

Flugsimulation

BE GOLD



Fehlt die CD?

Dann wenden Sie sich bitte an
Ihren Zeitschriften-Händler.

Aktuelle Informationen
zu unseren Heft-CDs
finden Sie im Internet:
www.trendverlag.de



Vollversion auf CD-ROM

BESTSELLER GAMES GOLD EDITION



Ausgabe 23

DM 14,99

SFr 14,90

oS 118,-

Lfr 298,-

HFL 17,-

Mehr Infos zum
Inhalt auf der
Heftrückseite

FLIGHT UNLIMITED™ für Windows 95 in deutschsprachiger PC-Vollversion

PC GAMES

88%

„Weiterer
Meilenstein in der
Entwicklung der
Flugsimulationen...“

WEITERE PRESSESTIMMEN AUF DER RÜCKSEITE

Kunstflug in Vollendung

Fünf Flug- zeugtypen

Realistisches Fluggefühl

FLIGHT

UNLIMITED™
FÜR WINDOWS 95



A LookingGlass
Technologies
Production

SHOPPING — im — INTERNET



www.pearl.de

Über 6.000 Artikel!

Länderspezifische Angebote für



Der Zugang für **Endkunden** ist uneingeschränkt möglich. **Großhandelskunden** lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.
Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444



INHALTSVERZEICHNIS

Installation und Programmstart	4
---------------------------------------	---

Das Online-Handbuch und der Acrobat Reader	5
---	---

Spielanleitung: Über den Wolken	6
--	---

Spielsteuerung

- Allgemeine Tastenbelegungen 6
- Steuerung während des Flugs 7
- Das Flugmenü 8

Das Logbuch	10
Die Flugschule	10
Eine Videoaufzeichnung erstellen	10
Die Hindernisstrecken	11

Aufbau eines Flugzeugs	28
Die Flugzeuge	28

- Bellanca Decathlon
- Pitts Special S-2B
- Segelflugzeug Grob G-103A
TWIN II ACRO
- SUKHOI SU31
- Extra 300S:

Das Spiel mit der Energie	29
---------------------------	----

Der Segelflug als besondere Herausforderung	29
--	----

Kampfflug oder Kunstflug – Wo bleibt denn die Action?	30
--	----

Stichwortverzeichnis: Begriffe aus der Kunstflugwelt	31
---	----

Tastaturübersicht: Alle Tasten auf einen Blick	32
---	----

CD-Cover	33
-----------------	----

Lizenzurkunde und Registrierung	34
--	----



IMPRESSUM

Titel:
Michael H. Sichler,
Egon Weissenel

Verlag:
TREND Redaktions- und Verlagsge-
sellschaft mbH, PEARL-Str. 1, 79426 Bug-
gingen, Telefon (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444

Vertrieb:
TREND Redaktions- und Verlagsge-
sellschaft mbH, PEARL-Str. 1, 79426 Bug-
gingen, Tel. (07631) 360 500, Fax:
(07631) 360-599

Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn

Heftproduktion:
Vernon Warren, Tel. (07631) 360-512

CD-Konfektion: Overbruck, Nürnberg

Druck: Heckel, Nürnberg

Druckauflage: 80.000

Verkaufspreis:
(incl. 16% Mwst.) DM 14,99

Abo-Preis: DM 76,90

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

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nimmt der Verlag und
alle Buchhandlungen im In- und
Ausland entgegen. Für unverlangt
eingesandte Manuskripte und Daten-
träger sowie Fotos übernimmt der Ver-
lag keine Haftung. Ebenfalls ausge-
schlossen ist die Haftung für die
Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz
jeweils sorgfältiger Prüfung durch
die Redaktion. Das Urheberrecht für
veröffentlichte Manuskripte liegt aus-
schließlich beim Verlag. Nachdruck,
Vervielfältigung oder sonstige Ver-
wertung von Beiträgen nur mit schrift-
licher Genehmigung des Verlags.

Namentlich gekennzeichnete Artikel
geben nicht in jedem Fall die Meinung
der Redaktion wieder. Sämtliche Ver-
öffentlichungen erfolgen ohne Berück-
sichtigung eines eventuellen Paten-
tenschutzes, auch werden Warenamen
ohne Gewährleistung einer freien
Verwendung benutzt. Die jeweils
gültige Anzeigenpreisliste ist zu er-
fragen.

Die Redaktion verwendet für
Screenshots von DirectX-Spielen
das Programm HYPERSNAP DX.
Shareware und Info:
<http://www.hyperionics.com>

Redaktion:
Peter Strobel, Matthias Hau, Jérôme
Foucaud

Redaktionsanschrift:
79426 Buggingen, PEARL-Str. 1,
Telefon 07631/360-550

E-Mail: bgred@trendverlag.de

Internet: <http://www.trendverlag.de>

Hotline: (07631) 360-300

Abo-Betreuung: (07631) 360-525,
E-Mail: abo@trendverlag.de

Satz und Layout: Satzstudio Egon
Weissenel, Bad Bellingen



FLIGHT UNLIMITED

Installation und Spielstart

Systemanforderungen

Um bei Flight Unlimited abheben zu können, muß Ihr Computer folgende **Minimalvoraussetzungen** erfüllen:

- ✖ Pentium mit 60 MHz oder höher
- ✖ Windows 95 oder höher
- ✖ 8 MB RAM
- ✖ 12 MB virtueller Speicher (Windows 95)
- ✖ SVGA-Grafikkarte
- ✖ Festplatte mit 39 MB freiem Speicherplatz
- ✖ Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- ✖ Windows-95-kompatible Soundkarte
- ✖ Maus

Empfohlen:

- ✖ 16 MB RAM
- ✖ Windows-95-kompatibler Joystick
- ✖ Control Yokes
- ✖ Pedale

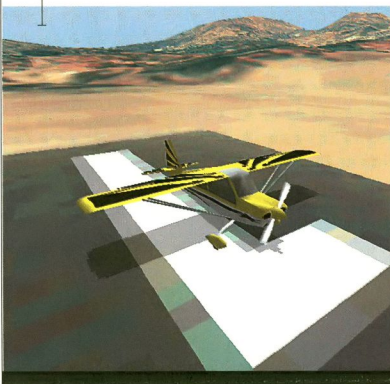
Installation

Wenn die Autorun-Funktion von Windows 95 nicht abgeschaltet wurde, startet die Installation (und später auch das Spiel) nach Einlegen der Heft-CD automatisch. Andernfalls klicken Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD doppelt auf die Datei RUNME.EXE, und der Öffnungsbildschirm erscheint:

Wählen Sie den Punkt „Installieren“, und folgen Sie den weiteren Anweisungen des Programms. Nach Abschluß der eigentlichen Installation werden Sie gefragt, ob Sie DirectX auf Ihrem Computer installieren

STARTEN SIE DURCH

FLIGHT UNLIMITED ist ein 32-Bit-Programm für Windows 95, andere Betriebssysteme – auch Windows NT – werden nicht unterstützt. Bitte vergewissern Sie sich, daß Ihr Rechner alle sonstigen Anforderungen erfüllt.



ren wollen, sofern es nicht auf Ihrem Computer gefunden wurde. Sie können die Frage bejahen, wir empfehlen jedoch, zuvor den Kasten zu DirectX zu lesen und gegebenenfalls gleich die aktuellste Version zu installieren.

Flight Unlimited für Windows 95



DirectX

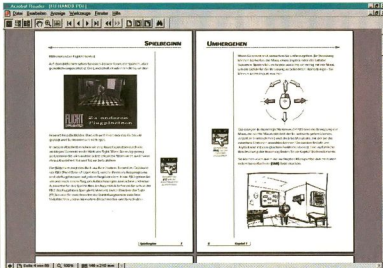
DirectX ist, stark vereinfacht, eine Standardschnittstelle von Windows zur Beschleunigung von Grafik-, Sound- und Netzwerkfunktionen. Mittlerweile wird dieser Standard von fast allen Herstellern unterstützt. Microsoft entwickelt DirectX ständig weiter, zur Zeit (Februar 1998) aktuell ist die Version 6. Da immer die neueste Version verwendet werden sollte, haben wir sie zusätzlich auf die Heft-CD übernommen. Sollten sich nach der Installation Grafik- oder Soundprobleme einstellen, installieren Sie zunächst die neueste DirectX-Version. Öffnen Sie dazu das Verzeichnis \DIRECTX6 auf der Heft-CD. Wechseln Sie in das zu Ihrem Betriebssystem passende Unterverzeichnis und klicken Sie doppelt auf die Datei DX6GER.EXE bzw. DX6CORE.EXE (Windows 98). Falls auch das keine Abhilfe bringt, besorgen Sie sich die neuesten Treiber für Ihre Grafik- und Soundkarte beim Händler oder Hersteller. Auch diese Treiber werden ständig weiterentwickelt und verbessert.

PROGRAMM-START

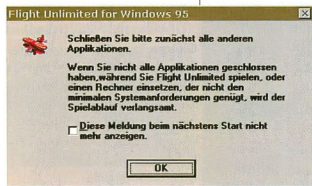
Bei eingeschalteter Autostart-Funktion erscheint beim Einlegen der CD-ROM automatisch das Eingangs-menü. Andernfalls starten Sie Flight Unlimited mit dem Symbol in der Programmgruppe, die bei der Installation erstellt wurde. In beiden Fällen erscheint das Startmenü, in dem Sie entweder *Spielen*, die Installation *Löschen*, oder aber die *Readme-Datei* lesen können.



Wenn Sie **Spielen** wählen, erscheint noch die Empfehlung, alle weiteren Anwendungen auf Ihrem Rechner zu beenden. Das ist sehr sinnvoll, denn nur so stehen dem Programm die maximalen Systemressourcen zur Verfügung. Sie können diesen Hinweis für künftige Spielstart deaktivieren, wenn Sie das entsprechende Kästchen ankreuzen.



deutschen Originalhandbücher zu „Flight Unlimited“ mit der Bezeichnung „FU_HANDB.PDF“ und „FU_START.PDF“. Sie liegen im Adobe-Acrobat-Format vor. Falls Sie den Acrobat Reader bereits auf Ihrem System installiert haben, können Sie diese Dateien direkt laden. Sollten Sie noch nicht über den Acrobat Reader verfügen, installieren Sie ihn von der CD-ROM.



Sie finden ihn im Verzeichnis \ADOBE30. Starten Sie zur Installation Windows und rufen Sie die Datei „AR32D301.EXE“ auf. Das Programm wird daraufhin auf Ihre Festplatte installiert und steht Ihnen künftig für alle Dokumentationen im PDF-Format zur Verfügung. Der Reader wird über die Standard-Windows-Menüs bedient und dürfte niemanden vor ein Problem stellen, der schon mal mit

einer Textverarbeitung umgegangen ist.

