

Red Baron™

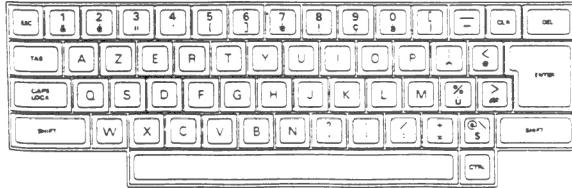
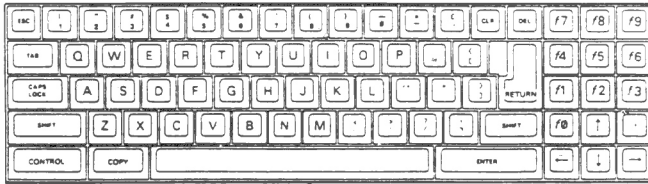
AMIGA/ IBM PC

UBI SOFT

DEUTSCH

Entertainment Software

AZERTY / QWERTY



Red BaronTM

ÜBERSICHTSTAFEL FÜR DEN AMIGA COMPUTER

Joystick Taste = linke Maustaste
Enter Taste = rechte Maustaste

Flugbewegungen

Geschwindigkeit
in der "Cockpit View" Position (Blick vom Cockpit)
Geschwindigkeits Steuerungstasten: Tasten 1 .. 9
höhere Geschwindigkeit: + Taste
niedrigere Geschwindigkeit: - Taste

Steuerklappen
in der "Cockpit View" Position (Blick vom Cockpit)
< linke Steuerklappe
> rechte Steuerklappe

Abfeuern des Maschinengewehrs

Wenn Sie die Tastatur benutzen, drücken Sie auf die Leertaste.
Wenn Sie den Joystick benutzen, drücken Sie auf die Taste Nr. 1.
Wenn Sie die Maus benutzen, drücken Sie auf die linke Taste.
Drücken Sie auf die "U" Taste, um das Maschinengewehr zu entsichern.

Piloten Steuerungstasten

tieffliegen	drücken Sie auf D
zurückkehren	drücken Sie auf J
Angriff	drücken Sie auf A
Seitenangriff	drücken Sie auf M
warnen	drücken Sie auf W

Blickwinkel Steuerungstasten

Um vom Cockpit Blickwinkel auf Außenansicht zu schalten, drücken Sie die Taste Nr. 2 des Joysticks. Auf der Tastatur drücken Sie auf ENTER.

Sie können jede beliebige Außenansicht abspeichern, indem Sie auf Ctrl-F1 ... F10 drücken. Anschließend können Sie sie mit Alt-F1 ... F10 jederzeit wieder auf den Bildschirm zurückrufen.

Drücken Sie die Taste Nr. 2 und lassen Sie diese gedrückt, um mit der Innenansicht nach links, rechts, vorne und hinten zu sehen.

Drücken Sie die Taste Nr. 2 und lassen Sie diese gedrückt, um mit der Außenansicht rund um das Flugzeug zu sehen.

Drücken Sie beide Tasten gleichzeitig und halten Sie beide gedrückt, um vom Flugzeug abzurücken, oder auf das Flugzeug zuzugehen.

Blickwinkel Steuerungstasten

Cockpit View (Blick vom Cockpit)

F1 Blick nach vorn
F2 Blick nach hinten
F3 Blick nach links
F4 Blick nach rechts
F5 Blick nach oben
F6 Blick nach unten

External Views (Außenansicht)

F1 von vorn gesehen
F2 von hinten gesehen
F3 von links gesehen
F4 von rechts gesehen
F5 von unten gesehen
F6 von oben gesehen
F7 Angriff
F8 nahe
F9 weit entfernt

Steuertasten der Tastatur

ESC Beenden des Auftrags
Alt-R realistisches Menü
F-10 Einstellungsmenü
Alt-5 Geräuscheffekte an/aus
Alt-M Musik an/aus
Alt-C Joystick einstellen
Alt-J Joystick an/aus
Alt-D Maus an/aus
P Pause
C Zeitraffer an/aus
U Maschinengewehr entsichern
Alt-Q verlassen des Spiels, zurück zu DOS

Amiga Version von Pete Heinrich und Joseph Wingard.

Smart Start™

Damit die Installation des Spiels so problemlos wie möglich ist, haben wir 'Smart Start™' entwickelt. 'Smart Start™' bestimmt automatisch Graphik, Ton, Input Vorrichtungen und die Rechengeschwindigkeit Ihres Computers, um die Spielmöglichkeiten voll auszunutzen.

ÜBERSICHTSTAFEL FÜR DEN IBM PC COMPUTER

Die Steuerungstasten der Maus sind mit den Tasten des Joysticks identisch. Joystick Taste Nr. 1 entspricht der linken Maustaste
Joystick Taste Nr. 2 entspricht der rechten Maustaste

Flugbewegungen

Geschwindigkeit

in der "Cockpit View" Position (Blick vom Cockpit)

Geschwindigkeits Steuerungstasten: Tasten 1 .. 9

höhere Geschwindigkeit: + Taste

niedrigere Geschwindigkeit: - Taste

Steuerklappen

in der "Cockpit View" Position (Blick vom Cockpit)

< linke Steuerklappe

> rechte Steuerklappe

Blickwinkel Steuerungstasten

Cockpit View (Blick vom Cockpit)

F1 Blick nach vorn

F2 Blick nach hinten

F3 Blick nach links

F4 Blick nach rechts

F5 Blick nach oben

F6 Blick nach unten

External Views (Außenansicht)

F1 von vorn gesehen

F2 von hinten gesehen

F3 von links gesehen

F4 von rechts gesehen

F5 von unten gesehen

F6 von oben gesehen

F7 Angriff

Abfeuern des Maschinengewehrs

Wenn Sie die Tastatur benutzen, drücken Sie auf die Leertaste.

Wenn Sie den Joystick benutzen, drücken Sie auf die Taste Nr.

1.

Wenn Sie die Maus benutzen, drücken Sie auf die linke Taste.

Drücken Sie auf die "U" Taste, um das Maschinengewehr zu
entsichern.

Piloten Steuerungstasten

tieffliegen drücken Sie auf D

zurückkehren drücken Sie auf J

Angriff drücken Sie auf A

Seitenangriff drücken Sie auf M

warnen drücken Sie auf W

Blickwinkel Steuerungstasten

Um vom Cockpit Blickwinkel auf Außenansicht zu schalten, drücken Sie die Taste Nr. 2 des Joysticks. Auf der Tastatur drücken Sie auf ENTER.

Sie können jede beliebige Außenansicht abspeichern, indem Sie auf Ctrl-F1 ... F10 drücken. Anschließend können Sie sie mit Alt-F1 ... F10 jederzeit wieder auf den Bildschirm zurückrufen.

Drücken Sie die Taste Nr. 2 und lassen Sie diese gedrückt, um mit der Innenansicht nach links, rechts, vorne und hinten zu sehen.

Drücken Sie die Taste Nr. 2 und lassen Sie diese gedrückt, um mit der Außenansicht rund um das Flugzeug zu sehen.

Drücken Sie beide Tasten gleichzeitig und halten Sie beide gedrückt, um vom Flugzeug abzurücken, oder auf das Flugzeug zuzugehen.

Steuertasten der Tastatur

ESC	Beenden des Auftrags
Alt-R	realistisches Menü
F-10	Einstellungsmenü
Alt-5	Geräuscheffekte an/aus
Alt-M	Musik an/aus
Alt-C	Joystick einstellen
Alt-J	Joystick an/aus
Alt-D	Maus an/aus
P	Pause
C	Zeitraffer an/aus
U	Maschinengewehr entsichern
Alt-Q	verlassen des Spiels, zurück zu DOS

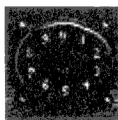
Red BaronTM



FLUGKONTROLLE

Instrumente

■ Wenn Sie REALE INSTRUMENTE im REALES VERHALTEN-Menü einschalten, werden Sie lediglich die Instrumente sehen, die tatsächlich in einem Flugzeug des Ersten Weltkriegs vorhanden waren.



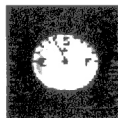
Höhenmesser

Anzeige der Höhe in Fuß. Die große Nadel gibt die Hunderter und die kleine Nadel die Tausender in Fuß an. Der Höhenmesser wird am Boden auf Null geeicht.



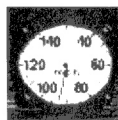
Kompaß

Gibt Ihre momentane Richtung an. Die Zeichen heißen N für Norden, S für Süden, O für Osten und W für Westen. Daneben gibt es NW, NO, SW und SO.



Tankanzeige

Zeigt die Menge des verbleibenden Treibstoffs an.



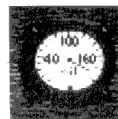
Geschwindigkeitsmesser

Zeigt Ihre momentane Luftgeschwindigkeit in Meilen pro Stunde an.



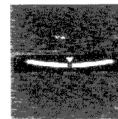
Tachometer

Zeigt die Anzahl der Motorumdrehungen pro Minute an. Die Nadel zeigt die U.p.m x 100 an, was generell der Einstellung des Drosselventils entspricht.



Öldruckkontrolle

Anzeige des momentanen Öldrucks. Wenn Ihr Flugzeug beschädigt ist und Öl verliert, fällt die Nadel.



Neigungsmesser

Anzeige der momentanen Schräglage Ihres Flugzeugs. Das Instrument besteht einfach aus einer Kugel, die sich in einer gebogenen Rille befindet. Wenn sich die Kugel links vom Zentrum befindet, bedeutet es, daß Sie sich in linker Schräglage befinden. Das Instrument ist ein simpler Vorläufer des heutzutage in Flugzeugen üblichen künstlichen Horizonts.

ZEITRAFFUNG



s kann Spielperioden geben, in denen nicht sehr viel los ist. Dies ist häufig der Fall nach dem Take-off, wenn Sie sich auf dem Weg zur Front befinden oder nachdem Sie Ihre Mission beendet haben und sich auf dem Rückweg zum Aerodrom befinden.

Aus praktischen Gründen besitzt der 'Rote Baron' einen Zeitraffungsmodus, der die Simulation auf das Vielfache ihrer Normalgeschwindigkeit beschleunigt. Die Zeitraffung wird durch Drücken der C-Taste aktiviert.

