

THE LINDER COMPANY Software



Flight Assistant 2.2

für (fast) jede Flugsimulation

Sehr geehrte Benutzerin, sehr geehrter Benutzer,

vielen Dank für den Erwerb dieses Produktes von THE LINDER COMPANY Software. Bitte lesen Sie sich dieses Dokument sorgfältig durch, um Probleme bei der Verwendung der Software zu vermeiden.

0. INHALT

1. Installation
2. Features
 - 2.1 Versions-History
3. Voraussetzungen
4. Benutzeroberfläche
5. Einstellungen
6. Befehlseditor
 - 6.1 Tastenkombinationen
 - 6.2 Aussprache
 - 6.3 Konfigurationsdatei
 - 6.4 Sprachdatei
 - 6.5 FSUIPC-Integration
7. Bekannte Fehler/Probleme
8. Häufig gestellte Fragen (FAQ)
9. Sonstiges/Info

1. INSTALLATION

Das Programm erfordert keine besondere Installation. Kopieren Sie einfach alle mitgelieferten Dateien, also

- *FlightAssistant.exe*
- *FlightAssistant.ini*
- *Language.ini*
- *Liesmich.pdf*
- *Readme.pdf*
- *Lisezmoi.pdf*
- *Command List Multi Crew Coordination.pdf*
- *Action List Multi Crew Coordination.pdf*

in ein beliebiges Verzeichnis und starten Sie das Programm. Bitte beachten Sie, dass das Programm Schreibzugriff auf die Datei "*FlightAssistant.ini*" haben muss.

2. FEATURES

Flight Assistant ist ein Programm, welches Ihnen einen virtuellen Co-Piloten zur Seite stellt. Sie können über ein an den Computer angeschlossenes Mikrofon Befehle geben, welche der Co-Pilot dann ausführt. So können Sie ihm etwa die Anweisung "*flaps down*" geben, und die Klappen werden ausgefahren. Außerdem antwortet der Co-Pilot auf Ihre Anweisung, sodass Sie eine Bestätigung erhalten.

Das Programm ist fast vollständig konfigurierbar, d.h. Sie können sowohl neue Befehle erstellen als auch die bereits vorhandenen bearbeiten. Des Weiteren ist das Programm neuerdings auch multi-lingual, es unterstützt also mehrere Sprachen.

2.1 VERSIONS-HISTORY

Version	Neuerungen in der jeweiligen Version
1.0	<ul style="list-style-type: none">- erste veröffentlichte Version
1.1	<ul style="list-style-type: none">- Power-Taste hinzugefügt- Dialog für allgemeine Einstellungen hinzugefügt- verbesserte Fehlerbehandlung- erweitertes Readme (jetzt mit FAQ)
1.2	<ul style="list-style-type: none">- FAQ erweitert- Fehlerbehandlung erneut verbessert- Fehler im Hintergrundbild behoben- Skalierungsproblem im Haupt- und Ladedialog behoben- neue Optionen im Dialog "<i>General settings</i>":<ul style="list-style-type: none">- der Benutzer kann auswählen, ob die asynchrone Befehlsverarbeitung aktiviert ist- neue Routine zur Emulation von Tastenanschlägen (noch experimentell!)<ul style="list-style-type: none">▪ Unterstützung des Nummernblocks- Option "<i>No responses</i>" hinzugefügt um "<i>wave device busy</i>"-Fehler auf einigen Systemen zu vermeiden- Ruckeln bei der Wiedergabe von Antworten behoben
1.3	<ul style="list-style-type: none">- Mehrsprachigkeit unterstützt<ul style="list-style-type: none">▪ Language.ini hinzugefügt▪ neue Übersetzungen (der Power-Key heißt jetzt "<i>Sprechen</i>"-Taste)▪ Dialog zur Sprachauswahl▪ nun stehen die deutsche, französische und englische Sprache zur Verfügung▪ französisches Readme wird nun mitgeliefert- Liste aller Befehle kann ausgedruckt werden- Programm kann wahlweise auch als Symbol im System-Tray angezeigt werden- neue Option: Piepen, wenn Befehl erkannt wurde
1.3.13	<ul style="list-style-type: none">- niederländische Sprache hinzugefügt- nun erscheint eine eindeutige Fehlermeldung, wenn die Formatierung einer Antwort ungültig ist (löst das Problem "<i>Fehler -2147200958</i>" beim Erkennen eines Befehls)- standardmäßig werden mehr Befehle mitgeliefert

