



## Wir wünschen Euch allen ein Frohes Fest!

Und damit Ihr über die Feiertage etwas Sinnvolles anstellt, Luftkrieg zum Beispiel, haben wir hier eine Kampagne für Euch erstellt, in der es kräftig zur Sache geht:

Fliegerasse! Major Werner Mölders – Der neue Boelcke

24 Missionen in denen Ihr die Einsätze der Luftschlacht um England aus der Sicht des Kommandores des Jagdgeschwaders 51 nachfliegt. Die Kampagne ist sowohl für die Originalversion als auch für die „Team Fusion“ Version von Cliffs of Dover geeignet. Nach dem Herunterladen des Zips entpackt Ihr die Installationsdatei und führt sie aus. Alles Weitere läuft dann automatisch.

Beide Versionen werden installiert. Der Unterschied im Spiel liegt darin, dass bei der Team Fusion Version die Jahreszeitenkarten benutzt werden. Sprich ab Oktober wird die Karte herbstlich, ab Ende November winterlich verschneit.

Fehler bitte über unser Kontaktformular auf [www.desastersoft.com](http://www.desastersoft.com) melden! Bei der Meldung bitte immer auch dazu schreiben, ob die MOD Version oder Normalversion betroffen ist.

Diese Freeware verfügt, genau wie unsere Vollversionen, über einen Updater, über den Ihr Fehlerbehebungen und Neuerungen ladet. Auch weitere Freiversionen werden in Zukunft über diesen Updater eingespielt. Demnächst wird es noch eine Trainingskampagne geben, zum Beispiel.

Wir wünschen Euch viel Spaß über der britischen Insel und dem Kanal und freßt nicht so viel, daß Ihr nachher nicht mehr in den Flugzeugführerraum reinpaßt!

Eure Los Desastros!

## **Das Desastersoft- Spiel- und Karrieresystem: Kampagnen beginnen**

### **Die Spielregeln**

Dieses System bedarf einer kurzen Einführung, die Sie unbedingt lesen sollten, denn das Karrieresystem hat wesentlichen Einfluss auf diese Erweiterung und alle anderen Desastersoft-Erweiterungen zu „IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover“, wie zum Beispiel die Serie Fliegerasse! Der Grundlegende Gedanke ist, dass der höchste Schwierigkeitsgrad 100% Leistung bedeutet. Das Abschalten von einzelnen Schwierigkeitsstufen führt zu prozentualen Leistungsaufschlägen der dann den Leistungskoeffizienten für Ihre gewählten Realismuseinstellungen ergibt. Einige Realismusabschaltungen führen allerdings zur Ausschaltung des Karrieresystems. Diese sind: Verwundbarkeit, realistische Bodenkollision, begrenzte Munition, begrenzter Treibstoff und Start und Landungen in Missionen. Dies sind Arcade – Optionen, die eine Bewertung nicht rechtfertigen.

### **Bewertung Ihrer Leistung**

Alle anderen Optionen führen zu einem Leistungsaufschlag zwischen 10% und 50% pro Option und werden addiert. Wählen Sie den Realismusfaktor also mit Bedacht, denn er hat ganz erheblichen Einfluss auf die zu erbringende Leistung für Beförderungen und Orden! Denn bei 50% Aufschlag benötigen Sie für ein Ritterkreuz anstelle von 20 Abschüssen schon 30 Abschüsse! Bei 150% Aufschlag (250%) dann 50 Abschüsse und so weiter. Gleiches gilt für die Dienstgrade.

So viel zum Leistungsprinzip. Jetzt ist es an der Zeit, den Realismusfaktor für Ihre Kampagne einzustellen. Hierzu gehen Sie ins Hauptmenü von „IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover“ und wählen „Optionen“. Danach die Option „Realismus“. Nun können Sie den Realismusfaktor für die Kampagne nach Ihren Vorstellungen einstellen. Aber bedenken Sie dabei: Jede Erleichterung, die Sie wählen, wirkt sich auf die Kampagne aus, und bedeutet einen Leistungsaufschlag!

