

## REFERENZKARTE

### Installation

#### 3.5 0 Diskettenversion:

- Legen Sie Disk 1 in das entsprechende Diskettenlaufwerk.
- Wechseln Sie auf dieses Laufwerk  
C:\ A: [Enter]
- Starten Sie das Installationsprogramm  
A:\ INSTALL [Enter]

#### CD-ROM Version:

- Legen Sie die CD-ROM in das entsprechende Laufwerk.
- Wechseln Sie auf dieses Laufwerk  
C:\ D: [Enter]
- Starten Sie das Installationsprogramm  
D:\ INSTALL [Enter]

Bevor das Installationsprogramm starten kann, werden Sie um die Eingabe einer Seriennummer gebeten. Diese Nummer finden Sie auf der Innenseite des Umschlages Ihres FIGHTER WING Handbuches. Achten Sie darauf, daß Sie kein Zeichen übersehen. Mit [Esc] können Sie die Installation jederzeit abbrechen.

### Die Installation

Zunächst müssen Sie den Buchstaben des Laufwerks eingeben, auf das das Programm installiert werden soll, und mit [Enter] bestätigen. Danach geben Sie den Verzeichnisnamen ein und bestätigen wieder mit [Enter].

**Beachten Sie:** SMARTDRV muß in den Speicher geladen werden, damit Sie FIGHTER WING installieren können. Die Installationsgeschwindigkeit wird so erheblich gesteigert.

**SEHR WICHTIG:** Nach der Installation starten Sie das SETUP, um FIGHTER WING an Ihren Rechner anpassen zu können.

#### Setup-Programm

Mit dem Setup-Programm passen Sie das Spiel an Ihren Rechner an. Wir haben uns bemüht, dieses Programm so einfach wie möglich zu gestalten. Sollten Sie trotzdem an einer Stelle nicht mehr weiterkommen, drücken Sie die [F1]-Taste für Hilfe oder die [F2]-Taste, mit der Sie eine Liste aller Möglichkeiten für das aktuelle Feld erhalten (sofern vorhanden). Ebenso können Sie am unteren Bildschirmrand alle aktivierten Tasten ablesen. Wenn Sie noch etwas ändern möchten, drücken Sie die [Esc]-Taste. Um das Setup-Programm abzubrechen, wählen Sie erst den Punkt QUIT und danach QUIT TO DOS.

**Hinweis:** Mit MSD (Microsofts Diagnostic program; gehört zum Lieferumfang von DOS und Windows) erhalten Sie alle nötigen Informationen. Dazu tippen Sie am C-Prompt MSD. COM Ports gibt Ihnen die richtige Portadresse, IRQ Status zeigt Ihnen den richtigen IRQ (die IRQ-Nummer steht auf der linken Seite neben dem entsprechenden COM Port).

### Musik

Für die Musikausgabe müssen Sie lediglich die Soundkarte auswählen, die Sie in Ihrem Rechner betreiben. FIGHTER WING übernimmt den Rest. Sollten Sie sich nicht sicher sein, welche Karte Sie in Ihrem Rechner haben, wählen Sie ADLIB, da die meisten Karten hierzu kompatibel sind.

### Sound

Wollen Sie Soundausgabe haben, müssen Sie die Ihrer Soundkarte entsprechenden Hardware-Einstellungen wissen. Sollten Sie nicht die richtigen Einstellungen angeben, kann das zum Absturz von FIGHTER WING führen. Zum Testen oder Konfigurieren Ihrer Soundkarte nutzen Sie die Diagnose-Software, die mit jeder Soundkarte ausgeliefert wird. Wenn Sie sich nicht ganz sicher sind, versuchen Sie es zunächst mit den Originaleneinstellungen.

**Hinweis:** Besitzer einer SoundBlaster-Karte können die Einstellungen ihrer Karte überprüfen, indem sie am DOS-Prompt SET eintippen.

### Netzwerk

#### LAN:

Da FIGHTER WING als Netzwerkspiel konzipiert wurde, haben wir die Benutzeroberfläche so universell wie möglich gestaltet. Wir haben uns für die NetBIOS-Oberfläche entschieden. Wenn Sie an ein LAN angeschlossen sind, müssen Sie dem Spiel nur angeben, mit welchem der beiden möglichen NetBIOS-Treiber oder Software Ihr NetBIOS arbeitet. Sollte Ihr Netzwerk beide Interrupts unterstützen, geben Sie einen von beiden ein. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte dem Netzwerk Kapitel im FIGHTER WING-Handbuch.

#### ComPort:

Wenn Sie das Spiel über die serielle Schnittstelle betreiben wollen, müssen Sie dieses dem Programm angeben. Dazu setzen Sie die COM Portnummer, die Portadresse und die IRQ-Nummer ein - den Rest erledigt das Programm. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte dem entsprechenden Kapitel im Benutzerhandbuch.

