

IN THE HUNT

Inhaltsverzeichnis

Systemanforderungen	4
Installation des Spiels	4
Über DirectX	4
Deinstallation	5
Spielbeginn	5
Tastatureinstellungen	5
Sound-Einstellungen	5
Wie Sie das Spiel starten	6
Einleitung	6
Spielverlauf	7
Steuerung	7
2-Spielermodus	9
Bildschirmanzeigen	9
Fortsetzen des Spiels	10
Punkteliste	10
Konstruktion und Waffensysteme der „Gramvia“ U-Boote	10
Besatzung	11
Power-ups und andere Goodies	12
Levels	13
Gegner	14
Troubleshooting	14
Kundenservice	17

● Systemanforderungen

- IBM-PC oder kompatibel.
- Grafikkarte und Soundkarte, die 100% Microsoft DirectX kompatibel sind.
- Pentium90 MHz oder schneller.
- 16 MBytes RAM oder mehr.
- mind. 50 MBytes Festplattenspeicher.
- Monitor, der mindestens 640x480 in 256 Farben darstellen kann.
- 2x CD-ROM-Laufwerk (4x CD-ROM-Laufwerk oder schneller empfohlen)
- Windows 95

Empfohlenes System:

Um **In The Hunt** voll genießen zu können, sollten Sie eines der folgenden Gamepads verwenden:

- Microsoft Sidewinder Gamepad
- Blaster Gamepad

*Microsoft kompatible Joysticks und Gamepads mit mindestens 4 Knöpfen können ebenfalls benutzt werden. Wenn Sie mit 2 oder mehr angeschlossenen Joysticks oder Gamepads spielen, müssen Sie Windows 95 kompatible, digitale Joysticks oder Gamepads benutzen.

● Installation des Spiels

Vor dem ersten Spielstart müssen Sie das Programm wie folgt installieren:

Starten Sie Windows 95 und legen Sie die **In The Hunt** CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein. Der Setup-Bildschirm erscheint nun automatisch. Klicken Sie **Install** an, um die automatische Installation zu starten. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn Sie die Autostart-Funktion Ihres CD-ROM-Laufwerks abgeschaltet haben, öffnen Sie bitte über das Startmenü (Eintrag "Programme") den Windows-Explorer. Doppelklicken Sie anschließend im Setup-Verzeichnis auf der CD-ROM von **In The Hunt** auf die Datei Setup.exe.

● Über DirectX

Microsoft DirectX steigert die Leistung von Windows 95-Spielen und anderen Anwendungen. DirectX schafft in Bereichen Netzwerk, Grafik, Sound und Eingabemedien eine standardisierte Programmschnittstelle. Dieses Produkt setzt DirectX voraus. Während der Installation des Spiels wird Ihr Computer daraufhin überprüft, ob DirectX bereits installiert ist. Gegebenenfalls wird es zusammen mit den Spieldateien installiert (in diesem Fall müssen Sie den Computer nach der Installation neu starten). Wenn das Spiel deinstalliert wird, wird DirectX nicht gelöscht, sondern verbleibt auf Ihrem Computer.

IN THE HUNT

● Deinstallation

Wenn Sie **In The Hunt** später einmal löschen wollen, gehen Sie zur Deinstallation wie folgt vor:

1. Nachdem Sie die CD-ROM eingelegt haben, klicken Sie bitte den Uninstall-Button an, der auf dem Setup-Bildschirm angezeigt wird. Folgen Sie danach den Anweisungen auf dem Bildschirm. Die Datenlöschung erfolgt automatisch.
oder:
2. Wählen Sie Einstellungen aus dem Startmenü der Windows 95 Taskleiste aus, und wechseln Sie anschließend in die Systemsteuerung.
 - Doppelklicken Sie auf Software innerhalb der Systemsteuerung.
 - Wählen Sie unter Installieren/Deinstallieren die **In The Hunt** Datei aus, und klicken Sie Hinzufügen/Entfernen an.
 - Bestätigen Sie die Deinstallation mit „OK“. Die Daten werden nun automatisch gelöscht.

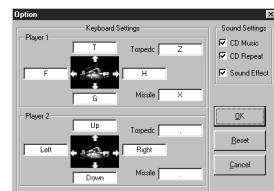
● Spielbeginn

Nach der Installation können Sie das Spiel starten, indem Sie im Setup-Bildschirm **Play** anklicken. Nach kurzer Zeit sollte der Titelbildschirm erscheinen. Falls Sie keine weitere Eingabe machen, startet die selbstablaufende Demo des Programms. Sie können die Steuerungstasten vor dem Spielstart frei konfigurieren, indem Sie **Option** im Setup-Bildschirm anklicken.

