

RISE OF FLIGHT

The First Great Air War



Benutzerhandbuch

Nur Übung macht ein Ass aus Ihnen!





Inhaltsverzeichnis

1.0 INSTALLATION & REGISTRATION	3
1.1 Herunterladen, installieren und aktivieren der Free2Play Version.....	4
1.2 Eine Free2Play Version erweitern	4
1.3 Installation und Aktivierung der Kaufversion	5
1.4 Installation und Aktivierung der digitalen Version:	5
1.5 Eine Free2Play Version mit der Kaufversion erweitern.....	6
1.6 Eine Free2Play Version mit der digitalen Version erweitern.....	6
1.7 Zusätzliche Inhalte zur Free2Play Version hinzufügen.....	7
1.8 Die digitale Steam-Version des Spiels aktivieren	7
1.9 Hunterladbare Zusatzinhalte (DLC) zur Digitalen Steam-Version hinzufügen	9
1.10 Wiederherstellungsoption.....	12
2.0 ROF WEBSITE	13
2.1 In die Website einloggen	13
2.2 Navigation	13
2.3 Inhalte erwerben	13
2.4 Ein Geschenk erwerben und versenden.....	14
2.5 Einkäufe verfolgen.....	14
2.6 News Blog	14
2.7 Nützliche Materialien	14
2.8 Bestenliste	14
2.9 Community-Forum	14
3.0 ROF LAUNCHER	15
3.1 News	15
3.2 Grafik	15
3.3 Einstellungen	17
3.4 Ton.....	18
3.5 Kamera	18
3.6 Netzwerk	19
4.0 PILOTENPROFILE, STATISTIKEN, AUSZEICHNUNGEN UND REFERENZEN	19
4.1 DAS ERSTELLEN EINES PROFILS	19
4.2 ZUTRITT ZUM SPIEL & PROFILSYNCHRONISATION	20
4.3 STATISTIKEN	21
4.4 AUSZEICHNUNGEN	21
4.5 REFERENZ	22
5.0 OPTIONEN, EINSTELLUNGEN UND FLUGZEUGANPASSUNGEN	23
5.1 SPIELOPTIONEN	23
5.2 SCHWIERIGKEITSEINSTELLUNGEN	29
5.3 IHR FLUGZEUG ANPASSEN.....	31
6.0 GRUNDLEGENDER FLUGZEUGSTEUERUNG.....	35
6.1 MOTOR UND COCKPITKONTROLLEN	35
6.2 FLUGZEUGE MIT MEHREREN CREWMITGLIEDERN	36
6.3 GRUNDLEGENDES WAFFENMANAGEMENT	37
6.4 VERWENDUNG DES BOMBENVISIERS.....	40
7.0 ARTILLERIEFEUER LEITEN UND AUFKLÄRUNG.....	42
7.1 ARTILLERIEFEUERLEIT-MISSIONEN	42
7.2 AUFKLÄRUNGSMISSIONEN	42
8.0 OPTIONEN WÄHREND DES FLUGES.....	44
8.1 FLUGKARTE	44
8.2 EINSATZBEFEHLE	45
8.3 2D INSTRUMENTENANZEIGE	45
8.4. ZIELHILFE	45
8.5 PILOT BLOCKEN	46
8.6 HUD VERBERGEN.....	46
8.7 HUD VERBERGEN.....	46
9.0 KOMMUNIKATION	46
9.1 KOMMUNIKATION WÄHREND DES FLUGS	46
10.0 EINSTELLUNGEN DER COCKPITKAMERA.....	52
11.0 FLÜGE AUFZEICHNEN UND WIEDERGEVEN	53
12.0 SCHNELLE MISSIONEN	55
12.1 EINE KARTE AUSWÄLLEN	55
12.2 EINEN MISSIONSTYP AUSWÄLLEN	55
12.3 UHRZEIT UND WETTERBEDINGUNGEN	58
12.4 BODENZIELE.....	58
12.5 AUFZEICHNUNG	58
12.6 SCHWIERIGKEITSGRAD	58
12.7 MISSIONSERSTELLUNG	58
13.0 EINZELMISSIONEN SPIELEN	58
13.1 MISSIONSAUSWAHL	58
13.2 EINE MISSION AUFZEICHNEN	59
13.3 SCHWIERIGKEITSGRAD	59
13.4 BEGINN DER MISSION	59
14.0 FELDZUG-MODUS	60
14.1 AUSWAHL EINES FELDZUGS	60
14.2 MISSIONSAUSWAHL IN EINER LAUFENDEN KAMPAGNE	61
14.3 FLUGAUFNAHME	61
14.4 SCHWIERIGKEITSEINSTELLUNGEN	61
14.5 EINE MISSION STARTEN.....	61
14.6 EINEN FELDZUG FORTSETZEN.....	61
14.7 EINEN FELDZUG NEUSTARTEN	61
15.0 DER KARRIEREMODUS.....	62
15.1 EINE KARRIERE ERSTELLEN	62
15.2 KARRIEREREMANEGEMENT.....	65
15.3 FORTSCHRITTE IN DER KARRIERE	70
15.4 EINE STAFFEL KOMMANDIEREN	71
16.0 MEHRSPIELERMODUS	73
16.1 EINER MEHRSPIELERPARTIE BEITRETEN	73
16.2 OPTIONEN WÄHREND DES FLUGES	76
16.3 MISSION BEENDEN	77
16.4 EINEN SERVER ERSTELLEN	77
16.5 EINEN DEDIZIERTEN SERVER AUFSETZEN	78
ANHANG A – FLUGZEUGE.....	82
A.1 ENTENTE EINSITZER.....	82
A.2 ENTENTE MEHRSITZER	97
A.3 DEUTSCHE EINSITZER	116
A.4 DEUTSCHE MEHRSITZER	128
ANHANG B – AUSZEICHNUNGEN.....	139
B.1 FRANZÖSISCHE AUSZEICHNUNGEN	139
B.2 BRITISCHE AUSZEICHNUNGEN	141
B.3 AUSZEICHNUNGEN DER VEREINIGTEN STAATEN	145
B.4 DEUTSCHE AUSZEICHNUNGEN	147
B.5 BELGISCHE AUSZEICHNUNGEN	152
.....	153
ANHANG C – BODENOBJEKTE FÜR SICHTAUFKLÄRUNG	156
ANHANG D – FLUGKONTROLLEN, LEISTUNG UND ABFANGEN.....	157
ANHANG E – RISE OF FLIGHT SPIELE IKONEN.....	159
ANHANG G – FELDMODIFIKATIONEN & WAFFENMODIFIKATIONEN	162



1.0 INSTALLATION & REGISTRATION

Bei *Rise of Flight: The First Great Air War* handelt es sich um einen dem neuesten Stand der Technik entsprechenden PC-Luftkampfsimulator. Dabei macht sich Rise of Flight das Free2Play Vertriebs- und Geschäftsmodell zu Eigen, was zur Folge hat, dass es mehrere verschiedene Wege für Sie gibt, eine Kopie von ROF zu erlangen und loszuspielen. Da heißt, dass Sie jeder Kopie von ROF zusätzliche Inhalte aus dem ROF Store (<http://riseofflight.com/en/store>) wie Flugzeuge, Feldmodifikationen und Kampagnen hinzufügen können. Der einzige Unterschied zwischen den verschiedenen Versionen von ROF besteht darin, welche Inhalte von Beginn an in Ihrer Kopie enthalten sind. Alle Versionen von ROF sind vollständig miteinander kompatibel. Alle Features und Grundinhalte sind identisch.

Egal, welchen Weg Sie wählen, alle sind einfach zu verstehen und nachzuvozziehen. Vergessen Sie nur nicht, dass es sich bei ROF um ein modulares System handelt, welches es Benutzern erlaubt Inhalte sowohl individuell, als auch in Paketen hinzuzufügen. Wichtig ist weiterhin, dass ROF ein System nutzt, welches mithilfe von Lizenzschlüsseln den Zugang zu gekauften Inhalten freischaltet. Es wird dabei (im Gegensatz zu anderen Spielen, welche herunterladbare Inhalte verwenden) ein Freischaltsystem verwendet. Alle Benutzer erhalten alle Inhalte und Updates zur selben Zeit. Dies bedeutet, dass Sie ROF nur einmal installieren und nur ein Konto registrieren müssen. Alle Inhalte sind somit mit Ihrem Konto und nicht mit der jeweiligen Installation auf Ihrem Computer verbunden. Sie können ROF also mehrfach auf verschiedenen Computern installiert haben und müssen sich dennoch jeweils nur einmal online anmelden, um über all Ihre Inhalte zu verfügen. Sie profitieren also von einem sehr flexiblen System.

Bitte vergessen Sie nicht, dass der Login-Name und das Passwort Ihres ROF Benutzerkontos sowohl für das Spiel selbst UND AUCH für die offizielle Website, auf der Sie zusätzliche Inhalte erwerben können, gültig ist. So werden die von Ihnen gekauften Inhalte mit dem Spiel verknüpft und somit bestimmt, auf welche Inhalte Sie im Spiel Zugriff haben.

Hinweis: Um den Registrationsprozess abzuschließen und Rise of Flight zu aktivieren, müssen Sie mit dem Internet verbunden sein. Dies hilft dabei sicherzustellen, dass Sie im Besitz einer legalen Kopie des Spiels sind und ermöglicht Ihnen weiterhin den Zugriff auf die

Rise of Flight Website und das offizielle Community-Forum. Ihr Login-Name und Passwort ermöglichen Ihnen außerdem den Zugriff auf den Rise of Flight Store, in dem Sie zusätzliche Flugzeuge und andere Inhalte erwerben können. Diese Käufe werden automatisch zu Ihrem Benutzerkonto hinzugefügt und freigeschaltet, wenn Sie das Spiel das nächste Mal starten. Um Ihre Käufe erfolgreich freizuschalten, müssen Sie sich jedoch bei Start des Spiels mindestens einmal mithilfe der „Online einloggen“ Option anmelden.

Die verschiedenen Wege ROF zu erwerben und mit dem Spielen zu beginnen:

Free2Play – Laden Sie die *Unlimited Demo* von der offiziellen Rise of Flight Website herunter und probieren Sie das Spiel einfach mal aus. Es gibt kein Zeitlimit. Es handelt sich dabei um die Basisinstallation von ROF und den Einstiegspunkt für viele Benutzer. Von hier aus können Sie Ihre Installation auf viele verschiedene Wege erweitern. Suchen Sie sich selbst aus, was Ihnen (und Ihrem Budget) am besten gefällt. <http://riseofflight.com/tryof/en> (**Siehe Abschnitt 1.1**)

Free2Play Upgrade – Erwerben Sie das Free2Play Upgrade aus dem ROF Store um zügig neue Inhalte in Ihrer Free2Play Kopie des Spiels freizuschalten <http://riseofflight.com/en/store/demougrades>. Diese Methode ist besonders beliebt unter Nutzern, welche nicht die Möglichkeit haben eine Kopie aus dem Einzelhandel zu erwerben oder die ihre Kopie nicht von einem digitalen Online-Drittanbieter herunterladen wollen. Es handelt sich hierbei um einen sehr schnellen und einfachen Weg, die Anzahl der in Ihrem Hangar verfügbarer Flugzeuge mit einem einzigen Kauf zu erhöhen. (**Siehe Abschnitt 1.2**)

Version aus dem Einzelhandel – Kaufen Sie eine physische Kopie aus dem Einzelhandel und installieren Sie das Spiel von der DVD. <http://riseofflight.com/en/about/where2buy>. Hierbei handelt es sich um den traditionellen Weg ein PC-Spiel zu erwerben. Es ist möglich, dass die Packung, welche Ihre Kopie enthält, außerdem weitere gedruckte Materialien beinhaltet. Diese Methode ist beliebt bei Benutzern, welche nicht über eine schnelle Internetverbindung verfügen. (**Siehe Abschnitt 1.3**)

Digitale Version – Erwerben Sie eine Digitale Kopie von einem digitalen Onlinevertrieb. <http://riseofflight.com/en/about/where2buy>. Dies ist eine beliebte Methode ROF zu erwerben ohne zu einem Laden fahren zu müssen. (**Siehe Abschnitt 1.4**)

Free2Play mit Version aus dem Einzelhandel erweitern – Erwerben Sie eine Kopie aus dem Einzelhandel und verwenden Sie den Lizenzcode um Ihre Free2Play Version zu erweitern. Auch dies ist ein Weg um die Anzahl der Flugzeuge in Ihrem Hangar schnell zu erhöhen. In diesem Fall müssen Sie das Spiel zudem nicht neu von der DVD installieren. Geben Sie einfach Ihren Lizenzcode im Spiel ein um die passenden Inhalte freizuschalten. (**Siehe Abschnitt 1.5**)

Free2Play mit digitaler Version erweitern – Erwerben Sie eine digitale Kopie und verwenden Sie den Lizenzcode um Ihre Free2Play Version des Spiels zu erweitern. Auch dies ist ein Weg um die Anzahl der Flugzeuge in Ihrem Hangar schnell zu erhöhen. In diesem Fall müssen Sie das Spiel zudem nicht mit der zur Verfügung gestellten ausführbaren Datei neu installieren, sondern einfach nur den Ihnen vom Verkäufer (meistens per E-Mail) zugeschickten



Lizenzschlüssel im Spiel eingeben um die passenden Inhalte freizuschalten. (**Siehe Abschnitt 1.6**)

Individuelle Inhalte zu einer Free2Play Version hinzufügen – Erwerben Sie einzelne Zusatzinhalte (Flugzeuge, Feldmodifikationen und Kampagnen) und fügen Sie diese zu Ihrer Free2Play Kopie von ROF hinzu. Dabei handelt es sich um eine einfache Methode, über den Umfang der *Unlimited Demo* hinaus, zu erleben, was ROF zu bieten hat. Vergessen Sie nicht, dass es sich bei jeder Kopie von ROF um eine Vollversion des Spiels handelt, welche es Ihnen jederzeit erlaubt neue Inhalte hinzuzufügen. Dies kann hierfür ein besonders günstiger Weg sein. Besuchen Sie einfach den ROF Store (<http://riseofflight.com/en/store>) und erwerben Sie Inhalte. Diese werden automatisch zu Ihrem Benutzerkonto hinzugefügt und das nächste Mal freigeschaltet, wenn Sie ROF spielen. (**Siehe Abschnitt 1.7**)

Digitale Version auf Steam – Bei Steam handelt es sich um eine Internet-Vertriebsplattform zum Kauf von Software, einschließlich Rise of Flight. Momentan ist es möglich Rise of Flight über Steam als Channel Battles Edition (ROF: CBE) zu erwerben. Wie der Name vermuten lässt, enthält diese Version des Spieles sowohl die Westfront, als auch die neue Karte des Ärmelkanals. Sie können diese Version des Spiels erwerben, indem Sie diesem Link folgen: <http://store.steampowered.com/app/244050/>. (**Siehe Abschnitt 1.8**)

Bitte finden Sie heraus, welche Möglichkeit der Installation Sie nutzen und überspringen Sie den folgenden Text bis zur entsprechenden Sektion, um Informationen darüber zu erhalten, wie Sie Ihre Kopie von ROF installieren und neue Inhalte aus dem ROF Store aktivieren können.

1.1 Herunterladen, installieren und aktivieren der Free2Play Version: Die Free2Play Version von Rise of Flight kann unbegrenzte Zeit genutzt werden und beinhaltet zwei steuerbare Flugzeuge: Die SPAD S.XIII und die Albatros D.Va. Im Gegensatz zu traditionellen Demos handelt es sich bei der Free2Play Version von Rise of Flight im Endeffekt um eine limitierte Version der Vollversion. Sie können zwar zusätzliche, neue Flugzeuge erwerben und zur Free2Play Version hinzufügen, können aber bereits jetzt Einzel- und Mehrspielermissionen mit beiden Flugzeugen bestreiten und sich als Bordschütze im Mehrspielermodus betätigen. Bitte folgen Sie diesen Schritten um die Free2Play Version herunterzuladen und installieren.

Hinweis: Sie müssen unter Windows ein Nutzerkonto mit "Administratorrechten" nutzen um das Spiel fehlerfrei installieren zu können. Wenn Sie Windows 7 oder Windows Vista nutzen, sollten Sie die Benutzerkontensteuerung während der Installation deaktivieren. Es ist sonst möglich, dass Windows nicht die Installation aller Daten zulässt und die Installation mit einer Fehlermeldung abbricht.

1. Laden Sie die **Unlimited Rise of Flight Demo.exe** hier herunter:
<http://riseofflight.com/tryrof/en>.

2. Doppelklicken Sie die ausführbare Datei. Diese wird alle benötigten Daten auf Ihrer Festplatte entpacken. Sobald dieser Vorgang abgeschlossen ist, wird das Installationsprogramm automatisch ausgeführt. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm um die Installation des Spiels abzuschließen. Nachdem die Installation

beendet ist, erscheint eine Verknüpfung zum **Rise of Flight Game Launcher** auf Ihrem Desktop.

3. Nachdem die Spieldateien installiert wurden, werden Sie dazu aufgefordert werden, **zusätzliche Microsoft und Adobe Komponenten** zu installieren. Wir empfehlen, dass Sie diese Daten auch dann installieren, wenn Sie glauben, Sie nicht zu brauchen. Rise of Flight wird ohne die Microsoft Speicherbibliotheken nicht installieren können und ohne den Adobe Reader werden Sie keine weiteren begleitenden Unterlagen zum Spiel lesen können.
4. Starten Sie den **ROF Launcher** durch einen Doppelklick auf die ROF Verknüpfung, welche sich auf Ihrem Desktop befindet.
5. Nachdem Sie den ROF Launcher zum ersten Mal geöffnet haben, sollten Sie nach Aktualisierungen für das Spiel suchen. Klicken Sie hierfür auf **Update**. Wenn ein neues Update verfügbar ist, wird Sie der Launcher dazu auffordern, einen Server von der Liste auszuwählen. Wählen Sie einen Server aus und klicken Sie auf **OK**. Dies startet den Aktualisierungsprozess, der Ihr Spiel automatisch auf den neuesten Stand bringen wird. Nachdem das Update durchgeführt wurde, klicken Sie die **Start Game**-Schaltfläche am unteren Rand des Fensters um zum Hauptmenü des Launchers zurückzugelangen.
6. Nachdem Sie zurück im Hauptmenü des Launchers sind, klicken Sie auf **Einstellungen** und wählen Sie Ihre bevorzugte Konfiguration.
7. Sie können außerdem auf das Register **News** klicken um Neuigkeiten über ROF zu erfahren.
8. Nachdem Sie Ihre Einstellungen gewählt und die Neuigkeiten betrachtet haben, starten Sie das Spiel mit einem Klick auf die **Spiel starten**-Schaltfläche.
9. Nachdem Sie das Spiel zum Ersten Mal erfolgreich gestartet haben, wird auf dem Bildschirm der Benutzeranmeldungs-Bildschirm zu sehen sein. Sie werden nun aufgefordert, Ihre Kopie von Rise of Flight zu aktivieren. Klicken Sie **Mein Konto registrieren** im Menü unten links und akzeptieren Sie dann den **Endbenutzer-Lizenzvertrag**. Füllen Sie dann alle Felder im Aktivierungsformular aus und klicken Sie **Registrieren**. Bitte wählen Sie Ihre E-Mail Adresse und das Passwort für Ihr Nutzerkonto mit Bedacht. Sie werden diese Informationen zukünftig brauchen, wenn Sie das Spiel und das offizielle Rise of Flight Forum nutzen wollen. Um die Free2Play Version des Spiels zu aktivieren, geben Sie während der Registrierung bitte folgenden Lizenzschlüssel ein: **77777-77777-77777-77777-77771**. Geben Sie diesen Lizenzschlüssel nicht ein, wenn Sie eine Kopie aus dem Einzelhandel oder Digital im Internet erworben haben. In diesen Fällen konsultieren Sie bitte Abschnitt 1.3 und 1.4 weiter unten.

1.2 Eine Free2Play Version erweitern: Wenn Sie möchten, können Sie Ihre Free2Play Version mit einem einfachen Kauf mit vielen Flugzeugen erweitern. Dies ist eine effektive Möglichkeit, wenn es Ihnen schwerfällt eine Kopie von ROF im Einzelhandel oder Digital im Internet zu erwerben. Sie haben verschiedene Möglichkeiten zur Wahl. Jede dieser Möglichkeiten beinhaltet ein vergünstigtes Paket aus Flugzeugen. Wählen Sie das, welches

Ihnen am besten gefällt. Versuchen Sie nicht Upgrades für die Free2Play Version des Spiels zu erwerben, wenn Sie im Besitz einer physischen oder digitalen Kopie des Spiels sind. Diese sind ausschließlich für die Free2Play Version des Spiels gedacht und dementsprechend inkompatibel mit der Version aus dem Einzelhandel oder dem Digitalen Onlinevertrieb.

Hinweis: Es ist nicht notwendig, das Spiel nach Kauf einer Erweiterung neu herunterzuladen, neu zu installieren oder ein neues Benutzerkonto zu registrieren. Bei der Free2Play Version handelt es sich um die Vollversion des Spiels, wenn Sie zusätzliche Inhalte erwerben, schalten Sie lediglich diese entsprechenden Inhalte frei.

1. Melden Sie sich mithilfe ihrer Nutzerdaten auf der offiziellen ROF Website (www.riseofflight.com) an.
2. Begeben Sie sich auf die Free2Play Upgrades (<http://riseofflight.com/en/store/demoupgrades>) Seite (welche vorher Demo Upgrades hieß) im ROF Store. Wählen Sie dort das Update Ihrer Wahl aus.
3. Klicken Sie die **Kaufen**-Schaltfläche auf der entsprechenden Upgrade Seite. Nachdem Sie den Einkauf durchgeführt haben, wird Ihr ROF Nutzerkonto automatisch erweitert und die erworbenen Inhalte werden Ihnen im Spiel zur Verfügung gestellt.
4. Wenn Sie vorher die Free2Play Version des Spiels installiert und aktiviert haben, starten Sie das Spiel nun bitte auf dem üblichen Weg. Nutzen Sie auf dem Login Bildschirm die gleiche E-Mail Adresse und dasselbe Passwort, welches Sie auch zuvor genutzt haben. Die von Ihnen erworbenen Inhalte werden jetzt freigeschaltet sein.

1.3 Installation und Aktivierung der Kaufversion: Um die Kaufversion (DVD) von ROF zu installieren benötigen Sie ein DVD-Rom Laufwerk. Die Installation selbst ist sehr einfach, Sie sollten jedoch den folgenden Schritten folgen um eine fehlerfreie Installation zu gewährleisten.

Hinweis: Sie müssen unter Windows ein Nutzerkonto mit "Administratorrechten" nutzen um das Spiel fehlerfrei installieren zu können. Wenn Sie Windows 7 oder Windows Vista nutzen, sollten Sie die Benutzerkontensteuerung während der Installation deaktivieren. Es ist sonst möglich, dass Windows nicht die Installation aller Daten zulässt und die Installation mit einer Fehlermeldung abbricht.

1. Kaufen Sie die DVD Version von ROF im Einzelhandel.
2. Nachdem Sie die DVD in Ihr Laufwerk gelegt haben, sollte das Automatische Wiedergabe-Feature von Windows die **setup.exe** ausführen. Sollte dies nicht geschehen, öffnen Sie bitte über den **Arbeitsplatz** die Inhalte ihres DVD-Laufwerks und doppelklicken Sie auf **setup.exe**. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm um die Installation des Spiels anzuschließen. Nachdem die Installation abgeschlossen ist, erscheint eine Verknüpfung zum **Rise of Flight Game Launcher** auf Ihrem Desktop.
3. Nachdem die Spieldateien installiert wurden, werden Sie dazu aufgefordert werden, **zusätzliche Microsoft und Adobe Komponenten** zu installieren. Wir empfehlen, dass Sie

diese Daten auch dann installieren, wenn Sie glauben, Sie nicht zu brauchen. Rise of Flight wird ohne die Microsoft Speicherbibliotheken nicht installieren können und ohne den Adobe Reader werden Sie keine weiteren begleitenden Unterlagen zum Spiel lesen können.

4. Starten Sie den **ROF Launcher** durch einen Doppelklick auf die ROF Verknüpfung, welche sich auf Ihrem Desktop befindet.
5. Nachdem Sie den ROF Launcher zum ersten Mal geöffnet haben, sollten Sie nach Aktualisierungen für das Spiel suchen. Klicken Sie hierfür auf **Update**. Wenn ein neues Update verfügbar ist, wird Sie der Launcher dazu auffordern, einen Server von der Liste auszuwählen. Wählen Sie einen Server aus und klicken Sie auf **OK**. Dies startet den Aktualisierungsprozess, der Ihr Spiel automatisch auf den neuesten Stand bringen wird. Nachdem das Update durchgeführt wurde, klicken Sie die **Start Game**-Schaltfläche am unteren Rand des Fensters um zum Hauptmenü des Launchers zurückzugelangen.
6. Nachdem Sie zurück im Hauptmenü des Launchers sind, klicken Sie auf **Einstellungen** und wählen Sie Ihre bevorzugte Konfiguration.
7. Sie können außerdem auf das Register **News** klicken um Neuigkeiten über ROF zu erfahren.
8. Nachdem Sie Ihre Einstellungen gewählt und die Neuigkeiten betrachtet haben, starten Sie das Spiel mit einem Klick auf die **Spiel starten**-Schaltfläche.
9. Nachdem Sie das Spiel zum Ersten Mal erfolgreich gestartet haben, wird auf dem Bildschirm der Benutzeranmeldungs-Bildschirm zu sehen sein. Sie werden nun aufgefordert, ihre Kopie von Rise of Flight zu aktivieren. Klicken Sie **Mein Konto registrieren** im Menü unten links und akzeptieren Sie dann den **Endbenutzer-Lizenzvertrag**. Füllen Sie dann alle Felder im Aktivierungsformular aus und klicken Sie **Registrieren**. Bitte wählen Sie Ihre E-Mail Adresse und das Passwort für Ihr Nutzerkonto mit Bedacht. Sie werden diese Informationen zukünftig brauchen, wenn Sie das Spiel und das offizielle Rise of Flight Forum nutzen wollen. Während der Registration geben Sie bitte den Lizenzschlüssel auf der Rückseite des Benutzerhandbuchs ein. Dabei handelt es sich um einen einzigartigen, 25-stelligen Lizenzschlüssel, der alle Inhalte freischalten wird, welche die in der von Ihnen gekauften Version enthalten sind. Da es jedoch verschiedene Kaufversionen gibt, schauen Sie bitte auf der Verpackung nach, welche Inhalte mit Ihrer Kopie freigeschaltet werden.

1.4 Installation und Aktivierung der digitalen Version: Um die digitale Installation von ROF zu installieren, benötigen Sie eine Bestätigungs-mail des Händlers, welche den Lizenzschlüssel enthält. Außerdem müssen Sie die ausführbare Installationsdatei heruntergeladen haben. Die Installation selbst geht leicht von statthaft, Sie sollten jedoch den folgenden Schritten folgen um eine fehlerfreie Installation zu gewährleisten.

Hinweis: Sie müssen unter Windows ein Nutzerkonto mit "Administratorrechten" nutzen um das Spiel fehlerfrei installieren zu können. Wenn Sie Windows 7 oder Windows Vista nutzen, sollten Sie die Benutzerkontensteuerung während der Installation deaktivieren. Es

ist sonst möglich, dass Windows nicht die Installation aller Daten zulässt und die Installation mit einer Fehlermeldung abbricht.

1. Erwerben Sie die digitale Version von ROF von einem digitalen Onlinevertrieb.
2. Nachdem Sie den Download der ausführbaren Datei abgeschlossen haben, doppelklicken Sie auf **setup.exe**. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm um die Installation des Spiels abzuschließen. Nachdem die Installation beendet ist, erscheint eine Verknüpfung zum **Rise of Flight Game Launcher** auf Ihrem Desktop.
3. Nachdem die Spieldateien installiert wurden, werden Sie dazu aufgefordert werden, **zusätzliche Microsoft und Adobe Komponenten** zu installieren. Wir empfehlen, dass Sie diese Daten auch dann installieren, wenn Sie glauben, Sie nicht zu brauchen. Rise of Flight wird ohne die Microsoft Speicherbibliotheken nicht installieren können und ohne den Adobe Reader werden Sie keine weiteren begleitenden Unterlagen zum Spiel lesen können.
4. Starten Sie den **ROF Launcher** durch einen Doppelklick auf die ROF Verknüpfung, welche sich auf Ihrem Desktop befindet.
5. Nachdem Sie den ROF Launcher zum ersten Mal geöffnet haben, sollten Sie nach Aktualisierungen für das Spiel suchen. Klicken Sie hierfür auf **Update**. Wenn ein neues Update verfügbar ist, wird Sie der Launcher dazu auffordern, einen Server von der Liste auszuwählen. Wählen Sie einen Server aus und klicken Sie auf **OK**. Dies startet den Aktualisierungsprozess, der Ihr Spiel automatisch auf den neuesten Stand bringen wird. Nachdem das Update durchgeführt wurde, klicken Sie die **Start Game**-Schaltfläche am unteren Rand des Fensters um zum Hauptmenü des Launchers zurückzugelangen.
6. Nachdem Sie zurück im Hauptmenü des Launchers sind, klicken Sie auf **Einstellungen** und wählen Sie Ihre bevorzugte Konfiguration.
7. Sie können außerdem auf das Register **News** klicken um Neuigkeiten über ROF zu erfahren.
8. Nachdem Sie Ihre Einstellungen gewählt und die Neuigkeiten betrachtet haben, starten Sie das Spiel mit einem Klick auf die **Spiel starten** Schaltfläche
9. Nachdem Sie das Spiel zum Ersten Mal erfolgreich gestartet haben, wird auf dem Bildschirm der Benutzeranmeldungs-Bildschirm zu sehen sein. Sie werden nun aufgefordert, ihre Kopie von Rise of Flight zu aktivieren. Klicken Sie **Mein Konto registrieren** im Menü unten links und akzeptieren Sie dann den **Endbenutzer-Lizenzvertrag**. Füllen Sie dann alle Felder im Aktivierungsformular aus und klicken Sie **Registrieren**. Bitte wählen Sie Ihre E-Mail Adresse und das Passwort für Ihr Nutzerkonto mit Bedacht. Sie werden diese Informationen zukünftig brauchen, wenn Sie das Spiel und das offizielle Rise of Flight Forum nutzen wollen. Während der Registration geben Sie bitte den Lizenzschlüssel ein, den Sie per E-Mail von Ihrem Händler erhalten haben. Dabei handelt es sich um einen einzigartigen, 25-stelligen Lizenzschlüssel, der alle Inhalte freischalten wird, welche die in der von Ihnen gekauften digitalen Version

enthalten sind. Da es jedoch verschiedene Digitale Versionen gibt, schauen Sie bitte auf der Website des Händlers nach, welche Inhalte mit Ihrer Kopie freigeschaltet werden.

1.5 Eine Free2Play Version mit der Kaufversion erweitern: Wenn Sie möchten, können Sie Ihre Free2Play Version erweitern, in dem Sie die Kaufversion im Einzelhandel erwerben und mithilfe des mitgelieferten Lizenzschlüssels die Inhalte zu Ihrem Nutzerkonto hinzufügen. Es ist nicht nötig, das Spiel erneut zu installieren, wenn sich bereits die Free2Play Version auf Ihrer Festplatte befindet.

Hinweis: Es ist nicht notwendig, das Spiel nach Kauf einer Erweiterung neu herunterzuladen, neu zu installieren oder ein neues Benutzerkonto zu registrieren. Bei der Free2Play Version handelt es sich um die Vollversion des Spiels, wenn Sie zusätzliche Inhalte erwerben, schalten Sie lediglich diese entsprechenden Inhalte frei.

1. Installieren Sie die Free2Play Version wie In **Abschnitt 1.1** weiter oben beschrieben.
2. Finden Sie den **Lizenzschlüssel** auf der Rückseite des Benutzerhandbuchs.
3. Starten Sie ROF und wählen Sie **Online einloggen**.
4. Finden Sie das **ROF Demo Abzeichen (Geflügelter Engel)** im Hauptmenü. Doppelklicke Sie es um zum Upgrademenü zu gelangen.
5. Geben Sie den **Lizenzschlüssel** von der Rückseite des Benutzerhandbuchs ein und klicken Sie auf **Registrieren**.
6. Sie sollten nun eine Nachricht erhalten, dass Sie die Kaufversion von ROF aktiviert haben.



1.6 Eine Free2Play Version mit der digitalen Version erweitern: Wenn Sie möchten, können Sie Ihre Free2Play Version erweitern, in dem Sie eine digitale Version von ROF erwerben und mithilfe des mitgelieferten Lizenzschlüssels die Inhalte zu Ihrem Nutzerkonto hinzufügen. Es ist nicht nötig, das Spiel erneut zu installieren, wenn sich bereits die Free2Play Version auf ihrer Festplatte befindet.

Hinweis: Es ist nicht notwendig, das Spiel nach Kauf einer Erweiterung neu herunterzuladen, neu zu installieren oder ein neues Benutzerkonto zu registrieren. Bei der Free2Play Version handelt es sich um die Vollversion des Spiels, wenn Sie zusätzliche Inhalte erwerben, schalten Sie lediglich diese entsprechenden Inhalte frei.

1. Installieren Sie die Free2Play Version wie In **Abschnitt 1.1** weiter oben beschrieben.
2. Finden Sie den **digitalen Lizenzschlüssel** in der Bestätigungsmail des Händlers.
3. Starten Sie ROF und wählen Sie **Online einloggen**.



4. Finden Sie das **ROF Demo Abzeichen (Geflügelter Engel)** im Hauptmenü.
Doppelklicke Sie es um zum Upgrademenü zu gelangen.
5. Geben Sie den **digitalen Lizenzschlüssel** aus der Bestätigungsmaile ihres Händlers ein.
6. Sie sollten nun eine Nachricht erhalten, dass Sie die Kaufversion von ROF aktiviert haben.

1.7 Zusätzliche Inhalte zur Free2Play Version hinzufügen: Wenn Sie möchten, können Sie zusätzliche Inhalte (Flugzeuge, Feldmodifikationen, Waffenmodifikationen und Kampagnen) zu ihrer Installation hinzufügen und Ihre Free2Play Version so schrittweise erweitern. Diese Inhalte müssen Sie direkt im ROF Store erwerben.

Hinweis: Wenn Sie einmal individuelle Inhalte wie ein Flugzeug erworben haben, können Sie Ihr Spiel nicht mehr mit Kaufversionen oder dem Free2Play Upgrade erweitern. Dies ist notwendig, um zu verhindern, dass Benutzer mehrmals für die gleichen Inhalte Geld bezahlen. Sie können natürlich trotzdem weiterhin individuelle Inhalte erwerben und hinzufügen.

1. Melden Sie sich mithilfe ihrer Nutzerdaten auf der offiziellen Rise of Flight Website (www.riseofflight.com) an.
2. Begeben Sie sich auf die **ROF Store** Seite (<http://riseofflight.com/en/store>). Wählen Sie dort aus welche Art von Inhalten (Flugzeuge, Feldmodifikationen oder Kampagnen) Sie erwerben möchten.
3. Wählen Sie die Inhalte aus, welche Sie erwerben möchten und klicken Sie die **Kauf** Schaltfläche. Nachdem Sie den Einkauf durchgeführt haben, wird Ihr ROF Benutzerkonto automatisch aktualisiert werden und die neuen Inhalte werden für Sie im Spiel verfügbar gemacht.
4. Starten Sie das Spiel einfach wie immer. Nutzen Sie auf dem Login Bildschirm die gleiche Emailadresse und dasselbe Passwort mit dem Sie auch auf Ihr Benutzerkonto zugreifen. Alle getätigten Käufe werden automatisch zu Ihrem Nutzerkonto hinzugefügt und Inhalte automatisch freigeschaltet.

1.8 Die digitale Steam-Version des Spiels aktivieren: Folgen Sie diesen Schritten um die Rise of Flight: Channels Battles Edition auf Ihrem Computer zu aktivieren. Stellen Sie zunächst sicher, dass Steam läuft und dass Sie das Spiel installiert haben.

1. Klicken Sie auf die Auswahl Produktschlüssel in Ihrer Steam-Bibliothek: (Abbildung 1.0)

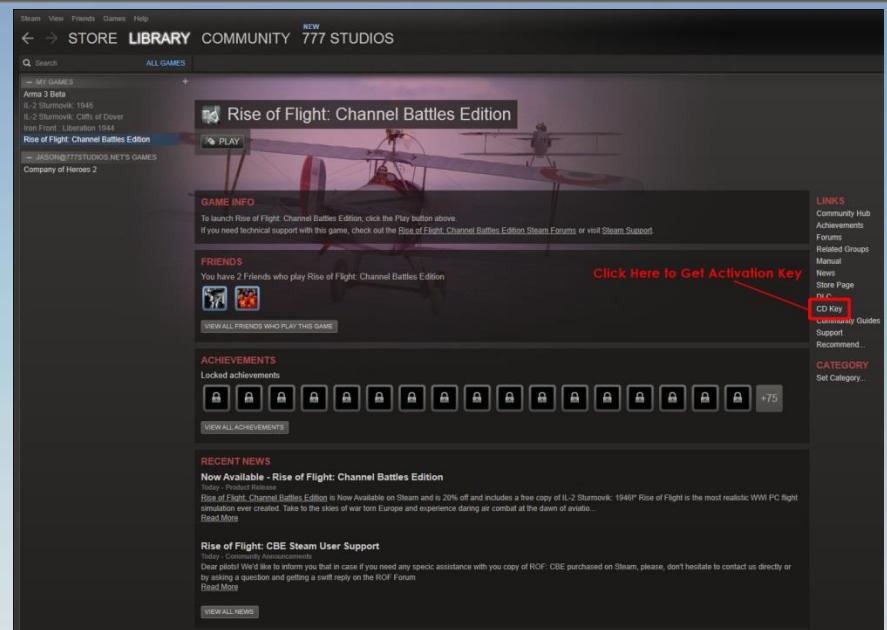


Abbildung 1.0

2. Kopieren Sie den Produktschlüssel in die Windows Zwischenablage: (Abbildung 1.1)

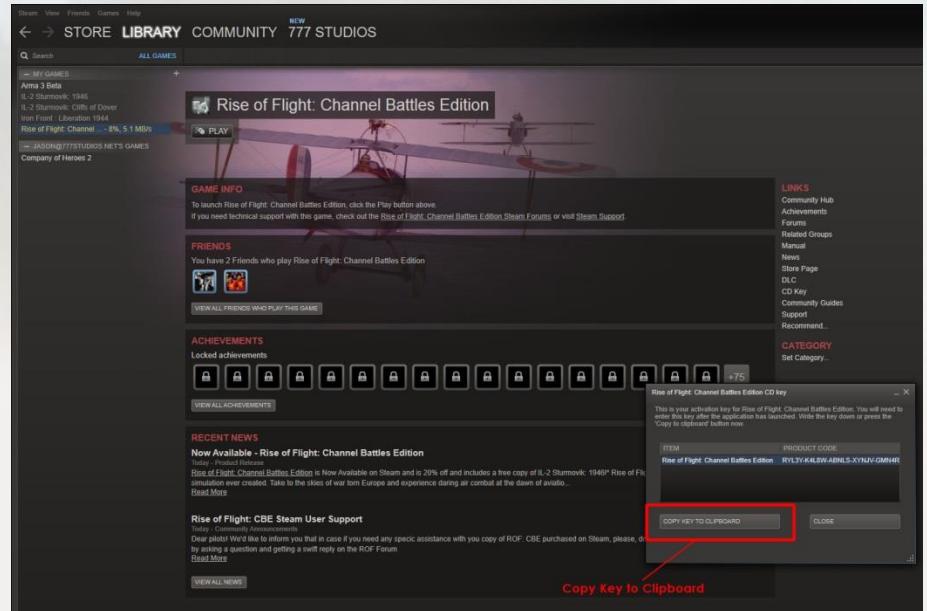


Abbildung 1.1

Rise of Flight Benutzerhandbuchs

3. Starten Sie Rise of Flight: Channel Battle Editions durch Steam: (Abbildung 1.2)

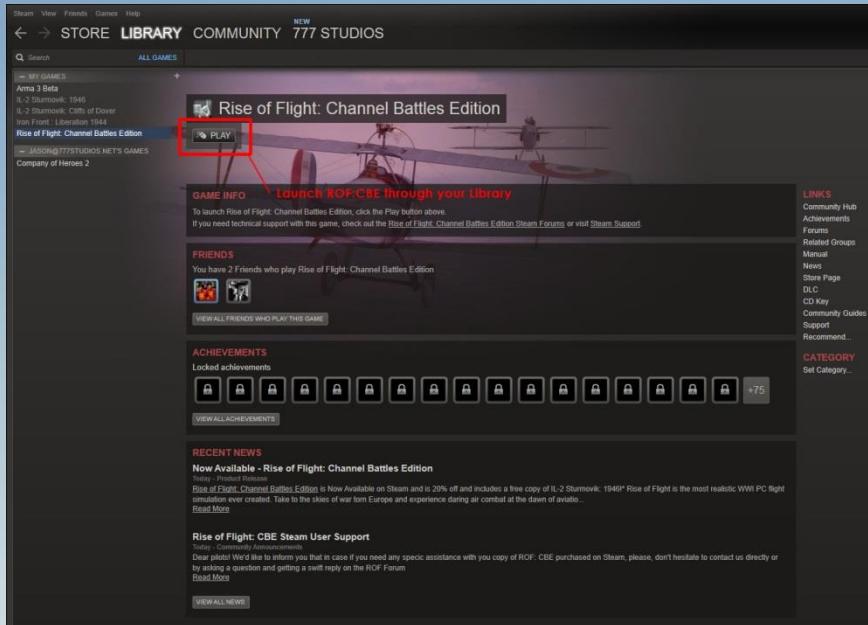


Abbildung 1.2

4. Klicken Sie auf die Schaltfläche am unteren Rand des Bildschirms mit der Aufschrift **Mein Konto registrieren:** (Abbildung 1.3)

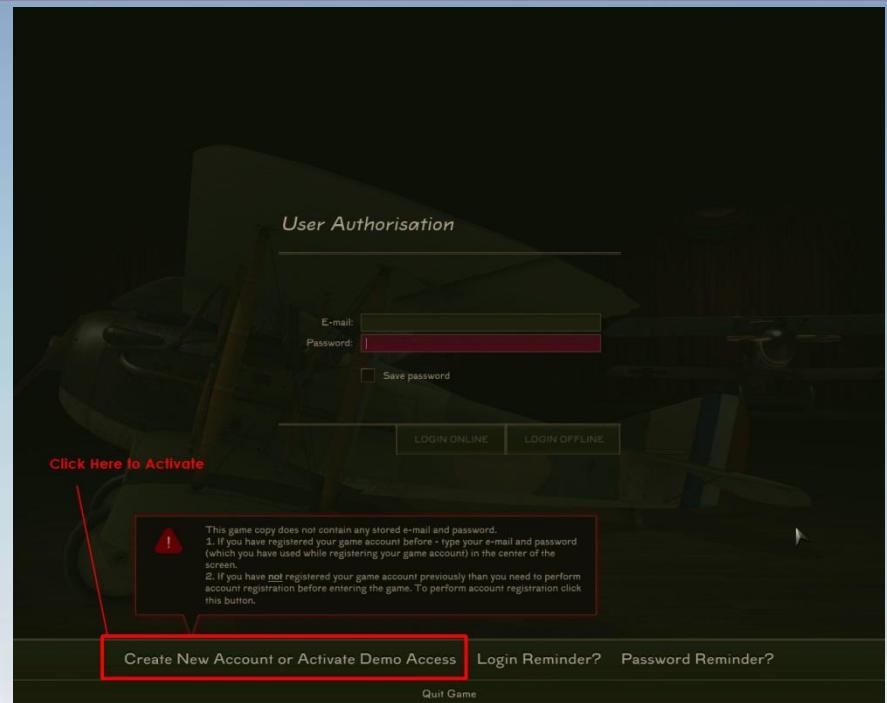


Abbildung 1.3

5. Folgen Sie den Anweisungen um einen Rise of Flight Benutzerkonto anzulegen. Die in diesem Schritt angegeben Informationen aktivieren nicht nur das Spiel in unserer Datenbank, sondern legen auch ein Nutzerkonto im offiziellen Forum an, mithilfe dessen Sie dort posten können: (Abbildung 1.4)

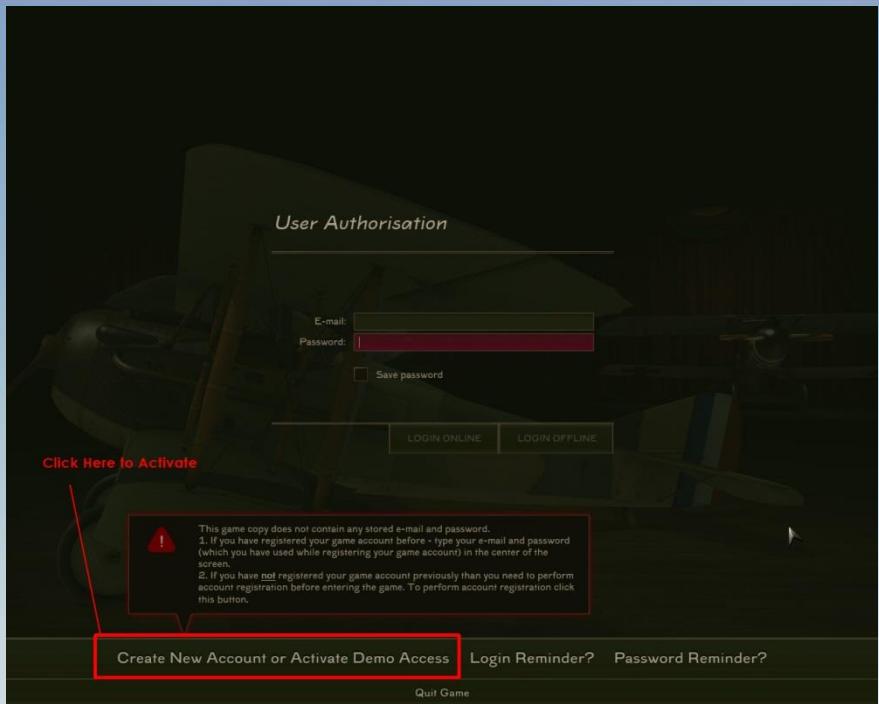


Abbildung 1.4

6. Sobald Sie Rise of Flight: Channel Battles Edition erfolgreich aktiviert haben, können Sie anfangen zu spielen: (Abbildung 1.5)

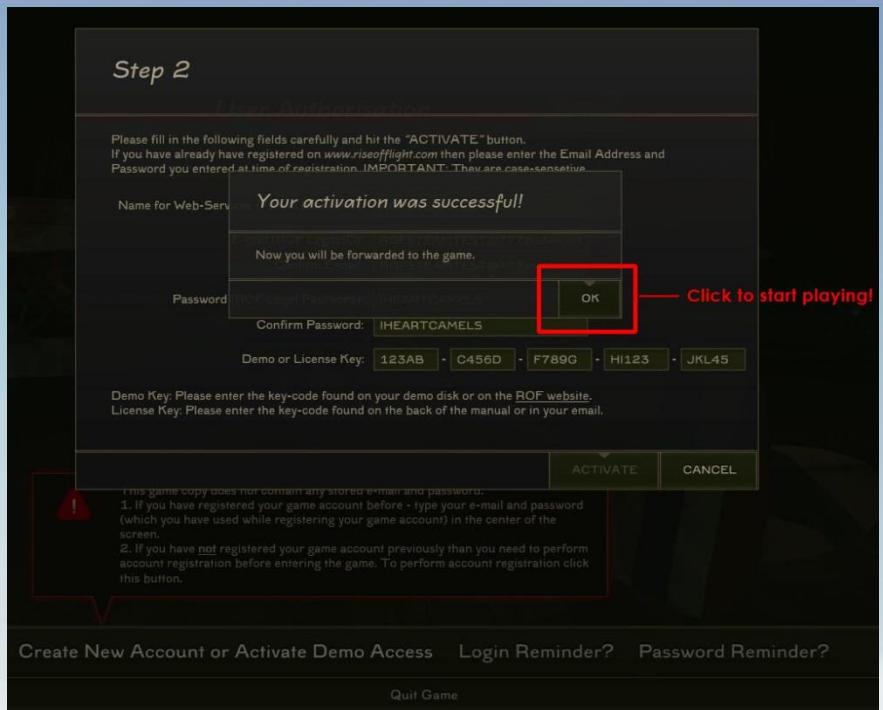


Abbildung 1.5

1.9 Hunterladbare Zusatzinhalte (DLC) zur Digitalen Steam-Version hinzufügen:
Falls gewünscht, können Sie herunterladbare Zusatzinhalte (Flugzeuge, Feldmodifikationen, Waffenmodifikationen und PERSONALIZATION PACKS) zu Ihrer Installation hinzufügen und den Umgang Ihrer Channel Battles Edition so nach und nach vergrößern. Hierfür müssen Sie die Zusatzinhalte direkt im Steam Store kaufen. Folgen Sie dazu diesem Link: <http://store.steampowered.com/app/244060/>.

Hinweis: Hunterlandbare Zusatzinhalte können nur dann auf Ihrem Steam-Account aktiviert werden, wenn sich auf diesem bereits die Rise of Flight: Channel Battles Edition befindet. Außerdem funktionieren alle dort gekauften Produktschlüssel nicht mit einer "Nicht-Steam-Version" des Spiels. Kaufen Sie Produktschlüssel von Hunterladbaren Zusatzinhalten jedoch nicht als Geschenk auf Steam, wenn Sie nicht vorhaben, diese auch zu einer Steam Version von ROF: CBE hinzuzufügen.

1. Klicken Sie auf Produktschlüssel in Ihrer Steam-Bibliothek: (Abbildung 1.6)

Rise of Flight Benutzerhandbuchs



Abbildung 1.6

2. Kopieren Sie den Produktschlüssel in die Windows Zwischenablage: (Abbildung 1.7)

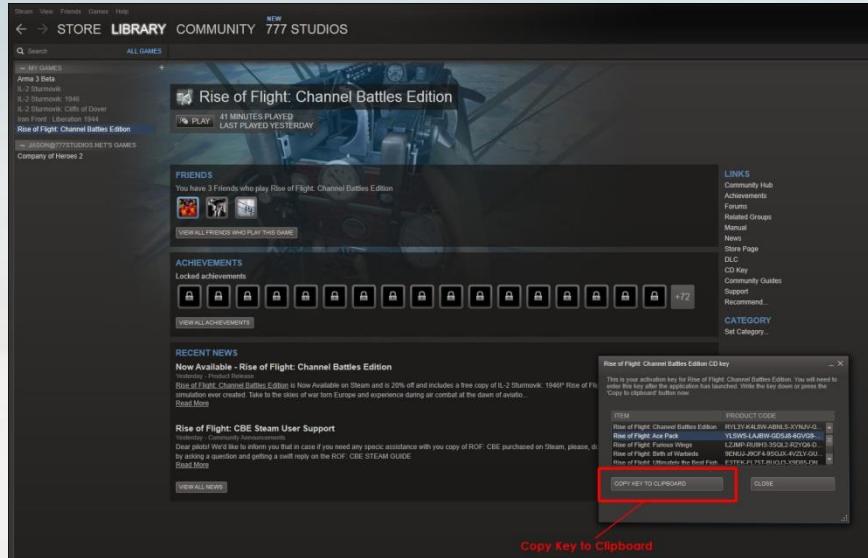


Abbildung 1.7

3. Starten Sie Rise of Flight: Channel Battle Editions durch Steam: (Abbildung 1.8)

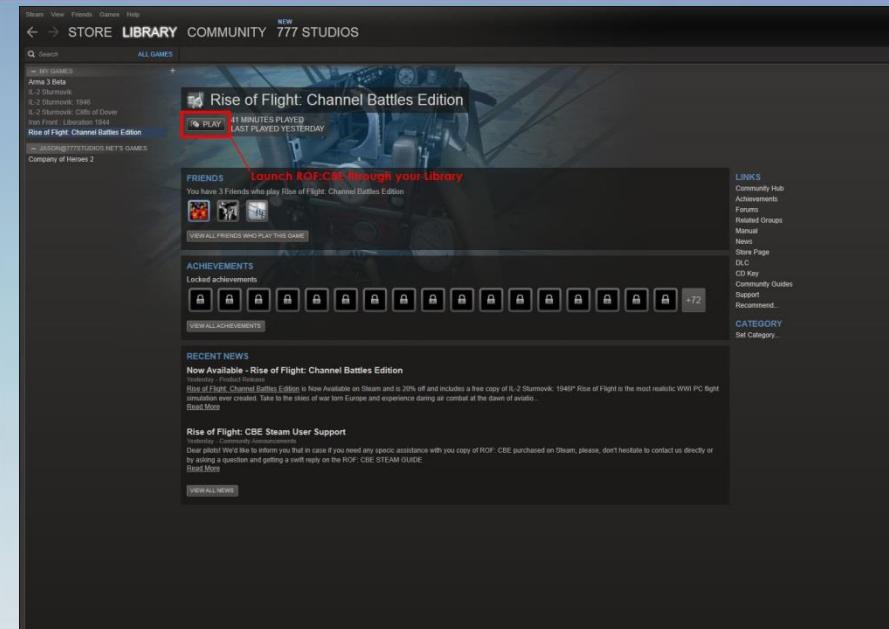


Abbildung 1.8

4. Klicken Sie auf die Schaltfläche mit der Aufschrift **Produktschlüssel aktivieren:** (Abbildung 1.9)

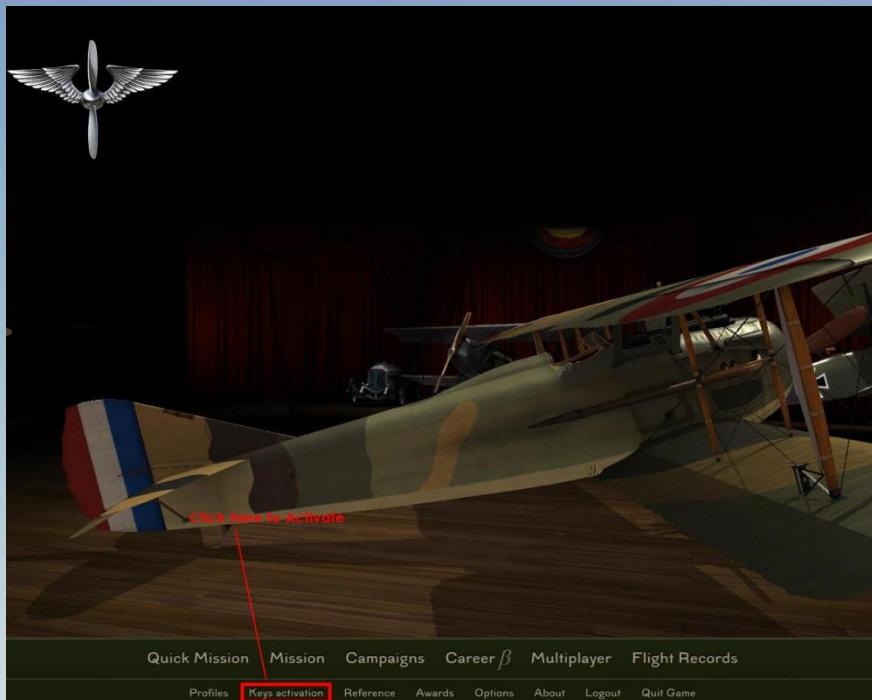


Abbildung 1.9

5. Geben Sie den Steam Produktschlüssel des herunterladbaren Zusatzinhalts in den zur Verfügung gestellten Bereich ein und klicken Sie die **Aktivieren**-Schaltfläche. (Abbildung 1.10)

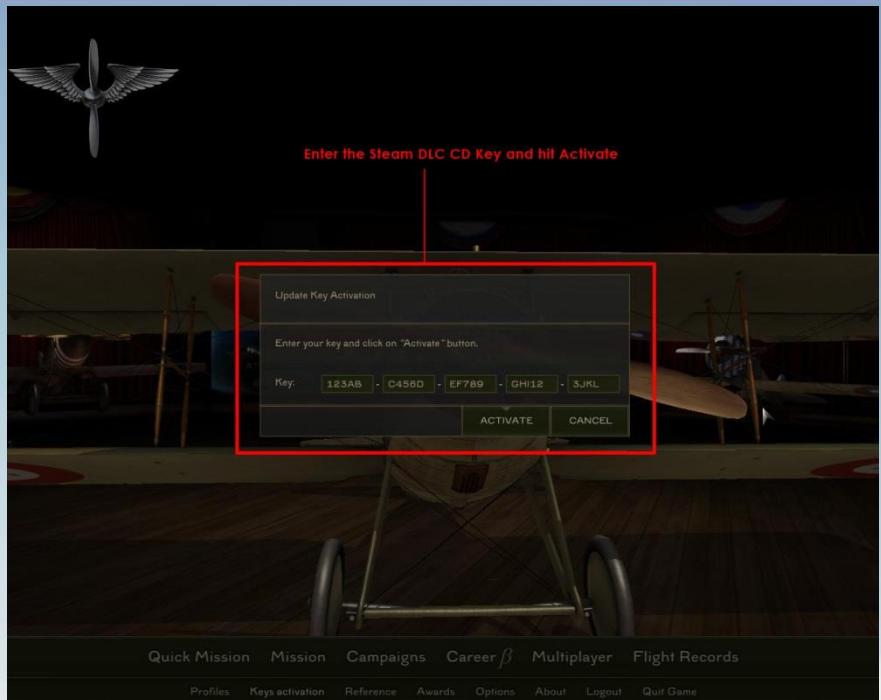


Abbildung 1.10

6. Sobald Sie den Produktschlüssel aktiviert haben, wird das Spiel Sie dazu auffordern, sich erneut einzuloggen. Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche **OK** und dann **Ausloggen**. (Abbildung 1.11)

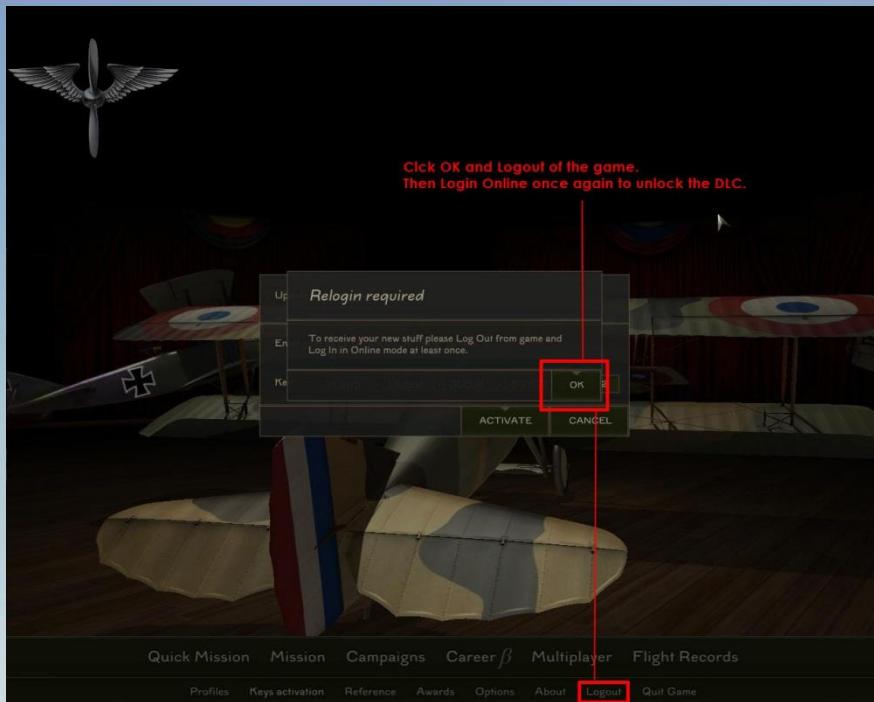


Abbildung 1.11

- Melden Sie sich erneut Online an um den gerade erworbenen DLC verwenden zu können. Das erstmalige Anmelden nach der Eingabe eines Produktschlüssels assoziiert diesen mit Ihrem Benutzerkonto. Sie können den DLC jetzt verwenden. (Abbildung 1.12)

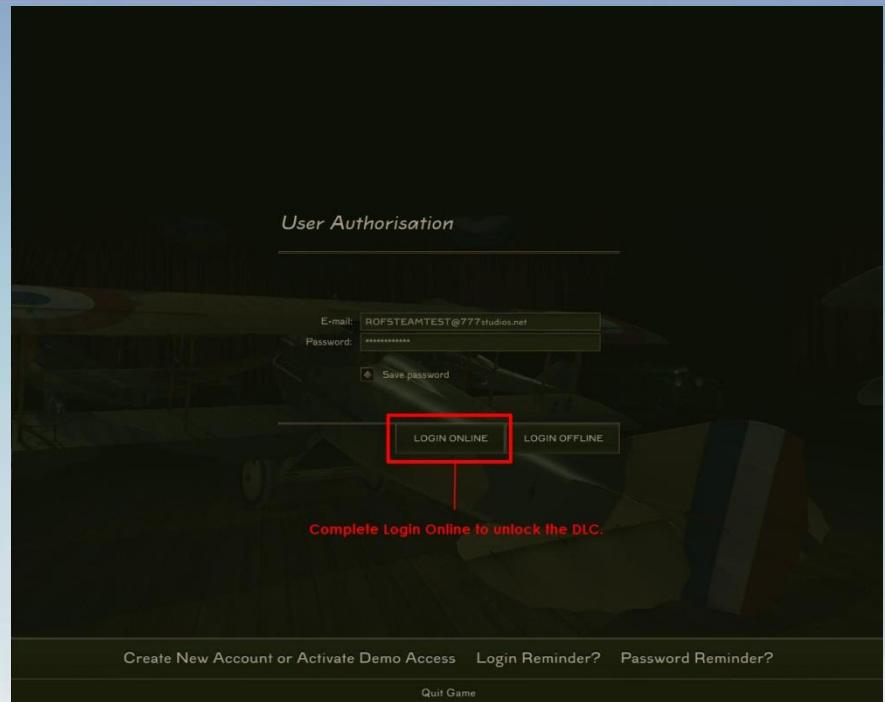


Abbildung 1.11

- Um zu überprüfen, ob die neuen Inhalte erfolgreich freigeschaltet wurden, rufen Sie den Generator für Schnelle Mission auf. Sie sollten nun alle Flugzeuge, die Sie erworben haben auswählen können. Falls Sie andere Inhalte, wie z.B. das Ace Pack, erworben haben, müssen Sie eine Mission starten und können dann im Hangarbildschirm die erworbenen Feld- und Waffenmodifikationen auswählen. Klicken Sie auf die entsprechenden Reiter um zu überprüfen, dass die erworbenen Inhalte verfügbar sind. Falls die von Ihnen erworbenen Inhalte Kampagnen beinhalten, nutzen Sie bitte den Kampagnenbildschirm zur Überprüfung.

1.10 Wiederherstellungsoption: Wenn Ihr Spiel nach dem Aktualisierungsprozess unspielbar sein sollte, klicken Sie auf die **Recovery**-Schaltfläche, welche im **Update** Untermenü des ROF Launchers gefunden werden kann. Diese Funktion findet heraus, welche Daten nicht verwendungsfähig sind oder fehlen und fordert Sie auf, die Daten erneut von einem der Upgrade Server herunterzuladen. Wählen Sie einen Server aus und klicken Sie **OK**. Dies startet den Wiederherstellungsprozess.



2.0 ROF WEBSITE

Rise of Flight besteht aus viel mehr als nur der Simulation oder dem Spiel. Auch die Website ist ein sehr wichtiger Teil der gesamten ROF-Erfahrung. Sie finden die Website unter www.riseofflight.com. Die Website erlaubt es Ihnen viele wichtige Dinge zu tun, unter anderem können Sie:

- Neue Inhalte wie Flugzeuge, Feldmodifikationen und Kampagnen erwerben
- Inhalte als Geschenke für Freunde erwerben
- Den Status ihrer Käufe und Geschenke verfolgen
- Neuigkeiten über den Entwicklungsprozess von ROF abrufen
- Nützliche Materialien wie Handbücher, Grafiken und Schablonen herunterladen
- Die ROF Bestenliste betrachten
- In unserem Community-Forum mitwirken

Abbildung 2.0

2.1 In die Website einloggen: Sie nutzen mithilfe der Nutzerkonto-Daten, welche Sie während des Registrationsprozesses von ROF bereitgestellt haben, alle Features der ROF Website und loggen sich mit diesen ein. Ihre Login ID ist die E-Mail Adresse, mit welcher Sie das Spiel registriert haben und das Passwort ist dasselbe, welches Sie selbst festgelegt haben. Der gleiche Login und das gleiche Passwort erlauben ihnen sowohl Zugang zum Spiel, als auch zur Website.

2.2 Navigation: Es ist sehr einfach sich auf der ROF Website zurechtzufinden. Klicken Sie einfach auf die Navigationsleiste am oberen Rand des Bildschirms. Von dort haben Sie Zugriff auf alle Bereiche und Unterbereiche der Website. Einige Bereiche sind nicht sichtbar, solange Sie nicht wie oben beschrieben eingeloggt sind.

2.3 Inhalte erwerben: Sie können zusätzliche Inhalte wie Flugzeuge, Feldmodifikationen, Kampagnen und Demo-Upgrades im ROF Store erwerben. Klicken Sie einfach auf die **Store**-Schaltfläche um ihn zu besuchen. Sie können mehr als einen Artikel zugleich kaufen. Wir bieten für die meisten Artikel einen Mengenrabatt an, was besonders hilfreich ist, wenn Sie Flugzeuge und Feldmodifikationen erwerben.

Um einen Artikel zu kaufen, setzen Sie einfach einen Haken im Kontrollkästchen und klicken Sie auf **Buy** oder **Buy as a Gift**. In einigen Fällen erhalten Sie einen Mengenrabatt, wenn Sie mehr als einen Gegenstand erwerben. Je mehr Sie dabei kaufen, desto größer fällt der Rabatt

aus. Wählen Sie dann Ihre bevorzuge Zahlungsmethode aus. Wir akzeptieren die meisten großen Kreditkartenunternehmen und PayPal. Sie können auch mithilfe Ihrer Kreditkarte über PayPal zahlen, wenn Sie das wünschen. Füllen Sie die nötigen Informationen aus und schließen Sie die Bestellung ab. Nachdem die Bestellung erfolgreich bearbeitet wurde, werden Sie zurück zur ROF Website geleitet und sehen eine Nachricht, welche Ihre Bestellung bestätigt.

Hinweis: Wir erhalten weder Ihre persönlichen Daten, noch Ihre Kreditkartendaten. Jeder Kauf ist verschlüsselt und die Informationen werden nach jedem Kauf gelöscht. Wir behalten keine persönlichen Aufzeichnungen nach der Transaktion. Wir verwenden das vielfach bewährte Portal Authorize.net als unser Kreditkarten-Gateway und das PayPal Payment Processing System um die Sicherheit der Transaktionen zu gewährleisten.

2.4 Ein Geschenk erwerben und versenden: Ein besonderes Merkmal unseres Stores erlaubt es Ihnen, Flugzeuge als Geschenke zu kaufen und diese einem Freund elektronisch über die ROF Website zu senden. Dies ist neu für ein Flugsimulationsprodukt und ein wunderbarer Weg anderen Enthusiasten dabei zu helfen, noch mehr Spaß mit ROF zu haben. Um ein Geschenk zu erwerben und zu versenden folgen Sie bitte den folgenden Anweisungen.

1. Im ROF Store haben Sie die Möglichkeit den Kauf von Flugzeugen mithilfe der **Buy as a Gift**-Schaltfläche abzuschließen. Momentan können Feldmodifikationen und Demo-Upgrades nicht als Geschenk erworben werden, allerdings hoffen wir, dass sich dies in der Zukunft ändert. Sie können mehr als ein Flugzeug erwerben, wenn Sie möchten. Folgen Sie ansonsten einfach dem normalen Kaufvorgang um ein Flugzeug mithilfe einer Kreditkarte oder PayPal über unsere Website als Geschenk zu erwerben.
2. Nach dem Einkauf zeigt Ihr Nutzerkonto jetzt die Lizenzen an, welche Sie an Familienmitglieder oder Freunde verschicken können. Um diese Lizenzen einzusehen, klicken Sie einfach auf **Profile** und dann auf **Gifts**, während Sie auf der ROF Website eingeloggt sind. Sie sehen dann eine Liste von Lizenzen welche Sie gekauft haben und ob diese bereits aktiviert wurden oder nicht.
3. Um einem Freund eine Lizenz zu schicken, klicken Sie auf **Send** und geben dann den **Foren-Namen** ihres Freundes ein. Klicken Sie auf **Send** und es wird eine Nachricht an die mit diesem ROF-Konto verbundene Mailadresse geschickt, welche den Besitzer über den Erhalt des Geschenks informiert.
4. Falls die E-Mail die Person nicht erreicht, können Sie auch selbst eine E-Mail schreiben oder eine Private Nachricht im Forum senden. Kopieren Sie dann einfach den Lizenzcode in die E-Mail oder die Private Nachricht.
5. Um den Lizenzcode zu aktivieren klicken Sie einfach auf **Profile** und dann **License** während Sie auf der ROF-Website eingeloggt sind. Geben Sie den Code dann im **Gift Activation** Fenster ein und klicken Sie auf **Activate**. Starten Sie jetzt ROF und klicken Sie einmal auf **Online einloggen** um Ihr Nutzerkonto zu synchronisieren. Das Flugzeug ist jetzt für immer auf Ihrem ROF-Konto verfügbar.

6. Nachdem ein Lizenzschlüssel vom Empfänger aktiviert wurde, wird dieser auf der **Gifts** Seite als aktiviert angezeigt.

2.5 Einkäufe verfolgen: Sie können im ROF Store nicht nur Artikel erwerben, sondern auch bereits erworbene Artikel betrachten und deren Lizenzschlüssel abfragen. Alle von Ihnen erworbenen Artikel beinhalten einen einzigartigen Identifikationsschlüssel, der in unserer Datenbank abgespeichert ist. Sie können all Ihre Einkäufe und die entsprechenden Lizenzschlüssel einsehen, wenn Sie erst auf die **Profile**- und dann die **License**-Schaltfläche klicken.

2.6 News Blog: Wir stellen wichtige Neuigkeiten und Updates hinsichtlich der Entwicklung von ROF regelmäßig auf unsere Website. Um diese Neuigkeiten abzurufen, klicken Sie einfach auf die News-Schaltfläche auf der Navigationsleiste. Die neuesten Nachrichten und dazugehörige Screenshots werden Sie normalerweise ganz oben finden. Sie können auch vorherige Nachrichten betrachten und nachvollziehen, wie sich ROF im Laufe der Zeit entwickelt hat.

2.7 Nützliche Materialien: Wir veröffentlichen auf der ROF-Website außerdem viele nützliche Materialien wie Grafiken, Photoshop-Schablonen, Landkarten und Benutzerhandbücher. All diese können Sie herunterladen und auf der Website Ihrer Staffel verwenden oder verändern. Um Sie herunterzuladen klicken Sie auf die Schaltfläche **Community** auf der Navigationsleiste und klicken dann die Schaltfläche **Useful Materials**.

2.8 Bestenliste: Ein anderes einzigartiges Merkmal von ROF ist, dass wir Statistiken wie sich unsere Spieler im Spiel schlagen sammeln und auf der Website darstellen. Dies erlaubt es Ihnen zu sehen, wer die besten Piloten auf der ganzen Welt sind. Die Statistiken werden regelmäßig aktualisiert und immer weiter verbessert.

2.9 Community-Forum: Wir ermöglichen es allen Spielern von ROF ihre Meinung kundzutun und sich in unserem Community-Forum zu beteiligen. Um dem Forum beizutreten klicken Sie einfach auf die Schaltfläche **Community** auf der Navigationsleiste. Beim ROF Forum handelt es sich um einen großartigen Ort um mehr über ROF zu erfahren und sich mit gleichgesinnten Flugsimulationsenthusiasten aus der ganzen Welt auszutauschen. Das ROF-Team nutzt das Forum außerdem, um besondere Ankündigungen zu machen und die zukünftige Entwicklung von ROF zu diskutieren. Bitte lesen und beachten Sie die Forenregeln und denken Sie daran nett mit den anderen Spielern umzugehen. Bei der ROF-Community handelt es sich um einen sehr freundlichen und hilfreichen Haufen!



3.0 ROF LAUNCHER

Rise of Flight beinhaltet eine externe Anwendung mit dem Namen ROF Launcher. Nach der Installation wird auf Ihrem Desktop eine Verknüpfung platziert, die den bei einem Doppelklick Launcher startet. Der Launcher erlaubt es Ihnen, alle nötigen grafischen und technischen Einstellungen für ROF vorzunehmen. Er hält Sie außerdem über Neuigkeiten in der Entwicklung von ROF auf dem Laufenden und dient als Ihr Portal zum Updatevorgang für ROF. Am oberen Rand des Launchers finden Sie außerdem Links zu verschiedenen Bereichen der ROF Website. Für weitere Informationen zur ROF Website finden sie in der Sektion 2.0 des Handbuchs.

3.1 News: (Abbildung 3.1) Beim Öffnen des Launchers werden Sie vom Register Neuigkeiten begrüßt. Dieser gibt Ihnen aktuelle Informationen über die Entwicklung von ROF und andere besondere Neuigkeiten wie geplante Features und neue Flugzeuge, welche Ihnen das Entwicklerteam mitteilen möchte.



Abbildung 3.1

3.2 Grafik: (Abbildung 3.2) Im Register Grafik können Sie die grafischen Einstellungen, welche ROF verwendet, anpassen. Sie können die folgenden Einstellungen vornehmen.

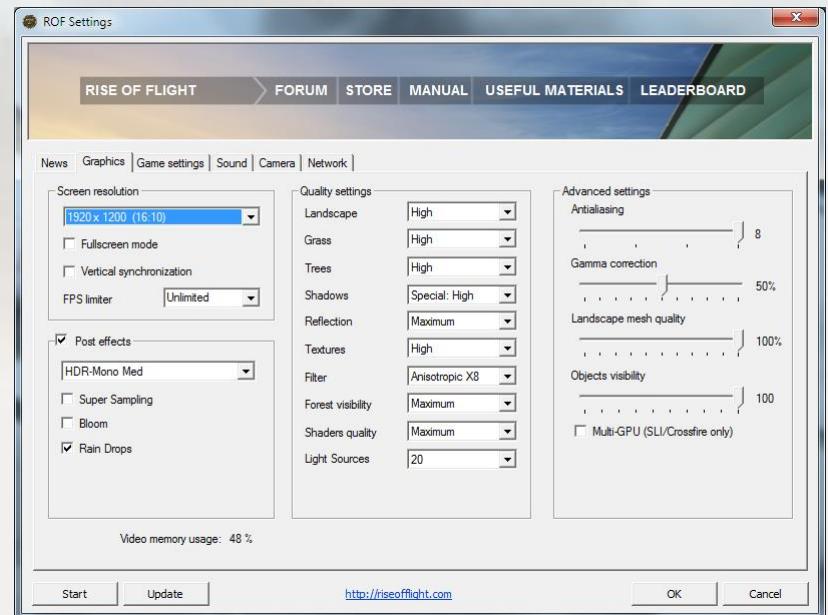


Abbildung 3.2



Bildschirmauflösung

- **Auflösung:** Wählen Sie die Auflösung aus, die zu Ihrem Monitor passt.
- **Fenstermodus:** Für Benutzer, welche das Spiel lieber im Fenster spielen möchten.
- **Vertikale Synchronisation:** Diese Einstellung synchronisiert Ihre Bildwiederholrate mit der Frequenz des Bildaufbaus im Monitor. Dies sorgt für ein ruhigeres Bild und verhindert störende Zeilenverschiebungen.
- **FPS Begrenzer:** Diese Einstellung limitiert ihre maximale Framerate, was beim Vermeiden von Rucklern helfen kann.

Nachträgliche Effekte

- **Nachträgliche Effekte:** Diese Einstellung ermöglicht spezielle, grafische Effekte, die zwar die Bildwiederholrate beeinträchtigen können, dafür aber eine höhere Grafikqualität erlauben.
- **HDR or High Dynamic Range Lighting:** Diese Einstellung erlaubt eine spezielle Lichtdarstellung. Wählen Sie die Einstellung, die Ihnen am besten gefällt. Einige HDR-Einstellungen haben einen größeren Einfluss auf die Bildwiederholrate als andere. Normales HDR verwendet eine Mischung aus Rot-, Gelb- und Grüngfiltern, abhängig vom Einfallwinkel des Lichts. Mono verwendet, unabhängig vom Einfallwinkel des Lichts, einen einfarbigen Filter für das gesamte Bild. Die Intensität von HDR beeinflusst außerdem das Aussehen der Sonne. Mit hohen HDR-Einstellungen erscheint diese wie durch eine Sonnenbrille betrachtet.
- **Super Sampling:** Diese Einstellung ermöglicht eine spezielle Technik der Kantenglättung, welche das Bild zuerst in einer höheren Auflösung zeichnet und dieses Bild dann verkleinert. Dieser Vorgang hilft dabei gezackte und verpixelte Kanten, sowie ein Flimmern des Horizonts in ROF zu vermeiden. Super Sampling wird in ROF 2x gezeichnet und kann einen großen Einfluss auf die Bildwiederholrate haben.
- **Überstrahleffekt:** Diese Einstellung ermöglicht Lichtreflexe auf verschiedenen Oberflächen und von diversen Lichtquellen im Spiel.
- **Regentropfen:** Mit dieser Einstellung sehen Sie bei Regen realistische Wassertropfeneffekte auf Ihrem Bildschirm. Die Regentropfen sind dynamisch und werden vom Wind und der Kopfposition Ihrer Spielfigur beeinträchtigt. Dieser Effekt wirkt ziemlich realistisch.

Qualitätseinstellungen

- **Landschaft:** Sie können zwischen Niedrig, Mittel und Hoch wählen. Dies beeinflusst den Detailgrad der Landschaftstexturen. Je höher die Einstellung, desto größer die Auswirkung auf die Bildwiederholrate.

- **Gras:** Diese Einstellung sorgt dafür, dass auf dem Boden Gras dargestellt wird. Sie können zwischen den Einstellungen Aus, Niedrig, Mittel und Hoch wählen. Dies beeinflusst die sichtbare Grasmenge.

- **Bäume:** Sie können zwischen Niedrig und Hoch wählen.

- **Schatten:** Sie können zwischen Aus, Common Medium, Common High, Special Medium und Special High wählen. Special-Schatten sind für Nutzer gedacht, welche eine NVIDIA Grafikkarte der Serie 4xx und 5xx nutzen.

- **Reflektionen:** Sie können zwischen Aus, Mittel, Hoch und Maximale wählen. Diese Einstellung beeinflusst, wie scharf die Wasserreflexionen und die Reflexionen von spiegelnden Oberflächen sind. Die Maximaleinstellung erlaubt es zudem auch der restlichen Umgebung (wie dem Himmel, dem Boden und Sonnenlicht) von Objekten zu reflektieren. Ganz, wie in der Realität.

- **Texturen:** Sie können zwischen Niedrig, Mittel und Hoch wählen. Diese Einstellung beeinflusst unmittelbar die Qualität aller im Spiel befindlichen Texturen, wie z.B. die Bemalungen der Flug- und Fahrzeuge. Je niedriger die Einstellung ist, desto höher wird ihre Bildwiederholrate sein, allerdings werden die Texturen verschwommen aussehen. Die meisten aktuellen Systeme kommen mit einer hohen Einstellung ohne Probleme zurecht.

- **Filterung:** Hierbei handelt es sich um die Einstellung für Anisotropes Filtern (AF) im Spiel. Die Einstellung beeinflusst das Erscheinungsbild der gesamten Szenerie und kann dabei helfen, das Bild weicher und weiter entfernte Texturen schärfer erscheinen zu lassen.

- **Wald Sichtweite:** Diese Einstellung beeinflusst die Entfernung, auf der Bäume und Wälder dargestellt werden. Sie können zwischen Kurz, Mittel, Fern, Sehr Fern und Maximale wählen. Je weiter entfernt Bäume dargestellt werden, desto größer der (negative) Einfluss auf Ihre Bildwiederholrate. In der maximalen Darstellung werden Wälder bis etwa 8km Entfernung dargestellt.

- **Shader Qualität:** Diese Einstellung beeinflusst die Erscheinung von bestimmten grafischen Effekten wie die Darstellung von Wasser, Lichtern und dem Boden. Sie haben die Wahl zwischen den Einstellungen Niedrig, Mittel, Hoch und Maximale. Wenn Sie die maximale Einstellung wählen, wird dem Boden eine spezielle Textur hinzugefügt, welche ihn uneben erscheinen lässt (dies nennt man Parallax Mapping). Parallax Mapping wird dann aktiviert, wenn Sie knapp über dem Boden fliegen.

- **Lichtquellen:** Diese Einstellung legt fest, wie viele Lichtquellen gleichzeitig dargestellt werden. Sie können zwischen 4, 8, 10, 15 und 20 Quellen wählen. Am ehesten fällt dies nachts auf und die meisten modernen Systeme kommen mit 20 Lichtern ohne Probleme zurecht. Wenn mehr als 20 Lichtquellen gleichzeitig sichtbar wären, werden einige aus Performancegründen abgeschaltet. Dies kommt jedoch nur selten vor.

Weitere Einstellungen

- **Antialiasing:** Diese Einstellung legt fest, wie hoch der AA-Level ist, welcher auf das Bild

angewandt wird. Je höher das AA, desto weniger Zacken werden Kanten haben und desto weniger werden sie flimmern. Höhere Einstellungen beeinflussen außerdem die Bildwiederholrate. Die meisten modernen Systeme kommen mit 4x oder 8x zurecht. Wenn Sie Super Sampling aktivieren wollen, empfehlen wir eine AA Einstellung von nur 2x.

- **Gamma-Korrektur:** Diese Einstellung beeinflusst die Helligkeit der Bilddarstellung. Die meisten Nutzer bevorzugen eine Einstellung zwischen 30-50%.

- **Landscape Mesh Qualität:** Diese Einstellung beeinflusst, wie detailliert die Landschaft in der Entfernung dargestellt wird. Die Einstellung hat eine signifikante Auswirkung auf die Bildwiederholrate und Bildqualität. Die meisten Nutzer bevorzugen eine Einstellung zwischen 80-100%. Das Verringern dieser Einstellung ist eine gute Möglichkeit die Bildwiederholrate zu erhöhen, sorgt jedoch für ein weniger detailliertes Landschaftsbild in der Ferne.

- **Objekte Sichtweite:** Diese Einstellung beeinflusst die maximale Sichtweite, in der Gebäude und Fahr- und Flugzeuge dargestellt werden. Mit einer Einstellung von 100% werden diese ab ca. 8km Entfernung dargestellt. Dies erhöht den Realismus der Simulation, kann allerdings einen negativen Einfluss auf die Bildwiederholrate haben. Die meisten Nutzer bevorzugen eine Einstellung zwischen 50-100%.

- **Multi-GPU (Nur SLI/Crossfire):** Wenn aktiviert, sorgt diese Einstellung dafür, dass spezielle Optimierungen für Rechner geladen werden, die mehrere Grafikkarten haben. Dies erhöht die Performance. Sie können diese Einstellung auch mit nur einer Grafikkarte verwenden, müssen dann aber Ruckler in Kauf nehmen. Wir empfehlen, diese Einstellung nur zu aktivieren, wenn Sie mehrere Grafikkarten nutzen.

3.3 Einstellungen

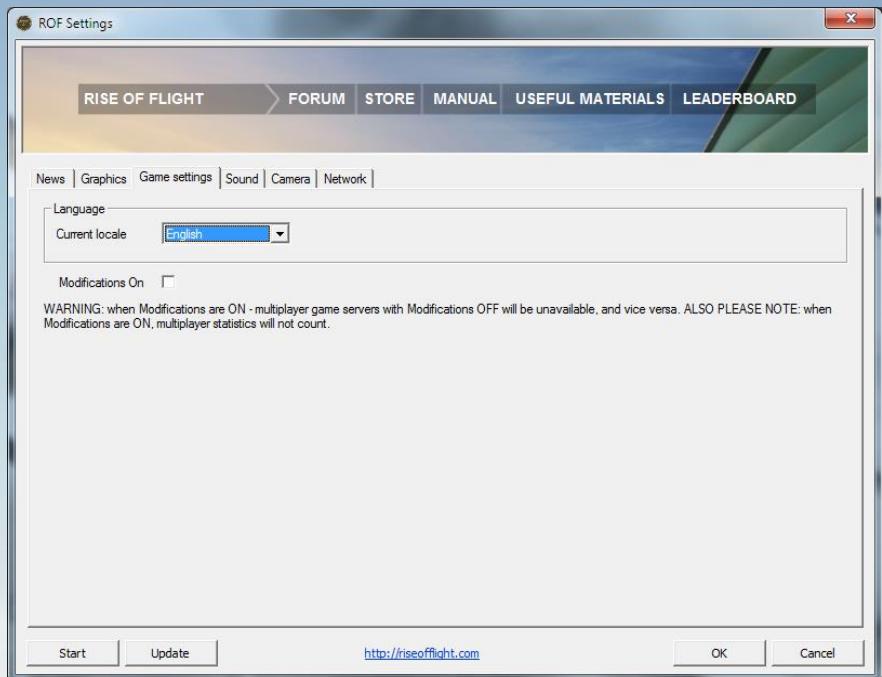


Abbildung 3.3

- **Sprache: Ausgewählte:** (Abbildung 3.3) Diese Einstellung verändert die Sprache der im Spiel verwendeten Texte. Sie können zwischen Englisch, Französisch, Deutsch, Russisch und Spanisch wählen.

- **Modifications On:** Dieses Kontrollkästchen bestimmt, ob Sie Modifikationen Dritter in ROF nutzen können. Dies verhindert einerseits Betrug im Mehrspielermodus, gibt den Nutzern auf der anderen Seite aber die Möglichkeit modifizierte Daten in ROF zu nutzen. Mehrspielerserver mit verschiedenen Einstellungen sind nicht kompatibel untereinander. Beachten Sie außerdem, dass Mehrspielerstatistiken nicht aufgezeichnet werden, solange diese Option aktiviert ist.

3.4 Ton

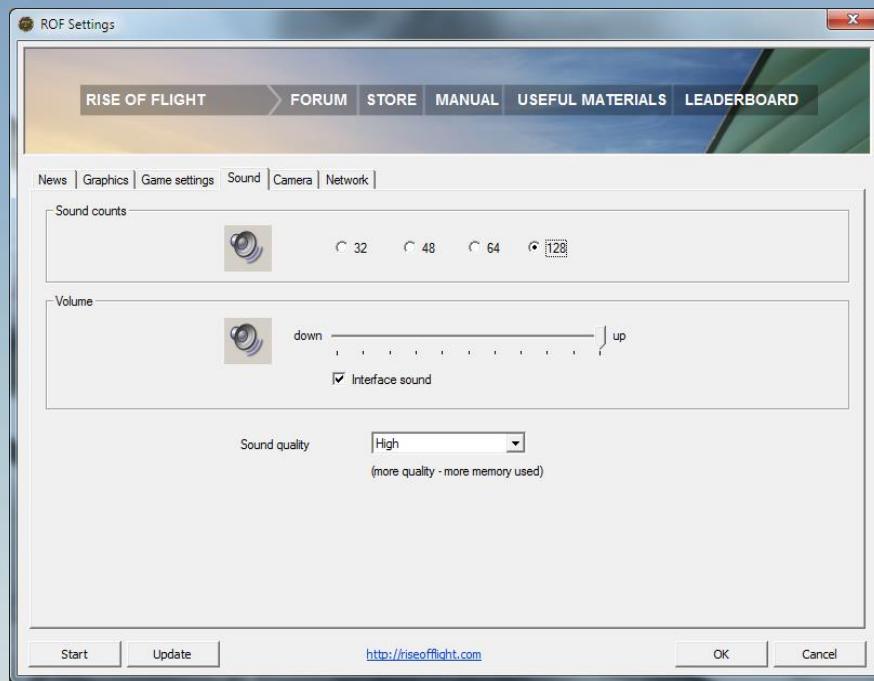


Abbildung 3.4

- Anzahl der Sounds: (Abbildung 3.4) Diese Einstellung legt fest, wie viele Geräusche gleichzeitig abgespielt (und dementsprechend auch gehört) werden können. Sie können zwischen 32, 48, 64 und 128 wählen. Würden mehr Geräusche gleichzeitig abgespielt werden, könnten Sie nicht alle Geräusche hören. Je höher die Anzahl der möglichen, abspielbaren Geräusche, desto mehr Rechenzeit und Speicher wird benötigt. Die meisten Nutzer mit modernen Soundkarten können jedoch ohne Probleme mit 64 oder 128 Geräuschen spielen.

- Lautstärke: Diese Einstellung legt die Gesamtlautstärke des Spiels fest. Sie können außerdem die Geräusche des Nutzerinterfaces mithilfe des Kontrollkästchens deaktivieren.

- Sound Qualität: Diese Einstellung legt den Detailgrad der Geräusche fest. Die meisten Nutzer können ohne Bedenken Mittel oder Hoch wählen. Dennoch brauchen die Geräusche bei hoher Einstellung aufgrund besserer Qualität mehr Speicherplatz. Wenn Sie beim ROF spielen Speicherfehler erhalten, versuchen Sie diese Einstellung zu verringern.

3.5 Kamera

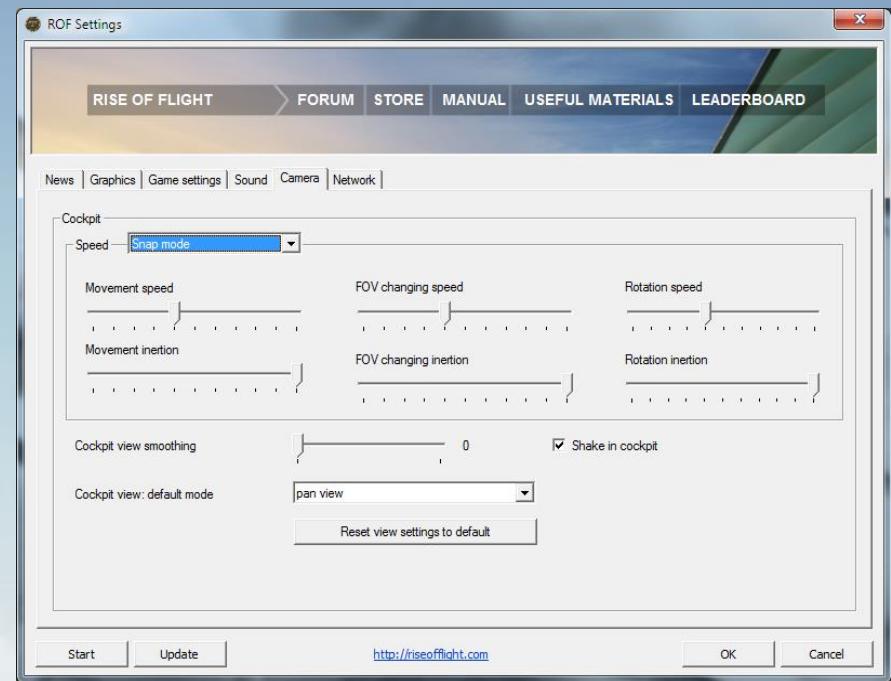


Abbildung 3.5

- Cockpit: (Abbildung 3.5) Mithilfe dieser Einstellungen können Sie festlegen, wie sich die Cockpit-Kamera im Spiel verhält. Sie können diese Einstellungen nach Ihren persönlichen Vorlieben anpassen. Es gibt zwei Hauptmodi für die Cockpitsicht: den Einrastmodus und den Schwenkmodus. Der Einrastmodus sorgt dafür, dass die Kamera sofort zur gewünschten Position springt, während das Bild im Schwenkmodus langsam in die gewünschte Position schwingt. Jeder Modus besitzt verschiedene Einstellungen, die Sie nach Belieben ändern können. Es handelt sich dabei um die Bewegungsgeschwindigkeit, die Bewegungsträgheit, den FOV Geschwindigkeitswechsel, die FOV Wechsel-Trägheit, die Rotationsgeschwindigkeit und die Rotationsträgheit. Diese Einstellungen gelten für die Verwendung mit Tastendrücken oder einem Coolie-Hat an Ihrem Joystick. Sie haben keinen Einfluss auf das Umsehen mit der Maus oder falls Sie ein TrackIR (o.ä.) verwenden.

