



GUNSHIP

A P O C A L Y P S E



- PILOTENHANDBUCH -

EPILEPSIE WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

BEI MANCHEN PERSONEN KANN ES ZU EPILEPTISCHEN ANFÄLLEN ODER BEWUSSTSEINSSTÖRUNGEN KOMMEN, WENN SIE BESTIMMTEN BLITZLICHTERN ODER LICHTEFFEKTEN IM TÄGLICHEN LEBEN AUSGESETZT WERDEN. DIESE PERSONEN KÖNNEN BEI DER BENUTZUNG VON COMPUTER- ODER VIDEOSPIELEN EINEN ANFALL ERLEIDEN. ES KÖNNEN AUCH PERSONEN DAVON BETROFFEN SEIN, DEREN KRANKHEITSGESCHICHTE BISLANG KEINE EPILEPSIE AUFWEIST UND DIE NIE ZUVOR EPILEPTISCHE ANFÄLLE GEHABT HABEN. FALLS BEI IHNEN ODER EINEM IHRER FAMILIENMITGLIEDER UNTER EINWIRKUNG VON BLITZLICHTERN MIT EPILEPSIE ZUSAMMENHÄNGENDE SYMPTOME (ANFÄLLE ODER BEWUSSTSEINSSTÖRUNGEN) AUFGETRETEN SIND, WENDEN SIE SICH BITTE AN IHREN ARZT, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN. ELTERN SOLLTEN IHRE KINDER BEI DER BENUTZUNG VON COMPUTER- UND VIDEOSPIELEN BEAUFSICHTIGEN. SOLLTEN BEI IHNEN ODER IHREM KIND WÄHREND DER BENUTZUNG EINES COMPUTER- BZW. VIDEOSPIELS SYMPTOME, WIE SCHWINDELGEFÜHL, SEHSTÖRUNGEN, AUGEN- ODER MUSKELZUCKEN, BEWUSSTSEINSVERLUST, DESORIENTIERTHEIT, JEGLICHE ART VON UNFREIWilligen BEWEGUNGEN ODER KRÄMPFEN AUFTRETEN, SO BEENDEN SIE SOFORT DAS SPIEL, UND KONSULTIEREN SIE IHREN ARZT.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG:

- ◆ HALTEN SIE SICH NICHT ZU NAH AM BILDSCHIRM AUF. SITZEN SIE SO WEIT WIE MÖGLICH VOM BILDSCHIRM ENTFERNT.
- ◆ VERWENDEN SIE FÜR DIE WIEDERGABE DES SPIELS EINEN MÖGLICHST KLEINEN BILDSCHIRM.
- ◆ SPIELEN SIE NICHT, WENN SIE MÜDE SIND ODER NICHT GENUG SCHLAF GEHABT HABEN.
- ◆ ACHTEN SIE DARAUF, DASS DER RAUM, IN DEM SIE SPIELEN, GUT BELEUCHTET IST.
- ◆ LEGEN SIE BEI DER BENUTZUNG EINES COMPUTER- ODER VIDEOSPIELS EINE PAUSE VON MINDESTENS 10-15 MINUTEN PRO STUNDE EIN.

INSTALLATION

LEGEN SIE DIE SPIEL CD IN IHR CD/DVD LAUFWERK EIN. WENN IHR CD/DVD LAUFWERK AUTOPLAY AKTIVIERT HAT, WARTEN SIE BIS DAS INSTALLATIONSMENÜ ERSCHEINT UND FOLGEN SIE DANN DEN ANWEISUNGEN DER INSTALLATION.

SOLLTE AUTOPLAY DEAKTIVIERT SEIN, KLIKEN SIE DOPPELT AUF DAS „ARBEITSPLATZ“ ICON AUF IHREM DESKTOP.

WÄHLEN SIE DANACH DAS CD/DVD LAUFWERK AN UND FÜHREN SIE DIE DATEI „SETUP.EXE“ AUS.

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMALE ANFORDERUNGEN

- ♦ WINDOWS 2000, WINDOWS XP
- ♦ CPU MIT 1,6 GHZ
- ♦ 512 MB ARBEITSSPEICHER
- ♦ GEFORCE 3 ODER RADEON 8500 MIT 64 MB VRAM
- ♦ 400 MB FESTPLATTENSPEICHER
- ♦ DIRECTX 9
- ♦ AGEIA PHYSX 2.4.1 SYSTEM SOFTWARE
- ♦ WINDOWS KOMPATIBLE SOUNDKARTE
- ♦ MAUS UND TASTATUR

EMPFOHLENE ANFORDERUNGEN

- ♦ CPU MIT 3 GHZ ODER MEHR
- ♦ 1 GB RAM ODER MEHR
- ♦ GEFORCE 6600 ODER RADEON X700 ODER BESSER

STORY

13. NOVEMBER 2493. ORT: GRABENSYSTEM VALLES MARINERIS, MARS -
 VOR 72 STUNDEN VERLOR DER ORBITALE SATELLIT JEDLICHEN KONTAKT
 ZUR KOLONIE MRS1. SEITDEM VERHINDERN ANHALTENDE STAUBSTÜRME
 EINEN SATELLITEN-GESTÜTZTEN BIOSCAN DER REGION. ERSTE ANZEICHEN
 DEUTEN AUF EINE SCHWERWIEGENDE KATASTROPHE HIN.