● Tastatureinstellungen

Einstellung der Steuerungstasten:

Klicken Sie in das Feld der Taste, die Sie modifizieren wollen, und drücken Sie die Taste, die Sie von jetzt an benutzen wollen. Die ausgewählte Taste wird nun in dem Feld angezeigt. Die Taste kann geändert werden, indem Sie das Feld erneut anklicken und eine neue Eingabe machen. Um Ihre endgültige Wahl zu bestätigen, klicken Sie das Feld an und markieren Sie es (blaues Feld).



Die Steuerung für Joysticks und Gamepads kann nicht modifiziert werden.

● Sound-Einstellungen

Sie können die Musik und Soundeffekte ein- oder ausschalten. Durch das Anklicken der linken Check-Box stellen Sie die Effekte ein. Zum Ausschalten klicken Sie die Box erneut an. Wenn Sie die Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf „OK“. Die vorgenommenen Soundeinstellungen werden gespeichert, und Sie gelangen zum Setup-Bildschirm zurück.



Durch das Anklicken von **Reset** werden die Modifikationen gelöscht und die Originaleinstellungen automatisch wiederhergestellt.

Wenn Sie **Cancel** anklicken, kehren Sie zum Setup-Bildschirm zurück, ohne die zuvor vor- genommene Änderungen zu speichern.

● Wie Sie das Spiel starten

Wenn Sie während des Titelbildschirms oder der selbstablaufenden Demo die **Enter-Taste** drücken, wird unterhalb des Titellogos ein Menü angezeigt. Bewegen Sie den Cursor mit den **Pfeiltasten** (bei Verwendung eines Joysticks bzw. Gamepads mit dem Steuerknüppel bzw. Steuerkreuz) und bestätigen Sie mit der **X**- oder **Z-Taste** (bei Joystick bzw. Gamepad B-Button).

Start: Starten Sie das Spiel

Options: Wechseln Sie zum Optionsbildschirm

Exit: Beendet das Spiel.

Optionen

Wenn Sie auf dem Titelbildschirm **Option** anklicken, erscheinen die unten erklärten Funktionen.

Plazieren Sie den Cursor auf einer Option, die Sie ändern wollen, und führen Sie mit den Tasten \leftarrow/\rightarrow die Änderung durch.

Sobald Sie die Einstellungen beendet haben, drücken Sie die **Z-Taste** (bei Joystick und Gamepad Knopf-1).

Stage: Hier können Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels zwischen sehr leicht/leicht/normal und schwierig festlegen.

Rest: Wählen Sie zwischen 3, 4 oder 5 U-Booten, die Ihnen insgesamt zur Verfügung stehen.

Sound-Modus: Wählen Sie zwischen Arcade- und Windows-Soundmodus.

Sound-Test: Sie können die Hintergrundmusik des Spiels testen. Das Symbol rechts der Nummer des aktuellen Stücks zeigt an, in welchem Sound-Modus Sie sich gerade befinden.

Rapid: Stellen Sie den Dauerfeuermodus ein. Wählen Sie „OFF“, um den Dauerfeuermodus zu deaktivieren.

● Einleitung

Eine mysteriöse Geheimorganisation namens S.A.D. hat sich das Ziel gesetzt, die Erde und ihre Natur zu zerstören. Durch den Einsatz hochentwickelter Waffensysteme gelang es ihr, eine Flut zu verursachen, die beinahe den gesamten Planeten überschwemmt und viele Menschen das Leben gekostet hat. Die Menschheit kämpft nun um ihr nacktes Überleben.

Die letzte Hoffnung, die S.A.D. aufzuhalten, ruht auf der *Internationalen Maritimen Einsatztruppe*, die soeben in Erfahrung bringen konnte, daß die S.A.D. plant, die ultimative

IN THE HUNT

Waffe „Yugusukure“ einzusetzen.

In dieser Stunde höchster Not erhält Rei Takahara, die gerade am Südpol Testreihen mit dem neuen U-Boot-Modell „Gramvia Female“ durchführt, überraschend ihren Einsatzbefehl. Begleitet von ihrem Mann Jin und dessen U-Boot „Gramvia Male“ nimmt sie Kurs auf das Hauptquartier der S.A.D., um die Aktivierung der Waffe „Yugusukures“ zu verhindern.

