugzeug der Pilot zur Zeit steuert. In der Mitte zeigen kleine Info-Boxen an, welches Bild der Projektor zur Zeit zeigt und welchen Modus die Kamera für dieses Bild benutzt. Rechts oben wird der Status des Projektors gezeigt. Die Boxen **Original** und **Gespeichert (Stored)** beziehen sich hauptsächlich auf das Editieren und werden daher im Abschnitt **Editieren** erklärt.

Kamera-Info-Boxen



Es mag nicht besonders aufregend oder nützlich scheinen, einem bereits absolvierten Einsatz zuzusehen. Während des wirklichen Pazifik-Konfliktes gingen die Piloten ihre Flugfilme jedoch sehr sorgfältig durch. Diese Filme waren die einzigen unvoreingenommenen Berichte über die Luftstrategie des Gegners und zeigten taktische Fehler der Piloten auf. Man versuchte, aus den Filmen zu lernen, weil man wußte, daß der Gegner dasselbe tat. Ein Fehler, den keiner beim ersten Mal bemerkte, könnte beim nächsten Mal tödlich sein, da Ihr Gegner ihn erwartet.

Diejenigen von Ihnen, die vorhaben, ihre Flugfilme zu editieren, werden viel Zeit damit verbringen, sich die Filme anzuschauen. Professionelle Filmregisseure tun dies ständig. Eine vollkommene Vertrautheit mit den Vorführungsfunktionen ist unerlässlich beim Editieren eines Films. Diese Funktionen werden unten aufgelistet. (Bitte beachten Sie, daß die Tasteneingaben auf der **Tastaturübersicht** endgültig sind und eventuelle andere Angaben in dieser Liste ersetzen.)

[E] (**Enter**): Den Einsatz im gezeigten Bild spielen. Dies ermöglicht Ihnen, in das Bild zu steigen und Änderungen an dem, was Sie während des Einsatzes taten, vorzunehmen, also einen neuen Flugfilm zusammenzustellen. Sie können nicht zum Projektor zurückkehren, nachdem Sie in einen Einsatz eingestiegen sind.

[Alt]-[G] (**Go**): Befiehlt dem Projektor, zu einem spezifischen Bild zu gehen, ohne den dazwischenliegenden Film zu zeigen. Diese Einrichtung ermöglicht Ihnen, zu einem bestimmten Bild zu gehen, ohne dem ganzen dazwischenliegenden Film zuzuschauen. Der Projektor sucht ab dem ersten Bild, bis er das Bild findet, das Sie angegeben haben, unterbricht dann und zeigt dieses Bild auf. Sie können zu vorherigen Bildern des Films gehen (**Go**) (Rückspulen), aber der Projektor sucht immer vom Anfang. Es gibt zwei besondere Bildnamen, die Sie anstelle von Zahlen verwenden können: **Last** ist das Ende des Filmes, und **First** ist der Anfang.

[M] (**Modify**): Das Editierpult wird aktiviert und erscheint auf dem Bildschirm. Nur die für den aktuellen Edit-Status relevanten Funktionen stehen zur Verfügung.

[Alt]-[M] (**Move**): Verschieben Sie die Kamera-Info-Box zum nächsten voreingestellten Standort. Sie können die Info-Box nicht wie andere Boxen mit der Maus verschieben, und sie könnte manchmal im Weg sein. **Move** läßt die Box durch mehrere voreingestellte Standorte gehen.

[N] (**Next**): Zum nächsten Bild übergehen; diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn der Projektor auf Pause eingestellt ist. Der Projektor bleibt im Pause-Modus, so daß Sie beliebig viele Bilder durchgehen können. Während des Editierens kann dies sehr hilfreich sein, da Sie oft einen bestimmten Moment suchen müssen, um die richtige Aufnahme zu erhalten.

[O] (**Observe**): Befiehlt dem Projektor, den Film bis zu einem bestimmten Bild laufen zu lassen, während die gesamte Handlung bis zu diesem Punkt gezeigt wird. Diese Einrichtung ermöglicht Ihnen, ein bestimmtes Bild zu finden, während Sie alles Vorangegangene beobachten. Dies ist während des Editierens äußerst nützlich, wenn Sie die Länge einer Aufnahme genau begrenzen wollen. Der Projektor startet beim aktuellen Bild und läuft bis zum angegebenen Bild weiter, schaltet dann auf Pause und zeigt dieses Bild. Beachten Sie, daß Sie mit **Observe** nicht zurückspulen können.

[P] (**Pause**): Den Projektor beim gegenwärtigen Bild auf Pause einstellen. Die Kamera bleibt aktiv und beweglich. Drücken Sie erneut [P], um die Pause abzuschalten und weiter zuzuschauen.

[Q] (**Quit**): Verläßt den Projektor und kehrt zum **Hauptmenü** zurück. Wenn Sie Änderungen an dem geladenen Film vorgenommen haben, dann wird durch **Quit** der editierte Film am gegenwärtigen Bild geschnitten. Dies bedeutet, daß alle Aufnahmen nach diesem Bild verlorengehen. Wenn Sie den Film nicht verkürzen möchten, müssen Sie zum Ende (dem letzten Bild) gehen (**Go**), bevor Sie zum Hauptmenü zurückkehren.

