

# B-17 Flying Fortress II: The Mighty 8th

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **B-17**

## **Flying Fortress II**

# **Mighty 8th**

**autor: Rafał „WLQ” Wilkowski**

**GRYOnline.pl**

**Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.**

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

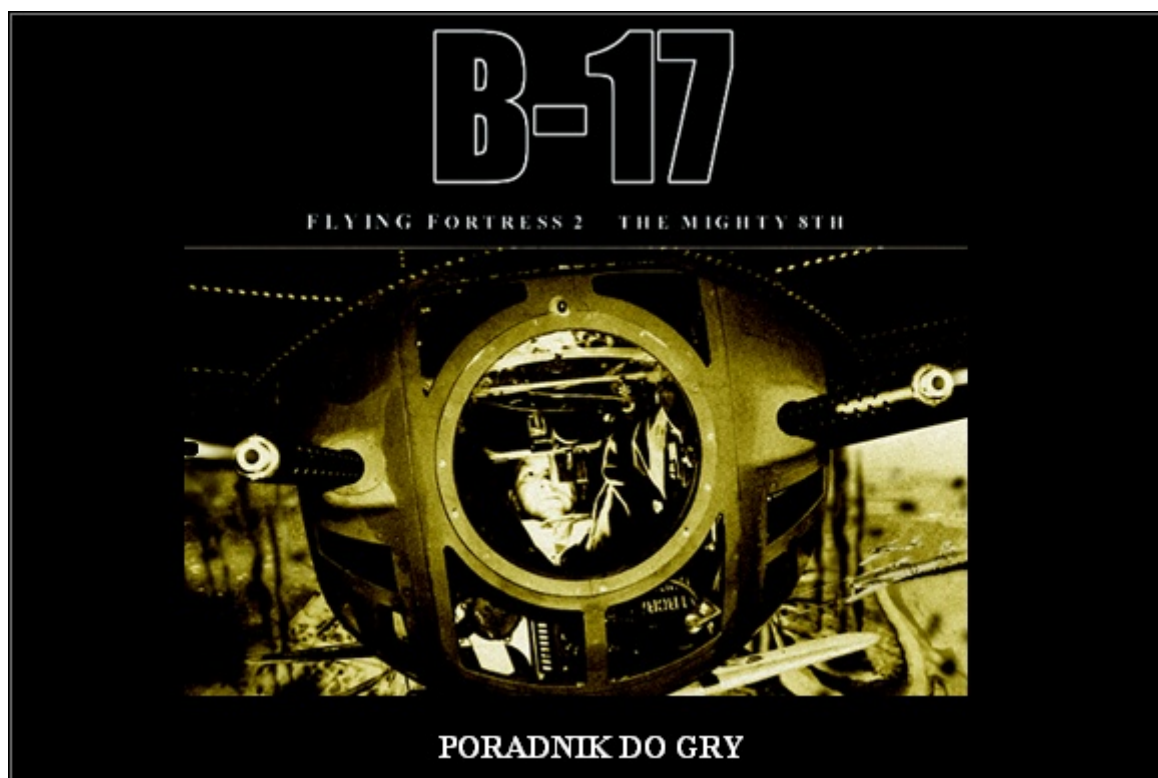
## SPIS TREŚCI

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Teoria lotu</b>	<b>4</b>
<b>Przed operacją</b>	<b>4</b>
<b>Start z lotniska</b>	<b>5</b>
<b>Lot</b>	<b>7</b>
<b>Nawigacja</b>	<b>8</b>
<b>Radiooperator</b>	<b>9</b>
<b>Awaria</b>	<b>10</b>
<b>Bombardowanie</b>	<b>11</b>
<b>Powrót do bazy. Lądowanie.</b>	<b>12</b>
<b>Misje</b>	<b>13</b>
<b>Misja treningowa #1: Start z lotniska</b>	<b>13</b>
<b>Misja treningowa #2: Lądowanie</b>	<b>14</b>
<b>Misja treningowa #3: Restartowanie silnika</b>	<b>15</b>
<b>Misja treningowa #4 &amp; #5: Bombardowanie</b>	<b>16</b>
<b>Misja treningowa #6: Strzelanie</b>	<b>17</b>
<b>Misja historyczna #1</b>	<b>18</b>
<b>Misja historyczna #2</b>	<b>20</b>
<b>Misja historyczna #3</b>	<b>22</b>
<b>Misja historyczna #4</b>	<b>24</b>
<b>Misja historyczna #5</b>	<b>27</b>
<b>Misja historyczna #6</b>	<b>30</b>

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)