- Glättung des Blicks aus dem Cockpit: Diese Einstellung macht die Kamerabewegungen im Cockpit weicher, wenn Sie sich umsehen. Dies ist besonders hilfreich, wenn Sie die Maus oder ein TrackIR nutzen. Je höher die Einstellung, desto schwammiger erscheint die Kamera.

- Cockpit Vibration: Diese Einstellung legt fest, ob die Cockpitkamera wackelt um die Effekte nachzuhahmen, denen Ihr Körper ausgesetzt wäre, wenn Sie in einem echten Cockpit sitzen würden. Situationen in denen das Flugzeug wackelt sind z.B. Strömungsabrisse, Turbulenzen und Landungen.



- Cockpitsicht: Standard: Diese Einstellung legt einfach fest, welche Kamerasicht das Spiel standardmäßig aktiviert, wenn Sie eine Mission starten. Sie können zwischen Zentrierte Schnellsicht, Festgelegte Schnellsicht, Zusätzliche Schnellsicht und Rundumsicht wählen.

3.6 Netzwerk

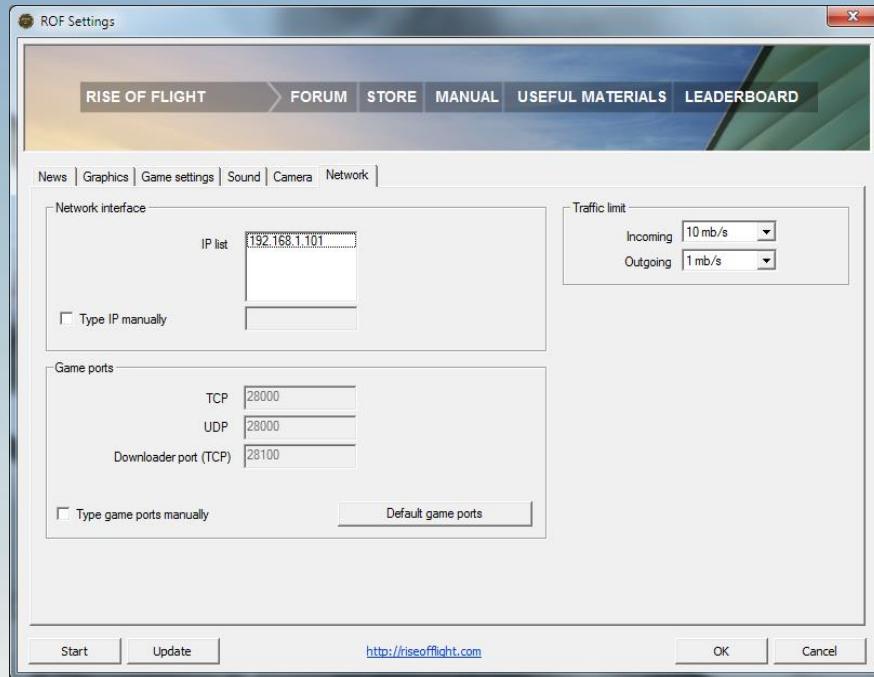


Abbildung 3.6

- Netzwerk Interface: (Abbildung 3.6) An dieser Stelle können Sie entweder ihre eigene IP-Adresse sehen oder sie manuell eingeben. In den meisten Fällen ist es in Ordnung, hier nichts zu verändern. Um Ihre IP-Adresse manuell einzugeben, setzen Sie den entsprechenden Haken und tippen Sie ihre gewünschte IP-Adresse ein. Die IP-Adresse selbst einzustellen wird nur erfahrenen Nutzern empfohlen.

- Game Ports: Diese Port-Einstellungen sind nötig, damit der ROF Mehrspielermodus fehlerfrei funktioniert. Es ist möglich, dass Sie kein Mehrspielspiel öffnen oder keinem beitreten können, wenn diese Ports nicht freigegeben sind. Die Standardmäßig verwendeten Ports sind die folgenden: TCP – 28000 UDP – 28000 Downloader Port (TCP) – 28100. Sie müssen diese Ports eventuell manuell in den Einstellungen ihres Internetrouters öffnen und weiterleiten. Bitte ziehen Sie dazu das Nutzerhandbuch Ihres Internetrouters zu Rate oder fragen Sie Ihren Internetanbieter. Wenn Sie die Ports manuell eingeben müssen, setzen Sie einfach ein Häkchen im entsprechenden Kontrollkästchen und tippen Sie sie ein.

- Traffic begrenzen: Diese Einstellung erlaubt es Ihnen die maximal vom Mehrspielermodus von ROF belegte Bandbreit Ihres Internetzugangs festzulegen. Wählen Sie die Einstellung, die

ihrer Internetverbindung am ehesten entspricht. Sie haben die Wahl zwischen 256Kb/s, 512Kb/s, 1Mb/s, 2Mb/s, 4Mb/s und 10Mb/s. Wenn Sie Ihre Upload- und Downloadgeschwindigkeit nicht kennen, wählen Sie 1Mb/s. Dies sollte für die meisten Nutzer ausreichen.



4.0 PILOTENPROFILE, STATISTIKEN, AUSZEICHNUNGEN UND REFERENZEN

4.1 DAS ERSTELLEN EINES PROFILS

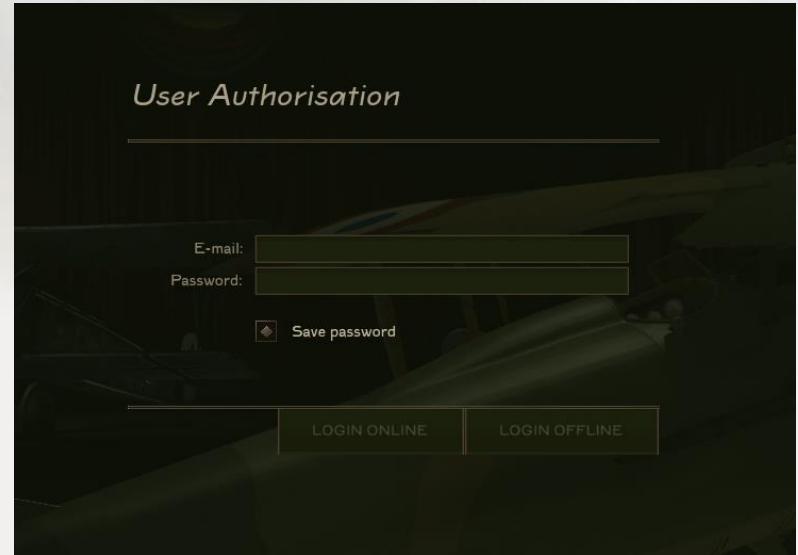


Abbildung 4.1



Sobald Sie das Spiel erfolgreich aktiviert haben (Abbildung 4.1), werden Sie dazu aufgefordert ein Pilotenprofil zu erstellen. In Ihrem Profil werden Ihre Spielstatistiken gespeichert (eingeschlossen der erhaltenen Auszeichnungen). Der Name Ihres Profils ist zugleich auch der angezeigte Name im Mehrspielermodus. Mit jedem Benutzerprofil können drei verschiedene Profile erstellt werden. Um ein Profil zu erstellen folgen Sie bitte diesen Anweisungen:

1. Wenn Sie sich noch nicht im Profilbereich befinden, klicken Sie bitte am unteren Bildschirmrand auf die Schaltfläche **Profile**.
2. Klicken Sie dann auf die **Neues Profil erstellen**-Schaltfläche.
3. Wählen Sie nun das Land unter dem Sie bekannt sein möchten. Dieses Land wird auch neben Ihren Mehrspielerstatistiken angezeigt
4. Geben Sie nun den Namen des Piloten unter dem Sie bekannt sein möchten ein. Sie können dort auch ein Motto angeben.
5. Wenn Sie alle Ihre Informationen in die dafür vorgesehenen Felder eingetragen haben, klicken Sie auf die **Fertig**-Schaltfläche. Dies wird Ihr Profil erfolgreich erstellen und Sie ins Hauptmenü zurückführen.
6. Falls Sie die Erstellung des Profils abbrechen möchten klicken Sie auf das X-Symbol. Dies wird Sie zum Hauptmenü zurückführen
7. Um zwischen den Profilen zu wechseln, klicken Sie auf die **Profile**-Schaltfläche am unteren Rand des Hauptmenüs. Wählen Sie dort das Profil, welches Sie benutzen möchten und klicken auf die **Auswählen**-Schaltfläche. Ihr aktuelles Profil wird nun unter der Überschrift „Momentanes Profil“ angezeigt.

Hinweis: Sobald Sie ein Profil erstellt haben, können Sie die im Profil enthaltenen Details nicht mehr bearbeiten. In diesem Fall werden Sie das Profil mit der Löschen-Schaltfläche entfernen und ein neues Profil erstellen müssen. Sie können maximal drei Profile zur gleichen Zeit nutzen.

4.2 ZUTRITT ZUM SPIEL & PROFILSYNCHRONISATION

Wenn Sie Rise of Flight starten, haben Sie als Benutzer die Wahl, wie Sie sich in das Spiel einloggen wollen: Im Onlinemodus oder im Offlinemodus.

- Im Onlinemodus haben Sie Zugriff auf alle vom Spiel bereitgestellten Funktionen, einschließlich Einzelspielermissionen, schnellen Missionen, der Kampagne, Karriere, und dem Mehrspielermodus. Um sich im Onlinemodus einzuloggen ist eine Internetverbindung erforderlich, die auch während der gesamten Sitzungszeit benötigt wird. Ihre Spielstatistiken sind immer mit dem Rise of Flight Masterserver verbunden, und Auszeichnungen werden nach bestimmten Leistungen überreicht.

- Der Offlinemodus erlaubt Ihnen ohne eine Internetverbindung das Spiel zu starten. Allerdings reduziert er die bereitgestellten Funktionen auf Einzelspielermissionen, schnelle Missionen, und die Kampagne. Karriere und Mehrspielermodus können aufgrund technischer Einschränkungen nicht bereitgestellt werden. Die Ergebnisse die Sie während ihrer Zeit im Offlinemodus erringen, werden auf Ihrem Computer gespeichert und mit dem Masterserver synchronisiert sobald Sie sich wieder Online einloggen.
- Wenn Sie sich zum ersten Mal im Onlinemodus einloggen nachdem Sie im Offlinemodus gespielt haben, werden Sie dazu aufgefordert Ihre Profile zu synchronisieren. Ausschnitte Ihrer Statistiken werden im Rise of Flight Server Netzwerk angezeigt, was Ihnen erlaubt, Ihre Spieleinstellungen beizubehalten, wenn Sie sich von einem anderen Computer aus in Ihr Profil einloggen. Sie können die Synchronisation abbrechen, was allerdings Ihre gesamten Offline-Flugdaten löschen würde.

Hinweis: Sie sollten das Spiel immer im Onlinemodus starten nachdem Sie es neu installiert, erneut installiert oder die Hardware Ihres Computers verändert haben. Die Benutzung des Onlinemodus ist nur möglich, nachdem Sie Ihr Spiel einmal Online aktiviert haben. Im Falle einer Neuinstallation müssen Sie sich nur einmal online einloggen um die Installation zu beenden. Dies erlaubt es Ihnen, eine unbegrenzte Anzahl an Installationen und Deinstallationen von Rise of Flight auf Ihrem Computer durchzuführen.

4.3 STATISTIKEN



Abbildung 4.3

Das **Statistiken**-Menü (Abbildung 4.3) beinhaltet die Statistiken des Profils, das Sie momentan gewählt haben. Diese sind in Einzelspieler- (nur für Kampagne und Karriere) und Mehrspielermodus unterteilt. Die Statistiken für den Mehrspielermodus werden einmal täglich vom Rise of Flight Masterserver aktualisiert. Sie können die Statistiken einsehen, indem Sie auf die **Statistiken**-Schaltfläche am unteren Rand des Hauptmenüs klicken. Diese Option ist in folgende Unterpunkte unterteilt:

- **Flugzeit:** Diese Auswahl zeigt Ihre Flugzeiten in jedem einzelnen Flugzeug an. Die Flugzeit wird im Format **Stunden : Minuten : Sekunden** angezeigt.
- Der nächste Bereich zeigt eine Auswahl an sonstigen Statistiken, einschließlich der Landungen, Bruchlandungen, geflogenen Einätzten, erfolgreich abgeschlossene & fehlgeschlagene Missionen, abgeschlossene Sekundärziele, Anzahl an begonnenen Karrieren und die Anzahl an fehlgeschlagenen und erfolgreich absolvierten Karrieren.
- **Abschüsse:** Dieser Unterpunkt zeigt, wie viele Flugzeuge Sie abgeschossen haben, bei wie vielen Flugzeugen Sie beim Abschuss assistiert haben und wie viele Piloten Sie getötet haben. Die Abschüsse sind weiterhin in die Unterpunkte von AI geflogenen Flugzeugen und von Menschen geflogene Flugzeuge unterteilt. Des Weiteren können Sie hier sehen wie viele Jäger, Bomber, und Aufklärungsflugzeuge Sie abgeschossen haben.

- **Tode:** Dieser Unterpunkt zeigt, wie oft Sie im Kampf verwundet, gefallen und vom Feind gefangen genommen wurden, wie viele Flugzeuge Sie verloren haben und wie viele Ihrer Flügelmännern gefallen sind.
- **Feinde getötet:** Dieser Unterpunkt zeigt, welche und wie viele Bodeneinheiten Sie zerstört haben.
- **Eigenbeschuss:** Dieser Unterpunkt zeigt, wie viele Flugzeuge, Ballone und Bodeneinheiten Ihrer eigenen Seite Sie versehentlich zerstört haben.
- **Effektivität:** Dieser Unterpunkt zeigt Ihre aktuelle Siegessträhne (nur im Mehrspielermodus), das Abschüsse/Getötet Verhältnis, verschossene Kugeln, Zielgenauigkeit, abgeworfene Bomben und Zielgenauigkeit der Bomben.
- **Beschreibung des Lieblingsflugzeugs:** Dieser Unterpunkt zeigt eine historische Beschreibung des Flugzeugs, das Sie die längste Zeit entweder im Mehrspieler oder im Einzelspielermodus geflogen haben.

4.4 AUSZEICHNUNGEN



Abbildung 4.4

Im Auszeichnungsmenü (Abbildung 4.4) werden alle Auszeichnungen die Sie bisher im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus freigeschaltet haben angezeigt. Diese Abbildung kann durch das Klicken auf Auszeichnungen im unteren Bereich des Hauptmenüs eingesehen

werden. Es gibt Vier unterschiedliche Arten von Auszeichnungen: Souvenirs, Historische Auszeichnungen, Trophäen, und Pilotenlevel.

- Souvenirs:** Diese werden für den Kauf von Flugzeugen, das Spielen von Kampagnen, die Teilnahme an Onlinewettbewerben oder dafür, ein produktives Mitglied der Rise of Flight Gemeinschaft zu sein, verliehen. Zum Beispiel, wird das silberne Rise of Flight Owner's Wings-Souvenir jedem überreicht, der sein Spiel registriert. Einige dieser Auszeichnungen sind allerdings Einzelstücke und werden nur an sehr wenige Piloten verliehen.
 - Historische Auszeichnungen:** Diese Auszeichnungen können nur in Kampagnen und im Karrieremodus des Spiels erhalten werden und werden nach historischen Kriterien verliehen. Einen Preis in dieser Kategorie zu bekommen ist abhängig von Ihrer Leistung in Übereinstimmung mit den Missionszielen und wie gut Sie Ihre Befehle ausgeführt haben. Außerdem muss die Auszeichnung zu dem historischen Zeitpunkt, als Sie die Mission geflogen haben, bereits verliehen worden sein.
 - Trophäen:** Trophäen werden nur im Mehrspielermodus verliehen, und zeigen Ihren Erfolg im Kampf gegen andere Spieler. Die Piloten nahmen damals oft Trophäen von den abgeschossenen Feindflugzeugen mit. Egal, ob es ein einfaches Teil, ein Schmuckstück, ein persönlicher Gegenstand des feindlichen Piloten (wie eine geborgene Waffe) oder ein Instrument, das einem bestimmtem Flugzeugtyp zugeordnet werden konnte war. In Rise of Flight können einige Trophäen einfach errungen werden indem Sie eine bestimmte Anzahl dieses Flugzeugtyps abschießen, wohingegen Sie für andere Trophäen Glück und außerordentliche Fähigkeiten benötigen.
 - Pilotenlevel:** Diese Auszeichnungen werden ebenfalls nur im Mehrspielermodus vergeben. Sie spiegeln Ihr aktuelles Können in vier Kategorien wieder: Jagdpilot, Bomberpilot, Kommandant und Serveradministrator. Die verschiedenen Kategorien unterscheiden sich in den Stufen Bronze, Silber, Gold und Ass.
- Um die Beschreibung einer Auszeichnung einzusehen, klicken Sie auf den Namen der Medaille in der linken Spalte. Dies wird Informationen über die Auszeichnung, das Datum an dem Sie die Medaille erspielt haben und den historischen Hintergrund in der rechten Spalte anzeigen.
 - Das Auszeichnungsmenü erlaubt Ihnen auch, auszuwählen, welche der Auszeichnungen im Hauptmenü angezeigt werden sollen. Um eine Auszeichnung aus dem Hauptmenü zu entfernen, klicken Sie auf das Kontrollkästchen neben der entsprechenden Auszeichnung. Wenn Sie fertig sind klicken Sie die Speichern-Schaltfläche um Ihre Wahl zu bestätigen.
 - Im Hauptmenü können Sie Informationen über eine Auszeichnung abrufen indem Sie zweimal auf eine Medaille klicken. Falls Sie die Auszeichnung entfernen möchten klicken Sie auf das **Im Hauptmenü anzeigen** Kontrollkästchen.

4.5 REFERENZ

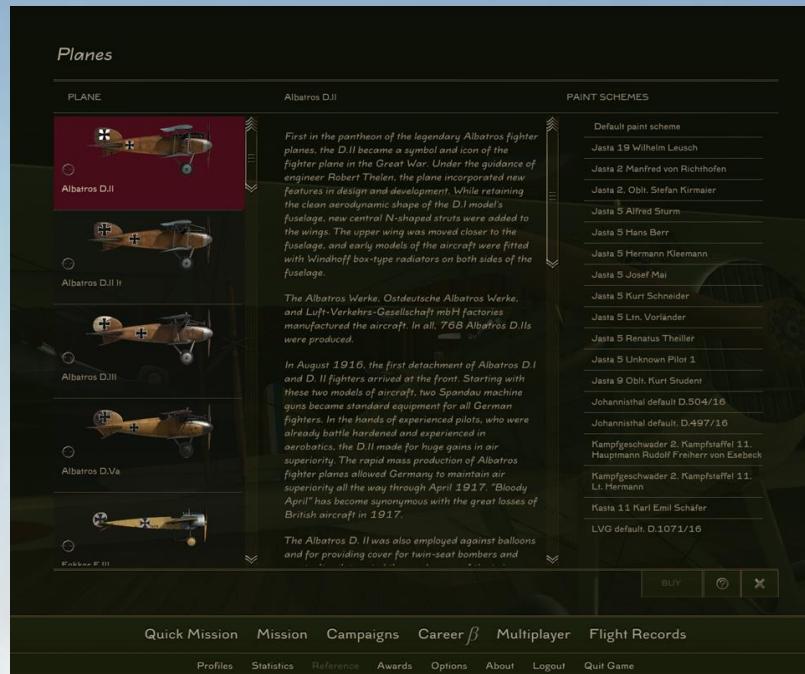


Abbildung 4.5

Die **Referenz** (Abbildung 4.5) zeigt verschiedene Historische Informationen über alle Flugzeuge an, die momentan im Spiel verfügbar sind. Sie können diesen Bildschirm erreichen, wenn Sie am unteren Rand des Hauptmenüs auf die Schaltfläche **Referenz** klicken.

Um Informationen über ein bestimmtes Flugzeug abzurufen, klicken Sie auf den Namen des Flugzeugs in der linken Spalte. Die historischen Informationen werden dann in der mittleren Spalte angezeigt.

Außerdem erlaubt Ihnen dieser Bildschirm eine Vorschau aller installierten Bemalungen, welche für ein bestimmtes Flugzeug installiert. Um eine Thumbnail-Vorschau für eine bestimmte Bemalung zu betrachten, fahren Sie mit Ihrer Maus über die entsprechende Textbeschreibung.



5.0 OPTIONEN, EINSTELLUNGEN UND FLUGZEUGANPASSUNGEN

5.1 SPIELOPTIONEN

Auf dem **Optionen**-Bildschirm können Sie eine Reihe von Spieleinstellungen für Ihr momentan gewähltes Profil treffen. Darunter fallen beispielsweise Controlleroptionen, Tastenbelegungen und die Darstellung einiger Optionen im Spiel selbst. Das Optionsmenü ist in folgende Register unterteilt: **Allgemeines**, **Kamera**, **Input**, **Steuerung**, **Antwort**, **Video**, **Audio/Ton**, und **Netzwerk**. Klicken Sie im Hauptmenü auf die Schaltfläche **Optionen** um das Optionsmenü zu öffnen.

Das Register **Allgemeines** (Abbildung 5.1.1) ist in vier Bereiche unterteilt: **Internalisierung**, **Anpassung**, **Aufnahme-Einstellungen** und **Profil**.

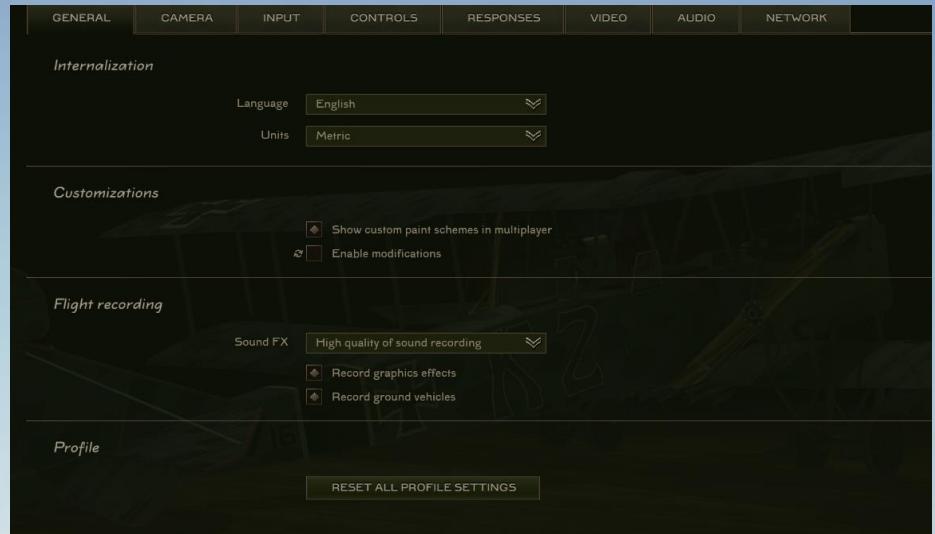


Abbildung 5.1.1

- Im Bereich **Internalisierung** haben Sie die Möglichkeit die gewünschte Sprache zu wählen, in der Sie Rise of Flight spielen möchten. Wählen Sie diese, in dem Sie aus dem Dropdown-Menü die gewünschte Sprache aussuchen. Das Menü erlaubt es Ihnen außerdem, das Maßsystem festzulegen, welches in den Flugzeugen (und den Bombenvisieren) verwendet wird. Wählen Sie dazu einfach das gewünschte Maßsystem aus dem Dropdown-Menü rechts neben **Units**. Sie haben folgende Optionen zur Auswahl:

- **Metrisch**: Zeigt die Geschwindigkeit in Kilometern pro Stunde und die Flughöhe in Metern an.
- **Imperial**: Zeigt die Geschwindigkeit in Meilen pro Stunde und die Flughöhe in Fuß an.
- **Je nach Flugzeug**: Geschwindigkeit und Flughöhe werden historisch korrekt entsprechend der verwendeten Instrumente angezeigt.

Hinweis: Sie können diese Einstellung nicht ändern, während Sie eine Mission fliegen.

- Im Bereich **Anpassung** haben Sie die Möglichkeit die Darstellung benutzerdefinierter Flugzeugbemalungen im Mehrspielermodus zu aktivieren und deaktivieren. Setzen Sie einen Haken im **Zeige Skins im Multiplayer**-Kontrollkästchen, wenn Sie die Darstellung von benutzerdefinierten Bemalungen aktivieren wollen. Falls Sie diese Funktion deaktivieren, werden im Mehrspielmodus für Sie alle Flugzeuge in der Standardbemalung dargestellt. Die Bemalung Ihres eigenen Flugzeugs ist hiervon nicht betroffen.

Sie haben in diesem Bereich außerdem die Möglichkeit, Modifikationen Dritter



auszuschalten. Nutzen Sie das **Modifikationen aktivieren**-Kontrollkästchen um diese zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Zum übernehmen dieser Einstellung müssen Sie das Spiel jedoch neu starten. Bitte lesen Sie außerdem Abschnitt 3.3. des Handbuchs für weitere Informationen Modifikationen Dritter betreffend.

Hinweis: Sie können diese Einstellung nicht ändern, während Sie eine Mission fliegen

- Im Bereich **Aufnahme-Einstellungen** haben Sie die Möglichkeit verschiedene Einstellungen bezüglich der Aufnahme von Flügen im Spiel vorzunehmen. Das Dropdown-Menü **Toneffekte** erlaubt es Ihnen drei Qualitätseinstellungen für die Aufnahme der Soundeffekte zu wählen: **keinen Sound aufzeichnen**, **Sound in mittlerer Qualität aufnehmen** und **Sound in hoher Qualität aufnehmen**. Um die Aufnahme von Spezialeffekten (wie Leuchtspurgeschossen, Feuer und Explosionen) zu deaktivieren, entfernen Sie den Haken im **Grafikeffekte aufzeichnen**-Kontrollkästchen. Um die Bewegungen von Bodenobjekten aufzuzeichnen, setzen Sie den Haken im Kontrollkästchen **Bodeneinheiten aufnehmen**.

Hinweis: Sie können diese Einstellung nicht ändern, während Sie eine Mission fliegen

- Im Bereich **Profil** haben Sie die Möglichkeit alle Einstellungen des Registers **Allgemeines** zurück auf die Standardeinstellungen zu setzen. Klicken Sie dafür auf die **Alle Profileinstellungen zurücksetzen** Schaltfläche und bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit OK.

Vergessen Sie nicht, Ihre Änderungen im Register **Allgemeines** durch klicken der **Anwenden**-Schaltfläche am unteren Rand des Bildschirms zu bestätigen. Falls Sie die von Ihnen gemachten Einstellungen rückgängig machen wollen, klicken Sie auf die **Zurücksetzen**-Schaltfläche. Bestätigen Sie diese Entscheidung mit OK. Klicken Sie auf die **Voreinstellung**-Schaltfläche um alle Werte auf ihre Standardeinstellungen zurückzusetzen. Auch hier werden Sie zu einer Bestätigung Ihrer Entscheidung aufgefordert.

Hinweis: Falls Sie auf ein anderes Register klicken, bevor Sie Ihre Änderungen gespeichert haben, wird Ihnen eine Dialogbox die Möglichkeit geben, Ihre Änderungen entweder anzuwenden, zu verwerfen oder abzubrechen und auf dem aktuellen Register zu verbleiben.

- Das Register **Kamera** ist in zwei Bereiche unterteilt: **Kamera** und **Cockpitkamera**.

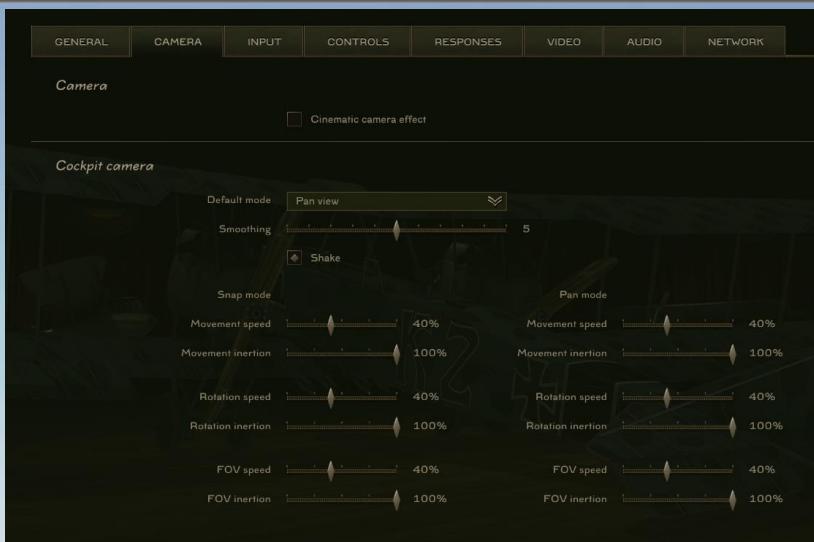


Abbildung 5.1.2

- Im Bereich **Kamera** (Abbildung 5.1.2) haben Sie die Möglichkeit den Kameratyp der externen Ansicht zu wählen. Das Aktivieren des **Filmkameraeffekts** simuliert die Bewegungen einer nicht stabilisierten Kamera: Somit bewegt sich die Kamera während des Flugs leicht horizontal und vertikal. Falls Sie möchten, dass die Kamera stabil bleibt, deaktivieren Sie dieses Kontrollkästchen.
- Der Bereich **Cockpitkamera** ermöglicht Ihnen die Einstellung diverser Option für die Kamererasicht aus dem Cockpit heraus. Bitte lesen Sie Abschnitt 3.5 des Handbuchs für weitere Informationen.

Vergessen Sie nicht, Ihre Änderungen im Register **Kamera** durch klicken der **Anwenden**-Schaltfläche am unteren Rand des Bildschirms zu bestätigen. Falls Sie die von Ihnen gemachten Einstellungen rückgängig machen wollen, klicken Sie auf die **Zurücksetzen**-Schaltfläche. Bestätigen Sie diese Entscheidung mit OK. Klicken Sie auf die **Voreinstellung**-Schaltfläche um alle Werte auf ihre Standardeinstellungen zurückzusetzen. Auch hier werden Sie zu einer Bestätigung Ihrer Entscheidung aufgefordert.

Hinweis: Falls Sie auf ein anderes Register klicken, bevor Sie Ihre Änderungen gespeichert haben, wird Ihnen eine Dialogbox die Möglichkeit geben, Ihre Änderungen entweder anzuwenden, zu verwerfen oder abzubrechen und auf dem aktuellen Register zu verbleiben..

- Das Register **Input** (Abbildung 5.1.3) ist in zwei Bereiche unterteilt. **Maus** und **Force-Feedback**.



Rise of Flight Benutzerhandbuch



Abbildung 5.1.3

- Im Bereich **Maus** haben Sie die Möglichkeit diverse Einstellungen Ihrer Maus zu verändern. Die Optionen **Sensibilität** und **Beschleunigung** kontrollieren die Geschwindigkeit Ihres Mauszeigers sowohl im Cockpit als auch in den Außenansichten. Klicken Sie auf einen der Schieberegler und halten Sie die linke Maustaste gedrückt, während Sie ihn nach rechts bzw. links bewegen um die Werte zu erhöhen bzw. zu verringern. Setzen Sie einen Haken in das Kontrollkästchen mit der Beschriftung **Y-Achse Umkehren** um die vertikale Bewegung Ihrer Cockpitkamera (also nach oben und unten) mit der Maus umzukehren.

Hinweis: Diese Einstellung betrifft nicht die externen Ansichten.

- Der Bereich Force-Feedback erlaubt Ihnen die Force-Feedback Einstellungen Ihres Joystick anzupassen (vorausgesetzt Ihr Joystick unterstützt Force Feedback) Klicken Sie auf einen der Schieberegler und halten Sie die linke Maustaste gedrückt, während Sie ihn nach rechts bzw. links bewegen um die Werte zu erhöhen bzw. zu verringern.

Setzen Sie den Haken **Force-Feedback aktivieren** um die Force-Feedback Funktion Ihres Joysticks im Spiel zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Zum übernehmen dieser Einstellung müssen Sie das Spiel jedoch neu starten

Vergessen Sie nicht, Ihre Änderungen im Register **Input** durch klicken der **Anwenden**-Schaltfläche am unteren Rand des Bildschirms zu bestätigen. Falls Sie die von Ihnen gemachten Einstellungen rückgängig machen wollen, klicken Sie auf die **Zurücksetzen**-Schaltfläche. Bestätigen Sie diese Entscheidung mit OK. Klicken Sie auf die **Voreinstellung**-Schaltfläche um alle Werte auf ihre Standardeinstellungen zurückzusetzen. Auch hier werden Sie zu einer Bestätigung Ihrer Entscheidung aufgefordert.

Hinweis: Falls Sie auf ein anderes Register klicken, bevor Sie Ihre Änderungen gespeichert haben, wird Ihnen eine Dialogbox die Möglichkeit geben, Ihre Änderungen entweder anzuwenden, zu verwirfen oder abzubrechen und auf dem aktuellen Register zu verbleiben.

- Das Register **Steuerung** (Abbildung 5.1.4) erlaubt es Ihnen die Belegungen Ihrer Tastatur und Ihres Joysticks für jedes gewählte Profil individuell anzupassen und Sie in einer spezifischen Konfigurationsdatei abzuspeichern. Die Einstellungen in diesem Register können im Spiel jederzeit verändert werden. Die Konfigurationsdateien mit der Dateiendung **.actions** finden Sie im Verzeichnis **\Rise of Flight\data\input**.



Abbildung 5.1.4

*Hinweis: Der Name der Standarddatei der Steuerungskonfiguration ist **input.actions**. Wir empfehlen, an dieser Datei keine Änderungen vorzunehmen, da diese Datei bei jeder Aktualisierung des Spiels überschrieben wird. In diesem Fall wären alle von Ihnen durchgeföhrten Änderungen für immer verloren.*

Wenn Sie die Taste oder die Achse für einen bestimmten Befehl ändern möchten, folgen Sie bitte den folgenden Anweisungen:

1. Wählen Sie zuerst im oberen, rechten Eck des Bildschirms die Datei, welche Sie bearbeiten möchten. Klicken Sie dazu auf die **Importiere Tastenbelegung aus Eingabeprofil**-Schaltfläche, die Sie neben der Beschreibung **Import/Export Tastenbelegung** finden. Wählen Sie in der sich nun öffnenden Dialogbox die Datei, welche Sie verändern möchten und klicken Sie dann auf die **Laden**-Schaltfläche. Dieselbe Dialogbox erlaubt es Ihnen auch ungewollte Konfigurationsdateien zu löschen.



2. Wählen Sie zuerst in der Spalte **Kategorie** die Art der Tastenbelegung, welche Sie ändern möchten. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste in der Spalte **Aktion** auf den spezifischen Befehl, den Sie verändern möchten.

Hinweis: Einige Belegungen können nicht geändert werden. In diesen Fällen werden die betreffenden Befehle grau dargestellt.

3. Da Sie jedem Befehl bis zu drei verschiedene Eingabemöglichkeiten zuweisen können, müssen Sie zuerst entscheiden, für welche der verschiedenen Spalten (1, 2 oder 3) Sie ein neues Eingabekommando zuweisen möchten. Klicken Sie mit der linken Maustaste in das Gewünschte Feld unter der Überschrift **Tasten- und Achsenzuweisung** und bewegen oder drücken Sie im nun auftauchenden Fenster die Taste oder Achse (z.B. Throttle, Joystickachse, etc.) die Sie zuweisen möchten. Die von Ihnen eingegebene Aktion wird daraufhin auf dem Bildschirm dargestellt.

4. Klicken Sie nun auf die **Anwenden**-Schaltfläche um Ihre Auswahl zu bestätigen oder klicken Sie auf die **Wiederholen**-Schaltfläche um eine andere Achse oder Taste anzugeben. Mit einem Klick auf die Schaltfläche **Abbrechen** widerrufen Sie Ihre Eingaben.

Hinweis: Wenn Sie eine Taste oder Achse wählen, die bereits für einen Befehl belegt ist, taucht im entsprechenden Kästchen ein graues Symbol mit zwei Rechtecken auf, welches Sie auf die doppelte Belegung hinweist.

5. Klicken Sie auf die **Anwenden**-Schaltfläche am unteren Rand des Bildschirms um die von Ihnen durchgeführten Änderungen abzuspeichern (denken Sie daran: „apply before you fly“). Wenn Sie Ihre Konfigurationsdatei umbenennen oder exportieren möchten, klicken Sie auf das **Exportiere und sichere Tastenbelegung als neues Eingabeprofil** Symbol im oberen, rechten Eck des Bildschirms. Klicken Sie in der sich nun öffnenden Dialogbox auf den Dateinamen, welchen Sie verwenden möchten oder geben Sie einen neuen Dateinamen ein und klicken Sie dann auf die **Speichern**-Schaltfläche. Sie können hier außerdem ungewollte Konfigurationsdateien löschen.

- Falls Sie die Standardeinstellungen wiederherstellen möchten, klicken Sie auf **Voreinstellung**-Schaltfläche am unteren Bildschirmrand. Es öffnet sich daraufhin ein Fenster, in welchem Sie die Entscheidung bestätigen müssen.
- Wenn Sie die Datei auf den zuletzt gespeicherten Stand zurücksetzen (und dementsprechend alle durchgeführten Änderungen ungeschehen machen) wollen, klicken Sie auf **Zurücksetzen**-Schaltfläche am unteren Bildschirmrand. Es öffnet sich daraufhin ein Fenster, in welchem Sie die Entscheidung bestätigen müssen.
- Falls Sie Ihre Konfigurationsdatei als HTML Datei exportieren wollen, klicken Sie auf das **Exportiere und sichere Tastenbelegung als Referenzdokument im HTML-Format** Symbol im oberen, rechten Eck des Bildschirms. Es öffnet sich daraufhin ein Fenster, welches Sie dazu auffordert, die Datei, welche im Pfad **Rise of Flight\data** abgespeichert wird, zu benennen.

• Im Bereich **Antwort** (Abbildung 5.1.5) haben Sie die Möglichkeit die Achsenkurve Ihres Spielecontrollers anzupassen. Sie können jede analoge Bewegungsrichtung ihres Joysticks (im folgenden „Achse“ genannt) nach Ihrer Vorliebe anpassen. Genau wie den Bereich **Steuerung** können Sie auf dieses Menü jederzeit im Spiel zugreifen. Die Konfigurationsdateien mit der Dateiendung **.responses** finden Sie im Verzeichnis **\Rise of Flight\data\input**.

Sie haben außerdem die Möglichkeit eine Reaktionskurve für alle Flugzeuge einzustellen oder Sie können für jedes im Spiel verfügbare Flugzeug eine individuelle Reaktionskurve erstellen. In letzterem Fall wird die richtige Datei vom Spiel automatisch geladen, wenn Sie eine Mission starten.



Abbildung 5.1.5

*Hinweis: Der Name der Standarddatei der Steuerungskonfiguration ist **input.responses**. Wir empfehlen, an dieser Datei keine Änderungen vorzunehmen, da diese Datei bei jeder Aktualisierung des Spiels überschrieben wird. In diesem Fall wären alle von Ihnen durchgeführten Änderungen für immer verloren.*

Sie können auf diesem Bildschirm die Einstellungen der Achsen auf folgende Weisen anpassen:

- **Neigung:** Hierbei handelt es sich um die Aufwärts- und Abwärtsbewegung der Nase Ihres Flugzeugs, welche von den Höhenrudern Ihres Flugzeugs kontrolliert wird.
- **Rollen:** Hierbei handelt es sich um die Rollbewegung der Flügel Ihres Flugzeugs nach links und rechts, welche von den Seitenrudern Ihres Flugzeugs kontrolliert wird.



- **Gierbewegung:** Hierbei handelt es sich um die seitliche Bewegung der Nase Ihres Flugzeugs, welche vom Seitenruder Ihres Flugzeugs kontrolliert wird.

- **Schub:** Hierbei handelt es sich um die Art und Weise, wie der Schubhebel die Schubkraft Ihres Flugzeugmotors erhöht oder verringert. Für mehrmotorige Flugzeuge können Sie pro Motor eine individuelle Einstellung treffen.

Hinweis: Die Airco D.H.2 und die Fokker E.III besitzen keine Schubsteuerung. Sie müssen bei diesen Flugzeugen den Schub mithilfe des Zündunterbrechers kontrollieren.

- **Höhengas:** Einige deutsche Flugzeuge sind mit einem zusätzlichen Gashebel ausgestattet, der eine größere Schubkraft in größeren Flughöhen erlaubt. Diese Achse entspricht diesem Schubhebel. Momentan sind im Spiel zwei Flugzeuge enthalten, welche mit einem Höhengas ausgestattet sind: Die Fokker D.VIIF und die Pfalz D.XII.

- **Kühler:** Flugzeuge die mit Flüssiggekühlten Reihenmotor ausgestattet sind besitzen einen Kühlhebel, welches es dem Piloten erlaubt die Temperatur des Motors anzupassen. Ähnlich wie beim Schubhebel können Sie hier bei mehrmotorigen Flugzeugen jedem individuellen Motor eine eigene Achse zuweisen.

Hinweis: Obwohl die Albatros D.II, DFW C.V, Hansa-Brandenburg W.12, Halberstadt D.II, R.E.8, Roland C.IIA und die 150-PS SPAD S.VII einen Reihenmotor haben, sind Sie nicht mit einer Kühlersteuerung ausgestattet.

- **Mischung:** Diese Achse erlaubt es Ihnen das Gas-Luftgemisch einzustellen. Je höher Sie fliegen, desto größer muss der Anteil an Luft im Gemisch zu sein. Dies ist auch als „mageres“ Gemisch bekannt. In niedrigeren Höhen muss dementsprechend mehr Treibstoff im Gemisch sein, die Mixtur ist „fetter“. Auch hier können Sie bei mehrmotorigen Flugzeugen jedem individuellen Motor eine eigene Achse zuweisen.

Hinweis: Bei einigen Flugzeugen ist das Gas-Luftgemisch voreingestellt und kann dementsprechend nicht angepasst werden. Dies trifft auf alle deutschen und einige alliierte Flugzeuge mit einem Reihenmotor zu.

- **Stabilisatortrimmung:** Die Achse zur Stabilisatortrimmung erlaubt es Ihnen die Neigung Ihres horizontalen Stabilisators anzupassen. Sie können somit beeinflussen, wie stark Sie das Höhenruder betätigen müssen, damit das Flugzeug geradeaus fliegt. Eine Anpassung der Trimmung führt somit entweder dazu, dass das Flugzeug sich nach unten (es ist buglastig) oder nach oben (es ist hecklastig) neigt. Momentan sind folgende Flugzeuge mit einer Stabilisatortrimmung ausgestattet: Airco D.H.4, Bristol F.2B, R.A.F. R.E.8, R.A.F. S.E.5a, der Sopwith Dreidecker und beide Varianten der Sopwith 1½ Strutter.

Hinweis: Obwohl auch die Airco D.H.2 mit einer Stabilisatortrimmung ausgesattet war, wird diese in Rise of Flight nicht simuliert, da es sich bei dieser – im Gegensatz zu den oben genannten Flugzeugen – um ein federgestütztes System handelte.

Folgen Sie diesen Schritten um die Reaktionskurve für ein bestimmtes Flugzeug festzulegen:

1. Wählen Sie die Datei, die Sie ändern wollen, indem Sie auf die **Importiere Kurvenwert aus Eingabeprofil**-Schaltfläche in der oberen, rechten Ecke des Bildschirms klicken. Klicken Sie in der sich nun öffnenden Dialogbox auf die Datei, welche Sie ändern möchten und klicken Sie die **Laden**-Schaltfläche. Mithilfe dieser Dialogbox können Sie außerdem ungewollte Konfigurationsdateien löschen.
2. Wählen Sie in der Spalte mit der Überschrift **Flugzeuge** den Flugzeugtyp, für den Sie die Reaktionskurve anpassen wollen. Die Option **Alle Flugzeuge** lässt Sie eine Reaktionskurve für alle Flugzeugtypen einstellen, während sich jede andere Auswahl nur auf einen Flugzeugtyp bezieht.

*Hinweis: Um Einstellungen für ein bestimmtes Flugzeug festzulegen, müssen Sie zuerst das **Verwende Kurveneinstellung „Alle Flugzeuge“ für dieses Flugzeug** Kontrollkästchen deaktivieren.*

3. Wählen Sie aus der **Aktuelle Achse** Dropdown-Liste die Achse, deren Einstellung Sie anpassen wollen.

*Hinweis: Die Zuweisungen der Achsen können Sie im Register **Steuerung** anpassen.*

4. Standardmäßig wird der Graph als eine Linie dargestellt, welche unten-links beginnt und nach oben-rechts verläuft. Auf der Linie liegen zudem drei Punkte. Diese Linie stellt die Reaktionskurve Ihres Joysticks dar. Befolgen Sie diese Anweisungen um den Graph anzupassen:

- Ziehen Sie einen der drei Punkte auf eine gewünschte Position. Falls Sie einen Teil der Reaktionskurve weniger sensibel machen wollen, machen Sie die Linie „flacher“ („eher horizontal“). Machen Sie die Linie im Gegenzug „steiler“ („eher vertikal“) wird dieser Teil der Achse sensibler.
- Falls Sie mehr Punkte setzen möchten als die drei von Anfang an zu Verfügung stehenden, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste an der Stelle auf die Linie, an der Sie einen neuen Punkt erscheinen lassen möchten. Wenn Sie einen Punkt verschwinden lassen möchten, doppelklicken Sie einfach darauf.

*Hinweis: Mithilfe der Option **Symmetrie** werden alle von Ihnen durchgeführten Änderungen in der einen Hälfte des Rechtecks in der anderen Hälfte gespiegelt. Dementsprechend können Sie auch nur auf einer Hälfte der Linie neue Punkt setzen.*

- Wenn Sie eine S-förmige Kurve erstellen möchten, klicken Sie einfach auf die **S-Kurve** Schaltfläche. Um die Linie zurück auf die Standardeinstellung zu setzen, klicken Sie einfach die **Linear**-Schaltfläche.



- Klicken Sie auf einen der Pfeile unter der **Kurve verschieben** Beschriftung um gleichzeitig alle Punkte einer Linie nach oben oder unten zu verschieben.
- Mithilfe der **Umkehren** Option können Sie die gesamte Reaktionskurve invertieren.
- Mithilfe der **Glätten** Einstellung können Sie sanfte Übergänge an jedem Punkt der Linie erstellen.
- Aktivieren Sie die Option **Y-Achse sperren**, wenn Sie die Punkte nur vertikal bewegen möchten.
- Falls Sie Ihrer Reaktionskurve eine "Dead Zone" hinzufügen möchten (ein Bereich, in dem das Spiel auf keine Eingaben des Controllers reagiert) klicken und ziehen Sie einen der Schieberegler über oder unter dem Graphen. Der erscheinende, schattierte Bereich des Graphen zeigt Ihnen dann die Größe der "Dead Zone" an.

*Hinweis: Wenn die Option **Symmetrie** aktiviert ist, können Sie nur den Schieberegler über dem Graphen anpassen.*

5. Sie können die Auswirkungen, die von Ihnen durchgeführten Änderungen sowohl auf dem Graph, als auch auf der **Wirkungsanzeige** nachvollziehen. Bewegen Sie dazu einfach den Controller, dessen Achseninstellung Sie gerade anpassen.

6. Klicken Sie auf die **Anwenden**-Schaltfläche am unteren Rand des Bildschirms um die von Ihnen durchgeführten Änderungen abzuspeichern (denken Sie daran: „apply before you fly“). Wenn Sie Ihre Konfigurationsdatei umbenennen oder exportieren möchten, klicken Sie auf das **Exportiere und sichere Kurvenwerte als neues Eingabeprofil** Symbol im oberen, rechten Eck des Bildschirms. Klicken Sie in der sich nun öffnenden Dialogbox auf den Dateinamen, welchen Sie verwenden möchten oder geben Sie einen neuen Dateinamen ein und klicken Sie dann auf die **Speichern**-Schaltfläche. Sie können hier außerdem ungewollte Konfigurationsdateien löschen.

- Falls Sie die Standardeinstellungen wiederherstellen möchten, klicken Sie auf **Voreinstellung**-Schaltfläche am unteren Bildschirmrand. Es öffnet sich daraufhin ein Fenster, in welchem Sie die Entscheidung bestätigen müssen.
- Wenn Sie alle an der Reaktionskurve durchgeführten Änderungen rückgängig machen möchten, klicken Sie die **Zurücksetzen**-Schaltfläche. Es öffnet sich daraufhin ein Fenster, in welchem Sie diese Entscheidung bestätigen müssen.
- Der Bereich **Video** (Abbildung 5.1.6) erlaubt es Ihnen, diverse Anpassungen an den Grafiksteinstellungen von Rise of Flight vorzunehmen. Damit einige dieser Einstellungen übernommen werden, müssen Sie das Spiel eventuell neu starten. Bitte lesen Sie auch Sektion 3.2 des Handbuchs für weitere Informationen diese Einstellungen betreffend.

Hinweis: Einige dieser Einstellungen können Sie nicht verändern, während Sie fliegen.



Abbildung 5.1.6

Vergessen Sie nicht Ihre Änderungen im Register **Video** durch klicken der **Anwenden**-Schaltfläche am unteren Rand des Bildschirms zu bestätigen. Falls Sie die von Ihnen gemachten Einstellungen rückgängig machen wollen, klicken Sie auf die **Zurücksetzen**-Schaltfläche. Bestätigen Sie diese Entscheidung mit **OK**. Klicken Sie auf die **Voreinstellung**-Schaltfläche um alle Werte auf ihre Standardeinstellungen zurückzusetzen. Auch hier werden Sie zu einer Bestätigung Ihrer Entscheidung aufgefordert.

Hinweis: Falls Sie auf ein anderes Register klicken, bevor Sie Ihre Änderungen gespeichert haben, wird Ihnen eine Dialogbox die Möglichkeit geben Ihre Änderungen entweder anzuwenden, zu verwerfen oder abzubrechen und auf dem aktuellen Register zu verbleiben.

- Der Bereich **Audio** (Abbildung 5.1.7) erlaubt es Ihnen, diverse Anpassungen an den Audioeinstellungen von Rise of Flight vorzunehmen. Damit einige dieser Einstellungen übernommen werden, müssen Sie eventuell Rise of Flight neu starten. Bitte lesen Sie auch Sektion 3.4 des Handbuchs für weitere Informationen diese Einstellungen betreffend.

Hinweis: Einige dieser Einstellungen können Sie nicht verändern, während Sie fliegen.



Abbildung 5.1.7

Vergessen Sie nicht Ihre Änderungen im Register **Audio** durch klicken der **Anwenden**-Schaltfläche am unteren Rand des Bildschirms zu bestätigen. Falls Sie die von Ihnen gemachten Einstellungen rückgängig machen wollen, klicken Sie auf die **Zurücksetzen**-Schaltfläche. Bestätigen Sie diese Entscheidung mit OK. Klicken Sie auf die **Voreinstellung**-Schaltfläche um alle Werte auf ihre Standardeinstellungen zurückzusetzen. Auch hier werden Sie zu einer Bestätigung Ihrer Entscheidung aufgefordert.

Hinweis: Falls Sie auf ein anderes Register klicken, bevor Sie Ihre Änderungen gespeichert haben, wird Ihnen eine Dialogbox die Möglichkeit geben Ihre Änderungen entweder anzuwenden, zu verwerfen oder abzubrechen und auf dem Register zu verbleiben.

- Der Bereich **Netzwerk** (Abbildung 5.1.8) erlaubt es Ihnen, diverse Einstellungen an den Netzwerkeinstellungen für den Mehrspielermodus von Rise of Flight vorzunehmen. Bitte lesen Sie auch Sektion 3.6 des Handbuchs für weitere Informationen diese Einstellungen betreffend.

Hinweis: Diese Einstellungen können Sie nicht verändern, während Sie fliegen.

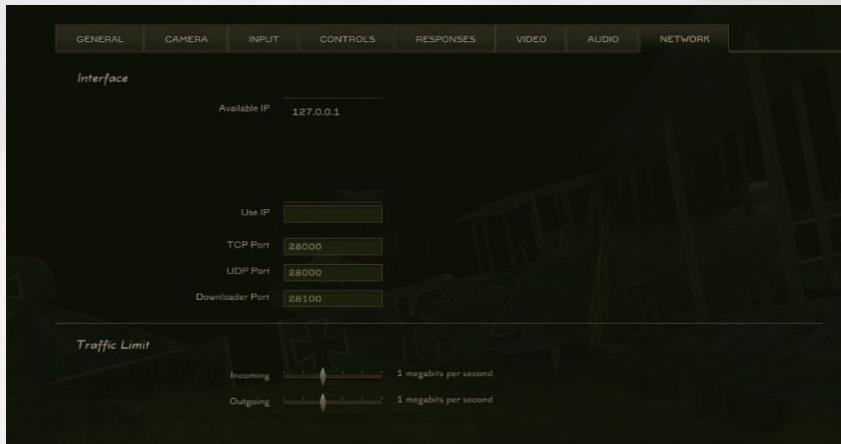


Abbildung 5.1.8

Vergessen Sie nicht Ihre Änderungen im Register **Netzwerk** durch klicken der **Anwenden**-Schaltfläche am unteren Rand des Bildschirms zu bestätigen. Falls Sie die von Ihnen gemachten Einstellungen rückgängig machen wollen, klicken Sie auf die **Zurücksetzen**-Schaltfläche. Bestätigen Sie diese Entscheidung mit OK. Klicken Sie auf die **Voreinstellung**-Schaltfläche um alle Werte auf ihre Standardeinstellungen zurückzusetzen. Auch hier werden Sie zu einer Bestätigung Ihrer Entscheidung aufgefordert.

Hinweis: Falls Sie auf ein anderes Register klicken, bevor Sie Ihre Änderungen gespeichert haben, wird Ihnen eine Dialogbox die Möglichkeit geben Ihre Änderungen entweder anzuwenden, zu verwerfen oder abzubrechen und auf dem aktuellen Register zu verbleiben.

5.2 SCHWIERIGKEITSEINSTELLUNGEN

Bevor Sie in Rise of Flight eine Mission beginnen, haben Sie die Möglichkeit den Schwierigkeitsgrad mithilfe diverser Einstellungen, die die Komplexität des Spiels beeinträchtigen, Ihren Vorstellungen anzupassen (Abbildung 5.2). Sie können jede dieser Optionen individuell ein- oder ausschalten oder einfach eine der beiden vorgefertigten Einstellungen (Experte oder Standard) wählen. Wenn Sie den Schwierigkeitsgrad selbst definieren und keine der beiden Voreinstellungen auswählen, wird dieser als „Benutzerdefiniert“ angezeigt. Alle Änderungen werden automatisch abgespeichert.

Klicken Sie auf die **Optionen**-Schaltfläche bevor Sie eine Mission starten um auf die Schwierigkeitsgradeinstellungen Zugriff zu erhalten.



Abbildung 5.2.1

Das Optionsmenü ist in vier Bereiche unterteilt: **Voreinstellungen**, **Gameplay**, **Vereinfachungen** und **Pilotenhilfe**.



Abbildung 5.2.2

Hinweis: Die Sektion voreinstellungen gibt Ihnen zwei vordefinierte Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. Die dritte Option erlaubt es Ihnen nach eigenem Ermessen Optionen ein- und auszuschalten. Die Zahl in Klammern zeigt Ihnen an wieviele Punkte Sie im Mehrspielermodus des Spiels erreichen können.

- **Gameplay Einstellungen:**

- **Objektsymbole:** Aktiviert blaue Symbole für befreundete Flugzeuge und Bodenobjekte, sowie rote Symbole für feindliche Flugzeuge und Bodenobjekte.
- **Navigationssymbole:** Aktiviert farbige Markierungen und Symbole, die den Ihnen den Weg zu Wegpunkten und Missionszielen weisen.
- **Symbole weit entfernter Objekte:** Markiert alle Bodenobjekte der Mission unabhängig von ihrer Entfernung auf der Karte.
- **Zielhilfe:** Aktiviert Zielhilfe auf dem Bildschirm, welche Ihnen dabei helfen Ihre Waffen richtig auszurichten.
- **Padlock:** Ermöglicht es Ihnen, Ihre Kamera auf ein Feindflugzeug "aufzuschalten", so dass Sie immer in Richtung des Feindes blicken und seinen Bewegungen folgen.
- **Zusätzliche Instrumente:** Aktiviert die Darstellung zusätzlicher Instrumente, welche den vorhandenen Treibstoff, Kurs, Flughöhe, Geschwindigkeit, Drehzahl (inklusive maximaler und sicherer Drehzahl), Kühler- und Gas-Luftgemisch-Einstellungen, Motortemperatur (inklusive maximaler und empfohlener Temperatur) sowie die Tageszeit anzeigen.

- **Außenansichten erlauben:** Erlaubt es Ihnen diverse externe Kameraansichten zu verwenden.

- **Untertitel:** Aktiviert die Darstellung von Textinformationen innerhalb der Mission, welche für das Missionsziel wichtig sind.

- **Vereinfachungen:**

- **Vereinfachte Physik:** Reduziert die Intensität und Komplexität der physikalischen Kräfte, die auf Ihr Flugzeug wirken. Dies erleichtert das Fliegen.

- **Kein Wind:** Deaktiviert die Effekte von Wind und Turbulenzen.

- **Keine Ladehemmungen:** Verhindert, dass Ihr Maschinengewehr oder Ihre Kanonen eine Ladehemmung haben.

- **Keine Kollisionen:** Verhindert, dass Sie durch eine Kollision mit anderen Objekten oder Oberflächen Schaden erleiden.

- **Unverwundbarkeit gegen Waffen:** Verhindert, dass Ihr Flugzeug (und Ihr Pilot) durch Feindfeuer Schaden erleiden.

- **Unbegrenzter Treibstoff:** Ihr Treibstoffvorrat ist unerschöpflich.

- **Unbegrenzte Munition:** Ihr Munitionsvorrat ist unerschöpflich

- **Kein Triebwerksstop:** Verhindert, dass Ihr Motor aufgrund negativer G-Kräfte und der somit unterbrochenen Treibstoffzufuhr ausfällt.

- **Vorgewärmtes Triebwerk:** Ihr Triebwerk hat bereits zu Beginn der Mission die optimale Temperatur, was den Startvorgang verkürzt.

- **Pilotenhilfe:**

- **Vereinfachtes Flugverhalten:** Aktiviert ein automatisches Hilfesystem, welches das Fliegen deutlich vereinfacht.

- **Autorudder:** Aktiviert die automatische Steuerung des Ruders. Die Option wird besonders empfohlen, wenn Sie an Ihrem Controller keine Möglichkeit haben, das Ruder selbst zu steuern.

- **Geschwindigkeitsregler:** Aktiviert die automatische Kontrolle des Schubhebels, damit Sie immer die optimale Fluggeschwindigkeit erreichen. Diese Option berücksichtigt auch Steig- oder Sinkflug.

- **Autopilot:** Aktiviert die Künstliche Intelligenz für Ihr Flugzeug. Die KI wird versuchen die Mission – ohne Hilfe vom Spieler – anhand der vordefinierte Missionsziele zu erfüllen (einschließlich Luftkämpfe mit den Feinden).



- Automatischer Drehzahlbegrenzer:** Dies Option limitiert automatisch die Drehzahl Ihres Motors, was verhindert, dass dieser beschädigt wird. Die Option berücksichtigt hierzu auch den Winkel und die Geschwindigkeit Ihrer Sturzflüge.
- Automatische Gemischeinstellung:** Aktiviert die automatische Anpassung des Gas-Luft-Gemisches. Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie die Hilfe mithilfe der Tastenkombination **Linke Umschalttaste+M** an- und ausschalten (**Automatische Mischung**). Wenn Sie aktiviert ist, erscheint im rechten oberen Eck des Bildschirms ein **M**-Symbol.
- Automatische Kühlung:** Diese Option aktiviert die automatische Anpassung der Kühlsteuerung um Motorversagen zu verhindern. Diese Option funktioniert nur, wenn Ihr Flugzeug mit einer Kühlung ausgestattet ist. Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie die Hilfe mithilfe der Tastenkombination **Liunke Umschalttaste+R** an- und ausschalten (**Auto Radiator**). Wenn Sie aktiviert ist, erscheint im rechten oberen Eck des Bildschirms ein **R**-Symbol.
- Automatischer Triebwerksstart:** Aktiviert den automatischen Start des Motors.

5.3 IHR FLUGZEUG ANPASSEN

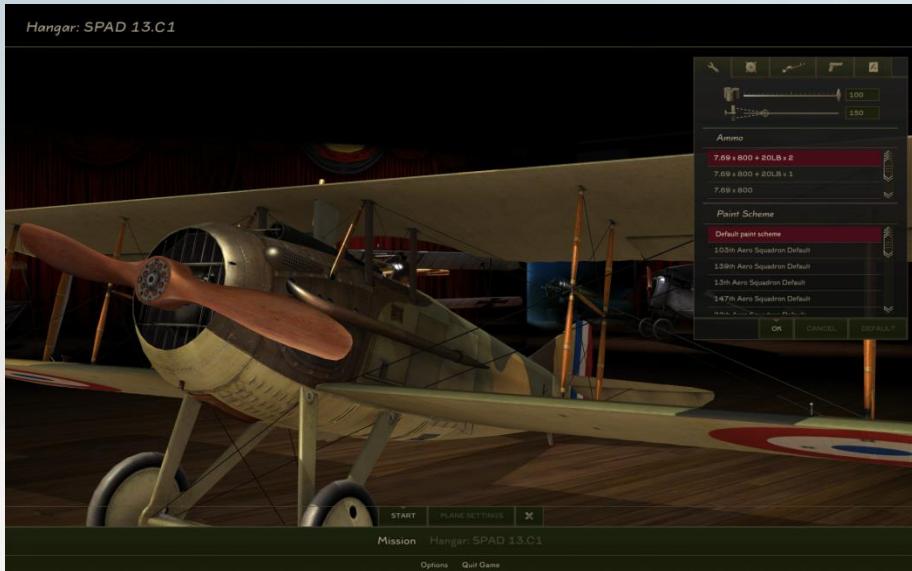


Abbildung 5.3.1

Rise of Flight erlaubt es Ihnen bestimmte Details Ihres Flugzeugs anzupassen, bevor Sie eine Mission starten. Darunter fallen unter anderem die Bemalung, die Munitionsmenge, die Konvergenz der Maschinengewehre, die Treibstoffmenge und Feldmodifikationen. Klicken Sie auf die **Hangar**-Schaltfläche am unteren Rand des Missionsbesprechung-Bildschirms. Auf der rechten Seite des Bildschirms erscheint ein Fenster, welches in folgende Bereiche unterteilt

ist: **Einstellungen, Instrumente, Waffenmodifikationen, Zubehör und Information** (Abbildung 5.3.1).

Hinweis: Sie können das im Hangarbildschirm dargestellte Flugzeuge mithilfe Ihres Mausrads oder gedrückter linker Maustaste bewegen und von allen Seiten betrachten.

- Im Bereich **Einstellungen** haben Sie die Möglichkeit die Treibstoffmenge, die Waffenkonvergenz, die Munitionsart und die Bemalung des Flugzeugs einzustellen.

- Bewegen Sie einfach den Schieberegler nach links oder rechts um die Treibstoffmenge anzupassen. Alternativ können Sie einfach eine Zahl zwischen 0 und 100 in das Textfenster rechts des Schiebereglers eingeben. Diese Nummer beschreibt die Treibstoffmenge in Prozent. Die Standardeinstellung ist 100 Prozent.

- Bewegen Sie einfach den Schieberegler nach links oder rechts um die Konvergenz der Maschinengewehre einzustellen. Alternativ können Sie einfach eine Zahl zwischen 50 und 500 in das Textfenster rechts des Schiebereglers eingeben. Diese Nummer beschreibt die Entfernung des Punkts an dem sich die Flugbahnen der Geschosse Ihrer zwei Maschinengewehre kreuzen in Metern. Die Standardeinstellung ist 150 Meter

- Klicken Sie auf eine der verschiedenen Optionen des **Munition**-Bereichs um die Munitionsart zu wechseln. Ihre aktuelle Auswahl wird rot hervorgehoben. Bestimmte Waffenladungen (z.B. außen getragene Bomben) können Sie direkt im Hangarbildschirm an Ihrem Flugzeug betrachten.

- Klicken Sie auf eine der verschiedenen Optionen im Bereich **Bemalung** um die Bemalung Ihres Flugzeugs zu ändern. Ihre aktuelle Auswahl wird rot hervorgehoben. Wenn Sie Ihren Mauszeiger lange genug über einer der möglichen Bemalungen halten, erscheint ein kleines Vorschaubild.

Hinweis: Sie können auf der Rise of Flight Website weitere Bemalungen herunterladen. Besuchen Sie dazu <http://riseofflight.com/en/community/usefulmaterials>. Doppelklicken Sie die heruntergeladene Datei nach dem Download und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm um die neuen Bemalungen erfolgreich zu installieren.

*Laden Sie zusätzlich das "Skins *.jpg to *.dds thumbnails conversion pack" herunter und installieren Sie dieses um eine erfolgreiche Darstellung der Vorschaubilder der Bemalungen sicherzustellen.*

- Klicken Sie entweder auf die **Standard**- oder die **Abbruch**-Schaltfläche um die Standardeinstellungen für Ihr Flugzeug wiederherzustellen. Falls sich das Konfigurationsfenster schließt, klicken Sie einfach auf die **Flugzeugeinstellungen**-Schaltfläche am unteren Rand des Bildschirms um es erneut zu öffnen.

- Um die Änderungen zu übernehmen, klicken Sie entweder auf die **Start**-Schaltfläche um die Mission zu starten, die **OK**-Schaltfläche um das Konfigurationsfenster zu



schließen oder die **Einsatzbesprechung**-Schaltfläche um zum Einsatzbesprechungsbildschirm zurückzukehren.

- Im Bereich **Instrumente** (Abbildung 5.3.2) haben Sie die Möglichkeit Ihr Flugzeug mit einer Vielzahl an Feldmodifikationen (inklusive Visiere, Instrumente und Cockpitlichter) Ihren Vorstellungen anpassen.



Abbildung 5.3.2

Hinweis: Sie müssen Feldmodifikationen im ROF Store erwerben, bevor Sie sie in Ihrem Spiel auswählen können. Die einzige Ausnahme bilden hierbei die Albatros D.Va und die SPAD S.XIII deren Feldmodifikationen kostenlos enthalten sind. Nachdem Sie den Kauf abgeschlossen haben, müssen Sie Rise of Flight mithilfe der „Online einloggen“ Option neu starten, damit die Feldmodifikationen im Spiel verfügbar sind. Wenn Sie

*Feldmodifikationen erwerben wollen, besuchen Sie die folgende Website und klicken Sie dort auf die Schaltfläche **Buy Gauges** des Registers **Field Modifications**: <http://riseofflight.com/en/store/fieldmods>*

- Fahren Sie mit dem Mauszeiger über eine bestimmte Feldmodifikation um genauere Informationen über das Gerät zu bekommen. Im auftauchenden Fenster sehen Sie ein größeres Bild des Instruments und einige historische Informationen.
 - Klicken Sie einfach auf ein Kontrollkästchen auf der rechten Seite der Liste um eine bestimmte Feldmodifikation zu Ihrem Flugzeug hinzuzufügen. Bestimmte Modifikationen wie Visiere, Thermometer und auf dem Flügel angebrachte Fluggeschwindigkeitsmesser werden auch auf dem externen 3D-Modell Ihres Flugzeugs dargestellt.
 - Klicken Sie auf das **Alle Instrumente wählen**-Kontrollkästchen um alle Feldmodifikationen auf einmal auszuwählen.
- Hinweis: Es kann nur immer nur ein Visiertyp für Ihr Flugzeug aktiviert sein.*
- Klicken Sie erneut auf das **Alle Instrumente wählen**-Kontrollkästchen um alle Feldmodifikationen auf einmal zu entfernen oder klicken Sie auf die **Zurücksetzen**-Schaltfläche.
 - Um die Änderungen zu übernehmen, klicken Sie entweder auf die **Start**-Schaltfläche um die Mission zu starten, die **OK**-Schaltfläche um das Konfigurationsfenster zu schließen oder die **Einsatzbesprechung**-Schaltfläche um zum Einsatzbesprechungsbildschirm zurückzukehren.
- Im Bereich **Waffenmodifikationen** (Abbildung 5.3.3) können Sie Ihr Flugzeug mit einer Vielzahl an Waffenmodifikationen (wie z.B. zusätzlichen Maschinengewehren, Kanonen, Großkaliber-Maschinengewehren zur Zerstörung von Beobachtungsbällons, und Raketen) ausstatten.

Hinweis: Waffenmodifikationen müssen im ROF Store erworben werden, bevor Sie in Ihrer Kopie des Spiels auswählbar sind. Die einzigen Ausnahmen zu dieser ist die Albatros D.Va und die SPAD S.XIII deren Modifikationen im Spiel kostenlos enthalten sind. Nach dem Kauf einer Waffenmodifikationen müssen Sie das Spiel zumindest einmal mithilfe des „Online einloggen“ Modus neu starten. Wenn Sie sich während des Kaufs im Spiel befinden, müssen Sie das Spiel verlassen und es neu starten. Um die Website zum Kauf von Waffenmodifikationen zu erreichen, besuchen Sie mithilfe Ihres Webbrowsers folgende Website <http://riseofflight.com/en/store/weaponmods> oder klicken Sie auf die Schaltfläche „Modifikationen kaufen“ im Reiter „Waffenmodifikationen“.

- Halten Sie Ihren Mauszeiger über den Titel einer bestimmten Waffenmodifikation um eine genauere Beschreibung dieser speziellen Modifikation zu sehen. Das auftauchende Fenster zeigt Ihnen dann ein größeres Bild der Modifikation und verrät Ihnen einige historische Informationen.



- Klicken Sie einfach auf ein Kontrollkästchen auf der rechten Seite der Liste um eine Waffenmodifikation zu Ihrem Flugzeug hinzuzufügen. Aktivierte Waffenmodifikationen werden auch auf dem externen 3D-Modell Ihres Flugzeugs dargestellt.

- Klicken Sie auf das **Alle Gegenstände wählen** Kontrollkästchen um alle Waffenmodifikationen auf einmal auszuwählen.

Hinweis: Wenn es für eine bestimmte Waffe mehrere mögliche Varianten für Ihr Flugzeug gibt, können Sie nur eine davon auswählen.

- Klicken Sie erneut auf das **Gegenstände wählen** Kontrollkästchen um alle Waffenmodifikationen von ihrem Flugzeug zu entfernen.



Abbildung 5.3.3

auszustatten.



Abbildung 5.3.4

*Hinweis: Diese Gegenstände müssen im Rise of Flight Store als Teil des Personal Package erworben werden, bevor Sie in Ihrem Spiel auftauchen. Die einzige Ausnahme bilden der weiße Schal und das blaue Band, welche kostenlos verfügbar sind. Denken Sie daran, dass Sie das Spiel nach dem Kauf einmal mithilfe des "Online einloggen" Modus neu starten müssen. Wenn Sie das Personal Package erwerben wollen, besuchen Sie die folgende Website und klicken Sie dort auf die Schaltfläche **Buy Stuff** im Register **Pilot Stuff**: <http://riseofflight.com/en/store/personalization/personalpack>*

- Fahren Sie mit dem Mauszeiger über eine bestimmte Gegenstände um genauere Informationen über diese zu bekommen. Im auftauchenden Fenster sehen Sie ein größeres Bild des Gegenstands und einige historische Informationen.
- Klicken Sie einfach auf ein Kontrollkästchen auf der rechten Seite der Liste um einen bestimmten Gegenstand zu Ihrem Flugzeug hinzuzufügen. Klicken Sie auf das **Alles**

- Im Bereich **Zubehör** (Abbildung 5.3.4) haben Sie die Möglichkeit, Ihr Flugzeug und Ihren Piloten mit einer Vielzahl von Gegenständen (inklusive Schals, Bändern und Pistolen)



Zubehör wählen Kontrollkästchen um alle Gegenstände auf einmal auszuwählen.

Hinweis: Nur ein Schal, ein Band und eine Pistole können gleichzeitig ausgewählt werden.

- Klicken Sie erneut auf das **Gegenstände wählen** Kontrollkästchen um jedwedes Zubehör von Ihrem Flugzeug zu entfernen.
- Klicken Sie erneut auf das **Zubehör wählen**-Kontrollkästchen um alle Gegenstände auf einmal zu entfernen oder klicken Sie auf die **Zurücksetzen**-Schaltfläche.
- Um die Änderungen zu übernehmen, klicken Sie entweder auf die **Start**-Schaltfläche um die Mission zu starten, die **OK**-Schaltfläche um das Konfigurationsfenster zu schließen oder die **Einsatzbesprechung**-Schaltfläche um zum Einsatzbesprechungsbildschirm zurückzukehren.
- Im Bereich **Information** (Abbildung 5.3.5) haben Sie die Möglichkeit sich historische Informationen über Ihr Flugzeug, dessen Entwicklung und Dienstzeit, die Bewaffnung, Leistung und vom die Rise of Flight Team verwendete Referenzmodelle anzeigen zu lassen.

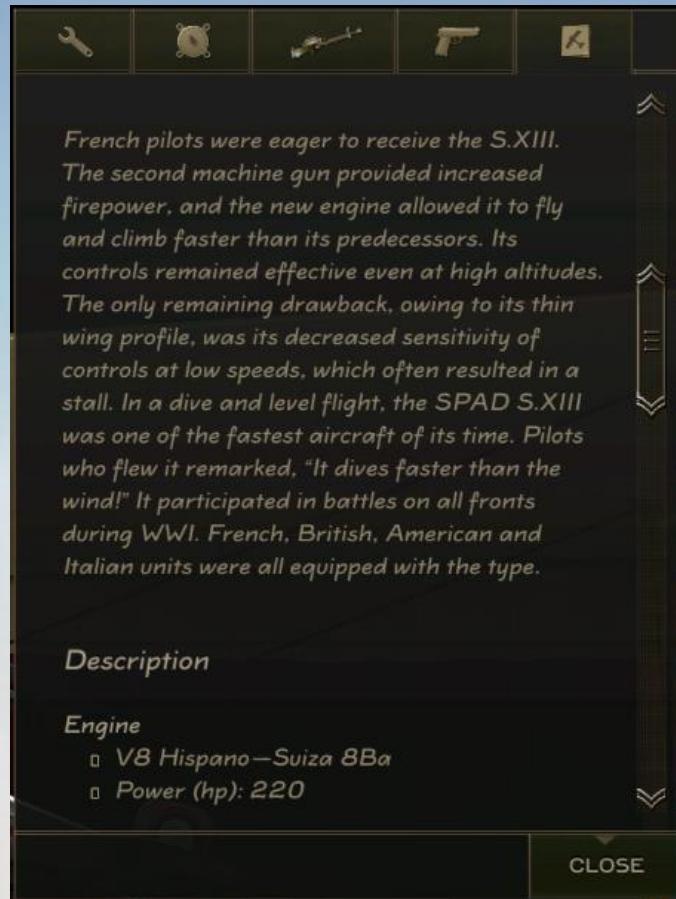


Abbildung 5.3.5



Fliegerabteilung 300 "Pasa"

6.0 GRUNDLEGENDE FLUGZEUGSTEUERUNG

6.1 MOTOR UND COCKPITKONTROLLEN

Wenn Sie auf höheren Schwierigkeitsgraden spielen, wird es nötig sein, dass Sie sich selbstständig um den Motor ihres Flugzeugs kümmern, um immer die höchstmögliche Leistung aus ihm herauszuholen. Behalten Sie deswegen die folgenden Hinweise im Hinterkopf um Ihren Motor am Laufen zu halten:

- **Motorstart/Stop:** Um Ihren Motor zu starten oder zu stoppen, drücken Sie bitte die Taste E (**Triebwerk An/Aus**).

Hinweis: Stellen Sie sicher, dass Sie das Gemisch ihres Motors auf „Fett“ eingestellt haben, der Motor wirst sonst nicht starten. Zusätzlich ist es manchmal notwendig, dass der Propeller mehr als eine Drehung vollendet, bevor der Motor zu laufen beginnt. Solange das Gemisch richtig eingestellt ist, müssen Sie nur einmal die Taste E drücken um den Motor zu starten.

Hinweis: Das Gemisch mancher Flugzeuge ist bereits voreingestellt und kann dementsprechend nicht manuell von Ihnen angepasst werden. Dies trifft auf alle deutschen und einige alliierte Flugzeuge zu, welche mit einem Reihenmotor ausgestattet sind. Bei diesen Flugzeugen ist es nicht notwendig, dass Sie das Gemisch vor dem Motorstart anpassen.

- **Gashebel:** Um die Leistung des Motors mit der Tastatur zu regulieren, drücken Sie die Taste – um die Leistung zu verringern und die Taste = um die Leistung zu erhöhen. Wenn Sie im Besitz eines analogen Schubreglers sind, können Sie die Leistung des Motors mit der unter **Triebwerksteuerung: Schub** festgelegten Achse regulieren.

Hinweis: Die Airco D.H.2 und die Fokker E.III besitzen keinen Gashebel. Sie regulieren die Leistung des Motors bei diesen Flugzeugen mithilfe des Zündunterbrechers und des Gas-Luftgemisches.

Hinweis: Einige deutsche Flugzeuge sind mit dem Mercedes D.IIIa Motor ausgestattet, welcher für Leistung in großen Höhen optimiert ist. Die Funktionsweise dieses Motors ähnelt der des Höhengases (siehe weiter unten), allerdings besitzt der Motor keinen separaten Gashebel für das Höhengas. Bei Flugzeugen, die mit diesem Motor ausgestattet sind, ist der hintere Bereich des Gashebels mit roter Farbe markiert. Befindet sich der Gashebel innerhalb dieses Bereichs wird der Höhenmodus des Motors aktiviert. Beachten Sie, dass Sie den Motor auch unterhalb von 1500 Metern für kurze Zeit in diesem Modus laufen lassen können um einige PS an Motorleistung gewinnen. Oberhalb von 1500 Metern können Sie die Einstellung für einen unbegrenzen Zeitraum verwenden ohne den Motor zu beschädigen.

- **Zündunterbrecher:** Mit einem Umlaufmotor ausgestattete Flugzeuge besitzen oft einen Schnirpsknopf, welcher kurzzeitig den Zündvorgang des Motors unterbricht um die Drehzahl zu beeinflussen. Dies ist v.a. dann notwendig, wenn Sie schnell an Höhe verlieren wollen, wie z.B. im Landeanflug und Sie verhindern wollen, dass der Motor durch die hohe Drehzahl Schaden nimmt. Außerdem ist der Zündunterbrecher Ihre einzige Möglichkeit, die Drehzahl in der Fokker E.III und der Airco DH.2 zu kontrollieren, da diese nicht mit einem Gashebel ausgestattet sind.

Um den Zündunterbrecher zu verwenden, drücken Sie bitte die Tastenkombination **Linke Umschalttaste + E (Zündunterbrecher)**. Die Zündung des Motors wird damit so lange unterbrochen, wie Sie die Taste gedrückt halten. Passen Sie auf, dass die Drehzahl des Motors nicht zu sehr abfällt oder es besteht die Gefahr, dass der Motor ausgeht

- **Kühlkörper-Kontrolle:** In Flugzeugen, die mit einem Reihenmotor ausgestattet sind, müssen Sie die Kühlkörper manuell öffnen und schließen um eine sichere Betriebstemperatur (zwischen 50 und 80 Grad Celsius) zu gewährleisten. Wenn Sie den Motor für längere Zeit zu heiß oder zu kalt laufen lassen, kann dies zu einem Motorschaden führen. Um die Kühlrillen einzustellen drücken Sie die Tastenkombination **Strg-Rechts + -** um die Rillen zu schließen und die Tastenkombination **Strg-Rechts + =** um die Rillen zu öffnen. Sie können die Kühlrillen außerdem mit der Achsenstellung **Triebwerkssteuerung: Kühler** regulieren.

Wenn Sie die Kühler Ihres Flugzeugs nicht manuell einstellen wollen, können Sie den Computer diese Aufgabe erledigen lassen. Wählen Sie dazu im Schwierigkeitsmenü die Option **Automatische Kühlung**. Sie können die automatische Kühlung während einer Mission mithilfe der Tastenkombination **Linke Umschalttaste + R (Auto Radiator)** an- und ausschalten. Wenn die automatische Kühlerkontrolle aktiviert ist, erscheint am oberen rechten Rand des Bildschirms ein **R**-Symbol.

Hinweis: Obwohl sie mit einem Reihenmotoren ausgestattet sind, haben die Albatros D.II, DFW C.V, Hansa-Brandenburg W.12, Halberstadt D.II, R.E.8, Roland C.IIa und die 150 PS-Version der SPAD S.VII keine Möglichkeit der Kühlkörper-Kontrolle.

- **Gemischkontrolle:** Um die maximale Leistung des Motors zu gewährleisten, müssen Sie das Gas-Luftgemisch im Motor immer richtig einstellen. In niedrigen Flughöhen, wo die Luft dichter ist, ist es nötig ein „fettes“ Gemisch zu verwenden. Wenn Sie an Flughöhe gewinnen, wird die Luft dünner: Sie müssen dann den Anteil der Luft im



Treibstoffgemisch erhöhen, das Gemisch wird "magerer". Wenn die Nadel des Drehzahlmessers nicht stabil ist (also wackelt), ist die Mixtur eventuell zu fett. Wenn die Drehzahl des Motors abfällt, ist das Gemisch zu mager. Denken Sie daran, die Mixtur auf Fett zu stellen, wenn Sie den Motor starten wollen.

Um das Treibstoffgemisch mit Ihrer Tastatur anzupassen, drücken Sie die Tastenkombination **Rechte Umschalttaste + -** um das Gemisch magerer zu machen und die Tastenkombination **Rechte Umschalttaste + =** um das Gemisch fetter zu machen. Sie können das Gemisch außerdem mit der Achseneinstellung **Triebwerkssteuerung: Mischung** regulieren.

Wenn Sie das Gemisch Ihres Flugzeugs nicht manuell einstellen wollen, können Sie den Computer diese Aufgabe erledigen lassen. Wählen Sie dazu im Schwierigkeitsmenü die Option **Automatische Gemischeinstellung**. Sie können die automatische Kühlung während einer Mission mithilfe der Tastenkombination **Linke Umschalttaste + M (Auto Radiator)** an- und ausschalten. Wenn die automatische Kühlerkontrolle aktiviert ist, erscheint am oberen rechten Rand des Bildschirms ein **M**-Symbol

Hinweis: Beachten Sie, dass manche Flugzeuge ein voreingestelltes Mischverhältnis haben und dass das Gemisch dementsprechend in diesen Flugzeugen nicht eingestellt werden kann. Dies trifft auf alle deutschen und einige alliierte Flugzeuge zu, welche mit einem Reihenmotor ausgestattet sind.

- **Höhengas:** Die Fokker D.VIIF und die Pfalz D.XII haben einen zusätzlichen Gashebel, der es dem BMW-Motor erlaubt, in großen Flughöhen eine höhere Leistung zu bringen. Um einen Motorschaden zu verhindern, sollten Sie diesen Gashebel unter einer Flughöhe von 2000 Metern nicht nutzen. Über einer Flughöhe von 2000 Metern können Sie den Gashebel ohne Bedenken ca. 1/3 des maximalen Ausschlags öffnen. Über 3000 Metern können Sie ihn ca. 2/3 des maximalen Ausschlags öffnen. Erst über einer Flughöhe von 4000 Metern sollten Sie das Höhengas komplett öffnen.

Um das Höhengas mit ihrer Tastatur anzupassen drücken Sie die Tastenkombination **Alt Gr + -** um das Höhengas zu schließen und die Tastenkombination **Alt Gr + =** um das Höhengas zu öffnen. Sie können das Höhengas außerdem mit der Achseneinstellung **Triebwerkssteuerung: Höhengas** regulieren.

Hinweis: Die Verwendung des Höhengases außerhalb der empfohlenen Flughöhe kann den Motor des Flugzeugs beschädigen. Wir empfehlen dies nur in Notfällen und für sehr kurze Zeiträume.

- **Stabilisatortrimmung:** In bestimmten Flugzeugen ist es möglich, die Neigung des horizontalen Stabilisators anzupassen. Sie können somit beeinflussen, wie stark Sie das Höhenruder betätigen müssen, damit das Flugzeug geradeaus fliegt. Eine Anpassung der Trimmung führt somit entweder dazu, dass das Flugzeug sich nach unten (es ist buglastig) oder nach oben (es ist hecklastig) neigt. Momentan sind folgende Flugzeuge mit einer Stabilisatortrimmung ausgestattet: Airco D.H.4, Bristol F.2B, R.A.F. R.E.8, R.A.F. S.E.5a, der Sopwith Dreidecker und beide Varianten der Sopwith 1½ Strutter.

Drücken Sie die Tastenkombination **Strg-Rechts + Pfeil-nach-oben** um Ihr Flugzeug buglastiger zu machen und die Tastenkombinationen **Strg-Rechts + Pfeil-nach-unten** um Ihr Flugzeug hecklastiger zu machen. Sie können die Trimmung auch mit der **Triebwerkssteuerung: Stabilisatortrimmung** regulieren.

Hinweis: Obwohl auch die Airco D.H.2 mit einer Stabilisatortrimmung ausgestattet war, wird diese in Rise of Flight nicht simuliert, da es sich bei dieser – im Gegensatz zu der oben genannten Flugzeuge – um ein federgestützes System handelte.

- **Cockpitbeleuchtung:** Wenn Ihr Flugzeug mit einem Cockpitlicht ausgerüstet ist, können Sie dieses mit der Taste **L** ein- und ausschalten. (**Kabinenbeleuchtung**).

Hinweis: Wenn Ihr Motor aufgrund Feindfeuer Schaden nimmt, ist es wahrscheinlich, dass Ihre Pilotenbrille mit Öl beschmutzt wird. In diesem Fall können Sie Ihre Brille reinigen, in dem Sie sich vom Motor wegdrehen (also nach links oder rechts) oder in dem Sie den Motor ausschalten. Beachten Sie jedoch, dass Sie sich im Falle eines solchen Motorschadens so schnell es geht aus dem Kampf lösen und einen sicheren Landeplatz suchen sollten.

6.2 FLUGZEUGE MIT MEHREREN CREWMITGLIEDERN

Rise of Flight gibt Ihnen die Möglichkeit, mehrere Flugzeuge zu fliegen, die mehr als ein Crewmitglied haben. Darunter sind Jagdflugzeuge, Beobachtungs- und Aufklärungsflugzeuge und Schwere Bomber. Jedes dieser Flugzeuge hat mindestens einen Piloten und einen Bordschützen/Beobachter, einige haben auch mehr als einen Motor. Behalten Sie also die folgenden Tastaturkommandos im Hinterkopf, wenn Sie ein solches Flugzeug fliegen wollen.

- **Motor- und Cockpitkontrollen:**

- **Motorauswahl:** Wenn Sie ein Flugzeug mit mehreren Motoren fliegen, werden die meisten Tasten und Achsen beide Motoren gleichzeitig kontrollieren. Wenn Sie jeweils nur einen Motor kontrollieren möchten, drücken Sie bitte die Taste **1** (**Triebwerkssteuerung: Motor 1 An/Aus**) oder die Taste **2** (**Triebwerkssteuerung: Motor 2 An/Aus**) um den ersten bzw. den zweiten Motor zu kontrollieren. Um keinen der beiden Motoren zu kontrollieren, drücken Sie bitte die Taste **0** (**Gemeinsame Triebwerkssteuerung An/Aus**).
- **Motor starten/stoppen:** Um die Motoren in einem Flugzeug mit mehr als einem Motor zu starten, können Sie diese entweder zusammen oder individuell starten. Um beide Motoren gleichzeitig zu starten, drücken Sie die Taste **E** (**Triebwerk An/Aus**). Die Tastenkombination **Strg-Rechts + 1** (**Triebwerk 1 An/Aus**) und **Strg-Rechts + 2** (**Triebwerk 2 An/Aus**) starten dementsprechend die Motoren 1 und 2. Dieselben Tastenkombinationen können Sie verwenden um die Motoren abzuschalten.
- **Gashebel:** Um die Leistung beider Motoren gleichzeitig mit der Tastatur zu regulieren, drücken Sie die Taste **-** um die Leistung zu verringern und die Taste **=** um die Leistung zu erhöhen. Wenn Sie einen analogen Schubregler besitzen, können Sie auch beide Motoren mit der Achseneinstellung **Triebwerkssteuerung: Schub** regulieren.



Alternativ können Sie auch jedem Motor seine eigene Achse zuweisen. Nutzen Sie dazu die Achseneinstellungen **Triebwerkssteuerung 1: Schub** und **Triebwerkssteuerung 1: Schub**.

- Kühlkörper-Kontrolle:** Um die Kühlrillen beider Motoren gleichzeitig mit der Tastatur zu regulieren, drücken Sie die Tastenkombination **Strg-Rechts + -** um die Kühlrillen zu schließen und die Tastenkombination **Strg-Rechts + =** um die Kühlrillen zu öffnen. Sie können beide Kühlkörper auch mit der Achseneinstellung **Triebwerkssteuerung: Kühler** regulieren oder jedem Kühlkörper seine eigene Achse zuweisen. Nutzen Sie dazu die Achseneinstellungen **Triebwerkssteuerung 1: Kühler** und **Triebwerkssteuerung 2: Kühler**.

Wie in den Abschnitten 5.2 und 6.1 beschrieben können Sie die Kühlkörper des Flugzeuges automatisch mithilfe der Option **Automatische Kühlung** in den Schwierigkeitsoptionen kontrollieren lassen.

Hinweis: Obwohl die DFW C.V und die R.E.8 mit einem Reihenmotor ausgestattet sind, besitzen sie keinerlei Möglichkeit den Kühlkörper zu regulieren.

- Gemischkontrolle:** Um das Gas-Luftgemisch beider Motoren gleichzeitig mit der Tastatur zu regulieren, drücken Sie die Tastenkombination **Rechte Umschalttaste + -** um das Gemisch magerer zu machen und die Tastenkombination **Rechte Umschalttaste + =** um das Gemisch fetter zu machen. Sie können das Gemisch für beide Motoren auch mit der Achseneinstellung **Triebwerkssteuerung: Mischung** regulieren oder Alternativ jeder Gemischkontrollhebel seine eigene Achse zuweisen. Nutzen Sie dazu die Achseneinstellungen **Triebwerkssteuerung 1: Mischung** und **Triebwerkssteuerung 2: Mischung**.

Wie in den Abschnitten 5.2 und 6.1 beschrieben können Sie das Gemisch automatisch mithilfe der Option **Automatische Gemischeinstellung** in den Schwierigkeitsoptionen kontrollieren lassen.

Hinweis: Beachten Sie, dass manche Flugzeugmotoren ein voreingestelltes Mischverhältnis haben und dass das Gemisch in diesen Flugzeugen nicht reguliert werden kann. Unter den Mehrsitzern handelt es sich dabei um die Flugzeuge DFW C.V., Gotha G.V, Breguet 14 B.2 und die R.E.8.

- Navigationslicht:** Zusätzlich zum standardmäßig verbauten Cockpitlicht besitzt die Handley Page O/400 Navigationslichter. Drücken Sie die Tastenkombination **Strg-Rechts + L (Navigationslichter)** um diese ein- und auszuschalten.

• Crew & Bordschützenkontrollen:

- Um die verschiedenen Positionen der Crew in einem Mehrsitzer durchzuschalten, drücken Sie die Tastenkombination **Strg-Links + C (Feuerstellung wechseln)**. Beachten Sie, dass Sie auch als Bordschütze die Kontrolle über das Flugzeug haben, wenn Sie den Autopiloten nicht aktiviert haben. Um das Flugzeug in diesem Fall

geradeausfliegen zu lassen, drücken Sie die Tasten **Linke Umschalttaste + A (Horizontaler Autopilot)**.

- Um die Kontrolle über einen Geschützturm zu übernehmen, drücken Sie die Taste **T (Geschützturm: Waffen anlegen/ablegen)**. Dies erlaubt es Ihnen, die Waffe mit ihrer Maus horizontal und vertikal zu bewegen. Abfeuern können Sie die Waffe entweder mit der Leertaste oder der linken Taste ihrer Maus (**Mit Geschützturm schießen**).
- Um den Geschützturm mithilfe der Visierung auf Feinde auszurichten, drücken Sie die Tastenkombination **Linke Umschalttaste + T (Geschützturm: Schützenansicht)**.

