

STRIKE COMMANDER VERSION IBM CD ROM

INSTALACION Y GUIA DE REFERENCIA

Introducción

Bienvenido a Strike Commander en CD. Esta guía te indica cómo instalar tu nuevo juego. Si tienes algún problema, esta guía también contiene una sección de identificación de errores. Para evitar problemas de compatibilidad o de memoria, por favor asegúrate que tu sistema cumple los requisitos siguientes.

Requisitos del Sistema

Ordenador. Para este juego necesitarás un Intel486 o un sistema 100% compatible.

Tarjeta de Vídeo. IBM VGA o tarjeta de vídeo compatible.

RAM libres. Necesitas por lo menos 640K de memoria RAM base para jugar a Strike Commander. De estos 640K, por lo menos 557K (571,000 bytes) de la memoria base tienen que estar disponibles en el prompt de DOS para ejecutar la configuración mínima del juego. También tienes que tener por lo menos 2700K (2,765,000 bytes) de memoria extendida:

Si tu CONFIG.SYS contiene un controlador EMS, necesitas 2700K (2,765,000 bytes) de memoria EMS disponible.

Si tu CONFIG.SYS no tiene un controlador EMS, necesitas 2700K (2,765,000 bytes) de memoria XMS disponible.

Strike Commander no se ejecutará con menos memoria. Lee Requisitos de Memoria para más información.

Disco Duro. Necesitarás un mínimo de 2 megabytes libres en el disco duro para instalar y jugar a Strike Commander CD.

CD-ROM. Se necesitan las extensiones MS-DOS CD-ROM 2.1 o superiores; te recomendamos una unidad CD con un tiempo de búsqueda de 350ms o más rápido.

Ayuda en línea

Pulsa (F1) para la ayuda durante la instalación.

Instalación rápida

1. Introduce el CD-ROM (el lado de la etiqueta hacia arriba) en tu unidad CD-ROM.
2. Cambia a tu unidad CD-ROM.

3. Teclea INSTALL (RETORNO)
4. Sigue las instrucciones de cada prompt.

Instalación

Cuando aparezca un menú, pulsa (flecha hacia arriba) y (flecha hacia abajo) para moverte por la lista, luego pulsa (RETORNO) para aceptar la elección resaltada. Puedes abortar el proceso de instalación pulsando (ESC) o seleccionando la opción Abort del menú.

1. Introduce el CD-ROM (el lado de la etiqueta hacia arriba) en tu unidad CD-ROM. Algunas unidades requieren que pongas el disco en el porta CD antes de introducirlo en la unidad.
2. Cambia a tu unidad CD-ROM escribiendo la letra de la unidad y los dos puntos, y luego pulsa (RETORNO).
3. Escribe install (RETORNO).
4. El programa detecta automáticamente un lugar adecuado para instalar el juego, y también cualquier sonido hardware disponible. El ordenador te preguntará si estás satisfecho con la configuración actual. Si quieres cambiar algo resáltalo y luego pulsa RETORNO. Luego cuando aparezca el prompt, introduce la letra del disco duro en el que quieras que se carguen los datos de configuración de tu sistema y los juegos que guardes. Pulsa la letra en tu teclado que corresponda a un disco duro con espacio suficiente. Si especificas una unidad errónea, el programa te pedirá de nuevo la unidad. Si resaltas YES, el programa de instalación irá directamente al paso 10.
5. El ordenador te preguntará que tarjeta de sonido vas a utilizar para la música. Si no tienes una tarjeta de sonido, puedes seleccionar NOTHING. Tus opciones son:

NOTHING
AD LIB
ROLAND / LAPC-1
GENERAL MIDI
ANY SOUND BLASTER
WAVE BLASTER
PRO AUDIO SPECTRUM
ABORT INSTALATION

6. El ordenador te pedirá la tarjeta de sonido que utilizas para los efectos digitales. Si no tienes

una tarjeta de sonido, puedes seleccionar NOTHING. Tus opciones son:

NOTHING
SOUND BLASTER
SOUND BLASTER PRO
PRO AUDIO SPECTRUM
ABORT INSTALLATION

7. Si eliges cualquiera de las tarjetas Blaster (sound blaster, wave blaster, etc.), tendrás que introducir las configuraciones de dirección base E/S y IRQ de la tarjeta. El programa de instalación resaltará inicialmente esos valores por defecto; si has cambiado la E/S de tus tarjetas o su IRQ, selecciona el valor(es) correcto(s) y pulsa (RETORNO). Recuerda que las tarjetas Sound Blaster antiguas tienen por defecto un IRQ de 7 (en lugar de 5). Utiliza (FLECHA HACIA ARRIBA) y (FLECHA HACIA ABAJO) para resaltar cada elección apropiada, luego pulsa (RETORNO).
8. El ordenador te preguntará si tu sistema está equipado con una tarjeta de video bus local. Si es así, elige esta opción para una ligera mejora en el rendimiento. (Si no tienes dicha tarjeta, y eliges esta opción el rendimiento será un poco más lento).
9. Puedes elegir entre varias opciones de instalación. Tienes que instalar siempre el programa ejecutable principal y el mapa del juego, por lo tanto esto no se da como opción. Estos archivos básicos ocupan menos de 2 megabytes de espacio en el disco duro.

Además, puedes copiar dos grupos más de archivos desde el CD hasta el disco duro. Generalmente, cuantos más archivos puedas guardar en el disco duro, más rápido se ejecutará el juego. El inconveniente es que utilizas más espacio en tu disco duro. Selecciona el método de instalación que funcione mejor para tí. Los dos grupos de archivos adicionales, cuanto espacio ocuparían en tu disco duro y que sistemas te recomendamos son:

Opción	Espacio disco duro	Optimo para
COPIAR EJECUTABLES ADICIONALES	2 megas	unidades CD
9 megas	4 megas	Vel.única. COPIA ARBOL

RAM

Los jugadores que utilizan unidades CD de doble velocidad y que tienen por lo menos 8 megas de RAM pueden notar una ligera mejoría en el rendimiento si copian estos archivos adicionales en sus discos duros.