ÜBERRASCHEND SCHNELL REAGIERT DIE INTERNATIONALE STAATEN-
 GEMEINSCHAFT MIT BILDUNG EINES KRISENSTABS AUS POLITIKERN, MILITÄRS
 UND VERTRETERN FÜHRENDER WIRTSCHAFTSUNTERNEHMEN. SCHON 30
 MINUTEN NACH DEM VORFALL LEITEN SIE EINE ERSTE MASSNAHME IN DIE
 WEGE: MIT VOLLER SCHUBKRAFT VERLÄSST DAS AUF DEM WEG ZUM JUPITER
 BEFINDLICHE VERSORGUNGSSCHIFF "SS CALLISTO" SEINE GEPLANTE ROUTE.
 NACH 48 STUNDEN ERREICHT ES SCHLIESSLICH DIE UMLAUFBAHN DES
 MARS.

ZWAR DRINGEN TIEFENSCANS DES SCHIFFS BIS IN OBERSTE SCHICHTEN DER
 UNTERIRDISCHEN MARSSTATION VOR, DOCH SCHWACHE ENERGIE- UND
 BIOSIGNATUREN HINTERLASSEN NUR EIN UNKLARES BILD. TROTZ ETLICHER
 SICHERHEITSBEDENKEN DES MILITÄRS ENTSCHEIDET DER KRISENSTAB, DEN
 PRIVATEN GELEITSCHUTZ DES VERSORGUNGSSCHIFFES IN DIE MISSION
 EINZUBEZIEHEN.

NUR MIT MINIMALER BEWAFFNUNG AUSGERÜSTET, DRINGT DAS GUNSHIP
 APOCALYPSE IN DIE ATMOSPHÄRE EIN UND NIMMT KURS AUF UNTERIRDISCHE
 TUNNEL DER KOLONIE. DER AUFTRAG: EVAKUIERUNG MÖGLICHER
 ÜBERLEBENDER UND DIE ERFORSCHUNG NÄHERER UMSTÄNDE.

SPIEL

UM DAS SPIEL ZU STARTEN, LEGEN SIE DEN SPIELDATENTRÄGER EIN. WÄHLEN SIE DANACH IM STARTMENÜ UNTER „PROGRAMME“ DAS MENÜ „GUNSHIP APOCALYPSE“. KLIKEN SIE IN DIESEM MENÜ AUF „GUNSHIP APOCALYPSE SPIELEN“ UM IHRE PILOTENKARRIERE ZU BEGINNEN.

HAUPTMENÜ

DAS HAUPTMENÜ ERSCHEINT NACH DEM START DES SPIELS. VOM HAUPTMENÜ AUS KÖNNEN SIE EIN NEUES SPIEL BEGINNEN, EIN ANGEFANGENES SPIEL LADEN, DIE OPTIONEN EINSTELLEN, DIE MITWIRKENDEN ANSCHAUEN ODER ZU WINDOWS ZURÜCKKEHREN.



Neues Spiel

DURCH EINEN KLIKK AUF „NEUES SPIEL“, BEGINNEN SIE EINE NEUE KARRIERE. ES ERSCHEINT EIN DIALOG ZUR NAMENSEINGABE. WENN SIE DIESEN MIT „OK“ BESTÄTIGEN, BEGINNT DAS NEUE SPIEL.

Optionen

IN DEN OPTIONEN KÖNNEN SIE ANPASSUNGEN AN DER ANZEIGE, DEM TON UND DER STEUERUNG BZW. TASTATURBELEGUNG VORNEHMEN.

Anzeige

- ♦ **AUFLÖSUNG:** IN DER AUSWAHLBOX STEHEN DIE FÜR IHR SYSTEM MÖGLICHEN AUFLÖSUNGEN ZUR AUSWAHL.
- ♦ **VSYN:** FÜR EIN GARANTIERT FLIMMERFREIES BILD, KÖNNEN SIE DIESSE OPTION AKTIVIEREN.
- ♦ **QUALITÄT:** ES STEHEN 3 DETAILSTUFEN ZUR AUSWAHL. WENN SIE MIT MITTLEREM ODER MEHR DETAIL SPIELEN MÖCHTEN, BENÖTIGEN SIE MINDESTENS EINE PIXEL SHADER 2.0 KOMPATIBLE GRAFIKKARTE.

DIE EINSTELLUNGEN KÖNNEN DURCH EINEN KLIKK AUF „ÜBERNEHMEN“ GESETZT WERDEN.