*Hinweis: Dieser Befehl gibt Ihnen nicht die Kontrolle über den Geschützturm. Es ist weiterhin notwendig, den **Geschützturm: Waffen anlegen/ablegen** Befehl auszuführen um den Geschützturm selbst zu verwenden.*

- Um eine Ladehemmung zu beheben oder einen Versager zu lösen, drücken Sie entweder die Taste **R** oder den mittleren Knopf (bzw. das Mausrad) Ihrer Maus (**MGs des Geschützturms laden**).
- Um das Maschinengewehr von einer Aufhängung zu einer anderen zu bewegen, drücken Sie die Tastenkombination **Linke Umschalttaste + C (Feuerstellung wechseln)**.

Hinweis: Dieser Befehl kann momentan nur beim oberen Heckschützen der Handley Page O/400 den MGs an Seitenluken der Felixstowe F.2A. und dem auf der R.A.F. F.E.2b montierten MG verwendet werden.

6.3 GRUNDLEGENDES WAFFENMANAGEMENT

Ihr Hauptwaffen in Rise of Flight sind Maschinengewehre, Kanonen, Bomben, und Raketen. Außerdem können Sie auch Signalpistolen und normale Pistolen einsetzen. Wie Sie dabei vorgehen, wird im Folgenden beschrieben.

• Maschinengewehre / Kanonen

- Um alle an Ihrem Flugzeug angebrachten Waffen abzufeuern, drücken und halten Sie die **Leertaste (Mit allen Geschützen feuern)** auf Ihrem Keyboard

Hinweis: Viele der in Rise of Flight verwendeten Maschinengewehre feuern durch die sich drehenden Propeller hindurch. Da das Unterbrechergetriebe dieser Gewehre direkt mit der Propellerwelle verbunden ist, können Sie die Waffen nicht abfeuern, solange sich der Propeller nicht dreht. Das Unterbrechergetriebe erlaubt es Ihnen die Maschinengewehre abzufeuern ohne den Propeller zu beschädigen.

- Um nur die nach vorne gerichteten Waffen an Ihrem Flugzeug abzufeuern, drücken und halten Sie die Tastenkombination **Rechte-Alt-Taste + Leertaste (Nach vorne gerichtete Geschütze feuern)**. Mithilfe dieses Befehls werden nur die Waffen abgefeuert, die nach Ihrem Fadenkreuz ausgerichtet sind. Dies bedeutet, dass alle Waffen, welche auf dem Flügel angebracht und nach oben gerichtet sind (siehe



weiter unten) nicht abgefeuert werden. Außerdem wird auch das Lewis Maschinengewehr, welches auf der Albatros D.III, der Albatros D.Va, und der R.E.8 angebracht ist und die Becker-Automatikkanone auf den zwei Versionen der Albatros D.II nicht abgefeuert, da dieses nicht auf das Fadenkreuz des Flugzeugs ausgerichtet sind.

- Um nur die auf der Nase des Flugzeugs angebrachten Waffen abzufeuern, drücken und halten Sie die Tastenkombination **Linke-Alt-Taste + Leertaste (Mit Frontgeschützen feuern)**
- Um nur die auf den oberen Tragflächen angebrachten Waffen abzufeuern, drücken und halten Sie die **Taste Komma (Mit Geschützen auf der oberen Tragfläche feuern)**. Mithilfe dieses Befehls werden alle Waffen abgefeuert, die sich auf dem oberen Flügel Ihres Flugzeugs befinden – unabhängig davon, ob diese auf das Fadenkreuz ausgerichtet sind oder nicht.
- Um nur die auf oder an den Tragflächen angebrachten Waffen abzufeuern, drücken und halten Sie die **Taste Punkt (Mit Geschützen auf den Tragflächen feuern)**. Dieser Befehl feuert die beiden auf der unteren Tragfläche der Sopwith Dolphin angebrachten Lewis Maschinengewehre ab.

Hinweis: Die auf dem unteren Flügel der Dolphin angebrachten Maschinengewehre sind Teil einer optionalen Waffenmodifikation, welche Sie im Rise of Flight Store erwerben müssen, bevor Sie sie im Spiel verwenden können. Nach dem Kauf einer Waffenmodifikationen müssen Sie das Spiel zumindest einmal mithilfe des "Online einloggen" Modus neu starten. Wenn Sie sich während des Kaufs im Spiel befinden, müssen Sie das Spiel verlassen und es neu starten. Um die Website zum Kauf von Waffenmodifikationen zu erreichen, besuchen Sie mithilfe Ihres Webbrowsers folgende Website <http://riseofflight.com/en/store/weaponmods> oder klicken Sie auf die Schaltfläche „Modifikationen kaufen“ im Reiter „Waffenmodifikationen“. Konsultieren Sie Sektion 5.3 des Handbuchs für weitere Informationen hinsichtlich Waffenmodifikationen.

Hinweis: Die Genauigkeit der Waffen nimmt ab, je länger der Feuerstoß anhält. Nutzen Sie also, soweit möglich, nur kurze Feuerstöße.

- Jede Waffe, die auf dem oberen Flügel Ihres Flugzeugs angebracht ist, kann in verschiedenen Winkel abgefeuert werden. Obwohl der Winkel von Flugzeug zu Flugzeug variiert, handelt es sich dabei typischerweise um etwa 45 Grad. Drücken Sie die Tastenkombination **Linke-Alt-Taste + R (Waffen erhöhen / absenken)** um die Waffen nach vorne oder nach oben schießen zu lassen.
- Drücken Sie die Taste **R (Alle Geschütze durchladen / nachladen)** um die auf dem oberen Flügel angebrachten Waffen nachzuladen. Falls mehr als eine Waffe nachgeladen werden muss, wird dies nach und nach geschehen.

*Hinweis: Beachten Sie, dass sie die Taste **Waffen erhöhen / absenken** nicht drücken müsse, falls Sie Ihre auf dem oberen Flügel angebrachten Waffen mithilfe des **Alle***

Geschütze durchladen /nachladen Befehls nachladen möchten. Die Animation wird in diesem Fall automatisch ausgeführt und die Waffen werden nach dem Nachladen automatisch wieder in Stellung gebracht.

- Wenn Sie in den Schwierigkeitseinstellungen des Spiels Versager aktiviert haben, wird ihre Waffe von Zeit zu Zeit nicht feuern. Um dieses Problem zu beheben, drücken Sie die Tasten **R (Alle Geschütze durchladen / nachladen)**. Falls mehrere Waffen gleichzeitig eine Ladehemmung haben, werden diese automatisch und nacheinander behoben.

*Hinweis: Beachten Sie, dass Sie die Taste **Waffen erhöhen / absenken** nicht drücken müssen, bevor Sie die Taste **Alle Geschütze durchladen / nachladen** drücken, wenn Sie eine Ladehemmung einer auf dem oberen Flügel angebrachten Waffe beheben wollen. Bei einigen Flugzeugen wird die auf dem Flugzeug angebrachte Waffe nicht vom Piloten nach unten geneigt werden – dies simuliert die Tatsache, dass es dem Piloten möglich ist, den Durchladehebel der Waffe auch so zu erreichen. Dies wird derzeit in der Albatros D.III, der Albatros D.Va, der Hanriot HD.1, der Hanriot HD.2 der Nieuport 11, Der Nieuport 17, der S.E.5a und der Sopwith Dolphin so simuliert.*

• Bomben:

- Um eine Bombe abzuwerfen drücken Sie die Taste **B (Bombe abwerfen / Start von Raketen)**. Um ein Paar Bomben abzuwerfen, drücken Sie die Tastenkombination **Linke Umschalttaste + B (Zwei Bomben abwerfen / Start von Raketen)**. Um alle Ihre Bomben in einer einzigen Salve abzuwerfen, drücken Sie die Tastenkombination **Strg-Links + B (Alle Bomben abwerfen / Start von Raketen)**.

• Raketen:

- Die in Rise of Flight simulierten Le Prieur Raketen können nur alle auf einmal in einer Salve abgefeuert werden. Jede der weiter oben erwähnten Tasten zum Abwurf der Bomben feuert auch die Raketen ab.

Hinweis: Raketen sind Teil einer optionalen Waffenmodifikation, die Sie im Rise of Flight Store erwerben müssen, bevor Sie sie im Spiel verwenden können. Nach dem Kauf einer Waffenmodifikationen müssen Sie das Spiel zumindest einmal mithilfe des "Online einloggen" Modus neu starten. Wenn Sie sich während des Kaufs im Spiel befinden, müssen Sie das Spiel verlassen und es neu starten. Um die Website zum Kauf von Waffenmodifikationen zu erreichen, besuchen Sie mithilfe Ihres Webbrowsers folgende Website <http://riseofflight.com/en/store/weaponmods> oder klicken Sie auf die Schaltfläche „Modifikationen kaufen“ im Reiter „Waffenmodifikationen“. Konsultieren Sie Sektion 5.3 des Handbuchs für weitere Informationen hinsichtlich Waffenmodifikationen.

• Signalpistole:



Abbildung 6.3.1

- Obwohl Leuchtgeschosse (Abbildung 6.3.1) in erster Linie dazu gedacht sind, Signale zu geben, können Sie auch dazu verwendet werden Piloten und die Crew eines Flugzeugs schwer zu verletzen (inklusive Ihnen!). Um ein Leuchtgeschoss abzufeuern, wählen Sie zuerst die passende Farbe: Rot (**Strg-Links +1**), Grün (**Strg-Links + 2**), Gelb (**Strg-Links + 3**) oder Weiß (**Strg-Links + 4**). Zeigen Sie mit der Signalpistole dann in die Richtung in die Sie zu feuern wünschen (nutzen Sie dazu entweder Ihre Maus oder Ihr Head-Tracking-Gerät) und drücken Sie dann entweder die linke Maustaste oder die Tastenkombination **Strg-Links + Leertaste (Schuss mit der Handfeuerwaffe / Signalpistole)**. Wenn Sie möchten, können Sie eine On-Screen Zielhilfe aktivieren, indem Sie mit der rechten Maustaste klicken und dann die **Zielhilfe**-Option am oberen Rand des Bildschirms wählen (Sie können diese Option auch durch drücken der Tastenkombination **Linke Windowstaste + A** aktivieren). Die Signalpistole wird automatisch nachgeladen, nachdem Sie einen Schuss abgefeuert haben (vorausgesetzt Sie haben noch eine Patrone übrig).

Wenn Sie die Signalpistole nicht länger nutzen wollen, drücken Sie die Tastenkombination **Strg-Links + ~ (Eigene Waffe / Signalpistole wegstecken)** um die Waffe „zurück“ in den Holster zu stecken

Hinweis: Sie können die Signalpistole nicht benutzen, während Sie in einem Mehrsitzer die Position eines Bordschützen inne haben.

- **Pistole:**



Abbildung 6.3.2

*Hinweis: Um Pistolen zu nutzen, müssen Sie diese vorher im Rise of Flight Store als Teil des „Personal Package“ erwerben. Nach dem Kauf müssen Sie mindestens einmal beim Login die Option **Online einloggen** wählen um Ihren Kauf zu aktivieren (Wenn ROF während des Kaufs läuft, müssen Sie das Spiel neustarten). Nutzen Sie den folgenden Link um sich auf die Website des „Personal Package“ zu begeben: <http://riseofflight.com/en/store/personalization/personalpack>. Sie können auch auf die **Buy Stuff** Schaltfläche im Register **Pilot Stuff** klicken, welche vom Hangarbildschirm aus aufgerufen werden kann.*

- Um die Pistole (Abbildung 6.3.2) während einer Mission nutzen zu können, müssen Sie sie vorher unter dem Register **Pilot Stuff** auf dem **Hangar**-Bildschirm aktivieren. Um die Pistole abzufeuern, drücken Sie zuerst die Tastenkombination **Strg-Links + 5 (Persönliche Waffe)**. Zeigen Sie mit der Pistole dann in die Richtung in die Sie feuern wollen (nutzen Sie dazu entweder Ihre Maus oder Ihr Head-Tracking-Gerät) und drücken Sie dann entweder die linke Maustaste oder die Tastenkombination **Strg-Links + Leertaste (Schuss mit der Handfeuerwaffe / Signalpistole)**. Wenn Sie möchten, können Sie eine On-Screen Zielhilfe aktivieren, indem Sie mit der rechten Maustaste klicken und dann die **Zielhilfe**-Option am oberen Rand des Bildschirms wählen (Sie können diese Option auch durch drücken der Tastenkombination **Linke Windowstaste + A** aktivieren) Die Pistole wird automatisch nachgeladen, nachdem Sie das komplette Magazin verschossen haben (vorausgesetzt Sie haben noch ein Ersatzmagazin übrig).

Wenn Sie die Pistole nicht länger nutzen wollen, drücken Sie die Tastenkombination **Strg-Links + ~ (Eigene Waffe / Signalpistole wegstecken)** um die Waffe „zurück“ in den Holster zu stecken

Hinweis: Sie können die Pistole nicht benutzen, während Sie in einem Mehrsitzer die Position eines Bordschützen inne haben..



6.4 VERWENDUNG DES BOMBENVISIERS

Einige der Flugzeuge in Rise of Flight sind mit einem optischen Bombenvisier ausgerüstet, welches es Ihnen erlaubt, Bodenziele aus großer Höhe zielgenau anzugreifen. Jedes Visier ist dabei seinem Gegenstück aus der Realität möglichst realistisch nachempfunden. Dementsprechend ist es möglich, dass die folgenden Merkmale und Eigenschaften (Abbildung 6.4.1 und 6.4.2) nicht unbedingt auf jedes mit einem Bombenvisier ausgerüstete Flugzeug zutreffen.

Hinweis: Wenn Sie mit Ihrem Mauszeiger über ein Bedienelement des Bombenvisiers fahren, wird eine Kurzinfo auftauchen, die zusammenfasst welche Funktion diese Kontrolle inne hat.

- **Bedienelemente des Bombenvisiers:**

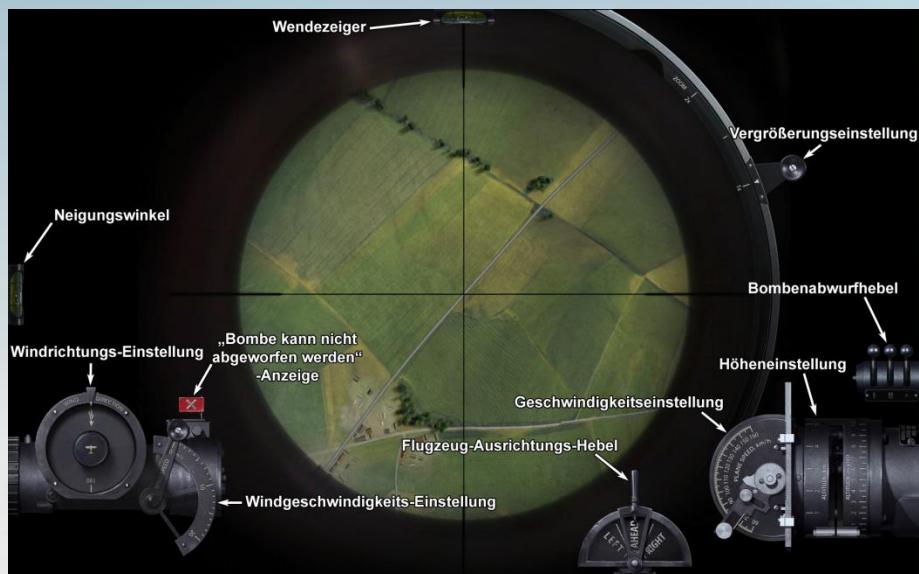


Abbildung 6.4.1

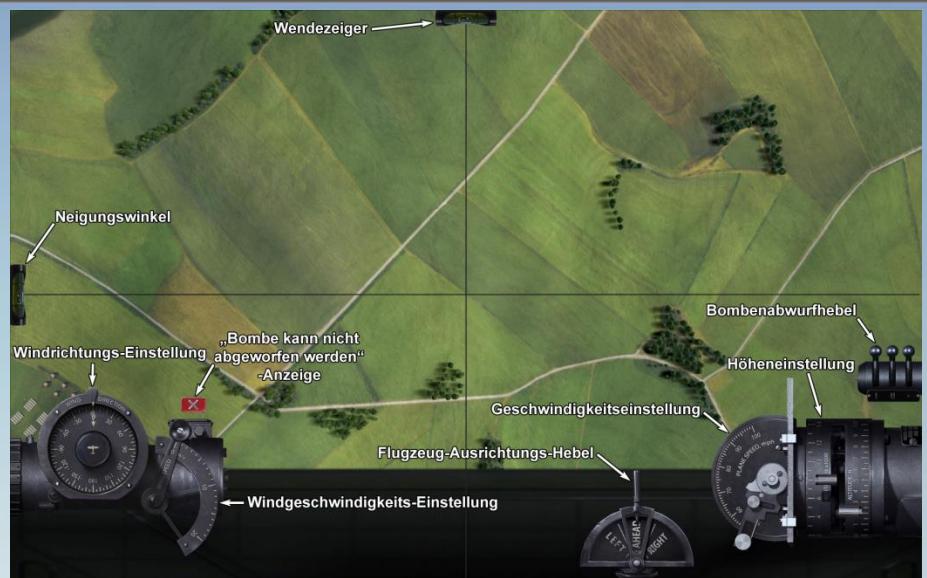


Abbildung 6.4.2

- **Schiebewinkel- und Beschleunigungsanzeiger:** Dieses Instrument zeigt an, ob das Flugzeug gerade fliegt und die Flughöhe beibehält. Der Schiebewinkelanzeiger zeigt dabei an, ob das Flugzeug sich in eine bestimmte Richtung neigt und der Beschleunigungsanzeiger zeigt an, ob die Nase des Flugzeugs nach oben oder unten zeigt.
- **Windrichtung und Windgeschwindigkeit:** Anhand dieser Ziffernblätter werden die Windgeschwindigkeit und die Richtung aus der der Wind (in Relation zu Ihrem aktuellen Kurs) bläst eingestellt. Die Windrichtung wird hierbei in Grad angegeben und die Windgeschwindigkeit in Metern pro Sekunde.
- **Bombenvisier Warnflagge:** Diese rote Flagge wird über der Windgeschwindigkeitsanzeige oder dem Höhenanzeiger auftauchen, wenn das Bombenvisier nicht richtig funktioniert. Gründe hierfür können sein, dass Sie keine Bombe an Bord haben, dass das Flugzeug keinen stabilen Kurs fliegt oder dass die im Bombenvisier eingegebene Höhe außerhalb der Fähigkeiten des Bombenvisiers liegt.
- **Steuerhebel:** Dieses Bedienelement erlaubt es Ihnen den Kurs Ihres Flugzeugs leicht nach links und rechts zu korrigieren. Sie können dieses Bedienelement auch mit den Tastenkombinationen **Linke Umschalttaste + Z** (**Horizontaler Autopilot: links abbiegen**) und **Linke Umschalttaste + X** (**Horizontaler Autopilot: rechts abbiegen**) bedienen.
- **Fluggeschwindigkeit:** Anhand dieses Ziffernblatts wird die angezeigte Fluggeschwindigkeit (Indicated Air Speed) des Flugzeugs entweder in Kilometern pro Stunde oder Meilen pro Stunde eingegeben. Welches Einheitensystem verwendet wird, können Sie unter **Internalisierung im Optionsmenü** festlegen.



- **Flughöhe:** Mithilfe dieser Ziffernblätter geben Sie die Flughöhe über dem Ziel (nicht über dem Meeresspiegel) in Fuß oder Metern ein. Genau wie bei der Fluggeschwindigkeit können Sie unter **Internalisierung** im Optionsmenü festlegen, welches Einheitensystem verwendet wird. Das linke Ziffernblatt verwendet hierbei Tausender-Schritte und das rechte Ziffernblatt Hunderter-Schritte.
- **Vergrößerungshebel:** Mithilfe dieses Hebels können Sie das Sichtfeld durch das Bombenvisier anpassen. Die Einstellungen reichen zwischen 1x (keine Vergrößerung) und 2x (doppelte Vergrößerung)

Hinweis: Die Vergrößerung funktioniert nur in deutschen Flugzeugen.

- **Hebel zum Bombenabwurf:** Wie schon der Name sagt, lösen diese Bomben den Abwurf der Bomben aus. Von links nach rechts entsprechen diese den Tasturbefehlen **Bombe abwerfen**, **Zwei Bomben abwerfen** und **alle Bomben abwerfen**.
- **Einen Bombenangriff ausführen:**

Obwohl die Bedienelemente des Bombenvisiers in ROF vom verwendeten Flugzeugstyp abhängen, sollten ihnen die folgenden Schritte dabei helfen, Ihr Ziel zu treffen:

1. Drücken Sie die Taste **V (Bombenvisier)** um in die Bombenvisier-Ansicht zu gelangen. Dies schaltet automatisch einen Autopiloten ein, der Ihre Flughöhe beibehält (vorausgesetzt das Flugzeug fliegt zum Zeitpunkt der Aktivierung mehr oder weniger geradeaus). In der Breguet 14 B.2 müssen Sie außerdem die Bombenluken öffnen, da diese das Bombenvisier verdecken. Drücken Sie dazu die Tastenkombination **Strg-Rechts + N (Bombenschacht Kippschalter)**.
2. Falls möglich, geben Sie die Windrichtung und Windgeschwindigkeit mithilfe der entsprechenden Ziffernblätter ein. Um die Windrichtung einzugeben subtrahieren Sie die Richtung aus der der Wind bläst von Ihrem aktuellen Kurs. Zum Beispiel: Wenn Ihr Flugzeug den Kurs 350 Grad fliegt und der Wind aus Richtung 270 Grad bläst, dann bläst der Wind von 80 Grad links. Sie würden das Ziffernblatt also 80 Grad nach links (gegen den Uhrzeigersinn) drehen.

Hinweis: In einigen Flugzeugen gibt es nur zwei Einstellungen für die Windrichtung: 0 und 180 Grad.

3. Geben Sie die angezeigte Fluggeschwindigkeit (Indicated Air Speed) Ihres Flugzeugs im entsprechenden Ziffernblatt ein. Beachten Sie, dass der Fluggeschwindigkeitsanzeiger der Breguet 14.B2 die wahre Fluggeschwindigkeit (True Air Speed) für eine Höhe von 2000 Meter und 4000 Meter anzeigt. Dementsprechend sollte die Geschwindigkeit, welche Sie im Bombenvisier eingeben ungefähr 10% niedriger sein, als die Geschwindigkeit, die von Ihren Instrumenten angezeigt wird. Anstatt einer Geschwindigkeit von 155 km/h sollten Sie also 140 km/h eingeben, da

10% von 155km/h, 15km/h sind.

Hinweis: In einigen Flugzeugen gibt es nur begrenzte Einstellungen für die Fluggeschwindigkeit.

4. Geben Sie die Flughöhe Ihres Flugzeugs mit den zwei entsprechenden Ziffernblättern ein. Beachten Sie, dass es sich dabei um die Flughöhe über dem Ziel handelt und nicht um die Flughöhe über dem Meeresspiegel (wie sie in Ihrem Höhenmesser angezeigt wird). Wenn Sie sich also z.B. in 2000 Meter Höhe befinden und Ihr Ziel befindet sich 100 Meter über dem Meeresspiegel, sollten Sie eine Höhe von 1900 Meter in das Bombenvisier eingeben. Wenn Sie eine Kampagnenmission fliegen, wird die Höhe des Ziels über dem Meeresspiegel in der Missionsbeschreibung angezeigt.

Hinweis: In einigen Flugzeugen gibt es nur eine bestimmte Anzahl von Werten, die eingegeben werden können. Wählen Sie dann den Wert der dem wahren Wert am nächsten ist

5. Korrigieren Sie den Kurs ihres Flugzeugs wenn nötig mit dem Steuerhebel (oder mit dem **Horizontaler Autopilot: links abbiegen** und **Horizontaler Autopilot: rechts abbiegen** Befehl) Wenn Sie den Steuerhebel verwenden, müssen Sie die Maustaste nicht gedrückt halten, nachdem Sie den Kurvenflug eingeleitet haben.

6. Lösen Sie die Bomben mithilfe der Hebel zum Bombenabwurf genau dann aus, wenn sich das Ziel durch das Fadenkreuz des Bombenvisiers hindurchbewegt. Von links nach rechts entsprechen diese den Tasturbefehlen **Bombe abwerfen**, **Zwei Bomben abwerfen** und **alle Bomben abwerfen**. Sie können die Bomben auch mit den entsprechenden Tastenkombinationen auf Ihrem Keyboard abwerfen (konsultieren Sie Sektion 6.3 für weitere Informationen). Nachdem Sie alle Bomben abgeworfen haben, wird die Warnflagge des Bombenvisiers über der Anzeige für die Windgeschwindigkeit auftauchen.

Hinweis: Wenn Sie nicht als Staffelführer in einer Einzelspielermission fliegen, wird empfohlen mit dem Bombenabwurf zu warten, bis Ihr Staffelführer seine Bomben abgeworfen hat. Ansonsten ist es möglich, dass der Staffelführer und die anderen KI-kontrollierten Piloten ihre Bomben nicht auf das Ziel abwerfen.

7. Um das Bombenvisier zu verlassen, drücken Sie die Taste **V (Bombenvisier)**.



7.0 ARTILLERIEFEUER LEITEN UND AUFKLÄRUNG

7.1 ARTILLERIEFEUERLEIT-MISSIONEN

Artilleriefeuer leiten ist eine spezielle Missionsart in Rise of Flight, bei der Sie als Spieler Artilleriefeuer auf gegnerische Bodenziele lenken. Zurzeit können Sie diese Art von Mission mit der DFW.C.V, der Roland C.IIa, Airco D.H.4 der Bréguet 14.B2, der Bristol F.2B, der F.E.2b, der Sopwith Strutter und der R.E.8 fliegen. Um eine Artilleriefeuerleit-Mission erfolgreich zu absolvieren, beachten Sie bitte folgende Schritte:

1. Bevor Sie die Mission starten, wählen Sie die „Radio“ Ausrüstung für Ihr Flugzeug im Hangar aus.
2. Sobald Sie über dem Zielgebiet sind, wird ein Geschützsymbol (Abbildung 7.1.1) in der linken oberen Ecke Ihres Bildschirms erscheinen. Wenn Sie Untertitel eingeschaltet haben, werden Sie eine Nachricht erhalten, dass die Artilleriebatterie bereit ist, Ihren Feuerleitanweisungen zu folgen.

Hinweis: Wenn Sie aus dem Zielgebiet fliegen, verschwindet das Geschützsymbol.



Abbildung 7.1.1

3. Lokalisieren Sie das Koordinatennetz (Abbildung 7.1.2), das der Zielzone entspricht, auf Ihrer Karte. Dieses Koordinatensystem ist eine Reihe von zusammenhängenden Quadraten mit einer Gruppe von Buchstaben auf einer Seite und einer Gruppe von Zahlen auf der anderen Seite.

4. Nachdem Sie Ihr Ziel ausfindig gemacht haben, schätzen Sie, in welchem Planquadrat es sich befindet. Die Position des Planquadrats im Koordinatensystem wird mit einem Buchstaben gefolgt von einer Zahl angegeben (z.B. D-5).

5. Klicken Sie auf die rechte Maustaste um Ihren Mauscursor anzuzeigen und klicken Sie dann auf das Geschützsymbol. Dies öffnet ein Koordinatensystem, das dem auf Ihrer Karte entspricht. Es ist hilfreich, den horizontalen Autopiloten einzuschalten, während Sie diesen und den nächsten Schritt ausführen.

6. Platzieren Sie Ihren Mauscursor auf das Planquadrat, auf das Sie die Artilleriebatterie zielen lassen wollen, und klicken Sie es an. Das Planquadrat, das Sie ausgewählt haben, wird mit einem X markiert, und eine Nachricht mit Ihnen an die Artillerie übermittelten Feuerkoordinaten wird eingeblendet (wenn Sie Untertitel eingeschaltet haben).

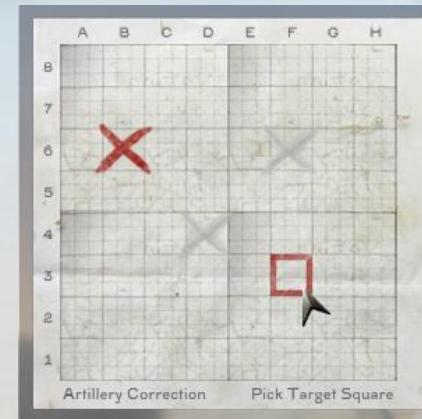


Abbildung 7.1.2

7. Beobachten Sie das Zielgebiet um die Geschosseinschläge zu sehen. Wenn Ihr Ziel nicht getroffen wird, schätzen Sie, wie weit die Einschläge vom Ziel entfernt sind und wählen Sie ein neues, passenderes Planquadrat aus.

8. Sobald Ihr Ziel von der Artillerie zerstört wurde, bekommen Sie die Nachricht, dass Sie Ihre Mission erfolgreich abgeschlossen haben (wenn Untertitel eingeschaltet sind). Wenn Sie ein anderes Ziel in einem anderen Koordinatennetz während derselben Mission zerstören, werden Sie für das Ausführen eines sekundären Missionsziels belohnt.

7.2 AUFKLÄRUNGSMISSIONEN

Rise of Flight bietet zwei Arten von Aufklärungsmissionen: Sichtaufklärung und Fotoaufklärung. Sichtaufklärung bedeutet, Sie müssen ein bestimmtes Zielobjekt identifizieren, wohingegen Fotoaufklärung bedeutet, dass Sie ein bestimmtes gegnerisches Zielobjekt fotografieren müssen. Um solche Missionen erfolgreich zu absolvieren, folgen Sie bitte den folgenden Schritten:



- **Sichtaufklärung:**



Abbildung 7.2.1

1. Sobald Sie über dem Zielgebiet sind, wird ein Augensymbol (Abbildung 7.2.1) in der linken oberen Ecke Ihres Bildschirms erscheinen.

Hinweis: Wenn Sie das Zielgebiet verlassen, verschwindet das Augensymbol.

2. Lokalisieren Sie die Box, die der aufzuklärenden Zielzone entspricht, auf Ihrer Karte. Diese Box hat einen großen Buchstaben in Ihrer Mitte.

3. Nachdem Sie Ihr Ziel ausfindig gemacht haben, überlegen Sie, um was für ein Objekt es sich handeln könnte (z.B. einen Ballon oder eine Artilleriebatterie). Normalerweise befindet sich Ihr Zielobjekt nahe der Mitte der Zielzone.

4. Klicken Sie auf die rechte Maustaste um Ihren Mauscursor anzuzeigen und klicken Sie dann auf das Augensymbol. Dies öffnet ein Fenster, in das Sie die Position und die Art ihres Zielobjekts eintragen können. Es ist hilfreich, den horizontalen Autopiloten einzuschalten, während Sie diesen und die nächsten beiden Schritte ausführen

5. Wählen Sie den Buchstaben, der dem der Zielzone aus Schritt 2 entspricht, in der linken Spalte aus. Dieser Buchstabe wird daraufhin eingekreist.

6. Wählen Sie die Art Ihres Zielobjekts, das Sie in der Zielzone identifiziert haben, in der rechten Spalte aus. Ihre Auswahl wird eingekreist.

Hinweis: Falls Sie einen falschen Buchstaben oder eine falsche Art des Zielobjekts auswählen, müssen Sie die Zielzone verlassen und dann wieder neu hineinfliegen um Ihren Fehler zu verbessern. Stellen Sie aber sicher, dass Sie mindestens 5 km von der Zielzone entfernt sind, bevor Sie wieder hineinfliegen

7. Sobald Sie das Zielobjekt lokalisiert und identifiziert haben, bekommen Sie eine Nachricht, dass Sie die Mission erfolgreich abgeschlossen haben (wenn Sie Untertitel eingeschaltet haben).

Wenn Sie ein Zielobjekt in einer anderen Zielzone erfolgreich identifizieren, werden Sie für das Ausführen eines sekundären Missionsziels belohnt.

- **Luftbildaufklärung:**

1. Bevor Sie die Mission starten, wählen Sie die „Foto“ Ausrüstung für Ihr Flugzeug im Hangar aus.

2. Sobald Sie über dem Zielgebiet sind, wird ein KamerasyMBOL (Abbildung 7.2.2) in der linken oberen Ecke Ihres Bildschirms erscheinen.

Hinweis: Wenn Sie das Zielgebiet verlassen, verschwindet das KamerasyMBOL.

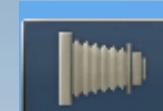


Abbildung 7.2.2

3. Klicken Sie auf die rechte Maustaste um Ihren Mauscursor anzuzeigen und klicken Sie dann auf das KamerasyMBOL. Eine zweidimensionale Kamera (Abbildung 7.2.3) wird sich öffnen, mit der Sie Fotos des Zielobjekts machen können. Es ist hilfreich, den horizontalen Autopiloten einzuschalten, während Sie diesen und den nächsten Schritt ausführen.

Hinweis: Stellen Sie sicher, dass Sie sich auf der richtigen Flughöhe befinden und in die Richtung des Luftbildaufklärungs-Wegpunkts fliegen. Beide Informationen können Sie von Ihrer Karte ablesen. Falls dies nicht der Fall ist, ist die Kamera mit einem großen, roten X durchgestrichen und Sie können keine Fotos aufnehmen.



Abbildung 7.2.3

4. Klicken Sie wiederholt auf die zweidimensionale Kamera, während Sie sich über dem Zielobjekt befinden.

5. Sobald Sie die benötigte Anzahl an Fotos gemacht haben, bekommen Sie eine Nachricht, dass Sie die Mission erfolgreich abgeschlossen haben (wenn Sie Untertitel eingeschaltet haben).



8.0 OPTIONEN WÄHREND DES FLUGES

Rise of Flight bietet eine Reihe von Optionen auf die Sie schnell zugreifen können, während Sie eine Mission fliegen. Jede dieser Optionen wird im Anschluss näher beschrieben. Um auf diese Optionen zugreifen zu können klicken Sie zuerst die rechte Maustaste, und danach klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine der folgenden Optionen:

8.1 FLUGKARTE

- Um ihre Flugkarte während des Fluges aufzurufen (Abbildung 8.1.1) drücken Sie die Taste **M (Flugkarte)** auf ihrer Tastatur, oder klicken Sie mit Ihrer Maus auf das Kartensymbol am linken oberen Rand Ihres Bildschirmes (Abbildung 8.1). Alternativ können Sie auch die Tastenkombination **Linke Windowstaste + M** drücken. In der Standardeinstellung wird die Flugkarte in der rechten unteren Ecke des Bildschirmes angezeigt.

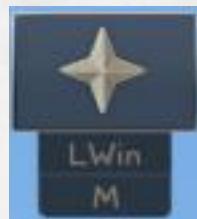


Abbildung 8.1



Abbildung 8.1.1

Um die Karte zu vergrößern doppelklicken Sie auf die Karte; ein weiterer Doppelklick bringt Sie wieder auf die Normalgröße zurück.



Abbildung 8.1.2

- Um die Karte zu verschieben, platzieren Sie Ihren Mauszeiger über einen der Kartenränder. Drücken Sie die linke Maustaste und ziehen Sie gleichzeitig den Mauszeiger, um die Karte zu verschieben.
- Um die Kartengröße manuell zu verändern platzieren Sie den Mauszeiger an der unteren rechten Ecke der Flugkarte. Während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, bewegen Sie Ihren Mauszeiger, um die Kartengröße zu verändern.
- Um die Kartenanzeige zu vergrößern oder zu verkleinern, scrollen Sie mit Ihrem Mausrad nach oben oder unten.



- Um sich einen anderen Kartenabschnitt anzusehen, platzieren Sie Ihren Mauszeiger auf der Karte. Während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, ziehen Sie die Karte mit der Maus in den Abschnitt, den Sie sich ansehen möchten.
- Um Ihre Karte transparenter zu machen benutzen Sie die Tastenkombination **Strg-Links+Nummernblock-Minus-Taste**. Um die Karte wieder undurchsichtiger zu machen benutzen Sie die **Strg-Links+Nummernblock-Plus-Taste**. In der Standardeinstellung ist die Flugkarte vollständig undurchsichtig.
- Um auf der Karte die Missionsbefehle einzusehen, klicken Sie zuerst mit der rechten Maustaste und klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf die mittlere Schaltfläche im unteren, rechten Eck der Karte (Abbildung 8.1.3.) Sie können mit einem Linksklick auf das Hand-Symbol zur Karte zurückkehren.



Abbildung 8.1.3

Hinweis: Unabhängig von Ihren gewählten Schwierigkeitseinstellungen wird Ihr Flugzeug mit einem blauen Pfeil auf der Karte dargestellt, solange Sie sich am Boden befinden.

8.2 EINSATZBEFEHLE

Um Ihre Einsatzbefehle anzuzeigen, drücken Sie gleichzeitig die Tastenkombination **Linke Windowstaste + B** oder klicken Sie auf das Symbol (Abbildung 8.2) in der oberen linken Ecke des Bildschirms. Sie können die Einsatzbefehle auch aufrufen, indem Sie rechts auf die Karte klicken und dann mit einem Linksklick das mittlere der Symbole am unteren, rechten Eck der Karte auswählen (Abbildung 8.1.3). Die Einsatzbefehle beinhalten wichtige Informationen über Ihren Auftrag wie Missionsziele, Wetterbedingungen und für die Mission zugeteilte Piloten. Sie können die Größe und Position dieser Anzeige in derselben Weise ändern, wie bei der Flugkarte.



Abbildung 8.2

8.3 2D INSTRUMENTENANZEIGE

- Um zwischen den 2D Cockpit-Instrumenten umzuschalten, drücken Sie die Tastenkombination **Linke Windowtaste + G (Einfache Instrumente)** oder klicken Sie auf das Symbol (Abbildung 8.3) in der oberen, linken Ecke des Bildschirms.
- Anzahl und Typ der angezeigten Cockpit-Instrumente ist abhängig davon, ob Sie die Option **Einfache Instrumente** aktiviert haben. Wenn diese Option aktiviert ist, werden Ihnen die Anzeigen für Treibstoffstand, Kurs, Höhe, Geschwindigkeit, Drehzahl (inkl. maximaler sicherer Drehzahl), Kühler & Gas-Luftgemisch, Motortemperatur (inkl. maximaler und minimaler sicherer Betriebstemperatur) sowie die Tageszeit angezeigt. Ohne die Option **Einfache Instrumente** werden Ihnen nur Kurs, Kühlerstellung, Gas-Luftgemisch, Schubregler und Tageszeit angezeigt.

*Hinweis: Die Maßeinheiten, die Ihnen von den Einfachen Instrumenten angezeigt werden, können Sie im Hauptmenü unter **Optionen > Allgemeines** einstellen.*

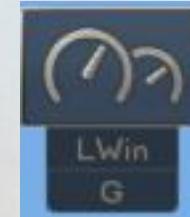


Abbildung 8.3

- Wenn Sie ein mehrmotoriges Flugzeug fliegen, wird Ihnen für jeden Motor ein eigenes Instrument für Schubreglung, Gas-Luftgemisch und Kühlerstellung angezeigt. Zusätzlich wird über dem Anzeigegerät für den Kühler eine Nummer für jeden Motor angezeigt (aufsteigend von links nach rechts). Haben Sie einen bestimmten Motor ausgewählt, wird dessen Nummer grün hervorgehoben. Mehr Informationen über die Bedienung mehrmotoriger Flugzeuge finden Sie im Abschnitt 6.2
- Um die Instrumente zu verschieben klicken Sie auf die rechte Maustaste um den Mauscursor anzuzeigen, ziehen Sie dann mit gedrückter linker Maustaste die Instrumente an die gewünschte Stelle. Ein Doppelklick versetzt die Instrumente zurück an Ihren ursprünglichen Platz.

8.4. ZIELHILFE

Die Option Zielhilfe ermöglicht in zwei Fällen die Anzeige eines speziellen Visiers: (1) wenn Sie einen Geschützturm besetzen und das MG Visier nicht benutzen oder (2) wenn Sie die Leuchtpistole oder die Pistole benutzen. Um die Option anzuzeigen klicken Sie entweder das Symbol (Abbildung 8.4) in der oberen linken Ecke Ihres Bildschirms oder benutzen Sie die Tastenkombination **Linke Windowtaste + A**.

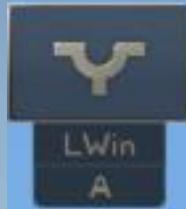


Abbildung 8.4

8.5 PILOT BLOCKEN

Drücken Sie die Tastenkombination **Linke Windowtaste + Tab** um sich Informationen über die aktuelle Einzelspielermission anzeigen zu lassen. Alternativ können Sie auch das abgebildete Symbol (Abbildung 8.5) in der oberen, linken Ecke des Bildschirms anklicken. Falls Sie eine Mission im Karrieremodus spielen, werden auch Informationen für alle KI-gesteuerten Flugzeuge Ihrer Staffel angezeigt. Konsultieren Sie Abschnitt 15.2 des Handbuchs für ausführlichere Informationen über den Statistikbildschirm.

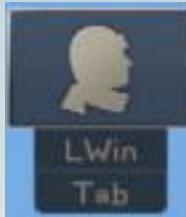


Abbildung 8.5

8.6 HUD VERBERGEN

Diese Option erlaubt es Ihnen auf Spieloptionen zuzugreifen und diese anzupassen. Sie können dieses Optionsmenü auch über das Hauptmenü erreichen. Drücken Sie die Tastenkombination **Linke Windowtaste + S** oder drücken Sie das Symbol (Abbildung 8.7) im oberen, linken Bereich des Bildschirms um auf dieses Menü zuzugreifen. Konsultieren Sie Abschnitt 5.1 des Handbuchs für ausführlichere Informationen über den Optionsbildschirm.

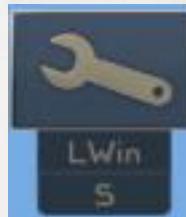


Abbildung 8.6

8.7 HUD VERBERGEN

Diese Option verdeckt alle im HUD angezeigten Schaltflächen und Symbole inklusive der Symbole für Freund/Feindflugzeuge und der Zeitkompression (wie z.B. das Pause Symbol). Um das HUD wieder anzuzeigen klicken Sie auf das Symbol in der linken, oberen Ecke ihres Bildschirms (Abbildung 8.7), oder benutzen Sie die Tastenkombination **Linke Windowtaste + H**.

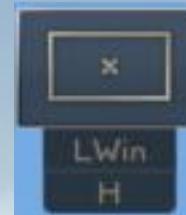


Abbildung 8.7



9.0 KOMMUNIKATION

9.1 KOMMUNIKATION WÄHREND DES FLUGS

In Rise of Flight können Sie auf drei verschiedene Weisen mit anderen Flugzeugen kommunizieren: Pilotengesten, Staffelführer-Befehle und Bordschützenbefehle. Während Pilotengesten für die Kommunikation zwischen menschlichen Mitspielern verwendet werden, ermöglichen es Staffelführer-Befehle, computergesteuerten Piloten Anweisungen zu geben. Mit Bordschützenbefehlen beeinflussen Sie nur das Verhalten der Computerkontrollierten Schützen Ihres Flugzeugs. Im Folgenden finden Sie Details zu den einzelnen Befehlsarten

Hinweis: Alle im Folgenden besprochenen Befehle führen Sie aus, indem Sie mit der rechten Maustaste klicken und dann auf der Tastatur die mit dem entsprechenden Kommando assoziierte Nummerntaste drücken. Alternativ können Sie nach dem rechtsklick mit der Maus auch den gewünschten Befehl mit einem Linksklick anklicken. Zusätzlich ist mit jedem Befehl auch eine spezielle Tastenkombination verbunden.



- Pilotengesten:** Um eine Liste der verfügbaren Gesten anzuzeigen, drücken Sie Ihre rechte Maustaste und drücken Sie dann die Taste **1** Ihrer Tastatur oder klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Handsymbol (Abbildung 9.1).



Abbildung 9.1

- Ok:** (Abbildung 9.1.1) Teilt Ihrer Staffel mit, dass es „losgehen“ kann, Sie „bereit zum Abheben“ usw. sind. Sie können diese Geste auch ausführen, indem Sie die Tastenkombination **Linke Umschalttaste + 5** drücken (**Geste: OK!**).



Abbildung 9.1.1

- Vorwärts:** (Abbildung 9.1.2) Befiehlt Ihrer Staffel, ein feindliches Ziel anzugreifen. Sie können diese Geste auch ausführen, indem Sie die Tastenkombination **Linke Umschalttaste+ 6** drücken (**Geste: Angriff!**).



Abbildung 9.1.2

- Stopp:** (Abbildung 9.1.3) Befiehlt Ihrer Staffel, ihre aktuelle Handlung einzustellen. Sie können diese Geste auch ausführen, indem Sie die Tastenkombination **Linke Umschalttaste + 1** drücken (**Geste: Hand nach oben!**).



Abbildung 9.1.3

- Nach links:** (Abbildung 9.1.4) Befiehlt Ihrer Staffel, die Formation nach (von Ihrem Flugzeug aus gesehen) links zu verlagern. Sie können diese Geste auch ausführen, indem Sie die Tastenkombination **Linke Umschalttaste + 2** drücken (**Geste: Nach links!**).



Abbildung 9.1.4

- Nach rechts:** (Abbildung 9.1.5) Befiehlt Ihrer Staffel, die Formation nach (von Ihrem Flugzeug aus gesehen) rechts zu verlagern. Sie können diese Geste auch ausführen, indem Sie die Tastenkombination **Linke Umschalttaste + 3** drücken (**Geste: Nach rechts!**).



Abbildung 9.1.5

- Nach links und rechts:** (Abbildung 9.1.6) Befiehlt Ihrer Staffel, eine "V"-Formation hinter Ihrem Flugzeug zu bilden. Sie können diese Geste auch ausführen, indem Sie die Tastenkombination **Linke Umschalttaste + 4** drücken (**Geste: V-Formation**).



Abbildung 9.1.6

- Staffelführerbefehle:** Um eine Liste der verfügbaren Befehle anzuzeigen, drücken Sie Ihre rechte Maustaste. Die Befehle, die Sie den computergesteuerten Piloten erteilen können, sind in vier Bereiche aufgeteilt: Befehle, Angreifen, Überwachung und



Rise of Flight Benutzerhandbuchs

Formation. Auf jeden Bereich kann mithilfe eines Linksklicks auf das entsprechende Symbol oder durch Drücken der Tasten 2-5 zugegriffen werden.

Hinweis: Damit computergesteuerte Piloten Ihre Befehle ausführen können, müssen sie Ihrem Flugzeug relativ nahe sein. Die maximale Reichweite, in der Computerpiloten auf Ihre Befehle reagieren, hängt von deren Können ab.

- **Befehle:** (Abbildung 9.1.7)



Abbildung 9.1.7

- **Formation beibehalten und mich beschützen:** (Abbildung 9.1.8) Befiehlt Ihrer Staffel, die Formation beizubehalten und Ihnen Schutz vor feindlichen Flugzeugen zu bieten. Die Piloten werden leicht über Ihrer Position fliegen und jedes feindliche Flugzeug, das Ihre Formation bedroht, automatisch angreifen. Sie können diesen Befehl auch ausführen, indem Sie die Tastenkombination **Linke Alt-Taste + 5 drücken (Befehl: Formation beibehalten).**



Abbildung 9.1.8

- **Macht es so wie ich:** (Abbildung 9.1.9) Befiehlt Ihrer Staffel, Ihre Aktionen nachzuahmen, also z.B. in Ihrer Formation zu bleiben oder ein feindliches Ziel anzugreifen. Sie können diesen Befehl auch ausführen, indem Sie die Tastenkombination **Linke Alt-Taste + 4 drücken (Befehl: Mach's so wie ich).**

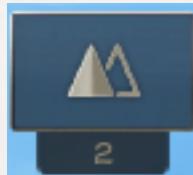


Abbildung 9.1.9

- **An unsere Mission halten:** (Abbildung 9.1.10) Befiehlt Ihrer Staffel, ihre aktuelle Handlung einzustellen, falls diese nicht im Einklang mit dem Missionsziel steht (zum Beispiel das Stoppen eines Angriffs auf ein feindliches Ziel, das nicht Teil der Mission

ist und damit der Rückkehr in die Formation). Sie können diesen Befehl auch ausführen, indem Sie die Tastenkombination **Linke Alt-Taste + 3 drücken (Befehl: An unsere Mission halten).**



Abbildung 9.1.10

- **Die Führung annehmen:** (Abbildung 9.1.11) Sie übertragen Ihre Befehlsgewalt an den Pilot mit dem nächsthöchsten Rang in der Staffel. Sobald dieser Befehl gegeben wurde, können Sie die Befehlsgewalt über die Staffel nicht mehr zurückerlangen. Sie können diesen Befehl auch ausführen, indem Sie die Tastenkombination **Linke Alt-Taste + 9 drücken (Befehle: Die Führung annehmen).**



Abbildung 9.1.11

- **Zur Basis zurückkehren:** (Abbildung 9.1.12) Befiehlt Ihrer Staffel zu Ihrem ursprünglichen Flugplatz zurückzukehren. Sie können diesen Befehl auch ausführen, indem Sie die Tastenkombination **Linke Alt-Taste + 0 drücken (Befehl: Zur Basis zurückkehren).**

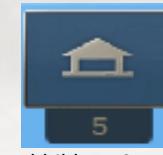


Abbildung 9.1.12

- **Angreifen:** (Abbildung 9.1.13)



Abbildung 9.1.13

- **Luftziele angreifen:** (Abbildung 9.1.14) Befiehlt Ihrer Staffel, nahe Luftziele anzugreifen. Sie können diesen Befehl auch ausführen, indem Sie die Tastenkombination **Linke Alt-Taste + 1** drücken (**Befehl: Nahgelegene Luftziele angreifen**).



Abbildung 9.1.14

- **Bodenziele angreifen:** (Abbildung 9.1.15) Befiehlt Ihrer Staffel, nahe Bodenziele anzugreifen. Sie können diesen Befehl auch ausführen, indem Sie die Tastenkombination **Linke Alt-Taste + 2** drücken (**Befehl: Nahgelegene Bodenziele angreifen**).



Abbildung 9.1.15

- **Patrouille:** (Abbildung 9.1.16)

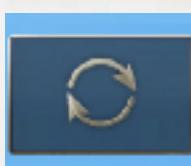


Abbildung 9.1.16

- **Luftraum überwachen:** (Abbildung 9.1.17) Befiehlt Ihrer Staffel, sich weiter in der aktuellen Umgebung aufzuhalten und Ausschau nach feindlichen Flugzeugen zu halten. Ihre Staffel wird sich nach diesem Befehl darauf konzentrieren, entdeckte

Feindflugzeuge anzugreifen. Sie können diesen Befehl auch ausführen, indem Sie die Tastenkombination **Linke Alt-Taste + 7** drücken (**Befehl: Luftpatrouille**).



Abbildung 9.1.17

- **Geländepatrouille:** (Abbildung 9.1.18) Befiehlt Ihrer Staffel, sich weiter in der aktuellen Umgebung aufzuhalten und Ausschau nach feindlichen Bodenzielen zu halten. Ihre Staffel wird sich nach diesem Befehl darauf konzentrieren, entdeckte Bodenziele anzugreifen. Sie können diesen Befehl auch ausführen, indem Sie die Tastenkombination **Linke Alt-Taste + 8** drücken (**Befehl: Geländepatrouille**).



Abbildung 9.1.18

- **Luftraum und Gelände überwachen:** (Abbildung 9.1.19) Befiehlt Ihrer Staffel, sich weiter in der aktuellen Umgebung aufzuhalten und Ausschau nach feindlichen Luft- und Bodenzielen zu halten. Ihre Staffel wird sich nach diesem Befehl darauf konzentrieren, entdeckte Luft- und Bodenziele anzugreifen. Sie können diesen Befehl auch ausführen, indem Sie die Tastenkombination **Linke Alt-Taste + 6** drücken (**Befehl: Gebiet überwachen**).



Abbildung 9.1.19

- **Position halten:** (Abbildung 9.1.20) Befiehlt Ihrer Staffel, im aktuellen Gebiet zu verbleiben. Sie können diesen Befehl auch ausführen, indem Sie die Tastenkombination **Linke Strg-Taste + 5** drücken (**Befehl: Position halten**)



Abbildung 9.1.20

- **Formation:**

- **V-Formation:** (Abbildung 9.1.21) Befehlt Ihrer Staffel, eine "V"-förmige Formation hinter Ihrem Flugzeug zu bilden. Dies ist die ausgewählte Standardformation. Sie können diesen Befehl auch ausführen, indem Sie die Tastenkombination **Linke Strg-Taste + 4 drücken (Befehl: V-Formation)**.



Abbildung 9.1.21

- **Reihe bilden:** (Abbildung 9.1.22) Befehlt Ihrer Staffel, eine Reihe hinter Ihrem Flugzeug zu bilden. Sie können diesen Befehl auch ausführen, indem Sie die Tastenkombination **Linke Strg-Taste + 1 drücken (Befehl: Bildung einer Reihe)**.



Abbildung 9.1.22

- **Linke Flanke bilden** (Abbildung 9.1.23) Befehlt Ihrer Staffel, sich in einer "halben-V"-Formation links von Ihrem Flugzeug aufzurühen. Sie können diesen Befehl auch ausführen, indem Sie die Tastenkombination **Linke Strg-Taste + 2 drücken (Befehl: Linke Flanke)**.



Abbildung 9.1.23

- **Rechte Flanke:** (Abbildung 9.1.24) Befiehlt Ihrer Staffel, sich in einer "halben-V"-Formation rechts von Ihrem Flugzeug aufzurühen. Sie können diesen Befehl auch ausführen, indem Sie die Tastenkombination **Linke Strg-Taste + 3 drücken. (Befehl: Rechte Flanke)**



Abbildung 9.1.24

*Hinweis: Ihre aktuelle Formation wird mithilfe des **Formations-Symbols** angezeigt.*

- **Schützen Befehle:** Drücken Sie entweder die rechte Maustaste oder drücken Sie die Taste **6** auf Ihrem Keyboard um sich alle möglichen Befehle anzeigen zu lassen. Alternativ können Sie auch das Symbol (Abbildung 9.1.25) mit der Maustaste anklicken.

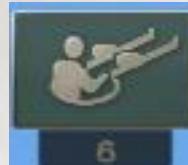


Abbildung 9.1.25

- **Feuern nach eigenem Ermessen:** (Abbildung 9.1.26) Befiehlt Ihrem Bordschützen auf jedes Feindflugzeug in Reichweite zu feuern. Dieser Befehl ist an die weiter unten erklärten Befehle zur Angriffsdistanz gekoppelt. Sie können diesen Befehl auch durch Drücken der Tastenkombination **Alt-Rechts + 1** ausführen (**Schützen: Feuern nach eigenem Ermessen**).



Abbildung 9.1.26

Hinweis: Diese Einstellung ist die Standardeinstellung zu Beginn einer Mission.

- **Feuer erwidern:** (Abbildung 9.1.27) Befehlt Ihrem Bordschützen nur auf Feindflugzeuge zu feuern, die Ihr Flugzeug angreifen. Dieser Befehl ist an die weiter unten erklärten Befehle zur Angriffsdistanz gekoppelt. Sie können diesen Befehl auch durch Drücken der Tastenkombination **Alt-Rechts + 2** ausführen (**Schützen: Feuern erwidern**).



Abbildung 9.1.27

- **Feuer einstellen:** (Abbildung 9.1.28) Befiehlt Ihrem Bordschützen das Feuer einzustellen. Sie können diesen Befehl auch durch Drücken der Tastenkombination **Alt-Rechts + 3** ausführen (**Schützen: Feuer einstellen**).



(Abbildung 9.1.28)

- **Schweres Feuer einstellen:** (Abbildung 9.1.29) Befiehlt Ihrem Bordschützen, dass Feuer mit allen Waffen die größer sind als ein Maschinengewehr (d.h. Kanonen und rückstoßfreien Geschützen) einzustellen. Sie können diesen Befehl auch durch Drücken der Tastenkombination **Alt-Rechts + 4** ausführen (**Schützen: Schweres Feuer einstellen**).



Abbildung 9.1.29

- **Balloons angreifen:** (Abbildung 9.1.30) Befiehlt Ihrem Bordschützen neben feindlichen Bordschützen auch Beobachtungsballoons anzugreifen. Sie können diesen Befehl auch durch Drücken der Tastenkombination **Alt-Rechts + 5** ausführen (**Schützen: Ballons angreifen**).



Abbildung 9.1.30

- **Bodentruppen angreifen:** (Abbildung 9.1.32) Befiehlt Ihrem Bordschützen neben feindlichen Bordschützen auch Bodentruppen anzugreifen. Sie können diesen Befehl auch durch Drücken der Tastenkombination **Alt-Rechts + 6** ausführen (**Schützen: Bodentruppen angreifen**).



Abbildung 9.1.31

- **Kurze Angriffsdistanz:** (Abbildung 9.1.32) Befiehlt Ihrem Bordschützen nur auf kurze Distanz auf Feindziele zu feuern. Feindflugzeuge außerhalb dieses Feuerbereichs werden von Ihrem Bordschützen nicht angegriffen werden. Sie können diesen Befehl auch durch Drücken der Tastenkombination **Alt-Rechts + 7** ausführen (**Schützen: Kurze Angriffsdistanz**).



Abbildung 9.1.32



- **Mittlere Angriffsdistanz:** (Abbildung 9.1.33) Befiehlt Ihrem Bordschützen auf normale Distanz auf Feindziele zu feuern. Feindflugzeuge außerhalb dieses Feuerbereichs werden von Ihrem Bordschützen nicht angegriffen werden. Sie können diesen Befehl auch durch Drücken der Tastenkombination **Alt-Rechts + 8** ausführen (**Schützen: Mittlere Angriffsdistanz**).



Abbildung 9.1.33

- **Volle Angriffsdistanz:** (Abbildung 9.1.34) Befiehlt Ihrem Bordschützen auf Feindziele aus maximaler Distanz zu feuern. Sie können diesen Befehl auch durch Drücken der Tastenkombination **Alt-Rechts + 9** ausführen (**Schützen: Volle Angriffsdistanz**).



Abbildung 9.1.34



10.0 EINSTELLUNGEN DER COCKPITKAMERA

Rise of Flight bietet Ihnen eine Vielzahl an Möglichkeiten, die Cockpitkamera für jedes Flugzeug individuell einzustellen. Diese Optionen umfassen z.B. die Einstellung des Zoom-Faktors, Einstellungen der Standard-Kopfposition, sowie das Einrichten von individuellen Ansichten.

Hinweis: Sie können die Einstellung der Cockpitkamera für die Position des Piloten und für jeden Geschützturm Ihres Flugzeugs einzeln anpassen. Jeder Geschützturm besitzt zudem eine separate Einstellung für jede einzelne Waffe, die auf diesem Geschützturm angebracht werden kann (auch, wenn die selbe Waffen mit verschiedenen Munitionstypen montiert werden kann)

- **Einstellen des Zoomfaktors:**

- Um Ihre Cockpitsicht hereinzuzoomen, drücken Sie die **Nummernblock + Taste**. (**Kopf: hineinzoomen**) Um hinauszuzoomen, drücken Sie die **Nummernblock - Taste**.(**Kopf: hinauszoomen**)

- **Einstellen der Standard-Kopfposition:**

1. Stellen Sie sicher, dass jede Art von Head-Tracking Software (wie beispielsweise das TrackIR) deaktiviert ist.
2. Stellen Sie sicher, dass Ihre Cockpitansicht zentriert ist. Dies erreichen Sie durch drücken der Taste **Nummernblock 5** (**Kopf: Zentrieren**).
3. Bewegen Sie die Kamera mithilfe der **Entfernen-Taste** (**Kopf: nach links bewegen**) bzw. der **Ende-Taste** (**Kopf: nach rechts bewegen**) nach links oder rechts.
4. Bewegen Sie die Kamera mithilfe der **Einfügen-Taste** (**Kopf: nach vorne bewegen**) bzw. der **Pos.1/Home-Taste** (**Kopf: zurück bewegen**) nach vorne und hinten.
5. Bewegen Sie die Kamera mithilfe der **Bild nach oben-Taste** (**Kopf: nach oben bewegen**) bzw. der **Bild nach unten-Taste** (**Kopf: nach unten bewegen**) nach oben und unten.
6. Drücken Sie die Taste **F10** (**Kopf: Position speichern**). Wenn Sie mit den Änderungen zufrieden sind. Falls Sie vor diesem Schritt die ursprüngliche Kopfposition wiederherstellen wollen, drücken Sie die **Nummernblock 5**-Taste.

- **Eine Spontansicht erstellen:**

Die Erstellung einer individuellen Ansicht ist besonders dann praktisch, wenn Sie rasch zwischen Ihrer aktuellen Kameraansicht und einer spezifischen Position, wie beispielsweise einer Visieransicht, wechseln wollen. Um eine individuelle Ansicht zu erstellen, befolgen Sie bitte die folgenden Schritte:



1. Stellen Sie sicher, dass jede Art von Head-Tracking Software (wie beispielsweise das TrackIR) deaktiviert ist und das Ihre Kamera auf den Einrastmodus eingestellt ist. Diesen aktivieren Sie mithilfe der Taste **F9 (Kopf: Einrastmodus)**. Sie können überprüfen, ob sich die Kamera im Einrastmodus befindet, indem Sie eine der Zifferntasten des Nummernblocks (außer der **5** oder der **Kommataste**) drücken und wieder loslassen.
2. Drücken und halten Sie eine der in Schritt Eins aufgeführten Zifferntasten des Nummernblocks.
3. Stellen Sie die Kamera wie gewünscht und in den Schritten 3-5 der Anleitung "Einstellen der Standard-Kopfposition" beschrieben ein. Lassen Sie dabei die Zifferntaste auf dem Nummernblock nicht los.
4. Wenn Sie mit den Änderungen einverstanden sind, drücken Sie die Taste **F10**.
5. Drücken Sie die Taste, die Sie in Schritt 2 gewählt haben, um im Flug zu Ihrer selbsterstellten, individuellen Ansicht zu wechseln. Sie können diese Ansicht natürlich auch auf einen Knopf Ihres Controllers legen. Für Details konsultieren Sie bitte Sektion 5.1. des Handbuchs. Alle Eingabebefehle finden Sie in der Abteilung **Pilot: Kopfbewegung des Steuerung Bildschirms**.

Hinweis: Sie können Ihre individuellen Ansichten sichern und in einem Text-Editor verändern, indem Sie die Dateien im Ordner \Rise of Flight\data\LuaScripts\snapviews bearbeiten.



11.0 FLÜGE AUFZEICHNEN UND WIEDERGEBEN

In Rise of Flight ist es möglich Flüge aufzuzeichnen und diese später mithilfe einer speziellen Benutzeroberfläche im Spiel wiederzugeben. Um einen Flug aufzuzeichnen folgen Sie bitte diesen Schritten:

- **Einen Flug aufzeichnen:**

- Bevor Sie damit beginnen eine Mission aufzunehmen, können Sie eine Reihe von Einstellungen unter dem Register **Allgemeines** in den **Optionen** treffen. Für eine nähere Beschreibung dieser Optionen konsultieren Sie bitte Sektion 5.1 dieses Handbuchs.
- Bevor Sie mit der Aufnahme beginnen, sollten Sie ihr einen Namen geben. Klicken Sie dazu in die Textbox. Wenn Sie zu diesem Zeitpunkt noch keinen Namen eingeben möchten, wird die Aufnahme nach Ende der Mission automatisch benannt.
- Um die Aufnahme zu beginnen, drücken Sie die Tastenkombination **Strg + R (Aufnahme)**. Sie sehen nun das Kamerasymbol in der oberen, rechten Ecke Ihres Monitors. Drücken Sie die Tastenkombination erneut um die Aufnahme zu beenden. Jedes Mal wenn Sie eine Aufnahme starten wird eine neue Datei erstellt werden.

- **Eine Aufzeichnung wiedergeben:**

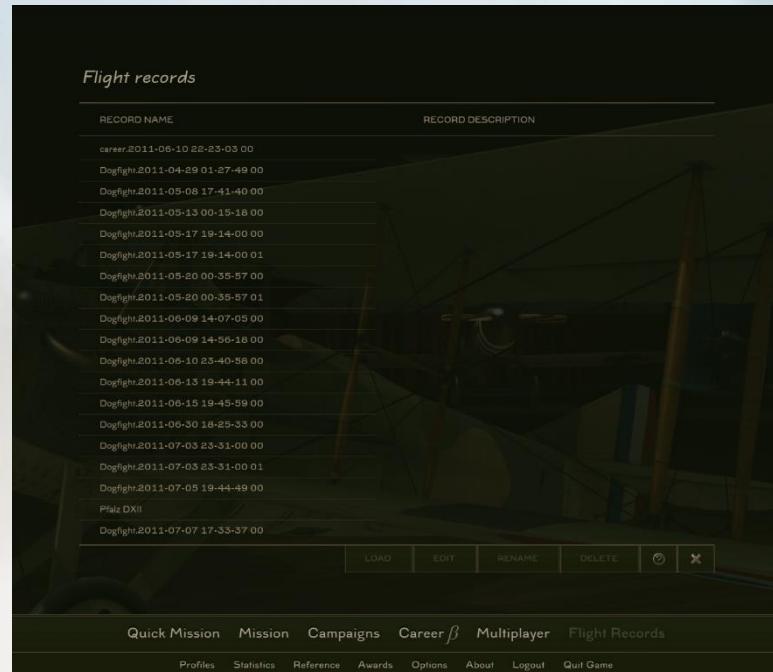


Abbildung 11.0.1

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aufzeichnungen** am unteren Rand des Hauptmenüs um auf Ihre Aufnahmen zuzugreifen. Dies öffnet das Aufnahmemenü (Abbildung 11.0.1) aus dem Sie Ihre angefertigten Aufnahmen laden, bearbeiten, neu benennen und löschen können.



- Klicken Sie die **Laden**-Schaltfläche um eine Datei zu laden ohne sie zu bearbeiten.
- Das Spiel ist automatisch pausiert, wenn die Aufnahme fertig geladen ist. Drücken Sie die **Pause**-Taste um mit der Wiedergabe zu beginnen. Wenn Sie die Kameraposition während der Aufnahme verändern möchten, nutzen Sie die Kameraoptionen, die in der Sektion „Eine Aufnahme bearbeiten“ genauer beschrieben werden.
- Um die Aufnahme abzuspielen, klicken Sie auf die **Play**-Schaltfläche. Sie können diese Schaltfläche auch anklicken um die Aufnahme zu pausieren. Die Aufnahme wird immer genauso abgespielt werden, wie sie aufgenommen wurde.
- Falls Sie zu einem bestimmten Punkt der Aufnahme springen wollen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die die Markierung am unteren Bildschirmrand und halten Sie die Maustaste gedrückt, während Sie die Markierung auf die gewünschte Stelle ziehen.
- Wenn Sie Ihren Flug ohne die Benutzeroberfläche am unteren Rand des Bildschirms ansehen wollen, drücken Sie die rechte Maustaste und klicken dann mit der linken Maustaste auf das **Die Skala der Aufzeichnung des Fluges**-Symbol im oberen, linken Eck des Bildschirms. Um das Interface wieder zu aktivieren, klicken Sie das Symbol erneut oder bewegen Sie Ihren Mauszeiger zum unteren Rand des Bildschirms.
- Drücken Sie die Taste **Esc** und wählen Sie die Option **Review beenden** um zum Hauptmenü zurückzukehren.

- **Eine Aufnahme bearbeiten:**



Abbildung 11.0.2

- Klicken Sie auf **Bearbeiten** im unteren Bereich des Aufnahmemenüs.
- Sobald die Aufnahme geladen hat können Sie die Kameraposition und die Geschwindigkeit beeinflussen (Abbildung 11.0.2). Diese Optionen werden im

Folgenden genauer beschrieben.

- **F1 (Kamera: Spielercockpit)**: Zeigt das Cockpit ihres Flugzeugs
- **F2 (Freie ext.Kam: Eigenes Flugzeug)**: Zeigt eine Außenansicht Ihres Flugzeugs
- **F3 (Kamera: Vorbeiflug)**: Zeigt ein externes Vorbeifliegen Ihres Flugzeugs
- **F4 (Kamera: Kopfkamera)**: Zeigt Ihr Flugzeug aus einer erhöhten 6-Uhr Position
- **F5 (Freie ext.Kam: Boden)**: Zeigt Ihnen das nächste Bodenobjekt. Durch erneutes Drücken der Taste, schalten Sie die verschiedenen Bodenobjekte nacheinander durch. Sie haben außerdem zwei weitere Optionen in dieser Kamerasicht: Wenn Sie die Tastenkombination **Linke Umschalttaste + F5 (Freie ext.Kam: Eigene Boden)** drücken, werden Ihnen nur verbündete Bodenobjekte angezeigt. Wenn Sie dagegen die Tastenkombinationen **Strg-Rechts + F5 (Freie ext.Kam: Feindliche Boden)** drücken, werden Ihnen nur gegnerische Bodenobjekte angezeigt.
- **F6 (Freie ext.Kam. Bomben)**: Zeigt Ihnen die nächste, fallende Bombe. Die Kamera folgt der Bombe so lange, bis sie am Boden explodiert. Sie haben außerdem zwei weitere Optionen in dieser Kamerasicht: Wenn Sie die Tastenkombination **Linke Umschalttaste + F6 (Freie ext.Kam. eigene Bomben)** drücken, werden Ihnen nur von verbündeten abgeworfene Bomben angezeigt. Wenn Sie dagegen die Tastenkombination **Strg-Rechts + F6 (Freie ext.Kam. feindliche Bomben)** drücken, werden Ihnen nur gegnerische Bomben angezeigt.
- **F11: (Kamera: Frei)**: Zeigt Ihnen eine völlig freie Kamerasicht, welche keinem Flugzeug oder Bodenobjekt folgt. Sie haben die folgenden Möglichkeiten die Kamera zu steuern:
 - Um die Kamera Vorwärts und Rückwärts zu bewegen, drücken Sie die Taste **W** oder die Taste **S** (**Freie Kam.: Vor/zurück bewegen**).
 - Um die Kamera seitlich zu bewegen, drücken Sie die Taste **A** oder die Taste **D** (**Freie Kam.: Links/rechts bewegen**).
 - Um die Kamera nach oben oder unten zu bewegen, drücken Sie die Taste **R** oder die Taste **F** (**Freie Kam.: Hoch/runter bewegen**).
- **Linke Umschalttaste + F2 (Freie Ext.Kam: Eigene Luft)**: Zeigt Ihnen eine Außenansicht des nächsten verbündeten Flugzeugs oder Ballons. Durch erneutes Drücken der Taste, schalten Sie die verschiedenen Flugzeuge nacheinander durch.
- **Strg-Links + F2 (Freie Ext.Kam: Feindliche Luft)**: Zeigt Ihnen eine Außenansicht des nächsten feindlichen Flugzeugs oder Ballons. Durch erneutes Drücken der Taste, schalten Sie die verschiedenen Flugzeuge nacheinander durch.



- Um die Abspielgeschwindigkeit zu erhöhen, drücken Sie die Taste +, um die Geschwindigkeit zu verlangsamen drücken Sie die Taste Ü.
- Nachdem Sie alle Änderungen abgeschlossen haben, werden Sie dazu aufgefordert, Ihre Änderungen abzuspeichern. Drücken Sie die **Abbrechen**-Schaltfläche, falls Sie dies nicht wollen. Wenn Sie die Mission das nächste Mal **Laden**, werden Ihre Änderungen angezeigt.

Hinweis: Sie können Ihre Aufnahmen mit anderen teilen oder sichern indem Sie sich in den \Rise of Flight\data\Tracks Ordner begeben. Eine Vollständige Aufnahme besteht aus zwei Teilen: Eine Datei mit der Endung .trk Endung und ein korrespondierender Ordner mit demselben Dateinamen. Sie benötigen beides um Ihre Aufnahmen ansehen, sichern und teilen zu können.



12.0 SCHNELLE MISSIONEN

Mithilfe des in Rise of Flight eingebauten Generators von schnellen Missionen können Sie in kurzer Zeit Einzelspielermissionen mit bis zu 30 Flugzeugen und vielen verschiedenen Bodenzielen erstellen. Sie müssen das Spiel nicht mithilfe der Funktion „Online einloggen“ gestartet haben, um auf diesen Generator zugriff zu erhalten. Klicken Sie einfach auf die **Schnelle Missionen**-Schaltfläche am unteren Rand des Hauptmenüs und beachten Sie die folgenden Anweisungen um solch eine Mission zu erstellen und zu starten



Abbildung 12.0

12.1 EINE KARTE AUSWÄHLEN

Zuerst sollten Sie die Karte auswählen, auf der Sie spielen wollen. Klicken Sie dazu auf das Symbol im oberen, rechten Eck des Menüs. Wählen Sie in dem daraufhin auftauchenden Dropdown-Menü einfach Ihre bevorzugte Karte. Rise of Flight bietet Ihnen eine Reihe an Möglichkeiten bei der Kartenwahl.

- Westfront:** Hierbei handelt es sich um eine Maßstabsgetreue Karte der Westfront in Nordostfrankreich im Jahre 1918, die zusammen mit dem Spiel ausgeliefert wird. Sie können zwischen drei Jahreszeitenvariationen wählen: Sommer, Herbst und Winter.
- Ärmelkanal:** Diese Karte zieht sich von England im Westen bis nach Frankreich und Belgien im Osten. Sie stellt die Frontlinien dar, wie sie im Sommer 1918 verliefen.
- Hinweis: Diese Karte müssen Sie im Rise of Flight Store erwerben. Für mehr Informationen beachten Sie bitte Sektion 15.1 dieses Handbuchs.*
- Verdun:** Hierbei handelt es sich um einen verkleinerten Ausschnitt der Westfrontkarte, welche den Frontabschnitt um Verdun zeigt. Sie können zwischen drei Jahreszeitenvariationen wählen: Sommer, Herbst und Winter.
- See:** Hierbei handelt es sich um eine fiktive Karte mit einem See im Zentrum. Sie können zwischen drei Jahreszeitenvariationen wählen: Sommer, Herbst und Winter.
- Inspiration Island:** Eine fiktive Karte, welche eine U-förmige Insel umgeben von einer großen Wassermasse aufweist.

12.2 EINEN MISSIONSTYP AUSWÄHLEN

In Rise of Flight haben Sie die Wahl zwischen drei verschiedene Missionstypen: Duell, Gefecht und Überleben. Klicken Sie auf eines der Symbole auf der Karte um den entsprechenden Missionstyp zu wählen. Die Symbole markieren außerdem den Ort, von dem aus die Mission startet. Genauere Beschreibungen der drei verschiedenen Missionstypen finden Sie im Folgenden.

- Duell:** In diesem Modus kämpfen Sie immer gegen genau ein feindliches Flugzeug. Sie haben bei diesem Missionstyp die folgenden Einstellungsmöglichkeiten:

- **Eigenes Flugzeug:** Sie können das Flugzeug, das Sie und Ihre Verbündeten fliegen auf der linken Seite des Bildschirms im blau unterlegten Bereich einstellen. Klicken Sie auf den Pfeil und wählen Sie dann im sich öffnenden Menü Ihr Wunschflugzeug aus. Falls Sie möchten, kann das Spiel Ihnen auch ein zufälliges Flugzeug zuweisen

Hinweis: Flugzeuge, die Sie noch nicht erworben haben, werden grau dargestellt und mit einem Preisschild versehen. Falls Sie zu diesem Zeitpunkt eines der Flugzeuge kaufen möchten, klicken Sie einfach auf das Preisschild. Dies bringt Sie direkt zum Rise of Flight Store, wo Sie Ihren Einkauf tätigen können. Denken Sie daran, dass Sie nach dem Kauf das Spiel mindestens einmal mithilfe der „Online einloggen“-Funktion neu starten müssen.

- **Einstellungen für das eigene Flugzeug:** Um Die Waffenbeladung, den Treibstofffüllstand und die Bemalung Ihres Flugzeugs zu verändern, klicken Sie auf das Schraubenschlüsselsymbol unter dem Namen des Flugzeugtyps. Das sich öffnende Untermenü erlaubt es Ihnen, diese Einstellungen anzupassen. Um diese abzuspeichern und das Fenster zu schließen, klicken Sie einfach auf eine beliebige Stelle außerhalb des Untermenüs.

Hinweis: Einstellungen, die sie in diesem Teil des Menüs tätigen, betreffen alle Flugzeuge der Staffel, inklusive Ihres Flugzeuges. Sie können die Konfiguration Ihres Flugzeugs auch im Hangar, nachdem die Mission geladen wurde, verändern.

- **Feindliches Flugzeug:** Das Feindflugzeug wird auf der rechten Seite des Bildschirms im roten Kasten dargestellt. Sie können hier einen speziellen Flugzeugtyp wählen oder das Spiel selbst zufällig ein Flugzeug aus einer Flugzeuggattung wählen lassen. Um ein Feindflugzeug zu wählen, klicken Sie auf den Pfeil rechts vom Flugzeugnamen und treffen dann im auftauchenden Menü Ihre Wahl.

Hinweis: Sie können hier alle Flugzeuge wählen, auch diejenigen, die Sie noch nicht käuflich erworben haben.

- **Erfahrung der feindlichen Piloten:** Hier können Sie die Erfahrung der Feindflugzeuge wählen. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche **Wähle KI** links von der Schraubenschlüssel-Schaltfläche. Sie können hier einen speziellen Erfahrungslevel festlegen oder das Spiel zufällig eine Erfahrungsstufe wählen lassen.

- **Einstellungen der Feindflugzeuge:** Um Die Waffenladung, den Treibstofffüllstand und die Bemalung der Flugzeuge zu verändern, klicken Sie auf das

Schraubenschlüsselsymbol unter dem Namen des Flugzeugs. Das sich öffnende Untermenü erlaubt es Ihnen, diese Einstellungen anzupassen. Um diese abzuspeichern und das Fenster zu schließen, klicken Sie einfach auf eine beliebige Stelle außerhalb des Untermenüs.

- **Taktische Situation:** Sie haben in Rise of Flight die Möglichkeit, aus einer Reihe von taktischen Situationen zu wählen, in denen Sie sich bei Missionsstart wiederfinden werden. Klicken Sie auf das Banner im oberen Mittel des Bildschirms um aus der Liste der verfügbaren Situationen zu wählen. Alternativ können Sie Ihr Mausrad verwenden, um durch die Liste blättern. Beachten Sie, dass Ihr Flugzeug in allen Illustrationen als blau und das Feindflugzeug als rot dargestellt wird. Jedes der taktischen Szenarien wird im folgenden genauer beschrieben:

Hinweis: Sie finden im Gefechts- und im Überlebensmodus die gleichen Einstellungen.

- o **Kopf an Kopf:** In diesem Szenario fliegen Sie und das Feindflugzeug am Missionsanfang direkt aufeinander zu.
- o **Verfolgung:** In diesem Szenario startet die Mission für Sie direkt hinter dem Heck Ihres Gegners. (auch als „6-Uhr-Position“ bekannt).
- o **Flucht:** In diesem Szenario startet der Gegner direkt in der Verfolgerposition in Ihrem Rücken.
- o **Nebeneinander:** In diesem Szenario starten Sie und Ihr Gegner parallel zueinander auf einander entgegengesetzten, aber parallelen Kursen.
- o **Starten:** In diesem Szenario müssen Sie erst einen Alarmstart von Ihrem Flugfeld durchführen, während Ihr Feind sich bereits in der Luft befindet.

- **Flughöhe und Entfernung einstellen:** In jedem der verschiedenen Szenarien können Sie sowohl die Flughöhe Ihres und des Feindflugzeugs, sowie die Entfernung zueinander einstellen. Klicken Sie auf den entsprechenden Schieber und halten Sie die Maustaste gedrückt um diese Einstellung vorzunehmen. Alternativ können Sie Ihren Mauszeiger auch über den Schieber bewegen und die Einstellungen durch drehen des Mausrads anpassen.

Hinweis: Die Werte sind in Kilometer angegeben. Wenn Sie die Starthöhe also auf 1,5 setzen, befinden Sie sich am Anfang der Mission in einer Flughöhe von 1500 Metern.

- **Gefecht:** Dieser Modus erlaubt es Ihnen, Gefechte mit bis zu 15 eigenen und 15 Feindflugzeugen zu erstellen. Sie haben in diesem Szenario die folgenden Einstellungsmöglichkeiten:

- **Anzahl und Flugzeugtyp:** Sie können das Flugzeug, das Sie und Ihre Verbündeten fliegen auf der linken Seite des Bildschirms im blau unterlegten Bereich einstellen. Die Einstellungen für die Feindflugzeuge finden Sie auf der rechten Seite des Bildschirms,



im rot hinterlegten Bereich. Ihre Staffel wird mit einem Stern-Symbol und dem Schriftzug „Mein Flug“ markiert.

- Um die Anzahl der Flugzeuge für eine bestimmte Staffel anzupassen, klicken Sie einfach auf den Pfeil links vom Namen des Flugzeugs. Sie können dann zwischen null und fünf Flugzeugen wählen. Alternativ können Sie das Spiel die Anzahl der Flugzeuge zufällig bestimmen lassen.

Den Flugzeugtyp können Sie wählen, indem Sie auf den Pfeil rechts vom Namen des Flugzeugs klicken. Im auftauchenden Menü können Sie nun das gewünschte Flugzeug wählen oder alternativ das Spiel den Flugzeugtyp zufällig bestimmen lassen.

Hinweis: Sie können für Ihre KI-Kontrollierten Verbündeten jedes Flugzeug wählen, auch diejenigen, die Sie noch nicht käuflich erworben haben.

- **Erfahrungsstufe der Piloten:** Um die Erfahrungsstufe der Piloten zu verändern, klicken Sie auf die **Wähle-KI**-Schaltfläche zwischen dem Namen des Flugzeugs und der Formationsauswahl. Sie können hier einen spezifischen Erfahrungslevel zuweisen oder das Spiel den Erfahrungslevel zufällig bestimmen lassen.
- **Formation:** Klicken Sie auf das **Formationssymbol** rechts von der Wähl-KI-Schaltfläche um die Formation der einzelnen Staffeln festzulegen. Sie können hier eine spezifische Formation zuweisen oder das Spiel die Formation zufällig bestimmen lassen. Ihre Position in der Formation können Sie im unteren Bereich des Fensters mithilfe der Dreiecke verändern. Das rot hervorgehobene zeigt dabei Ihre derzeitige Position an.
- **Flugzeugeinstellungen:** Klicken Sie mit der Maustaste auf das Schraubenschlüssel-Symbol rechts des Formations-Symbols um die Bemalung und Waffenladung für alle Flugzeuge einer spezifischen Staffel anzupassen. Das sich öffnende Menü erlaubt es Ihnen diese Einstellungen nach Ihren Wünschen anzupassen. Klicken Sie auf eine beliebige Stelle außerhalb des Menüs um die Einstellungen zu übernehmen.

Hinweis: Sie können die Einstellungen Ihres Flugzeugs auch noch im Hangar verändern, nachdem die Mission geladen wurde. Die Veränderungen, die Sie dort tätigen, wirken sich nicht auf die anderen Flugzeuge in Ihrer Staffel aus.

- **Taktische Situation:** Die möglichen taktischen Situationen sind die gleichen, wie in den anderen Modi auch und werden weiter oben genauer beschrieben.
- **Überleben:** Dieser Modus konfrontiert Sie mit immer größer werdenden Wellen aus Feindflugzeugen. Dieser Modus ähnelt dem Duellmodus mit der Ausnahme, dass nach dem Abschuss eines Feindflugzeugs gleich ein neues Feindflugzeug auftaucht. Sie haben in diesem Szenario die folgenden Einstellungsmöglichkeiten:
 - **Eigenes Flugzeug:** Sie können das Flugzeug, das Sie und Ihre Verbündeten fliegen auf der linken Seite des Bildschirms im blau unterlegten Bereich einstellen. Klicken Sie auf

den Pfeil und wählen Sie dann im sich öffnenden Menü Ihr Wunschflugzeug aus. Falls Sie möchten, kann das Spiel Ihnen auch ein zufälliges Flugzeug zuweisen.

Hinweis: Flugzeuge, die Sie noch nicht erworben haben, werden grau dargestellt und mit einem Preisschild versehen. Falls Sie zu diesem Zeitpunkt eines der Flugzeuge kaufen möchten, klicken Sie einfach auf das Preisschild. Dies bringt Sie direkt zum Rise of Flight Store, wo Sie Ihren Einkauf tätigen können. Denken Sie daran, dass Sie nach dem Kauf das Spiel mindestens einmal mithilfe der „Online einloggen“-Funktion neu starten müssen.

- **Einstellungen für das eigene Flugzeug:** Um Die Waffenbeladung und die Bemalung Ihres Flugzeugs zu verändern, klicken Sie auf das Schraubenschlüsselsymbol rechts neben dem Namen des Flugzeugtyps. Das sich öffnende Untermenü erlaubt es Ihnen, diese Einstellungen anzupassen. Um diese zu speichern und das Fenster zu schließen, klicken Sie einfach auf eine beliebige Stelle außerhalb des Untermenüs.

Hinweis: Sie können die Konfiguration Ihres Flugzeugs auch im Hangar verändern, nachdem die Mission geladen wurde.

- **Feindliches Flugzeug:** Das Feindflugzeug wird auf der rechten Seite des Bildschirms im roten Kasten dargestellt. Sie können hier einen speziellen Flugzeugtyp wählen oder das Spiel selbst zufällig ein Flugzeug aus einer Flugzeuggattung wählen lassen. Um ein Feindflugzeug zu wählen, klicken Sie auf den Pfeil rechts vom Flugzeugnamen und treffen dann im auftauchenden Menü Ihre Wahl.

Hinweis: Sie können hier alle Flugzeuge wählen, auch diejenigen, die Sie noch nicht käuflich erworben haben.

- **Erfahrung der feindlichen Piloten:** Hier können Sie die Erfahrung der Feindflugzeuge wählen. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche **Wähle KI** links von der Schraubenschlüssel-Schaltfläche. Sie können hier einen speziellen Erfahrungslevel festlegen oder das Spiel zufällig eine Erfahrungsstufe wählen lassen.

- **Einstellungen der Feindflugzeuge:** Um Die Waffenladung und die Bemalung der Flugzeuge zu verändern, klicken Sie auf das Schraubenschlüsselsymbol rechts neben dem Namen des Flugzeugs. Das sich öffnende Untermenü erlaubt es Ihnen, diese Einstellungen anzupassen. Um diese abzuspeichern und das Fenster zu schließen, klicken Sie einfach auf eine beliebige Stelle außerhalb des Untermenüs..

- **Anzahl der Wellen:** Um Die Anzahl der feindlichen Wellen festzulegen, klicken Sie auf den Pfeil im Textfeld über dem feindlichen Flugzeugtyp und wählen Sie eine Zahl zwischen 1 und 5. Alternativ können Sie die Anzahl der Wellen auch vom Spiel zufällig bestimmen lassen.

- **Taktische Situation:** Die möglichen taktischen Situationen sind die gleichen, wie in den anderen Modi auch und werden weiter oben genauer beschrieben..



12.3 UHRZEIT UND WETTERBEDINGUNGEN

In den Einstellungen für schnelle Missionen können Sie auch die Uhrzeit des Fluges und die Wetterbedingungen Ihren Wünschen anpassen. Symbolisiert werden diese drei Einstellungen durch die fünf Kreise am unteren Rand des Bildschirms. Sie haben drei verschiedene Möglichkeiten diese Einstellungen anzupassen: (1) Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen bestimmten Punkt am Rand des Kreises. (2) Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Regler am Rand des Kreises und bewegen Sie dann die Maus, während Sie die Maustaste gedrückt halten, oder (3) drehen Sie das Mausrad auf und ab, während sich Ihr Mauszeiger über einem der Kreise befindet. Jede der fünf Einstellungen wird im Folgenden genauer beschrieben:

- **Zeit:** Legt die Uhrzeit, zu der die Mission startet, in 15-Minuten-Schritten fest. Tageinsätze werden mit einem Sonnensymbol, Nachteinsätze mit einem Mondsymbol angezeigt.
- **Wolken:** Legt die Höhe der Wolkendecke in der Mission fest. Sie können eine Einstellung zwischen 1000 und 5000 Metern in 100er-Schritten wählen.
- **Wind:** Legt die Windgeschwindigkeit fest. Sie können eine Einstellung zwischen null bis fünf Metern pro Sekunde wählen.
- **Turbulenzen:** Legt die Geschwindigkeit und Intensität der Turbulenzen, welche auf Ihr Flugzeug wirken, in Metern pro Sekunde fest. Sie können eine Einstellung zwischen null und drei Metern pro Sekunde wählen.
- **Wetter:** Hier legen Sie die Wolkendichte und den Niederschlag fest. Es gibt vier verschiedene Einstellungsmöglichkeiten: Klar, Teilweise bewölkt, Schwer bewölkt und Stürmischt. Bei der Einstellung Stürmischt werden Sie außerdem auf den Sommer und Herbstkarten mit Regen konfrontiert, auf den Winterkarten mit Schnee.

12.4 BODENZIELE

Bodenziele dienen in schnellen Missionen für Sie und die verbündeten Flugzeuge als Sekundärziele. Um einen bestimmten Typ von Bodeneinheiten für die Mission zu deaktivieren, klicken Sie auf eines der acht vordefinierten Kontrollkästchen in der unteren, rechten Bildschirmecke.

12.5 AUFZEICHNUNG

Falls Sie vorhaben, den Flug aufzuzeichnen, können Sie mithilfe des Textfeldes im unteren, linken Bereich des Bildschirms schon im Vorhinein einen Namen für die Aufnahme festlegen. Wenn Sie den gewünschten Namen gewählt haben, klicken Sie einfach irgendwo außerhalb des „Aufzeichnung“-Textfeldes um Ihre Eingabe zu übernehmen. Konsultieren Sie Sektion 11.0 des Handbuchs für weitere Details hinsichtlich Aufnahmen.

12.6 SCHWIERIGKEITSGRAD

Klicken Sie auf die **Optionen**-Schaltfläche um den Schwierigkeitsgrad der Mission anzupassen. Bitte konsultieren Sie Sektion 5.2 des Handbuchs für eine detaillierte Beschreibung der möglichen Einstellungen.

12.7 MISSIONSERSTELLUNG

Um die Mission zu laden, klicken Sie bitte auf die **Mission Starten**-Schaltfläche, sobald Sie alle Einstellungen Ihren Wünschen entsprechend angepasst haben. Nachdem die Mission geladen wurde, können Sie im Hangar noch die Konfiguration Ihres Flugzeugs anpassen (vergleichen Sie Sektion 5.3 des Handbuchs für mehr Informationen zu diesem Thema). Lesen Sie dann die Anweisungen und betrachten Sie die Karte. Klicken Sie auf die **Start**-Schaltfläche um Mission zu beginnen. Sie können die Mission jederzeit neu starten indem Sie **Esc**-Taste drücken und dann die Option **Mission neu starten** wählen. Alle Einstellungen bleiben erhalten. Um die Mission zu beenden (und Ihre Missionsstatistiken anzuzeigen) drücken Sie die **Esc**-Taste und wählen dann die Option **Einsatz beenden**.



13.0 EINZELMISSIONEN SPIELEN

Im Einzelmissions-Modus können Sie eine Handvoll verschiedener, vorgefertigter Missionen mit den von Ihnen gekauften Flugzeugen spielen. Alle Einzelmissionen befinden sich im Ordner **Rise of Flight\data\missions**. Sie können unter diesem Pfad auch Unterordner für Einzelszenarien erstellen, welche dann automatisch auf dem Hauptbildschirm der Einzelmissionen erkannt werden. Sie müssen nicht online eingeloggt sein, um eine Einzelmission zu spielen. Um eine Einzelmission zu spielen, klicken Sie auf die **Missionen**-Schaltfläche am unteren Rand des Hauptmenü-Bildschirm und befolgen Sie den folgenden Schritte.

13.1 MISSIONSAUSWAHL

Nach einem Klick auf die **Missionen**-Schaltfläche finden Sie sich auf der Missionsliste wieder (Abbildung 13.1). Standardmäßig finden Sie auf diesem Bildschirm zwei Unterordner: **Sofort fliegen** und **Szenarien**. Diese beiden Missionstypen werden im Folgenden genauer beschrieben.

