

TIMELAPSE®

VERSUNKENE ZIVILISATIONEN...DIE VERBINDUNG ZU ATLANTIS

ANLEITUNG ZUR INSTALLATION UND FEHLERBEHEBUNG

PC VERSION

PC SYSTEMANFORDERUNGEN

- Microsoft Windows 3.1 oder Windows 95 (Windows 95 empfohlen)
- Pentium 60 MHz Prozessor oder schneller (Pentium 100 MHz empfohlen)
- 16 MB RAM (virtueller Speicher 16 MB; 8 MB permanenter Speicher zur Auslagerung von Dateien für Windows 3.1)
- Super VGA (640 x 480 mit 256 Farben) Bildschirmkarte (Local Bus Bildschirmkarte empfohlen) und Farbmonitor
- Quad-speed (4x) CD-ROM-Laufwerk oder schneller
- 100% Windows-kompatible Soundkarte, externe Lautsprecher
- Tastatur, Mouse
- Ca. 90 MB Festplattenspeicher für die gesamte Installation

Achtung: Benutzung von Timelapse mit Windows NT oder Windows 98

Timelapse wurde nicht für diese zwei Betriebssysteme entwickelt/getestet. Daher können wir nicht gewährleisten, daß das Spiel fehlerfrei unter diesen beiden Betriebssystem läuft. Aufgrund der grundlegenden Kompatibilität älterer Microsoft-Systeme mit neuen Systemen besteht jedoch eine hohe Wahrscheinlichkeit, daß man das Spiel spielen kann. Bitte beachten Sie, daß die Systemanforderungen für Timelapse nach Windows 3.1 oder Windows 95 verlangen.

1 INSTALLIEREN VON TIMELAPSE

Windows 95

1. Stellen Sie sicher, daß Ihr Computer die oben aufgelisteten Anforderungen erfüllt.
2. Schließen Sie alle Bildschirmschoner oder anderen Programme, die im Hintergrund laufen, einschließlich Anti-Viren-Programme.
3. Schließen Sie alle geöffneten Anwendungen und stellen Sie sicher, daß Sie die neusten Treiber für Ihre Bildschirm- und Soundkarte haben.
4. Falls Sie zuvor die Demo-Version von Timelapse auf Ihrem Computer installiert haben, müssen Sie diese vor dem Installieren von Timelapse zuerst deinstallieren. Bitte führen Sie dies aus, bevor Sie mit dem Installieren des Spiels beginnen.
5. Legen Sie CD1 mit Schrift nach oben in Ihr CD-ROM-Laufwerk und schließen Sie dieses.
6. Befolgen Sie die auf dem Bildschirm erscheinenden Anweisungen, um die Installation des Spiels vollständig durchzuführen. Fahren Sie fort mit "Spielbeginn".

Wichtiger Hinweis: Probleme bei der Installation unter Windows 95

Treten sofort nach dem Einlegen der ersten CD oder während der Installation "lock-ups" auf und können Sie das Spiel nicht installieren, versuchen Sie bitte folgende Schritte:

1. Starten Sie Ihren Computer neu (falls notwendig).
2. Legen Sie CD 1 mit der Schrift nach oben in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
Schließen Sie das Laufwerk aber nicht.
3. Stellen Sie sicher, daß Sie die Schritte 1-4 oben gelesen und befolgt haben (wenn notwendig).
4. Gehen Sie zu "Start" auf Ihrem Bildschirm und wählen Sie zuerst "Einstellungen" und dann "Systemsteuerung".
5. Klicken Sie zweimal auf "System" und wählen Sie dann "Gerätemanager".
6. Gehen Sie zu CD-ROM und klicken Sie auf das "+"-Zeichen vor dem Laufwerk, um anzuzeigen, was enthalten ist.
7. Klicken Sie einmal auf den CD-ROM-Treiber, um ihn zu markieren, und gehen Sie dann auf "Eigenschaften".
8. Wählen Sie "Einstellungen".
9. Klicken Sie unter Optionen/Automatische Benachrichtigung bei Wechsel auf das Kästchen, um die Markierung zu löschen.
10. Klicken Sie auf OK.
11. Klicken Sie auf OK.
12. Starten Sie Ihren Computer von der MS-DOS-Eingabeaufforderung.
13. Schließen Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk.
14. Klicken Sie auf Ihrem Bildschirm zweimal auf "Arbeitsplatz" und suchen Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk (meistens Laufwerk D oder E).
15. Klicken Sie unter Verwendung der rechten Mousetaste auf das CD-ROM-Laufwerk und wählen Sie dann "Durchsuchen".
16. Das Menü zeigt Ihnen nun eine Liste der Dateien und Ordner auf der CD1.
17. Klicken Sie zweimal auf den "Install-Ordner" und dann zweimal auf den Ordner "32bit".
18. Klicken Sie zweimal auf die "_setup.exe"-Datei, um die Installation zu starten.
19. Nach der vollständigen Durchführung der Installation verlassen Sie das Einstellungsprogramm. Bitte starten Sie das Spiel noch nicht.
20. Gehen Sie zu "Start" auf Ihrem Bildschirm und wählen Sie "Suchen" und dann "Dateien/Ordner".
21. Unter "Name" schreiben Sie "Tl.exe" und wählen Sie dann "Durchsuchen".
22. Nachdem der Computer die Datei ausfindig gemacht hat, klicken Sie unter Verwendung der rechten Mousetaste auf die "Tl.exe"-Datei und wählen Sie dann "Verknüpfung erstellen".
23. Ihr Computer wird melden, daß er keine Verknüpfung erstellen kann und ob er statt dessen eine Ikone im Startmenü erstellen soll? Wählen Sie "Ja" und schließen Sie das Fenster.
24. Auf Ihrem Bildschirm sollte nun eine Ikone "Verknüpfung mit Tl" zu sehen sein. Damit haben Sie die Installation des Spieles erfolgreich abgeschlossen. Fahren Sie fort mit "Spielbeginn".

Windows 3.1

1. Legen Sie die CD1 mit der Aufschrift nach oben in das CD-ROM-Laufwerk und schließen sie es.
2. Im Programm-Manager wählen Sie unter "Datei" den Menüpunkt "Starten".
3. Schreiben Sie "D:setup" und drücken Sie Eingabe (wenn D: Ihr CD-ROM-Laufwerk ist; falls Ihr CD-ROM-Laufwerk einen anderen Buchstaben hat, geben Sie diesen ein).

4. Meldet das Installationsprogramm, daß Sie eine Aktualisierung für Windows benötigen, befolgen Sie bitte die Schritte 5 bis 7 unten, ansonsten fahren Sie mit Schritt 8 fort.
5. Wählen Sie "Aktualisieren Windows" aus dem vorhandenen Fenster.
6. Befolgen Sie die Anweisungen für die Aktualisierung.
7. Nach dem erneuten Start Ihres Computers, führen Sie erneut das Setup-Programm von Timelapse durch, wie Sie es bereits in den Schritten 2 und 3 oben getan haben.
8. Befolgen Sie die in den Fenstern erscheinenden Anweisungen, um die Installation des Spieles erfolgreich abzuschließen. Fahren Sie fort mit "Spielbeginn".

Wichtiger Hinweis: Probleme beim Installieren von Win32s und WinG

Stoßen Sie auf Schwierigkeiten (wie z.B. "lock-ups" oder unvollständige Installationen) bei dem Installieren von Win32s und WinG während der Aktualisierung von Windows 3.1, befolgen Sie bitte folgende Schritte:

1. Gehen Sie zum Ordner "Install" auf der CD1.
2. Suchen Sie den "Winup"-Ordner und kopieren Sie diesen auf Ihre Festspeicherplatte.
3. Öffnen Sie auf Ihrer Festspeicherplatte den "Winup"-Ordner, den Sie soeben kopiert haben.
4. Starten Sie die "setup.exe"-Datei, um die Aktualisierung zu starten.
5. Ist die Aktualisierung beendet, löschen Sie den "Winup"-Ordner von Ihrer Festspeicherplatte.

Bitte lesen Sie für weitere Informationen den Abschnitt "Aktualisieren von Windows 3.1" weiter unten, damit Sie sicherstellen, daß Ihre Windows-Konfiguration Win32s-kompatibel ist.