[R] (**Rapid Motion**): Schaltet den Projektor auf den beschleunigten Vorführungs-Modus. Dies entspricht dem schnellen Vorspulen. Drücken Sie [R] erneut, um zur normalen Abspielgeschwindigkeit zurückzukehren.

[S] (Slow Motion): Schaltet den Projektor auf Zeitlupen-Modus. Dies ist beim Editieren sehr nützlich. Drücken Sie [S] erneut, um zur normalen Abspielgeschwindigkeit zurückzukehren.

[Y] (Clear Box): Entfernt die Kamera-Info-Box vom Schirm. Wenn das Verschieben der Box nicht ausreicht, dann kann sie vom Bild entfernt werden. Nochmals [Y] drücken, um die Info-Box wieder im Display aufzuzeigen.

Beachten Sie, daß alle diese Vorführungsbefehle auch während des Editierens eines Flugfilms funktionsfähig sind.

EDITIEREN

Wenn es Ihnen langweilig wird, den Einsatz wiederholt aus demselben Blickwinkel anzusehen, ist es an der Zeit, die Dinge etwas aufzumuntern. Mit dem Editierpult können Sie die Filmaufnahme variieren, obwohl Sie die Handlung nicht ändern können. Es könnte ganz interessant sein, eine bestimmte Explosion zu kopieren und sie fünfmal als Nahaufnahme zu zeigen, aber dies ist nicht Video. Diese Filme sind das Eigentum der Marine, und in die Reihenfolge der Handlungen kann nicht eingegriffen werden (oder Sie kommen vor das Kriegsgericht). Sie müssen Ihre Kreativität auf die Darstellung der tatsächlichen Ereignisse begrenzen; Ihre Vorgesetzten werden Sie nicht mit dem Zeitablauf herumspielen lassen.

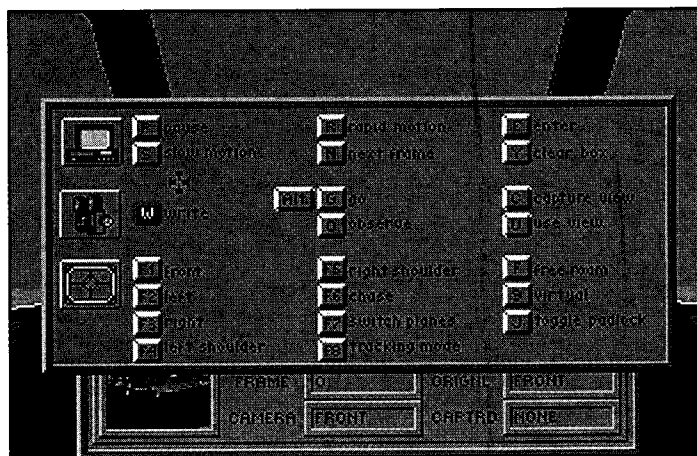
Nachdem Sie den Projektor auf Editieren (Editing Mode) geschaltet haben, können Sie die Vorführungs-Art eines beliebigen Teils oder des gesamten Einsatzes ändern. Wenn Sie mit der Steuerung der Externen Kamera vertraut sind, ist das überraschend einfach.

- Film auf Pause schalten. Verwenden Sie die Next- und Go-Funktionen, um den genauen Zeitpunkt im Einsatz zu erreichen, an dem Sie den Blickwinkel ändern möchten.
- Bewegen Sie nun die Kamera. Sie können alle voreingestellten Piloten-Blickwinkel sowie Verfolgung, Spurführung oder den Frei-Modus dazu verwenden, die Kamera einzurichten und festzulegen, wie sie sich während der Aufnahme bewegt. Beachten Sie, daß Sie die Kamera an einer beliebigen Stelle auf der Einsatz-Karte

aufstellen können, daß sich aber [F6]- und [F8]-Modus immer auf das Flugzeug beziehen werden, das Sie geflogen haben. Die Original-Kameraaufnahmen dieses Filmteils werden gespeichert und unter Original in der Kamera-Info-Box aufgelistet.

- Pause ausschalten und dem Aufnahmeablauf zusehen. Beachten Sie, daß der neue Blickwinkel den Original-Blickwinkel dieses Zeitteils nicht ersetzt, bis Sie den Film speichern. Wenn Sie zurückgehen und diesen Teil nochmals anschauen, ohne zu speichern, kehrt der Blickwinkel zum Original-Blickwinkel zurück.
- Wenn Sie den Blickwinkel gegen eine andere Aufnahme austauschen wollen, wiederholen Sie diesen Vorgang.

Nachdem Sie eine Aufnahme (oder mehrere) gesichert haben, ist es eine gute Idee, den Film nochmals anzuschauen, um zu sehen, wie die neuen Aufnahmen in die vorherigen und nachfolgenden Aufnahmen des Filmes passen. Dies kostet zwar Zeit, lohnt sich jedoch, um häßliche Szenen, leere Bilder und andere Fehler zu vermeiden.



Editierpult

Einige besondere Einrichtungen stehen zur Verfügung, um das Editieren zu erleichtern. Alle Optionen des Editierpultes lassen sich durch Tastatur-Befehle oder einen Knopf auf dem Bildschirm **Editierpult (Editing Board)** durchführen. Die wesentlichen Editierfunktionen werden im folgenden erklärt.