- 2.0
 - neues Hintergrundbild im Hauptbildschirm
 - verbesserte Benutzeroberfläche
 - Bugfix: "*Sprechen*"-Taste (PTT) sollte jetzt auf allen Systemen funktionieren (Verwendung von Microsoft DirectInput 7 zur Erkennung des Eingabegerätestatus)
 - Readmes nun als PDF verfügbar, einige Fehler behoben
 - neue Befehle hinzugefügt
 - italienische Sprache hinzugefügt
 - Dateigröße des Programms verringert
 - Joystickunterstützung für "*Sprechen*"-Taste: wahlweise kann auch eine der Joystick-Tasten für die Aktivierung der Befehlserkennung ausgewählt werden
 - Programm piepst nun auch, wenn ein Befehl nicht erkannt wurde
 - verbessertes Fehlerhandling (Entwickler kann bei Problemen direkt über das Programm per E-Mail oder Support-Forum kontaktiert werden)
 - Lautstärkeregelung hinzugefügt
 - Soundkarte für Sprachausgabe kann nun gewählt werden
 - Befehlseditor verbessert (größere Textfenster, neue Schaltflächen usw.)
 - Unterstützung von Pete Dowson's WideFS
 - Mittels Pete Dowson's FSUIPC-Modul können nun direkt Werte aus MS Flight Simulator ausgelesen werden
 - Tray-Icon zeigt nun den aktuellen Status farbig an; Fehler behoben
 - ab sofort wird *767: Pilot In Command* unterstützt (im erweiterten Tastendruckemulations-Modus)
 - die niederländische Sprachunterstützung ist aufgrund eines Mangels an freiwilligen Übersetzern leider weggefallen
 - Schaltfläche "*Verschiedenes*" hinzugefügt
 - Kontakt- und Homepage-Option hinzugefügt
- 2.1
 - niederländische Sprachunterstützung wieder hinzugefügt
 - einige kleinere Fehler behoben
- 2.2
 - Spanische Übersetzung hinzugefügt
 - Befehle werden nun in alphabetischer Reihenfolge gespeichert

3. VORAUSSETZUNGEN

Um Flight Assistant nutzen zu können, sollte Ihr System über die folgenden Voraussetzungen verfügen:

- Pentium II 233 MHz oder höher/kompatibler Prozessor
- 64 MB RAM
- Windows 98/NT 4.0 SP 6a/2000/ME/XP
- Vollduplex-fähige Soundkarte
- Mikrofon & Lautsprecher/Headset
- Microsoft Speech (SAPI 5.1) sowie eine Spracherkennungs- und Ausgabe-Engine; als Download auf <http://www.microsoft.com/speech/download/sdk51> erhältlich. Leider sind die Runtime-Dateien momentan nur im SDK erhältlich, welches immerhin 68 MB groß ist. Wir bitten um Verständnis. Sollten Sie eine kleinere Datei gefunden haben, welche ebenfalls alle benötigten Daten enthält, würden wir uns über eine Mail freuen.
- Microsoft Visual Basic 6 Runtime
(<http://download.microsoft.com/download/vb60pro/Redist/sp5/WIN98Me/EN-US/vbrun60sp5.exe>)

- Microsoft DirectX 7 oder höher (für Erkennung des Eingabegerätestatus), wird bei der Installation von Flight Simulator aber bereits mitgeliefert

4. BENUTZEROBERFLÄCHE

Wenn Sie Flight Assistant zum ersten Mal ausführen, erscheint zunächst eine Sprachauswahl. Nach dem Start von Flight Assistant erscheint zunächst für kurze Zeit ein Ladebildschirm. Anschließend werden Sie eine Benutzeroberfläche mit 4 Schaltflächen sehen:



Abbildung 1: Das Hauptfenster

- **Sprechen:** (de)aktiviert die Befehlserkennung. Wenn die Schaltfläche eingedrückt ist, dann ist die Befehlserkennung aktiviert.
- **Beenden:** Programm beenden
- **Einstellungen:** Einstellungen (siehe unten)
- **Verschiedenes:** diverse Kontaktoptionen

5. EINSTELLUNGEN

Es stehen Ihnen verschiedene Einstellungen zur Verfügung, um Flight Assistant bzw. die Spracherkennungs-Engine zu konfigurieren. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche "Einstellungen". Es erscheint ein Menü, welches folgende Einträge enthält:

- **Engine*:** Allgemeine Optionen bezüglich der Spracherkennungs-Engine.
- **Audio*:** Soundkarten-Einstellungen, z.B. zum Auswählen des Soundwiedergabegeräts
- **Audio-Lautstärke*:** Lautstärkeregelung

- **Mikrofon:** Mikrofon-Assistent, der Sie bei der Installation des Mikrofons unterstützt.
- **Benutzertraining:** Benutzertraining, mit dem Sie den Computer auf Ihre Stimme trainieren und somit die Spracherkennung verbessern können.
- **Befehle:** Startet den Befehlseditor. Mehr dazu weiter unten.
- **Allgemein:** Allgemeine Einstellungen, z.B. die "*Sprechen*"-Taste: Wenn diese Option aktiviert wird, dann ist die Spracherkennung nur aktiv, wenn die eingestellte Taste auf der Tastatur gedrückt gehalten wird. Dies ist nützlich, wenn Umgebungsgeräusche die Spracherkennung stören, sodass der Computer diese Geräusche als Befehle erkennt.
- **Sprache:** Erlaubt die Auswahl der Programmsprache.

Je nach System kann sich die Anzahl der verfügbaren Optionen unterscheiden. Nicht verfügbare Optionen sind im Programm grau dargestellt und können nicht angeklickt werden.

Einträge, die mit einem Sternchen (*) versehen sind, sind möglicherweise nicht verfügbar, da die aktuelle Version der MS Speech-Engine dies noch nicht unterstützt.

6. BEFEHLEDITOR

Der Befehlseditor, welcher nach einem Klick auf "*Einstellungen*" und "*Befehle*" gestartet wird, erlaubt es Ihnen, die bestehenden Befehle zu bearbeiten und neue zu erstellen.

Um einen bestehenden Befehl zu bearbeiten, wählen Sie ihn aus und klicken Sie auf "*Bearbeiten*". In einem neuen Fenster erscheinen dann die eingestellten Werte. Um einen Wert zu bearbeiten, klicken Sie einfach in das Textfeld, und geben Sie einen neuen Wert ein.

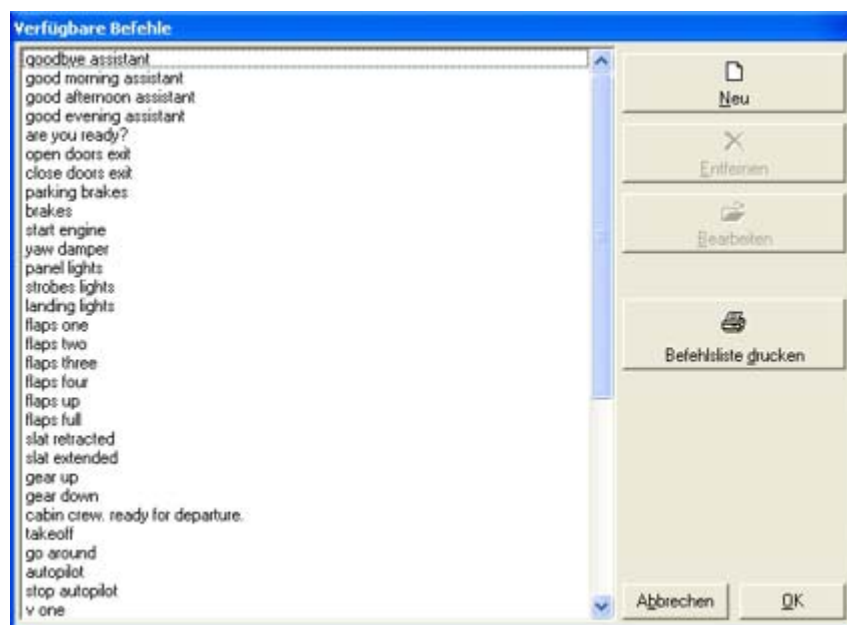


Abbildung 2: Der Befehlseditor

Die folgenden Textfelder/Einstellungsmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