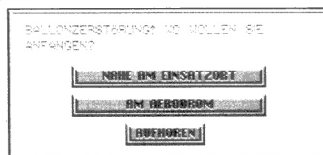
■ Um die Zeitraffung zu aktivieren/deaktivieren, drücken Sie bitte die C-Taste.

Die Zeitraffung wird automatisch wieder deaktiviert, sobald Sie die C-Taste erneut drücken, Ihre Maschinengewehre abfeuern, in die Nähe eines feindlichen Flugzeugs, Zeppelins oder feindlicher Flaks geraten oder wenn Sie in Bodennähe fliegen.

WICHTIG! Während der Zeitraffung ist es extrem schwierig, in Formation zu bleiben. Deswegen wird das Programm bei Aktivierung der Zeitraffung automatisch die Auto-Formation eingeben. Dies kontrolliert Ihr Flugzeug und hält es in der Formation, bis die Zeitraffung deaktiviert wird. **Auto-Formation wird nicht aktiviert, wenn Sie der Staffelführer sind - es sei denn, Sie eskortieren einen anderen Flug.**

STARTPUNKT

Auf einigen Missionen wird ein Menu erscheinen, das Sie wählen läßt, wo Sie Ihren Flug beginnen möchten. Sie können zwischen **START KURZ VOR DEM KAMPF** oder **START VOM AERODROM** wählen. Für die meisten Missionen wird empfohlen, daß Sie kurz vor dem Kampf starten. Die Missionen sind dann kürzer und spannender. Wenn Sie sich aber im Navigieren wie zur Zeit des Ersten Weltkriegs üben wollen, sollten Sie die Mission in der Nähe Ihres Aerodroms beginnen.



AUSWAHL



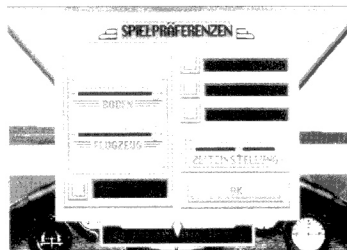
s gibt zwei Kontrolltafeln, mit denen Sie das Spiel individuell gestalten können: das **SPIELPRAEFERENZEN-MENU** und das **REALES VERHALTEN-MENU**. Das gezeigte **SPIELPRAEFERENZEN-MENU** ist *nur* während der Simulation zugänglich. **ANDERE MÖGLICHKEITEN** vom **HAUPT-MENU** enthält eine abgekürzte Version (**GRUNDEINSTELLUNG**), die keine detaillierte Kontrolle der Präzisionsstufen beinhaltet.

SPIELPRAEFERENZEN-MENU

Drücken Sie **F10** innerhalb der Simulation, um das Menu zu aktivieren. Drücken Sie **AKZEPTIERE** oder die **ESC** Taste, um es zu verlassen.

Mit dem **SPIELPRAEFERENZEN-MENU** können Sie sich einige technische Aspekte des 'Roten Barons' genau auf Ihren persönlichen Geschmack und Ihren Computer zuschneiden. Sie können folgende Einstellungen vornehmen:

Joystick AN/AUS
Ton AN/AUS
Maus AN/AUS
Zeiteinstellung LANGSAM/SCHNELL
Bodendetail GERING/HOCH
Flugzeugdetail GERING/HOCH
Kampftaste NORMAL/AUS



■ **BITTE BEACHTEN SIE:** Veränderungen und Neu-Einstellungen, die im **AUSWAHL-** oder **REALES VERHALTEN-MENU** vorgenommen werden, werden automatisch auf der Festplatte gespeichert. Diese Neu-Einstellungen bleiben auch bei Abbruch und erneutem Starten des 'Roten Barons' bestehen.

AUSWAHL:
F10 Taste während der Simulation. **AUSWAHL** erlaubt die Einstellung von z.B. aktiver Kontrolle, Ton, Musik, Präzisionsstufen und Spielgeschwindigkeit.

Präzisionsstufen

Der geschmeidige Ablauf des Simulationsspiels hängt von zwei Dingen ab: der Geschwindigkeit Ihres Computers und der Präzision der dargestellten graphischen Details. Die Computergeschwindigkeit kann nicht verändert

Präzisionsstufen (Fortsetzung)

werden, aber die Präzision der graphischen Details kann mit der Spielpräferenzentafel verringert werden. Die Detailregler ermöglichen Ihnen die Kontrolle über die graphische Präzision, die Ihr Computer generieren muß. Somit können Sie durch Einsparungen am graphischen Detail einen geschmeidigeren Spielablauf ganz nach Ihrem Geschmack einrichten. Wenn Sie den 'Roten Baron' installieren, wird die Position der Detailregler automatisch durch die Rechengeschwindigkeit Ihres Computers bestimmt.

Es gibt drei Einstellungen, die Ihnen eine Wahl über die graphische Präzision während der Spielsimulation geben. In Abhängigkeit von der Rechengeschwindigkeit Ihres Computers sollten Sie die graphische Präzision entweder erhöhen oder verringern, um einen geschmeidigeren Ablauf der Spielsimulation zu garantieren.

Flugzeugdetail entscheidet darüber, wie genau die Flugzeuge abgebildet werden.

Bodendetail entscheidet darüber, wie viele Landschaftsformen (z.B. Bäume, Berge, usw.) gleichzeitig abgebildet werden.

Kampfaste kontrolliert die Genauigkeit des Bodendetails während der Kampfszenen. Bei Einstellung auf 'an' im **Kampf** bleibt das Bodendetail dasselbe, wenn Sie in einen Luftkampf eintreten. Bei Einstellung auf **Bodendetail 'aus' im Kampf** wird die Präzision des Bodendetails beim Luftkampf verringert. Dies verbessert die Simulation während des Kampfes.

■ **Einstellen des Zeitreglers**
- (LANGSAM) = Das Spiel ist langsamer und einfacher zu kontrollieren.

+ (SCHNELL) = Das Spiel ist schneller und schwieriger zu kontrollieren. Am günstigsten für langsamere Computer.

Zeiteinstellung

Der Zeitregler soll Ihnen dabei helfen, die Geschwindigkeit der Spielsimulation genau auf Ihren Geschmack zuzuschneiden. Falls Ihnen die Kämpfe zu schnell ablaufen, rücken Sie den Zeitregler in Richtung '-'. Dies wird den Handlungsablauf verlangsamen. Sollten Sie mit einem Computer spielen, der auch auf niedriger Detailebene sehr langsam ist, schieben Sie den Zeitregler auf '+'. Das wird den Handlungsablauf beschleunigen.

REALES VERHALTEN

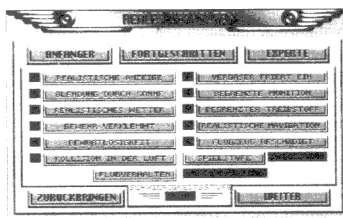
Drücken Sie ALT-R zum Abrufen

Drücken Sie AKZEPTIERT oder die ESC Taste, um abzuschließen

Drücken Sie WIEDERHERSTELLEN, um abzubauen

Sie können jede Einstellung auf der Realitätsanzeige entweder vom Missionsauftrags-Bildschirm aus oder von innerhalb der Simulation verändern. Die Wahlmöglichkeiten erlauben Ihnen, einige Spielmerkmale auf Ihren individuellen Geschmack einzustellen. In den meisten Fällen haben Sie die Auswahl zwischen einem leichteren Spiel und der Realität.

Es gibt 11 Einstellungen, bei denen man zwischen *realistisch* und *nicht realistisch* wählen kann. Wenn etwas *realistisch* eingestellt ist, erscheint ein roter Haken daneben. Durch Drücken der Taste für diese Einstellung wechselt sie zwischen ihren unterschiedlichen Auswahlmöglichkeiten (im Fall des Fliegermodells gibt es drei Auswahlmöglichkeiten). Als Annehmlichkeit haben wir oben im REALES VERHALTEN-MENU drei Tasten eingebaut, die Ihnen den gleichzeitigen Wechsel aller Einstellungen zusammen ermöglichen. Jede hat Auswahlmöglichkeiten für verschiedene Fähigkeitsstufen wie **Anfänger**, **Fortgeschritten** und **Experte**. Im folgenden nun eine Beschreibung der möglichen Einstellungen.



Reale Instrumente: Falls **eingeschaltet**, sind im Cockpit nur solche Instrumente sichtbar, die tatsächlich in einem Flugzeug des Ersten Weltkriegs vorhanden waren. Falls **ausgeschaltet**, werden alle möglichen Instrumente gezeigt.

Blendung durch Sonne: Falls **eingeschaltet**, werden Sie von der Sonne geblendet, sobald Ihr Blick direkt in die Sonne gerichtet ist. Feindliche Flugzeuge, die sich vor der Sonne befinden, können erst gesehen werden, wenn sie bereits sehr nahe sind.

Realistisches Wetter: Falls **eingeschaltet**, verändern sich die Wetterbedingungen von Mission zu Mission. Falls **ausgeschaltet**, ist das Wetter immer perfekt: der Himmel ist klar und eine leichte Brise weht.

Gewehrverklammerung: Die Maschinengewehre des Ersten Weltkriegs waren sehr unzuverlässig und klemmten häufig. Je länger mit dem Gewehr gefeuert wurde, desto größer war die Wahrscheinlichkeit, daß es klemmte wurde. Piloten hatten oft einen Hammer dabei, mit dem sie im Falle auftretender Blockierung auf die Gewehre einschlugen. Wenn **Gewehrverklammerung eingeschaltet** ist, werden Ihre Maschinengewehre sich in periodischen Abständen verklemmen, falls sie zu oft abgefeuert werden. Wenn **Gewehrverklammerung ausgeschaltet** ist, funktionieren Ihre Maschinengewehre optimal, ohne jemals auszusetzen.

Bewußtlosigkeit: Die Piloten des Ersten Weltkriegs besaßen keine Sauerstoffmasken, und so konnte ein Pilot, der zu lange in einer Höhe von mehr als 20.000 Fuß flog, aufgrund von Sauerstoffmangel müde oder manchmal sogar ohnmächtig werden. Es blieb zu hoffen, daß der Pilot aufwachte, bevor das absturzende Flugzeug auf den Boden auftraf. Wenn **Bewußtlosigkeit eingeschaltet** ist, sind Ohnmachtsanfälle möglich. Wenn es **ausgeschaltet** ist, werden Ohnmachtsanfälle nie vorkommen.

