



Technisches Begleitheft und Fluganhang für Commodore Amiga Computer

(Mit herausnehmbarer
Tastenübersicht)

TECHNISCHES BEGLEITHEFT

INHALT

Ihre *B-17 Flying Fortress*-Packing sollte ein Handbuch, dieses Technische Begleitheft mit Fluganhang (einschließlich einer herausnehmbaren Tastaturkarte), einen Satz 3,5"-Disketten und eine Registrierkarte enthalten.

ERFORDERLICHE AUSRÜSTUNG

Computer: Die Simulation erfordert einen Commodore Amiga mit mindestens 1 MB RAM.

Steuerungen: Zur Steuerung der Simulation können Sie ausschließlich die Tastatur und eine Maus benutzen. Die meisten Spielabschnitte unterstützen jedoch auch die Joysticksteuerung. Analogjoysticks können allerdings nicht benutzt werden.

Display: Die Simulation erfordert einen Farbmonitor.

Laufwerk/Festplatte: *B-17 Flying Fortress* kann auf 3,5"-Disketten installiert werden. Es empfiehlt sich jedoch, die Simulation auf einer Festplatte zu installieren.

Wichtig: *B-17 Flying Fortress* sollte nicht von den beigelegten Disketten aus gespielt werden. Sie müssen entweder die Originaldisketten auf zusätzlichen Disketten sichern (siehe "Das Erstellen von Sicherungsspieldisketten") oder mit Hilfe des "Install"-Programms ein Unterverzeichnis auf Ihrer Festplatte erstellen. Wenn Sie versuchen, von den mitgelieferten Disketten aus zu spielen, können die darauf enthaltenen Daten unwiderruflich verändert werden.



Amiga-Tastaturen

Die Simulation bietet alternative Tasten für Spieler an, die einen Amiga ohne Ziffernblock besitzen. Sie sollten die folgenden Ersatztasten benutzen:

Taste	Ersatztaste	Funktion
Pg Up	CTRL/Hochpfeil	Sicht anheben
Pg Down	CTRL/Runterpfeil	Sicht senken
INS-Taste	CTRL/Linkspfeil	Sicht nach links drehen
DEL-Taste	CTRL/Rechtspfeil	Sicht nach rechts drehen
Ziffernblock	Rücktaste	3D-Sicht zentrieren
Plustaste	Eckige Klammer zu]	Sicht heranzoomen
Minustaste	Eckige Klammer auf [Sicht wegzoomen

KOPIERSCHUTZ

Flying Fortress hat keinen Diskettenkopierschutz. Das bedeutet, daß Sie die Dateien der Simulation von den Originaldisketten auf der Festplatte installieren können. Das Programm stellt Ihnen jedoch eine auf die Simulation bezogene Frage. Benutzen Sie für die Beantwortung der Frage das Handbuch. MicroProse bedauert, daß die fortwährende gelegentliche und organisierte Softwarepiraterie die Beibehaltung dieser minimalen Form des Kopierschutzes erfordert.

INSTALLATION

DAS KONZEPT DER INSTALLATION

B-17 Flying Fortress besitzt keinen Kopierschutz. Das bedeutet, daß Sie die Spieldateien von den Originaldisketten auf Sicherungsdisketten oder auf eine Festplatte übertragen können. Halten Sie jedoch die Originaldisketten immer griffbereit.

B-17 Flying Fortress wird ohne Kopierschutz geliefert, damit Sie von Sicherungsdisketten oder einer Festplatte aus spielen können. Wenn Sie jedoch zusätzliche Kopien herstellen, um diese weiterzugeben oder zu verkaufen, verletzen Sie damit das Urheberrecht. Lesen Sie dazu bitte den Copyright-Hinweis im Spielhandbuch.

Das Erstellen von Sicherungsspieldisketten

Um Sicherungsdisketten für *B-17 Flying Fortress* zu erstellen, laden Sie die Workbench-Diskette und legen dann die erste Diskette ein, die Sie kopieren möchten. Jetzt erscheint ein Disketten-Icon, das Sie anklicken



können, um den Namen der Diskette abzurufen. Halten Sie den rechten Mausknopf gedrückt, dann erscheinen drei Menüs. Wählen Sie die Option "Duplicate" (Duplizieren) im Workbench-Menü. Wenn Sie nun die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen, wird die Diskette auf Ihre Leerdiskette kopiert.

Ist der Kopiervorgang beendet, dann müssen Sie der Diskette den Namen der Originaldiskette geben, von der Sie kopiert wurde. Legen Sie dazu die Kopiediskette ein, klicken Sie deren Icon einmal mit dem linken Mausknopf an, und halten Sie dann den rechten Mausknopf gedrückt. Wählen Sie nun das "Rename"-Icon (Neu benennen) vom Workbench-Menü. Löschen Sie dann das vorangestellte "Copy of", und drücken Sie RETURN.

Wiederholen Sie den oben beschriebenen Vorgang für jede der Original-*B-17 Flying Fortress*-Spieldisketten.

Installation auf der Festplatte

Booten Sie Ihre Festplatte wie gewohnt, und legen Sie die *B-17 Flying Fortress*-Diskette A ein. Öffnen Sie diese Diskette, und klicken Sie zweimal das Icon "INSTALL_HD_B17" an. Befolgen Sie danach die Bildschirmanweisungen. Daraufhin wird auf Ihrer Festplatte eine Schublade mit allen notwendigen Dateien erstellt.

SPIELEN VON B-17 FLYING FORTRESS

Von Diskette

Besitzt Ihr Computer KickStart im ROM, dann schalten Sie Ihr Gerät aus und legen die Sicherungsdiskette A ein. Schalten Sie nun den Computer ein, dann wird das Programm automatisch geladen.

Besitzt Ihr Computer kein KickStart-Programm im ROM, laden Sie KickStart wie gewohnt und legen nach Erscheinen des Workbench-Systemzeichens Ihre Sicherungsdiskette A ein. Das Spiel wird daraufhin automatisch geladen.

Befolgen Sie alle Bildschirmaufforderungen zum Auswechseln der Disketten.

Von der Festplatte

Booten Sie Ihre Festplatte wie gewohnt. Öffnen Sie die Schublade, und klicken Sie das Spiel-Icon ("Game") zweimal an.

Gesicherte Spiele

Einzelne Kampfunternehmen der Bomber können auf Diskette gesichert werden, jedoch nur, wenn der Einsatz abgeschlossen ist. Die Unternehmen können nur auf der Festplatte oder auf einer vorher formatierten Diskette gesichert werden. Wir empfehlen, sie nicht auf den Originalspiel- oder Spielkopiedisketten zu sichern. Die gesicherten Dateien sind normale Amiga-DOS-Dateien, die mit Hilfe der gewohnten Amiga-DOS-Befehle verschoben und kopiert werden können.

Laden eines gesicherten Spiels

Um ein gesichertes Spiel zu laden, wählen Sie den "Load Save"-Knopf auf dem Pilotenbildschirm und befolgen die Anweisungen auf dem Bildschirm.



VERBESSERUNG DER SIMULATION & NEUESTE INFORMATIONEN

Die Kabinenbildschirme

Die Original-PC-Version von Flying Fortress umfaßte sechs Kabinenbildschirme, die die Positionen der Besatzung für den jeweiligen Bereich des Flugzeugs anzeigten. Im Handbuch werden Sie viele Hinweise zu den unterschiedlichen Kabinenbildschirmen finden (besonders auf den Seiten 50-51). Um die Bedienung jedoch zu erleichtern und den Spielablauf zu beschleunigen, werden in der Amiga-Version alle sechs Kabinenbildschirme auf EINEN Blick erfaßt. Diese Sicht wird auch hier durch Taste C aktiviert, wobei die Icons und Porträts weiterhin zu sehen sind. Sie können jetzt jedoch NICHT mehr eines der 2D-Bilder der einzelnen Besatzungsmitglieder anklicken, sondern müssen die Porträts anwählen.

Auf diesem Bildschirm werden auch die Schäden angezeigt.

Schnellstart

Im Menü "Difficulty" (Schwierigkeitsgrad) auf dem Konfigurationsbildschirm steht **eine** Schnellstartoption zur Verfügung. Durch Wahl dieser Option können Sie das Hinausrollen auf die Startbahn überspringen und Navigationsfehler vermeiden (siehe unten unter "Navigation").

Sie beginnen in diesem Fall das Spiel als letzte Maschine in einem Schwarm von drei B-17-Bombern, die in der Nähe der Rollbahn auf die Starterlaubnis warten. Sie steuern die Maschine manuell als **Pilot**. Die Triebwerke sind bereits eingeschaltet, der Schub ist jedoch noch nicht aktiviert. Erhöhen Sie die Motorenleistung, bis die Maschine vorwärtsrollt, und folgen Sie dann den anderen Bombern zum Start auf die Rollbahn.