Problemlösungen

Sound- und Grafikprobleme (allgemein)

Die Ursache sind fast immer veraltete Treiber. Folgen Sie bitte den Hinweisen im Kasten zu DirectX.

Das Spiel stürzt ab, der Bildschirm wird beim Start im Modus 640x480 blau oder schwarz

Erstellen oder editieren Sie die Datei „LG.INI“ in Ihrem Windows-95-Verzeichnis und fügen Sie im Abschnitt „WinShell“ folgende Zeile hinzu:
NoPrimaryAccess=1
Weitere Informationen über das Erstellen oder Editieren von Textdateien entnehmen Sie bitte Ihrer Windows Dokumentation.

Grafikkartentreiber unterstützt kein Direct Draw

Wenden Sie sich an den Hersteller der Grafikkarte und fordern Sie die neueste Treiberversion an. Wenn Sie Direct Draw dann noch immer nicht nutzen können, versuchen Sie die WinG-Bibliothek zu installieren. Sie finden diese auf der Heft-CD in dem Verzeichnis „\ask noah“. Fügen Sie danach in der Datei

„LG.INI“ in Ihrem Windows-95-Verzeichnis in der Sektion „WinShell“ folgende Zeile ein:
ShellKind=1

Während des Fluges funktionieren Joystick oder Ruderpedale nicht ganz korrekt!

Lösung: Drücken Sie die [ESC]-Taste, um ins Flugmenü zu gelangen. Ein entsprechender Menüpunkt (Steuerung) gibt Ihnen dort Gelegenheit, den Joystick/die Pedale neu zu kalibrieren. Dies sollte die Funktion erheblich verbessern. Vor dem Kalibrieren des Joysticks sollten Sie darauf achten, daß die Trimmung zentriert ist.

Wie kann man die Simulation beschleunigen?

Es gibt eine ganze Reihe von Optionen und Konfigurationsmöglichkeiten, die Einfluß auf den Spielfluß und die Grafikdarstellung nehmen. Im allgemeinen gilt, daß eine höhere Detailstufe der Darstellung den Spielfluß abbremst. Wenn Sie andererseits einige Optionen deaktivieren, beispielsweise die Anzeige von Wolken, hat das Programm weniger Rechenarbeit zu leisten und kann daher etwas schneller arbeiten. Die Einstellungen können Sie im Flugmenü vornehmen, weitere Hinweise finden Sie im Heft auf Seite 8 und im Handbuch im Acrobat-Reader-Format auf der Heft-CD-ROM ab Seite 34.

Eine weitere Ursache für einen gebremsten Spielablauf können auch veraltete DirectX-Treiber sein. Folgen Sie bitte den Hinweisen im Kasten zu DirectX.

Weitere Hinweise finden Sie auch im Internet, direkt beim Hersteller Looking Glass Studios unter http://www.lgstudio.com/cs/f95/f95_faq.html.

ORIGINAL-HANDBUCH UND INSTALLATION DES ACROBAT READERS

HINWEIS Alle zur Bedienung von **FLIGHT UNLIMITED** notwendigen Informationen finden Sie in gedruckter Form und farbig illustriert im Heft. Im Verzeichnis \HANDBUCH der Heft-CD finden Sie die



FLIGHT UNLIMITED

Spielanleitung

SPIELSTEUERUNG

Die Bedienung von „Flight Unlimited“ unterteilt sich in drei Abschnitte. Sie beginnen das Spiel in der „Fixed Base of Operation“, im folgenden Text mit FBO abgekürzt. Sie können sich hier durch einen dreidimensional dargestellten Raum bewegen und die verschiedenen Optionen auswählen.

Den zweiten Abschnitt bildet die Steuerung während des Fluges, die sehr nah an die Steuerung eines realen Flugzeugs angelehnt ist.

Den dritten Teil bildet das Flugmenü. Dort können Sie die verschiedenen Spieleinstellungen vornehmen (Wetterbedingungen, Videoaufzeichnungen, Externe Kamera usw.).

HINWEIS



Auf Seite 32 haben wir alle Tastenbefehle übersichtlich auf einer Seite zusammengefaßt, die Sie sich auch heraustrennen oder fotokopieren können.

Allgemeine Tastenbelegungen

Einige Funktionen gelten (fast) überall:



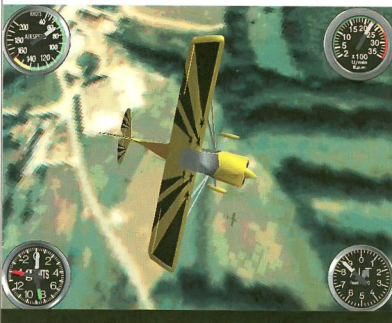
bringt Sie vom Flug oder von der FBO aus ins Flugmenü. In jeder anderen Situation bringt Sie diese Taste in den nächst höheren „Bereich“, z. B. gelangen Sie vom Logbuch aus in die FBO.



führt die Funktion aus, die an dieser Stelle am logischsten bzw. naheliegendsten ist. Wenn Sie in der FBO die Leertaste drücken, sitzen Sie im nächsten Augenblick fliegend in der Bellanca Decathlon.

ÜBER DEN WOLKEN...

Mit „Flight Unlimited für Windows 95“ können Sie die hohe Schule des Kunstflugs erlernen. Die Steuerung der einzelnen Maschinen entspricht dem realistischen Flugverhalten. Da Sie sich nicht ums „Knöpfchendrücken“ zu kümmern brauchen, sondern die Konzentration voll und ganz auf die Steuerung Ihrer Maschine richten können, folgen die ersten Erfolgserlebnisse bereits nach kurzer Flugerfahrung.



Beendet das Spiel.



Speichert den aktuellen Bildschirminhalt in eine Datei.

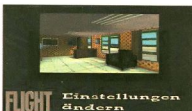
Bewegung in der FBO

Maus / Joystick vor / zurück → vorwärts / rückwärts gehen
Maus / Joysticks links / rechts → links / rechts drehen
Maustaste / Joystickknopf gedrückt + links / rechts → seitwärts bewegen



Größe des Sichtbereichs ändern

In der FBO repräsentieren Objekte wie Tafeln, Bücher etc. die verschiedenen Programmteile. Das hervorgehobene Objekt befindet sich immer in der Mitte Ihres Blickfelds. Sie können die gewünschte Option also anwählen, indem Sie sich ihr nähern und anschließend die Maustaste bzw. den Feuerknopf drücken. Die Objekte lassen sich auch durch direkten Tastendruck aufrufen.



Benutzen Sie [F1], um die Bildschirmgröße zu verändern, und [TAB], um die Optionen auszuwählen.



Die Objekte haben folgende Funktionen:

Globus: Taste [T]



Öffnet eine Karte der USA, auf der diverse Flugplätze eingetragen sind. Sie können jeden davon durch Anklicken auswählen und dorthin reisen. Außerdem stehen Ihnen zwei Flugplätze in Frankreich zur Verfügung.



Modellflugzeuge:

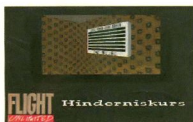


Tasten [D], [P], etc. Enthält Informationen über das jeweilige Flugzeug. Sie können Ihren Flug auf dem Parkplatz (Rollbahn), auf der Startbahn oder in der Luft beginnen. Zur Auswahl des Flugzeugs können Sie auch den Anfangsbuchstaben des jeweiligen Typs drücken.





Anzeigetafel: Taste [C]
Hindernisstrecke aussuchen.



Bücherregal: Taste [B]
Logbuch auswählen, fortführen oder neu anlegen.



Tafel: Taste [L]
Hier können Sie qualifizierten Flugunterricht nehmen.



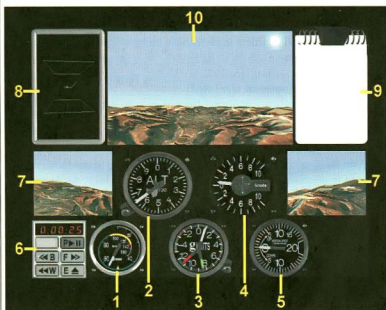
Sicherungskasten:
Taste [ESC]
Flugmenü aufrufen. Hier können Sie Grundeinstellungen zum Spiel vornehmen.



Schild über der Tür:
Taste [Alt]+[X]
Spiel beenden.
Mit Hilfe der [Tab]-Taste können Sie diese Optionen alle nacheinander anwählen.



Steuerung während des Flugs



Die einzelnen Elemente des Cockpits sind:

- | | |
|-----------------------------|-----------------------|
| 1 Tachometer | 2 Höhenmesser |
| 3 Beschleunigung | 4 Fluggeschwindigkeit |
| 5 Vertikale Geschwindigkeit | 6 Videorecorder |
| 7 Seitenfenster | 8 Positionsdiagramm |
| 9 Notizen vom Fluglehrer | 10 Frontfenster |

Das Cockpit

In der Drei-Seiten-Ansicht sehen Sie sowohl das große Frontfenster des Cockpits als auch die Seitenfenster. Die kleineren Fenster können Sie mit der Taste [S] ein- und ausschalten. Oben links sehen Sie (falls eingeschaltet) ein Gitternetzmodell – ein Diagramm, das Ihnen Lage und Position des Flugzeugs in der Luft anzeigt. Rechts oben befindet sich ein kleines Notizbuch, in das während der Flugstunden die Kommentare des Fluglehrers eingetragen werden.



Benutzen Sie [F5] und [F6] für die verschiedenen Cockpit-Modi und [C] bzw. [SHIFT] + [C] für die Außenansicht.

Instrumente

Die Cockpitinstrumente geben Ihnen weitere Informationen über die Bewegung des Flugzeugs, seine Fluglage, die Position und den Steuerkurs.

Höhenmesser

Höhe des Flugzeugs. Der kleine Zeiger zeigt die Höhe in Tausendern, der große Zeiger in Hundertern. Bedenken Sie, daß die angezeigte Höhe die Höhe über dem Meeresspiegel ist und nicht die Höhe über dem Boden.

Vertikale Geschwindigkeitsanzeige

Zeigt die Geschwindigkeit, mit der das Flugzeug Höhenunterschiede zurücklegt. Die Anzeige ist in 1000 Fuß pro Minute eingeteilt.

