

**FIGHTER**  
**PILOT**  
READY • AIM • FIRE



## WARNUNG FÜR DIE BESITZER VON PROJEKTIONS-FERNSEHGERÄTEN

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele.

## 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 Videospiele 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 Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. 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 Videospiele jede Stunde Pause von mindestens 10 - 15 Minuten ein.

# WICHTIGE GAMEPLAY-KONTROLLEN

## FLUG

AKTION	NUM.FELD	JOYSTICK	MAUS
Nase nach oben	[2]	Zurückziehen	Zurück
Nase nach unten	[8]	Vorschieben	Vorwärts
Nach links rollen	[4]	Nach links	Nach links
Nach rechts rollen	[6]	Nach rechts	Nach rechts
Schub erhöhen	[+]	[+]	[+]
Schub reduzieren	[-]	[-]	[-]

## KAMPF

AKTION	TASTATUR	JOYSTICK	MAUS
Waffe auswählen	[F1]	Taste 3	[F1]
Waffe abfeuern	[←]	Taste 2	Rechtsklick
Bordkanone feuern	[Leertaste]	Taste 1	Linksklick
Täuschkörper abwerfen	[←]	[←]	[←]
Bestes feindliches Ziel	[T]	Taste 4	[T]
Ziele durchgehen	[R]	[R]	[R]
Autopilot	[A]	[A]	[A]
Spezialwaffe abfeuern	[S]	[S]	[S]

## SPIELOPTIONEN

AKTION	TASTATUR	JOYSTICK	MAUS
Einsatz verlassen	[Esc]	[Esc]	[Esc]
Pause/Flug wiederaufnehmen	[P]	[P]	[P]

<b>WICHTIGE GAMEPLAY-KONTROLLEN</b> .....	1
<b>SYSTEMANFORDERUNGEN</b> .....	3
<b>BORBEREITUNG DER FESTPLATTE</b> .....	4
<b>DIRECTX™ INSTALLATION</b> .....	5
<b>SO STARTEN SIE DAS SPIEL</b> .....	6
Installation.....	6
Laden.....	7
Schnellstart.....	7
<b>FLUGKONTROLLEN</b> .....	8
<b>LUFTÜBERLEGENHEITSJAGD</b> .....	13
<b>EINEN EINSATZ KONFIGURIEREN</b> .....	16
Hauptmenü.....	16
Einsatz auswählen.....	18
Einsatzbesprechung.....	19
Nachbesprechung.....	21
<b>OPTIONEN</b> .....	22
<b>MULTIPLAYER-SPIELE</b> .....	25
<b>DAS SPIEL DEINSTALLIEREN</b> .....	29
<b>KUNDENDIENST</b> .....	30
<b>EINGESCHRÄNKTE GARANTIE</b> .....	40

Weitere Informationen über dieses Spiel finden Sie auf der WWW-Seite von Fighter Pilot bei [www.fighter-pilot.com](http://www.fighter-pilot.com).

## MINIMALKONFIGURATION

- Windows® 95 oder Windows® 98 mit DirectX™ 6.0 installiert (auf der *Fighter Pilot*-CD enthalten)
- 166MHz oder schneller Intel® Pentium®, Cyrix® 6x86™ oder AMD® K6™ Prozessor
- 85MB freier, nicht komprimierter Festplattenspeicher
- 16MB RAM
- 4x CD-ROM-Laufwerk mit einem 32-bit Windows® 95/98 CD-ROM-Treiber
- DirectX 6.0-kompatible 2MB PCI-Bus-Grafikkarte
- DirectX 6.0-kompatible Soundkarte

## FÜR MULTIPLAYER-SPIELE ERFORDERLICH

Über die Minimalkonfiguration hinaus sind erforderlich:

### IPX-NETZWERK (2-8 SPIELER)

- IPX/SPX-kompatibles Netzwerkprotokoll

### TCP/IP-NETZWERK (2-4 SPIELER)

- Internet-Verbindung

### MODEM (2 SPIELER)

- 100 % Hayes-kompatibles Modem mit 28800 Bps oder schneller
- Schnelle serielle Schnittstelle (16550 UART) für externe Modems

### SERIELLE VERBINDUNG (2 SPIELER)

- Nullmodem-Kabel an schneller serieller Schnittstelle (16550 UART)

## UNTERSTÜTZTE STEUERGERÄTE

- Maus, Tastatur, von Windows 95/98 unterstützter Joystick, von Windows 95/98 unterstütztes Gamepad

## VORBEREITUNG DER FESTPLATTE

Bevor Sie neue Software installieren, ist es wichtig, daß sich Ihre Festplatte in gutem Zustand befindet. Wir empfehlen deshalb, ScanDisk und DiskDefragmenter laufen zu lassen. ScanDisk durchsucht Ihre Festplatte nach verlorenen Zuordnungseinheiten sowie nach querverbundenen Dateien und Verzeichnissen. DiskDefragmenter stellt sicher, daß Ihre Dateien richtig sortiert sind. Sollten Sie Ihre Festplatte nicht überprüfen, können Ihre Daten beschädigt werden.

1. Beginnen Sie mit ScanDisk. Um ScanDisk zu starten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Start-Button der Taskleiste. Das Startmenü öffnet sich.
2. Wählen Sie im Startmenü Ausführen. Dann geben Sie scandisk in das Dialogfenster ein und klicken auf OK.

Wenn das Programm aktiviert ist, vergewissern Sie sich, daß Sie bei der Prüfmethode Intensiv ausgewählt haben und daß Fehler automatisch korrigieren aktiviert ist. Dann wählen Sie das Laufwerk aus, auf das Sie das Spiel installieren möchten (z.B. C). Wenn alles korrekt eingestellt ist, klicken Sie auf Start, damit das Programm die Festplatte überprüft und mögliche Fehler behebt.

3. Als nächstes starten Sie DiskDefragmenter. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste auf den Start-Button der Taskleiste. Das Startmenü öffnet sich.
4. Wählen Sie im Startmenü Ausführen. Dann geben Sie defrag in das Dialogfenster ein und klicken auf OK. Wie bei ScanDisk wählen Sie das Laufwerk, auf das Sie das Spiel installieren möchten und klicken auf OK.

## HINWEISE ZUR DIRECTX™-INSTALLATION

Bitte lesen Sie den folgenden Abschnitt gründlich durch, bevor Sie *Fighter Pilot* oder DirectX-Treiber installieren.

DirectX ist ein Spiele API (Application Programming Interface), das Windows-95/Windows-98-basierenden Anwendungen Höchstleistungen und Hardwarezugriffe in Echtzeit ermöglicht. Es reduziert auch die Komplexität der Installation und Konfiguration Ihrer Hardware. *Fighter Pilot* verwendet das DirectX 6.0-API (die neueste Version von DirectX zur Zeit der Veröffentlichung) und enthält DirectX 6.0-Dateien zur Installation.