Nachdem Sie den Schwierigkeitsgrad eingestellt haben, drücken Sie auf „OK“. Danach sollten Sie das Spiel einmal neu starten, damit bei einem Spielabsturz die Einstellungen gespeichert bleiben!

### **Tod, Gefangenschaft, Verwundung, Bruchlandung und falsch gelandet**

Mit dem Tod des Spielers endet seine Karriere. Dies ist unwiderruflich. Es nutzt Ihnen nichts, das Spiel extern zu beenden oder dergleichen. Der Tod des Spielers wird in dem Moment erfasst, in dem er passiert. Seien Sie also vorsichtig! Agieren Sie niemals leichtsinnig! Sie befinden sich im Krieg. Handeln Sie so! Der einzige Mensch, auf den Sie sich verlassen können, sind Sie selbst! Und nur Sie sind für Ihr Handeln verantwortlich! Vergessen sie das niemals!

Sollten Sie über feindlichem Gebiet, also jenseits der Frontlinie, notlanden oder abspringen müssen, dann werden Sie mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit gefangen genommen. Wenn dieser Fall eintritt, dann gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Sie können entkommen und kehren zur Truppe zurück,
2. Sie werden an einen Ort verbracht, von dem Sie nicht entkommen können und der Krieg ist für Sie zu Ende.

Im ersten Fall errechnet das System anhand der Entfernung zur Front, wie viele Missionen Sie aussetzen müssen, bis Sie Ihre Einheit wieder erreichen. Sie können dann wieder am Kriegsgeschehen Teil nehmen, nachdem Sie einige Missionen ausgesetzt haben.

Im zweiten Fall endet Ihre Karriere, dann müssen Sie von vorn beginnen. Dieser Fall tritt meist dann ein, wenn Sie sehr weit hinter den feindlichen Linien runter mussten. Sehen Sie also nach Möglichkeit immer zu, so nahe wie möglich bei den eigenen Linien abzuspringen oder notzulanden, wenn sie runter müssen!

Wenn feindliche, oder auch verbündete, Kugeln Sie treffen, dann fließt Ihr Blut und das ist selten gut! Je nach Schwere der Verwundung werden Sie dann einige Missionen nicht fliegen können, da Sie erst einmal im Lazarett behandelt werden müssen. Ist die Verwundung so schwer, dass Sie verstümmelt werden, dann endet die Kampagne, da an einen Einsatz an der Front für Kriegsversehrte in der Regel nicht zu denken ist!

Eine Bruchlandung auf eigenem Gebiet führt zum Aussetzen von einer Mission. Das Flugzeug muss aus der Pampa geborgen werden, Sie müssen zurück zum Platz und die Maschine muss dann repariert werden. Ausnahme bildet ein Bruch direkt am Platz. Hier können Sie trotzdem zur nächsten Mission übergehen.

Ein Fallschirmabsprung über eigenem Gebiet führt ebenfalls zum Aussetzen einer Mission.

Sollten Sie Ihren Flugplatz nicht mehr finden, und deshalb auf irgendeinem anderen Platz landen, so müssen Sie ebenfalls für eine Mission aussetzen. Die Landung auf dem eigenen Startflugfeld ist Pflicht, sofern nicht ein anderes Landeflugfeld vorgegeben wird. Diese Vorgabe kann ein Verlegungsflug sein, oder aber eine Aufforderung während der Mission, auf einem anderen Flugfeld zu landen.

Das sind also die wesentlichen Fälle zu Ihrem Nachteil, die die Kampagne beenden oder verkürzen können. Deshalb vermeiden Sie solche Situationen, wann immer es geht. Werden Sie nie zu wagemutig, denn der Tod beendet Ihre Karriere garantiert.

### **Eine Kampagne auswählen und beginnen**

Nun ist es an der Zeit, eine Karriere zu beginnen! Klicken Sie auf „Einzelspieler“, dann auf „Desastersoft-Kampagnen“. Es öffnet sich ein neues Fenster in Form eines Heftes/Buches.