Fluggeschwindigkeitsanzeige

Geschwindigkeit des Flugzeugs in Meilen pro Stunde (mph). Achten Sie auf die Nadel, die den gefährlichen Bereich kennzeichnet. Ihn sollten Sie nur auf eigene Gefahr überschreiten!

Beschleunigungsmesser

Stellt die Beschleunigung des Flugzeugs dar und zeigt außerdem die maximale (grüner Zeiger) und minimale (roter Zeiger) erreichte Beschleunigung während des Flugs. Drücken Sie [ALT-G], um den roten und den grünen Zeiger wieder auf Null zu setzen. Sie sollten darauf achten, wieviel G Sie vertragen, bevor Sie ohnmächtig werden.

Tachometer

Motorumdrehungen pro Minute. Beachten Sie, daß die Drehzahl sich erhöhen kann, wenn Sie sich im Sinkflug befinden, da der Propeller auch vom Gegenwind angetrieben wird.

Verschiedene Ansichten

Mit Hilfe des Flugmenüs können Sie alle verfügbaren Ansichts- und Kameramodi einstellen. Mit den Tasten [F5] und [F6] auf der Tastatur wählen Sie sämtliche Cockpit-Modi an. Die Tasten [C] und [SHIFT-C] dienen zur Einstellung der Außenansichten. [F1] schaltet zwischen Innen- und Außenansicht hin und her.

Steuerung des Flugzeugs

Befindet sich die Maschine in der Luft, steuern Sie den Schub sowie die verschiedenen Ruder (Querruder, Höhenruder, Seitenruder).





FLIGHT UNLIMITED

Installation und Spielstart

- Sie gewinnen augenblicklich 500 Fuß Höhe
- Sie verlieren 500 Fuß Höhe
- Pause
- Zurück zur FBO

TIP Benutzen Sie [TAB], um 500 Fuß an Höhe zu gewinnen, und [SHIFT]+[TAB], um 500 Fuß zu sinken.

Der Steuerknüppel

Mit dem Steuerknüppel steuern Sie die Quer- und die Höhenruder. Sofern Sie einen Joystick angeschlossen haben, ersetzt dieser den Steuerknüppel. Falls nicht, können Sie über die Tastatur spielen.

Auf dem Zehnerblock stehen Ihnen folgende Funktionen zur Verfügung:

- Knüppel nach hinten
- Knüppel nach vorne
- Knüppel nach links
- Knüppel nach rechts

Die Seitwärtsbewegung des Knüppels steuert die Querruder. Diese beiden sind miteinander verbunden. Wenn das eine nach oben geht, so sinkt sich das andere.

Die Längsbewegung des Knüppels steuert das Höhenruder. Drücken Sie den Knüppel nach vorne, senkt sich das Ruder. Ziehen Sie den Knüppel nach hinten, hebt es sich.

Die Tastaturschnittstelle

von Flight Unlimited wurde speziell für die Anforderungen des Kunstflugs ausgelegt – das bedeutet präzise und dynamische Steuerung. So ist ist mögliche, kleine Bewegungen auszuführen, einen bestimmten Steigungswinkel zu halten und trotzdem auch schnelle und kraftvolle Bewegungsabläufe zu koordinieren.

Die Tasten funktionieren wie folgt:

- ✱ Wenn Sie eine Taste nur antippen, bewegt sich das Ruder, das damit verbunden ist, nur geringfügig.
- ✱ Mehrfaches Antippen in schneller Folge bringt das entsprechende Ruder schnell in den Vollausschlag.
- ✱ Wenn Sie eine Taste gedrückt halten, bleibt das Ruder in der momentanen Position stehen. Sobald Sie die Taste loslassen, kehrt das Ruder in die Neutralstellung zurück.
- ✱ Sie können jedes Ruder zentrieren, indem Sie die Taste drücken, die das Ruder in die entgegengesetzte Richtung bewegt. Wenn Sie das Höhenruder zum Beispiel bis zum Anschlag nach unten ausgeschlagen haben, können Sie es wieder zentrieren, indem Sie die Taste [2] auf dem Zehnerblock drücken.

Das Seitenruder

Wenn Sie Pedale an Ihrem Computer angeschlossen haben, können Sie damit das Seitenruder steuern. Wenn nicht, stehen Ihnen zu diesem Zweck auf dem Zehnerblock die Tasten [1] und [3] zur Verfügung.

- Pedale nach rechts, Seitenruder schlägt nach rechts aus.
- Pedale nach links, Seitenruder schlägt nach links aus.

Der Schub

Der Schub reguliert die Leistung des Motors. Auf der normalen Tastatur – nicht auf dem Zehnerblock! – stehen Ihnen die Tasten [1] bis [0] zur Verfügung, um den Schub einzustellen. [1] bedeutet hierbei das Minimum und [0] das Maximum. Sie können auch die Taste [+] drücken, um mehr Schub zu geben, oder [-], um Schub zurückzunehmen.

Die Schubkontrolle der meisten Joysticks und anderen Steuereinheiten kann ebenfalls benutzt werden. Beim Segelflugzeug regulieren Sie mit diesen Tasten die Bremsklappen.

Die Bremsen

Die Bremsen für das linke bzw. das rechte Rad lassen sich unabhängig voneinander betätigen. Hierzu kommen die Tasten auf dem Zehnerblock zum Einsatz.

- Bremsst das linke Rad.
- Bremsst das rechte Rad.

Das Flugmenü

Sobald das Menü zu sehen ist, erscheint auf dem Bildschirm ein Cursor, den Sie mit der Maus bewegen können. Sie rufen die einzelnen Menüpunkte auf, indem Sie den Cursor darauf bewegen und eine der beiden Maustasten drücken. Bei einigen

Zurück, zurück zum Spiel.

Logbuch/FBO: Logbuch anzeigen/Flug beenden.

Ende: Zurück ins DOS.

Renderer, 3D Berechnungstempo und Detailstufen
Ansicht, Cockpit, Kamera und noch mehr Einstellungen
Audio: Verschiedene Lautstärken einstellen

Einstellungen: verschiedene Spieleinstellungen
Steuerung: Eingabegeräte einstellen



Zurück

Logbuch

Ende

Renderer

Ansicht

Audio

Einstellungen

Steuerung

Symbole erscheint daraufhin ein Untermenü mit weiteren Optionen. Einige davon sind nur verfügbar, während Sie sich im Flugzeug befinden.

Zurück

Bringt Sie dahin zurück, wo Sie sich befanden, bevor Sie dieses Menü aufrufen.

Logbuch

Hiermit können Sie auf Ihr Logbuch zugreifen.

Ende

Beendet Flight Unlimited.

Renderer

Hier haben Sie die Möglichkeit, verschiedene Parameter der Berechnungsroutinen für die Grafik Ihrer Umgebung zu verstellen.

• Geschwindigkeit

Erlaubt Ihnen, bestimmte Optionen des Renderers auf einmal zu setzen, um die Geschwindigkeit zu verändern, mit der die Bewegung auf Ihrem Bildschirm vorstatten geht – die Einstellungen Terrain, Wolken, Übergänge und 3D-Modelle verändern diese Geschwindigkeit.



Die einzelnen Stufen reichen von einem Boot (für langsame Computer) bis zu einer Rakete (für sehr schnelle Rechner).

• Sonneneffekte

Ein-/ Ausschalten der Reflexionen durch die Sonne.

• Terrain

Reguliert die Dichte der Punkte, aus denen die Grafik des überflogenen Gebiets zusammengesetzt



wird. Hohe Dichte bringt detaillierte Grafiken, geringe Dichte einen Geschwindigkeitsvorteil.

• Dunst:

Stellt die Sichtweite ein, die durch die Klarheit der Luft verlängert ist.

• Wolken

Wolken sind zwar hübsch, können das Spiel aber verlangsamen.

• Übergänge

Macht die Bodengrafik schöner, verlangsamt jedoch das Spiel.

• 3D-Modelle

Schaltet zwischen drei unterschiedlichen Methoden hin und her, die benutzt werden, um die 3D-Grafikmodelle zu zeichnen.

• G-Effekte

Schaltet die Auswirkungen der Fliehkkräfte auf den Körper (Ohnmacht, Sichtverlust ...) aus/ ein.

Ansicht

Dieser Menüpunkt bringt ein Untermenü auf den Bildschirm, mit dessen Hilfe man die Außenansicht während des Flugs einstellen kann. Folgende Menüpunkte stehen in diesem Untermenü zur Verfügung:

• Bildschirmauflösung

Hiermit stellen Sie die Detailstufe der gesamten Grafik während des Flugs ein. Je geringer die Auflösung, desto schneller ist das Spiel. Sie können diese Funktion auch während des Flugs mit der Tastenkombination [ALT-M] aufrufen.

• Cockpit

Es gibt mehrere Möglichkeiten, das Cockpit zu gestalten:

1 3-Sicht-Ausblick

Hiermit können Sie aus dem vorderen Fenster sowie aus beiden Seitenfenstern gleichzeitig schauen. Außerdem ist auf dem Bildschirm ein Gitter-

netzmodell zu sehen, in dem man Fluglage und -position des Flugzeugs erkennen kann.

2 Vollbildschirm

3D-Cockpit

Hier können Sie Ihren Kopf unabhängig vom Flugzeug bewegen, indem Sie den Knopf auf dem Joystick drücken und diesen in die gewünschte Blickrichtung bewegen. Für diese Funktion stehen Ihnen auch die Tasten [I], [J], [K] und [L] zur Verfügung.

4 Außenansicht mit Cockpit

5 Vollbildschirm mit Außenansicht

Während des Flugs können Sie mit den Tasten [F5] und [F6] zwischen den verschiedenen Modi wählen.

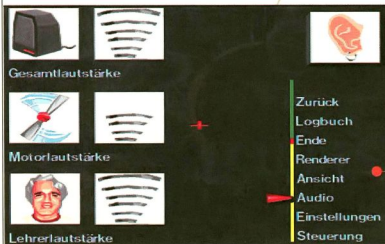
• Vollbildschirm-Optionen

Die Vollbildschirm-Option läßt Sie zwischen verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten beim Notizbuch des Lehrers und bei den Instrumenten wählen. Sie können diese Funktion während des Flugs mit der Tastenkombination [ALT-F] aufrufen.