Vergaser friert ein. In großer Höhe wird es sehr kalt. Die Vergaser sind häufig festgefroren, besonders während der Wintermonate. Dies verursachte einen totalen Energieverlust, bis die Vergaser wieder aufgetaut waren, was nur geschehen konnte, wenn das Flugzeug in eine niedrigere Höhe gebracht wurde. Falls **Vergaser friert ein eingeschaltet** ist, frieren die Vergaser des Flugzeugs in größeren Höhen fest. Falls es **ausgeschaltet** ist, werden die Vergaser nie festfrieren.

Begrenzte Munition. Die großen Piloten hielten sich mit dem Abfeuern ihrer Munition zurück, naherten sich bis zu 30 Metern und feuerten dann eine kurze, präzise Salve. Das verlangt Übung, aber es kann gemeistert werden. Wenn **Begrenzte Munition eingeschaltet** ist, steht Ihnen nur ein begrenzter Munitionsvorrat zur Verfügung. Falls es **ausgeschaltet** ist, können Sie den Himmel mit Kugeln abdecken, solange Sie wollen - vorausgesetzt, daß Ihre Maschinengewehre nicht versagen.

Begrenzter Treibstoff. Die meisten Flugzeuge hatten genug Treibstoff, um für zweieinhalb Stunden in der Luft zu bleiben. Falls **Begrenzter Treibstoff eingeschaltet** ist, wird Ihre Flugzeit aufgrund der Treibstoffkapazität Ihres Flugzeugs begrenzt sein. Wenn **Begrenzter Treibstoff ausgeschaltet** ist, haben Sie unbegrenzten Treibstoffvorrat.

REALES VERHALTEN

Realistische Navigation. Wenn **Reale Navigation eingeschaltet** ist, werden Sie wie die Piloten des Ersten Weltkrieges fliegen . . . ohne Anzeige der Sektorenkoordinaten. Sie werden anhand der Karte und durch Sichtkontakt mit natürlichen Geländepunkten navigieren müssen. Falls es **ausgeschaltet** ist, werden Ihre Sektorenkoordinaten auf dem Bildschirm angezeigt. Dies ist anfangs nützlich, wenn Sie sich mit der Navigation vertraut machen.

Flugzeug beschädigt. Wenn **Flugzeug beschädigt eingeschaltet** ist, ist Ihr Flugzeug für Beschädigungen anfällig. Wenn es **ausgeschaltet** ist, ist Ihr Flugzeug unverwundbar. Wir empfehlen das Ausschalten nur für Spielbeginner des 'Roten Barons'. Ihre Punktzahl wird sehr niedrig sein, wenn diese Funktion ausgeschaltet ist.

Flugeinstellung. Flugeinstellung erlaubt Ihnen die Auswahl der Realitätsstufe, die Ihr Flugzeug bewältigen kann. Die Möglichkeiten sind: **einfach**, **akkurater** und **realistisch**. Einfach ist am leichtesten zu gebrauchen, wohingegen realistisch sich nur für erfahrene Piloten eignet.

Einfach: fliegen ist leicht, Kurven sind kein Problem. Wenn Sie das Flugzeug in eine Schräglage bringen, wird es wenden. Ihr Flugzeug wird dabei nicht nach unten abfallen.

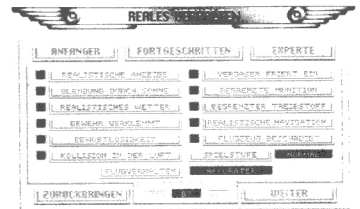
Akkurater: das Wenden ist realistischer dargestellt. Um richtig zu wenden, müssen Sie hinten belasten (den Hebel nach hinten legen), damit das Flugzeug weiterhin wendet und die Nase über dem Horizont behält. Etwas Seitenruder kann auch notwendig sein. Im Gegensatz zum Anfänger wird sich Ihr Wendemanöver schnell in ein langsames, spiralförmiges Abtrudeln verwandeln, falls Sie Ihr Flugzeug ohne hintere Belastung in eine Schräglage bringen. Auch die Landung ist schwieriger.

Realistisch: dies erfordert all Ihre Flugeschicklichkeit. Nicht nur die Wendemanöver sind realistisch dargestellt, sondern es besteht auch die Gefahr, abzutrudeln. Die verschiedenen Eigenheiten gewisser Maschinen wurden auch berücksichtigt. Zum Beispiel verwandelt der gyroskopische Effekt des Umlaufmotors der Sopwith Camel eine einfache Drehung in ein schwieriges und trickreiches Manöver. Außerdem können die Tragflächen brechen, falls Sie bei einem Abtauchen mit hoher Geschwindigkeit die Flügel Ihres Flugzeugs zu stark belasten.

Punkte-Faktor:

Der Erfolg der Mission, Beförderungen und Ihre Platzierung in der Bestenliste sind von der Gesamtpunktzahl am Ende einer Mission abhängig. Es gibt zwei Hauptfaktoren bei der Ermittlung Ihrer Punktzahl nach einer Mission: Ihre Leistung und der Punkte-Faktor. Die Punkte für Ihre Leistung während einer Mission werden danach vergeben, inwiefern Sie die Ziele der Mission erreicht haben, wie mutig Ihre Aktionen waren und ob Sie Ihre Mission heil überlebt haben. Die Gesamtpunktzahl der Mission ergibt sich durch Multiplizieren Ihrer Punktzahl mit dem Punkte-Faktor. Der Punkte-Faktor wird unten in der Mitte des REALES VERHALTEN-MENU unter dem Titel ALLGEMEINER SCHWIERIGKEITSGRAD angezeigt. Er reflektiert den Schwierigkeitsgrad der momentanen Realitäts-Einstellungen. Durch eine größere Anzahl von realistischen Einstellungen in REALES VERHALTEN kann Ihr Punkte-Faktor erhöht werden.

WICHTIG! Nachdem Sie die Simulation begonnen haben, beginnt eine 'Schonzeit' von 30 Sekunden. Alle Änderungen der Realitäreinstellungen müssen vor dem Ablauf dieser Frist vorgenommen werden, damit diese Änderungen den Punkte-Faktor noch beeinflussen können. Veränderungen, die nach den ersten 30 Sekunden eingeschaltet wurden, erscheinen erleuchtet und zeigen somit an, daß sie nach der 'Schonzeit' verändert wurden und keinen Einfluß auf den **Punkte-Faktor** haben.

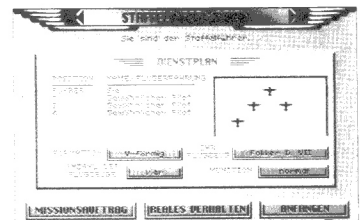


IHRE STAFFEL

Die Gruppe, mit der Sie fliegen und die aus einem bis vier Flugzeugen besteht, wird **Staffel** genannt. Ihre Staffel bleibt zusammen und beschützt sich gegenseitig.

Formationen

Wenn eine Staffel ihre Mission beginnt, fliegt sie in einer Formation. Wenn Sie der Staffelführer sind, wird der Rest Ihrer Staffel eine Formation bilden. Die Arten von Formation, die Sie fliegen können, beinhalten allein, nebeneinander, hintereinander, V-förmig, kastenförmig, gestaffelt und rautenförmig.



Wenn Sie nicht der Staffelführer sind, fliegen Sie mit dem Rest der Formation. Entfernen Sie sich nicht vom Rest Ihrer Staffel.

Kommandos des Staffelführers

In der Luft kommunizieren die Piloten des Ersten Weltkriegs durch Armzeichen miteinander. Als Mitglied der Formation werden Sie Befehle von Ihrem Staffelführer während der Mission erhalten. Diese werden als Text auf dem Bildschirm eingeblendet.

Wenn Sie der Staffelführer sind, werden Sie die Gelegenheit haben, Befehle an die Mitglieder Ihrer Staffel zu erteilen. Sie sollten aber nicht vergessen, daß nach Eintritt in einen Luftkampf Ihre Kommandos ungehört bleiben - der Rest der Staffel wird mit dem Feind beschäftigt sein. Wenn es in Ihrer Staffel drei oder mehr Flugzeuge gibt, wird ein Flugzeug den 'kleinen Flügel' bilden. Der Staffelführer kann separate Befehle an den kleinen Flügel der Staffel geben. Bei drei Flugzeugen bildet das dritte Flugzeug in der Formation den kleinen Flügel. Bei vier Flugzeugen bilden das dritte und das vierte Flugzeug den kleinen Flügel.

IHRE STAFFEL

Kommandos des Staffelführers

ABFALLEN

Tastenkombi: D

Befehl an den kleinen Flügel, auf ca. 500 Fuß unter den Rest der Einheit abzufallen. Diese Taktik kann benutzt werden, um die feindlichen Flugzeuge zu unterlaufen. Feindliche Flugzeuge werden häufig die scheinbar hilflosen Flugzeuge des kleinen Flügels angreifen, ohne etwas von den Flugzeugen über ihnen zu ahnen. Wenn das passiert, können die oberen Flugzeuge sich auf den Feind stürzen. Bedenken Sie, daß diese Taktik den kleinen Flügel völlig entblößt. Dieser Befehl wird ignoriert, wenn sich die Staffel in einer geringen Höhe befindet.

EINREIHEN

Tastenkombi: J

Befehl an den kleinen Flügel, sich wieder in den Rest der Staffel einzureihen. Wenn die Staffel in niedrigere Höhen abfällt, wird der kleine Flügel sich automatisch wieder mit dem Rest der Staffel vereinen.

ANGRIFF!

Tastenkombi: A

Befehl an die gesamte Staffel, den Feind anzugreifen.

KLEINER FLÜGEL ANGRIFF!

Tastenkombi: M

Befehl an den kleinen Flügel, den Feind anzugreifen.

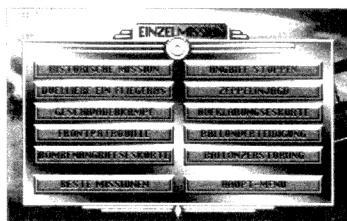
WARNUNG!

Tastenkombi: W

Alarmieren Sie den Rest der Staffel, daß feindliche Flugzeuge gesichtet wurden. Wenn Sie diesen Alarm auslösen, ohne daß sich feindliche Flugzeuge in der Nähe befinden, wird der Rest der Staffel Ihre Warnungen für die verbleibende Zeit der Mission ignorieren. Sie können auch dann Alarm schlagen, wenn Sie nicht der Staffelführer sind.