Abb. 5 – Desastersoft Kampagnen – Eine Kampagne wählen

Unter „Add-On“ finden Sie ein Auswahlmenü in dem derzeit „Alle“ steht. Wenn Sie mit der Maus darüberfahren, dann färbt sich der Bereich ein. Rechts sehen Sie eine nach unten gerichtete Pfeilspitze. Wenn Sie diese anklicken, werden Ihnen die bisher installierten Desastersoft Erweiterungen angezeigt. Klicken Sie auf „**Fliegerasse! Adolf Galland – Der Experte**“. Dann werden die einzelnen Kampagnen sichtbar. Klicken Sie nun auf eine der Kampagnen, die Sie beginnen möchten. Auf der rechten Seite stehen nun die Einzelheiten zu der entsprechenden Kampagne. Als untersten Punkt der Einzelheiten sehen Sie den schon erwähnten Leistungskoeffizienten. Er zeigt Ihnen, wie viel Leistung Sie erbringen müssen, in den von Ihnen gewählten Realismuseinstellungen. Darunter ist die Kampagnenbeschreibung.

Klicken Sie auf „Neu“, um die Kampagne zu beginnen. Auf der linken Seite steht anschließend eine ausführliche Beschreibung der Kampagne. Darunter finden Sie „Dienstgrad“. Hier können Sie, sofern diesen nicht vorgegeben wurde, frei einen Dienstgrad für Ihren Flugzeugführer wählen. Ist diese Option nicht wählbar, dann steht dort schon ein Dienstgrad, der für die Kampagne erforderlich ist. Nach Wahl des Dienstgrades können Sie darunter auch noch die Mission auswählen, mit der Sie die Kampagne beginnen möchten, klicken Sie nun auf „Fliegen“

### **Die Pilotenakte**

Durch das Drücken auf „Fliegen“ haben Sie die Pilotenakte erstellt. Sie haben nun auf der linken Seite eine Kurzbeschreibung der ersten Mission und auf der rechten Seite ein Foto oder eine Karte eingeblendet bekommen. Unten sehen Sie die Worte „Zurück“, „Pilotenakte“ und „Fliegen“. Drücken Sie auf „Pilotenakte“. Hier sehen Sie den Platzhalter für ein Foto, Ihren Dienstgrad und Informationen zu Ihrem Pilotencharakter. Der Name Ihres Spielers richtet sich am Anfang nach Ihrem Steam-Benutzernamen. Wollen Sie den Namen ändern, so klicken Sie einfach auf den Pilotennamen und tragen einen beliebigen Pilotennamen ein. Ihr Pilotenbild ändern Sie, indem Sie auf den schwarzen Pilotenbildplatzhalter klicken. Nun erscheint ein Windows-Auswahlfenster.

Nachdem Sie sich ein eigenes Bild ausgewählt haben, bestätigen Sie es. Unten sehen Sie die Worte „Zurück“, „Orden“, „Missionen“ und „Schießkladde“. Wenn Sie auf „Orden“ klicken, öffnet sich die Übersicht über die schon erhaltenen und noch nicht erreichten Orden. Noch sind alle Boxen geschlossen!

Der Dienstgrad hingegen erscheint auf der ersten Seite der Pilotenakte, auch nach einer Beförderung.

Verlassen Sie nun die Abteilung „Orden“ mit der „Zurück“ Option und klicken dann auf „Missionen“. Unter „Missionen“ sind alle Missionen später aufgeführt, die Sie erfliegen. Einzelheiten zu den Missionen erfahren Sie durch Doppelklick auf eine Mission. Betätigen Sie nun „Zurück“. Als letzten Punkt dieser Seite haben wir die Schießkladde. Dies ist eine Übersicht über die Abschüsse, die Sie

erreicht haben, nach Datum und Einsatzminute sortiert. Mit „Zurück“ kommen Sie auch hier wieder auf die Hauptseite der Pilotenakte. Nachdem Sie dort wieder angekommen sind, drücken Sie auch auf der Hauptseite der Pilotenakte „Zurück“.

