

1942

THE PACIFIC AIR WAR



TECHNISCHE BEILAGE

HARDWARE- UND SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Um 1942 The Pacific Air War zu betreiben, benötigen Sie:

- einen 386SX-Prozessor oder besser (wir empfehlen mindestens einen 386DX mit einer Systemgeschwindigkeit von 33 MHz oder mehr),
- mindestens 580 KB verfügbaren konventionellen Speicherplatz,
- mindestens 1,6 MB verfügbaren EMS-Speicher (Erweiterungsspeicher),
- 15 MB freien Speicher auf der Festplatte (dieser Bedarf kann durch Entfernen einiger nicht wesentlicher Dateien verringert werden; lesen Sie dazu bitte die Datei **Readme**),
- mindestens VGA-Grafiken,
- Joystick oder Maus.

Wir empfehlen die Benutzung sowohl der Maus als auch des Joystick für besseres und bequemerer Spiel. Sie benötigen beide Steuerungsgeräte, um alle Kamera- und Editierfunktionen von 1942 The Pacific Air War zu nutzen.

1942 The Pacific Air War unterstützt fast alle erhältlichen Zusatzgeräte für Flugsimulationen. Falls bei einem bestimmten Gerät Probleme auftreten sollten, setzen Sie sich bitte mit dem MicroProse-Kundendienst in Verbindung.

Softwarekompatibilität

Diese Liste enthält uns bekannte Beispiele von Software, mit der dieses Spiel nicht oder nicht vollständig kompatibel ist. Keine Testreihe kann allumfassend sein; es könnten also bisher nicht entdeckte Probleme auftreten. In diesem Fall setzen Sie sich bitte mit dem Kundendienst in Verbindung.

Dieses Spiel wurde nicht mit Microsoft Windows getestet; wir empfehlen daher, das Betreiben mit Microsoft Windows zu vermeiden. Die Wahrscheinlichkeit der Kompatibilität ist eher gering.

Wir empfehlen dringend, 1942 The Pacific Air War nicht mit permanent im Speicher residenten Programmen (TSRs) zu betreiben. TSRs verringern nicht nur den verfügbaren Speicherplatz und verlangsamen so das Spiel, sondern können auch zu unvorhersehbaren Wechselwirkungen führen.

Installation

Die Installation von 1942 The Pacific Air War auf Ihrer Festplatte:

- Legen Sie Diskette 1 in ein freies Laufwerk ein.
- Machen Sie dies zum aktuellen Laufwerk. (Geben Sie den Kennbuchstaben des Laufwerks [in der Regel A oder B] gefolgt von einem Doppelpunkt ein, und drücken Sie die Eingabetaste.)
- Geben Sie **Install** ein, und drücken Sie die Eingabetaste.
- Folgen Sie den Bildschirmanweisungen. (Einzelheiten finden Sie im **Spielerhandbuch**).

Sobald die automatische Installation und die Einstellung abgeschlossen sind, können Sie das Spiel beginnen.

Hardware-Kalibrierung

Die Kalibrierung Ihres/Ihrer Joysticks für 1942 The Pacific Air War geht fast völlig automatisch. Dies gilt auch für die gesamte zusätzliche Hardware. Bewegen Sie, immer wenn Sie in Ihr Flugzeug steigen, jede Steuerung (Pedale, Gashebelsteuerung usw.) bis an die Grenzen ihres Spielraumes, um die automatische Kalibrierung zu aktivieren. Bitte beachten Sie, daß Sie bei Joysticks mit "Hütchen" dieses auch kalibrieren müssen. In die **Steuerungskonfiguration (Controls Configuration)** ist ein neues Merkmal, der **Kalibrierungsknopf (Calibrate button)**, aufgenommen worden. Er erlaubt Ihnen, den Kalibrierungsvorgang mitzuverfolgen, falls Sie den Verdacht haben, daß eine bestimmte Steuerung nicht anerkannt oder falsch kalibriert wird.

Sie können diesen Vorgang so oft wie gewünscht wiederholen.