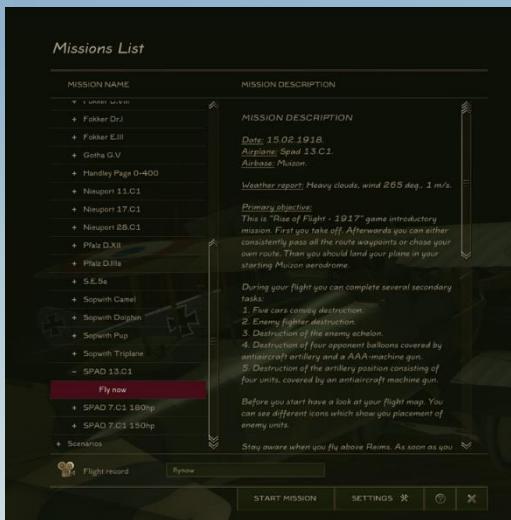


Abbildung 13.1

- Sofort fliegen:** Ziel dieses Missionstyps ist es, eine Vielzahl von Missionszielen zu erfüllen, welche allen Flugzeugen gemeinsam sind. Sie können einfach eine voreingestellte Flugroute abfliegen, sich mit einem zufällig generierten Feindflugzeug duellieren oder eine Vielzahl an Bodenzielen angreifen. Um eine spezifische Sofort fliegen Mission zu laden, folgen Sie bitte den folgenden Schritten:

- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den **Sofort fliegen** Ordner und klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf den Namen des Flugzeugs, welches Sie fliegen möchten. Unter dem Flugzeugnamen wird dann die entsprechende Sofort fliegen Mission angezeigt.
- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Missionsnamen um in der rechten Spalte die Missionsbeschreibung einsehen zu können. Sie können diese Beschreibung auch noch in der Missionsbesprechung lesen, nachdem die Mission geladen wurde.
- Um den **Sofort fliegen** Ordner oder den Unterordner eines der Flugzeuge zu schließen, klicken Sie einfach auf den Namen des Verzeichnisses.

- Szenarien:** Szenarien sind auf die spezifischen Stärken und Aufgaben der eigenen Flugzeuge zugeschnitten (z.B. Bombenangriffe aus großer Höhe mit zweimotorigen Bombern und Artilleriebeobachtung in Zweisitzern). Folgen Sie diesen Schritten um ein bestimmtes Szenario zu laden:

- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den **Szenarien** Ordner und klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf den Namen des Flugzeugs, welches Sie fliegen möchten. Unter dem Flugzeugnamen werden dann die verfügbaren Missionen angezeigt.
- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Missionsnamen um in der rechten Spalte die Missionsbeschreibung einsehen zu können. Sie können diese Beschreibung auch noch in der Missionsbesprechung lesen, nachdem die Mission geladen wurde.
- Um den **Szenarien** Ordner oder den Unterordner eines der Flugzeuge zu schließen, klicken Sie einfach auf den Namen des Verzeichnisses.

13.2 EINE MISSION AUFZEICHNEN

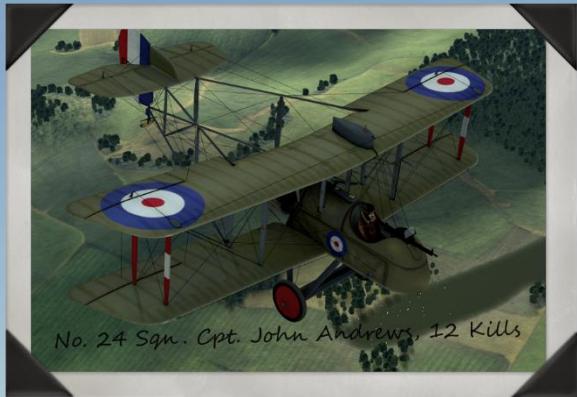
Falls Sie planen, die aktuelle Einzelmission aufzuzeichnen und bereits im Vorfeld einen Namen für die Aufnahme vergeben wollen, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste in das mit „Aufzeichnung“ beschriftete Textfeld in der Mitte des Bildschirms. Um Ihre Änderungen zu übernehmen, klicken Sie einfach irgendwo außerhalb des Textfeldes auf den Bildschirm. Für mehr Informationen zur Aufnahme und Wiedergabe von Aufzeichnungen konsultieren Sie bitte Kapitel 5.2 des Handbuchs.

13.3 SCHWIERIGKEITSGRAD

Klicken Sie auf die **Optionen**-Schaltfläche um den Schwierigkeitsgrad der Mission anzupassen. Bitte konsultieren Seit Sektion 5.2 für eine detaillierte Beschreibung der möglichen Einstellungen

13.4 BEGINN DER MISSION

Um die Mission zu laden, klicken Sie bitte auf die **Mission Starten**-Schaltfläche, sobald Sie alle Einstellungen Ihren Wünschen entsprechend angepasst haben. Nachdem die Mission geladen wurde, können Sie im Hangar noch die Konfiguration Ihres Flugzeugs anpassen (vergleichen Sie Sektion 5.3 des Handbuchs für mehr Informationen zu diesem Thema). Lesen Sie dann die Anweisungen und betrachten Sie die Karte. Klicken Sie auf die **Start**-Schaltfläche um Mission zu beginnen. Sie können die Mission jederzeit neu starten indem Sie **Esc**-Taste drücken und dann die Option **Mission neu starten** wählen. Alle Einstellungen bleiben erhalten. Um die Mission zu beenden (und Ihre Missionsstatistiken anzuzeigen) drücken Sie die **Esc**-Taste und wählen dann die Option **Einsatz beenden**.



14.0 FELDZUG-MODUS

Im Feldzug-Modus müssen Sie eine Reihe von zusammenhängenden Missionen meistern. Bevor Sie die nächste Mission spielen können, müssen Sie die vorherige abschließen. In diesem Spielmodus gibt es eine Reihe von Auszeichnungen, die Sie nur durch das Spielen im Feldzugmodus erhalten werden können. Um den Feldzugmodus zu spielen, müssen Sie mithilfe der Funktion „Online einloggen“ angemeldet sein. Um einen Feldzug zu spielen, klicken Sie auf die **Feldzüge**-Schaltfläche am unteren Rand des Hauptmenüs.

14.1 AUSWAHL EINES FELDZUGS

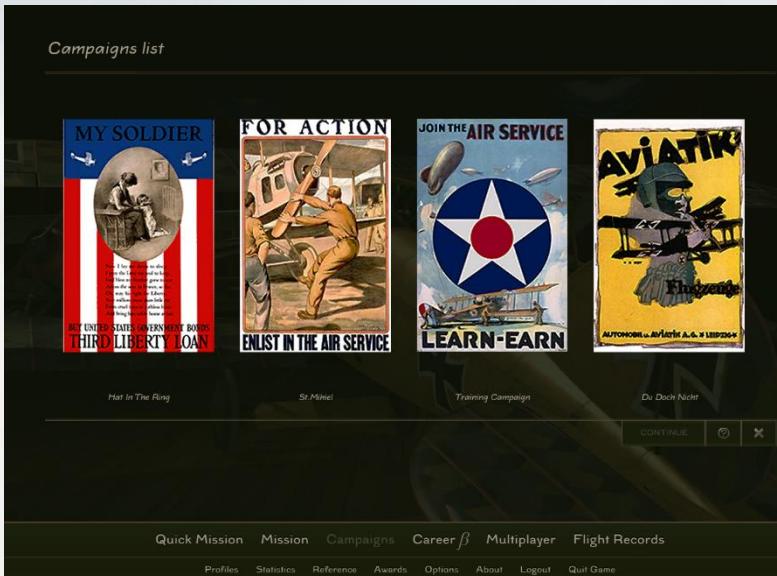


Abbildung 14.1

Wenn Sie auf **Feldzüge** klicken, werden Sie zum Feldzugmenü weitergeleitet (Abbildung 14.1). Hier können Sie den Feldzug auswählen. Wenn Sie einen neuen Feldzug starten oder einen bereits begonnenen Feldzug weiterspielen möchten, klicken Sie auf die **Fortsetzen**-Schaltfläche. Die aktuell spielbaren Feldzüge werden im Folgenden genauer beschrieben:

Hinweis: Wenn Sie einen Feldzug noch nicht erworben haben, können Sie sich mithilfe der Schaltfläche **Übersicht** einen Überblick über die darin enthaltenen Missionen und Flugzeuge anzeigen lassen. Ein Klick auf die **Kauf**-Schaltfläche bringt Sie dann direkt zur passenden Seite des ROF Stores, damit Sie den Feldzug erwerben können.

- **Trainings** Dieser Feldzug dient dazu, Sie mit den verschiedenen Spielmodi in Rise of Flight bekannt zu machen. Dazu erklärt Ihnen die digitale Figur Eddie Rickenbacker die Grundlagen des Fliegens, wie man Ballons angreifen und wie Sie gegen feindliche Flugzeuge kämpfen sollten. Dieser Feldzug besteht aus 6 Missionen, die Sie alle in der SPAD S.XIII abschließen werden.
- **Du Doch Nicht:** In diesem Feldzug fliegen Sie die Fokker D.VII. Der zehnteilige Feldzug basiert auf den historischen Erlebnissen von Ernst Udet.
- **Hat In The Ring:** In diesem Feldzug fliegen Sie die Nieuport 28.C1 und die SPAD S.XIII. Der 16-teilige Feldzug basiert auf den historischen Begebenheiten der 94th Aero Squadron der amerikanischen Luftstreitkräfte.
- **St. Mihiel:** In diesem Feldzug fliegen Sie die Nieuport 28.C1 und die SPAD S.XIII auf alliierter Seite und die Fokker D.VII auf deutscher Seite. Die Missionen des 36-teiligen Feldzuges basieren auf den historischen Einsätzen der Schlacht um Saint-Mihiel im September 1918.

Hinweis: Dieser Feldzug muss im Rise of Flight Store käuflich erworben werden, bevor Sie ihn starten können. Denken Sie daran das Spiel mithilfe der Funktion „Online einloggen“ neu zu starten, nachdem der Kauf abgeschlossen wurde. Wenn Sie den Feldzug kaufen möchten, besuchen Sie einfach die folgende Internetadresse und klicken Sie dann auf die Kauf-Schaltfläche: <http://riseofflight.com/en/store/campaigns/stmihielcamp>



14.2 MISSIONSAUSWAHL IN EINER LAUFENDEN KAMPAGNE



Abbildung 14.2

Sobald Sie die Kampagne gewählt haben, klicken Sie auf **Fortsetzen**. Sie werden dann zum Missionsauswahlmenü weitergeleitet (Abbildung 14.2). Hier können Sie den Fortschritt im aktuellen Feldzug betrachten. In der rechten Spalte werden die Flugzeuge angezeigt die Sie während des Feldzugs fliegen werden. Standardmäßig ist automatisch die nächste Mission, die Sie abschließen müssen, ausgewählt. Alle Missionen, die Sie im Moment noch nicht spielen können, werden grau dargestellt. Wenn Sie auf eine Mission klicken, wird in der mittleren Spalte die Missionsbeschreibung und in der rechten Spalte das Flugzeug, dass Sie in dieser Mission fliegen werden, angezeigt. Die Missionsbeschreibung können Sie auch ansehen, nachdem Sie die Mission geladen haben.

14.3 FLUGAUFNAHME

Wenn Sie Ihre Mission aufnehmen wollen, können Sie der Datei schon im Vorhinein einen Namen zuweisen, in dem Sie das mit "Aufzeichnung" beschriftete Textfeld nutzen. Klicken Sie danach auf eine beliebige Stelle auf dem Bildschirm um den Namen zu übernehmen. Wenn Sie mehr über dieses Thema erfahren möchten, konsultieren Sie bitte Abschnitt 11.0 des Handbuchs.

14.4 SCHWIERIGKEITSEINSTELLUNGEN

Um die Schwierigkeitseinstellungen für die Mission zu wählen, klicken Sie auf Optionen am unteren Rand des Bildschirms. Wenn Sie mehr über dieses Thema erfahren möchten, konsultieren Sie bitte Abschnitt 5.2 des Handbuchs.

Hinweis: Es wird empfohlen dass Sie die „Untertitel“-Option im Feldzugmodus aktivieren, da Sie mithilfe von Untertiteln wichtige Statusmeldungen in der Mission erhalten.

14.5 EINE MISSION STARTEN

Wenn Sie bereit sind, die Mission zu starten, klicken Sie auf **Mission starten**-Schaltfläche am unteren Bildschirmrand. Sobald die Mission geladen ist, können Sie im Hangar(vergleichen Sie Abschnitt 5.3 des Handbuchs für mehr Informationen) Ihr Flugzeug konfigurieren, die Missionsbeschreibung lesen und die Karte betrachten. Starten Sie die Mission, indem Sie auf die Schaltfläche **Start** klicken. Sie können die Mission jederzeit von vorne beginnen, indem Sie die **Esc**-Taste drücken und dann die Option **Einsatz beenden** wählen.

14.6 EINEN FELDZUG FORTSETZEN

Sobald Sie eine Mission erfolgreich abgeschlossen haben und Sie Ihr Flugzeug im eigenen Gebiet gelandet haben, wird die nächste Mission freigeschaltet. Um die Mission zu beenden, drücken Sie **Esc**-Taste und wählen dann die Option **Einsatz beenden**. Drücken Sie nun auf die **Fortsetzen**-Schaltfläche um die nächste Mission des Feldzugs zu spielen oder klicken Sie auf das X-Symbol um ins Hauptmenü zurückzukehren.

14.7 EINEN FELDZUG NEUSTARTEN

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Wiederanfangen**, wenn Sie einen Feldzug von vorne beginnen möchten. Passen Sie jedoch auf: Diese Option löscht Ihren gesamten Fortschritt in diesem Feldzug.





15.0 DER KARRIEREMODUS

Der Karrieremodus ist ein Teil des Einzelspielermodus, indem Sie einem historischen Geschwader beitreten und im Zeitraum von 1916 bis 1918 über der Westfront Einsätze fliegen. Sie werden befördert werden, Medaillen verliehen bekommen und schließlich das Kommando über eine eigene Staffel übernehmen. Auch Ihre Computergesteuerten Flügelmänner werden nach und nach immer Erfahrener werden und Luftsiege erringen. Außerdem können Sie über dem Schlachtfeld auf historische Feindasse treffen. Sie müssen mithilfe des Online-Modus in das Spiel eingeloggt sein um Karrieremissionen spielen zu können. Klicken Sie dazu im Hauptmenü auf die **Karriere**-Schaltfläche am unteren Rand des Bildschirms.

15.1 EINE KARRIERE ERSTELLEN

Nachdem Sie die **Karriere**-Schaltfläche geklickt haben, sehen Sie den Karriere-Hauptauswahlbildschirm (Abbildung 15.1.1). Von diesem Bildschirm aus können Sie eine neue Karriere beginnen, eine bereits vorhandene Karriere fortsetzen oder eine bereits erstellte Karriere löschen. Sie können in jedem Profil bis zu fünf Karrieren gleichzeitig speichern.

Um eine neue Karriere zu erstellen, klicken Sie auf die **Neu erstellen**-Schaltfläche. Sie müssen nun auswählen auf welcher Karte Sie fliegen möchten (Abbildung 15.1.2). Momenten können Sie aus zwei Optionen wählen: Der Westfront und dem Ärmelkanal.

Hinweis: Sie können die Karte nicht ändern, nachdem Sie eine Karriere gestartet haben.

*Hinweis: Sie müssen die Karte des Ärmelkanals mithilfe des Rise of Flight Stores erwerben um sie verwenden zu können. Nachdem Sie die Karte erworben haben, müssen Sie sich einmal mithilfe der Option Online einloggen anmelden, um Ihren Einkauf zu aktivieren (falls das Spiel während des Kaufs läuft, müssen Sie es verlassen und neustarten). Um die Internetseite der Ärmelkanal-Karte aufzurufen, folgen Sie diesem Link: http://riseofflight.com/en/store/maps/unknown_url oder klicken Sie die **Kaufen** Schaltfläche auf dem Karten-Auswahlbildschirm des Karrieremodus.*



Abbildung 15.1.1

*Hinweis: Sie können die Statistiken für Karrieren, in denen Ihr Pilot getötet oder gefangen genommen wurde, bzw. den Krieg überlebt hat ansehen, indem Sie die **Zeigen**-Schaltfläche klicken. Piloten, auf die einer der drei vorausgegangenen Zustände zutrifft erkennen Sie anhand eines speziellen Symbols über Ihrem Pilotenfoto.*

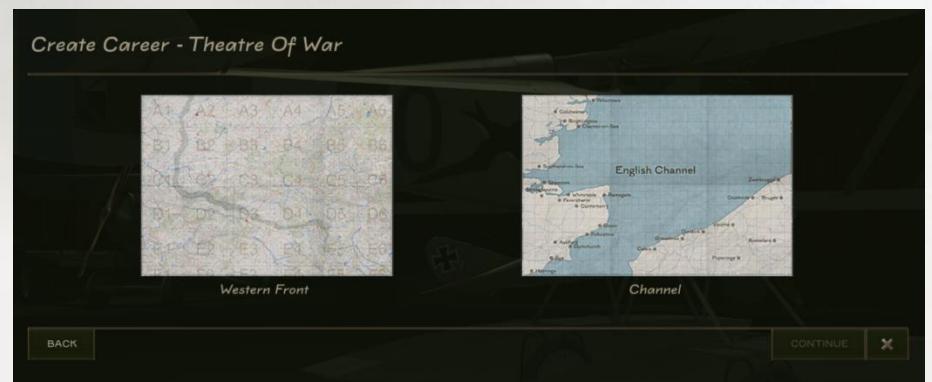


Abbildung 15.1.2

- Ein Startdatum aussuchen:

Nachdem Sie auf die **Neu erstellen**-Schaltfläche geklickt haben, können Sie das Startdatum und das Startgeschwader festlegen. Falls Sie sich dazu entscheiden, doch



keine Karriere zu beginnen, klicken Sie einfach auf die **Zurück**-Schaltfläche. Ansonsten folgen Sie bitte den folgenden Schritten:

- Zuerst müssen Sie ein Startdatum aussuchen. Klicken Sie dazu auf den Monat in dem Ihre Karriere beginnen soll. Der Monat und das entsprechende Jahr sind nun auf dem horizontalen Schieberegler am oberen Rand des Bildschirms zu sehen. Sie können diesen bewegen, indem Sie das Mausrad auf- und ab bewegen oder indem Sie den Schieberegler mit der linken Maustaste anklicken (und während Sie die Maustaste gedrückt halten) den Schieberegler nach links oder rechts ziehen.
- Nachdem Sie den Monat ausgewählt haben, müssen Sie jetzt den genauen Tag auswählen an welchem Sie zu starten wünschen. Platzieren Sie den Mauszeiger über der horizontalen Liste von Tagen und bewegen Sie das Mausrad auf und ab um durch die Liste der Tage zu blättern. Alternativ können Sie diese auch anklicken und die Maus nach links und rechts bewegen. Der von Ihnen ausgewählte Tag wird zusammen mit dem entsprechenden Monat und Jahr Rot hinterlegt.

• Ein Geschwader auswählen:

Nachdem Sie das Startdatum bestimmt haben, müssen Sie von der Übersichtskarte (Abbildung 15.1.2) ein Geschwader aussuchen. Die Anzahl der verfügbaren Geschwader hängt dabei von dem von Ihnen gewählten Startdatum ab. Um Ihnen bei der Auswahl des Geschwaders zu helfen, stehen Ihnen zwei Filter zur Verfügung.



Abbildung 15.1.3

- **Nach Staffel filtern:** Dieser Filter erlaubt es Ihnen genau zu sehen, wann es möglich ist, einem bestimmten Geschwader beizutreten. Das Drücken dieser Schaltfläche öffnet eine Liste aller möglichen Geschwader. Um nur die Geschwader eines bestimmten Landes zu sehen, drücken Sie auf die Dropdown-Liste und wählen Sie die entsprechende Nation aus. Wenn Sie auf ein bestimmtes Geschwader klicken erscheint eine blaue, horizontale Linie, welche die Tage anzeigt, an denen das Geschwader verfügbar ist. Nachdem Sie auf ein passendes Datum geklickt haben, erscheint das Geschwader als kleiner, blauer Kreis auf der Übersichtskarte. Um den Filter zu entfernen, klicken Sie erneut auf den Namen des Geschwaders.
- **Nach Flugzeug filtern:** Dieser Filter erlaubt es Ihnen genau zu sehen, wann es möglich ist, ein bestimmtes Flugzeug zu fliegen. Das Drücken dieser Schaltfläche öffnet eine Liste aller verfügbaren Flugzeuge. Um nur die Flugzeuge eines bestimmten Landes zu sehen, klicken Sie die Dropdown-Liste und wählen Sie die entsprechende Nation aus. Wenn Sie auf ein bestimmtes Flugzeug klicken erscheint eine gelbe, horizontale Linie, welche die Tage anzeigt, an denen das Flugzeug verfügbar ist. Nachdem Sie auf ein passendes Datum geklickt haben erscheinen alle Staffeln, die mit dem gewählten Flugzeug ausgerüstet sind mit einem kleinen, gelben Kreis auf der Übersichtskarte. Um den Filter aufzuheben, klicken Sie einfach erneut auf den Namen des Flugzeugs.

*Hinweis: Wenn Sie ein Flugzeug nicht gekauft haben, wird es in diesem Menü als grau dargestellt. Wenn Sie jetzt ein Flugzeug kaufen möchten, klicken Sie einfach auf die **Kauf**-Schaltfläche. Sie werden dann automatisch zu der Rise of Flight Store Website und dem Flugzeug, welches Sie zu kaufen wünschen, weitergeleitet. Es ist jedoch weiterhin nötig das Spiel zu verlassen und mindestens einmal mithilfe der **Online einloggen** Option neu zu starten, damit das neue Flugzeug auch im Spiel verfügbar ist.*

Um auf der Übersichtskarte ein spezielles Geschwader auszuwählen, klicken Sie zuerst auf das Symbol der Staffel. Wenn Sie nun den Mauszeiger über den Namen der Staffel bewegen, zeigt Ihnen ein aufklappendes Fenster die zur Verfügung stehenden Flugzeuge und die Hauptmission der Staffel an. Das Fadenkreuz symbolisiert ein Jagdgeschwader und das Fernglas ein Geschwader, welches primär zur Aufklärung / Artilleriebeobachtung eingesetzt wird. Bomben symbolisieren ein Bombergeschwader. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Namen des Geschwaders um den Auswahlprozess abzuschließen. Die ausgewählte Staffel wird, zusammen mit ihrem Logo, dunkelrot auf der Karte markiert.

- Ihren Piloten erstellen:

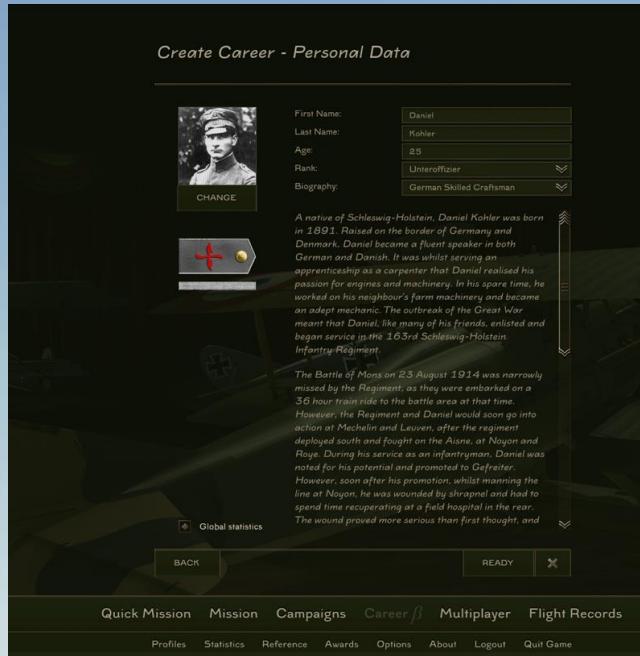


Abbildung 15.1.4

Klicken Sie auf die **Weiter**-Schaltfläche nachdem Sie ein Startdatum und Geschwader ausgesucht haben. Dies bringt Sie zum "Karriere erstellen – persönliche Daten"-Bildschirm (Abbildung 15.1.3). Hier können Sie die Hintergrundgeschichte Ihres Piloten einstellen. Klicken Sie die **Zurück**-Schaltfläche, wenn Sie zum vorherigen Bildschirm zurückkehren möchten. Ansonsten befolgen Sie bitte diese Schritte:

- Name:** Um den Namen Ihres Piloten zu ändern, klicken Sie bitte mit der linken Maustaste auf die **Vorname** und **Nachname** Textfelder und ändern Sie diese entsprechend ab. Ihre Änderungen werden in der Pilotenbiographie automatisch aktualisiert. Klicken Sie einfach außerhalb der Textfelder um Ihre Änderungen abzuspeichern.
- Alter:** Klicken Sie auf das **Alter**-Textfeld um das Alter Ihres Piloten zu ändern. Geben Sie dazu eine zweistellige Zahl ein. Ihre Änderungen werden in der Pilotenbiographie automatisch aktualisiert. Klicken Sie einfach außerhalb des Textfeldes um Ihre Änderungen abzuspeichern.
- Rang:** Wählen Sie den **Rang** aus, mit dem Sie Ihre Karriere starten. Klicken Sie dafür auf die Pfeile und klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf den Rang Ihrer Wahl. Wenn Sie Ihre Karriere als Kommandeur der Staffel starten wollen, klicken Sie auf den Rang ganz unten auf der Liste. Ihre Wahl wird automatisch in der Pilotenbiographie aktualisiert.

Hinweis: Die auf einer Karte zur Verfügung stehenden Ränge hängen von Ihren Erfolgen in den zuvor gespielten Kampagnen ab. Sie können also erst dann mit einem bestimmten Rang starten, wenn Sie diesen in einer Kampagne schon vorher einmal erreicht haben. In diesem Fall ist der Rang dann für alle Nationen verfügbar.

- Pilotenbiographie:** Um die **Biographie** ihres Piloten zu verändern, klicken Sie auf den Pfeil im Textfeld.
- Pilotenbild:** Um das Bild Ihres Piloten zu ändern, klicken Sie auf die **Ändern**-Schaltfläche über dem Rangabzeichen Ihres Piloten. Im nun auftauchenden Menü (Abbildung 15.1.4) können Sie entweder ein historisches oder ein selbsterstelltes Foto wählen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Foto Ihrer Wahl und drücken Sie auf die **OK**-Schaltfläche um zurück zum vorherigen Bildschirm zu kommen.

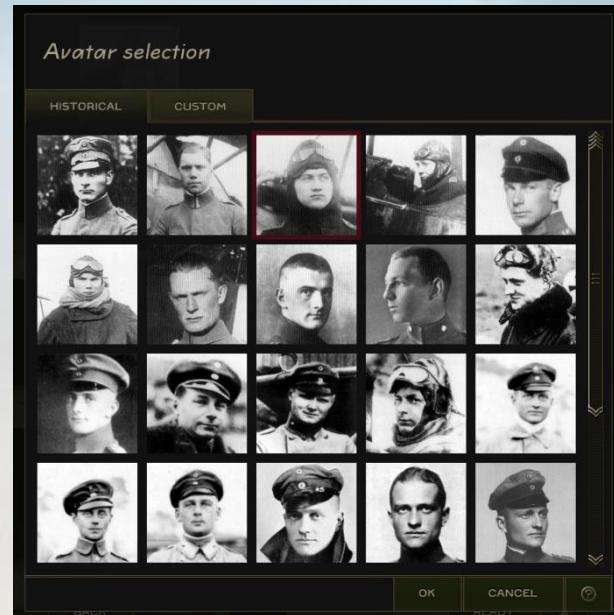


Abbildung 15.1.5

Hinweis: Um einen selbsterstelltes Foto zu verwenden, erstellen Sie einen neuen Ordner mit dem Namen "avatars" (ohne Anführungszeichen) im Verzeichnis **Rise of Flight\data\swf**. Platzieren Sie Ihr Bild (eine 256x256 DDS Datei) in diesem Ordner. Sie müssen das Spiel nicht verlassen um einen selbsterstelltes Foto hinzuzufügen.

- Globale Statistiken:** Wenn Sie möchten, dass andere Spieler Ihre Piloten und Staffelstatistiken einsehen können, setzen Sie ein Häkchen an der entsprechenden Stelle im **Globale Statistiken** Kontrollkästchen. Möchten Sie dies nicht, halten Sie das Kontrollkästchen einfach frei.



Klicken Sie auf die **Fertig**-Schaltfläche, wenn Sie mit allen Entscheidungen einverstanden sind und mit dem erstellen der Karriere fertig sind. Sie finden sich dann zurück auf dem Karriere-Auswahlbildschirm von dem Sie Ihren neu erstellten Piloten auswählen und mit dem fliegen von Missionen beginnen können.

15.2 KARRIEREMANAGEMENT

Um eine zuvor begonnene Karriere weiterzuspielen, klicken Sie bitte zuerst auf die **Karriere**-Schaltfläche am unteren Rand des Hauptmenüs. Sie sehen dann den Hauptauswahlbildschirm für verschiedene Karrieren vor sich, aus dem Sie die Karriere auswählen können, die Sie weiterspielen möchten. Klicken Sie auf diese und wählen Sie anschließend die **Fortsetzen**-Schaltfläche. Wenn Sie die Karriere zum ersten Mal starten, werden Sie von einer Willkommensnachricht begrüßt. Klicken Sie auf **OK** um danach zum Hauptmenü des Karrieremodus zu gelangen.

Wenn Sie die Karriere in folgenden Spielsitzungen fortsetzen, werden Sie zuerst immer vom "Ein neuer Tag" Bildschirm (Abbildung 15.2.1) begrüßt. Hierbei handelt es sich um eine Zusammenfassung von Staffelinformationen, welche Ihnen folgende Daten anzeigt: Datum, Tageszeit, Standort der Staffel, Wetterlage und den Staffelführer. Falls zutreffend, informiert Sie der Bildschirm auch über neu zur Verfügung stehende Flugzeuge, neue Piloten, die Ankunft einer neuen Zeitung oder die Ernennung eines neuen Staffelführers. Wenn Sie bereit sind, klicken Sie auf **OK** um zum Hauptmenü des Karrieremodus fortzufahren.

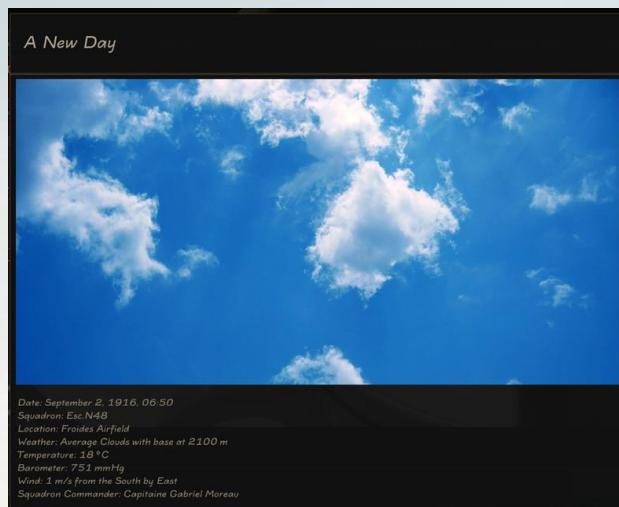


Abbildung 15.2.1

Hinweis: Falls die Wetterlage zu schlecht ist, trifft oben Genanntes nicht zu. In diesem Fall werden Sie nur darüber informiert, dass die Wetterlage keine Missionen zulässt.

Der Karriere-Hauptbildschirm ist in folgende sechs Bereiche unterteilt: **Offiziersmesse**, **Eigenes Zimmer**, **Neuigkeiten**, **Hauptquartier**, **Einsätze** und **Berichte**. Jeder dieser Bereiche wird im Folgenden genauer beschrieben.

- Offiziersmesse:

#	Pilot	8	1	0	0	0	15	15	24	10:14:53
1	Stefan Müller	8	1	0	0	0	15	15	24	10:14:53
2	Philipp Peters	8	0	0	0	0	14	14	22	08:19:49
3	Joseph Seidel	7	2	0	0	0	19	19	28	10:59:41
4	Max von Tresckow	7	1	0	0	0	16	16	24	09:32:45
5	Florian Hartmann	6	3	0	0	0	14	14	23	08:25:13
6	Heinz Günther	6	1	0	0	0	15	15	22	09:30:28
7	Arndt Fuchs	2	1	0	0	0	8	8	11	04:57:05

Abbildung 15.2.2

Wenn Sie eine Karriere fortsetzen, werden Sie zuerst den Bildschirm der Offiziersmesse sehen (Abbildung 15.2.2). Dieser Bildschirm listet alle für Ihre Staffel relevanten Informationen auf und ist in folgende fünf Bereiche unterteilt: **Geschichte**, **Beschreibung**, **Staffelpersonal**, **Fortschritte anderer Spieler** und **Flugzeuge**.

- **Geschichte:** Diese Sektion beschreibt den historischen Hintergrund der Staffel sowohl im Ersten Weltkrieg als auch in späteren Konflikten. Es ist möglich, dass ein Teil dieses Texts versteckt ist, wenn Sie die Seite aufrufen. Um den kompletten Text lesen zu können, klicken Sie bitte mit der linken Maustaste auf eine beliebige Stelle im Text. Um den Text wieder zu verstecken, machen Sie bitte dasselbe. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Minuszeichen links von **Geschichte** um diese Sektion zu verbergen (das Minuszeichen wird dann zu einem Pluszeichen). Wenn Sie auf das Pluszeichen klicken wird die Sektion wieder angezeigt.



- Beschreibung:** Diese Sektion beschreibt das von der Staffel derzeit verwendete Flugfeld und den Staffelführer. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Minuszeichen links von **Beschreibung** um diese Sektion zu verbergen (das Minuszeichen wird dann zu einem Pluszeichen). Wenn Sie auf das Pluszeichen klicken wird die Sektion wieder angezeigt.
- Staffelpersonal:** Diese Sektion listet alle, sich auf dem Dienstplan Ihrer Staffel befindlichen Piloten und deren Statistiken auf. Der Name Ihres Piloten ist grau hervorgehoben. Außerdem werden die Statistiken aller Piloten, die der Staffel ehemals angehörten am Ende der Liste unter "Ex-Mitglieder" geführt. Der Staffelführer wird mit einem Wimpel gekennzeichnet und alle Piloten, welche sich derzeit in medizinischer Behandlung befinden werden mit einem Kreuz gekennzeichnet.

Um eine der verschiedenen Spalten in aufsteigender Reihenfolge zu sortieren, klicken Sie auf das Symbol der Spalte. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Minuszeichen links von **Staffelpersonal** um diese Sektion zu verbergen (das Minuszeichen wird dann zu einem Pluszeichen). Wenn Sie auf das Pluszeichen klicken wird die Sektion wieder angezeigt.

Flugzeuge zerstört: Alle vom Piloten zerstörten Flugzeuge werden hier aufgelistet.

Ballons zerstört: Alle vom Piloten zerstörten Ballons werden hier aufgelistet.

Fahrzeuge zerstört: Alle vom Piloten zerstörten Fahrzeuge, Lokomotiven, Waggons, und Kanonen werden hier aufgelistet.

Schiffe zerstört: Alle vom Piloten zerstörten Schiffe (einschließlich kleinerer Boote wie z.B. Barge) werden hier aufgelistet.

Einrichtungen zerstört: In Rise of Flight bezieht sich Einrichtung auf eine Ansammlung von Gebäuden (wie z.B. Bahnhöfe oder Treibstofflager). Um die Zerstörung einer solchen Einrichtung anerkannt zu bekommen, müssen Sie mindestens 50% der Gebäude einer solchen Einrichtung zerstört haben.

Einsätze gesamt / Erfolgreiche Einsätze: Diese zwei Spalten zeigen die Anzahl der insgesamt von Ihnen absolvierten Einsätze an und wie viele dieser Einsätze Sie erfolgreich abgeschlossen haben.

Punktestand: Der Punktestand eines Piloten berechnet sich aus der Summe aller erfolgreichen Einsätze plus der zerstörten Zielen. Wenn ein Pilot beispielsweise acht Flugzeuge zerstört hat und sieben Missionen abgeschlossen hat, hat er einen Punktestand von 15.

Flugzeit: Diese Spalte listet die komplette Flugzeit des Piloten im Format Stunden : Minuten : Sekunden auf.

- Fortschritte anderer Spieler:** In dieser Sektion können Sie sehen, wie die kumulativen Erfolge Ihrer Staffel im Gegensatz zu denen anderer Spieler stehen, die in der gleichen Staffel fliegen. Die Statistiken Ihrer Staffel sind grau hervorgehoben. Alle Karrieren welche nicht länger aktiv sind, werden durchgestrichen. Die Spalten zeigen die gleichen Informationen an wie im Menü Staffelpersonal. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Minuszeichen links von **Fortschritte anderer Spieler** um diese Sektion zu verbergen (das Minuszeichen wird dann zu einem Pluszeichen). Wenn Sie auf das Pluszeichen klicken wird die Sektion wieder angezeigt.

*Hinweis: Um die Fortschritte anderer Spieler betrachten zu können, müssen Sie bei der Erstellung der Karriere die Option **Globale Statistiken** aktiviert haben. In Abschnitt 15.1 finden Sie dazu mehr Informationen.*

- Flugzeuge:** In dieser Sektion sehen Sie den Typ und die Anzahl der aktuell Ihrer Staffel zugeteilten Flugzeuge. Zusätzlich ist jedes momentan nicht verfügbare Flugzeug mit einem Schraubenschlüssel-Symbol und der Anzahl Tage bis es wieder zur Verfügung steht, markiert. Um detaillierte Informationen über einen bestimmten Flugzeugtyp abzurufen, doppelklicken Sie auf das Bild des Flugzeugs. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Minuszeichen links von **Flugzeuge anderer Spieler** um diese Sektion vollständig zu verbergen (das Minuszeichen wird dann zu einem Pluszeichen). Wenn Sie auf das Pluszeichen klicken wird die Sektion wieder angezeigt.

- Eigenes Zimmer:

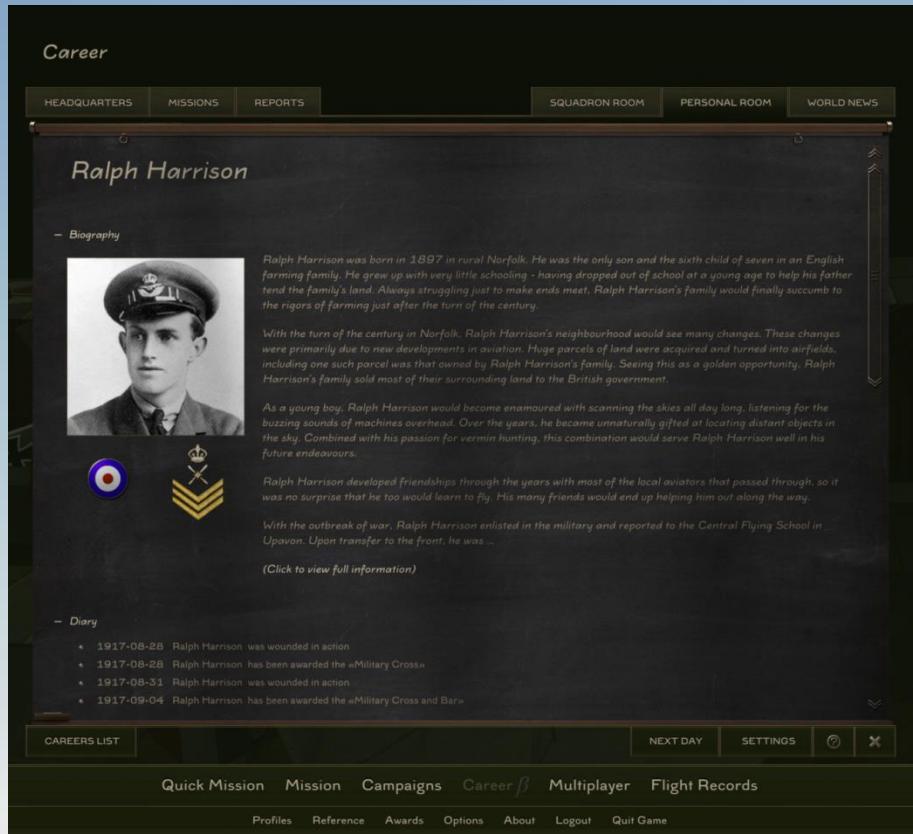


Abbildung 15.2.3

Das eigene Zimmer (Abbildung 15.2.3) listet alle Details über Ihren Piloten wie Luftsiege und erhaltene Auszeichnungen auf. Es ist in fünf Sektionen aufgeteilt: **Lebenslauf**, **Tagebuch**, **Eigene Siege**, **Globale Statistiken** und **Auszeichnungen**.

- **Lebenslauf:** Diese Sektion zeigt den Lebenslauf, den aktuellen Rang, ein Bild und die Nationalität Ihres Piloten. Es ist möglich, dass ein Teil des Lebenslaufes verborgen ist, wenn Sie diese Seite laden. Um den vollen Lebenslauf zu betrachten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf **Klicken Sie, um gesamte Informationen anzuzeigen**, klicken Sie erneut auf **Klicken Sie, um gesamte Informationen anzuzeigen** um Sie wieder zu verstecken. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Minuszeichen links von **Lebenslauf** um diese Sektion vollständig zu verbergen (das Minuszeichen wird dann zu einem Pluszeichen). Wenn Sie auf das Pluszeichen klicken wird die Sektion wieder angezeigt.
- **Tagebuch:** Diese Sektion listet die Daten auf, an denen Ihr Pilot eine Auszeichnung erhalten hat, verwundet, befördert oder zum Staffelkommandanten ernannt wurde.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Minuszeichen links von **Tagebuch** um diese Sektion vollständig zu verbergen (das Minuszeichen wird dann zu einem Pluszeichen). Wenn Sie auf das Pluszeichen klicken wird die Sektion wieder angezeigt.

- **Eigene Siege:** Diese Sektion listet chronologisch die Feindflugzeuge auf, die Sie abgeschossen haben. Zusätzlich finden Sie Informationen über das Abschussdatum, den Missionstyp, den Flugzeugtyp den Sie geflogen sind, den Flugzeugtyp des Feindes und den Namen, Rang und die Staffel des Feindpiloten. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Minuszeichen links von **Eigene Siege** um diese Sektion vollständig zu verbergen (das Minuszeichen wird dann zu einem Pluszeichen). Wenn Sie auf das Pluszeichen klicken wird die Sektion wieder angezeigt.
- **Globale Statistiken:** In dieser Sektion können Sie sehen, wie die Erfolge Ihres Piloten im Gegensatz zu denen anderer Spieler stehen. Die Statistiken Ihres Piloten sind grau hervorgehoben. Die Daten von Piloten, die nicht länger aktiv sind, sind durchgestrichen. Piloten die momentan verletzt sind, werden mit einem Kreuz-Symbol und Staffelführer mit einem Wimpel-Symbol markiert. Die Spalten zeigen die gleichen Daten an, wie die in der Offiziersmesse. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Minuszeichen links von **Globale Statistiken** um diese Sektion zu verbergen (das Minuszeichen wird dann zu einem Pluszeichen). Wenn Sie auf das Pluszeichen klicken wird die Sektion wieder angezeigt.

*Hinweis: Um die Fortschritte anderer Spieler betrachten zu können, müssen Sie bei der Erstellung der Karriere die Option **Globale Statistiken** aktiviert haben. In Abschnitt 15.1 finden Sie dazu mehr Informationen.*

- **Auszeichnungen:** In dieser Sektion werden alle Auszeichnungen, die Sie in Ihrer Karriere verliehen bekommen haben, dargestellt. Klicken Sie doppelt auf eine Auszeichnung um detaillierte Informationen wie das Verleihungsdatum und den historischen Hintergrund des Ordens zu erfahren. Klicken Sie auf die **OK**-Schaltfläche um zurück in das **Eigene Zimmer** zu kommen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Minuszeichen links von **Auszeichnungen** um diese Sektion zu verbergen (das Minuszeichen wird dann zu einem Pluszeichen). Wenn Sie auf das Pluszeichen klicken wird die Sektion wieder angezeigt.



Rise of Flight Benutzerhandbuchs

- Neuigkeiten:



Abbildung 15.2.4

Beim Neuigkeiten Bildschirm (Abbildung 15.2.4) handelt es sich um eine virtuelle Tageszeitung, die automatisch alle zwei (virtuellen) Wochen neu erscheint. Sie werden darüber mit einer Nachricht informiert. Die Zeitung behandelt Geschehnisse und Geschichten des Ersten Weltkriegs. Außerdem beinhaltet jede Ausgabe eine aktuelle Liste der 30 besten Fliegerasse des Krieges. Wenn der Name Ihres Piloten auf dieser Liste steht, können Sie wirklich stolz auf Ihr fliegerisches Können sein!

- Hauptquartier:

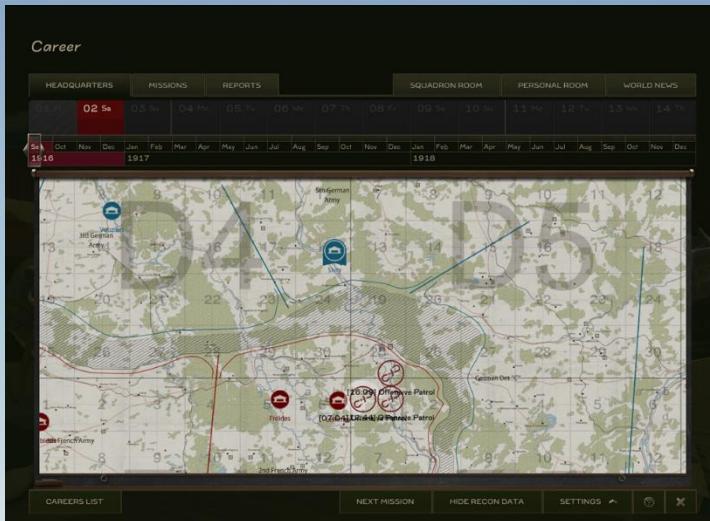


Abbildung 15.2.5

Auf dem Hauptquartier-Bildschirm (Abbildung 15.2.5) sehen Sie eine Karte der Westfront. Von diesem Bildschirm aus können Sie viele verschiedene Aufgaben erledigen, die im Folgenden genauer beschrieben werden.

- Klicken Sie die **Zeige Aufklärungsdaten** Schaltfläche um die strategische Gesamtsituation an der Front zu analysieren. Die Funktion zeigt Ihnen die Positionen der Armeen aller Nationen, deren Kontrollzonen und alle aktuellen Offensiven an. Wenn Sie mit Ihrem Mauszeiger über den Namen einer Armee fahren, wird Ihnen der Name des Kommandeurs angezeigt.

Hinweis: Da diese Funktion sehr viel Rechenarbeit benötigt, wird empfohlen die Funktion nur so lange aktiviert zu lassen, wie Sie die Aufklärungsdaten auch wirklich betrachten.

- Der Bildschirm zeigt Ihnen außerdem alle derzeit der Front zugeteilten Geschwader und deren Position als Hangar-Symbol an. Staffeln auf Ihrer Seite werden durch einen blauen Hangar repräsentiert, während Feindstaffeln durch einen roten Hangar symbolisiert werden. Das Symbol Ihrer Staffel ist des Weiteren mit einem dunkelblauen Band umgeben. Um zu sehen, welcher Flugzeugtyp einer Staffel momentan zugeteilt ist, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Namen der Staffel. Der Name und ein Bild des der Staffel zugeteilten Flugzeugtyps wird dann dargestellt.
- Um zu einer anderen Staffel zu wechseln, klicken Sie zuerst auf ein Symbol, welches mit einem hellblauen Band umgeben ist und klicken Sie mit der linken Maustaste darauf. Wenn Sie zu einer anderen Staffel wechseln können, ist diese mit einem grauen Flugfeld-Symbol neben dem Namen markiert. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Namen der Staffel um die Seite "Staffelinformation" aufzurufen. (Abbildung 15.2.6, hierbei handelt es sich prinzipiell um eine kleinere Version der



Offiziersmesse). Klicken Sie die **Dieser Staffel beitreten**-Schaltfläche und klicken Sie dann **Weiter**. Sie werden dann aufgefordert, Ihre Entscheidung zum Staffelwechsel zu bestätigen.



Abbildung 15.2.6

- Außerdem werden auf diesem Bildschirm die Missionen angezeigt, die Ihrer Staffel für den aktuellen Tag zugeteilt wurden. Diese sind mit einem Symbol markiert und es werden weiterhin die Startzeit und der Missionstyp angezeigt. Klicken Sie mit der linken Tasten auf ein Symbol um sich die Wegpunkte anzeigen zu lassen. Jeder Wegpunkt zeigt die empfohlene Flughöhe, Fluggeschwindigkeit, den Formationstyp und die das Verhalten der Computerkontrollierten Piloten (Offensiv, Defensiv oder Passiv) an. Die Verhaltensarten werden im Folgenden genauer beschrieben:
- Offensiv:** Computerkontrollierte Piloten greifen jedes feindliche Flugzeug in ihrer Reichweite an, unabhängig davon, ob diese Ihre Staffel attackieren oder nicht.
- Defensiv:** Computerkontrollierte Piloten greifen ausschließlich feindliche Flugzeuge an, die entweder Ihre Staffel attackieren oder ihr sehr nahe kommen.
- Passiv:** Computerkontrollierte Piloten werden die Formation nicht verlassen um feindliche Flugzeuge anzugreifen, sondern versuchen um jeden Preis den nächsten Wegpunkt zu erreichen.

Hinweis: Als Staffelführer können Sie die Wegpunkte verändern. In Abschnitt 15.4 des Handbuchs finden Sie dazu mehr Informationen.

• Einsätze:



Abbildung 15.2.7

Der Einsätze-Bildschirm (Abbildung 15.2.7) listet Informationen, wie alle Ihrer Staffel für den aktuellen Tag zugeteilten Mission, der aktuellen Uhrzeit im Spiel, die Wetterlage und den Staffelführer auf. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Pluszeichen links von der Missionsbeschreibung um sich die Details der Mission anzusehen (das Symbol wird dabei zu einem Minuszeichen). Klicken Sie es erneut, um die Details wieder zu verbergen. Sie können sich außerdem den zur Mission gehörigen Flugplan auf dem Hauptquartier-Bildschirm ansehen, wenn Sie auf das Pfeilsymbol mit der Aufschrift „Auf der Karte anzeigen“ links vom Missionsnamen klicken.

Hinweis: Sie können die Missionen von vorherigen Tagen einsehen, wenn Sie am oberen Rand des Bildschirms mithilfe eines Linksklicks auf einen vorherigen Tag zurück wechseln.

Jede zugeteilte Mission besitzt die folgenden Komponenten: Startzeit, Missionstyp, Missionsstatus, zugeteilte Piloten und zugeteilte Flugzeuge. Wenn Sie selbst einer Mission zugeteilt sind, wird Ihr Name grau hervorgehoben. Der Staffelführer der Mission wird mit einem vertikalen Band und der Staffelkommandant mit einem Wimpel gekennzeichnet. Nachdem die Mission geflogen wurde, wird der Missionsstatus von „ausständig“ auf „abgeschlossen“ oder „fehlgeschlagen“ aktualisiert.

Hinweis: Sie können die Details einer jeden zugeteilten Mission verändern, wenn Sie selbst Staffelkommandant sind. In Abschnitt 15.4 des Handbuchs finden Sie dazu mehr Informationen.



- Berichte:



Abbildung 15.2.8

Jedes Mal wenn Ihre Staffel eine Mission abschließt, wird auf dem Berichte-Bildschirm eine Nachbesprechung der Mission abgelegt. (Abbildung 15.2.8). Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Pluszeichen links vom Missionsnamen um die Details der Mission einzusehen (dies lässt aus dem Plus- ein Minuszeichen werden). Klicken Sie auf das Minuszeichen um die Details wieder zu verbergen. Außerdem können Sie sich den Flugplan der Mission auf dem **Hauptquartier**-Bildschirm anzeigen lassen, wenn Sie auf das Pfeilsymbol (mit der Aufschrift "auf der Karte anzeigen") links vom Missionsnamen klicken.

Hinweis: Sie können Berichte von vorherigen Tagen einsehen, wenn Sie mithilfe der Leiste am oberen Bildschirmrand auf einen vorherigen Tag zurück wechseln.

Jeder Missionsbericht beinhaltet die folgenden Einzelheiten: Startzeit, Missionstyp, Missionsstatus, Missionsdauer, zugeteilte Piloten, zugeteilte Flugzeuge und zerstörte Ziele. Wenn Sie einer Mission zugewiesen waren, wird Ihr Name grau hervorgehoben. Der Staffelführer der Mission wird mit einem vertikalen Symbol und der Staffelkommandant mit einem Wimpelsymbol gekennzeichnet. Der Namen und die Details von Piloten die während der Mission getötet oder gefangen genommen wurden sind durchgestrichen. Sie werden außerdem in der Sektion **Verluste** aufgelistet.

Die Sektion Berichte hat außerdem zwei weitere Unterbereiche am unteren Ende der Seite: **Alle Ereignisse** und **neue Flugzeuge** (falls zutreffend). Im ersten Bereich finden Sie alle wichtigen Ereignisse, die Ihrer Staffel betreffend an diesem Tag stattgefunden haben (wie z.B. die Ankunft neuer Piloten, verliehene Auszeichnungen, Verluste (durch Abschuss, Gefangennahme oder Verwundung) oder die Zuweisung eines neuen Staffelführers. Der zweite Bereich informiert Sie darüber, dass ihre Staffel neue Flugzeuge erhalten hat. Sie können zu jedem dieser Bereiche weitere Details einsehen,

indem Sie mit der linken Maustaste auf das Pluszeichen klicken (dies wird dann zu einem Minuszeichen). Um die Details wieder zu verbergen klicken Sie auf das Minuszeichen.

15.3 FORTSCHRITTE IN DER KARRIERE

Es gibt zwei grobe Missionstypen im Karrieremodus: Missionen die von Ihren KI-Kollegen geflogen werden und Missionen an denen Sie selbst beteiligt sind. Wenn Sie selbst nicht an der nächsten Mission beteiligt sind, erscheint am unteren Rand des Bildschirms eine Schaltfläche mit der Aufschrift **Nächster Einsatz**. Klicken Sie einfach darauf und warten Sie, bis das Spiel den Ausgang der Mission simuliert hat. Nachdem die Mission generiert wurde, können Sie den Missionsbericht auf dem Berichte-Bildschirm einsehen.

Wenn Sie selbst der nächsten Mission zugeteilt sind, erscheint am unteren Bildschirmrand die Schaltfläche **Mission beginnen**. Klicken Sie, nachdem Sie die Schwierigkeitseinstellungen gewählt haben, auf diesen Knopf um mit dem Laden der Mission zu beginnen. Nach Vollenden des Landevorgangs können Sie mithilfe des Hangar-Bildschirms (siehe Abschnitt 5.3 für mehr Informationen) Ihr Flugzeug konfigurieren, sowie die Missionsbesprechung und Übersichtskarte ansehen. Wenn Sie bereit sind, klicken Sie die **Start**-Schaltfläche um mit der Mission zu beginnen. Sie können die Mission zu jedem Zeitpunkt neu starten in dem Sie die **Esc-Taste** drücken und die Option **Mission neu starten** wählen.

Hinweis: Die meisten in Rise of Flight verwendeten Staffeln besitzen individuelle Bemalungen. Um die Auswahl dieser Bemalungen im Karrieremodus zu ermöglichen, müssen Sie folgende Website besuchen <http://riseofflight.com/en/community/usefulmaterials> und alle Community Historical Skin Packs und die neueste Version des Official Skin Pack herunterladen. Nachdem Sie diese heruntergeladen haben, doppelklicken Sie einmal auf jede der Dateien und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm um die Bemalungen erfolgreich zu installieren.

Um eine Karrieremission zu beenden, drücken Sie die **Esc-Taste** und wählen Sie die Option **Einsatz beenden**. Daraufhin erscheint der Missionsstatistiken-Bildschirm (Abbildung 15.3). Wenn Sie Ihren Flugweg, sowie den Ort aller zerstörten Feindziele der Mission ansehen möchten, klicken Sie auf die Ergebnisse-Schaltfläche am unteren Rand des Bildschirms. Abgeschossene, eigene Flugzeuge werden mit einem blauen Symbol markiert. Fahren Sie mit dem Mauszeiger über das Symbol um Informationen über das zerstörte Flugzeug (wie den Sieger des Luftkamps, den Zeitpunkt und die Flughöhe des Abschusses) anzuzeigen.

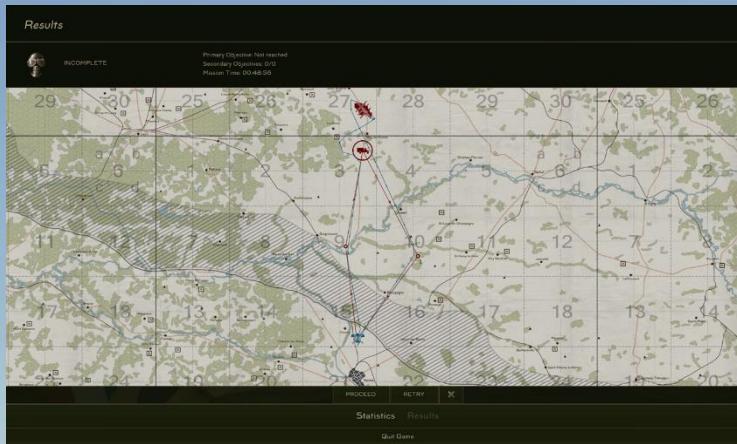


Abbildung 15.3

Damit die Mission gezählt wird und Sie mit der nächsten Mission fortfahren können, müssen Sie auf die **Weiter**-Schaltfläche im Missionsstatistiken Bildschirm klicken. Dies bringt Sie zurück zur **Berichte** Seite.

Hinweis: Wenn Sie eine Mission einmal bestätigt haben und fortgefahren sind, können Sie die Ergebnisse der Mission nicht mehr rückgängig machen. Wenn Sie in der Mission getötet oder gefangen genommen wurden und Sie drücken auf die **Weiter**-Schaltfläche ist Ihre Karriere beendet

Wenn Sie im Verlauf Ihrer gesamten Karriere drei eigene Flugzeuge abschießen, werden Sie exekutiert.

Wenn alle Missionen des aktuellen Tages geflogen wurden, erscheint am Rand des Bildschirms die Schaltfläche **Nächster Tag**. Klicken Sie darauf um zum nächsten Tag fortzuschreiten und neue Missionsbefehle zu erhalten. Falls die Wetterlage am nächsten Tag zu schlecht ist um zu fliegen, werden Sie durch eine spezielle Nachricht darüber informiert und das Spiel schreitet automatisch zum nächsten Tag mit guter Wetterlage fort. Alle Tage die aufgrund schlechter Wetterlage übersprungen wurden, werden mithilfe eines Wettersymbols in der Zeitleiste am oberen Rand des Bildschirms markiert.

15.4 EINE STAFFEL KOMMANDIEREN

Wenn Sie im Karrieremodus selbst das Kommando über eine Staffel haben können Sie diverse Details der zugeteilten Missionen anpassen und außerdem allein Patrouillen fliegen. Jeder dieser Funktionen wird im Folgenden genauer beschrieben.

- **Piloten und Flugzeugdetails anpassen:**

Um die einer Mission zugeteilten Piloten und Flugzeuge anzupassen, rufen Sie den Missions-Bildschirm auf und klicken auf das Pluszeichen der Mission, die Sie zu verändern wünschen. Auf diesem Bildschirm können Sie einstellen welche Piloten und

Flugzeugtypen einer Mission zugeteilt sind. Außerdem können Sie die Treibstoff- und Munitionsmenge für jedes Flugzeug einstellen.

- **Pilotenaufgaben editieren:**

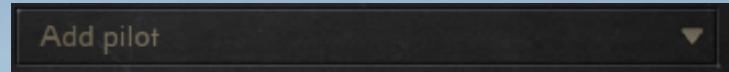


Abbildung 15.4.1

Um einen Piloten (inklusive Ihnen) zu einer Mission hinzuzufügen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die „Pilot hinzufügen“ Liste (Abbildung 15.4.1) und klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf den Piloten, welchen Sie hinzufügen möchten. Der Name Ihres Piloten ist dabei grau hervorgehoben und mit einem Wimpel markiert. Um einen Piloten aus einer Mission zu entfernen klicken Sie auf das X-Symbol. Um die Position eines Piloten in der Formation zu ändern klicken Sie den nach oben bzw. unten zeigenden Pfeil. Um einem Piloten die Staffelführung zu übertragen klicken Sie das „Vertikale Band“-Symbol.

Hinweis: Sie können die Aufgabe eines Piloten nicht auf „alleine Patrouillieren“ setzen.

- **Flugzeugaufgaben anpassen:**



Abbildung 15.4.2

Wenn Ihre Staffel mit mehr als einem Flugzeugtyp ausgerüstet ist, können Sie einstellen, welches Flugzeug der jeweilige Pilot in einer Mission fliegen wird. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Pfeil rechts von Namen des Flugzeugs und wählen Sie den Flugzeugtyp aus, den Sie zuweisen möchten (Abbildung 15.4.2).

Die Gesamtzahl der zur Verfügung stehenden Flugzeuge wird angezeigt, wenn Sie auf den Flugzeugtyp klicken, den Sie zuweisen möchten.

- **Treibstoff und Munition anpassen:**

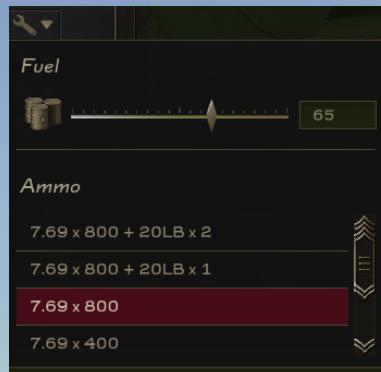


Abbildung 15.4.3

Um die Treibstoff und Munitionsmenge eines Flugzeugs anzupassen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Schraubenschlüssel Symbol. Dies bringt Sie zu einem neuen Menü (Abbildung 15.4.3) in welchem Sie die Treibstoffmenge und die geladene Munitionsmenge und Typ (inklusive Kameras und Radios) anpassen können.

- **Wegpunkte anpassen:**

Um die Wegpunkte einer Mission anzupassen, klicken Sie das Missionssymbol auf dem **Hauptquartier**-Bildschirm oder klicken Sie den Pfeil gleich neben dem Namen der Mission auf dem **Missionen**-Bildschirm. Sie können die Position eines jeden Wegpunkts auf der Karte und andere Details anpassen. Sie können Wegpunkte auch komplett löschen.

- **Einen Wegpunkt bewegen:** Um einen Wegpunkt zu bewegen, klicken Sie ihn mit der linken Maustaste an und ziehen Sie ihn zu der gewünschten neuen Position auf der Übersichtskarte.
- **Einen Wegpunkt verändern:** Um die Details eines Wegpunkts anzupassen, klicken Sie ihn zuerst mit der linken Maustaste an. Sie haben dann die Möglichkeit die Höhe des Wegpunkts (in Metern), die Fluggeschwindigkeit (in Kilometern pro Stunde), den Formationstyp und das Verhalten der KI-Piloten anzupassen. Um die Flughöhe oder Fluggeschwindigkeit eines Wegpunkts zu ändern, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste in das Textfeld und geben Sie den gewünschten Wert ein. Alternativ können Sie auch links in das Textfeld klicken und mithilfe des Schiebers die Werte anpassen (Sie können auch mit Ihrem Mauszeiger über das Textfeld fahren und mithilfe des Mausrads die Werte verändern). Wenn Sie die Formation oder das Verhalten der KI-Piloten verändern wollen, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf das Textfeld und wählen Sie in der Dropdown-Liste die gewünschte Option. Für eine genauere Beschreibung jeder Verhaltensweise konsultieren Sie bitte Abschnitt 15.2 des Handbuchs unter der **Hauptquartier** Subsektion. Nachdem Sie die gewünschten Änderungen durchgeführt haben, erlaubt es Ihnen ein Linksklick außerhalb des Wegpunkteditors zur Hauptkarte zurückzukehren und die Änderungen zu speichern.



Abbildung 15.4.4

- **Wegpunkte entfernen und hinzufügen:** Um die Anzahl von Wegpunkten zu ändern, müssen Sie zuerst mit der linken Maustaste auf das Wegpunktssymbol klicken, welches Sie auf dem Missionssymbol (also den Wegpunkt, der Ihren Zielort markiert, z.B. einfachen feindlichen Ballon) finden. Am Ende der Liste finden Sie dann eine Option mit der Aufschrift „Wegpunkte“. Aus dieser Liste können Sie dann die Anzahl von Wegpunkten auswählen. Die Option „D“ stellt die ursprüngliche Anzahl an Wegpunkten wieder her. Nachdem Sie die gewünschten Änderungen durchgeführt haben, klicken Sie außerhalb des Einstellungsfensters um die Änderungen zu speichern.

Hinweis: Sie können die Wegpunktanzahl für Geleitschutzmissionen nicht anpassen, da diese vom Flugplan der Flugzeuge, die Sie beschützen sollen, abhängen.

- **Eine Patrouille allein fliegen:**

Um eine „Patrouille allein“ zu planen, muss Ihre Staffel die ersten zwei Missionen des Tages bereits abgeschlossen haben. Nachdem dies der Fall ist, taucht die **Patrouille allein fliegen**-Schaltfläche am unteren Rand des Bildschirms (Abbildung 15.4.5) auf. Diese Mission wird vor allen anderen Missionen stattfinden, die noch für diesen Tag geplant sind. Klicken Sie auf die Schaltfläche um die Patrouille zu planen und klicken Sie auf den **Weiter**-Schaltfläche um Ihre Entscheidung zu bestätigen. Sobald die Mission unter Missionen auftaucht, können Sie alle Details wie das verwendete Flugzeug oder Wegpunkt verändern.

Hinweis: Nachdem eine Patrouille, welche Sie alleine fliegen auf den Flugplan Ihres Geschwaders gesetzt haben, können Sie sie den Flug nicht mehr abbrechen.



Abbildung 15.4.5



16.0 MEHRSPIELERMODUS

Rise of Flight unterstützt einige Spielmodi in denen Sie gegen und mit anderen menschlichen Spielern spielen können. Mit zunehmender Flugzeit und Erfahrung können Sie Auszeichnungen freischalten, die in diesem Spielmodus einzigartig sind. Sie müssen im Onlinemodus eingeloggt sein um Mehrspielerpartien beizutreten. Klicken Sie dazu auf die **Mehrspieler**-Schaltfläche am unteren Rand des Hauptmenüs und folgen Sie diesen Anweisungen:

16.1 EINER MEHRSPIELERPARTIE BEITREten

- Einem Server beitreten:

Wenn Sie auf die **Mehrspieler**-Schaltfläche klicken, werden Ihnen die momentan verfügbaren Server angezeigt (Abbildung 16.1.1). Hier können Sie genauere Informationen zu jedem verfügbarem Server, einschließlich des Servernamens und der Verbindungsqualität, der Anzahl der Spieler die sich im Moment auf dem Server befinden, der aktuelle Mission und des Missionstyps sehen, indem Sie den Mauszeiger über das jeweilige Symbol bewegen. Die einzelnen Symbole werden in der Legende unter der Serverliste genauer erklärt. Im folgenden werden die verschiedenen Spielmodi genauer beschrieben:

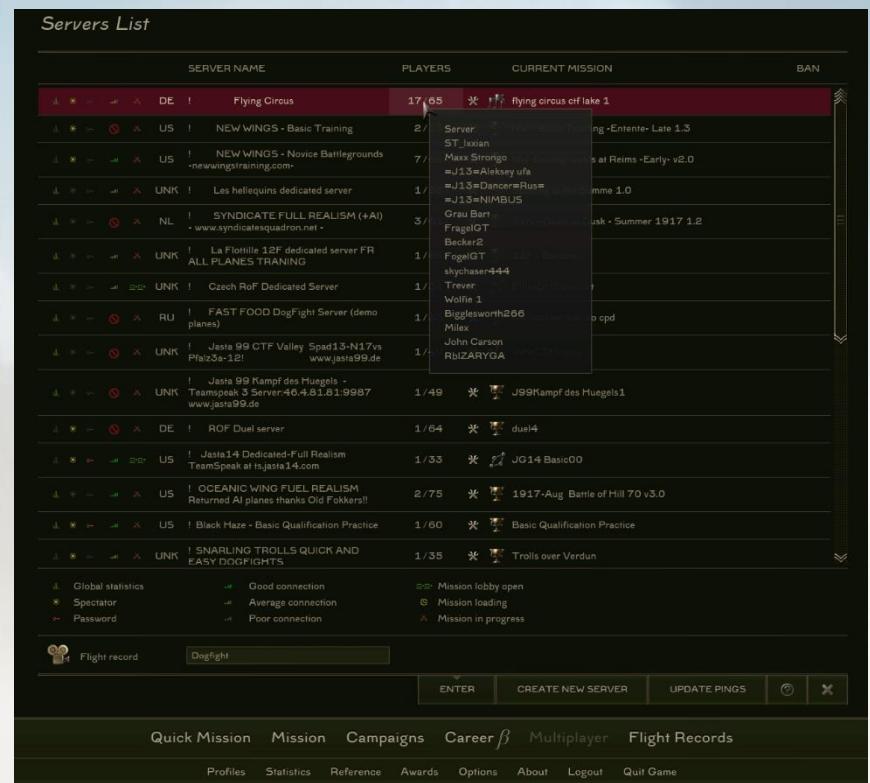


Abbildung 16.1.1

- **Capture the Flag (CTF):** In diesem Spielmodus versuchen zwei oder mehrere Parteien die Kontrolle über verschiedene Sektoren der Karte zu erringen. Jede Flagge ist mit einem Flaggensymbol gekennzeichnet, welches das Wappen des Teams trägt. Die Teams können die Flaggen einnehmen, indem sie die Luftüberlegenheit im jeweiligen



Sektor erringen.

- **Team Death Match (TDM):** In diesem Spielmodus versuchen die Teams möglichst viele feindliche Flugzeuge abzuschießen. Die Anzahl der Runden, die gewonnen werden müssen, wird vom Serveradministrator festgelegt. Die Punkte werden für das Zerstören von Flugzeugen und Bodeneinheiten vergeben. Das Team, das am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.
- **Cooperative (Co-Op):** Das Ziel ist, als Team zusammen zu fliegen und die Missionsziele zu erfüllen, die vom Serveradministrator definiert werden. Hier können Sie gegen Computergesteuerte Einheiten oder menschliche Spieler antreten. Anders als in den beiden anderen Spielmodi, können Sie im Falle des Todes nicht neu starten.

Um den Verbindungsstatus zu aktualisieren klicken Sie auf die **Pings Aktualisieren**-Schaltfläche. Solange der Verbindungsstatus nicht aktualisiert ist, ist die Schaltfläche ausgegraut.

Falls Sie Ihren Mehrspielerflug aufzeichnen wollen klicken Sie in das **Aufzeichnung**-Textfeld am unteren Rand des Bildschirms. Um die Eingabe zu bestätigen klicken Sie außerhalb des Textfeldes auf den Bildschirm. Bitte konsultieren Sie Abschnitt 11.0 des Handbuchs, um mehr Informationen über die Aufnahme von Flügen zu erhalten.

Wenn Sie fertig sind, klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Server, der dann in Rot hervorgehoben wird und klicken Sie dann die **Beitreten**-Schaltfläche. Wenn der Server mit einem Passwort geschützt ist, werden Sie nun dazu aufgefordert es einzugeben um die Mission erfolgreich zu laden.

- **Missionseinstellungen:**

Sobald die Mission geladen ist, kommen Sie auf den Kartenbildschirm (Abbildung 16.1.2). Neben der Auswahl des Flugzeugs, können Sie hier viele weitere Einstellungen festlegen, die im Folgenden beschrieben werden.

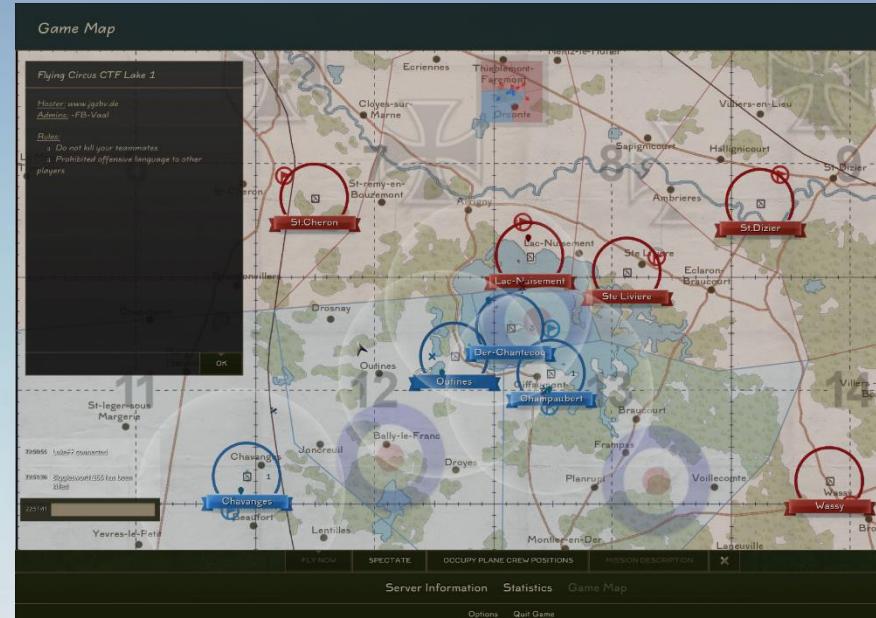


Abbildung 16.1.2

- **Chat:** Um Nachrichten an alle anderen Spieler zu senden, klicken Sie auf die Chat Box am linken Bildschirmrand und drücken Sie die Taste **Enter (Start chat)**. Sie senden dann Nachrichten an alle Spieler. Sobald Sie einem Team beigetreten sind, können Sie Nachrichten an Verbündete Spieler senden, indem Sie **Strg-Links + Enter** drücken
- **Serverinformationen:** (Abbildung 16.1.3) Um Serverinformationen zu erhalten, klicken Sie auf die **Serverinformationen**-Schaltfläche im unteren Bereich des Bildschirms.

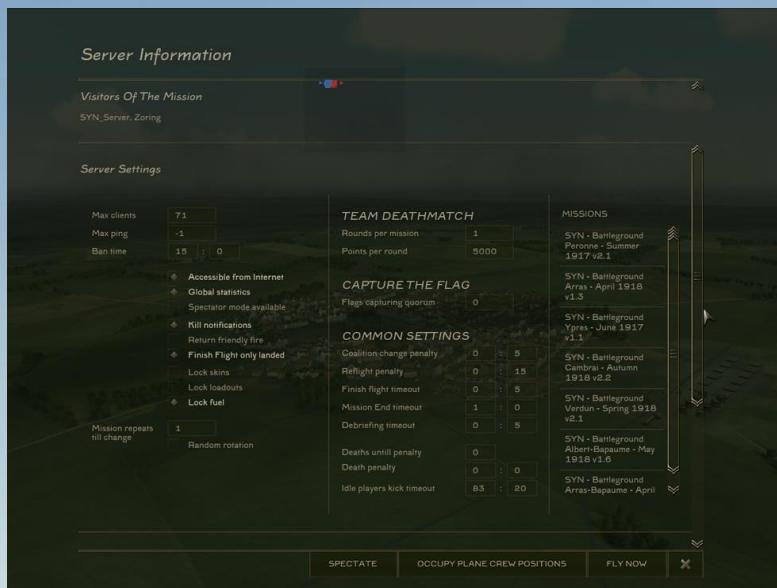


Abbildung 16.1.3

- Statistiken:** (Abbildung 16.1.4) Um die Statistiken für Teams und Spieler auf diesem Server anzusehen klicken Sie auf **Statistiken**-Schaltfläche am unteren Rand des Bildschirms. Um die Statistik nach einem bestimmten Kriterium anzutragen, klicken Sie auf das entsprechende Symbol. Die Beschreibung für jedes Symbol kann angezeigt werden, indem Sie die Maus über das entsprechende Symbol bewegen.



Abbildung 16.1.4

- Einen Spieler sperren oder rauswerfen:** um einen Spieler vom Server zu entfernen, klicken Sie auf die **Statistiken**-Schaltfläche und dann auf das **Sperren** oder **Rauswerfen**-Symbol. Einen Spieler vom Server zu werfen, entfernt ihn nur für diesen Moment, wohingegen das Sperren eines Spielers dazu führt, dass dieser Spieler den Server für eine bestimmte Zeitspanne verlassen muss (diese Zeit kann in den Serverinformationen eingesehen werden). Um den Rauswurf oder die Sperrung durchzuführen, muss eine bestimmte Anzahl an Mitspielern (die Anzahl wird vom Administrator festgelegt) für einen Rauswurf/ eine Sperrung abstimmen.
 - Beobachten:** Wenn Sie eine Mission nicht selbst fliegen, sondern nur zusehen möchten, klicken Sie auf die **Beobachten**-Schaltfläche am unteren Rand des Bildschirms.
 - Ein Flugzeug wählen und die Mission beginnen:**
- Im Mehrspielermodus können Sie entweder selbst ein Flugzeug fliegen oder als Bordschütze in einem Mehrsitzer mitfliegen. Sie können auch dann in einem Mehrsitzer als Bordschütze mitfliegen, wenn Sie das Flugzeug selbst nicht erworben haben.



- Als Pilot fliegen:** Um ein Flugzeug selbst zu fliegen, müssen Sie auf eines der Flugfelder klicken. Alliierte Flugplätze werden in blau dargestellt, die der Mittelmächte in Rot. Im **Flugzeug auswählen**-Bildschirm klicken Sie einfach auf den Flugzeugtyp, den Sie fliegen möchten. Wenn Sie Ihr Flugzeug gewählt haben, können Sie weitere Einstellungen im Hangar treffen. Klicken Sie dann auf die **Zum Einsatz**-Schaltfläche um zu fliegen.
- Fliegen als Schütze:** Um als Schütze zu fliegen, klicken Sie auf die **Besetzte Geschütztürme**-Schaltfläche. Im sich nun öffnenden Fenster (Abbildung 16.1.5) klicken Sie einfach auf den Namen des Flugzeugs in dem Sie mitfliegen wollen. Im 3D-Modell können Sie außerdem Ihre gewünschte Position aussuchen. Die möglichen Schützenpositionen werden in grün angezeigt, die besetzten in rot. Klicken Sie auf die **Besetzte Geschützturm**-Schaltfläche, sobald Sie sich für eine Position entschieden haben. Dies bringt Sie direkt zur Mission. Falls Sie die Schützenposition wieder verlassen wollen, drücken Sie die Taste **Esc** und wählen Sie die Option **Geschützturm verlassen**.



Abbildung 16.1.5

16.2 OPTIONEN WÄHREND DES FLUGES

• Kommunikation:

Zusätzlich zu den In-Flug Optionen die in Abschnitt 8.0 und 9.0 beschrieben werden, können Sie während des Fluges auch Textnachrichten an andere Spieler in einer Mehrspielerpartie senden. Um eine Nachricht zu versenden, klicken Sie zuerst mit der rechten Maustaste auf den Bildschirm. Klicken Sie dann in die Chat Box und geben Sie

Ihre Nachricht ein. Drücken Sie dann **Enter** um die Nachricht alle Spieler auf dem Server zu senden. Drücken Sie **Strg-Links + Enter** um die Nachricht nur an das eigene Team zu schicken.

Um zwischen der normalen Anzeige und dem Chat umzuschalten, drücken Sie die Taste **C** Taste (**Chat-Fenster anzeigen**). Das Chatfenster zeigt auch Systemmeldungen, wie z.B. Abschüsse an.

• Spielerinformation:

Um die derzeitigen Spieler auf dem Server und Ihre Statistiken einzusehen, drücken Sie die Taste **Tab** (Tabulator). Dieses Fenster (Abbildung 16.2) zeigt außerdem Statistikinformationen an.

COALITIONS									
PLANE	COALITION	KILLS	POINTS	DEATHS	ASSISTS	HEADSHOTS	PERCENT	TIME	OPPONENTS
1	Central Powers	6	296368	6	261	225		00:00:41	X 0
2	Allies	3	287593	2	270	299		00:00:00	X 0

PLAYERS									
PLAYER NAME	KILLS	DEATHS	ASSISTS	HEADSHOTS	PERCENT	TIME	OPPONENTS		
Velocityraptor	0	2195	0.4	13	32	0	5%	00:00:41	X 0
Newbie5	5	2184	1.4	18	13	0	7%	00:59:40	X 0
Fregat	1	1576	0.9	8	9	15	8%	01:42:35	X 0
Flyingt0k	0	561	0	0	9	0	0%	00:17:50	X 0
henric	0	331	1	2	2	0	4%	00:18:49	X 0
jjimenez	0	302	1	2	2	1	3%	00:31:55	X 0
Sunny	0	210	0.3	1	4	0	5%	00:24:56	X 0
Noiker Labeo	0	52	0	0	0	0	0%	00:00:00	X 0
adi1000	0	0	0	0	0	0	0%	00:00:00	X 0

Server Information Statistics Game Map

Abbildung 16.2

16.3 MISSION BEENDEN

Um eine Mehrspielermission zu beenden, drücken Sie die Taste **Esc** und wählen Sie dann die Option **Einsatz beenden**. Auf manchen Servern müssen Sie hierfür vorher landen. Das Verlassen des Spiels mithilfe der Option **Einsatz beenden** stellt sicher, dass Ihre Siegessträhne richtig gezählt wird. Falls Sie einen Einsatz hinter den feindlichen Linien ohne die **Einsatz beenden** Option beenden, werden Sie als Kriegsgefangener gelistet.

16.4 EINEN SERVER ERSTELLEN



Abbildung 16.4

Um einen Mehrspielerserver zu erstellen, klicken Sie zunächst auf die **Server einrichten**-Schaltfläche im Mehrspielermenü. Sie werden dann automatisch in das Menü **Server einrichten** (Abbildung 16.4) weitergeleitet. Hier können Sie Ihren Server mithilfe der folgenden Einstellung konfigurieren:

- Servertyp:** Zuerst müssen Sie entscheiden, welche Art von Missionen auf dem Server gespielt werden sollen. Die Option **Dogfight** erlaubt Ihnen das Erstellen von CTF- und TDM-Missionen, während die Option **Cooperative** Ihnen die Erstellung von Co-Op-Missionen ermöglicht. Sie können nur eine der beiden Optionen wählen.

• Servereinstellungen:

- Servername:** Hier geben Sie den Namen ein, unter dem Server in der Serverliste angezeigt werden soll.
- Password:** Um den Zugriff auf einen Server einzuschränken, können Sie ein Passwort setzen. Falls Sie kein Passwort setzen wollen, lassen Sie das Feld einfach leer.

- Serverbeschreibung:** Geben Sie hier eine detaillierte Beschreibung des Servers ein.
- Maximale Anzahl an Spielern:** Die maximale Anzahl von Spielern, die sich zeitgleich auf dem Server befinden können. Diese Zahl sollte die Leistungsfähigkeit Ihres Rechners und die Qualität Ihrer Internetverbindung wiederspiegeln.
- Maximaler Ping:** Legen Sie hier die maximale Verbindungszeitdauer der Spieler zum Server fest (in Millisekunden).
- Sperrzeit:** Legt fest, wie lange ein Spieler warten muss um nach einer Sperrung wieder den Server zu betreten. Das erste Textfeld zeigt die Zeit in Minuten, das zweite in Sekunden an.
- Server im Internet erreichbar:** Erlaubt Benutzern Ihren Server im Internet zu sehen. Falls Sie dieses Kontrollkästchen nicht angehakt ist, können nur Spieler im Lokalen Netzwerk (LAN) Ihren Server sehen.
- Globale Statistik:** Aktiviert die Sendung der Statistiken der Spieler an die Rise of Flight Masterserver. Sie müssen diese Option aktivieren, um erfolgreiche Luftkämpfe und Missionen in das Leaderboard einzubringen.
- Zuschauer-Modus verfügbar:** Erlaubt es Spielern, das Geschehen auf dem Server zu beobachten, ohne selbst ein Flugzeug zu fliegen oder Schütze in einem Mehrsitzer zu sein. Diese Einstellung erlaubt außerdem externe Ansichten.
- Abschussbenachrichtigung:** Erlaubt die Anzeige von Abschüssen und Luftsiegen im Chatfenster.
- Freundbeschuss erwideren:** Falls ein Spieler Verbündete Objekte trifft, erhält er denselben Schaden an seinem eigenen Flugzeug.
- Einsatz beenden – nur wenn gelandet:** Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie eine Mission nur dann erfolgreich beenden, wenn Sie gelandet sind.
- Skins sperren:** Verbietet es den Spielern den Gebrauch von individuellen Flugzeugbemalungen. Falls eingeschaltet, stehen den Spielern nur Standardbemalungen zur Verfügung.
- Sprengladungen sperren:** Verbietet es den Spielern die Waffenbeladung der Flugzeuge zu verändern. Es müssen die vom Serveradministrator festgelegten Bewaffnungen verwendet werden.
- Treibstoffmenge sperren:** Verbietet es den Spielern die Kraftstoffmenge der Flugzeuge zu verändern. Es muss die vom Serveradministrator festgelegte Kraftstoffmenge verwendet werden.
- Team Deathmatch Einstellungen:**



- **Runden pro Mission:** Setzt die Anzahl der Runden fest, die eine Mission dauert.
- **Punkte pro Runde:** Setzt die Anzahl der Punkte fest, die erspielt werden müssen um die Runde zu gewinnen.

• Capture the Flag Einstellungen:

- **Minimum an benötigten Spielern:** Setzt die minimale Anzahl an Piloten pro Team fest. Erst wenn diese Anzahl an Spielern erreicht ist, ist es möglich, Flaggen einzunehmen.

• Cooperative Einstellungen:

- **Vorbereitungszeit:** Legt fest, wie lange die Spieler vor Beginn einer Mission Zeit haben, das eigene Flugzeug zu konfigurieren (in Minuten und Sekunden).
- **Zeit bis zum Wiedereinstieg:** Legt fest, wie lange ein Flugzeug noch zu sehen ist, nachdem ein Spieler das Spiel verlassen hat (in Minuten und Sekunden).
- **Auswertungszeit:** Legt fest, wie lange die Spieler nach Beendigung einer Mission Zeit haben, sich die Ergebnisse anzusehen, bevor eine neue Mission geladen wird (in Minuten und Sekunden).
- **Untätige Spieler rauswerfen:** Legt fest, wie lange es dauert, bis ein Spieler automatisch vom Server geworfen wird, wenn er keine Handlung ausführt (in Minuten und Sekunden).

• Allgemeine Einstellungen:

- **Strafzeit für Seitenwechsel:** Legt fest, wie lange ein Pilot nach dem Wechsel zum anderen Team nicht fliegen kann (in Minuten und Sekunden).
- **Auszeit für Wiedereinstieg:** Legt fest, wie lange ein Pilot warten muss, bis er nach dem eigenen Abschuss wieder mitfliegen kann (in Minuten und Sekunden).
- **Zeit bis zum Wiedereinstieg:** Legt fest, wie lange ein Flugzeug noch zu sehen ist, nachdem ein Spieler das Spiel verlassen hat (in Minuten und Sekunden).
- **Zeit bis zum Missionsende:** Legt fest, wie lange es dauert, bis der Server neustartet, nachdem alle Missionen gespielt wurden (in Minuten und Sekunden).
- **Auswertungszeit:** Legt fest, wie lange die Spieler nach Beendigung einer Mission Zeit haben, sich die Ergebnisse anzusehen, bevor eine neue Mission geladen wird (in Minuten und Sekunden).
- **Tode bis zur Strafzeit:** Legt die Anzahl der Tode fest, die erreicht werden müssen, bevor die Strafzeit für Tode (siehe weiter unten) angewandt wird.

- **Strafzeit für Tod:** Legt die Zeit fest, die ein Pilot nach Erlangung der „Tode bis zur Strafzeit“ warten muss, bis er wieder abheben kann (in Minuten und Sekunden).
- **Untätige Spieler rauswerfen:** Legt fest, wie lange es dauert, bis ein Spieler automatisch vom Server geworfen wird, wenn er keine Handlung ausführt (in Minuten und Sekunden).
- **Missions-Pool:** Hier können Sie festlegen, welche Missionen auf dem Server gespielt werden. Um eine Mission zum Missions-Pool hinzuzufügen, klicken Sie zuerst auf den Namen der Mission und dann auf den oberen der beiden Pfeile weiter rechts. Um eine Mission zu entfernen klicken Sie erneut auf den Namen der Mission und dann den unteren der beiden Pfeile. Alternativ können Sie auch auf X-Symbol klicken.

Wenn Sie die Reihenfolge der Missionen verändern wollen, klicken Sie eine beliebige Mission an und nutzen Sie dann die beiden Pfeile unter der Missionsrotation-Spalte, um deren Position in der Liste zu verändern.

- **Mission wiederholen bis wechselt:** Legt fest, wie oft eine Mission wiederholt wird, bis die nächste Mission im Pool geladen wird.
- **Zufällige Rotation:** Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren, wird die Reihenfolge der Missionen im Pool vom Spiel zufällig ausgewählt.
- **Schwierigkeitsgrad:** Klicken Sie auf die **Optionen**-Schaltfläche um die gewünschtem Schwierigkeitsgradeinstellungen für den Server zu wählen. Konsultieren Sie Abschnitt 5.2 des Handbuchs für eine detaillierte Beschreibung der Optionen.

Sobald Sie alle Einstellungen getroffen haben, klicken Sie bitte auf **Server starten** um den Server zu aktivieren.

16.5 EINEN DEDIZIERTEN SERVER AUFSETZEN

Um einen dedizierten Server aufzusetzen, müssen Sie die RoF Software installieren, einen separaten Account erstellen, den Server konfigurieren und letztendlich die Missionen wählen, die auf dem Server gehostet werden sollen. Im Folgenden wird jeder dieser Schritt im Detail beschrieben.

1. Rise of Flight herunterladen und installieren

Melden Sie sich auf dem Computer den Sie als dedizierten Server verwenden möchten an und klicken Sie dann auf der Rise of Flight Website auf das Banner „free to play“. Folgen Sie den Anweisungen zum Download der Software und installieren sie diese bis einschließlich dem Schritt, an dem der RoF Launcher aktualisiert wird.

Da ein Dedizierter Server nicht unbedingt eine 3D-Grafikkarte benötigt ist es ausreichend hier aufzuhören, da der nächste Schritt der Start des Spiels ist.

Beachten Sie außerdem, dass es nicht notwendig ist die optionalen Flugzeugbemalungen herunterzuladen oder zu installieren – diese werden vom Serverprogramm nicht benötigt.



2. Einen neuen Account erstellen

Da Sie sich nicht mit dem selben Account zweimal gleichzeitig einloggen können, ist es notwendig, dass Sie sich für den dedizierten Server erneut registrieren. Da ein Account zur Nutzung eines dedizierten Server nur die Voraussetzung erfüllen muss, dass er „aktiv“ ist, ist es am einfachsten einfach einen neuen Demo / Free2Play Account zu erstellen.

Starten Sie dazu ganz normale Ihre Kopie von RoF und folgen Sie den Schritten auf der “Free to Play” Website: Klicken Sie auf “Register Demo or Activate Retail Copy” auf dem Hauptmenü-Bildschirm im Spiel um einen Account zu erstellen. Aktivieren Sie diesen Account mit dem Free2Play Key Code.

Um den Account als dedizierten Server nutzen zu können, müssen Sie sich zumindest einmal online mit dem Server einloggen. Starten Sie dazu einfach das Spiel wie gewohnt, aber loggen Sie sich anstatt mit Ihren normalweise verwendeten Daten mit denen des Free2Play Accounts ein. Sie können das Profil auch im Spiel wechseln. Der neue Account kann jetzt zum Aufsetzen eines dedizierten Servers verwendet werden.