Ein langer, gefährlicher Weg voller Schwierigkeiten liegt vor den beiden...

Werden sie „Yugusukure“ stoppen können? Werden sie dem Wahnsinn der S.A.D. Einhalt gebieten können?

Niemand weiß, welche Entscheidung in den unendlichen Tiefen der Ozeane fallen wird...

● Spielverlauf

◆ Starten Sie in Level 1 am Südpol. Lenken Sie Ihr U-Boot am Meeresgrund entlang und vernichten Sie alle auftauchenden Gegner. **In The Hunt** ist ein horizontal scrollendes Shoot'em-Up und für 1 oder 2 Spieler ausgelegt. Ein zweiter Spieler kann auch noch jederzeit während des Spiels einsteigen.

Player 1: rotes U-Boot: „Gramvia Female“; Besatzung Rei Takahara

Player 2: blaues U-Boot: „Gramvia Male“; Besatzung Jin Takahara

◆ Es gibt vier Waffensysteme, mit denen Ihr U-Boot ausgestattet ist:

- Torpedos für Angriffe nach vorne
- Fernlenkraketen für Angriffe nach oben
- Minen für Angriffe nach oben
- Wasserbomben für Angriffe nach unten

Sie können jede Waffe durch das Aufsammeln von Power-ups in ihrer Durchschlagskraft verstärken.

◆ Am Schluß jedes Levels erwartet Sie ein Endgegner, den Sie besiegen müssen, um in den nächsten Level zu wechseln.

◆ Wenn sich viele Gegner gleichzeitig auf dem Bildschirm befinden, reduziert sich die Spielgeschwindigkeit; diese Szenen wurden der Originalversion exakt nachempfunden.

● Steuerung

Sie können zwischen Tastatur, Joystick oder Gamepad wählen.

Die Steuerungstasten werden im folgenden erklärt:

● Player 1:

Steuern des U-Boots „Gramvia Female“:		Menüauswahl:
	nach oben nach links nach unten Angriff nach vorne (Torpedo abfeuern) Angriff nach oben/unten (Fernlenkrakete, Mine oder Wasserbombe abfeuern) Pause	 nach oben nach links nach unten Spielstart (und Einsteigen während des Spiels) Keine Funktion Verlassen des Menüs
	Z	Z
	X	X
	F10	ESC

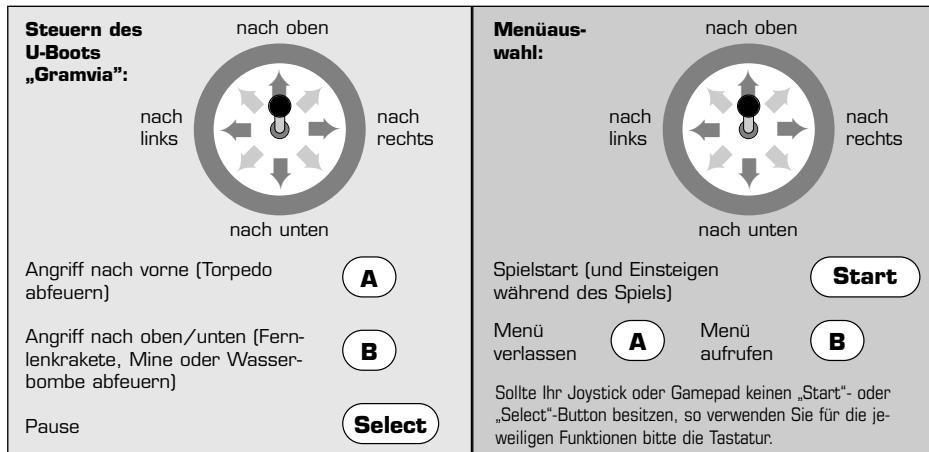
● Player 2:

Steuern des U-Boots „Gramvia Male“:		Menüauswahl:
	nach oben nach links nach unten Angriff nach vorne (Torpedo abfeuern) Angriff nach oben/unten (Fernlenkrakete, Mine oder Wasserbombe abfeuern) Pause	 nach oben nach links nach unten Spielstart (und Einsteigen während des Spiels) Keine Funktion Verlassen des Menüs
	,	,
	.	.
	F10	ESC

*Die Tastenbelegung der Tastatur können Sie im Optionsmenü vor dem Spielstart verändern. Bitte bestätigen Sie den Gebrauch von Joystick und Gamepad beim Spielstart. Joystick- und Gamepad-Einstellungen können nicht verändert werden. (Siehe „Tastatureinstellungen“)

IN THE HUNT

● Joystick oder Gamepad:



● 2-Spielermodus

Wenn Sie **In The Hunt** zu zweit spielen, sollten Sie Ihr Vorgehen koordinieren. Arbeiten Sie sich mit Ihren U-Booten gemeinsam durch Szenarien vor, die unter so schwerem Beschuß stehen, daß Ihnen die Geschütze nur so um die Ohren fliegen werden.

