

## SPIELANLEITUNG

# THE DAM BUSTERS

**COLECO**  
ELECTRONICS

\*\*\*\*\*

### Wähle Deinen Schwierigkeitsgrad...

- **LEUTNANT:** Deine Mission beginnt über dem Englischen Kanal. Beginne mit diesem Schwierigkeitsgrad und bekomme so ein Gefühl für die Kontrollmöglichkeiten, die Dir durch Deinen Joystick gegeben sind.
- **SCHWADRONENFÜHRER:** Deine Mission beginnt mit einem Start vom Scampton Airfield in Süd - England.  
Vorher erhältst Du einen Bericht des Geheimdienstes, der Dir folgendes ver-raten kann:

**RADAR ACTIVITY:** Zeigt Dir, ob mobile Radarstationen des Feindes verlegt wor-den sind und ob Deine Landkarte gefälscht wurde.

**NIGHT FIGHTER ACTIVITY:** Zeigt die Wahrscheinlichkeit des Antreffens von feind-lichen Nachtjägern.

**BOMBING RAID:** Gibt Dir Auskunft darüber, ob über bestimmten Städten Nacht-operationen geplant sind. Diese Gebiete sollten gemieden werden, weil alle Luft- und Bodeneinheiten des Feindes in höchste Alarmbereitschaft versetzt sind.

**FLAK CONCENTRATION:** Falls die Flak über Radar über Dein Auftauchen gewarnt wird, so wird Dein Lancaster Bomber unter schweren Beschuß geraten. Besonders weil die Flak oft verschoben wird, ist es wichtig, daß Du Deinen Flugplan häufig änderst.

**DER START:** Klappe Deine Seitenruder aus, öffne Deine Drosselklappen vollstän-dig und gib der Maschine halbe Kraft. Drücke die 1 Deiner Zahlentastatur, um in die Pilotenkanzel zu gelangen. Warte bis sich Deine Geschwindigkeit genü-gend erhöht hat (Deine Geschwindigkeitsanzeige beginnt zu flackern, wenn die Geschwindigkeit ausreichend ist). Nach kurzer Zeit kannst Du abheben, indem Du den Joystick nach oben drückst. Dein Startwinkel sollte so sein, daß der Horizont zwei Drittel unter dem oberen Bildschirmrand ist. Steige nicht zu schnell, sonst stürzt Dein Lancaster Bomber ab !!

Sobald Dein Höhenmesser ein Ansteigen anzeigt, hast Du abgehoben. Verändere mit Deinem Joystick die Höhe so, daß sie konstant bleibt. Fahre jetzt schnell das Fahrgestell ein und verändere die Position des Seitenruders, um die Ge-schwindigkeit zu erhöhen. Schließe die Drosselklappen etwas und nehme der Maschine etwas an Startbeschleunigung. Zurück ins Cockpit und schnell den Joystick drücken !

Jetzt kannst Du Dich für einen kurzen Moment zurücklehnen, denn Du hast den schwierigen

**START ÜBERSTANDEN !!**

**DEIN AUFTRAG:** Im Frühjahr 1943 sollst Du für die Royal Air Force in Nazi - Deutschland einen Staudamm bombardieren. Du sollst damit Rüstungszentren ausschalten und den Schiffsverkehr im Ruhrgebiet zum Erliegen bringen. Dein Flugzeug ist eine Lancaster B.MK I/III (**THE DAM BUSTER**).

**DIE PILOTENKANZEL:** Drücke die 1 Deiner Zahlentastatur und Du bist in der Pilotenkanzel. Hier bestimmst Du die Flugrichtung Deiner Maschine. Wenn Du hinausschaust, siehst Du die Lichter am Horizont. Über feindlichem Gebiet triffst Du auf feindliche Sperrballons, Lichtkegel suchender Scheinwerfer und Me 109 Nachtjäger. (Ein ähnliches Bild erscheint auch bei den vorderen - und hinteren Bordschützen).

