

BRUNO BONNELL präsentiert eine Produktion von
INFOGRAMMES MULTIMEDIA

TECHNIK: Edouard Viollet, Denis Dufour, Pascal Perenon, Bruno Pivano.

GRAFIK: Patrick Charpenet, Dominique Peyronnet, Josiane Girard,
Franck Drevon, Mathieu Chaboud, Christine Allemand, Christophe Anton.

Gribouille, Etranges Libellules, Miroir, ActiSystem, Ozo,
Daniel Balage, Fabrice Giraud, Joël Mouclier, Xavier Fournier,
Xavier Bottet, Fabrice Tête.

MIMIK: Frédérique Joannet

SZENARIO: Hubert Chardot, Christian Nabais, Michel Monteil, Philippe Chanoinat, Frédéric Cornet.

KOORDINIERUNG: Olivier Masclef.

SOUND: Hervé Cohen, Vincent Bruley, Laurent Paret.

AUFNAHMEN: Plaza Synchron

CASTING: Christiane Sgorlon.

EDITION: Patrick Chouzenoux, Jacqueline Penot, Beatriz Rodriguez,
Beate Reiter, Véronique Salmeron.

TESTS: Olivier Robin, Sylvain Branchu, C.G.S.

MIT DANK AN: Norbert Cellier, Olivier Goulay, Eric Mottet, William Hennebois,
Vincent Terrailon, Arnaud Debayeux, Chaosium, H. P. Lovecraft,
Yannick Turbé, Jean-Nicolas Gerbaux, Human Machine Interface.

INFOGRAMMES MULTIMEDIA 1995

INHALT:

Vorwort
Erforderliche Konfiguration
Starten des Spiels
Spielanleitung
Was tun bei Störungen?

VORWORT

Inhalt der CD "Prisoner of Ice"

Das Spiel im MCGA-Modus (niedrige grafische Auflösung).
Das Spiel im SVGA-Modus (hohe grafische Auflösung).
Die unter DOS zu lesende Spielanleitung (Datei LIESMICH.TXT).
Die unter WINDOWS zu lesende Spielanleitung (Datei LIESMICH.WRI).

Wie ist diese Anleitung zu lesen

Die eingerahmten Wörter bezeichnen jeweils eine Taste auf Ihrer Tastatur (Beispiel: EINGABE)oder einen auf dem Bildschirm sichtbaren "Knopf" (Beispiel: OK).IHR CD-ROM-LAUFWERK:Jedes Ihrer Laufwerke wird mit einem Buchstaben bezeichnet.

Im allgemeinen ist:

- A das erste Diskettenlaufwerk
- B das zweite Diskettenlaufwerk
- C die Festplatte
- D das CD-ROM-Laufwerk

Es ist möglich, die Bezeichnung des CD-ROM-Laufwerks zu ändern und ihm einen anderen Buchstaben zuzuteilen. Aber der Einfachheit halber gehen wir davon aus, daß Ihr CD-ROM-Laufwerk mit dem Buchstaben D bezeichnet wird. Ist dies nicht der Fall, so ersetzen Sie in den Befehlen das D durch den Buchstaben, der Ihrem CD-ROM-Laufwerk entspricht. Im Zweifelsfall überprüfen Sie beim Einschalten Ihres Computers, welcher Buchstabe Ihrem CD-ROM-Laufwerk zugeteilt wurde.

Vorsicht

Zwischen dem Druck dieser Zeilen und dem Zeitpunkt, zu dem die CD-ROM Prisoner of Ice gepreßt wurde, könnten in letzter Minute einige Veränderungen vorgenommen werden. In diesem Fall können Sie sich darüber in der Datei LIESMICH.TXT informieren, die sich auf der CD-ROM Prisoner of Ice befindet.

Um in die Datei LIESMICH.TXT einzusehen:

Schalten Sie Ihren Computer ein.

Legen Sie die CD-ROM Prisoner of Ice in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.