2 SPIELBEGINN

Falls Sie Windows 95 haben:

1. Deaktivieren Sie Bildschirmschoner oder andere Programme, die im Hintergrund laufen, einschließlich Anti-Viren-Programme. Schließen Sie alle geöffneten Anwendungen und stellen Sie sicher, daß Sie die neusten Softwaretreiber für Ihre Bildschirm- und Soundkarte haben.
2. Suchen Sie im "Startmenü" auf Ihrem Bildschirm "Hammerhead Entertainment group" unter Programme.
3. Suchen Sie die Ikone für Timelapse und starten Sie das Spiel mit einem Mouseklick. Falls Sie einen Joystick haben, so deaktivieren Sie ihn bitte über "Optionseinstellungen", wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten.

Wichtiger Hinweis: Probleme bei der Installation unter Windows 95

Falls Sie die Schritte 1 bis 24 oben in Abschnitt 1 befolgt haben, aber das Spiel trotzdem über Programme/Hammerhead Entertainment group nicht startet, versuchen Sie, das Spiel mit einem Doppelklick über die Verknüpfung mit Tl zu starten, die Sie auf Ihrem Arbeitsplatz geschaffen haben.

Falls Sie Windows 3.1 haben:

1. Deaktivieren Sie Bildschirmschoner oder andere Programme, die im Hintergrund laufen, einschließlich Anti-Viren-Programme. Schließen Sie alle geöffneten Anwendungen und stellen Sie sicher, daß Sie die neusten Softwaretreiber für Ihre Bildschirm- und Soundkarte besitzen.
2. Klicken Sie im Programm-Manager zweimal auf die Ikone "Hammerhead Entertainment group".

- Klicken Sie zweimal auf "Timelapse", um das Spiel zu starten. Falls Sie einen Joystick angeschlossen haben, deaktivieren Sie diesen bitte über die "Optionseinstellungen", wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten.

3 SPIELEN VON TIMELAPSE

Navigation

Benutzen Sie die Pfeiltasten auf Ihrer Tastatur, um sich durch die verschiedenen Welten zu bewegen. Ein Richtungsweiser in der unteren linken Ecke des Bildschirms weist Sie darauf hin, in welche Richtung Sie sich bewegen können. Klicken Sie auf die Hyperlink "bulls-eye", um direkt zu dieser Stelle zu gelangen.

[Richtungsweiser]	Richtungen, die eingeschlagen werden können
[Pfeil vorwärts]	Gehen Sie vorwärts
[Pfeil rückwärts]	Gehen Sie rückwärts
[linker Pfeil]	Gehen Sie nach links
[linker "U"-Pfeil]	Drehen Sie sich links herum
[rechter Pfeil]	Gehen Sie nach rechts
[rechter "U"-Pfeil]	Drehen Sie sich rechts herum
["bull's eye"-Symbol]	Gehen Sie direkt zu dieser Stelle (Hyperlink)

Handhabung von Objekten

Wenn Sie die Cursoraste der Mouse über den Bildschirm und über Objekte führen, verändert der Cursor seine Gestalt und zeigt an, welche Funktionen zur Verfügung stehen. Erscheint eine geöffnete Hand, so bedeutet dies, daß Sie einen Gegenstand aufheben können. Erscheint ein Zeigefinger, bedeutet dies, daß Sie diesen Gegenstand bewegen können. Wenn eines der beiden Handzeichen erscheint, drücken Sie einfach die linke Mousetaste und halten Sie diese gedrückt, um den Gegenstand zu bewegen. Eine geschlossene Hand zeigt an, daß Sie einen Gegenstand halten oder bewegen. Experiment. Objekte, die aufgenommen oder bewegt werden können, sind im allgemeinen wichtig für das Spiel.

[geöffnete Hand]	Gegenstand halten/aufnehmen
[Zeigefinger]	Gegenstand kann bewegt werden
[geschlossene Hand]	Gegenstand wird gehalten/bewegt

Gegenstände

Sie können höchstens einen Gegenstand auf einmal aufheben und tragen. Gegenstände, die Sie im Verlauf des Spiels mitgenommen haben, erscheinen solange in der unteren rechten Ecke des Bildschirms, bis:

- 1) Sie den Gegenstand benutzen,
- 2) Sie einen anderen Gegenstand aufnehmen, der den bereits vorhandenen ersetzt, oder
- 3) Sie den Bereich verlassen, in dem dieser Gegenstand benutzt werden kann. In diesem Fall wird der Gegenstand an die Stelle zurückgelegt, wo Sie ihn gefunden haben.