- ◆ Damit der zweite Spieler einsteigen kann, drücken Sie die „Spielstart“- (und Einsteigen während des Spiels) Taste („; bei Joystick & Gamepad „Start“-Button) zu Beginn eines Levels.
- ◆ Verliert einer der Spieler während des Spiels alle Reserve-U-Boote, kann er durch die Taste „Spielstart“ wieder zurückkehren. Wenn die Reserve-U-Boote beider Spieler zerstört werden, ist das Spiel zu Ende. (Um ein Spiel fortzusetzen, siehe S.10 „Fortsetzen des Spiels“.)

● Bildschirmanzeigen

Player 1: Gramvia Female ①

Player 2: Gramvia Male ②

Player 1-Punktestand ③

Player 2-Punktestand ④

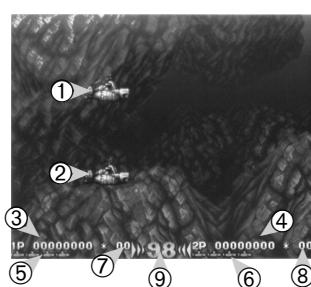
Player 1-Reserve-U-Boote ⑤

Player 2-Reserve-U-Boote ⑥

Anzahl der aufgesammelten Schatzkugeln Player 1 ⑦

Anzahl der aufgesammelten Schatzkugeln Player 2 ⑧

Restliche Zeit ⑨



● Fortsetzen des Spiels

- ◆ Wurden alle Reserve-U-Boote aufgebraucht, ist das Spiel zu Ende. Da sofort ein Countdown gestartet wird, drücken Sie bitte die Taste für Spielstart bzw. das Einsteigen während des Spiels (Player 1 „Z“, Player 2 „A“; bei Joystick & Gamepad „Start“-Button), bevor der Countdown „0“ erreicht. Sie können nun das Spiel an der Stelle fortsetzen, wo Sie zerstört worden sind.
- ◆ Sollten Sie den Countdown verstreichen lassen, ohne eine Taste zu drücken, werden die Punkteliste und der Titelbildschirm angezeigt. Drücken Sie die „Angriff nach oben/unten“-Taste, um den Countdown zu beschleunigen.
- ◆ Ein Spieler kann das Spiel bis zu fünfmal fortsetzen.

● Punkteliste

Haben Sie eine Punktzahl innerhalb der ersten 10 Ränge erreicht, so wird nach dem Countdown der Bildschirm zur Eingabe Ihres Namens erscheinen. Suchen Sie die Buchstaben mit Hilfe der Tasten aus, mit denen Sie das U-Boot steuern, und wählen Sie sie durch Drücken der „Angriff nach oben/unten“-Taste aus. Sie können bis zu 8 Buchstaben eingeben. Um die Eingabe zu beenden, drücken Sie die **Ende-Taste**.

● Konstruktion und Waffensysteme der „Gramvia“ U-Boote

Gramvia:

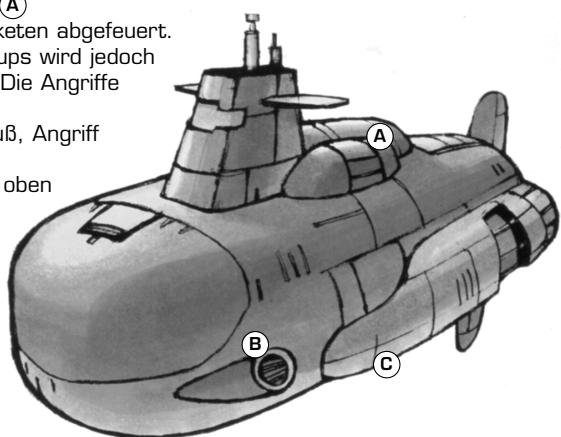
„Gramvia Female“ und „Gramvia Male“ wurden ungefähr zur selben Zeit konstruiert und sind daher Zwillingsschiffe. Beide wurden mit dem neuen supermagnetischen System „Dianacore“ ausgestattet und verfügen dadurch über eine unvorstellbare Durchschlagskraft.

