

Bestseller Games Collection

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE - JETZT FAST GESCHENKT!

19⁸⁰
DM

Ausgabe 18

DM 19,80

SFr 19,80

öS 158,-

Lfr 398,-

HFL 22,50

GUNSHIP 2000

Inklusive Mission-Pack „Island & Ice“

Multi-Kampfhubschrauber-
Simulation

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

7 realistische
Helikopter-Modelle

Topografisch exakte
3D-Landschaften

Actionreiche Missionen
und Kampagnen

MICRO PROSE

„... bei Gunship 2000 wird
Wirklichkeitsnähe riesen-
groß geschrieben!“

Amiga Joker (1/93): HIT,
85%, Urteil: „Himmlisch“

UNEINGESCHRÄNKTE
VOLLVERSION AUF CD-ROM

4 344 132 619805



תרבות 2*

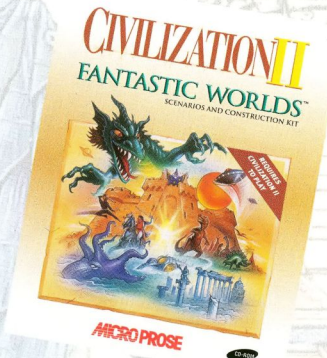
...spielt man auf der ganzen Welt!

Fantastic Worlds für Civilization 2

Treffen Sie auf einzigartige Welten, z.B. die Welt der Dinosaurier, auf die Traumwelt von Jules Verne oder besiedeln Sie den Planeten Mars!

Fantastic Worlds bietet:

- 15 neue Szenarien - von Drachen bis zu Außerirdischen ist alles vertreten - warten auf Ihre Eroberung.
- Acht wunderbare Editoren stehen Ihnen zur Verfügung, um phantastische neue Welten zu schaffen und zu verändern.
- Zahlreiche detaillierte Grafiken und Sounds in der Szenario-Bibliothek.



Das Kraftpaket für Neueinsteiger!



Civilization 2 Classic Edition beinhaltet:

Civilization 2 (Das Original)
Conflicts in Civilization (Add-On)
Fantastic Worlds (Add-On)

Führen Sie Ihre Zivilisation von der Steinzeit bis zur High-Tech Generation. Falsche soziale, politische oder wirtschaftliche Entscheidungen bedeuten den Untergang Ihres noch jungen Imperiums.

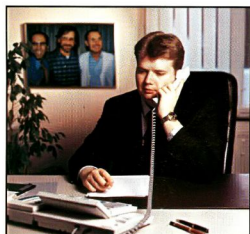
Befehligen Sie mächtige Armeen! Verhandeln Sie mit Ihren Rivalen! Entwickeln und kontrollieren Sie neue Technologien! Errichten Sie die größten Weltwunder! Nehmen Sie Einfluß auf historische Ereignisse!

Eines der besten rundenbasierten Strategiespiele, preisgekrönt und ein Muß für jeden Spieler: Civilization 2!

CD-ROM

* hebräisch: Civilization 2

MICRO PROSE
www.microprose.com



ZU RISIKEN UND NEBEN- WIRKUNGEN FRAGEN SIE IHREN SOZIOLOGEN ODER PÄDAGOGEN

Computer machen dumm! So oder so ähnlich lautet das vernichtende Urteil zahlreicher universitätserprobter Pädagogen und Soziologen, die unsere Gesellschaft mit Argusaugen beobachten und mit wissenschaftlicher Akribie die Fehlentwicklungen registrieren. Klar, daß der Einsatz einer Rechenprogramms nicht unbedingt zu Meisterleistungen im Kopfrechnen führt, doch was gibt es sonst zu beanstanden? Ein allseits beliebtes Argument ist die Isolationsgefahr für ein Individuum, das über einem Computerspiel schon einmal Raum und Zeit vergessen kann. Der Vorwurf „Realitätsflucht!“ dürfte hier auf dem Fuße folgen. Ein Vorwurf allerdings, der sich sehr leicht entkräften läßt. Das Bestreben, dem grauen Alltag zu entfliehen, ist mit Sicherheit so alt wie die Menschheit selbst. Was mit der Erzählung

von Märchen begann, hat sich über Theater, Unterhaltungsliteratur und TV bis hin zum Computerspiel entwickelt. Der wirklich grundlegende Unterschied besteht in der Interaktivität. Stellen Sie sich vor, während einer Theateraufführung von „Othello“ würde ein besorgter Zuschauer die Bühne stürmen, um den Mord an der unschuldigen Desdemona zu verhindern! Im Computerspiel dagegen geht es ausschließlich um derartige Aktionen. Mit diesem Medium brach eine ganz neue Ära der elektronischen Unterhaltung an.

Während etwa Kino und TV den Freizeitler zum passiven Konsum verdonnernten, fordern Computerspiele zur aktiven Problemlösung auf. Ob es nun eine wilde Ballerei zu überleben gilt, ob ein Adventure mit kniffligen Puzzles aufwartet oder ob, wie in „Gunship 2000“, zahlreiche knackige Hubschraubermissionen zu bewältigen sind – überall wird vom Spieler Tatkraft verlangt.

Vielleicht hat der schlechte Ruf von Computerspielen bei Pädagogen und Co. auch einfach nur den Grund, daß dieses Medium noch relativ jung ist. Mein angeborener Optimismus verleitet mich zu dieser Annahme, schließlich hatte jedes neue Medium gegen harsche Kritik zu kämpfen. Die etwas Älteren unter Ihnen erinnern sich vielleicht noch an ähnliche Attacken gegen das Fernsehen. Wenn irgendwann einmal die Pädagogen ihr Strickzeug beiseite legen und den in der Uni stationierten PC nicht nur zur Textverarbeitung nutzen, wird sich der hohe Freizeitwert eines Computers sogar in diesen Kreisen herumsprechen!

In diesem Sinne wünsche ich viel Spaß beim Spiel!

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier

IMPRESSUM

Verlag:
TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
PEARL-Straße 1
79426 Buggingen
Tel.: 07631/360-270
Fax: 07631/360-444

Chefredakteur:
Carsten Borgmeier

Redaktion:
Editorial Services,
Lange Str. 112,
27749 Delmenhorst,
Tel.: 04221/93 45-0,
Fax: 04221/177 89,
Frank Willems, Waltraud Schmidt

Koordination:
Marcen Lührs

Gestaltung, Satz und Belichtung:
Style of the Arts, Graphische Medien-
Produktionsgesellschaft mbH,
Tel.: 0180-567 11 88

Art Director: Michael H. Sichler
Layout: Stefan Schlatterer,
Dieter Trompeter

Heftproduktion:
Stephan Striegel, Vernon Warren

Anzeigenleitung:
Carsten Borgmeier

Druck:
Umschlag: Marco, Toulouse
Inhalt: Leykam, Graz

Auflage:
50.000 Expl.