Die Komponenten DirectDraw, DirectSound und Direct3D von DirectX benötigen möglicherweise die aktuellsten Treiber für Ihre Grafik-, Sound- oder 3D-Karten-Treiber. Wenn Sie nicht die aktuellsten Treiberversionen verwenden, stellen Sie möglicherweise Probleme bei der Darstellung, im Audio- und 3D-Bereich fest. Während der Installation von DirectX werden Ihre Grafik-, Sound- und 3D-Karten-Treiber, wenn nötig, aktualisiert. Die DirectX 6.0-Dateien, die in *Fighter Pilot* enthalten sind, stellen Treiber für die meisten Grafik-, Sound- und 3D-Karten der gängigsten Hersteller zur Verfügung. Wenn Sie neue Hardware oder Peripheriegeräte von weniger bekannten Herstellern besitzen, müssen Sie sich möglicherweise an den entsprechenden Hersteller wenden, um Treiber mit DirectX6.0-Unterstützung zu erhalten.

1. Nach der Installation von DirectX 6.0 sollten Sie überprüfen, ob Ihre Grafik-, Sound- und 3D-Karten-Treiber DirectX 6.0 unterstützen: Klicken Sie auf die Start-Taste in der Windows®95-/Windows®98-Taskleiste. Klicken Sie dann auf Ausführen ...
2. Geben Sie in der Dialogbox `c:\programme\directx\setup\dxdiag.exe` ein und klicken Sie auf OK.

Das DirectX-Diagnose-Programm bietet Ihnen Informationen über Ihre Grafik-, Sound- und 3D-Karten-Treiber. Um Ihre Grafikkarten-Treiber zu überprüfen, klicken Sie auf die Registerkarte Anzeige 1, zur Überprüfung Ihrer Soundkarten-Treiber auf die Registerkarte Sound und zur Überprüfung Ihrer 3D-Karten-Treiber auf die Registerkarte Anzeige 2. In jedem dieser Bildschirme werden Sie im Abschnitt Treiber informiert, ob Ihre Treiber von Microsoft als DirectX-6.0-unterstützend authentisiert wurden.

Wenn Ihr Treiber unter "Authentisiert: Ja" aufgelistet wird, unterstützt Ihre Karte DirectX 6.0 und sollte mit DirectX-Anwendungen korrekt zusammenarbeiten.

Wenn Ihr Treiber unter "Authentisiert: Nein" aufgelistet wird, unterstützt Ihre Karte nicht DirectX 6.0, und Sie haben möglicherweise Probleme mit DirectX-Anwendungen. Wenn das der Fall ist, lesen Sie bitte den Abschnitt unten in der DirectX-Diagnose-Anwendung. Windows-98-Benutzer können auch den Button Hilfe verwenden.

Wichtiger Hinweis: Wenn Sie Grafik-, Sound- oder 3D-Karten-Treiber mit DirectX-Unterstützung verwenden, die jedoch nicht von Microsoft getestet wurden, werden Sie während der Installation von DirectX 6.0 gefragt, ob Sie diese Treiber durch getestete Treiber ersetzen möchten. Bei Grafikkarten empfehlen wir, die Treiber nicht ersetzen zu lassen. Einige Hersteller garantieren bei ihren Darstellungshilfeprogrammen eine reibungslose Funktion nur mit den spezifischen Treibern. Wenn Sie also die Treiber des Herstellers durch die Microsoft-Treiber ersetzen, unterbinden Sie möglicherweise die Funktionsfähigkeit dieser Utilities.

## INSTALLATION

So installieren Sie *Fighter Pilot* auf die Festplatte Ihres Computers:

1. Starten Sie das Betriebssystem Windows 95/98.
2. Legen Sie die *Fighter Pilot*-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Nun erscheint das AutoPlay-Menü.
  - Falls das AutoPlay-Menü nicht erscheint, klicken Sie auf **Start\Ausführen...**, tippen Sie **d:\auto** in das Textfeld und klicken Sie dann auf **OK** (ersetzen Sie "D" durch den korrekten Buchstaben, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk eine andere Laufwerksbezeichnung hat). Nun startet das AutoPlay-Menü.
3. Klicken Sie auf **INSTALLIEREN**, um das Setup-Programm zu starten.
4. Klicken Sie in jedem Textfeld auf **Weiter**, um die Standardinstallation durchzuführen. Nun werden die *Fighter Pilot*-Dateien auf Ihre Festplatte kopiert.
  - Falls Sie im Setup-Programm andere als die Vorgabewerte wählen wollen, folgen Sie den Bildschirmanweisungen.
5. Wenn die Datenübertragung abgeschlossen ist, klicken Sie auf **Beenden**. Nun erscheint die Readme-Datei.
  - Die Readme-Datei ergänzt die gedruckte Dokumentation. Hier finden Sie die allerneuesten Informationen zum Spiel.
6. Nachdem Sie die Readme-Datei geschlossen haben, können Sie das Spiel laden.

## LADEN

So laden Sie *Fighter Pilot*:

1. Starten Sie das Betriebssystem Windows 95/98.
2. Legen Sie die *Fighter Pilot*-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Doppelklicken Sie auf die *Fighter Pilot*-Verknüpfung auf dem Windows-Desktop oder klicken Sie auf: **Start\Programme\Fighter Pilot\Fighter Pilot**.
  - Nun erscheinen die Einführungsschirme, gefolgt vom Hauptmenü (siehe *Einen Einsatz konfigurieren*, S. 14.)

## SCHNELLSTART

So können Sie schnell einen Einsatz starten:

1. Klicken Sie im Hauptmenü auf **EINSATZ**. Das Texteingabefeld "Name des Piloten" erscheint nun.
2. Um den vorgegebenen Pilotennamen (Ihr Windows-Anmeldename) anzunehmen, drücken Sie auf . Nun erscheint der Bildschirm "Einsatz auswählen".
3. Klicken Sie auf **ANNEHMEN**. Als nächstes erscheint der Schirm "Einsatzbesprechung".
4. Hören Sie sich Ihre Einsatzziele an und klicken Sie dann auf **EINSATZ FLIEGEN**. Sie befinden sich anschließend in Ihrem Flugzeug und sind bereit, den Feind zu bekämpfen (siehe *Flugkontrollen*, S. 6).

# FLUGKONTROLLEN

## FLUG

AKTION	NUM.FELD	BESCHREIBUNG
Nase nach oben	2 o.	Joystick zurückziehen, um zu steigen
Nase nach unten	8 o.	Joystick nach vorne schieben, um zu sinken
Nach links rollen	4 o.	Rollen Sie nach links (Abwehrmanöver o. Kurve)
Nach rechts rollen	6 o.	Rollen Sie nach rechts
Nase links (Ruder)	1 o.	Linkskurve ohne Schräglage
Nase rechts (Ruder)	3 o.	Rechtskurve ohne Schräglage
Scharf nach links	7	Rollt Flugzeug 90 Grad und fliegt scharfe Linkskurve
Scharf nach rechts	9	Rollt Flugzeug 90 Grad und fliegt scharfe Rechtskurve
Fluglage stabilisieren	5 o.	Drücken und halten, um die Fluglage des Flugzeugs automatisch zu stabilisieren
Nachbrenner		Nachbrenner einschalten, um Maximalgeschwindigkeit zu erreichen
Schub erhöhen		Schub erhöhen, um schneller zu fliegen
Schub reduzieren		Schub reduzieren, um langsamer zu fliegen
Luftbremse	o.	Luftbremse ausfahren, um Tempo stark zu reduzieren
Schubniveau	-	Vorbestimmten Schubwert von Null bis Maximal wählen

\* auf dem Tastenfeld

## KAMPF

AKTION	TASTATUR	BESCHREIBUNG
Waffe auswählen		Rakete auswählen
Waffe abfeuern		Derzeit gewählte Rakete abfeuern
Bordkanone feuern		Schnellfeuerkanone einsetzen
Täuschkörper abwerfen		Täuschkörper abwerfen, um Raketen abzulenken, die Ihr Flugzeug erfaßt haben

# FLUGKONTROLLEN

Bestes feindliches Ziel  
 Feindziele durchgehen  
 Einsatzziele durchgehen  
 Verbündete durchgehen  
 Wegpunkte durchgehen

Das Feindziel mit der höchsten Priorität erfassen  
 Feindziel wählen, das Sie angreifen wollen  
 Einsatzziele innerhalb der Radarreichweite durchgehen  
 Verbündete durchgehen und deren Status prüfen  
 Nächsten Wegpunkt wählen, zu dem Sie fliegen möchten

Autopilot  
 Spezialwaffe abfeuern  
 Geschw. an Ziel anpassen

o.