Manuelle/Computersteuerung

Die Simulation zeigt in einer Bildschirmecke ein Hand-Icon, wenn Sie die B-17 in einer beliebigen Position manuell steuern. Schalten Sie auf Computersteuerung um (Taste M), dann erscheint an derselben Stelle ein Computer-Icon.



Navigation

Ihr Navigator wird je nach seinem individuellen Können immer kleine Fehler in seinen Positionsberechnungen machen. Ihr B-17-Schwarm (3 Flugzeuge) wird daher vom Kurs abkommen, wenn Sie seine Schätzungen nicht berichtigen. Je häufiger Sie ihm den richtigen Kurs angeben können, desto besser werden seine Fähigkeiten.

Bombardieren

Wenn Sie das Zielen und Abwerfen der Bomben nicht manuell durchführen wollen, oder wenn alle Besatzungsmitglieder, die das Norden-Bombenvisier bedienen können, verletzt sind, können Sie, sofern Sie in einer Formation fliegen, ein Besatzungsmitglied auf die Position des Bombenschützen setzen. Dieses computergesteuerte Besatzungsmitglied wird dann die Bomben abwerfen, wenn das Leitflugzeug den Befehl dazu gibt.

Möchten Sie die Bomben manuell abwerfen, sollten Sie ein qualifiziertes Besatzungsmitglied auf die Kampfstation des Bombenschützen setzen und mit Hilfe des Funkers und der Funkmeldung "Bomb on my command" (Auf meinen Befehl bombardieren) das Abwerfen der Bomben überwachen, damit die computergesteuerte Crew auf Ihre Befehle wartet.

Einsatz der Geschütze

Das Menü "Turrets" (Geschütztürme) auf dem Konfigurationsschirm läßt Sie die Geschwindigkeit einstellen, mit der sich die Geschütztürme und Handfeuerwaffen auf Ihre Tastatur- oder Joystickbefehle hin drehen. Außerdem ist jetzt eine Feineinstellung möglich, indem Sie entweder die Shift-Taste oder die CTRL-Taste gedrückt halten, während Sie die andere Taste bzw. den Joystick bedienen. Wir empfehlen die CTRL-Taste, da sie bei einigen Tastaturen bessere Ergebnisse zeigt.

Landung

Je nachdem, ob Sie in einer Formation fliegen oder nicht, wenn Sie Alconbury (den Ausgangsstützpunkt) erreichen, ist der Landevorgang unterschiedlich.

In Formation

Die Formation wird über Alconbury kreisen, bis sie auf eine Höhe von etwa 2000 Fuß gesunken ist. Erst dann funkt der Kontrollturm die Landeerlaubnis ("Permission to Land"). Nach diesem Funkspruch verläßt der computergesteuerte Pilot die Formation, um zum Anflug anzusetzen und die Maschine sicher auf dem Boden zu landen, falls Sie nicht selbst die Steuerung übernehmen wollen (indem Sie den Piloten wählen und die Taste M drücken). Möchten Sie sofort landen, bevor die Erlaubnis dazu gegeben wurde, müssen Sie über Funk um eine Landeerlaubnis bitten, auf die Antwort vom Kontrollturm warten und dann den Landeanflug einleiten.



Ohne Formation

Der Kontrollturm wird Sie fragen, ob Sie eine Landeerlaubnis beantragen wollen. Sie sollten per Funk um diese Erlaubnis bitten und dann vorgehen, wie oben beschrieben.

Verlassen der Formation

Möchten Sie irgendwann während der Simulation die Formation der 3 Flugzeuge verlassen, dann müssen Sie durch Ihren Funker eine Meldung an den restlichen Schwarm schicken.

Bekämpfung von Triebwerkbränden

Der Ablauf zur Bekämpfung eines Triebwerkbrandes in *B-17* ist nun noch detaillierter konzipiert worden.

Wird ein Triebwerkbrand nicht innerhalb einer Minute gelöscht, werden die Motoren beschädigt und fallen aus. Breitet sich das Feuer weiter aus, kann Ihre *B-17* zwischen 2 und 12 Minuten nach Ausbruch des Feuers explodieren (je nachdem, welchen Zuverlässigkeitsgrad Sie gewählt haben).

Funktionieren Ihre Feuerlöscher nicht oder wurden für ein früheres Feuer benutzt, können Sie versuchen, das Feuer zu löschen, indem Sie in einen Sturzflug mit einer Geschwindigkeit von über 350 Mph gehen. Vermeiden Sie jedoch Geschwindigkeiten von über 400 Mph, da dies Schäden am Flugzeug hervorrufen kann.

Namen der Besatzungsmitglieder

Die Namen der Besatzungsmitglieder können verändert werden, indem Sie den Namensknopf auf dem Mannschaftsaktenschildschirm wählen, wenn Sie ihn zwischen zwei Einsätzen über den Bildschirm mit dem Besatzungsfoto abrufen.

Musik

Die Musik kann ein- oder ausgeschaltet werden, indem Sie die Tastenkombination ALT/S drücken.

Das Icon für den Steuerhebel des Piloten

Damit ist das untere der zwei Icons auf dem Kabinenschirm des Piloten und nicht das obere gemeint (wie im Handbuch auf Seite 28 beschrieben). Das obere Steuerhebel-Icon leuchtet auf, wenn Sie den Kopiloten wählen. Sie beginnen jeden Einsatz im Sitz des Piloten (links mit Blick aus dem Cockpitfenster).



Die Karte für die Einsatzbesprechung

Die gelbe Linie zeigt die Wegmarken bis zum Ausgangspunkt.

Die rote Linie kennzeichnet den Weg vom Ausgangspunkt zum Hauptziel, die schwarze Linie den Weg vom Ausgangspunkt zum Ausweichziel.

Die weiße Linie markiert den Weg zum Heimstützpunkt.

Die Besatzungspositionen einsehen Tasten **[F1]** - **[F10]**

Wenn Sie zum ersten Mal in die B-17 steigen, brauchen Sie die zehn Besatzungspositionen nicht zuzuteilen zu (wie im Handbuch beschrieben). Alle Besatzungsmitglieder befinden sich bereits auf ihren korrekten Positionen und können unmittelbar durch Drücken der Tasten **[F1]** bis **[F10]** abgerufen werden.

Zeitsprung **[Alt]** / **[T]**

Durch Drücken der Tasten **[Alt]** und **[T]** können Sie zur nächsten Wegmarke wechseln bzw. zu einem Ort, an dem sich gerade etwas ereignet (z.B. ein feindlicher Angriff).

Sicht des Navigators

Wenn Sie nach Betätigen der Taste **[E]** die Sicht des Navigators erhalten (siehe Handbuch Seite 80), dann können Sie zur Kartensicht zurückkehren, indem Sie die Taste **[I]** drücken.

"Read me"-Datei

Letzte Hinweise zu diesem Programm, wie Zusätze, Änderungen etc., finden Sie auf Diskette A in einer ASCII-Datei namens "READ.ME". Sie können diese Datei mit den üblichen Amiga-DOS-Befehlen lesen, z.B. "Type" und "More". Diese Funktionen finden Sie auf der Workbench-Diskette.

BETRIEBSSCHWIERIGKEITEN UND LADEPROBLEME

In der Mehrzahl der Fälle wird ein Ladeproblem nicht durch fehlerhafte Software, sondern durch einen inkorrekten Ladevorgang oder fehlerhafte Hardware verursacht.

Vergewissern Sie sich bitte, daß Sie die Ladeanweisungen richtig befolgt haben. Die häufigste Ursache für einen Gerätefehler ist die falsche Ausrichtung der Abtastköpfe im Laufwerk. Solche Fehler können Sie feststellen, wenn Sie das Spiel auf einem anderen Computer laden.

Es kann sich auch ein Virus von einer anderen Software in Ihre Hardware eingeschlichen haben. Raubkopien von Computerspielen sind eine häufige Quelle solcher Virusinfektionen. Es macht sich also durchaus bezahlt, die Originalsoftware zu besitzen.



Sollte es sich dennoch um fehlerhafte Software handeln, dann senden Sie die vollständige Spielpackung bitte gemeinsam mit dem Kaufbeleg an Ihren Händler zurück. MicroProse bedauert, daß Produkte nur dann von uns ersetzt werden können, wenn Sie direkt von der Firma erworben wurden.

Falls Sie Schwierigkeiten beim Laden von *B-17 Flying Fortress* haben oder Hilfe beim Betreiben der Simulation brauchen, dann wenden Sie sich bitte an den Kundendienst von MicroProse unter folgender Telefonnummer: +44 (0) 666 504399, Montag bis Freitag von 9 bis 17 Uhr (englischer Zeit). Halten Sie Stift und Papier bereit, wenn Sie uns anrufen.