EINZELMISSION

Die erste der beiden Möglichkeiten im Simulationsspiel ist EINZELMISSION. EINZELMISSION erlaubt Ihnen ein individuelles Zuschneiden vieler Spielelemente: die Art Ihrer Mission, für welche Seite Sie fliegen wollen, die Verhältnisse, denen Sie ausgesetzt sind, mit wem und gegen wen Sie fliegen möchten und welche Art von Flugzeug Sie gebrauchen. EINZELMISSION ist der schnellste Weg in das Simulationsspiel: Sie bestimmen einfach die Art Ihrer Mission, die Spielbedingungen und fangen an zu spielen. Nachdem Sie Ihren Auftrag ausgeführt haben, erhalten Sie eine Bewertung Ihrer Leistungen und eine Punktzahl, die von den Realitätseinstellungen, den erreichten Zielen und der Anzahl der Abschüsse abhängt.



Missionsarten

Wenn Sie EINZELMISSION vom HAUPT-Menu wählen, erscheint ein neues Menu mit verschiedenen Missionen, zwischen denen Sie wählen können.

Historische Mission

Eine Wiederbelebung der großen Luftkämpfe des Krieges.

Duelliere ein Fliegeras

Haben Sie die Nerven, gegen den mächtigen Roten Baron selbst anzutreten? Finden Sie die Antwort im Kampf gegen die besten Piloten des Krieges.

Geschwaderkampf

Begegnen Sie einer feindlichen Staffel und fegen Sie sie vom Himmel. Vergessen Sie dabei nur nicht, daß der Feind das gleiche mit Ihnen vorhat.

Frontpatrouille

Überwachen Sie die Front und stellen Sie sich allen feindlichen Flugzeugen, denen Sie begegnen.

Bombenangriffsseskorte

Ihre Bomber sind dabei, tief in feindliches Territorium einzudringen, um strategische Ziele wie Güterbahnhöfe, Fabriken und Nachschublager auszubomben. Es ist Ihre Aufgabe, den erfolgreichen Abschluß der Aktion zu garantieren.

Bombenangriff Stoppen

Abfangen feindlicher Bomber, die Ihr Territorium zerstören wollen.

Zeppelinjagd

Lokalisieren Sie eines dieser hochfliegenden Luftschiffe und lassen Sie es in Flammen aufgehen. Dabei ist es am besten, brandsetzende Munition zu gebrauchen.

Aufklärungseskorte

Beschützen Sie einen Aufklärer auf seiner Mission, Luftaufnahmen zu machen. Feindliche Flugzeuge werden sowohl auf das Aufklärungsflugzeug als auch auf Sie schießen.

Ballonverteidigung

Beschützen Sie Ihre Beobachtungsballons vor dem Feind!

Ballonzerstörung

Zerstören Sie die Augen des Feindes. Diese großen Gasbehälter aus Wasserstoff brennen leicht. Es ist am günstigsten, brandsetzende Munition zu gebrauchen.

EINZELMISSION

Nachdem eine Missionsart gewählt wurde, können Sie die Bedingungen der Mission auf Ihre Bedürfnisse zurechtschneiden. Die Anzahl und Art der veränderbaren Bedingungen ändern sich von Mission zu Mission. Im folgenden sehen Sie eine Liste der Missionsarten und deren Auswahlmöglichkeiten.

Duellere ein Fliegeras

Nach der Auswahl von DUELLIERE EIN FLIEGERAS werden Sie zur Auswahl desjenigen Piloten aufgefordert, mit dem Sie einen Luftkampf austragen möchten. Durch Drücken der Auf- und Ab-Pfeile durchlaufen Sie das AUSWAHL-Menu. Während der Auswahl der einzelnen Asse erscheint deren Name, die Seite, auf der sie kämpfen, die ihnen zugeschriebenen Siege während des Krieges und eine Beschreibung ihrer bekannten Taktik. Durch das Drücken der AUSWAHL-Taste akzeptieren Sie das momentan dargestellte Fliegeras.

■ DUELLIERE EIN FLIEGERAS ist der schnellste Weg, um einen Luftkampf zu beginnen. Deshalb ist es auch als Möglichkeit auf dem Haupt-Menu enthalten.

Nachdem ein Fliegeras ausgewählt wurde, erscheint der Missions-Bedingungen-Bildschirm. Der Missions-Bedingungen-Bildschirm zeigt Ihre Missionsart und einen Textbereich an, mit dem Sie Ihre Randbedingungen konkret bestimmen können. In dem Textbereich werden veränderbare Auswahlmöglichkeiten als Felder im Text dargestellt. Beim Anklicken solcher Felder erscheint ein Menu mit den möglichen Optionen. Wählen Sie die Option, die Ihnen zusagt. Beim Erscheinen eines Pop-up Menus werden alle Tasten außer denjenigen auf dem Pop-up Menu inaktiviert.

Die folgenden Optionen sind unter DUELLIERE EIN FLIEGERAS aufgelistet. Drücken Sie die AKZEPTIERT-Taste, wenn Sie die Bedingungen auf Ihre Wünsche eingestellt haben.

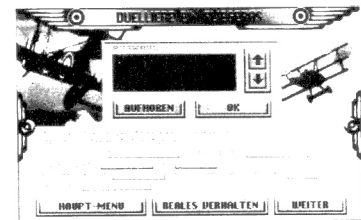
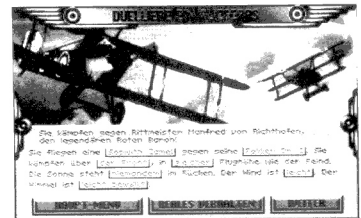
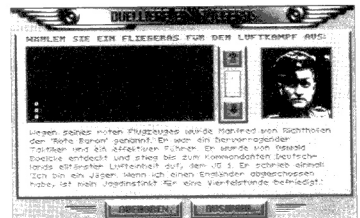
Ihr Flugzeugtyp: Sie können sich jede Maschine von beiden Seiten des Krieges auswählen.

Der Flugzeugtyp des Fliegerasses: Das ausgewählte Fliegeras wird automatisch sein bevorzugtes Flugzeug fliegen - mit all seinen historischen Eigenheiten. Sie können aber trotzdem dem ausgewählten Fliegeras einen anderen Flugzeugtyp zuordnen. Wenn Sie wollen, können Sie den Roten Baron in eine Sopwith Camel setzen und sehen, wie er damit zurechtkommt!

Wo sie kämpfen werden: Sie haben die Wahl zwischen ÜBER DER FRONT, ÜBER DEUTSCHEM GEBIET und ÜBER ALLIIERTEM GEBIET. Es ist ein Vorteil, über eigenem Gebiet zu kämpfen, weil die Landung einfacher ist.

Hohe: Es ist vorteilhaft, in größerer Höhe als Ihr Gegner zu starten. Dies erlaubt Ihnen, darüber zu entscheiden, wann der Kampf beginnt. Wenn Sie eine größere Herausforderung möchten, starten Sie in einer niedrigeren Höhe als Ihr Gegner.

Sonne: Sie können die Position der Sonne beim Beginn des Kampfes bestimmen. Ihre Möglichkeiten sind NICHT IM RUCKEN, IN IHREM RUCKEN und IN SEINEM RUCKEN. Der Pilot, der mit der Sonne im Rücken startet, hat einen Vorteil, da er sich in den Sonnenstrahlen "verstecken" kann.



Wind und Himmel: Sie können die Wetterbedingungen bestimmen.

Wind: ruhig, leicht, stark Himmel: klar, leicht bewölkt, wolkig, bedeckt.

EINZELMISSIONSBEDINGUNGEN

GESCHWADERKAMPF

Die GESCHWADERKAMPF-MISSION ist der DUELLIERE EIN FLIEGERAS MISSION ähnlich, aber Sie können außerdem bestimmen:

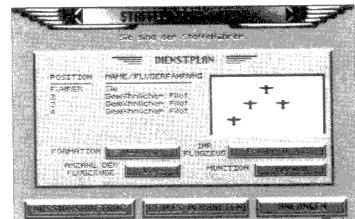
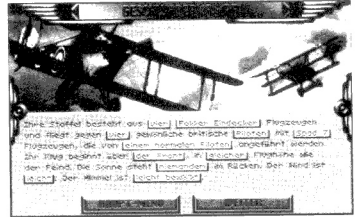
Die Seite, für die Sie fliegen möchten: Sie können zwischen DEUTSCHE LUFTSTREITKRÄFTE und KÖNIGLICHES FLIEGERKORPS wählen.

Die Anzahl der Flugzeuge in Ihrer Staffel

Die Art der benutzten Munition: Sie können zwischen normaler und brandsetzender Munition wählen. In einem Luftkampf wird angenommen, daß normale Munition verwendet wird. Das kann im Flug-Auftrags-Bildschirm geändert werden.

Den von Ihrer Staffel verwendeten Flugzeugtyp: Sie können nur solche Flugzeugtypen auswählen, die der von Ihnen gewählten Seite zur Verfügung stehen.

Die Formation, in der Ihre Staffel fliegen wird: In Abhängigkeit von der Anzahl der Flugzeuge in Ihrer Einheit können Sie zwischen nebeneinander, hintereinander, gestaffelt, V-förmig, kastenförmig und rautenförmig wählen.



Die Anzahl der Flugzeuge in der gegnerischen Staffel.

Gegnerischer Flugzeugtyp: Sie können nur solche Flugzeugtypen auswählen, die der feindlichen Allianz zur Verfügung standen.

Die Qualität Ihrer Piloten: Anfänger, Normal oder Veteran (siehe unten).

Die Qualität der feindlichen Piloten: Anfänger, Normal oder Veteran (siehe unten).

Der Staffelführer der feindlichen Piloten: Dabei kann es sich um irgendeinen der berühmten Fliegerasse oder um anonyme Piloten jeder Qualität handeln.

Qualität der Piloten:

Anfänger - gerade aus dem Flugtraining entlassen. Es sind die schlechtesten Piloten und zum Ausscheiden während des Kampfes fast vorherbestimmt. Sie feuern häufig unmögliche Schüsse ab. Ein Anfänger wird niemals ein Manöver im Kampf benutzen. Dies sind die Jungs mit einer Überlebenschance von 1:10 in ihrem ersten Luftkampf.