3. Passen Sie die startup.config an

Diese Datei enthält viele allgemeine Einstellungen und kann im Verzeichnis <RoF Installationsverzeichnis>\data gefunden werden. Die Werte werden normalweise vom RoF Launcher automatisch angepasst, im Falle eines Servers ist es jedoch ratsam sie manuell anzupassen. Im Folgenden sehen Sie ein Beispiel einer solchen config Datei. Die Kommentare hinter den // -Zeichen erklären Ihnen, was die einzelnen Einstellungen bewirken (achten Sie darauf, diese Kommentare nicht in Ihrer Datei hinzuzufügen).

```
[KEY = account] // Eventuell später notwendig
    login = ""
    password = ""
[END]

[KEY = camera] // Wird vom dedizierten Server nicht verwendet
    shake = 1
[END]

[KEY = graphics] // Wird vom dedizierten Server nicht verwendet
    filter = 0
    forest_distance = 0
    forest_quality = 0
    fps_limit = 0
    full_height = 1024
    full_width = 1280
    fullscreen = 0
    gamma_b = 1.00000
    gamma_g = 1.00000
    gamma_r = 1.00000
    grass_quality = 0
```

```
land_textures = 2
landscape_mesh_quality = 0.00000
multisampling = 0
post_bloom_enable = 0
post_dof_enable = 0
post_drops_enable = 0
post_effects_enable = 1
post_hdr = 0
reflection = 0
shaders = 2
shadows_quality = 0
texmipdown = 0
vsync = 0
win_height = 1024
win_width = 1280
[END]

[KEY = input] // Wird vom dedizierten Server nicht verwendet
    input_map = "input.map"
[END]

[KEY = interface] // Wird vom dedizierten Server nicht verwendet
    language = "eng"
    showcompas = 1
    showicons = 1
    withdebug = 0
[END]

[KEY = iservice] // Unverändert lassen
    proxy_name =
    "fokker.neoqb.com:443;albatros.neoqb.com;breguet.neoqb.com"
    register_url = "http://riseofflight.com/Registration.aspx"
    server_debug =
    try_ping = 0
    try_web_port = 1
    use_proxy = 0
[END]

[KEY = network] // IP Adresse, Verbindungsgeschwindigkeit und Portnummern
    client_download_traflimit = 1000
    client_ip = "<Ihre IP Adresse>"
    client_upload_traflimit = 1000
    downloader_port = 28100 ** Unverändert lassen
    server_download_traflimit = 100000
    server_upload_traflimit = 100000
    tcp_port = 28000 // Unverändert lassen
    udp_port = 28000 // Unverändert lassen
[END]
```



```
[KEY = sound] // Wird vom dedizierten Server nicht verwendet
    count = 32
    interface = 1
    quality = 1
    volume = 0.68000
[END]

[KEY = system] // Option um Logs einzuschalten. Erstmal unverändert lassen.
    debug_info = 0
    gamelog = 1 // erstelle eine Textdatei mit den Ereignissen der Mission
    keep_binary_log = 0
    mission_text_log = 0
    modes = 0
    skin_dir = "graphics\Skins\"
[END]
```

- Tip: Die IP Adresse des Server wird normalweise in der Titelleiste Ihres Remote Desktop Fenster angezeigt.
- Tip: Stellen Sie sicher, dass Sie sich hinsichtlich der Verbindungsgeschwindigkeiten auf der sicheren Seite befinden. Weiteres hier:
http://en.wiki.riseofflight.com/index.php?title=Network_Settings
- Tip: Nutzen Sie für einen Server die Standard Porteinstellungen. Ändern Sie die Nummern nur für weitere Server.
- Tip: Denken Sie daran die Datei zu sichern, bevor Sie RoF updaten, da es möglich ist, dass ein Update die Datei mit den Standardeinstellungen überschreibt.

4. Passen Sie die ...dedicated_server.sds an

Bevor Sie den dedizierten Server starten, muss dieser wissen welche Missionen sie hosten möchten und welche Regeln für den Server gelten sollen. All diese Einstellungen werden durch die .sds Dateien kontrolliert. Die Standard-Dateinamen sind: dedicated_config_dogfight.sds und dedicated_config_coop.sds, Sie können jedoch auch andere Namen verwenden. Sie finden diese Dateien im Verzeichnis <RoF Installationsverzeichnis>\data.

Die Mehrspielermissionen selbst finden Sie entweder im Verzeichnis <RoF Installationsverzeichnis>\data\multiplayer\Cooperative oder \Dogfight. Jede Mission besteht aus mehreren, einzelnen Dateien:

- 1 Missionsdatei <Missionsname>.mission Dies ist die Missionsdatei im Textformat.
- 1 msbin-Datei <Missionsname>.msbin Dies ist die Missionsdatei im Binärformat für einen schnelleren Download.
- 1 Listendateien <Missionsname>.list Diese Datei enthält Querverweise zu allen Dateien, die der Client herunterladen muss, sowie eine Prüfsumme um die Version zu verifizieren.

- 5 Beschreibungsdateien <Missionsname>.eng/.fra/.ger/.rus/.spa Diese Dateien enthalten die Missionsbeschreibung, Untertitel und die Icon Texte in bis zu fünf Sprachen.

So konfigurieren Sie die Missionsrotation auf Ihrem Server: Öffnen Sie die .sds Datei mit dem Notepad oder jedem anderen Texteditor. Im Folgenden finden Sie eine Beispielkonfiguration für einen funktionsfähigen Server. Sie können diese Werte kopieren, aber stellen Sie sicher, dass Sie zumindest die folgende Werte anpassen: login, password, ServerDesc und file="Dogfight\<your mission>" unter [rotation]. Die Kommentare nach den Zeichen // geben weite Inofmrionen zu jeder Einstellung.

```
login = "<E-Mail Adresse des Server Accounts>" //Account E-Mail
password = "<Password>" //Account Password

mode=1 //0 Kooperativ, 1 Dogfight Modus
ServerName=<Ihr Server Name>" //Name des Servers, welcher in der Serverliste
angezeigt wird
victoryCount=1 //Anzahl an benötigten Siegen pro Mission um die Mission zu
gewinnen
ranked=1 //1 Serverstatistiken werden für die Globalen Statistiken gezählt, 0
werden nicht gezählt
spectator=0 //1 Erlaubt es Beobachtern alle Kameransichten zu verwenden, 0
Beobachter können nur statische Kameraansichten der Mission verwenden
protection="" //Password des Servers, verwenden Sie ("") wenn kein Password
benötigt wird
maxClients=60 //Maximale Anzahl an Spieler, die gleichzeitig auf dem Server sein
können
maxClientPing=1 //Höchster erlaubter Ping für Client-Verbindungen, 1 keine
Einschränkung (Standardeinstellung)
LobbyTimer=30000 //Zeit (in Millisekunden) nach der das Spiel startet, nachdem
alle Spieler Ihren Status auf BEREIT geändert haben.
ExternalIP=1 //1 Server ist für das Internet sichtbar, 0 Server ist nur für das LAN
sichtbar
ShutdownLoads=1 //1 Missionen werden unbegrenzt wiederholt, 1 und mehr
Missionen werden wiederholt, danach wird der Server heruntergefahren
killNotification=1 //1 Spieler getötet und Spieler A hat Spieler B abgeschossen'
Chatmeldungen sind eingeschaltet ON, 0 Abschussmeldungen sind Ausgeschaltet
friendlyFireReturn=0//1 Schütze wird beschädigt, wenn er ein befreundes Flugzeug
trifft, 0 Funktion ist ausgeschaltet
finishMissionIfLanded=1 //1 Option Mission Beenden wird nur angezeigt, wenn der
Spieler gelandet ist, 0 Option wird auch in der Luft angezeigt
penaltyDeaths=0 //Mögliche Anzahl an Toden ab denen der Spieler bestraft wird, 0
Bestrafungen ausgeschaltet
penaltyTimeout=0 //Länge der Auszeit zur Bestrafung, in Sekunden
respawnTimeout=15 //Zeitspanne zwischen der Wiedergeburt der Spieler
coalitionChangeTimeout=5 //Zeitspanne bei Wechsel des Teams, in Sekunden
finishMissionTimeout=5 // Zeitspanne zwischen dem Drücken der Mission Beenden
Schaltfläche und dem tatsächlichen Ende der Mission, in Sekunden
```



missionEndTimeout=60 // Zeitspanne nach dem alle Siegbedingungen erfüllt wurden (Alle Runden gespielt oder Alle Fahnen erobert) und dem tatsächlichen Missionsende
idleKickTimeout=5000 // Zeit, die ein Spieler sich auf dem Boden befinden und nicht bewegen darf, bevor er automatisch vom Server geworfen wird, 1 Funktion ist ausgeschaltet
lockPayloads=0 // 1 Waffenladung der Flugzeuge wie in den Missionseinstellungen festgelegt (Waffenmodifikationen können nicht verwendet werden!), 0 keine Einschränkung
lockFuelLoads=1 // 1 Treibstoffmenge wie in den Missionseinstellungen festgelegt, 0 keine Einschränkung
lockSkins=0 // 1 Bemalungen können im Hangarbildschirm nicht geändert werden, nur die voreingestellte Bemalung kann verwendet werden, 0 keine Einschränkung der Bemalung
tdmPointsPerRound=5000 // Anzahl der nötigen Punkte im Team Deathmatch, damit ein Team die Runde gewinnt, 0 es werden keine Punkte gezählt
tdmRoundsPerMission=1 // Anzahl der Runden im Team Deathmatch für eine Mission, 0 kein Rundenlimit
ctfQuorum=0 // Anzahl der nötigen Spieler im Capture the Flag Modus, damit die Flaggen auftauchen und das Spiel startet.
banTimeout=900 // Zeitspanne, für die ein Spieler gebannt wird, in Sekunden.

serverDesc="Willkommen auf meinem Server."

serverDesc="Ich wünsche einen angenehmen Aufenthalt."

serverDesc="Bitte besucht unsere Website"

serverDesc="Spielt fair, vulching ist nicht erlaubt." //Serverbeschreibung

[rotation]

random=false //true – Mission wird zufällig ausgewählt (jede Mission nur einmal pro Rotation), false – Missionen werden in Reihenfolge der Liste auswählt
delay=5000 //Zeitspanne in der die Missionsergebnisse und Statistiken nach Ende der Mission angezeigt werden, in Millisekunden
file="Dogfight\TDM_5x5_Verdun_summer" //Dies ist die eigentliche Missionsliste, fügen Sie so viele Zeilen mit so vielen Missionen wie Sie möchten zu dieser Liste hinzu
file="Dogfight\TDM_5x5_Lake_summer"

[end]

//Missionseinstellungen, true bedeutet eingeschaltet, false bedeutet ausgeschaltet

friendlyIcons=false //Symbole auf Verbündeten in der 3D-Spielwerlt und auf der Karte

enemyIcons=false //Symbole auf Feinden in der 3D-Spielwelt und auf der Karte
navigationIcons=false //Navigationssymbole in der 3D-Spielwelt und auf der Karte
unlimitedMapIcons=false //Kein Entfernungslimit für Symbole auf der Karte
aimingHelp=false // Zeigt Zielhilfe für MGs und Bombenabwürfe an
padlock=false //Erlaubt die Benutzung von Padlock
simpleDevices=false //Erlaubt die vereinfachten Instrument
subtitles=true //Zeigt Untertitel an
easyFlight=false //Vereinfachtes Flugverhalten
autoCoordination=false //Autoruder
autoThrottle=false //Geschwindigkeitsregler
autoPilot=false //Erlaubt Benutzung des Autopiloten
autoThrottleLimit=false //Automatischer Drehzahlbegrenzer
autoMix=false //Automatische Gemischeinstellung
autoRadiator=false //Automatische Kühlung
autoStart=false //Automatisches Triebwerksstart
noMoment=false //Vereinfachte Physik
noWind=false //Kein Wind
noMisfire=false //Keine Ladehemmungen
noBreak=false //Keine Kollisionen
invulnerability=false //Unverwundbarkeit gegen Waffen
unlimitFuel=false //Unbegrenzter Treibstoff
unlimitAmmo=false //Unbegrenzte Munition
engineNoStop=false //Kein Triebwerksstop aufgrund negativer G-Kräfte
hotEngine=true //Vorgewärmtes Triebwerk

5. Einstellungen der Firewall

Geben Sie in Ihrer Firewall die Upload und Downloadports frei, die in der startup.cfg eingestellt haben. Standardeinstellung: TCP:28000 und 28100, UDP: 28000.

6. Starten Sie den Server

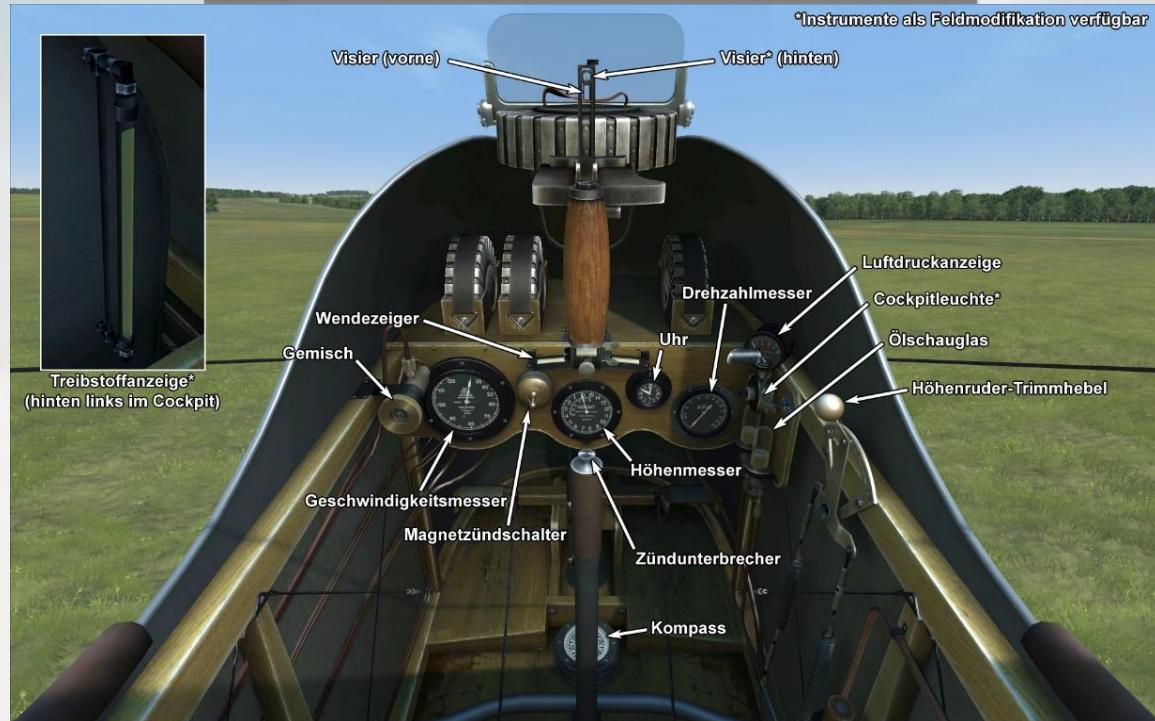
Sie können das Serverprogramm Dserver.exe im Verzeichnis <RoF Installationsverzeichnis>\bin_game\release\ finden. Starten Sie es einfach mithilfe eines Doppelklicks. Klicken Sie auf die Schaltfläche "File" und dann "Open". Wählen Sie dort die entsprechende .sds. Datei aus. Es sollte kein Fehler angezeigt werden, wenn Dserver die Mission lädt und es sollte die Nachricht "mission loaded successfully" angezeigt werden.

Um die Datei zu wechseln klicken Sie einfach erneut auf "open" und wählen Sie eine andere .sds Datei. Mithilfe der Schaltfläche „skip“ können Sie außerdem eine in der Liste befindliche Mission überspringen.



ANHANG A – FLUGZEUGE

A.1 ENTENTE EINSITZER



Airco D.H.2

Bei dem Einsitzer Airco D.H. 2 handelt es sich um das zweite Projekt des Flugzeugingenieurs Sir Geoffrey de Havilland. Für dieses spezielle Flugzeug nutzte er die besonderen Eigenschaften des Druckpropellers, der hinter dem Piloten angebracht ist, der beispielsweise das erst 1916 eingeführte synchronisierte Maschinengewehr überflüssig machte. Der Erstflug der D.H. 2 fand im Juli 1915 statt. Im Februar 1916 wurde das No. 24 Squadron of the Royal Flying Corps mit den ersten Flugzeugen ausgestattet, als diese in Frankreich in Dienst gestellt wurden.

Das Lewis Maschinengewehr war im Rumpf unterbracht und zunächst nur schwierig zu bedienen. Die bewegliche Montierung zwang den Piloten dazu, zugleich das Flugzeug zu steuern und manuell mit dem Maschinengewehr zu zielen, was den Luftkampf noch weiter erschwerte. Später begannen die Piloten deswegen damit, die Waffe in einer fixen Position fest zu montieren, damit diese mithilfe des Flugzeugs selbst ausgerichtet wurde. Es stellte sich schnell heraus, dass dies eine deutlich effektivere Herangehensweise war.

Die D.H.2 wurde oft für ihre Komplexität und die benötigten fliegerischen Fähigkeiten und schnellen Reaktionen kritisiert, die nötig waren das Flugzeug zu meistern. Trotz allem handelte es sich in den Händen eines erfahrenen Piloten um ein hervorragendes Kampfflugzeug. Die Indienststellung der D.H.2 ermöglichte es der RFC die Luftüberlegenheit über die einstmais gefürchteten, jetzt aber plötzlich überholt Fokker Eindecker zu erringen – besonders während der ersten Schlacht an der Somme. Die darauffolgende Vorherrschaft der alliierten Luftstreitkräfte dauert bis in den Herbst 1916 an, bis die deutschen Kampfflugzeuge Albatros D.I und D.II eingeführt wurden.

Ende 1916 begann die Außerdienststellung der Airco D.H. 2 aus dem aktiven Einsatz. Bereits Mitte 1917 waren beinahe alle übrigen Flugzeuge an Ausbildungsgeschwader abgegeben worden, wo sie bis zum Anfang 1918 eingesetzt wurden. Einige wenige Flugzeuge blieben sogar bis zum Ende 1917 im Dienst, v.a. in Palästina und an der Mazedonischen Front. Kein einziges Flugzeug hat den Ersten Weltkrieg überstanden.

Besatzung: 1

Motor: 1 x Gnome Monosoupape Umlaufmotor, 100 PS

Höhe: 2921 mm

Länge: 7683 mm

Spannweite: 8610 mm

Flügelfläche: 21,5 Quadratmeter

Leergewicht: 454 kg

Startgewicht: 653 kg

Treibstoffkapazität: 118 Liter

Ölkapazität: 18,5 Liter

Steigrate: 7 Minuten bis 1000 m;

15 Minuten, 22 Sekunden bis

2000 m; 28 Minuten, 23 Sekunden bis 3000 m; 45 Minuten bis 4000 m

Höchstgeschwindigkeit: 130 km/h auf Meereshöhe; 125 km/h auf

1000 m; 118 km/h auf 2000 m; 110 km/h auf 3000 m; 97 km/h auf

4000 m

Dienstgipfelhöhe: 4500 m

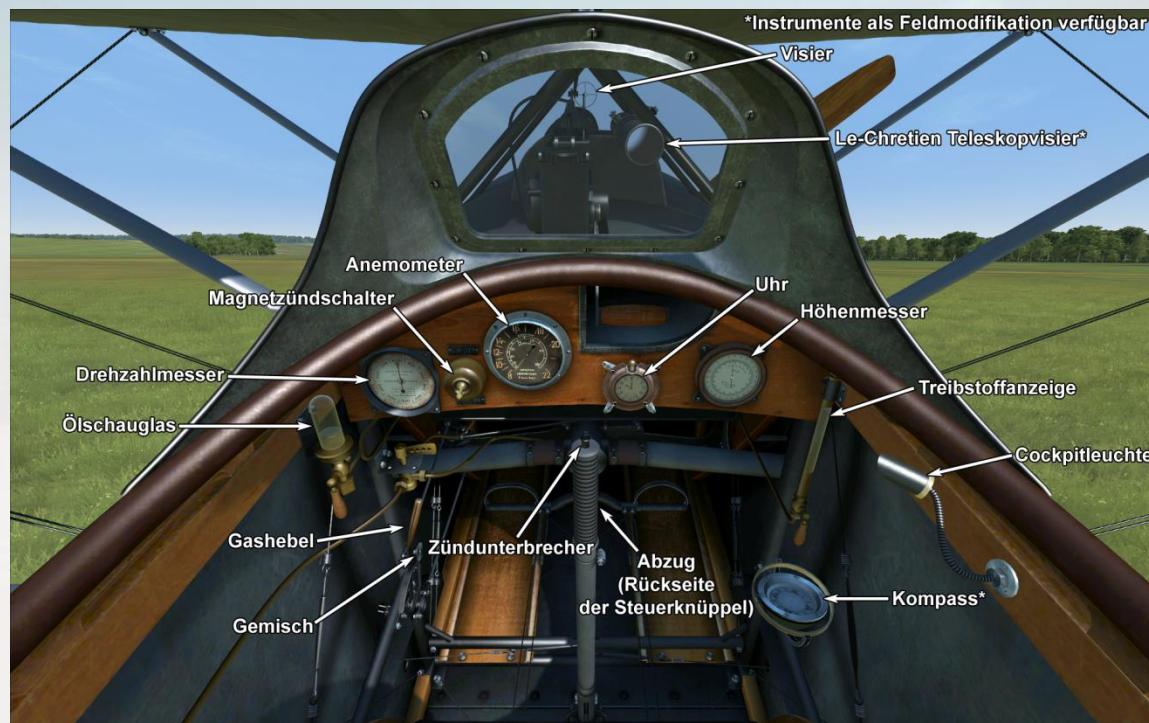
Höchstflugdauer: 3 Stunden, 15 Minuten (Kampf); 3 Stunden, 15 Minuten (Reise)

Bewaffnung: 1 x .303 in Lewis MG,

4 Trommeln mit je 97 Schuss



A.1 ENTENTE EINSITZER



Hanriot HD.1

Die Hanriot HD.1 wurde von Pierre Dupont im Sommer 1916 für Hanriot entworfen. Sie wurde als klassischer Doppeldecker entwickelt, der mit Ausnahme der Nase und des Ruderrahmens, vollständig aus Holz bestand. Die Flügel waren mithilfe eines geraden und eines in V-förmigen Winkel angebrachten Holms befestigt. Im Flugzeugrumpf befanden sich außerdem drei Kraftstofftanks: Zwei direkt hinter dem Triebwerk und einer hinter dem Piloten. Angetrieben wurde das Flugzeug von einem Le Rhone 9J Umlaufmotor und bewaffnet war es mit einem .303 Vickers Maschinengewehr.

Die HD.1 sollte ursprünglich die älteren Nieuport 11 und 17 Flugzeuge ersetzen, erreichte die Front jedoch nach der Spad 7, welche zu diesem Zeitpunkt bereits aufgrund ihres Reihenmotors bei den Piloten sehr beliebt war, obwohl das Le Rhone Triebwerk noch immer bei vielen Geschwadern in den Nieuports verwendet wurde. Der Führungsstab der französischen Luftwaffe (*Aviation Militaire*) entschied dementsprechend, dass ein Wechsel auf die HD.1 unprofitabel wäre und strich den Erwerb des neuen Flugzeugs.

Französische Alliierte fanden die HD.1 jedoch aufgrund ihrer im Gegensatz zu den Nieuports höheren Manövri- und Widerstandsfähigkeit interessant. Kein Wunder also, dass die italienische Luftwaffe (*Aviazione Militare*) als erste das Flugzeug bestellte. Die *Società Anonima Nieuport-Macchi* begann mit der Herstellung des Flugzeugs im November 1916 und bereits im Sommer 1917 erreichten die ersten Hanriots die Front. Insgesamt hatten die Italiener zu Ende des Krieges 831 Hanriots hergestellt.

Die *Aviation Militaire Belge* (Belgische Luftwaffe) war die zweite Streitmacht, welche das neue Flugzeug erwarb. Der französische Konstrukteur der Hanriot stellte für diese eine Stückzahl von 125 Flugzeugen bereit. Belgische Geschwader flogen die HD.1 ab August 1917 und verwendeten sie durchaus erfolgreich. Im Besonderen die belgischen Asse Willy Coppens, Andre de Meulemeester und Jan Olieslagers waren Experten im Umgang mit der HD.1.

Besatzung: 1

Motor: 1 x Le Rhone 9Jb

Umlaufmotor, 120 PS

Höhe: 2940 mm

Länge: 5850 mm

Spannweite: 8700 mm

Flügelfläche: 18,2 Quadratmeter

Leergewicht: 400 kg

Startgewicht: 605 kg

Steigrate: 2 Minuten, 58 Sekunden

bis 1000 m; 6 Minuten, 3 Sekunden

bis 2000 m; 11 Minuten, 3 Sekunden

bis 3000 m; 28 Minuten, 2 Sekunden

bis 4000 m; 32 Minuten bis 5000 m

Höchstgeschwindigkeit: 184 km/h
auf Meereshöhe; 178 km/h auf 2000 m

Dienstgipfelhöhe: 6000 m

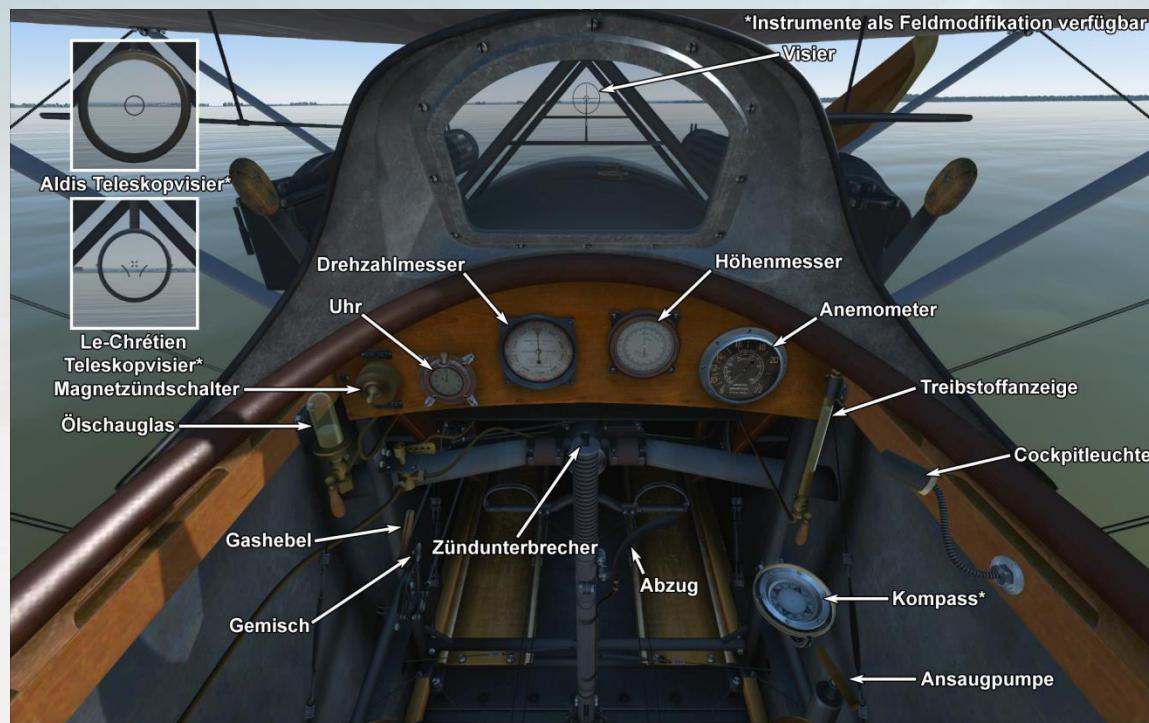
Höchstflugdauer: 2 Stunden, 30 Minuten auf 1000 m

Bewaffnung: 1 x .303 in Vickers MG, 500 Schuss

Waffenmodifikationen: 1 x .303 in Lewis MG, 4 Trommeln mit je 97 Schuss; 1 x 11.43 mm Vickers „Ballon“-Kanone, 250 Schuss



A.1 ENTENTE EINSITZER



Hanriot HD.2

Die Hanriot HD.1 wurde von Pierre Dupont im Sommer 1916 für Hanriot entworfen. Sie wurde als klassischer Doppeldecker entwickelt, der mit Ausnahme der Nase und des Ruderrahmens, vollständig aus Holz bestand. Die Flügel waren mithilfe von einem geraden und einem in V-förmigen Winkel angebrachten Holm befestigt. Im Flugzeugrumpf befanden sich außerdem drei Kraftstofftanks: Zwei direkt hinter dem Triebwerk und einer hinter dem Piloten. Angetrieben wurde das Flugzeug von einem Le Rhone 9J Umlaufmotor und bewaffnet war es mit einem .303 Vickers Maschinengewehr.

Die HD.1 sollte ursprünglich die älteren Nieuport 11 und 17 Flugzeuge ersetzen, erreichte die Front jedoch nach der Spad 7 welche zu diesem Zeitpunkt bereits aufgrund ihres Reihenmotors bei den Piloten sehr beliebt war, obwohl das Le Rhone Triebwerk noch immer bei vielen Geschwadern in den Nieuports verwendet wurde. Der Führungsstab der französischen Luftwaffe (*Aviation Militaire*) entschied dementsprechend, dass ein Wechsel auf die HD.1 unprofitabel wäre und strich den Erwerb des neuen Flugzeugs.

Obwohl die *Aviation Militaire* die Hanriot HD.1 niemals verwendete, wurde das Flugzeug von den französischen Marinefliegern modifiziert und verwendet. Neben Schwimmern, einer größeren Heckflosse und einem Clerget 9B Motor wurde bei einigen HD.2 auch ein zusätzliches Maschinengewehr verbaut. 17 dieser Flugzeuge wurde auf der französischen Marinebasis in Dünkirchen stationiert, von wo sie die Donnet-Denhaut Flugboote eskortierten

Auch die Kriegsmarine der Vereinigten Staaten (*United States Navy*) machte Gebrauch von der HD.2 und erwarb 26 Exemplare des Flugzeugs. Ganz wie die, der *Aviation Maritime* wurden auch diese dazu verwendet, Flugboote aus Dünkirchen zu eskortieren. Auf Beinahe 500 Patrouillen beschützten die HD.2s die Donnet-Denhauts Flugboote, doch auf ein deutsches Flugzeug traf man in keinem einzigen dieser Einsätze. Nach dem Krieg wurden einige Flugzeuge zurück in die USA gebracht wo sie zu normalen Flugzeugen konvertiert wurden und als Trainingsflugzeug und für experimentelle Starts von Geschütztürmen auf Kriegsschiffen verwendet wurden.

Besatzung: 1

Motor: 1 x Clerget 9B

Umlaufmotor, 130 PS

Höhe: 3100 mm

Länge: 7000 mm

Spannweite: 8700 mm

Flügelfläche: 18,2 Quadratmeter

Leergewicht: 495 kg

Startgewicht: 723 kg

Steigrate: 6 Minuten, 30 Sekunden bis 2000 m

bis 4000 m; 32 Minuten bis 5000 m

Maximalgeschwindigkeit: 182 km/h auf Meereshöhe

Dienstgipfelhöhe: 4800 m

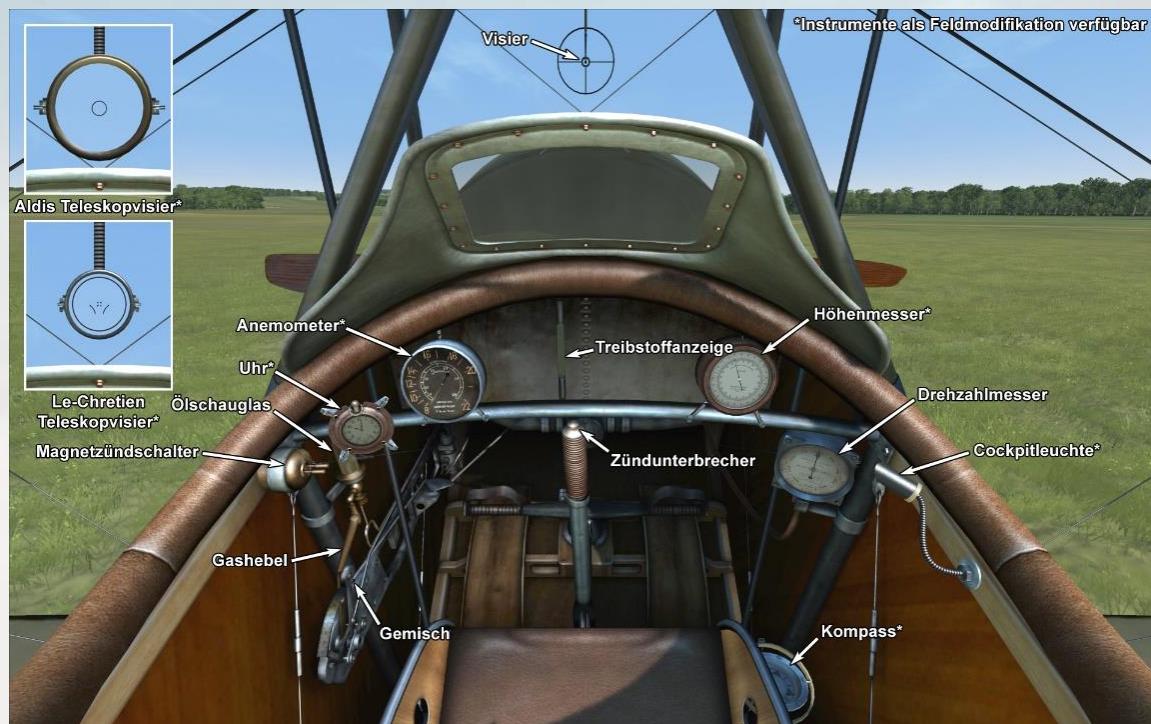
Höchstflugdauer: 300 km

Bewaffnung: 2 x .303 in Vickers MGs, 500 Schuss pro MG

Waffenmodifikationen: 2 x 11.43 mm Vickers „Ballon“-Kanone, je 250 Schuss



A.1 ENTENTE EINSITZER



Nieuport 11.C1

Bei der Nieuport 11 'Bebe' ('Baby') handelt es sich um eine Weiterentwicklung der von Gustav Delage, dem Entwickler der Nieuport 10, vorgeschlagenen Konzepte. Die Bebe war grundsätzlich ein einsitziger Anderthalbdecker. Der untere Flügel bestand nur aus einer Querstrebe und besaß eine deutlich schmalere Profiltiefe als der obere Flügel. Außerdem war er mithilfe von V-förmigen Streben mit dem oberen Flügel verbunden. Ein Nachteil dieses Entwurfs war jedoch die höhere Empfindlichkeit des unteren Flügels. Besonders unter dem Einfluss hoher G-Kräfte neigte dieser dazu, sich zu verdrehen und zu verbiegen. Andere Anderthalbdecker, inkl. der gesamten Familie der Nieuports von der '10' bis zur '2', sowie Albatros D.III und D.V (usw.) hatten jedoch ähnliche Probleme.

Die ersten Nieuport 11s erreichten die französische Front im Januar 1916. Dort wurde aus der Bebe schnell ein beeindruckender Widersacher des Fokker Eindekers, den sie in beinahe jeder Disziplin übertraf. Zusätzlich zu Querrudern wurden dem Heckleitwerk jetzt Höhenruder, ein vertikaler Stabilisator und ein Ruder hinzugefügt. Diese Verbesserungen erhöhten die Manövrierefähigkeit und die Genauigkeit, mit der das Flugzeug gesteuert werden konnte enorm. Besonders im Vergleich zu älteren Typen, die noch durch Flügelverwindung gesteuert wurden und die mit 'Morane'-Höhenrudern ausgestattet waren.

Das Aufkommen der Nieuport 11 an der Front setzte schließlich der verehrenden Dominanz der Fokker Eindecker ein Ende, welche als „Fokkerplage“ bekannt geworden war. Während der Schlacht um Verdun im Februar 1916 verursachten Nieuport 11s so schwere Verluste unter den Luftstreitkräften des Feindes, dass das deutsche Oberkommando sich dazu veranlasst fühlte, die Taktiken der Luftstreitkräfte zu überarbeiten. Viele berühmte Asse des Ersten Weltkriegs (z.B. Georges Guynemer) feierten ihre ersten Erfolge während sie das Bebe flogen.

Einige Nieuport 11s waren mit speziellen Schienen auf den Flügel ausgestattet, welche es ihnen erlaubten „Le Prieur“-Raketen auf feindliche Beobachtungsbälle und Luftschiffe abzufeuern. Das Bebe verblieb bis zum Sommer 1917 im aktiven Militärdienst. Allerdings war es zu diesem Zeitpunkt schon durch modernere Flugzeuge überholt. Einige Flugzeuge wurden an Trainingsgeschwader übergeben, wo sie als Trainingsflugzeuge fungierten. Die besonderen Eigenschaften dieses Flugzeug führten zu seiner großen Popularität. Eingesetzt wurde die Nieuport 11 von vielen verschiedenen Ländern, u.a. Belgien, Russland und Großbritannien. Außerdem produzierten sowohl Italien und Russland einige hundert Flugzeuge dieses Typs unter Lizenz.

Besatzung: 1

Motor: 1 x Le Rhone 9C Umlaufmotor, 80 PS

Höhe: 2400 mm

Länge: 5640 mm

Spannweite: 7520 mm

Flüelfläche: 13,30 Quadratmeter

Leergewicht: 320 kg

Startgewicht: 480 kg

Treibstoffkapazität: 91 Liter

Ölkapazität: 15 Liter

Steigrate: 4 Minuten, 20 Sekunden bis

1000 m; 9 Minuten, 10 Sekunden bis 2000 m;

15 Minuten, 25 Sekunden bis 3000 m;

23 Minuten, 40 Sekunden bis 4000 m

Höchstgeschwindigkeit: 165 km/h auf Meereshöhe; 158 km/h auf 1000 m; 151 km/h auf 2000 m; 144 km/h auf 3000 m; 136 km/h auf 4000 m.

Dienstgipfelhöhe: 5000 m

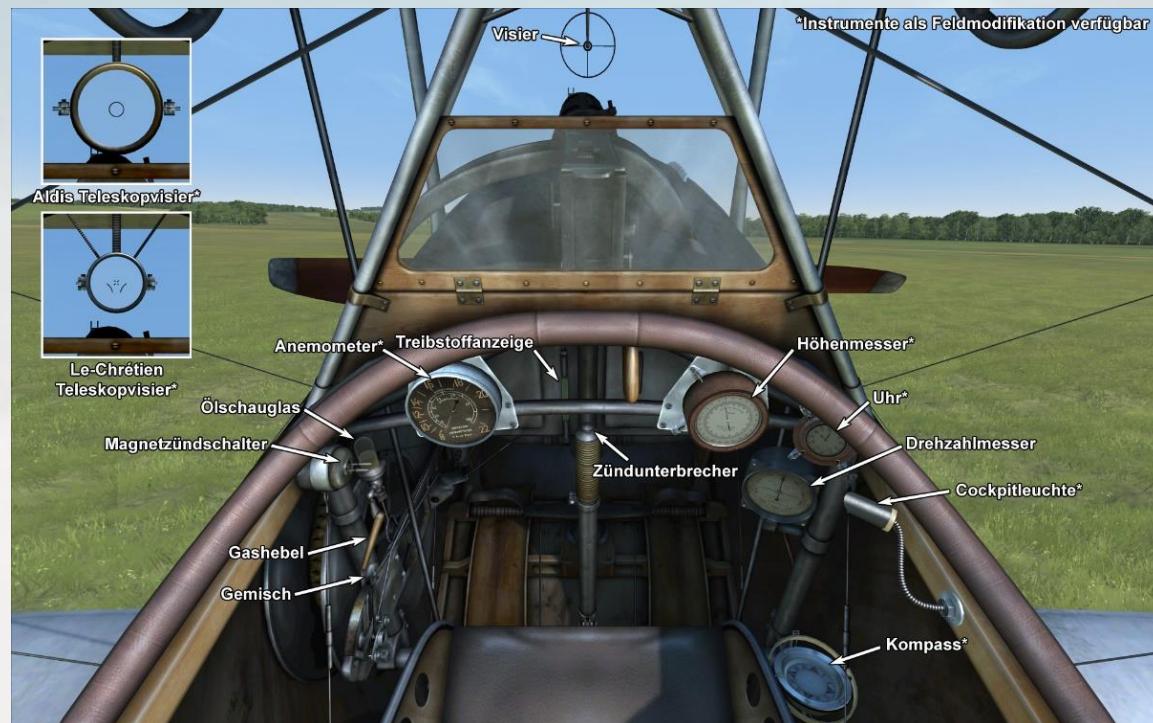
Höchstflugdauer: 2 Stunden (Kampf); 3 Stunden (Reise)

Bewaffnung: 1 x .303 in Lewis MG, 4 Trommeln mit je 97 Schuss.

Waffenmodifikationen: 2 x .303 in Maschinengewehr auf oberem Flügel, 6 Trommeln mit je 97 Schuss; 8 x Le Prieur Raketen



A.1 ENTENTE EINSITZER



Nieuport 17.C1

Die Nieuport 17 sollte ursprünglich ein weiterentwickelter Nachfolger des Nieuport 11 Jägers werden. Im Gegensatz zu ihrem Vorgänger besaß sie eine größere Spannweite und Flügeloberfläche. Außerdem wurde sie mit einem stärkeren Motor ausgestattet, wodurch die Motorhaube modifiziert werden musste. Zudem wurde vor dem Cockpit ein Maschinengewehr eingebaut und die Kontrolldrähte des Querruders bestanden aus Metall. Der untere Flügel besaß weiterhin – im Gegensatz zum oberen Flügel – eine statt zwei Querstreben, ganz in der Tradition der Anderthalbdecker. Ursprünglich wurde das Flugzeug in verschiedenen französischen Fabriken hergestellt, jedoch wurden bald Lizenzen von anderen Ländern erworben: Bald stellten auch Großbritannien, Russland, Italien, Finnland und Japan das Flugzeug her. Insgesamt wurden 7200 Flugzeuge mit dem Le Rhone Motor gebaut.

Die erste Erwähnung des Flugzeugs als im Kampf befindlich findet man im Mai 1916, als Teil des französischen N57 Geschwaders. Die Nieuport 17 wurde dazu verwendet Ballons, Bomber und Jagdflugzeuge zu bekämpfen. Piloten schätzen an der Nieuport vor allem Ihre hohe Steiggeschwindigkeit, die gute Sicht aus dem Cockpit sowie die exzellente Manövrierefähigkeit. Die Einführung des Vickers Maschinengewehrs wurde dagegen mit Zwiespalt betrachtet: Einige Piloten entfernten es sofort wieder und ersetzten es mit einem Lewis Maschinengewehr, welches auf dem oberen Flügel montiert war, andere dagegen benutzten beide Maschinengewehre zugleich, obwohl sich dadurch die Manövrierefähigkeit verringerte.

Der starke Motors des Flugzeugs und die hohe Sturzgeschwindigkeit zeigten schnell die Hauptschwächen dieses Anderthalbdeckers: Der mit nur einer Querstrebe strukturell schwächere, untere Flügel. Es gibt jedoch Hinweise auf zumindest zwei erfolgreiche Landungen ohne den unteren Flügel.

Besatzung: 1

Motor: 1 x Le Rhone 9J

Umlaufmotor, 110 PS

Höhe: 2400 mm

Länge: 5800 mm

Spannweite: 8160 mm

Flügelfläche: 14,75 Quadratmeter

Leergewicht: 375 kg

Startgewicht: 560 kg

Treibstoffkapazität: 78 Liter

Ölkapazität: 20 Liter

Steigrate: 3 Minuten, 6 Sekunden bis 1000 m; 6 Minuten, 43 Sekunden bis 2000 m; 11 Minuten, 34

Sekunden bis 3000 m; 19 Minuten, 23 Sekunden bis 4000 m; 48 Minuten bis 5000 m

Höchstgeschwindigkeit: 156 km/h auf Meereshöhe; 152 km/h auf 1000 m; 145 km/h auf 2000 m; 136 km/h auf 3000 m; 125 km/h auf 4000 m; 115 km/h auf 5000 m

Dienstgipfelhöhe: 5300 m

Höchstflugdauer: 1 Stunde, 50 Minuten (Kampf); 2 Stunden, 40 Minuten (Reise)

Bewaffnung: 1 x .303 in Vickers Maschinengewehr, 400 Schuss

Waffenmodifikationen: 1 x .303

Lewis MG über dem Flügel, 3

Trommeln mit je 97 Schuss; 2 x .303

Lewis MG über dem Flügel, 6

Trommeln mit je 97 Schuss; 8 x Le Prieur Raketen



A.1 ENTENTE EINSITZER



Nieuport 17.C1 (Britisch)

Die Nieuport 17 sollte ursprünglich ein weiterentwickelter Nachfolger des Nieuport 11 Jägers werden. Im Gegensatz zu ihrem Vorgänger besaß sie eine größere Spannweite und Flügeloberfläche. Außerdem wurde sie mit einem stärkeren Motor ausgestattet, wodurch die Motorhaube modifiziert werden musste. Zudem wurde vor dem Cockpit ein Maschinengewehr eingebaut und die Kontrollrähte des Querruders bestanden aus Metall. Der untere Flügel besaß weiterhin – im Gegensatz zum oberen Flügel – eine statt zwei Querstreben, ganz in der Tradition der Anderthalbdecker. Ursprünglich wurde das Flugzeug in verschiedenen französischen Fabriken hergestellt, jedoch wurden bald Lizenzen von anderen Ländern erworben: Bald stellten auch Großbritannien, Russland, Italien, Finnland und Japan das Flugzeug her. Insgesamt wurden 7200 Flugzeuge mit dem Le Rhone Motor gebaut.

Die erste Erwähnung des Flugzeugs als im Kampf befindlich findet man im Mai 1916, als Teil des französischen N57 Geschwaders. Die Nieuport 17 wurde dazu verwendet Ballons, Bomber und Jagdflugzeuge zu bekämpfen. Piloten schätzen an der Nieuport vor allem Ihre hohe Steiggeschwindigkeit, die gute Sicht aus dem Cockpit sowie die exzellente Manövrierefähigkeit. Die Einführung des Vickers Maschinengewehrs wurde dagegen mit Zwiespalt betrachtet: Einige Piloten entfernten es sofort wieder und ersetzten es mit einem Lewis Maschinengewehr, welches auf dem oberen Flügel montiert war, andere dagegen benutzten beide Maschinengewehre zugleich, obwohl sich dadurch die Manövrierefähigkeit verringerte. Bei den Flugzeugen des Typs Nieuport 17, welche im Dienst britischer Einheiten standen, wurde standardmäßig das Vickers Maschinengewehr durch ein auf dem oberen Flügel montiertes Lewis Maschinengewehr ersetzt. Außerdem wurden bei den Flugzeugen welche im Dienst des Royal Flying Corps und der Royal Naval Air Service Squadrons standen eine Vielzahl an Instrumenten ersetzt.

Der starke Motors des Flugzeugs und die hohe Sturzgeschwindigkeit zeigten schnell die Hauptschwächen dieses Anderthalbdeckers: Der mit nur einer Querstrebe strukturell schwächere, untere Flügel. Es gibt jedoch Hinweise auf zumindest zwei erfolgreiche Landungen ohne den unteren Flügel.



Besatzung: 1

Motor: 1 x Le Rhone 9J Umlaufmotor, 110 PS

Höhe: 2400 mm

Länge: 5800 mm

Spannweite: 8160 mm

Flüelfläche: 14,75 Quadratmeter

Leergewicht: 369 kg

Startgewicht: 558 kg

Treibstoffkapazität: 78 Liter

Ölkapazität: 20 Liter

Steigrate: 3 Minuten, 7 Sekunden bis 1000 m; 6 Minuten, 46 Sekunden bis

2000 m; 11 Minuten, 42 Sekunden bis 3000 m; 19 Minuten, 45 Sekunden bis 4000 m; 53 Minuten, 32 Sekunden bis

5000 m

Höchstgeschwindigkeit: 163 km/h auf Meereshöhe; 154 km/h auf 1000 m;

143 km/h auf 2000 m; 130 km/h auf 3000 m; 115 km/h auf 4000 m; 93 km/h auf 5000 m

Dienstgipfelhöhe: 5300 m

Höchstflugdauer: 1 Stunde, 50 Minuten (Kampf); 2 Stunden, 40 Minuten (Reise)

Bewaffnung: 1 x .303 in Lewis Maschinengewehr, 3 Trommeln mit je 97 Schuss

Waffenmodifikationen: 2 x .303 in auf dem oberen Flügel angebrachte Lewis Maschinengewehre, 6 Trommeln mit je 97 Schuss; 8 x Le Prieur Raketen



A.1 ENTENTE EINSITZER



Nieuport 28.C1

Der nächste große Fortschritt in der Entwicklung der von Nieuport S.A.d E. (Societe Anonyme des Etablissements) hergestellten Kampfflugzeuge war die Nieuport 28. Die Flugzeugingenieure wussten, dass die vorangegangenen Entwürfe inzwischen überholt waren und keine besseren Flugeigenschaften zuließen. Dementsprechend entschied man sich dazu, die strukturellen Eigenschaften der SPAD XIII in den neuen Jäger mit einfließen zu lassen. Dabei handelte es sich unter anderem um: Eine größere Oberfläche des unteren Flügels (dem eine zweite Querstrebe hinzugefügt wurde, somit handelt es sich um einen richtigen Doppeldecker), ein zweites Maschinengewehr, welches links von der Mittellinie des Flugzeugs hinter dem Motor platziert wurde und Querruder, die auf dem unteren, statt dem oberen Flügel angebracht wurden. Der erste Testflug fand am 5. Juni 1917 statt. Das neue Flugzeug konnte jedoch unglücklicherweise die Eigenschaften des bereits eingesetzten Flugzeugs SPAD XIII nicht übertreffen. Die französischen Piloten weigerten sich dementsprechend das Flugzeug zu fliegen. Insgesamt wurden 208 Flugzeuge dieses Typs gebaut, danach nutzte das Unternehmen Nieuport S.A.d E. die Produktionskapazitäten um die SPAD XIII herzustellen.

Die Nieuport 28 wurde in amerikanischen Staffeln im Februar 1918 in Dienst gestellt. Aufgrund ungenügenden Nachschubs an Vickers Maschinengewehren konnte das Flugzeug jedoch erst im nächsten Monat im Kampf eingesetzt werden. Hauptsächlich wurde das Flugzeug benutzt um feindliche Flugzeuge und Ballons anzugreifen, hin- und wieder gehörten jedoch auch Eskort- und Aufklärungsmissionen hinter den feindlichen Linien zu den Aufgaben. Piloten verzeichneten vor allem die schnelle Steiggeschwindigkeit, Manövriertfähigkeit und die Genauigkeit ihrer Flugkontrollen. Im Laufe des Kriegs musste man feststellen, dass das Flugzeug in längeren Sturzflügen dazu neigte, den oberen Flügel zu verlieren. Es gibt jedoch mehrere überzeugende Berichte über Fälle, in denen es Piloten dennoch gelang, das Flugzeug selbst mit solchen Schäden wieder erfolgreich zu landen.

Besatzung: 1

Motor: 1 x Gnome 9N Umlaufmotor, 160 PS

Höhe: 2500 mm

Länge: 6400 mm

Spannweite: 8160 mm

Flüelfläche: 20 Quadratmeter

Leergewicht: 436 kg

Startgewicht: 698 kg

Treibstoffkapazität: 125 Liter

Ölkapazität: 25 Liter

Steigrate: 2 Minuten, 43 Sekunden

bis 1000 m; 5 Minuten, 43 Sekunden

bis 2000 m; 9 Minuten, 30 Sekunden

bis 3000 m; 14 Minuten, 49

Sekunden bis 4000 m; 23 Minuten,

20 Sekunden bis 5000 m

Höchstgeschwindigkeit: 203 km/h auf Meereshöhe; 190 km/h auf 1000 m; 177 km/h auf 2000 m; 165 km/h auf 3000 m; 150 km/h auf 4000 m; 136 km/h auf 5000 m

Dienstgipfelhöhe: 5800 m

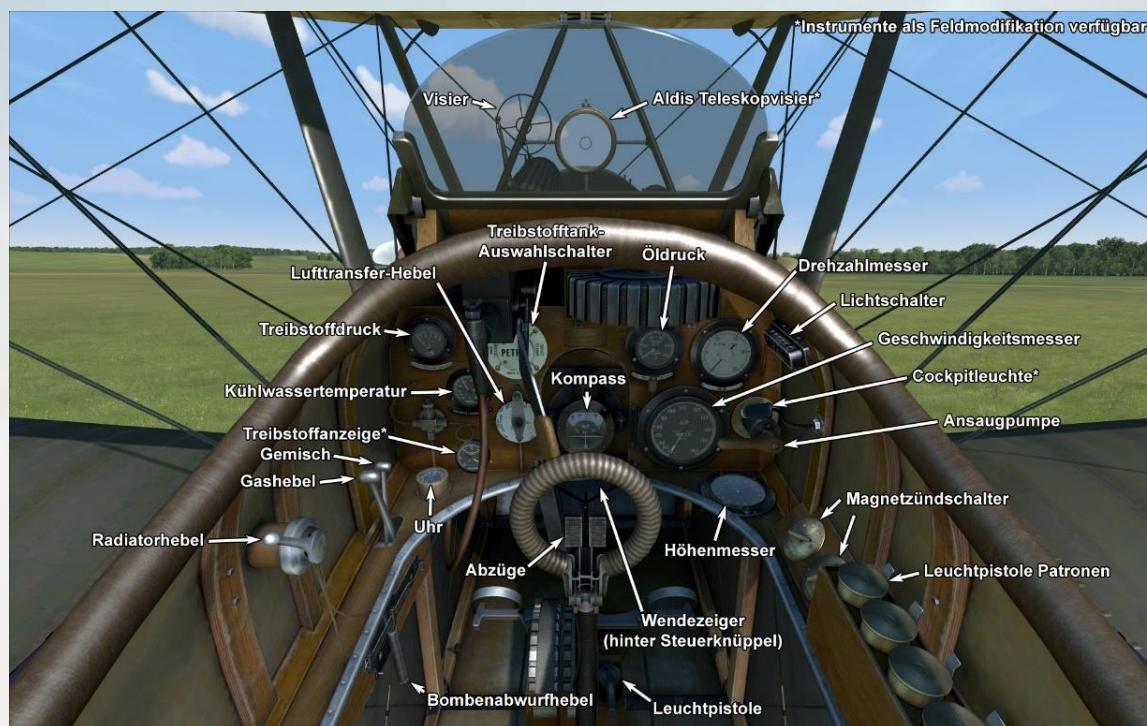
Höchstflugdauer: 1 Stunde, 10 Minuten (Kampf); 1 Stunde 10 Minuten (Reise)

Bewaffnung: 2 x .303 in Vickers MG, 250 Schuss pro MG

Waffenmodifikationen: 2x 11,43 mm Vickers „Ballon“-Kanonen, je 150 Schuss



A.1 ENTENTE EINSITZER



R.A.F. S.E.5a

Die S.E.5a (Einsitzer Jäger, Scout Experimental 5a) wurde vom britischen Unternehmen R.A.F. (Royal Aircraft Factory) hergestellt. Das Ziel bestand darin, ein Flugzeug um den 200-PS-starken Hispano-Suiza Motor zu bauen, der es dem Flugzeug erlauben würde, schnell und mit hoher Steiggeschwindigkeit zu fliegen. Die Ingenieure mussten sich jedoch mit einem Kompromiss zufriedengeben, um dieses Ziel zu erreichen: Das Profil der Flügel wurde relativ dünn, wodurch sich jedoch zeitgleich die Oberfläche der Flügel vergrößerte. Dieses spezielle Design nutzte Querruder im oberen und im unteren Flügel. Insgesamt wurden bis zum Endes des Krieges 5 269 Flugzeuge hergestellt.

Der erste Testflug fand im Januar 1917 statt. Im Juni wurde das Flugzeug im Britischen No. 56 Squadron RFC in den Dienst gestellt. Es wurde primär dazu verwendet Feindflugzeuge und Ballons anzugreifen, außerdem gehörte auch die Eskorte eigener Bomber zum Aufgabengebiet des Flugzeugs. Selten wurde es dazu verwendet Bodenziele an der Front anzugreifen. Piloten verzeichneten besonders die strukturelle Ausdauer, ausreichende Manövriertfähigkeit und die Stabilität in Sturzflügen und beim Abfeuern der Maschinengewehre. Außerdem betonten sie immer wieder das gute Handling und die genauen Flugkontrollen auch bei niedrigen Geschwindigkeiten. Aufgrund des hohen Auftriebs konnte das Flugzeug bei hohen Geschwindigkeiten nicht landen. Es sollte außerdem angemerkt werden, dass die meisten britischen Asse die S.E.5a flogen, weswegen dem Flugzeug sogar der Spitzname "Ace-maker" gegeben wurde.

Während das Flugzeug im Dienst war, wurde schnell offensichtlich, dass der Hispano-Suiza Motor relativ unzuverlässig war. Das Flugzeug wurde dementsprechend recht schnell auf den zuverlässigeren Wolseley Viper Motor (in Lizenz von den britischen Hispano-Suiza Werken hergestellt) umgerüstet. Der Aufbau des Fahrwerks musste überarbeitet werden, nachdem es gehäufte Meldungen über dessen Bruch während der Landung gab. Dazu wurde die Form (ein geschweißtes Metallgestell ersetzte ein Holzgerüst) verändert. Das Flugzeug wurde an der Westfront und in Mazedonien, Mesopotamien und in Palästina eingesetzt.

Besatzung: 1

Motor: 1 x Wolseley Viper

Reihenmotor, 200 PS

Höhe: 2743 mm

Länge: 6300 mm

Spannweite: 8000 mm

Flüelfläche: 23,7 Quadratmeter

Leergewicht: 635 kg

Startgewicht: 886 kg

Treibstoffkapazität: 148 Liter

Ölkapazität: 16 Liter

Steigrate: 2 Minuten, 55 Sekunden

bis 1000 m; 6 Minuten, 1 Sekunden

bis 2000 m; 9 Minuten, 38 Sekunden

bis 3000 m; 15 Minuten, 3 Sekunden

bis 4000 m; 22 Minuten, 46

Sekunden bis 5000 m

Höchstgeschwindigkeit: 218 km/h auf

Meereshöhe; 210 km/h auf 1000 m;

198 km/h auf 2000 m; 183 km/h auf

3000 m; 165 km/h auf 4000 m; 151

km/h auf 5000 m

Dienstgipfelhöhe: 6500 m

Höchstflugdauer: 1 Stunde, 50

Minuten (Kampf); 3 Stunden, 50

Minuten (Reise)

Bewaffnung: 1 x .303 in Vickers

Maschinengewehr, 400 Schuss und 1

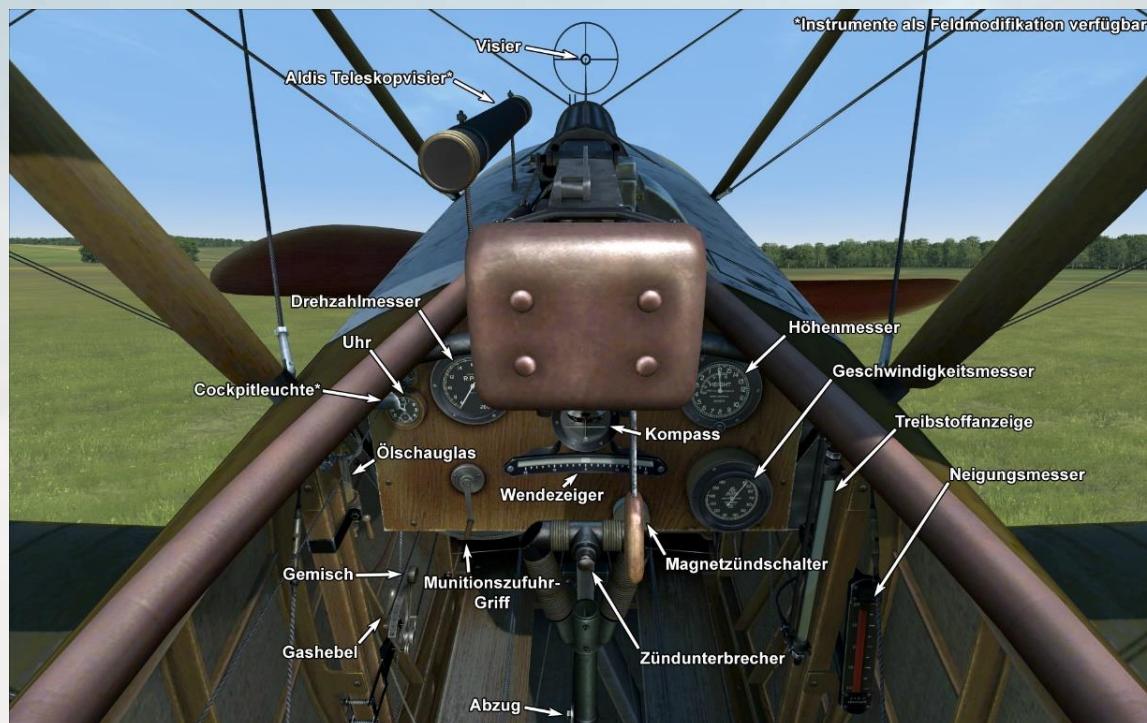
x .303 in Lewis Maschinengewehr, 4

Trommeln mit je 97 Schuss; bis zu 80

Ibs Bombenlast



A.1 ENTENTE EINSITZER



Sopwith Pup

Bei der Sopwith Pup handelt es sich um einen Einsitzer, welcher vom talentierten Ingenieur Herbert Smith bei der Sopwith Aviation Company entworfen wurde. Der erste Prototyp flog im Februar 1916 und die Piloten lernten das Flugzeug aufgrund seiner guten Flugeigenschaften und Manövriertfähigkeit schnell lieben. Nach einer Vielzahl von Verbesserungen wurde es im März 1916 in den aktiven Dienst an den Royal Navy Air Service (RNAS) übergeben. Offiziell hieß das Flugzeug zunächst „Sopwith Scout“, schnell übernahm es jedoch den Spitznamen „Pup“ aufgrund seiner Ähnlichkeit mit der 1½ Strutter (nur in kleiner). Der Spitzname „Pup“ wurde nie offiziell anerkannt, legt jedoch den Grundstein dafür, alle späteren Sopwith Flugzeuge nach Vögeln oder Tieren zu benennen.

Die ersten Exemplare der Sopwith Pup wurden im Oktober 1916 an die Front überführt. Die guten Flugeigenschaften erlaubten es ihr, sich erfolgreich gegen Feindflugzeuge zu behaupten. Über 20 Luftsiege werden der mit der Pup ausgerüsteten No. 8 (Naval) Staffel während der Schlacht um die Somme zugeschrieben. Manfred von Richthofen soll über die Pup, nachdem er sie erstmals im Kampf getroffen hat, gesagt haben: „Erstmals sahen wir ein Feindflugzeug, dass den unseren überlegen ist.“

Die exzellente Mischung aus dem geringen Gewicht der Pup und ihrer verhältnismäßig großen Flügeloberfläche erlaubten es den britischen Piloten jeden Feind im Zweikampf zu übertreffen. Das britische Ass James McCudden stellte fest: „Die Sopwith [Pup] dreht sich zweimal in der Zeit, in der sich die Albatros einmal dreht... sie ist eine bemerkenswerte Maschine um damit herumzufliegen. Sie ist so leicht und gut abgestimmt, dass man sie nach ein wenig Übung beinahe auf einem Tennisplatz landen könnte.“ Aufgrund dieser Tatsache war die Pup auch das erste Flugzeug der Geschichte, dass auf einem sich bewegenden Schiff landete: der HMS Furious am 2. August 1917.

Im Einsatz befand sich die Pup nur für eine relative kurze Zeit. Schon im Frühjahr 1917 hatten die Mittelmächte Flugzeuge erhalten, die der Pup in vielerlei Hinsicht überlegen waren. Nach und nach wurden die Flugzeuge an Übungsgeschwader abgetreten. Insgesamt wurden 1 770 Pups hergestellt.

Besatzung: 1

Motor: 1 x Le Rhone 9C

Umlaufmotor, 80 PS

Höhe: 2870 mm

Länge: 5890 mm

Spannweite: 8080 mm

Flüelfläche: 23,6 Quadratmeter

Leergewicht: 356 kg

Startgewicht: 556 kg

Treibstoffkapazität: 82 Liter

Ölkapazität: 21 Liter

Steigrate: 3 Minuten, 40 Sekunden

bis 1000 m; 7 Minuten, 50 Sekunden

bis 2000 m; 13 Minuten, 8 Sekunden

bis 3000 m; 20 Minuten, 54 Sekunden

bis 4000 m

Höchstgeschwindigkeit: 176 km/h

auf Meereshöhe; 166 km/h auf 1000 m; 156 km/h auf 2000 m; 146 km/h

auf 3000 m; 132 km/h auf 4000 m

Dienstgipfelhöhe: 5500 m

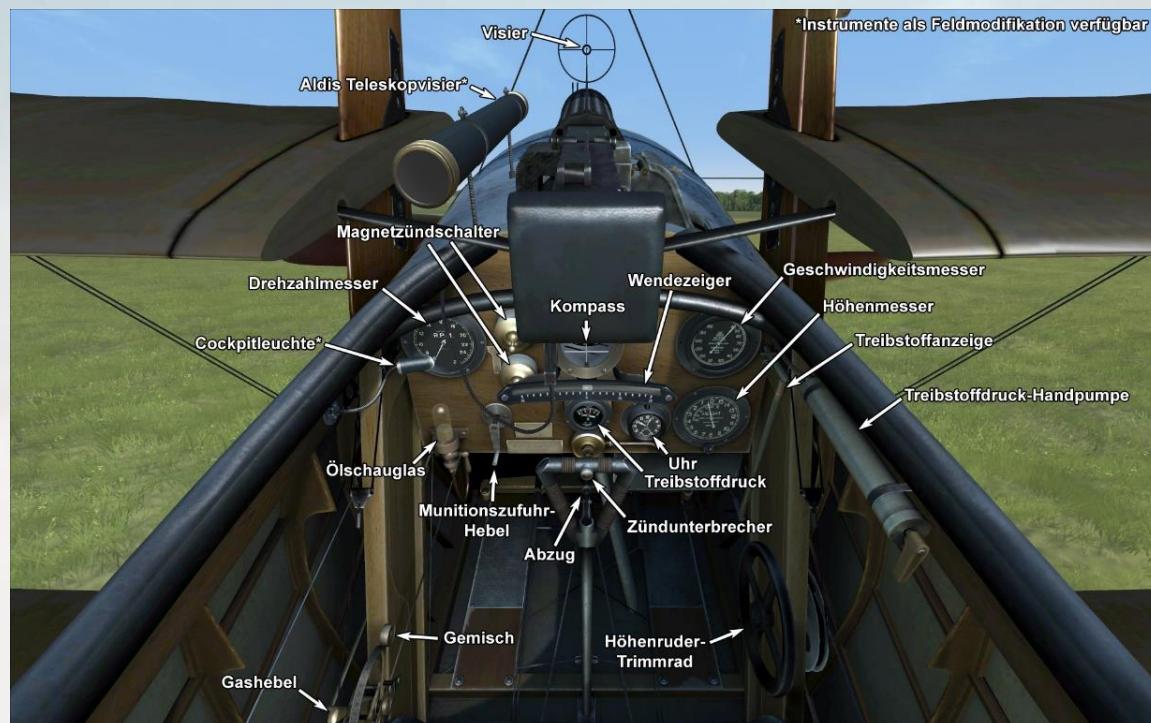
Höchstflugdauer: 2 Stunden, 30 Minuten (Kampf); 3 Stunden, 30 Minuten (Reise)

Bewaffnung: 1 x .303 in Vickers Maschinengewehr

Waffenmodifikationen: 8 x Le Prieur Raketen



A.1 ENTENTE EINSITZER



Sopwith Triplane

Sopwith Ingenieur Herbert Smith nutzte das Design des Dreideckers um die bekannte, fehlende Manövriertfähigkeit und die fehlende Sicht anderer Flugzeug zu umgehen. Drei Flügel mit enger Profiltiefe ermöglichen eine höhere Geschwindigkeit und erlaubten es dem Piloten aus dem Cockpit heraus mehr zu sehen. Außerdem ermöglichen die Flügel dem Flugzeuge eine außergewöhnliche Steigrate und erlaubten es den Pilotensitz, die Treibstofftanks, die Bewaffnung und den Motor kompakt und platzsparend unterzubringen.

Der erste Test wurde am 26. Mai 1916 durchgeführt. Zusätzlich zu Sopwith Aircraft stellte auch das Unternehmen Clayton & Shuttleworth Ltd., sowie Lincoln Oakley Ltd. Flugzeuge des Typs her. Jedoch wurde bald in einem Vertrag mit Frankreich festgelegt, dass britische Geschwader mit der SPAD VII ausgestattet werden sollten. Der Bedarf an Sopwith Triplanes sank dementsprechend. Ungefähr 180 Triplanes wurden hergestellt.

Der erste Feldtest wurde vom No. 1 (Naval) Squadron im Juni 1916 durchgeführt, wonach einige kleinere Verbesserungen stattfanden. Gegen Ende 1916 war die Bewaffnung der RNAS Geschwader vollständig abgeschlossen. Bis Mitte 1917 waren Triplanes mit nur einem Vickers Maschinengewehr ausgerüstet. Britische Piloten mussten schnell feststellen, dass ihre deutschen Kontrahenten dazu neigten, den Kampf zu vermeiden und zu fliehen, wenn sie das charakteristische Bild des Triplanes am Horizont entdeckten. Das Triplane wurde zusätzlich zur Rolle als Eskorte auch erfolgreich gegen andere Kampfflugzeuge und Ballons eingesetzt.

Piloten verzeichneten Flugzeug eine außergewöhnliche Steigrate, hohe Geschwindigkeit und durchschnittliche Manövriertfähigkeit zu. Die Flugkontrollen werden als leicht und effektiv, das Ruder als gut balanciert beschrieben. Im Sommer 1917 hat das No. 10 (Naval) Squadron's „Black Flight“ 87 deutsche Flugzeuge abgeschossen und dabei nur ein Triplane verloren. Das Sopwith Triplane wurde auch von der französischen Marine eingesetzt und 1917 wurde ein Exemplar zur Untersuchung nach Russland gebracht. Eingesetzt wurde das Flugzeug an der Westfront und in Mazedonien.

Besatzung: 1

Motor: 1 x Clerget 9B Umlaufmotor, 130 PS

Höhe: 3200 mm

Länge: 5730 mm

Spannweite: 8070 mm

Flügelfläche: 21,46 Quadratmeter

Leergewicht: 500 kg

Startgewicht: 699 kg

Treibstoffkapazität: 87 Liter

Ölkapazität: 18 Liter

Steigrate: 3 Minuten, 16 Sekunden bis 1000 m; 6 Minuten, 54 Sekunden bis 2000 m; 11 Minuten, 29 Sekunden bis 3000 m; 17 Minuten,

30 Sekunden bis 4000 m; 26

Minuten, 39 Sekunden bis 5000 m

Höchstgeschwindigkeit: 185 km/h auf Meereshöhe ; 175 km/h auf 1000 m; 164 km/h auf 2000 m; 153 km/h auf 3000 m; 141 km/h auf 4000 m

Dienstgipfelhöhe: 6300 m

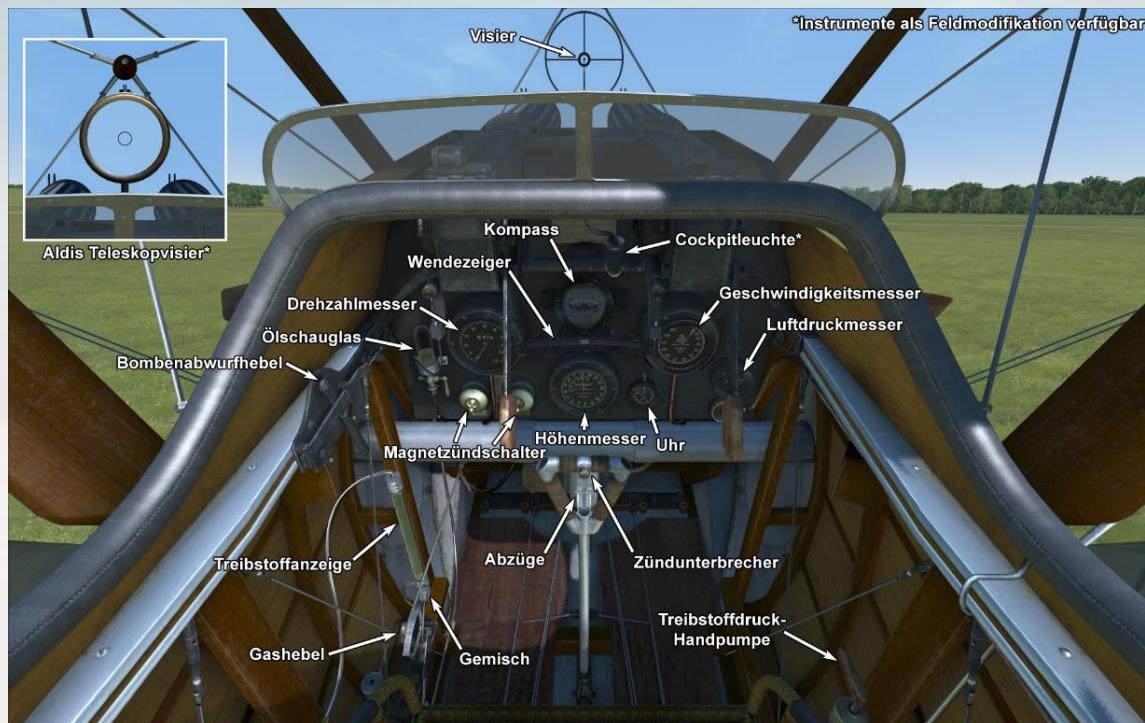
Höchstflugdauer: 1 Stunde, 40 Minuten (Kampf): 2 Stunden, 50 Minuten (Reise)

Bewaffnung: 1 x .303 in Vickers Maschinengewehr, 500 Schuss

Waffenmodifikationen: 2 x .303 in Vickers MG, je 500 Schuss



A.1 ENTENTE EINSITZER



Sopwith Camel

Die Konstruktion des Sopwith Camel's basierte auf dem seines Vorgängers, dem Sopwith Pup. Der Chefingenieur von Sopwith, Herbert Smith, entschied sich dazu, das Grunddesign der Pup so zu ändern, dass ein neuer und schwerer Motor eingebaut werden konnte. Die Streben des Fahrwerks wurden überarbeitet und die Abstände der Flügel und der Stabilisatoren wurden erhöht. Der Flugzeugrumpf musste vor allem an der oberen Kante vergrößert werden, was dem Flugzeug das charakteristische Aussehen eines „Höckers“ verlieh. Dieser Höcker brachte dem Flugzeug seinen Namen: Die Sopwith Camel.

Wie bei anderen Sopwith-Flugzeugen war eines der besonderen Details der Konstruktion des Flugzeugs seine Kompaktheit: Der Pilotensitz, die Treibstofftanks, die Maschinengewehre und der Motor waren alle sehr nahe beinander untergebracht.

Das Flugzeug selbst wurde nicht nur in den Hauptwerken von Sopwith produziert, sondern auch von einigen anderen Unternehmen wie Ruston Proctor Co, Portholme Aerodrome Ltd, Boulton & Paul Ltd, British Caudron Co. Ltd, Clayton & Shuttleworth Ltd, Hooper & Co. Ltd und einige andere. Insgesamt wurden ungefähr 5 490 Camels hergestellt.

Die ersten Flugtests der Camel wurden vom Britischen No. 60 Squadron im März 1917 durchgeführt. Daraufhin wurden einige, kleinere Verbesserungen am Flugzeug vorgenommen. Die ersten Flugzeuge wurden an die Geschwader daraufhin im Mai 1917 ausgeliefert. Hauptsächlich wurde das Flugzeug dazu verwendet, gegnerische Kampfflugzeuge und Ballons zu zerstören. Hin- und wieder wurde das Flugzeug auch für kleinere Bodenangriffe benutzt. Englische Journalisten nannten die Camel damals ein „kleines und bewegliches Biest.“

Camel-Piloten schätzten an ihrem Flugzeug vor allem die gut ausbalancierten Flugkontrollen, die gute Sicht aus dem Cockpit nach oben und die hohe Reisegeschwindigkeit. Aufgrund der einzigartigen Balance des Flugzeugs konnte dies beinahe augenblicklich die Richtung ändern, was aus der Camel einen gefährlichen und unberechenbaren Gegner machte. In einem typischen Zweikampf würde ein Camel-Pilot seinen Feind in niedriger oder mittlerer Höhe angreifen, wo er einen deutlichen Vorteil in engen Kurven besitzt. Veteranen pflegten über die Camel zu sagen: „Wenn du einmal die Camel geflogen hast, wirst du immer bei ihr bleiben.“ Zusätzlich zu britischen Geschwadern wurden auch vier amerikanische Staffeln des U.S. Air Service und einige belgische Piloten mit diesem Flugzeug ausgestattet.

Besatzung: 1

Motor: 1 x Clerget 9B Umlaufmotor, 130 PS

Höhe: 2590 mm

Länge: 5490 mm

Spannweite: 8530 mm

Flüelfläche: 21,46 Quadratmeter

Leergewicht: 431 kg

Stargewicht: 700 kg

Treibstoffkapazität: 168 Liter

Ölkapazität: 20 Liter

Steigrate: 3 Minuten, 7 Sekunden bis

1000 m; 6 Minuten, 35 Sekunden bis

2000 m; 11 Minuten, 5 Sekunden bis

3000 m; 17 Minuten, 39 Sekunden bis

4000 m; 27 Minuten, 56 Sekunden bis 5000 m

Höchstgeschwindigkeit: 190 km/h auf Meereshöhe; 178 km/h auf 1000 m; 166

km/h auf 2000 m; 154 km/h auf 3000 m;

142 km/h auf 4000 m; 128 km/h auf 5000 m

Dienstgipfelhöhe: 6000 m

Höchstflugdauer: 2 Stunden, 30 Minuten (Kampf); 5 Stunden (Reise)

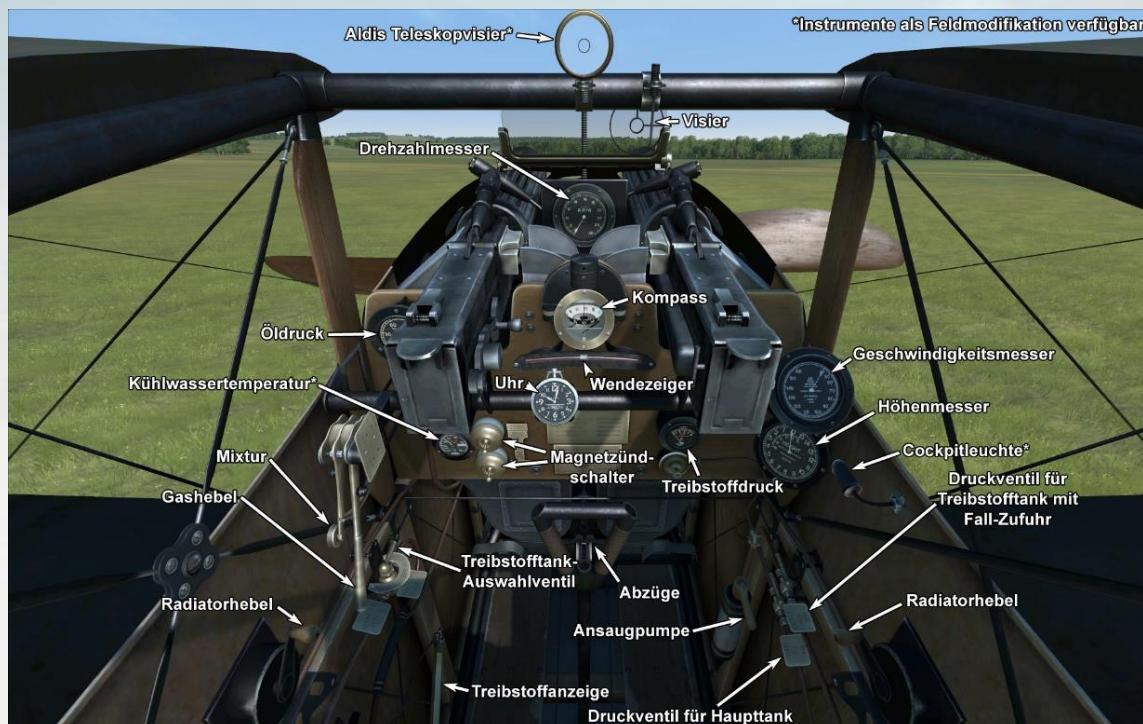
Bewaffnung: 2 x .303 in Vickers

Maschinengewehr, 500 Schuss pro MG; bis zu 80 lbs Bombenlast

Waffenmodifikationen: Ausschnitt des oberen Flügels



A.1 ENTENTE EINSITZER



Sopwith Dolphin

Die Sopwith Dolphin wurde von der Sopwith Aviation Company mit Sitz in Großbritannien entworfen. Das Ziel bestand darin, die Fehler aus dem Design der Camel zu beachten und zu verbessern. Vor allem die Sicht aus dem Cockpit heraus nach oben und nach vorne sollte überarbeitet und die Schwierigkeiten, die mit dem Handling eines Flugzeugs mit Umlaufmotor einhergehen verbessert werden. Dementsprechend entschieden sich die Ingenieure dafür, dass neue Flugzeug mit einem Reihenmotor auszustatten. Weiterhin besaß der neue Entwurf erneut eine kompakte Gruppierung des Cockpits, der Treibstofftanks, der Maschinengewehre und des Motors. Dadurch befand sich der Kopf des Piloten auf einer Höhe mit der Klappe der Luke am oberen Flügel. Die Kühlkörper wurden hinter das Cockpit bzw. an die Seite des Flugzeugrumpfs verlegt. Die ersten Testflüge fanden im Mai 1917 statt. Zusätzlich zur Sopwith Aviation Company stellten auch andere Unternehmen wie z.B. Darracq, Hooper, und SACA das Flugzeug her. Bis zum Ende des Krieges waren 1 532 Flugzeuge des Typs gebaut worden.

Die ersten Auswertungen des neuen Flugzeugs fanden mithilfe des britischen No. 56 Squadron ab dem 13. Juni 1917 statt. Einige Verbesserungen des Entwurfs würden folgen. Im Januar 1918 war das No. 19 Squadron die erste Einheit, die fertiggestellte Exemplare der Dolphin erhalten sollte. Das Flugzeug wurde gegen feindliche Flugzeuge und Ballons eingesetzt, v.a. in großen Höhen, wo es der Sopwith Camel überlegen war. Es wurde außerdem für Boden- und Bombenangriffe eingesetzt.

Piloten schätzten die Dolphin vor allem für die gute Balance ihrer Kontrollen und die perfekte Sicht nach oben und vorne aus dem Cockpit heraus (auch wenn die Sicht nach unten durch die unteren Flügel und die Motorabdeckung verdeckt war). Bei der Dolphin handelt es sich um einen gefährlichen Gegner, denn sie vereinigte die Manövrieraufgabe der Sopwith Camel mit einer Steiggeschwindigkeit, die der der S.E.5a ebenbürtig war. Piloten beschwerten sich jedoch oft über ein fragiles Cockpit und die Tendenz des Flugzeuges, sich bei der Landung überschlagen zu wollen. Französische und amerikanische Piloten flogen das Flugzeug für einen kurzen Zeitraum. Es wurde an der Westfront eingesetzt.

Besatzung: 1

Motor: 1 x Hispano-Suiza 8Ba

Reihenmotor, 200 PS

Höhe: 2600 mm

Länge: 6700 mm

Spannweite: 10000 mm

Flügelfläche: 24,5 Quadratmeter

Leergewicht: 436 kg

Startgewicht: 893 kg

Treibstoffkapazität: 123 Liter

Ölkapazität: 18 Liter

Steigrate: 3 Minuten, 16 Sekunden bis 1000 m; 6 Minuten, 37 Sekunden bis 2000 m; 10 Minuten, 48 Sekunden bis 3000 m; 16 Minuten, 8 Sekunden bis 4000 m; 23 Minuten, 25 Sekunden bis 5000 m

Höchstgeschwindigkeit: 200 km/h auf Meereshöhe; 189 km/h auf 1000 m;

178 km/h auf 2000 m; 167 km/h auf 3000 m; 156 km/h auf 4000 m; 144 km/h auf 5000 m

Dienstgipfelhöhe: 6500 m

Höchstflugdauer: 1 Stunde, 40 Minuten (Kampf); 3 Stunden, 20 Minuten (Reise)

Bewaffnung: 2 x .303 in Vickers

Maschinengewehr, 500 Schuss pro MG; bis zu 80 lbs Bombenlast

Waffenmodifikationen: 2 x .303 in Lewis MG (im Cockpit montiert), 4 Trommeln mit je 97 Schuss; 2 x .303 in unter dem Flügel montierte Lewis MGs, 2 Trommeln mit je 97 Schuss



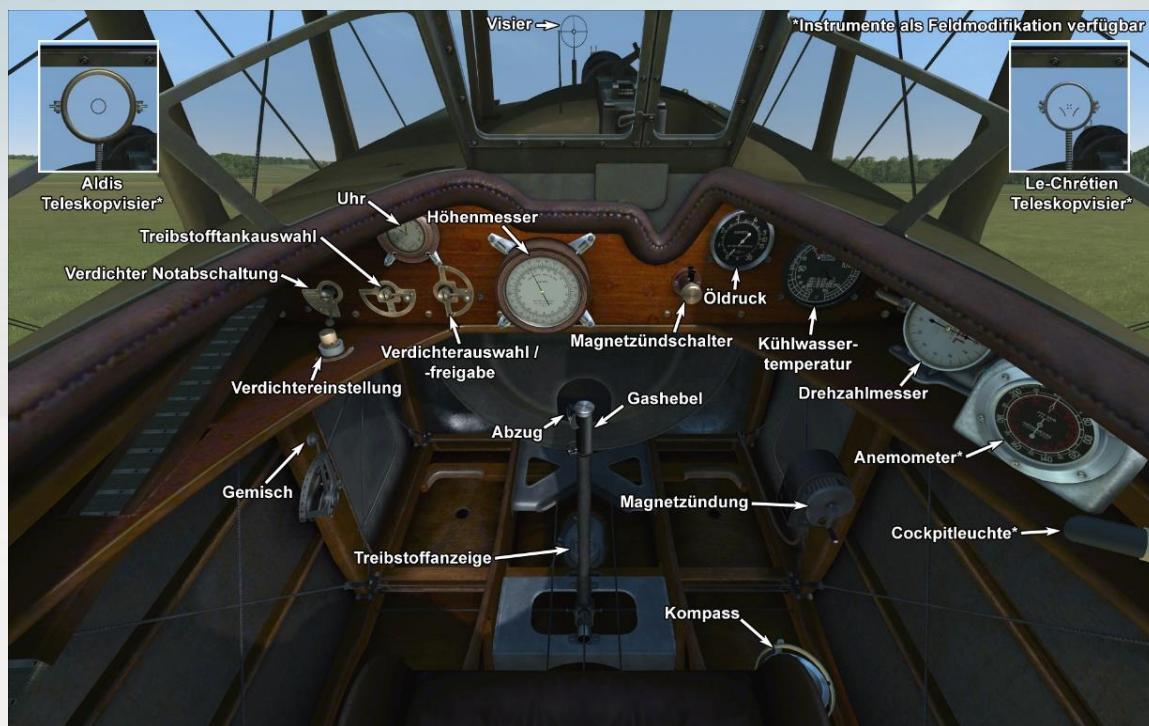
A.1 ENTENTE EINSITZER



SPAD 7.C1 150 PS

Bei der SPAD S. VII handelt es sich um ein einsitziges Kampfflugzeug, das von Louis Bechereau von der Societe Pour L'Aviation et ses Derives in der ersten Hälfte 1916 entwickelt wurde. Ein Großteil des Entwurfs wurde von der mit einem Umlaufmotor ausgestatteten SPAD Type A übernommen. Der zuerst in der SPAD S.VII verwendete, 150 PS starke Hispano-Suiza 8A Motor wurde ursprünglich von dem Schweizer Ingenieur Marc Birkigt im Februar 1915 entworfen.

Der Prototyp des Flugzeugs, welcher SPAD V genannt wurde, flog das erste Mal im April 1916. Ursprünglich besaß das Flugzeug eine große, konische Propellerhaube, die mit einem runden Radiator und einer Motorhaube abgedeckt war. Obwohl die Propellerhaube schließlich entfernt wurde, blieb der Runde Radiator eines der besonderen Merkmale dieses Flugzeugs. Flugtests zeigten schnell, dass Flugzeug eine exzellente Höchstgeschwindigkeit und Steigrate besaß. Zusätzlich ermöglichte die gewissenhafte Konstruktion des Flugzeugs eine Geschwindigkeit im Sturzflug, die der der leichtgebauten Nieuports, die bekannt dafür waren ihre Flügel im Sturzflug zu verlieren, deutlich überlegen war. Aufgrund dieser vielversprechenden Charakteristika ging das Flugzeug unter dem Namen SPAD S. VII am 10. Mai 1916 in Produktion.



Aufgrund von Produktionsproblemen bei den Radiatoren gab es zunächst Schwierigkeiten bei der Auslieferung des Flugzeugs. Nachdem jedoch Herstellungsverträge mit anderen französischen Unternehmen (Gremont, Janoir, Kellner, de Marcay, Regy, Societe d'Etudes Aeronautiques und Sommer) geschlossen wurden, stieg die Produktion nach und nach an. Das Flugzeug wurde zudem von Duks in Russland und von Bleriot & Spad Aircraft Works in Großbritannien produziert. Im Frühjahr 1917 begann man damit, den ursprünglichen Motor durch den 180-PS-starken Hispano-Suiza 8Ab zu ersetzen. Ab April 1917 besaßen alle neu produzierten Flugzeuge den neuen Motor. Insgesamt wurden ungefähr 3 500 Exemplare der SPAD S.VII hergestellt.

Besatzung: 1

Motor: 1 x Hispano-Suiza 8Aa

Reihenmotor, 150 PS

Höhe: 3200 mm

Länge: 6080 mm

Spannweite: 7822 mm

Flügelfläche: 17,85 Quadratmeter

Leergewicht: 500 kg

Startgewicht: 705 kg

Treibstoffkapazität: 105 Liter

Ölkapazität: 11 Liter

Steigrate: 3 Minuten, 8 Sekunden bis

1000 m; 6 Minuten, 43 Sekunden bis

2000 m; 11 Minuten, 26 Sekunden bis

3000 m; 18 Minuten, 22

Sekunden bis 4000 m

Höchstgeschwindigkeit: 193 km/h auf

Meereshöhe; 181 km/h auf 1000 m;

169 km/h auf 2000 m; 156 km/h auf

3000 m; 141 km/h auf 4000 m

Dienstgipfelhöhe: 5486 m

Höchstflugdauer: 2 Stunden, 30

Minuten

Bewaffnung: 1 x .303 in Vickers

Maschinengewehr, 500 Schuss

Waffenmodifikationen: 1 x .303 in auf

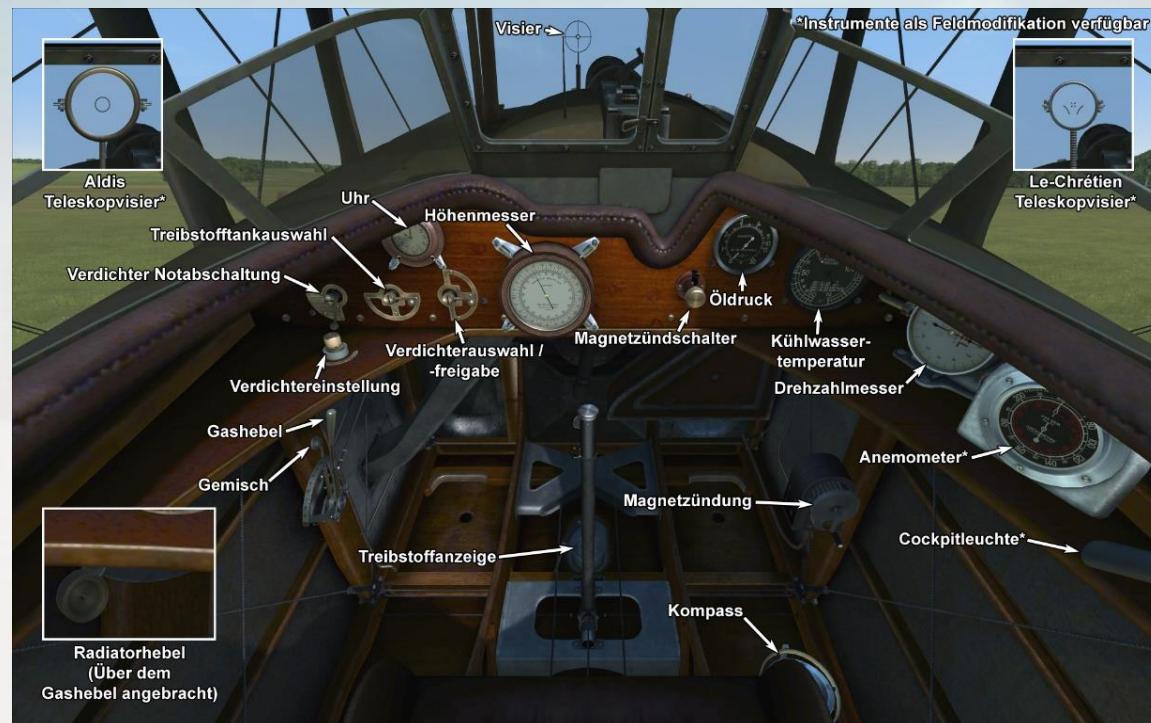
über dem Flügel montierte Lewis MG,

3 Trommeln mit je 97 Schuss; 6 x Le

Prieur Raketen



A.1 ENTENTE EINSITZER



SPAD 7.C1 180 PS

Bei der SPAD S. VII handelt es sich um ein einsitziges Kampfflugzeug, das von Louis Bechereau von der Societe Pour L'Aviation et ses Derives in der ersten Hälfte 1916 entwickelt wurde. Ein Großteil des Entwurfs wurde von der mit einem Umlaufmotor ausgestatteten SPAD Type A übernommen. Der zuerst in der SPAD S.VII verwendete, 150 PS starke Hispano-Suiza 8A Motor wurde ursprünglich von dem Schweizer Ingenieur Marc Birkigt im Februar 1915 entworfen.