Vertrieb:
TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH,
PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen

Vertriebsleitung:
Reinhard Jansohn

Erscheinungsweise:
8 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis: 19,80 DM
Abo-Preis: 99,95 DM
(6 Ausgaben inkl. Versandkosten)
Abo-Betreuung: Tel.: 07631/360-525

Bankverbindung:
Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Konto-Nr.: 159492

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nimmt der Verlag entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Die Rücksendung ist ausgeschlossen. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich bei EDITORIAL SERVICES. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung der Agentur. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



INHALTSVERZEICHNIS



Editorial	3
Installation	5
Spielanleitung: Tastenbelegung	7
Spielanleitung: Spielstart	8
Spielanleitung: Hubschrauber ausrüsten	9
Spielanleitung: Steuerung	10
Spielanleitung: Die Kartensicht	43
Spielanleitung: Das Cockpit und seine Instrumente	44
Spielanleitung: Nach dem Einsatz	43
Booklet	48
Lizenz	50



Systemanforderungen

Um „Gunship 2000“ spielen zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- mind. AT 286 mit 16 MHz
- MS-DOS 5.0 oder höher
- mind. 1 MB RAM
- mind. 577 KB freier Arbeitsspeicher
- VGA-Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 1 MB freiem Speicherplatz
- CD-ROM-Laufwerk
- Microsoft-kompatible Maus, Joystick empfohlen
- Adlib, Soundblaster, Roland, ATI Stereo F/X, Pro Audio Spectrum, Covox SM II oder 100% kompatible Soundkarten



Alle Angaben im Installationstext beziehen sich auf die gebräuchlichsten Laufwerksbezeichnungen. Sollten bei Ihnen die Laufwerke mit einem anderen Buchstaben angesprochen werden, passen Sie die Bezeichnung bitte entsprechend an. Die einzelnen Laufwerke werden folgendermaßen bezeichnet:

- A:** Diskettenlaufwerk
C: Festplatte
D: CD-ROM-Laufwerk

Installation und Programmstart von „Gunship 2000“

```
C:\EXP, F:\>install
Gunship: 2000, Islands and Ice on CD-ROM
Installation Program v1.243b
Copyright (C) 1991-1993 MicroProse Software
```

This program will copy several files that will be used to get the rest of the game running. They require minimal space. The game itself will require some space for storage (about 100K total).

Install onto which drive (A-Z, hard drive recommended): [C] E
 Install to which directory on drive E? (MPS\GS2000CD) \mps2

Game files copied successfully.

You will now be asked if it is OK to copy some files onto your hard drive. Copying these files is not necessary but it will significantly decrease the time it takes to load portions of the game.

Copy objfile, 226173 bytes (221K) required (Y/N)? Y

Gunship 2000 installation completed. Type GS2000 to start the game.
 Copyright (C) 1991-1993 MicroProse software.

Installation

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, und wechseln Sie durch die Eingabe des entsprechenden Laufwerksbuchstaben, gefolgt von einem Doppelpunkt (z.B. „D:“), ins Hauptverzeichnis der CD.

Geben Sie an der Eingabeaufforderung folgende Zeile ein:

BOINSTAL

Nach dem Start der Installation werden Sie zunächst nach dem Laufwerk gefragt, auf das „Gunship 2000“ installiert werden soll. Geben Sie hier den entsprechenden Laufwerksbuchstaben an. Anschließend geben Sie das Zielverzeichnis an. Tragen Sie hier das gewünschte Verzeichnis ein, oder übernehmen Sie mit [Enter] die Vorgabe „\MPS\GS2000CD“. Nach der Bestätigung durch [Enter] werden einige Programmdateien in das angegebene Verzeichnis kopiert. In der folgenden Abfrage haben Sie die Möglichkeit, den Spielablauf durch das Kopieren weiterer Dateien auf die Festplatte zu beschleunigen. Bestätigen Sie hier ruhig mit „Y“. Es werden lediglich weitere 226 KB auf der Festplatte installiert.

Damit ist die Installation abgeschlossen. Sobald Sie „Gunship 2000“ zum ersten Mal starten, erscheint ein weiteres Menü, in dem Sie dem Spiel die Konfiguration Ihres Computers mitteilen.



Unter „Flight Control“ geben Sie Ihren bevorzugten Controllertypen an. Es empfiehlt sich in jedem Fall der Einsatz eines Joysticks. Mit „Collective/Rudder“ bestimmen Sie den Controller für das Höhenruder. Sofern Sie über einen zweiten Joystick und einen entsprechenden Anschluß verfügen, können Sie hier auch einen zweiten Joystick anmelden. In „Sound Source“, „Digitized Sound“ und „Music“ melden Sie Ihre Soundkarte an und legen fest, ob Sie digitalisierte Soundeffekte oder Musik hören möchten. Mit „Detail Levels“ bestimmen Sie den Detailreichtum der Darstellung. Im allgemeinen können auf einem modernen PC alle Optionen auf „On“ gestellt werden. Besitzen Sie einen 286er oder 386er, deaktivieren Sie schrittweise die erweiterten Darstellungen, bis das Spiel flüssig läuft. Unter „Miscellaneous“ brauchen Sie abschließend nur noch den Adreßbereich, den Interrupt und den von der Soundkarte verwendeten DMA-Kanal anzugeben. Mit „Accept“ übernehmen Sie die Einstellungen, und das Spiel ist konfiguriert.



Programmstart

Wechseln Sie in das Verzeichnis, in das Sie „Gunship 2000“ installiert haben, und geben Sie folgende Zeile ein:

GS2000

Konfiguration des PCs

Das Spiel benötigt mindestens 577 KB freien Speicher. Um Ihre aktuelle Konfiguration abzufragen, gehen Sie folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nachstehende Zeile ein:

MEM

Hier bekommen Sie die aktuelle Speicherbelegung Ihres PCs dargestellt. Der Speicher sollte als Erweiterungsspeicher (EMS) konfiguriert sein. In der Zeile „Maximale Größe für ausführbares Programm“ finden Sie die Größe des freien Arbeitsspeichers, der mindestens 577 KB betragen muß. Dieser Wert verrät Ihnen, ob Sie das Spiel starten können oder ob Sie Ihren Computer neu konfigurieren müssen.

Konfigurationsdateien

Mit Hilfe der dargestellten Konfigurationsdateien können Sie Ihrem Computer ausreichend Speicher zur Verfügung stellen. Bitte beachten Sie, daß Veränderungen in diesen Dateien unter Umständen dazu führen können, daß Ihr Computer nicht mehr einwandfrei funktioniert. Sichern Sie deshalb Ihre AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf einer bootfähigen Diskette, bevor Sie sie verändern. Zur Bearbeitung der Startdateien gehen Sie folgendermaßen vor:
Wechseln Sie durch die Eingabe von

CD C:

in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte. Geben Sie nun

EDIT CONFIG.SYS

ein, und verändern Sie diese, wie im untenstehenden Beispiel beschrieben. Beachten Sie bitte, daß die Pladangaben in

den Startdateien auf die Verzeichnisse zeigen müssen, in denen die Programme zu finden sind. Speichern Sie anschließend die Änderungen, und geben Sie

EDIT AUTOEXEC.BAT

ein. Verfahren Sie hier wie bei der CONFIG.SYS.

CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\...\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\...\EMM386.EXE RAM
DOS=HIGH,UMB
DEVICEHIGH=C:\...\MTMCDAT.SYS
/D:MTMIDE01 (durch eigenen CD-
ROM-Treiber ersetzen)
DEVICEHIGH=C:\...\MOUSE.SYS
falls Ihr Maustreiber mit .SYS
endet)
COUNTRY=049,437,C:\...\COUNTRY.SYS
FILES=60
BUFFERS=20
```

AUTOEXEC.BAT

```
ET BLASTER=A220 I5 D1 T4
(übernehmen Sie hier die Ein-
stellungen Ihrer Soundkarte)
SET SOUND=C:\SB
(Variable entsprechend Ihrer
Soundkarte)
LH C:\...\MSCDEX.EXE /D:MTMIDE01
/M:10 (MSCDEX-Werte entspre-
chend Ihres CD-ROMs)
LH C:\...\MOUSE.COM
falls Ihr Maustreiber mit .COM
endet)
LH C:\...\KEYB.COM GR, C:\...\
KEYBOARD.SYS
PROMPT $P$G
PATH = C:\WINDOWS;C:\DOS
```

Betrifft: Windows 95

„Gunship 2000“ ist ein reines MS-DOS-Spiel, daher sollte es unter Windows 95 nur im MS-DOS-Modus gestartet werden.

Um den Computer im MS-DOS-Modus zu starten, wählen Sie unter Windows 95 das Icon „Start“, anschließend „Beenden“ und zum Schluß den Eintrag „Computer im MS-DOS-Modus starten“. Alternativ bietet



sich ein kompletter Neustart an. Wählen Sie hierzu den Menüpunkt „Windows neu starten“ im Menü „Start“. Nach der Bestätigung durch „OK“ startet der Computer neu. Warten Sie, bis die Meldung „Windows 95 wird gestartet“ auf dem Bildschirm erscheint. Drücken Sie jetzt die Taste „F8“. Wählen Sie abschließend den Eintrag „Nur Eingabeaufforderung“, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Sollte Ihnen im MS-DOS-Modus zuwenig Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen, fertigen Sie bitte eine Startdiskette an.

Zusatzinformationen

Im Programmstarter finden Sie bei der Installation einen Menüpunkt mit der Bezeichnung „Wichtige Infos zum Spiel...“. Wählen Sie diesen Eintrag, um aktuelle und weitergehende Informationen zum Spiel zu erhalten.

Erläuterungen zum Handbuch zur BG Collection 18

Im Verzeichnis \HANDBUCH dieser CD-ROM finden Sie das Handbuch zu „Gunship 2000“. Es liegt im Adobe-Acrobat-Format vor. Falls Sie den Acrobat Reader bereits auf Ihrem System installiert haben, können Sie die Datei „HANDBUCH.PDF“ im Handbuch-Verzeichnis direkt in diesem Verzeichnis laden. Sollten Sie noch nicht über den Acrobat Reader verfügen, installieren Sie ihn von der vorliegenden CD-ROM. Im Verzeichnis „\ADOBE30“ finden Sie sowohl eine 16-Bit-Version für Windows 3.x (AR16D301.EXE) als auch eine 32-Bit-Variante für Windows 95 (AR32D301.EXE). Zur Installation wechseln Sie in das Verzeichnis und rufen die entsprechende Datei auf.

„Gunship 2000“-Anleitung

„Gunship 2000“ ist eine sehr komplexe und (auf Wunsch) sehr realitätsnahe Simulation. Zwangsläufig resultiert hieraus eine nicht gerade simple Bedienung, die den Rahmen dieses Hefts bei weitem sprengen würde. Deshalb beschränken wir uns hier darauf, die wesentlichen Spielfunktionen zu erläutern und eine kleine „Fluganleitung“ zu geben. Die gesamte, sehr umfangreiche Anleitung befindet sich auf der Cover-CD. Alle wißbegierigen Piloten können hier die trockene Theorie studieren oder anhand dieser Kurzanleitung per „Versuch und Irrtum“ ihre Flugkünste beweisen und das taktische Geschick in der Praxis erwerben.

Tastenbelegungen



Hinweis zur Tastenbelegung

Bei der deutschen Tastenbelegung kann es vorkommen, daß einige Funktionen nicht ordnungsgemäß aufgerufen werden können. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, die deutschen Tastaturlayouts aus den Startdateien zu entfernen.

Sim-Funktionen

Aktion	Tastatur	Joystick
Zurück zu MSDOS	ALT+Q	ALT+Q
Mision beenden	ALT+E	ALT+E
Pause	ALT+P	ALT+P
Joystick kalibrieren	ALT+J	ALT+J
Detail-Anpassung	ALT+D	ALT+D
Cockpit-Design	ALT+S	ALT+S
Lautstärke	ALT+V	ALT+V
Co-Pilot-Sound	ALT+C	ALT+C
Letzte Meldung	ALT+M	ALT+M
Auswahl ändern		
	(Tastatur) Tab/Pfeiltasten	
	(Joystick) Joystick bewegen	
Auswahl bestätigen		
	(Tastatur) Enter/Rückschritt	
	(Joystick) Feuerknopf	

Bildschirm verlassen	ESC	ESC
Befehl annullieren	ESC	ESC
Zeitraffer		
Normale Zeit		

Sim-Ansichten

Aktion	Tastatur	Joystick
Cockpit	F1	F1
Mast	F2	F2
Links	F3	F3
Rechts	F4	F4
Verfolgung	F5	F5
Flugverfolgung	Shift + F5	Shift + F5
Taktik	F6	F6
Fernsteuerung	F7	F7
Umkehr-Taktik	F8	F8
Rakete	F9	F9
Kartensicht	F10	F10
Kartenmaßstab ändern	Leertaste	Leertaste

Flugsteuerung

Aktion	Tastatur	Joystick
Period. vor	Cursortaste hoch	Joystick vor
Period. zurück	Cursortaste runter	Joystick zurück
Period. links	Cursortaste links	Joystick links
Period. rechts	Cursortaste rechts	Joystick rechts
Gleichsinnige hoch	=	=
Gleichsinnige schnell hoch	Shift + =	Shift + =
Gleichsinnige unten	-	-
Gleichsinnige schnell unten	Shift + -	Shift + -
Fahrwerk ein-/ausfahren	3	3
Autopilot ein/aus	5	5
Nächster Streckenpunkt	6	6
Vorheriger Streckenpunkt	7	7
Waffenschacht auf/zu	8	8
Tragschraube ein/auskuppeln	0	0



Aktion	Tastatur	Joystick
Standsschwebe	9	9
Eine oder linke MFD	z	z
Rechte MFD	x	x
Mindesthöhe -	c	c
Mindesthöhe +	v	v

Waffensteuerung

Aktion	Tastatur	Joystick
Raketensalve x1	1	1
Raketensalve x2	2	2
Raketensalve x4	4	4
Nächstes Ziel	Rückschritt	Feuerknopf 2
Radar-Störer ein/aus	n	n
Abwurf Düppel	m	m
IIR-Störer ein/aus	.	.
Abwurf Leuchtkugel	/	/
Waffe wählen	Leertaste	Leertaste
Waffe abfeuern	Enter	Feuerknopf 1
Waffe abwerfen	Shift+ Leertaste	Shift+ Leertaste

Flugsteuerung

Aktion	Tastatur	Joystick
Drohne	n	n
Wegpunkt	f	f
Warteposition	h	h
Korrektur Geschwindigkeit	s	s
Korrektur Höhe	a	a
Landen	l	l
Rückflug zur Basis	b	b