- **Befehlstext:** Der Text, der vom Benutzer in das Mikrofon gesprochen wird und vom Computer erkannt werden soll.
- **Gesprochene Antwort:** Die vom Computer gesprochene Antwort, wenn der in "*Command text*" eingegebene Text erkannt wird.

- **Tastenkombination:** Die Tastenkombination, welche nach Erkennung des Textes gesendet wird. Mehr dazu weiter unten.

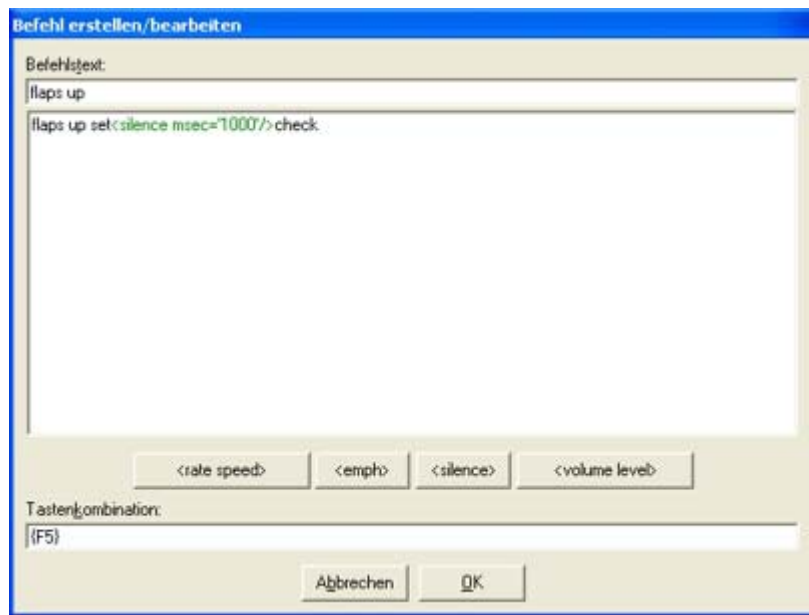


Abbildung 3: Bearbeiten eines Befehls

Um einen neuen Befehl zu erstellen, klicken Sie ganz einfach auf "Neu". Geben Sie im nun erscheinenden Fenster die gewünschten Werte ein und klicken Sie auf "OK", um den Befehl hinzuzufügen. Beachten Sie, dass alle Änderungen erst übernommen werden, wenn Sie ein weiteres Mal auf "OK" klicken. Bei einem Klick auf "Abbrechen" werden die getätigten Änderungen nicht übernommen.

Neu: Per Klick auf die Schaltfläche "Befehlsliste drucken" wird eine Liste aller verfügbaren Befehle auf dem Standarddrucker ausgedruckt.

6.1 TASTENKOMBINATIONEN

Im Feld "*Tastenkombination*" können Sie eine Tastenkombination eingeben, welche nach Erkennung eines Befehls gesendet wird. Normale Tasten, wie etwa "a", "x" oder "1" können direkt eingegeben werden. Sondertasten wie etwa "F6" oder "ENDE" erfordern eine spezielle Schreibweise:

RÜCKTASTE	{BACKSPACE}
PAUSE	{BREAK}
FESTSTELLTASTE	{CAPSLOCK}
ENTF	{DEL}
NACH-UNTEN	{DOWN}
ENDE	{END}
EINGABETASTE	{ENTER}
ESC	{ESC}
HILFE	{HELP}
POS 1	{HOME}
EINFG	{INS}
NACH-LINKS	{LEFT}
NUM-FESTSTELL	{NUMLOCK}
BILD-AB	{PGDN}
BILD-AUF	{PGUP}
DRUCK	{PRTSC}
NACH-RECHTS	{RIGHT}