Capture (Erfassen): Die Kamera-Einstellung wird festgehalten. Wenn Sie eine Kameraposition oder einen Kamerawinkel finden, der sich für Ihre Anforderungen besonders eignet, dann ist es wahrscheinlich, daß Sie diese Einrichtung mehrmals benutzen. Der Befehl **Festhalten** ermöglicht Ihnen, eine bestimmte Kameraeinstellung im Vorführungsspeicher festzuhalten. Diese Einstellung kann dann beliebig oft aufgerufen und benutzt werden. Der Blickwinkel dieser Kameraeinrichtung erscheint unter **Stored (Gespeichert)** in der **Kamera-Info-Box**.

Use View (Kameraeinstellung verwenden): Verwendet die Kameraeinrichtung, die Sie mittels des letzten **Festhalten**-Befehls gespeichert haben. Die Kamera geht sofort zu dieser Einstellung über, ohne Bildnummern zu ändern.

Write (Schreiben): Aktiviert den Editier-Modus. Es können keine Änderungen vorgenommen werden, bis der Projektor auf den Editier-Modus geschaltet wird. Dies bedeutet, daß Sie kaum von der Vorführungsweise des Flugfilms abweichen können. Sie können Kameraposition und -winkel nur durch Einschalten dieses Modus steuern. Um Editieren auszuschalten und zum voreingestellten Betrieb des Projektors zurückzukehren, drücken Sie erneut **Schreiben**.

Sie können jede Szene neu editieren (also überschreiben), so oft Sie wünschen. Keine der Änderungen, die Sie vornehmen, sind endgültig, bis Sie den neuen Film sichern. Trotzdem ist es immer eine gute Idee, die Original-Filmrollen zu behalten (besonders wenn Sie große Stücke vom Ende des Films abschneiden), falls Sie Ihre Meinung über einen bestimmten Teil des Films ändern.

SICHERN

Wenn Sie mit den Änderungen fertig sind oder einfach nur zwischendurch sichern möchten, verlassen Sie **Flugfilme**, um den geänderten Film zu speichern. Zuerst gehen Sie zum Ende des Films (**Go**), denn sonst wird er am aktuellen Bild geschnitten, und Sie verlieren den Rest des Einsatzfilms. (Wenn dies Ihre Absicht ist, brauchen Sie natürlich nicht bis zum Ende zu gehen.)

Drücken Sie **[Q]**, um den Projektor zu **verlassen (Quit)**. Die gleiche Speicherbox, die Sie am Ende des Einsatzes verwendeten, erscheint nun. Alle Funktionen sind gleich. Geben Sie Ihrem editierten Einsatz einen Namen, und sichern Sie ihn, indem Sie **OK** anklicken.

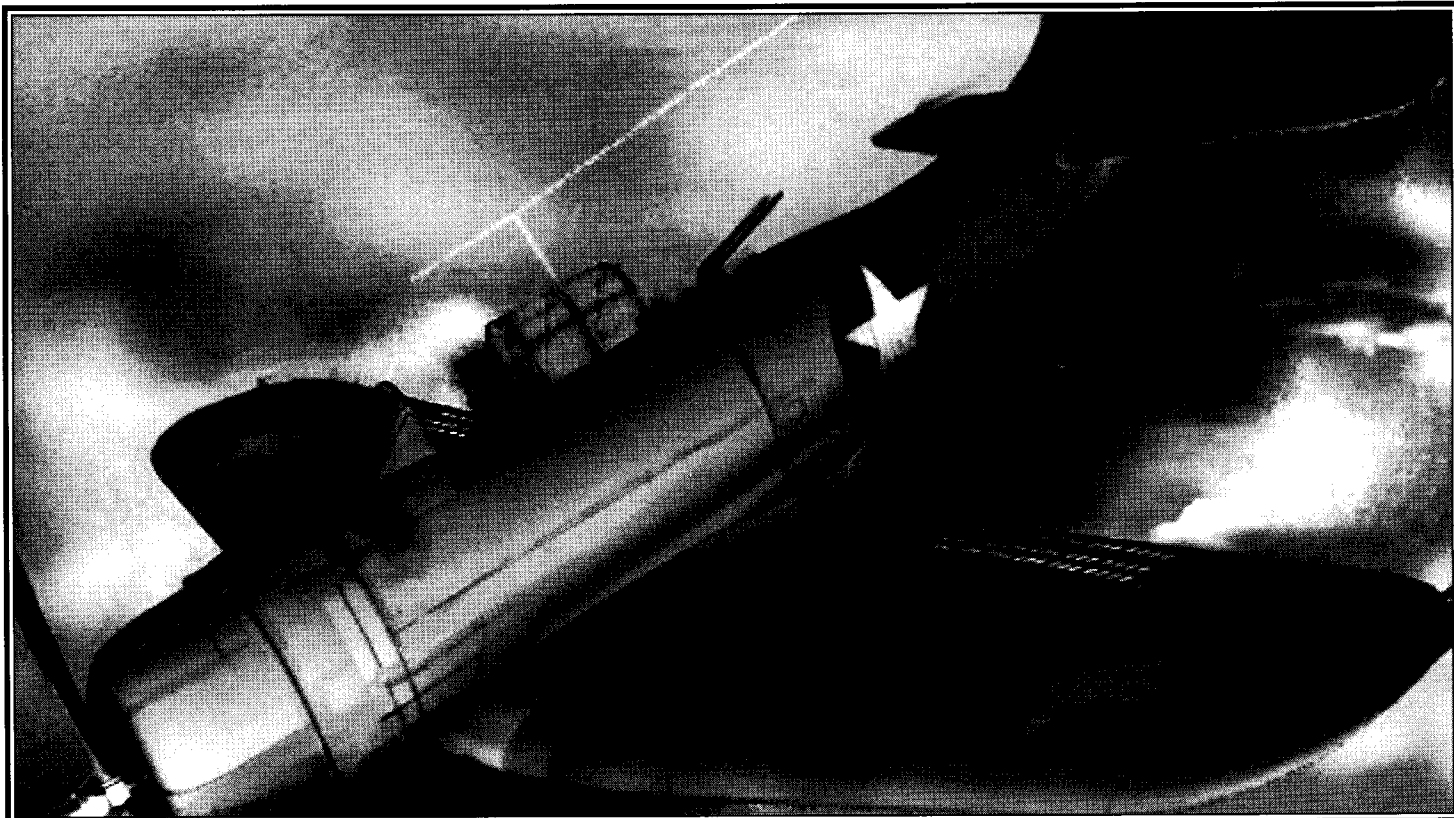
Sie sollten die erste editierte Version eines jeden Flugfilmes stets neu benennen. Sonst überschreiben und verlieren Sie die Originalaufzeichnung. Und sollten Sie aus unvorhersehbaren Gründen zu einem verlorenen Stück oder zu einer Aufnahme, die Ihnen besonders gefiel, zurückkehren wollen, ist es zu spät.