Fernlenkraketen-Abschußrampe: A

Normalerweise werden Standardraketen abgefeuert. Durch das Aufsammeln von Power-ups wird jedoch deren Durchschlagskraft verstärkt. Die Angriffe werden nach oben ausgeführt.

Fernlenkraketen: Vertikaler Abschuß, Angriff nach oben.

Treibminen: Sie werden nach oben abgefeuert und setzen sich an der Meeresoberfläche fest. In Gefechten auf der Oberfläche dienen sie als „Maschinengewehre“.



IN THE HUNT

Torpedokanal: (B)

Normalerweise werden Standardtorpedos abgefeuert. Durch das Aufsammeln von Power-ups sind dreierlei Verbesserungen möglich. Die Angriffe erfolgen nach vorne.

Hypertorpedo: Torpedo mit großer Zerstörungskraft.

Infraschallwellen-Torpedo: Dieser Torpedo setzt Infraschallwellen frei. Verglichen mit gewöhnlichen Torpedos ist seine Reichweite größer.

Cracker: Explodiert in einem bestimmten Sektor und bewirkt nach vorne gerichtet ein starkes Explosionsfeld.

Bomben-Abwurfschacht: (C)

Standardbomben werden abgeworfen. Der Angriff erfolgt nach unten.

● **Besatzung**

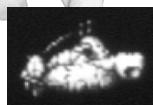
Besatzungsmitglied der „Gramvia Female“: Rei Takahara

Als Mitglied der *Internationalen Maritimen Einsatztruppe* ist sie für ökologische Forschung und Umweltschutz verantwortlich. Aus Verachtung für die umweltzerstöterischen Aktivitäten der S.A.D. meldet sie sich als Testpilotin für das neue Waffensystem. Auf ihren Not-Einsatzbefehl hin wird sie der „Gramvia Female“, dem neu entwickelten U-Boot, zugeordnet. Sie ist eine ebenso mutige wie schöne und distinguierte Frau.



Besatzungsmitglied der „Gramvia Male“: Jin Takahara

Er arbeitet als Testpilot für die *Internationale Maritime Einsatztruppe* und ist mit Rei verheiratet. Neben seinen Pflichten als Testpilot setzt er sich für die Walforschung ein. Privat trägt er am liebsten japanische Kleidung und ist von eher ruhiger Natur, seine Kenntnisse der traditionellen japanischen Künste sind vielfältig und ausgereift. Sein jüngerer Bruder ist ein unbesiegter Karate-Meister.



● Power-ups und andere Goodies

Schatzkugeln:

Für 100 eingesammelte Schatzkugeln erhalten Sie ein zusätzliches Reserve-U-Boot. Schatzkugeln befinden sich normalerweise in Schatzkisten, die in der Tiefsee treiben, und können nach Zerstörung der Kiste aufgesammelt werden. Die größeren Kugeln entsprechen 5 gewöhnlichen.



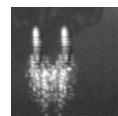
Power-ups:

Diese Gegenstände können Ihre Waffenenergie vergrößern und werden von bestimmten Transportfahrzeugen befördert. Nachdem Sie ein solches Fahrzeug zerstört haben, können Sie den entsprechenden Gegenstand aufsammeln. Power-ups, die Sie in diesen Transportfahrzeugen finden können, sind z.B. „Fernlenkraketen-Power-ups“ oder „Torpedo-Power-ups“.



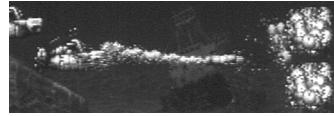
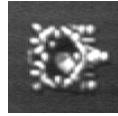
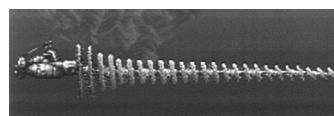
Power-ups für Fernlenkraketen:

Diese erscheinen, nachdem Sie ein Transportfahrzeug zerstört haben, und ändern ihre Form in bestimmten Intervallen von Fernlenkraketen zu Treibminen.



Power-ups für Torpedos:

Auch diese erscheinen nach der Zerstörung eines Transportfahrzeugs und wechseln in bestimmten Intervallen von Hypertorpedos zu Infraschalltorpedos und Crackern.