Fliegt Ihre Maschine autom. zum nächsten Wegpunkt  
 Spezialwaffe abfeuern, falls vorhanden  
 Paßt Ihre Geschwindigkeit der Ihres Ziels an. Diese Funktionen ist vor allem im Nahkampf nützlich!

## PERSPEKTIVEN

AKTION  
 Standard-Verfolgungssicht

TASTATUR

BESCHREIBUNG  
 Sicht von hinten; Flugzeug befindet sich im unteren Bildschirmbereich

Standardblick links  
 Standardblick rechts  
 Standardsicht nach hinten  
 Cockpitsicht  
 Taktische Sicht

+

Sicht von Punkt hinter der rechten Tragfläche  
 Sicht von Punkt hinter der linken Tragfläche  
 Sicht von vorn auf Verfolger  
 Cockpitperspektive mit panoramischer Sicht  
 Ihr Flugzeug befindet sich im Vordergrund, Ziel im Hintergrund

Karte an/aus

o.

Karte mit Positionen und Wegpunkten

**Tip: Wenn ein gelbes Dreieck auf einem Feindflugzeug erscheint, ist dieses gerade im Begriff Sie anzugreifen!**

## FUNKSPRÜCHE

AKTION	TASTATUR	BESCHREIBUNG
Hilfe anfordern	[H]	Rufen Sie Ihr Unterstützungsflugzeug zur Hilfe
Gegner provozieren	[Einfg]	Reizen Sie die gegnerischen Kampfpiloten mit Provokationen

## SPIELOPTIONEN

AKTION	TASTATUR	BESCHREIBUNG
Einsatz verlassen	[Esc]	Einsatz abbrechen. Auf Aufforderung durch Drücken von [J] bestätigen
Musik an/aus	[Alt] + [M]	Musik während des Einsatzes an/aus
Steigleiter an/aus	[F8]	Steigleiter anzeigen
Großbild an/aus	[F12]	Wählen Sie zwischen Anzeigefenstern am unteren Bildschirmrand und Vollbildschirmanzeige
Opferkamera an/aus	[F9]	Schaltet Sicht auf das derzeit gewählte Ziel an/aus
Waffenkamera an/aus	[F10]	Schaltet Sicht auf Ihre Rakete im Anflug auf das Ziel an/aus
Funkspruch-Video an/aus	[F11]	Zeigt Flugzeuge, die mit Ihnen in Funkverbindung stehen
Pause/Flug wiederaufnehmen	[P]	Stoppt den Flug/Kehrt zum Flug zurück

## MULTIPLAYER

AKTION	TASTATUR	BESCHREIBUNG
Team-Chat	[H]	Chat-Nachricht nur an Mitglieder Ihres Teams senden. Tippen Sie die Nachricht ein und drücken Sie dann [↵].
Chat an alle	[H]	Chat-Nachricht an alle Spieler senden. Tippen Sie die Nachricht ein und drücken Sie dann [↵].

## JOYSTICK-KONTROLLEN

AKTION
Bordkanone feuern
Waffe abfeuern
Waffe auswählen
Bestes feindliches Ziel
Tauschkörper abwerfen
Hilfe anfordern
Standard-Verfolgungssicht
Standardblick links
Standardblick rechts
Standardsicht nach hinten
Joystick zentrieren

JOYSTICK
Taste 1
Taste 2
Taste 3
Taste 4
Taste 5
Taste 6
Hütchen [↓]
Hütchen [←]
Hütchen [→]
Hütchen [↑]
[Alt] + [J]

## MAUSKONTROLLEN

AKTION	MAUS
Bordkanone feuern	Linksklick
Waffe abfeuern	Rechtsklick
Maus zentrieren	[C]

Die zusammenlaufenden Linien vor dem Flugzeug werden als Geschütztrichter bezeichnet und zeigen, wohin die Geschosse der Bordkanone gefeuert werden. Diese Linien erscheinen automatisch, wenn sich ein Gegner nah genug befindet, um die Bordkanone einzusetzen. Holen Sie Ihren Gegner vom Himmel, indem Sie die Spitze des Geschütztrichters auf das Feindflugzeug ausrichten und feuern!





**Flugtip:** Um eine schnelle Schrägkurve zu fliegen, rollen Sie bis zu 90 Grad nach rechts oder links und drücken dann **[2]** auf dem Nummernfeld oder ziehen das Steuergerät zurück, um die Nase des Flugzeugs hochzuziehen. Wenn Sie die gewünschte Richtung erreicht haben, richten Sie das Flugzeug wieder horizontal aus oder drücken und-halten einfach **[L]**.

## FLUGZEUG STÄRKE

F/A-18	Allzweckflugzeug: Gute Leistungen in jeder Situation
F-117	Stealth: Kann von Feinden nur schwer entdeckt werden
F-22	Manövrierfähigkeit: Enge Kurven und Loopings
Su-35	Geschwindigkeit: Große Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit

## LUFT-LUFT-WAFFEN

## LUFT-BODEN-WAFFEN

Sidewinder	Maverick
Sidewinder	Vandal
Phoenix	Maverick
Phoenix	Vandal

## WAFFEN

<i>Sidewinder</i>	Standard-Luft-Luft-Rakete	<i>Maverick</i>	Standard-Luft-Boden-Rakete
<i>Phoenix</i>	Verbesserte <i>Sidewinder</i>	<i>Vandal</i>	Verbesserte <i>Maverick</i>

## EINSATZZIELE

Ihre Einsatzziele erscheinen auf der HUD. Sie können diese in beliebiger Reihenfolge erfüllen.

Noch nicht erfüllte Ziele erscheinen in rot, aber wenn Sie **[T]** drücken, um ein Einsatzziel zu erfassen, blinkt dies weiß auf. Wenn Sie das Objekt zerstören, um das Einsatzziel zu erfüllen, wird es grün dargestellt.

In einigen Einsätzen müssen Sie Ihre Verbündeten beschützen. Die Namen der Verbündeten erscheinen in blauer Schrift auf der HUD. Sollten sie abgeschossen werden, ändert sich die Schrift zu gelb. Denken Sie also daran: rote Flugzeuge abschießen, blaue beschützen!