Ton

- ♦ **MUSIK AN/AUS:** AKTIVIERT/DEAKTIVIERT DIE SPIELMUSIK.
- ♦ **MUSIK LAUTSTÄRKE:** MIT DIESEM REGLER WIRD DIE LAUTSTÄRKE DER SPIELMUSIK EINGESTELLT.
- ♦ **SFX AN/AUS:** AKTIVIERT/DEAKTIVIERT SOUNDEFFEKTE
- ♦ **SFX LAUTSTÄRKE:** MIT DIESEM REGLER WIRD DIE LAUTSTÄRKE DER SOUNDEFFEKTE EINGESTELLT.
- ♦ **SOUND QUALITÄT:** IN DIESER AUSWAHLBOX KANN DIE QUALITÄTSSTUFE DER SOUNDWIEDERGABE EINGESTELLT WERDEN.

DIE EINSTELLUNGEN KÖNNEN DURCH EINEN KLIKK AUF „ÜBERNEHMEN“ GESETZT WERDEN.

Steuerung

NACH DER INSTALLATION DES SPIELS, IST EINE VORKONFIGURATION DER TASTEN EINGESTELLT. DIESSE KANN ABER IN DEM PUNKT „STEUERUNG“ ANGEPA SST WERDEN.

FÜR DIE NEUBELEGUNG EINER TASTE MÜSSEN SIE FOLGENDES TUN:

- ♦ SUCHEN SIE DIE FUNKTION, DIE SIE NEU BELEGEN WOLLEN
- ♦ DOPPELKLICKEN SIE AUF DIE MOMENTAN ZUGEWIESENE TASTE, DIE RECHTS NEBEN DER FUNKTION STEHT
- ♦ JETZT IST DIE TASTE MARKIERT UND SIE KÖNNEN DIE GEWÜNSCHTE TASTE AN DER TASTATUR, MAUS ODER AM JOYSTICK DRÜCKEN
- ♦ DIE NEUE TASTE WIRD DANN ZUGEWIESEN

AUF DIE SELBE ART KÖNNEN SIE AUCH JOYSTICKACHSEN ZUWEISEN.

Spiel laden

UM EIN GESPEICHERTES SPIEL ZU LADEN, KLIKKEN SIE AUF „SPIEL LADEN“. DANACH ERSCHEINT EINE LISTE MIT VORHANDENEN SPEICHERSTÄNDEN. WÄHLEN SIE EINEN AUS UND BESTÄTIGEN SIE MIT „OK“. DER SPIELSTAND WIRD DANN GELADEN.

Mitwirkende

ZEIGT AN, WER ALLES AM SPIEL MITGEWIRKT HAT.

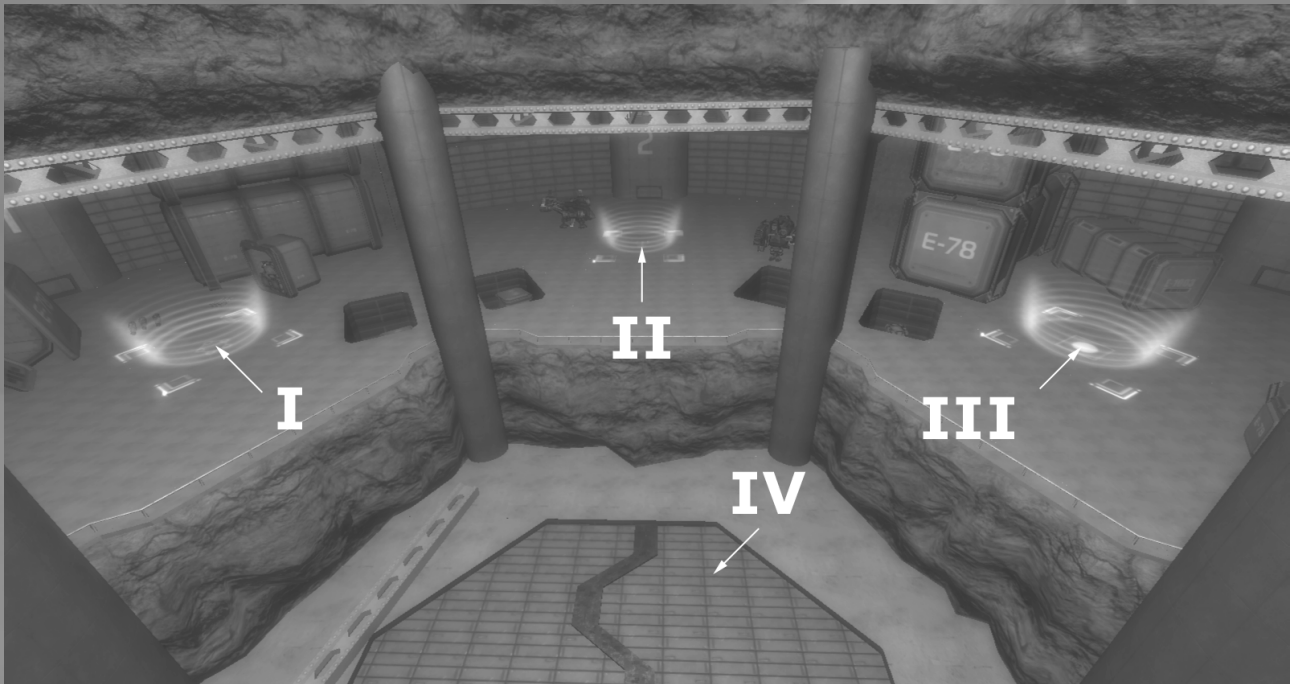
Beenden

UM ZU WINDOWS ZURÜCK ZU KEHREN, KLIKKEN SIE AUF „BEENDEN“ UND DANACH BESTÄTIGEN SIE MIT „JA“.