Por supuesto, es posible transferir ambos grupos de archivos adicionales. Esta combinación (incluyendo los archivos básicos) ocupa menos de 12 megas en tu disco duro y se recomienda para jugadores con unidades CD de velocidad única y sólo 4 megas de RAM.

Nota: Se pueden transferir todos los archivos desde el CD hasta tu disco duro, pero esto no se ofrece como una opción porque hacerlo

tu CD:

XCOPY *.* C:\(DIRECTORIO STRIKE)

Esto tardará bastante, y realmente no lo recomendamos.

10. El programa de instalación copia archivos en tu disco duro.
11. Cuando hayas terminado la instalación y estés preparado para empezar a jugar, ve al directorio Strike de tu disco duro. (Si has aceptado nuestra sugerencia por defecto, este directorio es SC.) Teclea sccd para que aparezca un menú de juegos, y elije el juego que quieras jugar (Strike commander o Tactical operations) de este menú.

Cómo cambiar tu configuración

Si añades una tarjeta de sonido o cambias de una tarjeta a otra, simplemente vuelve a ejecutar el programa de instalación desde tu disco duro. (Vuelve a ejecutar el programa de instalación desde tu CD sólo si quieres reemplazar totalmente el juego).

Re-Instalación

Si encuentras necesario volver a instalar Strike Commander, te recomendamos que primero borres todos los archivos del directorio Strike Commander excepto cualquier archivo con las extensiones .SAV ó .TO1 (estos son los juegos guardados de Strike Commander y Tactical Operations, respectivamente). El proceso de instalación no se escribirá sobre ellos.

ocuparía más de 150 megas de disco duro. Si así es realmente cómo quieres jugar, instala los ejecutables básicos utilizando cualquier opción detallada arriba. Luego escribe en el prompt de

Cómo optimizar tu sistema

Requisitos de memoria

Hemos intentado minimizar el tiempo necesario para configurar la memoria en tu sistema, pero Strike Commander es el juego con un uso de memoria más intenso de la historia de ORIGIN, y puede que sean necesarios algunos ajustes en la configuración de tu memoria.

En este manual nos referimos a tres tipos de RAM: DOS (memoria base RAM convencional), extendida y expandida. Strike Commander tiene requisitos mínimos específicos para cada uno de estos tipos de memoria. Si no estás seguro sobre estos tipos de memoria, consulta tu manual de DOS.

Para saber cuanta memoria DOS expandida y extendida tiene disponible tu ordenador, teclea mem (RETORNO) cuando aparezca el prompt de DOS. Cuando la información de la memoria aparezca en la pantalla, busca lo siguiente:

TAMAÑO DEL MAYOR PROGRAMA EJECUTABLE
BLOQUE MAYOR DE MEMORIA ALTA DISPONIBLE
TOTAL EXTENDIDA O XMS
BYTES LIBRES DE EMS
BYTES LIBRES DE XMS
BYTES DISPONIBLES DE XMS
LIBRE EXPANDIDA (EMS)

El tamaño del mayor programa ejecutable debería ser por lo menos 557K. (En realidad, puede ser tan pequeño como 527K, si el Bloque Mayor de Memoria Alta Disponible es al menos 30K.)

Tendrás sólo uno de los últimos cinco elementos de la lista — Total Extendida o XMS / Bytes libres de EMS / Libre Expandida (EMS) / Bytes libres de xms / Bytes disponibles de XMS — dependiendo de si tienes o no un controlador EMS. Independientemente de cual de los elementos tengas, deberías tener por lo menos 2.700K disponibles.

Si tienes algún problema al instalar el juego o al jugar con Strike Commander, crea un disco de sistema o disminuye el número de programas residentes en memoria (TSR) que has cargado con las configuraciones sugeridas incluidas en la lista de arriba.

No borres tus archivos AUTOEXEC.BAT o CONFIG.SYS completamente, ni los alteres en tu disco duro — sin ellos, tu ordenador no funcionará.

Cómo crear un Disco de sistema

Antes de empezar, deberías imprimir el contenido de tus archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS. Si no tienes impresora, copia el contenido a mano o haz copias de seguridad de tus archivos. Para imprimir, en el prompt de DOS, escribe:

TYPE CONFIG.SYS

TYPE AUTOEXEC.BAT

Utiliza (PRINT SCREEN) para generar una impresión de este archivo también.

Para crear un disco de sistema:

1. Introduce un disco de alta densidad vacío en tu unidad A:. Desde el prompt de DOS, escribe:

FORMAT A: /S (RETORNO)

2. Cuando aparezca de nuevo el prompt de DOS y hayas formateado el disco, escribe:

EDIT A:\CONFIG.SYS (RETORNO)

Cuando aparezca la nueva pantalla, escribe uno de los siguientes ejemplos de archivos Config. SYS. (ver página 4). NORMALMENTE, EL EJEMPLO 1 ES EL MAS APROPIADO. Si estás utilizando un administrador de memoria QEMM por favor sigue el ejemplo 2, sin embargo si no quieres utilizar la memoria EMS por favor sigue el ejemplo 3.

Utiliza (PRINT SCREEN) para generar una impresión de este archivo. Luego (todavía en el prompt de DOS), escribe:

EJEMPLO UNO

CONFIG.SYS utilizando EMM386.EXE (EMS con DOS 5.0, 6.0, 6.2, Windows 3.1)

```
DEVICE = C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE = C:\DOS\EMM386.EXE 3072 RAM FRAME = E000 /I = B000-B7FF
```

Utiliza la línea anterior sólo para sistemas con 4 megas de RAM.

```
DEVICE = C:\DOS\EMM386.EXE 7168 RAM FRAME = E000 /I = B000-B7FF
```

Utiliza la línea anterior sólo para sistemas con 8 megas (o más de RAM).

No incluyas el parametro en ninguna de las dos líneas anteriores.