## LUFT-BODEN-ZIELE (ATG – AIR-TO-GROUND)

Luft-Boden-Ziele erfordern andere Waffen und Taktiken. Um ein Bodenziel zu erfassen, müssen Sie zuerst **[M]** drücken, um Ihre Luft-Boden-Waffen auszuwählen.

Luft-Boden-Ziele erscheinen in einem weißen Kasten. Ihr gegenwärtig gewähltes Ziel hat zusätzlich einen roten Kreis im Kasten. Wenn Sie sich in Reichweite befinden um zu feuern, erscheint ein sich drehendes gelbes Symbol.

## WEGPUNKTE

Wegpunkte werden auf dem Radarschirm als Ziffern dargestellt. Eine größere Schriftart identifiziert Ihren nächsten Wegpunkt, aber Sie können die Reihenfolge ignorieren, indem Sie **[W]** drücken, um den nächsten Wegpunkt zu wählen.

Um zu einem Wegpunkt zu fliegen, manövrieren Sie Ihr Flugzeug so, daß sich der Wegpunkt im Radarschirm auf der 12-Uhr-Position befindet. Wenn Sie den Autopilot aktivieren, fliegt Ihre Maschine automatisch zum nächsten Wegpunkt.

## HÖHENMESSER

Eine blaue Markierung zeigt die Höhe Ihres Flugzeugs am Höhenmeßbalken an. Das untere Ende stellt die Meereshöhe dar; das obere Ende des Balkens die Bodenhöhe. Wenn Sie ein Luftziel erfassen, wird dessen Höhe durch eine rote Markierung angezeigt.

## MEHRZWECKMONITOR

Der Mehrzweckmonitor informiert Sie über den Status Ihres Flugzeugs. Wenn Sie die Opfer-, Waffen- oder Flügelmannsicht aktiviert haben, zeigt dieser Monitor die entsprechende Perspektive.

## STATUS

- Diagrammfarben wechseln von gelb über rot zu schwarz, um Schadensbereiche anzuzeigen



## OPFERKAMERA

- Sie müssen einen Gegner erfassen, um diese Perspektive zu aktivieren



## RADARSCHIRM

Ziel jenseits des Darstellungsbereichs des Radars (rot=Flugzeug, gelb=Ziel) Nächster Wegpunkt

- Primärziele blinken auf dem Radarschirm gelb auf
- Raketen (Feind/Verbündete) erscheinen als grüne Symbole auf dem Schirm



Der Radarschirm zeigt alle Flugzeuge, Gebäude, Flugabwehrstellungen, Wegpunkte und Kompaßrichtungen an. Erfasste Ziele erscheinen in Kästchen und werden identifiziert, außerdem zeigen Pfeile auf Feinde jenseits des Darstellungsbereichs des Radarschirms.

## NAVIGATIONSKARTE

Wenn Sie Ihre Position im Verhältnis zu den Einsatzzielen und Wegpunkten sehen wollen, drücken Sie **[M]**, um die Navigationskarte aufzurufen. Solange die Navigationskarte angezeigt wird, pausiert der Einsatz.

## EINEN EINSATZ KONFIGURIEREN

Der Start eines Einsatzes ist einfach — wählen Sie nur einen Piloten und einen Einsatz, und schon geht es los! Sehen Sie sich den Radarschirm an und folgen Sie den Wegpunkten, um Ihre Einsatzziele zu erfüllen. Wenn Sie den Luftkampf überleben, können Sie nach Hause fliegen und sich als Held feiern lassen.

## HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü können Sie einen neuen Piloten erstellen, einen Einsatz auswählen, sowie die Spieloptionen nach Ihren Wünschen einstellen. Nach Ihrem ersten Einsatz dient das Hauptmenü dazu, Ihren Spielstand in *Fighter Pilot* anzuzeigen.

- Wenn Sie bereit sind fortzufahren, klicken Sie auf **EINSATZ**. Nun erscheint der Schirm "Einsatz auswählen" (siehe S. 16).

## NEUER PILOT

Zu Beginn des Einsatzes werden Sie aufgefordert, einen Namen einzutippen. Das nächste Mal erscheint Ihr Pilotenname automatisch in der Liste.

- Um als neuer Pilot zu fliegen, klicken Sie auf **NEUER PILOT**. Das Texteingabefeld "Name des Piloten" erscheint. Tippen Sie einen Namen ein und drücken Sie dann **[↩]**. Der neue Pilotenname erscheint nun in der Pilotenliste.

## PILOT LÖSCHEN

- Um einen Piloten zu löschen, klicken Sie auf dessen Namen, um ihn zu markieren und dann auf **PILOT LÖSCHEN**. Klicken Sie anschließend auf **OK**, um Ihre Entscheidung zu bestätigen. Der Pilot wird dann aus der Pilotenliste entfernt.

## EINSATZ

- Um einen Einzeleinsatz zu beginnen, klicken Sie auf **EINSATZ**. Sofern Sie noch keine Pilotenakte erstellt haben, erscheint nun das Texteingabefeld "Name des Piloten" — danach wird jedesmal der Einsatzwahlschirm angezeigt (siehe S. 16).
- Um den Pilotennamen zu ändern, tippen Sie einen Namen ein und drücken dann **[↩]**. Daraufhin erscheint der Einsatzwahlschirm (siehe S. 16).

## MULTIPLAYER

Sie können bis zu acht Computer über ein IPX-Netzwerk, vier über TCP/IP, oder zwei via Modem oder direkte serielle Verbindung zusammenschalten, um intensive Luftkämpfe zu erleben.

- Um ein Multiplayer-Spiel zu beginnen, klicken Sie auf **MULTIPLAY**. Nun erscheint der Multiplayer-Bildschirm (siehe S. 25).

## OPTIONEN

Hier können Sie Optionen zu allen Gameplay-Aspekten von *Fighter Pilot* auswählen (siehe *Optionen*, S. 20).

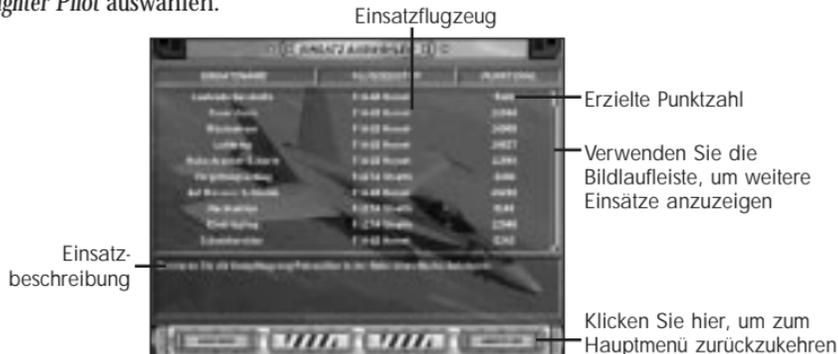
## VERLASSEN

So verlassen Sie *Fighter Pilot* und kehren zum Windows-Desktop zurück.

- Um das Spiel abzurechnen, klicken Sie auf **VERLASSEN**. Wenn der Bestätigungsschirm erscheint, klicken Sie erneut auf **VERLASSEN**.

## EINSATZ AUSWÄHLEN

Im Schirm "Einsatz auswählen" können Sie Ihre nächste Herausforderung in *Fighter Pilot* auswählen.