ROLLEN-FESTSTELL	{SCROLLLOCK}
TAB	{TAB}
NACH-OBEN	{UP}
F1	{F1}
F2	{F2}
F3	{F3}
F4	{F4}
F5	{F5}
F6	{F6}
F7	{F7}
F8	{F8}
F9	{F9}
F10	{F10}
F11	{F11}
F12	{F12}
F13	{F13}
F14	{F14}
F15	{F15}
F16	{F16}

Zusätzlich unterstützt bei der verbesserten Tastenemulations-Routine:

NUMMERNBLOCK 0	{NUM0}
NUMMERNBLOCK 1	{NUM1}
NUMMERNBLOCK 2	{NUM2}
NUMMERNBLOCK 3	{NUM3}
NUMMERNBLOCK 4	{NUM4}
NUMMERNBLOCK 5	{NUM5}
NUMMERNBLOCK 6	{NUM6}
NUMMERNBLOCK 7	{NUM7}
NUMMERNBLOCK 8	{NUM8}
NUMMERNBLOCK 9	{NUM9}

Sie können Tastenkombinationen mit der UMSCHALTTASTE, STRG-TASTE oder ALT-TASTE eingeben, indem Sie vor dem normalen Tasten-Code einen oder mehrere der folgenden Codes angeben:

Taste	Code
UMSCHALT	+
STRG	^
ALT	%

Wenn UMSCHALT, STRG und ALT gleichzeitig mit anderen Tasten gedrückt werden sollen, schließen Sie die Codes für die Tasten in Klammern ein. Wenn zum Beispiel die UMSCHALT-TASTE gleichzeitig mit den Tasten E und C gedrückt werden soll, geben Sie "+(EC)" an. Wenn die UMSCHALTTASTE zusammen mit E gedrückt werden soll und im Anschluss daran C ohne UMSCHALTTASTE, geben Sie "+EC" an.

Beispiele für MS Flight Simulator 2002 (bei Standard-Tastenbelegung):

- Fahrwerk: "g" (weil die Taste "g" gedrückt werden muss, um das Fahrwerk ein-/auszufahren)
- Klappen ausfahren: "{F7}"

6.2 AUSSPRACHE

Sobald ein Befehl vom Computer erkannt wird, erfolgt eine automatische Wiedergabe einer Antwort. Diese Antwort kann auch von Ihnen festgelegt werden (siehe oben). Da der Compu-

ter die Antworten nicht immer so ausspricht, wie man es sich wünscht, gibt es auch hierfür einige Optionen:

<emph>Ihr Text</emph>

Der angegebene Text wird besonders betont.

<volume level="50">Ihr Text</emph>

Legt die Lautstärke des gesprochenen Textes fest. "100" steht für volle Lautstärke.

<rate speed="+3">Ihr Text</emph>

Der Text wird um 3 Einheiten schneller gesprochen als normal. Um Text langsamer zu sprechen, verwenden Sie das negative Vorzeichen.

<silence msec="500"/>

Die Wiedergabe des Texts wird 500 Millisekunden unterbrochen.

Es gibt noch einige weitere, unwichtigere Optionen, auf die aufgrund des Umfangs hier nicht weiter eingegangen wird. Mehr Informationen können Sie per E-Mail erfragen.

6.3 KONFIGURATIONSDATEI

Die unterstützten Befehle werden zusammen mit den Tastenkombinationen und Antworten in einer Datei mit dem Namen "*FlightAssistant.ini*" gespeichert, welche standardmäßig auch schon etwa 50 Befehle enthält. Sie sollten diese Datei nicht manuell verändern, da es dadurch unter Umständen zu größeren Problemen kommen könnte. Verwenden Sie dazu besser den integrierten Befehlseditor (siehe oben).

Wenn Sie möchten, können Sie ihre Konfigurationsdatei auch an andere Leute weitergeben oder auf eine Internetseite stellen. Bitte verweisen Sie in diesem Fall aber auch auf unsere Homepage, die am Anfang dieser Datei genannt wird.