Der Prototyp des Flugzeugs, welcher SPAD V genannt wurde, flog das erste Mal im April 1916. Ursprünglich besaß das Flugzeug eine große, konische Propellerhaube, die mit einem runden Radiator und einer Motorhaube abgedeckt war. Obwohl die Propellerhaube schließlich entfernt wurde, blieb der Runde Radiator eines der besonderen Merkmale dieses Flugzeugs. Flugtests zeigten schnell, dass Flugzeug eine exzellente Höchstgeschwindigkeit und Steigrate besaß. Zusätzlich ermöglichte die gewissenhafte Konstruktion des Flugzeugs eine Geschwindigkeit im Sturzflug, die der der leichtgebauten Nieuports, die bekannt dafür waren ihre Flügel im Sturzflug zu verlieren, deutlich überlegen war. Aufgrund dieser vielversprechenden Charakteristika ging das Flugzeug unter dem Namen SPAD S. VII am 10. Mai 1916 in Produktion.

Aufgrund von Produktionsproblemen bei den Radiatoren gab es zunächst Schwierigkeiten bei der Auslieferung des Flugzeugs. Nachdem jedoch Herstellungsverträge mit anderen französischen Unternehmen (Gremont, Janoir, Kellner, de Marcay, Regy, Societe d'Etudes Aeronautiques und Sommer) geschlossen wurden, stieg die Produktion nach und nach an. Das Flugzeug wurde zudem von Duks in Russland und von Bleriot & Spad Aircraft Works in Großbritannien produziert. Im Frühjahr 1917 begann man damit, den ursprünglichen Motor durch den 180-PS-starken Hispano-Suiza 8Ab zu ersetzen. Ab April 1917 besaßen alle neu produzierten Flugzeuge den neuen Motor. Insgesamt wurden ungefähr 3 500 Exemplare der SPAD S.VII hergestellt.

Besatzung: 1

Motor: 1 x Hispano-Suiza 8Ab

Reihenmotor, 180 PS

Höhe: 3200 mm

Länge: 6080 mm

Spannweite: 7822 mm

Flügelfläche: 17,85 Quadratmeter

Leergewicht: 500 kg

Startgewicht: 705 kg

Treibstoffkapazität: 105 Liter

Ölkapazität: 11 Liter

Steigrate: 2 Minuten, 16 Sekunden bis

1000 m; 4 Minuten 48 Sekunden bis

2000 m; 8 Minuten, 1 Sekunde bis

3000 m; 12 Minuten 28 Sekunden bis

4000 m

Höchstgeschwindigkeit: 219 km/h auf

Meereshöhe 206 km/h auf 1000 m;

191 km/h auf 2000 m; 177 km/h auf

3000 m; 162 km/h auf 4000 m; 187

km/h auf 5000 m

Dienstgipfelhöhe: 6553 m

Höchstflugdauer: 1 Stunde, 30

Minuten

Bewaffnung: 1 x .303 in Vickers

Maschinengewehr, 350 Schuss

Waffenmodifikationen: 1 x .303 über

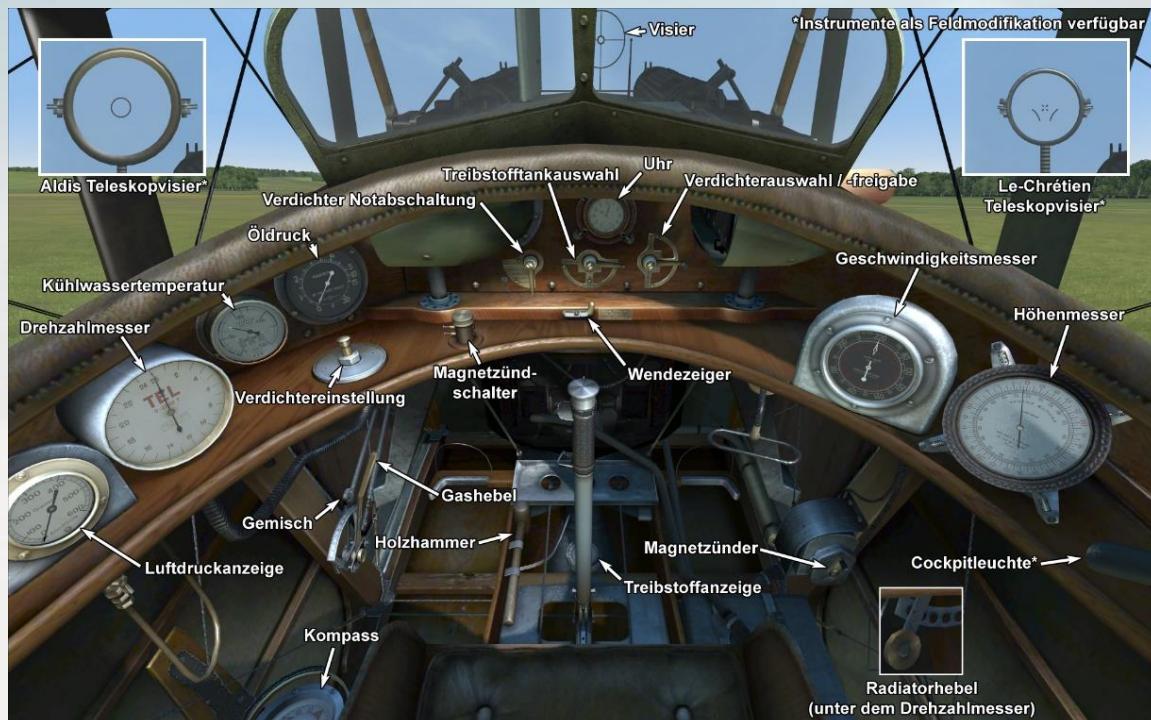
dem Flügel montiertes Lewis MG, 3

Trommeln mit je 97 Schuss; 6 x Le

Prieur Raketen



A.1 ENTENTE EINSITZER



SPAD 13.C1

Die SPAX S.XIII wurde von vornherein als seine verbesserte Version der SPAD S.VII entworfen. Obwohl sie ihrem Vorgänger extrem ähnlich sah, handelte es sich um einen vollkommen neuen Entwurf. Ein zweites Maschinengewehr und ein stärkerer Motor waren eingebaut worden. Zusätzlich wurde der Zusatztank für Treibstoff im oberen Flügel integriert. Der Haupttreibstofftank dagegen reichte bis in die unteren Teile des Flugzeugsrumpfs. Links hinter dem Cockpit befand sich eine Vorrichtung zur Mitnahme einer Aufklärungskamera oder einer kleinen Bombenladung. Der Erstflug fand am 4. April 1917 statt. Hergestellt wurde das Flugzeug von Bleriot, Levasseur, Bernard, Kellner, Safca, Borel und Nieuport. Insgesamt wurden 8 472 Flugzeuge dieses Typs hergestellt.

Erstmals tauchte die S.XIII an der Front im Spätsommer 1917 auf. Zuerst wurden französische Geschwader mit ihr ausgestattet, welche sie dazu verwendeten feindliche Jäger anzugreifen und Bomber zu eskortieren. Jedoch gehörten auch Luftkartographie und Aufklärungsflüge zum Aufgabenbereich der SPAD. Hin- und wieder wurde sie sogar für Bodenangriffe an der Front eingesetzt.

Französische Piloten erwarteten die Ankunft der neuen SPAD mit erwartungsvoll. Das zweite Maschinengewehr sorgte für eine deutliche Erhöhung der Feuerkraft und der neue Motor erlaubte es dem Flugzeug noch schneller zu fliegen und zu steigen als sein Vorgänger. Auch in großen Höhen sprachen die Flugkontrollen gut an. Der einzige, verbleibende Nachteil waren die in niedriger Höhe schlecht ansprechenden Flugkontrollen, vermutlich verursacht durch das dünne Flügelprofil, die oft zu einem Strömungsabriss führten. Im Geradeausflug oder im Sturzflug war die SPAD S.XIII eines der schnellsten Flugzeuge ihrer Zeit. Es wurde oft bemerkt, dass sie „schneller fliegt als der Wind“. Die SPAD wurde an allen Fronten des Ersten Weltkriegs eingesetzt und sowohl von französischen, als auch britischen, amerikanischen und italienischen Geschwadern geflogen.

Besatzung: 1

Motor: 1 x Hispano-Suiza 8Ba

Reihenmotor, 220 PS

Höhe: 2600 mm

Länge: 6250 mm

Spannweite: 8080 mm

Flügelfläche: 20,2 Quadratmeter

Leergewicht: 565 kg

Startgewicht: 820 kg

Treibstoffkapazität: 113,5 Liter

Ölkapazität: 17 Liter

Steigrate: 2 Minuten, 38 Sekunden bis

1000 m; 5 Minuten, 28 Sekunden bis

2000 m; 8 Minuten, 57 Sekunden bis

3000 m; 13 Minuten, 24 Sekunden bis

4000 m; 19 Minuten 30 Sekunden bis

5000 m

Höchstgeschwindigkeit: 220 km/h auf

Meereshöhe; 208 km/h auf 1000 m;

195 km/h auf 2000 m; 181 km/h auf

3000 m; 167 km/h auf 4000 m; 153

km/h auf 5000 m

Dienstgipfelhöhe: 6800 m

Höchstflugdauer: 1 Stunde, 30

Minuten (Kampf); 3 Stunden (Reise)

Bewaffnung: 2 x .303 in Vickers

Maschinengewehr, 400 Schuss pro

MG; bis 40 lbs Bombenlast;

Vorrichtung für

Fotoaufklärungskamera

Waffenmodifikationen: 2 x 11,43 mm

Vickers „Ballon“-MGs, je 200 Schuss



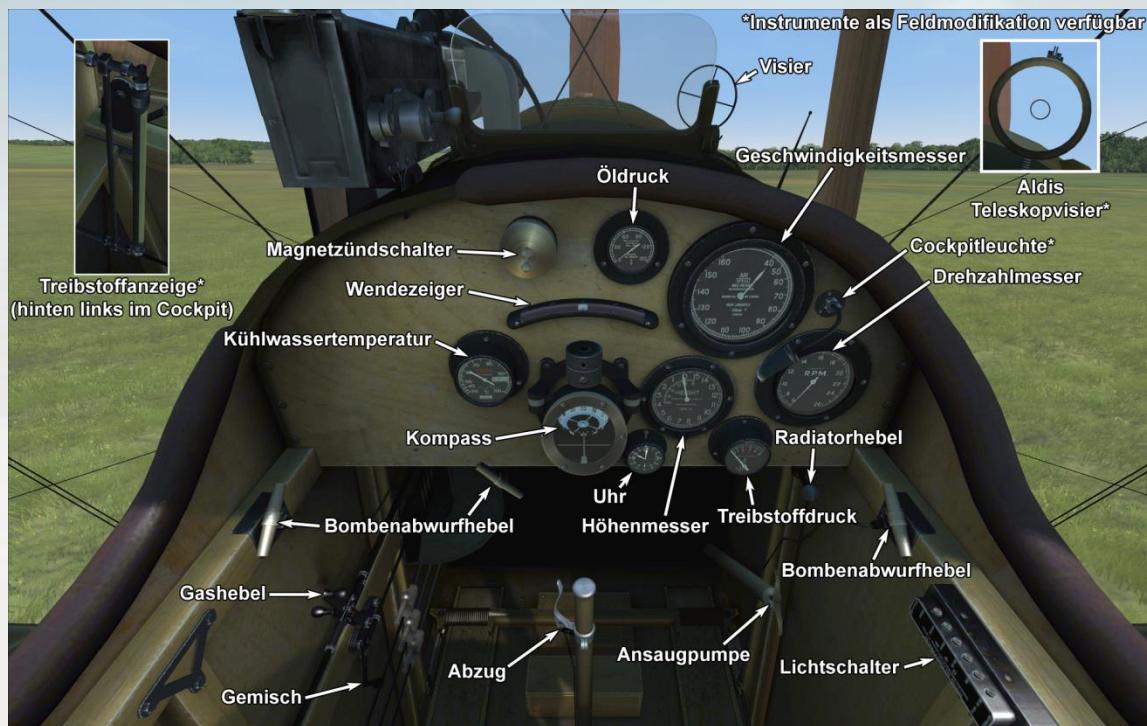
A.2 ENTENTE MEHRSITZER



Airco D.H.4

Die D.H.4 wurde von Geoffrey de Havilland als zweisitziger Bomber entworfen, der von dem Beardmore-Halford-Pullinger (B.H.P) Motor angetrieben werden sollte. Der erste Prototyp flog im August 1916, musste jedoch aufgrund des sich als schwach herausstellenden Motors massiv überarbeitet werden. Darum wurde die D.H.4 so modifiziert, dass der Rolls Royce Eagle Motor verwendet werden konnte. Die ersten 50 Flugzeuge, die den Eagle III Motor (250 PS) nutzen sollten, wurden Ende 1916 in Auftrag gegeben.

Grundsätzlich handelt es sich bei der Airco D.H.4 um ein vollständig aus Holz konstruiertes Flugzeug, der einzige „Fehler“, welcher von den Piloten oft angeprangert wurde, war der zwischen dem Piloten und Beobachter montierte Treibstofftank, welcher oft zu Kommunikationsproblemen zwischen den beiden Besatzungsmitgliedern führte.



Nächste Seite: Airco D.H.4 Schützenposition und Bombenvisier

Das Flugzeug war mit einem nach vorne feuernden, synchronisierten Vickers Maschinengewehr und einem oder zwei auf einer ringförmigen Scarff-Lafette montierten Lewis Maschinengewehren auf der Beobachterposition bewaffnet. Außerdem konnte es unter dem Rumpf oder an Aufhängungen unter den Flügeln eine Bombenlast von bis zu 460 Pfund befördern.

Aufgrund eines Engpasses an Rolls Royce Motoren wurde das Flugzeug zusätzlich mit B.H.P (230 PS), RAF3A (200 PS), Siddeley Puma (230 PS) und 260-PS Fiat-Motoren produziert. Diese Flugzeuge waren jedoch in Punkt Leistung denen mit dem Rolls Royce Motor unterlegen.

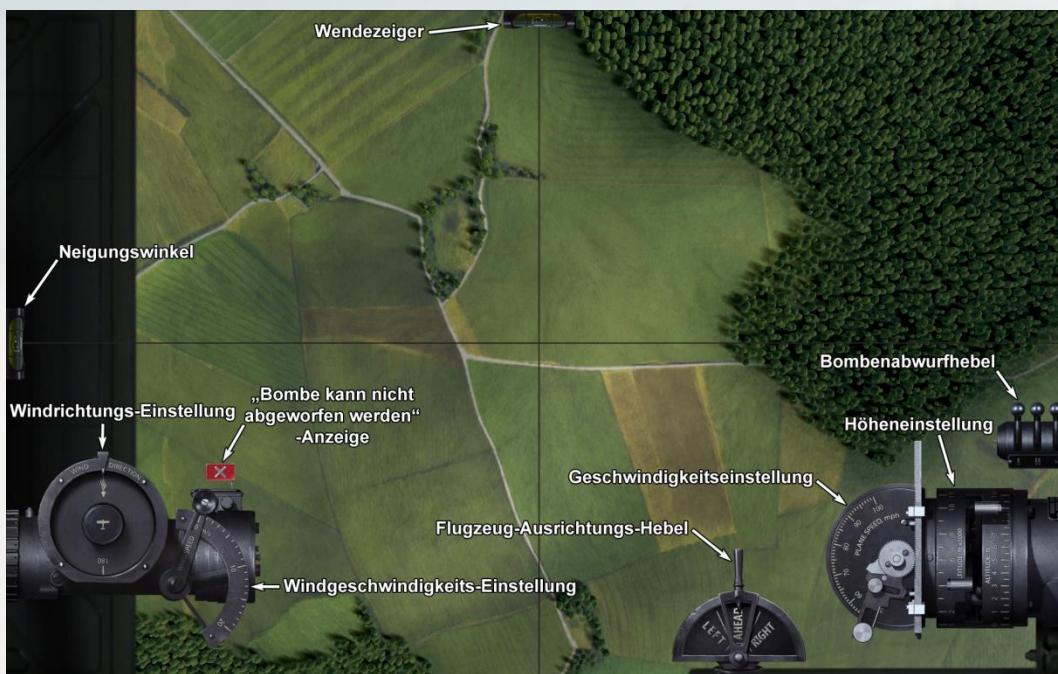
Die ersten D.H.4s wurden im März 1917 zum Frontdienst an das No.55 Squadron geliefert. Ende 1917 waren bereits sechs RFC Geschwader vollständig mit D.H.4s ausgestattet. Zudem wurde das Flugzeug von RNAS Geschwadern für Marineoperationen, inklusive Aufklärungs- und U-Boot-Patrouillen genutzt.

Die D.H.4 war nicht nur einfach zu fliegen und zu bedienen, sondern war bei ihrer Crew auch aufgrund ihrer Geschwindigkeit und Manövrierefähigkeit beliebt. Aufgrund ihrer hohen Geschwindigkeit und guter Leistung in großen Höhen wurde sie



A.2 ENTENTE MEHRSITZER

Airco D.H.4 Schützenposition und Bombenvisier



Airco D.H.4 (Fortsetzung)

zudem oft ohne Geleitschutz eingesetzt.

Obwohl sie primär als leichter Tagbomber eingesetzt wurde, konnte die D.H.4 auch Funkgeräte zur Artilleriebeobachtung und Ausrüstung zur Fotoaufklärung mit sich führen.

Die D.H.4 wurde in GB von Airco, F.W. Berwick and Company, Palladium Autocars, Vulcan Motor and Engineering und den Westland Aircraft Works gefertigt. Insgesamt wurden bis zum Ende des Krieges für die RFC und die RNAS 1449 Exemplare des Flugzeugs hergestellt.

Besatzung: 2

Motor: 1 x Rolls Royce Eagle VII Reihenmotor, 275 PS (325 PS bei 1800 UpM)

Höhe: 3100 mm

Länge: 9200 mm

Spannweite: 12916 mm

Flügelfläche: 40 Quadratmeter

Leergewicht: 1088 kg

Startgewicht: 1588 kg

Treibstoffkapazität: 249 Liter

Ölkapazität: 27,3 Liter

Steigrate: 3 Minuten, 23 Sekunden bis 1000 m; 7 Minuten, 7 Sekunden bis 2000 m; 11 Minuten, 47 Sekunden bis 3000 m; 17 Minuten, 52 Sekunden bis 4000 m; 27 Minuten bis 5000 m

Höchstgeschwindigkeit: 200 km/h auf Meereshöhe; 189 km/h auf 1000 m; 178 km/h auf 2000 m; 166 km/h auf 3000 m; 154 km/h auf 4000m; 140 km/h auf 5000m

Dienstgipfelhöhe: 6800 m

Höchstflugdauer: 3 Stunden

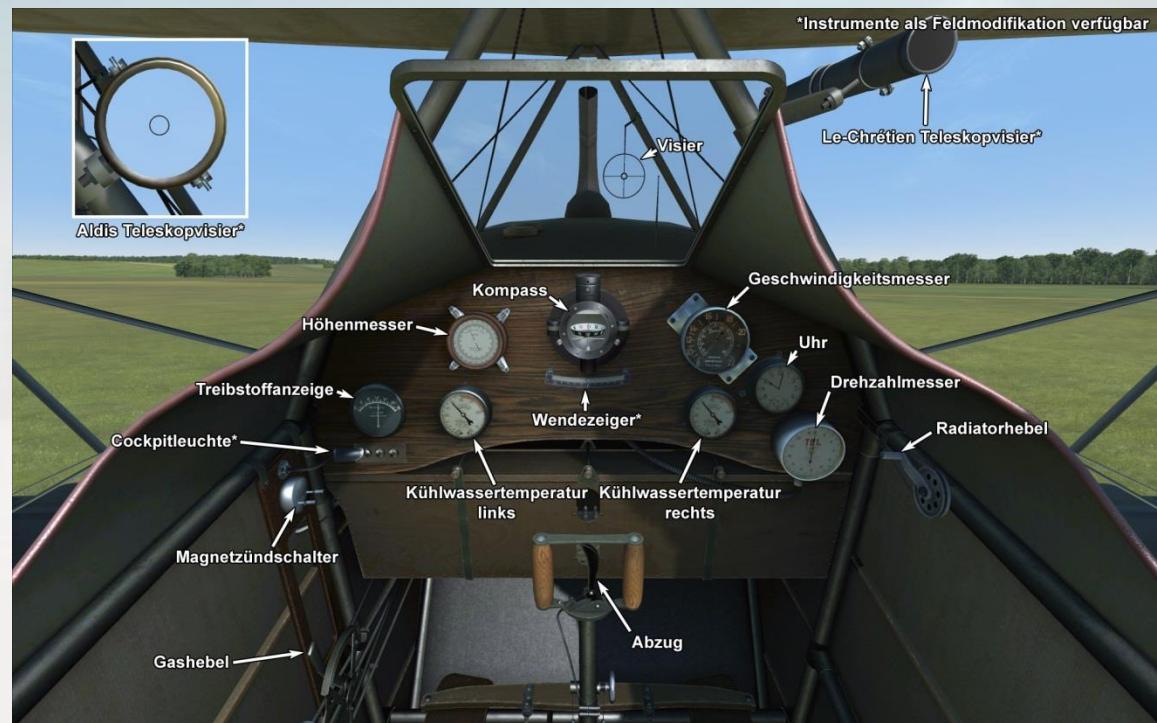
Bewaffnung: 1 x nach vorne gerichtetes .303 in Vickers Maschinengewehr, 500 Schuss und 1 x .303 in Lewis Maschinengewehr in nach hinten feuern dem Geschützturm, 7 Trommeln mit je 97 Schuss, bis zu 460 lbs Bombenlast; Vorrichtung für

Fotoaufklärungskamera und Funkgerät

Waffenmodifikationen: 2x nach vorne gerichtete .303 in Vickers Maschinengewehre, je 500 Schuss; 2 x .303 in über dem Flügel montierte Lewis MGs, 2 Trommeln mit je 97 Schuss; 2 x .303 in Lewis MGs in nach hinten gerichtetem Geschützturm, je 8 Trommeln mit je 97 Schuss



A.2 ENTENTE MEHRSITZER



Nächste Seite: Breguet 14.B2 Schützenposition und Bombenvisier

Breguet 14.B2

Die Breguet 14 war ein französischer Zweisitzer, welcher von dem Flugzeughersteller Breguet gebaut wurde. Der Erstflug des Prototypen fand im April 1917 statt. Um eine außerordentliche Widerstandsfähigkeit zu gewährleisten, wurde die Struktur des Flugzeugs aus gefertigt gefertigt und teilweise mit Stahl verstärkt. Das Flugzeug wurde von verschiedenen Unternehmen, unter anderem Michelin, Schmitt und Darracq hergestellt. Während des Krieges wurde das Flugzeug mit einigen verschiedenen Motoren ausgestattet. Nach Renault wurden auch Motoren von Fiat, und später, Liberty Motoren verbaut. Diese zuverlässigen und starken Motoren machten die Breguet zum schnellsten zweisitzigen Bomber des Ersten Weltkriegs.

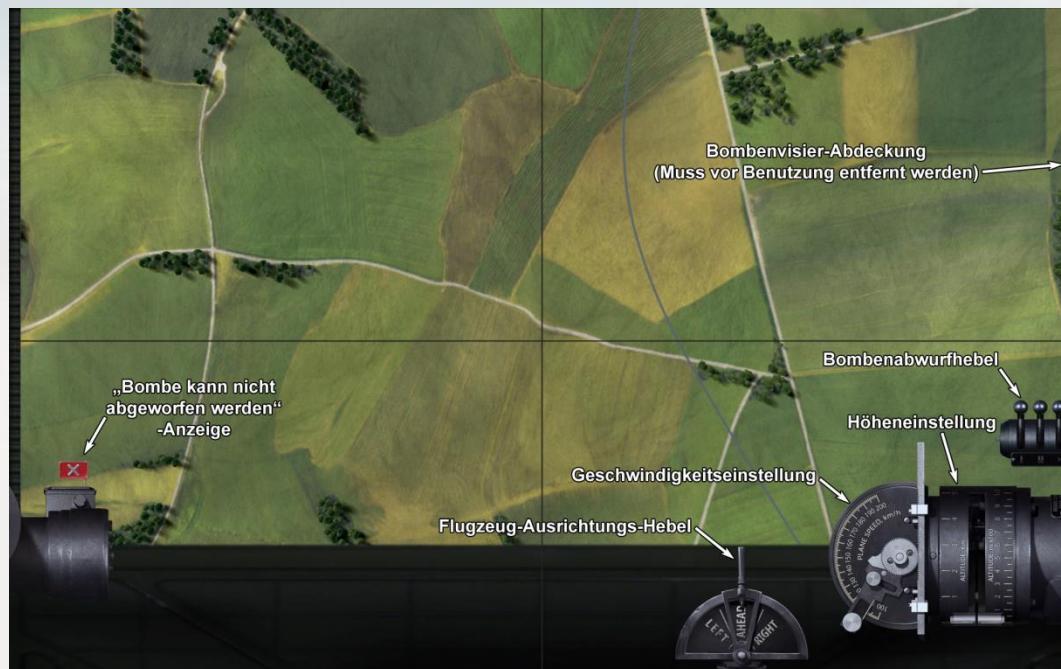
Die erste Serie an fertiggestellten Flugzeugen wurde im Mai 1917 in Dienst gestellt, wo Sie schließlich die Sopwith 1½ Strutter ersetzten. Die Breguet 14 war schneller, hatte eine bessere Steiggeschwindigkeit und Bombenlast und besaß eine widerstandsfähigere Struktur. Im April 1918 befanden sich 225 Exemplare dieses Flugzeugs im Dienst in einem amerikanischen und 50 französischen Geschwadern.

Das Flugzeug wurde von der französischen Armee sowohl für Bombenangriffe, Luftversorgung, Artillerieaufklärung, Luftbildkartographie der Front und zum Abwurf von Propagandablättern eingesetzt. Hauptziele der Bomber waren Eisenbahnknotenpunkte, Frontbefestigungen und andere Ziele direkt an der Front. Piloten schätzten das Flugzeug für seine Geschwindigkeit und Widerstandsfähigkeit. Die Breguet 14 wurde an der Westfront, der Ostfront und in Italien eingesetzt.



A.2 ENTENTE MEHRSITZER

Breguet 14.B2 Schützenposition und Bombenvisier



Breguet 14.B2 (Fortsetzung)

Besatzung: 2

Motor: 1 x Renault Fcx

Reihenmotor, 300 PS

Höhe: 3300 mm

Länge: 8870 mm

Spannweite: 13284 mm

Flügelfläche: 52 Quadratmeter

Leergewicht: 1076 kg

Startgewicht: 1538,2 kg (ohne

Bombenladung); 1794,2 kg

(256 kg Bombenladung);

1858,2 kg (320 kg Bombenladung)

Treibstoffkapazität: 250 Liter

Ölkapazität: 35 Liter

Steigrate (ohne Bombenladung): 3

Minuten, 21 Sekunden bis 1000 m; 7

Minuten, 8 Sekunden bis 2000 m; 11

Minuten, 58 Sekunden bis 3000 m;

18 Minuten, 33 Sekunden bis 4000

m; 28 Minuten, 38 Sekunden bis

5000 m

Steigrate (mit 256 kg

Bombenladung): 4 Minuten, 8

Sekunden bis 1000 m; 9

Minuten, 13 Sekunden bis 2000
m; 16 Minuten, 8 Sekunden bis
3000 m; 26 Minuten, 51
Sekunden bis 4000 m; 49
Minuten, 45 Sekunden bis 5000
m

Höchstgeschwindigkeit: 182

km/h (ohne Bombenladung)

Höchstflugdauer: 2 Stunden,

30 Minuten

Bewaffnung: 1 x nach vorne
feuerndes .303 in Vickers MG,
500 Schuss und 2 x .303 in

Lewis MGs in nach hinten
gerichtetem Geschützturm, 8

Trommeln mit je 97 Schuss; bis

zu 320 kg Bombenlast;

Vorrichtung für

Fotoaufklärungskamera und

Funkgerät

Waffenmodifikationen: 1 x

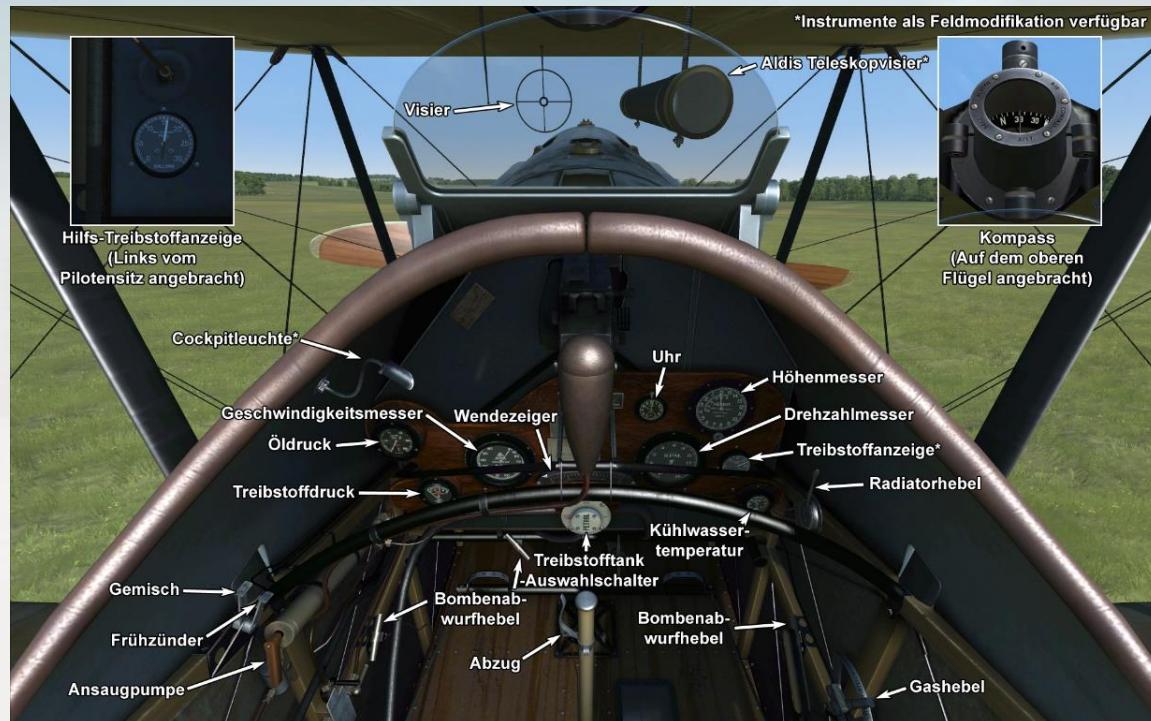
.303 in über Flügel

angebrachtes Lewis MG, 5

Trommeln mit je 97 Schuss



A.2 ENTENTE MEHRSITZER



Nächste Seite: F.2B Schützenposition und Bombenvisier

Bristol F.2B (Falcon II)

Mit dem Hintergedanken die alten B.E. Zweisitzer-Aufklärungsflugzeuge zu ersetzen, begann die Entwicklung der Bristol F.2 im März 1916. Dementsprechend wurde das neue Flugzeug mit doppelten Flugkontrollen, Kameras und Funkgerät ausgestattet. Außerdem sollte die F2 aber auch fähig sein Kampfpatrouillen durchzuführen und wurde deswegen mit einem fest installierten Vickers Maschinengewehr, welches durch die Motorhaube feuerte und einem Heckgeschützturm mit zwei weiteren Lewis Maschinengewehren ausgestattet.

Der erste Prototyp, Bristol F.2A flog im September 1916 und war mit einem Rolls Royce Mk.1 Motor ausgestattet. Nach der erfolgreichen Durchführung der Tests ging dieser Typ in Produktion. Als erstes französisches Geschwader erhielt das No. 48 Squadron die F.2A ab dem 8. März 1917.

Die erste Kampfpatrouille mit der F.2A wurde am 5. April 1917 geflogen, stellt sich jedoch schnell als ein desaströses Debut für das neue Flugzeug heraus. Die aus sechs F.2As bestehende Patrouille wurde von Captain I.V. Leefe-Robinson, V.C angeführt. Über Douai wurde die Staffel von fünf Albatros D.IIIs unter Führung von Manfred von Richthofen angegriffen, welcher allein zwei der Bristols abschoß. Sein 35., respektive 36. Luftsieg. Zwei andere Bristols, unter anderem die von Leefe-Robinson selbst, wurden von Richthofens Flügelmännern abgeschossen. Der Hauptgrund für dieses Desaster lag wohl hauptsächlich an der Tatsache, dass die Bristol Piloten alte Kampftaktiken verwendet hatten. Sie flogen in enger Formation und verließen sich zu sehr auf Defensivmanöver. Nachdem die Piloten jedoch langsam Kampferfahrung erlangten, stellte sich heraus, dass die F.2 ein überlegenes Kampfflugzeug war, wenn sie richtig verwendet wurde.

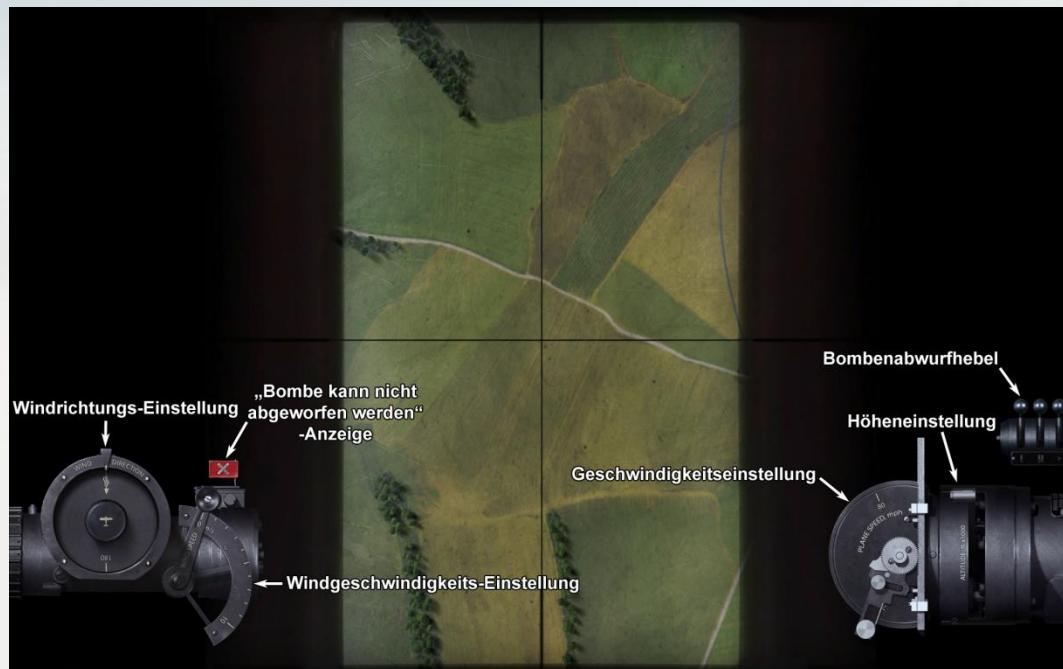
Nach und nach wurden einige Änderungen an der Flugzeugzelle der F.2 vorgenommen. Außerdem wurde sie mit den neuen Falcon II und Falcon III Motoren ausgestattet, woraufhin sie die Bezeichnung Bristol F.2B bekam. Zusammen mit verbesserten Kampftaktiken erlaubten es diese Modifikationen der F.2B zu einem der besten, wenn nicht „dem besten“ zweisitzigen Kampfflugzeug des Ersten Weltkriegs zu werden. Aufgrund eines Engpasses an Rolls Royce Motoren wurde auch eine Vielzahl an anderen Motoren in das Flugzeug eingebaut, wie z.B. der 300-PS-starke Hispano-Suiza, RAF 4a, Sunbeam Arab und Liberty Motoren.

Aufgrund ihrer Geschwindigkeit, einer guten Steigrate, hoher Widerstandsfähigkeit und hoher Geschwindigkeit im Sturzflug, sowie aggressiven und erfahrenen Piloten wurde die F.2B schnell von gegnerischen Piloten gefürchtet. Deutsche Piloten entschieden sich zumeist dafür, die Bristols zu umgehen, sofern sie selbst nicht zahlenmäßig überlegen waren. Das erfolgreichste Ass, welches auch F.2Bs als Pilot flog, war Andrew Edward McKeever aus dem Geschwader No.11, welcher



A.2 ENTENTE MEHRSITZER

Bristol F.2B (Falcon II) Schützenposition und Bombenvisier



Bristol F.2B (Falcon II) (Fortsetzung)

beeindruckende 31 Luftsiege in der Bristol errang. Überschattet wurde sein Rekord jedoch von dem Beobachtungsoffizier mit den meisten Luftsiegen, Charles George Gass, welcher 39 Feindflugzeuge als Heckschütze einer Bristol abschoß.

Die F.2 war nicht nur ein exzenter Jäger, sondern auch ein fähiges Bodenangriffsflugzeug, das an externen Aufhängungen eine Bombenlast von 450 lbs. tragen konnte. Einige Bristols wurden außerdem mit einem Bombenvisier mit Zerstreuungslinse ausgestattet.

Insgesamt wurden bis Ende 1918 3101 Bristol Flugzeuge aller Typen produziert. Aufgrund ihres Erfolgs im Krieg, wurde die Bristol von der RAF bis in die 1920er Jahre eingesetzt.

Besatzung: 2

Motor: 1 x Rolls Royce Falcon II
Reihenmotor, 255 PS

Höhe: 2970 mm

Länge: 7874 mm

Spannweite: 11986 mm

Flügelfläche: 37,7 Quadratmeter

Leergewicht: 885 kg

Treibstoffkapazität: 170,5 Liter

Ölkapazität: 15,2 Liter

Startgewicht: 1262 kg (ohne
Bombenladung); 1465 kg (mit 448
lb Bombenladung); 1371 kg (mit
240 lbs Bombenladung)

Steigrate (ohne Bombenladung):
3 Minuten, 25 Sekunden bis 1000
m; 7 Minuten, 40 Sekunden bis
2000 m; 13 Minuten, 5 Sekunden
bis 3000 m; 20 Minuten, 40
Sekunden bis 4000 m; 33 Minuten,
35 Sekunden bis 5000 m

**Höchstgeschwindigkeit (ohne
Bombenladung, 255 PS/285 PS):**
198 km/h / 205 km/h auf
Meereshöhe; 183 km/h / 190

km/h auf 1000 m; 167 km/h / 174
km/h auf 2000 m; 148 km/h / 156
km/h auf 3000 m; 135 km/h / 142
km/h auf 4000 m; 118 km/h / 127
km/h auf 5000 m

Dienstgipfelhöhe: 6100 m

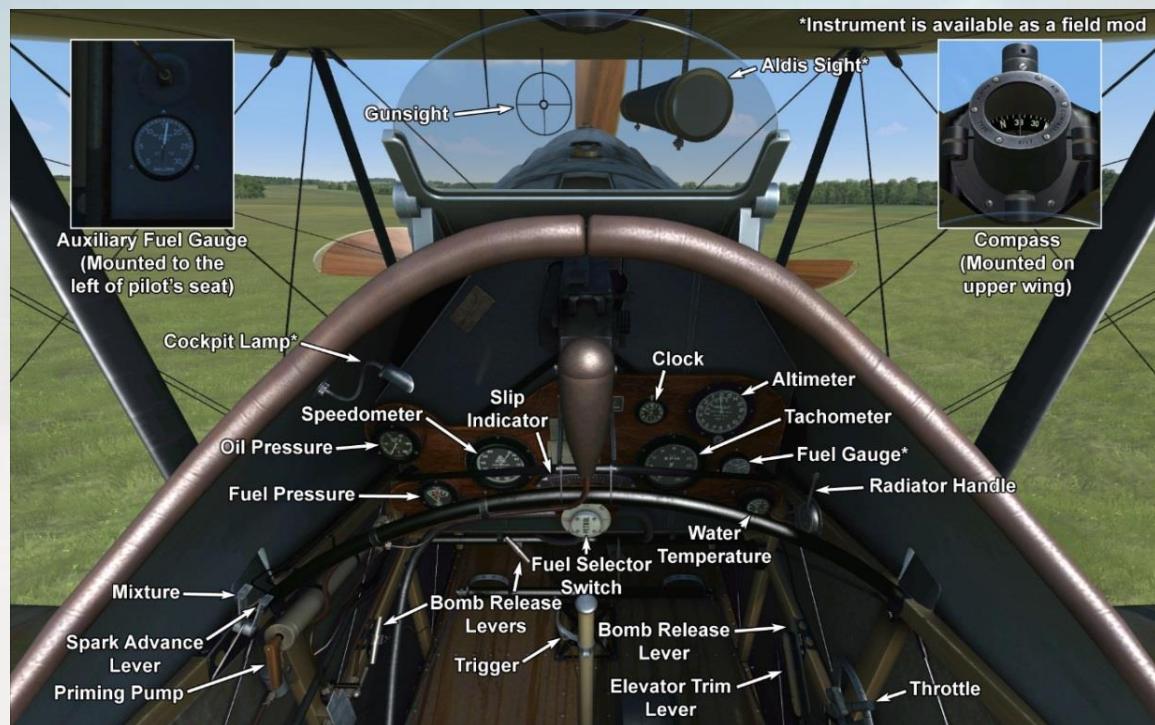
Höchstflugdauer: 3 Stunden

Bewaffnung: 1 x .303 in Vickers
Maschinengewehr 973 Schuss
nach vorne feuern und 1 x oder 2
x .303 in Lewis Maschinengewehr
in nach hinten feuern
Geschützturm, 8
Munitionstrommeln mit je 97
Schuss; bis zu 450 lbs Bombenlast;
Vorrichtung für
Fotoaufklärungskamera und
Funkgerät

Waffenmodifikationen: 2 x .303 in
über dem Flügel angebrachte
Lewis MGs, 6 Trommeln mit je 97
Schuss; 1 x .303 in Lewis MG in
nach hinten gerichtetem
Geschützturm, 7 Trommeln mit je
97 Schuss



A.2 ENTENTE MEHRSITZER



Nächste Seite: F.2B Schützenposition und Bombenvisier

Bristol F.2B (Falcon III)

Mit dem Hintergedanken die alten B.E. Zweisitzer-Aufklärungsflugzeuge zu ersetzen, begann die Entwicklung der Bristol F.2 im März 1916. Dementsprechend wurde das neue Flugzeug mit doppelten Flugkontrollen, Kameras und Funkgerät ausgestattet. Außerdem sollte die F2 aber auch fähig sein Kampfpatrouillen durchzuführen und wurde deswegen mit einem fest installierten Vickers Maschinengewehr, welches durch die Motorhaube feuerte und einem Heckgeschützturm mit zwei weiteren Lewis Maschinengewehren ausgestattet.

Der erste Prototyp, Bristol F.2A flog im September 1916 und war mit einem Rolls Royce Mk.1 Motor ausgestattet. Nach der erfolgreichen Durchführung der Tests ging dieser Typ in Produktion. Als erstes französisches Geschwader erhielt das No. 48 Squadron die F.2A ab dem 8. März 1917.

Die erste Kampfpatrouille mit der F.2A wurde am 5. April 1917 geflogen, stellt sich jedoch schnell als ein desaströses Debut für das neue Flugzeug heraus. Die aus sechs F.2As bestehende Patrouille wurde von Captain I.V. Leefe-Robinson, V.C angeführt. Über Douai wurde die Staffel von fünf Albatros D.IIIs unter Führung von Manfred von Richthofen angegriffen, welcher allein zwei der Bristols abschoss. Sein 35., respektive 36. Luftsieg. Zwei andere Bristols, unter anderem die von Leefe-Robinson selbst, wurden von Richthofens Flügelmännern abgeschossen. Der Hauptgrund für dieses Desaster lag wohl hauptsächlich an der Tatsache, dass die Bristol Piloten alte Kampftaktiken verwendet hatten. Sie flogen in enger Formation und verließen sich zu sehr auf Defensivmanöver. Nachdem die Piloten jedoch langsam Kampferfahrung erlangten, stellte sich heraus, dass die F.2 ein überlegenes Kampfflugzeug war, wenn sie richtig verwendet wurde.

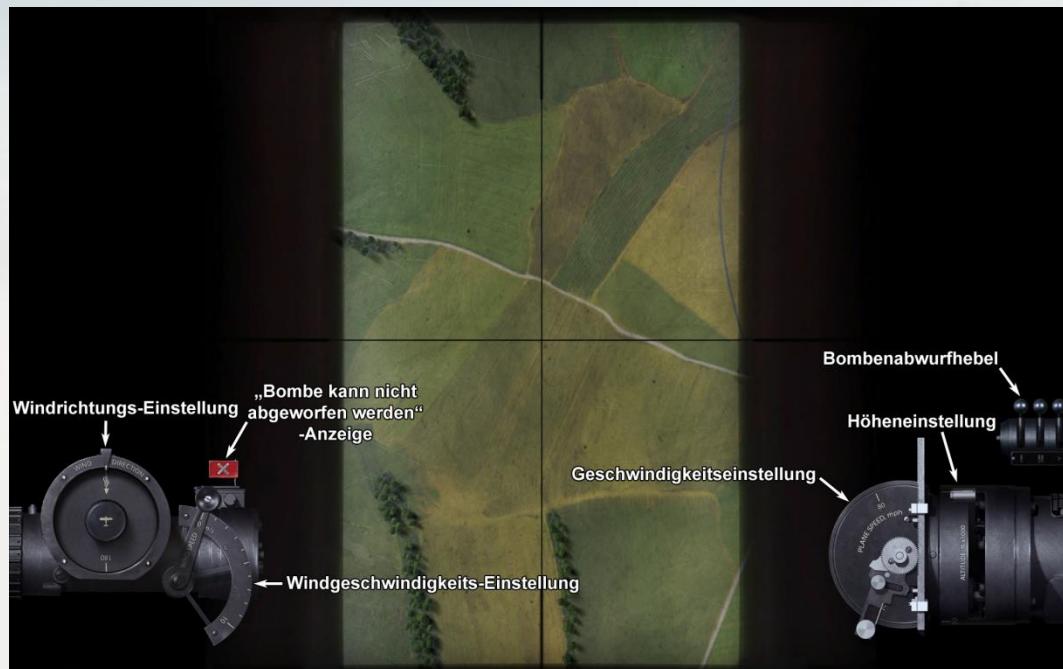
Nach und nach wurden einige Änderungen an der Flugzeugzelle der F.2 vorgenommen. Außerdem wurde sie mit den neuen Falcon II und Falcon III Motoren ausgestattet, woraufhin sie die Bezeichnung Bristol F.2B bekam. Zusammen mit verbesserten Kampftaktiken erlaubten es diese Modifikationen der F.2B zu einem der besten, wenn nicht „dem besten“ zweisitzigen Kampfflugzeug des Ersten Weltkriegs zu werden. Aufgrund eines Engpasses an Rolls Royce Motoren wurde auch eine Vielzahl an anderen Motoren in das Flugzeug eingebaut, wie z.B. der 300-PS-starke Hispano-Suiza, RAF 4a, Sunbeam Arab und Liberty Motoren.

Aufgrund ihrer Geschwindigkeit, einer guten Steigrate, hoher Widerstandsfähigkeit und hoher Geschwindigkeit im Sturzflug, sowie aggressiven und erfahrenen Piloten wurde die F.2B schnell von gegnerischen Piloten gefürchtet. Deutsche Piloten entschieden sich zumeist dafür, Bristols zu umgehen, sofern sie selbst nicht zahlenmäßig überlegen waren. Das erfolgreichste Ass, welches auch F.2Bs als Pilot flog, war Andrew Edward McKeever aus dem Geschwader No.11, welcher



A.2 ENTENTE MEHRSITZER

Bristol F.2B (Falcon III) Schützenposition und Bombenvisier



Bristol F.2B (Falcon III) (Fortsetzung)

beeindruckende 31 Luftsiege in der Bristol errang. Überschattet wurde sein Rekord jedoch von dem Beobachtungsoffizier mit den meisten Luftsiegen, Charles George Gass, welcher 39 Feindflugzeuge als Heckschütze einer Bristol abschoss.

Die F.2 war nicht nur ein exzellenter Jäger, sondern auch ein fähiges Bodenangriffsflugzeug, das an externen Aufhängungen eine Bombenlast von 450 lbs. tragen konnte. Einige Bristols wurden außerdem mit einem Bombenvisier mit Zerstreuungslinse ausgestattet.

Insgesamt wurden bis Ende 1918 3101 Bristol Flugzeuge aller Typen produziert. Aufgrund ihres Erfolgs im Krieg, wurde die Bristol von der RAF bis in die 1920er Jahre eingesetzt.

Besatzung: 2**Motor:** 1 x Rolls Royce Falcon III

Reihenmotor, 285 PS

Höhe: 2970 mm**Länge:** 7874 mm**Spannweite:** 11986 mm**Flügelfläche:** 37,7 Quadratmeter**Leergewicht:** 885 kg**Treibstoffkapazität:** 170,5 Liter**Ölkapazität:** 15,2 Liter**Startgewicht:** 1262 kg (ohne Bombenladung); 1465 kg (mit 448 lbs Bombenladung); 1371 kg (mit 240 lbs Bombenladung)**Steigrate (ohne Bombenladung, 255 PS/285 PS):** 3 Minuten bis 1000 m; 6 Minuten, 35 Sekunden bis 2000 m; 11 Minuten, 5 Sekunden bis 3000 m; 17 Minuten bis 4000 m; 25 Minuten, 40 Sekunden bis 5000 m**Höchstgeschwindigkeit (ohne Bombenladung, 255 PS/285 PS):** 198 km/h / 205 km/h auf Meereshöhe;

183 km/h / 190 km/h auf 1000 m;

167 km/h / 174 km/h auf 2000 m;

148 km/h / 156 km/h auf 3000 m;

135 km/h / 142 km/h auf 4000 m;

118 km/h / 127 km/h auf 5000 m

Dienstgipfelhöhe: 6100 m**Höchstflugdauer:** 3 Stunden**Bewaffnung:** 1 x .303 in Vickers Maschinengewehr 973 Schuss

nach vorne feuern und 1 x oder 2 x .303 in Lewis Maschinengewehr in nach hinten feuern dem Geschützturm, 8

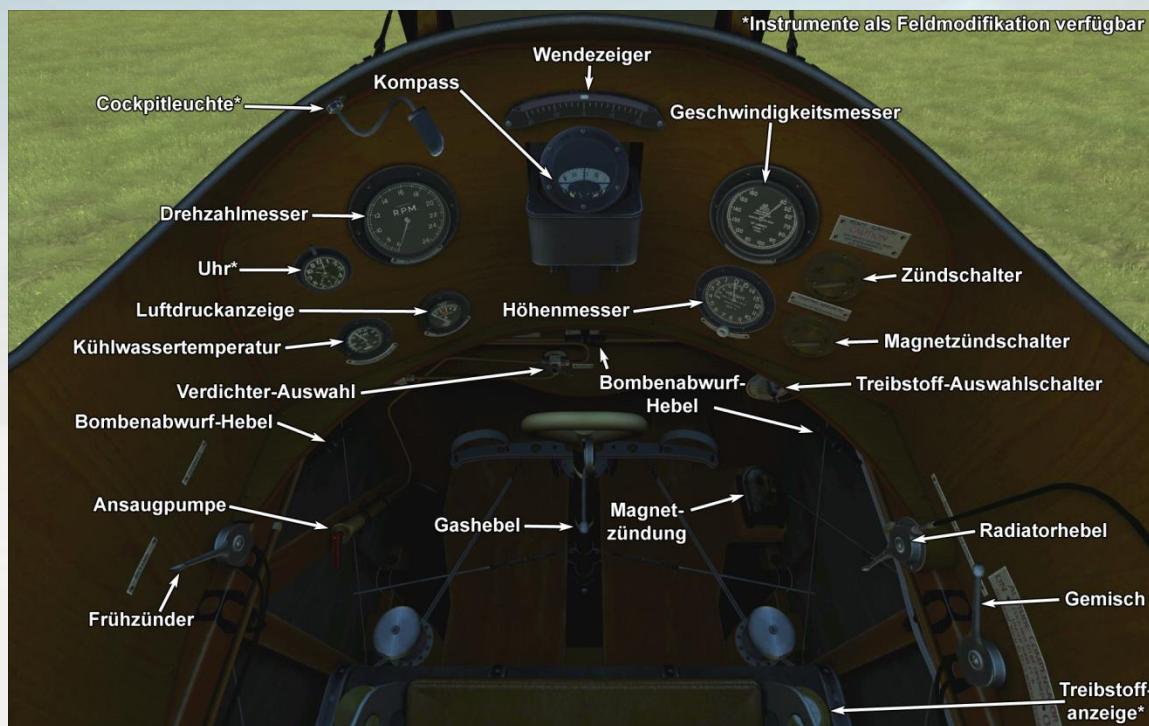
Munitionstrommeln mit je 97 Schuss; bis zu 450 lbs Bombenlast; Vorrichtung für

Fotoaufklärungskamera und Funkgerät

Waffenmodifikationen: 2 x .303 in über dem Flügel angebrachte Lewis MGs, 6 Trommeln mit je 97 Schuss; 1 x .303 in Lewis MG in nach hinten gerichtetem Geschützturm, 7 Trommeln mit je 97 Schuss



A.2 ENTENTE MEHRSITZER



Nächste Seite: F.E.2b Schützenposition und Bombenvisier

R.A.F. F.E.2b

Die erste F.E.2 war ein Doppeldecker in Pusher-Konfiguration, welcher von einem 100-PS-starken Green E.6 Motor angetrieben wurde. Sie wurde mit einem Typ Oleo Fahrwerk ausgestattet und besaß auch ein kleines Bugrad, welches im Falle einer schlechten Landung ein Überkippen nach vorne verhindern sollte. Die äußeren Paneele waren identisch mit denen der B.E.2c und waren mit einem Einstellwinkel von 3° 30' angebracht. Der gesamte hintere Abschnitt des oberen, mittleren Teils des Flugzeugs hing entlang des hinteren Holms und konnte als eine Art Klappe oder Luftbremse abgesenkt werden. Der Beobachter befand sich im vorderen der beiden Cockpits, während der Pilot erhöht hinter ihm saß. Der Motor war beinahe vollständig von einer Motorhaube umgeben und trieb eine 2-Blatt-Luftschaube in Pusher-Konfiguration an. Die Heckausleger ließen ebenerdig zusammen und das rechtwinkelige Höhenleitwerk war oberhalb der oberen Ausleger montiert. Eine kleine, rechtwinkelige Flosse befand sich oberhalb des Leitwerks, darunter befand sich das charakteristische Ruder.

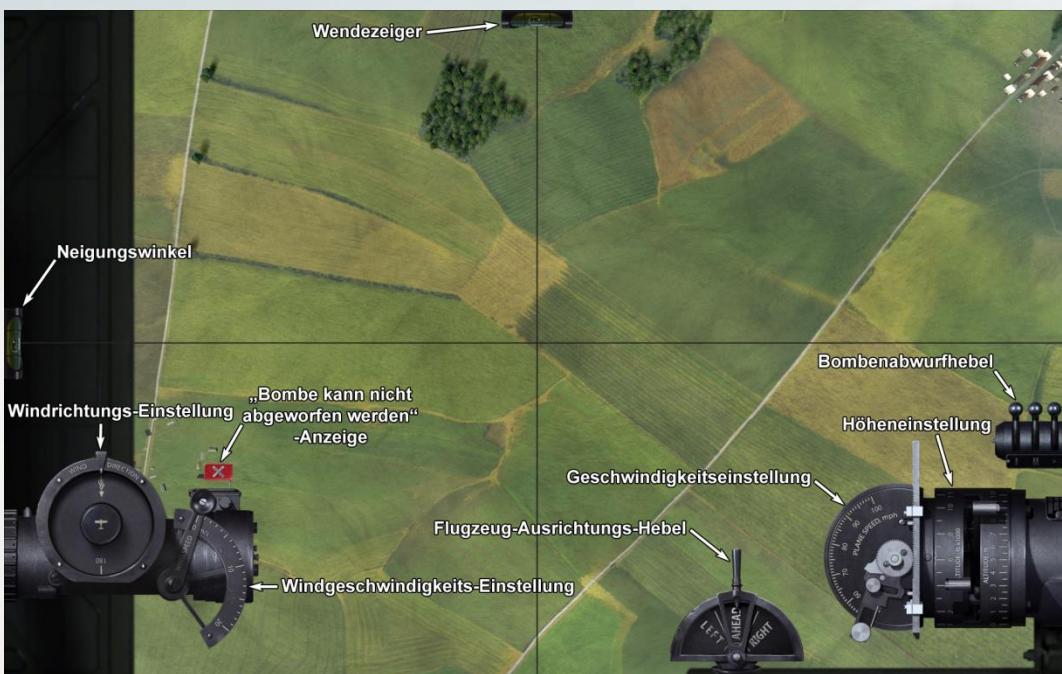
Im Februar 1915 wurde die F.E.2a mit einem kleinen Heckschirm getestet, dem vielleicht ersten Bremsschirm, der jemals an einem Flugzeug ausprobiert wurde. Vermutlich war er als Alternative zu der Klappe gedacht, die bei den ersten F.E.2a auftauchte, weiterentwickelt wurde er jedoch nicht. Das Green Triebwerk stellte sich, hauptsächlich aufgrund seines geringen Leistungs-/Gewichtsverhältnis als unzureichend heraus. Die F.E.2a wurde dementsprechend mit einem 120-PS-starken Beardmore Triebwerk modifiziert. Ganz wie das Triebwerk von Green, war die Beardmore ein flüssigkeitgekühlter sechs Zylinder Reihenmotor, der jedoch ohne Motorhaube installiert wurde. Der obere Mittelteil wurde konventionell gebaut, die Luftbremse jedoch entfernt. Die ersten mit einem Beardmore ausgestatteten Flugzeuge flogen im März 1915, aber erst im Mai wurden die ersten Exemplare an das RFC übergeben.

Die erste F.E.2b wurde am 20. Mai 1915 von Captain L.A. Strange von dem Flugfeld des No. 6 Squadron in Abeele nach Frankreich überführt. Schon am 25. September hatte das Geschwader vier F.E.2bs in Bereitschaft. Obwohl die F.E.2b von einer Vielzahl an Herstellern produziert wurde, sollte es noch dauern, bis die Flugzeuge eine ernstzunehmende Stückzahl an der Front eintrafen. Ende 1915 waren nur 32 Exemplare geliefert worden.



A.2 ENTENTE MEHRSITZER

F.E.2b Schützenposition und Bombenvisier



R.A.F. F.E.2b (Fortsetzung)

Die erste Einheit der RFC welche in Frankreich eingesetzt wurde und komplett mit F.E.2bs ausgestattet war, war das 20. Geschwader, welches am 23. Januar 1916 eintraf. Das 25. Geschwader folgte am 20. Februar, das 23. Am 16. März und das 22. Am 1. April.

F.E.2bs waren hauptsächlich für Aufklärungs- und Eskortmissionen eingesetzt, wurden im Zuge dieser Aufgaben jedoch häufig in Kämpfe verwickelt. Sie schlügen sich wacker und hielten so zusammen mit den D.H.2s die Fokker unter Kontrolle.

Ihren Erfolg verdankte die F.E.2b hauptsächlich dem weiten und unbehinderten Schussfeld nach vorne, was der Pusher-Konfiguration zu verdanken war. Das Flugzeug wurde auch für Boden- und Bombenangriffe verwendet, besonders über der Front und gegen feindliche Kommunikationseinrichtungen. Einige der späteren F.E.2bs wurden auch für Nachtbombardierungen verwendet. In diesem Fall wurden die Flugzeuge komplett Schwarz angemalt und mit Ausrüstung für Nachtlandungen ausgestattet.

Die Leistungen der mit einem 120-PS-Motor ausgestatteten F.E.2b war nicht außergewöhnlich, weswegen Versuche unternommen wurden diese zu verbessern. Ende März 1916 liefen die ersten 160-PS Beardmores vom Band. Der Motor war der 120-PS-Version sehr ähnlich und passte dementsprechend gut in den Rumpf der F.E.2b. Ungefähr 1939 F.E.2b wurden zwischen 1915 und 1918 hergestellt.

Besatzung: 2

Engine: 1 x Beardmore

Reihenmotor, 160 PS

Höhe: 3850 mm

Länge: 9830 mm

Spannweite: 14320 mm

Flügelfläche: 45,9 Quadratmeter

Leergewicht: 936 kg

Startgewicht: 1380 kg

Treibstoffkapazität: 249 Liter

Ölkapazität: 27.3 Liter

Steigrate: 7 Minuten, 27 Sekunden bis 914 m; 39 Minuten, 44 Sekunden bis 3048 m

Höchstgeschwindigkeit: 147 km/h auf Meereshöhe; 132 km/h auf 1980 m; 122 km/h auf 3048 m

Dienstgipfelhöhe: 3352 m

Höchstflugdauer: 3 Stunden

Bewaffnung: 1 x .303 in Lewis MG im Cockpit, zwischen drei

Feuerpositionen beweglich; und 1 x .303 in Lewis MG auf nach hinten gerichteter

Teleskopmontage zwischen vorderem und hinterem Cockpit

12 Trommeln mit je 97 Schuss für jedes MG; bis zu 390 lbs

Bombenlast; Vorrichtung für

Fotoaufklärungskamera und

Funkgerät

Waffenmodifikationen: 2 x .303 in Lewis MG in nach vorne

gerichtetem Geschützturm, 12

Trommeln mit je 97 Schuss



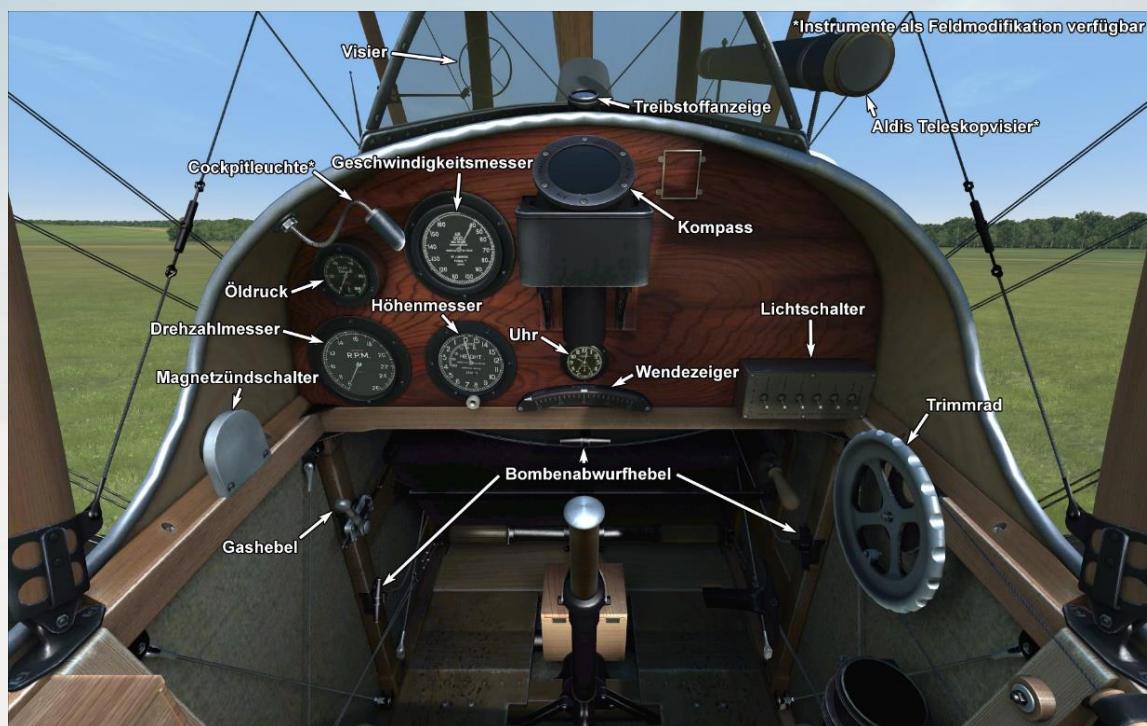
A.2 ENTENTE MEHRSITZER



R.A.F. R.E.8

Die R.E.8 wurde konstruiert um die überholte B.E.2 zu ersetzen. Die Bewaffnung bestand aus einem nach vorne gerichteten, synchronisierten Maschinengewehr und einer Schützenposition hinter dem Piloten. Man wich also vom in der B.E.2 benutzten Design ab, in dem der Schütze sich vor dem Piloten befand, da dies zu einigen gefährlichen Situationen geführt hatte – vor allem, wenn der Beobachter in Richtung des Flugzeughecks schoss.

Die R.E.8 wurde von einem luftgekühlten V-12 RAF 4a Motor angetrieben. Das Flugzeug wurde von Anfang an dafür entwickelt ein Funkgerät und photographische Ausrüstung mit sich zu führen um bestens für Aufklärungsaufgaben und Artilleriebeobachtung ausgerüstet zu sein. Mithilfe von unter den Flügel angebrachten Aufhängungen konnte das Flugzeug außerdem eine geringe Bombenlast mit sich führen, was es zu einem – für seine Zeit – äußerst vielfältigen Flugzeug machte. Die ersten Versionen des Flugzeugs erreichten die Front gegen Ende 1916, begeisterten die Piloten aber nicht besonders. Das Flugzeug war schwer zu fliegen und verzieh keine Fehler: Ein Pilotenfehler führte schnell zu einem tödlichen Trudeln. Die erste sich an der Front befindliche Staffel, die mit der R.E.8 ausgestattet wurde, das 52. Squadron, stieg wieder auf die alten, aber kampferprobten B.E.2 um, die die R.E.8 eigentlich ersetzen sollte. Die R.E.8 sah zwar schließlich Kampfeinsätze, diese waren jedoch nicht besonders vielversprechend. In einem berühmten Kampf vom 13. April 1917 wurde wurden sechs R.E.8s, welche sich auf einer Aufklärungsmission über der Front befanden von sechs Albatrossen unter der Führung von Manfred von Richthofen in einem kurzen und einseitigen Kampf abgeschossen. Auf Seite der deutschen gab es keine Verluste.



Nächste Seite: R.E.8 Schützenposition und Bombenvisier



A.2 ENTENTE MEHRSITZER

R.E.8 Schützenposition und Bombenvisier



R.E.8 (Fortsetzung)

Die militärische Bezeichnung „R.E.8“ ähnelte dem Namen eines berühmten Entertainers dieser Zeit mit dem Namen Harry Tate, weswegen einige Crews ihr Flugzeug liebevoll „Harry Tate“ nannten. Unter der Führung von erfahrenen Piloten schlug sich die R.E.8 im Kampf wacker und blieb bis zum Endes des Krieges im Dienst. 16 Staffeln der Royal Air Force flogen die R.E.8 an der Westfront. Auch in anderen Kriegsschauplätzen wurde sie eingesetzt.

Besatzung: 2

Motor: 1 x RAF 4a Reihenmotor, 150 PS

Höhe: 3470 mm

Länge: 8500 mm

Spannweite: 12980 mm

Flügelfläche: 35,07 Quadratmeter

Leergewicht: 717 kg

Startgewicht: 1215 kg

Treibstoffkapazität: 181 Liter

Ölkapazität: 13,2 Liter

Höchstgeschwindigkeit: 166 km/h auf Meereshöhe

Dienstgipfelhöhe: 6800 m

Höchstflugdauer: 4 Stunden, 30 Minuten

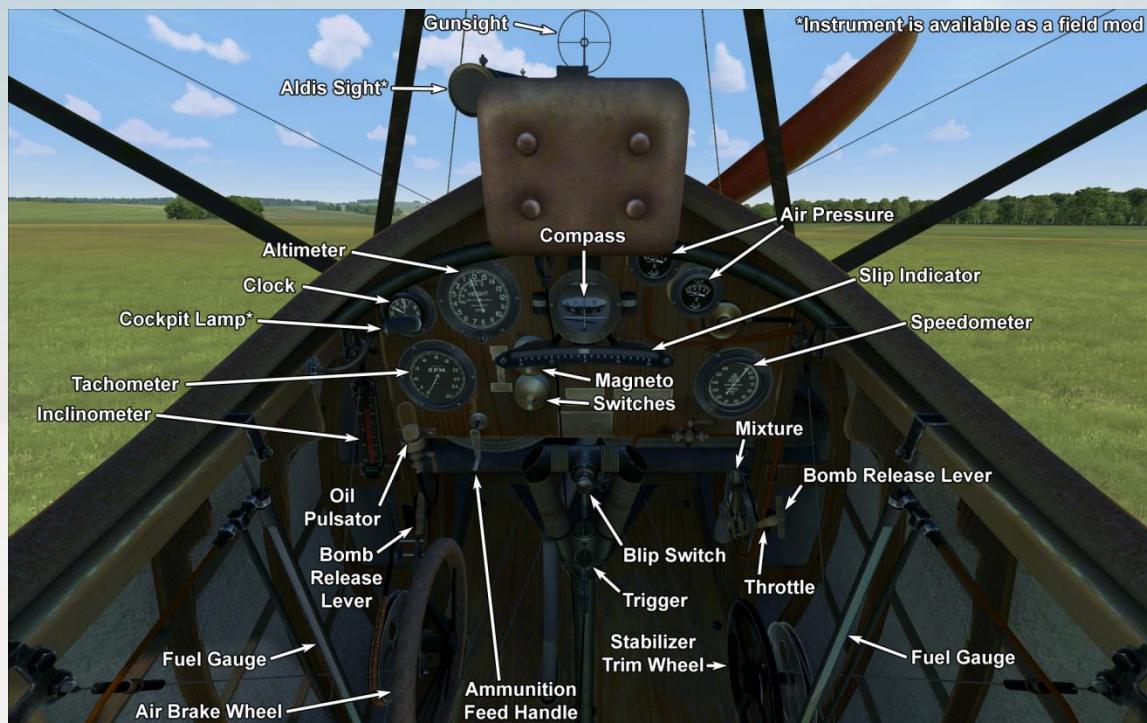
Bewaffnung: 1 x .303 in Vickers

Maschinengewehr , 500 Schuss nach vorne feuern und 1 x .303 in Lewis Maschinengewehr, 8 Munitionstrommeln mit je 97 Schuss in nach hinten feuern dem Geschützturm; bis 224 lbs Bombenlast; Vorrichtung für Fotoaufklärungskamera und Funkgerät

Waffenmodifikationen: 1 x .303 in über dem Flügel angebrachtes Lewis Maschinengewehr, 3 Trommeln mit je 97 Schuss; 2 x .303 in Lewis Maschinengewehr in nach hinten gerichtetem Geschützturm, 8 Trommeln mit je 97 Schuss.



A.2 ENTENTE MEHRSITZER



Nächste Seite: 1½ Strutter Schützenposition und Bombenvisier

Sopwith 1½ Strutter

Die Sopwith 1½ Strutter wurde für die britische Admiralität entworfen und gebaut. Seinen Namen hat das Flugzeug von der Anordnung der Flügelkonstruktion, welche den oberen Flügel mittig mit einem paar „einer und einer halben“ (einer langen und einer kurzen) Strebe stützte. Die Strutter war der erste wirkliche Jäger, welcher als Zweisitzer ausgelegt war und in den Dienst gestellt wurde. Außerdem war die Strutter das erste britische Flugzeug mit einem synchronisierten Maschinengewehr. Angetrieben von einem 110 PS oder 130 PS Clerget Umlaufmotor, war das Flugzeug mit einem paar synchronisierter und nach vorne feuern Vickers .303 Maschinengewehre und einem einzelnen (manchmal auch doppelten) Lewis .303 Maschinengewehr im hinteren Cockpit ausgestattet. Nach ihrer Indienststellung wurde die Strutter zunächst sowohl vom Royal Naval Air Service als auch vom Royal Flying Corps verwendet.

Der Prototyp des Zweisitzers flog erstmals im Dezember 1915. Die ersten Exemplare der Strutter wurden im Mai 1916 an die Front geliefert – die ersten Flugzeuge besaßen jedoch keine nach vorne feuernenden MGs. Es steht zu vermuten, dass aufgrund der großen Nachfrage der Armee ein Engpass an Vickers .303 MGs für diese Situation verantwortlich war. Bei einigen frühen Exemplaren war außerdem das MG des Beobachters auf einer gekrümmten Halterung angebracht. Diese wurde allerdings später durch die „Eteve“ Halterung und später schließlich durch die standardisierte Scarff No.2 Ringhalterung ersetzt.

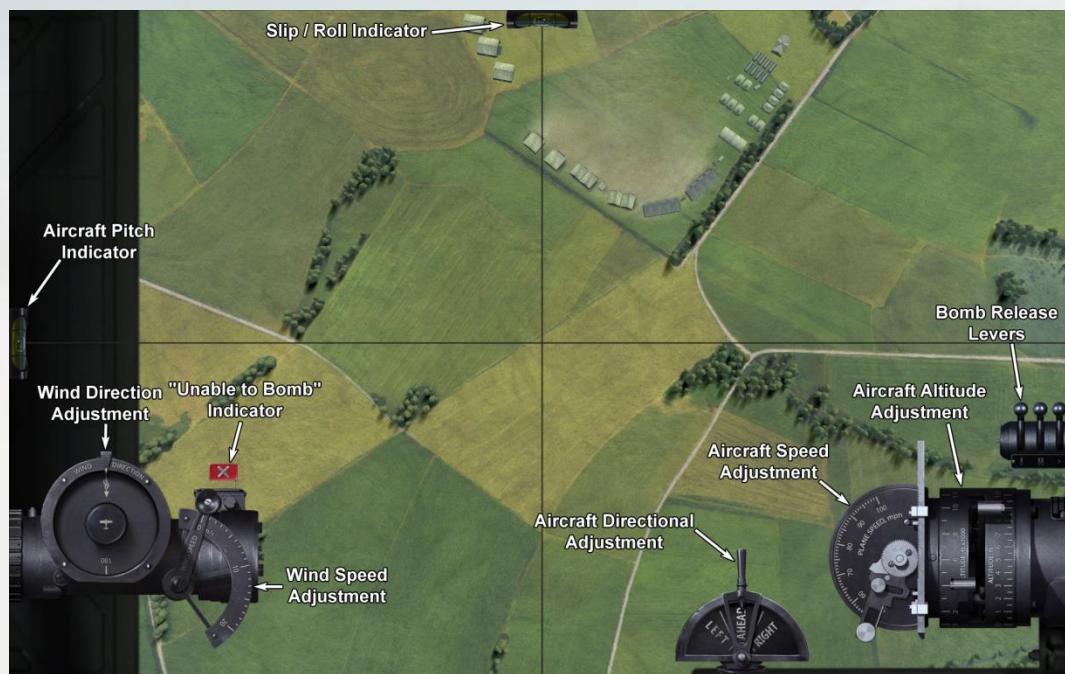
Eine kleine Anzahl der Strutter wurden zur Verteidigung der britischen Inseln eingesetzt, bei diesen war das hintere Cockpit durch Verkleidung ersetzt wurden. Allerdings waren diese Flugzeuge mit doppelten Lewis Maschinengewehren auf einer Foster Halterung über dem oberen Flügel bewaffnet. Einige Flugzeuge wurden außerdem im Feld so modifiziert, dass sie vom Cockpit des Beobachters au geflogen werden konnten.

Das RNAS verwendete die 1½ Strutter von Schiffen aus als Aufklärungs- und Beobachtungsflugzeug, sowie als Bomber, wenn sie vom Land aus starteten. Das Royal Flying Corps verwendete das Flugzeug neben der Heimatverteidigung auch als Jagdaufklärer. Auch der United States Army Air Service flog die 1½ Strutter und teilte sie den 88th, 90th, und 99th Aero Squadrons zwischen Mai und



A.2 ENTENTE MEHRSITZER

Sopwith 1½ Strutter Schützenposition und Bombenvisier



Sopwith 1½ Strutter (Fortsetzung)

Juli 1918 zu. Andere wurden wiederum von der American Expeditionary Force als Trainingsflugzeuge verwendet. Etliche wurden zudem von den Belgien erworben, welche diese als (Artillerie-)Beobachter und einige wenige als Trainingsflugzeuge verwendeten.

Insgesamt wurden 1282 Strutter von den britischen Herstellern gefertigt. Das Flugzeug wurde außerdem auch von den Franzosen in einer Vielzahl verschiedener Varianten produziert, darunter Zweisitzige Jagdaufklärer, Einsitzige Bomber und Zweisitzige Bomber. Die Franzosen stellten bis April 1918 ungefähr 4500 Flugzeuge her.

Besatzung: 2

Motor: 1 x Clerget 9B Umlaufmotor, 130 PS

Höhe: 3120 mm

Länge: 7700 mm

Spannweite: 10210 mm

Flügelfläche: 32,16 Quadratmeter

Leergewicht: 593 kg

Startgewicht: 977 kg

Höchstgeschwindigkeit: 163 km/h auf 1980 m; 158.5 km/h auf 3000 m

Steigrate: 4 Minuten, 16 Sekunden bis 1000 m; 9 Minuten, 36 Sekunden bis 1980 m; 27 Minuten, 59 Sekunden bis 4000 m

Dienstgipfelhöhe: 4500 m

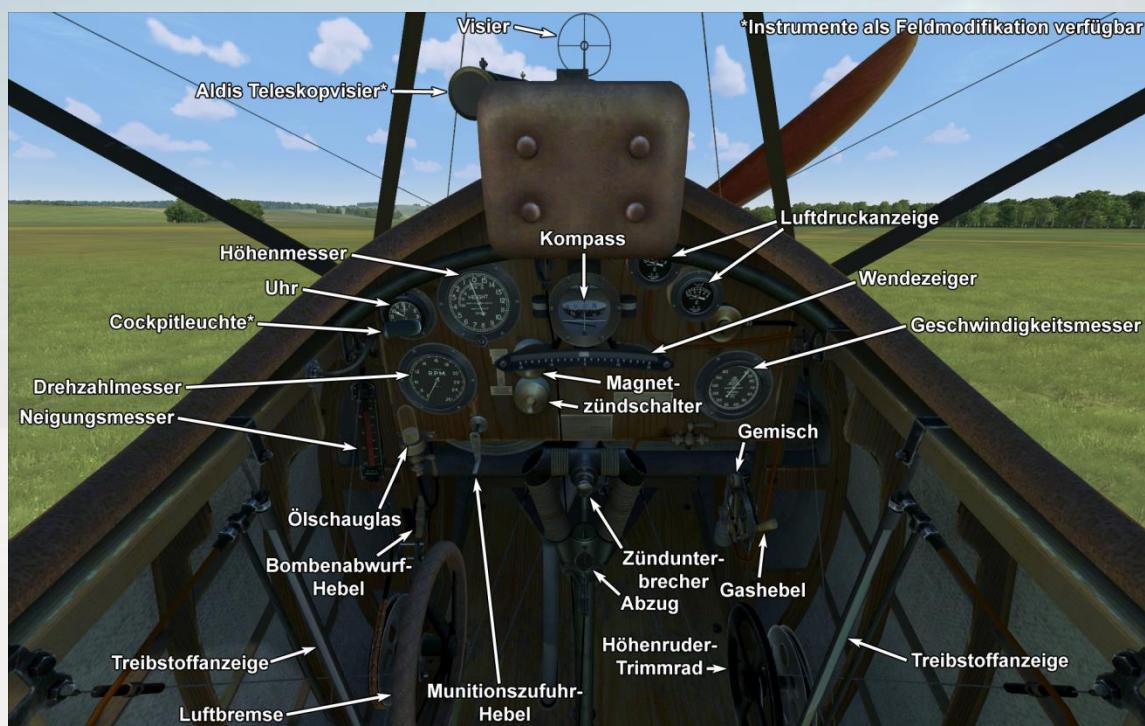
Höchstflugdauer: 3 Stunden, 45 Minuten

Bewaffnung: 1 x nach vorne feuerndes .303 in Vickers MG, 300 Schuss; und 1 x .303 in Lewis MG in nach hinten gerichtetem Geschützturm in, 6 Trommeln mit je 97 Schuss; bis zu 160 Bombenlast; Vorrichtung für Fotoaufklärungskamera und Funkgerät

Waffenmodifikationen: Ausschnitt des oberen Flügels; 2 x .303 in Lewis MGs in nach hinten gerichtetem Geschützturm, 8 Trommeln mit je 97 Schuss



A.2 ENTENTE MEHRSITZER



Vorherige Seite: Sopwith 1½ Strutter Bombenvisier

Sopwith 1½ Strutter Bomber

Die Sopwith 1½ Strutter wurde für die britische Admiraltät entworfen und gebaut. Seinen Namen hat das Flugzeug von der Anordnung der Flügelkonstruktion, welche den oberen Flügel mittig mit einem paar „einer und einer halben“ (einer langen und einer kurzen) Strebe stützte. Die Strutter war der erste wirkliche Jäger, welcher als Zweisitzer ausgelegt war und in den Dienst gestellt wurde. Außerdem war die Strutter das erste britische Flugzeug mit einem synchronisierten Maschinengewehr. Angetrieben von einem 110 PS oder 130 PS Clerget Umlaufmotor, war die einsitzige Bombervariante des Flugzeug mit einem paar synchronisierter und nach vorne feuern Vickers .303 Maschinengewehre ausgestattet und konnte außerdem vier 64 Pfund Bomben im Rumpf mit sich führen. Sie hatte außerdem eine höhere Treibstoffkapazität als die Zweisitzer-Variante. Die Einsitzer-Variante der 1½ Strutter wurde nach der Indienststellung zuerst vom Royal Naval Air Service verwendet.

Der Prototyp des Zweisitzers flog erstmals im Dezember 1915. Die ersten Exemplare der Strutter wurden im Mai 1916 an die Front geliefert – die ersten Flugzeuge besaßen jedoch keine nach vorne feuern MGs. Es steht zu vermuten, dass aufgrund der großen Nachfrage der Armee ein Engpass an Vickers .303 MGs für diese Situation verantwortlich war.

Das RNAS verwendete die 1½ Strutter von Schiffen aus als Aufklärungs- und Beobachtungsflugzeug, sowie als Bomber, wenn sie vom Land aus starteten. Auch die Franzosen operierten mithilfe einer wesentlichen Anzahl der Einsitzer-Variante.

Insgesamt wurden 1282 Strutter von den britischen Herstellern gefertigt. Das Flugzeug wurde außerdem auch von den Franzosen in einer Vielzahl verschiedener Varianten produziert, darunter Zweisitzige Jagdaufklärer, Einsitzige Bomber und Zweisitzige Bomber. Die Franzosen stellten bis April 1918 ungefähr 4500 Flugzeuge her.

Besatzung: 1

Motor: 1 x Clerget 9B

Umlaufmotor, 130 PS

Höhe: 3120 mm

Länge: 7700 mm

Spannweite: 10210 mm

Flügelfläche: 32.16 Quadratmeter

Leergewicht: 593 kg

Startgewicht: 977 kg

Höchstgeschwindigkeit: 163 km/h auf 1980 m; 142.4 km/h auf 3000 m

Steigrate: 3 Minuten, 54 Sekunden bis 1000 m; 9 Minuten, 36 Sekunden bis 1980 m; 24 Minuten, 46 Sekunden bis 4000 m

Dienstgipfelhöhe: 4680 m

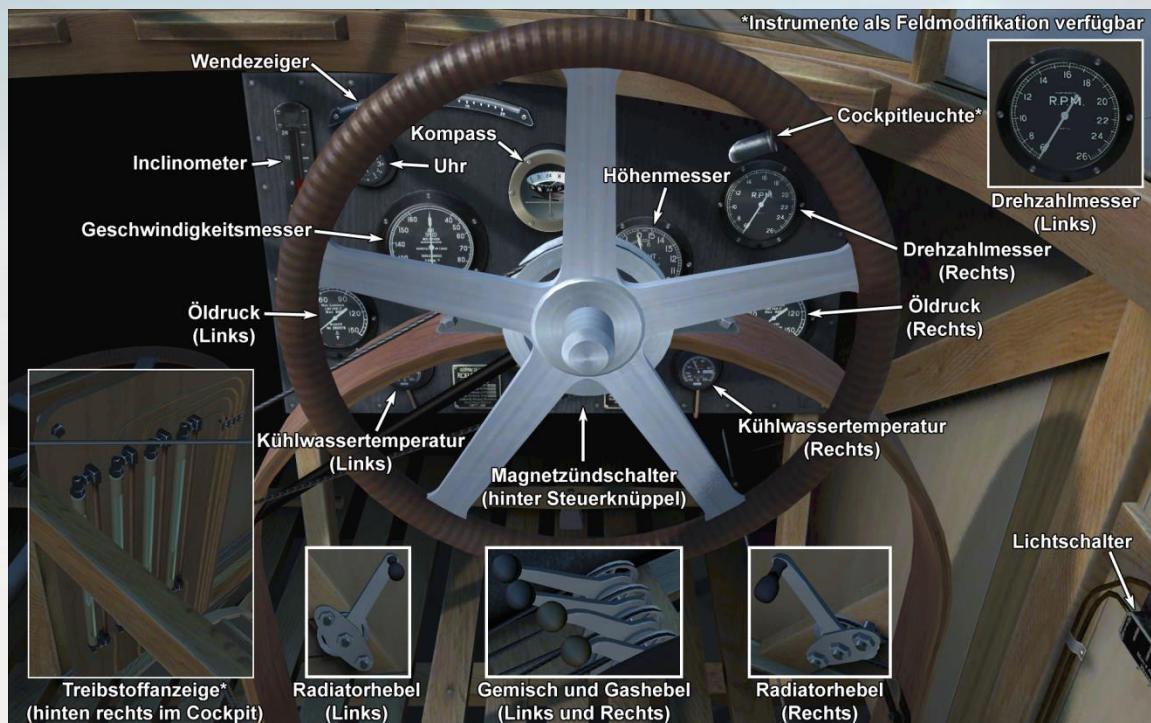
Höchstflugdauer: 3 Stunden, 45 Minuten

Bewaffnung: 1 x nach vorne feuern Vickers .303 MG, 500 Schuss; 260 lbs Bombenlast

Waffenmodifikationen: Ausschnitt des oberen Flügels



A.2 ENTENTE MEHRSITZER



Nächste Seite: Felixstowe F.2A Schützenposition und Bombenvisier

Felixstowe F.2A

Die Felixstow F.2 war ein 1917 eingesetztes, britisches Flugboot, welches von Lieutenant Commander John Cyril, Mitglied der Porte of the Royal Navy auf der Seaplane Experimental Station während des Ersten Weltkriegs entworfen und entwickelt wurde. Die F.2 war eine Adaption des größeren Felixstowe F.1 Design, welches mit dem größeren Curtiss H.12 Flugboot verbunden wurde. Die Felixstowe Hülle hatte überragende Fähigkeiten hinsichtlich seines Kontakts mit Wasser und wurde ein Schlüsselement folgender Seeflugzeug-Entwicklungen.

Das F.2 wurde mit beeindruckenden Verteidigungsfähigkeiten ausgestattet, die im Normalfall aus einem oder zwei Lewis Maschinengewehren auf einer Scarff-Lafette an der Nase des Flugzeugs, einem oder zwei Lewis Maschinengewehren (auch auf einer Scarff-Lafette) auf dem Rückengeschützturm und zwei Lewis Maschinengewehren an den beiden Seitenluken bestand. Zusätzlich konnte ein weiteres, einzelnes Lewis Maschinengewehr am Rahmen der Frontscheibe des Piloten montiert werden. Außerdem konnten an den Bombenlafetten der unteren Flügel zwei 230-lb-Bomben angebracht werden.

Die F.2A wurde während des Krieges weitestgehend als Patrouillenflugzeug über der Nordsee (einem Gebiet, welches das „Spinnennetz“ genannt wurde) genutzt. Seine außerordentliche Leistungsfähigkeit und Manövriertfähigkeit machten es bei seiner Crew äußerst beliebt. Das Flugzeug fand sich neben seiner Jagd auf U-Boote und Zeppeline oft in Luftkämpfen mit feindlichen Patrouillen oder Wasserflugzeugen wieder.

Besatzung: 4-6, je nach Bewaffnung

Motor: 2 x Eagle VIII Reihenmotor, 360 PS

Höhe: 5340 mm

Länge: 14100 mm

Spannweite: 29150 mm

Flügelfläche: 105,3 Quadratmeter

Leergewicht: 3424 kg

Startgewicht: 5049 kg

Steigrate: 7 Minuten, 31 Sekunden bis 1000 m; 17 Minuten, 51 Sekunden bis 2000 m; 37 Minuten, 28 Sekunden bis 3000 m

Höchstgeschwindigkeit: 156 km/h auf Meereshöhe; 146 km/h auf 1000 m; 139 km/h auf 2000 m; 130 km/h auf 3000 m; 120 km/h auf 4000 m

Dienstgipfelhöhe: 3550 m

Höchstflugdauer: 6 Stunden

Bewaffnung: 2 x .303 in Lewis MG in Frontgeschützturm, 8 Trommeln mit je 97 Schuss; 1 x .303 in Lewis MG in Heckgeschützturm, 7 Trommeln mit je 97 Schuss; 1 x .303 in Lewis MG in Seitenluken, 9 Trommeln mit je 97 Schuss (zwei Schützenpositionen); 460 lbs Bombenlast; Vorrichtung für Fotoaufklärungskamera

Waffenmodifikationen: 1 x im Cockpit montierte .303 in Lewis MG, 4 Trommeln mit je 97 Schuss; 1 x 57 mm Davis rückstoßloses Geschütz in Frontgeschützturm, 17 Schuss; 2 x .303 in Lewis MG in Heckgeschützturm, 8 Trommeln mit je 97 Schuss; 2 x Lewis MG in oberem Geschützturm, 8 Trommeln mit je 97 Schuss.