Geben Sie type D:\liesmich.txt in die Befehlszeile C:> ein, und drücken Sie auf

EINGABE.ERFORDERLICHE KONFIGURATIONSie haben soeben Prisoner of Ice für CD-ROM erworben. Aber bevor Sie sich in dieses atemberaubende interaktive Abenteuer stürzen, müssen Sie über die angeführte Konfiguration verfügen. Wenn Ihre Konfiguration nicht den Kriterien entspricht, oder wenn Sie Zweifel haben, wenden Sie sich an Ihren Händler.Erforderlich:Computer IBM PC AT 100% kompatibel, mind. 486 DX 33.Festplatte. Maus.

CD-ROM-Laufwerk (Doublespeed empfohlen).

Soundkarte: Sound Blaster oder 100% kompatibel.

MSCDEX Version 2.21 oder höher.

Für die MCGA Version:

Mindestens 4 MB RAM.

Grafikmodus VGA 256 Farben.

Für die SVGA Version:

Mindestens 8 MB RAM.

Grafikmodus SVGA 640x480 256 Farben (VESA kompatibel).

Optional:

Microsoft WINDOWS Version 3.1 oder höher.

STARTEN DES SPIELS

Das Spiel Prisoner of Ice wird nicht auf Ihrer Festplatte installiert. Aber beim ersten Start wird ein Verzeichnis angelegt, in dem die Abspeicherungen Ihrer laufenden Partien sowie die Konfigurationsdatei gespeichert werden.

SIE ARBEITEN UNTER DOS

Schalten Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
Legen Sie die CD "Prisoner of Ice" in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
Schalten Sie Ihren Computer ein.
Am Computer wird C:\> angezeigt.

NÜTZLICHE HINWEISE

- Es ist möglich, gewisse Dateien auf die Festplatte zu kopieren.

Die ersten entsprechenden Dateien sind diejenigen, die die Erweiterung .KRO enthalten. Sie brauchen sie nur in das Verzeichnis C:\INFOGRAM\ICE zu kopieren.

Sie müssen nicht unbedingt alle kopieren. F_KLANG.KRO enthält die Texte und die Sprachausgabe, KVGA.KRO die VGA Ressourcen, KSVG.KRO die SVGA Ressourcen und KSOUND.KRO die Soundeffekte und die Musik.

Die anderen Dateien sind die mit der Erweiterung . MUX, die sich im Verzeichnis D_VIDEO der CD befinden. Sie brauchen sie nur in das Verzeichnis C:\INFOGRAM\ICE\D_VIDEO zu kopieren. Sie müssen nicht unbedingt alle kopieren. Die Dateien, die mit einem V beginnen, werden für den VGA Modus verwendet, die mit einem S für den SVGA Modus.

Sollte sich eine Datei nicht im Verzeichnis C:\INFOGRAM\ICE bzw. C:\INFOGRAM\ICE\D_VIDEO befinden, wird sie automatisch von der CD aus eingelesen.

Das Programm findet die Dateien automatisch, wodurch die Animation schneller und flüssiger werden!

* Wenn Sie Prisoner of Ice in SVGA spielen wollen (hohe Auflösung: 640x480) Geben Sie D:\ice640 ein, und bestätigen Sie mit EINGABE . * Wenn Sie Prisoner of Ice in MCGA spielen wollen (niedrige Auflösung: 320x200) Geben Sie D:\ice320 ein, und bestätigen Sie mit EINGABE .

Wie wird das Spiel zum ersten Mal konfiguriert?

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, haben Sie die Möglichkeit, verschiedene Parameter einzustellen.

Sollten dabei Probleme auftreten, schlagen Sie im Kapitel "Was tun bei Störungen", das sich am Ende der Anleitung befindet.

Anlegung des Verzeichnisses C:\INFOGRAME\ICE

Eine erste Meldung teilt Ihnen mit, daß das Spiel das Verzeichnis C:\INFOGRAME\ICE auf Ihrer Festplatte anlegen wird.

Zur Speicherung der Konfigurationsdatei und Ihrer Abspeicherungen wird das Programm das Verzeichnis C:\INFOGRAME\ICE anlegen.

OK

Bestätigen Sie diese Operation, indem Sie OK anklicken. Im Verzeichnis C:\INFOGRAME\ICE werden die Abspeicherungen von Spielständen gespeichert (die Namen dieser Dateien enden mit der Erweiterung .ICE). Sie finden dort ebenfalls die für Ihr Gerät spezifischen Konfigurationsdateien; diese Dateien heißen ICE.CFG und ICE.PCK, sie werden jedesmal geändert, wenn Sie beschließen, die Konfiguration oder die Optionen zu ändern (siehe Abschnitt: Wie wird das Spiel neu konfiguriert).