FLUGANHANG

DER TRAININGSSTÜTZPUNKT

Durch die Wahl von "Crew Training" (Training der Besatzung) auf dem Bomberhauptbildschirm werden Sie zu einer Einsatzbesprechung gebracht, bei der Ihnen ein Trainingseinsatz auf Übungsziele "irgendwo in England" zugewiesen wird.

DIE FLUGSIMULATION

Um Zugang zu den gesamten Flugsteuerungen zu erhalten, müssen Sie den Piloten **[F3]** oder den Kopiloten **[F4]** wählen. Starten Sie gerade zu einem Einsatz, dann nehmen Sie automatisch die Position des Piloten ein und erhalten seine Sicht aus dem Cockpitfenster.



Durch Drücken der Taste **[L]** können Sie die Sicht nach links ziehen und durch Drücken der Taste **[J]** nach rechts. Weitere Blickwinkel aus dem Cockpit erhalten Sie durch Betätigen der Tasten **[PgUp]** **[PgDn]** **[Ins]** und **[Delete]**.

Möchten Sie die Instrumententafel des Piloten einsehen, dann drücken Sie die Taste **[I]**.

Die B-17 verfügt über zahlreiche Anzeigen und Schalter, mit denen Sie sich vertraut machen sollten. Studieren Sie dazu das Schaubild der Instrumententafel des Piloten.

Beim Betrachten der Instrumententafel können Sie die Sicht durch Drücken der Taste **[L]** nach links ziehen und durch Drücken der Taste **[J]** nach rechts.

Sie verlassen die Sicht auf die Instrumententafel durch Betätigen der Taste **[W]**.

Drücken Sie die Taste **[I]**, um zur Instrumententafel zurückzukehren.



DIE INSTRUMENTENTAFEL DES PILOTEN

Der Radiokompaß

Er zeigt Ihnen Ihre Flugrichtung an. Dabei bedeutet 0° Norden, 90° Osten, 180° Süden und 270° Westen.

Der Kreiselkompaß

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

Die Fluglagenanzeige

Dies ist ein kreiselstabilisierter künstlicher Horizont, der eine Wende von 0°-90° anzeigen kann..

Die Drehzahlmesser

Hierbei handelt es sich um zwei Anzeigen mit je zwei Zeigern, die die Zahl der Umdrehungen pro Minute jedes Motors angeben. Lassen Sie die Motoren nicht mit der maximalen Drehzahl von 2500 Umdrehungen pro Minute laufen, sonst überhitzen sie. Drosseln Sie stattdessen für die Reisegeschwindigkeit die Drehzahl auf 2300 Umdrehungen pro Minute.

Die Ladedruckmesser

Dies sind zwei Anzeigen mit je zwei Zeigern, die den Ladedruck bei der Luftansaugung der Motoren anzeigen.

Die Kraftstoffdruckmesser

Sinkt der Kraftstoffdruck aufgrund eines Schadens an der Maschine, dann wird dadurch ein Leistungsabfall des entsprechenden Motors verursacht. Eine geringere Beschleunigung kann dagegen helfen.

Die Öldruckmesser

Fällt der Öldruck, dann wird sich der Motor heißlaufen und kann schließlich ausfallen. Drosseln Sie in diesem Fall sofort die Geschwindigkeit!

Die Kraftstoffvorratsanzeige

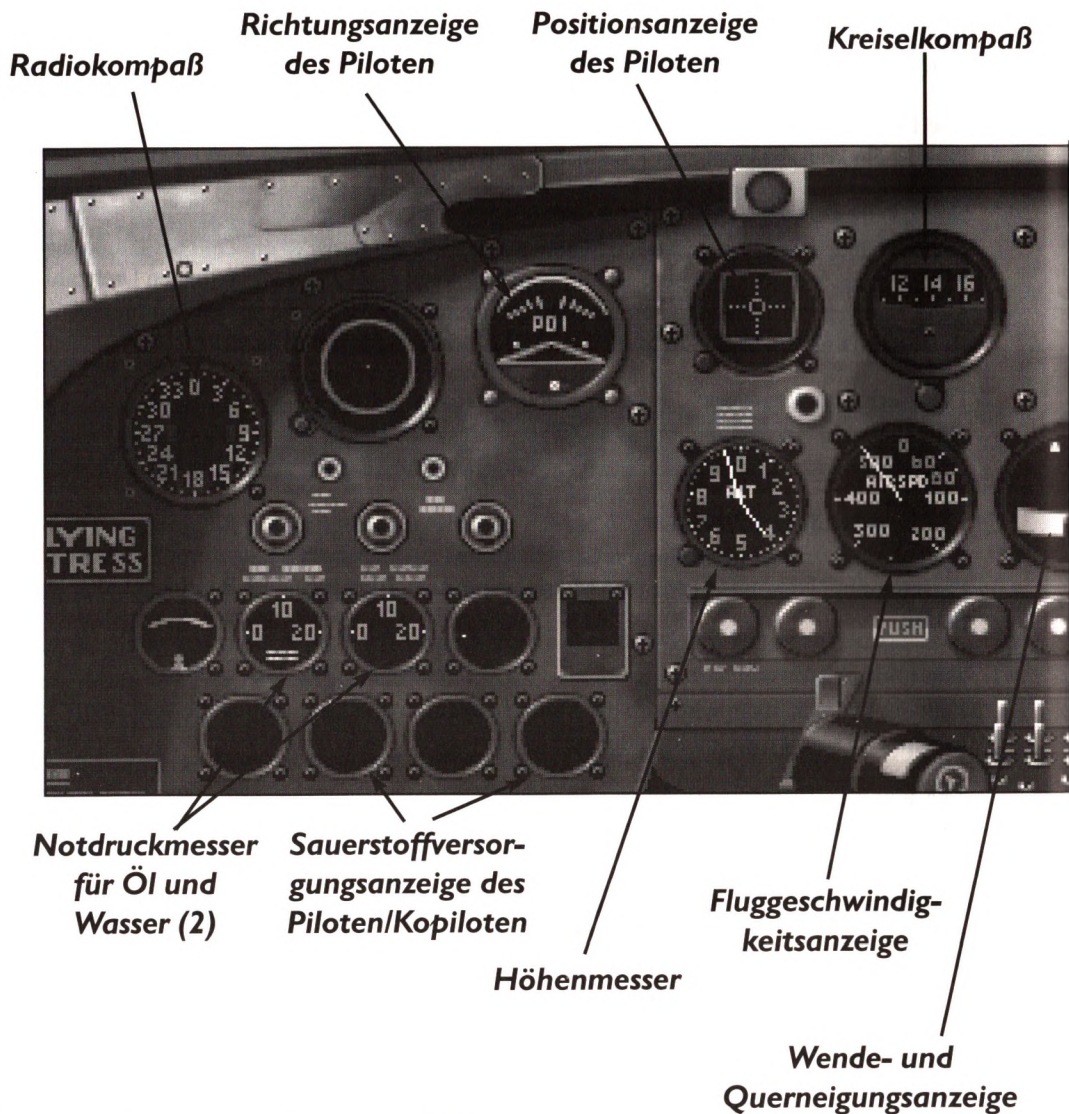
Ihr Flugzeug führt genügend Kraftstoff für alle geplanten Einsätze mit. Die Tanks können allerdings auch infolge eines Schadens undicht werden. Durch Verringern der Leistung der Motoren können Sie Kraftstoff sparen.