Para usuarios de DOS 6.0

```
DOS = UMB
```

```
DOS = HIGH
```

```
FILES = 25
```

```
BUFFERS = 25
```

```
SHELL = C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS /P
```

```
DEVICEHIGH = C:\ (comando del controlador de CD-ROM)
```

Y para usuarios de DOS 5.0

```
DOS = HIGH,UMB
```

```
FILES = 25
```

```
BUFFERS = 25
```

```
SHELL = C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS /P
```

```
DEVICEHIGH = C:\ (comando controlador de CD-ROM)
```

Añade tu comando del controlador de CD ROM a la línea anterior como aparece en el CONFIG.SYS original de tu disco duro.

```
DEVICE = C:\MOUSE\MOUSE.SYS
```

Puede que tengas que ajustar la ruta de acceso de la línea anterior, dependiendo de dónde se encuentre el controlador de tu ratón.

```
DEVICE = C:\DOS\DBLSPACE.SYS /MOVE
```

Incluye la línea anterior sólo si estás utilizando DoubleSpace con DOS 6.0 o 6.2.

Para salir y guardar este archivo, teclea lo siguiente (recomendamos utilizar el ratón para evitar nombres distintos para las diferentes versiones de sistemas):

(ALT-A)

(S)

(S)

Si estás ejecutando bajo EMM386, puedes cargar otros controladores de dispositivo en la memoria alta con el comando DEVICEHIGH.

EJEMPLO DOS

CONFIG.SYS UTILIZANDO QEMM 6.0, 6.02 o 7.0 (EMS)

```
DEVICE = C:\QEMM\QEMM386.SYS RAM
```

```
DOS = HIGH
```

```
FILES = 25
```

```
BUFFERS = 25
```

```
DEVICE = C:\QEMM\LOADHI.SYS C:\DOS\DBLSPACE.SYS /MOVE
```

Incluye la línea anterior, sólo si estás utilizando DoubleSpace con DOS 6.0 ó 6.2.

```
DEVICE = C:\QEMM\LOADHI.SYS C:\(COMANDO DEL CONTROLADOR DE CD-ROM)
```

Añade tu comando del controlador de CD ROM a la línea anterior como aparecen en el CONFIG.SYS original de tu disco duro.

```
DEVICE = C:\QEMM\LOADHI.SYS C:\MOUSE\MOUSE.SYS
```

Puede que tengas que ajustar la ruta de acceso de la línea anterior, dependiendo de dónde se encuentre el controlador de tu ratón.

```
SHELL = C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS /P
```

Para salir y guardar este archivo, teclea lo siguiente:

(ALT-A)

(S)

(S)

Si estás utilizando QEMM, puedes también utilizar el programa de optimización para optimizar los parámetros de tu sistema. Lee tu documentación de QEMM para más información.

EJEMPLO TRES

CONFIG.SYS utilizando HIMEM.SYS (XMS con DOS 5.0, 6.0, 6.2, Windows 3.1)

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DOS=HIGH

FILES=25

BUFFERS=25

SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS /P

DEVICE=C:\(comando del controlador de CD-ROM)

Añade tu(s) comando del controlador de CD ROM a la línea anterior como aparecen en el disco duro.

CONFIG.SYS original de tu

DEVICE=C:\MOUSE\MOUSE.SYS

Puede que tengas que ajustar la ruta de acceso de la línea anterior, dependiendo de dónde se encuentre el controlador de tu ratón.

Para salir y guardar este archivo, teclea lo siguiente:

(ALT-A)

(S)

(S)

Un disco de sistema XMS necesita sólo 527K de memoria base RAM libre para ejecutar Strike Commander CD, y no 557K. Sin embargo, si estás utilizando DoubleSpace, quizá no puedas liberar la suficiente memoria base RAM para jugar. El XMS CONFIG.SYS que recomendamos no utiliza DoubleSpace.

AUTOEXEC.BAT

Necesitarás también un archivo AUTOEXEC.BAT en tu disco de sistema. Para crear uno, escribe:

EDIT A:\AUTOEXEC.BAT (RETORNO)

Cuando aparezca la nueva pantalla, escribe:

PROMPT \$P\$G

PATH=C:\DOS

C:

C:\(ruta de acceso)\MSCDEX.EXE (todos los parámetros del AUTOEXEC.BAT original)

Si no tienes 557K de memoria base RAM libres, intenta cambiar /M:## por /M:5 en la línea anterior.

LH C:\MOUSE\MOUSE.COM

Puede que necesites cargar el controlador de tu ratón de otra forma. Por ejemplo si está cargado en tu CONFIG.SYS, no incluyas esta línea en tu AUTOEXEC.BAT. Consulta a la copia de tu AUTOEXEC.BAT para comprobar si está cargado normalmente ahí.

Para salir y guardar este archivo, teclea lo siguiente:

(ALT-A)

(S)

(S)

Soporte para tus periféricos

Puede que necesites añadir líneas al AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS básicos de tu disco de sistema para que Strike Commander soporte algunas tarjetas de sonido, tarjetas de juego y otros dispositivos hardware. Consulta tu documentación para estos productos.

Cómo ejecutar Strike Commander

1. Apaga tu ordenador, introduce tu nuevo disco de sistema en tu unidad A: y vuelve a encender el ordenador. (Si tu unidad CD es externa, enciéndela).
2. Introduce el disco CD-ROM (el lado de la etiqueta hacia arriba) en tu unidad. (Algunas unidades pueden requerir que introduzcas el disco en un porta CD antes de introducirlo en su propia unidad).
- 3a. Si todavía no has instalado el juego, cambia a la unidad CD-ROM tecleando su letra de unidad y los dos puntos (ej. D:) y pulsa (RETORNO), luego continúa desde el paso 3 de la instalación.
- 3b. Si ya has instalado el juego y estás preparado para jugar, ve al directorio del juego en tu disco duro. (Si has aceptado nuestra sugerencia por defecto, el directorio es SC). Escribe sccd para que aparezca un menú de juegos, y selecciona el juego que quieres jugar (STRIKE COMMANDER O TACTICAL OPERATIONS) del menú.

Caché

Strike Commander utiliza toda la memoria para su propio caché de disco interno. Añadir SmartDrive o cualquier otra utilidad de caché puede de hecho hacer más lento el acceso al disco.

E/S y IRQ

Si el programa de instalación tiene problemas para encontrar tu tarjeta de sonido, comprueba que has seleccionado el E/S y IRQ correctos. Consulta la documentación de tu tarjeta de sonido si sigues experimentando problemas.