1. Kamera

Mit dieser Option wählen Sie zwischen mehreren „Kameraeinstellungen“. Während des Flugs rufen Sie sie auf, indem Sie die Taste [C] oder die Tastenkombination [SHIFT-C] drücken. Außerdem können Sie sie direkt mit den Tasten [F7] bis [F12] einschalten. Die Kamera selbst läßt sich mit den Tasten [I], [J], [K] und [L] oder dem Joystick (bei gedrücktem Feuerknopf) bewegen. Die folgenden Einstellungen stehen zur Verfügung:



Flügelkamera [F7]:

In diesem Modus befindet sich die Kamera etwas neben dem Flugzeug. Sie steuern sie, indem Sie den Feuerknopf am Joystick drücken und den Stick in die gewünschte Richtung bewegen. Sie können auch zoomen, indem Sie den zweiten Feuerknopf gedrückt halten und dabei den Joystick nach vorn (her-zoomen) oder zurück (wegzoomen) bewegen.

Orbitalkamera [F8]:

Die Kamera umkreist langsam Ihr Flugzeug und „blickt“ dabei in dessen Richtung. Wenn Sie den ersten Feuerknopf gedrückt halten und dabei den Joystick bewegen, können Sie die Ebene verändern, auf der sich die Kamera bewegt. Halten Sie aber den zweiten Feuerknopf gedrückt und bewegen den Joystick nach links oder rechts, beeinflussen Sie die Geschwindigkeit, mit der die Kamera um das Flugzeug kreist.

Stationärkamera [F9]:

Diese Kamera platziert sich automatisch vor Ihrem Flugzeug und verfolgt es, während es vorbei fliegt. Sobald es sich weit genug entfernt hat, positioniert sich die Kamera wieder vor dem Flugzeug.

Fixkamera [F10]:

Diese Kamera ist an Ihrem Flugzeug befestigt und weist auch in dessen Richtung. Sie kann wie die Verfolgungskamera bewegt werden.

Kino-Kamera [F11]:

Die Einstellung wechselt zwischen den oben beschriebenen Kameraeinstellungen zufällig alle paar Sekunden.

Verfolgungskamera [F12]:

Eine Kamera, die Ihrem Flugzeug folgt und dessen Bewegungen in etwa mitmacht.

Audio

Hier können Sie die Lautstärken von Motorgerauschen und der Stimme des Fluglehrers sowie die Gesamtlautstärke einstellen.



FLIGHT UNLIMITED

Installation und Spielstart



Einstellungen

Folgende Einstellungen können hier vorgenommen werden:



• Schwierigkeitsgrad

Hier stellen Sie verschiedene Faktoren (P-Faktor, gyroskopische Präzision) ein, die den Schwierigkeitsgrad beim Fliegen erhöhen.

• Stabilität

Hiermit wird die Stabilität festgelegt, die das Flugzeug bei Abstürzen und starken Belastungen aufweist.

• Thermik

Schaltet Luftbewegungen aufgrund örtlicher Temperaturschwankungen an oder aus.

• Aufnahme

Schaltet die Bedieneinheit des Videorecorders ein oder aus.

• Übungspfeile

Schaltet die Pfeile, die Ihnen während des Flugs anzeigen, in welche Richtung Sie steuern müssen, ein oder aus.

• Crash-Kamera

Schaltet eine spezielle Kamera, die Abstürze aufzeichnet, ein oder aus.

• Windrichtung und -stärke

Hiermit stellen Sie Windrichtung und Windstärke ein. Die Windstärke beginnt mit 0 Meilen pro Stunde und lässt sich in 5-Meilen-Schritten bis auf 20 Meilen pro Stunde erhöhen.

Steuerung

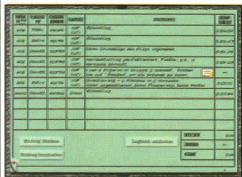
Diese Option gibt Ihnen die Möglichkeit, die Eingabegeräte einzustellen und zu kalibrieren. Sie können den Joystick auch während des Fluges kalibrieren, indem Sie die Tastenkombination [ALT]+[J] drücken.



DAS LOGBUCH

Wie jeder Pilot beginnen Sie Ihre Fliegerkarriere, indem Sie ein Fluglogbuch anlegen. Tragen Sie dazu Ihren Namen in die dafür vorgesehene Stelle ein.

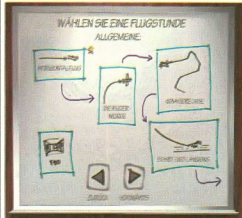
Im Logbuch werden Ihre Flugstunden aufgezeichnet. Jedesmal, wenn Sie fliegen, können Sie dies eintragen. Die Einträge enthalten Informationen über das Flugzeug, Ort und Zeit des Flugs sowie Kommentare des Fluglehrers. Eigene Kommentare können Sie ebenfalls hinzufügen. Zudem finden Sie auf der ersten Seite des Logbuchs die aktuellen Spieleinstellungen.



Ein bereits vorhandenes Logbuch können Sie fortführen, indem Sie es aus der Liste der Logbücher auswählen. Sie gehen in die FBO und klicken dort das entsprechende Logbuch im Bücherregal an oder wählen die entsprechende Option im Flugmenü. Wenn eine Videoaufzeichnung eines Fluges existiert, ist neben dem Eintrag noch das Symbol einer Videokassette dargestellt.

DIE FLUGSCHULE

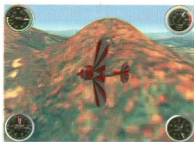
An der Tafel in der FBO können Sie sich für Flugstunden eintragen. Die Stunden sind grob nach Schwierigkeit geordnet, jede Stunde behandelt ein Thema bzw. ein Flugmanöver.



Jede Stunde ist in die beiden Abschnitte Theorie und Praxis unterteilt. Der theoretische Teil liefert eine kurze Präsentation, in der die Grundelemente des Manövers erklärt werden. Im praktischen Teil begleitet Sie ein Fluglehrer durch das Manöver.



In der linken oberen Ecke des Bildschirms sehen Sie ein Gitternetzmodell, das die Position Ihres Flugzeugs zeigt. Die Flugbahn wird blau eingezeichnet, wenn Sie die Figur korrekt fliegen, und rot, wenn die Lage des Flugzeugs nicht korrekt ist. Im Notizbuch in der rechten oberen Ecke des Bildschirms werden die Kommentare des Fluglehrers aufgeschrieben.



Wenn Sie einen Pfeil am Rande des Bildschirms aufblinken sehen, bewegen Sie den Knüppel in diese Richtung. Nach der Stunde erhalten Sie einen Kommentar zu Ihrer Leistung, Verbesserungsvorschläge und eine allgemeine Einschätzung Ihres Könnens. Sie können dieses Manöver so oft fliegen, wie Sie möchten. Sobald Sie in einer Flugstunde konstant gute Leistungen gebracht haben, überreicht Ihnen der Fluglehrer eine Urkunde.

EINE VIDEO-AUFZEICHNUNG ERSTELLEN

Drücken Sie [ALT-R], um die Videoaufzeichnung zu starten. Im Anschluß erscheint in der linken unteren Seite des Cockpits ein Tastenfeld mit den Funktionen.

1. Zurückspulen
2. Videoplayer Stop

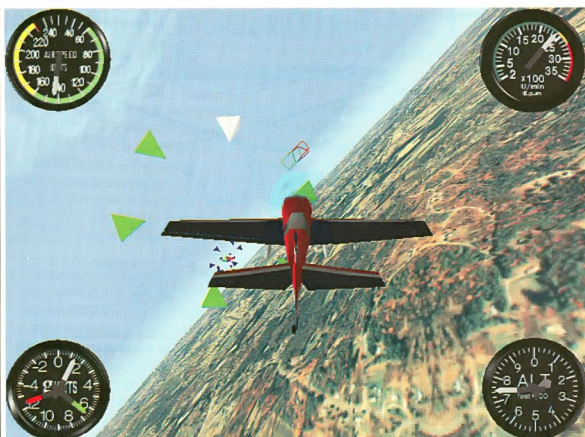
3. Rückwärts Abspielen 
4. Vorspulen 
5. Video aufzeichnen 
6. Pause 
7. Dauer der Aufnahme, Wiedergabe

Wenn Sie zur FBO zurückkehren, finden Sie hinter dem Eintrag dieses Flugs Ihre Videoaufzeichnung und können diese dort abspielen.

DIE HINDERNIS-STRECKEN

Die Anzeigetafel in der FBO zeigt eine Liste von Hindernisstrecken. Jede Strecke ist durch eine Folge aus Ringen gekennzeichnet, die in der Luft hängen. Sie müssen durch diese Ringe hindurch fliegen.

Wenn Sie auf die Anzeigetafel klicken, gelangen Sie ins Auswahlménü für die verschiedenen Strecken. Dort können Sie die Strecken auswählen, sie vorweg betrachten und sich die Höchstpunktzahlen zeigen lassen. Ziel ist es, eine Strecke so schnell wie möglich zurückzulegen, indem Sie durch so viele Ringe wie möglich hindurch fliegen. Die Ringe sind verschieden groß, manche davon können ihre Größe sogar verändern. Auf dem Bildschirm sind eine Zeitanzeige



und ein Pfeil zu sehen. Dieser Pfeil zeigt immer in die Richtung des nächsten Rings. Nach jedem grünen Ring wird Ihnen Ihre Zwischenzeit im Vergleich zur entsprechenden Bestzeit angezeigt. Wenn Sie einen Ring durchfliegen, leuchtet er grün auf, wenn Sie einen verfehlen, leuchtet er rot.

Die Anzahl der Strafsekunden für das Verfehlen von normalen Ringen steigt sich mit jedem Ring. Das heißt, Sie kassieren eine Strafsekunde für den ersten Ring, zwei für den zweiten, drei für den dritten usw. Das Verfehlen von roten Ringen bringt die üblichen Strafsekunden plus fünf zusätzliche. Mit der [Leertaste] können Sie die geflogene Strecke von vorne beginnen.

Die Strecken sind in vier Kategorien eingeteilt
Einfach (Basic) → Einfache Strecken.
Schwier (Challenge) → Hindernisse sehr stark verschoben.

Distanz (Distance) →

Ringe sind über eine große Distanz hin verstreut.

Trick (Trick) →

Ringe folgen einem Pfad durch die Luft.

Mit einem Klick auf eine Strecke erhalten Sie eine Vorschau, diverse Tips dazu und die Möglichkeit, ein „Geisterflugzeug“ einzuschalten. Hierbei handelt es sich um eine Aufzeichnung des Flugs, der auf dieser Strecke die bisher höchste Punktzahl erreicht hat – Sie können sie betrachten, während Sie selber fliegen.