FERTIGSTELLUNG EINES EINSATZES

Vielleicht verwenden Sie die Option **Flugfilm**, um einen nicht abgeschlossenen Einzeleinsatz "aufzurufen", den Sie als Film "gesichert" haben. Das geschieht folgendermaßen:

- Nachdem Sie **Flugfilme** (Flight Films) vom **Hauptmenü** gewählt haben, wählen und laden Sie den Film des Einsatzes, den Sie "gesichert" haben und nun abschließen wollen.
- Verwenden Sie den Go-Befehl ([Alt]-[G]), und geben Sie das Wort **Last** anstatt der Bildnummer ein.
- Warten Sie, bis der Film bis zum Ende durchgelaufen ist. Dies kann einige Zeit dauern, geht aber auf jeden Fall schneller als das Durchspielen des gesamten Einsatzes.
- Wenn der Film beim letzten Bild anhält, benutzen Sie den [Enter]([E])-Befehl, um den Einsatz von dem Punkt aus fortzuführen, an dem er ursprünglich angehalten wurde.

Wenn Sie den Einsatz zu Ende geflogen haben, verlassen Sie diesen Programmteil genau wie bei anderen Einsätzen. Sie haben sogar die Option, den Einsatzfilm wie gewöhnlich zu speichern. Sobald Sie den [Enter]-Befehl benutzen, wird das Editierpult ausgeschaltet, und die gesamte Filmaufarbeitungs-Einrichtung verschwindet.



VII. GLOSSAR

A

Absolute Flughöhe - Höhe des Flugzeugs über der Bodenoberfläche im Gegensatz zu der Höhe über dem Meer, die als "Wirkliche Flughöhe" bezeichnet wird.

Abtritt - Das Flugzeug wird durch Wind von seinem beabsichtigten Kurs abgetrieben.

Abwinken - Ein Landeversuch, der vom LSO abgebrochen wird.

Angegebene Fluggeschwindigkeit - Der Wert auf dem Fluggeschwindigkeitsmesser.

Anstellwinkel - Der Unterschied in Grad zwischen der Steigung des Flugzeuges und dem Horizontalflug.

Aufnahme - Ein allgemeiner Ausdruck für die Kombination der Kameraeinstellung und Szene; wenn sich entweder die Szene ändert oder die Kamera zu einer neuen Einstellung übergeht, beginnt eine neue Aufnahme.

Autopilot - Eine Vorrichtung zur Steuerung des Flugzeuges ohne Mithilfe des Piloten.

B

BB - Marine-Standardabkürzung für "Kampfschiff"

Bernoullische Gleichung - Eine mathematische Beschreibung der physikalischen Wirkung, die den Auftrieb durch Tragflächen einer bestimmten Form verursacht. Kurz beschrieben, bedeutet dies, daß bei steigender Luftgeschwindigkeit der Luftdruck sinkt und umgekehrt.

Beschleunigung - Jegliche Änderung der Fluggeschwindigkeit, ob positiv oder negativ. Bedeutet normalerweise Erhöhen der Fluggeschwindigkeit, damit verbunden ist die negative "Geschwindigkeitsabnahme".

Blackout - Bewußtseinsverlust auf Grund verminderter sauerstoffreicher Blutzufuhr zum Gehirn; in Flugzeugen wird dies durch übermäßige zentripetale Beschleunigung verursacht.

Blindgänger - Jegliche explosive Einrichtung, die nicht explodiert, wenn sie soll.