PROBLEMAS CON EL JUEGO

Ocasionalmente, algo puede dificultar el proceso de instalación. Los mensajes más comunes de error se detallan más adelante, seguidos de posibles soluciones.

Ayuda en línea. Parte de esta información está incluida en la característica de ayuda en línea de los programas de instalación, a la que se tiene acceso en cualquier momento durante la instalación al pulsar (F1).

Mensajes durante la instalación

The version of DOS on your machine is too old to run Strike Commander. La versión de DOS de tu ordenador es muy antigua para ejecutar Strike Commander.

Se necesita una versión 5.0 o superior de DOS. Las nuevas versiones de DOS se pueden comprar en casi todos los distribuidores de ordenadores. Strike Commander ha sido probado con las versiones 5.0, 6.0 y 6.2.

Could not copy files from the CD to the hard drive. (No puedes copiar los archivos desde el CD al disco duro.)

Aunque esto puede significar que tu controlador no funciona bien, la causa más común de este mensaje es un error de lectura. Comprueba que el CD está correctamente colocado en la unidad y que la unidad está bien cerrada, luego intenta instalar de nuevo el juego.

One of the configuration file either could not be located, or could not be created. (No puedes encontrar o crear uno de los archivos de configuración.)

Se ha detectado un error con un archivo de configuración de la instalación. Esto generalmente significa una de las dos cosas siguientes:

- (1) No se ha encontrado un archivo necesario para que el programa de instalación determine correctamente la configuración de tu ordenador. El archivo se ha podido dañar, borrar o mover, o la estructura del directorio de tu ordenador puede haber sido alterada desde la última instalación.
- (2) El programa de instalación no ha podido escribir un archivo de configuración. El disco duro podría estar lleno o contener errores no detectados. Otra posibilidad es que tu ordenador tenga un problema de memoria que está parando la instalación. (Ver Cómo Optimizar tu Sistema).

Asegúrate que estás en el directorio en el que Strike Commander se instaló previamente, o en el directorio donde se encuentra el programa de instalación.

Could not find treefile. (No ha podido encontrar el archivo treefile.)

Esto significa que uno de los archivos necesarios para ejecutar el juego no estaba disponible. Hay un número de posibles

causas para este error, incluyendo:

- El CD-ROM no está cargado en la unidad correctamente.

- Los controladores de CD-ROM no están instalados correctamente ó han sido modificados de forma incorrecta.
- No se puede encontrar el disco duro donde se encuentra el juego instalado.

Asegúrate de que todos los archivos del juego de tu disco duro se encuentran en el directorio juegos. Si el problema persiste, intenta volver a instalar **Strike Commander** CD-ROM. Si esto no arregla el error, por favor ponte en contacto con ORIGIN Product Support (ver más adelante).

Could not create the **Strike Commander** directory.
(No has podido crear el directorio **Strike Commander**.)

Existe un archivo con el mismo nombre que el directorio, puede que la unidad no tenga suficiente espacio libre, o has intentado instalarlo en un disco que sólo puede leer. Lo último sólo será un problema si estás cargando en o con una red.

No te recomendamos que cargues **Strike Commander** mientras que controladores de red estén cargados.

Problemas durante el juego

Mi ratón no funciona con **Strike Commander** CD. Mi ratón funciona con todas las demás aplicaciones de software — ¿por qué no con **Strike Commander**?

Si tu ratón no funciona con **Strike Commander**, deberías comprobar primero si tu ratón ha sido cargado desde DOS (en tu archivo AUTOEXEC.BAT) o en el disco de sistema que estás utilizando para jugar. Windows y muchos otros entornos multitarea cargan su propio controlador de ratón. Estos controladores no operan fuera de su entorno de trabajo. Cargar un controlador de ratón en el entorno DOS puede ser tan simple como escribir MOUSE (RETORNO) en el prompt. Por ejemplo:

c:\mouse (RETORNO)

Este comando puede diferir dependiendo del software de controlador de ratón que utilices. Por favor consulta la guía del usuario de tu ratón para más detalles. Puede que también tengas problemas si ejecutas **Strike Commander** con un controlador de ratón que no sea Microsoft (ó 100% compatible). Si es así, cualquiera de los siguientes pasos debería solucionar el problema:

1. Reemplaza el controlador de ratón por un controlador de ratón de Microsoft.
2. Desconecta tu ratón y utiliza tu teclado o joystick.
3. Quita el controlador de ratón y utiliza tu teclado o joystick.

¿Por qué aparece el mensaje? : "Sound System Initialisation Failed"?

Probablemente tienes suficiente memoria para ejecutar el juego, pero no para cargar los controladores de sonido que has seleccionado durante la instalación. Tendrás que incrementar la memoria libre de DOS (ver Cómo optimizar tu sistema) o jugar sin sonido.

o

Si tu tarjeta de sonido no es ninguna de las incluidas en la lista de la caja o en el programa de instalación, pero es 100% compatible con una de las tarjetas incluidas en la lista, puede que necesite configurarse para el modo de emulación Sound Blaster. Consulta el manual de tu tarjeta de sonido.

Cuando empiezo a jugar, la música suena mal en mi Sound Blaster Pro.

Las primeras versiones del Sound Blaster Pro requieren configuraciones diferentes a las versiones más recientes. Para corregir esto, ejecuta el programa SET-ENV que vino con tu Sound Blaster Pro. Esto establece automáticamente la variable del entorno de forma adecuada. Si esto no funciona, esta variable puede establecerse manualmente. Consulta la documentación de tu Sound Blaster Pro o a tu distribuidor de hardware para más información.

Tengo problemas con mi joystick.