EINFACH	SCHWER	DISTANZ	TRICK
STRECKE	CHAMPION	ZEIT	
NETT UND EINFACH	STEPE 11 (6)	0.31.11	0
GERADE HALTEN	STEPE 11 (7)	0.10.54	0
BLINDE TOKE	BOOF 1 (1)	0.28.10	0
WAS KOMM	DEAN 1 (1)	0.34.11	0
HOHNUNG	JAK 1 (1)	0.16.00	0
DEIN HANG	CAP N ED 1 (1)	0.31.19	0
◀	FBO	▶	





FLIGHT UNLIMITED

Installation und Spielstart

AUFBAU EINES FLUGZEUGS

Wer am Ruder bleiben will, sollte sich doch besser mit dem Aufbau eines Flugzeugs vertraut machen, bevor er abhebt. Sie müssen nicht alle folgenden Begriffe auswendig kennen, es reicht, wenn Sie diese Seite als Referenz benutzen.

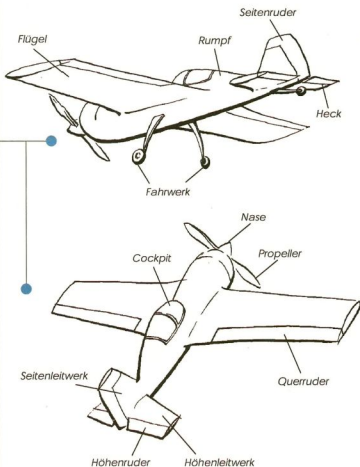
Bellanca Decathlon



Die Bellanca Decathlon wurde schnell zum Standard für die Grundscheule des Kunstflugs. Die Maschine ist bequem und einfach zu fliegen und wird oft als Cross-Country-Maschine benutzt. Sie hat zwar nicht die Fähigkeiten der Sukhoi, was Steigflug und Rolle betrifft, ist jedoch perfekt, wenn es darum geht, sich ein Grundrepertoire verschiedener Kunstflugmanöver zu erarbeiten.

Technische Daten

Gewicht: 817 kg
Schubkraft: 180 PS
Höchstgeschwindigkeit:
160 mph / ca. 260 km/h
Steigrate: 1.000 Fuß/min.



Pitts Special S-2B



Das Original der Pitts Special wurde in den 40er Jahren entwickelt. Die S-2B ist die moderne zweiseitige Variante dieses klassischen Doppeldeckers und kann mit dem kraftvollen Motor, dem geringen Gewicht und der exakten Steuerung des Originals aufwarten. Sie wird gerne als Übungsflugzeug für fortgeschrittenere Kunstflugmanöver benutzt.

Technische Daten

Gewicht: 738 kg
Schubkraft: 260 PS
Höchstgeschwindigkeit:
187 mph / ca. 300 km/h
Steigrate: 2.700 Fuß/min.

Segelflugzeug Grob G-103A TWIN II ACRO



Motorlos und mit einer Flügelspannweite von immerhin 17 Metern ausgestattet, wirkt die Grob in der Luft regelrecht wie ein Geist. Sie ist ein vielseitiges Hochleistungsflugzeug, das sowohl zum Lernen als auch für den Kunstflug geeignet ist. Das Flugzeug wird in Deutschland und in Amerika hergestellt und ist dank der Fiberglaskonstruktion federleicht. Nicht zuletzt ihr Design macht sie zu einer ganz besonderen Art der kunstfliegischen Herausforderung.

Technische Daten

Gewicht: 380 kg
Schubkraft: -
Höchstgeschwindigkeit:
150 mph / ca. 240 km/h
Steigrate: -

SUKHOI SU31



Das Spiel mit der Energie Segelfliegen



Herausragend an der Sukhoi sind die technischen Merkmale wie beispielsweise eine „Roll Rate“ von 360° pro Sekunde, die hohe Steigrate und die Leistung bei Manövern mit geringer Geschwindigkeit. Die sowjetischen Sukhoi wurden darauf ausgelegt, Beschleunigungen von $\pm 29\text{ g}$ auszuhalten. Sie gehören zu den besten Hochleistungsmaschinen im Kunstflug.

Technische Daten

Gewicht: 1 t
Schubkraft: 360 PS
Höchstgeschwindigkeit:
243 mph / ca. 390 km/h
Steigrate: 3.800 ft/min.

Extra 300S:



Die Extra des deutschen Piloten und Designers Walter Extra entspricht der Sukhoi in Steigrate, Rollrate und g-Stabilität. Ihre angenehme Steuerung und ihr geringes Gewicht machen die Extra zu einer guten Wahl für weit fortgeschrittenes Flugtraining.

Technische Daten

Gewicht: 870 kg
Schubkraft: 300 PS
Höchstgeschwindigkeit:
220 mph / ca. 350 km/h
Steigrate: 3.800 Fuß/min.

HIER KOMMT DIE ENERGIE NICHT NUR AUS DER STECKDOSE

Man kann die Kunstfliegerei auch als Spiel mit der Energie betrachten – die Energie, die Sie benötigen, um zu beschleunigen oder aufzusteigen. Wenn Sie an Höhe gewinnen, speichern Sie Energie so wie in einer Batterie – das Flugzeug wird zwar langsamer, aber Sie können wieder beschleunigen, indem Sie in den Sinkflug gehen. Energie, die auf diese Weise gespeichert wird, nennt man potentielle Energie. Die Energie, die Ihr Flugzeug bewahrt, wenn es schnell fliegt, nennt man kinetische Energie.

Die Kunst des Kunstfluges ist es, die Energie ständig zwischen Höhe und Geschwindigkeit hin- und herzuschieben. Wenn Sie für ein bestimmtes Manöver Geschwindigkeit benötigen, können Sie diese erreichen, indem Sie in den Sinkflug gehen und sich durch die Gravitation beschleunigen lassen. Wenn Sie besonders schnell fliegen, können Sie diese Energie benutzen, um wieder aufzusteigen. In dem Energie-Management-Spiel ist der Luftwiderstand Ihr ärgster Feind. Während Sie fliegen, verlieren Sie permanent Energie. Bestimmte Manöver, wie zum Beispiel die gerissene Rolle, sind besonders energieintensiv, da sie zusätzlichen Luftwiderstand verursachen. In motorisierten Flugzeugen haben Sie jedoch einen Verbündeten – den Motor. Die Aufgabe des Motors ist es, Energie in das System einzubringen. Sie können jederzeit Schub geben, um Höhe oder Geschwindigkeit zu gewinnen.

Wenn Sie also Ihre Manöver im Voraus planen, sollten Sie die Energie in die Berechnungen mit einbeziehen. Denn, wenn Ihnen nach einem halben Loop die Energie ausgeht, kommen Sie sich vielleicht ein wenig dumm vor. In einem Segelflugzeug gilt diese Regel verstärkt, denn Sie haben dann keinen Motor, der Ihnen aus der Patsche hilft, wenn Sie mit Ihren Berechnungen etwas daneben liegen. Sollten Sie also besonders energieintensive Manöver fliegen, sehen Sie zu, daß Sie immer etwas zusätzliche Energie gespeichert haben... nur zur Sicherheit.

DER SEGELFLUG ALS BESONDERE HERAUSFORDERUNG

Beim Segelflug fliegen Sie ein antriebsloses Segelflugzeug und nutzen atmosphärische Wechsel aus, um umherzufliegen und in der Luft zu bleiben. Im Gegensatz zum Gleitflug, wo man vom Startpunkt aus kontinuierlich sinkt, ist es mit einem Segelflugzeug möglich, an Höhe zu gewinnen, für Stunden in der Luft zu bleiben und viele Kilometer weit zu reisen. Nun werden Sie fragen, warum Sie die 'schlappe' Grob 103 fliegen sollen, wenn Sie doch ein motorgetriebenes Flugzeug, wie die Extra, haben können.

Ein Grund dafür ist die Herausforderung. In einem Segelflugzeug müssen Sie Trägheit und Auftrieb präzise und wohlgeplant einsetzen, denn Sie haben nur das Flugzeug und die Luft, mit denen Sie

arbeiten können – keinen Schub, den Sie geben können, wenn Sie langsamer werden.

Wenn Sie Ihre Aufmerksamkeit der Luft und dem Boden widmen, können Sie sehr lange in der Luft bleiben. Warme Stellen am Boden erzeugen „Säulen“ aus aufsteigender warmer Luft, thermische Aufwinde, welche Ihnen Auftrieb geben, bis die Luft weiter oben wieder abkühlt. Diese „Säulen“ können jedoch durch den Wind verformt werden. Wind, der über eine Hügelkette weht, kann in einem Winkel nach oben steigen, weil er der Steigung des Bodens folgt. Auch hierdurch entsteht ein Aufwind.

Es gibt auch noch andere Gründe; in der Grob dröhnt nicht der Lärm eines Motors in Ihren Ohren, nur der Wind. Außerdem kann das Segelflugzeug Sie höher tragen als ein motorisiertes Flugzeug – auf einem thermalen Auftrieb können Sie Tausende von Fuß in die Höhe steigen, weit hinaus über den Punkt, wo Motoren aus Mangel an Sauerstoff versagen. Segeln ist viel eher das, was man als Sportfliegerei bezeichnet. Es ist nur Ihr Geschick gegen die Schwerkraft. Kunstflug wird dabei regelrecht mathematisch aufgrund der hohen Anforderungen an Effektivität. Die Grob ist also doch nicht so ein „schlappes“ Flugzeug, und wir hoffen, daß Sie sich davon selbst überzeugen können. ☉





FLIGHT UNLIMITED

Kampfflug oder Kunstflug

WO BLEIBT DENN DIE ACTION?

So, Sie sind also nun Kunstflieger? Sie setzen sich großen Fliehkräften aus und können eine Schraube absolut senkrecht fliegen? Aber was ist mit „Top Gun“? Wie steht die ganze Kunstfliegererei denn im Vergleich zu dem da, was die High-Tech-Piloten mit ihren F-16 anstellen? Wer sind denn nun die wahren Fliegerasse? Wer fliegt denn hier die wirklichen heißen Maschinen?