6.4 SPRACHDATEI

In der Datei "*Language.ini*" werden die verschiedenen Übersetzungen des Programms gespeichert. Da die Datei unverschlüsselt gespeichert wird, können Sie leicht eigene Übersetzungen hinzufügen, mehr dazu erfahren Sie innerhalb der Datei. Wenn Sie eine neue Sprache hinzugefügt haben, würden wir uns freuen, wenn Sie uns darüber informieren würden und wir die Erlaubnis bekämen, sie mit Flight Assistant auszuliefern.

6.5 FSUIPC-INTEGRATION

Der Flight Assistant gestattet es Ihnen, verschiedene Werte direkt aus Microsoft Flight Simulator 98/2000/2002/2004 auszulesen. Dies geschieht über die FSUIPC-Schnittstelle (eine aktuelle Version davon ist auf <http://www.schiratti.com/dowson.html> zu finden). FSUIPC Version 2.975 für FS 98/2000/2002 ist Freeware, die für den FS 2004 benötigte Version 3 ist Shareware. Bitte beachten Sie, dass der Flight Assistant auch ohne FSUIPC funktioniert; allerdings können dann keine Werte aus der Flugsimulation ausgelesen werden.

Um Werte aus Flight Simulator auszulesen und wiederzugeben, müssen einfach nur spezielle "Tags" in den Antworttext des Flight Assistant eingebaut werden. Um beispielsweise die aktuellen Winddaten wiederzugeben, wäre folgender Antworttext möglich:

wind is <wind-direction/> at <wind-speed/>

Die Kursiv gedruckten Tags werden vom Programm automatisch durch die entsprechenden Werte ersetzt. Es stehen die folgenden Tags zur Verfügung:

Tag

<airspeed/>
<air-temperature/>
<altitude-feet/>
<altitude-metres/>
<avionics/>
<battery/>
<flaps-down/>
<fuel-pump/>
<gear/>
<heading/>
<spoilers-armed/>
<wind-direction/>
<wind-speed/>

Bedeutung

aktuelle Fluggeschwindigkeit
Lufttemperatur in Grad Celsius (SAT)
Flughöhe in Fuß
Flughöhe in Metern
Avionikhauptschalter ein/aus ("on"/"off")
Batteriehauptschalter ein/aus
Klappen ein- oder ausgefahren? ("down"/"up")
Treibstoffpumpenschalter ein/aus
Fahrwerk ein- oder ausgefahren? ("down"/"up")
Kurs (Heading)
Störklappen geared? ("armed"/"off")
Windrichtung
Windgeschwindigkeit in Knoten

7. BEKANNTE FEHLER/PROBLEME

- Sie sollten nicht ein und dieselbe Taste gleichzeitig als "*Sprechen*"-Taste und als Reaktion auf einen Befehl einsetzen, da dies zu nicht vorhersehbaren Problemen führen könnte.
- Auf einigen Systemen erscheint die Meldung "*Wave-Gerät nicht bereit*". Mehr dazu erfahren Sie in den häufig gestellten Fragen weiter unten.
- Die verbesserte Tastenemulation ist noch experimentell und kann Fehler enthalten, so beendet sich FS 2002 manchmal einfach, sie behebt aber Probleme mit einigen Add-Ons und unterstützt zusätzliche Tasten.
- Es können maximal 999 Befehle und 255 Sprachen hinzugefügt werden.

Momentan sind keine weiteren Probleme bekannt. Sollten bei Ihnen Probleme auftreten, würden wir uns über eine E-Mail freuen. Vorher sollten Sie sich jedoch die im Folgenden beschriebenen häufig gestellten Fragen durchlesen.

8. HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN (FAQ)

F: Flight Assistant erkennt viele meiner Befehle nicht oder erkennt sie falsch.