IN THE HUNT

● Levels

LEVEL 1: Südpol

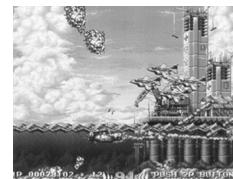
Ziel: Das Kampf-U-Boot „Argok“

Dieser Level spielt unter der gefrorenen Meeresoberfläche des Südpols. Rei Takahara, Mitglied der *Internationalen Maritimen Einsatztruppe*, kommt auf einen Not-Einsatzbefehl hin an Bord des neu entwickelten U-Boots „Gramvia Female“ und setzt Kurs auf die Tiefsee, begleitet von „Gramvia Male“, dem U-Boot, auf dem sich ihr Mann Jin befindet.



LEVEL 2: Die wiederaufgebaute Stadt

Ziel: „Manriki“, die vollautomatisch operierende Kampfmaschine
Dieser Level führt Sie nach Neo Osaka, das bald wieder mit Leben erfüllt sein soll. Die Stadt ist geprägt von Transportzügen und Fabrikanlagen, in denen Roboter hergestellt werden. Die Bevölkerung dieser Stadt steht jedoch komplett unter der Gedankenkontrolle der S.A.D.



LEVEL 3: Der globale Marinehafen

Ziel: „Majesty“, ein unmenschlicher, urzeitlicher Bewacher

Vor langer Zeit zwang die S.A.D. eine Gottheit, die in historischen, im Meer versunkenen Ruinen lebte, in ihre Dienste. Dieses bemitleidenswerte Wesen, das nichts über die wahren Absichten der S.A.D. weiß, dient nun als Schutzgottheit für den globalen Marinehafen... Immer noch hallen ihre wütenden Schreie durch das Meer.



LEVEL 4: Die Geisterstadt

Ziel: Die Kontrolleinheit SICBM (Ganja&Worg, Boten der Apokalypse)

Diese einst strahlende und blühende Stadt hat sich in eine Geisterstadt voller Ruinen verwandelt. Die armseligen Überreste dieses verlassenen Ortes, jetzt zu grausamen und gefährlichen Gegnern mutiert, greifen die „Gramvia“ U-Boote an.



LEVEL 5: 2000 Meter unter dem Meer

Ziel: J3, der dreifach teuflische Herrscher des Felsenpalastes

Dieser Level befindet sich in einer vulkanisch aktiven Tiefseeumgebung. Die vulkanischen Explosionen sind ein Indiz für die letzte Lebensenergie unseres sterbenden Planeten. Aber mutierte Lebensformen, wie die Boten des Meeresdrachenpalastes, drohen die „Gramvia“ U-Boote zu vernichten.

LEVEL 6: Gegen das Massenvernichtungssystem

Ziel: Die Massenvernichtungswaffe „Yugusukure“

Nun geht es um alles. Die letzte Konfrontation steht bevor. Die übermächtige Waffe, die die S.A.D. gewaltsam zum Einsatz bringen will, ist das abscheuliche Massenvernichtungssystem „Yugusukure“, abgeschirmt von mehreren Schutzmauern. Die „Gramvia“ U-Boote rüsten sich für ihren letzten Kampf, um die Zukunft der Menschheit und des Planeten Erde zu retten...

● Gegner



Kampfjet: Fliegt mit hoher Geschwindigkeit und wirft Bomben ab.



Unterwassersonde: Feuert unter Wasser Fernlenkraketen ab.



Kleiner Kampfhelikopter: Fliegt mit hoher Geschwindigkeit und wirft Bomben ab. Ausgerüstet mit Mini-Guns.



Walker: Nähert sich unter Wasser und feuert Fernlenkraketen ab.



Roboter: Nähert sich unter Wasser und feuert Laserstrahlen ab.



Unterwasserkanone: Schießt auf nahegelegene Objekte.



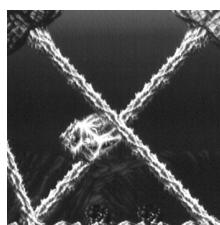
U-Boote: Bewegen sich unter Wasser und feuern Fernlenkraketen ab.



Lenkrakete: Diese Rakete verfolgt ihr Ziel durch ein automatisches Leitsystem.



Twister: Bei seiner Explosion wird die ganze Umgebung in Mitleidenschaft gezogen. Einige Twister feuern bei ihrer Detonation Raketen ab.



Eisstrahl: Innerhalb der Zielreichweite werden alle Objekte eingefroren.

● Troubleshooting

Frage: Nach der Installation wird die Nachricht „Das Spiel konnte nicht gestartet werden. DPLAY.DLL wurde nicht gefunden.“ angezeigt.