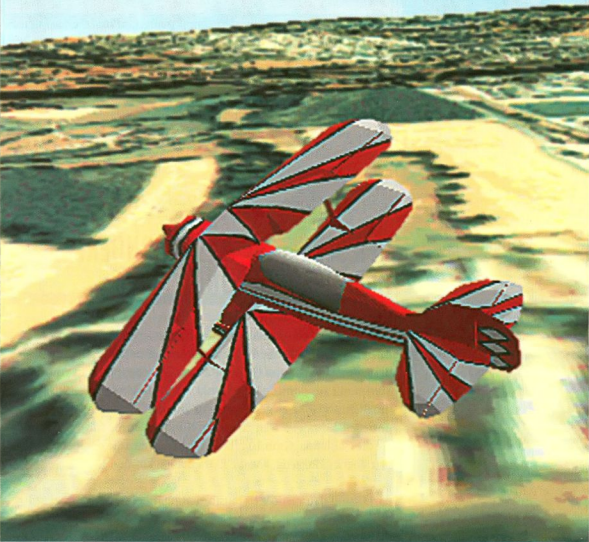
Es hängt alles davon ab, was Sie in der Luft machen wollen. Kampfpiloten interessiert es weniger, ein Präzisionsmanöver zu fliegen, als ihren Auftrag zu erledigen und lebend wieder auf den Boden zu kommen. Die militärische Fliegererei hat ihre eigenen, charakteristischen Tricks und Manöver. Es gibt jedoch ständig das Element der Improvisation, den Zwang, sich an eine sich ändernde Situation anzupassen.

Kampfflugzeuge werden gebaut, um den Ansprüchen des Krieges zu genügen. Sie können schwere Ladungen tragen, die eine Sukhoi nicht einmal anheben könnte. Das liegt natürlich daran, daß die Kampfflugzeuge so viele Waffen und Munition tragen müssen wie möglich. Sie können problemlos mit einer Geschwindigkeit von 500 Knoten fliegen, denn sie müssen in der Lage sein, Gegnern schnellstmöglich zu entkommen, nachdem sie ihren Auftrag erfüllt haben. Ihre Piloten sind wiederum nicht darauf trainiert, mit hohen Fliehkräften umzu-

gehen, denn bei einer fliegerischen Auseinandersetzung bedeutet eine Wendung mit großen Fliehkräften, daß man sich für eine gefährlich lange Zeit an einer Stelle aufhält. Und zu guter Letzt stehen Auto-Rotations-Manöver für Düsenjäger natürlich völlig außer Frage – ihre Maschinen sind einfach nicht dafür gebaut.

Der Kunstflug beschäftigt sich mit Leistung und Perfektion in den Manövern selbst, nicht mit einem externen Ziel. Kunstflugzeuge sind völlig anders. Sie sind extrem wendig, präzise – der pure Flugsport. Sie sind so entworfen, daß ihre Lage in der Luft nicht stabil ist, damit man jederzeit sofort jeden Winkel und jede Neigung annehmen kann. Im Gegensatz zu Kampfflugzeugen wurden sie gebaut, um strukturelle Belastungen auszuhalten; jene Art von Belastung, die auftritt, wenn man eine gerissene Rolle oder einen Hammerhead Turn fliegt. Sie beschleunigen sehr schnell aus niedrigen Geschwin-

digkeiten heraus und können unglaublich enge Wendungen fliegen. Diese beiden Bereiche waren nicht schon immer so sehr spezialisiert. Viele der Pioniere des Kunstflugs waren Kampfpiloten im Ersten und Zweiten Weltkrieg. Immerhin gelten überall in der Luft die gleichen Grundregeln. Das Energie-Management-Spiel ist sowohl im Kampf als auch im Kunstflug das gleiche – fliegen Sie hoch, werden Sie langsamer; tauchen Sie ab, werden Sie schneller. Sie bekommen immer den Luftwiderstand zu spüren, wenn Sie den Angriffswinkel zum Steigflug verändern. Die Unterschiede liegen nur in der Art des Fluges, den Sie fliegen wollen, und dieser wiederum ist abhängig vom Zweck des Einsatzes. Als Kunstflieger werden Sie nicht in die Verlegenheit kommen, ihre Gegner ins Jenseits zu befördern, der Wettkampf ist spielerischer Natur. Das mag jeder bewerten wie er will, hervorragende Flieger sind in beiden Welten gefragt.



→ **Aresti Notation:** Eine grafische Darstellungsart, ähnlich der choreografischen Notation, mit Hilfe derer die Abfolge von Kunstflugmanövern beschrieben wird. Diese Notation wurde von dem spanischen Piloten Jose L. Aresti entwickelt.

→ **Auftrieb:** Eine Kraft, die entsteht, wenn eine Tragfläche durch die Atmosphäre bewegt wird. Die Richtung, in die die Kraft wirkt, steht in einem rechten Winkel zur Bewegungsrichtung dieser Tragfläche.

→ Beschleunigungsanzeige

Ein Instrument im Cockpit des Flugzeugs, das die Fliehkraft anzeigt, der das Flugzeug ausgesetzt ist. Dieses Instrument ist rechts unten im Cockpit zu sehen. Es zeigt außerdem Extremwerte auf, die während des Fluges erreicht wurden.

→ **Decathlon:** Ein zweisitziges Kunstflugzeug, das von der Firma Bellanca entwickelt wurde und so konstruiert ist, daß der Rückenflug damit möglich ist.

→ **FBO:** Fixed Base Operation. Ein kleines, aber wichtiges Gebäude in der Nähe der Rollbahnen eines kleinen Flugplatzes. Von dort aus wird der Flugverkehr koordiniert. In Flight Unlimited ist es der Ort, an dem Sie alle Spieleinstellungen und -auswahlen vornehmen können.

→ **Flight Unlimited:**
Die nächste Generation der
Flugsimulationssoftware.

→ **Flugmenü:** Ein Menü, in dem Sie die Spieleinstellungen verändern können. In den meisten Fällen können Sie das Flug-

menü durch Drücken der Taste [ESC] erreichen.

→ **Gerissene Rolle:** Eine Rolle, die dadurch eingeleitet wird, daß man während des Horizontalfluges einen Flügel abschmieren läßt.

→ **Gestoßene Rolle:** Ähnlich der gerissenen Rolle. Die gestoßene Rolle wird jedoch aus der Rückenlage angeflogen.

→ **Greyout:** Ein Greyout tritt auf, wenn hohe Gravitationskräfte den Blutfluß zum Gehirn erschweren. Bei hohen Beschleunigungen kann es passieren, daß Ihnen die Sicht schwindet und Sie ohnmächtig werden.

→ **Höhenleitwerk:** Die kleinen, horizontalen Flügel am Heck, welche das Heck im Flug nach unten drücken, um als Gegengewicht für die schwere Nase des Flugzeugs zu wirken.

→ **Höhenmesser:** Dieses Instrument ist links oben im Cockpit zu sehen und zeigt die Höhe des Flugzeugs an, die es mit Hilfe des Luftdruckes mißt.

→ **Höhenruder:** Bewegliche Klappen am Höhenleitwerk, welche den Auftrieb des Hecks verstärken oder verringern und somit den Steigungswinkel des Flugzeugs beeinflussen.

→ **Landeklappen:** Bewegliche Klappen an den vorderen Flügeln, welche den Auftrieb der Flügel vergrößern. In der Regel werden sie benutzt, um langsamere Landungen und kürzere Starts zu ermöglichen. Die meisten Kunstflugzeuge besitzen keine Landeklappen.

→ **Logbuch:** Die Aufzeichnungen eines Piloten, welche seine Flugstunden, Starts, Landungen, erlernten Manöver und erhaltenen Urkunden festhält.

→ **Loop:** Eine Flugfigur, bei der das Flugzeug einen Kreis beschreibt.

→ **Luftgeschwindigkeitsanzeige:** Ein Instrument im Cockpit, das die Geschwindigkeit des Luftstromes um das Flugzeug in Meilen/ Stunde (mph) anzeigt. Dieses Instrument ist oben rechts am Instrumentenbrett zu sehen.

→ **Messerflug:** Flug mit dem Flugzeug in der Seitenlage, so daß die Flügel senkrecht zum Boden ausgerichtet sind.

→ **Querruder:** Bewegliche Klappen an den Rückseiten der vorderen Flügel, die dafür sorgen, daß die Stärke des Auftriebs, den die Flügel erzeugen, veränderlich ist.

→ **Rollbahn:** Eine Straße, die von den Abstellplätzen der Flugzeuge zur Startbahn führt und mit gelben Linien gekennzeichnet ist.

→ **Rolle:** Ein Flugmanöver, bei dem sich das Flugzeug um seine Längsachse dreht.

→ **Schub:** Hiermit wird die Energiezufuhr für den Motor geregelt.

→ **Seitenleitwerk:**
Der vertikale Teil des Hecks, der dazu dient, das Flugzeug gerade in der Bewegungsrichtung zu halten.

→ **Seltenruder:** Eine bewegliche Klappe am Seitenleitwerk des Flugzeugs.

→ **Steigungswinkel:**

Der Winkel zwischen der
Längsachse (Nase bis Heck)
des Flugzeugs und der Horizon-

→ **Steuerknüppel:** Ein Bedienelement im Cockpit des Flugzeugs, mit dem das Querruder und das Höhenruder bewegt werden können.

→ **Tachometer:** Ein Instrument im Cockpit, welches die Umdrehungen pro Minute (rpm = returns per minute) des Motors anzeigt. Der Tachometer befindet sich unten in der Mitte des Cockpits.

→ **Thermik:** Ein Aufsteigen oder Absinken von Luftmassen, das durch Temperaturunterschiede verursacht wird.

→ **Trudeln:** Ein Flugmanöver, bei dem ein Flügel abgeschmiert ist und der andere nicht. Das Flugzeug bewegt sich dabei spiralförmig abwärts.

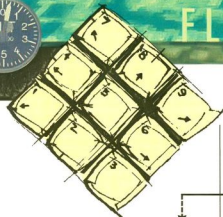
→ **Widerstand:** Eine Kraft, die auf einen Flügel wirkt, wenn dieser durch die Atmosphäre bewegt wird. Diese Kraft wirkt entgegengesetzt der Bewegungsrichtung des Flügels.





FLIGHT UNLIMITED

Tastenübersicht auf einen Blick



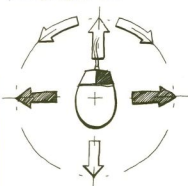
Nützliche Tasten

- [alt] [X]** Spiel beenden
- [alt]** Verläßt den momentanen Programmteil und geht zum vorigen Programmteil zurück (zum Beispiel vom Flugmenü zurück in die FBO).
- [Leertaste]** Bringt Sie zum nächsten „logischen“ Programmteil (zum Beispiel aus der FBO ins Flugzeug).
- [Druck]** Speichert den aktuellen Bildschirminhalt als Grafikdatei.
- [O]** Flugmenü

In der FBO

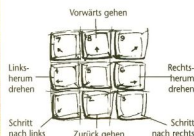
- [Shift] [-]** Hilfe
- [Q]** Spiel beenden

Bewegungen: Maus



Die Maus bewegt Sie vor und zurück und dreht Sie; Maus mit rechter Taste gedrückt, bewegt Sie seitlich. Cursortasten bewegen Sie vor und zurück und drehen Sie.