Lösen vom Feind	d	d
Neu gruppieren	g	g
Waffen frei	w	w
Abwurf Fracht	c	c
Verstärkungskräfte	m	m





Der Dienstplan

Der Dienstplan spiegelt die Karriere eines Piloten wider. Hier erscheinen sein Name, sein Dienstgrad, sein Staffelsymbol und die ihm verliehenen Auszeichnungen. Weiterhin werden die geflogenen Einsätze und seine Karriere-Höhepunkte dargestellt. Durch einen Klick mit dem Selector #1 wird ein bestehender Pilot entfernt, und es kann ein neuer eingetragen werden. Anschließend gilt es, einen Namen, ein Staffelsymbol und den Staffelnamen anzugeben. Ist der Pilot eingetragen, genügt ein Klick mit dem Selector #2, um ihn mit einer Mission zu betrauen.

Spielstart

Die Menüs von „Gunship 2000“ lassen sich sowohl per Tastatur als auch per Joystick oder Maus bedienen. Die in der An-

	Selector #1	Selector #2
Tastatur	Eingabetaste	Rücktaste
Joystick	Feuerknopf 1	Feuerknopf 2
Maus	Linke Maustaste	Rechte Maustaste

leitung geschilderten Selektoren gliedern sich wie folgt:

Vor dem Einsatz

Alles beginnt im Brigadestab. Bevor sich ein Pilot in die Lüfte erheben darf, muß er zunächst auf den Dienstplan gesetzt werden.

Der Brigadestab



- 1 Dienstplan
- 2 Mappe
- 3 Einsatzbesprechung
- 4 Einsatzgebiete
- 5

Die Mappe

Die Mappe zeigt die vorhandenen Einsatzoptionen. Zu Beginn des Spiels stehen lediglich Trainingsflüge und Einzelaufträge zur Verfügung. Mit fortschreitender Karriere kommen später Kampagnen hinzu, die sich aus mehreren Einzelaufträgen zusammensetzen.

Die Einsatzbesprechung

Unmittelbar vor Missionsbeginn werden die Primär- und Sekundärziele erläutert. Hier besteht die letzte Möglichkeit, einen Einsatz zurückzuweisen. Vor Flugbeginn steht zunächst einmal das gründliche Studium der Akten an, in denen alles Wissenswerte zum Einsatz zu finden ist. Weiterhin kann hier der Hubschrauber ausgerüstet bzw. bei höherem Rang die gesamte Staffel einem kritischen Blick unterzogen und umgerüstet werden.

1- Mission starten

In den am unteren Bildrand abgebildeten Papieren verstecken sich die Einsatzbefehle, die nicht nur Einzelheiten über den zu erwartenden Einsatz, sondern auch Angaben über die Stärke des Gegners enthalten.

Call Sign

Dieses „Rufzeichen“ basiert auf dem militärischen Alphabet, wobei der Spieler stets die Nummer 1 ist.

Primary Mission

Dieses Primärziel bildet den Grund des Einsatzes. Die ungefähre Position des Ziels ist mit einem P gekennzeichnet.

Secondary Mission

Das Sekundärziel muß wie das Primärziel erfüllt werden. In der Karte ist es als S zu erkennen.

Base

Die Basis ist der Startpunkt der Operation. Sie ist nach der Erfüllung des Auftrags wieder anzufliegen. Auf der Karte ist sie bei B zu finden.

FARP

Einige Missionen bieten eine Zwischenstation, in der aufgetankt und neue Munition geladen werden kann. Diese Plätze sind mit einem F gekennzeichnet.

Conditions

Sofern Wettereinflüsse nicht im Flugschalter deaktiviert wurden, beeinflusst das Wetter das Flugverhalten.

Mission Map

Die Einsatzkarte zeigt die Position der einzelnen Ziele. Die Kartenkoordinaten sind von rechts oben an zu lesen. Die erste Ziffer beschreibt die waagerechte Skala, die zweite die senkrechte.

Decline Mission

Mit dieser Option wird die vorgeschlagene Mission abgelehnt. Findet momentan eine Kampagne statt, besteht die Möglichkeit, die Operation abzubreaken und zum Brigadestab zurückzukehren. Natürlich kann eine vorgeschlagene Mission auch abgelehnt werden.

Gunship 2000

Hubschrauber ausrüsten

Der Waffenmeister kümmert sich automatisch um die Ausrüstung der Hubschrauber. Individualisten jedoch können den (oder die) Hubschrauber nach eigenen Belieben ausrüsten. Nach einem Klick mit dem Selector #1 öffnet sich das Menü zum Aufrüsten.

Swap Pilots

Durch das Positionieren des Cursors auf einem Piloten in der Übersicht, gefolgt von einem Druck auf die Taste [P], läßt sich der Pilot austauschen. Lediglich die erste Position kann nicht ausgewechselt werden, da hier der Spieler selbst als Staffelführer zu finden ist.

Swap Helicopters

Wie auch beim Tausch des Piloten muß hier der Cursor auf den auszuwechselnden Hubschrauber zeigen, bevor mit [H] ein anderer Hubschrauber gewählt werden kann.

Hubschrauber verdoppeln

Auf einfache Weise lassen sich in der Übersicht die Hubschrauber austauschen. Dazu bewegt man den Cursor auf den zu verdoppelnden Hubschrauber und drückt [D]. Anschließend bewegt man den Cursor auf den Hubschrauber, der durch das soeben markierte Modell ersetzt werden soll, und drückt abermals [D].

Section Leaders

Eine Staffel kann aus einer Kette mit fünf Hubschraubern bestehen oder in zwei Ketten unterteilt sein. Die „Dreier-Kette“ wird als „Heavy Section“ (führende Kette) bezeichnet, die „Zweier-Kette“ als „Light Section“ (geführte Kette). Die einzelnen

Ketten fliegen im Verbandsflug, wodurch die Flugbefehle stark vereinfacht werden. Die führende Kette wird mit einem blauen, die geführte Kette hingegen mit einem grauen Band gekennzeichnet.

Bewaffnung ändern

Durch einen Klick mit Selector #1 auf den Hubschrauber geht es ins Waffenmenü, wo sich die Bewaffnung oder Treibstoffzuladung ändern läßt. Die Menge der zuladbaren Raketen hängt davon ab, an welcher Position des Hubschraubers die Bewaffnung angebracht wird. Informationen zum aktuell gewählten Waffensystem werden in der oberen rechten Ecke dargestellt.

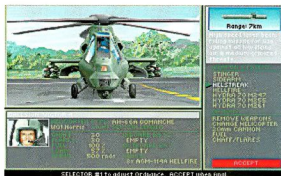
Film laden / Dienstplan wiederherstellen