Nun können Sie die erste Mission beginnen. Betätigen Sie hierzu die Option „Fliegen“. Nun geht es zum Einsatz!

### **Das Archiv**

Wenn Sie das erste Mal eine Kampagne beendet haben, durch Tod oder Vollendung, wird das Archiv geöffnet. Es befindet sich dann im Bildschirm unter der Kampagnenauswahl.

Hier sind alle Ihre Karrieren und Einsätze archiviert. Klicken Sie auf Archiv und wählen Sie eine Karriere durch Doppelklick aus. Nun können Sie, wie im Abschnitt Pilotenakte beschrieben, alle Einsätze und Erfolge einsehen.

### **Einstellungen**

Sie haben auch einen weiteren Menüpunkt für Einstellungen. Wenn Sie diesen anwählen, kommen Sie in ein Menüfenster mit mehreren Möglichkeiten, die wir kurz erläutern:

- Bestätigung der Abschüsse im Chat: Wenn Sie ein Fenster für Meldungen im Flug erstellt haben, werden bei Aktivierung (grüner Haken) der Funktion Abschusserfolge in Ihrem Chatfenster angegeben und dann auch für jeden einzelnen Flug summarisch zusammengestellt!
- Standard: Nachrichten werden in der Grundeinstellung, wie vom Ersteller der Kampagne vorgesehen, ausgegeben.
- Nur Chat: Die Ausgabe erfolgt nur im Chatfenster, HUD ist abgeschaltet und die HUD Nachrichten werden nur im Chat sichtbar
- Nur HUD: Es werden alle Nachrichten im HUD angezeigt
- Chat und HUD: Beide Dinge sind eingeschaltet. Ausgabe erfolgt sowohl im Chat als auch als HUD.

### **Änderungen der Schwierigkeitsstufe und des Pilotennamens während laufender Kampagnen**

Sie können die Schwierigkeitsstufe nach Beginn der Kampagne zwar ändern, jedoch die Kampagne nicht weiter spielen. Wenn Sie die Schwierigkeitsstufe während der laufenden Kampagne geändert haben und den Versuch machen, die Kampagne weiter zu spielen, bekommen Sie einen Warnhinweis, der Sie auffordert, wieder die Einstellungen einzustellen, mit der Sie die Kampagne begonnen haben. Sobald Sie dies getan haben, lässt sich die Kampagne fortsetzen.

Wenn Sie in STEAM Ihren Pilotennamen ändern, müssen Sie angefangene Kampagnen von vorn beginnen. Sie können keine Kampagne, die schon begonnen wurde, unter mehreren Namen spielen.

### **ACHTUNG!**

Wenn Sie eine Kampagne spielen, können Sie die gleiche Kampagne nicht noch einmal parallel spielen. Ein und dieselbe Kampagne kann nur auf einer Ebene gespielt werden.

Wenn Sie den Knopf „Neu“ am Anfang des Auswahlmenüs betätigen, setzen Sie die Kampagne auf Anfang zurück und beenden sie damit!

### **Einsatzarten und Vorgehensweisen nach letztem Cliffs of Dover Beta Stand**

#### **Startvorgang in einer Mission**

In allen Kampagnen stehen Sie entweder in einem Hangar oder auf einem Abstellplatz bei Missionsbeginn. Einer der Fehler (Bugs) in Cliffs of Dover ist, dass Ihr Flugzeug nicht richtig initialisiert

wird. Daher müssen Sie zu Beginn einer Mission beim Start den Autopiloten verwenden. Dieser fordert dann die Startfreigabe an und initialisiert damit das Flugzeug. Wenn dieser Fehler dereinst behoben ist, können Sie den Autopiloten weg lassen. Zum Zeitpunkt der Erstellung dieser Erweiterung ist der Spielfehler jedoch noch vorhanden!