Auf dem Zehnerblock:



ALLE TASTEN AUF EINEN BLICK

- [TAB]** Schaltet die Optionen durch
- [Shift]** Schaltet die Optionen in umgekehrter Reihenfolge durch
- [TAB]**

Objekte anwählen:

Zum Anwählen mit der Maustaste klicken oder [Enter] drücken. Doppelklick bringt Sie direkt zur „logischen Folge“: z.B. Doppelklick auf einem Modellflugzeug läßt Sie direkt fliegen [Alt Enter] und [Alt] gefolgt von einem Klick zählen ebenfalls als Doppelklick.

Aufzeichnung eines Fluges

Aufnehmen:

- [Alt] [R]** Schaltet den Videorekorder ein und startet eine Aufzeichnung
- [R]** Schaltet Aufzeichnung an/aus
- [W]** Spult Kassette zum Anfang zurück
- [E]** Schaltet den Videorekorder aus

Abspielen:

- [P]** Schaltet zwischen Abspielen und Pause hin und her
- [B]** Läßt Band rückwärts ablaufen bzw. erhöht Abspielgeschwindigkeit rückwärts.
- [F]** Läßt Band vorwärts ablaufen bzw. erhöht Abspielgeschwindigkeit vorwärts
- [E]** Schaltet den Videorekorder aus und überläßt Ihnen die Steuerung des Flugzeuges

Während des Fluges

Fliegen:

- [Q]** Zurück in die FBO (Flug beenden)

Joystick: Bewegung seitlich schlägt die Querruder aus. Bewegung vor und zurück schlägt das Höhenruder aus.

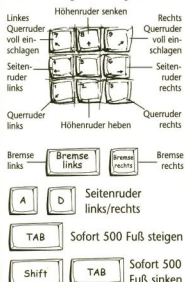
- [1] bis [0]** Setzt den Schub von Minimum bis Maximum

- [+]** Schub erhöhen/verringern (um 10%)

Schubregulierung durch Joysticks und andere Peripherie wird unterstützt.

Auf dem Zehnerblock:

Antippen einer Taste bewegt das Ruder ein kleines Stück. Antippen und anschließendes Halten einer Taste hält das Ruder in seinem augenblicklichen Winkel. Wenn die Taste losgelassen wird, kehrt das Ruder in die Neutralstellung zurück. Um ein Ruder sofort in Neutralstellung zu bringen, müssen Sie die Taste der Gegenrichtung drücken.



Cockpits:

- [F1]** Innen-/Außenansicht
- [F5]** Verschiedene Cockpits durchschalten
- [F6]** In umgekehrter Reihenfolge durchschalten

3D-Cockpit:

Joystickknöpfe sowie Joystickbewegung oder

- [I] [J] [K] [L]**
- [F2]** Nach links blicken
- [F4]** Nach rechts blicken
- [F3]** Nach oben blicken
- [Z]** Blickrichtung zentrieren

Kameras:

- [F7]** Flügelkamera
- [F10]** Fixkamera
- [F8]** Orbitalkamera
- [F11]** Kinokamera
- [F9]** Stationärkamera
- [F12]** Verfolgungskamera
- [C]** Schaltet die Kameras durch
- [Shift] [C]** Schaltet die Kameras in umgekehrter Reihenfolge durch

Kamerasteuerung:

Joystickknöpfe und Joystickbewegung oder

- [I] [J] [K] [L]**

Zoom: Beide Knöpfe gleichzeitig drücken und Joystick bewegen

Verschiedenes:

- [^]** Rauch an/aus
- [S]** Detailstufe der Seitenfenster im 3D-Sichten-Cockpit durchschalten
- [U] [+]** Bildschirm dunkler/heller stellen
- [N]** Helligkeit zurücksetzen
- [alt] [G]** G-Meter zurücksetzen
- [alt] [M]** Bildschirmauflösungen durchschalten
- [alt] [F]** Verschiedene Anzeigen im Vollbildschirm durchschalten
- [alt] [J]** Joystick kalibrieren

Flugstunden — Hindernisstrecken

- Demonstration des Manövers
- Strecke von vorne beginnen/abbrechen
- [Leertaste]** Strecke von vorne beginnen



BESTSELLER GAMES Gold 23 · FLIGHT unlimited™

SYSTEMANFORDERUNGEN:

- Pentium 60 MHz oder höher
- Windows 95
- 8 MB RAM
- 12 MB virtueller Speicher
- SVGA-Grafikkarte
- 39 MB freier Speicherplatz
- Double-Speed-CD-ROM
- Windows-95-kompatible Soundkarte
- Maus

EMPFEHLUNGEN:

- 16 MB RAM
- Windows-95-kompatible(r) Joystick
- Control Yokes / Pedale

INSTALLATION UND PROGRAMMSTART

Falls die Autoun-Funktion von Windows 95 nicht abgeschaltet wurde, startet nach Einlegen der Herf-CD das Eingangsmenu automatisch. Andernfalls starten Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM die Datei RUNME.EXE.

In beiden Fällen erscheint ein Start-menu, aus dem Sie beim ersten Start die Installation und später das Spiel starten können.

DAS ORIGINALHANDBUCH

Das Handbuch befindet sich im gleichnamigen Verzeichnis der CD-ROM. Es liegt im Format des ACROBAT Readers vor, mit dem Sie es lesen und ausdrucken können. Sollen Sie ACROBAT nicht schon installiert haben, holen Sie das nach, indem Sie im Verzeichnis VAKROBAT auf die Installations-datei doppelklicken. Folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms. Nachdem der Reader installiert wurde, können Sie die Dokumente im Verzeichnis HAND-BOOK mit dem Windows-Standard-Befehl öffnen, lesen und drucken.

CD-INHALT

Vollversion: Flight Unlimited für Windows 95
Freeware: Acrobat Reader
Shareware: Packprogramme, Anthren-Software von Thunderbyte

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Bevor Sie das CD-Cover ausschneiden: Kopieren Sie die Lizenzurkunde auf der Rückseite! Es wäre doch schade, wenn Sie kein registrierter Anwender mehr werden könnten.



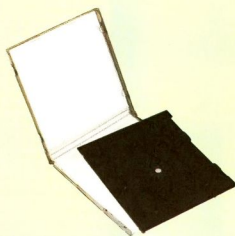
Vorderseite

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

Lizenzurkunde

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der BG Gold 23 und der darin enthaltenen CD-Rom berechtigt sind, das Programm

FLIGHT
UNLIMITED™
FÜR WINDOWS 95

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen. FLIGHT UNLIMITED™ ist ein kommerzielles Lizenzprodukt. 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 der TREND GmbH ist die Nutzung des auf den CD-Roms aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an die TREND GmbH 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 Sicherheitskopien 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 dem Registrierungsschein sowie einem frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an die Adresse auf dem Registrierungsschein. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von Flight Unlimited™ werden.

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

Abgesandt am:

Unterschrift

Bitte ausfüllen:

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes FLIGHT UNLIMITED™ mit dem Kauf der Zeitschrift BG Gold 23 erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur Kenntnis genommen. Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.

Computer:	☐ 486	☐ Pentium	☐ Pentium II od. höher
Speicher:	☐ 8 MB	☐ 16 MB	☐ 32 MB oder mehr
Betriebssystem:	☐ DOS	☐ Win 95	☐ Win 98 ☐ andere
Peripherie:	☐ Soundkarte	☐ Modem	☐ Joystick/Gamepad

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

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

Ich bin bereits registrierter Anwender einer anderen Vollversion aus dem TREND VERLAG ☐ ja ☐ nein

BESTSELLER
GOLD EDITION

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die
TREND Redaktions- und Verlags GmbH
PEARL-Strabe 1 · D-79426 Buggingen

PC-Softwaremagazine

jetzt einfach und kostengünstig nachbestellen!

Alle hier aufgeführten PC-Softwaremagazine mit CD-ROM erhalten Sie direkt bei PEARL im Versand. Ihr Vorteil: Auch bei Einzelheften oder Kleinmengen bezahlen Sie keinen Mindermengen-Zuschlag. Es fällt lediglich eine sehr geringe Versandkostenpauschale an.

Bestseller Games

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1009	9: Leisure Suit Larry 5	9,99
UZ-1012	12: Leisure Suit Larry 6	12,99
UZ-1014	14: Sim City Enhanced	12,99
UZ-1016	16: Dungeon Master 2	12,99
UZ-1017	17: Warcraft 1	12,99
UZ-1018	18: Das schwarze Auge 1 & 2 (2 CDs)	12,99
UZ-1019	19: Albion	12,99
UZ-1020	20: Pirates! Gold	12,99
UZ-1021	21: Space Marines	12,99
UZ-1022	22: Frankenstein	12,99
UZ-1023	23: Earthworm Jim 1+2 (2 CDs)	12,99
UZ-1024	24: Normality	12,99

Bestseller Games Gold

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1106	6: Die Siedler 1	14,99
UZ-1107	7: Cyberia 1	14,99
UZ-1108	8: Descent 1	14,99
UZ-1109	9: Pole Position - Formel 1 Teamchef	14,99
UZ-1110	10: Werewolf & Comanche 2.0	14,99
UZ-1111	11: Jagged Alliance 1	14,99
UZ-1112	12: Battle Isle 3: Schatten d. Imperators	14,99
UZ-1113	13: Grand Prix - Formula One	14,99
UZ-1114	14: Kingdom O'Magic (2 CDs)	14,99
UZ-1115	15: Stonekeep	14,99
UZ-1116	16: Rallye Racing 97	14,99
UZ-1117	17: G-Nome	14,99

BG Collection

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1213	13: Shattered Steel: Libertat. of Lanios	19,80
UZ-1215	15: Buzz Aldrin's Race into Space	19,80
UZ-1216	16: Castles II - Siege & Conquest	19,80
UZ-1217	17: B17 - Flying Fortress	19,80
UZ-1218	18: Gunship 2000	19,80
UZ-1219	19: Dragonsphere	19,80
UZ-1220	20: Die Höhlenwelt Saga	19,80

BG Special

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1307	7: Battle Chess 1/2 / Enhanced	19,80
UZ-1308	8: Maniac Mansion / Loom / Zak McKracken	19,80
UZ-1309	9: 3 Classic Flight Simulations	19,80
UZ-1310	10: Little Divil! Slipstream/Retribution	19,80
UZ-1311	11: Crusade / Wolfpack / Turrican 2	19,80