In der oberen Schublade versteckt sich eine Option, die es ermöglicht, einen gespeicherten Film anzusehen. Diese Dokumentation ist gelegentlich sehr hilfreich, um aus seinen Fehlern zu lernen.

Die untere Schublade beherbergt eine zweite Chance für all diejenigen, deren Karriere ein überraschendes Ende fand. Diese Funktion versetzt den Dienstplan in den Zustand, in dem er sich vor dem soeben geflogenen Auftrag befunden hatte. Wenn also ein vielversprechender Pilot sein Leben lassen mußte, darf er hierdurch von den Toten auferstehen.

Der Einsatz

Direkt von der Einsatzbesprechung geht es zum Einsatz. Bevor es jedoch richtig zur Sache geht, läßt sich im Bildschirm „Realitäts-Schalter“ der Grad des Realismus festlegen. Je realistischer die einzel-



In fünf Schritten geht es zum Einsatz

Die Einsatzgebiete

1. Mitteleuropa
2. Persischer Golf
3. Philippinen
4. Antarktis



Zur Wahl des Einsatzgebiets genügt ein Klick mit Selector #1 auf die Weltkarte. Vier Einsatzgebiete stehen zur Verfügung.



Kampagnen verlangen viel Geschick, wenn es nicht ein böses Ende nehmen soll!

nen Optionen gewählt werden, desto schwieriger ist die Steuerung des Hubschraubers. Obwohl es zunächst paradox klingt, empfiehlt es sich für den Anfänger, einen hohen Realismus einzustellen. Auf diese Weise sammelt er die beste Flug-

fahrung. Nach einigen Bruchlandungen prägt sich dann die Steuerung ein.

Der Flug

Im folgenden Abschnitt wird der Flug mit dem Hubschrauber erläutert. Dabei han-

delt es sich um eine Art Schnelleinstieg. Eine ausführliche Anleitung zur Bedienung eines Hubschraubers findet sich im Handbuch auf der CD-ROM.

Der Flug beginnt am Boden der Ausgangsbasis. Die Motoren laufen bereits. Zunächst gilt es, die Tragschraube mit „Rotor Engage/Disengage“ einzukuppeln (9). Die Rotorlichtanzeige wechselt von Rot auf Grün, und die Tragschraube beginnt sich zu drehen. Die senkrechte Bewegung wird durch die gleichsinnige Tragschrauben-Blattwinkel-Steuerung (Collective) geregelt. Deshalb muß die Taste „Collective Up“ (=) einige Male gedrückt werden, bis der Hubschrauber Auftrieb erhält. Sobald eine Flughöhe von etwa 200 Fuß erreicht wurde, sorgt das „Collective Down“ (-) für die Stabilisierung.

Die waagerechte Bewegung wird durch die periodische Tragschrauben-Blattwinkel-Steuerung (Cyclic) geregelt. Um vorwärts zu fliegen, wird entweder der Joystick nach vorn bewegt oder die „Pfeil nach oben-Taste“ gedrückt. Wird der Joystick ganz nach vorn bewegt, erhöht sich die Geschwindigkeit des Hubschraubers. Eine Links- oder Rechtsbewegung des Sticks führt zu Links- bzw. Rechtskurven. Nachdem sich der Hubschrauber in der Luft befindet, ist es an der Zeit, den Kurs zu setzen. Mit der Taste [F10] geht es zur Kartensicht. Diese Karte zeigt das gesamte Einsatzgebiet, die Basis und die ungefähre Position der Ziele. Um einen Zielkurs in der Karte einzugeben, genügt ein Druck auf die Taste [F] (Fliege zu ...).

Anschließend ist der Cursor auf das Primärziel zu bewegen. Sobald dies geschehen ist, genügt ein Klick mit Selector #1, gefolgt von einem Klick auf Selector #2, um die Position ins System zu übernehmen. Nachdem der Kurs im INS-System gespeichert wurde, folgt ein weiterer Klick mit dem Selector #1, um zur Cockpit-Sicht zurückzukehren. Nun muß die INS-Kursanzeige mit dem Steuerkurs in Übereinstimmung gebracht werden. Sobald ein Ziel auftaucht, sind die Waffen scharfzumachen. Mit der [Leertaste] werden die unterschiedlichen Waffensysteme ausgewählt. Damit die Schüsse auch dort landen, wo sie hingehören, muß das Ziel in der Zieleinstellung (TADS) fixiert sein. In diesem Fall erscheinen ein Zieldiamant und ein Fadenkreuz. Das Ziel erscheint zusam-

Steuerung

CP/G Control

Diese Option dirigiert verschiedene Aufgaben an den Ko-Piloten und Schützen, so daß man sich den wesentlichen Aufgaben widmen kann.

Weapons/C.M. - Waffen/Gegenmaßnahmen

Die Besatzung feuert automatisch alle Waffen ab und kümmert sich um die Gegenmaßnahmen

C.M.

Die Mannschaft übernimmt nur die Gegenmaßnahmen, während der Pilot sich um die Geschütze kümmert.

none - keine

Der Ko-Pilot und der Schütze legen die Hände in den Schoß und lassen alle Aufgaben vom Spieler erledigen.

Enemy Quality

Hier werden die Fertigkeiten der Gegner eingestellt.

Poor

Bei den Gegnern handelt es sich um echte Flaschen.

Average

Die Gegner warten mit durchschnittlichen Fertigkeiten auf.

Crack

Diese Einstellung verhilft dem Feind zu einer gesunden Portion Aggressivität und Raffinesse.

Elite

Bei den Gegnern handelt es sich um die Besten der Besten.

Flight Control

Diese Parameter regulieren die Realitätsnähe der Simulation.

Flight

Bei „Easy“ haben die Neigung, das Rollen, die Flughöhe und die Fluggeschwindigkeit keinen Einfluß auf den Auftrieb. Bei „Realistic“ verhält sich die Maschine wie ein echter Hubschrauber.

Landings

Mit „No Crashes“ gelingt es auch den Anfängern, eine perfekte Landung hinzulegen.

Avoidance

Dieser Schalter schaltet das Bordsystem, mit dem Hindernissen ausgewichen werden kann, an bzw. aus. Der Hubschrauber paßt seine Flughöhe automatisch dem Gelände an.

Wind

Mit „No Wind“ gestalten sich die Flugbedingungen wesentlich ruhiger. Wer hier „Realistic“ aktiviert, hat mit schwierigeren Flugbedingungen und Landungen zu rechnen, da der Wind die Maschine „aus der Bahn pusten“ kann.

Visibility

Bei der Einstellung „Realistic“ trüben Nebel, Regen oder vom Feind eingesetzte Rauchmittel die Sicht. Bei „Clear“ hingegen herrscht immer freie Sicht.