A.2 ENTENTE MEHRSITZER

Felixstowe F.2A Schützenpositionen und Bombenvisier





A.2 ENTENTE MEHRSITZER

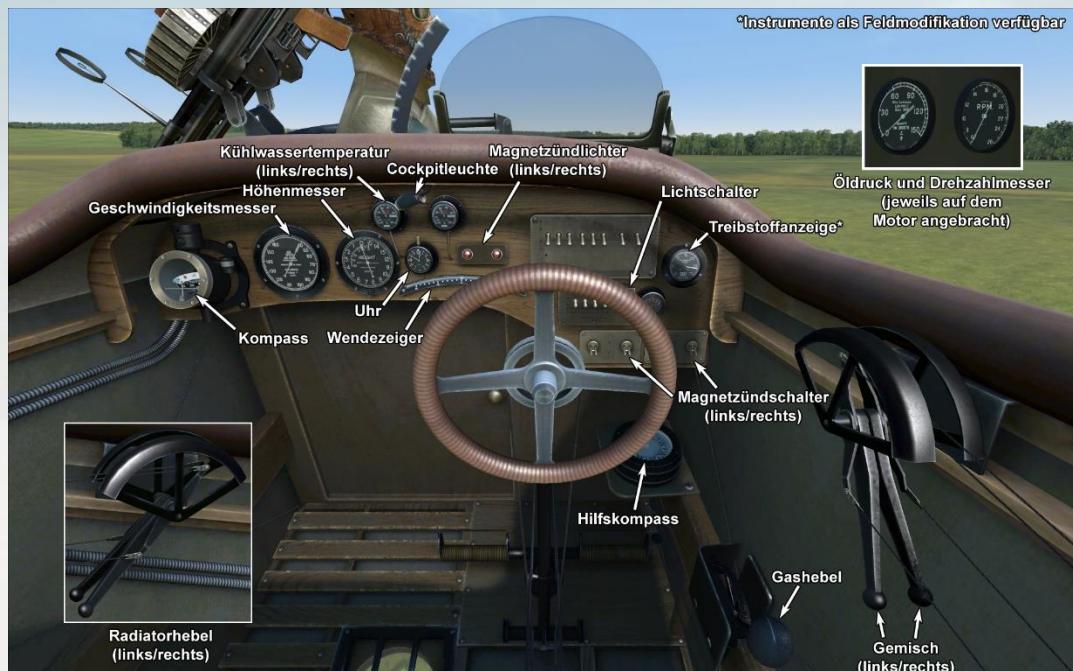


Handley Page 0/400

Die O/400 war der nächste Schritt, ein verbessertes Design der HP O/100 zu konstruieren. Zwei Treibstofftanks wurden von der Triebwerksgondel in den Rumpf des Flugzeugs verlegt und ein mittelgroßer Treibstofftank wurde über diesen zwei Tanks im oberen Bereich des Rumpfs montiert. An den Flügeln wurden hole Streben montiert, am Fahrgestell abschleppösen angebracht und die Klappen des Radiators wurden in der Fabrik maschinell angepasst. Die Triebwerke wurden mit Panzerung versehen und der unterschiedliche Schub der Motoren konnte mithilfe eines mittleren Heckleitwerks korrigiert werden. Der Einbau der neuen Eagle VIII Motoren ermöglicht es die maximale Bombenlast zu erhöhen. Neben Handley Page wurde dieser Bomber auch vom Royal Aircraft Factory, Boulton and Paul, Metropolitan Carriage Wagon und Birmingham Carriage Co. hergestellt. Bis zum Ende des Kriegs waren in England 554 Flugzeuge dieses Typs gebaut worden.

Die erste Erwähnung des Flugzeugs an der Front findet Mitte 1918 statt. Hauptsächlich wurde das Flugzeug verwendet um Bahnhöfe, Nachschubdepots, Fabriken und Häfen nachts anzugreifen. Piloten schätzten das Flugzeug für sein gutes Handling in der Luft und beim Start, auch wenn die Flugkontrollen etwas steif und verzögernd zu reagieren schienen.

Das Flugzeug wurde an der Westfront und in Palästina verwendet.



Nächste Seite:

Handley Page 0/400 Schützenposition und Bombenvisier

Besatzung: 4

Motor: 2 x Eagle VIII Reihenmotor, 360 PS

Höhe: 6700 mm

Länge: 18930 mm

Spannweite: 30480 mm

Flügelfläche: 153,1 Quadratmeter

Leergewicht: 3774 kg

Startgewicht: 5265 kg (ohne Bombenladung); 6078 kg (mit 1792 lbs Bombenladung)

Treibstoffkapazität: 1291 Liter

Ölkapazität: 136 Liter

Steigrate (ohne Bombenladung): 7 Minuten, 42 Sekunden bis 1000 m; 18 Minuten, 54 Sekunden bis 2000 m; 43 Minuten, 14 Sekunden bis 3000 m

Steigrate (mit 1792 lbs Bombenladung): 13 Minuten, 51 Sekunden bis 1000 m; 47 Minuten, 54 Sekunden bis 2000 m

Höchstgeschwindigkeit (ohne Bombenladung): 156 km/h auf Meereshöhe; 146 km/h auf 1000 m; 135 km/h auf 2000 m; 121 km/h auf

3000 m

Höchstflugdauer: 8 Stunden auf 1000 m (mit Bombenladung); 9 Stunden, 26 Minuten auf 1000 m; (ohne Bombenladung)

Bewaffnung: 2 x .303 in Lewis Maschinengewehr, 12

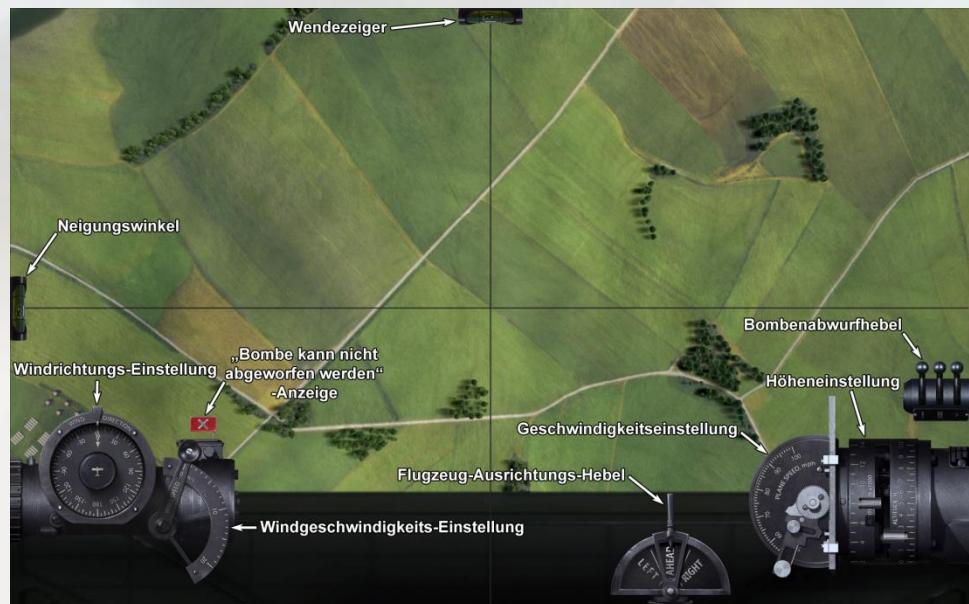
Munitionstrommeln mit je 97 Schuss in nach vorne feuern dem Geschützturm; 1 x .303 in Lewis Maschinengewehr, 7 Munitionstrommeln mit je 97 Schuss im oberen nach hinten feuern dem Geschützturm (zwei Schützenpositionen); und 1 x .303 in Lewis Maschinengewehr, 7 Munitionstrommeln mit je 97 Schuss im unteren nach hinten feuern dem Geschützturm; bis zu 250 lbs Bombenlast

Waffenmodifikationen: 1 x 57 mm Davis rückstoßfreies Geschütz in Frontgeschützturm, 17 Schuss, 2 x .303 in Lewis Maschinengewehre in Rückseitigem Geschützturm, 14 Trommeln mit je 97 Schuss.



A.2 ENTENTE MEHRSITZER

Handley Page 0/400 Schützenpositionen und Bombenvisier





A.3 DEUTSCHE EINSITZER



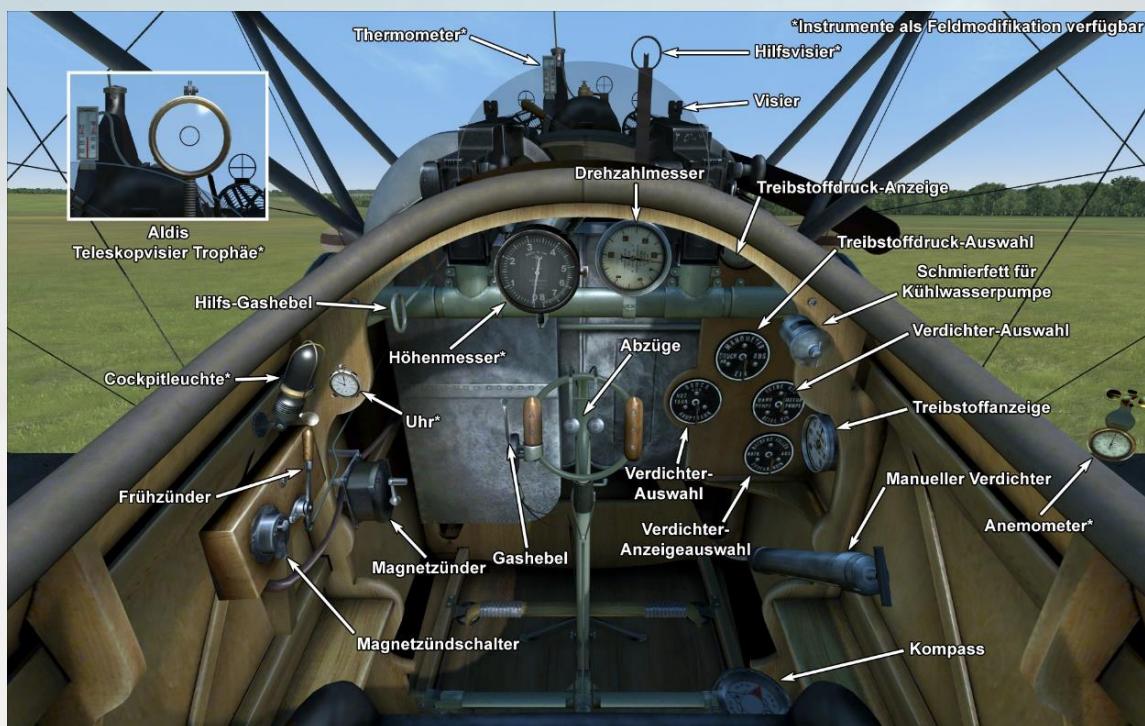
Albatros D.II

Als erstes in einer langen Reihe der berühmten Albatros Flugzeuge, wurde die D. II schnell ein Symbol und eine Ikone des Ersten Weltkriegs. Unter der Aufsicht des Ingenieurs Robert Thelen vereinigte das Flugzeug viele verschiedene, neuartige Merkmale. Die aerodynamische Form des Flugzeugrumpfs wurde von der D. I übernommen aber zu den Flügeln wurde neue, N-förmige Streben hinzugefügt. Der obere Flügel wurde außerdem näher an den Rumpf herangerückt und frühe Versionen des Flugzeugs wurden mit einem quadratischen Windhoff-Kühler auf beiden Seiten des Flugzeugrumpfs ausgestattet.

Hergestellt wurde das Flugzeug von den Albatros Werken, den Ostdeutschen Albatros Werken und der Luft-Verkehrs-Gesellschaft mbH. Insgesamt wurden 768 Exemplare der Albatros D.II hergestellt.

Im August 1916 erreichten die ersten fertigen Albatros D.I und D.II Kampfflugzeuge die Front. Von diesem Zeitpunkt an wurden alle deutschen Jäger mit zwei Spandau Maschinengewehren ausgestattet. In den Händen von kampferfahrenen Piloten, die vor künstlerischen Luftkampfmanövern nicht scheut, sorgte die D.II für eine starke Luftüberlegenheit des deutschen Militärs. Die plötzliche Massenproduktion von Albatros Jagdflugzeugen erlaubte es dem deutschen Kaiserreich die Luftüberlegenheit bis in den April 1917 zu erhalten. Der Name „Bloody April“ wird bis heute mit den großen Verlusten britischer Flugzeuge im April 1917 in Verbindung gebracht.

Die Albatros D.II wurde auch gegen Ballons und als Eskorte für Bomber und Aufklärer eingesetzt. Die Piloten schätzten das Flugzeug für die starke Feuerkraft der zwei Maschinengewehre, die gute Sicht aus dem Cockpit nach vorne und nach oben, die gut ansprechenden Flugkontrollen und die hohe Geschwindigkeit, sowie die beeindruckende Steiggeschwindigkeit. Die Albatros D.II wurde an der Westfront eingesetzt.



Besatzung: 1

Motor: 1 x Mercedes D.III

Reihenmotor, 160 PS

Höhe: 2640 mm

Länge: 7400 mm

Spannweite: 8500 mm

Flügelfläche: 24,9 Quadratmeter

Leergewicht: 673 kg

Startgewicht: 898 kg

Treibstoffkapazität: 85 Liter

Ölkapazität: 10 Liter

Steigrate: 4 Minuten, 27 Sekunden

bis 1000 m; 9 Minuten, 26

Sekunden bis 2000 m; 16 Minuten,

10 Sekunden bis 3000 m; 30

Minuten bis 4000 m

Höchstgeschwindigkeit: 164 km/h

auf Meereshöhe; 156 km/h auf

1000 m; 148 km/h auf 2000 m; 139

km/h auf 3000 m; 129 km/h auf

4000 m

Dienstgipfelhöhe: 5000 m

Höchstflugdauer: 1 Stunde, 20

Minuten (Kampf); 2 Stunden, 50

Minuten (Reise)

Bewaffnung: 2 x 7,92 mm 08/15

Maschinengewehr, je 500 Schuss

Waffenmodifikationen: 1 x 20mm

auf dem Flügel montierte Becker-

Kanone, 4 Magazine mit je 15

Schuss



A.3 DEUTSCHE EINSITZER



Albatros D.II Spät

Schon bald nach dem die Albatros D.II an der Westfront eingesetzt wurde, musste man feststellen, dass der Windhoff-Radiator immer wieder im Kampf versagte. Um dieses Problem zu beheben, ersetzten die Ingenieure der Albatros D.II diesen mit einem Model von Teves & Braun, welches in der Mitte am oberen Flügel montiert wurde.

Besatzung: 1

Motor: 1 x Mercedes D.III

Reihenmotor, 160 PS

Höhe: 2640 mm

Länge: 7400 mm

Spannweite: 8500 mm

Flügelfläche: 24,9

Quadratmeter

Leergewicht: 673 kg

Startgewicht: 898 kg

Treibstoffkapazität: 85 Liter

Ölkapazität: 10 Liter

Steigrate: 4 Minuten, 27

Sekunden bis 1000 m; 9

Minuten, 26 Sekunden bis

2000 m; 16 Minuten, 10

Sekunden bis 3000 m; 30

Minuten bis 4000 m

Höchstgeschwindigkeit: 164

km/h auf Meereshöhe ; 156

km/h auf 1000 m; 148 km/h

auf 2000 m; 139 km/h auf

3000 m; 129 km/h auf 4000 m

Dienstgipfelhöhe: 5000 m

Höchstflugdauer: 1 Stunde, 20

Minuten (Kampf); 2 Stunden,

50 Minuten (Reise)

Bewaffnung: 2 x 7,92 mm

08/15 Maschinengewehr, je

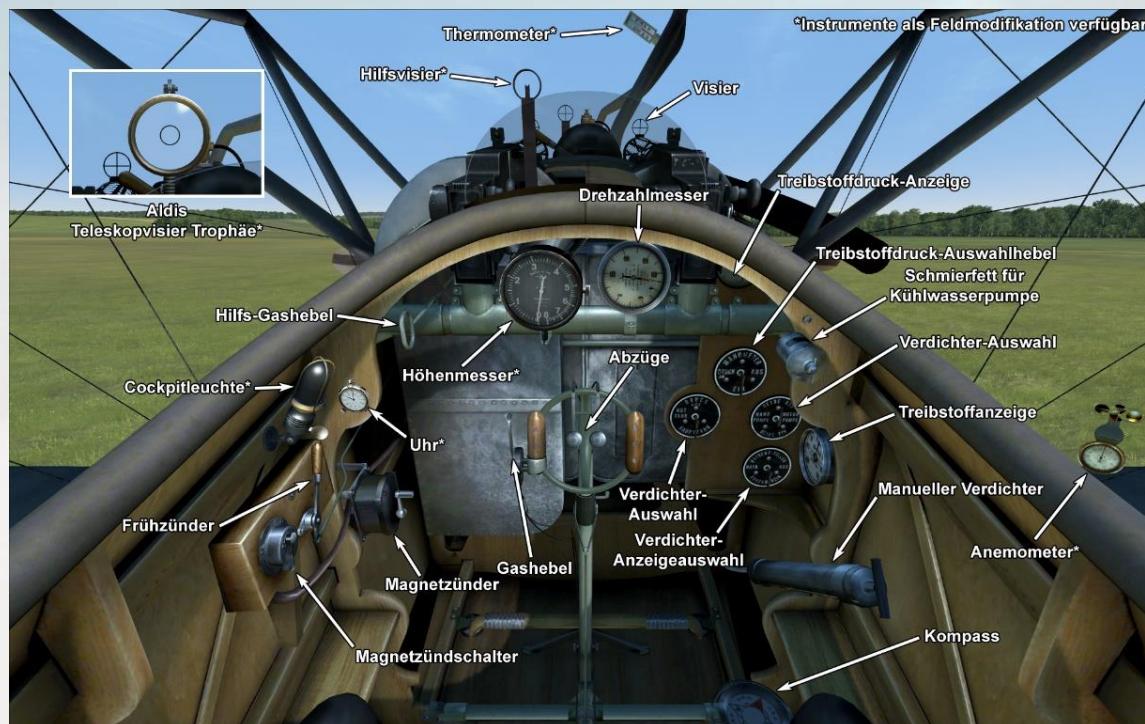
500 Schuss

Waffenmodifikationen: 1 x

20mm auf dem Flügel

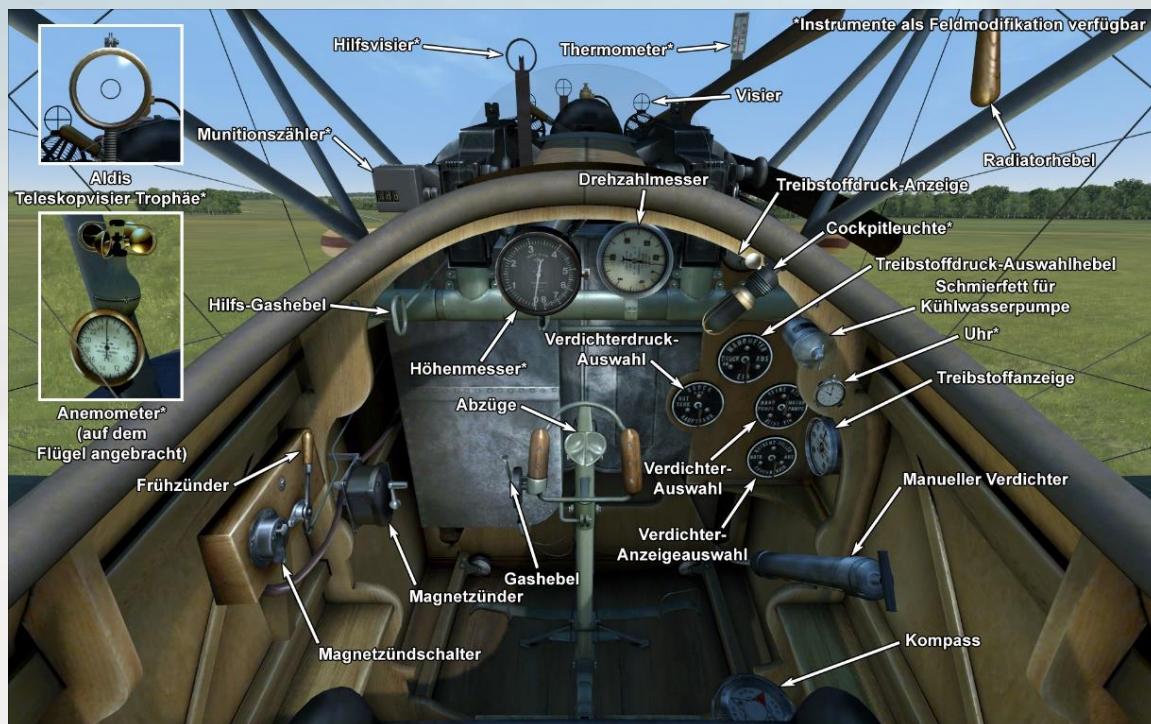
montierte Becker-Kanone, 4

Magazine mit je 15 Schuss





A.3 DEUTSCHE EINSITZER



Albatros D.III

Nachdem man die Konstruktion der erbeuteten Nieuports genauer untersucht hatte, entschieden sich die deutschen Ingenieure dafür, den unteren Flügel des neuen Flugzeugs schmäler und kürzer als den oberen zu gestalten. Die Flügelspitzen ließen nach hinten zu um die Vibrationen der Flügel zu reduzieren. Außerdem wurden folgende, bemerkenswerte Designentscheidungen getroffen: Die Kontrollstreben der Querruder ließen durch den unteren Flügel, der Kühler wurde von der Seite des Flugzeuggriffs zur Mitte des oberen Flügels verlegt und die Flügel waren nun mithilfe von V-förmigen Streben verbunden. Außerdem wurde großen Wert auf eine Gewichtsreduzierung des Flugzeugs gelegt. Hergestellt wurde das Flugzeug von den Albatros Werken und den Ostdeutschen Albatros Werken. Insgesamt wurden 1 346 Albatros D.IIIs hergestellt.

Die ersten Testflüge fanden im späten August oder frühen September 1916 statt. Im Dezember 1916 wurde das Flugzeug an die ersten Kampfgeschwader übergeben. Einige Monate Kampfeinsatz zeigten jedoch schnell, dass das Flugzeug dazu neigte in einem Sturzflug oder einer engen Kurve den unteren Flügel zu verlieren. Zudem neigte Wasser dazu, aus dem am oberen Flügel angebrachten Radiator auf die Maschinengewehre zu tropfen und diese unbrauchbar zu machen. Der Kühler wurde daraufhin auf die rechte Seite des Piloten verlegt, was dieses Problem behob. Ab Juni 1917 wurde ein neuer Kühler von Daimler verwendet, welcher auch half, die Überhitzungsprobleme des Motors in den Griff zu bekommen.

Die hohe Produktionsmenge an Albatros D.IIIs führte dazu, dass die deutschen Lufteinheiten ihren Feinden im April 1917 zahlenmäßig überlegen waren.

Die Albatros D.III wurde sowohl gegen feindliche Flugzeuge als auch Ballons eingesetzt. Auch die Eskorte von Bombern und Aufklärungsflugzeugen gehörten zu ihrem Aufgabenbereich. Piloten schätzten die exzellente Sicht aus dem Cockpit, gute Kontrollierbarkeit und die hohe Geschwindigkeit und Steigrate. Die Flugeigenschaften des Flugzeugs verbesserten sich noch mehr, nachdem der neue Mercedes D.IIIa Motor verbaut wurde, welcher dafür sorgte, dass das Flugzeug bis zum Herbst 1918 an der Front eingesetzt wurde. Das Flugzeug war sowohl an der Westfront als auch an Front in Palästina zu finden.

Besatzung: 1

Motor: 1 x Mercedes D.IIIa

Reihenmotor, 180 PS

Höhe: 2900 mm

Länge: 7330 mm

Spannweite: 9000 mm

Flüelfläche: 20,54 Quadratmeter

Leergewicht: 660 kg

Startgewicht: 885 kg

Treibstoffkapazität: 110 Liter

Ölkapazität: 8 Liter

Steigrate: 3 Minuten, 57 Sekunden bis

1000 m; 8 Minuten, 14 Sekunden bis

2000 m; 13 Minuten, 37 Sekunden bis

3000 m; 20 Minuten, 52 Sekunden bis

4000 m; 32 Minuten, 13 Sekunden bis 5000 m

Höchstgeschwindigkeit: 170 km/h auf Meereshöhe; 163 km/h auf 1000 m; 155 km/h auf 2000 m; 146 km/h auf 3000 m; 137 km/h auf 4000 m; 126 km/h auf 5000 m

Dienstgipfelhöhe: 5800 m

Höchstflugdauer: 1 Stunde, 30 Minuten (Kampf); 3 Stunden, 10 Minuten (Reise)

Bewaffnung: 2 x 7,92 mm 08/15

Maschinengewehr, je 500 Schuss

Waffenmodifikationen: 1 x .303 in auf dem Flügel angebrachtes, erbeutes Lewis MG, 4 Trommeln mit je 97 Schuss



A.3 DEUTSCHE EINSITZER



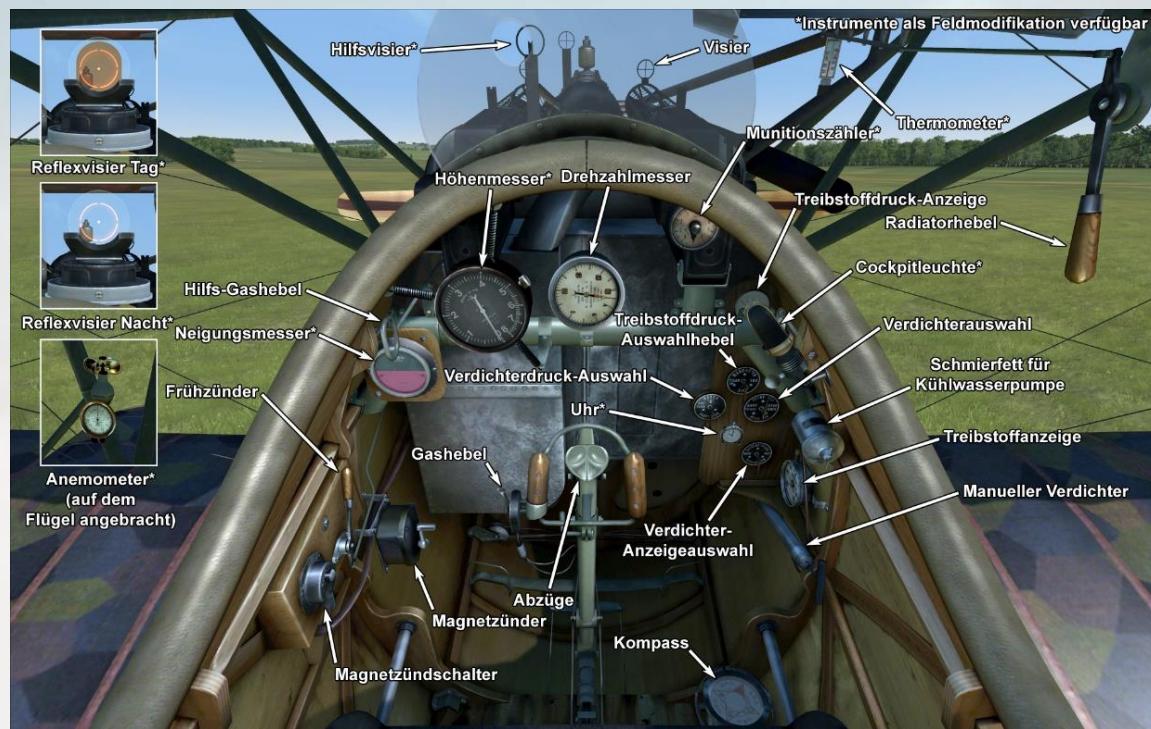
Albatros D.Va

Schon bald standen die Ingenieure der Albatros Werke erneut vor der Aufgabe ein neues, schnelles und manövrierfähiges Kampfflugzeug zu entwerfen. Nachdem die Ingenieure es nicht schafften, den Grund für die Probleme mit dem unteren Flügel in der Albatros D.III zu finden und zu eliminieren, entschieden sie sich dazu, die Kontrollkabel des Querruders vom unteren in den oberen Flügel zu verlegen.

Die ersten Testflüge fanden im Frühjahr 1917 statt. Äußerlich unterschied sich die Albatros D.V von früheren Modellen insofern, als dass die Oberfläche des Heckleitwerks größer war, der obere Flügel näher am Rumpf montiert wurde, der Küller Steuerbord von der Mittellinie angebracht war und dass der gesamte Rumpf runder war.

Jagdgeschwader erhielten die ersten Modelle der Albatros D.V. im Mai 1917. Einige Monate Kampferprobung zeigte jedoch, dass die Probleme mit dem unteren Flügel nicht gelöst worden waren. Aufgrund dessen verlegten die Ingenieure die Kontrollkabel der Querruder zurück in den unteren Flügel und verstärkten die Befestigung der V-förmigen Streben und den Holm der unteren Tragfläche mit einer zusätzlichen Strebe. Außerdem wurde der stärkere Mercedes D.IIIa Motor eingebaut. Die Bezeichnung des Flugzeugs wurde daraufhin zu D.Va geändert.

Hergestellt wurde das Flugzeug in den Albatros Werken und in den Ostdeutschen Albatros Werken. Insgesamt wurden 1 650 Albatros D.V und D.Va Flugzeuge hergestellt. Beide Modelle wurden an der Westfront und in Palästina eingesetzt.



Besatzung: 1

Motor: 1 x Mercedes D.IIIa

Reihenmotor, 180 PS

Höhe: 2900 mm

Spannweite: 9050 mm

Flügelfläche: 21,2 Quadratmeter

Leergewicht: 680 kg

Startgewicht: 915 kg

Treibstoffkapazität: 103 Liter

Ölkapazität: 9 Liter

Steigrate: 4 Minuten, 13 Sekunden

bis 1000 m; 8 Minuten, 46 Sekunden

bis 2000 m; 14 Minuten, 32

Sekunden bis 3000 m; 22 Minuten,

30 Sekunden bis 4000 m; 35

Minuten, 55 Sekunden bis 5000 m

Höchstgeschwindigkeit: 170 km/h

auf Meereshöhe; 163 km/h auf 1000 m;

154 km/h auf 2000 m; 145 km/h auf 3000 m; 135 km/h auf 4000 m;

124 km/h auf 5000 m

Dienstgipfelhöhe: 5600 m

Höchstflugdauer: 1 Stunde, 30 Minuten (Kampf); 3 Stunden, 10 Minuten (Reise)

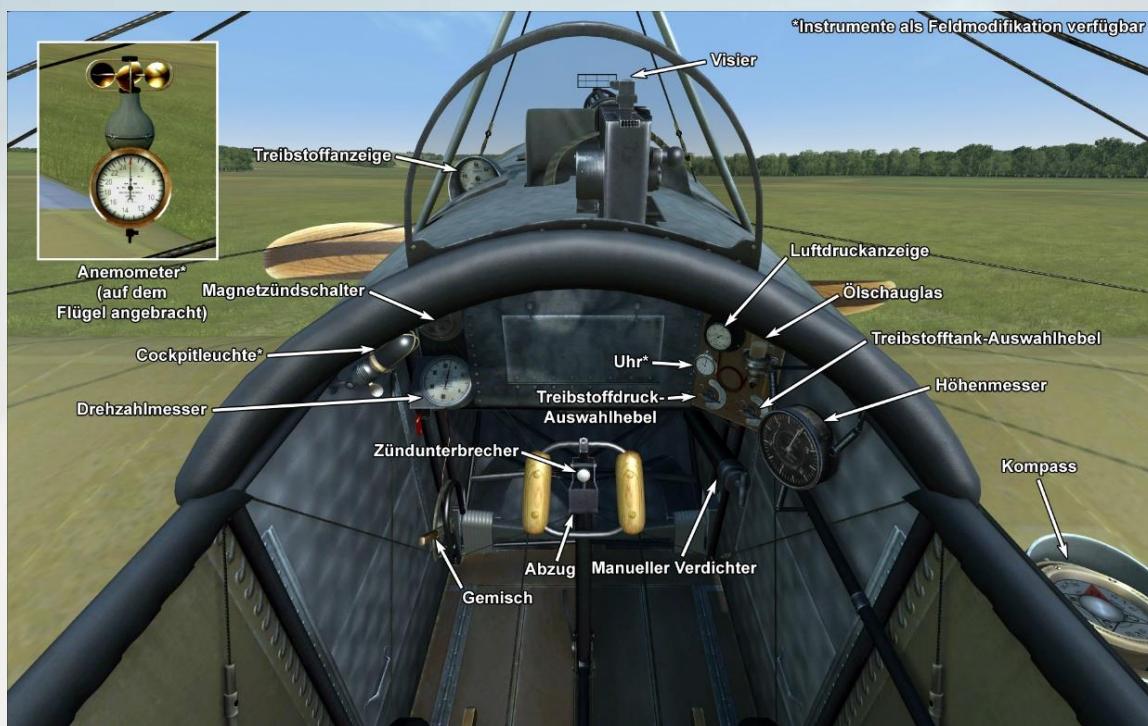
Bewaffnung: 2 x 7,92 mm 08/15 Maschinengewehr, je 500 Schuss

Waffenmodifikationen: 1 x .303 in auf dem Flügel angebrachtes,

erbeutetes Lewis MG, 4 Trommeln mit je 97 Schuss



A.3 DEUTSCHE EINSITZER



Fokker E.III

Bei der Fokker E.III handelt es sich um ein einsitziges Jagdflugzeug mit Eindecker Konfiguration. Entworfen wurde das Flugzeug von Anton Fokker Anfang 1915. Das Flugzeug rollte nicht mithilfe von Querrudern, sondern durch eine Verwindungssteuerung, welche den kompletten Flügel „verbog“. Diese Art der Steuerung war typisch für Flugzeuge in dieser frühen Zeit. Diese ineffektive und unzuverlässige Steuerung wurde jedoch bald durch Querruder und Leitflächen ersetzt.

Die Fokker E.III war mit einem Unterbrechergetriebe ausgestattet. Diese revolutionäre Innovation sollte das Gesicht des Luftkampfs völlig verändern. Dank des Unterbrechergetriebes war es nun möglich mit einem Maschinengewehr durch einen sich drehen Propeller hindurchzufeuern, ohne diesen zu beschädigen. Geschosse lösten sich nur, wenn das Propellerblatt nicht vor dem Lauf des Maschinengewehrs war und gerade eine „Lücke“ zwischen zwei Propellerblättern frei war. Dieses simple Gerät verbesserte die Effektivität des Flugzeugs als Jäger enorm. Synchronisierte Getriebe (Unterbrechergetriebe) wurden erfunden, nachdem man Rolland Garros' Morane-Saulnier Typ L erbeutet hatte. Dieses Flugzeug war mit metallenen Deflektoren an den Propellern ausgestattet. Auch diese erlaubte dem Piloten durch die sich drehenden Propellerblätter zu feuern. Die Deflektoren verringerten jedoch die Effektivität des Propellers enorm, oft beschädigten sie ihn sogar. Anton Fokker ging das Problem deshalb auf einem anderen weg an: Er erfand eine Getriebe, welches den Schaft des Motors mit dem Abzug des Maschinengewehrs verband. Dank des neuen, synchronisierten Getriebes beherrschten deutsche Flugzeuge den Himmel über der Westfront bis Anfang 1916. Dieser Zeitraum ging als „Fokker-Plage“ in die Geschichte ein. Alliierte Piloten betrachteten ihre unterlegenen Flugzeuge oft nur noch als „Fokker-Futter“.

Den ersten offiziellen Luftsieg in einem Eindecker errang Leutnant Wintgens am 1. Juli 1915, als er einen französischen Morane-Saulnier Hochdecker abschoss. Die zwei erfolgreichsten Eindeckerpiloten des Ersten Weltkriegs waren Oswald Boelcke (19 seiner 49 Luftsiege errang er in einem Eindecker) und Max Immelmann (der 15 seiner Luftsiege in einem Eindecker errang). Die „Fokker-Plage“ und vollständige Dominanz der Fokker E.III endete Anfang 1916 mit der Einführung der DH-2 und der Nieuport 11 an der Front.

Insgesamt wurden 270 Exemplare der Fokker E.III hergestellt. Einige Flugzeuge wurden auch an andere Länder weitergegeben, darunter das Osmanische Reich, Österreich-Ungarn und Bulgarien.

Besatzung: 1

Motor: 1 x Oberursel U.I

Umlaufmotor, 100 PS

Höhe: 2290mm

Länge: 7160 mm

Spannweite: 10000 mm

Flügelfläche: 15,99 Quadratmeter

Leergewicht: 417 kg

Startgewicht: 641 kg

Treibstoffkapazität: 120 Liter

Ölkapazität: 25 Liter

Steigrate: 6 Minuten, 28 Sekunden

bis

1000 m; 14 Minuten, 35 Sekunden bis 2000 m; 28 Minuten, 45 Sekunden bis 3000 m

Höchstgeschwindigkeit: 142 km/h auf Meereshöhe, 133 km/h auf 1000 m; 123 km/h auf 2000 m; 113 km/h auf 3000 m; 97 km/h auf 4000 m

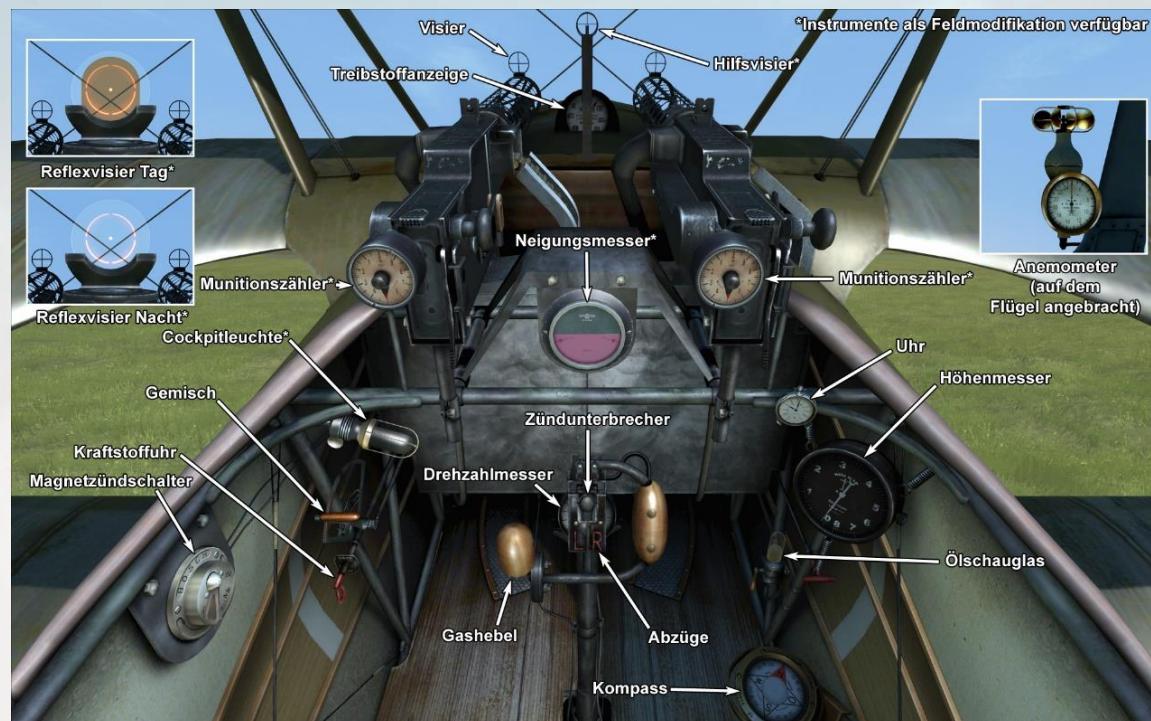
Dienstgipfelhöhe: 4000 m

Höchstflugdauer: 3 Stunden (Kampf); 3 Stunden (Reise)

Bewaffnung: 1 x 7,92 mm 08/15 Maschinengewehr, je 500 Schuss



A.3 DEUTSCHE EINSITZER



Fokker Dr.I

Während eines Besuchs bei der Jasta 11 im Frühjahr 1917 inspizierte Anton Fokker einen erbeuteten britischen Jäger, das Sopwith Triplane. Manfred von Richthofen erzählte in diesem Zusammenhang auch von seinen Erfahrungen mit diesem neuen Feindflugzeug: Nur aufgrund seiner großen Erfahrung im Luftkampf war es ihm gelungen eine Niederlage zu vermeiden. Der Prototyp der F.I (der Name der Dr.I zu diesem Zeitpunkt) wurde im August 1917 fertiggestellt. Er besaß die folgenden, bemerkenswerten Eigenschaften: Ein Rumpf, welcher aus Stahlrohren bestand, sowie Metallrahmen für das Heckleitwerk und die Stabilisatoren, sowie Querruder, die auf dem obersten Flügel angebracht wurden. Das Flugzeug war noch kompakter und robuster als das britische Sopwith Triplane. Insgesamt wurden 320 Dr.I Dreidecker produziert.

Am 23. September 1917 schoss Werner Voss zwei britische Jäger ab, als er die Experimentalversion des Flugzeugs flog. Kurz darauf wurde er von sechs S.E.5 des Royal Flying Corps angegriffen. Im folgenden dramatischen und historischen Kampf wurde jedes einzelne der britischen Flugzeuge beschädigt, zwei mussten zu ihrem Flugfeld zurückkehren. Nur aufgrund der zahlenmäßigen Überlegenheit verlor dass Ass Voss schließlich sein Leben.

Im Oktober 1917 erreichten die ersten Exemplare der Fokker Dr.I die Jagdgeschwader an der Front. Es handelte sich um einen hervorragenden Jäger, der aber nur selten als Geleitschutz für Aufklärungsflugzeuge verwendet wurde. Die Piloten der Dr.I schätzten das Flugzeug für seine exzellente Steiggeschwindigkeit und Manövriergeschicklichkeit, sowie die gute Sicht aus dem Cockpit heraus. Angeblich müsse man den „Flügel nur leicht berühren, damit das Flugzeug sich dreht“. Dank dieser und weiterer Fähigkeiten hatten die Piloten des Dreideckers die Möglichkeit selbst zu entscheiden, ob sie Feindflugzeuge angreifen oder sich aus einem Kampf lösen wollten. Selbst den König des Zweikampfs, die britische Sopwith Camel konnte die Dr.I attackieren und eine gute Chance auf den Sieg haben.

Die Piloten der RFC waren besonders besorgt, wenn die Fokker Dr.I und die Albatros D.Va zusammen in der Luft waren. Denn die Fokker würden sie in Zweikämpfe verwickeln und die Piloten der Albatrosse diejenigen abschießen, die zu fliehen versuchten. Im Januar 1918 war das Flugzeug überholt. Nur die besten deutschen Asse, die den Umgang mit dem Flugzeug gemeistert hatten und ihre Feinde mit gezielten Salven abschossen nutzten weiterhin den Dreidecker im Luftkampf.

Besatzung: 1

Motor: 1 x Oberursel UR II

Umlaufmotor, 110 PS

Höhe: 2950 mm

Länge: 5770 mm

Spannweite: 7190 mm

Flügelfläche: 18,66 mm

Leergewicht: 388 mm

Startgewicht: 571 mm

Treibstoffkapazität: 72 Liter

Ölkapazität: 20 Liter

Steigrate: 2 Minuten, 56 Sekunden bis

1000 m; 5 Minuten, 58 Sekunden bis

2000 m; 9 Minuten, 30 Sekunden bis

3000 m; 13 Minuten, 57 Sekunden bis
4000 m; 20 Minuten, 10 Sekunden bis
5000 m

Höchstgeschwindigkeit: 178 km/auf

Meereshöhe; 170 km/h auf 1000 m;

161 km/h auf 2000m; 151 km/h auf

3000 m; 141 km/h auf 4000 m; 129

km/h auf 5000 m

Dienstgipfelhöhe: 5500 m

Höchstflugdauer: 1 Stunde, 40

Minuten (Kampf); 2 Stunden, 30

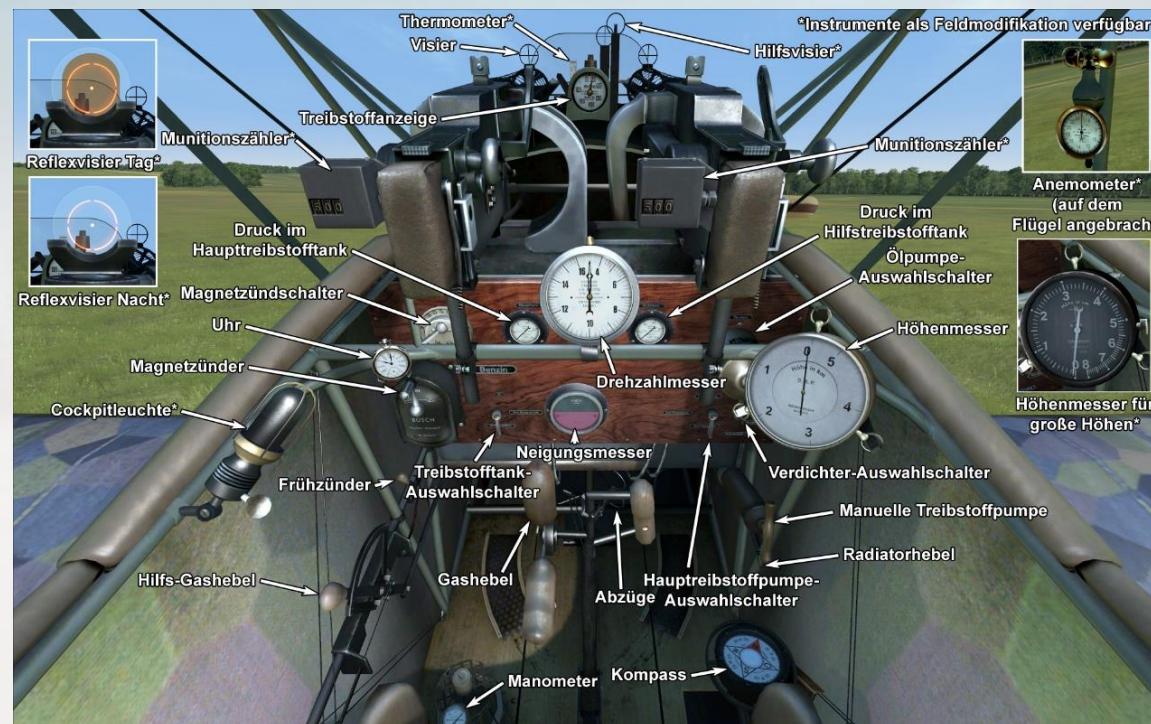
Minuten (Reise)

Bewaffnung: 2 x 7,92 mm 08/15

Maschinengewehr, je 500 Schuss



A.3 DEUTSCHE EINSITZER



Fokker D.VII

Die Fokker DV.VII wurden vom bei den Fokker-Flugzeugwerken arbeitenden Reinhold Platz entworfen. Seine Aufgabe bestand darin, einen Jäger zu schaffen, der dazu fähig war, die französische SPAD XIII und die britischen S.E.5a im Kampf zu schlagen. Einige bemerkenswerte Eigenschaften der Fokker D.VII sind dementsprechend die metallene Struktur des Rumpfs, Flügel mit hohem Querschnitt und ein Fehlen von Drahtverspannungen.

Am 21. Januar 1918 fand in Adlershof ein Wettbewerb unter neuen Jagdflugzeugen statt. Während dieses Wettbewerbs bewährte sich der Prototyp der D.VII bald als schnellstes, widerstandsfähigstes und am schnellsten steigendes Flugzeug. Manfred von Richthofen, ein enger Freund von Anton Fokker, untersuchte selbst den Prototypen und entdeckte einige, kleinere Mängel. Speziell die Instabilität des Flugzeugs in längeren Sturzflügen (welche später korrigiert wurde). Der Erfolg des Entwurfs führte dazu, dass das Flugzeug bald in ganz Deutschland in vielen Werken produziert wurde. Unter anderem den Fokker Flugzeugwerken, den Albatros Werken und den Ostdeutschen Albatros Werken. Aus der Fokker D.VII wurde einer der besten, wenn nicht der beste Jäger des Kriegsendes. Insgesamt wurden 2 029 Flugzeug produziert und bis zum Ende 1918 zur Front gebracht.

Die ersten Exemplare des Flugzeugs erreichten die Flugfelder der bayerischen Frontgeschwader im April 1918. Die Fokker D.VII wurde dazu verwendet Bomber zu eskortieren, feindliche Flugzeuge abzufangen und Ballons anzugreifen. Seltener wurde sie dazu verwendet feindliche Kolonnen zu attackieren oder Aufklärungsflüge durchzuführen. Während der Einsätze stellt sich schnell heraus, dass der Wassergekühlte Radiator den Motor nicht ausreichend abkühlte. Das Problem wurde jedoch behoben, in dem man die Verkleidung des Radiators und der Motorverkleidung modifizierte, sowie den Luftzug durch die Zylinder erhöhte.

Piloten der D.VII schätzten das Flugzeug für seine hohe Steiggeschwindigkeit, die exzellente Sicht aus dem Cockpit heraus, die Stabilität bei anspruchsvollen Manövern und das gute Handling bei niedrigen Geschwindigkeiten. „Das Flugzeug hängt geradezu am Propeller“, sollen die Piloten gesagt haben. Diese positiven Merkmale erlaubten es den Piloten offensive und defensive Missionen erfolgreich durchzuführen. Die mit diesem Flugzeugtyp ausgestatteten, deutschen Geschwader bildeten die Hauptgegner der alliierten Piloten bis zum Kriegsende.

Besatzung: 1

Motor: 1 x Mercedes D.IIIa

Reihenmotor, 180 PS

Höhe: 2950 mm

Länge: 6950 mm

Spannweite: 8700 mm

Flügelfläche: 20,4 Quadratmeter

Leergewicht: 700 kg

Startgewicht: 909 kg

Treibstoffkapazität: 91 Liter

Ölkapazität: 11 Liter

Steigrate: 3 Minuten, 38 Sekunden bis 1000 m; 7 Minuten, 40 Sekunden bis 2000 m; 12 Minuten s, 53 Sekunden bis

3000 m; 20 Minuten, 19 Sekunden bis 4000 m; 33 Minuten, 50 Sekunden bis 5000 m

Höchstgeschwindigkeit: 190 km/h auf Meereshöhe; 180 km/h auf 1000 m; 168 km/h auf 2000 m; 156 km/h auf 3000 m; 142 km/h auf 4000 m; 125 km/h auf 5000 m

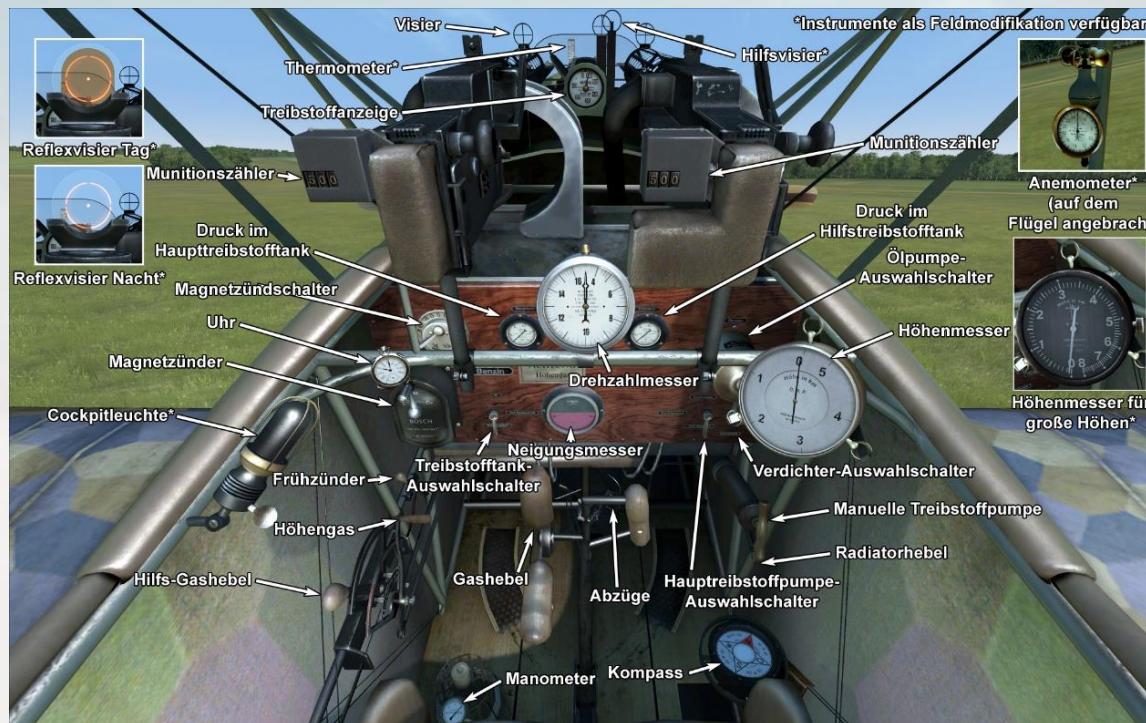
Dienstgipfelhöhe: 5600 m

Höchstflugdauer: 1 Stunde, 10 Minuten (Kampf); 2 Stunden, 50 Minuten (Reise)

Bewaffnung: 2 x 7,92 mm 08 Maschinengewehr, je 500 Schuss



A.3 DEUTSCHE EINSITZER



Fokker D.VIIF

Während die Fokker D.VII im Normalfall mit einem Mercedes D.IIIa Motor ausgestattet war, wurde auch ein neuer, hochverdichtender Motor von BMW, mit dem Namen D.IIIa verbaut. Dieser erlaubte es dem Flugzeug in großen Höhen deutlich effektiver zu operieren. Die Steigrate verdoppelte sich gegenüber der mit dem Mercedes Motor ausgestatteten Version beinahe und unter Vollgas konnte der Motor in geringer Flughöhe für kurze Zeit beinahe 250 PS entwickeln. Bei einer Standardleistung von 230 PS und einem neu entwickelten Vergaser verbesserte dieser Motor die Leistung des Flugzeugs in großen Höhen enorm und brachte die Leistungsfähigkeit des Flugzeugs auf ein neues Level. Es gab jedoch einen andauenden Engpass an neuen Motoren, weswegen nur jedes Dritte oder vierte Flugzeug mit diesem ausgestattet war.

Die D. VIIF wurde hauptsächlich an die besten und kampferprobtesten Frontgeschwader geliefert. Diesen war es möglich, die alliierten Flugzeuge mithilfe der überlegenen D.VIIF in jedem wichtigen Aspekt zu übertreffen.

Besatzung:

Motor: 1 x BMW IIIa

Reihenmotor, 232 PS

Höhe: 2950 mm

Länge: 6950 mm

Spannweite: 8700 mm

Flügelfläche: 20,4

Quadratmeter

Leergewicht: 669,5 kg

Stargewicht: 904 kg

Treibstoffkapazität: 95 Liter

Ölkapazität: 20,7 Liter

Steigrate: 2 Minuten, 52

Sekunden bis 1000 m; 5

Minuten, 24 Sekunden bis

2000 m; 8 Minuten, 41

Sekunden bis

3000 m; 11 Minuten, 54

Sekunden bis 4000 m; 15

Minuten, 33 Sekunden bis

5000 m

Höchstgeschwindigkeit: 194

km/h auf Meereshöhe; 195

km/h auf 1000 m; 192 km/h

auf 2000 m; 183 km/h auf

3000 m; 173 km/h auf 4000

m; 167 km/h auf 5000 m

Dienstgipfelhöhe: ~9000 m

Höchstflugdauer: 1 Stunde,

42 Minuten (Kampf); 4

Stunden, 26 Minuten (Reise)

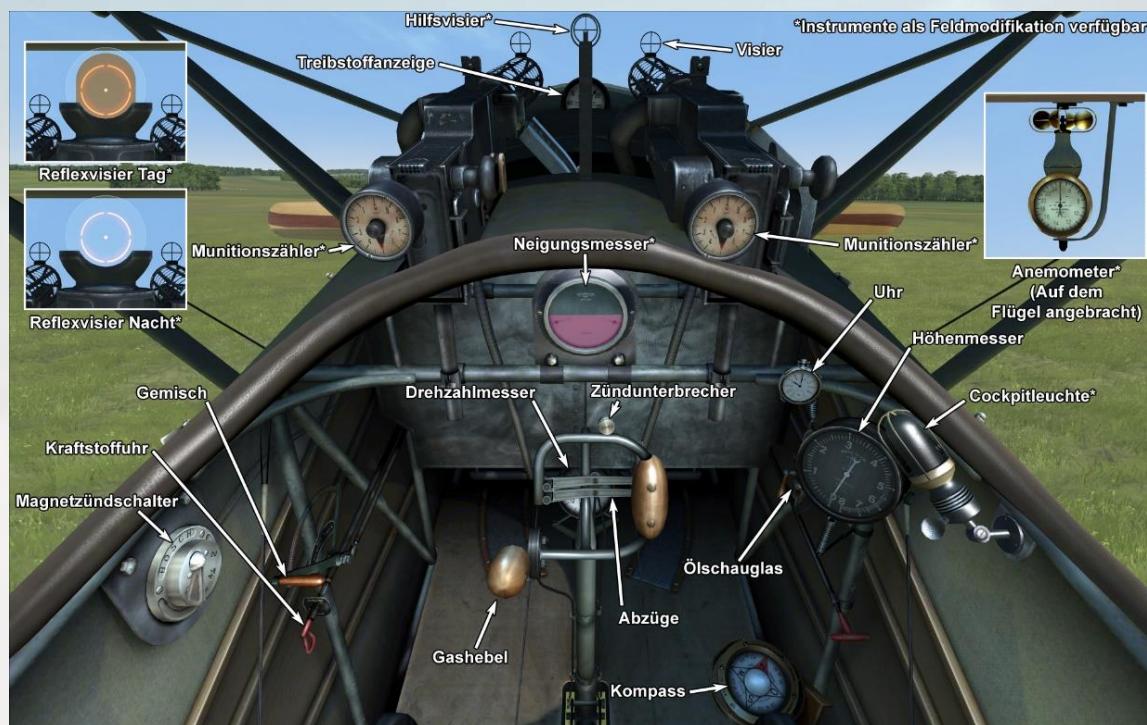
Bewaffnung: 2 x 7,92 mm 08

Maschinengewehr, je 500

Schuss



A.3 DEUTSCHE EINSITZER



Fokker D.VIII

Zwischen dem 27. Mai und 21. Juni 1918 fand in Adlershof erneut ein Wettbewerb für Jagdflugzeuge statt. Speziell für diesen Zweck entwarf Fokker die D.VIII. Aufgrund seiner Beschaffenheit als Eindecker basierte es zu großen Teilen auf den vorherigen Entwürfen von Reinhold Platz. Der Entwurf beinhaltete einen geschweißten Rumpf und vollständig mit Sperrholz belegte Flügel. Die Flügel selbst besaßen ein dickes Profil und waren auf einer Höhe mit der Sichtlinie des Piloten angebracht, was jedoch die Sicht nach oben aus dem Cockpit heraus negativ beeinträchtigte. Während des zweiten Wettbewerbs zeigt die E.V. eine gute Leistung und bot vor allem, trotz des Flügels, eine gute Sicht aus dem Cockpit. Sie bestach außerdem mit einer guten Steigrate und Manövrfähigkeit, die manche Piloten sogar die der Fokker D.VII vorzogen. Es wurde danach ein Vertrag über die Produktion von 400 Flugzeugen abgeschlossen, die alle von dem Oberursel UR II angetrieben werden sollten. Bis zum Ende des Krieges wurden 285 Exemplare der E.V./D.VIII von den Fokker-Flugzeugwerken produziert.

Am 7. August 1918 wurden die ersten Exemplare des Flugzeugs an die Frontgeschwader Jasta 6 und Jasta 19 übergeben. Unglücklicherweise verloren bereits am 16. Und 19. desselben Monats zwei Piloten aufgrund struktureller Fehler an den Flügeln ihr Leben. Es wurde daraufhin eine bis in den Oktober andauernde Untersuchung eingeleitet. Während diese andauerte, durften die E.Vs nicht abheben. Als Grund für das Versagen der Flügel stellten sich minderwertige Produktionsqualität und fehlerhafte Materialien, welche zur Herstellung der Flügel verwendet wurden, heraus. Die neue Version, deren Flügel nach den originalen Spezifikationen hergestellt wurden und die dementsprechend deutlich widerstandsfähiger war, bekam die neue Bezeichnung Fokker D.VIII. Visuell gab es zwischen der E.V. und der D.VIII jedoch keine Unterschiede. Einige E.Vs wurden sogar einfach in D.VIII umbenannt, nachdem die Flügel ersetzt worden waren.

Die Piloten hatten von dem Flugzeug den folgenden Eindruck: Die Steigrate und die Sicht aus dem Cockpit heraus waren hervorragend und das Flugzeug war einfach zu fliegen und reagierte gut auf die Flugkontrollen. Einige Piloten bevorzugten jedoch die Fokker D.VII, da diese manövrierfähiger war. Die D.VIII neigte dazu bei der Landung auf die rechte Seite des Flügels zu kippen und in dieselbe Richtung zu schleudern. Das Flugzeug verdiente sich außerdem aufgrund seines charakteristischen Designs als Eindecker den Spitznamen „Fliegende Rasierklinge“. Nachdem die Fokker E.V/D.VIII an der Westfront eingesetzt wurde, zeigten offizielle Aufzeichnungen einen Luftsieg, errungen von Emil Rolf am 17. August. Andere Quellen geben leider nicht mehr Informationen.

Besatzung: 1

Motor: 1 x Oberursel UR II

Umlaufmotor, 110 PS

Höhe: 2820 mm

Länge: 5865 mm

Spannweite: 8340 mm

Flüelfläche: 10,7 Quadratmeter

Leergewicht: 360 kg

Startgewicht: 562 kg

Treibstoffkapazität: 69 Liter

Ölkapazität: 20 Liter

Steigrate: 2 Minuten, 42 Sekunden bis

1000 m; 5 Minuten , 47 Sekunden bis

2000 m; 9 Minuten, 25 Sekunden bis

3000 m; 14 Minuten, 2 Sekunden bis

4000 m; 20 Minuten, 20 Sekunden bis

5000 m

Höchstgeschwindigkeit: 185 km/h auf

Meereshöhe; 177 km/h auf 1000 m;

167 km/h auf 2000 m; 158 km/h auf

3000 m; 148 km/h auf 4000 m; 136

km/h auf 5000 m

Dienstgipfelhöhe: 6500 m

Höchstflugdauer: 1 Stunde, 30

Minuten(Kampf); 2 Stunde, 20 Minuten

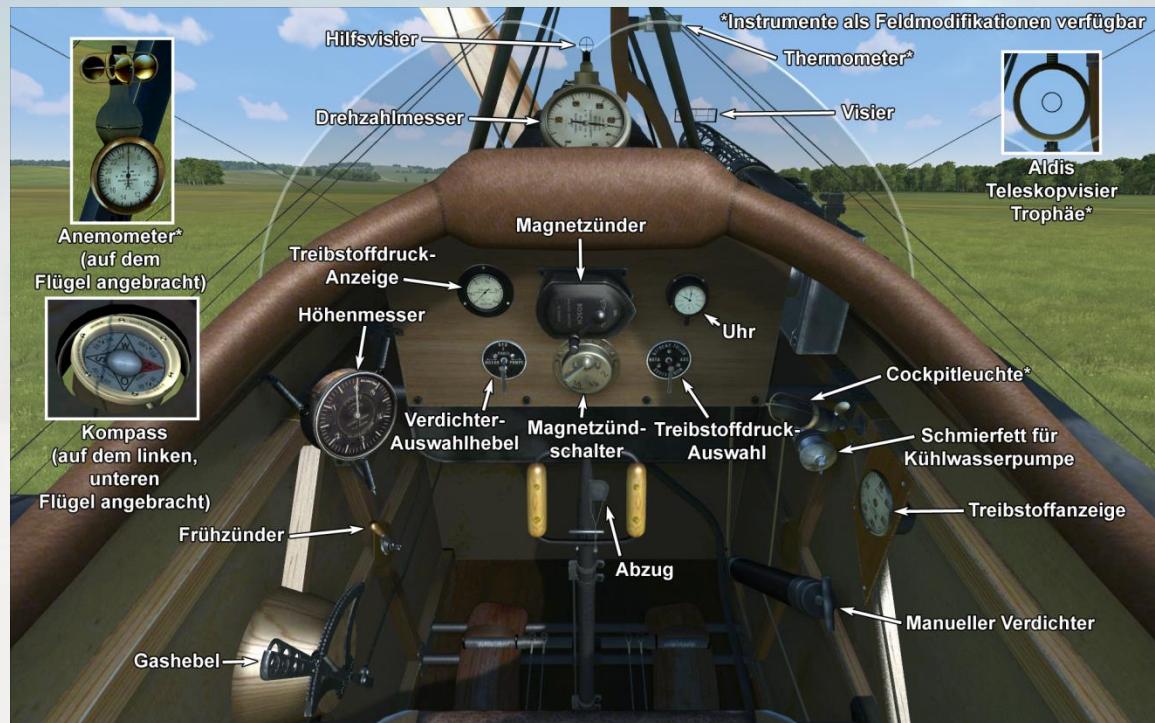
(Reise)

Bewaffnung: 2 x 7,92 mm 08, je 500

Schuss



A.3 DEUTSCHE EINSITZER



Halberstadt D.II

Der erste Prototyp der Halberstadt D.I – noch mit einem 100 PS Mercedes D.I Motor ausgestattet – flog das erste Mal im späten Herbst 1915. Später wurde das Flugzeug mit dem namensgebenden 120 PS Mercedes D.II Motor aufgerüstet, mit welchem es schließlich auch in Produktion ging. Das Flugzeug sollte hauptsächlich die neueren Fokker Typ D Doppeldecker unterstützen, welche zu diesem Zeitpunkt die veralteten Fokker Eindecker der E-Serie ersetzten. Die ersten Exemplare des Flugzeugs wurden im Juni 1916 an Fronteinheiten ausgeliefert.

Die meisten Piloten waren von der besseren Leistung der des Flugzeugs (besonders hinsichtlich seiner Steig- und Höchstgeschwindigkeit) im Gegensatz zu den älteren Fokker Eindeckern beeindruckt. Die schnell reagierenden und einfach zu handhabenden Flugkontrollen verliehen dem Flugzeug außerdem in den Händen eines erfahrenen Piloten zu guter Mobilität in der Luft.

Nachdem die Halberstadt D.II gegen Ende 1916 veraltet war, wurde sie langsam von der Front weg in ruhigere Sektoren verlegt. Während sie eingesetzt wurde konnte sie sich jedoch gut verkaufen und wurde auch von den Alliierten respektiert. Insgesamt wurden 96 Exemplare der Halberstadt D.IIs welche von einem Mercedes D.II Motor angetrieben wurden produziert.

Besatzung: 1

Motor: 1 x Mercedes D.II

Reihenmotor, 120 PS

Höhe: 2660 mm

Länge: 7300 mm

Spannweite: 8800 mm

Flügelfläche: 23,6 Quadratmeter

Leergewicht: 519 kg

Startgewicht: 728 kg

Treibstoffkapazität: 96 Liter

Ölkapazität: 18 Liter

Steigrate: 4 Minuten bis 1000 m;

8 Minuten, 50 Sekunden bis

2000 m; 15 Minuten bis 3000 m;

23 Minuten, 25 Sekunden bis

4000 m; 37 Minuten, 35

Sekunden bis 5000 m

Höchstgeschwindigkeit: 145

km/h auf Meereshöhe; 138

km/h auf 1000 m; 131 km/h auf

2000 m; 124 km/h auf 3000 m;

115 km/h auf 4000 m; 105 km/h auf 5000 m

Dienstgipfelhöhe: 5950 m

Höchstflugdauer: 2 Stunden, 34

Minuten

Bewaffnung: 1 x 7.92 mm 08/15

Maschinengewehr, 500 Schuss



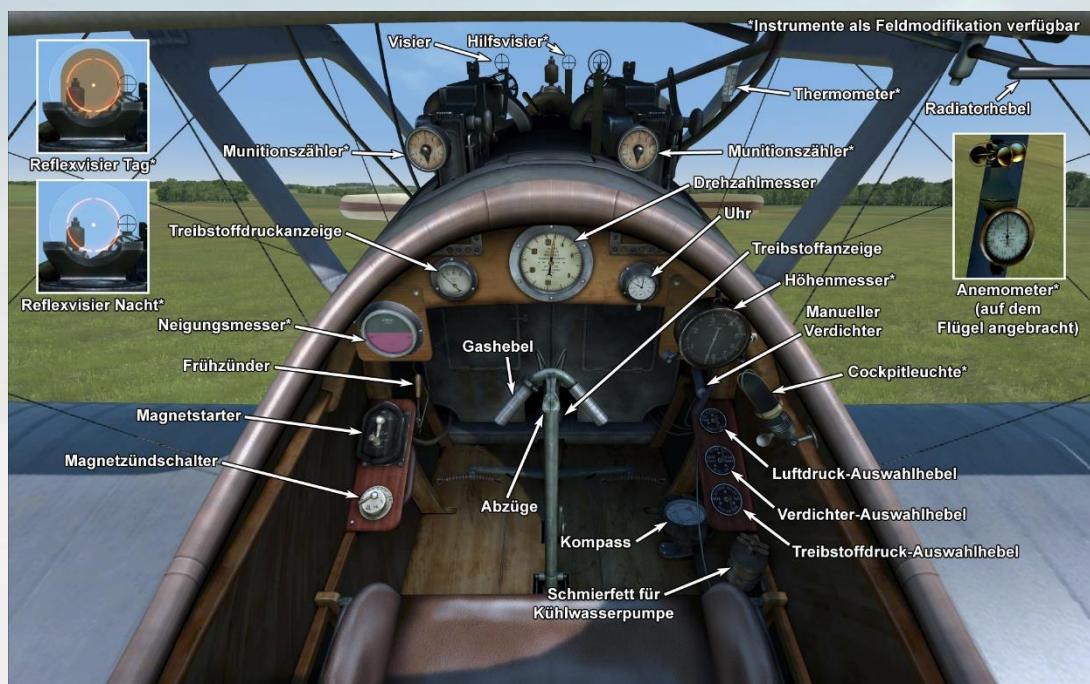
A.3 DEUTSCHE EINSITZER



Pfalz D.IIIa

Die Pfalz D.III wurde von den Pfalz Flugzeugwerken entworfen. Angelehnt war sie an die französischen Nieuport Anderthaldecker, von denen deutsche Ingenieure sehr beeindruckt waren. Der erste Testflug fand im Mai 1917 statt. Maschinengewehre waren seitlich am Motor angebracht und die Kontrollkabel der Querruder verliefen durch den unteren Flügel. Die Pfalz D.IIIa wurde ein halbes Jahr später eingeführt. Sie besaß einen stärkeren Motor, ein größeres Heckleitwerk und eine veränderten, unteren Flügel. Außerdem waren die Maschinengewehre in der Sichtlinie des Piloten angebracht. Insgesamt wurden 1 010 Exemplare der Pfalz D.III und der Pfalz D.IIIa produziert.

Im Juni 1917 wurden die ersten Exemplare des Flugzeugs an Frontgeschwader ausgeliefert. Hauptsächlich wurde das Flugzeug zum Bombergeleitschutz und zum Angriff auf Feindflugzeuge und Ballons eingesetzt. Piloten schätzen die exzellente Sicht aus dem Cockpit heraus, gute Manövriergeschwindigkeit und die Stabilität beim Abfeuern der Maschinengewehre. Auch die Höchstgeschwindigkeit und Steigrate wird als gut beschrieben. Einige Piloten bevorzugten die Sensibilität der Flugkontrollen sogar gegenüber denen der Albatros D.V. Die Struktur der Pfalz erlaubte steile Sturzflüge und grobe Landungen. Englische und britische Piloten gingen so weit, zu behaupten, dass das Flugzeug nur abgeschossen werden konnte, wenn man den Piloten ernst verletzte oder tötete. Die Flugeigenschaften verbesserten sich weiter, als der Mercedes D.IIIa Motor eingebaut wurde. Eingesetzt wurde das Flugzeug an der Westfront und an der Front in der Türkei.



Besatzung: 1

Motor: 1 x Mercedes D.IIIa

Reihenmotor, 180 PS

Höhe: 2670 mm

Länge: 6950 mm

Spannweite: 9400 mm

Flügelfläche: 22,09 Quadratmeter

Leergewicht: 725 kg

Startgewicht: 905 kg

Treibstoffkapazität: 94 Liter

Ölkapazität: 20 Liter

Steigrate: 3 Minuten, 50 Sekunden

bis 1000 m; 7 Minuten, 55 Sekunden

bis 2000 m; 12 Minuten, 51

Sekunden bis 3000 m; 19 Minuten, 19 Sekunden bis 4000 m; 28 Minuten, 38 Sekunden bis 5000 m

Höchstgeschwindigkeit: 168 km/h auf Meereshöhe; 160 km/h auf 1000 m; 152 km/h auf 2000 m; 144 km/h auf 3000 m; 134 km/h auf 4000 m; 134 km/h auf 5000 m

Dienstgipfelhöhe: 6000 m

Höchstdauer: 1 Stunde, 10 Minuten (Kampf); 2 Stunden, 50 Minuten (Reise)

Bewaffnung: 2 x 7,92 mm 08/15 Maschinengewehr, je 500 Schuss



A.3 DEUTSCHE EINSITZER

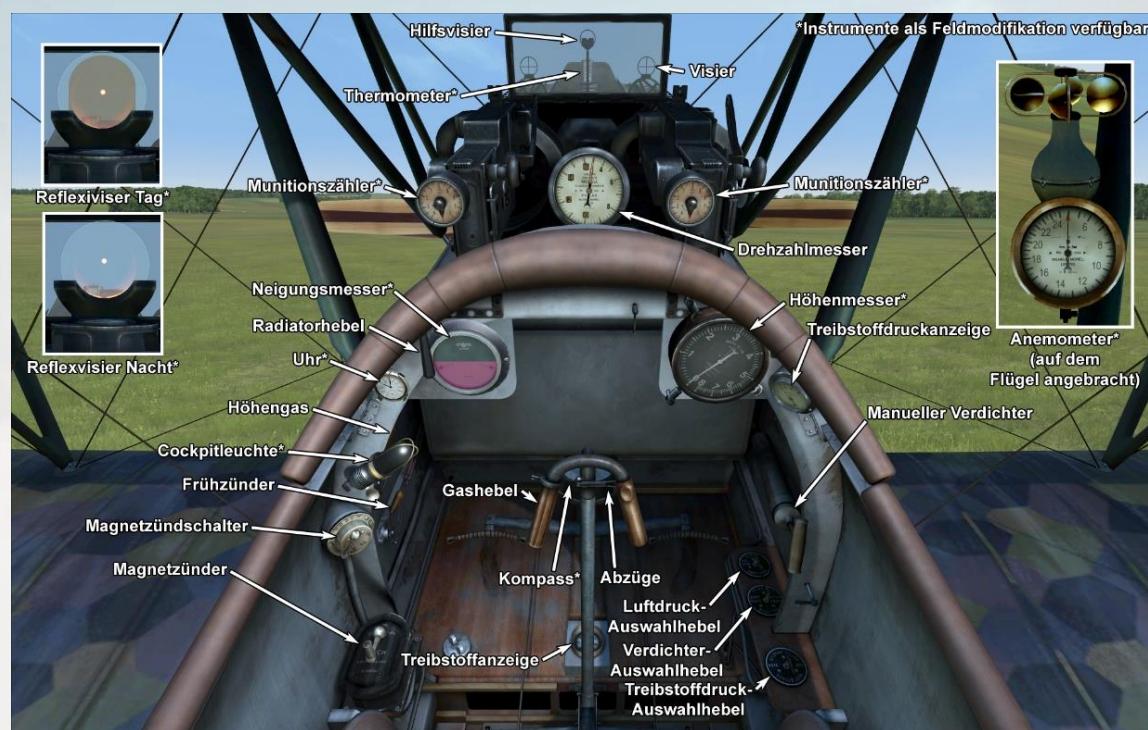


Pfalz D.XII

Bei der nächsten größeres Modifikation des Pfalz Jägers orientierten sich die Ingenieure an dünnen Tragflächen, ähnlich denen, wie sie bei der SPAD VII gefunden werden konnten. Dieser Flügel war perfekt für die von deutschen Piloten verwendeten Kampftaktiken: Sturzflug, auf den Feind feuern und wieder an Höhe gewinnen. Der Entwurf beinhaltete außerdem eine ähnlich große Oberfläche des unteren und des oberen Flügels. Das Flugzeug wurde außerdem mit einem in der Nase sitzenden Radiator, ähnlich dem der Fokker D.VII ausgestattet und war damit der erste mit einem Röhrenkühler ausgestattete Jäger (wenngleich dessen Design aufgrund Kühlenschwierigkeiten verändert werden musste). Insgesamt wurden 800 Exemplare des Flugzeugs gebaut.

Der Erstflug fand Ende Februar 1918 in Adlershof statt. Während des zweiten, dort stattfindenden Wettbewerbs im Juni 1918 erreichte das (mit einem BMW IIIa ausgestattete) Flugzeug den zweiten Platz hinsichtlich der Steigleistung: 5km in 17,6 Minuten. Danach wurde das Flugzeug an die Front zu Testzwecken unter Kampfbedingungen verlegt. Ein Pilot betonte vor allem die gute Sicht aus dem Cockpit heraus, spezielle nach unten und die Tatsache, dass es im Sturzflug schneller war als die Fokker D.VII. Diese war allerdings manövrierfähiger und nicht so schwergängig. Am 30. Juni 1918 wurden die ersten Exemplare des Flugzeugs an Kampfgeschwader übergeben. Es wurde oft zusammen mit der Fokker D.VII verwendet und operierte in dieser Kombination dann in niedrigeren Höhen, als die sonst überlegene Fokker. Hauptsächlich wurde das Flugzeug von Anfängern und Unterstützungsgeschwadern geflogen.

Eines der Probleme des Flugzeugs bestand darin, bei einem Immelmann Manöver einen Strömungsabriss zu erleiden. In solch einem Fall waren ungefähr 1500m nötig, bis das Flugzeug den Strömungsabriss überwunden hatte. Bei einer horizontalen Kehrtwende verlor das Flugzeug 150m an Höhe. Über einer Flughöhe von 3km sank die Steigrate des Flugzeugs ab. Man vermutet, dass diese Probleme vor allem auf die mit dem Mercedes D.IIIa Motor ausgestatteten Flugzeugs zutrafen, da die Fokkerwerke den Großteil der besseren BMW IIIa Motoren erhielten. Aufgrund der hohen Landegeschwindigkeit und des zerbrechlichen Fahrwerks (was für viele Piloten neu war), brach dieses bei der Landung recht häufig. Später Modelle wurden deshalb mit einem kürzeren, verstärkten Fahrwerk ausgeliefert. Das Flugzeug wurde an der Westfront eingesetzt.



Besatzung: 1

Motor: 1 x BMW IIIa Reihenmotor, 232 PS

Höhe: 2700 mm

Länge: 6350 mm

Spannweite: 9000 mm

Flügelfläche: 21,7 Quadratmeter

Leergewicht: 753 kg

Startgewicht: 921 kg

Treibstoffkapazität: 84 Liter

Ölkapazität: 18,5 Liter

Steigrate: 3 Minuten, 45 Sekunden bis 1000 m; 7 Minuten, 26 Sekunden bis 2000 m; 11 Minuten, 16

Sekunden bis 3000 m; 15 Minuten, 24 Sekunden bis 4000 m; 20 Minuten, 2

Sekunden bis 5000 m

Höchstgeschwindigkeit: 197 km/h auf Meereshöhe; 198 km/h auf 1000 m; 195 km/h auf 2000 m; 185 km/h auf 3000 m; 174 km/h auf 4000 m; 163 km/h auf 5000 m

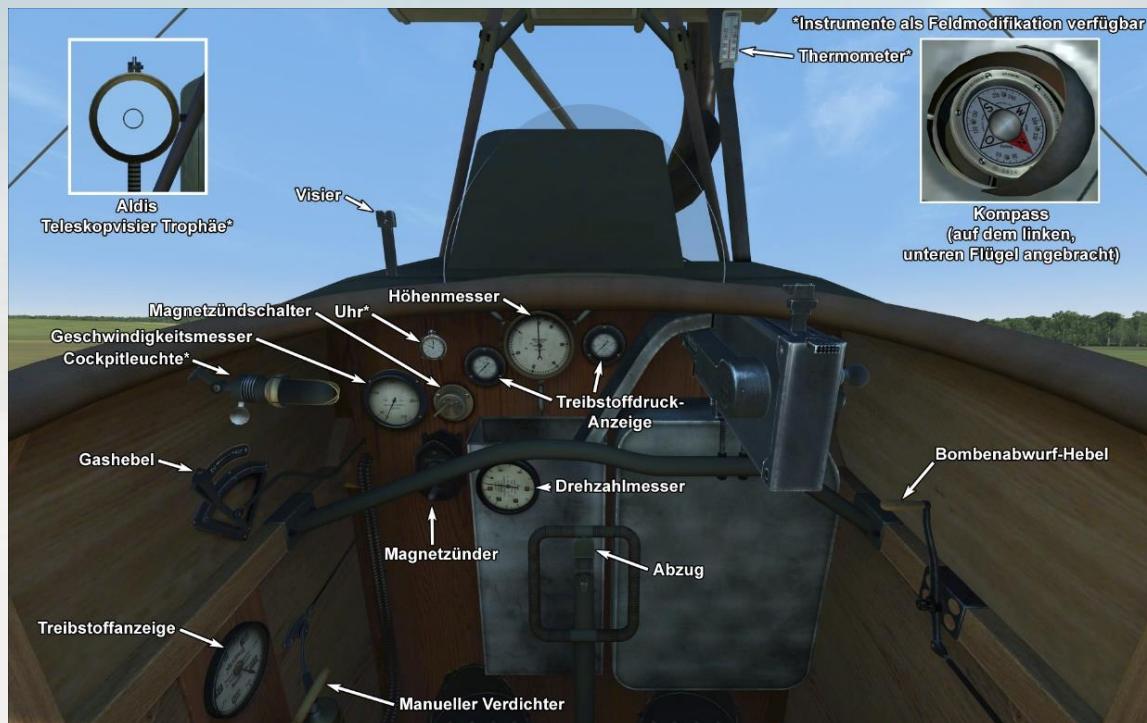
Dienstgipfelhöhe: 8850 m

Höchstflugdauer: 1 Stunde, 32 Minuten (Kampf); 4 Stunden (Reise)

Bewaffnung: 2 x 7,92 mm 08/15 Maschinengewehr, je 500 Schuss



A.4 DEUTSCHE MEHRSITZER



DFW C.V

Die DFW C.V. war ein Doppeldecker Mehrsitzer, welcher von den Deutschen Flugzeugwerken nahe Leipzig entworfen und hergestellt wurde. Die Ingenieure der DFW C.V. achteten besonders darauf, dass Flugzeug einen leichten, aber widerstandsfähigen Rumpf erhielt. Andere, besondere strukturelle Eigenschaften beinhalten eine mit Metall bedeckte Strebe in der Hecksektion, eine metallene Motorhaube, die den Motor schützt und zwei hohle Streben in den Flügel. Der Kühler ist über dem Motor angebracht.

Der Erstflug fand am 11. Juli 1916 statt. Nach Abschluss der offiziellen Tests wurde das Flugzeug an die Front verlegt, wo es außerordentlich gut beurteilt wurde. Zu diesem Zeitpunkt begann auch die Massenproduktion in anderen Fabriken, unter anderem Aviatik, LVG und Halberstadt. Bis zu Ende des Kriegs wurden 3 955 Exemplare des Flugzeugs hergestellt. Damit wurde aus der C.V. das, in seiner Klasse, am meisten hergestellte, deutsche Flugzeug des Ersten Weltkriegs.

Die DFW C.V. wurde im Oktober 1916 in Dienst gestellt und ursprünglich nur an besondere Geschwader geliefert. Reguläre Schutzstaffeln erhielten das Flugzeug ab März 1917. Eingesetzt wurde das Flugzeug hauptsächlich als Eskorte für Bomber, Artilleriebeobachtung, Aufklärung und Luftfotoaufklärung, manchmal sogar in Jagdgeschwadern.

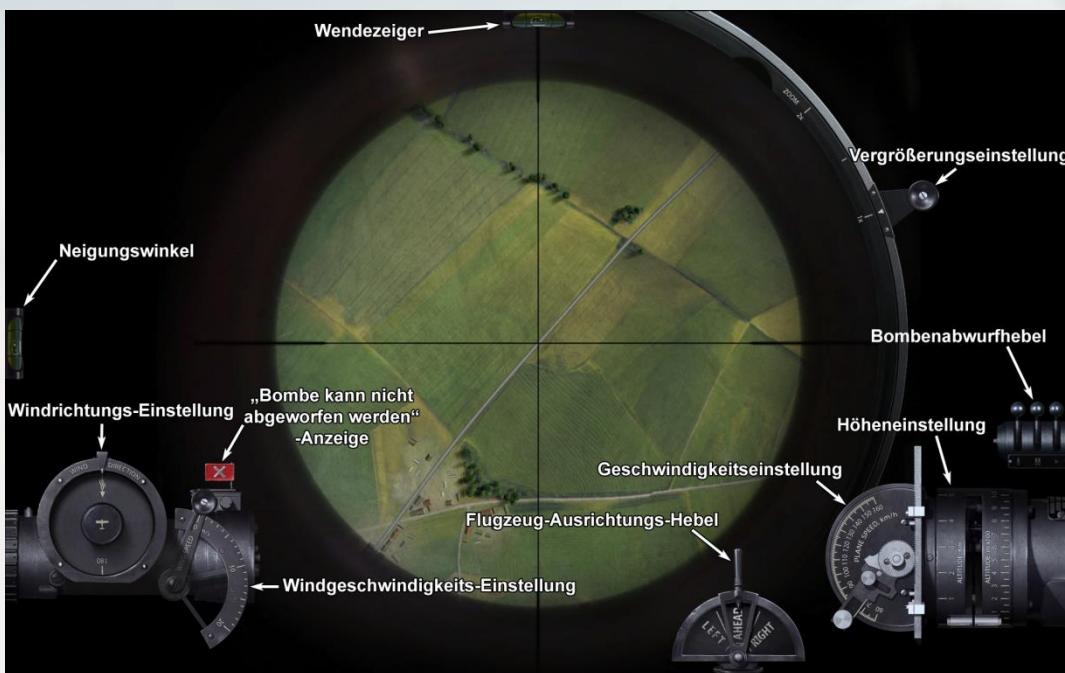
Neben anderen Vorteilen, schätzten Piloten das Flugzeugs vor allem für die guten Flugkontrollen und einfachen Landungen, die hohe Steiggeschwindigkeit und die gute Sicht für den Beobachter / Bordschützen, die einfache Instandhaltung und die sehr hohe, strukturelle Widerstandsfähigkeit. Einige Piloten verglichen die Manövrierefähigkeit sogar mit der der Bristol F.2B.

Nächste Seite: DFW C.V Schützenposition und Bombenvisier



A.4 DEUTSCHE MEHRSITZER

DFW C.V Schützenposition und Bombenvisier



DFW C.V (Fortsetzung)

Besatzung: 2

Motor: 1 x Benz Bz.IV

Reihenmotor, 200 PS

Höhe: 3140 mm

Länge: 5890 mm

Spannweite: 13270 mm

Flügelfläche: 35,5

Quadratmeter

Leergewicht: 990 kg

Startgewicht: 1477 kg

Treibstoffkapazität: 162,5 Liter

Ölkapazität: 30 Liter

Steigrate: 4 Minuten bis 1000 m; 7 Minuten bis 2000 m; 15 Minuten bis 3000 m; 25 Minuten bis 4000 m; 40 Minuten bis 5000 m

Höchstgeschwindigkeit: 155 km/h

Höchstflugdauer: 3 Stunden, 30 Minuten

Bewaffnung: 1 x 7,92 mm 08/15 Leichtes

Maschinengewehr, 500

Schuss nach vorne feuern und 1 x 7,92 mm 14/17 Maschinengewehr, 4

Munitionstrommeln mit je 250 Schuss in nach hinten feuerndem Geschützturm; bis zu 200 kg Bombenlast; Vorrichtung für Fotoaufklärungskamera und Funkgerät

Waffenmodifikationen: 2 x 7,92 mm 14/17 Maschinengewehr in nach hinten gerichtetem Geschützturm, 8 Trommeln mit je 250 Schuss; 1 x 20 mm Becker-Kanone in nach hinten gerichtetem Geschützturm, 4 Magazine mit je 15 Schuss



A.4 DEUTSCHE MEHRSPATZER



Nächste Seite: Halberstadt CL.II Schützenposition und Bombenvisier

Halberstadt CL.II (180 PS)

Die Entwicklung der Halberstadt CL.II war eine Antwort auf die vom IdFlieg (Inspekteur der Flieger) im August 1916 ausgeschriebenen Spezifikationen, welche nach einem neuen „leichten C-Typ“-Flugzeug mit einem 160-180 PS Motor verlangte.

Die grundsätzliche Entwicklungsphilosophie, welcher hinter der Entwicklung der CL.II Zweisitzer stand, war die Fähigkeit andere, schwerer Beobachtungsflugzeuge von feindlichen Jägern beschützen zu können. Im November 1916 bestellte der IdFlieg drei Prototypen der Halberstadt CL.II, welche allesamt von Mercedes D.III Motoren angetrieben wurden. Das erste dieser Flugzeuge wurde im April 1917 fertiggestellt und unterzog sich vom 2. bis zum 7. Mai 1917 nach wenigen Änderungen am Flügel den letzten Tests in Aldershof.

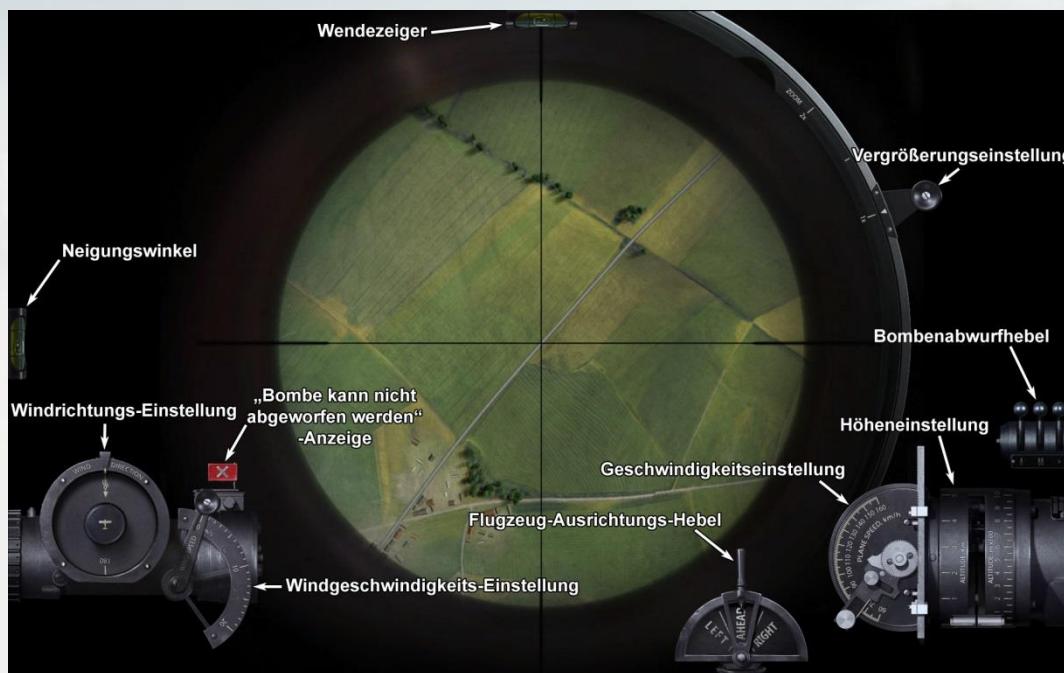
Im August 1917 wurden die ersten CL. II an die Front ausgeliefert. Diese wurde hauptsächlich zuerst an die Schutzstaffeln und Schlachtstaffeln vergeben. Die Steigrate und auch die Manövriefähigkeit der neuen Flugzeuge war exzellent und die Leistung laut den Besatzungen beinahe auf einem Niveau mit der von Flugzeugen wie der Albatros D.III und der D.V. Obwohl das Flugzeug Vorrichtungen für Funkgeräte und Fotoaufklärungskameras hatte, wurde es primär als Eskortjäger und Bodenangriffsflugzeug eingesetzt. Aufgrund der guten Wendigkeit und der Fähigkeit schnell die Höhe zu wechseln, konnte das Flugzeug Feindfeuer vom Boden gut ausweichen und somit feindlichen Bodentruppen und Installationen effektiv angreifen.

Die hohe Leistungsfähigkeit des Flugzeugs, seine Gutmütigkeit und seine Fähigkeit sich gegen Feindjäger zur Wehr zu setzen sorgen dafür, dass die Halberstadt CL. II über den gesamten Krieg hinweg eingesetzt wurde und auch an der Seite von neueren Flugzeugtypen im Einsatz



A.4 DEUTSCHE MEHRSITZER

Halberstadt CL.II Schützenposition und Bombenvisier



Halberstadt CL.II (180 PS) (Fortsetzung)

war.