Normal - Pilot mit einiger Kampferfahrung. Er macht zwar keine dummen Fehler im Gefecht, aber besonders brillant kämpft er auch nicht. Er macht ab und zu mal einige der simpleren Manöver: kerzengerade Aufsteigmanöver, Kopfstand und Loopings.

Veteran - Ein guter Pilot, der intelligent fliegt und kämpft. Er kennt sich mit vielen Manövern aus und stellt eine ernsthafte Herausforderung sogar für die besten Gegner dar.

EINZELMISSIONSBEDINGUNGEN

HISTORISCHE MISSION

Bei HISTORISCHE MISSION können Sie zwischen berühmten historischen Luftkämpfen wählen. Alle Bedingungen dieser Einzelmission sind vorausbestimmt, so daß Sie mit dem tatsächlichen historischen Ereignis übereinstimmen.

Nachdem Sie HISTORISCHE MISSION gewählt haben, werden Sie dazu aufgefordert, diejenige historische Mission auszuwählen, an der Sie teilnehmen möchten. Durch Drücken der Auf- und Ab-Pfeile durchlaufen Sie das AUSWAHL-Menü. Gleichzeitig mit der durch Beleuchtung angezeigten, einzelnen historischen Missionen erscheint eine Beschreibung dieser Mission. In der rechten oberen Ecke des Bildschirms wird ein Bild des berühmten Piloten gezeigt, der in der Mission vorkommt.



Unterhalb des Auswahlmenüs befinden sich Felder mit der Aufschrift *Britisch* und *Deutsch*. Diese erlauben Ihnen die Entscheidung darüber, für welche Seite Sie Ihre Mission fliegen wollen. Wenn Sie die Seite auswählen, für die das dargestellte Fliegeras flog, werden Sie an seiner Stelle die Mission fliegen. Mit der Wahl der anderen Seite müssen Sie gegen das dargestellte Fliegeras antreten. Die Textbeschreibung der Mission wird sich in Abhängigkeit von der gewählten Seite ändern.

Durch Drücken von ANFANGEN starten Sie die Mission.

ALLE ANDEREN MISSIONSARTEN

Dieser Teil beschreibt die Auswahlmöglichkeiten für alle anderen Missionen außer DUELLIERE EIN FLIEGERAS und GESCHWADERKAMPF.

Die Seite, für die Sie fliegen möchten: Sie können zwischen DEUTSCHE LUFTSTREITKRÄFTE und KÖNIGLICHES FLIEGERKORPS wählen.

Die Anzahl der Flugzeuge in Ihrer Staffel: Sie können bis zu vier Flugzeugen wählen.

Der in Ihrer Staffel verwendete Flugzeugtyp: Sie können nur diejenigen Flugzeuge wählen, die der von Ihnen gewählten Seite zur Verfügung standen.

Die Art der benutzten Munition: Sie können zwischen normaler und brandsetzender Munition wählen.

Die Formation, in der Ihre Staffel fliegen wird: In Abhängigkeit von der Anzahl der in Ihrer Staffel vorhandenen Flugzeuge können Sie zwischen nebeneinander, hintereinander, gestaffelt, V-förmig, raufenförmig und kastenförmig wählen.

Zeit: Sie können zwischen heller Tag, Morgengrauen, Dämmerung und Nacht wählen.

Wind und Himmel: Sie können die Wetterverhältnisse bestimmen:

Wind: *ruhig, leicht, stark.*

Himmel: *klar, leicht bewölkt, wolkig und bedeckt.*

Durch Drücken der AKZEPTIERT-Taste gelangen Sie zum Missionsauftrags-Bildschirm.

DER MISSIONSAUFTRAGS-BILDSCHIRM



außer bei DUELLIERE EIN FLIEGERAS werden Sie alle Informationen bezüglich der vorbereiteten Mission vom Missionsauftrags-Bildschirm erhalten. Vom Missionsauftrags-Bildschirm sind folgende Informationen ablesbar:

Das Datum: Das Datum, an dem die Mission stattfindet.

Kartenanzeige: Es gibt 5 Karten, die für die Navigation im 'Roten Baron' gebraucht werden. Jede Mission verlangt eine bestimmte Karte. Der Name der benötigten Landkarte für die angestrebte Mission wird unter dem Datum eingeblendet.

Situation: Gibt Ihnen die ganzen zur Verfügung stehenden Informationen über Ihre momentane Mission.

Ausführungsplan der Mission: Der Ausführungsplan enthält Ihre Befehle und die spezifischen Ziele, die Sie erreichen müssen. Er beinhaltet auch die empfohlene Reihenfolge, in der Sie Ihre Mission ausführen sollten, die Koordinaten Ihres Startpunktes als auch Ihren Flugweg und die Orte, an denen Sie sich den Feinden stellen müssen.

Wenn Sie einem Staffelführer folgen, wird dieser dem Ausführungsplan genau wie vorgeschrieben folgen. Wenn Sie aber selbst der Staffelführer sind, können Sie einen eigenen Ausführungsplan entwerfen.

Wetter: Gibt Ihnen eine Beschreibung der Wetterverhältnisse in dem Gebiet, in dem Sie Ihre Mission ausführen müssen. Dies enthält auch die Wind- und Sichtverhältnisse.

Zeit: Spezifiziert die Tageszeit, zu der die Mission beginnt.

Tasten: STAFFELINFORMATION bringt Sie zum STAFFELINFORMATIONSBildschirm. Mit ANFANGEN starten Sie Ihre Mission. ABBRUCH bringt Sie zurück zum Haupt-Menü.

Um Ihre Mission auszuführen, müssen Sie sich zuerst dem Missionsauftrags-Bildschirm zuwenden. In dem unten gezeigten Beispiel wird gezeigt, wo das feindliche Fluggeschwader gesichtet wurde, im Sektor E-6.

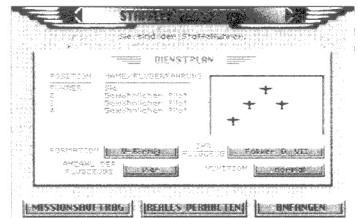
Sehen Sie in der Karte der Verduner Region nach, um diese Position zu lokalisieren.

Sie starten vom Aerodrom in Vousiers. Sehen Sie sich die Karte des Verduner Gebiets an. Sie finden das Vousiers Aerodrom im Sektor C-3. Gemäß Flugplan werden Sie 35 Meilen nach SO fliegen, um Ihr Ziel – Sektor E-6 – zu erreichen. Wenn Sie dort ankommen, müssen Sie den Feind lokalisieren und mit ihm kämpfen. Nachdem Sie die feindlichen Flugzeuge zerstört oder verjagt haben, müssen Sie zu Ihrem Aerodrom in Vousiers zurückkehren.



DER STAFFELINFORMATIONSBILDSCHIRM

Der von innerhalb des Missionsauftrags-Bildschirm abrufbare STAFFELINFORMATIONSBildschirm gibt Ihnen eine komplette Auflistung der Einstellungen für Ihre Staffel. Sie können die Einstellungen für Formation, Gesamtanzahl der Flugzeuge in der Staffel, Ihr Flugzeug und Ihre Munition modifizieren. Zusätzlich zu einer graphischen Darstellung Ihrer gewählten-Flugformation erhalten Sie eine Liste der Positionen aller Piloten Ihrer Einheit. Dies schließt den Staffelführer (der in EINZELMISSION immer Sie selbst sind) und den Erfahrungsstand aller anderen Piloten mit ein. Die Auswahl der Piloten, die Ihnen zugeordnet wurden, samt ihrem Erfahrungsstand, basiert auf dem historischen Kontext und der willkürlichen Gestaltung der Mission, die Sie fliegen müssen. Dies verändert sich mit jeder Mission, die Sie fliegen. Sie werden sehen, daß Ihnen manchmal ein Flieger als Teil Ihrer Staffel zugeteilt wird. Das hängt von der Missionsart, dem Zeitpunkt der Mission und dem bekannten Aufenthaltsort der individuellen Fliegeras zu dieser Zeit ab.



Mit Drücken von ANFANGEN beginnt die Simulation.

Das Drücken von REALES VERHALTEN ruft die Realitätsanzeige auf.

Das Drücken von MISSIONS-AUFTRAG bringt Sie zurück zum MISSIONSAUFTRAGS-Bildschirm.

NAVIGATION

Wenn Sie Ihre Befehle empfangen haben, müssen Sie Ihren Weg durch die Welt finden. Sie müssen den Feind auf vielen Missionen aufspüren und danach den Weg zurück zum Aerodrom finden. Zur Navigation werden Sie eine der 5 Karten benutzen, die der 'Rote Baron' bereitstellt. Gebrauchen Sie den Kompaß, um in Ihre gewünschte Richtung zu fliegen. Um Ihre Position auf der Karte zu lokalisieren, müssen Sie die natürlichen Geländepunkte beachten.



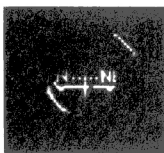
Richtungsabkürzungen

N Norden
 NNO Nord-Nordost
 NO Nordost

 SO Südost
 SSO Süd-Südost
 S Süden
 SSW Süd-Südwest
 SW Südwest

 ONO Ost-Nordost
 O Osten
 OSO Ost-Südost

 WSW West-Südwest
 W Westen
 WNW West-Nordwest
 NW Nordwest
 NNW Nord-Nordwest



Im REALISTISCHES VERHALTEN-MENU können Sie REALISTISCHE NAVIGATION ausschalten. Wenn es ausgeschaltet ist, wird auf dem Bildschirm der Sektor angezeigt, in dem Sie sich momentan befinden. Das erleichtert die Navigation erheblich, da Sie immer wissen, wo Sie sich aufhalten.

Wie man zur gewünschten Position fliegt

Auf einigen Missionen werden Sie in der Luft in der Nähe des Feindes starten. Auf diesen Missionen sind Sie nicht zur Navigation gezwungen, um die feindlichen Flugzeuge zu finden, da sie sich in Sichtweite befinden. Auf Begleitmissionen müssen Sie nicht navigieren (es sei denn, die von Ihnen begleiteten Flugzeuge werden abgeschossen und Sie müssen den Weg zurück zu Ihrem Aerodrom allein finden). Sie brauchen den von Ihnen begleiteten Flugzeugen lediglich zu folgen.