LETZTE NEUIGKEITEN ZU DEN SPIELMERKMALEN

Schnellflug (Quick Cruise)

Beim Beobachten des Einsatzes auf der Pilotenkarte reicht die Zeitbeschleunigung nicht immer aus. Für besonders ungeduldige Spieler haben wir daher die Option **Schnellflug** eingeführt. Drücken Sie [C], um sofort in das Kampfgebiet zu gelangen. Sobald Ihr Flugzeug die Reishöhe erreicht, befinden Sie sich dann im Zielgebiet. Zeit und Treibstoff werden zwar verbraucht, aber Sie brauchen wenigstens nicht dabei zuzusehen. (Diese Option können Sie natürlich nicht verwenden, wenn Sie sich bereits im Kampf befinden.)

Geschütze durchgehen (Cycle Guns)

Manchmal ist es ratsam, mit der Munition sparsam umzugehen und nicht alle Geschütze auf einmal einzusetzen. Echte Kampfpiloten konnten ein dem Einsatzziel ihrer Meinung nach angemessenes Geschütz wählen. **1942 The Pacific Air War** bietet Ihnen dieselbe Möglichkeit. Zu Einsatzbeginn sind alle (**All**) Ihre Geschütze eingeschaltet, d.h. alle Geschütze werden gleichzeitig abgeschossen. Mit Taste [S] können Sie die drei verschiedenen Möglichkeiten durchgehen (**All** - alle, **Primary only** - nur Hauptgeschütz oder **Secondary only** - nur Zweitgeschütz). Bedenken Sie jedoch, daß jeder Flugzeugtyp eine andere Geschützeinstellung hat und sich die Optionen entsprechend ändern.

Trimmen (Trimming)

Das automatische Trimmen bewältigt praktisch alle erforderlichen Trimm-Maßnahmen. Es gibt jedoch immer Spieler, die mehr tun wollen oder mit dem Ergebnis des automatischen Vorgangs nicht zufrieden sind. Für sie gibt es die manuelle Trimm-Funktion. Wählen Sie die gewünschte Einstellung der Steuerung, und drücken Sie die **Trimmtaste** [N]. Um die Einstellungen wieder aufzuheben, benutzen Sie die Tasten [Alt][N].

Wirklichkeitsoptionen

Im Trägerkampf (Carrier Battle) werden zwei dieser Optionen, **Sichten** (Sightings) und **Kampfberichte** (Battle Reports) in der **Option Berichte** (Reports) zusammengefaßt. Die Kampfoption **Fähigkeiten des Gegners** (Enemy Skills) wurde hinzugefügt.

Auf beiden Menüs der Wirklichkeitsoptionen erscheint die zusätzliche Option **Flugtyp** (Flight Model). Beim **realistischen** (Realistic) Flugtyp müssen Sie sich mit heißgelaufenen Motoren, abbrechenden Flügeln als Konsequenz der Überforderung der Flugzeugstruktur, den Auswirkungen der Motorendrehung, Tragflächenflattern beim Sturzflug und anderen ärgerlichen (aber wirklichkeitsgetreuen) Problemen herumschlagen. Fangseile sind nur auf dem hinteren Drittel des Flugzeugträgerdecks gespannt, nicht auf dem gesamten Deck. Wenn Sie es vorziehen, solche Sachen zu vermeiden, wählen Sie den **nicht realistischen** (Unrealistic) Flugtyp.

Der **Trainingsmodus** (Training Mode) ist eine zusätzliche Flugoption. Mit **Training** erhalten Sie keine Punkte für Ihren Einsatz, haben aber einige Vorteile. Gegnerische Flugzeuge sind unbemannt, fliegen schlecht und werden nicht auf Sie schießen. Zusätzlich erhält Ihr Flugzeug eine unbegrenzte Anzahl von Bomben und Torpedos. In Karriereeinsätzen können Sie den **Trainingsmodus** allerdings nicht verwenden.

Die Flugoption **Fehlerhafte Torpedos** (Dud Torpedoes) wurde gelöscht.

Hinweis zur Einsatzgestaltung

Beim Erstellen eines Einsatzes sollten Sie immer sowohl **Heimatstützpunkt** (Home Base) als auch **Ziel** (Target) festlegen, ehe Sie die Staffeln zusammenstellen. Wenn Sie Ihre Wahl nach Erteilung der Befehle an eine der Staffeln ändern, beeinflußt dies die Befehle. Das Handbuch könnte eventuell den Eindruck vermitteln, daß Sie zunächst die Staffeln zusammenstellen sollten. Dies trifft nicht zu. **Heimatstützpunkt** und **Ziel** sind immer der Ausgangspunkt der Einsatzplanung.

