

FLYING CORPS (tm)

Entwicklung

v1.1 3D-Kartenunterstützung, zahlreiche Bugfixes, Verbesserungen dank eingegangener Vorschläge.

*****siehe Hinweise weiter unten*****

v1.00b Demo - Umfaßt einen Teil der in der Vollversion enthaltenen Landschaften.

v1.00a Patch einschließlich behobener Fehler und Probleme bezüglich der Blickperspektiven des Spiels.

v1.00 Demo

v1.00 Zusammengestellt im Dezember 1996

INHALT

Programmausführung auf einem Pentium 90

Wichtige DirectX-Hinweise

Joystick-Unterstützung

Häufig gestellte technische Fragen

Häufig gestellte Fragen zum Spiel

Blickwinkeltasten

Version 1.1 Juni 1997

- 3D-Karten

- Bugfixes

- Verbesserungen

- Schalter

- Konfigurationsdateien f22 Pro und TQS

Kundendienstinfos

PROGRAMMAUSFÜHRUNG AUF EINEM PENTIUM 90:

Möchten Sie Flying Corps auf einem Pentium 90 spielen, empfiehlt es sich, die DOS-Version auszuführen. Auf einem Windows 95-System müssen Sie Ihren Rechner dazu im MS-DOS-Modus neu starten. Befolgen Sie bitte die Anweisungen im technischen Begleitheft, Abschnitt INSTALLATION UNTER DOS.

WICHTIGE DIRECTX-HINWEISE (Nur Windows 95-Benutzer):

Zur Ausführung der Windows 95-Version von Flying Corps werden sehr wahrscheinlich DirectX-Komponenten benötigt. Während der Installation haben Sie daher die Möglichkeit, die Version DirectX 3.0a zu installieren.

SOLLTEN SIE ZUVOR SCHON EINMAL SCHWIERIGKEITEN MIT DIRECTX GEHABT HABEN, EMPFIEHLT ES SICH, DIE DIRECTX-INSTALLATION ZU ÜBERSPRINGEN. VERSUCHEN SIE IN DIESEM FALL, DIE DOS-VERSION DES SPIELS AUSZUFÜHREN, INDEM SIE IHREN RECHNER IM MS-DOS-MODUS NEU STARTEN.

Siehe technisches Begleitheft, Abschnitt INSTALLATION UNTER DOS.

JOYSTICK-UNTERSTÜTZUNG

Es werden zweidirektionale 2-Tasten-Joysticks unterstützt.

Zusätzlich dazu können über den PC-Joystick-Port Throttle (Gashebel), Ruder und 4 Tasten unterstützt werden.

Ein zum Thrustmaster- oder Flightstick-Standard kompatibler Coolie Hat wird ebenfalls unterstützt.

Haben Sie einen technisch ausgereifteren Joystick und einen Gashebel (Throttle), der an den Tastatur-Port angeschlossen werden kann, sollten Sie die Coolie Hats und zusätzlichen Knöpfe mit der dazugehörigen Software programmieren. Zur Programmierung der Thrustmaster F-16- und F-22-Sticks stehen Ihnen die Dateien ROWAN.B50 und ROWAN.M50 zur Verfügung. Es handelt sich hierbei um Textdateien, die zwecks Benutzung mit ähnlicher Hardware konvertiert werden können. Es empfiehlt sich, den Gashebel (Throttle) weiterhin über das analoge Interface zu steuern.

HÄUFIG GESTELLTE TECHNISCHE FRAGEN:

F. Welche Installation wird empfohlen?

A. Die STANDARDINSTALLATION. Die Installationsoption MINIMAL hat zwar einen kleineren Festplattenspeicherbedarf, doch kann es beim Laden der Soundeffekte zu Verzögerungen kommen.

F. Bei der Programmausführung unter Windows meldet mein Rechner manchmal einen RAM-Fehler.

A. Wahrscheinlich ist Ihre Festplatte voll, d.h. es ist keine Auslagerung mehr möglich.

F. Ich habe das Spiel unter Windows installiert und es dann unter DOS ausgeführt. Das Spiel lief zwar, doch war kein Sound zu hören.