Bodenauswirkung - Eine scheinbare Zunahme des Auftriebs, wenn das Flugzeug in oder unter der Höhe der Flügelweite über den Boden fliegt. Dies entsteht durch die Verminderung der Widerstandskraft auf Grund der Ausbreitung des Flugzeug-Abwindes auf der Oberfläche.

Breitengrad - Entfernung nördlich oder südlich vom Äquator, die in Grad, Minuten und Sekunden gemessen wird.

Bremsen, Rad - Vorrichtungen zum Bremsen des Flugzeuges auf dem Boden durch Blockieren der Räder.

Bremsen, Sturzflug - Tragflächen in Sturzkampfflugzeugen, mit denen ein steiler Sturzflug ohne übermäßige Zunahme der Fluggeschwindigkeit ermöglicht wird.

C

CA - Marine-Standardabkürzung für "Schwere Kreuzer".

CAP - Marine-Standardabkürzung für "Luftkampfpatrouille"

CH - Marine-Standardabkürzung für "Kompaßkurs".

CL - Marine-Standardabkürzung für "Leichter Kreuzer".

Cockpit - Dort sitzt der Pilot; dieser Bereich enthält alle Anzeigen und Instrumente zur Steuerung des Flugzeuges.

CV - Marine-Standardabkürzung für "Flugzeugträger".

D

DD - Marine-Standardabkürzung für "Zerstörer".

Drehkraft - Die Drehauswirkung auf das Flugzeug durch die Umdrehung der Motorkurbelwelle und des Propellers.

E

Einzelbild - Ein Bild aus einer Szene. Ein Film oder eine Animation besteht aus mehreren Einzelbildern, die in Reihenfolge aufgenommen wurden und mit einer bestimmten Geschwindigkeit ablaufen.

Externer Tank - Ein Kraftstofftank, der außen am Flugzeug getragen wird und sich daher normalerweise im Flug abwerfen läßt.

F

- Fallrate** - Vertikale Geschwindigkeit des Abstieges.
- Fanghaken** - Eine hakenähnliche Vorrichtung, die am hinteren Ende eines Flugzeuges befestigt ist, das auf einem Flugzeugträger stationiert ist, und dazu verwendet wird, das Flugzeug beim Landen zu bremsen.
- Flak** - Ein Ausdruck aus der Umgangssprache für Fliegerabwehrfeuer oder andere Boden-Luft-Munitionen ohne Flugkörper.
- Flugbesatzung** - Das Personal, das das Flugzeug für den Abflug vorbereitet; dies umfaßt das Auftanken, die Wartungsüberprüfung und die Zuladung der Munition.
- Fluggeschwindigkeit** - Die Fluggeschwindigkeit des Flugzeuges hinsichtlich der Luft, durch die es sich bewegt, und nicht in Bezug auf die Oberfläche der Erde.
- Fluggeschwindigkeitsmesser** - Eine Cockpit-Anzeige der aktuellen Fluggeschwindigkeit.
- Fluglage** - Die Abweichung des Flugzeuges vom Horizontalflug.
- Fluglagen-Anzeige** - Siehe Künstlicher Horizont.
- Flugzeugträgergeschwader** - Ein anderer Name für Kampfverbände mit mindestens einem Flugzeugträger.
- Freund-Feind-Kennung** - Ein modernes elektronisches System zur Erkennung eines unidentifizierten Flugzeuges in weiter Entfernung ohne Sichtkontakt.

G

- Gashebel** - Die Hauptvorrichtung des Piloten zur Steuerung der RPMs (Umdrehungen pro Minute) des Motors und daher der Schubkraft.
- Geleit** - Ein defensives Flugmuster, bei dem bestimmte Flugzeuge, normalerweise Jagdflieger, einem anderen Flugzeug oder einem Flugzeuggeschwader vorausfliegen (aber nicht zu weit), um es vor Abfangjägern zu schützen.
- Geschwindigkeit** - Entfernung, die innerhalb einer Zeitspanne zurückgelegt wird.

Geschwindigkeitsverminderung - Negative Änderung der Fluggeschwindigkeit; Verlangsamung.

Gieren - Bewegung des Flugzeugs um seine vertikale Achse.

Gleiten - Bewegung des Flugzeugs, die nicht in Übereinstimmung mit der Längsachse ist, wird im allgemeinen durch absichtliche verminderte Betätigung des Seitenruders verursacht; Seitwärtsflüge.

Gravitationskraft - Beschleunigung auf Grund der Gravitation. In der Luftfahrt beschreibt dieser Ausdruck auch die Kräfte, die auf die Körper der Besatzung einwirken und durch die Trägheitseinwirkung beim Wenden mit hoher Geschwindigkeit entstehen.

Grayout - Fast in Ohnmacht oder in einen Dämmerzustand fallen.

H

Heckschütze - Das Besatzungsmitglied, das die rückwärtige Waffe/rückwärtigen Waffen bedient.

Höhe - Abstand zur Erdoberfläche. Die Höhe kann relativ zur tatsächlichen Bodenoberfläche gemessen werden - "Absolute Höhe" - oder als Funktion des Luftdrucks relativ zum Meeresspiegel - "Wirkliche Höhe".