- Puede que tu joystick esté en la posición "auto fire". Si éste es el caso, puede que los botones no funcionen como esperas. Para solucionar el problema, quita el "auto fire". Si no se puede desconectar el "auto fire" de tu joystick, desenchúfalo y juega con el ratón o con el teclado.
- Si tienes problemas con el calibrado del joystick, asegúrate que no tienes más de un puerto de juego activo en tu sistema, ya que puede crear un conflicto con la rutina del calibrado de Strike Commander y afectará la calidad del juego. Esto incluye los puertos de juego de las tarjetas de sonido, tarjetas de juego o tarjetas E/S. Puede que necesites consultar la documentación de tu sistema, tarjetas de sonido y juego para resolver cualquier problema.
- Si estás utilizando una tarjeta de juego de varias velocidades, asegúrate de haber realizado las pruebas de software o velocidad para tu tarjeta de juego particular. Si sigues teniendo problemas, intenta ajustar los parámetros de software velocidad o valores numéricos un poco más altos o más bajos de lo normal. En tarjetas como la tarjeta de juego Gravis Eliminator, los parámetros están entre 4,0 y 5,5 para ajustarse a Strike Commander. Para otras tarjetas, por favor comprueba la documentación de tu tarjeta de juego, y configura la tarjeta para diferentes parámetros de velocidad. Si el problema sigue existiendo, puede que tengas un joystick o puerto de juego defectuoso.

¿Por qué mi ordenador se bloquea o me da errores "run time"?

En algunas máquinas, la unidad CD-ROM puede estar unida en cadena serie con varias unidades más por un cable desde la tarjeta controladora de SCSI. Ya que este juego necesita tener acceso simultáneo al disco duro y a la unidad CD-ROM, no puede ejecutarse en una unidad CD-ROM que esté unida en cadena serie a otras unidades. Te recomendamos que instales Strike en una unidad que no esté en el mismo cable que tu unidad CD-ROM.

Tengo 16 (o más) megas de RAM y una tarjeta de sonido digital, por lo tanto no tendría que tener ningún problema, pero las voces en el juego están llenas de interferencias.

Ya que el acceso de memoria directo (DMA) no funcionará con direcciones de memoria por encima de 16 megabytes, puede que la voz digital de Strike Commander no funcione correctamente en ordenadores con gran cantidad de memoria. Si oyes interferencias en el juego cuando sería más lógico oír palabras, puede que esté ocurriendo este problema.

La mejor solución es quitar tu administrador de memoria y dejar que el juego proporcione la memoria alta al utilizar su propio administrador de memoria. Ver el ejemplo 3 en la página 5.

No tengo una tarjeta de sonido digital, por lo tanto he seleccionado SOUND FX (Pantalla de opciones audio). Sin embargo no puedo oír el motor. ¿Qué está mal?

Con efectos de sonido digital, Strike Commander no puede ejecutar simultáneamente la música y el sonido del motor. Si quieres escuchar el sonido del motor, desactiva la música.

Tengo una tarjeta de sonido digital, y he activado digital FX, pero a veces sigo recibiendo efectos de sonido no digitales.

Con digital FX activado, puede que a veces oigas efectos de sonido no digitales. Esto ocurre cuando un efecto digital tiene lugar a la vez que otro efecto digital. El chip utilizado por la mayoría de las tarjetas digitales para producir sonidos y efectos digitales sólo puede producir un efecto digital a la vez.

Cuando intento empezar un nuevo juego, salgo a DOS y me da "Error Code #1910 o #1941".

Esto es a causa de una mala instalación o un archivo corrupto en la instalación original. Para determinar cual es el caso, arranca desde una configuración limpia que no cargue otros controladores de dispositivo conflictivos como un caché de disco. Ver Cómo optimizar tu sistema para más información en la configuración adecuada. Luego, borra todos los archivos del directorio Strike Commander (por defecto: C:\SC). Finalmente, vuelve a instalar Strike Commander y Tactical Operations desde la configuración limpia.

Hardware y Software específico

DoubleSpace

Strike Commander ha sido probado totalmente con la utilidad del disco de compresión de MS-DOS 6.0 DoubleSpace. No podemos garantizar la compatibilidad de nuestros juegos con otras utilidades de compresión de discos. Puedes añadir la siguiente línea a tu archivo CONFIG.SYS para liberar más RAM de DOS (memoria base):

```
DEVICEHIGH=C:\DOS\DBLSPACE.SYS /MOVE
```

Sistema de control de armas

Los parámetros de los interruptores DIP en el sistema de control de armas de Strike Commander son los interruptores 1, 2 y 6 activos. Todos los demás interruptores deberían estar desconectados.

CH GameCard III Automatic

La CH GameCard III Automatic requiere que se ejecute un programa cada vez que se arranca el ordenador. Este programa se llama CHJOY3. EXE. Por favor asegúrate que este programa se ejecuta antes de calibrar los joysticks en Strike Commander, o ocurrirán resultados impredecibles.

Usuarios de Bus Mastering Hard Drive

Si estás utilizando una tarjeta controladora de disco Bus Mastering (seguramente sabrás si lo estás haciendo), y si los textos y gráficos del juego no están completos, añade la siguiente línea a tu CONFIG.SYS:

```
DEVICE = C:\DOS\SMARTDRV.EXE /DOUBLE_BUFFER
```

SB16/Wave Blaster y CH Flightstick Combination

Debido a un conflicto de hardware entre el puerto del joystick en la combinación Creative Labs' SB16/Wave Blaster y CH Flightstick, la música General MIDI no se oirá cuando el Flightstick esté conectado al puerto del joystick SB16/Wave Blaster. Se tiene que utilizar otro joystick u otro puerto de joystick para recibir la música General MIDI. Ponte en contacto con los respectivos fabricantes si tienes más problemas de compatibilidad.

General MIDI

Strike Commander CD se ha unido a la próxima generación de calidad de sonido con su soporte General MIDI estándar como se define en el paquete de instrucciones MPU-401. En la fecha de esta publicación, muy pocas tarjetas soportan MPU-401. Estas tarjetas incluyen la Roland SCC-1 y RAP-10 y la Creative Labs Sound Blaster 16 y ASP 16 (las dos últimas con la tarjeta complementaria Wave Blaster).

Otros fabricantes ya han sacado al mercado, o están planeando sacar, tarjetas de sonido que utilicen el paquete de instrucciones de MPU-401. Sin embargo, puede que las tarjetas de sonido que utilicen un programa de memoria residente (TSR) para emular MPU-401 no funcionen con este software.

Algunas tarjetas General MIDI ofrecen voz o efectos de sonido digitales. Strike Commander CD sólo utilizará las tarjetas de sonido que lleven el chip OPL2 FM para voz o efectos de sonido digital. En el caso de Roland RAP-10, por ejemplo, los usuarios tendrán que utilizar una segunda tarjeta de sonido, como un Sound Blaster, Sound Blaster Pro o una tarjeta de sonido 100% compatible, para voz y efectos digitales. Revisa la documentación de tu tarjeta de sonido o ponte en contacto con el fabricante si tienes alguna duda.