- Sie müssen einen Einsatz *beginnen*, bevor Sie den nächsten angehen können. Sie können allerdings bereits zuvor abgeschlossene Einsätze zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen.
- Um einen Einsatz zu wählen, klicken Sie auf dessen Namen und dann auf **ANNEHMEN**. Nun erscheint der Schirm "Einsatzbesprechung".

## EINSATZBESPRECHUNG

Der Einsatzbesprechungsschirm liefert eine detaillierte Beschreibung des bevorstehenden Einsatzes. Passen Sie gut auf, damit Sie die Kampagne heil überstehen.



- Wenn Sie sich im Einsatzbesprechungsschirm befinden, erscheinen Ihre **Einsatzziele** eines nach dem anderen auf der Einsatzkarte.
- Um die gesamte Befehlsliste noch einmal zu sehen, klicken Sie auf **WIEDERH**.
- Um den Befehl für ein bestimmtes Einsatzziel zu sehen, klicken Sie dieses an.
- Manche Einsätze erlauben es Ihnen, unter verschiedenen verbündeten Unterstützungsflugzeugen zu wählen. Um ein Flugzeug zu wählen, klicken Sie es an. Wenn Sie ohne Verbündete fliegen wollen, klicken Sie auf **KEINE UNTERSTÜTZUNG**. Dadurch wird der Einsatz unter Umständen schwieriger, Sie können jedoch auch eine höhere Punktzahl erreichen.

## VERBÜNDETE UNTERSTÜTZUNGSFLUGZEUGE

**AWACS (Warlock):** Liefert Ihnen Informationen, die Ihr Radar nicht mehr erfassen kann. Durch Drücken von **[M]** sehen Sie auf der Karte alle Feinde. Drücken Sie **[Bild]**, und Warlock teilt Ihnen die Position des nächsten Feindflugzeugs mit.

**F/A-18 (Spiff):** Bietet zusätzliche Luftkampfkapazität. Erfassen Sie ein Ziel und drücken Sie dann **[Bild]**, um Spiff zu befehlen ein Feindflugzeug anzugreifen. In späteren Einsätzen fliegt Spiff eine F-22.

**F-4G (Crossbow):** Bietet zusätzliche Luft-Boden-Kampfkraft. Erfassen Sie ein Bodenziel und drücken Sie **[Bild]**, um Crossbow zu befehlen ein Bodenobjekt anzugreifen. Crossbow wird daraufhin das Ziel angreifen.

**EF-111 (Medusa):** Verbessert Ihre Defensivfähigkeiten durch Störung des gegnerischen Radars. Medusa muß nicht speziell angefordert werden, um Ihnen Hilfe zu leisten.

- Obwohl es sich nicht um ein Unterstützungsflugzeug handelt, haben Sie in einigen Einsätzen die Aufgabe den Hubschrauber MH-53J mit dem Rufzeichen "Yahoo" zu eskortieren. Dieser Hubschrauber führt keine Waffen mit und benötigt Ihren Begleitschutz, um nicht abgeschossen zu werden.
- Wenn Sie bereit sind, klicken Sie auf **EINSATZ FLIEGEN**. Nun befinden Sie sich im Flugzeug und können den Gegner bekämpfen (siehe *Flugkontrollen*, S. 6).

## NACHBESPRECHUNG

Der Nachbesprechungsschirm erscheint im Anschluß an jeden Einsatz. Hier erfahren Sie, wie gut Sie die Einsatzziele erfüllt haben. Wenn Sie den Einsatz nicht erfolgreich beendet haben, können Sie ihn erneut fliegen.



- Wenn Sie zum Nachbesprechungsschirm kommen, sehen Sie Ihre Ergebnisse auf der Karte, und ein Flugzeugsymbol folgt Ihrer Flugstrecke.
- Um die gesamte Ergebnisliste zu sehen, klicken Sie auf **WIEDERH**.
- Um das Ergebnis für ein bestimmtes Einsatzziel zu sehen, klicken Sie dieses an.
- Um zum Einsatzwahlschirm für den nächsten Einsatz zu kommen, klicken Sie auf **NÄCHSTER EINSATZ**.
- Um den abgeschlossenen Einsatz noch einmal zu fliegen, klicken Sie auf **EINSATZ WIEDERHOLEN**. Die erreichte Punktzahl für den ersten Versuch wird nicht gespeichert.

## OPTIONEN

Im Optionsschirm können Sie zahlreiche Spieloptionen einstellen, die alle Aspekte von *Fighter Pilot* betreffen.

- Wenn Sie “Unverwundbar” oder “Unbegrenzte Munition” aktivieren, können Sie weniger Punkte erzielen.



- Um eine Option an- oder auszuschalten, klicken Sie einfach auf das Kästchen oder den Kreis neben der Option.

Hinweis: Vorgabewerte erscheinen in diesem Handbuch fettgedruckt.

## OPTIONEN

### Unverwundbar

Schalten Sie diese Option AN, wenn Sie fliegen wollen, ohne abzustürzen oder abgeschossen zu werden. Wenn Sie sie auf **AUS** stellen, hängt Ihr Überleben von der Robustheit Ihres Flugzeugs ab.

In Multiplayer-Spielen betrifft dies nur Abstürze.

### Unendliche Munition

Schalten Sie diese Option AN, wenn Sie alle Waffen in unbegrenzter Anzahl zur Verfügung haben wollen, oder **AUS**, wenn Sie mit der Standardwaffenladung fliegen wollen.

### Demo-Modus

Diese Option ist in Multiplayer-Spielen nicht verfügbar.

Wenn diese Option auf **AN** gestellt ist, beginnt ein Demoflug, sobald Sie zwei Minuten im Hauptmenü sind, ohne etwas zu tun. Dies zeigt Ihnen die Flugzeuge und Terrains in *Fighter Pilot*, Sie können aber jederzeit die Kontrolle übernehmen.

### Schwierigkeitsgrad

Wenn Sie den Schwierigkeitsgrad erhöhen, fliegen und feuern die gegnerischen Jäger präziser und können mehr Schaden verkraften. Wählen Sie zwischen **ANFÄNGER**, **VETERAN**, **EXPERTE** oder **AS**.

Je niedriger der Schwierigkeitsgrad, desto geringer Ihre Punktzahl, und desto robuster Ihr eigenes Flugzeug. Auf der Stufe “Anfänger” können Sie nicht abstürzen.

### Eingabegerät

Wählen Sie Ihr Steuergerät. Sie können *Fighter Pilot* mit dem JOYSTICK, einer MAUS oder der TASTATUR spielen.

### Mausreaktion

Wenn Sie mit einer Maus spielen, können Sie deren Empfindlichkeit mit dem Schieberegler einstellen (höher nach rechts, niedriger nach links).

### Grafik

**VOLLBILDSCHIRM:** Ist diese Option auf AN gesetzt, so füllt der Spielbildschirm den ganzen Monitor aus; ist sie **AUS**, dann spielen Sie in einem etwas kleinerem Fenster (*und meist läuft das Spiel dann schneller*).

**3DFX:** Erscheint nur, wenn Ihr System über eine 3Dfx-Karte verfügt. Aktivieren Sie diese Option, um das Spiel zu beschleunigen und die Grafik zu verbessern.