IM SPIEL

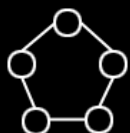
BASIS

ZU BEGINN DES SPIELS WERDEN SIE IN DER BASIS AUSGESETZT.



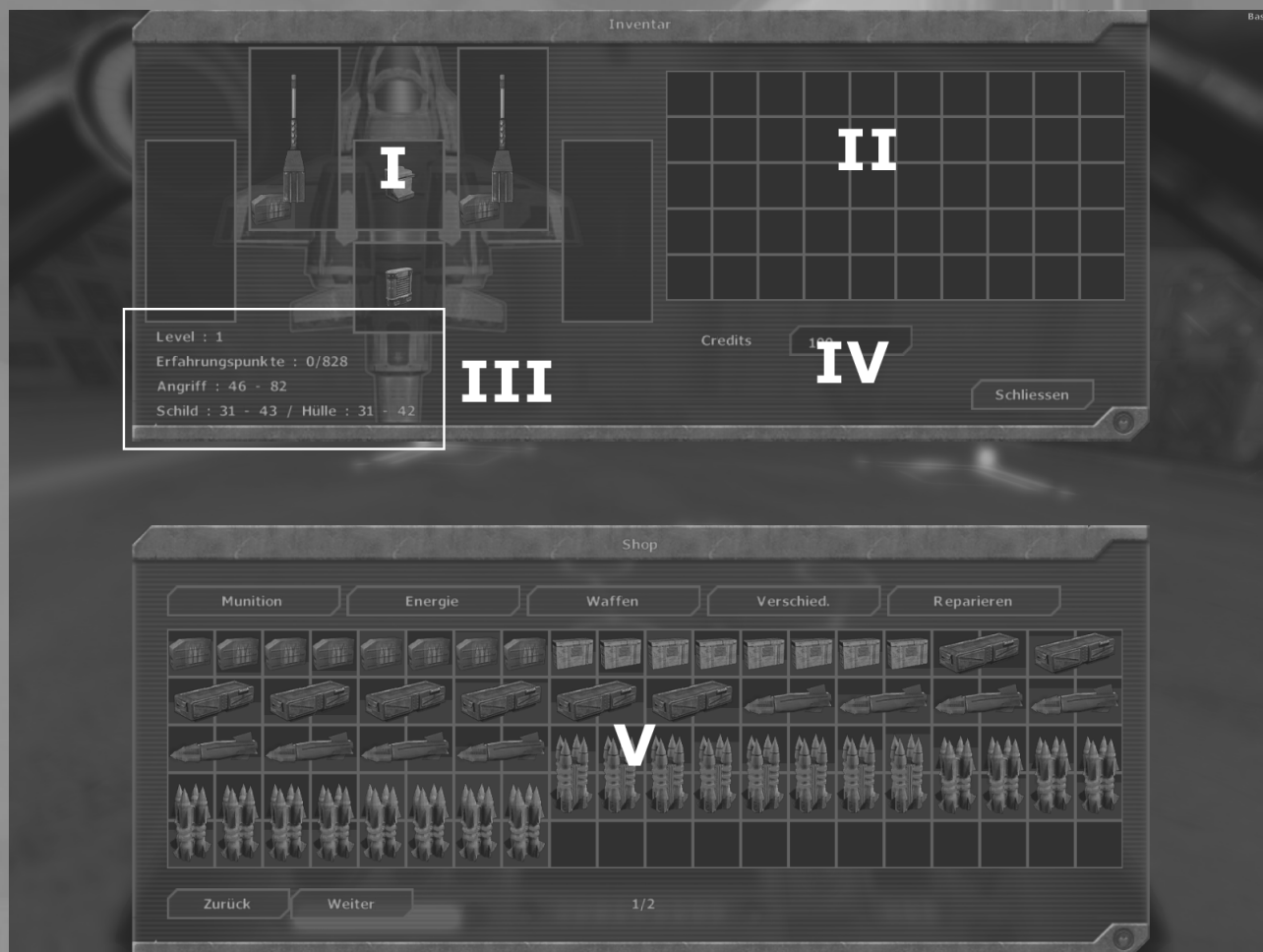
LEGENDE:

- I:** AUSRÜSTUNGSPUNKT
- II:** MISSIONSPUNKT
- III:** LAGER
- IV:** SCHLEUSE ZU AUSGÄNGEN / PORTALRÜCKSPRUNG



AUSRÜSTUNGSPUNKT

AM AUSRÜSTUNGSPUNKT KÖNNEN GEGENSTÄNDE GEKAUFT, VERKAUFT UND AUSGERÜSTET WERDEN. JE NACH GELDBEUTEL KÖNNEN BESSERE WAFFEN, STÄRKE SCHILD UND PANZERUNGEN UVM. ERWORBEN WERDEN.