Antwort: DirectX ist nicht installiert. Installieren Sie DirectX wie folgt:

1. Vergewissern Sie sich, daß die CD-ROM im CD-ROM-Laufwerk liegt.
2. Starten Sie den Windows-Explorer, den Sie unter "Programme" im Startmenü finden.
3. Doppelklicken Sie die Dxsetupj.exe im DirectX-Ordner auf der Programm-CD an.
4. Nun startet DirectX-Setup, mit dessen Hilfe Sie Reinstall DirectX ausführen können.

Frage: Das Spiel kann nicht gestartet werden oder das Spiel läuft zu langsam.

A: Ist außer dem Spiel noch andere Software aktiv?

Shell Menüs (wie 98 Launch oder FM Menü), mit denen PCs großer Hersteller bereits ausgerüstet sind, treten des öfteren in Konflikt mit Spielesoftware. Bei Problemen schließen Sie bitte das Shell Menüprogramm. Versuchen Sie, andere im Hintergrund aktive Software (wie Norton, QEMM und Antiviren-Programme) soweit wie möglich zu schließen, und lassen Sie ausschließlich Windows 95 laufen. Wenden Sie sich an den Hersteller bezüglich der Entfernung von im Hintergrund aktiver Software.

Das linke Diagramm gibt den Grundzustand wieder. Es befindet sich in der rechten unteren Ecke der Taskleiste.



Über die Installation von DirectX

Bei der Installation von DirectX kann folgende Meldung erscheinen: „Ein mit DirectX nicht getesteter Treiber wurde gefunden. Der aktuelle Treiber muß ausgetauscht werden, um optimale Ergebnisse erzielen zu können... (verkürzt)... Treiber jetzt austauschen?“ Sollte diese Meldung auch dann noch erscheinen, wenn Sie bereits „JA“ angewählt und das System neu gestartet haben, vergleichen Sie die Nummern der „aktuellen Version“ mit denen der „neuen Version“, und klicken Sie „NEIN“ an, wenn sie identisch sein sollten.

Für Benutzer der FMV S165 (167) Serie

Bei der Installation von DirectX sehen Sie nur einen schwarzen Bildschirm. Die Ursache liegt darin, daß der Treiber der Grafikkarte „3D-Rage“, der für FMVs benutzt wird, mit DirectX nicht kompatibel ist. Bevor Sie also ein Spiel, das DirectX verwendet, spielen, ändern Sie die Einstellungen unter **Eigenschaften von Anzeige** und **Leistungsmerkmale** wie folgt:

Eigenschaften von Anzeige

- 1: Starten Sie Ihren PC im abgesicherten Modus. Nach dem Start blinkt das rote Fujitsu-Logo auf, und das Windows 95-Startmenü wird in der oberen linken Ecke angezeigt. Drücken Sie nun F8. Wählen Sie mit Hilfe der Cursortasten den abgesicherten Modus im folgenden Menü (die dritte Option) und drücken Sie ENTER. Drücken Sie die Double byte/Single byte-Taste in der Tastatur-Auswahl. Der Bildschirm des abgesicherten Modus erscheint nun.
- 2: Doppelklicken Sie auf **Anzeige** in der **Systemsteuerung**.
- 3: Klicken Sie auf **Einstellungen**, dann auf **Weitere Optionen.../Erweitert...**
- 4: Klicken Sie auf **Grafikkarte** und anschließend auf **Ändern...**
- 5: Wählen Sie nun ATI mach64 PCI und klicken Sie OK an. Der Treiber wird nun installiert.
- 6: Wenn die Installation abgeschlossen ist, ändern Sie die **Leistungsmerkmale** wie folgt:

Leistungsmerkmale ändern

- 1: Doppelklicken Sie auf **Anzeige** in der **Systemsteuerung**.

- 
- 2: Klicken Sie auf **Einstellungen**, dann auf **Weitere Optionen.../Erweitert...**
 - 3: Klicken Sie auf **Leistungsmerkmale**, und schieben Sie die rechts von **Hardwarebeschleunigung** befindliche lange horizontale Leiste von **Alle Funktionen** zu **Allgemeine Funktionen** (zweite Position von links).
 - 4: Klicken Sie OK an, sobald das Setup abgeschlossen ist, und starten Sie Ihren PC neu.