**DETAIL:** Bewegen Sie den Schieberegler, um die Grafikedetailstufe einzustellen. Sie müssen Geschwindigkeit gegen Detail abwägen und sollten die Stufe wählen, die den besten Kompromiß darstellt.

In Multiplayer-Spielen können Sie mit Ihren Freunden um die Luftherrschaft kämpfen! Wenn ein Multiplayer-Spiel eingerichtet wird, erstellt ein Spieler das Spiel und fungiert als *Spielleiter*, während die anderen seinem *Spiel beitreten*. Entscheiden Sie, wer diese Rollen spielen soll, bevor Sie sich miteinander verbinden.

### So beginnen Sie ein Multiplayer-Spiel:

1. Im Hauptmenü klickt jeder Spieler auf **MULTIPLAY**. Nun erscheint der Multiplayer-Schirm.
2. Im Multiplayer-Schirm klickt jeder Spieler auf **VERBINDUNG**. Nun erscheint der Multiplayer-Verbindungsschirm.
3. Im Multiplayer-Verbindungsschirm klickt jeder Spieler entweder auf **SPIELLEITER** oder **BEITRETEN** (*je nach seiner Rolle*), um die entsprechende Verbindung aufzurufen.

### SERIELL

Wenn Sie ein serielles Verbindungsprotokoll wählen, erscheint der Schirm "Serielle Verbindung". Vergewissern Sie sich, daß alle Verbindungsoptionen in Ordnung sind, bzw. stellen Sie die Optionen entsprechend ein, und klicken Sie dann auf OK.

**Spielleiter** Der Multiplayer-Bildschirm erscheint (*siehe S. 25*).

**Mitspieler** Der Schirm "Multiplayer-Sitzung auswählen" erscheint. Klicken Sie auf das Spiel Ihres Spielleiters und dann auf BEITRETEN. Der Multiplayer-Bildschirm erscheint (*siehe S. 25*).

## MODEM

Wenn Sie eine Modemverbindung wählen:

**Spielleiter** Der Modemverbindungsschirm erscheint. Klicken Sie auf ANTWORT. Wenn der Mitspieler Verbindung aufnimmt, erscheint der Multiplayer-Bildschirm (siehe S. 25).

**Mitspieler** Der Modemverbindungsschirm erscheint. Tippen Sie die Telefonnummer des Spielleiters ein und drücken Sie auf . Der Schirm "Multiplayer-Sitzung auswählen" erscheint. Klicken Sie auf das Spiel Ihres Spielleiters und dann auf BEITRETEN. Der Multiplayer-Bildschirm erscheint (siehe S. 25).

## IPX

Wenn Sie das IPX-Protokoll wählen:

**Spielleiter** Der Multiplayer-Bildschirm erscheint (siehe S. 25).

**Mitspieler** Der Schirm "Multiplayer-Sitzung auswählen" erscheint. Klicken Sie auf das Spiel Ihres Spielleiters und dann auf BEITRETEN. Der Multiplayer-Bildschirm erscheint (siehe S. 25).

## TCP/IP

Wenn Sie das TCP/IP-Verbindungsprotokoll wählen:

**Spielleiter** Der Multiplayer-Bildschirm erscheint (siehe S. 25).

**Mitspieler** Der Schirm "Sitzung suchen" erscheint. Geben Sie die IP-Adresse des Spielleiters ein und drücken Sie dann auf . Daraufhin erscheint der Schirm "Multiplayer-Sitzung auswählen". Klicken Sie auf das Spiel Ihres Spielleiters und dann auf BEITRETEN. Der Multiplayer-Bildschirm wird daraufhin angezeigt (siehe S. 25).

## MULTIPLAYER-BILDSCHIRM

Der Spielleiter hat Zugriff auf alle Setup-Optionen auf dem Multiplayer-Bildschirm. Die Mitspieler können nur Farbe und Flugzeugtyp wählen. Die Spieler können von diesem Bildschirm aus eine Chat-Verbindung aktivieren, so daß sie während des Setup-Prozesses mitreden können.



- Um eine Setup-Option zu ändern, klicken Sie auf die derzeitig gewählte Option und rufen so ein Popup-Menü auf.
- Um eine Chat-Verbindung zu aktivieren, klicken Sie auf das Chat-Feld, wo dann ein Cursor erscheint. Tippen Sie Ihre Nachricht ein und klicken Sie auf **SENDEN**. Die Nachricht erscheint im Chat-Fenster jedes Computers.

- Wenn Sie startbereit sind, klicken Sie auf **STARTEN**. Nun erscheint in der Spielerliste neben Ihrem Namen ein grünes Häkchen.
- Wenn der Spielleiter auf **STARTEN** klickt, erscheint jeder startbereite Spieler in seinem Flugzeug und kann mit dem Kampf beginnen (siehe *Flugkontrollen*, S. 6).
- Spieler können so lange bereits laufenden Multiplayer-Spielen beitreten, wie noch freie Plätze vorhanden sind.

Abschußliste



Gegner können  
am Namen  
identifiziert  
werden

### MULTIPLAYER-HUD

#### MULTIPLAYER-NACHBESPRECHUNG

Der Multiplayer-Nachbesprechungsschirm zeigt die Punktzahl jedes Piloten, die Abschüsse, und die Zahl seiner eigenen Abstürze. Sie können den Sieger des Einsatzes auf der Basis von einem dieser Faktoren bestimmen, oder durch eine Kombination aller drei.

- Um eine neue Multiplayer-Sitzung zu erstellen, klicken Sie auf **NEUES SPIEL**. Nun erscheint der Multiplayer-Bildschirm.

### DAS SPIEL DEINSTALLIEREN

So entfernen Sie *Fighter Pilot* von Ihrer Festplatte:

1. Starten Sie das Betriebssystem Windows 95/98.
2. Klicken Sie auf **Start\Programme\Fighter Pilot\Fighter Pilot entfernen**.
3. Wenn Sie aufgefordert werden, dies zu bestätigen, klicken Sie auf **Ja**. Nun werden die *Fighter Pilot*-Dateien von Ihrer Festplatte gelöscht.
4. Wenn die Deinstallierung abgeschlossen ist, klicken Sie auf **OK**.

## PROBLEME MIT DER SOFTWARE?

Wenn Sie Probleme damit haben, Ihre Software zu installieren oder zu benutzen, möchten wir Ihnen helfen.

- Lesen Sie bitte zuerst die oben stehenden Abschnitte Installation und Systemanforderungen gründlich durch.

Wenn Sie den Anweisungen gefolgt sind und immer noch Probleme haben, Ihre Software zu installieren oder zu benutzen, finden Sie im folgenden Hinweise, die Ihnen vielleicht helfen können, die Probleme zu beheben.

## CD-PROBLEME

Sie benötigen ein Quadro-speed CD-ROM-Laufwerk oder schneller, um Fighter Pilot spielen zu können.

Die Fehlermeldung „Datei nicht gefunden“ erscheint, wenn ich das Spiel installiere oder laufen lasse

- Vergewissern Sie sich, daß das Spiel korrekt installiert wurde. Lesen Sie dazu den Abschnitt Das Spiel installieren.
- Vergewissern Sie sich, daß die CD im CD-ROM-Laufwerk liegt. Die CD muß eingelegt sein, um das Spiel installieren oder spielen zu können.
- Vergewissern Sie sich, daß die CD nicht verkratzt oder beschädigt ist.

## LEISTUNGSPROBLEME BEI CD-ROM

- Vergewissern Sie sich, daß Sie Windows-95/98-eigene 32-Bit-Treiber benutzen, um Ihr CD-ROM-Laufwerk zu steuern. Diese Treiber können über die Systemsteuerung konfiguriert werden.
- Verwenden Sie keinen 16-Bit-DOS-Treiber (der in der CONFIG.SYS-Datei geladen wird), um Ihr CD-ROM-Laufwerk zu steuern. Die Leistung könnte möglicherweise darunter leiden.

## ABGEHACKTES VIDEO ODER STOTTERNDER TON

Probleme mit abgehacktem oder stotterndem Video oder Ton können durch das Anpassen des CD-ROM Read-Ahead-Cache behoben werden.

Anpassung des Read-Ahead-Cache:

1. Klicken Sie auf dem Windows-95/98-Desktop mit der rechten Maustaste auf Arbeitsplatz und wählen Sie dann Eigenschaften.

2. Wählen Sie Leistungsmerkmale, dann Dateisystem...
3. Wählen Sie die Registerkarte CD-ROM und hier Zugriff optimieren für.. Wählen Sie nun QUADRO-SPEED ODER HÖHER.
4. Bewegen Sie den Schieberegler bei Größe des Zusatz-Cache-Speichers auf KLEIN und klicken Sie dann auf Übernehmen.

Hinweis: Wenn Sie den Schieberegler auf GROSS bewegen, wird die Leistung von Fighter Pilot nicht verbessert, sondern verschlechtert, da dadurch RAM reserviert wird, das sonst dem Spiel zur Verfügung stünde.

## GRAFIKPROBLEME

Fighter Pilot benötigt eine PCI-SVGA-Grafikkarte mit einer Auflösung von 640x480 und 65.535 Farben (1 MB oder mehr Grafikspeicher). Bei den Grafiken ist es normal, daß eine einzelne schwarze Linie zwischen jeder Grafik-Linie auf dem Bildschirm erscheint (Halbzeilen-Modus).

Hinweis: Wenn Ihr Windows-95-Grafikkarten-Treiber DirectDraw nicht unterstützt, können möglicherweise Schwierigkeiten bei der Installation oder beim Spielen von Fighter Pilot auftreten.

## ALLGEMEINE INFORMATIONEN ZU GRAFIKKARTEN

- Während der Installation von DirectX wird das DirectX-Installationsprogramm versuchen, einen Grafikkarten-Treiber mit DirectDraw-Unterstützung für Ihre Grafikkarte zu installieren. Wenn der Treiber Ihrer Grafikkarte DirectDraw nicht unterstützt, ersetzt das DirectX-Installationsprogramm Ihren aktuellen Grafikkarten-Treiber. Schalten Sie alle herstellerspezifischen Utilities ab. Wenn Sie diese Utilities weiter nutzen möchten, müssen Sie die aktuellsten Treiber mit DirectDraw-Unterstützung direkt vom Hersteller Ihrer Grafikkarte anfordern.
- Wenn Ihre Grafikkarte DirectDraw-Unterstützung hat, aber noch nicht von Microsoft getestet wurde, werden Sie gefragt, ob Sie Ihren aktuellen Treiber ersetzen möchten. In den meisten Fällen bedeutet das Ersetzen dieser Treiber, daß Ihre herstellerspezifischen Utilities abgeschaltet werden. Wenn Sie Grafik-Probleme bei der Verwendung der nicht getesteten DirectDraw-Treiber des Herstellers haben, können Sie diese lösen, indem Sie DirectX neu installieren und Ihren aktuellen Grafik-Treiber durch einen DirectX-5.0-Grafiktreiber ersetzen.

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Hinweise zur DirectX-Installation.

## GRAFIKPROBLEME UNTER WINDOWS 95/WINDOWS 98

Probleme mit abgehacktem oder stotterndem Video oder Ton können durch das Anpassen des CD-ROM Read-Ahead-Cache behoben werden.

## FRAGEN ZU SPEZIELLEN GRAFIKKARTEN

### Diamond Viper Pro

Bei einigen Spielen von Electronic Arts™ haben Sie möglicherweise Probleme mit der Grafikkarte Diamond Viper Pro. Wenn Sie Schwierigkeiten haben, können Sie die PCI-Burst-Mode-Transfers in Ihrem BIOS abschalten. Wenn Ihr BIOS diese Eigenschaft nicht hat, gibt es von Diamond ein Utility, das Sie zum Abschalten der PCI-Burst-Mode-Transfers verwenden können. Wenn Sie Internet-Zugang haben, können Sie dieses Utility von Diamonds FTP-Seite unter <ftp://ftp.diamondmm.com/pub/misc/burst.exe> herunterladen.

### Oak-Treiber-Paket 6.01

Bei Fighter Pilot hatten wir Probleme mit dem Oak-Treiber-Paket 6.01. Vermeiden Sie die Verwendung dieser Version des Treiber-Pakets. Verwenden Sie am besten das Oak-Treiber-Paket Version 4.01.

### Tseng Labs W32p PCI-Grafikkarte

Bei Fighter Pilot hatten wir Probleme mit den „Tseng Labs ET4000/W32 PCI“-Treiber von Microsoft wegen zu schlechter Leistung. Verwenden Sie am besten die aktuellsten „Tseng Labs ET4000/W32 PCI“-Treiber von Tseng Labs.

### Trident TGUI9680-Grafikkarte

Bei dieser Trident-Karte hatten wir Probleme mit dem von DirectX 6.0 installierten Treiber. Verwenden Sie am besten Ihren Trident-TGUI9680-Treiber.

### 3Dfx-Grafikkarten Voodoo Graphics und Rush

Für Fighter Pilot werden die Glide Run-Time-Treiber für den Voodoo-Graphics- und Voodoo-Rush-Chipsatz benötigt. Wenn Sie die Glide Run-Time-Treiber für diese Chipsätze nicht installiert haben oder Treiber haben, die älter als Version 2.43 sind, startet das Installationsprogramm von Fighter Pilot die Installation von Glide 2.43, wodurch der Treiber Glide 2.43 in Ihrem System installiert wird. Wenden Sie sich alternativ an Ihre Kartenhersteller, um die aktuellsten Treiber für Ihre Karte zu erhalten. Wenn Sie eine aktuellere Version der Glide Run-Time-Treiber als 2.43 verwenden, sind keine Glide-Treiber installiert.

## SPEICHER-PROBLEME

Fighter Pilot benötigt 16 MB RAM und aktivierten Virtuellen Speicher. Wir empfehlen Ihnen, Windows 95/Windows 98 die Größe des Virtuellen Speichers automatisch verwalten zu lassen (Standard-Einstellung), und daß Sie mindestens 30 MB freien Festplattenplatz nach der Installation zur Verfügung haben.

## SOUND-PROBLEME

Fighter Pilot benötigt eine Soundkarte mit DirectSound-Unterstützung. Wenn Ihre Soundkarte DirectSound nicht unterstützt, werden Sie Probleme mit unterbrochenem und stotterndem Sound haben. Sollte Ihre Soundkarte DirectSound nicht unterstützen, empfehlen wir Ihnen, die aktuellsten Treiber vom Hersteller Ihrer Soundkarte zu beziehen.

## DIE SOUNDKARTE IST INSTALLIERT, ABER ES IST KEIN TON ZU HÖREN

Vergewissern Sie sich, daß Ihre Lautsprecher oder Ihr Kopfhörer an der richtigen Buchse angeschlossen und die Lautstärke nicht auf Null gestellt ist.

## ALLGEMEINE SOUNDKARTEN-INFORMATIONEN

- Während der Installation von DirectX versucht das DirectX-Installationsprogramm, einen Sound-Treiber mit DirectSound-Unterstützung für Ihre Soundkarte zu installieren. Wenn Ihr Soundkarten-Treiber DirectSound nicht unterstützt, versucht das DirectX-Installationsprogramm, Ihren aktuellen Soundkarten-Treiber zu ersetzen.
- Wenden Sie sich bitte an Ihren Soundkarten-Hersteller, um aktualisierte Treiber zu erhalten, wenn DirectSound-Treiber für Ihre Soundkarte in DirectX 5.0 nicht verfügbar sind.

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Hinweise zur DirectX-Installation.

## STEUERUNGS-PROBLEME

### Gravis Gamepad Pro

Wenn Sie mit dem Gravis Gamepad Pro Schwierigkeiten haben, vergewissern Sie sich, daß Sie die aktuellsten Treiber von Gravis installiert haben. Die aktuellste Treiber-Version finden Sie auf der Webseite von Gravis: [www.gravis.com](http://www.gravis.com).

## JOYSTICK-KALIBRIERUNG UNTER WINDOWS 95/WINDOWS 98

Sie müssen Ihren Joystick in der Systemsteuerung kalibrieren, damit er im Spiel erkannt wird. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

Um Ihren Joystick unter Windows 95/Windows 98 zu installieren oder kalibrieren, gehen Sie in die Systemsteuerung und starten das Spielgeräte-Applet. Einige Steuergeräte benutzen Ihre eigenen Applets oder Software zur Installation und Kalibrierung.

## MODEM-PROBLEME

Fighter Pilot benötigt ein 100%-Hayes-kompatibles Modem mit 9.600 bps oder schneller. Für externe Modems wird eine Hochgeschwindigkeits-Schnittstelle (16.550 UART) benötigt.

## ALLGEMEINE MODEM-INFORMATIONEN

Fighter Pilot benutzt die Windows-95-/Windows-98-Einstellungen, um Ihr Modem zu initialisieren. Sie müssen Ihr Modem unter Windows 95/Windows 98 installieren, damit es korrekt arbeitet.

## INSTALLATION IHRES MODEMS UNTER WINDOWS 95/WINDOWS 98:

1. Klicken Sie auf den Start-Button der Taskleiste. Das Start-Menü öffnet sich.
2. Wählen Sie aus dem Start-Menü Einstellungen, und dann wählen Sie Systemsteuerung aus dem Pop-up-Menü.
3. Klicken Sie in der Systemsteuerung auf Modems.
4. Wenn Sie vorher noch kein Modem installiert haben, lassen Sie Ihr Modem von Windows 95/Windows 98 erkennen, indem Sie den Button Weiter anklicken.

Wenn mit Ihrem Modem eine Windows-95/Windows-98-Treiber-Diskette oder eine .INF-Datei geliefert wurde, folgen Sie den Hinweisen des Herstellers für die Installation Ihres Modems.

## DAS MODEM LÄBT SICH NICHT INITIALISIEREN

- Vergewissern Sie sich, ob Ihr Modem korrekt unter Windows 95/Windows 98 installiert und eingeschaltet ist.
- Vergewissern Sie sich, ob Ihr Modem korrekt unter Windows 95/Windows 98 arbeitet. Wenn Ihr Modem korrekt installiert ist und bei anderen Modem-Anwendungen unter Windows 95/Windows 98 funktioniert, Sie aber Probleme bei der Modem-Initialisierung unter Fighter Pilot haben, versuchen Sie, Ihren Modem-Typ unter Windows 95/Windows 98 auf „Standard Modem“ einzustellen.
- Bei einigen Computern sind möglicherweise Anrufbeantworter- oder Fax-Anwendungen installiert. In einigen Fällen können diese Anwendungen das Modem blockieren und verhindern, daß auf andere Anwendungen zugegriffen werden kann. Sie müssen alle Anwendungen verlassen, die auf Ihr Modem zugreifen können, bevor Sie ein Modem-Spiel beginnen.

Hinweis: Ihr Modem läuft möglicherweise nicht an COM4, wenn Ihre Grafikkarte auf einem S3-Chip-Satz basiert. Wenn Sie Schwierigkeiten haben, eine Verbindung an COM4 aufzubauen, schlagen wir vor, Ihre Modem- oder serielle Schnittstelle auf einen anderen COM-Port zu legen.

## NETZWERK-PROBLEME

Für Fighter Pilot wird ein IPX-Netzwerk-Protokoll und Netzwerk-Karte für das Netzwerk-Spiel benötigt.

- Wenn Sie Probleme mit dem Netzwerk-Spiel haben, schlagen Sie bitte in Ihrem Netzwerk-Handbuch nach oder wenden Sie sich an Ihren Netzwerk-Administrator, um spezielle Informationen zum Laden von Treibern zu erhalten.

## VERBINDUNGSPROBLEME

- Vergewissern Sie sich, daß die Computer, die Sie verbinden möchten, zum gleichen Netzwerk gehören und das gleiche Protokoll verwenden.

## PROBLEME MIT DER NETZWERKLEISTUNG

Es gibt verschiedene Einstellungen, die Sie wählen können, um das Beste aus Ihrem Netzwerk-Spiel herauszuholen. Diese gelten sowohl für den Host-Computer als auch für die Clients, doch probieren Sie sie zuerst nur auf dem Host-Computer aus, da das vielleicht schon alle Probleme löst.

- Vergewissern Sie sich, daß der Host-Computer (der, von dem das Netzwerk-Spiel gestartet wird) von allen Computern der schnellste ist, da dieser die Spiel-Geschwindigkeit bestimmt.
- Netzwerke mit hoher Auslastung werden das Spiel beträchtlich verlangsamen. Vermeiden Sie es, zu Zeiten hoher Auslastung zu spielen, in denen große Dateien übertragen oder Druckaufträge erledigt werden.
- Der langsamste Computer beschränkt die Leistung. Die Anpassung der Bildschirmgröße eines langsamen Computers steigert möglicherweise die Leistung eines Netzwerk-Spiels.

## ALLGEMEINE NETZWERK-INFORMATIONEN

- Lassen Sie keine Windows-95/Windows-98-Anwendungen laufen, die im Hintergrund über das Netzwerk kommunizieren (d.h. E-Mail-Programme, persönliche Terminkalender, System- oder Netzwerk-überwachende Programme).
- Vergewissern Sie sich, daß Sie Netzwerk-Nachrichten deaktiviert haben. Wenn Sie an ein Novell-Netzwerk angeschlossen sind, lassen Sie die Batch-Datei NONETMSG.BAT laufen, die Sie im Novell-Verzeichnis finden.