LEGENDE:

- I:** AUSRÜSTUNGSSLOTS DES GUNSHIPS
- II:** INVENTAR DES GUNSHIPS
- III:** INFORMATIONEN ÜBER DEN SPIELER UND DAS SCHIFF
- IV:** KONTOSTAND
- V:** SHOPANGEBOT

NUTZEN SIE DIE TOOLTIPS, UM MEHR ÜBER DIE ANGEBOOTENEN GEGENSTÄNDE ZU ERFAHREN. MANCHE GEGENSTÄNDE BENÖTIGEN EIN GEWISSEN SPIELERLEVEL. SIE KÖNNEN DIESE DANN ZWAR KAUFEN, ABER NOCH NICHT BENUTZEN, BEVOR SIE DAS NÖTIGE LEVEL ERREICHT HABEN.

DER AUSRÜSTUNGSPUNKT BIETET 5 VERSCHIEDENE KATEGORIEN:

♦ **WAFFEN:**

- FÜR MEHR FEUERKRAFT FÜR IHR GUNSHIP, KÖNNEN SIE HIER ENTSPRECHEND IHRES GELDBEUTELS NEUE WAFFENTECHNOLOGIEN ERWERBEN ODER IHRE BESTEHENDE AUSRÜSTUNG AUFSTOCKEN

♦ **MUNITION:**

- KEINE WAFFE FUNKTIONIERT OHNE MUNITION – IN DIESER KATEGORIE FINDEN SIE MUNITION FÜR ALLE WAFFENGATTUNGEN

♦ **ENERGIE:**

- OHNE SCHILDE UND PANZERUNG IST DER MARS EINE GEFÄHRLICHE UMGEBUNG – AKTUALISIEREN SIE REGELMÄSSIG IHRE VERTEIDIGUNG UM AUCH SEHR KRITISCHEN SITUATIONEN GEWACHSEN ZU SEIN

♦ **VERSCHIEDENES:**

- HIER KÖNNEN SIE DIVERSE KLEINE HELFER KAUFEN, DIE IHREN EINSATZ ERLEICHTERN

♦ **REPARIEREN:**

- WENN DIE PANZERUNG NACH EINEM HARTEN GEFECHT SCHADEN GENOMMEN HAT, DANN LASSEN SIE DIESE HIER WIEDER INSTAND SETZEN
- WENN SIE „REPARIEREN“ WÄHLEN, WIRD DER SCHADENSWERT IHRES SCHIFFES ERMITTELT, NACHDEM SICH DANN DER PREIS DER REPARATUR RICHTET. DURCH EINEN KLIKK AUF „OK“ KÖNNEN SIE DIE REPARATUR VORNEHMEN LASSEN. DIE ENTSPRECHENDEN KOSTEN WERDEN DANN VON IHREM CREDITSKONTO ABGEBUCHT. SOLLTEN SIE NICHT GENUG CREDITS ZUR VERFÜGUNG HABEN, WIRD DIE REPARATUR NUR SOWEIT DURCHGEFÜHRT, WIE SIE DURCH IHRE CREDITS ABGEDECKT IST.



MISSIONSPUNKT

DER COMPUTER VOM MISSIONSPUNKT HÄLT NEUE AUFTRÄGE BEREIT, DIE SIE ALS SÖLDNER ERLEDIGEN MÜSSEN. DABEI KÖNNEN SIE SELBST ÜBER DIE REIHENFOLGE ENTSCHEIDEN, WIE SIE DIE AUFTRÄGE ABARBEITEN WOLLEN.



LAGER

DAS LAGER BIETET RAUM FÜR GEGENSTÄNDE, DIE SIE MOMENTAN NICHT BENÖTIGEN ODER FÜR SPÄTERE ZWECKE AUFBEWAHREN WOLLEN.

DAS GUNSHIP - GSA 5300

IHR GUNSHIP GEHÖRT ZU EINEM DER MODERNSTEN SEARCH & RESCUE FLUGEINHEITEN AUF DEM MARKT. DURCH SEINE FLEXIBLE WAFFENBELEGUNG, DEM GROSSEN PLATZANGEBOT UND DEM GERINGEN VERBRAUCH, IST ES IDEAL FÜR KAMPF- UND SPÄHMISSIONEN.

DAS COCKPIT



LEGENDE:

- I:** ANZEIGE FÜR SCHILD UND PANZERUNG
- II:** SCHUBANZEIGE
- III:** WAFFENWAHL- UND KONFIGURATIONSANZEIGE
- IV:** BOOST-VORRAT ANZEIGE
- V:** KOMPASS
- VI:** FADENKREUZ

SPIELER LEVEL

JEDER PILOT HAT EINEN SPIELERLEVEL. DIESER WÄCHST, JE MEHR ER SPIELT, MISSIONEN ERFÜLLT UND GEGNER ZERSTÖRT. ABHÄNGIG VOM SPIELERLEVEL WIRD DER BOOST-VORRAT GRÖßER, ÄNDERT SICH DAS ANGEBOT IM AUSTRÜSTUNGSPUNKT, WERDEN DIE GEGNER SCHWERER UND LASSEN BESSERE ITEMS FALLEN.