Bei anderen Missionen werden Sie vom Boden Ihres Aerodroms starten und müssen in einen bestimmten Sektor fliegen, um den Feind zu finden. Auf solchen Missionen wird Ihnen auf dem Missions-Auftrags-Bildschirm mitgeteilt, in welche Richtung Sie fliegen müssen, um den Sektor zu erreichen. Außerdem wird Ihnen mitgeteilt, in welcher Entfernung sich Ihr Ziel befindet. Die gebräuchlichen Standardabkürzungen (wie links angezeigt) werden dabei benutzt. Die Abkürzungen N, NO, O, SO, S, SW, W, NW stimmen genau mit Ihrem Kompaß überein. Es ist leicht, in diese Richtungen zu fliegen. Zum Beispiel: um nach NO (Nordosten) zu fliegen, müssen Sie Ihr Flugzeug so lenken, daß der Kompass auf NO steht.

Sie müssen nicht immer nur mit dem Kompaß fliegen. Manchmal ist es einfacher (wie im obigen Beispiel), nur einem Fluß, einer Straße oder einer Eisenbahnlinie zu folgen. Zum Beispiel: wenn Sie in der Verduner Gegend unterwegs sind und Sie vom Aerodrom in Toul zur Stadt Metz fliegen müssen, brauchen Sie nur der Mosel nach Norden zu folgen, bis Sie Metz finden.

Von Toul zur Stadt Tellancourt zu fliegen, ist ein bißchen schwieriger. Sie können nach Norden fliegen, bis Sie zur Front kommen. Dann müssen Sie die Stadt St. Mihiel finden. Dort angekommen, können Sie der nach Norden führenden Straße folgen, bis Sie Tellancourt erreichen.

Wenn Sie sich verirren, sollten Sie zuerst versuchen, Ihre momentane Position zu ermitteln, indem Sie auf das Gebiet unter sich schauen und die Geländepunkte mit der Karte vergleichen. Große, offensichtliche Biegungen von Flüssen, Biegungen der Frontlinie und auch Geländepunkte wie Städte und Aerodrome können dazu dienen, Ihre Position auf der Karte zu ermitteln.

Wenn Sie dennoch Ihre Position nicht finden können, halten Sie Ausschau nach der Front (die immer leicht zu finden ist) und fliegen Sie ins eigene Gebiet zurück. Landen Sie auf dem erstbesten Aerodrom, das Sie finden. Als letzten Ausweg können Sie auf einem Feld landen, das sich auf Ihrem Gebiet befindet.

BEENDEN DER MISSION

Aufhören

Sie können jederzeit während Ihrer Mission aufhören, solange Ihr Flugzeug nicht total zerstört ist und Sie sich nicht in Feindesnähe befinden. Sie erhalten aber mehr Punkte für die Landung auf Ihrem Aerodrom. Wenn Ihre Mission erfüllt ist, werden Sie gefragt, ob Sie aufhören möchten. Sie können jetzt ohne Strafpunkte aufhören, aber wenn Sie das Spiel beenden, **bevor Sie Ihre Mission erfüllt haben, gefährden Sie jedes verbundene Flugzeug und jeden Ballon!**

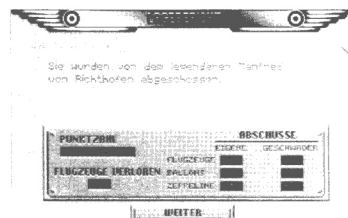
Ende

Wenn Sie abstürzen, können Sie entweder unverletzt davonkommen, in einem Krankenhaus landen oder getötet werden - das hängt von der Schwere Ihres Unfalls ab. Wenn Sie ins Krankenhaus eingeliefert werden, müssen Sie solange dort bleiben, bis Sie sich von Ihren Verletzungen erholt haben. Wenn Sie in feindlichem Gebiet landen oder abstürzen (und überleben), können Sie in einem feindlichen Gefangenengebiet landen.

Lagebericht

Nach jeder Mission wird ein Lagebericht erscheinen. Auf dem Bildschirm können Sie sehen:

- Eine Textbeschreibung mit dem Resultat Ihrer Mission.
- Ihre Punktzahl für die Mission.
- Wieviele Flugzeuge Ihrer Staffel verlorengegangen sind.
- Wieviele Feinde (Flugzeuge, Ballons, Zeppeline) Sie persönlich und wieviele Ihre Staffel abgeschossen hat.



■ Wenn Ihr Lagebericht gut ist, kann es sein, daß Sie Ihren Namen in die 10-Besten-Liste eintragen können.

KARRIERE-SPIEL

Die größte Spielherausforderung besteht darin, eine gesamte Laufbahn entweder als deutscher oder britischer Pilot zu durchlaufen. Sie tragen sich beim Königlichen Fliegerkorps oder bei den Deutschen Luftstreitkräften als Kampfpilot ein. Ihre Karriere beginnt im Dezember des Jahres 1915, führt Sie durch die 'Fokker-Zeit', als Eindecker den Himmel beherrschten, bis zum Ende des Krieges am 10. November 1918.

Mit steigender Anzahl von Siegen werden Sie befördert. Als britischer Pilot beginnen Sie mit dem Rank eines Second Lieutenant und können zum First Lieutenant und schließlich zum Captain befördert werden. Als deutscher Pilot fangen Sie als Leutnant an und können zum Oberleutnant und schließlich zum Rittmeister befördert werden. Mit dem höheren Rank gehen auch mehr Privilegien einher.

Wenn Sie Ihre Karriere beginnen, sind Sie kein Staffelführer und müssen daher die Anordnungen Ihres Flugführers befolgen und sich in die Formation fügen. Als First Lieutenant (Oberleutnant, wenn Sie auf der deutschen Seite spielen) werden Sie zum Staffelführer befördert. Als Flugführer wird Ihre Staffel Ihnen folgen und Ihre Befehle durchführen. Ihre Staffel ist allerdings klein: sie besteht nur aus Ihnen und einem zweiten Flugzeug.

KARRIERE-SPIEL

Wenn Sie zum Captain (Rittmeister) befördert werden, bekommen Sie das Kommando über Staffeln mit bis zu vier Flugzeugen. Außerdem erhalten Sie ein persönliches Flugzeug Ihrer Wahl, das Sie anstreichen können.

Je besser Ihr Ruf als Flieger wird, desto größer wird Ihre Chance, mit besseren Geschwadern fliegen zu können. Wenn Sie extrem erfolgreich sind, erhalten Sie Einladungen von den besten Elite-Geschwadern des Krieges, u.a. den "Störchen", dem 56. Geschwader des Königlichen Fliegerkorps, dem legendären "Schwarzen Geschwader" und dem absoluten Elite-Geschwader der deutschen Luftstreitkräfte, dem Jagdgeschwader 1 (J.G.1).

Als Anerkennung für Ihre Tapferkeit und Leistungen werden Sie Medaillen verliehen bekommen. Als alliierter Pilot ist die wertvollste Auszeichnung, die man anstreben kann, das Victoriakreuz. Als deutscher Pilot müssen Sie versuchen, das Verdienstkreuz zu erlangen, den "Blauen Max". Noch schwieriger aber ist es, den Roten Adler Orden zu bekommen. Nur einem deutschen Piloten wurde er verliehen, Rittmeister Manfred von Richthofen.

Wenn Sie Ihre Laufbahn beenden und bis zum Ende des Krieges überleben, wird Ihre Schlußposition angezeigt. Sie können als respektiertes Fliegeras oder als Versager enden. Die absolute Herausforderung besteht darin, am Ende des Krieges mehr Siege als die berühmten historischen Fliegeras zu erreichen. Wenn Sie das schaffen, sind Sie das "As der Asse". Die größte Summe auf alliierter Seite hatte der Franzose René Fonck mit 75 Siegen. Das größte deutsche Fliegeras war niemand anderes als der Rote Baron mit 80 Siegen.

KARRIERE-MENU

KARRIERE ANFANGEN

Sie werden zur Wahl einer Allianz und zur Eingabe des Namens eines Piloten aufgefordert. Die Karriereliste zeigt 15 Piloten Laufbahnen auf einmal an. Wenn sie voll ist, werden Sie dazu aufgefordert, entweder einen Piloten von der Liste zu streichen oder abzubauen.

Nachdem Sie Ihre Allianz gewählt und Ihren Namen eingegeben haben, wird Ihnen eine Zusammenfassung gezeigt. Sie können die Zeit ändern, zu der Sie in den Krieg eintreten möchten. Möglichkeiten: zu Beginn des Krieges, mitten im Krieg und gegen Ende des Krieges. Sie können ebenfalls Ihre Allianz oder Ihren Namen ändern. Drücken Sie bitte AKZEPTIERT, um Ihre Laufbahn zu beginnen. Viel Glück.

KARRIERE FORTSETZEN

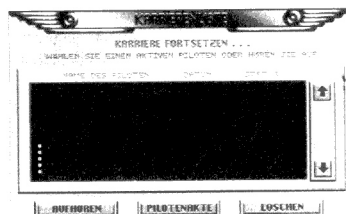
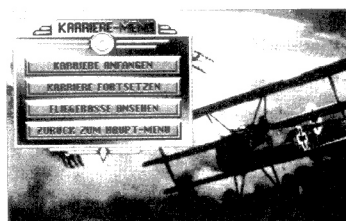
Wählen Sie aus, mit welchem Piloten Sie weitermachen wollen. Das Drücken von PILOTENAKTE während der Auswahl eines Piloten zeigt dessen bisherige Leistungen an.

FLIEGERASSE ANSEHEN

Zeigt die 10 besten Karriereleistungen, geordnet nach der Anzahl von Abschüssen. Das Drücken von ANSEHEN während der Auswahl eines Fliegerasses zeigt dessen bisherige Leistungen an.

ZURÜCK ZUM HAUPT-MENU

Unterbricht das Karriere-Menu und kehrt zum Haupt-Menu zurück.



AERODROM-MENU



Alle Karriere-Spiele basieren auf dem Aerodrom Menu. Zwischen den Missionen werden Sie zum Aerodrom Menu zurückkehren. Von diesem Punkt aus treffen Sie die Entscheidungen, die Ihre Karriere bestimmen werden.