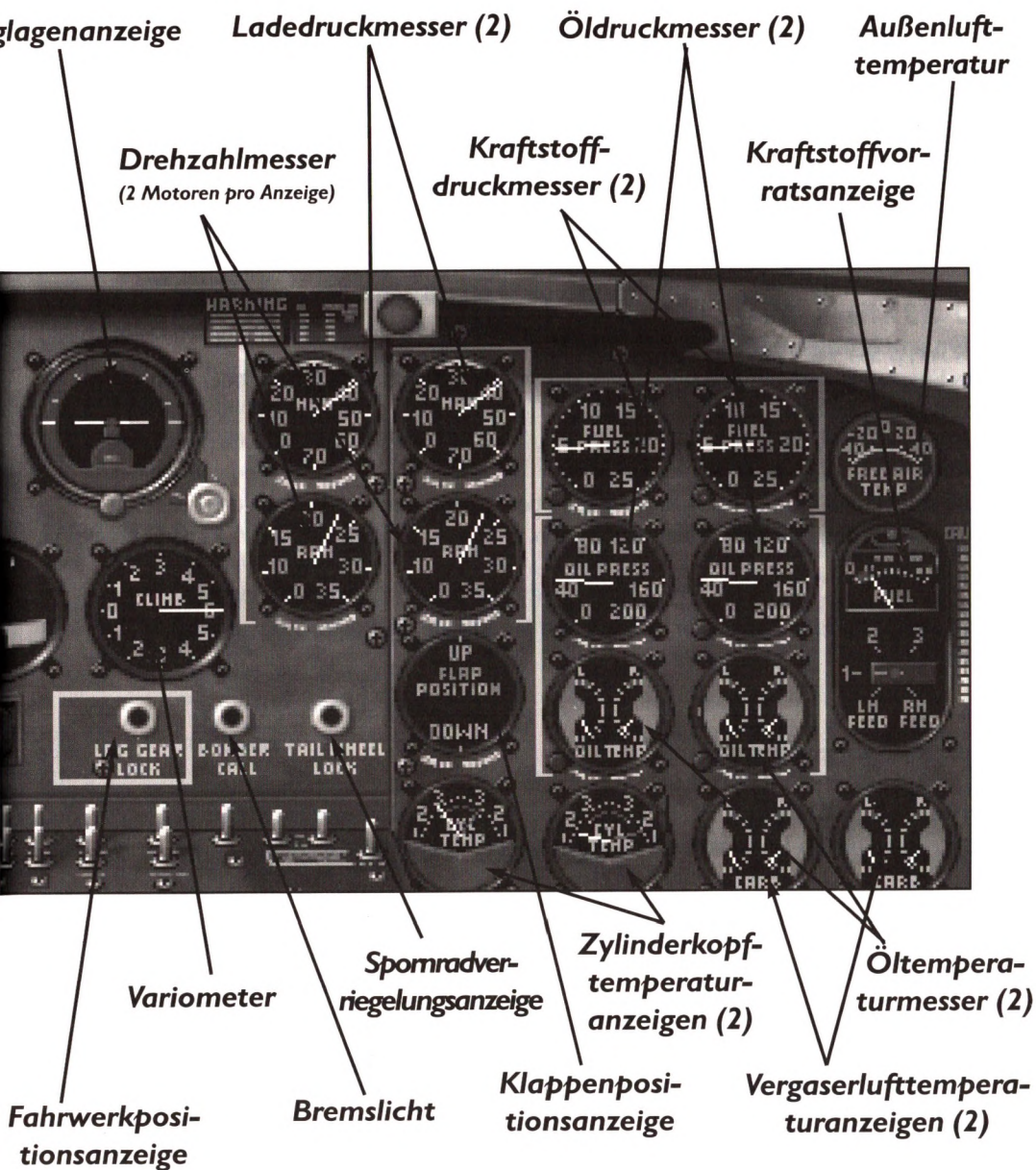


DIE INSTRUMENTENTAFEL DES PILOTEN

Studieren Sie das Schaubild der Instrumententafel des Piloten. Es ist wichtig, daß Sie mit der Lage aller Anzeigen vertraut sind.

Flug







Die Sauerstoffversorgungsanzeige

Fallen die Werte auf der Versorgungsanzeige, müssen Sie auf eine Höhe unter 10.000 Fuß gehen, wo die Besatzung auch ohne Sauerstoffmasken atmen kann.

Der Höhenmesser

Diese Anzeige gibt die Höhe über dem Meeresspiegel an. Die größere zeigt sie in Hundert Fuß an und die kleinere in Tausend Fuß. Das eingesetzte Fenster gibt die Zahl in Zehntausend Fuß an. Verlieren Sie Ihre Flughöhe nie aus den Augen!

Die Fluggeschwindigkeitsanzeige

Diese Anzeige gibt die Geschwindigkeit Ihrer Maschine in der Luft in Meilen pro Stunde mit einem Wert von 0 bis 500 an.

Die Wende- und Querneigungsanzeige

Die Neigungsrate des Flugzeugs wird durch Bewegungen des mittleren Punktes nach links oder rechts angezeigt.

Die Fahrwerkanzeige

Eine Sichtanzeige, die angibt, daß das Fahrwerk eingezogen oder ausgefahren wurde. Falls das Flugzeug beschädigt wurde, müssen Sie das Fahrwerk manuell betätigen.

Das Variometer

Eine Sichtanzeige des Steig-/Sturzflugwinkels in Hundert Fuß pro Minute. Steht die Anzeige auf 0, fliegen Sie geradeaus.

Das Bremslicht

Leuchtet auf, wenn die Radbremse angezogen ist.

Die Spornradverriegelungsanzeige

Eine Sichtanzeige, die angibt, ob das Heckfahrwerk eingezogen oder ausgefahren wurde.

Die Klappenpositionsanzeige

Klappen befinden sich am hinteren Ende der Tragflächen. Sie geben der Maschine verstärkten Auftrieb beim Start und bremsen sie bei der Landung.

Die Zylinderkopf- und Öltemperaturanzeigen

Zylinder und Öl überhitzen sich, wenn der Motor über längere Zeit mit maximaler Umdrehungszahl läuft oder Öl verliert. Drosseln Sie in diesem Fall den Motor.

[Shift] / **[1]** **[2]** **[3]** **[4]** Motoren 1-4 auf Höchstleistung

[5] **[6]** **[7]** **[8]** Leistung der einzelnen Motoren 1-4 drosseln

[Shift] / **[5]** **[6]** **[7]** **[8]** Niedrigste Leistung der Motoren 1-4

[+] Leistung aller Motoren erhöhen

[Shift] / **[+]** Alle Motoren auf Höchstleistung

[-] Leistung aller Motoren drosseln

[Shift] / **[-]** Niedrigste Leistung aller Motoren

[Ctrl] / **[1]** **[2]** **[3]** **[4]** Motoren 1-4 starten/stoppen (anstellen)

[Alt] / **[1]** **[2]** **[3]** **[4]** Feuerlöscher für Motoren 1-4

[G] Fahrwerk ein-/ausfahren (startet Motoren)

[F] Klappen hoch-/runterstellen

[B] Bremsen ein/aus

[D] Bombenschachtluken öffnen/schließen (startet Motoren)

DER BOMBENSCHÜTZE

[C] Kabinen-/Besatzungspositionensicht

[I] Bombenvisiersicht

[W] Fenstersicht - durch PgUp/PgDn/Ins/Del gesteuert

[E] Außensicht

[M] Umschalten zwischen Manuell/Computersteuerung

[D] Bombenschachtluken (offen/geschlossen)

[O] Bombenvisier ein/aus

[↑] **[↓]** **[←]** **[→]** / **Joystick**

Geschwindigkeit der Verfolgungseinrichtungen des Bombenvisiers links/rechts und hoch/runter einstellen. Mit

[Shift] - Feineinstellung.

Leertaste / **[Return]** oder **Selector** Bomben abwerfen

BOMBENSCHACHT

Blickwinkel (Stehen nur zur Verfügung, wenn sich ein Besatzungsmitglied in der Kabine befindet)

[C]

Bombensicht eines Besatzungsmitglieds

[E]

Außensicht

[W]

Zurück zur Bombenschachtsicht

DER NAVIGATOR

[C]

Kabinen-/Besatzungspositionensicht

[E]

Außensicht

[I]

Kartensicht

[B]

Einzelheiten der Einsatzbesprechung

Maus - Zeigen und anklicken, um geschätzte Position anzugeben.

DER FUNKER UND DIE SPRECHANLAGE

[C] Kabinen-/Besatzungspositionensicht

Maus - Auf verschiedene Icons/Nachrichten zeigen und anklicken.

DIE BESATZUNG

Sicht auf die zehn Besatzungspositionen.

[F1]

Bombenschütze

[F2]

Navigator

[F3]

Pilot

[F4]

Kopilot

[F5]

Techniker/Bordschütze am oberen Waffenturm

[F6]

Funker

[F7]

Kugelturmschütze

[F8]

Linker Rumpfschütze

[F9]

Rechter Rumpfschütze

[F10]

Heckschütze

DIE BORDSCHÜTZEN: VERTEIDIGUNG DER B-17

[↑] **[↓]** **[←]** **[→]**

/ **Joystick** Geschützturm/Gewehr bewegen

[Shift] / **[Ctrl]**


Genaues Anvisieren des Ziels

Joystick-Knopf / **Leertaste** / **[Return]**

Feuer

[U]

Ladehemmung beseitigen (Manuelle Steuerung)



Flying Fortress

IBM® PC U
TAST

SHIFT F1 - F6
3D-Sichten aus
momentaner Maschine

Shift F1
Forward
View

Shift F2
Rear
View

Shift F3
Left
View

Shift F4
Right
View

Shift F5
Up
View

Shift F6
Down
View

Shift F7
Tactical
View

Shift F8
Rev. Tact.
View

F1 - F10 Voir
Besatzungspositionen
ansetzen, wenn besetzt,
sonst Kabinen ansehen

Pilot/Kopilot ▼

1,2,3,4
Leistung der
einzelnen
Motoren 1-4 erhöhen

SHIFT 1,2,3,4
Höchstleistung
Motoren 1-4

CTRL 1,2,3,4
Startet/Stoppt
Motoren 1-4

ALT 1,2,3,4
Feuerlöscher für
Motoren 1-4

CTRL Q
Abbr.
zu DOS

Esc

F1
Bomb'r

F2
Nav.