Sie beginnen die Mission quasi am wirklichen Startpunkt des Flugzeuges. Gehen Sie nun wie folgt vor (Jäger):

1. Öffnen Sie die Wasserkühlung ganz
2. Öffnen Sie den Brandhahn
3. Schalten Sie das Reflexvisier ein
4. Lassen Sie den Motor an
5. Rollen Sie an die vorgesehene Startposition
6. Stellen Sie Ihr Flugzeug in der Führungsposition auf die Startbahn
7. Schalten Sie den Autopiloten ein und lassen ihn den Start durchführen, bis Klappen und Fahrwerk eingefahren sind
8. Schalten Sie den Autopiloten aus und bedienen kurz die Trimmung. Der Autopilot trimmt ständig, deshalb müssen Sie durch kurzes bedienen die Trimmung wieder neutralisieren. Ab jetzt sind Sie der Verbandsführer

Alternativ können Sie ab Punkt 3 den ganzen Vorgang vom Autopiloten leiten lassen. Ab Punkt 8 müssen Sie jedoch wieder selbst übernehmen!

#### **Wir danken:**

Gaby Chollewig, dem virtuellen Stukageschwader 2, Torben Fleischer, Sven Krug, Henrik Ostendorf, Peter Schaller, Armin Stumböck, Günter Martin, Sascha Driess, Oberst Steven Hüttel, Hannes Ostendorf, Julius Meimberg (4. Staffel / Jagdgeschwader 2 in 1940) (t), Oberst Hajo Hermann (t) III/KG4 in 1940, Christian Schulz, Andreas J. Voigt, RA Ingo Voigt, Kosta Ntemos, Christos Ntemos, Andreas Voß, Thomas Armin Bernicken aka DJ Babaluga, Oleg Maddox, Thomas Schult, Johannes Seidl, Joachim Stever, Andrea Binder, Herbert Lange, Sven Grötsch, Paul und Patrick Preßler, Alexander Timoshkov (1C Maddox Games) und vielen anderen.

Ihr Desastersoft Team

#### **Urheberrecht**

© Thomas Voß. Alle Rechte vorbehalten. Diese Software darf ausschließlich für persönliche Zwecke verwendet werden. Diese Software oder Teile davon dürfen weder an eine andere Partei, noch an Online-Dienste oder das Internet weitergereicht werden. Die Autoren und Händler übernehmen keine Haftung für Vorfälle, die aus der Benutzung beliebiger Teile dieses Programms oder seiner Trägermedien entstehen können.

Wir erkennen an, dass bestimmte Begriffe, Modellnamen und Bezeichnungen, die in diesem Produkt erwähnt sind, das Eigentum der jeweiligen Warenzeichenhalter sind. Sie werden nur zu Identifikationszwecken verwendet und stellen keine offizielle Verbindung zu diesem Produkt oder einer Billigung dieses Produktes durch diese Partei dar.

#### **Rechtsbestimmung**

Thomas Voß ist Eigentümer aller Titel und Urheberrechte dieses Produkts. Alle Titel und Rechte geistigen Eigentums im Inhalt dieses Produkts, auf die mit der Anwendung des Produkts zugegriffen werden kann, sind Eigentum des jeweiligen Eigentümers des Inhalts und können durch entsprechende Urheberrechte oder andere Gesetze und Verordnungen über geistiges Eigentum

geschützt sein. Dieses Dokument gewährt dem Anwender keinerlei Rechte, solche Inhalte zu verwenden.

Dieses Produkt ist als ein einziges Produkt in Lizenz hergestellt. Es ist UNTER KEINEN UMSTÄNDEN erlaubt, die Bestandteile dieses Produktes zum Zweck der Verwendung zu trennen. Die Verwendung einzelner Bestandteile dieses Produktes zu anderen Zwecken als den von Thomas Voß beabsichtigten Zwecken ist VERBOTEN.

Der Wiederverkauf des Produkts, seine Verleihung oder das Laden des Produkts auf Internetseiten zum Zweck eines Downloads sind verboten.

