

PHOENIX

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN (DEMO)

03. November 1999

Phoenix

Copyright © 1999 Team17 Software Ltd.

Alle Rechte vorbehalten.

Marketing / Vertrieb durch Hasbro Interactive und MicroProse Software Ltd.

Auf der Phoenix-Webseite finden Sie nähere Informationen zu Supportdateien.

Die Adresse der Seite lautet <http://phoenix.team17.com>

Anmerkung: Alle Webseiten und Email-Supportdateien sind in englischer Sprache.

Sämtliche Marken und registrierten Warenzeichen in diesem Dokument sind als solche gekennzeichnet.

INHALT

1.0	Allgemeines	1.1	Einleitung
		1.2	Installation
2.0	DirectX	2.1	DirectX Installation / Microsoft Information
		2.2	DX Diagnose
		2.3	DirectInput
		2.4	DirectSound
		2.5	DirectInput
3.0	Grafik / Video	3.1	Video-Konfigurationsprogramm
		3.2	Software
		3.3	Glide
4.0	Kontakt Informationen		
5.0	Mitwirkende		
6.0	Anmerkungen	6.1	Epilepsiewarnung

1.0 Allgemeines

1.1 Einleitung

Willkommen bei Phoenix

Wir möchten Ihnen danken, daß Sie Phoenix von Team17 Software Ltd., Hasbro Interactive und MicroProse Software Ltd. ausprobieren möchten. Lesen Sie das Dokument möglichst ganz, um die neuesten Informationen zu wichtigen Spielaspekten zu erhalten, besonders im Hinblick auf die Installation und den Programmablauf. So können Sie sicher sein, daß Sie den Spielspaß der Phoenix Demo voll und ganz ausschöpfen und das Programm problemlos bedienen können.

Demo Überblick

Diese Demo besteht aus drei spielbaren Missionen, die Ihnen die Welt von Phoenix näher bringen sollen. Außerdem bietet die Demo zwei weitere Aufträge, die Sie sofort in die Hitze des Gefechts katapultieren.

Anmerkung: Die Phoenix Demo unterstützt die Auflösung 640x480 unter allen Displaysystemen und momentan keine höheren Auflösungen in der Vollversion. Künftige Updateversionen werden aber möglicherweise höhere

Auflösungen unterstützen.

1.2 Installation

Systemanforderungen

Wenn beim Spielen von Phoenix irgendwelche Probleme auftreten, sollten Sie sich zunächst vergewissern, ob Ihr Computer die Minimalanforderungen des Programms erfüllt:

- IBM PC Intel Pentium II ® 266Mhz und Kompatible oder schnellere Prozessoren. PIII 450Mhz oder schneller empfohlen.
- Microsoft Windows95 ® oder Windows98 ® Betriebssystem.
- Microsoft ® DirectX™ 7 oder spätere Versionen.
- 64Mb System RAM. 128Mb oder mehr empfohlen.
- 100Mb freier Speicherplatz auf der Festplatte. 300Mb frei nach der Installation (virtueller Speicher).
- 4fach CD ROM-Laufwerk. 8fach oder schneller empfohlen.
- Microsoft ® Mouse™ oder kompatibles Eingabegerät.
- Microsoft ® Direct3D™-kompatible 4Mb Grafikkarte. 16Mb oder mehr empfohlen.
- 3Dfx™ Glide ®-kompatible Grafikkarte (falls gewünscht).
- Microsoft ® DirectSound™-kompatible Soundkarte. 16-bit empfohlen.
- Microsoft ® DirectInput™-kompatibler Joystick bzw. Joypad. Ruder/Schubregler empfohlen

Wenn Ihr Rechner diese Anforderungen nicht erfüllt, werden Ihnen mit großer Sicherheit während und nach der Installation Probleme begegnen. Team17 kann keine Verantwortung für eventuelle Schäden an der Systemsoftware übernehmen, falls infolge dieser Mängel eine Installation auf einem nicht kompatiblen Betriebssystem oder unter falschen Software- oder Hardwareeinstellungen vorgenommen wird.

Anmerkung: Phoenix wurde unter Windows 95/98 entwickelt und getestet; es kann keine Garantie für vollständige Kompatibilität mit WindowsNT4.0 und Windows 2000 Professional Operating Systems geleistet werden.