A. Die DOS-Installation umfaßt eine Soundkonfiguration. Bei der Installation unter Windows wird die Soundkonfiguration jedoch übersprungen. Um den Sound nach der Installation zu konfigurieren, führen Sie das im FLYING CORPS-VERZEICHNIS IHRER FESTPLATTE abgelegte DOS-Installationsprogramm aus.

F. Bei Ausführung des Programms unter Windows 95 bleibt das Spiel hängen. Warum?

A. Sollte das Spiel hängenbleiben, drücken Sie bitte die EINGABETASTE, um zu Windows zurückzukehren. In diesem Fall empfiehlt es sich, den Rechner neu zu starten, bevor Sie ein weiteres Spiel beginnen. Hinweis 1: Beenden Sie alle anderen Anwendungsprogramme, bevor Sie Flying Corps ausführen. Hinweis 2: Deaktivieren Sie alle Bildschirmschoner, bevor Sie Flying Corps ausführen.

F. Wenn ich das Spiel unter Windows 95 ausführe, wird es langsamer, sobald die Musik beginnt, und dann ist sie auch nur bruchstückhaft zu hören.

A. In diesem Fall haben Sie sicher eine Soundblaster-Karte und müssen entweder die Musik deaktivieren oder die Midi-Option wählen. Sie können es aber auch mit der DOS-Version des Spiels versuchen. Für die Musik werden 18+ Kanäle benötigt, die eine SB 16-Karte jedoch nur in Mono unterstützt.

F. Fliegt meine Maschine eine Zeitlang im Horizontalflug, hält das Spiel an, sobald auf die CD zugegriffen wird. Kann man diese Unterbrechungen nicht vermeiden?

A. Bei einigen Systemen gerät das Caching der CD mit dem Abspulen der Landschaftsdaten in Konflikt. Es hat sich gezeigt, daß dieser Effekt mit Hilfe einer oder beider der folgenden Maßnahmen reduziert, vielleicht sogar entfernt werden kann:

Verringern Sie die Größe des CD-Cache.

Deaktivieren Sie SmartDrv-Caching für die CD.

Sie können die Größe des CD-Cache reduzieren, indem Sie in der Datei AUTOEXEC.BAT die Zeile MSCDEX bearbeiten. Falls nicht vorhanden, fügen Sie den Parameter /M hinzu. Versuchen Sie es auch mit /M:1. Die Größe des CD-Cache läßt sich auch durch Bearbeitung der entsprechenden Zeile in der CONFIG.SYS-Datei ändern.

SmartDrv-Caching der CD kann unterbunden werden, indem Sie in Ihrer AUTOEXEC.BAT die Zeile SMARTDRV entfernen oder vor die Zeile MSCDEX setzen.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN ZUM SPIEL:

F. Warum verändert sich mit jedem neuen Einsatz die Anzahl meiner Flugzeuge?

A. Wir ändern die Anzahl dem jeweiligen Einsatz entsprechend, doch kann diese Voreinstellung über den Geschwaderschirm jederzeit geändert werden.

F. In welcher Position fliege ich, wenn ich selbst nicht das Kommando habe?

A. Das hängt davon ab, wie viele Flugzeuge am Einsatz beteiligt sind. Sollten Sie das Kommando über ein Geschwader selbst nicht haben, fliegen Sie im Verband B. Steigt jedoch nur ein Verband auf, fliegen Sie im Verband A. Wählen Sie das Geschwader-Icon, um den aktuellen Flugplan einzusehen.