Die genaue Anzahl an produzierten Cl. IIs ist unbekannt. Der IdFließ gab bei den Halberstädter Flugzeugwerken sechs Produktionsläufe mit einer Gesamtzahl von 900 Flugzeugen in Auftrag. 300 weitere Flugzeuge wurden von den Bayerischen Flugzeugwerke AG in zwei weiteren Produktionsläufen hergestellt. Dementsprechend liegt die Gesamtzahl bei ungefähr 1200 hergestellten Exemplaren.

Besatzung: 2

Motor: 1 x Mercedes D.IIIa
Reihenmotor, 180 PS

Höhe: 2750 mm

Länge: 7300 mm

Spannweite: 10770 mm

Flügelfläche: 27,5
Quadratmeter
Leergewicht: 735 kg
Startgewicht: 1145,2 kg
Treibstoffkapazität: 154,6
Liter
Ölkapazität: 28 Liter

Steigrate: 5 Minuten, 42
Sekunden bis 1000 m; 12
Minuten, 52 Sekunden bis
2000 m; 23 Minuten, 20
Sekunden bis 3000 m; 42
Minuten, 40 Sekunden bis
4000 m

Höchstgeschwindigkeit: 165
km/h auf Meereshöhe; 156
km/h auf 1000 m; 145 km/h
auf 2000 m; 135 km/h auf
3000 m; 123 km/h auf 4000
m

Dienstgipfelhöhe 5350 m

Höchstflugdauer: 3 Stunden

Bewaffnung: 1 x nach vorne
feuerndes 7,92 mm 08/15
Maschinengewehr, 500
Schuss; und 1 x 7,92 mm
14/17 Maschinengewehr in
nach hinten gerichtetem
Geschützturm, 3 Trommeln
mit je 250 Schuss; bis zu 150
kg Bombenlast, Vorrichtung
für Fotoaufklärungskamera
und Funkgerät

Waffenmodifikationen: 2 x
nach vorne feuерnde 7,92
mm 08/15

Maschinengewehre, je 500
Schuss; 2 x 7,92 mm 14/17
Maschinengewehre in nach
hinten gerichtetem
Geschützturm, 6 Trommeln
mit je 250 Schuss; 1 x 20 mm
Becke- Kanone in nach
hinten gerichtetem
Geschützturm, 4 Magazine
mit je 15 Schuss



A.4 DEUTSCHE MEHRSPATZER



Siehe vorherige Seite für Halberstadt CL.II Schützenposition und Bombenvisier

Halberstadt CL.II (200 PS)

Im Laufe der Entwicklung der CL. II wurde das Flugzeug auch mit dem 200 PS Mercedes D.IIIaÜ Motor ausgestattet, welcher dem Flugzeug zu einer höheren Leistung in großen Höhen verhalf. Die mit diesem Motor ausgestatteten CL. IIs können an der horizontal-installierten Luftpumpe erkannt werden. Es wurde jedoch auch ältere Mercedes Motoren auf das Niveau der D.IIIaÜ aufgerüstet, in diesem Fall behielt das Flugzeug die vertikale Luftpumpe.

Besatzung: 2

Motor: 1 x Mercedes D.IIIaÜ Reihenmotor, 200 PS

Höhe: 2750 mm

Länge: 7300 mm

Spannweite: 10770 mm

Flügelfläche: 27,5 Quadratmeter

Leergewicht: 735 kg

Startgewicht: 1145,2 kg

Treibstoffkapazität: 154,6 Liter
Ölkapazität: 28 Liter

Steigrate: 4 Minuten, 27 Sekunden bis 1000 m; 9 Minuten, 44 Sekunden bis 2000 m; 16 Minuten, 49 Sekunden bis 3000 m; 27 Minuten, 31 Sekunden bis 4000 m

Höchstgeschwindigkeit: 174 km/h auf Meereshöhe; 165 km/h auf 1000 m; 155 km/h auf 2000 m; 144 km/h auf 3000 m; 132 km/h auf 4000 m

Dienstgipfelhöhe: 6150 m

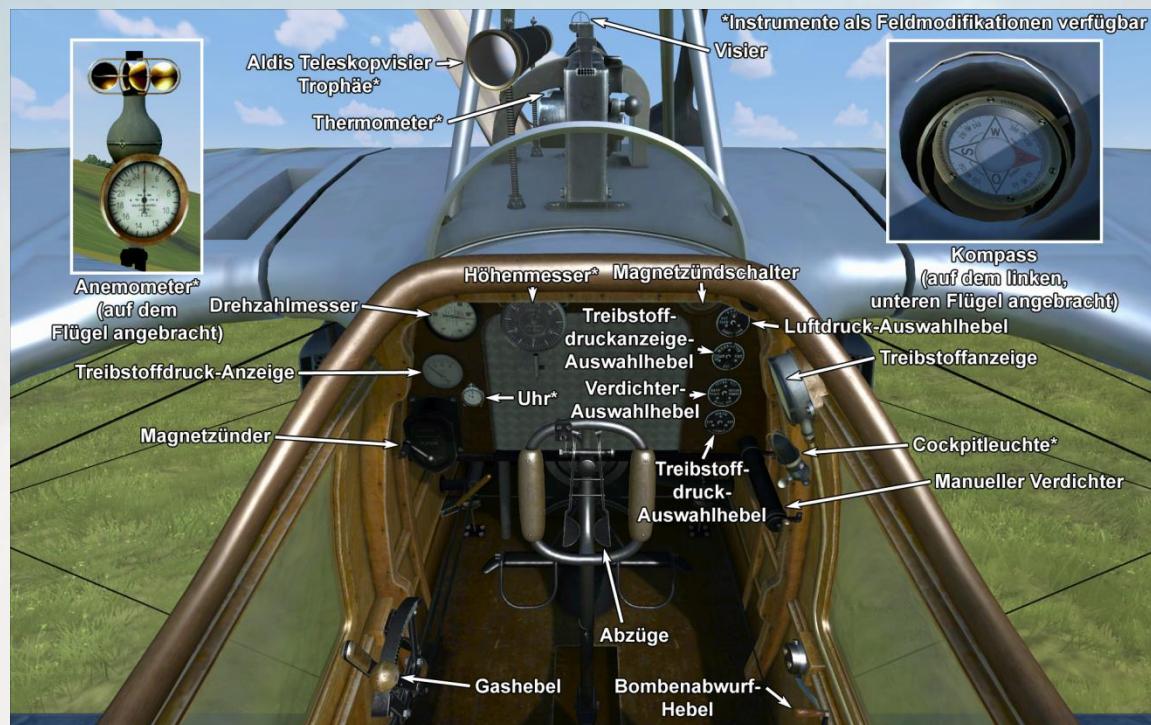
Höchstflugdauer: 3 Stunden

Bewaffnung: 1 x nach vorne feuern 7,92 mm 08/15 Maschinengewehr, 500 Schuss; und 1 x 7,92 mm 14/17 Maschinengewehr in nach hinten gerichtetem Geschützturm, 3 Trommeln mit je 250 Schuss; bis zu 150 kg Bombenlast, Vorrichtung für Fotoaufklärungskamera und Funkgerät

Waffenmodifikationen: 2 x nach vorne feuern 7,92 mm 08/15 Maschinengewehre, je 500 Schuss; 2 x 7,92 mm 14/17 Maschinengewehre in nach hinten gerichtetem Geschützturm, 6 Trommeln mit je 250 Schuss; 1 x 20 mm Becke- Kanone in nach hinten gerichtetem Geschützturm, 4 Magazine mit je 15 Schuss



A.4 DEUTSCHE MEHRSPATZER



Nächste Seite: Roland C.IIa Schützenposition und Bombenvisier

Roland C.IIa

Einer der originellsten Einfälle hinsichtlich der Konstruktion von Flugzeugen im Jahre 1915 wurde sicherlich in der von der Luft-Fahrzeug-Gesellschaft (LFG) konstruierten Roland C.II verwirklicht, welches von Dipl. Ing. Tantzen entworfen wurde. Tantzen, welcher erst vor kurzem angefangen hatte für die LFG zu arbeiten, präsentierte ein ambitioniertes Konzept, welches die Konstruktion der Flugzeugzelle neu erdachte um einen Großteil des Luftwiderstands des Zwischen- und Mittelteils des Flugzeugs, sowie der Streben und Abstützung zu verringern. Diese modernisierte Gestaltung des Flugzeugrumpfs und der dünnen Flügel des Flugzeugs führten zu einer – für diese Zeit – außerordentlichen Leistungsfähigkeit des Flugzeugs. Zur Indienststellung war die C.II eines der schnellsten Flugzeuge an der Front und war somit in der Lage jedem feindlichen Jagdflugzeug zu entfliehen. Die oberen Flügel befanden sich an der oberen Kante des Flugzeugrumpfes und verliehen dem Piloten somit ein gutes Blickfeld nach vorne und nach oben. Der breite, ovale Flugzeugrumpf und die niedrige Sitzposition des Piloten erschweren jedoch die Landung – einige Piloten behaupteten, dass es nur sehr wenige Piloten gäbe, die nie eine Bruchlandung mit einer C.II gehabt hätten.

Mit der Zeit wurden einige Modifikationen an der C.II durchgeführt. Es wurden unter anderem ein nach vorne feuерndes Maschinengewehr für den Piloten hinzugefügt, die interne Struktur der Flügel verbessert und die Kontrollen der Querruder in den oberen Flügel verlegt. Diese letzte Änderung führte außerdem Zug-/Druckstangen ein, welche die mit Kabeln betätigten Querruder kontrollen aus früheren Versionen des Flugzeugs ersetzen. Außerdem wurden die Drähte an der Hinterkante der Flügel durch einen hölzernen Holm ersetzt. Aufgrund all dieser Änderungen wurde das Flugzeug im Folgenden als C.IIa klassifiziert.

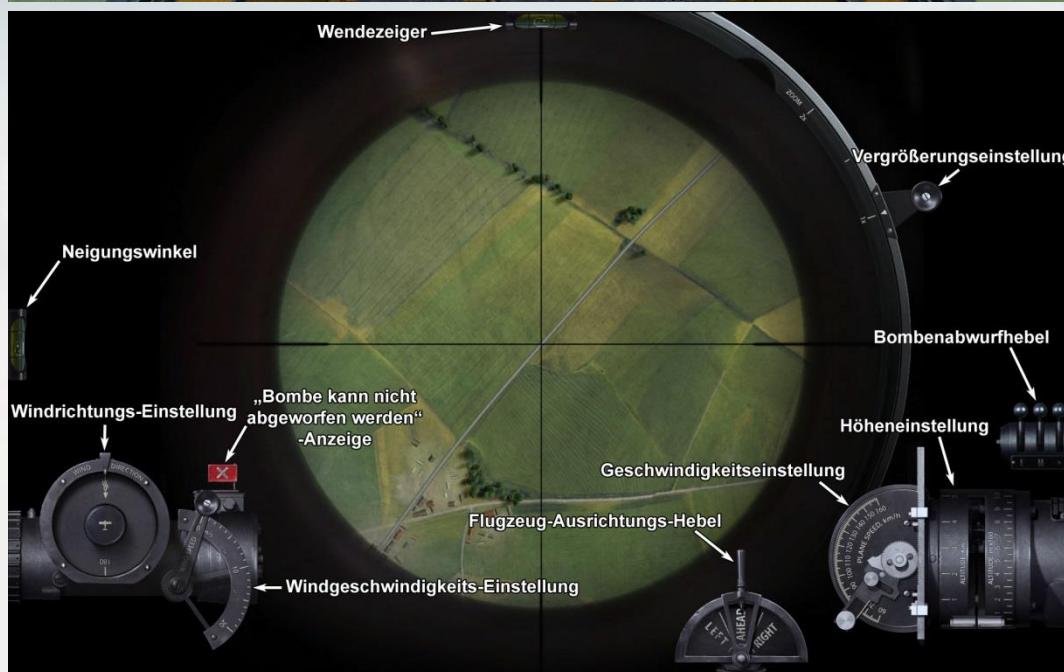
Den inoffiziellen Spitznamen des Flugzeugs – Walfisch – versucht eine, vermutlich unwahre, Geschichte zu erklären: Ein offizieller, welcher bei den Flugtests der C.II zugegen soll demnach bemerkt haben, dass das Flugzeug „wirklich wie ein Wal aussieht!“. Der erste Prototyp des Flugzeugs, welcher von einem Mercedes D.III Motor angetrieben wurde flog am 25. Und 26. Oktober 1915. Die Massenproduktion startete am 23. Dezember und die ersten 50 Exemplare wurden in Auftrag gegeben.

Die ersten C.IIs wurden an Einheiten der Fliegerabteilung zu Beginn des Jahres 1916 für Aufklärungs- und Eskortaufgaben ausgeliefert. Die



A.4 DEUTSCHE MEHRSITZER

Roland C.IIa Schützenposition und Bombenvisier



Roland C.IIa (Fortsetzung)

Aufklärer waren neben dem Funkgerät üblicherweise mit nur einem Parabellum Maschinengewehr für den Beobachter ausgerüstet. Später wurde ein nach vorne feuерndes Spandau Maschinengewehr hinzugefügt. Einige spätere Flugzeuge waren außerdem in der Lage Bomben an externen Aufhängungen, welche am Rumpf angebracht waren, Feindgebiet eindrang. Mit dem Aufkommen schnellerer, alliierter Flugzeuge wurde das Flugzeug eher zur Nahunterstützung am Boden und

mitzuführen. Aufgrund ihrer hohen Geschwindigkeit wurde die C.II oft als strategisches Fernaufklärungsflugzeug verwendet, welches tief ins als Aufklärer eingesetzt. Im Juni 1917 war das Flugzeug von der Front abgezogen und an Flugübungsschulen verlegt worden.

Die Roland C.II wurde von LFG Roland und Linke-Hofmann (unter Lizenz) hergestellt. Unter der Annahme, dass alle in Auftrag gegeben Exemplare auch gebaut wurden, produzierte LFG Roland 139 C.II und beide Hersteller produzierten zusammen 128 Maschinen des Typs C.IIa.

Besatzung: 2**Motor:** 1 x Mercedes D.III

Reihenmotor, 162 PS

Höhe: 2860 mm**Länge:** 7720 mm**Spannweite:** 10300 mm**Flügelfläche:** 29 Quadratmeter**Leergewicht:** 714 kg**Startgewicht:** 1226 kg**Treibstoffkapazität:** 259 Liter**Ölkapazität:** 35 Liter**Steigrate:** 6 Minuten, 9

Sekunden bis 1000 m; 14

Minuten, 44 Sekunden bis 2000

m; 28 Minuten, 45 Sekunden bis

3000 m

Höchstgeschwindigkeit: 165

km/h auf Meereshöhe; 157

km/h auf 1000 m; 149 km/h auf

2000 m; 140 km/h auf 3000 m;

121 km/h auf 4000 m

Dienstgipfelhöhe: 5250 m**Höchstflugdauer:** 5 Stunden, 14

Minuten

Bewaffnung: 1 x nach vorne

feuerndes 7.92 mm 08/15

Maschinengewehr, 500 Schuss;

und 1 x 7.92 mm 14

Maschinengewehr in nach

hinten gerichtetem

Geschützturm, 4 Trommeln mit

je 250 Schuss; bis zu 50 kg

Bombenlast; Vorrichtung für

Fotoaufklärungskamera und

Funkgerät

Waffenmodifikationen: 2 x 7.92

mm 14/17 Maschinengewehr in

nach hinten gerichtetem

Geschützturm, 8 Trommeln mit

je 250 Schuss; 1 x 20 mm

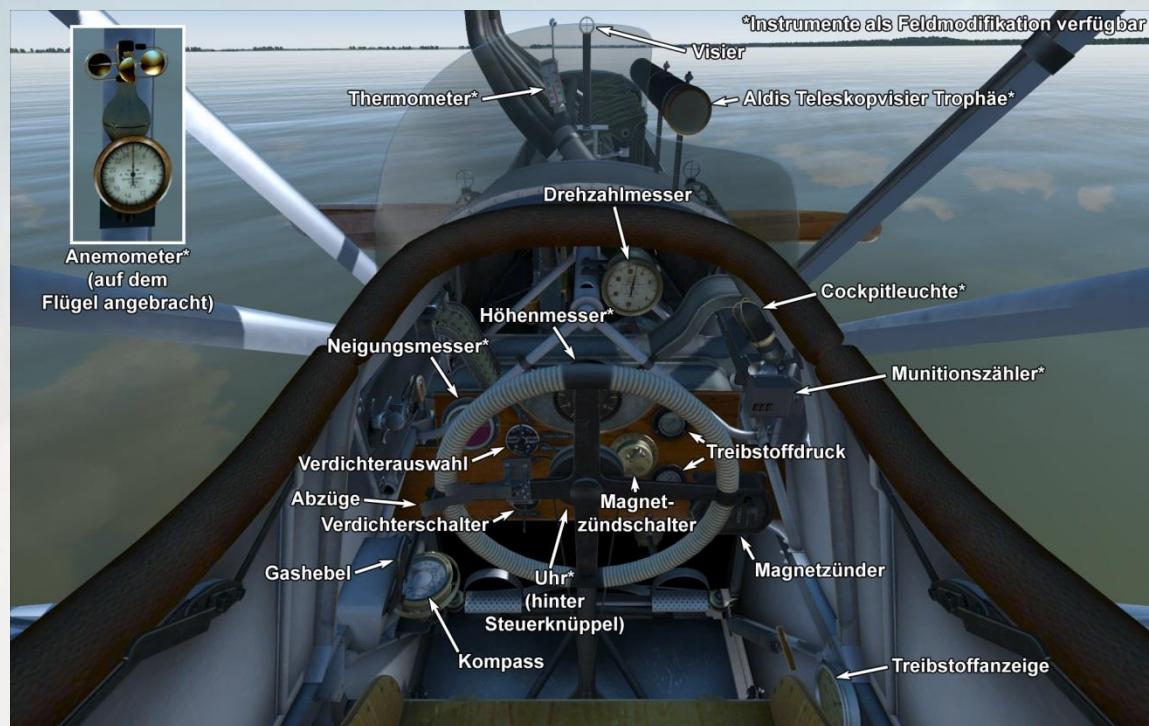
Becker-Kanone in nach hinten

gerichtetem Geschützturm, 4

Magazine mit je 15 Schuss



A.4 DEUTSCHE MEHRSITZER



Siehe nächste Seite für Hansa-Brandenburg W.12 Schützenposition

Hansa-Brandenburg W.12

Die Brandenburg W12 wurde als Antwort auf die Tatsache entwickelt, nachdem bisherige, einsitzige Wasserflugzeuge wie die Albatros W.4 gegen Angriff von hinten sehr verwundbar waren. Das Flugzeug besaß einen speziell angefertigten Rumpf mit einem umgekehrten Ruder und Heckflosse, welche dem Heckschützen ein exzellentes Schussfeld ermöglichten. Außerdem hatte das Flugzeug aufgrund seines geringen Gewichts eine hohe Geschwindigkeit und gute Manövriereigenschaften.

Der erste Prototyp der W12 flog im Januar 1917 in Warnemünde. Sein Konstrukteur – Ernst Heinkel – erlangte später Berühmtheit aufgrund seiner Entwürfe, im speziellen für die von ihm entwickelten Flugzeuge des Zweiten Weltkriegs.

Grundsätzlich war die W12 entweder von einem Mercedes D.III oder einem Benz Bz.III Motor angetrieben. Bei ersterem befand sich der Kühler an der Vorderkante der Tragfläche, bei letzterem wurde ein Kühler verwendet, welcher den in einem Auto glich – er befand sich an der Spitze der Nase. Die Bewaffnung des Flugzeugs bestand aus zwei fest montierten, nach vorne feuernden 7,92mm 08 Maschinengewehren und einem, nach hinten feuernden 7,92mm Parabellum Maschinengewehr, welches auf einer ringförmigen Lafette montiert war.

Die ersten größeren Zahlen an W12s wurden im September 1917 in Dienst gestellt. Der erste erfolgreiche Abschuss erfolgte am 11 Dezember 1917, als drei W12s unter der Führung von Oblt d.R. Friedrich Christiansen das britische Küsten-Luftschiff C27 abschossen. Christiansen wurde dafür mit dem Pour le Mérite ausgezeichnet.

Die W12 wurde hauptsächlich für Seepatrouillen, für die Suche nach feindlichen U-Booten und Konvois und für die Jagd auf feindliche Wasserflugzeuge verwendet.



A.4 DEUTSCHE MEHRSITZER

Hansa-Brandenburg W.12 Schützenposition



Hansa-Brandenburg W.12 (Fortsetzung)

Besatzung: 2

Motor: 1 x Benz III

Reihenmotor, 160 PS

Höhe: 3300 mm

Länge: 9600 mm

Spannweite: 11200 mm

Flügelfläche: 35,3

Quadratmeter

Leergewicht: 1056 kg

Startgewicht: 1550 kg

Steigrate: 11 Minuten, 24

Sekunden bis 1000 m; 29

Minuten, 49 Sekunden bis

2000 m

Höchstgeschwindigkeit:

153 km/h auf

Meereshöhe; 143 km/h

auf 1000 m; 132 km/h auf

2000 m; 120 km/h auf

3000 m

Dienstgipfelhöhe: 3850 m

Höchstflugdauer: 3

Stunden, 30 Minuten

Bewaffnung: 2 x nach

vorne feuernde 7,92 mm

08 Maschinengewehre, je

500 Schuss; und 1 x 7,92

mm 14/17

Maschinengewehr in nach

hinten gerichtetem

Geschützturm, 5

Trommeln mit je 250

Schuss; Vorrichtung für

Fotoaufklärungskamera

und Funkgerät

Waffenmodifikationen: 2

x 7,92 mm 14/17

Maschinengewehr in nach

hinten gerichtetem

Geschützturm, 6

Trommeln mit je 250

Schuss; 1 x 20 mm Becker-

Kanone in nach hinten

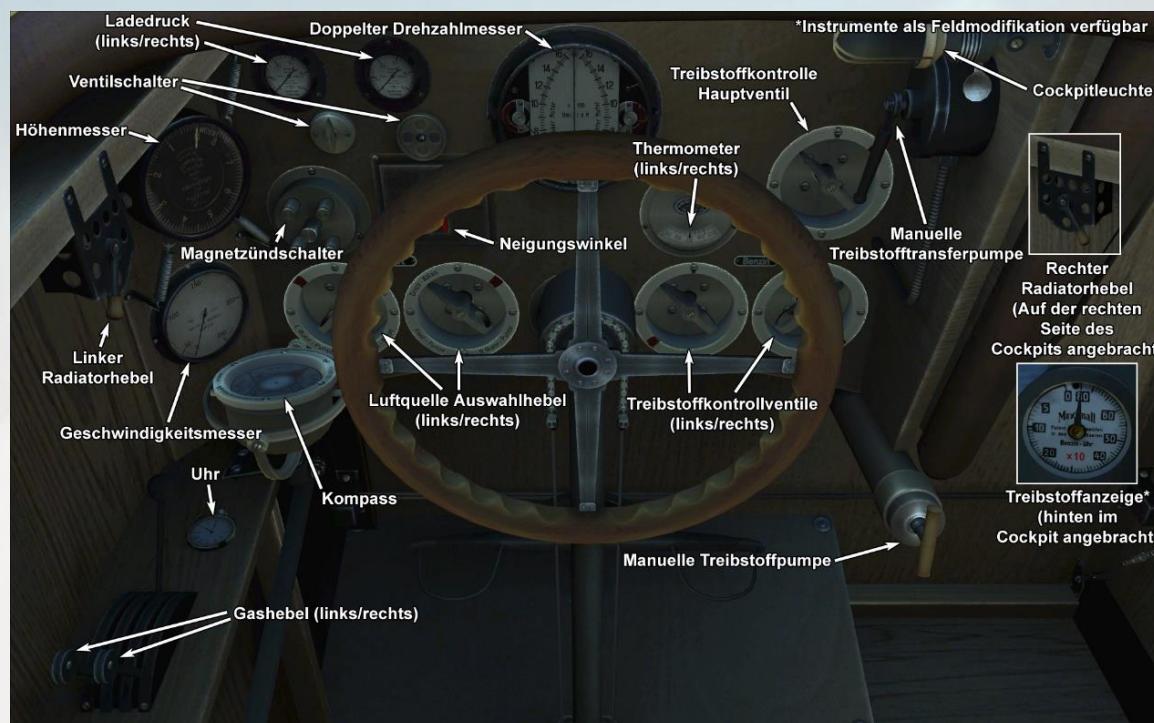
gerichtetem

Geschützturm, 4

Magazine mit je 15 Schuss



A.4 DEUTSCHE MEHRSITZER



Nächste Seite: Gotha G.V Schützenposition und Bombenvisier

Gotha G.V

Bei der Gotha G.V. handelt es sich um eine Weiterentwicklung der Gotha G.IV. Kampferfahrung zeigte schnell, dass die Nähe der Treibstofftanks zu den Motoren schnell zu einem desaströsen Unfall führen konnte. Dementsprechend wurden die Tanks in die Verkleidung der Flügel verlegt. Eine Knappheit an passenden Materialien führte dazu, dass das Gesamtgewicht des Flugzeugrumpfs erhöht werden musste. Der untere Teil des Rumpfs beinhaltete weiterhin eine Öffnung, die es dem hinteren Bordschützten erlaubte, nach unten zu schießen. Um die Stabilität während des Rollens auf dem Boden zu erhöhen, wurde das Fahrwerk gekürzt, was wiederum dazu führte, dass die Motorgondeln über den unteren Flügeln neu positioniert werden musste. Dabei handelt es sich um die wichtigste, äußerliche Änderung, welche die V-Serie von vorherigen Modellen unterscheidet. Im Oktober 1916 wurden die ersten 100 Flugzeuge in Auftrag gegeben. Im August 1917 verließ das erste Exemplar das Werk. Hergestellt wurde das Flugzeug von der Gothaer Waggonfabrik A.G. Insgesamt wurden 205 Exemplare der Serie-V hergestellt.

Die G.V. wurde hauptsächlich als strategischer Bomber für wichtige Bodenziele und Städte wie London eingesetzt. Gegen Ende des Kriegs wurde es auch als Nachtbomber eingesetzt.

Das Flugzeug erwies sich mit maximaler Bombenladung als sehr stabil, neigte jedoch auf dem Rückflug zur Basis zu extremer Instabilität und einer unangenehmen Schwer des Heckleitwerks. Um dieses Problem zu lösen, setzte sich der Heckschütze näher an den Piloten heran. Später modifizierte man einfach die Flügel und platzierte diese 20cm weiter hinten. Bei der Landung neigte das Flugzeug dazu zu gieren, bis es mit dem Boden in Berührung gekommen war. Im Februar 1918 wurden zusätzliche Fahrwerke angebracht um die Sicherheit bei der Landung zu erhöhen und ein überschlagen des Flugzeugs zu verhindern. Das Flugzeug wurde an der Westfront eingesetzt.

Besatzung: 3

Motor: 2 x Mercedes D.IVa Reihenmotor, 260 PS

Höhe: 4300 mm

Länge: 12400 mm

Spannweite: 23700 mm

Flügelfläche: 89.5 Quadratmeter

Leergewicht: 2739,8 kg

Startgewicht: 3745,4 kg (ohne Bombenladung); 4095 kg (mit 350 kg Bombenladung)

Steigrate (ohne Bombenladung): 6 Minuten bis 1000 m; 12 Minuten, 38 Sekunden bis 2000 m; 20 Minuten, 46 Sekunden bis 3000 m; 32 Minuten, 7 Sekunden bis 4000 m; 53 Minuten, 37 Sekunden bis 5000 m

Steigrate (mit 350 kg Bombenladung): 7 Minuten, 35 Sekunden bis 1000 m; 16 Minuten, 20 Sekunden bis 2000 m; 27 Minuten, 51 Sekunden bis 3000 m; 47 Minuten, 35 Sekunden bis m

Dienstgipfelhöhe: 6850 m (ohne

Bombenladung); 4650 m (mit 350 kg Bombenladung)

Höchstflugdauer: 5 Stunden (mit Bombenladung); 7 Stunden (ohne Bombenladung)

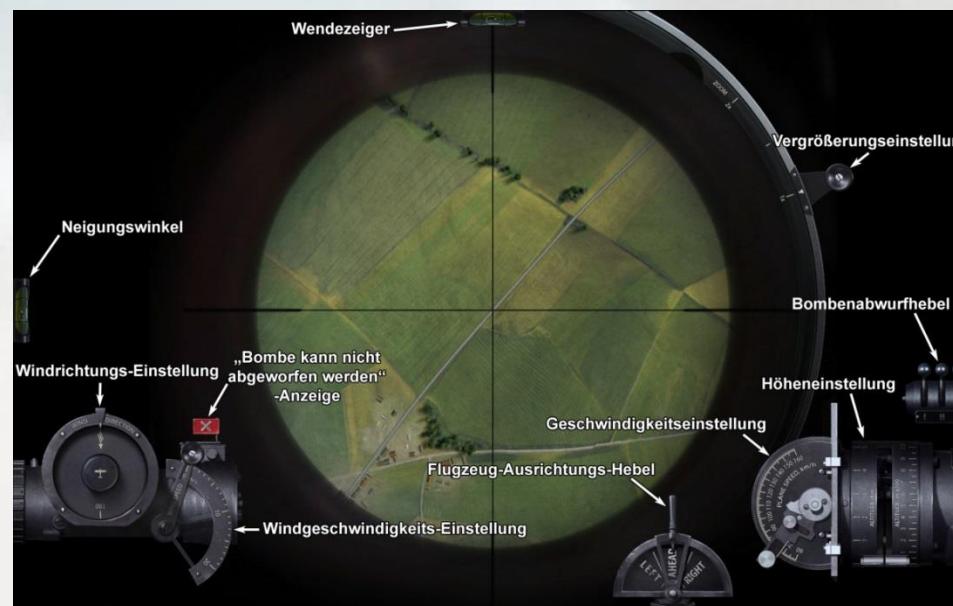
Bewaffnung: 1 x 7,92 mm 14/17 Maschinengewehr, 4 Munitionstrommeln mit je 250 Schuss in nach vorne feuern dem Geschützturm und 1 x 7,92 mm 14/17 Maschinengewehr, 4 Munitionstrommeln mit je 250 Schuss in nach hinten feuern dem Geschützturm; bis zu 700 kg Bombenlast

Waffenmodifikationen: 2 x 7,92 mm 14/17 MG in nach vorne gerichtetem Geschützturm, 8 Trommeln mit je 250 Schuss; 2 x 7,92 mm 14/17 MG in nach hinten gerichtetem Geschützturm, 8 Trommeln mit je 250 Schuss; 1 x 20 mm Becker-Kanone in nach vorne gerichtetem Geschützturm, 4 Magazine mit je 15 Schuss; 1 x 20 mm Becker-Kanone in nach hinten gerichteten-Geschützturm, 4 Magazine mit je 15 Schuss



A.4 DEUTSCHE MEHRSITZER

Gotha G.V Schützenpositionen und Bombenvisier





ANHANG B – AUSZEICHNUNGEN

B.1 FRANZÖSISCHE AUSZEICHNUNGEN

Croix de Guerre

Das Croix de Guerre (Kriegskreuz) wurde am 2. April 1915 gestiftet. Wer damit ausgezeichnet wurde, wurde zumindest einmalig in den Kriegsberichten erwähnt. Die Anzahl der Nennungen wird auf dem Band repräsentiert. Dies lässt Rückschluss auf die Tapferkeit des Trägers zu. Der bronzenen Stern bildet hierbei den untersten Rang, die silbernen Palmzweige den höchsten.

Das Croix de Guerre kann sowohl französischen Bürgern, als auch Bürgen von Verbündeten verliehen werden.





Légion d'honneur

Die Ehrenlegion wurde als eine soziale Institution gegründet, welche den Patriotismus von geehrten Bürgern und Soldaten festigt, die ihren Teil zum Wohlstand Frankreichs geleistet haben. Die Auszeichnung wurde 1802 von Napoleon Bonaparte begründet, der die Regeln der Verleihung an die der Römischen Legionen anlehnte, jedoch leicht veränderte. Die Insignien der Ehrenlegion wurden inzwischen vielmals verändert. Seit 1915 wird der Orden für Heldenmut im Kampf als „Kriegskreuz mit Palmenblättern“ verliehen. Während des Ersten Weltkriegs wurde der Orden an ungefähr 55 000 Personen verliehen, von denen 20 000 keine französischen Bürger waren.

Eine Aufnahme in die Ehrenlegion war die höchste Anerkennung von Tapferkeit, die in Frankreich während des Ersten Weltkriegs möglich war und ist bis heute die höchste Auszeichnung des Landes. Sie wird verliehen für „Tapferkeit im Gefecht oder einen bemerkenswerten Beitrag zum Wohlstand Frankreichs durch Wissenschaft, Kunst, Politik.“ Der Orden besitzt, in abnehmender Reihenfolge, die folgenden fünf Ränge: Großkreuz, Großoffizier, Kommandeur, Offizier, Ritter.



Siegesmedaille Erster Weltkrieg

Gestiftet am 20. Juli 1922 handelt es sich bei der Siegesmedaille des Ersten Weltkriegs (Médaille Interalliée 1914–1918) an eine Gedenk-Auszeichnung, welche an französische Kombattanten ausgegeben wurde, die an den Gefechten des Ersten Weltkriegs teilgenommen haben. Sie wurde an alle Soldaten verliehen, die zwischen dem 2. August 1914 und dem 11. November 1918 drei Monate (nicht unbedingt am Stück) gedient hatten. Sie wurde außerdem an zivile Krankenpfleger, Ausländer (die unter französischem Kommando gedient hatten), Marschalle und Generäle (die zumindest drei Monate kommandiert hatten), sowie an Kriegsgefangene aus dem Elsass und Lothringen verliehen.





B.2 BRITISCHE AUSZEICHNUNGEN

Air Force Cross

Das Air Force Cross wurde während des Ersten Weltkriegs an Warrant Officer und Offiziere der RAF und des Commonwealth für „Heldenhafte Taten, Tapferkeit und Hingabe zur Pflicht während des Fliegens, jedoch nicht im aktiven Kampfeinsatz gegen den Feind“ verliehen.

Die Auszeichnung wurde am 3. Juli 1918 zusammen mit dem Distinguished Flying Cross gestiftet. Sie wurde für Taten verliehen, bei denen kein direkter Kontakt mit dem Feind stattgefunden hatte. Während des Ersten Weltkriegs wurde die Auszeichnung an ungefähr 679 Piloten und Personal der Royal Air Force verliehen. Zwei Personen wurde die Auszeichnung zudem zweimal verliehen.



Distinguished Service Cross

Das Distinguished Service Cross (DSC) wurde während des Ersten Weltkriegs an Warrant Officer und Offiziere der Royal Navy für „Tapferkeit gegen den Feind während eines Kampfeinsatzes“ verliehen.

Die Auszeichnung wurde ursprünglich im Jahre 1901 als das Conspicuous Service Cross gestiftet und war ursprünglich für Warrant Officer und rangniedrige Offiziere gedacht, welche nicht für den Distinguished Service Orden in Frage kamen. Die Auszeichnung wurde im Oktober 1915 in Distinguished Service Cross umbenannt und die Anspruchsvoraussetzungen so erweitert, dass es an alle Offiziere der Navy unter dem Rank des Lieutenant Commander verliehen werden konnte. Auch Piloten des Royal Naval Air Service. Während der Ersten Weltkriegs wurde die Auszeichnung an Piloten und Personal der Navy 305 mal verliehen, 39 Piloten erhielten die Auszeichnung zweimal, sieben Piloten sogar dreimal.





Distinguished Flying Cross

Das Distinguished Flying Cross (DFC) wurde während des Ersten Weltkriegs an Warrant Officer und Offiziere der RAF und anderer Staaten des Commonwealth für „Heldentaten, Tapferkeit oder der Aufopferung zur Pflicht während einer Luftoperation gegen den Feind“ verliehen.

Die Auszeichnung wurde am 3. Juni 1918, kurz nach der Gründung der Royal Air Force gestiftet. Ungefähr 1 100 DFCs wurden während des Ersten Weltkriegs verliehen. 70-mal wurde sie mit einer Spange, dreimal mit zwei Spangen vergeben.



Military Cross

Das Military Cross wurde an Warrant Officer und Offiziere des Rangs Captain und darunter für Mut und Tapferkeit im Kampf verliehen, deren Taten jedoch nicht ausreichend für die Verleihung des Victoria Cross oder des Distinguished Service Order waren.

Die Auszeichnung wurde ursprünglich am 28. Dezember 1914 gestiftet und am 28. Dezember 1916 überarbeitet. Bis zur Einführung des DFC war vielen Piloten als Anerkennung für ihre Leistungen das Military Cross verliehen worden. Hauptsächlich erhielten die Auszeichnung Britische Offiziere und Offiziere im Dienst von anderen Ländern des Commonwealth, jedoch gibt es auch Fälle, in denen Ausländer die Auszeichnung erhalten haben. Während des Ersten Weltkriegs wurde das Military Cross an Piloten 1 222-mal vergeben. 113 erhielten die Auszeichnung ein zweites, zehn sogar ein drittes Mal. Vier Offiziere erhielten das Military Cross sogar viermal. Der erste in dieser kleiner Gruppe war F.V. Wallington, ein Offizier der Royal Field Artillery. Er erhielt die dritte Spange seiner Auszeichnung am 10. Juli 1918. Die vorherigen drei Auszeichnungen waren ihm als 2nd Lieutenant verliehen worden.





Distinguished Service Order

Der Distinguished Service Orden (DSO) wurde am 6. September 1886 von Königin Victoria gestiftet. Er wird normalerweise an Offiziere mit dem Rang Major oder höher verliehen, jedoch wurde auch schon wenigen Offizieren mit niedrigerem Rang die Ehre zuteil.

Ab dem 1. Januar 1917 wurde an Kommandeure die Anweisung weitergegeben, nur Soldaten für die Auszeichnung vorzuschlagen, die unter Feindfeuer gestanden waren. Der Hauptgrund dafür bestand darin, dass die Auszeichnung zwischen 1914 und 1916 für Umstände verliehen wurde, die nicht wirklich angebracht waren (oft an Stabsoffiziere, was Missgunst bei den Frontoffizieren schürte). Die Auszeichnung konnte mehrfach verliehen werden, in diesem Fall wurden Spangen am Orden angebracht. 304 Piloten wurden während des Ersten Weltkriegs mit dem DSO ausgezeichnet. 27 Piloten erhielten es zweimal, zwei Piloten sogar dreimal. Auch an Piloten, die nicht Bürger von Großbritannien oder dem Commonwealth waren wurde das DSO vergeben. An Willy Omer Francois Jean Coppens de Houthulst aus Belgien, Rene Paul Fonck aus Frankreich, Alexander Alexandrovich Kazakov aus Russland und Clive Wilson Warman aus den Vereinigten Staaten.



Victoria Cross

Das Victoria Cross (VC) ist die höchste militärische Auszeichnung Großbritanniens und wurde 1856 eingeführt um Heldenataten während des Krimkriegs 1854-1856 zu ehren. Die erste Zeremonie zur Verleihung der Auszeichnung wurde im Juni 1857 abgehalten. Seit der Einführung der Auszeichnung, wurde diese an 1356 individuelle Empfänger vergeben. Während des Ersten Weltkriegs haben 19 Mitglieder der Lufteinheiten diese Auszeichnung erhalten. Das VC wurde auch an 14 Personen verliehen, die nicht Bürger von Großbritannien oder dem Commonwealth waren: Fünf Amerikanern, drei Dänen, zwei Deutschen, einem Schweizer, einem Belgier, einem Schweden und einem Ukrainer. In der heutigen Zeit kann die Medaille prinzipiell unabhängig vom Geschlecht verliehen werden, jedoch hat bis heute keine Frau die Medaille offiziell erhalten. Jedoch wurde 1895 der Frau des Regimentskommandeurs der 104th Bengal Lancers, Mrs. Webbar Harris von den Offizieren der Einheit für ihren „unbezwingbaren Mut“ während einer Choleraepidemie eine goldene Replik der Medaille verliehen.

Während der gesamten Geschichte der Auszeichnung haben nur drei Personen das Victoria Cross zweimal erhalten: Arthur Martin-Leake, ein britischer Captain und Chirurg (1902 & 1914), Noel Godfrey Chavasse, ein britische Arzt, der seinen Wunden erlag (1916 & 1917) und Charles Upham, ein neuseeländischer Infanterist (1941 & 1942).





WWI Victory Medal

Gestiftet am 1. September 1919 wurde die Victory Medal an Britische Militärangehörige verliehen, die während des Ersten Weltkriegs gedient hatten. Die Medaille wurde nie allein verliehen, sie wurde an alle, die entweder den 1914-Star oder den 1914-15-Star erhalten hatten und an die meisten, die die British War Medal erhalten hatten nachgereicht. Um sich für die Auszeichnung zu qualifizieren musste man eingezogen worden sein und sich zwischen dem 5. August 1914 und dem 11. November 1918 im Kriegsgebiet befunden haben. Frauen qualifizierten sich für die Medaille, wenn sie ihn Pflegeheimen, Lazaretten oder Unterstützungstruppen gedient hatten.

Die Victory Medal wurde außerdem allen Mitgliedern der Britischen Marine-Mission von 1919-1920 nach Russland und den Minenräumern in der Nordsee zwischen dem 11. September 1918 und dem 20. November 1919 verliehen.





B.3 AUSZEICHNUNGEN DER VEREINIGTEN STAATEN

Distinguished Service Cross

Das Distinguished Service Cross ist eine Auszeichnung, die für „besondere Tapferkeit und großes Risiko für das eigene Leben in Kampfsituation im Angesicht des bewaffneten Feindes“ vergeben wird, jedoch nicht „die Kriterien für die Medal of Honor“ erfüllen. Die Auszeichnung wurde von Präsident Woodrow Wilson am 2. Januar 1918 gestiftet. General Pershing, der Oberbefehlshaber der Expeditionsstreitkräfte in Frankreich hatte vorgeschlagen, dass es neben der Medal of Honor noch eine andere Auszeichnung geben sollte, um die die Taten der amerikanischen Truppen zu ehren. Der Gesetzesbeschluss zur Schaffung der Medaille wurde am 9. Juli 1918 vom Kongress beschlossen. Während des Ersten Weltkriegs wurde die Auszeichnung ungefähr 1 900-mal verliehen.



Medal of Honor

Die Medal of Honor wird für „Tapferkeit und Furchtlosigkeit unter Einsatz des eigenen Lebens, weit über die Pflichterfüllung hinaus im Gefecht gegen einen Feind der Vereinigten Staaten, während des Einsatzes in einer Militäroperation im Einsatz gegen eine fremde Macht, oder im Dienst einer alliierten Macht welche gegen einen Feind kämpft und die Vereinigten Staaten nicht Kriegsteilnehmer sind“ verliehen. Die Auszeichnung wurde von Präsident Abraham Lincoln am 21. Dezember 1861 als Navy Medal of Honor, einer frühen Variante der Medal of Honor, gestiftet. Zuerst wurde die Medaille nur an die Mannschaftsgrade der US Army verliehen, Offiziere durften die Auszeichnung bis Ende 1891 nicht erhalten. Offiziere der Navy sogar erst ab 1915. Während des Ersten Weltkriegs durften dann auch Piloten die Army-Version der Medaille verliehen werden, da die Version der Air Force als solche erst am 6. Juli 1960 gestiftet wurde. Während des Ersten Weltkriegs wurde die Medaille an weniger als 100 Angehörige der Army verliehen, darunter nur vier Piloten (an drei davon posthum).

Um für die Auszeichnung geeignet zu sein, muss der Empfänger in den US-Streitkräften dienen, jedoch nicht unbedingt die US Staatsbürgerschaft haben. Es gab jedoch drei Ausnahmen dieser Regel: Die Auszeichnung wurde an acht Zivilisten, inklusive der einzigen Frau verliehen: Mary Edwards Walker für ihre Teilnahme an der Ersten Schlacht am Bull Run, Charles Lindberg für seinen Flug über den Atlantik und „Buffalo Bill“ Cody für die Erforschung des Wilden Westen. 1916 hat eine spezielle Kommission der US Army die Verleihung einiger Auszeichnungen zurückgezogen (inklusive der zuvor genannten, zivilen Beispiele). Einige dieser Auszeichnung wurden erst kürzlich wiederhergestellt, z.B. der von Buffalo Bill im Jahre 1989. Seit dem Anfang des zweiten Weltkriegs wird die Medaille für außerordentliche Tapferkeit über die Pflichterfüllung hinaus im Angesicht des Feindes verliehen. Aufgrund dieser Tatsache wurden ungefähr 60% der verliehenen Medaillen welche seit Anfang des Zweiten Weltkriegs verliehen wurden, posthum vergeben.





WWI Victory Medal

Gestiftet im Jahr 1919, wurde die Siegesmedaille des Ersten Weltkriegs jedem Mitglied des US Militärs verliehen, der zwischen folgenden Daten und Orten im US Militär gedient hat: Zwischen dem 6. April 1917 und dem 11. November 1918 für jeden Militärdienst, zwischen dem 12. November und dem 5. August für Dienst im europäischen Teil Russlands, zwischen dem 23. November und dem 1. April 1920 für Dienst in den Amerikanischen Expeditionsstreitkräften in Sibirien. Offiziell hieß die Auszeichnung bis 1947 Victory Medal. Sie wurde in WWI Victory Medal umbenannt, nachdem das „Victory Ribbon“ in „World War II Victory Medal“ umbenannt wurde.

Die Auszeichnung selbst gibt es in einer großen Spannweite von Unterarten, anhand der man die Teilnahme an verschiedenen Schlachten und Kampagnen erkennen kann. Der „Silver Citation Star“ durfte beispielsweise von jedem auf dem Band der Victory Medal getragen werden, der Mitglied der US Army war und für Tapferkeit im Kampf zwischen 1917 und 1920 ausgezeichnet wurde. Diese Unterart der Auszeichnung wurde 1932 in den Silver Star umbenannt. Inhaber dieser Auszeichnung konnten diese nach Antrag in den Silver Star umwandeln. Dementsprechend konnte der Navy Commendation Star an jede Person verliehen werden, die von vom Marineminister für ihre Leistung während des Ersten Weltkriegs vorgeschlagen wurde. Obwohl diese Auszeichnung äußerlich identisch mit dem Silver Citations Star war (und genauso wie diese am Band der Victory Medal getragen werden konnte), konnte der Navy Commendation Star nicht durch einen Silver Star ersetzt werden.





B.4 DEUTSCHE AUSZEICHNUNGEN

Militär-Flugzeugführer-Abzeichen

Obwohl dieses Abzeichen hauptsächlich die Zugehörigkeit zum Kader der Piloten zeigt, wurde es nicht automatisch nach dem Abschluss der Flugschule verliehen. Während des Ersten Weltkriegs wurde es normalerweise erst nach dem ersten Kampfeinsatz vergeben. Es gab jedoch auch Piloten, die ihr Abzeichen erst nach dem Abschluss mehrerer Kampfmissionen erhielten. Neben dem (preußischen) Abzeichen für Militär-Flugzeugführer gab es auch eine Version für Beobachtungsoffiziere, Bordschützen und Zeppelinpiloten. Das Königreich Bayern hat zudem eine eigene Version des Abzeichens ausgegeben.



Verwundetenabzeichen

Das Verwundetenabzeichen wurde am 3. März 1918 von Kaiser Wilhelm II dem zweiten gestiftet. Es wurde in drei Stufen verliehen: Schwarz, Silber und Gold. Das schwarze Abzeichen wurde für weniger als drei Wunden verliehen, das silberne Abzeichen für drei oder mehr Wunden. Das goldene Abzeichen wurde für Wunden verliehen, welchen den Empfänger des Abzeichens permanent entstellten. Julius Buckler war vermutlich der einzige deutsche Pilot, der das Verwundetenabzeichen in Gold erhielt. Nachdem er die Front als junger Soldat erreichte, wurde er bald verwundet und in den fliegerischen Dienst versetzt. 1917 wurde er vier Mal verwundet und nach einem langen Aufenthalt im Krankenhaus schließlich zur Jasta 17 versetzt. Dort wurde er am 6. Mai 1918 erneut verwundet. Julius Buckler lebte bis in die späten 60er Jahre.





Eisernes Kreuz

Das Eiserne Kreuz ist vermutlich die bekannteste aller deutschen Auszeichnungen. Es wurde von König Friedrich Wilhelm III von Preußen gestiftet und erstmals am 10. März 1813 verliehen. Ursprünglich war das Eiserne Kreuz ausschließlich eine Militärauszeichnung, jedoch gab es auch Fälle in denen es an Zivilisten vergeben wurde, die militärische Funktionen erfüllt hatten. So wurde beispielsweise der zivilen Pilotin Hanna Reitsch das Eiserne Kreuz 1. Klasse für ihre Tapferkeit als Testpilotin während des Zweiten Weltkriegs verliehen. Ursprünglich wurde das Eiserne Kreuz in zwei Klassen verliehen, von 1881 bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs gab es jedoch drei Klassen des Eisernen Kreuzes: Das Eiserne Kreuz 2. Klasse, das Eiserne Kreuz 1. Klasse und das Großkreuz des Eisernen Kreuzes. Das Großkreuz war für Generäle und Feldmarschälle der deutschen Armee gedacht. Eine noch höhere Auszeichnung, der Stern zum Großkreuz wurde nur zweimal verliehen: An Feldmarschall Gebhard von Blücher im Jahr 1813 und an Feldmarschall Paul von Hindenburg im Jahr 1918. Während des Ersten Weltkriegs wurde das Großkreuz fünf Mal verliehen, das Eiserne Kreuz 1. Klasse 210 000 Mal, das Eiserne Kreuz 2. Klasse über fünf Millionen Mal.

Wenn über das Eiserne Kreuz gesprochen wird, muss man auch das „Kulmer Kreuz“ erwähnt werden. 1813 fand eine Schlacht zwischen Napoleon und den gegen ihn alliierten Streitkräften, u.a. denen von Russland, statt. Nach der Schlacht wurde Graf Ostermann-Tolstoy das Großkreuz des Eisernen Kreuzes verliehen. General Yermolov bekam vom König von Preußen den Roten Adlerorden 1. Klasse verliehen und alle Soldaten der russischen Garderegimenter wurden für das Eiserne Kreuz vorgeschlagen. Da die Anzahl der Soldaten und Offiziere in diesen Regimentern jedoch bei ungefähr 12 000 lag und bisher nur 11 000 Preußen das Eiserne Kreuz erhalten hatten, stieg die Unruhe in den Rängen des Preußischen Militärs. Dementsprechend verlieh König Friedrich Wilhelm III den 7 131 Überlebenden das Kulmer Kreuz, welches sich vom Eisernen Kreuz nur durch das fehlende Datum und das Fehlen eines königlichen Monogramms unterschied.



Fürstlicher Hausorden der Hohenzollern Ehrenkreuz 1. Klasse mit Schwertern

Der Fürstliche Hausorden der Hohenzollern Ehrenkreuz 1. Klasse mit Schwertern wurde typischerweise an Offiziere verliehen, die bereits das Eiserne Kreuz 1. Klasse erhalten hatten. Es handelte sich bei dieser Auszeichnung dementsprechend um einen Zwischenschritt zwischen dem Eisernen Kreuz 1. Klasse und der höchsten Militärauszeichnung Preußens – dem Orden Pour le Mérite – für niedere Ränge. Der Fürstliche Hausorden der Hohenzollern wurde während des Ersten Weltkriegs ungefähr 8 300-mal verliehen.





Militär-Max-Joseph-Orden

Der Militär-Max-Joseph-Orden war die höchsten militärische Auszeichnung des Königreichs Bayern. Er wurde am 1. Januar 1806 von Maximilian I. Joseph von Bayern, dem ersten bayerischen König, gestiftet. Es gab den Orden in drei Klassen: Großkreuz, Kommandeur und Ritter. Nach den Vorgaben des Königs sollte die verliehene Klasse dem Rang des Empfängers entsprechen. So konnte beispielsweise das Großkreuz nur an Offiziere verliehen werden, die mindestens den Rang des Generals inne hatten. Bayerische Empfänger dieser Auszeichnung welche noch nicht Teil des Adels waren wurde der Adel gewährt und erlaubt den Titel „Ritter von“ zu tragen. Nicht-Bayern konnte der Orden auch verliehen werden, diese erhielten jedoch keinen Adelstitel. Aus diesem Grund wurde aus Erich Ludendorff nicht „Ritter von Ludendorff“, obwohl er das Großkreuz im Jahr 1916 verliehen bekam. Während des Ersten Weltkriegs wurde das Großkreuz fünfmal, die Klasse Kommandeur 14-mal, und die Klasse Ritter 253-mal verliehen. Nicht-bayerische Empfänger sind in den Zahlen enthalten.



Militär-St.-Heinrichs-Orden

Der Militär-St.-Heinrichs-Orden wurde am 7. Oktober 1736 von August III., König von Polen und Kurfürst von Sachsen, gestiftet. Es handelt sich dabei um den höchsten sächsischen Orden, den bedienstete des deutschen fliegerischen Dienstes erhalten konnten. Die Auszeichnung wurde mehrfach überarbeitet und existierte in vier verschiedenen Ausführungen: Großkreuz, Komtur I. und II. Klasse und Ritterkreuz. Der einzige Pilot des Ersten Weltkriegs der mit dem Orden in der Klasse Komtur II. ausgezeichnet wurde, war Max Immelman, obwohl mehr als 100 Piloten und Beobachter/Bordschützen den Orden in der Klasse Ritterkreuz erhalten hatten.





Orden Pour le Mérite

Während des Ersten Weltkriegs wurde die höchste Preußische Militärauszeichnung, der Orden Pour le Mérite an Offiziere verliehen, die immer wieder große Tapferkeit im Gefecht zeigten. Er wurde nie Posthum verliehen. Tatsächlich erhielten Piloten ihn automatisch nach einer bestimmten Zahl an Luftsiegen (Feindflugzeuge und Ballons) deren Anzahl sich jedoch während des Krieges immer wieder veränderte.

Der Orden wurde vom Preußischen König Friedrich II im Jahre 1740 von einer früheren Auszeichnung übernommen und für militärische und zivile Dienste verliehen. 1810 verfügte König Friedrich Wilhelm III dass der Orden nur an Angehörige des Militärs für Tapferkeit im Angesicht des Feindes verliehen werden durfte. Später fügte er im Gedenken an seine verstorbene Frau eine weitere Unterscheidung hinzu: Einen Strauß goldenen Eichenlaubs über dem Kreuz. Nach dem preußischen Sieg über Napoleon und der Invasion von Paris 1814 wurde der Orden an 1662 Personen verliehen, 1470 davon russische Soldaten. 1842 wurde für Verdienste in Kunst und Wissenschaft eine zivile Version des Ordens wiedereingeführt. 1844 wurde eine Krone zum Orden hinzugefügt, welche zeigte, dass der Empfänger des Ordens 50 Jahre lang ehrenhaften Dienst geleistet hatte.

Von allen im deutschen Heer und der Marine dienenden Offizieren, wurde der Orden am regelmäßigsten an Bedienstete des Heeres verliehen (533-mal). Piloten erhielten die Auszeichnung 80-mal und Marineoffiziere 49-mal. 76 der Piloten hatten den Rang Kapitän oder niedriger inne. Die ersten, die die Auszeichnung erhielten, waren Piloten, welche acht Luftsiege errungen hatten: Oswald Boelcke und Max Immelmann (am 12. Januar 1916). Auch an Ausländer wurde der Orden verliehen, darunter Bürger aus Österreich-Ungarn (14-mal), Bulgarien (4-mal) und der Türkei (2-mal). Insgesamt wurde der Orden während des Ersten Weltkriegs 687-mal verliehen. Nach dem Ende des Ersten Weltkriegs wurde der Orden nie mehr für Militärdienste verliehen. Die zivile Version des Ordens kann jedoch noch heute für Errungenschaften in Wissenschaft und Künsten erhalten werden.





Roter Adlerorden

Der Rote Adlerorden wurde an Militärpersonal und Zivilisten für Tapferkeit im Gefecht, exzellenter Führung und langem und treuen Dienst im Namen des Königreichs Preußen verliehen.

Der Orden wurde während des Ersten Weltkriegs nur extreme selten verliehen. Die einzigen zwei Personen, die mit dem Abzeichen III. Klasse mit Krone und Schwertern ausgezeichnet wurden waren Rittmeister Manfred Albrecht von Richthofen und Oberstleutnant Maercker. Letzterer erhielt die Auszeichnung nach dem Ende des Krieges am 16. November 1918. Insgesamt wurde der Orden III. Klasse mit Krone und Schwertern in der Zeit von 1894 bis 1918 nur zehn Mal verliehen. Es gab den Orden in sechs Klassen und vielen zusätzlichen Versionen, darunter mit Krone, Eichenlaub, Schwertern, Schleife, Dienstjubiläumszahlen und Abzeichen des Maltaordens. Zudem gab es noch eine spezielle Version der Klasse I. bis IV. für Nichtchristen. Das traditionelle Band des Ordens war weiß mit zwei orangenen Streifen, aber Kampfauszeichnungen wurden regelmäßig mit einem Schwarz-Weißen Band, ähnlich dem des Eisernen Kreuzes, verliehen.



Hindenburg-Kreuz

Das Ehrenkreuz des Weltkrieges, auch als Ehrenkreuz für Frontkämpfer, Frontkämpferkreuz oder Hindenburg-Kreuz bekannt, war eine Ehrenmedaille für Soldaten des deutschen Kaiserreichs, die im Ersten Weltkrieg gekämpft hatten. Sie wurde am 13. Juli 1934 von Reichspräsident Paul von Hindenburg gestiftet. Es gab die Auszeichnung in drei verschiedenen Ausführungen: Das Ehrenkreuz für Frontkämpfer, das Ehrenkreuz für Kriegsteilnehmer (für Soldaten, die am Krieg teilgenommen, aber nicht an der Front gekämpft hatten) und das Ehrenkreuz für die Witwen und Eltern gefallener Kriegsteilnehmer. Österreichische Soldaten konnten das Kreuz nach der Annexion Österreichs 1938 auch erhalten. Insgesamt wurden 6 250 000 Medaillen an Soldaten, 1 200 000 an Kriegsteilnehmer und 720 000 Medaillen an Angehörige verliehen. Eine spezielle Version der Auszeichnung mit einem Anker in der Mitte war als Marinekreuz bekannt und wurde an Veteranen der Kaiserlichen Kriegsmarine verliehen.





B.5 BELGISCHE AUSZEICHNUNGEN

Medaille du Volontaire Combattant (Medaille für Freiwillige)

Die Medaille für Freiwillige wurde an Belgier und einige Ausländer verliehen, welche sich während des Ersten Weltkriegs freiwillig zum Dienst meldeten. Die Mehrheit der belgischen Piloten im Ersten Weltkrieg waren freiwillige, welche ihre Flugstunden aus der eigenen Tasche zahlen mussten.



Croix de Guerre

Das Croix de Guerre des Ersten Weltkriegs wurde auf königlichen Erlass am 25. Oktober 1915 gestiftet und für Tapferkeit auf dem Schlachtfeld oder andere militärische Tugenden verliehen. Es wurde nur an Einzelpersonen vergeben. Außerdem wurde das Croix de Guerre auch für drei Jahre Frontdienst oder hervorragende militärische Führung auf dem Schlachtfeld verliehen. Auch freiwillige die älter als 40 Jahre oder jünger als 16 Jahre waren, konnten das Croix de Guerre nach 18 Monaten Dienstzeit erhalten. Ebenso Kriegsgefangene, die nach ihrer Flucht erneut den Streitkräften beitraten und jedwedes Militärpersonal das aufgrund einer Verwundung in den vorzeitigen Ruhestand versetzt wurde. Verschiedene Versionen mit bronzenen, silbernen und goldenen Palmblättern oder dem Löwen am Band wurden für eine Vielzahl unterschiedlicher Gründen verliehen. Die Auszeichnung ähnelt dem französischen Croix de Guerre und wurde während des Ersten Weltkriegs an viele belgische Piloten vergeben.





Militärauszeichnung für Tapferkeit zweiter Klasse

Diese Militärauszeichnung für außerordentliche Dienste, Tapferkeit und Aufopferung wurde an Militärpersonal jedes Rangs verliehen. In den belgischen Streitkräften spricht man auch von einer Auszeichnung nach „Artikel 4“. Es wird in zwei verschiedenen Klassen verliehen, welche sich anhand eines vergoldeten Rangabzeichen (für die erste Verleihung) und einem Palmzweig für die zweite Verleihung unterscheiden lassen.



Militärauszeichnung für Tapferkeit erster Klasse

Diese Militärauszeichnung für außerordentliche Dienste, Tapferkeit und Aufopferung wurde an Militärpersonal jedes Rangs verliehen. In den belgischen Streitkräften spricht man auch von einer Auszeichnung nach „Artikel 4“. Es wird in zwei verschiedenen Klassen verliehen, welche sich anhand eines vergoldeten Rangabzeichen (für die erste Verleihung) und einem Palmzweig für die zweite Verleihung unterscheiden lassen.





Orden Leopolds II

Der Orden Leopolds II. Ist nach dem gleichnamigen belgischen König benannt. Die Auszeichnung wurde am 24. August 1900 von Leopold II. als König des Kongo-Freistaats gestiftet und nach der Übergabe des Kongos an Belgien in das belgische Auszeichnungssystem integriert. Der Orden wird als Zeichen der Anerkennung für Leistungen für den belgischen Herrscher verliehen und symbolisiert dessen persönliche Gunst. Der Orden kann sowohl an Belgier als auch an Ausländer verliehen werden. Während des Ersten Weltkriegs wurde diese Medaille an mehrere belgische Piloten verliehen.



Kronenorden

Der Kronenorden ist ein Orden des Königreichs Belgien, welcher am 15. Oktober 1897 von König Leopold II. in seiner Funktion als Herrscher des Kongo-Freistaates gestiftet wurde. Ursprünglich sollte der Orden Heldenataten und außergewöhnliche Leistungen im Dienste des Kongo-Freistaates ehren – wenngleich viele dieser Taten schon wenig später höchst umstritten waren. Im Jahr 1908 wurde der Orden zu einer offiziellen Auszeichnung Belgiens, welche dem Leopoldsorden untergeordnet war.

Der Orden konnte auch an Ausländer verliehen werden und wurde dementsprechend regelmäßig an Militär- oder diplomatisches Personal anderer Nationen verliehen, welche entweder Belgien stationiert waren oder Belgien anders unterstützen.





Leopoldsorden

Der Leopoldsorden ist einer von drei belgischen Ritterorden. Er ist der höchste Orden Belgiens und wurde zu dessen Ehren nach König Leopold I. benannt. Es existiert eine militärische, eine zivile und eine maritime Version. Letztere wird ausschließlich an Personal der Handelsmarine verliehen, während die Militärversion nur an Militärpersonal vergeben wird. Die Auszeichnung wurde am 11. Juli 1832 gestiftet und wird für außerordentliche Tapferkeit im Kampf oder zur Anerkennung außerordentlicher Leistungen zum Nutzen der belgischen Nation verliehen. Der Leopoldsorden wird auf königlichen Erlass verliehen. Einige wenige, talentierte belgische Kampfpiloten haben diese Auszeichnung während des Ersten Weltkriegs für ihre Leistungen im Luftkampf erhalten.



Siegesmedaille des Ersten Weltkriegs

Gestiftet am 17. Juli 1919 wurde diese Medaille allen verliehen, die zwischen dem 1. August 1914 und dem 11. November 1918 im Militär gedient haben. Die Auszeichnung besitzt ein regenbogenfarbenes Band, welches die vielen Nationen symbolisiert, welche der Entente zum Sieg verholfen haben.





ANHANG C – BODENOBJEKTE FÜR SICHTAUFKLÄRUNG



Flak-
position



Lager



Nachschub-
lager /
Fabrik



Feld-
geschütz



Flak-
position



Haubitzen



Nachschub-
zug



MG



Ballon-
Position



Haupt-
quartier



LKWs und
PKWs



Passagier-
zug



Lastkahn



Treib-
stofflager



Panzer



Bunker



ANHANG D – FLUGKONTROLLEN, LEISTUNG UND ABFANGEN

Entente

Flugzeug	Drehzahl Max.	Temp. Max (C°)	Motor-kontrollen	Höchstflug-dauer (Minuten)	Max. Sturzgeschw. km/h (IAS)	Max. Sturzgeschw. mph (IAS)	Max. Kurvengeschw. km/h (IAS)	Max. Kurvengeschw. mph (IAS)	Max. Geschw. km/h (IAS)	Max. Geschw. mph (IAS)	Kurven-Index	Roll-Index	Bnz-Index	Angstgegner	Trudeln linksherum abfangen	Trudeln rechtsherum abfangen
Airco D.H.2	1400	-	Kein Gas, Gemisch, Zündunterbrecher	195	230	143	200	124	130	81	2	5	1	Alle, außer Fokker E.III	Fängt automatisch ab.	Entgegengesetztes Ruder, Knüppel gerade in Drehrichtung (links). Zündung unterbrechen. Standardmethode dauert länger, aber geht auch.
Airco D.H.4	2100	90	Gemisch, Radiator	180	340	211	210	130	200	124	4	5	8	Pfalz D.XII, Fokker D.VIII, Fokker DVIIIf	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.	Fängt automatisch ab.
Breguet 14.B2	1800	80	Radiator	150	295	183	250	155	180	112	5	6	7	Pfalz D.XII, Fokker D.VIII, Fokker DVIIIf	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.
Bristol F2B F.II	2500	93	Gemisch, Radiator	180	350	217	250	155	198	123	7	9	9	Pfalz D.XII, Fokker D.VIII, Fokker DVIIIf	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.	Fängt automatisch ab.
Bristol F2B F.III	2500	93	Gemisch, Radiator	180	350	217	250	155	205	127	8	10	10	Pfalz D.XII, Fokker D.VIII, Fokker DVIIIf	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.	Fängt automatisch ab.
Handley Page O/400	2000	93	Gemisch, Radiator	480	275	171	190	118	156	97	0	0	0	Pfalz D.XII, Fokker D.VIII, Fokker DVIIIf	Fängt automatisch ab.	Fängt automatisch ab.
Nieuport 11.C1	1400	-	Gemisch, Zündunter	120	215	134	215	134	167	104	6	10	3	Alle aus dem Jahr 1918	Fängt automatisch ab.	Fängt automatisch ab.
Nieuport 17.C1	1500	-	Gemisch, Zündunterbrecher	110	250	155	205	127	165	103	7	7	4	Fokker Dr.1, Pfalz D.III, Fokker DVIIIf	Fängt automatisch ab.	Fängt automatisch ab.
Nieuport 28.C1	1500	-	Gemisch, Zündunterbrecher	70	340	211	270	168	203	126	1	6	7	Fokker D.VIII, Fokker DVIIIf, Fokker Dr.1	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.	Fängt automatisch ab.
S.E.5a	2300	93	Gemisch, Radiator	110	380	236	235	146	218	135	5	8	8	Fokker D.VIII, Fokker DVIIIf, Fokker Dr.1	Knüppel NACH HINTEN und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.	Knüppel NACH HINTEN und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.
R.E.8	2000	80	Keine	255	295	183	205	127	171.4	107	4	5	4	Alle aus dem Jahr 1918	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.	Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten. MOTOR AUS.
Sopwith Pup	1500	-	Gemisch, Zündunterbrecher	150	270	168	190	118	176	109	10	7	3	Fokker Dr.1	Knüppel NACH HINTEN und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.
Sopwith Triplan	1550	-	Gemisch, Zündunterbrecher	100	280	174	225	140	185	115	8	7	5	Fokker Dr.1, Pfalz D.III, Fokker DVIIIf	Knüppel NACH HINTEN und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.	Fängt automatisch ab.
Sopwith Camel	1550	-	Gemisch, Zündunterbrecher	150	300	186	215	134	190	118	9	6	6	Fokker Dr.1	Knüppel NACH HINTEN und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten. Wenig Gas.
Sopwith Dolphin	2200	93	Gemisch, Radiator	100	330	205	222	138	200	124	6	5	8	Pfalz D3a, Fokker DVIIIf, Fokker Dr.1	Knüppel NACH HINTEN und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.	Knüppel NACH HINTEN und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.
Spad V.II 150HP	2000	80	Gemisch	150	360	224	260	162	193	120	5	5	7	Pfalz D3a, Fokker D.VIII, Fokker DVIIIf, Fokker Dr.1	Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten. MOTOR AUS.	Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten. MOTOR AUS.
Spad V.II 180HP	2250	80	Gemisch, Radiator	90	380	236	260	162	219	136	5	5	9	Fokker D.VIII, Fokker DVIIIf, Fokker Dr.1	Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten. MOTOR AUS.	Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten. MOTOR AUS.
Spad 13	2200	80	Gemisch, Radiator	90	380	236	270	168	220	137	4	8	10	Fokker D.VIII, Fokker DVIIIf, Fokker Dr.1	Fängt automatisch ab.	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.

Mittelmächte

Flugzeug	Drehzahl Max.	Temp. Max (C°)	Motor-kontrollen	Höchstflug-dauer (Minuten)	Max. Sturzgeschw. km/h (IAS)	Max. Sturzgeschw. mph (IAS)	Max. Kurvengeschw. km/h (IAS)	Max. Kurvengeschw. mph (IAS)	Max. Geschw. km/h (IAS)	Max. Geschw. mph (IAS)	Kurven-Index	Roll-Index	BnZ-Index	Angstgegner	Trudeln linksherum abfangen	Trudeln rechtsherum abfangen
Albatros D.II	1700	88	Radiator	80	300	186	215	134	164	102	7	9	2	Sopwiths, SE5a, Spad 13	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.
Albatros D.III	1700	88	Radiator	90	290	180	220	137	170	106	6	8	3	Sopwiths, SE5a, Spad 13	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.
Albatros D.Va	1700	88	Radiator	90	290	180	230	143	170	106	6	7	4	Sopwiths, SE5a, Spad 13	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.
DFW C.V	1600	88	Keine	230	260	162	225	140	155	96	5	5	3	Nieuport 28, Sopwith Dolphin, SE5a, Spad 13, Bristol F2B	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.
Fokker E.III	1400	-	Kein Gas, Gemisch Zündunterbrecher	180	250	155	190	118	142	88	3	3	2	Alle, außer D.H.2	Nur Knüppel gerade in Drehrichtung (links), Motor an.	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.
Fokker Dr.1	1500	-	Gemisch, Zündunterbrecher	100	270	168	205	127	178	111	9	10	5	Sopwith Pup, Camel	Fängt automatisch ab.	Fängt automatisch ab.
Fokker D.VII	1700	90	Radiator	70	325	202	240	149	190	118	7	6	5	Sopwiths, SE5a, Spad 13	Fängt automatisch ab.	Fängt automatisch ab.
Fokker D.VIIF	1700	88	Radiator, Höhengas	102	335	208	240	149	194	121	7	6	10	Sopwith Camel	Fängt automatisch ab.	Fängt automatisch ab.
Fokker D.VIII	1500	-	Gemisch, Zündunterbrecher	90	325	202	240	149	185	115	6	5	8	Sopwiths	Fängt automatisch ab.	Fängt automatisch ab.
Gotha G.V	1600	90	Radiator	300	240	149	200	124	137	85	0	0	0	Nieuport 28, Sopwith Dolphin, SE5a, Spad 13, Bristol F2B	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.
Halberstadt CL.II 180	1700	85	Radiator	180	320	199	240	149	165	103	5	5	5	Nieuport 28, Sopwith Dolphin, SE5a, Spad 13, Bristol F2B	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.	Fängt automatisch ab.
Halberstadt CL.II 200	1700	85	Radiator	180	320	199	240	149	175	109	5	5	5	Nieuport 28, Sopwith Dolphin, SE5a, Spad 13, Bristol F2B	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.	Fängt automatisch ab.
Pfalz D.IIIa	1700	90	Radiator	70	280	174	250	155	168	104	8	7	4	Sopwith Pup, Camel	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.	Standard: Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder halten.
Pfalz D.XII	1700	88	Radiator, Höhengas	92	315	196	270	168	197	122	1	6	8	Sopwiths, SE5a, Spad 7	Knüppel NACH VORNE und in Drehrichtung, dann entgegengesetztes Ruder und halten, MOTOR AUS.	Fängt automatisch ab.

HINWEISE:

1. Hochstflugdauer unter Kampfbedingungen, also maximaler Leistung.
2. Bei Max. Sturzgeschwindigkeit beginnt der Rumpfschaden zu nehmen.
3. Bei Max. Kurvengeschwindigkeit können die Höhenruder maximal ausgeschlagen werden ohne einen Flügel zu verlieren.
4. Der Kurven/Roll-Index geht bei 10. 1 ist am schlechtesten, 10 am besten.
5. Der BnZ-Index basiert auf allen für BnZ wichtigen Faktoren wie Geschwindigkeit, Sturzgeschwindigkeit, Rollrate und Anzahl an Waffen.
6. Standardabfangmanöver in blau. Spezielle in rot.
7. Jedes Abfangmanöver ohne Erwähnung des Motors kann mit Motor aus / an / max. Leistung durchgeführt werden.
8. Alle Manöver wurden mit 100% Treibstoff und maximaler Waffenladung getestet.

QUELLEN:

1. Dank an piecost für Sturzgeschwindigkeiten, Kurvengeschwindigkeiten und Tests (<http://riseofflight.com/Forum/viewtopic.php?f=49&t=23711>)
 2. Der ROF Store Seite für Standarddaten.
 3. Abfangmanöver beziehen sich auf Taipan's Tests.
 4. Maximale Drehzahl wurde von Instrumenten abgelesen.
- Bei Fehlern kontaktieren sie bitte O_Taipan in den RiseOfFlight.com Foren.



ANHANG E – RISE OF FLIGHT SPIELE IKONEN

Kartensymbole : Mission



Feindliche Aufklärungsformation angreifen



Feindliche Bomberformation angreifen



Feindliche Jagdformation angreifen



Verbündete im Luftkampf unterstützen



Feind duellieren



Feindliche Transportkolonne angreifen



Feindliche Panzerkolonne angreifen



Feindlichen Panzerzug angreifen



Feindliche Flakstellung angreifen



Feindliche Artilleriestellung angreifen



Feindlichen Beobachtungsballon angreifen



Feindliche Gebäude angreifen



Verbündete Aufklärungsformation schützen



Verbündete Bomberformation schützen



Feindliche Stellung aufklären



Verbündete Transportkolonne schützen



Verbündete Panzerkolonne schützen



Verbündeten Panzerzug schützen



Verbündete Flakstellung schützen



Verbündete Artilleriestellung schützen



Verbündeten Beobachtungsballon schützen



Verbündete Gebäude schützen

Kartensymbole : Objekte



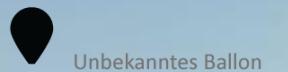
Unbekanntes Flugzeug



Verbündetes Flugzeug



Feindliches Flugzeug



Unbekanntes Ballon



Verbündeter Ballon



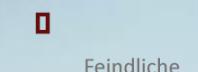
Feindliches Ballon



Unbekannter Bodeneinheiten



Verbündete Bodeneinheiten



Feindliche Bodeneinheiten

Aktionssymbole



Angriffsziel



Sekundäres Angriffsziel



Primäres Angriffsziel



Zu deckendes Objekt



Sekundäres zu deckendes Obekt



Primäres zu deckendes Objekt



Aktuelles Ziel



Aktuelles Sekundärziel



Aktuelles Primärziel

Kartensymbole : Flugroute



Aktionsorte



Wegpunkt



Flugfeld



Landeort



Aktueller Wegpunkt



Aktueller Sekundärwegpunkt

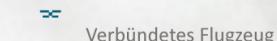


Aktueller Primärwegpunkt

HUD-Symbole : Objekte



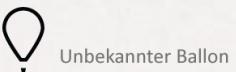
Unbekanntes Flugzeug



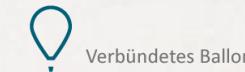
Verbündetes Flugzeug



Feindliches Flugzeug



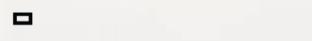
Unbekannter Ballon



Verbündeter Ballon



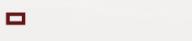
Feindlicher Ballon



Unbekannte Bodeneinheiten



Verbündete Bodeneinheiten



Feindliche Bodeneinheiten



Feindlicher Anführer

Kartensymbole : Missionsziele



Primäres Missionsziel erreicht



Sekundäres Missionsziel erreicht



Primäres Missionsziel fehlgeschlagen



Sekundäres Missionsziel fehlgeschlagen

ANHANG F – RANGABZEICHEN

Germany:

Unteroffizier



Vizefeldwebel



Feldwebel



Leutnant



Oberleutnant



Hauptmann



United States:

Corporal



Sergeant



2nd Lieutenant



1st Lieutenant



Captain



Major



Great Britain:

Sergeant



Flight Sergeant



2nd Lieutenant



Lieutenant



Captain



Major



France:

Caporal



Sergent



Adjutant



Sous Lieutenant



Lieutenant



Capitaine



Belgium:

Sergent



1er Sergent



Adjutant



Sous Lieutenant



Lieutenant



Captaine





ANHANG G – FELDMODIKATIONEN & WAFFENMODIKATIONEN

Einer der interessantesten und prägendsten Aspekte der Luftkämpfe im Ersten Weltkrieg war das Ausmaß, in welchem Piloten, Ingenieure und Mechaniker ihre Flugzeuge im Feld modifizierten. Eine große Anzahl an Flugzeugen wurde aus der Fabrik mit einer geringen Anzahl an Instrumenten zur Front geliefert. Anhängig von den zur Verfügung stehenden Ressourcen passten die Geschwader ihre Flugzeuge an und verbesserten sie. So wurden Höhenmesser, Instrumente zur Messung der Motortemperatur, Fahrtenmesser, aber auch Fadenkreuze und andere Waffen montiert. Von Zeit zu Zeit wurden sogar Gegenstände wie das Aldis Visier, welches von abgeschossenen Flugzeugen erbeutet wurde, erneut verwendet. In diesem Teil des Handbuchs zeigt die vielen verschiedenen Feld- und Waffenmodifikationen, welche an den Flugzeugen angebracht werden können. Einige der Modifikationen verbessern z.B. die Leistung der Flugzeuge oder helfen bei der Navigation. Waffenmodifikationen können die Feuerkraft Ihres Flugzeugs erhöhen, wirken sich jedoch manchmal negativ auf die Leistung des Flugzeugs aus. Wählen Sie die Modifikation also weise aus, denn das zusätzliche Gewicht und der zusätzliche Luftwiderstand sind im Spiel modelliert. Sie können alle Feld- und Waffenmodifikationen auf der Rise of Flight Store Seite erwerben: <http://riseofflight.com/en/store/fieldmods> / <http://riseofflight.com/en/store/weaponmods>.

AIRCO D.H.2



Feld Mods



Lewis Maschinengewehrs Klette Treibstoffanzeige Cockpitbeleuchtung

Waffe Mods

Es gibt keine Waffen-Mods derzeit für die D.H.2

Sopwith Pup



Feld Mods



Aldis Visier Cockpitbeleuchtung

Waffe Mods



Le Prieur Raketen (Panzerbrechend) AP Le Prieur Raketen (Sprenggeschoß) HE

Sopwith Triplane



Feld Mods



Aldis Visier Cockpitbeleuchtung

Waffe Mods



2 x Vickers Maschinengewehre

Sopwith Camel



Feld Mods



Viseur Aldis

Cockpitbeleuchtung

R.A.F. S.E.5a



Feld Mods



Viseur Aldis



Treibstoffanzeige



Cockpitbeleuchtung

Sopwith Dolphin



Feld Mods



Viseur Aldis



Motortemperaturanzeiger



Cockpitbeleuchtung

Waffe Mods

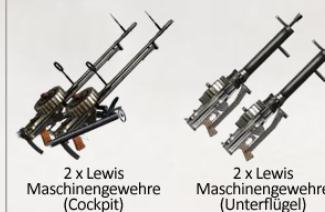


Oberfenster

Waffe Mods

Es gibt keine Waffen-Mods derzeit für die S.E.5a

Waffe Mods

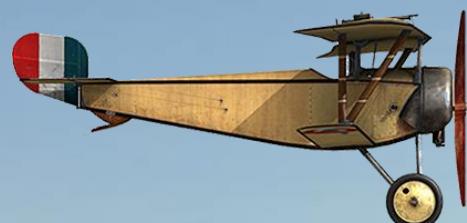


2 x Lewis
Maschinengewehre
(Cockpit)

2 x Lewis
Maschinengewehre
(Unterflügel)



Nieuport 11.C1



Feld Mods



Le Chretien Visier Aldis Visier Anemometer Höhenmesser
Kompaß Uhr Cockpitbeleuchtung

Nieuport 17.C1



Feld Mods



Le Chretien Visier Aldis Visier Anemometer Höhenmesser
Kompaß Uhr Cockpitbeleuchtung

SPAD 7.C1 (150 hp & 180 hp)



Feld Mods



Anemometer Le Chretien Visier Aldis Visier Cockpitbeleuchtung

Waffe Mods



2 x Lewis
Maschinengewehre
(Oberflügel)
Le Prieur Raketen
(Allzweck)
Le Prieur Raketen
(Sprenggeschoß)

Waffe Mods



1 x Lewis
Maschinengewehr
(Oberflügel)
2 x Lewis
Maschinengewehre
(Oberflügel)
Le Prieur Raketen
(Panzerbrechend)
Le Prieur Raketen
(Sprenggeschoß)

Waffe Mods



1 x Lewis
Maschinengewehr
(Oberflügel)
Le Prieur Raketen
(Panzerbrechend)
Le Prieur Raketen
(Sprenggeschoß)



SPAD 13.C1



Feld Mods



Le Chretien Visier

Aldis Visier

Cockpitbeleuchtung

Nieuport 28.C1



Feld Mods



Le Chretien Visier

Aldis Visier

Anemometer

Höhenmesser

Kompaß

Uhr

Wendezeiger

Cockpitbeleuchtung

R.A.F. R.E.8



Feld Mods



Aldis Visier

Cockpitbeleuchtung

Waffe Mods



2 x Großkalibrige
Maschinengewehre
(Balloon Guns)

Waffe Mods



2 x Großkalibrige
Maschinengewehre
(Balloon Guns)

Waffe Mods



1 x Lewis
Maschinengewehr
(Oberflügel)

2 x Lewis
Maschinengewehre
(Hecklafette)

Airco D.H.4



Feld Mods



Aldis Visier

Treibstoffanzeige

Cockpitbeleuchtung

Bristol F.2B (Falcon II & Falcon III)



Feld Mods



Aldis Visier

Treibstoffanzeige

Cockpitbeleuchtung

Breguet 14.B2



Feld Mods



Le Chretien Visier

Aldis Visier

Wendezeiger

Cockpitbeleuchtung

Waffe Mods



2 x Vickers
Maschinengewehre

2 x Lewis
Maschinengewehre
(Oberflügel)

2 x Lewis
Maschinengewehre
(Hecklafette)

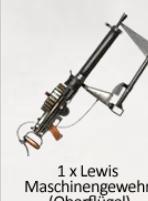
Waffe Mods



2 x Lewis
Maschinengewehre
(Oberflügel)

1 x Lewis
Maschinengewehr
(Hecklafette)

Waffe Mods



1 x Lewis
Maschinengewehr
(Oberflügel)

Handley Page O/400



Feld Mods



Treibstoffanzeige

Waffe Mods



57mm Kanone Davis

2 x Lewis
Maschinengewehre
(Hecklafette)

Felixstowe F.2A



Feld Mods



Treibstoffanzeige

Cockpitbeleuchtung

Nieuport 17.C1 GBR



Feld Mods



Le Chretien Visier



Aldis Visier



Anemometer



Höhenmesser

Waffe Mods



Waffe Mods



57mm Kanone Davis



1 x Lewis
Maschinengewehr
(Cockpit)



2 x Lewis
Maschinengewehre
(Hecklafette)



2 x Lewis
Maschinengewehre
(Oberflügel Turmchen)



2 x Lewis
Maschinengewehre
(Oberflügel)



Le Prieur Raketen
(Panzerbrechend)



Le Prieur Raketen
(Sprenggeschoß)



R.A.F. F.E.2b



Feld Mods



Treibstoffanzeige



Uhr



Cockpitbeleuchtung

Sopwith Strutter 1 1/2



Feld Mods



Aldis Visier



Cockpitbeleuchtung

Sopwith Strutter B (Model 9700)



Feld Mods



Aldis Visier



Cockpitbeleuchtung

Waffe Mods

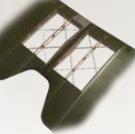


2 x Lewis
Maschinengewehre
(Hecklafette)

Waffe Mods



2 x Lewis
Maschinengewehre
(Hecklafette)



Oberfenster

Waffe Mods



2 x Lewis
Maschinengewehre
(Hecklafette)



Oberfenster

Hanriot HD-1



Feld Mods



Le Chretien Visier

Aldis Visier

Kompaß

Cockpitbeleuchtung

Hanriot HD-2



Feld Mods



Le Chretien Visier

Aldis Visier

Kompaß

Cockpitbeleuchtung

Feld Mods

Waffe Mods



1 x Lewis
Maschinengewehr
(Oberflügel)

1 x Großkalibrige
Maschinengewehre
(Balloon Guns)

2 x Großkalibrige
Maschinengewehre
(Balloon Guns)

Waffe Mods



1 x Lewis
Maschinengewehr
(Oberflügel)

1 x Großkalibrige
Maschinengewehre
(Balloon Guns)

2 x Großkalibrige
Maschinengewehre
(Balloon Guns)

Waffe Mods

Fokker E.III



Feld Mods

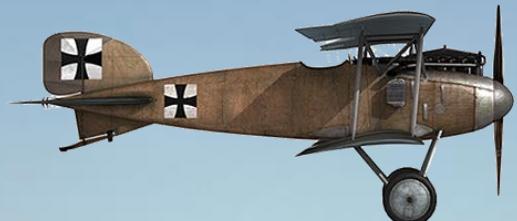


Anemometer

Uhr

Cockpitbeleuchtung

Albatros D.II (Early & Late)



Feld Mods



Aldis Visier Trophäe

Mechanische Visiere

Anemometer

Höhenmesser



Uhr

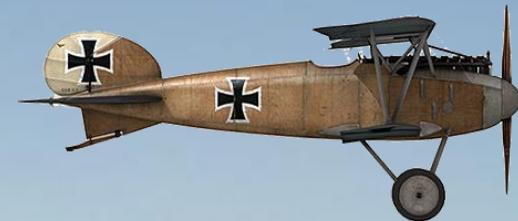


Motortemperaturanzeiger



Cockpitbeleuchtung

Albatros D.III



Feld Mods



Aldis Visier Trophäe

Mechanische Visiere

Anemometer

Höhenmesser



Uhr



Motortemperaturanzeiger



Munitionszähler



Cockpitbeleuchtung

Waffe Mods

Es gibt keine Waffen-Mods derzeit für die E.III

Waffe Mods



1 x Becker
Maschinenkanone
(Oberflügel)

Waffe Mods



1 x Lewis
Maschinengewehr
(Oberflügel)

Albatros D.Va



Feld Mods



Reflexvisier (Tag) Reflexvisier (Nacht) Mechanische Visiere Anemometer



Höhenmesser Uhr Inklinometer Motortemperaturanzeiger



Munitionszähler Cockpitbeleuchtung

Waffe Mods



1x Lewis Maschinengewehr
(Oberflügel)

Fokker Dr.I



Feld Mods



Reflexvisier (Tag) Reflexvisier (Nacht) Mechanische Visiere Inklinometer



Munitionszähler Cockpitbeleuchtung

Waffe Mods

Es gibt keine Waffen-Mods derzeit für die Dr.I

Pfalz D.IIIa



Feld Mods



Reflexvisier (Tag) Reflexvisier (Nacht) Mechanische Visiere Anemometer



Höhenmesser Inklinometer Motortemperaturanzeiger Munitionszähler



Cockpitbeleuchtung

Waffe Mods

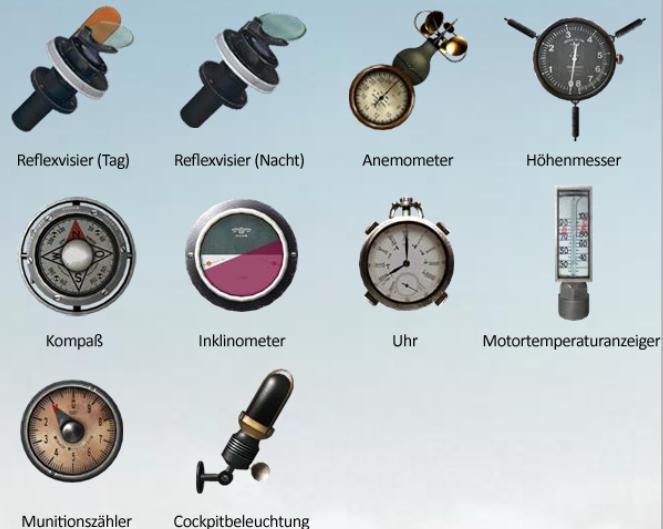
Es gibt keine Waffen-Mods derzeit für die D.IIIa



Pfalz D.XII



Feld Mods



Waffe Mods

Es gibt keine Waffen-Mods derzeit für die D.XII

Fokker D.VII



Feld Mods



Waffe Mods

Es gibt keine Waffen-Mods derzeit für die D.VII

Fokker D.VIIF



Feld Mods



Waffe Mods

Es gibt keine Waffen-Mods derzeit für die D.VIIF

Fokker D.VIII



Feld Mods



Waffe Mods

Es gibt keine Waffen-Mods derzeit für die Fokker D.VIII

DFW C.V.



Feld Mods



Waffe Mods



Halberstadt CL.II (180 hp & 200 hp)



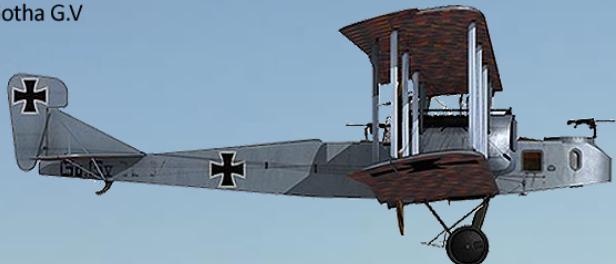
Feld Mods



Waffe Mods



Gotha G.V



Feld Mods



Treibstoffanzeige

Waffe Mods



2 x Parabellum
Maschinengewehre
(Bug- und Hecklafette)

1 x Becker
Maschinenkanone
(Bug- und Hecklafette)

Hansa-Brandenburg W.12



Feld Mods



Aldis Visier Trophäe



Anemometer



Höhenmesser



Munitionszähler



Inklinometer



Motortemperaturanzeiger



Uhr



Cockpitbeleuchtung

Roland C.IIa



Feld Mods



Aldis Visier Trophäe



Anemometer



Höhenmesser



Motortemperaturanzeiger

Waffe Mods



2 x Parabellum
Maschinengewehre
(Hecklafette)



1 x Becker
Maschinenkanone
(Hecklafette)



Halberstadt D.II



Feld Mods



Aldis Visier Trophäe

Anemometer

Motortemperaturanzeiger

Cockpitbeleuchtung

Feld Mods

Feld Mods

Waffe Mods

Waffe Mods

Waffe Mods

Es gibt keine Waffen-Mods derzeit für die D.II.

Mitarbeiter

Autor

Luke "LukeFF" Wallace

Layout und Design

Charlie "Charlo" Orchard

Grafikdesign

Christopher "Zoring" Tomic

Cockpitbilder

Jon "Squid" Bailey

Editor

Jason "Burnin" Williams

Deutsche Übersetzung

Lighthaze, No48_Semmel, FEA99*KuK, Kongo-Otto

Dieses Benutzerhandbuch ist der gesamten Rise of Flight Community gewidmet. Danke für eure Unterstützung. Hoffentlich findet ihr das Handbuch nützlich. Das Handbuch wird kontinuierlich überarbeitet.



© 2012 von 777 Studios. Alle Rechte vorbehalten. Das 777 Studios Logo ist Eigentum von 777 Studios in den U.S.A. und anderen Ländern. "Rise of Flight" ist ein Warenzeichen von 777 Studios in den U.S.A. und anderen Ländern. Dieses Handbuch darf nur für den Eigengebrauch gedruckt werden und nur kostenlos in digitaler Form von Dritten weiterverbreitet werden. Der Verkauf von gedruckten Versionen dieses Handbuchs durch Dritte wird untersagt, sofern nicht ein ausdrückliches, geschriebenes Einverständnis von 777 Studios vorliegt.