APU

Die „Aux-Power-Unit“ (Hilfsstromaggregat) wird dazu benutzt, die Triebwerke des Hubschraubers zu starten und den Auftrag zu beginnen. Dieser Schalter verfügt über eine Sicherheitsabdeckung, um versehentliche Starts zu verhindern. Zum Start der Mission muß der Selector #1 zweimal gedrückt werden. Anschließend erscheint im Display „Power On“.



men mit seiner Identifikation, Fahrtrichtung und Reichweite in der Multifunktionsanzeige (MFD). Falls ein anderes Ziel fixiert werden soll, genügt ein Klick auf den Selector #2, um zwischen den Zielen hin und her zu schalten. Das Fadenkreuz zeigt den Zielpunkt der Bordkanone. Um das Ziel zu treffen, muß das Fadenkreuz auf dem Zieldiamanten liegen. Mit abnehmender Entfernung wächst der Fadenkreuzring, was die zunehmende Zielgenauigkeit anzeigt. Sobald das Ziel in Reichweite ist, kann mit Selector #1 das Feuer eröffnet werden.

Die Kartensicht

Die GPS-Karte (F10) spielt in „Gunship 2000“ eine zentrale Rolle. Hier werden Ziele eingegeben und taktische Entscheidungen getroffen. Das gilt insbesondere für höhere Offiziersränge, die eine ganze Staffel leiten. Sofern eine Staffel in zwei Ketten aufgeteilt wurde, kann sie sich teilen, und beide Ketten greifen zwei unterschiedliche Ziele an. Folgende Funktionen sind in der Kartensicht zu finden; einige davon stehen allerdings erst für Staffelführer zur Verfügung:

Fly to... Taste [F]

Eingabe des Zieles für das INS.

Base Taste [B]

Nachdem dieser Befehl erteilt wurde, kehrt der Hubschrauber, die Staffel oder die Kette sofort zur Basis zurück. Es werden keine weiteren Angriffe ausgeführt.

Next Taste [N]

Wechselt (sofern vorhanden) zwecks Befehlsausgabe zu nächsten Kette.

Cargo Drop Taste [C]

Veranlaßt die entsprechende Kette, ihre Fracht beim Erreichen des Wegpunktes abzuwerfen. Wurde kein Wegpunkt angegeben, werfen die Hubschrauber ihre Fracht sofort ab.

Hold Taste [H]

Die Kette hält ihre Position. Sie behält Richtung und Höhe bei, vermindert aber ihre Geschwindigkeit.

Regroup Taste [G]

Nach „Regroup“ schließt sich ein selbstständig fliegender Hubschrauber seiner Kette wieder an.

Nachdem alle Missionsziele erfüllt sind, geht es zurück zur Basis. Hierzu wird der Kurs in der Kartensicht im INS programmiert. Sobald sich der Hubschrauber über der Basis befindet, muß die periodische Steuerung so weit zurückgenommen werden, bis die Geschwindigkeit auf Null sinkt. Durch Druck auf die Taste „Collection Down“ (-) sinkt der Hubschrauber. Nach der Landung genügt ein Druck auf „Rotor Engage/Disengage“ (9), und die Tragschraube verlangsamt sich. Damit ist die erste Flugstunde überstanden.



Disengage Taste [D]

Dieser Befehl veranlaßt eine Kette, sich sofort aus den Kampfhandlungen zurückzuziehen und an sicherer Stelle eine Warteposition aufzusuchen.

Altitude Taste [A]

Die Flughöhe, die eine Kette einnehmen kann, wird in drei Stufen angegeben:

1. NOE: Tiefflug nach Geländeprofil
2. Contour: Tiefflug nach Geländeprofil
3. Low: Tiefflug

Speed Taste [S]

Auch die Geschwindigkeit einer Kette läßt sich in drei Stufen festlegen.

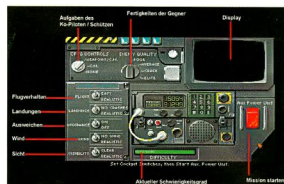
1. Slow: 50 % der Maximalgeschwindigkeit
2. Medium: 75 % der Maximalgeschwindigkeit
3. Fast: Maximalgeschwindigkeit

Land Taste [L]

Weist eine Kette an, beim Erreichen eines Wegpunktes zu landen. Wurde kein Wegpunkt definiert, suchen sich die Hubschrauber ein geeignetes Terrain in der unmittelbaren Umgebung.

Weapons free/hold Taste [W]

Mit „Weapons free“ wird einer Kette befohlen, alle gesicherten Ziele zu beschießen. Hubschrauber mit gesicherten Waffen (hold) hingegen fliegen ihr Ziel direkt an.



Der „Realitäts-Schalter“-Bildschirm



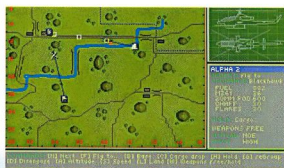
Geübte Piloten können auch im Tiefflug durch den Nadelwald rauschen



Landemanöver verlangen einige Geduld – vor allem bei üblen Seitenwinden!



Landemanöver verlangen einige Geduld – vor allem bei üblen Seitenwinden!





„Gunship 2000“ bietet zwar verschiedene Hubschrauber, doch um Verwirrung zu vermeiden, wurden die jeweiligen Cockpits weitestgehend gleich gestaltet.

Automatisches Schweben

Das „H“ leuchtet auf, sobald auf „Auto Hover“ geschaltet wurde.

Autopilot

Ist der Autopilot aktiv, leuchtet das „P“.

Bedrohungsanzeige

Die Bedrohungsanzeige zeigt Ziele in der Nähe. Folgende Farben werden verwendet:

rot	feindliche Einheiten
grau	ungefährliche Einheiten oder Gebäude
blau	feindliche Luftwaffe
gelb	bereits abgefeuerte Geschosse (z.B. gegnerische und eigene Raketen)

Drehmoment

Anzeige für das Ausmaß des Drehmoments in den LW-Turbinen. Je höher die gleichsinnige Steuerung, desto höher das Drehmoment.

Düppelstreifen und Leuchtmunition

Aktueller Bestand an Düppelstreifen und Leuchtmunition, die der Abwehr gegnerischer Raketen dienen. „CF“ steht für die Düppelstreifen, unter „FL“ wird der Bestand an Leuchtmunition dargestellt.

Fluggeschwindigkeit

Anzeige für die horizontale Geschwindigkeit in Knoten. 100 Knoten entsprechen etwa 161 km/h.

Frontscheiben-Sichtgerät

Das HUD projiziert die wichtigsten Instrumente auf die Frontscheibe. Links erscheinen Angaben zur Fluggeschwindigkeit, in der Mitte ist ein Kompaß angesiedelt, und rechts befinden sich Informationen zur Flughöhe.

Das Cockpit und seine Instrumente

Höhenmesser

Barometrischer Höhenmesser in Fuß. Der Höhenmesser ist so eingestellt, daß er die unterschiedlichen Bodenerhebungen ausgleicht, daher bedeutet „0“ immer Bodenhöhe.