DAS LEVEL DES PILOTEN KANN IM INVENTAR EINGESEHEN WERDEN. EBENSO IST DORT ZU ERKENNEN, WIE VIEL ERFAHRUNGSPUNKTE DER PILOT NOCH BRAUCHT, BEVOR ER EIN NEUES LEVEL ERREICHT.

SCHILD UND PANZERUNG

DAS GUNSHIP BESITZT NEBEN EINER MINIMALEN GRUNDVERTEIDIGUNG ZWEI SLOTS FÜR EINE MODULARE ZUSATZVERSTÄRKUNG. EIN SLOT KANN EINEN ENERGIESCHILD AUFNEHMEN UND DER ZWEITE EINE HÜLLENVERSTÄRKUNG.

ES WIRD DRINGEND EMPFOHLEN, BEIDE MODULE IN REGELMÄSSIGEN ABSTÄNDEN DURCH EINE BESSERE VERSION ZU ERNEuern, UM AUCH KRITISCHEN SITUATIONEN GEWACHSEN ZU SEIN.

WAFFENANZEIGE

IM HUD SEHEN SIE EINE SCHEMATISCHE ÜBERSICHT IHRER WAFFENKONFIGURATION. ALLE WAFFEN, DIE GRÜN HINTERLEGT SIND, SIND AKTIV UND REAGIEREN AUF DRUCK DER FEUERTASTE.

UM EINE WAFFE ZU AKTIVIEREN ODER DEAKTIVIEREN, DRÜCKEN SIE '1', '2', '3' ODER '4' ODER DIE ENTSPRECHENDE TASTE IHRER TASTENKONFIGURATION.

WENN SIE MIT EINER WAFFE SEHR LANGE IM DAUERFEUER SIND, KANN ES PASSIEREN, DAS DIESE ÜBERHITZT. DIES WIRD IM HUD ANGEZEIGT, INDEM DIE WAFFE ALLMÄHLICH RÖTLICH EINGEFÄRBT WIRD. KOMMT ES ZUM ÜBERHITZUNGSFALL DROHT DER AUSFALL DER WAFFE, SOLANGE BIS SICH DIESE WIEDER ABGEKÜHLT HAT.

Waffensets

ES IST MÖGLICH VERSCHIEDENE WAFFENSETS EINZUSTELLEN, UM BESTIMMTE AKTIVZUSTÄNDE DER WAFFEN SCHNELL ANZUWÄHLEN.

WENN SIE, ZUM BEISPIEL, DIE AKTIVE WAFFENAUSWAHL ALS SET AUF 'F1' SPEICHERN WOLLEN, DRÜCKEN SIE 'STRG+F1'. DANACH IST DAS SET MIT 'F1' ABRUFBAR. DIE TASTEN ZUM ABRUFEN DER WAFFENSETS SIND FREI KONFIGURIERBAR IN DER TASTATUREINSTELLUNG.

BOOST

IHR GUNSHIP IST EBENFALLS MIT EINEM NACHBRENNER AUSGERÜSTET. DRÜCKEN SIE DAZU DIE RECHTE MAUSTASTE BEIM FLIEGEN ODER DIE EINGESTELLTE BOOST-TASTE.

DER BOOST IST NICHT UNBEGRENZT VERFÜGBAR. SETZEN SIE IHN GEZIELT EIN, UM SCHNELLER EIN MISSIONSZIEL ZU ERREICHEN ODER EINER BRENNLICHEN SITUATION ZU ENTKOMMEN.

KOMPASS

DER KOMPASS IHRES GUNSHIP IST EIN WICHTIGES NAVIGATIONSELEMENT. ER ZEIGT DIE HIMMELSRICHTUNG, SOWIE VERSCHIEDENE ZIELE AN.

DIE ZIELTYPEN LASSEN SICH IN ZWEI FARBEN UNTERSCHIEDEN:

GRÜN: EIN GRÜNES ZIEL STELLT EINE SCHLEUSE DAR.

GELB: GELBE ZIELE SIND MISSIONSABHÄNGIGE ZIELE.

NUTZEN SIE DEN KOMPASS ZUR ORIENTIERUNG! DIE MISSIONSTEXTE WEISEN AUF DIE ENTSPRECHENDEN HIMMELSRICHTUNGEN HIN.

FADENKREUZ

UM IHRE WAFFEN GEZIELT AUF EINEN GEGNER ZU LENKEN, WIRD IN DER MITTE IHRES HUDS EIN FADENKREUZ DARGESTELLT. DIES KANN VERSCHIEDENE FARBEN ANNEHMEN:

WEISS: NEUTRAL, KEINE WAFFE HAT EIN ZIEL IM VISIER

GELB: MINDESTENS EINE WAFFE HAT EIN MISSIONSZIEL IM VISIER

ROT: MINDESTENS EINE WAFFE HAT EINEN GEGNER IM VISIER

BLAU: MINDESTENS EINE WAFFE HAT EINE NEUTRALE EINHEIT IM VISIER

GRÜN: MINDESTENS EINE WAFFE HAT EINE BEFREUNDETE EINHEIT IM VISIER

Silhouette

WENN SIE LÄNGER AUF EIN ZIEL GERICHTET BLEIBEN, SCHALTET DER BORDCOMPUTER EINE SILHOUETTE AUF DAS ZIEL AUF. DIES ERLEICHTERT IHNEN DIE IDENTIFIKATION UND ORTUNG. SOBALD DIE SILHOUETTE AUFGESCHALTET IST, KANN DAS ZIEL FÜR ZIELSUCHENDE RAKETEN GENUTZT WERDEN.