F3
Pilot

F4
Co-Pilot

F5
Top
Turret

F6
Radio
Op.

F7
Ball
Turret

F8
Left
Waist

~
\

!
1

"
2

£
3

\$
4

%
5

^
6

&
7

*
8

(
9

)
0

Tab
←
→

Ctrl Q
Quit to
DOS

W
Window
View

E
Ext. View

R

T

Y

U
Unjam
Guns

I
Instr.
Panel
View

O
B/sight
On/Off

Ctrl
Fine
Tracking

CAPS

A
Aircraft
Damage

S

D
Bomb
Doors

F
Flaps
Up/Dn

G
Gear
Up/Dn

H

J

K

L

↑
Bomb'r/Gun's
Fine Tracking

;
\

Z
Next
Aircraft

X
Previous
Aircraft

C
Comp
/Action
View

V

B
Brakes
On/Off

N

M
Manual/
Computer
Control

,
Left
Rudder

Alt

A

Release
Bombs

B
Mission
Details

Gun
F

ALT / C
Konfigurations-
schirm sehen

ALT / A
(Festhalten)
Zeit
beschleunigen

ALT / T
Zeit-
sprung

ALT / D
Genauigkeits-
grad
(Durchgehen)

ALT / M
Regisseur-
modus

ALT / S
Sound-
Levels

UND KOMPATIBLE GERÄTE ATURKARTE

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

POSTES DES MEMBRES D'EQUIPAGE - LEGENDE

- Navigateur ♦ Artilleurs
- Bombardier ★ Opérateur radio
- ▼ Pilote/Copilote

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

Shift F9
Chase View

Shift F10
External View

▼ Pilot/Kopilot

5,6,7,8 Leistung der Motoren 1-4 drosseln	SHIFT 5,6,7,8 Niedrigste Leistung der Motoren 1-4
--	--

F9
Right Waist

F10
Tail Gun

- ▼
Decr. Power All Engines

+ ▼
Inc. Power All Engines

P
Pause On/Off

[View Left

] View Right

: ;
#

@

> ▼
Right Rudder

? /
Shift Bomb'r/Gun'rs Fine Tracking

♦
Gunners Fire

●
Release Bombs

♦
Bomb'r/Gun'rs Fine Tracking

Alt

DEL

HELP

Für Amigas ohne Ziffernblock siehe Abschnitt über Ersatztasten

()	/	*
7	8 ↑	9 Pitch View Up	- Zoom In
4 ←	5	6 →	+ Zoom Out
1	2 ↓	3 Pitch View Down	Enter
0	Rotate View Left	"Rotate View Right	

←

↑

↓

→

ALT / B
Spiel verstecken

SHIFT - / +
Niedrigste/Höchste Leistung aller Motoren

● Bombenschütze
Geschwind. d. Verfolg'einrichtungen d. Visiers Plus [Shift] - Feineinstellung

▼ Pilot/Kopilot
Steuerhebelsimulation für Höhen- und Querruder

♦ Bordschützen
Geschützturm/Gewehr bewegen

([Shift]: Genaues Anvisieren)

DER CONTROLLER

Die Simulation kann mit der Tastatur und einer Maus oder (in begrenztem Maße) mit einem Joystick als Controller betrieben werden.

DER SELECTOR

Der linke Mausknopf.

FLUGZEUGAUSWAHL

- [X] Nächstes Flugzeug
- [Z] Vorheriges Flugzeug

ALLGEMEINE FLUGZEUGBLICKWINKEL

3D-Sicht vom momentan gewählten Flugzeug:

- [Shift] / [F1] Sicht nach vorn
- [Shift] / [F2] Sicht nach hinten
- [Shift] / [F3] Sicht nach links
- [Shift] / [F4] Sicht nach rechts
- [Shift] / [F5] Sicht nach oben
- [Shift] / [F6] Sicht nach unten

Außensichten, die vom jeweiligen Spielkontext abhängig sind. (Vom Flugzeug, seinen Zielen, den Bomben, dem Kontrollturm des Stützpunktes etc.):

- [Shift] / [F7] Taktische Sicht
- [Shift] / [F8] Umgekehrte taktische Sicht

Außensicht von hinten auf die B-17:

- [Shift] / [F8] Verfolgungssicht

Außensichten von einer Kamera auf die B-17:

- [Shift] / [F10] Außensicht

Bewegen der Kamera und Blick aus dem Fenster für Piloten/Kopiloten und Bombenschützen:

- [PgUp] Nach oben ziehen [PgDn] Nach unten ziehen
- [Ins] Nach links drehen
- [Del] Nach rechts drehen

Ziffernblocktaste [5] 3D-Sicht zentrieren/neu einstellen

- [+] Heranzoomen
- [-] Wegzoomen

ALLGEMEINE STEUERUNGEN

- [A] Flugzeugstatus/Schadensansicht
- [C] Zwischen Kabinensicht/Aktionssicht umschalten
- [I] Instrumententafelsicht (Nur Bombenschütze, Navigator und Pilot/Kopilot)
- [W] Fenstersicht (3D-Sicht durch das Fenster des Flugzeugs)
- [E] Außenansicht (3D-Sicht von einer entfernten Kamera)
- [M] Zwischen Manuell/Computersteuerung umschalten
- [P] Spiel unterbrechen/wieder aufnehmen
- [Alt] / [C] Konfigurationsschirm
- [Alt] / [A] Zeit beschleunigen
- [Alt] / [T] Zeitsprung
- [Alt] / [D] Genauigkeitsgrad einstellen (durchgehen)
- [Alt] / [M] Regisseurmodus ein-/ausschalten
- [Ctrl] / [Q] Abbrechen zu DOS
- [Alt] / [S] Soundlevels
- [Alt] / [B] Spiel verstecken

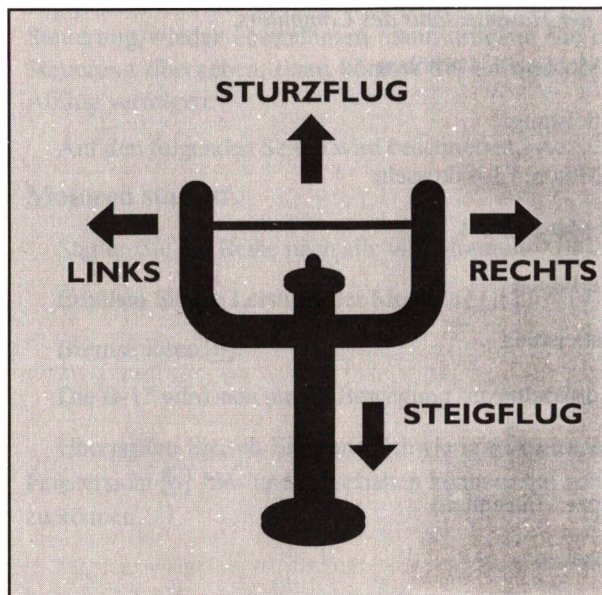
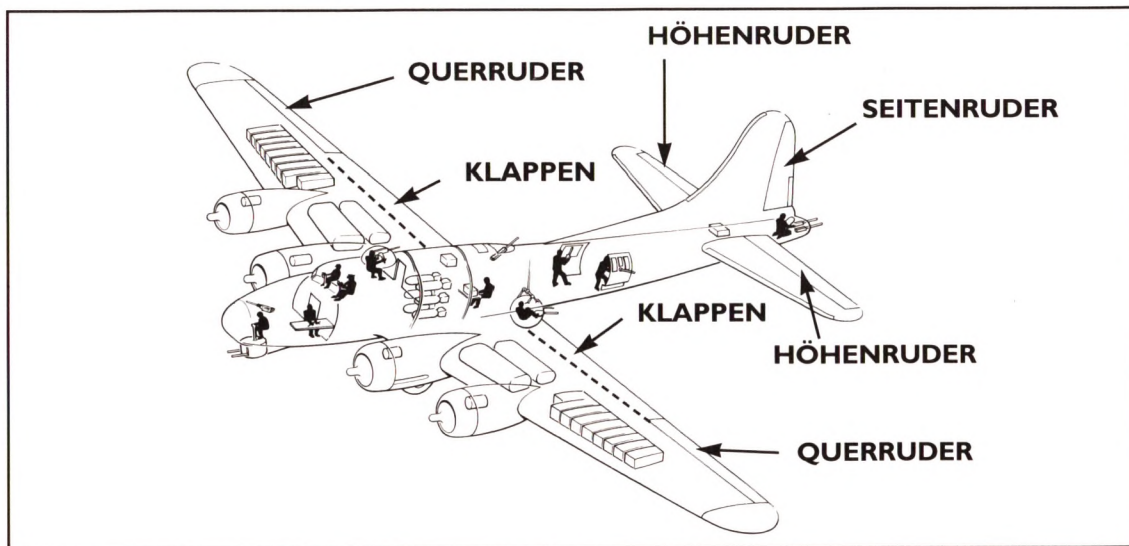
PILOT/KOPILOT