Gen-Schale

Wenn Sie das Gen-Schalen-Menü aufrufen, können Sie sehen, welche Gen-Schalen Sie bereits im Spiel gesammelt haben. Sie müssen jeweils eine Gen-Schale aus jeder der Welten (Ägypten, Maya und Anasazi) finden. Diese Gen-Schalen brauchen Sie für Atlantis, die letzte Welt, um das Spiel erfolgreich beenden zu

können. Bitte beachten Sie, solange Sie nicht alle drei Gen-Schalen haben, wird Ihnen der Zutritt nach Atlantis verweigert.

Das Tagebuch

Stellen Sie sicher, daß Sie das Tagebuch des Professors finden und lesen, bevor Sie die Osterinsel verlassen. Das Tagebuch enthält viele wertvolle Informationen zu den Reisen des Professors, einschließlich solcher Informationen, die Ihnen helfen werden, Probleme zu lösen, die Ihnen im Verlauf der Reise entstehen.

Immer wenn Sie eine neue Welt erreichen, werden zusätzliche Seiten des Tagebuchs zugänglich. Öffnen Sie einfach das Tagebuch, um die neuen Seiten zu lesen. Es wird empfohlen, diese neuen Seiten erst vollständig zu lesen, bevor Sie die neue Welt erkunden. Klicken Sie auf den Rand des Tagebuchs, um es zu schließen und zum Spiel zurückzukehren. Sie können Hinweise, die mit dem Tagebuch verknüpft sind, lesen, indem Sie sie anklicken. *TIP: falls Sie Schwierigkeiten haben, das Tagebuch zu finden, schauen Sie an einer allein stehenden Moai-Steinstatue in der Nähe des Startpunkts des Spiels nach.*

Die Kamera

Stellen Sie sicher, daß Sie die Kamera des Professors haben, bevor Sie die Osterinsel verlassen. Die Kamera ermöglicht Ihnen, Schnappschüsse von allen Gegenständen zu machen, die Ihnen wichtig erscheinen (wie z.B. Hinweise für die Puzzle) und erspart Ihnen lange Notizen.

Sie können bis zu 36 Fotos machen, die in Ihrem Fotoalbum gesammelt werden. Hinweis: um die Kamera wegzulegen, ohne ein Foto zu machen, ziehen Sie einfach den Cursor zum unteren Rand des Bildschirms. *TIP: falls Sie Schwierigkeiten haben, die Kamera zu finden: Sie befindet sich in der Nähe des Startpunkts des Spiels neben einem Felsen, auf dem eine Seemöve sitzt.*

Das Fotoalbum

Das Fotoalbum zeigt in chronologischer Reihenfolge, die Fotos, die Sie mit der Kamera gemacht haben. Klicken Sie auf den rechten Pfeil, um weiter zu blättern und auf den linken, um zurück zu blättern. Die Anzahl der Fotos, die noch gemacht werden können, wird am unteren Rand des Fotoalbums gezeigt.

Übernahme von Fotos zu einem anderen Computer

Bitte beachten Sie, daß gespeicherte Spiele, die Sie auf einem anderen Computer weiterspielen möchten, keine Fotos enthalten.

Übernahme von gespeicherten Spielen auf einen anderen Computer

Falls Sie das Spiel auf einem anderen Computer weiterspielen, so können gespeicherte Spiele nur dann übertragen werden, wenn Sie auch die Dateien in dem neuen Computer speichern. Falls Sie z.B. einen Ordner mit dem Namen "savedtl" angelegt haben (der gespeicherte Spiele enthält), dann können Sie diesen Ordner kopieren und in einem anderen Computer speichern. Jedes gespeicherte Spiel kann jetzt auch im neuen Computer aufgerufen werden. Einzelne gespeicherte Spiele können ebenfalls kopiert werden.