INVENTAR

DAS INVENTAR KANN MIT 'I' ODER DER DAFÜR KONFIGURIERTEN TASTE JEDERZEIT IM SPIEL GEÖFFNET WERDEN. IM INVENTAR KÖNNEN SIE IHRE WAFFENKONFIGURATIONEN EINSEHEN, IHRE PILOTENWERTE, IHRE SCHILD- UND PANZERUNGSKONFIGURATION, SOWIE IHREN STAURAUUM UND DIE DARIN ENTHALTENEN ITEMS, DIE SIE GEFUNDEN ODER GEKAUFT HABEN.

Waffen und Munition installieren

UM EINE WAFFE AN EINEM IHRER WAFFENSLOTS ANZUBRINGEN, BENÖTIGEN SIE EINE WAFFE IM INVENTAR. DIESE ZIEHEN SIE PER DRAG&DROP VOM STAURAUUM AUF DEN GEWÜNSCHTEN WAFFENSLOT. DANN IST DIE WAFFE INSTALLIERT. UM DIE WAFFE NUTZEN ZU KÖNNEN, MÜSSEN SIE AUCH MUNITION AM SLOT ANBRINGEN. DAZU ZIEHEN SIE AUF DIE GLEICHE WEISE DIE PASSENDE WAFFENMUNITION VOM STAURAUUM AUF DEN SLOT MIT DER WAFFE.

IST BEREITS EINE WAFFE AM GEWÜNSCHTEN SLOT INSTALLIERT, MÜSSTEN SIE VORHER DIE VORHANDENE WAFFEN AUF UMGEKEHRTE WEISE DEINSTALLIEREN.

DABEI GILT:

WAFFE ANBRINGEN – ERST WAFFE, DANN MUNITION ANBRINGEN

WAFFE ENTFERNEN – ERST MUNITION, DANN WAFFE ENTFERNEN

Schild und Panzerung installieren

ZUR INSTALLATION EINES ZUSÄTZLICHEN ENERGIESCHILDES ODER EINER HÜLLENPANZERUNG, BENÖTIGEN SIE EIN ENTSPRECHENDES ITEM IM STAURAUM.

DIE INSTALLATION EINES ITEMS ERFOLGT GENAU SO, WIE DIE INSTALLATION EINER WAFFE, NUR DEMENTSPRECHEND AM SLOT FÜR DEN ENERGIESCHILD ODER DIE HÜLLENPANZERUNG.

ITEMS

ALLES WAS IM SPIEL EINGESAMMELT ODER GEKAUFT WERDEN KANN, WIRD ALS ITEM BEZEICHNET. ITEMS WERDEN MIT EINER GRÜNEN SILHOUETTE IM LEVEL DARGESTELLT.

ZUM EINSAMMELN EINES ITEMS MÜSSEN SIE MIT IHREM GUNSHIP NAH HERAN FLIEGEN. WENN DER PLATZ IM STAURAUM ES ZULÄSST, WIRD ES EINGESAMMELT UND IM STAURAUM HINTERLEGT.

ITEMS KÖNNEN AUF VERSCHIEDENE WEISE IM LEVEL ENTSTEHEN:

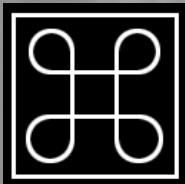
- ◆ ZERSTÖRTE GEGNER LASSEN MANCHMAL ITEMS FALLEN
- ◆ ITEMS KÖNNEN MISSIONSBEDINGT IM LEVEL EXISTIEREN
- ◆ SOLLTE DER STAURAUM VOLL SEIN, KANN DER PILOT PER DRAG&DROP ITEMS VOM STAURAUM IN DAS LEVEL ABWERFEN

ITEMS BLEIBEN IM LEVEL EXISTENT.

LOGBUCH

ZUM ABRUFEN IHRES AKTUELLEN AUFTRAGSSTATUS, DRÜCKEN SIE 'M' ODER DIE DAFÜR EINGESTELLTE TASTE. IM LOGBUCH WERDEN ALLE AKTIVEN UND ERFÜLLTEN MISSIONEN ANGEZEIGT. SOLLTEN ALLE MISSIONEN ERFÜLLT ERSCHEINEN, FLIEGEN SIE FÜR NEUE MISSIONEN ZUM MISSIONSPUNKT IN DIE BASIS.

PORTALE



IM AUSTRÜSTUNGSPUNKT IST ES MÖGLICH, SOGENANNT E PORTALE ZU ERWERBEN. DIESE PORTALE DIENEN ZUR SCHNELLEN RÜCKKEHR DES GUNSHIPS ZUM RÜCKKEHRPUNKT IN DER BASIS. DIESER RÜCKKEHRPUNKT BEFINDET SICH IM UNTEREN TEIL DER BASIS, BEI DEN VIER AUSGANGSSCHLEUSEN.