Empfehlungen zur Verbesserung des Programmablaufs

Wie bei den meisten Unterhaltungsprogrammen im Windows-Betriebssystem sollten Sie sich auch bei Phoenix vergewissern, daß Sie zum Spielen die maximalen Systemressourcen zur Verfügung haben. Wenn beim Programmablauf Probleme auftreten, konsultieren Sie bitte zunächst die folgende Empfehlungsliste.

- Starten Sie die Phoenix Demo direkt, nachdem Sie Ihren Rechner hochgefahren haben.
- Vergrößern Sie Ihren Hauptspeicher.
- Defragmentieren Sie Ihre Festplatte, bevor Sie Phoenix installieren.
- Vergewissern Sie sich, daß auf Ihrer Festplatte auch nach der Installation noch genug Platz vorhanden ist, falls Windows einen virtuellen Speicher erstellen muß. Wir empfehlen, daß Sie mindestens 300 Mb für diesen Zweck bereithalten.
- Verwenden Sie eine Grafikkarte mit mindestens 8 Mb RAM, vorzugsweise mit 3D-Hardwareunterstützung, oder 16 Mb oder mehr Speicher, um Phoenix zu spielen (besonders für die höheren Detailstufen).
- Stellen Sie den Windows-Desktop auf eine niedrigere Auflösung und Farbtiefe. Die Mindestanforderung diesbezüglich sind 256 Farben bei einer Auflösung von 640x480.
- Vergewissern Sie sich, daß Ihre Grafikanzeige unter Windows ordnungsgemäß eingestellt ist.
- Bei Problemen mit der Anzeige sollten Sie zunächst immer versuchen, diese durch Umschalten auf Software-Rendering zu beheben.
- Reduzieren Sie die Detailanzeige im Spiel.
- Reduzieren Sie die Soundausgabe im Spiel.
- Sie sollten das Spiel nicht auf gepackten oder geteilten Festplatten installieren bzw. laufen lassen.
- Lassen Sie das Programm nicht laufen, wenn Sie im Hintergrund noch andere Anwendungen benutzen. Besonders bei Software, die die Rechnerressourcen stark beansprucht oder Planeroptionen hat (z.B. Festplattenscanner, Festplattendefragmentierungssoftware und Virusprüfer), können Probleme auftreten. Wenn Sie den Microsoft Internet Explorer 5 verwenden, ist es weiterhin zu empfehlen, daß Sie vor Spielbeginn den Active Desktop ausschalten.
- Lassen Sie das Programm nicht zusammen mit Hintergrundprogrammen laufen, die Schaltleisten anzeigen oder Symbole auf dem Windows Systray (rechts außen auf der Taskleiste) haben. Wenn Sie also z.B. die Microsoft Office-Shortcutleiste verwenden, schalten Sie diese bitte vor Spielbeginn aus.
- Sie sollten während dem Spielverlauf keine Tasks minimieren oder umschalten – beenden Sie das Spiel, wenn Sie die vollständigen Systemressourcen benötigen. Phoenix ist nicht dafür angelegt, gleichzeitig mit anderen großen Windows-Anwendungen benutzt zu werden. Häufiges Minimieren und Wechseln zwischen verschiedenen

Anwendungen kann aufgrund der erforderlichen Ressourcen zu Systemproblemen führen.

Laptop-Systeme

Aufgrund der begrenzten Leistungsfähigkeit von Laptop-Hardwarekonfigurationen kann für die Kompatibilität des Programms mit diesen Rechnern keine Garantie übernommen werden. Besonders bei Rechnern mit kleineren Tastaturen können Probleme auftreten, wenn einer Taste mehrere Funktionen zugeordnet sind.

Tastaturprobleme

Manche Tastaturen sind insofern eingeschränkt, als sie bestimmte Kombinationen von drei oder mehr gleichzeitig gedrückten Tasten nicht verarbeiten können. Falls Ihnen dies während des Spiels auffällt, liegt das Problem nicht an der Software, sondern direkt an den Fähigkeiten der Tastatur.

16bit MS-DOS CD ROM-Gerätetreiber

Wenn während des Installationsvorgangs ein Fehlercode-Prompt angezeigt wird, liegt dies unter Umständen an einem Konflikt mit der MS-DOS CD ROM-Gerätetreibersoftware. In diesem Fall benötigen Sie ein Update für einen 32bit Windows CD ROM-Gerätetreiber, um das Problem zu beheben. Bitte setzen Sie sich dafür mit dem Hersteller Ihres CD ROM-Laufwerks oder Ihrem Computerhändler in Verbindung.

Energiespar-Modus

Einige Rechner benutzen Energiespareinstellungen, die Phoenix möglicherweise Probleme bereiten können. Daher ist es empfohlen, diese Funktion vor Spielbeginn auszuschalten.

Anmerkung: Phoenix ist ein Spiel für einen Spieler an einem einzelnen Computer. Momentan wird ein Netzwerkmodus nicht unterstützt (Vollversion), aber in zukünftigen Updateversionen wird ein solcher Multiplayermodus möglicherweise enthalten sein.

3D Video Hardwarebeschleuniger-Support

Die folgenden Chipsätze sind mit Phoenix getestet worden, aber aufgrund der großen Variationen bei 3D-Video Hardware Systemkonfigurationen können wir keine Garantie für die vollständige Kompatibilität mit anderen momentan erhältlichen Chipsätzen (bzw. einzelnen Herstellertypen getesteter Chipsätze) übernehmen.

Es wird dringend empfohlen, daß Sie sich bei jeglichen Anzeigeanomalien wie Grafikfehlern o.ä. zunächst an den entsprechenden Hersteller wenden. Außerdem können Sie möglicherweise auch Referenztreiber verwenden, um das Problem zu beheben (falls Ihnen diese vom Chipsatz-Hersteller geliefert wurden).

Anmerkung: Lassen Sie beim Updatevorgang der Anzeigesoftwaretreiber extreme Vorsicht walten und achten Sie bitte darauf, daß Sie kompatible Treiber benutzen, denn bei inkompatiblen Treibern treten Probleme auf. Team17 kann keine Verantwortung für Schäden übernehmen, die bei Installationen auftreten, die außerhalb der vom Hersteller empfohlenen Richtlinien durchgeführt werden.

Direct3D

3Dlabs Permedia 2
ATI Rage 128
ATI Rage II
ATI Rage Pro
Matrox G100
Matrox G200
Matrox G400
nVidia Riva 128
nVidia Riva TNT1
nVidia Riva TNT2
S3 Savage4

Glide

3Dfx Voodoo 2
3Dfx Voodoo 3
3Dfx Voodoo Banshee
3Dfx Voodoo Graphics
3Dfx Voodoo Rush

2.0 DirectX

2.1 DirectX Installation / Microsoft Information

DirectX ist eine Erweiterung Ihres bestehenden Betriebssystems und wird von der Microsoft Corporation, nicht von Team17 Software Ltd., hergestellt. Die Installation eines Updates bzw. des Grundprogramms von DirectX kann unter Umständen die Funktionstüchtigkeit anderer Programme oder bestimmter Hardwarekomponenten im System beeinflussen. Dies hat nichts mit Phoenix zu tun, sondern ist vielmehr ein bekannter Nebeneffekt davon, daß DirectX einige Hardware- und Softwaretreiber aktualisiert. Wenn nach der Installation von DirectX irgendwelche Probleme an Ihrem Rechner auftreten, wenden Sie sich bitte an die Webseite der Microsoft Corporation unter <http://www.microsoft.com>.

Wenn Sie nicht sicher sind, ob die Hardware- und Softwarekomponenten Ihres Rechners vollständig mit DirectX kompatibel sind, können Sie die aktuelle Datenbank auf der Microsoft-Website konsultieren:

<http://www.microsoft.com/directx/overview/hardware/vidcardlist.asp>
<http://www.microsoft.com/directx/overview/hardware/soundcardlist.asp>

2.2 DX Diagnose

Die DirectX Diagnoseanwendung (DXDiag), die im Programm von DirectX enthalten ist, ermöglicht es Ihnen, bestimmte Hardwarekomponenten Ihres Windows95/98-Systems herauszugreifen, um sie auf ihre Kompatibilität hin zu überprüfen. Falls bestimmte Komponenten nicht kompatibel sind, wenden Sie sich bitte zunächst an den Hersteller dieser Hardwarekomponenten, um eventuell neuerschienene Treibersoftwareupdates zu erhalten. Wir empfehlen Ihnen grundsätzlich, Systemtreiber für Ihre Geräte im Rahmen der Richtlinien des Geräteherstellers zu aktualisieren.

- Klicken Sie auf dem Windows 95/98-Desktop auf das Symbol 'Arbeitsplatz'.
- Öffnen Sie den Ordner Ihrer Hauptfestplatte C:\.
- Öffnen Sie den Ordner PROGRAMME\DIRECTX\SETUP.
- Suchen Sie das Symbol mit der Unterschrift DXDiag und doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol.
- Wenn DXDiag Ihr System analysiert hat, werden Ihnen in einem Textfenster die betreffenden Systeminformationen angezeigt.
- Suchen Sie die Funktion INFORMATIONEN SPEICHERN und klicken Sie sie an, um diese Informationen als Textdatei zu speichern (Sie werden gebeten, der Datei einen Namen und einen Zielordner zuzuweisen).
- Sie können diese Datei über das Programm Notepad in der Windows-Startleiste (unter Programme \ Zubehör) einsehen.
- In der DXDiag-Textdatei wird im Abschnitt Anzeigegeräte die Version und das Datum des Treibers Ihrer Grafikkarte angegeben. Wenn dabei auch FINAL RETAIL (letzte Verkaufsversion) und CERTIFIED (bestätigt) angezeigt werden, ist Ihre Grafikkarte kompatibel mit DirectX. Bitte beachten Sie, daß Sie, falls Ihr Rechner zwei voneinander unabhängige Anzeigegeräte hat, dies im Abschnitt Display2 festlegen müssen, um es mit Ihrer Anzeigegerätewahl für Phoenix abzustimmen.
- In der DXDiag-Textdatei wird im Abschnitt Soundgeräte die Version und das Datum des Treibers Ihrer Soundkarte angegeben. Wenn dabei auch FINAL RETAIL (letzte Verkaufsversion) und CERTIFIED (bestätigt) angezeigt werden, ist Ihre Soundkarte kompatibel mit DirectX.
- In der DXDiag-Textdatei wird im Abschnitt Steuergeräte die Version und das Datum der Treiber Ihrer Steuergeräte angegeben. Wenn dabei auch FINAL RETAIL (letzte Verkaufsversion) und CERTIFIED (bestätigt) angezeigt werden, ist Ihr Controller kompatibel mit DirectX.
- Wenn Ihre Komponenten kompatibel sind und Sie dennoch Probleme mit dem Programm haben, so sind diese Probleme aller Wahrscheinlichkeit nach nicht durch DirectX verursacht. In diesem Fall sollten Sie sich an uns um Rat wenden.

2.3 Direct3D

Die Direct3D-Komponente von DirectX legt fest, wie Phoenix hardwarebeschleunigte 3D-Grafiken darstellt. Bitte beachten Sie auch den Abschnitt DX Diagnose in diesem Kapitel, in dem beschrieben wird, wie Sie die DirectX-Kompatibilität überprüfen können.

Wenn Sie Grafikprobleme mit Ihrem Anzeigegerät haben, liegt das unter Umständen daran, daß der Chipsatz oder das Bios der Karte nicht ganz mit DirectX kompatibel ist. Weitere Informationen dazu finden Sie auf der Microsoft-Homepage, wo Ihnen auch Hilfestellung bei der Fehlerbehandlung geleistet wird. Wenden Sie sich andernfalls an Ihren Hardwarehändler. Im folgenden werden einige bekannte Probleme angeführt.

Hardware-Grafikbeschleuniger

Wenn die Grafik im Spiel sehr langsam zu laufen scheint, ist möglicherweise ein Konflikt mit Grafiktreiber und Hardwarebeschleuniger aufgetreten.

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf 'Arbeitsplatz'.
- Wählen Sie 'Eigenschaften'.
- Wählen Sie 'Leistungsmerkmale'.
- Wählen Sie 'Grafik'.
- Wählen Sie 'Hardwarebeschleunigung' und reduzieren Sie diese entsprechend,
- Starten Sie den Computer neu.

In manchen Fällen kann die Hardwarebeschleunigung allerdings auch ausgestellt und dadurch die DirectX-Anzeigenutzung verhindert gewesen sein. Steigern Sie die Beschleunigung in diesem Fall entsprechend.

2.4 DirectSound

Die DirectSound-Komponente von DirectX bestimmt, wie der Sound von Phoenix wiedergegeben wird. Wenn Sie Probleme mit Ihrer Soundkarte haben, besteht die Möglichkeit, daß die Softwaretreiber der Karte mit DirectX nicht ganz kompatibel sind. In diesem Fall ist es sehr wahrscheinlich, daß Sie ein Treiberupdate benötigen. Wenden Sie sich dafür bitte an Ihren Hardwarehändler. Bitte lesen Sie auch im DX Diagnose-Abschnitt dieses Kapitels nach, wie man die Kompatibilität der Soundkarte mit DirectX überprüft.

Externe Soundsteuerungssysteme

Einige Rechner benutzen Soundsteuerungsprogramme, die unabhängig vom Standard-Windows-Soundmixer konfiguriert werden müssen. Wenn Sie dabei irgendwelche Probleme bekommen, sollten Sie im Informationsmaterial des Soundgeräts nachlesen, was zu tun ist.

2.5 DirectInput

Die DirectInput-Komponente von DirectX bestimmt, wie die Spielcontroller von Phoenix gehandhabt werden. Bitte lesen Sie im DX Diagnose-Abschnitt dieses Kapitels nach, wie man die Controller auf Kompatibilität mit DirectX überprüft. Wir empfehlen Ihnen, einen Joystick oder ein Joypad (möglichst analog mit Ruder/Schubregler-Unterstützung) angeschlossen, installiert und kalibriert zu haben, um beim Spielen von Phoenix bestmögliche Ergebnisse zu erzielen. Bitte vergewissern Sie sich auch, daß Sie die neuesten Treiber für Ihren Controller haben, denn nur diese garantieren optimale Leistung.

Joystick-Kalibrierung

Wenn sie mit der Steuerung Ihres Raumschiffs im Spiel Probleme haben, ist Ihr Joystick unter Umständen falsch oder schlecht kalibriert. Wenn Sie diesen Anweisungen folgen, können Sie falsche Kalibrierung vermeiden:

- Wählen Sie die Startleiste.
- Wählen Sie 'Einstellungen'.
- Wählen Sie 'Systemsteuerung'.
- Wählen Sie 'Gamecontroller'.
- Wählen Sie 'Allgemein'.
- Wählen Sie 'Eigenschaften'.
- Wählen Sie 'Einstellungen'.
- Wählen Sie 'Kalibrieren'.
- Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

3.0 Grafik / Video

3.1 Das Videokonfigurationsprogramm

Rendering-Typ auswählen

Phoenix beinhaltet eine externe Videoauswahlanwendung, mit der man vor Spielbeginn ein Rendering-Gerät aussuchen kann. Wenn Sie einen Rendering-Typ angeben, werden Ihnen automatisch alle verfügbaren Anzeigegeräte im Rechner in einem Drop down-Menü angezeigt. Um dies z.B. aus der vorgegebenen Programmgruppe zu erreichen, folgen Sie bitte diesen Anweisungen:

- Wählen Sie die Startleiste.
- Wählen Sie 'Team17'.
- Wählen Sie 'Phoenix'.
- Wählen Sie 'Phoenix konfigurieren'.
- Wählen Sie unter 'Renderer' den gewünschten Typ.
- Wählen Sie unter 'Anzeige' den gewünschten Typ.
- Wählen Sie 'Phoenix starten'.

Verfügbare Rendering-Typen

Die vier unterstützten Typen sind Software, Direct3D, Direct3D NPO und Voodoo. Bitte beachten Sie, daß falls bei älteren Grafikkarten Kompatibilitätsprobleme auftreten, die sekundäre Direct3D NPO (No Pixel Offset)-Option geeignet ist.

Software – Unterstützung bei Rechnern, die keine Hardwarebeschleunigung haben.

Direct3D – Unterstützung für DirectX-kompatible Grafikkarten.

Direct3D NPO – Unterstützung für DirectX-kompatible 'Legacy'-Grafikkarten.

Voodoo – Unterstützung für Glide-kompatible Grafikkarten.

3.2 Software

Software Rendering

Phoenix bietet einen Software-Renderingmodus, der auch Rechnern Unterstützung leistet, die nicht über Hardwaregrafikbeschleunigung verfügen. Bitte beachten Sie, daß Sie zunächst möglichst die Hardwarebeschleunigung (falls verfügbar) benutzen sollten, da der Softwaremodus sehr viel größere Systemressourcen beansprucht und die Geschwindigkeit des Spiels insgesamt beeinträchtigt wird.

Bump Mapping

Bitte beachten Sie, daß der Game Engine von Phoenix unter Hardwarebeschleunigung Grafikoberflächen-Bump Mapping nicht unterstützt. Diese Option ist nur im Softwaremodus verfügbar. Außerdem können Sie auch 'Bump Mapping' nur dann einschalten, wenn Sie auch 'Specular Mapping' wählen. Die letztere Option ist eine Voraussetzung für die erstere und wird automatisch eingeschaltet, wenn 'Bump Mapping' ausgewählt wird.

3.3 Glide

Karten mit Voodoo-Chip

Wir empfehlen Ihnen, die neueste Referenz-Treiberversion zu verwenden, wenn Sie auf einem Rechner mit Voodoo Graphics-, Voodoo2- oder Voodoo3-Grafikkarte Probleme haben. Die Treiber finden Sie auf der Webseite <http://www.3dfx.com>. Sie können natürlich auch Ihren Hardwarehändler um bestimmte Treiberupdates bitten.

Anmerkung: Lassen Sie größte Vorsicht walten, wenn Sie Anzeigetreiber auf Ihrem Rechner aktualisieren, denn bei nichtkompatiblen Treibern können Probleme auftreten. Team17 kann keine Verantwortung für Schäden übernehmen, die bei Installationen auftreten, die außerhalb der vom Hersteller empfohlenen Richtlinien durchgeführt werden.

4.0 Kontakt Informationen

Team17 Software Ltd

Adresse: ATTN: Technical Support
Team17 Software Ltd
Longlands House
Wakefield Road
Ossett
West Yorkshire
WF5 9JS
England

Helpline: +44 (0) 1924 271637 Nationale / Internationale Gebühren (sofortige Antwort)

Fax: +44 (0) 1924 267658 Nationale / Internationale Gebühren (3-5 Tage Antwortzeit)

Email: support@team17.com (automatische Antwort / 3-5 Tage für schriftliche Antwort)

5.0 Mitwirkende

PC Entwicklungsteam

Hauptprogrammierung und Design - Andy Clitheroe

Hauptprogrammierung und Design - Charles Blessing

Leitender Künstler und Designer - Andy Morriss

Leitender Künstler - Mike Green

Script - Susan Clitheroe

Zusätzliches Design - John Dennis, John Eggett, Mark Baldwin

Installationsprogramm - Martin Randall

Musik und Soundeffekte - Bjorn Lynne

Zusätzliche Kode-Unterstützung - Rob Hill

FMV-Sequenzen - Neil South, Mark Taylor, Rory Little, Rory McLeish, Cris Blyth

Missions-Design und -Entwicklung - John Eggett, Mark Baldwin, Andy Clitheroe

Produzent - Nik Wild

Weitere Mitwirkende

Lokalisierung – 4-REAL INTERMEDIA

Motion Capture - Televirtual

Team17 Qualitätstester

Leitende Qualitätstester - Andy Aveyard, Paul Webb, Brian Fitzpatrick

Qualitätstester - Grant Towell, Kevin Carthew, Craig Midgley, Dave Smith, Barney Neale

Qualitätstest-Manager - Paul Field

6.0 Anmerkungen

6.1 Epilepsiewarnung

Computermonitore zeigen normalerweise in ausreichend hoher Frequenz an, so daß es in den meisten Fällen nicht zu Anfällen aufgrund der dargestellten Bilder kommt, auch bei Personen, bei denen bereits photosensitive Epilepsie diagnostiziert wurde. Es gibt aber dennoch sehr seltene Extremfälle, in denen Personen empfindlich auf hohe Blitzfrequenzen (blitzende Lichter oder Muster) reagieren, auch wenn bei ihnen vorher keine Epilepsie diagnostiziert wurde. In solchen Fällen kann es unter Umständen zu einer Art epileptischem Anfall oder sogar zum Verlust des Bewußtseins kommen.

Falls Sie an einer Epilepsieart leiden, sprechen Sie bitte im Interesse Ihrer eigenen Sicherheit und Gesundheit mit einem Arzt, bevor Sie Phoenix spielen. Dieser Rat gilt auch, wenn ein Mitglied Ihrer Familie an Epilepsie leidet. Wenn Sie während des Spiels Schwindelgefühl, Kopfschmerzen, Muskel- oder Augenzucken, Sichtprobleme, Desorientierung oder andere unangenehme Nebenwirkungen bei sich feststellen, beenden Sie das Spiel umgehend. Daher empfehlen wir Ihnen, beim Spielen von Phoenix die folgenden Maßregeln zu beachten, um potentielle Risiken so gering wie möglich zu halten:

- Spielen Sie nicht zu lange, besonders dann nicht, wenn Sie müde sind oder unter Schlafmangel leiden.
- Vergewissern Sie sich, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist – vorzugsweise mit einer gewöhnlichen Glühbirne anstatt einer Edelgasröhre.
- Machen Sie zwischen Spielsitzungen regelmäßige Pausen, möglichst zehn bis 15 Minuten pro Stunde.
- Setzen Sie sich nicht zu nah vor dem Bildschirm.