Kurzbefehle

Esc-Taste	Überspringt die momentane Animation/Film
Leertaste	Öffnet die Timelapse-Funktionen und Optionen
A, D, W, S	Nach links, rechts; vorwärts, rückwärts
Z, C	Drehung nach links, Drehung nach rechts

Ctrl + 0-9	Einstellung der Lautstärke 0: Minimum 9: Maximum
Ctrl + F1/F2	Einstellung der Bildhelligkeit (wir empfehlen, den Bildschirm etwas dunkler einzustellen, da dies die Farben intensiver erscheinen lässt) F1: Heller F2: Dunkler
Ctrl + F3/F8	Einstellung Farbkontrast F3/F4: Mehr/weniger rot F5/F6: Mehr/weniger grün F7/F8: Mehr/weniger blau
Ctrl + F9	Rücksetzung auf die Standardeinstellung der Farben
Ctrl + Q	Momentanes Spiel verlassen
Ctrl + S	Momentanes Spiel speichern
Ctrl + O	Öffnen eines zuvor gespeicherten Spiels
Ctrl + J	Öffnen des Tagebuchs
Ctrl + C	Foto machen (ziehen Sie den Cursor einfach zum unteren Rand des Bildschirms, wenn Sie kein Foto machen möchten)(Sie können bis zu 36 Aufnahmen machen.)
Ctrl + P	Öffnen des Fotoalbums
Ctrl + G	Anzeige der gesammelten Gen-Schalen (Sie benötigen 3 Gen-Schalen)

Hinweise zum Spiel und dem Puzzle

Allgemein

- Falls Sie feststecken, geraten Sie nicht in Panik und klicken Sie nicht wild herum
- Denken Sie sorgfältig nach, manchmal befindet sich der Hinweis oder die Antwort direkt vor Ihnen
- Machen Sie Fotos der wichtigen Informationen, die Sie im späteren Verlauf des Spiels benötigen könnten
- Speichern Sie das Spiel ab, bevor Sie eine größere Handlung vornehmen, falls Sie später etwas anderes ausprobieren möchten

Osterinsel

- Zwei sehr wichtige Gegenstände können direkt zu Beginn des Spieles gefunden werden
- Der Eingang der versteckten Höhle ist in der Nähe des Campingplatzes

Ägypten

- Mit einem Spezialspiegel können Sie in einer Keramikvase einen Truhenschlüssel finden
- Kristallraum: denken Sie in Farben, kombinieren Sie und finden Sie das geheimnisvolle Symbol

Maya

- Sehen Sie sich den fünften Edelstein im Dschungel an
- Kristallpyramide: Haben Sie die Pergamentrolle auf dem Boden gesehen und mit den entsprechenden Tagebucheintragungen verglichen?
- Gen-Schalen-Falle: Sie müssen fünf Objekte finden, um das Gewicht auszubalancieren

Anasazi

- Schlangen- und Tierabdrücke: Haben Sie sich den runden Tierabdruck für eine Richtungsweisung angeschaut?
- Pfeil und Bogen: Die "Hintertür"-Lösung ist, rückwärts den Pfad hinunter zu laufen, bis Sie in der verschlossenen Höhle sind
- Steintafeln: In der Höhle mit dem Sonnenzeichen: Haben Sie gesehen, wie es aus dem Wasser aufstieg?
- Ahorn: Finden Sie einen klebrigen Stock

Atlantis

- Gen-Schalen: Sie können erst nach Atlantis, wenn Sie alle drei Gen-Schalen gefunden haben
- Stellen Sie sich darauf ein, sich schnell zu bewegen und schnell zu denken, das Spiel wird zeitabhängig, sobald Sie den Kristall gestohlen haben --und Sie können sterben
- Sie müssen den Wächter besiegen, bevor Sie das Spiel beenden können
- Speichern Sie des öfteren, damit Sie, falls Sie getötet werden, Alternativen ausprobieren können

4 UNINSTALL TIMELAPSE

Timelapse wurde so konzipiert, daß es leicht von Ihrem Computer entfernt werden kann, sobald Sie das Spielen beendet haben. Um Timelapse zu entfernen, legen Sie CD 1 mit der Aufschrift nach oben in das CD-ROM-Laufwerk und schließen Sie dieses, wählen Sie die Timelapse-Ikone, so wie Sie dies normalerweise täten, wenn Sie spielen wollten, und wählen Sie "Uninstall". Folgen Sie dann den Anweisungen in den Fenstern.