WENN SIE DAS PORTAL ZUM RÜCKKEHREN GENUTZT HABEN, BLEIBT DER RÜCKWEG OFFEN. UM ZURÜCK ZU KEHREN FLIEGEN SIE ZUM RÜCKKEHRPUNKT. DIE MOMENTANE TECHNOLOGIE ERLAUBT ES JEDOCH NUR ZUR EINGANGSCHLEUSE DES GEBIETES ZURÜCKZUKEHREN, VON DEM AUS SIE DAS PORTAL GENUTZT HABEN.

SOLLTEN SIE EINEN WEITERES PORTAL BENUTZEN, DER RÜCKKEHRPUNKT ABER NOCH AKTIVIERT IST, WIRD DAS RÜCKKEHRZIEL ÜBERSCHRIEBEN. DAS VORHERIGE RÜCKKEHRZIEL GEHT DANN VERLOREN.

INGAME MENUE

WENN SIE WÄHREND DES SPIELS 'ESC' DRÜCKEN, WIRD DAS SPIEL PAUSIERT UND ES ERSCHEINT DAS INGAME-MENUE.

Zurück

KEHRT ZUM SPIELGESCHEHEN ZURÜCK.

Spiel laden

ZEIGT DIE GESPEICHERTEN SPIELSTÄNDE AN, DIE GELADEN WERDEN KÖNNEN.

Spiel speichern

ZEIGT DIE GESPEICHERTEN SPIELSTÄNDE UND BIETET EINEN NEUEN SPIELSTAND ZUM SPEICHERN AN. ALTE SPIELSTÄNDE KÖNNEN AUCH ÜBERSCHRIEBEN WERDEN.

Optionen

ÖFFNET DEN OPTIONSIALOG.

Hauptmenue

BEENDET DAS AKTUELLE SPIEL UND KEHRT ZUM HAUPTMENUE ZURÜCK.

Beenden

BEENDET DAS PROGRAMM UND KEHRT ZU WINDOWS ZURÜCK.

STANDARD TASTENREFERENZ

STEUERUNG

- 'W': VORWÄRTS
- 'S': RÜCKWÄRTS
- 'A': LINKS
- 'D': RECHTS
- 'X': HOCH
- 'Z': RUNTER
- 'MAUS LINKS': LINKS DREHEN
- 'MAUS RECHTS': RECHTS DREHEN
- 'MAUS HOCH': NACH OBEN DREHEN
- 'MAUS RUNTER': NACH UNTEN DREHEN
- 'MAUSTASTE 2': BOOSTER

WAFFEN

- 'MAUSTASTE 1': SCHIESSEN
- '1': WAFFE 1 AKTIVIEREN
- '2': WAFFE 2 AKTIVIEREN
- '3': WAFFE 3 AKTIVIEREN
- '4': WAFFE 4 AKTIVIEREN
- 'F1-F12': WAFFENSET 1-12 AKTIVIEREN
- 'STRG+F1-F12': WAFFENSET 1-12 BELEGEN

ALLGEMEIN

- 'I': INVENTAR
- 'M': MISSIONLOG

SUPPORT

EMAIL: SUPPORT@BLACK-PEPPER.DE

INTERNET: WWW.BLACK-PEPPER.DE

WWW.GUNSHIP-APOCALYPSE.COM

HOTLINE: 0 900/11 00 82 3

(MONTAG - FREITAG 14 - 16 UHR, 0,48 EUR/MIN.)

TELEFAX: 0 24 51/40 96 42

MITWIRKENDE

IDEE UND REALISATION:

NOVITAS PUBLISHING GMBH

PROJEKTLEITUNG:

BODO PFEIFER

OLIVER JUNGHANS

KONZEPTION:

NOVITAS PUBLISHING GMBH

FAKT SOFTWARE GMBH

PROGRAMMIERUNG:

ALEXANDER WAGNER

ANDREAS LENK

GRAFIK:

THOMAS HEINSCHKE

MIRKO HÄNSSGEN

WOLFGRAPHICS - WWW.WOLFGRAPHICS.DE

MIRKO LINZ

FRAMESTORM FREELANCER

LEVELDESIGN:

KEVIN HESSEL, STEVE KIRBST

MUSIK:

ADLER AUDIOPICTURES

SOUND:

OLIVER JUNGHANS

BODO PFEIFER

TEXT/HANDBUCH:

STEFANIE TROPPMANN

QUALITÄTSSICHERUNG:

OLIVER JUNGHANS

TESTER:

STEFAN LAKMANN, ANDREAS KOHL, THOMAS MÖCKEL

FRANK FÄRBER, LARS UHLMANN

VERTRIEB:

EDEL INTERACTIVE



WWW.GUNSHIP-APOCALYPSE.COM

COPYRIGHT 2006 NOVITAS PUBLISHING GMBH

COPYRIGHT 2006 FAKT SOFTWARE GMBH