Achtung: Die Abspeicherungen des Spiels in VGA und SVGA sind nicht miteinander kompatibel und überschreiben einander somit nicht.

Konfiguration der Soundkarte

Auf dem folgenden Bildschirm können Sie Ihre Soundkarte konfigurieren:

Es gibt auf Ihrer Soundkarte zwei verschiedene Arten von Sound. Die eine betrifft die Soundeffekte und Geräusche, die zweite ist für die Musik zuständig. Aus diesem Grund ist Ihre Karte in "zwei geteilt": Soundeffektkarte / Musikkarte. Beide besitzen unterschiedliche Merkmale und müssen unabhängig voneinander konfiguriert werden.

Anmerkung: Damit Sie Ihre Auswahl überprüfen können, haben wir die Funktionen "Soundeffekte testen" und "Musik testen" integriert.

Wenn Sie das Testergebnis nicht überzeugt oder wenn das Programm blockiert wird, konfigurieren Sie die Karte von neuem, wobei Sie die Parameter ändern müssen.

Wenn überhaupt kein Ton zu hören ist, überprüfen Sie den Anschluß Ihrer Lautsprecher und den Lautstärkeregler.

Konfiguration der Soundkarte

Soundeffektkarte konfigurieren

Soundeffekte testen

Musikkarte konfigurieren

Musik testen

Abspeichern und Spiel starten

Konfiguration annullieren

Klicken Sie die gewählte Zone mit dem LINKEN Knopf an, um zu den entsprechenden Rubriken zu gelangen, oder mit dem RECHTEN Knopf, um die Prozedur zu annullieren.

Konfiguration Ihrer Karte für Soundeffekte:

Zuerst müssen Sie die Marke Ihrer Soundkarte herausfinden. Wenn diese nicht in der Liste der vom Spiel verwalteten Karten erscheint, ermitteln Sie ihre Kompatibilität mit einer der aufgelisteten Karten, und wählen Sie sie an.

Auswahl der Soundeffektkarte

Klicken Sie den Namen Ihrer Soundkarte an.

Anschließend ist eine Reihe von 3 Parametern zu auszuwählen. (Anmerkung: manche Karten benötigen nicht unbedingt alle Parameter). Sollten Sie sich irren, können Sie jedesmal mit der Taste ESC zum vorigen Bildschirm zurückkehren. Zur Konfiguration Ihrer Soundkarte werden Ihnen die Installations- und Bedienungsanleitungen, die mit der Karte mitgeliefert wurden, behilflich sein. Sehr oft ist es der Fall, daß der Karte beige stellte Utilities es Ihnen ermöglichen, die Werte der einzelnen Parameter genau zu kennen.

Anmerkung: Wenn Sie eine richtig installierte Soundkarte Typ Sound Blaster verwenden, wird das Spiel versuchen, die Konfiguration automatisch zu ermitteln, und wird Ihnen die gefundenen Werte als Standardwerte anbieten.

Wenn für die Soundeffektkarte eine Adresse gewählt werden muß, so erscheint der folgende Bildschirm:

PORTKlicken Sie nun mit dem LINKEN Knopf die gewählte Adresse an (die Adresse ist der Beginn der Speicherzone, die Ihrer Soundeffektkarte zugeteilt wird). Mit dem RECHTEN Knopf können Sie annullieren und zum vorigen Menü zurückkehren. Wenn für die Soundeffektkarte ein Interrupt gewählt werden muß, so erscheint der folgende Bildschirm: IRQKlicken Sie nun mit dem LINKEN Knopf das gewählte Interrupt an (das Interrupt ist die Priorität, die Ihre Soundeffektkarte gegenüber den anderen Peripheriegeräten erhält). Mit dem RECHTEN Knopf können Sie annullieren und zum vorigen Menü zurückkehren.

Anmerkung: Zwei Peripheriegeräte dürfen nicht dasselbe Interrupt haben.