Soporte Técnico

Si tiene alguna duda sobre este producto, el Servicio de Atención al cliente de DROSOFTE puede ayudarle. Llámenos de Lunes a Viernes al teléfono 91-429 11 61 de 9.00 de la mañana hasta las 2.00 de la tarde y desde las 4.00 hasta las 7.00 de la tarde -horario de nuestras oficinas.

Por favor, cuando llame, asegúrese de tener a mano la información que se detalla a continuación. No olvide tampoco cumplimentar debidamente y enviar por correo la Tarjeta de Atención al Usuario incluida en la caja que contiene el producto. De este modo, nos ayudará a contestar adecuadamente su petición.

- Tipo y modelo de su ordenador.
- Cualquier información adicional sobre el sistema -por ejemplo: marca y modelo de la impresora, disco duro, tarjeta de vídeo/monitor, etc.
- Tipo de sistema operativo, o número de versión de DOS.
- RAM convencional disponible.
- Contenido de los ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS.
- Tipo de gestor de memoria utilizada -si se utiliza alguna.
- Descripción clara y completa del problema.

Sus preguntas, sugerencias o cualquier comentario relacionado con Strike Commander CD o cualquier otro de nuestros productos son bienvenidos. Puede escribir a:

DROSOFTE

Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid

Novedades y cambios

Gauntlet



Hemos añadido una nueva opción a la pantalla TRAINING MISSION de Strike Commander. Además de DOGFIGHT y SEARCH-AND-DESTROY, puedes elegir también gauntlet.

Cuando eliges GAUNTLET te encontrarás inmediatamente en el aire luchando contra dos SU-27, dos MiG-29 y dos F-4. Cuando elimines cualquier par de oponentes, otro par entrará en acción. Todas las parejas serán de combate, pero el tipo de combate variará de pareja a pareja. Gauntlet seguirá hasta que te quedes sin gasolina, te derriben o abandones el avión autopropulsándose.

Tus oponentes son siempre Ases en el nivel más alto de dificultad. Dispones de cuatro misiles -9J y 1000 cartuchos de bala de munición. Los aviones enemigos disponen sólo de munición de cartuchos de bala de cañón estándar, salvo los F-4. Cada F-4 que aparece tiene su munición de cañón estándar, más dos -9J. Cuando finalmente sucumbas al gauntlet, aparece tu puntuación. ¡Buena suerte!

Tu puntuación se basa en cuantos enemigos derribas, modificada por los métodos que utilices (ej. colisiones en el aire, alcance de bala fácil). Cuantos más métodos utilices para hacer más fácil el juego, menor será el valor de cada derribo. El valor básico de cada derribo por misil es 500 puntos. El valor básico de cada derribo por disparo es 750 puntos. Cada opción que utilices de la siguiente lista reduce el valor de tus derribos:

juego

UNLIMITED AMMO ON -99.5%

EASY GUN HITS ON -5%

ENEMY INTELLIGENCE:

veteran -5%

rookie -10%

vuelo

MID-AIR COLLISIONS OFF -1%

EASY LANDINGS ON -1/2%

STALLS OFF -1/2%

cabina

AUTO TARGETING ON -1/2%

360° LOCK ON -2%

SMART TARGETING ON -1%

SUN GLARE OFF -1/2%

G EFFECTS OFF -1/2%

SMART RADAR ON -1.5%

360° RADAR ON -1%

SMART RAW SCOPE ON -1%

Algunas de estas opciones (ej. aterrizaje fácil) no tienen efecto en el Gauntlet. Sin embargo, está es una variación cercana del sistema de puntuación que está activado durante el juego normal, por lo tanto si tienes ATERRIZAJES FÁCILES u otras opciones similares activadas, reducirán tu puntuación, a pesar de no ayudarte en tu actuación en Gauntlet. Asegúrate que seleccionas el nivel más difícil para opciones como estas cuando juegues a Gauntlet.



Pantalla de opciones

Realistic Flight (Vuelo realista)

Esta opción (en la pantalla de opciones FLIGHT) está activa sólo cuando estás volando en un F16. (Puede activarse cuando vuelas un F22, pero no afectará el vuelo del avión). El modo REALISTIC, como indica su nombre, utiliza dinámicas de vuelo más realistas que el modo normal del juego. Disminuye la fuerza propulsora en cada nivel en un 20%, y aumenta la resistencia de las alas en un 20%. El resultado es que no puedes volar tan rápido, especialmente cuando realizas un giro.

Rudder (Timón de dirección)

Activar el timón de dirección RUDDER (en la pantalla de opciones FLIGHT) te permite utilizar los pedales del timón o un segundo joystick para girar tu avión, mejor que las teclas (,) o (.). Ninguna de estas opciones añade nada a lo que puedes realizar con (,) o (.). (Un segundo joystick sólo afecta el vuelo en los movimientos a la derecha o a la izquierda) No puedes utilizar más de un puerto de juego activo, pero puedes utilizar un Y-splitter.

Flightstick Pro (FS Pro)

Si seleccionas la opción FS PRO PANNING CONTROL OPTION en la pantalla de opciones FLIGHT, el FS Pro controlará la panorámica de cabina. Al seleccionar FS PRO CONTROL podrás utilizar los botones extra de tu FS Pro.

Hazing (Neblina)

En la pantalla de opciones DETAIL, el nivel más bajo de neblina (FAR) no produce nada de neblina. (Por defecto la neblina está ahora en el segundo nivel, no en el primero). Sin neblina, no se revelan nuevos objetos, el juego no es más rápido y no se ve tan bien. Sin embargo, algunos jugadores prefieren jugar sin neblina, por lo tanto esta opción está disponible.

Invisible Cockpit (Cabina invisible)

Se puede eliminar la cabina de la pantalla, para ello pulsa (control-I). Tu HUD y cualquier MFD activo quedarán en pantalla, como hará todo MFD que actives. También seguirán apareciendo las luces de alerta IR y el radar.