INS

Das INS (Trägheitsnavigationssystem) zeigt den Kurs zum aktuellen Wegpunkt. Der obere Wert steht für den aktuellen Kurs, während der untere den Wegpunkt beschreibt. Beide Angaben müssen übereinstimmen.

Kompaß

Stellt den aktuellen Kurs dar.

Künstlicher Horizont

Anzeige für die Längsneigung (Nase nach oben oder unten) und die Querneigung (links oder rechts) des Hubschraubers.

Status der Systeme

In diesem Abschnitt sind die Statusanzeigen der wichtigsten Systeme an Bord zu finden. Grün bedeutet, daß das System einwandfrei arbeitet, gelb weist auf Beschädigungen hin. Rot zeigt den totalen Ausfall des Systems an.

AVN	Bordelektronik (Meßgeräte, Verteidigungsmaßnahmen)
CAN	Bordkanone
FUL	Treibstofftanks
OPT	Optik (Zielsysteme)
PTE	Backbord-TW (Port Engine)
PTW	Waffenflügel backbord
RTR	Tragschraube
SBE	Steuerbord-TW (Starboard-Engine)
SBW	Waffenflügel steuerbord
TAL	Heckschraube (Flugstabilität)

Missionszeit

Die meisten Missionen dürfen nicht länger als 30 bis 40 Minuten dauern. Aus diesem Grund befindet sich die Missionsdauer gut sichtbar im Cockpit.

Multifunktionsanzeige

Die Multifunktionskarte enthält fünf Anzeigen:

1. Navigation
2. Karte im kleinen Maßstab
3. Einsatzbefehle
4. Status der Waffen
5. Zielkamera

Störsender

Sobald die mit „R“ bezeichnete Warnlampe blinkt, streift ein Suchradar den Hubschrauber, das von gegnerischen Kanonen oder Raketen ausgeht. Sobald der Radarstörer aktiviert wird (N), leuchtet die Nebenlampe während des Störvorgangs grün auf. Ist der Störversuch erfolgreich, schaltet sich die rot leuchtende Lampe ab.

Treibstoff

Die mit „F“ gekennzeichnete Treibstoffanzeige zeigt den verbleibenden Kraftstoff in allen Tanks an.

Triebwerk

Die Triebwerksanzeige zeigt die Umdrehungen der Triebwerke an der Back- und Steuerbordseite.

TS-Licht

Sobald die Tragschraube eingekuppelt wird, wechselt die Anzeige von Rot nach Grün.

Variometer

Das Variometer (senkrechte Geschwindigkeitsanzeige) zeigt die Geschwindigkeit, mit sich die Höhe des Hubschraubers verändert.

Waffe

Hier werden der aktuell gewählte Waffentyp und die verbleibende Munition dargestellt. Über Selector #2 läßt sich die Waffentart wechseln.



Nach dem Einsatz

Unmittelbar nach der Landung beurteilt der S2 die Mission. Für das Erfüllen zugewiesener Aufträge und das Zurückbringen eines Hubschraubers zur Basis gibt es hin und wieder Auszeichnungen und Beförderungen, wobei auch die zur Erfüllung der Mission benötigte Zeit eine Rolle spielt. Je weiter der Pilot die Karriereleiter erklimmt, desto schwieriger wird eine Beförderung. Seiner Karriere besonders abträglich sind Rügen, die unweigerlich folgen, wenn er die Missionsziele nicht erreicht oder zu viele Missionen abgelehnt hat.

Der Kommandeur der Truppe hält immer Ausschau nach vielversprechenden Talenten, denen er ein Offizierspatent anbietet, was den Vorteil des Hubschrauberflugs im Verband nach sich zieht. Natürlich steht es jedem offen, diese Ehre zurückzuweisen. In diesem Fall läuft der Kommandeur aber nicht locker und bietet diese Chance noch einmal. Allerdings sind auch seiner Geduld Grenzen gesetzt. Wer das Offizierspatent zu oft ablehnt, kann später als höchsten Rang den CW4 erreichen. Natürlich können auch die Piloten einer Staffel mit Auszeichnungen und Beförderungen geehrt werden. Das Oberkommando gibt Empfehlungen, wer befördert oder ausgezeichnet werden soll. Die Aufgabe des Staffelführers besteht darin, die Vorschläge zu akzeptieren oder die Ehrungen an andere Mitglieder der Staffel weiterzuleiten.

Einsatz-Replay

Das Einsatz-Replay fasst die wichtigsten Ereignisse des Einsatzes zusammen und bietet die Möglichkeit, diese Highlights nochmals Revue passieren zu lassen. Die Bedienung ähnelt der eines Video-recorders. Besonders schöne Filmdokumente lassen sich auch speichern. Der Film der letzten Mission wird immer mit „Last Mission“ bezeichnet. Mit „Rename“ besteht die Möglichkeit, diesen Film umbenennen und damit für spätere Filmvorführungen zu speichern. Folgende Funktionen hat der Filmvorführer parat:

Sichtausgangspunkt verändern
Taste [Richtungstasten]

Zum Anfang spulen
Taste [R]

Replay stoppen
Taste [S]

Replay starten
Taste [P]

Schnellvorlauf zum nächsten Ereignis
Taste [N]

Schnellvorlauf
Taste [F]

Sicht zum entsprechenden Hubschrauber verlegen.
Taste [1,2,3,4,5]

Zeigt die Kartensicht des entsprechenden Einsatzes
Tastenkombination [ALT] und [M]

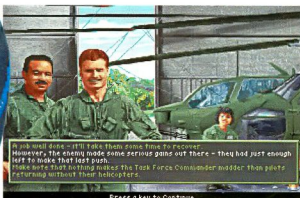
Flug wieder aufnehmen
Tastenkombination [ALT] und [X]

Demo-Sichtpunkt aktivieren.
Tastenkombination [ALT] und [Y]

Eine besonders interessante Option bietet die Funktion „Resume“. Hier kann man während des Replays den gezeigten Hubschrauber übernehmen und den Flug noch einmal hautnah nachvollziehen.



Auch die anderen Staffelmithglieder verdienen Anerkennung!



Nobody's perfect



Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



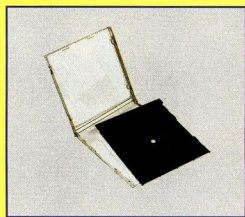
Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

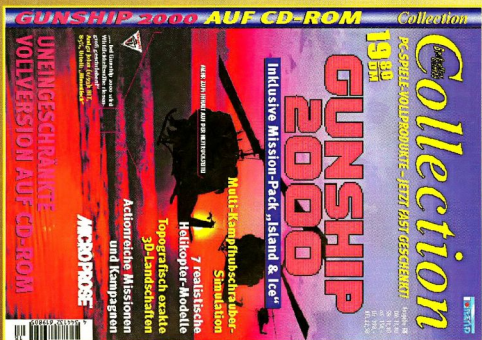
- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!



Rückseite

**Bestseller
Collection
Games**

NR. 18



BG COLLECTION 18 ☆ GUNSHIP 2000 ☆

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise finden Sie im Abschnitt „Wichtige Infos zu allen Spielern“ des Installationsprogramms.

Systemanforderungen