Wenn für die Soundeffektkarte ein DMA-Kanal gewählt werden muß, so erscheint der folgende Bildschirm:

DMAKlicken Sie nun mit dem LINKEN Knopf den gewählten DMA-Kanal an (der DMA-Kanal wird für die Datenübertragung zwischen Ihrer Soundeffektkarte und dem Speicher Ihres Computers verwendet). Mit dem RECHTEN Knopf können Sie annullieren und zum vorigen Menü zurückkehren.

Anmerkung: 2 Peripheriegeräte dürfen nicht denselben DMA-Kanal verwenden.

Konfiguration Ihrer Musikkarte

Liste der MusikkartenKlicken Sie den Namen Ihrer Soundkarte an. Wenn für die Musikkarte eine Adresse gewählt werden muß, so erscheint der folgende Bildschirm: PORTKlicken Sie nun mit dem LINKEN Knopf die gewählte Adresse an (die Adresse ist der Beginn der Speicherzone, die Ihrer Soundeffektkarte zugeteilt wird). Mit dem RECHTEN Knopf können Sie annullieren und zum vorigen Menü zurückkehren.

Wenn für die Musikkarte ein Interrupt gewählt werden muß, erscheint der folgende Bildschirm: IRQKlicken Sie nun mit dem LINKEN Knopf das gewählte Interrupt an (das Interrupt ist die Priorität, die Ihre Musikkarte gegenüber den anderen Peripheriegeräten erhält). Mit dem RECHTEN Knopf können Sie annullieren und zum vorigen Menü zurückkehren. Anmerkung: Zwei Peripheriegeräte dürfen nicht dasselbe Interrupt haben. Das Spiel starten Sobald die Konfiguration abgeschlossen ist, kehren Sie zum Konfigurationsmenü zurück. Wählen Sie jetzt die Option "Abspeichern und Spiel starten".

Das Spiel wird gestartet.

Wie wird das Spiel neu konfiguriert?

Wenn Sie Prisoner of Ice in SVGA spielen wollen (hohe Auflösung: 640x480)

Geben Sie D:\ice640 -CONFIG ein, bestätigen Sie mit EINGABE, und nehmen Sie die Konfigurationsprozedur nochmals vor. Wenn Sie Prisoner of Ice in MCGA spielen wollen (niedrige

Auflösung: 320x200) Geben Sie D:\ice320 -CONFIG ein, bestätigen Sie mit EINGABE, und nehmen Sie die Konfigurationsprozedur nochmals vor.

Sie arbeiten unter WINDOWS

Schalten Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
Legen Sie die CD "Prisoner of Ice" in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
Schalten Sie Ihren Computer ein.
Laden Sie WINDOWS.

- Im "Programmanager" von WINDOWS klicken Sie den Befehl DATEI im Hauptmenü an. Klicken Sie anschließend die Option AUSFÜHREN an.
- Sobald die Dialogbox AUSFÜHREN geöffnet ist, blinkt der Cursor im Eingabefeld der Befehlszeile.

Um die Version SVGA zu starten

Geben Sie D:\ICE640 ein, und klicken Sie auf OK .Um die Version MCGA zu starten:Geben Sie D:\ICE320 ein, und klicken Sie auf OK .HINWEIS: Bei manchen Konfigurationen haben wir Konflikte mit WINDOWS festgestellt. Im Falle von Betriebsstörungen unter WINDOWS gehen Sie zurück zum DOS (F4), und starten Sie das Spiel unter DOS (siehe Seite XX).

SPIELANLEITUNG

Sie verkörpern Oberleutnant Ryan, einen jungen Offizier des amerikanischen Geheimdienstes, der vor Ausbruch des Zweiten Weltkriegs in den Dienst der britischen Navy gesandt wurde. Eine gegnerische europäische Macht hat eine uralte, im ewigen Eis des Südpols gefangene Bedrohung entdeckt... Sie müssen die Eisgefangenen daran hindern, sich über die ganze Welt auszubreiten! Sonst werden die Großen Alten die Erde zurückerobern!!!

FORTBEWEGUNG

Stellen Sie Ihren Cursor auf den Ort, an den Sie sich begeben wollen. Klicken Sie anschließend mit dem RECHTEN oder mit dem LINKEN Mausknopf (Anmerkung: Ihr Cursor darf nicht auf einer interaktiven Zone "landen" (Person, Objekt oder Element im Dekor); diese werden durch einen Text im schwarzen Streifen unten am Bildschirm gekennzeichnet).