## Wstęp

Poradnik został napisany do angielskiej wersji gry *B-17 Flying Fortress II Mighty 8th* z zainstalowanym patchem v2.0. Znajdziesz w nim szczegółowe informacje, jak wzbić samolot w powietrze, dolecieć nim nad cel i wrócić bezpiecznie do bazy. Wszystkie elementy gry nastawione są na symulację i to właśnie znajdziesz w tym tekście, opis każdej z nich. Również misje treningowe i historyczne zostały tu szczegółowo opisane. Najpierw zapoznaj się z teorią potem przećwicz ją w misjach treningowych, a na końcu zajmij się misjami historycznymi. Zrezygnowałem z przedstawienia misji w trybie kampanii historycznej i trybie własnej eskadry ponieważ zadania układają się różnie w zależności od Twoich dokonań (jednak po przeczytaniu poradnika sam będziesz wiedział, jak zwyciężyć). Pierwsze, co radzę zrobić po odpaleniu gry, to zapoznać się z klawiszologią. Warto od razu w opcjach zmienić 'Gunnery' i 'Cannons' na kombinację klawiszy '**SHIFT**' + '**SPACEBAR**'. Ułatwi to strzelanie, bo standardowe ustawienie wymaga naprawdę giętkich palców. Zapoznaj się też z resztą przypisanych funkcji (szczególnie zmiany kamery; przyspieszania/spowalniania czasu). Dla Twojej wygody w opisach czynności podaje odpowiedzialne za to klawisze (przy ustawieniach standardowych; '**ST\_G**' oznacza górną strzałkę). Jeszcze jedna ważna rzecz – aby wysłać kogoś z załogi na inne stanowisko bądź też do udzielenia pierwszej pomocy, klikasz na jego ciele prawym przyciskiem i wybierasz odpowiednią ikonę. Miłego latania.

**Rafał „WLQ” Wilkowski**

## P r z e d o p e r a c j ą



Ustalaj zawsze kilka celów. Nigdy nie wiadomo gdzie będą najlepsze warunki pogodowe.

O ile w historycznych misjach wszystkie trasy lotu są z góry ustalone, tak w trybie, w którym stajesz pod dowództwem całej eskadry, musisz sam zadbać o wszystko. Udaj się do pokoju operacji (Operations Room) i kliknij na mapę. Teraz musisz ustalić cel pierwszorzędny (czerwona bomba), drugorzędny (pomarańczowa bomba) i trzeciorzędny (żółta bomba). Aby nanieść cel na mapę chwyć odpowiednią bombę i przenieś ją nad wybrany budynek. Po zrobieniu tego automatycznie zostanie ustalona optymalna trasa lotu. Jeśli Ci nie odpowiada, możesz ją modyfikować przesuując odpowiedni waypoint (beżowy punkt) lub samemu stawiając nowy. Pamiętaj, żeby cele były od siebie oddalone. Zmniejszy to prawdopodobieństwo, że nad nimi wszystkimi będą złe warunki pogodowe. Wszystkim punktom możesz ustawić wysokość. Najodpowiedniejszą jest 15000 ft. Fioletowy samolot oznacza misję rozpoznawczą. Ustaw je obojętnie nad jakimi obiektami. Przy następnej misji będziesz miał dostępne szczegółowe informacje na ich temat. Po rozpoczęciu operacji możesz przenieść się na stanowisko nawigatora i na mapie nanosić nowe informacje. Najważniejszą jest dodatkowa bomba (opportunity bomb). W razie braku możliwości zbombardowania któregoś z wcześniej ustalonych celów, możesz dzięki niej ustalić nowy. Trasę lotu staraj się ustawiać w ten sposób żebyś przebywał na terytorium wroga jak najkrócej. Jeśli to możliwe omijaj czerwone (zasięg niemieckiej artylerii przeciwlotniczej) i niebieskie (zasięg myśliwców wroga) okręgi.

## S t a r t z l o t n i s k a

Do startu w każdej misji możemy podejść na trzy sposoby. Pierwszym jest wydanie komendy rozpoczęcia misji ('CTRL' + 'B') i oddanie wszystkiego w ręce sztucznej inteligencji. Drugim jest własnoręczne wzbicie się 30-tonowym kolosem z widoku samolotu. Trzecim przejście do kabiny pilota i stamtąd, za pomocą odpowiednich dźwigni i przełączników uruchomienie maszyny. O ile sposób pierwszy nie wymaga już dodatkowego komentarza, tak pozostałym zostanie poświęcony ten rozdział. Przed każdą misją najpierw musisz odczytać i podpisać rozkazy. Znajdują się one w zielonym zeszytce w pokoju odpraw (Briefing Room). Kiedy to zrobisz zostaniesz przeniesiony na lotnisko gdzie będziesz mógł rozpocząć operację. Po przejściu na widok samolotu wyłącz AI ('M'). Teraz musisz dać rozkaz startu. Najprościej będzie jak wciśniesz kombinację klawiszy 'CTRL' + 'B'. Jeśli jednak naprawdę lubisz symulację przejdź do widoku wewnątrz kabiny, udaj się do radiooperatora, przełącz na widok instrumentów i wybierz zeszyt po lewej. Tam znajdziesz tą samą komendę. Po wydaniu rozkazu znów wróć do kamery na początku. Musisz uruchomić silniki. Każdy z nich jest przyporządkowany innemu klawiszowi. Licząc od lewej nr.1: 'Q', nr.2 'W', nr.3 'E', nr.4 'R'. Wybierz silnik nr.1 (nie zostaniesz poinformowany o jego wyborze ale będzie on aktywny) i wydaj komendę rozruchu ('A'). Po chwili silnik zostanie uruchomiony. Teraz musisz zwolnić tylnie koło manewrowe ('SHIFT' + 'T') i hamulce ('SHIFT' + 'P'). Samolot zacznie się poruszać. Do zwiększania/zmniejszania obrotów śmigieł służą klawisze '=' / '-'. Teraz klawiszami 'B' i 'N' kierujesz nim tak, aby dojechać do pasa startowego. Teraz poczekaj chwilę na zezwolenie na start. Po otrzymaniu go przyspiesz. Przy prędkości około 100 mph możesz podnieść samolot z lotniska ('.' aby wznieść się, ';' aby zacząć opadać), schowaj podwozie ('ST\_G') i zwiększ prędkość do około 180 mph.

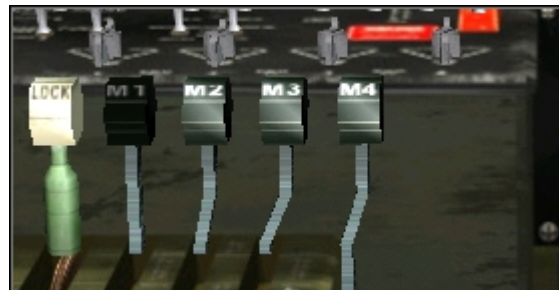


Widok na pulpit oczami drugiego pilota.

Czas przejść do najtrudniejszego sposobu dającego zarazem najwięcej satysfakcji. Dzięki niemu poczujesz, że naprawdę opanowałeś tę maszynę. Po rozpoczęciu misji wydaj rozkaz startu i przejdź na widok instrumentów drugiego pilota. Jeśli nie jesteś zawodowym pilotem zapewne widok Cię przerazi. Nie martw się, opanowanie tego wszystkiego wcale nie jest takie trudne. Przejdźmy do najważniejszej rzeczy, czyli odpalenia silników.



Rys.1



Rys.2



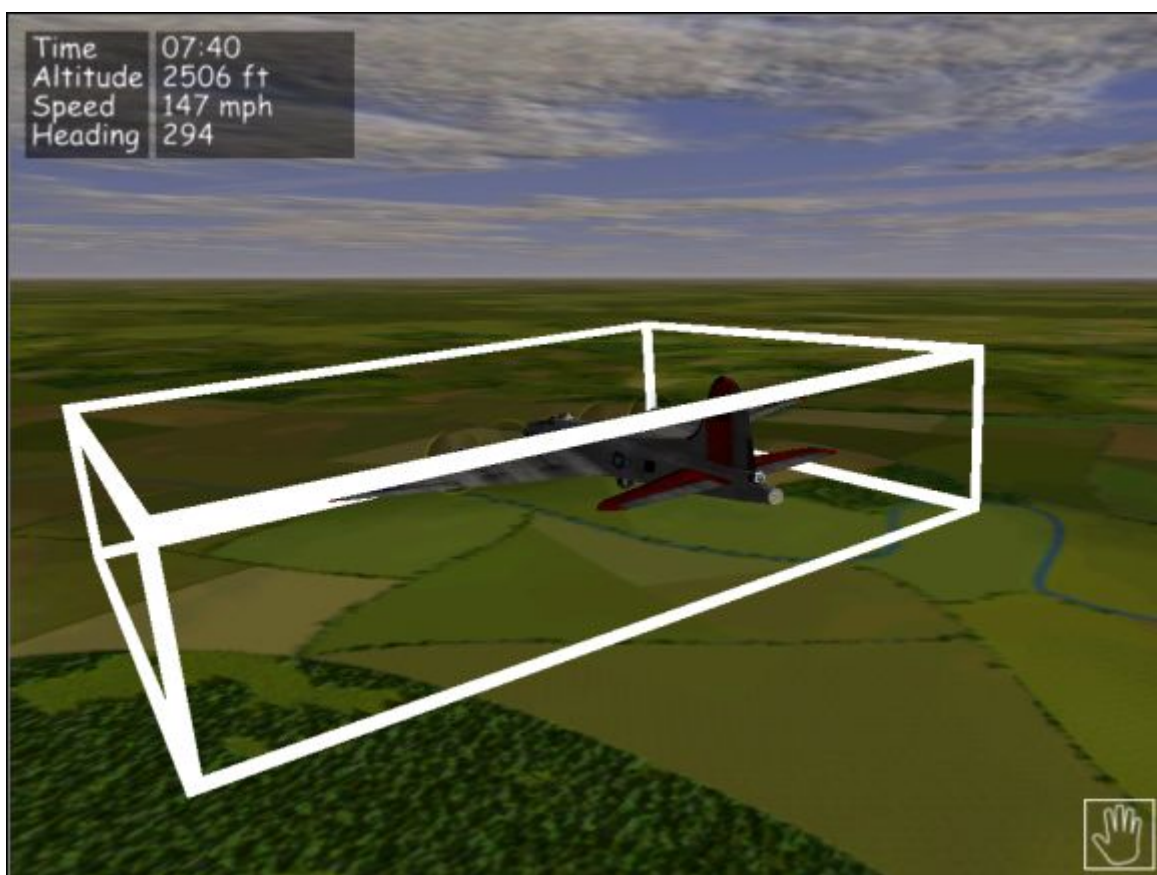
Rys.3



Rys.4

Pierwszą czynnością jest włączenie głównego przełącznika (duży czerwony przełącznik na Rys.1). Otwórz klapy do silników (ustawiasz na 100% przełączniki nad dźwigniami z literą 'M' – Rys.2). Te dwie czynności wykonujesz podczas rozruchu tylko raz, więc upewnij się, że wszystko jest ustawione dobrze. Teraz pozostało uruchomić każdy silnik z osobna. Ustaw zapłon silnika nr.1. Odpowiedzialny za to jest jeden z przełączników otaczających główny czerwony (Rys.1). Jeśli nie masz pewności, który, to przytrzymaj nad nim dłużej kursor, a pojawi się jego nazwa ('**Magneto control switch. Engine #1**'). Następnie ustaw mieszankę (dźwignię z napisem '**M1**' przesunij o dwa ruchy) i włącz pompę do silnika (Rys.1 dolny rząd przełączników pod przyciskami z numerem '3' i '4', pierwszy z lewej odpowiada za silnik nr.1). Teraz czas rozruszać silnik. Odpowiadają za to cztery przełączniki na lewo od steru (Rys.3 ; aby ustawić go do dołu należy kliknąć lewym przyciskiem myszy, prawy ustawi go do góry). Ustaw pierwszy przełącznik na polu '**START**' silnika nr.1. Usłyszysz świst. Po około 4-5 sekundach ustaw na polu '**MESH**' tego samego silnika drugi przełącznik. Nie puszczaj go dopóki sam nie odskoczy. Jeśli zrobiłeś wszystko dobrze usłyszysz dźwięk obracającego się śmigła. Teraz powtórz te czynności zaczynając od zapłonu z pozostałymi silnikami. Kiedy wszystkie cztery silniki będą już się obracać kliknij na hamulec (Rys.4 ; '**BRAKE LOCK**'). W zasadzie wszystko już zrobiłeś. Teraz musisz przenieść się na widok samolotu i resztę wykonać tak jak w poprzednim opisie (zwolnić koło manewrowe, dokołować na pas i wystartować). Gratuluję, właśnie uniosłeś latającą fortecę na wszystkie możliwe sposoby.

## L o t



Dzięki tej pomocy nigdy nie zbczysz z prawidłowej trasy.

Do sterowania samolotem podczas lotu służą cztery klawisze (`,` dół, `.` góra, `Z` prawo, `X` lewo). Na tym można by poprzestać ponieważ będziesz z tego korzystać tylko podczas startu i przy lądowaniu. Jeśli jednak chcesz przez cały czas pilotować bombowiec, to w utrzymaniu odpowiedniego miejsca w formacji pomoże Ci klawisz `H`. Po jego wciśnięciu pojawi się przezroczysty prostopadłościan. W jego środku masz się znaleźć, aby utrzymać prawidłowy lot. Opcja dostępna jest kilka minut po wystartowaniu, kiedy inny samolot z Twojej eskadry wzbiję się w powietrze. Jeśli zdecydujesz się oddać tą czynność w ręce AI musisz martwić się o załogę. Kiedy ktoś zostanie ranny, natychmiast wyślij pierwszą pomoc (jeśli toczy się walka najlepiej wysłać radiooperatora lub drugiego pilota).