Hinweis zur Luftaufklärung

Während eines Trägerkampfes müssen Aufklärungsflugzeuge erst zum Träger oder Stützpunkt zurückkehren, ehe ihre Einsatzbefehle geändert werden können. Sollten Sie also Reichweite, Ziel oder Richtung einer im Einsatz befindlichen Staffel ändern, werden die neuen Befehle erst nach der Rückkehr zum Träger oder zum Stützpunkt empfangen und ausgeführt.

Staffeln erstellen und editieren

Im Einsatzeditor (Mission Builder) wurde der Knopf **Nationalitäten** vom **Staffeeditor** gelöscht und durch den Knopf **Staffel löschen (Delete Flight)** ersetzt. Der Einfachheit halber erscheinen nun beide Nationalitäten auf einer Liste. (Bitte beachten Sie, daß die nationale Zugehörigkeit der Flugzeugtypen unveränderlich ist. Es gibt also keine Spione.)

Rotlicht im Cockpit

Nachtflüge ohne Radar sind besonders gefährlich und wurden daher im Pazifik-Konflikt weitgehendst vermieden. Trotzdem werden Sie gelegentlich einen Einsatz bei Nacht oder Dämmerung beginnen oder beenden müssen. Weil die Cockpitinstrumente bei Dunkelheit schwer zu lesen sind, gibt es die Cockpitbeleuchtung. Rotlicht beeinträchtigt die Nachtsicht theoretisch weniger stark als weißes Licht, dementsprechend ist die Beleuchtung rot. Zum Ein- und Ausschalten der Beleuchtung benutzen Sie die **Licht-Taste [L]**.

Auto-Scrollen

Auf der **Cockpitkarte** erscheint Ihr Flugzeug immer in der Mitte des Bildschirms. Dies ist nicht immer günstig, daher können Sie mit Hilfe der **Auto-Scroll-Knöpfe** auf der Kartenlegende eine vorteilhaftere Darstellung wählen. Noch schneller geht es, wenn Sie die Tasten **[Alt] [S]** verwenden, um den Auto-Scroll-Modus ein- oder auszuschalten.

Punktzuweisung für Abschüsse

Wenn ein Flugzeug abgeschossen und der Abschuß verifiziert und verzeichnet wurde, kann nur ein Pilot Punkte für den Abschuß erhalten. Bitte beachten Sie, daß nicht immer der Pilot mit dem letzten Schuß den Abschuß gutgeschrieben bekommt. Derjenige, der dem zerstörten Flugzeug den größten Schaden zugefügt hat, erreicht die Punkte, auch wenn er den Absturz nicht sofort herbeigeführt haben mag. (Ja, ja, das Leben ist hart, aber ungerecht!)

Autopiloten-Meldung

Die im Handbuch gegebene Beschreibung der Art und Weise, in der Ihr Autopilot das Flugzeug steuert, gilt nur im **Trainingsmodus (Training Mode)**. Befinden Sie sich nicht in diesem Modus, dann wird der Autopilot im Kampf oder bei der Landung des Fliegers nicht aktiviert. Sie erhalten eine Meldung, wenn Sie in Kampfhandlungen verwickelt werden, damit Sie die Steuerung übernehmen können.

MICRO PROSE

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY, GB
Tel.: +44 (0)454 329510

Hergestellt in GB.

MP322179T/SR

TECHNISCHES BEILAGE FÜR CD-ROM-TITEL VON MICROPROSE

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

Zum Betreiben der CD-ROM-Titel von MicroProse müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- MS-DOS 5.0 oder spätere Version, eine Festplatte, ein CD-ROM Laufwerk, 2 MB Expansionspeicher und Microsoft CD ROM Extensions Version 2.1 oder höher (MSCDEX.EXE).
- Jedes Produkt erfordert eine andere Gerätekonfiguration. Details dazu finden Sie auf der jeweiligen Spielpackung.
- Neuere CD-ROM-Titel wie z.B. *F-15 III* benötigen für bestimmte Spielfunktionen eine mit Sound Blaster kompatible Soundkarte.

INSTALLATION

Die Installation aller CD-Produkte von MicroProse ist völlig unkompliziert.