HANDLUNGEN

Stellen Sie Ihren Cursor auf eine interaktive Zone (Person, Objekt oder Element des Dekors).

RECHTER Mausknopf: BETRACHTEN, UNTERSUCHEN

LINKER Mausknopf: HANDELN.

- Bei einem Objekt = nehmen, betätigen (eine Tür öffnen etc.)
- Bei einer Person = sprechen.

Die Aktion "Sprechen" öffnet manchmal ein Fenster, das eine Anzahl an Themen enthält. In diesem Fall brauchen Sie nur das gewünschte Thema anzuklicken, damit automatisch der entsprechende Dialog ausgelöst wird.

Mit dem RECHTEN Knopf können Sie den laufenden Dialog beenden.

UMGANG MIT DEN OBJEKTEN

Inventar: Bewegen Sie den Cursor bis in den oberen schwarzen Streifen am Bildschirm. Es erscheinen automatisch die gesammelten Objekte.

Ein Objekt auswählen: Stellen Sie den Cursor auf das gewünschte Objekt (ein Text unten am Bildschirm beschreibt Ihnen das Objekt, auf dem sich Ihr Cursor befindet). Klicken Sie mit dem LINKEN Mausknopf (Aktion Nehmen). Ihr Cursor wird daraufhin durch ein Symbol des ausgewählten Objekts ersetzt.

Ein ausgewähltes Objekt verwenden: Bewegen Sie das ausgewählte Objekt an den Ort oder auf das Objekt, an dem Sie es anwenden wollen, und klicken Sie mit dem LINKEN Mausknopf.

Das gewählte Objekt nicht verwenden: Wenn Sie ein Objekt ausgewählt haben und es doch nicht verwenden wollen, klicken Sie mit dem RECHTEN Mausknopf.

Zwei Objekte im Inventar zusammensetzen: Stellen Sie den Cursor auf das gewünschte Objekt im schwarzen Streifen, und wählen Sie es mit dem LINKEN Mausknopf. Gehen Sie anschließend im Inventar bis zum zweiten ausgewählten Objekt, und klicken Sie mit dem LINKEN Mausknopf. Das zusammengesetzte Objekt ersetzt die zwei früheren Objekte im Inventar. Wenn die zwei ausgewählten Objekte nicht kombinierbar sind, geschieht nichts.

DAS HAUPTMENÜ

Im Laufe des Spiels können Sie jederzeit zum folgenden Bildschirm gelangen, indem Sie die Taste ESC drücken oder mit den zwei Mausknöpfen gleichzeitig klicken:
Hauptmenü
Zurück zum Spiel
Neue Partie
Eine Partie laden
Eine Partie abspeichern
Optionen
Spiel beenden
EINE PARTIE LADEN
Anmerkung: Im Spiel wird die laufende Partie vom Programm automatisch vor gewissen kritischen Ereignissen (mit Game Over-Risiko) abgespeichert. Diese Abspeicherungen tragen alle den Namen "JOKER".

Eine Partie laden
Bildausschnitt

Abspeicherung 1
Abspeicherung 2
Abspeicherung 3 Wählen Sie hier die Partie, die Sie laden wollen.

OK Löschen Annullieren

Wenn Sie auf Löschen klicken, verlangt das Programm eine Bestätigung:

"Diese Abspeicherung löschen?" JA NEIN

Klicken Sie JA zur Bestätigung an und NEIN, wenn Sie die Abspeicherung behalten wollen.

EINE PARTIE ABSPEICHERN

Eine Partie abspeichern
Bildausschnitt

Abspeicherung 2
Abspeicherung 3 Geben Sie hier den Namen der Partie ein, die Sie abspeichern wollen.

OK Löschen Annullieren

Wenn Sie auf Löschen klicken, verlangt das Programm eine Bestätigung: "Diese Abspeicherung löschen?" JA NEIN
Klicken Sie JA zur Bestätigung an und NEIN, wenn Sie die Abspeicherung behalten wollen.
OPTIONEN
Abspeicherung in Gang" erscheint an dieser Stelle, während das Programm die Konfigurationsdatei abspeichert.
Optionen
Einstellung der

LautstärkeEinstellung Texte und MusikEinstellung der AnzeigeEinstellungen abspeichern
Voriges Menü

EINSTELLUNG DER LAUTSTÄRKE

Klicken Sie das Symbol auf der rechten Seite an, um den Ton der jeweiligen Rubrik ein- bzw. auszuschalten

Einstellung der Lautstärke
Lautstärke der Soundeffekte
Lautstärke der Musik
Lautstärke der Stimmen
OK Annullieren

Zur Einstellung der Lautstärke klicken Sie die entsprechende Leiste an (links leiser, rechts lauter), oder halten Sie die Maustaste gedrückt, variieren Sie die Lautstärke bis zur gewünschten Stelle, und lassen Sie die Maustaste los.

Anmerkung: Falls der Ton ausgeschaltet war, wird er durch das Einstellen der Lautstärke wieder eingeschaltet.

EINSTELLUNG DER TEXTE UND MUSIK

Einstellung Texte und Musik
Art des Dialogs
Ende der Dialoge
Art der Musik

OK Annullieren

Wählen Sie zwischen "Nur Text", "Text + Stimmen" oder "Nur Stimmen". Die aktive Option ist eingerahmt, ansonsten erscheint sie in Grau.

Wählen Sie zwischen manueller oder automatischer Abfolge der Dialoge.

Wählen Sie zwischen MIDI-Musik und Sample-MUSIK.

EINSTELLUNG DER BILDSCHIRMANZEIGE

Wählen Sie zwischen "Scrolling" und "Bild für Bild".
Einstellung der Anzeige

Scrolling
Schalten Sie den Standby-Modus ein oder aus.

Bildschirm: Standby-Modus

Um die Animationsgeschwindigkeit der Figuren zu ändern, klicken Sie auf die gewünschte Stelle in der Leiste (links: langsam; rechts: schnell)

Animationsgeschwindigkeit

OK Annullieren

Standardgeschwindigkeit

DIE TASTENBELEGUNG

ESC : Hauptmenü
F2 : Partie abspeichern
F3 : Partie laden
F4 : Optionen
S : Soundeffekte ein/ausschalten
M : Musik ein/ausschalten
V : Stimmen ein/ausschalten
T : Anzeige der Texte aktivieren/deaktivieren
P : Pause (das Spiel bleibt "stehen", bis Sie wieder eine Taste drücken)
BildAuf : Stimmen lauter
BildAb : Stimmen leiser

Nummernblock (überprüfen Sie, ob er aktiv ist):

+ : Geräusche lauter
- : Geräusche leiser
* : Musik lauter
/ : Musik leiser
5 : damit der Held stehen bleibt
0 : entspricht der linken Maustaste
. : entspricht der rechten Maustaste

Cursorblock : Mit den Pfeiltasten können Sie den Cursor bewegen.

SHIFT + Pfeiltasten : Um den Helden zu bewegen.

WAS TUN BEI STÖRUNGEN?

Die unten aufgelisteten Fehlermeldungen können bei der Installation oder während des Spiels auftreten. Diese Fehler können darauf zurückzuführen sein, daß die Hardware- oder Software-Konfiguration Ihres Computers nicht der benötigten Konfiguration entspricht (Genaueres entnehmen Sie dem Kapitel "Erforderliche Konfiguration" und dem Benutzerhandbuch Ihres Computers).

SIE HABEN EIN PROBLEM MIT DEM SOUND

Wenn die Tonqualität schlecht ist (Knistern, Krachen,...), so liegt das Problem wahrscheinlich an einem Konflikt zwischen der Videokarte im SVGA-Modus und der Soundkarte. Versuchen Sie, einen SVGA-Kompatibilitätsmanager (vom Typ UNIVESA, TLIVESA,...) zu verwenden; das Problem müßte dadurch gelöst werden.

MOUSE-00: MAUSTREIBER NICHT GEFUNDEN

Überprüfen Sie, ob sich in Ihrer Datei CONFIG.SYS oder AUTOEXEC.BAT ein Maustreiber befindet.