NÄCHSTE MISSION

Durch Drücken von NÄCHSTE MISSION wird Ihnen Ihre nächste Aufgabe zugeteilt und Sie werden diese Mission fliegen. Einzelheiten darüber werden im Kapitel EINZELMISSION beschrieben. Wenn Sie in einem Krankenhaus oder in Gefangenschaft landen, verlieren Sie Zeit, die sonst zum Punktesammeln dienen könnte. Im Falle eines Krankenhausaufenthalts oder einer Inhaftierung können Sie bis zu 6 Monate verlieren.



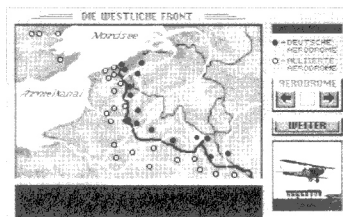
Der Karriere-Modus hat einige Spieloptionen, die in EINZELMISSION nicht vorhanden sind. So können Ihnen z.B. Medaillen für Ihre Leistungen verliehen werden. Mit diesen Ehrungen geht allerdings einher, daß Sie sich auch für Ihre Fehler verantworten müssen. Sie können am Ende einer Mission vor den Untersuchungsausschuß geladen werden, falls Sie Fehler begangen haben. Bei der ersten Vorladung werden Sie einen kleinen Verweis erhalten. Wenn Sie den gleichen Fehler ein zweites Mal begehen, werden Sie in scharfer Weise gerügt. Wenn Sie sich zum dritten Mal des gleichen Vergehens schuldig machen, wird der Ausschuß Sie degradieren und Ihnen die Flugerlaubnis entziehen.

Geschwader-Information

Das Drücken von GESCHWADER-INFORMATION zeigt Ihnen Ihre momentane Stellung, das Datum und jedes berühmte Fliegeras, das beim Geschwader mitfliegt.

LANDKARTE DER FRONT

Zeigt die westliche Front und die Position der wichtigsten Aerodroms. Sie können jedes Aerodrom aufleuchten lassen, indem Sie die linken oder rechten Pfeile rechts im Bild drücken. Beim Aufleuchten eines Aerodroms wird der Name und eine Liste der momentan dort stationierten Geschwader oder Fliegerasse gezeigt.



Versetzung beantragen

Sie können zu Geschwadern wechseln, die auf anderen Aerodroms stationiert sind. Dies gibt Ihnen die Gelegenheit, mit anderen Fliegerassen in verschiedenen Gebieten der Front zu fliegen. Sie werden außerdem Missionen gegen andere berühmte feindliche Fliegerasse fliegen, je nachdem, in welchem Gebiet Sie sich befinden. Durch Beförderungen ergibt sich die Gelegenheit, zu besseren Geschwadern zu wechseln. Wenn Sie sich sehr gut für die britische Seite schlagen, haben Sie vielleicht eine Chance, beim 56. Geschwader des Königlichen Fliegerkorps mitzufliegen und folglich mit einigen der großen britischen Fliegerasse wie Mick Mannock und James McCudden zu fliegen. Als deutscher Pilot besteht die Möglichkeit, mit dem J.G.1 zu fliegen, der Heimat von Deutschlands größten Fliegerassen wie z.B. Ernst Udet und Manfred von Richthofen.

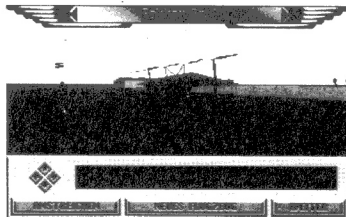
Wenn Sie sich versetzen lassen, wird die Karte der westlichen Front erscheinen, die Ihnen zeigt, wo Ihr neues Geschwader stationiert ist. Nach der Versetzung müssen Sie mindestens vier Monate an Ihrem neuen Aerodrom bleiben, bevor Sie erneut wechseln können. Das Königliche Fliegerkorps und die Deutschen Luftstreitkräfte lassen es nicht zu, daß Ihre Piloten an der Front grundlos hin- und herwechseln.

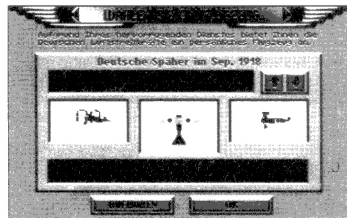
AERODROM-MENU

Persönliches Flugzeug

Nachdem Sie den Rang eines Captains oder Rittmeisters erreicht haben, wird Ihnen der Gebrauch eines persönlichen Flugzeugs gestattet. Auf dem PERSÖNLICHES FLUGZEUG-Bildschirm können Sie sich Ihr Flugzeug ansehen, ein neues Flugzeug beantragen und Ihr Flugzeug anstreichen. Die Pfeiltasten unten links ermöglichen Ihnen die Veränderung des Äußeren Ihres Flugzeuges. Sie können das Flugzeug mit Hilfe der Kamera vergrößern oder verkleinern oder es links/rechts herum rotieren lassen.

Durch Drücken von ANSTREICHEN erscheint das ANSTREICH-MENU. Sie können zwei Teile Ihres Flugzeugs anstreichen: Flügel und Rumpf. Entscheiden Sie, welchen Teil Ihres Flugzeugs Sie anstreichen und welche Farbe Sie benutzen möchten.





Beim Drücken von **NEUES FLUGZEUG** erscheint der Flugzeugauswahl-Bildschirm. Ihre Wahlmöglichkeiten sind abhängig von der Seite, für die Sie fliegen und dem Fortschreiten des Krieges. Mit fortschreitender Zeit und verbessertem Flugzeugdesign können Sie bessere Flugzeugtypen wählen.

BITTE BEACHTEN SIE: Sie müssen Ihr momentanes Flugzeug mindestens drei Monate lang benutzen, bevor Sie ein anderes beantragen können!

Drücken Sie **Weitermachen**, um zum **AERODROM-MENU** zurückzukehren.

PILOTENAKTE

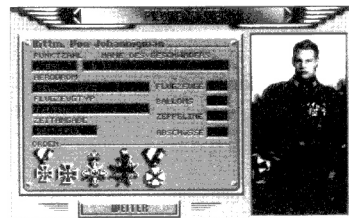
Beim Drücken von **PILOTENAKTE** erscheint eine Zusammenfassung der Leistungen des Piloten auf dem Bildschirm. Dabei werden Name und Rank des Piloten, das Geschwader, dem er zugeteilt ist, sein Heimat-aerodrom und der Flugzeugtyp, den er fliegt, angegeben. Außerdem wird die Gesamtzahl seiner Abschnitte (die Summe der Abschnitte von Flugzeugen, Ballons und Zeppelin) angezeigt. Zusätzlich sind alle dem Piloten verliehenen Medaillen ablesbar.

KARRIERE ABSPEICHERN

Wenn Sie einen Piloten haben, der sich besonders gut schlägt, sollten Sie seinen Status für den Fall eines Abschlusses durch eine Backup-Kopie speichern. Nachdem Sie **KARRIERE ABSPEICHERN** gedrückt haben, geben Sie den Namen ein, unter dem Sie diese Karriere speichern möchten. Wenn die Karrieretabelle voll ist, werden Sie dazu aufgefordert, entweder einen Piloten zu löschen oder abbrechen. Diese Backup-Karriere kann von der **KARRIERE-FORTSETZEN** Option im **KARRIERE-MENU** wieder aufgenommen werden. **BITTE BEACHTEN SIE:** Der aktuelle Fortgang einer Pilotenkarriere wird automatisch gespeichert, wenn das **AERODROM-MENU** verlassen wird. Karriere Backup wird zur Speicherung einer separaten Version der momentanen Karriere zur späteren Wiederaufnahme verwendet. Das ist besonders zur Vermeidung von Fehlern nützlich, die in der Mission begangen wurden. Wenn Sie sterben oder eine Handlung begehen, die Ihre Karriere zerstört, haben Sie die Möglichkeit der Wiederaufnahme der Backup-Karriere und somit eines Weiterspiels der Mission, bis Sie mit dem Resultat zufrieden sind.

ZURÜCK ZUM HAUPT-MENU

Das Drücken von **ZURÜCK ZUM HAUPT-MENU** speichert den momentanen Status Ihres Piloten und bringt Sie zurück zum **HAUPT-MENU**. Sie können später diese Karriere wiederaufnehmen, indem Sie **KARRIERE-FORTSETZEN** vom **KARRIERE-MENU** drücken und den Piloten in der Karriereliste auswählen.



MISSIONSRECORDER

Vielleicht der aufregendste Teil des 'Roten Barons' ist die Vorrichtung zum Aufzeichnen der Mission. Mit dem Missionsrecorder können Sie eine gesamte Mission aufnehmen, auf Festplatte speichern und die gespeicherte Mission nachspielen. Das allein ist aber nicht der Grund für die Einzigartigkeit dieser Vorrichtung. **MISSIONSRECORDER** erlaubt Ihnen auch das *Verändern* einer gespeicherten Mission. Sie können Sichtwechsel vornehmen, die Handlung von beinahe jeder Perspektive aus (einschließlich der Perspektive von anderen Flugzeugen aus) betrachten und dann die Simulation von jedem Punkt des Playbacks aus wieder aktiv gestalten. Die von Ihnen vorgenommenen Änderungen können dann gespeichert, nachgespielt und weiter modifiziert werden. Damit sind Sie selbst Spieler, Produzent und Regisseur Ihrer eigenen Luftkämpfe des Ersten Weltkriegs. Um die Nachricht über Ihr Talent zu verbreiten, können Sie die gespeicherte Mission auf eine Diskette kopieren und sie Ihren Freunden und Bekannten geben, die den 'Roten Baron' besitzen. Ihre Freunde können dann die Dateien laden und Ihre Leistung im Original bewundern.

Licht, Kamera, Action!