Folgende Instrumente sollen Dir bei Deinem Flug behilflich sein:

Ganz links der Höhenmesser, daneben Dein Kompaß, der Dir mit der roten Nadel die Richtung zeigt, die Dein Navigator festgesetzt hat (siehe unter "NAVIGATOR"). Das nächste Instrument ist der künstliche Horizont, der Dir sagt, welche Lage Dein Flugzeug gerade hat. Ganz rechts findest Du die Geschwindigkeitsanzeige.

**VORDERER BORDSCHÜTZE:** Drücke die 2 Deiner Zahlentastatur und Du befindest Dich in der Kanzel des vorderen Bordschützen, der sieht, was vor dem Flugzeug geschiefert und mit seinem Maschinengewehr entsprechend auf Angriffe reagieren kann, wenn Du die Seitenknöpfe Deines Joysticks betätigst.

**HINTERER BORDSCHÜTZE:** In die Kanzel des hinteren Bordschützen gelangst Du nach Drücken der 3 Deiner Zahlentastatur. Diese Kanzel wird ebenso wie die des vorderen Bordschützen bedient.

**BOMBENABWURFSCHÜTZE:** Drücke die 4 Deiner Zahlentastatur und schon befindest Du Dich in der Kanzel des Bombenabwurfschützen. Gebrauche Deine Kontrollmöglichkeiten in dieser Kanzel nur, wenn Du in unmittelbarer Nähe des zu zerstörenden Damms bist. Die Instrumente am unteren Bildrand sind der Bomben-Rotations-Schalter und das Höhen-Spotlight. Bewege mit Deinem Joystick den schwarzen Punkt unter das Instrument, das Du bedienen möchtest. Drücke dann den linken Seitenknopf und schiebe GLEICHZEITIG mit dem Steuerknüppel den Schalter des entsprechenden Instruments nach oben bzw. unten. Wenn der Spotlight-Schalter eingeschaltet ist, bestimme mit dem Steuerknüppel die Flughöhe. Dies funktioniert allerdings nur, wenn die Flughöhe weniger als 100 Fuß beträgt. Wenn Du Dich dem Damm nähert, schalte die Bomben-Rotation ein. Nachdem die Bombe die maximale Rotation erreicht hat, erscheinen auf dem Bildschirm des vorderen Bordschützen die Angaben über die Entfernung vom Flugzeug zum Damm. Sobald die beiden Türme des Damms die gleiche Entfernung voneinander haben, wie die Anzeiger auf Deinem Bildschirm und wenn zudem noch Flughöhe und Geschwindigkeit stimmen, kann die Bombe abgeworfen werden. Zum Abwerfen der Bombe muß der linke Seitenknopf gedrückt werden. (siehe auch "IM EINSATZGEBIET").

**NAVIGATOR:** Drücke die 5 Deiner Zahlentastatur und werde damit zum Navigator. Hier findest Du 6 Landkarten, die zusammen Mitteleuropa darstellen. Die Karten Europas beinhalten verschiedene, farbige Symbole:

Grüne Kreise:	Militärische Objekte	//	Grüne Flugzeuge:	Militärflughäfen
Blaue Diamanten:	Städte	//	Blaue Schornsteine:	Industrieanlagen

Die Größe der Symbole gibt Aufschluß über die Größe der Objekte. Auf jeder Karte sind zwei sich bewegende Anzeiger: der eine ist Dein Lancaster Bomber, der andere Dein Cursor, der Deinen Kurs bestimmt und diesen entsprechend mit einem roten Indikator auf Deinem Kompaß in der Pilotenkanzel anzeigt. Wenn z.B. der Cursor direkt über der Position Deines Flugzeuges ist, so zeigt der Kompaß die Richtung N (Nord).

**MASCHINENRÄUME:** Drücke die 6 und Du gelangst in den ersten Maschinenraum, drückst Du die 7, so bist Du im zweiten Maschinenraum (nur für den Schwadronenführer).

Der erste Maschinenraum zeigt Dir alle für den Flug wichtigen Instrumente, der zweite Maschinenraum ist für die Kontrolle von Start und Landung.

Der erste Maschinenraum beinhaltet vier Startgeschwindigkeitsanzeiger (oben), vier Anzeiger der Drosselklappenaktivität (Mitte) und vier Feuervernichter (oben rechts). Unten befinden sich die Drosselklappen (links) und die Controller der Startgeschwindigkeit (rechts). Betätigen kannst Du diese Instrumente, indem Du den schwarzen Punkt unter das zu bedienende Instrument bringst, anschließend den linken Seitenknopf und GLEICHZEITIG den Steuerknüppel bedienst.

Es können aber auch alle vier Drosselklappen, sowie alle vier Startgeschwindigkeitscontroller gleichzeitig betätigt werden. Dies geschieht, wenn Du beide Seitenknöpfe drückst und vorher den schwarzen Punkt unter das letzte bzw. erste Instrument seiner Reihe gebracht hast.

Die Geschwindigkeit Deines Flugzeuges wird durch die sinnvolle Kombination von Drosselklappen und Startgeschwindigkeitscontroller geregelt. Versuche selbst, die beste Kombination zu finden !

Die Instrumente des zweiten Maschinenraumes sind zur Bedienung des Fahrgestells (Mitte), des Seitenruders (links) und zur Tragflächenjustierung (rechts).

**IM EINSATZGEBIET:** Drei Faktoren müssen genau stimmen, um die Bombe über das Wasser ins Ziel zu bringen:

- GESCHWINDIGKEIT: 232 Meilen p. Std.
- FLUGHÖHE: 60 Fuß
- ENTFERNUNG: 800 Yards

**GESCHWINDIGKEIT:** Es ist ratsam, die Geschwindigkeit schon lange bevor man ins Einsatzgebiet eindringt, einzustellen. Vielleicht schon über dem Englischen Kanal.

Die richtige Geschwindigkeit ist erreicht, wenn die Geschwindigkeitsanzeige weiß aufblinkt.

**FLUGHÖHE:** Du hast keine Zeit, Fehler zu machen, deshalb versuche, alles schon beim ersten mal richtig zu machen! !

Kurz bevor Du den See erreichst, schalte Dich in die Kanzel des Bombenabwurfschützen. Schalte Bombenrotation und Spotlight ein. Wenn Du dann über dem See bist, verringere Deine Flughöhe auf 100 Fuß. Stimme dann die Höhe so ab, daß die Spotlights beide zusammen die Form einer "8" darstellen. Wenn das passiert ist, hast Du eine Flughöhe von 60 Fuß. Jetzt drücke sofort die 2 Deiner Zahlentastatur, um in die Kanzel des vorderen Bordschützen zu gelangen.

**ENTFERNUNG:** Wenn Du im Anflug des Dammes bist, wird dieser am Horizont Deines Bildschirms erscheinen. Gebrauche jetzt die Entfernungsanzeiger auf Deinem Kontrollbild ! Warte bis die Entfernungsanzeiger auf dem Kontrollbild den gleichen Abstand voneinander haben, wie die Türme des Dammes. Wenn dies geschehen ist, öffne Deinen Bombenabwurfschacht, um die Bombe zu lösen.

**WICHTIG:**

Wenn Du über den Staudamm fliegst, ohne die Bombe abzuwerfen, dann hast Du Deinen Auftrag nicht erfüllt und damit automatisch verloren.

**ERGEBNISSE DEINER MISSION:**

Ist die Bombe nicht unter optimalen Bedingungen abgeworfen worden, passiert folgendes:

- falls Du zu schnell oder zu niedrig anfliegst, oder die Bombe zu spät löst, wird die Bombe gegen die obere Kante des Dammes schlagen und erst im Tal dahinter explodieren.
- falls Du zu langsam oder zu hoch anfliegst oder die Bombe zu früh löst, wird es zu einer harmlosen Explosion im Wasser kommen.

**Bei erfolgreichem Abschluß Deiner Mission...**

...d.h. wenn Du die Bombe unter optimalen Bedingungen abgeworfen hast, dann wird sie auf dem Wasser über die Torpedonetze springen, gegen den Damm schlagen, auf eine Tiefe von 30 Fuß absinken und dort explodieren und damit **den Damm zerstören !!!**

In diesem Fall wirst Du befördert und in eine weitere, noch schwierigere Mission geschickt...

Wir wünschen Dir aufregende Stunden und viel Erfolg mit...

... THE DAM BUSTERS™