Um die Anwesenheit eines solchen Treibers leicht festzustellen, verwenden Sie den Texteditor EDIT, der mit Ihrem DOS mitgeliefert wird. Sollte ein Problem auftreten, installieren Sie die Treiber von neuem mit den Originaldisketten, die mit Ihrer Maus mitgeliefert wurden.

MOUSE-01: MAUSTREIBER NICHT KOMPATIBEL

Der ermittelte Maustreiber ist nicht mit dem Microsoft Standard kompatibel. Installieren Sie die Treiber von neuem mit den Originaldisketten, die mit Ihrer Maus mitgeliefert wurden, oder verwenden Sie den mit Ihrem DOS mitgelieferten Treiber.

MEMORY-00: KONVENTIONELLER SPEICHER UNZUREICHEND

Um zu überprüfen, über wieviel konventionellen Speicher Sie verfügen, verwenden Sie die Utilities MEM oder CHKDSK, die mit Ihrem DOS mitgeliefert wurden (NB: 1 KB = 1024 Bytes).
Um Ihren Speicher zu optimieren:

- Wenn Sie QEMM verwenden (in diesem Fall erscheint er in Ihrer Datei CONFIG.SYS), verwenden Sie den Befehl OPTIMIZE.
- Wenn Sie EMM386 verwenden, verwenden Sie den Befehl MEMMAKER. Diese beiden Dienstprogramme organisieren den Speicher neu und versuchen, soviel Platz wie möglich zu schaffen.

Anmerkung: Wir erinnern Sie daran, daß Sie für Prisoner of Ice mindestens 300 KB konventionellen Speicherplatz benötigen.

MEMORY-01: EMS-SPEICHER UNZUREICHEND

Um zu überprüfen, über wieviel freien EMS-Speicher Sie verfügen, verwenden Sie die Utilities MEM oder CHKDSK, die mit Ihrem DOS mitgeliefert wurden (NB: 1 KB = 1024 Bytes).

Den als EMS verwendeten Speicherplatz machen Sie frei, indem Sie die Zeile:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
in Ihre Datei CONFIG.SYS einfügen.

Anmerkung: Wir erinnern Sie daran, daß Sie mindestens 3 MB EMS-Speicher für die VGA-Version bzw. 7 MB für die SVGA-Version benötigen.

VIDEO-00: SVGA-TREIBER (VESA KOMPATIBEL) NICHT GEFUNDEN

Der Treiber Ihrer Videokarte ist nicht mit der VESA Norm kompatibel. Überprüfen Sie mit den Installationsdisketten Ihrer Videokarte, welcher Treiber die Kompatibilität gewährleistet.

VIDEO-01: VIDEOMODUS NICHT UNTERSTÜTZT

Der vom Produkt verwendete Videomodus (grafische Auflösung) ist nicht mit Ihrer Videokarte kompatibel. Überprüfen Sie mit den Installationsdisketten Ihrer Videokarte, welcher Treiber die Kompatibilität gewährleistet.

FILE-00: EINLESEFEHLER

Beim Lesen der Daten ist ein Fehler aufgetreten. Wiederholen Sie die Operation. Sollte der Fehler weiterbestehen, wenden Sie sich an den Kundendienst.

FILE-01: VERZEICHNIS KANN NICHT ANGELEGT WERDEN

Ihre Festplatte ist entweder voll oder beschädigt.
Befolgen Sie Ihre DOS-Anleitung, um diesen Fehler zu beheben.

FILE-02: DATEI KANN NICHT ANGELEGT WERDEN

Ihre Festplatte ist entweder voll oder beschädigt.
Befolgen Sie Ihre DOS-Anleitung, um diesen Fehler zu beheben.

Wenn Sie alle angeführten Vorschläge ausprobiert haben und Ihr Problem dennoch nicht lösen konnten, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst, und geben Sie folgende Informationen an:

Typ des Rechners (Mikroprozessor 486, Pentium...)
Maximale Größe für ausführbares Programm
Erweiterungsspeicher (XMS) gesamt
Typ der Soundkarte
Marke und Typ des CD-ROM-Laufwerks
Verwenden Sie einen Festplattenkompressor?
DOS-Version
Marke der Grafikkarte

Adresse:
INFOGRAMMES ENTERTAINMENT GMBH
Kundendienst
Im Mediapark 5B
D-50 670 KÖLN

Fax:
0221/45 43 110