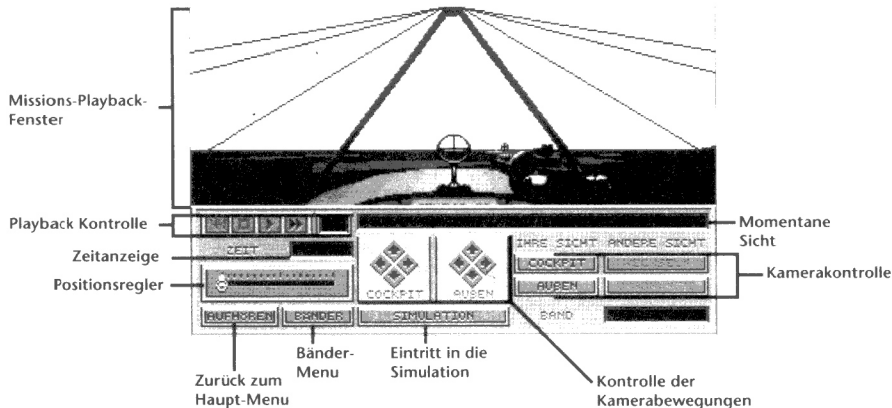
Der erste Schritt zum Benutzen des Missionsrecorders besteht darin, dem Spiel anzuzeigen, daß Sie Ihre Mission während des Spielens aufzeichnen lassen wollen. Bei jedem Spielbeginn fragt 'Roter Baron' nach, ob Sie die folgende Mission aufzeichnen wollen. Durch Zustimmung wird die Mission automatisch aufgezeichnet. Diese Aufzeichnung funktioniert lautlos und geduldig im Hintergrund, während Sie die Lüfte erobern. Wenn Ihre Mission beendet ist, werden Sie dazu aufgefordert, Ihre Mission zu benennen und zu speichern.

- Indem Sie der Mission einen Namen geben und **Abspeichern** drücken, wird Ihre Mission automatisch in ein Unterverzeichnis mit Titel **BANDER** gespeichert.
- Das Drücken von **Abbrechen** wird den Speichervorgang abbrechen, die gespeicherte Mission löschen und die Simulation verlassen.

WICHTIG! Der Name, den Sie der Mission zuordnen, kann nicht länger als 8 Buchstaben sein. Wenn Sie einen Namen mit mehr als 8 Buchstaben eingeben, trennt der Computer automatisch die überzähligen ab und speichert nur die ersten 8.

Zur Bearbeitung der Bänder

Wenn Sie Ihre Mission aufgezeichnet und gespeichert haben, wählen Sie bitte Missionsrecorder vom Haupt-Menü. Dies aktiviert die Playback-Vorrichtung des 'Roten Barons.' Es wird Ihnen ein Menü von allen gespeicherten Missionen gezeigt. Wählen Sie das Missions-Band, das Sie nachspielen möchten und drücken Sie **Laden**. Das Band wird geladen und die Bedienungsanzeige für den Missionsrecorder erscheint.



AUFZEICHNEN DER MISSION

Missions-Playback-Fenster

Im Missions-Playback-Fenster findet das Nachspielen Ihrer gespeicherten Mission statt. Dabei wird die Mission genau so nachgespielt, wie Sie sie tatsächlich gespielt haben. Das Playback Fenster hat zwei Anzeigemodi, **Bearbeitung** und **Vollschirm**.

Bearbeitung zeigt das Missions-Playback-Fenster, wobei die untere Hälfte des Bildschirms von der Kontrollanzeige der Aufzeichnung verdeckt wird. Benutzen Sie bitte diesen Modus zum Anschauen und Bearbeiten.

Bei **Vollschirm** wird das Missions-Playback Fenster ohne die Kontrollanzeige gezeigt. Sie bekommen eine den gesamten Bildschirm bedeckende Wiederholung Ihrer Mission. Dieser Modus ist **nur zum Anschauen** bestimmt.

Um zwischen **Bearbeitung** und **Vollschirm** zu wechseln, drücken Sie bitte die **ESC** Taste.

Playbackkontrolle



Die Playbackkontrolle funktioniert wie die Kontrolle eines normalen Videorecorders. Sie können vorschulen, zurückschulen, stoppen und spielen. Bitte beachten Sie, daß Sie ein Band zwar teilweise vorschulen, aber nur ganz zurückschulen können. Sie können also das Band nicht nur ein Stück zurückschulen. Es geht nur ganz oder gar nicht.

Zeitanzeige



Die Zeitanzeige funktioniert genau wie eine normale Uhr.

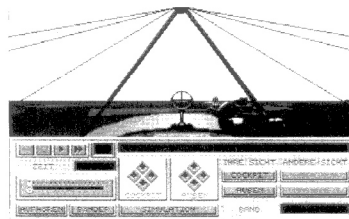
Positionsregler



Der Positionsregler hat zwei Funktionen:

Er fungiert als Sichtanzeige für die fortlaufende Bewegung des Bandes und als Positionsfinder beim Vorwärtsspulen. Er ermöglicht Ihnen damit die Auswahl der Position, zu der Sie vorschulen möchten.

Um den Positionsregler zum Vorwärtsspulen zu benutzen, bewegen Sie ihn bis zur gewünschten Stelle im Band. Wenn Sie den Regler loslassen, zeigt die Aufnahmevorrichtung einen Count-down auf dem Bildschirm bis zum angegebenen Punkt. **BITTE BEACHTEN SIE:** Der Gleiter kann nicht rückwärts bewegt werden. Dazu müssen Sie das Rückspulkommando benutzen.



Kamerakontrolle



Die Kontrolle der Kamera ermöglicht Ihnen eine Positionsänderung der Playback-Kamera.

In IHRE SICHT können Sie die Kamera zwischen Ihrem Cockpit und einer Außenansicht Ihres Flugzeugs hin- und herwechseln. In ANDERE SICHT können Sie die Kamera zwischen der Außensicht anderer Flugzeuge und einem unabhängigen Beobachter wechseln.

Die Möglichkeiten von WECHSELN und UNABHÄNGIG können aktiviert werden, wenn Sie Ihre Kamera auf Außenansicht eingestellt haben. Durch kontinuierliches Drücken von WECHSELN können Sie alle Außenansichten jedes feindlichen Flugzeugs in der aufgezeichneten Mission durchlaufen. Das Drücken von UNABHÄNGIG macht die Kamera unabhängig von allen Flugobjekten (Zeppelinen, Ballons . . .), so daß Sie die Kamera allein durch die Bewegungskontrolle einstellen können.

AUFZEICHNEN DER MISSION

Kontrolle der Kamerabewegungen

Nachdem die Kamerakontrolle gewählt wurde, kann eine Feineinstellung der Sicht durch die Kontrolle der Kamerabewegungen vorgenommen werden. Die zwei Pfeilanzeigen funktionieren unterschiedlich, abhängig von der Position, an der Ihre aktive Kamera stationiert ist.

Kamerakontrolle innerhalb Ihres Cockpits

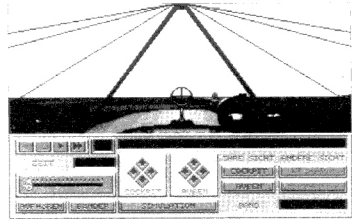


COCKPIT ermöglicht Ihnen den Blick nach vorne, links, rechts und nach hinten aus der Cockpit Sicht. AUßEN ermöglicht Ihnen den Wechsel zwischen externer Vorder-, Hinter-, Rechts- und Linksansicht Ihres Flugzeugs.

Kamerakontrolle außerhalb Ihres Cockpits



BEWEGEN ermöglicht Zoombewegungen der Kamera (Vergrößern oder Verkleinern des Bildes). Sie fangen mit der größten Einstellung an. Im UNABHÄNGIG-Modus wird damit auch die Kamera von links nach rechts gewechselt. ROTIEREN ermöglicht die Rotation der Kamera nach oben, unten und außen herum.



Bänder

Das Drücken der BANDER-Taste bringt die Bänder-Kontroll-Anzeige auf den Bildschirm. MODUS: Wechsel zwischen *Bearbeiten* und *Nur-Ansehen Modus* (siehe unten). NEUES BAND LADEN: Zeigt das BAND-Menu zum Laden von Bändern an. MOMENTANES BAND SPEICHERN: Zeigt das BAND-Menu zum Speichern von Bändern an. BAND LOSCHEN: Zeigt das BAND-Menu und ermöglicht Ihnen das Löschen aufgezeichneter Missionen. Die Auswahl einer Mission und das Drücken von LOSCHEN löscht diese Mission aus dem Recorder-Unterverzeichnis. FERTIG: Schließt die Bänder-Kontroll-Anzeige



Modus

Der Missionsrecorder besitzt zwei Funktionsmodi, *Bearbeiten* und *Nur-Ansehen*. *Bearbeiten* ermöglicht die "Veränderungen speichern" Option des Playbacks. Im *Bearbeiten* Modus werden alle Änderungen, die während des Playbacks vorgenommen werden, im Speicher aufbewahrt. Beim Zurückspulen, Laden eines neuen Bandes oder beim Beenden wird ein Text mit der Frage erscheinen, ob Sie die vom Original abweichenden Veränderungen, die Sie gemacht haben, speichern wollen. Beim *Nur-Ansehen* Modus ist die "Veränderungen speichern" Funktion ausgeschaltet. Änderungen, die während des Nachspielvorgangs vorgenommen wurden, werden nicht gespeichert.

Simulation beginnen

Das Drücken der SIMULATION Taste zu irgendeinem Zeitpunkt während des Playbacks bringt Sie zurück in die Simulation. Sie können die Mission nachspielen und dabei alle Änderungen vornehmen, die Sie machen möchten. Wenn die Mission beendet ist, besteht die Möglichkeit, daß Sie sich die revidierte Version erneut anschauen oder zum Missionsrecorder zurückkehren. WICHTIG: Änderungen, die nach dem Eintritt in die Simulation vorgenommen werden, werden nicht gespeichert, wenn Sie sich im *Nur-Ansehen* Modus befinden!

Exit

Beendet den Missionsrecorder und bringt Sie zum Haupt-Menu zurück. Wenn Sie sich im *Bearbeiten* Modus befinden und Änderungen vorgenommen haben, die nicht gespeichert wurden, werden Sie zur Speicherung oder zum Löschen Ihrer Modifikationen aufgefordert.

AMIGA is a trademark of Commodore-Amiga, Inc. IBM is a registered trademark of International Business Machines. PERFECT GENERAL : (c) 1991 White Wolf productions Inc. © 1991 QQP, Inc. All rights reserved. RAILROAD TYCOON : © 1990 Microprose Software, Inc. RED BARON is a trademark of DYNAMIX, Inc. DYNAMIX is a registered trademark of DYNAMIX Inc. © 1991. All rights reserved. SILENT SERVICE 2 : © 1990 MICROPROSE SOFTWARE.



UBI SOFT

Aktienstraße 62,
45473 Mülheim / Ruhr
T : 0208 - 44 52 05
F : 0208 - 44 52 87

UBI SOFT

Entertainment Software