UZ-1312	12: Dark Universe/ Whales Voyage 1&2	19,80
UZ-1313	13: Der Planer / Kaiser / Traders	19,80
UZ-1314	14: Xan / Patrizier / Winzer Deluxe	19,80

Spielhallen Hits

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1401	1: Battle Race	19,80
UZ-1402	2: Primal Rage	19,80
UZ-1403	3: D.O.G. - Fight For Your Life	19,80
UZ-1404	4: Fatal Racing	19,80
UZ-1405	5: Battle Arena Toshinden	19,80

CD Top

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1502	2: Time Almanac of the 20th Century	12,99
UZ-1503	3: Leonardo - The Inventor	12,99
UZ-1504	4: PhotoFinish 3.0	12,99
UZ-1505	5: Land Designer (Gartenplaner)	12,99
UZ-1506	6: Infopedia 2.0	12,99
UZ-1507	7: A.R.N.O.L.D. Mix H't f. Win95	12,99
UZ-1508	8: Print Artist 3.0 SE plus	12,99
UZ-1509	9: TopWare Gold II (43 Vollversionen)	12,99
UZ-1510	10: Micrografix Simply 3D	12,99
UZ-1511	11: Marco Polo Travel Center 2.2	12,99
UZ-1512	12: Battles of the World	12,99
UZ-1513	13: Länder-Magazin (2 CDs)	12,99
UZ-1514	14: Der farbige Brehm	12,99

Fast geschenkt

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1603	3: Press International & DesignWorks	9,99
UZ-1608	8: Media Mania 1.2 Private Edition	9,99
UZ-1609	9: Borland Paradox 4.5 f. Win.	9,99
UZ-1610	10: Labels Unlimited	9,99
UZ-1611	11: Norton Commander 4.0 CL Edition	12,99
UZ-1612	12: Calendar Creator Plus 2.0	12,99
UZ-1615	15: Image Pals 1.2	12,99
UZ-1616	16: Astro Star 5.0	12,99
UZ-1617	17: Übung macht d. Meister - Englisch	12,99
UZ-1618	18: Bodyworks 5.0	12,99
UZ-1619	19: WinDelete 2.0	12,99
UZ-1620	20: dBASE 5.0 für Windows	12,99
UZ-1621	21: 3D-Weltatlas	12,99
UZ-1622	22: TurboCAD Designer 2D/3D	12,99

Fast geschenkt Gold

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-1701	1: CA SuperCalc	19,80

UZ-1704	4: CA Clipper 5.2 & Clipper Tools 3	19,80
UZ-1705	5: PTS BootManager 2.6	19,80
UZ-1706	6: CA Realizer 2.0 / CA d8Fast 2.0	19,80
UZ-1707	7: Micrografix ABC FlowCharter	19,80
UZ-1708	8: Führerschein-Training	19,80
UZ-1709	9: RGH Profan 4.5 für Windows	19,80

Vollversion

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-3007	7: Lotus AmiPro 3.1	19,80
UZ-3008	8: ClarisWorks 3.0	19,80
UZ-3009	9: Reflections 4.0	19,80
UZ-3010	10: KHK PC Freiberufler 2.04	19,80
UZ-3011	11: Lotus Approach 3.02	19,80
UZ-3012	12: IMSI FormTool Gold (Win 3.1)	19,80
UZ-3013	13: Micrografix PhotoMagic 1.0	19,80
UZ-3014	14: Instant 3D 1.0	19,95

PC Schulung

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-3101	1: WinWord 7.0 Training	19,80
UZ-3102	2: CorelDRAW 6 Training	19,80
UZ-3103	3: Excel 97 Training	19,80
UZ-3104	4: Word 97 Training	19,80
UZ-3105	5: Access 97 Training	19,80
UZ-3106	6: PC Einsteigerkurs Windows 95	19,80
UZ-3107	7: Bildbearbeitung Lernkurs	19,80

PC Lösungen

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-3201	1: 222 Excel 5 Lösungen	19,80
UZ-3202	2: Access Top-Lösungen	19,80
UZ-3203	3: 333 CorelDRAW Lösungen (V3-6)	19,80
UZ-3205	5: 555 MS-Office 7.0 Lösungen	19,80
UZ-3206	6: 200 Excel Lösungen & Makros	19,80
UZ-3207	7: Die besten Access Lösungen	19,80
UZ-3209	9: 333 CorelDRAW Lösungen (V 6/7)	19,80
UZ-3210	10: Finanzen im Griff mit Excel	19,80
UZ-3211	11: 111 Profi-Lösungen f. Access	19,80
UZ-3212	12: 333 CorelDRAW Drucksachen	19,80

Win Word Lösungen

Best.-Nr.	Ausgabe und Titel / Inhalt	DM
UZ-3307	7: 444 Lösungen für Heim und Büro	19,80
UZ-3308	8: 222 Formulare und Etiketten	19,80
UZ-3309	9: Zeitschriften selbst gemacht	19,80
UZ-3310	10: 333 Vorlagen für Weihnachts	19,80
UZ-3311	11: 444 Vorlagen f. Fasching & Ostern	19,80

Bestell-Coupon für PC-Softwaremagazine

Hiermit bestelle ich folgende Vollversions-Magazine mit CD-ROM:

Menge	Bestell-Nr.	Kurztitel	Menge	Bestell-Nr.	Kurztitel
UZ-			UZ-		
UZ-			UZ-		
UZ-			UZ-		
UZ-			UZ-		

Liefere Sie bitte per ☐ Bankinzug (+ DM 2,95) ☐ Nachnahme (+ DM 5,95)
☐ Vorkasse (+ DM 2,95), Scheck über DM _____ liegt bei!
☐ Bankinzugsmächtigung liegt Ihnen vor

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Vor- u. Zuname:

Name u. Ort der Bank:

BLZ:

Konto-Nr.

Straße / Haus-Nr.

Datum: _____ Unterschrift: _____
 (Bei Minderjährigen ist die Unterschrift eines Elternteils erforderlich!)

PLZ / Ort:

So bestellen Sie:

Senden Sie uns den Bestellcoupon per Brief oder Fax zu oder bestellen Sie rund um die Uhr telefonisch unter **Telefon 0180-555 82** oder per Internet unter **www.pearl.de**. Innerhalb Deutschlands bezahlen Sie für Ihre Zeitschriften-Lieferung lediglich eine geringe **Versandkostenpauschale von DM 2,95** bei Bank-einzug oder Vorauskasse per Scheck bzw. DM 5,95 bei Zahlung per Nachnahme. Diese vergünstigten Versandpauschalen gelten nur für die hier aufgeführten Softwaremagazine mit UZ....Bestellnummern! Kunden in der Schweiz und Österreich bestellen bitte bei ihrer Landesniederlassung (Anschrift und Versandbedingungen siehe PEARL-Katalog in der Heftmitte).

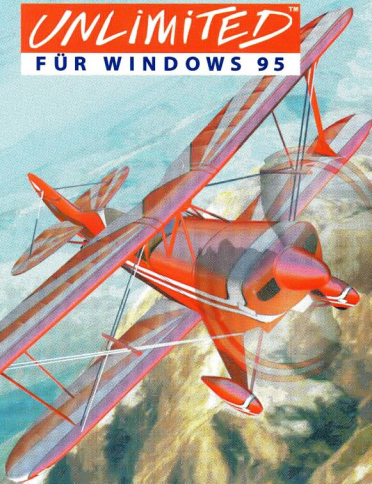
PEARL Academy GmbH
PEARL-Straße 1
D-79426 Buggingen

Tel. 0180-555 82

Fax 07631/360-444

FLIGHT

UNLIMITED™
FÜR WINDOWS 95



Mach mir den Immelmann

Vergessen Sie, was Sie über gewöhnliche Flugsimulatoren wissen: Flight Unlimited ist damit nicht vergleichbar. Es vermittelt das

GEFÜHL VOM WIRKLICHEN FLIEGEN, mit den gleichen Rückmeldungen, die Sie auch in der Pilotenkanzel bekommen würden.

Und Sie steuern Flugzeuge, die genau wie die echten Vorbilder reagieren.

Das fliegerische Können erlernen Sie quasi nebenbei: **25 ONLINE-FLUGSTUNDEN**, die von einer der weltbesten Flugakrobatinnen entwickelt wurden, führen Sie in die fliegerischen Grundlagen ein und bereiten Sie selbst auf schwierigste Manöver wie Trudeln, Loopings, Hammerheads oder den berühmten Immelmann vor.

Fünf Hochleistungs-Flugzeuge stehen zur Verfügung: **SUKHOI SU-31**, das heißeste Gerät für die Flugakrobatik überhaupt;

YAK-119, die bevorzugte Wahl der Flugakrobatinnen;

PITTS SPECIAL S-2A, die sich wie ein

„Motorrad der Lüfte“ fliegt; **EXTRA 300S**, die mit bis zu 4000 Fuß pro Minute steigen kann; sowie das besonders leichte Segelflugzeug **GROB S 103**.

Systemanforderungen: Pentium 60 MHz oder höher, Windows 95, 8 MB RAM, 12 MB virtueller Speicher, mind. 470 KB freier Arbeitsspeicher, SVGA-Grafikkarte, 39 MB Festplattenplatz, Double-Speed-CD-ROM, Windows-95-kompatible Soundkarte, Maus • **Empfohlen:** 16 MB RAM, Windows-95-kompatibler Joystick, Control Yokes, Pedale

BESTSELLER GAMES GOLD EDITION

Inhalt von
Heft und CD

FLIGHT
UNLIMITED
FÜR WINDOWS 95

- **Komplett deutsche Vollversion**
- **Tips im Heft**
- **Real Flight Motion:** neue physikalische Algorithmen simulieren die tatsächlichen Flugbedingungen
- **VR-Modus für den Einsatz von Headsets wie CyberMax™ und VFX1™**
- **ImageScaping-Technologie:** Photorealistische Grafiken, in Echtzeit gerendert.
- **Vielfältige Peripherie-Unterstützung:** Control Yokes, Ruderpedale und Joysticks.

Pressestimmen

PC Entertainment: 85 % „... echte Bereicherung für das Genre der zivilen Flugsimulation ... hat die Meßlatte für die technische Realisation deutlich nach oben gedrückt.“

PC Games: 88 % „Weiterer Meilenstein in der Entwicklung der Flugsimulationen ... Augen- und Ohrenschmaus“