Con una cabina invisible, puedes por supuesto ver más cielo en frente de ti, y el marco del juego mejorará ligeramente. Esta opción se activa y se desactiva pulsando (control-I).

Player Score (La puntuación)

El juego lleva una puntuación total de cómo lo estás haciendo.

11

Puedes mirar esta puntuación pulsando (alt-S) entre las misiones. Para maximizar tu puntuación, juega con la opción ACE.

Radar and IR Warning Lights (Radar y luces de alerta IR)

Hemos añadido otra característica a la luces de alerta de la cabina. La luz parpadeará más rápido según se vayan acercando los misiles a ti.

Damage MFD (Daños MFD)

Esta opción también tiene una nueva característica. Los sistemas que están dañados pero no destruidos, aparecerán en amarillo. Sólo aparecerá en rojo el sistema que está destruido.

Opciones Novato, Veterano y As

La pantalla de opciones principal (a la cual se puede acceder pulsando (ALT-O) durante el vuelo) te da la opción de elegir entre los niveles de dificultad ROOKIE, VETERAN o ACE. Aquí te facilitamos un resumen de los diferentes cambios que estos modos pueden acarrear a otras opciones. (Después de haber seleccionado un nivel de dificultad, puedes cambiar cualquiera de las siguientes opciones individualmente).

EFFECTO	NOVATO	VETERANO	AS
UNLIMITED AMMO (MUNICION ILIMITADA)	ON	OFF	OFF
EASY GUN HITS (ALCANCE DE BALA FACIL)	ON	ON	OFF
ENEMY INTELLIGENCE (INTELIGENCIA ENEMIGA)	NOVATO	VETERANO	AS
MID-AIR COLLISIONS (COLISIONES EN EL AIRE)	OFF	ON	ON
EASY LANDINGS (ATERRIZAJES FÁCILES)	ON	ON	OFF
STALLS	OFF	ON	ON
AUTO TARGETING (AUTOENFOQUE)	ON	ON	OFF
360° LOCK	ON	ON	OFF
SMART TARGETING (ENFOQUE INTELIGENTE)	ON	ON	OFF
SUN GLARE (SOL DESLUMBRANTE)	OFF	ON	ON
G EFFECTS (EFECTOS G)	OFF	ON	ON
SMART RADAR (RADAR INTELIGENTE)	ON	OFF	OFF
360 RADAR (RADAR DE 360°)	ON	OFF	OFF
SMART RAW SCOPE (ALCANCE INTELIGENTE)	ON	OFF	OFF

Clarificaciones

La opción de munición ilimitada sólo se aplica a los cartuchos de bala cuando juegas a Strike Commander. No te dará misiles ilimitados ni bombas. La única excepción son las misiones de entrenamiento, donde cualquier armamento que lleves será ilimitado.

Limite para guardar juegos. Strike Commander sólo reconocerá los 100 primeros juegos guardados en el directorio juegos. Todos los demás juegos que se guarden no podrán ser seleccionados del menú GUARDAR/CARGAR. Puedes borrar juegos salvados que no quieras con el

comando delete de DOS.

SHOW WEAPONS (una opción de FLIGHT) sólo mostrará el armamento de tu propio avión y de los aviones que visualices con la cámara externa (F6).

MISIONES DE ENTRENAMIENTO. Dos de los lugares de las misiones de entrenamiento mencionados en la página 77 del manual cambiaron de nombre cuando se había acabado de imprimir el manual. El Slot es ahora Mayday Canyon, y la Caldera es ahora Roberts Pass.

Tactical Operations

Transferir tu personaje desde *Strike Commander*



Puedes transferir tu personaje a Tactical Operations desde cualquier juego guardado de Strike Commander. Si eliges cargar juego desde el menú inicial en Tactical Operations, los juegos guardados en blanco son de Strike Commander. Si seleccionas uno de estos juegos, el nombre de tu personaje, su apodo y el número de derribos se transferirán desde el juego de Strike Commander que has seleccionado al nuevo juego de Tactical Operations — el juego de Strike Commander que hayas elegido no se verá afectado. (Tus juegos de Strike Commander guardados no están disponibles desde la pantalla de opciones BARRACKS de Tactical Operations).

Cargar armamento en el F-22.



En Tactical Operations, tendrás la oportunidad de volar en misiones con el F-22 Lightning II. El F-22 puede llevar un máximo de dos AMRAAM y dos Sidewinders (ya sea -J o -M). Ningún otro arma puede cargarse, ya que es un avión interceptor en el aire. Cuando vuelas en una misión con este avión, su carga por defecto es una carga completa. Si deseas ajustar la carga, puedes pulsar el botón del ratón en las armas cargadas en el avión, al igual que en Strike Commander.

Las cargas por defecto se tratan igual que en Strike Commander. Si las armas por defecto no están disponibles en tu inventario, no se cargarán. Si no las utilizas a lo largo de tu misión, volverán a añadirse a tu inventario cuando regreses.

Las armas se cargan bajo las alas (ver ilustración).

Reconocimientos

Strike Commander CD

Creación	Prem Krishnan, Jason Yenawine, Jerrold Harrington
Publicación	David Ladyman

Operaciones Tácticas

Programación	
Cambios del Sist. de Conversación	Scott Biggs, Jason Templeman
Transferir personajes	Peter Shelus
Cambios en el flujo del juego	Peter Shelus, Jason Yenawine, Scott Biggs
Programa de instalación	Scott Biggs
Soporte dinámico opcional	Jason Yenawine
Ampl. al código del F-22	Peter Shelus
Soporte pedales timón	Jason Yenawine
Sist. de seguimiento Bug.	Frank Savage
Código General MIDI	Scott Biggs
Audio	
Proc. de Efectos digitales	John Tipton, Kirk Winterrowd
Proc. General MIDI	Randy Buck, Laura Barratt, Jo Olivier, Stretch Williams
Voces adicionales	
Ari, Maxwell	Michael Stuart
Kodiak	Harry Porter
Ursa-1	Celso Martinez
Arte	
Recursos artísticos	Bruce Lemons, Craig Halverson, Chris Douglas, Jake Rogers, Paul Steed, Sean Murphy
Presentación 3-D	Sean Murphy
Animaciones cinematográficas	Sean Murphy, David Lawell, Tom Evans
Animaciones personajes	Tom Evans, David Lawell
Aviones y vehículos	Paul Steed, Sean Murphy, Tom Evans
Empaquetado	
Cubierta caja	Sean Murphy
Diseño caja	Craig Miller
Guía de instalación	Prem Krishnan
Montaje	Melissa Mead