- Schalten Sie Ihren Computer ein, und überprüfen Sie, ob die Microsoft CD-ROM-Erweiterungen geladen wurden.
- Legen Sie die Spiel-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
- Geben Sie die Laufwerksbezeichnung des CD-ROM-Laufwerks ein, und wechseln Sie zu diesem Laufwerk.
- Geben Sie nun **INSTALL** ein, und drücken Sie **<Enter>**.
- Folgen Sie anschließend den Anweisungen auf dem Bildschirm, um den Installationsvorgang auszuführen. Das Installationsprogramm wird Ihnen ein Laufwerk und ein Verzeichnis für das zu installierende Spiel vorschlagen. Sie können jedoch Laufwerk und/oder Pfad nach Ihren Wünschen ändern.

Verschiedene von MicroProse hergestellte CD-Titel installieren mehrere kleine Dateien auf Ihrem Laufwerk. Wir bei MicroProse bemühen uns darum, daß nur die zum Spielen absolut notwendigen Dateien übertragen werden, damit Ihr Festplattenspeicher nicht mit unnötigen Informationen belegt wird. Bei manchen CD-Titeln von MicroProse können Sie sogar selbst entscheiden, wie viele Dateien das Installationsprogramm auf Ihre Festplatte kopieren soll.

Viele CD-ROM-Produkte von MicroProse nutzen Expansions- sowie Festplattenspeicher, um Informationen vorübergehend zwischenspeichern. Der Datentransfer vom bzw. in den Cache nimmt zwar meist mehrere Minuten Zeit in Anspruch, beschleunigt jedoch die Spielszenen bedeutend und verbessert das Gameplay.

DAS BETREIBEN DER SPIELE

Nach der Installation teilt Ihnen das Programm mit, wie Sie die Spiele oder Spielsammlung starten. Wiederholen Sie diese Schritte einfach jedesmal, wenn Sie ein Spiel erneut betreiben möchten.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Sie erreichen den MicroProse-Kundendienst dienstags von 15 bis 18 Uhr unter der Telefonnummer 05241/9464-80.

BOOTDISKETTEN FÜR MS-DOS UND CD-ROM-TREIBER

Ergeben sich für Sie speicherbezogene Probleme beim Laden der Spiele, dann folgen Sie den untenstehenden Anweisungen, um eine System-Bootdiskette zu erstellen.

WICHTIG! Um eine 100%ige Kompatibilität zu gewährleisten, sollten Sie einen Maustreiber von Microsoft (MOUSE.COM v8.20 oder höhere Version) verwenden.

1. Legen Sie eine leere HD-Diskette in Laufwerk A:, und geben Sie **format a: /s <enter>** ein.

2. Geben Sie nun **edit a:config.sys <enter>** ein.

3. Geben Sie dann folgende Zeilen ein:
device=c:\dos\himem.sys
device=c:\dos\emm386.exe 2048 ram i=e000-ffff
dos=high,umb
files=30
buffers=30
:CD ROM DRIVER LOADED ON THIS LINE*
stacks=0,0

- Um auf Ihr CD-ROM-Laufwerk zugreifen zu können, müssen Sie diese Zeile so ändern, daß der entsprechende CD-ROM-Treiber in den oberen Speicher geladen wird. Informationen dazu finden Sie auf dem beiliegenden Blatt.

HINWEIS: Besitzer von MS-DOS 6.0 können auch die folgende Zeile als 2. Zeile eintragen: **device=c:\dos\emm386.exe ram highscan i=e000-ffff**

4. Sichern Sie diese Datei, indem Sie **ALT**, dann **F**, dann **X** und abschließend **<Enter>** drücken.

5. Geben Sie jetzt

`edit a:autoexec.bat<enter>` ein.

6. Schreiben Sie anschließend die folgenden Zeilen:

```
prompt $p$g
path=c:\dos;
: CD ROM DRIVERS LOADED ON THIS LINE*
loadhigh c:\dos\mouse.com**
c:
mem/c
```

- * Um auf Ihr CD-ROM-Laufwerk zugreifen zu können, müssen Sie diese Zeile so ändern, daß der entsprechende CD-ROM-Treiber in den oberen Speicher geladen wird. Informationen dazu finden Sie auf dem beiliegenden Blatt.
 - ** Ist Ihr Maustreiber nicht im DOS-Verzeichnis geladen, dann ändern Sie einfach diese Zeile so, daß das richtige Verzeichnis angesprochen wird. In Ihrem DOS-Handbuch finden Sie dazu weitere Informationen.
7. Sichern Sie diese Datei, indem Sie ALT, dann F, dann X und abschließend <Enter> drücken.
8. Die Bootdiskette ist nun vollständig. Lassen Sie sie in Laufwerk A:, und booten Sie Ihren Computer neu.

TIPS FÜR CD-ROM-BESITZER ZUM ERSTELLEN EINER BOOTDISKETTE

Das Erstellen einer Bootdiskette kann etwas kompliziert werden, wenn Ihr Computer einen CD-ROM-Treiber laden soll. Ursache dieses Problems ist, daß es keinen Standardnamen für CD-ROM-Treiber gibt. Dies bedeutet, daß CD-ROM-Laufwerke verschiedener Hersteller auch unterschiedliche Befehle in den CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT-Dateien verlangen.

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Liste mit Befehlen der am häufigsten verwendeten Treiber. Wenn Sie allerdings ein hier nicht aufgeführtes CD-ROM-Laufwerk besitzen oder die angegebenen Befehle nicht funktionieren (manche Hersteller bieten verschiedene Modelle an), dann sollten Sie im Handbuch zu Ihrem CD-ROM-Laufwerk nachschlagen, wie die Treiber dieses Modells geladen werden. Die untenstehenden Befehlsfolgen sind lediglich Beispiele. Prüfen Sie, ob Ihre aktuelle Konfiguration stimmt.

• Die CONFIG.SYS-Datei •

Händlerspezifische Treiber für CD-ROM-Laufwerke müssen in der CONFIG.SYS-Datei geladen werden.

CD-ROM-Laufwerke von MediaVision (Pro-Audio Spectrum) erfordern folgende Zeilen:

```
devicehigh=c:\proaudio\tslcdr.sys /d:mvcd001 /r /s:31
devicehigh=c:\proaudio\mvsound.sys d:l q:7
```

CD-ROM-Laufwerke von Creative Labs (Sound Blaster) verwenden die folgende Zeile:

```
devicehigh=c:\sbpro\drv\sbpcd.sys /d:mscd001 /p:220
```

CD-ROM-Laufwerke von NEC benutzen diese Zeile:

```
devicehigh=c:\scsi\neccdr.sys /d:neccd
```

CD-ROM-Laufwerke der Sony Laser Library benötigen diese Zeile:

```
devicehigh=c:\laserlib\sony_cdu.sys /d:sony_001 /b:340
/q:* /t:* /m:h
```

• Die AUTOEXEC.BAT-Datei •

Der CD-ROM-Treiber von Microsoft, MSCDEX, muß in der AUTOEXEC.BAT-Datei geladen werden.

CD-ROM-Laufwerke von MediaVision (Pro-Audio Spectrum) benötigen die folgende Zeile:

```
loadhigh c:\proaudio\mscdex.exe /d:mvcd001 /L:d
/m:8 /v
```

CD-ROM-Laufwerke von Creative Labs (Sound Blaster) verwenden die folgenden Zeilen:

```
set sound=c:\sbpro
loadhigh c:\sbpro\drv\mscdex.exe /d:mscd001 /L:d /v
```

Bei CD-ROM-Laufwerken von NEC müssen Sie diese Zeile einsetzen:

```
loadhigh c:\scsi\mscdex.exe /d:neccd /m:8 /L:d /v
```

CD-ROM-Laufwerke der Sony Laser Library benötigen diese Zeile:

```
loadhigh c:\laserlib\mscdex.exe d:
sony_001 /L:e /m:8 /v
```

Besitzt Ihr Computer mehr als 2 MB RAM, dann können Sie der MSCDEX-Zeile den Parameter /e hinzufügen. Damit sparen Sie wertvollen konventionellen Speicherplatz.

Benutzer der MS-DOS-Versionen 6.0/6.2/6.21 sollten MSCDEX.EXE vom DOS-Verzeichnis aus laden, z.B. mit dieser Zeile:

```
loadhigh c:\dos\mscdex.exe d:mscd001 /L:d /v
```