IBM Aptiva:

Es könnten Probleme mit den folgenden Modellen auftreten, falls der Mwave-Treiber nicht der aktuellsten Version entspricht. Bevor Sie das Spiel installieren, prüfen Sie bitte, ob Ihr PC in der unten aufgeführten Liste genannt wird. Sollte dem so sein, sollten Sie sich die neueste Treiberversion besorgen, bevor Sie das Spiel installieren.

Aptiva N Model 540 (2144-N30) / 550 (2144-N40) / 555 (2144-N41) / 556 (2144-N42) / 740 (2168-N50) / 745 (2168-N51) / 750 (2168-N60) / 755 (2168-N61) / 765 (2168-N71) / 764 (2168-N72) / 766 (2168-N91) / 767 (2168-N92)

Aptiva S Model 560 (2144-S20) / 770 (2168-S50) / 775 (2168-S55) / 784 (2168-S64) / 785 (2168-S65) / 794 (2168-S74) / 795 (2168-S75) / 76D (2168-S4D) / 76F (2168-S4F) / 76G (2168-S4G) / 76H (2168-S4H) / 76K (2168-S4K)

- * Die aktuellste Treiberversion können Sie bei People Online Service, NIFTY Serve oder Nikkei Mix herunterladen.
- * Sie können den Treiber auch mit dem Kauf der „Aptiva Value CD-ROM“ erwerben. Diese CD enthält eine Zusammenstellung aller aktuellen Treiber. Die Bestellbroschüre können Sie über den IBM Fax Informationsservice erhalten (Tel. 044-200-8600). Bitte geben Sie den Code 440289 ein.

Für Benutzer von COMPAQ QVISION 2000+ Grafikkarten:

Es könnten einige Probleme auftreten, falls der Treiber nicht der aktuellsten Version entspricht. Bitte wenden Sie sich an den Hersteller, um die aktuellste Treiberversion zu erhalten.

Die folgenden Modelle sind mit QVISION 2000+ ausgestattet:

Deskpro 4100 / Deskpro 450 / Deskpro 466 / Deskpro 5100 / Deskpro 5120 / Deskpro 5133 / Deskpro 575 / Deskpro 590 / Deskpro XL 466 / Deskpro XL 5100 / Deskpro XL 5120 / Deskpro XL 5133 / Deskpro XL 560 / Deskpro XL 566 / Deskpro XL 575 / Deskpro XL 590

Sollte das Spiel mit den oben genannten Modellen nicht einwandfrei laufen, lässt sich das Problem durch die Installation der aktuellsten Treiberversionen (Grafikkarten- und Soundkartentreiber) beheben. Bitte wenden Sie sich an den Hersteller, wie Sie die jeweils aktuellste Version erhalten können.

IN THE HUNT

Kundenservice:

Technischer Kundendienst:

Sollten Sie technische Probleme mit diesem Spiel haben (Installation, Sound oder ähnliches), wenden Sie sich bitte an unseren technischen Kundendienst.

Telefon: 0 21 31 - 965 110 (montags bis freitags 9.00 bis 17.00 Uhr).

Hotline:

Für Ihre Fragen zum Spielablauf steht Ihnen unsere Hotline zur Verfügung:

Telefon: 0 21 31 - 965 111 (montags, mittwochs und freitags von 15.00 bis 18.00 Uhr). Bitte haben Sie etwas Geduld.

Mailbox:

Wenn Sie im Besitz eines Modems oder einer ISDN-Karte sind, können Sie allerlei Nützliches über unsere Mailbox erhalten, z.B. Updates, Lösungen, technische Hinweise und Erscheinungstermine.

Die analoge Modem-Nummer lautet: 0 21 31 - 965 222

Die ISDN-Nummer lautet: 0 21 31 - 965 223

Sie können uns natürlich auch eine E-Mail schicken.

Unsere E-Mail-Adresse lautet: support@softgold.com

WWW-Seite:

Auch im Internet können Sie uns erreichen. Unter unserer WWW- und FTP-Adresse finden Sie rund um die Uhr aktuelle Informationen zu unseren Produkten, Screenshots, Updates, Patches sowie Demos.

World Wide Web <http://www.softgold.com/>

FTP: <ftp://ftp.softgold.com/pub/>

Bestellservice:

Sie interessieren sich für weitere Spiele aus unserer Produktpalette?

Rufen Sie unsere Spiele-Infoline an unter der Telefonnummer 02131 965 112, oder bestellen Sie direkt bei unserem Bestellservice: montags bis freitags von 9.00 bis 17.00 Uhr unter der Telefonnummer 0 21 31 - 965 113.

In the Hunt Windows 95