A: Sie sollten den Computer ein wenig auf Ihre Stimme trainieren. Verwenden Sie dazu die Option "*Benutzertraining*", welche Sie unter dem Menüpunkt "*Einstellungen*" finden. Bitte beachten Sie, dass nicht alle Speech-Engines diese Option unterstützen. Außerdem sollten Sie sicherstellen, dass Ihr Mikrofon richtig ausgerichtet ist. Dazu können Sie den Mikrofon-Assistenten verwenden. Entscheidend für die Erkennungsqualität sind übrigens auch die Soundkartentreiber – bei unaktuellen Treibern kann es hier zu Problemen kommen.

F: Nach dem Start von Flight Assistant oder bei der Auswahl einer Option im Menü "*Einstellungen*" erscheint eine Fehlermeldung.

A: Möglicherweise ist Microsoft Speech 5.1 nicht richtig oder gar nicht installiert. Sie sollten versuchen, diese Komponente neu zu installieren. Sollte dies nicht helfen oder besitzen Sie es nicht, dann können Sie es unter <http://www.microsoft.com/speech/download/sdk51> downloa-

den (ca. 68 MB). Beachten Sie außerdem, dass die Microsoft Visual Basic 6 Runtime benötigt wird, welche unter <http://www.microsoft.com/downloads> heruntergeladen werden kann.

F: Die Antworten von Flight Assistant sind immer nur "blah-blah".

A: Anscheinend ist die Text-To-Speech (TTS) Engine nicht richtig konfiguriert oder nicht vorhanden. Über die Option "*Speech*" bzw. "*Sprachein- und Ausgabe*" in der Systemsteuerung können Sie sich darüber informieren.

F: Während der Ausführung von Flight Assistant werden Fehlermeldungen angezeigt.

A: Eine Fehlermeldung kann durch eine falsche Systemkonfiguration oder fehlende Komponenten zustande kommen. Weiterhin ist auch ein Programmierfehler nicht ganz auszuschließen. Sollte daher eine für Sie unverständliche Fehlermeldung erscheinen, würden wir uns über eine E-Mail mit einer genauen(!) Beschreibung des Problems freuen.

F: Nachdem ich Flight Assistant einen Befehl gegeben habe, tritt der Fehler - 2147201018 (Wave-Gerät nicht bereit) auf.

A: Leider hat MS Speech anscheinend auf manchen Systemen Probleme mit der Soundkarte. Der einzige momentan bekannte Weg, dieses Problem zu lösen, ist die Deaktivierung aller Antworten. Wählen Sie dazu die Option "*Antworten deaktivieren*" im Dialog "*Allgemeine Einstellungen*".

F: Einige Einträge im "Einstellungen"-Menü sind deaktiviert.

A: Dieses Verhalten von Flight Assistant ist recht normal. Es scheint, dass SAPI 5.1 oder die Standard-Spracherkennungseingabe diese Optionen (noch) nicht unterstützt. Die Einstellungen können jedoch über das Element "*Speech*" bzw. "*Sprachein- und Ausgabe*" der Systemsteuerung erreicht werden.

F: Bei Verwendung der erweiterten Tasten-Emulation beendet sich Flight Simulator manchmal selbstständig.

A: Für dieses Problem ist noch keine Lösung bekannt. Wir arbeiten an einer Behebung des Problems.

F: Können die Nummernblock-Tasten benutzt werden?

A: Ja, allerdings nur im erweiterten Tasten-Emulationsmodus. Dieser Modus kann im Dialogfeld "*Allgemeine Einstellungen*" aktiviert werden und behebt auch einige weitere Probleme, kann aber auch noch selbst Fehler enthalten. Die entsprechenden Tastencodes sind oben aufgeführt.

F: Die "Sprechen"-Taste funktioniert nicht.

A: Überprüfen Sie, ob die festgelegte Taste einem Befehl in Flight Simulator zugewiesen ist; dies könnte zu einem Fehlverhalten führen. Einige Systeme haben auch Probleme mit der Wiedergabe der Antworten, was merkwürdigerweise auch die Tastenerkennung zu beeinflussen scheint; probieren Sie dazu die Option "*Antworten deaktivieren*" im Fenster "*Allgemeine Einstellungen*".

F: Kann ich Flight Assistant auch mit anderen Flugsimulationen wie Falcon 4, Combat Flight Simulator oder Eurofighter Typhoon verwenden?