#### Modem:

Neben den Informationen über die serielle Schnittstelle müssen Sie FIGHTER WING ebenso die Geschwindigkeit angeben, mit der das Spiel mit dem Modem kommunizieren soll. Bei Übertragungsproblemen reduzieren Sie diese Geschwindigkeit auf 9600 Baud.

Darüber hinaus können Sie Nachrichten, die FIGHTER WING an Ihr Modem weiterleitet, editieren. Die Standardeinstellungen sind dem Großteil aller Modems angepaßt. Daher verändern Sie diese Einstellung nur, wenn Probleme auftreten.

### Virtueller Speicher

FIGHTER WING benötigt ca. 8 MB RAM, um störungsfrei zu laufen - die genaue Zahl ist von der momentanen Konfiguration abhängig. Sollte Ihr Rechner nicht über ausreichend RAM verfügen, legt FIGHTER WING auf Ihrer Festplatte eine Auslagerungsdatei an, die als Zusatzspeicher fungiert.

Die exakte Größe der Auslagerungsdatei hängt davon ab, welche anderen Anwendungen Speicherplatz benötigen. Zum Beispiel: DoubleSpace - ebenso eine Verlangsamung des Spiels - benötigt eine große Menge an Speicherplatz. Das gleiche gilt für SmartDrv, das zur Beschleunigung des Diskettenzugriffs eine beträchtliche Speichermenge benötigt. Die Anzahl der freien Bytes erfahren Sie, wenn Sie das MEM-Kommando am DOS-Prompt eingeben. FIGHTER WING arbeitet sowohl mit Extended (XMS) als auch mit Expanded Memory (EMS).

Die Größe der Auslagerungsdatei (wird im Setup-Programm in KB angegeben) plus die Zahl unter FREE MEMORY nach dem MEM-Befehl sollten zusammen ca. 8000 ergeben.

**Beispiel:** MEM-Befehl zeigt folgendes Ergebnis:

```
Free Expanded (EMS)          1,024 (1,048,576 bytes)
```

Daraus ergibt sich die Größe der Auslagerungsdatei:  $8000 - 1024 = 6076$   
Diese Zahl müssen Sie dann als Auslagerungsdatei eingeben.

Auch haben Sie die Wahlmöglichkeit, ob die Auslagerungsdatei temporär oder permanent sein soll. Möchten Sie, daß diese Datei permanent ist, antworten Sie mit NEIN auf die Frage "Delete Swap file?".

**Hinweis:** Sollten Sie sich nicht sicher sein über die optimale Größe der Auslagerungsdatei, setzen Sie sie vorerst auf 8000. Dazu müssen Sie sich versichert haben, daß Sie auch über 8 MB freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte verfügen.

#### Ladeanweisungen

Wollen Sie das Spiel starten, wechseln Sie auf das Verzeichnis, in das Sie das Spiel installiert haben und geben Sie RUN ein.

**Beispiel:** (Sie haben das Spiel auf C:\FWING installiert.)

```
D:\ C: [Enter]
C:\ CD FWING [Enter]
C:\FWING\ RUN [Enter]
```

#### Tips zur Behebung von Fehlern:

**1. VESA:** Dieses Spiel fordert VESA, um einwandfrei zu laufen. Auf den FIGHTER WING-Disketten befindet sich ein Programm mit dem Namen UNIVESA. Es arbeitet als VESA-Treiber für nahezu alle gängigen Graphikkarten. Wenn trotzdem Problem auftreten (sei es, daß Sie Fehlermeldungen bezüglich VESA erhalten oder doppelte Bilder sehen), starten Sie erst VESA.EXE und erst dann FIGHTER WING.

**2. Neuinstallation:** FIGHTER WING kann nicht mehr ordnungsgemäß laufen, wenn spezielle Änderungen stattgefunden haben: zum Beispiel Änderung der DOS-Version, Installation von Speicherwaltungs- oder Komprimierungsprogrammen. In solchen Fällen müssen Sie FIGHTER WING erneut installieren.

**Hinweis:** Wenn Sie FIGHTER WING unter Windows oder während Windows im Hintergrund läuft installiert haben, müssen Sie bei jedem Neustart die gleichen Bedingungen wieder schaffen.

**3. Speichermanager:** FIGHTER WING benötigt keinen bestimmten Speichermanager. Sollten Sie das Spiel unter einer vorgegebenen Umgebung installiert haben, können Sie es mit jedem Speichermanager betreiben.

**4. Thrustmaster-Anwender:** Im FIGHTER WING-Unterverzeichnis befindet sich die Datei FW.ADV. Wenn Sie den Thrustmaster Mark 2 benutzen, müssen Sie die dazugehörige Software benutzen, so daß der Joystick die nötigen Anweisungen erhält.

**5. Eingabepedale:** Klicken Sie auf den ON/CALIBRATE Knopf unter der Joystick-Option im Optionsmenü, um Ihren Joystick zu kalibrieren. Wenn Sie diesen Knopf ein zweites Mal anklicken, ändert sich der Text: JOYSTICK +RUDDER. Nun können Sie sowohl Ihren Joystick als auch die Ruderpedale kalibrieren.