F. Was bedeutet die Meldung 'Zugewiesenes Flugzeug'?

A. Diese Meldung erscheint immer dann, wenn der Computer über das Flugzeug, das die KI dem Spieler zugewiesen hat, Informationen eingeholt hat. Das zugewiesene Flugzeug stellt in diesem Fall die derzeit beste Angriffsoption des Spielers dar, doch kann der Spieler selbst entscheiden, ob er den Ratschlag annimmt oder nicht. Um sich mit der Padlock-Sicht auf das zugewiesene Flugzeug aufzuschalten, drücken Sie einfach F5, sobald die Meldung 'Zugewiesenes Flugzeug' in Gelb erscheint.

F. Warum werden die Informationen auf der zweiten Infoleiste in verschiedenen Farben angezeigt?

A. Bei den links in hellen Farben aufgeführten Meldungen handelt es sich gewöhnlich um neueste Nachrichten. Meldungen auf der rechten Seite sind meist schon älter.

F. Warum fliegt mein Flugzeug nicht im Horizontalflug weiter, wenn ich den Joystick loslasse? Bei der Tastatursteuerung habe ich dieses Problem nicht.

A. Die Flugzeuge des Ersten Weltkrieges waren hecklastig, d.h. der Steuerknüppel mußte nach vorn gedrückt werden. Besonders bei der Camel war dies am Ende einer Patrouille jedoch nicht mehr notwendig, da die Hecklastigkeit mit zunehmendem Treibstoffverbrauch abnahm.

Bei unseren Modellen sind die Auswirkungen im Tiefflug am deutlichsten, im Höhenflug dagegen nicht mehr zu spüren.

Die Steuerung des Flugzeugs mit der Tastatur ist recht schwierig, und um dem Piloten zu helfen, richtet der Computer das Flugzeug nach Loslassen einer Steuerungstaste meist automatisch aus. Diese Funktion ist jedoch ausgeschaltet, wenn das Flugzeug eine steile Rolle vollführt oder abzusacken droht.

Möchten Sie Ihr Flugzeug über die Tastatur, aber ohne diese Hilfsfunktion fliegen, dann konfigurieren Sie bitte wie gewöhnlich Ihren Joystick und fliegen Sie dann unter Einsatz der Tastatur.

F. Wenn ich beim Start den Steuerknüppel zurückziehe, hebt mein Flugzeug manchmal nicht ab. Warum?

A. Sie versuchen möglicherweise, Ihre Maschine hochzuziehen, indem Sie den Steuerknüppel abrupt zurückziehen. Dabei gräbt sich Ihr Heck oftmals in den Boden und kann das Flugzeug damit verlangsamen.

F. Wie funktioniert die Innen-Padlock-Sicht?

A. Können Sie ein feindliches Flugzeug derzeit nicht sehen, erscheint ein blinkender roter Pfeil, der in die entsprechende Richtung zeigt. Meistens können Sie Ihre Maschine so manövrieren, daß dieser Pfeil am oberen Bildschirmrand erscheint, und dann den Steuerknüppel zurückziehen. Aufgrund dürftiger Flugleistungen ist das jedoch nicht in jedem Flugzeug möglich.

Sollten Sie Ihre Orientierung verlieren, schalten Sie einfach in die Außen-Padlock-Sicht um. Mit Hilfe der Knöpfe eines 4-Tasten-Joysticks können Sie schnell zwischen der Innen- und Außen-Padlock-Sicht umschalten.

F. Wenn ich die TAB-Taste drücke, fliege ich im Zeitraffermodus, und die Karte erscheint, auf der die Flugroute, die Wendepunkte und ein Flugzeug-Icon aufgeführt sind, das den Verlauf meines Fluges anzeigt. Manchmal folgt das Flugzeug-Icon der Route aber nicht. Warum?

A. Das Icon schweift immer dann von der Flugroute ab, wenn ein Punkt/Objekt von Interesse in der Nähe ist. Ein Beispiel wäre eine parallel zur Flugroute verlaufende Eisenbahnlinie, die das Flugzeug in diesem Fall statt der gegebenen Flugroute entlangfliegt.