Benutzer von Windows 3.1 möchten vielleicht Win32s und WinG von Ihrem Computer löschen, obwohl dies nicht empfohlen wird, da es andere Programme, die auf diese Komponenten zurückgreifen, unterbricht. Falls Sie über ausreichende Kenntnisse verfügen und sie trotzdem entfernen möchten, siehe die Anweisungen unter "Fehlerbehebung — Windows 3.1".

5 AKTUALISIEREN WINDOWS 3.1

Timelapse ist eine 32-bit-Windows-Anwendung. Es wurde für Windows 3.1 und Windows 95 entworfen. Windows 95 verfügt über einen internen Support für 32-bit-Anwendungen. Falls Sie Windows 3.1 benutzen, wird Timelapse 32-bit-Erweiterungen (Win32s) und Graphikbeschleuniger (WinG) von Microsoft installieren. Diese Erweiterungen werden auch von anderen Anwendungen genutzt und es wird von vielen Anwendungen darauf zurückgegriffen.

Da Windows 3.1 ursprünglich nicht für 32-bit-Anwendungen vorgesehen war, sind einige Bildschirm- und Soundkarten nicht mit Win32s oder WinG kompatibel. Um eine einwandfreie Benutzung von Timelapse sicherzustellen, sollten Sie sich vergewissern, daß Sie die neusten Treiber verwenden. Bitte sehen Sie in den Abschnitten "Hersteller Soundkarten" und "Hersteller Bildschirmkarten" unten Ihre Ausstattung nach und installieren Sie, falls notwendig, aktualisierte Treiber.

Falls Sie Windows 3.1, und nicht Windows für Workgroups verwenden, sollten Sie SHARE.EXE in Ihre AUTOEXEC.BAT-Datei laden. SHARE ist ein Programm, das einen gemeinsamen Zugriff auf Dateien auf Ihrer Festplatte und

Ihren CDs erlaubt. Stellen Sie sicher, daß die folgende Zeile in Ihrer AUTOEXEC.BAT vorhanden ist:

C:\DOS\SHARE.EXE

Prüfen Sie auch, daß die CD-ROM Treiber-MSCDEX.EXE nicht in den oberen DOS-Bereich gespeichert wird. MSCDEX wurde für den unteren DOS-Bereich entwickelt. Falls die Zeile:

LH MSCDEX.EXE [...]

oder

LOADHIGH MSCDEX.EXE [...]

in Ihrer AUTOEXEC.BAT erscheint, entfernen Sie LH oder LOADHIGH.

Um die bestmögliche CD-ROM-Leistung zu erhalten, ist es eine gute Idee, auch die SMARTDRV.EXE zu laden, den DOS Cachespeicher für die CD. Falls SMARTDRV nicht bereits in die AUTOEXEC.BAT-Datei geladen wird, fügen Sie folgende Zeile zu:

C:\WINDOWS\SMARTDRV.EXE 512

Stellen Sie auch sicher, das SMARTDRV nach MSCDEX geladen wird, da ansonsten das CD-ROM-Laufwerk nicht gecached wird!

Es ist wichtig, daß Sie einen virtuellen Speicher einrichten, der Win32s verwenden kann. Bitte befolgen Sie diese Schritte:

1. Klicken Sie zweimal auf Systemsteuerung im Hauptprogramm-Manager, klicken Sie dann zweimal auf die "Enhanced" Ikone.
2. Wählen Sie "Virtueller Speicher..." und prüfen Sie, ob Sie einen ständigen Speicher für die Auslagerung von Dateien haben, der über eine Kapazität von mindestens 8000 KB verfügt. Falls notwendig, wählen Sie "Ändern", um die Einstellungen für die Auslagerungsdateien zu ändern.
3. Falls möglich, aktivieren Sie den Zugriff auf 32-bit. Dies verbessert die Leistung Ihrer Festplatte und Ihres CD-ROM-Laufwerks unter Windows.

Sollten Sie Probleme mit Win32s haben, siehe bitte die erste Frage unter "Fehlerbehebung — Windows 3.1".