Bewegen der Kamera und Blick aus dem Fenster für Piloten/Kopiloten und Bombenschützen:

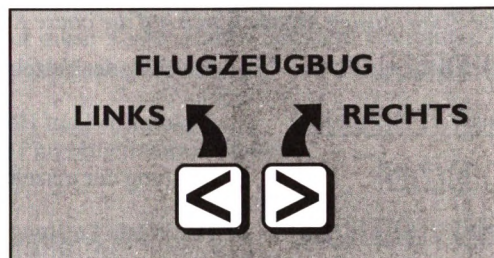
- Joystick**, [↑] [↓] [←] [→] Steuerhebel (Höhen-, Querruder)
- [<] [>] Seitenruder links/rechts
- [L] Blick nach links (Cockpitsicht/Instrumententafel des Piloten)
- [J] Blick nach rechts (Cockpitsicht/Instrumententafel des Piloten)
- [1] [2] [3] [4] Leistung der einzelnen Motoren 1-4 erhöhen



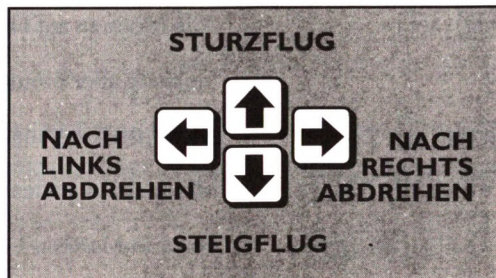
FLUGEIGENSCHAFTEN



JOYSTICK-STEUERUNG



SEITENRUDERTASTEN



STEUERUNG DURCH DIE CURSORTASTEN



DER STEUERHEBEL DES PILOTEN

Wir empfehlen als **Controller** für die B-17 einen Joystick. Sie können jedoch auch die Tastatur als Controller benutzen.

Querruder sind seitliche Steuerklappen am hinteren, äußeren Ende der Haupttragflächen des Flugzeugs. Werden sie durch Links-/ Rechtsbewegungen des Steuerhebels gehoben oder gesenkt, dreht die Maschine nach links oder rechts ab.

Höhenruder sind die waagerechten Heckflügel. Werden sie durch Auf- und Abbewegen des Steuerhebels nach oben oder unten bewegt, steigt das Flugzeug oder geht in den Sturzflug über.

Seitenruder links/rechts

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

DIE VIER MOTOREN

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

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

 Leistung der einzelnen Motoren 1-4 erhöhen

/ Motoren 1-4 auf Höchstleistung

 Leistung der einzelnen Motoren 1-4 drosseln

/ Niedrigste Leistung der Motoren 1-4

 Leistung aller Motoren erhöhen

/ Alle Motoren auf Höchstleistung

 Leistung aller Motoren drosseln

/ Niedrigste Leistung aller Motoren

/ Motoren 1-4 starten/stoppen (anstellen)

/ Feuer in Motoren 1-4 löschen



ANDERE STEUERUNGEN DES PILOTEN

- [G]** Fahrwerk einziehen/ausfahren (startet Motoren)
- [F]** Klappen hoch/runter
- [B]** Bremsen ein/aus
- [D]** Bombenschachtluken öffnen/schließen (startet Motoren)

HINWEIS: Steuerungen, die die Motoren einschalten, brauchen etwas Zeit, eine Funktion auszuführen.

START

Sie beginnen jeden Einsatz im Sitz des Piloten, wobei Sie die Steuerung übernehmen. Ihre "Flying Fortress" wird sich dabei schon in Startposition auf dem Flugplatz befinden. Vor Ihnen werden Sie die zwei anderen B-17 Ihrer V-Formation sehen, die sich auf den Start vorbereiten.

Sie müssen nun mit Ihrer Maschine starten, sich den zwei Flugzeugen anschließen.

Während des ersten Einsatzes werden Sie es vielleicht vorziehen, dem Computer die Steuerung zu überlassen. Um die Computersteuerung zu aktivieren, betätigen Sie die Taste **[M]**. Möchten Sie die Steuerung wieder übernehmen, dann drücken Sie erneut diese Taste. Haben Sie dem Computer die Steuerung übergeben, dann können Sie anhand der verschiedenen Blickwinkel und Bildschirme den Abflug verfolgen.

Auf den folgenden Seiten wird beschrieben, wie Sie Ihr Flugzeug manuell starten.

Motoren starten

Starten Sie der Reihe nach alle vier Motoren **[Ctrl] / [1] [2] [3] [4]** .

Erhöhen Sie die Leistung der Motoren **[1] [2] [3] [4]**

Bremse lösen **[B]**

Die B-17 wird sich nun in Bewegung setzen.

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



Die Rollbahn entlangrollen/Steuerung

Wählen Sie eine geeignete Außensicht (E, dann PgUp/PgDn/Ins/Del), und steuern Sie die B-17 mit Hilfe Ihres Controllers. Durch ein leichtes Ziehen nach links/rechts führt die Maschine eine sanfte Drehung in die entsprechende Richtung aus.

Kommen Sie dabei jedoch nicht von der Rollbahn ab.

Steuern Sie den Bomber vorsichtig am Rand der Startbahn entlang. Versuchen Sie dabei, die B-17 auf die weiße, gepunktete Linie auszurichten.

Klappen Überprüfen Sie, daß die Klappen unten sind .

Start

Gehen Sie zurück zur Pilotensicht . Schalten Sie alle vier Motoren auf volle Leistung / . Versuchen Sie dabei jedoch noch nicht, das Flugzeug hochzuziehen. Normalerweise müssen Sie erst eine Geschwindigkeit von 110-115 mph erreicht haben, bevor Sie den Controller vorsichtig zurückziehen. Dadurch hebt das Flugzeug dann selbst vom Boden ab. Die Steuerungen der B-17 mögen sich im Vergleich zu anderen Simulationen etwas schwerfällig anfühlen, doch sollten Sie dabei in Betracht ziehen, daß Sie es mit einem großen, schweren Flugzeug zu tun haben.

Nachdem das Flugzeug vom Boden abgehoben hat und Sie sich sicher sind, daß Sie eine ausreichende Fluggeschwindigkeit erreicht haben, ziehen Sie das Fahrwerk ein . Überprüfen Sie, ob das Fahrwerk eingezogen wurde, indem Sie sich der entsprechenden Außensicht bedienen. Ziehen Sie nun die Klappen mit Hilfe von hoch.

Haben Sie eine Fluggeschwindigkeit von 130-150 mph erreicht, dann gehen Sie in einen Steigflug über, wobei der Zeiger der Steiggeschwindigkeitsanzeige auf 200 Fuß pro Minute stehen sollte. Beobachten Sie nun, wie die Anzeige auf dem Höhenmesser langsam ansteigt.

AUFSTIEG UND REISEFLUGHÖHE

Führen Sie Ihren Steigflug bei einer Geschwindigkeit von 130-150 mph durch. Ein ruhiger Flug ist von größter Wichtigkeit. Dabei wird weniger Treibstoff verbraucht, die Steiggeschwindigkeit erhöht und die Motorabnutzung reduziert. Behalten Sie die Instrumente stets im Auge. Anhand der Anzeigen können Sie die Leistung Ihres Flugzeugs überwachen.

Daraufhin werden Sie bald auf die ersten zwei Flugzeuge treffen, die über dem Flugfeld kreisen. Sie müssen sich ihnen auf einer Höhe von 1000 Fuß anschließen.

Bilden Sie nun mit den zwei Flugzeugen eine V-Formation.



Sollten Sie Schwierigkeiten haben, die anderen Flugzeuge zu finden, dann schalten Sie auf die Computersteuerung um, oder führen Sie mit ALT/T einen Zeitsprung aus.