Pruebas

Don Derouen, Forest Yule, Russell Byrd, Jeremy Mappus

Diseño

Perfil	Prem Krishnan, Tim Ray
Flujo del juego	Prem Krishnan, Peter Shelus
Conversaciones	Jeff Shelton, Ben Potter, Prem Krishnan, Tim Ray
Diseño del mapa	Tim Ray
Misiones	Ben Potter, Jeff Shelton, Prem Krishnan, Tim Ray
Datos del vehículo	Tim Ray, Prem Krishnan, Jeff Shelton
Administrativo	
Jefe de proyecto y ayudante de producción	Prem Krishnan
Ayudante de producción	Roswitha Shoemake
Productor asociado	Jean-Marc Chempla
Productor	Chris Roberts

Control de calidad

Jefe de pruebas	Charles Angel
-----------------	---------------

TARJETA DE REFERENCIA STRIKE COMMANDER

CONTROLES DE VUELO DEL TECLADO

ARMAS

<input type="checkbox"/> Tirar flare	<input type="checkbox"/> Seguir objetivo seleccionado (sólo desde la cabina)
<input type="checkbox"/> Tirar chaff	
<input type="checkbox"/> Modo Batalla aerea ("ametralladoras")	ESPACIO Disparar arma seleccionada
<input type="checkbox"/> Seleccionar próximo objetivo lejano	<input type="checkbox"/> Seleccionar próxima arma
MAYS <input type="checkbox"/> Seleccionar próximo objetivo cercano	ALT <input type="checkbox"/> Mostrar armamento exterior (si lo permite memoria)
CTRL <input type="checkbox"/> Seleccionar no objetivo	MAYS <input type="checkbox"/> Soltar arma seleccionada
	CTRL <input type="checkbox"/> Soltar todas las armas de aire a tierra

NAVEGACION Y MANIOBRAS

<input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> Motor militar (normal) con 20% de incremento	<input type="checkbox"/> Frenos Si/No (cambiar frenos aire o ruedas dependiendo de la situación)
<input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> Fuerza de post-combustión en 20% incremento	<input type="checkbox"/> Arriba / abajo flaps (cambio)
<input type="checkbox"/> Aumentar fuerza del motor	<input type="checkbox"/> Tren de aterrizaje subir-bajar
<input type="checkbox"/> Disminuir fuerza del motor	<input type="checkbox"/> Piloto automático hasta destino, despegue-aterrizaje automático
<input type="checkbox"/> Apagar motor	<input type="checkbox"/> Mapa de navegación
Cursores Control de vuelo	<input type="checkbox"/> Calibrado/ Velocidad vuelo real
<input type="checkbox"/> Timón izquierda(también <input type="checkbox"/>)	CTRL <input type="checkbox"/> Salir en paracaídas
<input type="checkbox"/> Timón derecha (también <input type="checkbox"/>)	

FUNCIONES MULTIPLES

<input type="checkbox"/> Sistemas de comunicación	<input type="checkbox"/> Radar (el modo depende de arma seleccionada)
<input type="checkbox"/> Control de daños y combustible	
F8 Cámara desde los proyectiles	<input type="checkbox"/> Radar AA seguimiento objetivo único

VISUALIZACIONES CAMARA

Cursores Panorama desde cabina (si está disponible en pantalla de opciones)	CTRL F6 Visualizar objetivos de tierra (movimiento por objetivos de tierra)
F1 Cámara de cabina (vista frontal)	F7 Jugador a objetivo /objetivo a jugador
F2 Cámara de persecucion	F8 Cámara desde los proyectiles
F3/F4 Cámaras cabina	F9 Cámara desde la víctima
F5 En cabina: derecha, izquierda, detrás.	F10 Cámara desde los misiles o bombas
F6 Cámara externa (movimiento por objetivos aéreos)	<input type="checkbox"/> Más, menos Zoom

OTROS CONTROLES DE VUELO

Unidad principalControl de potencia del motor	Interruptor 5Flaps
Interruptor 1Bengala	Interruptor 6Frenos
Interruptor 2Chaff	Interruptor 7aAA / AG Radar
Interruptor 3Seleccionar objetivo	Switch 7b(sin función)
Interruptor 4Seleccionar arma	Switch 7cCambio a Dogfight

SISTEMA DE CONTROL DE VUELO

Joystick principalControl de vuelo
Joystick superiorPanorámica desde cabina (si disponible en pantallas de opciones)
GatilloDisparar arma seleccionada
Botón superiorSeleccionar arma (si no está en WCS) o regreso a vista desde cabina
Botón centralSeleccionar objetivo
Botón inferiorAvanzar vista cabina

Flight Stick Pro (como arriba, salvo lo que sigue)

Botón izquierdoseleccionar arma
Botón inferioravanzar vista desde cabina
Botón derechoseleccionar objetivo
Coolie hatPanoramica desde cabina

JOYSTICK CONTROL

JoystickControl de vuelo
Botón 1Disparar arma seleccionada
Botón 2Panoramica desde cabina (mover joystick pulsando el boton)

CONTROL DEL RATON

RatonPanoramica desde cabina (si joystick disponible) o control de vuelo (si joystick no esta activado)
Boton izquierdoDisparar arma seleccionada
Boton derechoPanoramica desde cabina

INTERFAZ DE JUEGO

ALT [J] Nueva calibracion de joystick	ALT [X] Regreso a DOS sin guardar cambios
ALT [M] Musica si / no (cambiar)	
ALT [O] Opciones del juego (detalle nivel, dificultad,etc)	MAYS+TAB Compresion del tiempo: 1x, 2x, 4x (sostenido)
ALT [P] Pausa	TAB Máxima compresión de tiempo 6x (dura mientras se sostiene TAB)
ALT [S] Sonido Si/No (cambio)	