6 FEHLERBEHEBUNG - ALLGEMEIN

Der Bildschirm ist zu dunkel

Sie können die Helligkeit des Bildschirms während des Spieles von Timelapse durch Drücken von Ctrl+F1 (heller) und Ctrl+F2 (dunkler) einstellen. Falls die Farben nicht richtig erscheinen, können Sie die Farbeinstellung durch Ctrl+F3/Ctrl+F4 (Einstellung Rot), Ctrl+F5/Ctrl+F6 (Einstellung Grün) und Ctrl+F7/Ctrl+F8 (Einstellung Blau) ändern. Falls Sie wieder die Standardeinstellung wünschen, drücken Sie Ctrl+F9.

Timelapse ist zu leise/ zu laut

Während Sie Timelapse spielen, können Sie mit Ctrl+0 bis Ctrl+9 die Lautstärke einstellen. Ctrl+0 stellt den Sound ab und Ctrl+9 ist die höchste Lautstärke. Sie können die Lautstärke auch in der Systemsteuerung von Timelapse einstellen. Es gibt dort einen Schieber, mit dem Sie die Lautstärke regulieren können.

Bestimmte ältere Soundkarten, insbesondere die von Sound Blaster, erlauben keine Änderung der Lautstärke über die Software. Falls Sie eine dieser Karten haben, müssen Sie die Lautstärke manuell an den Lautsprechern oder an der Rückseite Ihres Computers einstellen.

Probleme bei der Installation von Timelapse bei Windows 95 oder Windows 3.1

Falls Windows korrekt konfiguriert ist, sollten Sie sicherstellen, daß alle anderen Anwendungen geschlossen wurden, bevor Sie die Installation von Timelapse versuchen. Falls Sie Bildschirmschoner oder Anti-Viren-Programme geladen haben, versuchen Sie, diese zu deaktivieren. Stellen Sie auch sicher, daß Sie mindestens 8 MB freien Speicher auf dem Laufwerk zur Verfügung haben, auf dem Windows installiert ist.

Verwenden Sie Windows 95, sehen Sie bitte den Abschnitt "Windows 95 Installation" oben für die Schaffung einer Verknüpfung auf Ihrem Desktop.

Unter Windows 3.1 resultieren Ihre Probleme wahrscheinlich aus einer nicht korrekten Konfiguration von Win32s oder des virtuellen Speichers oder veralteten Bildschirm- oder Soundkartentreibern. Siehe Abschnitt "Aktualisieren Windows 3.1" oben für weitere Informationen zur korrekten Einstellung von Windows für Timelapse.

Timelapse läuft langsam

Stellen Sie zuerst sicher, daß keine anderen Anwendungen geöffnet sind, wenn Sie Timelapse spielen. Ein Schließen kann Speicherkapazität freistellen und erlaubt damit, Timelapse schneller zu laufen. Falls dies nicht hilft, siehe unter Frage "CD-ROM-Laufwerk läuft langsam" im Abschnitt "Fehlerbehebung — Windows 95" oder "Fehlerbehebung — Windows 3.1" unten für weitere Informationen.

Timelapse meldet, daß die Anzeigeeinstellungen geändert werden müssen

Timelapse wurde für eine Auflösung von 640x480 mit 256 Farben entwickelt. Ist Ihr Bildschirm größer als 800x600, erscheint Timelapse kleiner auf Ihrem Bildschirm. Timelapse läuft nur, wenn Ihre Bildschirmkarte sich im 256-Farben-Modus befindet.

Benutzen Sie Windows 95 oder spätere Versionen, dann kann Timelapse die Bildschirmauflösung automatisch ändern und stellt sie wieder auf Standard, wenn Sie das Spiel beenden. Timelapse kann auch die Anzahl der von Windows benutzten Farben ändern, aber Sie müssen wahrscheinlich danach den Computer neu starten, damit die Änderungen greifen, und Sie müssen auch die erneute Einstellung der alten Werte selbst vornehmen. Unter Windows 3.1 müssen Sie Ihre Anzeigeeinstellungen manuell ändern. Siehe Frage "Änderung der Anzeigeeinstellungen" im Abschnitt "Fehlerbehebung — Windows 3.1" unten für weitere Informationen.