F. Warum kann ich nicht in jedem Flugzeug schnelle Rollen fliegen?

A. Bei diesem Manöver wird der Steuerknüppel zurückgezogen, bis die Flügel nahezu absacken, und dann volles Ruder eingesetzt. Wurde der Joystick jedoch nicht korrekt kalibriert, läßt sich das Höhenruder manchmal nicht richtig bewegen und das Absacken damit auch nicht einleiten. Um die Kalibrierung Ihres Joysticks zu überprüfen, tun Sie bitte folgendes:

Starten Sie einen Alarmstartereinsatz und bringen Sie Ihre Maschine in einen gleichmäßigen Horizontalflug.

Blenden Sie die Anstellwinkelanzeigen der ersten Infoleiste ein (Taste I).

Ziehen Sie Ihre Maschine in eine 90-Grad-Rolle.

Ziehen Sie den Steuerknüppel bis zum Anschlag zurück.

Nun sollten eine oder beide Anstellwinkelanzeigen rot aufleuchten und das Flugzeug ins Trudeln geraten. Lassen Sie den Steuerknüppel los, um Ihre Maschine abzufangen. Um sie schneller aus dem Trudeln zu ziehen, schlagen Sie Ihr Ruder einfach in entgegengesetzter Richtung ein.

Leuchtet keine der beiden Anzeigen rot auf, müssen Sie Ihren Joystick neu kalibrieren.

Wir haben festgestellt, daß während der Kalibrierung falsche Werte ermittelt werden, wenn der Joystick schnell oder abrupt bewegt wird. Versuchen Sie Ihren Joystick während der Kalibrierung daher langsam und sanft in alle Richtungen zu ziehen.

Versichern Sie sich bitte auch, daß das Joystick-Icon in der abschließenden Testphase der Kalibrierung den gesamten Testbereich umfaßt.

F. Warum gerät meine Maschine ins Rollen, wenn ich den Steuerknüppel beim Sturzflug nach vorn drücke?

A. Versuchen Sie, einen steilen Sturzflug aufrechtzuerhalten, fliegen Sie meist mit einem negativen Anstellwinkel. Drücken Sie den Steuerknüppel in diesem Fall zu weit nach vorn, können Ihre Flügel absacken, und wenn die Auftriebskraft der Tragflächen unterschiedlich ist, kann das Flugzeug ins Trudeln geraten.

F. Warum kann ich mit der Camel bei eingeschalteten gyrostatistischen Effekten keine schnelle Rolle ausführen?

A. Weil sich Ihre Maschine möglicherweise nicht um 180 Grad gerollt hat, bevor der Bug absinkt. In diesem Fall hat der gyrostatistische Effekt eine der Rolle entgegengesetzte Wirkung. Einige Piloten des Ersten Weltkrieges reduzierten daher ihren Schub, bevor Sie ihre Maschine in dieses Manöver zogen. Der gyrostatistische Effekt läßt damit nach, und die asymmetrische Verspannung wirkt dem Drehkrafteffekt des Motors entgegen und leitet eine Rolle ein.

F. Warum kreist das Flugzeug-Icon auf der Flugkarte manchmal zwischen zwei Wendepunkten?
A. Die zwei Wendepunkte markieren den Anfang und das Ende einer Patrouille.

HINWEISE ZU DEN VERSIONEN

v1.00a Blickwinkeltasten

Diese Version enthält die folgenden zusätzlichen Blickwinkeltasten:

Home/Pos1	Cockpit-Innensicht nach vorn
PgUp/Bild-Auf-Taste	Cockpit-Innensicht nach vorn rechts
PgDn/Bild-Ab-Taste	Cockpit-Innensicht nach hinten rechts
Löschtaste	Cockpit-Innensicht nach hinten links
Einfügetaste	Cockpit-Innensicht nach vorn links

Die Blickperspektiven sind nur bei gedrückter Taste aktiviert. Lassen Sie die Taste wieder los, kehren Sie automatisch zur zuvor gewählten Blickperspektive zurück.

Drücken Sie mit einer der oben aufgeführten Tasten die Num Lock- bzw. NUM-Taste, wird die gewählte Kamerasicht nach oben geschwenkt.

Links- und Rechtscockpitperspektiven erhalten Sie durch Drücken der Tasten Alt 4 und Alt 6.

Die oben aufgeführten Perspektiven mit Blick nach oben können auch mit den folgenden Tastenkombinationen aktiviert werden:

STRG 8	Cockpitsicht nach vorn.
STRG 9	Cockpitsicht nach vorn rechts.
STRG 6	Cockpitsicht nach rechts
STRG 3	Cockpitsicht nach hinten rechts
STRG 1	Cockpitsicht nach hinten links
STRG 4	Cockpitsicht nach links
STRG 7	Cockpitsicht nach vorn links

V1.1 Juni 1997

3D-Karten

3D-Karten können unter Einsatz von Windows 95 Direct3D benutzt werden. 3DFX- und Rendition-Karten mit 4 MB bieten folgende Verbesserungen:

- eine bessere Vollbildrate
- 16 Bit Farbtiefe

Die 3DFX funktioniert bei Auflösungen bis zu 640x480, wogegen die Auflösung bei 4 MB-Rendition-Karten auf 320x240 reduziert werden muß, um beim Langstreckenflug den 'Texturenaustausch' zu vermeiden. Die 3DFX-Karte ermöglicht höhere Auflösungen, da sie 8 Bit-Bitmaps unterstützt.

Die Matrox-Karten werden in dieser Version nicht unterstützt, da sie nicht alle für das Spiel notwendigen Funktionen decken und daher zusätzlicher Recherche bedürfen.

Um Ihre 3D-Karte zu wählen, klicken Sie vom Einstellungsschirm aus einfach auf die Grafikoption (Gitter-Icon). Markieren Sie daraufhin die Zeile, auf der die aktuelle Auflösung aufgeführt ist, erscheint die Treiberliste.

Ist der Treiber Ihrer Karte hier nicht aufgeführt oder 'grau schattiert', ziehen Sie bitte die Datei '3Dfx.txt' zu Rate.

Bugfixes

- 1 Einige Einsätze stürzten nach Laden eines gespeicherten Spiels ab.
 - 2 Wurde der Alarmstarteinsatz 'Ihre erste Patrouille' gleich nach Laden des Spiels gestartet, stürzte das Programm ab.
 - 3 KI-Flugzeuge geraten nicht mehr so häufig ins Trudeln.
 - 4 Im Höhenflug zeigten KI-Flugzeuge im Vergleich zu den Fähigkeiten des Spielers inkorrekte Leistungen.
 - 5 Manchmal formatierten sich die Flugzeuge beim Start nicht.
 - 6 Bisweilen durch Drücken der POS1- und Neuformierungstaste hervorgerufene Abstürze wurden behoben.
 - 7 KI-Flugzeuge sind von nun an mehr darum bemüht, einem sinkenden Wendenkampf zu entkommen, ohne dabei jedesmal abzustürzen.
-

Verbesserungen

- 1 STRG P dupliziert die Taste "DRUCK". In Windows 95 funktioniert die Taste "DRUCK" jedoch nicht.
- 2 Joystick-/Tastatursteuerung werden während des Spielstarts geladen. Zur selben Zeit können auch verschiedene Joystick-Routine gewählt werden. Unter W95 stehen die folgenden drei Joystick-Treiber zur Verfügung:

DOS-Treiber
Standardtreiber
Force FX-Treiber

Der Standardtreiber beeinflusst die Vollbildrate, der DOS-Treiber nicht, doch kann es passieren, daß bei Verwendung des DOS-Treibers keine Kalibrierung möglich ist.

Der Force FX-Stick gibt Feedback:

- um den dynamischen Druck sowie Seitenruder-Ausschlagsänderungen anzuzeigen.
 - während das Maschinengewehr eingesetzt wird.
- um das Flattern vor dem Durchsacken anzuzeigen.

- 3 Jetzt können Sie sich die Geschwaderschirme auch ansehen, wenn Sie nicht Geschwaderkommandant sind.

- 4 Jetzt können Sie sich die Lazarett- und Opferliste ansehen. Ferner bietet der Geschwaderformationsschirm ein paar neue Icons.

- 5 Die CD-Suchfunktion wurde neu eingestellt, die nach einer Pause auftretende Störung eliminiert.
- 6 Neben der Ziffernblock-Eingabetaste kann nun auch die]-Taste zum Abwurf von Bomben eingesetzt werden.
- 7 Sie können den 3D-Grafikkonfigurationsschirm nun auch vom Hauptmenü aus öffnen.
- 8 Während der Landung wackelt der Bildschirm.
- 9 Die Installationsfehlermeldungen wurden überarbeitet.
- 10 Das Bildschirmbilderformat für 16 Bit-Bildschirmbilder ist tga.

Schalter

Es wurde ein weiterer Bildschirm mit den folgenden Konfigurationsoptionen eingebaut:

Durchsichtiger Rauch: ein/aus
Gewehrblockierung: ein/aus ([-Taste, um Blockierung zu lösen)
Hecklastigkeit: ein/aus
Blackout nach Verletzung: ein/aus
Kollisionen in der Luft: ein/aus
Dringliche Meldungen: ein/aus
Erholte Piloten:
 entweder zur Geschwaderreserve oder dem Korpsverband abberufen.
Komplexes KI-Modell: manchmal oder immer
Knüppelstarre: ein/aus
Pause nach 3D-Aktivierung: ein/aus

In V1.00 begab sich ein erholter Pilot vom Lazarett direkt zum Korpsverband der Reservepiloten, doch war der 'geheilte Pilot' damit erst einsatzbereit, nachdem ein anderer Pilot des Geschwaders getötet oder verletzt wurde. Dank des 'Reservezielschalters' können Sie den 'geheilten Piloten' zur Geschwaderreserve abberufen und ihm daraufhin durch entsprechende Änderung der Flugliste einen aktiven Dienstposten zuteilen.

Wenn Sie einen FX-Stick haben, können Sie die Option 'Knüppelstarre' einschalten, um den dynamischen Druck und Seitenruder-Ausschlagsänderungen anzuzeigen. Es wurde ein Schalter eingebaut, da wir die Auswirkungen feineinstellen mußten, doch was mit unserem Stick funktioniert, funktioniert mit Ihrem möglicherweise nicht. Wir wären daher sehr an Ihren Äußerungen zu diesem Thema interessiert.

Bisweilen ist nur ein 'schwarzer Bildschirm' zu sehen, wenn der 3D-Modus eingeschaltet wird, da dieser Vorgang auf einigen Systemen zu langsam ist. Schalten Sie in diesem Fall die Option 'Pause nach 3D-Aktivierung' ein, beginnt der nächste Einsatz erst, nachdem sich das System stabilisiert hat.

Konfigurationsdateien F22 Pro und TQS

Diese Dateien stellte Len "Viking1" Hjalmarson -
lenh@cyberlink.bc.ca - zur Verfügung.

KUNDENDIENSTINFOS

In Großbritannien -

Kundendienst-Hotline: 0181 343 9143 (Mo-Fr 9:30-18:00)

Fax: 0181 343 7447

E-mail: support@empire.co.uk

Unsere Adresse: EMPIRE INTERACTIVE

677 High Road

North Finchley

LONDON, N12 0DA

In den Vereinigten Staaten -

Kundendienst-Hotline: (301) 916 9303 (Mo-Fr)

Fax: (301) 916 0437

E-mail: empire@erols.com

Unsere Adresse: EMPIRE INTERACTIVE

13220 Wisteria Drive

Bay N-2, Germantown

MD 20874

Wenden Sie sich bitte an die EI-Webadresse (<http://www.empire-us.com>), da unser Büro in den USA im Sommer 1997 umzieht.