Höhenmesser - Anzeige der Flughöhe.

I

IAS - Standard-Luftfahrtabkürzung für "angegebene Fluggeschwindigkeit".

IFF - Standard-Luftfahrtabkürzung für "Freund-Feind-Kennung"

Im Einsatz befindliche Navigationskarte - Die Cockpit-Karte.

Immelmann - Ein Manöver, um an Höhe zu gewinnen und die Richtung zu ändern.

Instrumente - Alle Armaturen im Cockpit, die dem Piloten angeben, was im und um das Flugzeug herum vorgeht; die Skalen und Meßanzeigen.

K

- Kampfverband** - Ein Verband von Schiffen, dem ein spezifischer Einsatz oder eine spezifische Funktion zugeteilt wurde; normalerweise ist ein Kampfverband um eine Gruppe von Kreuzern, Flugzeugträgern oder Kriegsschiffen angeordnet.
- Kampfgeschwader** - Eine kleinere Gruppe von Schiffen, die ein Teil des Kampfverbandes sind; obwohl die Kampfgeschwader, aus denen ein Kampfverband besteht, einen gemeinsamen Einsatz haben, arbeiten sie unabhängig voneinander.
- Kanone** - Am Flugzeug befestigte Waffen, deren Kaliber oder Rohrgroße zu groß ist, um sie als Maschinengewehre zu bezeichnen.
- Kompaß** - Eine magnetische Vorrichtung, die die Flugrichtung anzeigt und durch die Funktion des magnetischen Nordpols gemessen wird.
- Kompaßkurs** - Ein magnetischer Kurs, der sich von der Flugrichtung unterscheidet.
- Kompaßrose** - Ein Azimutkreis, der auf den magnetischen Nordpol ausgerichtet ist; hauptsächlich zum Kalibrieren des Cockpit-Kompasses verwendet.
- Koordinierte Wende** - Eine Wende, in der das Seitenruder gemeinsam mit dem Querruder benutzt wird, um entgegengesetztes Gieren zu vermeiden.
- Knoten** - Eine Seemeile pro Stunde, Abkürzung "kt".
- Kraftstoff-Anzeige** - Das Instrument im Cockpit, das die Menge des Kraftstoffes mißt, der in den Kraftstoffbehältern des Flugzeuges ist.
- Künstlicher Horizont** - Eine Cockpit-Anzeige, ähnlich dem Gyroskop, die Seitenabweichung des Flugzeuges vom Horizontalflug aufzeigt.
- Kurs** - Horizontale Richtung zu oder von jeglichem Punkt, die im Uhrzeigersinn in Grad von Norden gemessen wird.
- Kurvenlage** - Schräglage und daher Wendung eines Flugzeuges zu einer Seite auf Grund der Position der Querruder. Der Pilot verursacht diese Lage durch seitlichen Druck auf den Steuerknüppel.

L

- Landeschleife** - Ein abgebrochener Landeversuch, bei dem der Pilot eine Schleife dreht, um einen neuen Anflug zu starten.
- Landesignal-Offizier** - Die Flugzeugträger-Fluglotsen, die das Flugzeug beim letzten Anflug einweisen.
- Land-Turbulenz-Strömung** - Eine turbulente Strömung, die bei niedriger Flughöhe durch Wind verursacht wird, der um Hindernisse strömt (Berge, Gebäude, Coyotes, Panzer usw.).
- Längengrad** - Entfernung Ost oder West vom Greenwich-Meridian, in Grad, Minuten und Sekunden gemessen.
- Letzter Anflug** - Ein Flugweg, der in Vorbereitung auf die Landung auf die Landebahn ausgerichtet ist.
- LSO** - Marine-Standardabkürzung für "Landesignal-Offizier".
- Luftangriff** - Ein offensives Manöver, das darin besteht, daß Flugzeuge zu einem Ziel fliegen und dieses angreifen.
- Luftkampf** - Kampf zwischen Flugzeugen in der Luft.
- Luftkampfpatrouille** - Ein defensives Flugmuster zur Entdeckung und Abwehr hereinfliegender gegnerischer Flugzeuge.

M

- Maximale Flughöhe** - Die maximale Flughöhe, die ein bestimmtes Flugzeug erreichen kann. Der damit verbundene Ausdruck "Gipfelhöhe" ist die größte Flughöhe, in der sich das jeweilige Flugzeug funktionsfähig steuern läßt. Maximale Flughöhe ergibt sich aus der zur Verfügung stehenden Schubkraft und dem Auftrieb-Potential der Haupttragfläche.
- Meeresspiegel** - Höhe Null; die Höhe der Meeresoberfläche.
- Mehrfacher Notfall** - Eine Situation, in der der Pilot mehr als einer Notfallbedingung ausgesetzt ist.
- Motor, Reihenstand** - Jeglicher Motor, bei dem die Zylinder in einer geraden Linie oder "V"-förmig angeordnet sind, wie bei den meisten Kraftfahrzeugen.
- Motor, Stern** - Jeglicher Motor, bei dem die Zylinder kreisförmig angelegt sind, normalerweise um die Längsachse des Flugzeuges.

Motortemperatur-Anzeige - Das Instrument im Cockpit, das die Betriebstemperatur des Flugzeugmotors angibt.