Nachdem Sie sich mit anderen Flugzeugen Ihrer Staffel formiert haben, macht sich der Schwarm auf den Weg zur ersten Wegmarke.

LANDUNGEN

Befinden Sie sich in der Nähe des englischen Stützpunktes, dann erhalten Sie über Funk ein Signal, das Ihnen die Richtung für die Landung angibt. Die anderen Flugzeuge in der Formation und Ihr eigenes (wenn es vom Computer gesteuert wird) begeben sich daraufhin in die entsprechende Landeposition. (Sie fliegen dazu auf einer Höhe von ungefähr 1000 Fuß eine weite, rechteckige Flugbahn über dem Flugplatz.)

Je nachdem, ob Sie in einer Formation fliegen oder nicht, wenn Sie Alconbury (den Ausgangsstützpunkt) erreichen, ist der Landevorgang unterschiedlich.

In Formation: Die Formation wird über Alconbury kreisen, bis sie auf eine Höhe von etwa 2000 Fuß gesunken ist. Erst dann funkt der Kontrollturm die Landeerlaubnis ("Permission to Land"). Nach diesem Funkspruch verläßt der computergesteuerte Pilot die Formation, um zum Anflug anzusetzen und die Maschine sicher auf dem Boden zu landen, falls Sie nicht selbst die Steuerung übernehmen wollen (indem Sie den Piloten wählen und die Taste M drücken). Möchten Sie sofort landen, bevor die Erlaubnis dazu gegeben wurde, müssen Sie über Funk um eine Landeerlaubnis bitten, auf die Antwort vom Kontrollturm warten und dann den Landeanflug einleiten.

Ohne Formation: Der Kontrollturm wird Sie fragen, ob Sie eine Landeerlaubnis beantragen wollen. Sie sollten per Funk um diese Erlaubnis bitten und dann eine normale Landung durchführen: Senken Sie die Klappen **[F]**, und fahren Sie das Fahrwerk aus **[G]**. Halten Sie dabei die Motoren auf 2000 U/min und die Fluggeschwindigkeit auf 130 mph.

Endgültiger Anflug

Beim Anflug handelt es sich im Prinzip um einen gesteuerten Gleitflug, bei dem die Klappen gesenkt werden und die Motoren nur zur Erhaltung der korrekten Landeposition betrieben werden.

Reduzieren Sie nach und nach die Leistung der Motoren **[C]**, bis Sie eine Fluggeschwindigkeit von ungefähr 100-120 mph und den entsprechenden Sinkflugwinkel erreicht haben. Versuchen Sie, bei der Landung mit allen Rädern gleichzeitig sanft auf der Rollbahn aufzusetzen. Drosseln Sie die Motoren auf minimale Leistung.

Ausrollen

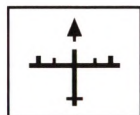
Sind Sie gelandet, dann sollten Sie die ganze Landebahn zum Ausrollen Ihrer Maschine nutzen. Ziehen Sie die Bremsen nicht zu früh an. Schalten Sie sie erst ein **[B]**, wenn das Flugzeug seine Ausrollgeschwindigkeit ausreichend reduziert hat. Die B-17 sollte daraufhin langsamer werden und schließlich zum Stillstand kommen.



ÜBERBLICK ÜBER DIE ICONS



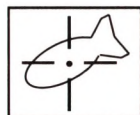
Steuerhebel des Piloten/Kopiloten



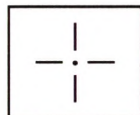
Navigator-Icon



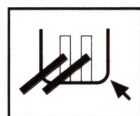
Funker-Icon



Bombenschützen-Icon



Icon für die Ausrichtung der Geschütze



Icon für die Reparatur der Geschütztürme



Erste Hilfe-Icon



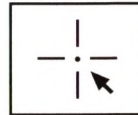
Icon für den Absprung der Besatzung



Icon der Besatzungsakten



Icon für die Feuerbekämpfung



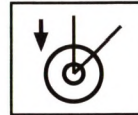
Icon zur Beseitigung der Ladehemmung



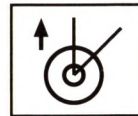
Icon zur Bewegung eines Besatzungsmitglieds nach links



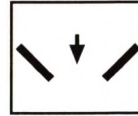
Icon zur Bewegung eines Besatzungsmitglieds nach rechts



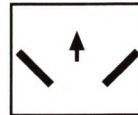
Icon zum manuellen Ausfahren des Fahrwerks



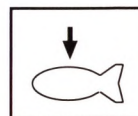
Icon zum manuellen Einziehen des Fahrwerks



Icon zum manuellen Öffnen der Bombenschachtluke



Icon zum manuellen Schließen der Bombenschachtluke



Icon für den manuellen Abwurf der Bomben

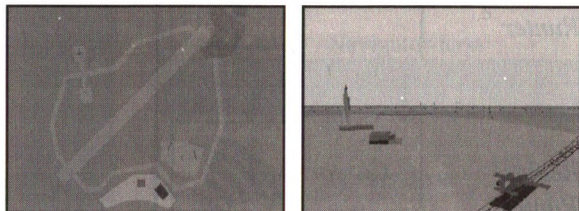


Bombenschütze	MAUS	JOYSTICK	TASTATUR
Bomben abwerfen	•	<i>Feuerknopf</i>	<i>Leertaste/ Return/Enter</i>
Bombenvisier bewegen	•	<i>Links/Rechts/ Hoch/Runter</i>	<i>Cursortasten</i>
Pilot/Kopilot			
Simulation des Steuerhebels	•	<i>Links/Rechts/ Hoch/Runter</i>	<i>Cursortasten</i>
Bordschützen			
Geschützturm/ Gewehr bewegen	•	<i>Links/Rechts/ Hoch/Runter</i>	<i>Cursortasten</i>
Geschütze feuern	•	<i>Feuerknopf</i>	<i>Leertaste/ Return/Enter</i>
Navigator			
Navigations- marke bewegen	<i>Mauszeiger bewegen</i>	•	•
Geschätzte Position festlegen	<i>Linker Mausknopf</i>	•	•
Funker			
Icon/Meldung wählen	<i>Mauszeiger bewegen</i>	•	•
Icon wählen/ Meldung senden	<i>Linker Mausknopf</i>	•	•

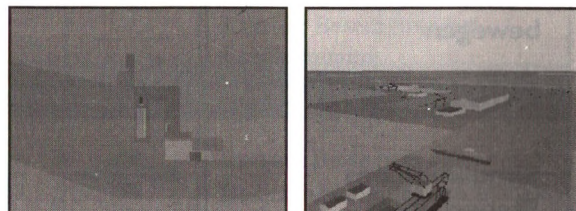
ÜBERBLICK ÜBER DIE ZIELE

Bei den hier aufgeführten Zielen handelt es sich um Aufnahmen an bestimmten Orten. Gleichartige Ziele sind diesen sehr ähnlich.