### **Endnutzer-Lizenzbedingungen**

Dieses Produkt, einschließlich der Verpackung, Handbücher u.ä. ist sowohl urheber- als auch markenrechtlich geschützt. Es darf nur durch den autorisierten Handel verkauft, vermietet und ausschließlich privat genutzt werden.

Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte die unten stehenden Regelungen aufmerksam durch. Durch die Installation oder Verwendung der Software erkennen Sie diese Regelungen an.

### **Gewährleistung**

Da Software naturgemäß komplex ist und nicht immer fehlerfrei sein kann, garantiert Desastersoft nicht, dass der Inhalt dieses Produktes Ihren Erwartungen entspricht und die Software unter allen Bedingungen fehlerfrei läuft. Desastersoft übernimmt auch keine Garantie für spezifische Funktionen und Ergebnisse der Software soweit dies über den aktuellen Mindeststandard der Softwaretechnologie zum Zeitpunkt der Programmerstellung hinausgeht. Gleiches gilt für die Richtigkeit oder Vollständigkeit der beigefügten Dokumentation.

Sollte das Produkt bei Ablieferung defekt sein, sodass ein bestimmungsgemäßer Gebrauch trotz sachgemäßer Bedienung nicht möglich ist, so wird Desastersoft Ihnen innerhalb von zwei Jahren ab dem Kaufdatum nach eigener Wahl Ersatz liefern oder den Kaufpreis erstatten. Dies gilt nur für Produkte, die sie direkt bei Desastersoft gekauft haben. Voraussetzung ist, dass sie die gekaufte Ware mit Kaufbeleg und Angabe des Fehlers und der unter Technische Information genannten Information an die Adresse: Desastersoft, Desastersoft Butendeichsweg 1, 21129 Hamburg senden. Darüber hinaus nimmt Desastersoft keine Haftung für mittelbare oder unmittelbare Schäden, die durch die Benutzung des Produktes entstehen, soweit diese Schäden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist.

Die Haftung ist in jedem Fall der Höhe nach auf den Preis des Produktes begrenzt. Desastersoft haftet in keinem Fall für unvorhersehbare oder untypische Schäden, die durch unsachgemäße Behandlung, insbesondere auch Nichtbeachtung der Betriebsanleitung, fehlerhafte Inbetriebnahme, fehlerhafte Behandlung oder nicht geeignetes Zubehör entstehen, sofern die Schäden nicht von Desastersoft zu vertreten sind.

### **Nutzungsrecht**

Durch den Erwerb der Software wird dem Benutzer das nicht-exklusive persönliche Recht eingeräumt, die Software auf einem einzigen Computer zu installieren und zu nutzen. Jede andere Nutzung ohne vorherige Zustimmung des Urheberrechtsinhabers ist untersagt.

Die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder t

Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, ist nicht gestattet.

Falls dieses Produkt fehlerhaft werden sollte, ausgenommen Beschädigung des Datenträgers durch Kratzer oder Löcher, räumt Desastersoft Ihnen ein zweijähriges Umtauschrecht ein. Dies gilt unabhängig von den Gewährleistungsregeln. Der Original-Kaufbeleg sowie die fehlerhafte CD/DVD-Rom sind beizufügen, die Versandkosten werden von Desastersoft erstattet.

Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler der CD/DVD-Rom auf unsachgemäße Behandlung zurückzuführen ist. Über den Umtausch hinausgehende Ansprüche sind ausdrücklich ausgeschlossen.

Die Dekompilierung oder Veränderung der Software ist ausdrücklich untersagt. Wer Software unzulässiger Weise vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich weitergibt oder hierzu Beihilfe leistet, macht sich strafbar.

Die unzulässige Vervielfältigung der Software kann mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafen bestraft werden. Unzulässig kopierte DVD-Roms können von der Staatsanwaltschaft eingezogen und vernichtet werden.

Desastersoft behält sich ausdrücklich zivilrechtliche Schadensersatzansprüche vor.

Für den Fall das eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam ist oder wird, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt.