

UBISOFT-SPIELE ZU GEWINNEN!

JETZT REGISTRIEREN

→ <http://registrationpc.ubi.com>

Durch die Registrierung:

- Erhältst du Zugriff auf exklusive Inhalte und Sonderaktionen
- Werden dir die aktuellsten Informationen zu Ubisoft-Spielen zugesandt
- Wirst du Teil der Ubisoft-Community
- Kannst du den kostenlosen OnLine-Kundendienst nutzen



UBISOFT

© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Für Teilnahmen an Gewinnspiel ist kein Kauf notwendig. Siehe beigefugte Bedingungen.

www.blazingangels2.com

Ubisoft Entertainment - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Sous Bois - France

BLAZING ANGELS 2

SECRET MISSIONS OF WWII



ONLINE KEYCODE



UBISOFT

GESUNDHEITSSCHUTZ

Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und

setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele nutzen. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

GEWINNEN SIE UBISOFT-SPIELE!

Registrieren Sie sich nun auf der Wettbewerbsseite: <http://registrationcontest.ubi.com>

Die Teilnahme am Wettbewerb ist kostenlos. Keine Kaufverpflichtung. Siehe auch beiliegende Bedingungen.

- Wettbewerbsdauer: 27. Oktober 2005 bis 31. Oktober 2007.

- Das vollständigen Wettbewerbsregeln sind kostenlos bei UBISOFT EMEA, Grand jeu/concours E-Registration – 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil-sous-Bois Cedex, Frankreich anzufordern oder auf der Wettbewerbsseite einzusehen: <http://registrationcontest.ubi.com>.

- Preise: Es werden jede Woche 10 Videospiele verlost. 520 Spiele insgesamt mit einem Gesamtverkaufswert von 31.200 Euro (10 Spiele pro Woche über ein Jahr) und einem Verkaufswert von bis zu 60 Euro (inkl. MwSt).

Folge Blazing Angels® 2: Secret Missions of WWII auf den nächsten Level!

Schließe dich der wachsenden Blazing Angels® 2: Secret Missions of WWII Community an und erhalte Zugriff auf:

- Exklusives Material und Informationen
- Tolle Gewinnspiele und Preise
- Besondere Angebote: Sammler-Objekte, Limitierte Auflagen ...
- Geheime Tipps und Tricks
- Das offizielle Forum in dem ihr neue Freunde und viele Informationen finden könnt!

**Werde jetzt Mitglied und melde
dich unter www.blazingangels2.com!**

INHALTSVERZEICHNIS

INSTALLATION	2
EINFÜHRUNG	3
STEUERUNG	3
UNTERSTÜTZUNG VON GAMECONTROLLERN	5
IHR PILOTENPROFIL	6
HAUPTMENÜ	6
BENUTZEROBERFLÄCHE	7
DIE BLAZING ANGELS	7
TIPPS UND TRICKS	8
SCHAUPLÄTZE DER GEHEIMMISSIONEN	9
MULTIPLAYER-MODI	10
MULTIPLAYER-STAFFELKOMMUNIKATION	11
KOOPERATIVER MULTIPLAYER-MODUS	11
GEGENEINANDER	12
BLAZING ANGELS® 2:	
SECRET MISSIONS OF WWII AUF UBI.COM SPIELEN	12
ONLINE-MENÜ	13
FLUGZEUGTYPEN DES ZWEITEN WELTKRIEGS	14
GEHEIMWAFFEN DES ZWEITEN WELTKRIEGS	16
UBISOFT KUNDENDIENST	17
GARANTIE	18

INSTALLATION

Blazing Angels®2: Secret Missions of WWII installieren

Zum Installieren von Blazing Angels gehen Sie wie folgt vor:

1. Fahren Sie Ihren Computer hoch.
2. Legen Sie die Blazing-Angels-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein. Das Autostart-Menü wird angezeigt.

Hinweis: Falls das Autostart-Menü nicht angezeigt wird, doppelklicken Sie auf „Arbeitsplatz“ auf Ihrem Desktop und doppelklicken Sie anschließend auf das Symbol, das das DVD-ROM-Laufwerk Ihres PCs darstellt. Das Autostart-Menü wird angezeigt.

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Installieren“. Der Installationsassistent begleitet Sie nun durch den Einrichtungsvorgang des Spiels.
4. Nach der Installation wählen Sie entweder „Ubisoft > Blazing Angels > Blazing Angels spielen“ im Startmenü Ihres Computers oder doppelklicken auf die Verknüpfung „Blazing Angels spielen“ auf Ihrem Desktop. Das Spiel wird nun gestartet.

Hinweis: Die Blazing-Angels-DVD muss sich beim Starten des Spiels im DVD-ROM-Laufwerk befinden.

Blazing Angels®2: Secret Missions of WWII deinstallieren

Zum Deinstallieren von Blazing Angels gehen Sie wie folgt vor:

1. Fahren Sie Ihren Computer hoch.
2. Legen Sie die Blazing-Angels-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein. Das Autostart-Menü wird angezeigt.
3. Klicken Sie nun auf die Schaltfläche „Deinstallieren“. Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich deinstallieren wollen. Wenn Sie Blazing Angels ganz sicher von Ihrer Festplatte entfernen möchten, klicken Sie auf „Ja“. Wenn Sie das Spiel doch nicht deinstallieren möchten, klicken Sie auf „Nein“. Der Vorgang wird abgebrochen.

Nach der Deinstallation von Blazing Angels bleiben alle gespeicherten Profile auf Ihrer Festplatte, wenn Sie die Frage, ob die Konfigurationsdateien und Spielstände gelöscht werden sollen, nicht mit „Ja“ beantworten.

Hinweis: Blazing Angels lässt sich auch über die Systemsteuerung von Windows entfernen: Wählen Sie dazu „Software > Programme ändern oder entfernen“.

EINFÜHRUNG

Bei „Blazing Angels® 2: Secret Missions of WWII“ dreht sich alles um eine Gruppe aus drei Elitepiloten, die zu Beginn des Krieges ein geheimes Spezialteam bilden sollen, um weltweite Einsätze unter schwierigsten Bedingungen zu meistern und Krisen zu entschärfen, bei denen normale Piloten völlig überfordert wären. Der Verband wurde Anfang 1940 von der amerikanischen Regierung gebildet, welche zu dieser Zeit offiziell noch neutral war. Er trägt den Decknamen „Operation Wildcard“ und ist an keinerlei Regeln gebunden. Die drei völlig unterschiedlichen und schillernden Piloten werden des öfteren von einer vierten Person unterstützt, einer britischen Agentin, die für die Operationen am Boden verantwortlich ist. Sie gehören keiner Armee an und können so jederzeit frei an verbündete Streitkräfte in Krisengebieten überstellt werden. Und weil sie eine Spezialeinheit sind, bekommen sie alle gewünschten Flugzeugtypen gestellt. Sie haben Zugriff auf alle neuen Technologien, die im Laufe des Krieges entwickelt werden, auch wenn diese dabei manchmal dem Feind entrissen werden müssen. Ihre Einsätze bringen sie regelmäßig in Lebensgefahr, deswegen dürfen sie auf hoch moderne Waffensysteme wie Düsenjäger, akustisch gesteuerte Raketen oder die noch exotischere Tesla-Spule zurückgreifen.

STEUERUNG

Im Optionsmenü können Sie eine Steuerungsmethode als Standardmethode wählen. Es lassen sich alle Tasten völlig frei neu belegen. Sie können hier beliebige Kombinationen aus Eingabegeräten bilden und die Empfindlichkeit der Controller einstellen. Sie dürfen diesen aber auch eigene Steuerkombinationen zuweisen.

Nach oben/unten neigen: Damit steuern Sie die Nase Ihrer Maschine. Bei der Simulation senkt diese sich, wenn Sie den Controller nach vorne drücken, und steigt, wenn Sie ihn nach hinten ziehen. Dieses Schema lässt sich für die Arcade-Steuerung umkehren.

Nach links/rechts rollen: Beim Rollen geht es um die horizontalen Flugbewegungen. Sie können Ihre Maschine so zur Seite drehen oder deren Lage korrigieren. Im Allgemeinen setzen sich Piloten seitlichen G-Kräften nicht gerne über einen langen Zeitraum aus. In Blazing Angels 2 rollen sie daher nach einer gewissen Zeit wieder in die Normalposition. Flugzeugführer wenden ihre Maschine normalerweise, indem sie diese erst rollen und dann in die gewünschte Richtung drehen.

Seitenruder links/rechts: Mit dem Seitenruder drehen Sie Ihre Maschine auf dem momentanen Horizont in Richtung linker oder rechter Tragfläche. Wenn Sie geradeaus fliegen und auch gerade liegen, ändern Sie Ihren Kurs. Seitenruderbewegungen dienen im Allgemeinen zur Feinabstimmung der Flugrichtung. Man setzt sie auch ein, wenn ein Rollen nicht möglich ist, z. B. für Kurskorrekturen beim Landen.

Drosselklappen auf/Unterbrechen: Legt die Geschwindigkeit Ihrer Maschine fest. Mit der zugewiesenen Steuerung können Sie entweder kurzzeitig Ihr Tempo erhöhen oder den Motor unterbrechen. Sind die Drosselklappen länger als nur ein paar Sekunden geöffnet, wird der Turbolader des Triebwerks zugeschaltet. Durch das Unterbrechen hingegen verlieren Sie so stark an Geschwindigkeit, dass es zu einem Strömungsabriss kommen kann, d. h. Sie geraten ins Trudeln. Lassen Sie die Drosselklappensteuerung los, um wieder mit einer moderaten Eigengeschwindigkeit zu fliegen.

Ziel umschalten: Damit schalten Sie zwischen allen bekannten und gültigen Zielen in Ihrem Bereich um.

Nächstgelegene Bedrohung wählen: Mit dieser Taste wählen Sie automatisch das nächstgelegene Ziel aus, das Sie oder Ihre Staffel bedroht.

Ziel erfassen: Halten Sie diese Taste gedrückt, um die Kamerasicht auf dem Ziel zu zentrieren. Drehen Sie sich in eine beliebige Richtung, um sich dem Ziel zuzuwenden.

Primärwaffe abfeuern: Feuert die Standardbewaffnung Ihrer Maschine ab. Der Munitionsvorrat dieser Waffen ist unbegrenzt. Durch Dauerfeuer können diese jedoch überhitzen. Danach müssen Sie erst ein wenig warten, bis Sie erneut damit schießen dürfen.

Sekundärwaffe abfeuern: Ihr Flugzeug kann mit Sekundärwaffen wie Raketen, Bomben oder schweren Kanonen ausgerüstet werden. Diese Waffen sind zwar sehr schlagkräftig, verfügen aber nur über einen begrenzten Munitionsvorrat. Setzen Sie sie also überlegt ein. Außerdem überhitzen sie manchmal oder müssen zwischen zwei Schüssen nachgeladen werden. Andere einsatzspezifische Geräte wie Kameras lassen sich ebenfalls an Ihre Maschine anbringen und mit der Steuerung für die Sekundärbewaffnung bedienen.

Verteidigungswaffen einsetzen: Diese etwas ungewöhnlicheren Waffen haben meist katastrophale Konsequenzen für hartnäckige Verfolger.

Fahrwerk: Damit fahren Sie Ihr Fahrwerk ein und aus. Ob das Fahrwerk ein- oder ausgefahren ist, spielt für Flugverhalten Ihrer Maschine (insbesondere für die Geschwindigkeit) eine sehr wichtige Rolle. Beim Landen erhöhen Sie Ihre Überlebenschancen durch ein ausgefahrenes Fahrwerk beträchtlich.

Flügelmann-Angriff: Schickt Flügelmänner los, die das markierte Ziel angreifen sollen. Immer wenn Sie diesen Befehl geben, wird ein Flügelmann losgeschickt. Die Höchstgrenze liegt bei drei Flügelmännern.

Cowboys Assangriff: Befiehlt Cowboy, seinen Ass-Angriff einzusetzen. Dabei wird die momentan ausgewählte Feindgruppe attackiert.

Teachs Provokationsfähigkeit: Befiehlt Teach, seine Provokationsfähigkeit einzusetzen. Dabei lassen alle Gegner vom Spieler ab und greifen stattdessen Teach an.

Flügelmann-Verteidigung: Ihre Flügelmänner sollen Sie verteidigen. Immer wenn Sie diesen Befehl geben, wird ein Flügelmann angefordert. Die Höchstgrenze liegt bei drei Flügelmännern.

UNTERSTÜTZUNG VON GAMECONTROLLERN

Blazing Angels®2: Secret Missions of WWII ist mit zahlreichen Gamecontrollern wie Joysticks und Gamepads kompatibel. Sie müssen jedoch zunächst nachsehen, ob Windows das betreffende Gerät erkannt hat, indem Sie „Start Menu -> Systemsteuerung -> Gamecontroller“ wählen und auf der Liste dort nachsehen. Wurde das Gerät erkannt, empfiehlt es sich, dieses dort außerdem zu kalibrieren und zu testen. Geräte, die auf Software von Drittanbietern setzen, können Fehler aufweisen oder gar nicht funktionieren. Die meisten Probleme dieser Art lassen sich jedoch durch eine Kalibrierung unter „Systemsteuerung -> Gamecontroller“ beheben.

Danach können Sie dann die Controllerfunktionen im Spiel oder mit Hilfe des externen Zuordnungsprogramms zuweisen. Achten Sie darauf, dass Sie ALLE aufgelisteten Funktionen mindestens einer Taste zuordnen, denn bei einigen Missionen müssen Sie bestimmte Funktionen einsetzen, um diese erfolgreich abzuschließen.

IHR PILOTENPROFIL

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, werden Sie aufgefordert, ein Pilotenprofil zu erstellen. Das Pilotenprofil umfasst die folgenden Informationen: Ihren Namen, den Status Ihrer Kampagne, die Anzahl Ihrer freigeschalteten Flugzeuge, Ihre Auszeichnungen, Statistiken sowie Ihre Erfolge im Spiel. Ihre Fortschritte werden automatisch nach Abschluss einer Mission in Ihrem Pilotenprofil gespeichert sowie nach jedem neuen Erfolg oder einer Veränderung der Einstellungen.

Sie können mehrere Pilotenprofile erstellen und verwenden, doch es kann nur ein Profil gleichzeitig aktiv sein.

Online-Hinweis: Bei Online-Spielen wird Ihre Ubi.com-Kontobezeichnung als Spielernamen übernommen.

HAUPTMENÜ

Kampagne: Führen Sie die Blazing Angels durch höchst geheime Missionen des Zweiten Weltkriegs. Die Kampagne bildet den Kern des Einzelspielermodus.

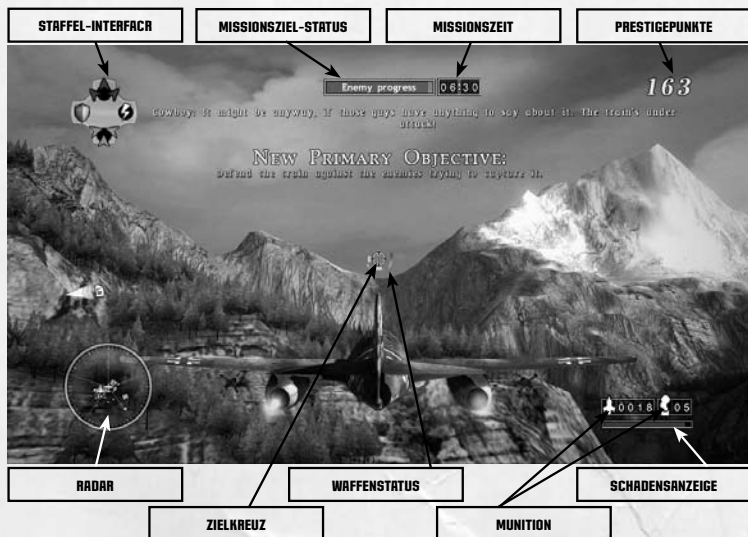
Optionen: Hier richten Sie das Spiel ein, wählen die Steuerung und passen die Musik sowie die Soundeffekte an. Es kann sein, dass für die Übernahme bestimmter Änderungen ein Neustart des Spiels erforderlich ist.

Bonus-Menü: In diesem Menü können Sie sich Tipps und Tricks, Waffeninformationen und freigeschaltete Videosequenzen ansehen.

Multiplayer: Treten Sie online, im Split-Screen-Modus oder über ein lokales Netzwerk (LAN) gegen Ihre Freunde an.

Hangar: Im Hangar können Sie alle freigeschalteten Flugzeuge betrachten und diese konfigurieren.

BENUTZEROBERFLÄCHE



DIE BLAZING ANGELS

Die Staffel ist einer Ihrer wichtigsten Vorteile in Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII.

Mit den Steuerungsoptionen, die Sie beim Einrichten gewählt haben, können Sie Ihren Flügelmännern Befehle erteilen.



EDWARD „TEACH“ THATCHER

Teach ist ein britischer Veteran, der es sich während seiner langen Zeit als Pilotenausbilder angewöhnt hat, seine Teamkameraden zu bemuttern.

Teachs Spezialbefehl ist „Provozieren“. Sobald Sie diesen Befehl geben, versucht Teach, alle Gegner, die Sie gerade angreifen, vorübergehend auf sich zu ziehen. Sie können dann kurz unbehindert fliegen.

Der Spezialbefehl ist nur dann verfügbar, wenn Teachs Symbol aufleuchtet. Sobald Sie ihn erteilen, leert sich das Symbol und wird anschließend langsam wieder gefüllt.

Wenn Teachs Symbol nicht leuchtet, können Sie den Befehl „Provozieren“ nicht erteilen.



LIEUTENANT MILES „MILO“ WINCHESTER

Als Pilot und Ingenieur ist Milo gleichermaßen geschickt und daher eine wertvolle Ergänzung des Teams, auch wenn er nicht immer besonders mutig und selbstlos agiert. Milos Spezialfähigkeit ist passiv. Sie können sie also nicht steuern. Wenn Ihr Flugzeug beschädigt ist, gibt Milo Ihnen zu bestimmten Gelegenheiten während eines laufenden Einsatzes Reparaturtipps. Damit werden die Schäden an Ihrer Maschine bis zu einem gewissen Grad behoben.



LIEUTENANT JAMES „COWBOY“ THORPE

Das jüngste Mitglied Ihres Teams ist Ihr bester Kämpfer, der sich jedoch leider auch durch seine Angeberei und Rücksichtslosigkeit auszeichnet. Cowboys Spezialbefehl ist der „Ass-Angriff“. Sobald Sie ihm diesen Befehl erteilen, stürzt er sich auf das markierte Ziel und alle anderen Gegner, die sich in dessen Formation befinden. Normalerweise schießt Cowboy in der kurzen Zeit, in der er sich in diesem Modus befindet, drei bis vier Feinde ab. Der Spezialbefehl ist nur dann verfügbar, wenn Cowboys Symbol (ein Blitz) aufleuchtet. Sobald Sie ihn erteilen, leert sich das Symbol und wird anschließend langsam wieder gefüllt.

Wenn Cowboys Blitz nicht leuchtet, können Sie ihm den Befehl „Ass-Angriff“ nicht geben.

TIPPS UND TRICKS

1. Je schneller Sie sind, desto langsamer wenden Sie. Bremsen Sie, um engere Kurven zu fliegen, und beschleunigen Sie dann wieder, um Ihre Feinde einzuholen.
2. Wenn Sie von einem Gegner beschossen werden, geben Sie am besten Gas und führen unberechenbare Manöver durch.
3. Üben Sie den Umgang mit der Verfolgerkamera. So haben Sie Ihre Ziele jederzeit im Blick, auch wenn diese sich hinter Ihnen befinden. Das ist insbesondere dann praktisch, wenn Sie eine Waffe einsetzen möchten, die nicht nach vorne schießt, wie z. B. ein Verteidigungssystem oder eine Bombe. Auch in normalen Situationen ist die Kamera hilfreich, denn wenn Sie wissen, was Ihr Ziel gerade macht, können Sie fundierte Entscheidungen treffen.
4. Sollten Sie beschossen werden, wählen Sie mit der entsprechenden Taste das nächstgelegene Ziel an und werfen anschließend mit der Verfolgerkamera einen Blick darauf.
5. Setzen Sie Ihre Flügelmänner ein, um die Einsätze zu erleichtern.
6. Mit Ihren Verteidigungswaffen können Sie sich aus heiklen Situationen befreien, indem Sie Ihre Gegner zwingen abzudrehen. Manchmal werden diese dabei sogar zerstört.
7. Lesen Sie sich Ihre Einsatzbefehle immer sorgfältig durch. Achten Sie während Ihrer Missionen auf den Status Ihrer Ziele und eventuelle Zeitvorgaben.

SCHAUPLÄTZE DER GEHEIMMISSIONEN

KAIRO

Kairo ist die wichtigste afrikanische Basis der Alliierten im gesamten Krieg. Man fühlt sich dort sicher. Das bleibt auch so, als Rommes Afrikakorps auf einmal nur noch knapp 200 km entfernt ist. Mit der Gemütsruhe wäre es allerdings vorbei, wenn die Deutschen eine als normalen Bombenangriff getarnte Kamikazeaktion auf die Stadt starten würden. Dann könnte nur noch eine Spezialeinheit helfen...

MOSKAU

November 1941. Moskau wird belagert. Doch die Rote Armee gibt nicht auf, obwohl die Wehrmacht ihr an Soldaten und Feuerkraft überlegen ist. Stalin will die Moral der Einwohner heben und plant eine beeindruckende Militärparade auf dem Roten Platz. Ein gezielter Angriff auf diese Truppen hätte verheerende Folgen für die Alliierten. Nur ein gut geschultes Abfangteam könnte diesen verhindern...

CHINA

Als China von den Japanern besetzt wird, versuchen die Alliierten, den sich daran anschließenden Guerillakrieg der Chinesen nach Kräften zu unterstützen. Noch vor dem Überfall auf Pearl Harbor kämpfen zahlreiche amerikanische Piloten, die berühmten Flying Tigers, freiwillig gegen die japanischen Invasoren. Doch als eine feindliche Geheimbasis in den Bergen entlang des Flusses Jangtse gefunden wird, schickt man nicht die Flying Tigers los, sondern einen Verband, der noch besser ausgebildet ist...

HIMALAYA

Das Land der Berge und des tibetanischen Hochlands wird während des Kriegs arg strapaziert. Amerikanische Flugzeuge operieren hier an ihrem Limit, um chinesische Einheiten in der Region zu versorgen. Selbsternannte deutsche Wissenschaftler suchen nach ihren angeblichen Wurzeln. Eins haben alle Besucher gemein: Sie müssen eine extrem gefährliche Anreise in Kauf nehmen. Die starken Winde, Turbulenzen und die schlechte Sicht in diesem Gebirge fordern auch den besten Piloten das Letzte ab.

ROM

Die italienische Regierung kapituliert nur zwei Monate nach der alliierten Landung auf Sizilien am 8. September 1943. Doch damit ist der Weg nach Rom noch lange nicht frei. Die Deutschen besetzen die Apenninenhalbinsel und kämpfen verbissen um jeden Fußbreit Boden. In den letzten Tagen vor dem Fall Roms wollen höhere deutsche Stellen das unschätzbar wertvolle historische Erbe der Stadt vor der Zerstörung bewahren und evakuieren. Doch einige ihrer Kameraden scheinen privates Interesse an den Kunstwerken gefunden zu haben...

MULTIPLAYER-MODI

Es gibt drei Multiplayer-Modi in Blazing Angels® 2: Secret Missions of WWII:

- Im Solo-Modus spielt jeder Spieler für sich und versucht die anderen zu besiegen.
- Im Koop-Modus haben alle Spieler das gemeinsame Ziel, die KI zu besiegen.
- Im Staffel-Modus können sich bis zu acht Spieler zusammenschließen und gegen andere Teams antreten.

Diese Modi können online mit einem Ubi.com-Konto, über eine direkte IP-Verbindung, in einem lokalen Netzwerk oder auf einem Split-Screen gespielt werden, sofern weiter unten nicht anders beschrieben.

Solo-Spielmodi:

- **Luftkampf:** der klassische Deathmatch-Modus, bei dem jeder Spieler versucht, die anderen abzuschießen. Jeder Kill wird gezählt. Das Spiel endet, wenn das vor Spielbeginn festgelegte Zeit- oder Punktelimit erreicht ist.
- **Kampf der Asse:** Der erste Spieler, der einen anderen Spieler abschießt, ist das „Ass“. Wer das Ass vernichtet, nimmt dessen Platz ein. Das Ass ist zu Beginn eine gewisse Zeit lang unverwundbar. Das Ass muss danach etwas länger überleben, bevor es erneut unverwundbar wird. Es werden nur die Abschüsse des Asses gezählt. Das Spiel endet, sobald das vor Spielbeginn festgelegte Zeit- oder Punktelimit erreicht ist. Dieser Modus ist nicht für den Split-Screen verfügbar.
- **Suchen und Vernichten:** Um zu punkten, muss der Spieler alle anderen Spieler je ein Mal abschießen. Zu Beginn sind alle Spieler als mögliche Ziele markiert. Die nicht mehr markierten Spieler können natürlich weiterhin abgeschossen werden, zählen aber nicht. Stürzt ein Spieler ab, wird er bestraft, indem der letzte von ihm abgeschossene Spieler wieder markiert wird. Das Spiel endet, sobald das vor Spielbeginn festgelegte Zeit- oder Punktelimit erreicht ist. Dieser Modus ist nicht für den Split-Screen verfügbar.

Koop-Spielmodi:

- **Kamikaze:** Der Feind versucht, Ihre Basis mit mehreren Wellen aus Kamikazejägern zu vernichten. Sie verlieren, wenn die Basis vernichtet wurde, und Sie gewinnen, wenn Sie alle feindlichen Angriffswellen aufhalten.
- **Kampagne:** In diesem Spielmodus können mehrere Spieler die Kampagnenmissionen als Team angehen.
- **Einzelgefecht:** In diesem Spielmodus können mehrere Spieler die Einzelmissionen als Team angehen. Hier haben Sie die Möglichkeit, die Karten zu erforschen und an Gefechten teilzunehmen, ohne dass Sie unter Zeitdruck stehen oder bestimmte Ziele erreichen müssen.

Staffel-Spielmodi:

- **Luftkampf:** der klassische Team-Deathmatch-Modus, bei dem jedes Team versucht, mehr Punkte als das andere zu erzielen. Jeder Abschuss wird gezählt und das Spiel endet, wenn das Punkte- oder Zeitlimit erreicht ist. Eigenbeschuss kann optional eingeschaltet werden. Dieser Modus ist nicht für den Split-Screen verfügbar.
- **Basis erobern:** Es werden zwei Teams gebildet. Das eine greift die Basis an, das andere muss sie verteidigen. Schaffen es die Angreifer nicht, die Basis vor Erreichen des Zeitlimits zu zerstören, haben sie das Spiel sofort verloren. Gelingt es ihnen doch, beginnt die zweite Runde, in der die Rollen der Teams getauscht werden. Das andere Team muss die Basis nun schneller vernichten als das erste. Dieser Modus ist nicht für den Split-Screen verfügbar.
- **Kamikaze:** Hier gelten dieselben Regeln wie bei „Basis erobern“, mit einem Unterschied: Die Angreifer müssen sich auf feindliche Ziele stürzen, um diese zu beschädigen.
- **Flagge erobern:** Jedes Team verfügt über eine Basis mit einer Flagge darin. Die Teammitglieder steigen in deren Nähe in das Spiel ein. Zum Aufnehmen der gegnerischen Flagge muss man durch diese hindurchfliegen. Um einen Punkt zu erzielen, muss man anschließend mit der gestohlenen Flagge durch die eigene Flagge fliegen.
- **Epische Schlachten:** Bei diesen mehrteiligen Szenarien treten die Teams gegeneinander an, um eine Reihe von Einsatzzielen zu erreichen.

MULTIPLAYER-STAFFELKOMMUNIKATION

Im Multiplayer-Modus werden die Spieler in Staffeln aufgeteilt und können nur mit ihren Staffellkameraden interagieren (Anfragen stellen/beantworten). Staffeln werden automatisch auf dem Einstiegsbildschirm des Spiels gebildet.

KOOPERATIVER MULTIPLAYER-MODUS

Über die Staffelfehltasten können die Spieler Anfragen an andere Mitglieder ihrer Staffel richten. Diese Anfragen dürfen von allen Teilnehmern gestellt und beantwortet werden. Bleibt eine Anfrage unbeantwortet, wird sie nach einigen Sekunden verworfen. Zwischen Anfragen muss eine Pause von 30 Sekunden liegen.

Reparatur

Senden Sie diese Anfrage, wenn Ihr Flugzeug repariert werden soll. Der bestätigende Spieler muss dann eine Reparaturkombo ausführen und ist somit direkt für Ihr Überleben verantwortlich.

Provozieren

Senden Sie diese Anfrage, wenn Ihnen zu viele Verfolger auf den Fersen sind. Der erste Kamerad, der diese Anfrage entgegennimmt, wird automatisch zum Ziel für alle Gegner, die Sie verfolgen.

GEGENEINANDER

Genau wie im kooperativen Multiplayer-Modus kann ein Spieler hier eine Anfrage senden, die von einem anderen Spieler beantwortet wird. Wird die Anfrage nicht innerhalb weniger Sekunden bestätigt, gilt sie als ignoriert und wird verworfen. Anfragen können nur in Abständen von 30 Sekunden gemacht werden.

Mein Ziel angreifen: Der erste Spieler, der diese Anfrage bestätigt, übernimmt automatisch das vom anfragenden Spieler gewählte Ziel (bzw. Zielgruppe).

Hilfe anfordern: Der erste Spieler, der diese Anfrage bestätigt, übernimmt automatisch das Ziel, das dem Hilfesuchenden am nächsten ist.

Befehl bestätigen: Damit übernehmen Sie einen Befehl oder eine Bitte von einem anderen Spieler. Es kann sein, dass Sie danach ein anderes Ziel verfolgen.

BLAZING ANGELS® 2: SECRET MISSIONS OF WWII AUF UBI.COM SPIELEN

Konto erstellen: Sie müssen erst ein Konto erstellen, bevor Sie sich auf Ubi.com anmelden können. Klicken Sie auf dem Anmeldebildschirm auf den Link zur Kontoerstellung, falls Sie noch kein Konto haben.

Sollten Sie bereits ein Konto haben, geben Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Kennwort ein, um sich an den Servern von Ubi.com anzumelden.

Hinweis: Ihr Anmeldename ist gleichzeitig Ihr Spielername.

Ihre lokale oder NAT-Firewall muss den Zugriff auf alle UDP-Zielports erlauben.

Ihre lokale oder NAT-Firewall muss den Zugriff auf die TCP-Zielports 3074 und 3075 erlauben.

Folgende Ports müssen geöffnet sein: 20001 (UDP), 20002 (TCP), 20003 (UDP), 20004 (UDP), 20050 (UDP), 20080 (UDP) und 20100 (TCP). Wenn Sie sich hinter einer NAT-Firewall befinden, muss ein Port-Forwarding auf Ihr System stattfinden.

ONLINE-MENÜ

Über das Online-Menü können Sie ein Spiel erstellen oder an einem solchen teilnehmen, bei dem Sie mit oder gegen andere Spieler in unterschiedlichen

Spielmodi und -typen antreten. Sie haben dort folgende Optionen:

Anmelden: Sie melden sich mit Ihrem Blazing-Angels-Online-Konto und Passwort an.

Konto erstellen: Falls Sie kein Blazing-Angels-Online-Konto haben, können Sie eins über dieses Menü erstellen.

Nach der Anmeldung haben Sie Zugriff auf die folgenden Optionen:

Teilnehmen: Sie steigen in ein vorhandenes Spiel ein. In diesem Submenü können Sie die verfügbaren Spiele durchsuchen. Folgende Filter sind verfügbar:

- Karte.
- Spieltyp.
- Spielmodus.
- Seite (Alliierte/Achsenmächte)
- Zeitraum Flugzeuge (Anfang/Mitte/Ende des Kriegs)

Spiel erstellen: Sie legen Ihr eigenes Spiel mit Ihren eigenen Einstellungen an: Karte, Spieltyp, Spielmodus, Zeitraum Flugzeuge.

Abmelden: Sie melden sich von Ihrem Blazing-Angels-Online-Konto ab.

FLUGZEUGTYPEN DES ZWEITEN WELTKRIEGS



SPITFIRE

Die Spitfire war eines der berühmtesten und auch besten Flugzeuge des Zweiten Weltkriegs. Die Version Mk I stammt aus dem Jahr 1940 und kämpfte 1940 in der Luftschlacht um England gegen die deutsche Me 109.



ME 109-E

Die Version „Emil“ der berühmten Me 109 war ihrer Zeit voraus, musste aber während der Luftschlacht um England aufgrund ihrer geringen Reichweite oft vorzeitig den Heimweg antreten.



IL-2

Die russische Il-2 gehört zu den am häufigsten produzierten Flugzeugen überhaupt. Als äußerst effektiver „Panzerknacker“ spielte sie eine wichtige Rolle an der Ostfront.



A6M „ZERO“

Die japanische Zero war allen ihren alliierten Gegnern im Kurvenverhalten überlegen. Ihre Schwächen waren ihre geringe Rollgeschwindigkeit und Beschußempfindlichkeit.



FW 190-A

Die FW 190 war der „Würger“ der Luftwaffe und beherrschte nach ihrer Einführung zunächst den Himmel über Frankreich. Ihre Schnelligkeit, Rollgeschwindigkeit und Feuerkraft machten sie zu einem sehr gefährlichen Gegner.



DO 335

Dieser schwere Jäger mit nach dem Zug-/Druckprinzip konzipiertem Zwillingsmotor wies hervorragende Leistungsdaten auf, kam aber aufgrund von Produktionsverzögerungen kaum zum Einsatz.



METEOR

Die Meteor wurde zwar fast nur zur Bekämpfung der V 1 über England verwendet, war aber trotzdem der erste einsatzfähige alliierte Düsenjäger.



ME 163 „KOMET“

Die raketengetriebene Komet war ihrer Zeit weit voraus und wesentlich schneller als die meisten anderen verfügbaren Flugzeuge. Leider erwies sie sich für ihre Piloten als lebensgefährlich. Die meisten Komet gingen daher bei Unfällen ohne Feindeinwirkung verloren.



ME 262

Die strahlgetriebene Me 262 läutete ein neues Zeitalter der Luftfahrt ein. Sie war schnell genug, um jedem alliierten Jäger zu entkommen, und ihre schwere Bewaffnung war in der Lage, amerikanische Bomberformationen zu sprengen.



J7W „SHINDEN“

Die Shinden war das modernste Flugzeug der Japaner im Zweiten Weltkrieg und sollte als überschneller, wendiger Abfangjäger zum Einsatz kommen. Der Entwurf war sehr individuell: Die Maschine war als so genanntes Entenflugzeug (Canard) ausgelegt. Der Propeller befand sich am Heck und sollte sie nach vorne drücken.



HE 162 „SALAMANDER“

Der zweite von der Luftwaffe im Zweiten Weltkrieg eingesetzte Düsenjäger bestand größtenteils aus Holz und war die billigere Alternative zur Me 262. Obwohl das Modell übereilt in die Fertigung ging, wies es gute Leistungsdaten auf.



GO 229

Die revolutionäre Go 229 war ein strahlgetriebener Nurflügler mit ausgezeichneten Leistungswerten, der allerdings nie zum Einsatz kam.



VAMPIRE

Die britische Vampire war etwas moderner als die Meteor, wurde aber erst nach dem Zweiten Weltkrieg bis 1955 von der Royal Air Force eingesetzt.

GEHEIMWAFFEN DES ZWEITEN WELTKRIEGS



KAMERAGESTEUERTE FLUGKÖRPER

Manuell gelenkte Rakete, die sich für punktgenaue Angriffe auf weit entfernte Ziele eignet. Erfahrene Piloten können sie sogar im Luftkampf einsetzen und so mit einem Schlag gleich mehrere Gegner ausschalten. Der einzige Nachteil ist, dass das abfeuernde Flugzeug ein leichtes Ziel bietet, während der Pilot die Rakete scharf macht.



LENKRAKETEN

Eine Lenkramete orientiert sich am Motorengeräusch des erfassten Ziels. Sie kann auch gegen Bodenziele eingesetzt werden. In diesem Fall entfällt allerdings die Steuerfunktion. Im Gegensatz zu modernen Lenkraketen ist sie nicht „intelligent“. Sie verfolgt ihr ursprüngliches Ziel nicht und kann auch ein anderes Flugzeug ins Visier nehmen, das sich in ihrer Nähe befindet.



HOCHGESCHWINDIGKEITSKANONE

Aufgrund ihrer hohen Projektilgeschwindigkeit und großen Kalibers wirkt diese Kanone fast wie ein Scharfschützengewehr, mit dem nicht nur sofortige, sondern auch Mehrfachabschüsse möglich sind, da die Projektile mehrere Ziele hintereinander durchschlagen können. Der Nachteil der Kanone liegt darin, dass sie vor dem Schießen einen Moment lang aufgeladen werden muss. Achten Sie also darauf, dass Ihr Ziel Ihnen in der Zwischenzeit nicht entkommt.



BLITZ-BLENDSYSTEM

Diese Defensivwaffe besteht aus mehreren leistungsstarken Blitzbirnen, die hinten an den Tragflächen der Maschine angebracht sind. Wenn Sie das Gerät auslösen, blenden die Birnen Ihren Verfolger.



TESLA-SPULE

Diese sehr schlagkräftige Verteidigungswaffe erzeugt ein elektrisches Unterbrecherfeld um Ihre Maschine herum und schaltet so jede gegnerische Maschine in ihrer Reichweite für kurze Zeit aus.

UBISOFT KUNDENDIENST

Service rund um die Uhr. Wir haben für dich 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet.

Besuche uns im Internet unter: <http://support.ubisoft.de>

In unserer FAQ-Datenbank kannst du 24 Stunden am Tag Antworten auf die meistgestellten Fragen finden. So findest du häufig die Antwort, die dir unsere Support-Mitarbeiter via Telefon oder E-Mail gegeben hätten!

Wenn du die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche in den FAQs benutzt, um uns eine Mail zu senden, stelle sicher, dass wir alle wichtigen Informationen zu deinem System und dem Problem erhalten, die wir benötigen, um dir schnellstmöglich eine hilfreiche Antwort zu geben.

Wenn du über kein E-Mail-Konto verfügst, können unsere Kundendienst-Mitarbeiter dir von Mo-Fr 09:00 – 19:00 Uhr, unter der Telefonnummer 01805 - 554938 (0,12 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) hilfreich zur Seite stehen.

Für die schnellstmögliche Bearbeitung deiner Anfrage ist deine Mithilfe von entscheidender Bedeutung.

Wir benötigen von dir folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts.
- Falls vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich sollte bei deinem Anruf der Computer eingeschaltet sein. Rufe bitte das Programm Dxdiag auf, diese Informationen helfen uns bei der Fehlersuche.

So rufe das Programm Dxdiag auf:

Klicke bitte auf «START»--> «AUSFÜHREN»--> Tippe hier «dxdiag» ein und klicke auf „OK“.

Bevor du dich an den Technischen Kundendienst wendest:

Die aktuellsten Informationen zum Produkt findest du in der Datei «Readme.txt» auf deiner Spiel-CD-ROM

Solltest du auf technische Probleme mit dem Produkt stoßen, überprüfe bitte zuerst, ob dein Computer die angegebenen Systemanforderungen des Produkts erfüllt. Alle hierzu erforderlichen Informationen entnimm bitte den SYSTEMVORAUSSETZUNGEN auf der Originalverpackung. Achte insbesondere darauf, dass du ein Betriebssystem verwendest, das mit dem Produkt kompatibel ist.

Tipps und Tricks - Du kommst an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Du suchst nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht dir täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:

0900 - 1824847 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)

Bitte schicke nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nimm bitte immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Dein Ubisoft Team

GARANTIE

Ubisoft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubisoft Kundendienst.

Ubisoft garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgesandt wird, behält sich Ubisoft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt.

Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand „wie besehen“ gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seine Nutzung entstehen.

Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

EIGENTUMSRECHT

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubisofts und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen, die das geistige Eigentum betreffen, geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubisofts weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

Die Erstellung von Sicherungskopien, soweit im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften rechtmäßig, bleibt von dem Vorstehenden unberührt.