N

Negative Gs - Gravitationskräfte, die in die der Gravitation entgegengesetzte Richtung wirken; dies sind die Gs, die dem Piloten das Gefühl eines "Auftriebs" geben und Redouts verursachen.

Neigen - Auf- und Abwärtsbewegung der Kamera, um einen Mittelpunkt, in etwa gleich der Flugzeug-"Neigung".

Neigung - Der Winkel der Längsachse des Flugzeugs zum Horizontalflug.

NM - Standardabkürzung für "nautische Meile", Seemeile.

O

Oberflächen-Geschwindigkeit - Fluggeschwindigkeit relativ zur Oberfläche der Erde; wirkliche Fluggeschwindigkeit mit Einberechnung der Windauswirkungen.

Öldruck-Anzeige - Das Cockpit-Instrument, das den Druck des Öls, das durch den Flugzeugmotor fließt, angibt. Ein guter Hinweis auf Beschädigungen am Motor.

ONC - Standard-Luftfahrtabkürzung für "Einsatz-Navigationskarte".

Ops - Militärische Standardabkürzung für "Operationen".

P

Pilot - Die Person, die die Hauptsteuerung des Flugzeugs übernimmt.

Positive Gs - G-Kräfte, die in Richtung der Gravitation wirken; dies sind die Gs, die dem Piloten das Gefühl geben, in seinen Sitz gedrückt zu werden, und Bewußtlosigkeit verursachen.

Propeller - Die Luftschraube, die am Motor befestigt ist und zur Erzeugung der Schubkraft verwendet wird.

Q

Querruder - Die aerodynamischen Steuerungsoberflächen, die sich normalerweise in den Tragflächen befinden und das Rollen oder Schlingern des Flugzeuges erzeugen.

R

Radar-Höhenmesser - Eine moderne Einrichtung, die zur Messung der Absoluten Höhe eines Flugzeuges, das Radar verwendet, benutzt wird.

Radar - RAadio Detection And Ranging equipment, Funkerkennung und Entfernungsmessung; dies gehört im Jahre 1942 nicht zur Standardausrüstung.

Redout - Sichtverlust und möglicherweise Bewußtseinsverlust auf Grund platzender Blutgefäße in der Augenhornhaut oder in anderen Teilen der Augen. Dies wird meistens durch übermäßige negative Gs verursacht.

Rollen - (1) Bewegung des Flugzeugs um die Längsachse, wenn eine Tragfläche sich anhebt und die andere sich absenkt; (2) Bewegung der Kamera um ihre parallele horizontale Achse, in etwa gleich der Flugzeugbewegung mit dem gleichen Namen.

Rückwärtig - Befindet sich "auf" dem Flugzeug, aber hinter dem Piloten und dem Cockpit.

S

Scheren - Ein Manöver zwischen zwei gegnerischen Flugzeugen, die wiederholt versuchen, ständig zu wenden, um den ersten Schuß zu bekommen.

Schleudern - Seitwärtsbewegung des Flugzeugs während des Fluges, die im allgemeinen durch übermäßige Betätigung des Seitenruders verursacht wird.

Schütze, Dorsal - Siehe Heckschütze.

Schütze, Ventral - Das Besatzungsmitglied, das die ventrale-n (Bauch) Waffe/Waffen betätigt.

Schwenken - Bewegen der Kamera von links nach rechts oder rechts nach links um einen Mittelpunkt; in etwa gleich der Flugzeugbewegung "Gieren".

Seemeile - Etwa eine Minute eines Breitengrades; dies ist gleich 1,15 einer Landmeile.

Segeln - Fliegen ohne Motorleistung oder ohne Schubkraft.

Seitenruder - Die Leitfläche am Heck des Flugzeugs zur Steuerung der Gierung des Flugzeuges.

Sichtverhältnisse - Entfernung, über die ein Pilot vom Cockpit aus sehen kann; Sichtweite.

Split-S - Ein Manöver, das dem Immelmann-Manöver gleicht, aber einen Höhenverlust anstatt eines Gewinns bedeutet.

Sprenghladung - Abwerfen der Geschosse, die ein Flugzeug trägt; entspricht der Zuladung.

Spurführung - Bewegung der Kamera von einem Standort zum anderen, die sich von der Bewegung um einen Mittelpunkt, wie unter Schwenken, Neigen und Rollen beschrieben, unterscheidet.

Staffel - Eine Gruppe militärischer Flugzeuge.

Steigen - Luftfahrtausdruck für Erhöhen der Flughöhe - d.h. ansteigender Flug.

Steuerknüppel - Die Hauptsteuerung des Piloten für Querruder und Höhenruder.

Sturzflug - Im Steilflug niedergehender, bedeutender Höhenverlust

T

Tachometer - Ein Cockpit-Instrument, das die Motor-Kurbelwellen-Umdrehung pro Minute angibt.

Thach Weave - Ein Drei-Flugzeug-Manöver, das von zwei zusammenarbeitenden Flugzeugen verwendet wird, um ein drittes (gegnerisches) Flugzeug, das hinter dem Führer fliegt, wiederholt durch die Feuerlinie des Seitenschützen zu bringen.

TR - Marine-Standardabkürzung für "Transport".