A: Dies ist theoretisch problemlos möglich, da der Flight Assistant ein selbstständiges Programm ist. Natürlich müssen dazu aber die Befehle, besonders die Tastenkombinationen, angepasst werden. Leider hatten wir aber noch nicht die Möglichkeit, den Flight Assistant mit diesen Programmen zu testen; für Feedback Ihrerseits wären wir dankbar.

F: Kann ich neue Sprachen/Übersetzungen hinzufügen?

A: Ja, dies ist problemlos möglich. Mehr Informationen dazu finden sich in der Datei "*Language.ini*". Sollten Sie das Programm in einer noch nicht verfügbaren Sprache übersetzt haben, würden wir uns über eine Mail freuen.

F: Ich kann bei der Auswahl der "Sprechen"-Taste keinen Joystick-Button wählen.

A: Sie können nur eine Joystick-Taste für die "Sprechen"-Taste verwenden, wenn auch ein Joystick angeschlossen ist. Sollte dies nicht der Fall sein, stehen die Tasten nicht zur Verfügung.

F: Kann ich Flight Assistant auch in Kombination mit WideFS betreiben?

A: Ja, dies ist durchaus möglich. WideFS ist ein Programm, welches dem Benutzer von Microsoft Flight Simulator 2002 ermöglicht, den Simulator auf einem PC laufen zu lassen, zusätzliche Programme aber auf einem anderen. Dazu muss WideFS so konfiguriert werden, dass die Option "*SendKeyPresses*" aktiviert ist. Mehr Informationen dazu entnehmen Sie bitte der dem Programm beiliegenden Bedienungsanleitung.

F: Einige Befehle werden nicht ausgeführt, wenn ich die PTT-Funktion ("Sprechen"-Taste) verwende. Wie kann ich dieses Problem lösen?

A: Dieses Problem tritt normalerweise nur dann auf, wenn eine der Tasten "*STRG*", "*ALT*" oder "*SHIFT*" als "Sprechen"-Taste verwendet wird. Wir empfehlen die Verwendung von "*SCROLL LOCK*".

F: Werden Add-Ons wie "767: Pilot In Command" unterstützt?

A: Ja, ab Version 2.0 ist dies möglich. Damit alles korrekt funktioniert, muss der erweiterte Tastendruckemulations-Modus (Fenster "*Allgemeine Einstellungen*") aktiviert sein.

9. SONSTIGES/INFO

Bei Fragen, Kritiken oder Verbesserungsvorschlägen würden wir uns über eine E-Mail an die oben genannte E-Mail-Adresse freuen.

Programmierung: Timm Linder

Grafik: Timm Linder

Tests: Sebastian Linder
Malte Linder
Matthias Linder

James French
Lenny Zaman
Mats Johansson
Jerry Alfred
Barry Young
Kimmo Kyle
Joe Ranos
John Dekker
Michael J. Zazula
Polish VACC Director & VATSIM Supervisor

Besonderen Dank an: J.M. Meissonnier (französische Übersetzung)
Matilde Marziano (italienische Übersetzung)
Robert van Houten (holländische Übersetzung)
Arne Clicteur (holländische Übersetzung)
Joel Torres Cebrian (spanische Übersetzung)

Riccardo Gamberini (zusätzliche Befehle)
Flight instructor with IFR certificate

Marco Randi (zusätzliche Befehle)
Associazione Piloti Virtuali Italiani
Boeing 737-400 and DC-9 specialist procedures

Außerdem möchten wir www.avsim.com, www.fsfreeware.com, www.simviation.com sowie vielen weiteren Websites danken, die viel zur Verbreitung des Programms beigetragen haben.

Weitere Programme und Spiele finden Sie auf unserer Homepage. Für eventuell entstandene Schäden wird keine Haftung übernommen. In diesem Dokument genannte Namen sind möglicherweise Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen bestimmter Firmen. Sie werden hier nur zur Information verwendet.

©2002-2003 Timm Linder/THE LINDER COMPANY Software.
Alle Rechte vorbehalten.



eurowings Virtual Airline
<http://www.ewqva.de>