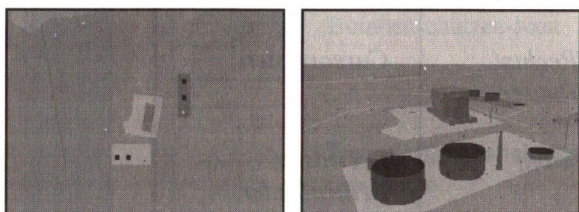
VI/V2-RAKETENBASIS - FRANKREICH



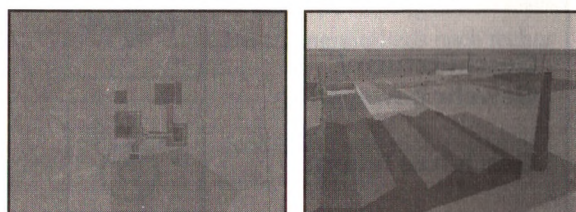
TROCKENDOCKS - NANTES



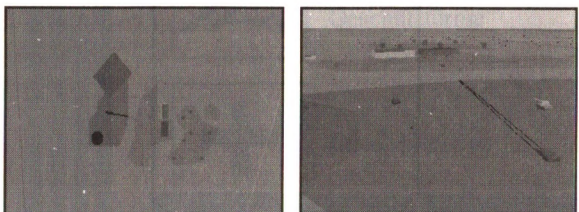
ÖLRAFFINERIE - ASCHAFFENBURG



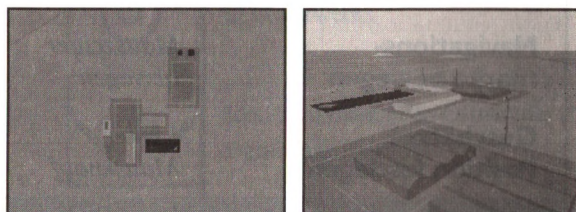
FABRIKGELÄNDE - BERLIN



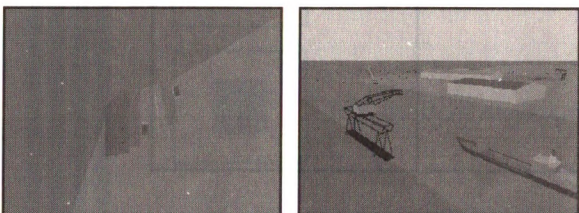
WEHRMACHTSDEPOT - AACHEN



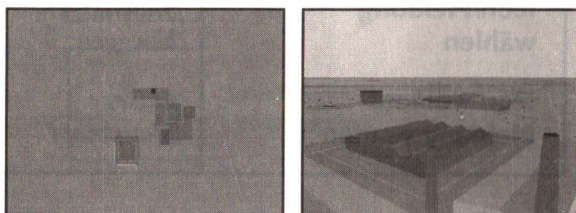
FABRIKGELÄNDE - AUGSBURG



TROCKENDOCKS - CUXHAVEN

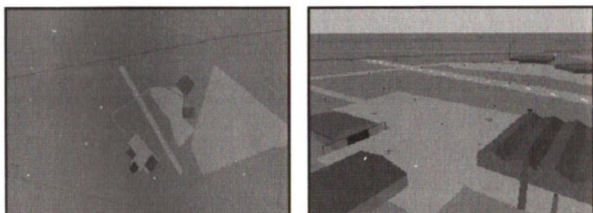


FABRIKGELÄNDE - EINDHOVEN

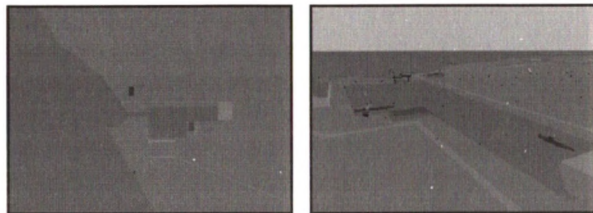


ÜBERBLICK ÜBER DIE ZIELE

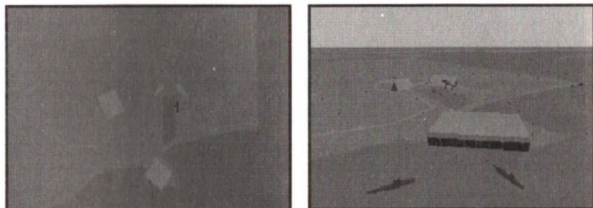
FABRIKGELÄNDE - BREMEN



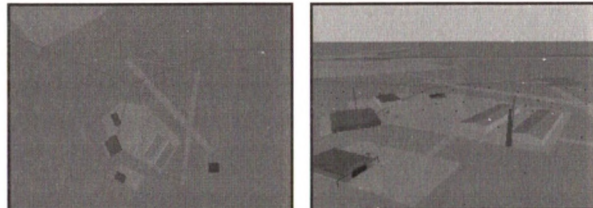
U-BOOT-STÜTZPUNKT - LA PALLICE



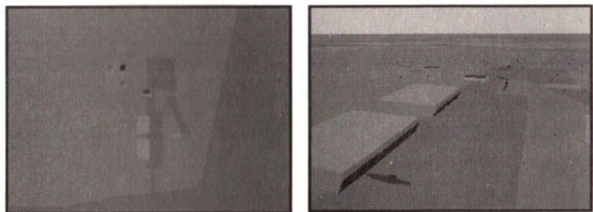
U-BOOT-STÜTZPUNKT - LORIENT



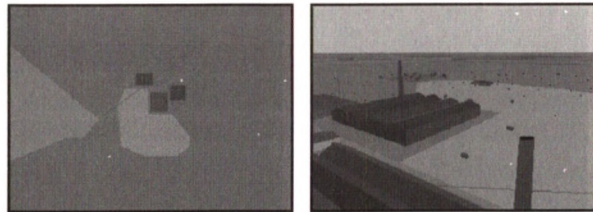
FLUGZEUGWERK - BRUNSWICK



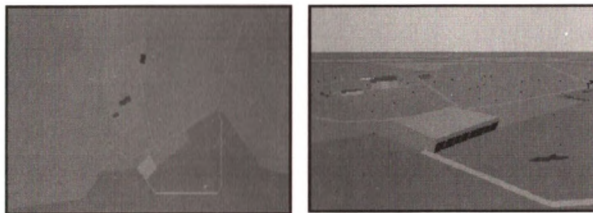
U-BOOT-STÜTZPUNKT - ST. NAZAIRE



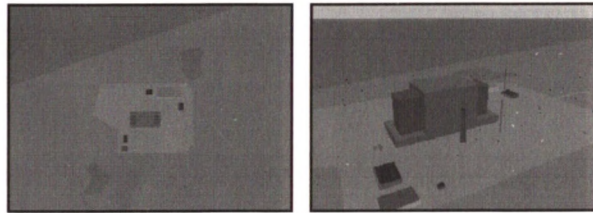
PANZERWERK - OSNABRÜCK



U-BOOT-STÜTZPUNKT - BREST

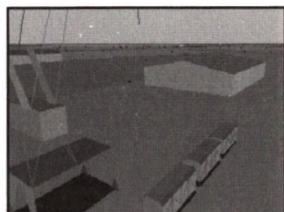
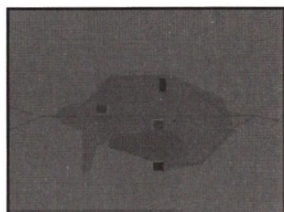


KRAFTWERK - ZEEBRÜGGE

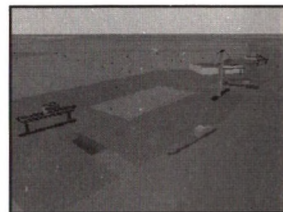


ÜBERBLICK ÜBER DIE ZIELE

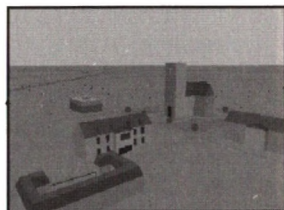
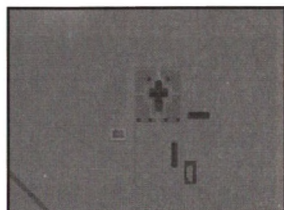
BAHNHOF - ABBEYVILLE



WERFT - BREMEN



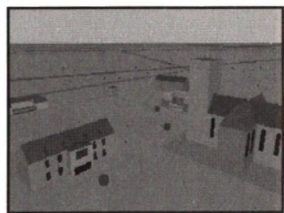
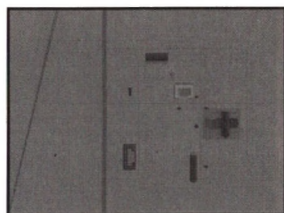
SS-HAUPTQUARTIER - BERLIN



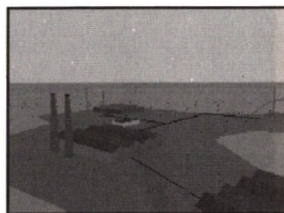
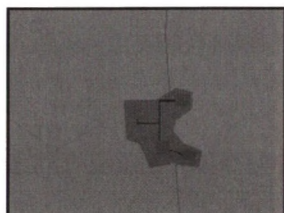
VI-RAKETENBASIS - CHERBOURG



SS-HAUPTQUARTIER - LEIPZIG



STAHLWERK - BOCHUM



Additional Credits for the Amiga version of *B-17 Flying Fortress*

Andrew Walrond Software

Suzy Lockyer Artwork

Steve Ramsden Amiga Version Project Manager



Copyright ©1992 MicroProse Ltd.,
Unit 1, Hampton Rd Industrial Estate,
Tetbury, Gloucestershire, GL8 8LD, GB. Tel.: +44 (0)666 504399

Diese Dokumentation, das dazugehörige Handbuch und die Disketten sind urheberrechtlich geschützt. Der Besitzer dieses Produkts ist dazu berechtigt, es für seinen oder ihren persönlichen Gebrauch zu verwenden. Mit der Ausnahme von Sicherungskopien der Disketten für die persönliche Nutzung darf niemand das Handbuch und die Informationen auf den Disketten ohne vorherige Genehmigung des Herausgebers ganz oder teilweise übertragen, speichern, weitergeben oder verkaufen sowie in irgendeiner Form verbreiten, sei es elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufnehmen oder auf andere Art. Jegliche Person oder Personen, die Teile dieses Programms in irgendeinem Medium verbreiten, aus welchem Grund auch immer, machen sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und können vom Inhaber des Urheberrechts strafrechtlich verfolgt werden. Hergestellt in GB.

MP324135T/SR