Tragfläche - Jegliche Oberfläche an einem Flugzeug, deren Hauptfunktion es ist, wechselwirkend mit der Luft eine spezifische Wirkung zu erzeugen; die primäre Tragfläche, die den Auftrieb verursacht.

Transverse Gs - G-Kräfte, die in senkrechter Richtung zur Gravitation wirken; dies sind die Gs, die dem Piloten das Gefühl geben, auf eine Seite gedrückt zu werden. Transverse Gs sind viel gefährlicher als positive oder negative Gs, da sie äußerst schnell Organschäden verursachen.

Trimmen - Neulagerung der Primärsteuerungsflächen zur Korrektur der Flugzeugtendenzen.

Trudeln - Drehung des Flugzeugs um sein Gravitationszentrum während längeren Überziehens, findet meistens gleichzeitig mit bedeutendem Höhenverlust statt.

U

Überziehen - Ein Zustand, in dem das Flugzeug seinen gesamten Aufschub verloren hat; dies entsteht, wenn der Anstellwinkel des Flugzeuges den erforderlichen maximalen Auftrieb übersteigt und daher turbulente Luftströmungen um die Tragfläche verursacht.

V

Ventral - An der Unterseite oder am "Bauch" des Flugzeuges befindlich, häufig hinter der Tragfläche.

Verkleidung - Ein Gefüge, das den Motor des Flugzeuges bedeckt und windschlüpfrig macht, wodurch gekühlte Luft das Gefüge umgibt.

Verpaßter Anflug - Siehe Landeschleife.

W

Wassernotlandung - Notlandung auf dem Wasser.

Widerstandskraft - Die Kraft, die sich der Bewegung des Flugzeuges in der Luft entgensetzt und manchmal als Windwiderstand bezeichnet wird.

Windmühlen-Propeller - Ein Propeller, der auf Grund der Einwirkungen von Wind und Luftgeschwindigkeit in Bewegung ist anstatt durch die Umdrehung der Motorkurbelwelle. Ein Windmühlen-Propeller verursacht übermäßigen Windwiderstand und erhöht den Kraftstoffverbrauch.

Wirkliche Flughöhe - Entfernung vom Meeresspiegel, normalerweise als eine Funktion des Umgebungsluftdruckes errechnet.

Z

Zelle - Verkleidung für einen auf der Tragfläche angebrachten Motor.

Zentrifugalkraft - Diese Kraft existiert nicht. Dies ist ein Name für die auswärtige Beschleunigung, die sich aus der Trägheit bei der Wende ergibt.

Zentripetal-Beschleunigung - Der richtige Name für Beschleunigung während des Wendens; diese Beschleunigung richtet sich nach innen zum Mittelpunkt der Drehung. Diese Trägheitswirkung verursacht die "Gs" der Piloten.

Zoom - Änderung der Bildschärfe der Kamera. "Heranzoomen" verursacht die Scharfeinstellung der Kamera auf Objekte, die kleiner oder weiter entfernt sind, und begrenzt daher den horizontalen Aufnahmeumfang der Bildschärfe; "Weg-" oder "Herauszoomen" richtet die Kamera auf nähere oder größere Objekte und erweitert daher den horizontalen Aufnahmeumfang und bringt einen größeren Teil der Szene ins Blickfeld.

Zuladung - Die militärische Aufrüstung, die ein Flugzeug trägt, außer der Munition für feststehende Geschütze.

USA-ONLINE-SERVICE

MicroProse USA bietet aktuelle Neuigkeiten, die neuesten Spielversionen, Aktualisierungen, Produkt-Demos, Kritiken, technische Ratschläge und mehr über die folgenden Online-Dienste für Modem-Benutzer. Für die Mitarbeiter sind unsere Online-Serviceleiter Quentin Chaney und Brian Hellesen zuständig.

MICROPROSE BULLETIN BOARD SERVICE (MPS*BBS)

USA (410) 785-1841, mit Einstellungen von 8,N,1, unterstützt bis zu 14400 Baud, 8 Leitungen, täglich rund um die Uhr.

AMERICA ONLINE: Industry Connection, Schlüsselwort: "MicroProse", Adresse: MicroProse.

COMPUSERVE: Game Publishers Forum, Schlüsselwort: "Go GAMPUB", Adresse: 76004,2223.

DELPHI: GameSig, Adresse: MicroProse.

FIDONET: MicroProse Conference, Node 1: 2617/107

GENIE: Scorpia RT, Schlüsselwort: "Scorpia",
Adresse: MicroProse.

INTERNET: Adresse: 76004,2223 @ CompuServe.Com.

MCI MAIL: Adresse: MicroProse.

PC-LINK: Computer Forum, Schlüsselwort: "MicroProse",
Adresse: MicroProse.

PRODIGY: "Game Club", Adresse: XHFK15D.

PROMENADE: Industry Connection, Schlüsselwort:
"MicroProse", Adresse: MicroProse.

Q-LINK: Computer Forum, MicroProse Section,
Adresse: MPS Labs.

**KUNDENDIENST UND
TECHNISCHE BERATUNG**

Telefonische Hilfe erhalten Sie von Montag bis Freitag
zwischen 14 und 17 Uhr unter der folgenden Rufnummer:

+44 (0)454 329510