Um „GUNSHIP 2000“ spielen zu können, müssen mindestens folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- mind. 286er mit 16 MHz oder 100% Kompatibel
- MS-DOS 5.0 oder höher
- mind. 1 MB RAM
- mind. 577 KB freier Arbeitsspeicher
- VGA-Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 1 MB freiem Speicherplatz
- CD-ROM-Laufwerk
- MIDI-kompatibler Maus, wahlweise Logitech
- Audiolautsprecher, Roland ATI Stereo FX, Pro Audio Spectrum Covox SM II oder 100% kompatible Soundkarten

Installation

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM, und geben Sie folgende Zeile ein:

BGINSTAL

Damit starten Sie das Installationsprogramm.

Programminhalt

Zum Starten des Spieles wechseln Sie in das Verzeichnis der Festplatte, in das Sie „GUNSHIP 2000“ installiert haben, und geben

GS2000

ein.

CD-Inhalt

- Vollversion „GUNSHIP 2000“
- INKL. Mission-Pack: Islands & Ice
- Adobe-Acrobat-Reader für WIN 3.x
- Handbuch zu „GUNSHIP 2000“ im Acrobat-Reader-Format
- Decoder zum Online-Dienst T-Online
- Konfigurationsstool: Bootime
- Packer (AR), LHA, PKZIP, RAR, WINZIP)
- Printtool
- Musikstück „Chance“ von der Gruppe „Pudgn Styles“

BG COLLECTION 18 ☆ GUNSHIP 2000 ☆

**Bestseller
Collection
Games**

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Collection 18“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

GUNSHIP 2000

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

Das oben genannte Spiel ist kommerzielles Lizenzprodukt der Firma MicroProse, lizenziert an Pearl Agency zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

- Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **MicroProse** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogramms und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **MicroProse** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung sind untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installation auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,10) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: **Pearl Agency, BG Collection 18, PEARL-Str. 1, 79426 Buggingen**. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender des Spiels auf dieser CD-ROM werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheines ein.

Abgesandt am:

Unterschrift

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe die Lizenzversion des Programms **GUNSHIP 2000** mit dem Kauf der Zeitschrift „**Bestseller Games Collection 18**“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer: ☐ 486 ☐ Pentium ☐ Pentium II od. höher
Speicher: ☐ 8 MB ☐ 16 MB ☐ 32 MB (oder mehr)
Betriebssystem: ☐ DOS ☐ Win 3.1 ☐ Win 95 ☐ andere
Peripherie: ☐ Soundkarte ☐ Modem ☐ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

Bitte senden Sie diesen
Registrierungsschein an die
folgende Adresse:

PEARL Agency
PEARL-Str. 1
D-79426 Buggingen

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

**Bestseller Games
Collection 18**

REKLAMATIONSSCHEIN

Sollte die CD in diesem Heft nicht funktionieren, so schicken Sie bitte diesen ausgefüllten Reklamationschein auf dieser Seite zusammen mit dem schadhafte(n) Datenträger und einem ausreichend frankierten Rückumschlag (bis 500 g; 3,10 DM) an:

Bestseller Games Collection 18
Trend Redaktions- und Verlagsgesellschaft
PEARL-Str. 1
79426 Buggingen

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

(Telefon — Angabe freigestellt)



GUNSHIP 2000

Die Multi-Kampfhubschrauber-Simulation mit sieben realistisch nachgebildeten Helikopter-Modellen: Heben Sie ab und fliegen Sie durch eine topografisch exakt nachempfundene 3D-Landschaft!

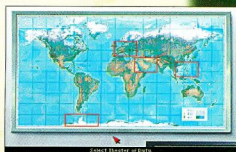
Als Pilot müssen Sie sich nach einem knallharten militärischen Training in den Krisenherden der Welt bewähren. In gefährlichen Einzelmmissionen oder Gruppeneinsätzen gilt es, die Radaranlagen oder Panzerverbände des Gegners auszuschalten. Hunderte von Missionen und Szenarios in Zentral-europa und am Persischen Golf fordern Ihr fliegerisches Können stets auf Neue heraus. **GUNSHIP 2000** gehört zu den **größten Heli-Hits aller Zeiten** – ein Bestseller, der Maßstäbe für dieses Genre setzt!



- ★ **Lizenzierte Original-Vollversion auf CD-ROM von MICROPROSE™**
- ★ **Ausführliche deutsche Spielanleitung** im Heft
- ★ **Sieben Helikopter-Modelle:** Apache AH-64, Blackhawk, Kiowa u.a.
- ★ **Modernste Waffensysteme** und Autopilot
- ★ **Umfangreiche, realistische Szenarien**
- ★ **Detaillierte, der Realität nachempfundene 3D-Polygon-Landschaft**
- ★ **Hunderte von Einzelaufträgen, Gruppeneinsätzen und Kampagnen**
- ★ **Einsatzbesprechungen, Beförderungen und Orden**
- ★ **Bis zu 5 Helikopter gleichzeitig** kommandierbar
- ★ **Diverse Kameraeinstellungen mit Cockpit- und Außenansichten**
- ★ **Einstellbarer Realismus:** Wetter und Wind, Sicht, Flugverhalten, Intelligenz der Gegner...
- ★ **Echte Fluggeräusche** und Musik-Untermalung
- ★ **„Replay“-Funktion:** Die Missionen können als „Film“ nochmals abgespielt werden
- ★ **Steuerung per Tastatur, Joystick oder Maus**

So urteilt die Fachpresse:

„Der Digi-Heli des Jahrhunderts ist jetzt noch umfangreicher, realistischer, kurzum – einfach besser...“
 ...bei Gunship 2000 wird Wirklichkeitsnahe riesengroß geschrieben!
 Amiga JOKER (1/93): HIT, 85%, Urteil: „HIMMLISCH“
 ...Flugsimulation, die auch und gerade in der CD-Version einzigartige Erlebnisse über den Digi-Wolken garantiert...“
 Amiga JOKER (9/94): 85%, Urteil: „ABGEHOBE“



**Inkl.
Mission-
Pack:
Island &
Ice**