Der Bildschirmschoner verändert die Timelapse-Farben

Dieses harmlose Vorkommnis passiert, da der Bildschirmschoner die Bildschirmeinstellung auf seine eigene umstellt. Insbesondere Bildschirmschoner sind knifflig in der Art, wie sie die Steuerung an die momentane Anwendung zurückgeben – die Anwendung weiß nichts von ihrem Steuerungsverlust, deshalb bleibt die Einstellung die des Bildschirmschoners. Um dieses Problem zu beheben, ohne das Spiel verlassen oder neu starten zu müssen, fahren Sie einfach fort. In dem Moment, wo sie einen neuen Bereich betreten, werden die Timelapse-Farben wiederhergestellt.

Es ertönen Klicklaute, wenn ein neues Hintergrundgeräusch auftaucht

Dies ist auf eine schlechte Soundkarte oder einen schlechten Soundkartentreiber zurückzuführen. Bestimmte Soundkarten, besonders NEC-98 und frühe Modelle der Sound Blaster 2.0, produzieren auffällige Klicklaute oder Pausen, wenn sie die Sound DAC zurücksetzen. Falls Sie eine dieser Karten verwenden, ist dieses Problem unvermeidbar. Dieses Problem kann auch durch veraltete Soundkartentreiber verursacht werden. Stellen Sie sicher, daß Sie die neuste Version der Soundkartentreiber benutzen. Siehe Abschnitt "Soundkartenhersteller" unten für weitere Informationen.

Der Sound stoppt manchmal für einige Sekunden

Dies kann mehrere Gründe haben. Erstens, Sie verwenden vielleicht einen veralteten Soundkartentreiber. Stellen Sie sicher, daß Sie die neuste Version verwenden, die es für Ihre Karte gibt. Siehe Abschnitt "Soundkartenhersteller" unten für weitere Informationen. Zweitens, Ihr CD-ROM-Laufwerk verfügt nur über eine niedrige Zugriff率. Bestimmte ältere Treiber stoppen das ganze System für bis zu einer Sekunde, während nach Daten auf der CD gesucht wird. Dies kann eine Soundunterbrechung bewirken. Drittens, Ihre Bildschirmkarte oder der Treiber dafür ist zu langsam. Siehe Abschnitt "Hersteller Bildschirmkarten" und stellen Sie sicher, daß Sie die neusten Treiber für Ihren Computer verwenden.

CD kann nicht gelesen werden; es erfolgt die Meldung, die CD auf Kratzer zu prüfen

Unter Windows 3.1 kann dies auftreten, wenn Sie SHARE.EXE nicht geladen haben oder wenn Sie MSCDEX.EXE in den High-DOS-Memory geladen haben. Siehe Abschnitt "Aktualisieren Windows 3.1" oben für weitere Informationen. Ist dies nicht der Fall, prüfen Sie Ihre CD auf Verschmutzungen oder Kratzer. Sie können die CD mit warmem Seifenwasser und einem sauberen, fusselfreien Tuch reinigen. Wenn Sie die CD abwischen, wischen Sie immer von der Mitte zur Außenseite, wie Speichen an einem Rad — kleine Kratzer in dieser Richtung beschädigen die CD nicht. Hilft das Säubern der CD nicht, haben Sie wahrscheinlich eine defekte CD. Versuchen Sie, Timelapse auf einem anderen Computer zu starten, um dies zu prüfen. Falls die CD defekt ist, können Sie diese im Laden, in dem Sie sie erstanden haben, umtauschen.

Bei Beginn des Spiels können die Bewegungen nicht gesteuert werden und die Bilder bewegen sich von selbst

Sie haben einen Konflikt zwischen Joystick und Mouse und Tastatur. Timelapse kann nicht mit einem Joystick gespielt werden und ist verwirrt, wenn einer angeschlossen und aktiviert ist, während Sie spielen. Wird der Joystick nicht deaktiviert, verursacht er Störungen auf dem Bildschirm und die Bilder bewegen

sich von selbst. Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, sehen Sie ein Kästchen mit Play/Spiel, Options/Optionen, Uninstall/uninstall und Exit. Gehen Sie zu Optionen und deaktivieren Sie den Joystick. Sie können auch den Joystick von Ihrem Computer entfernen. Starten Sie das Spiel neu.

Spiele sind fehlerhaft

Es scheint Probleme zu geben, wenn für die Abspeicherung der Spiele wiederholt derselbe Dateiname verwendet wird. Wir empfehlen, daß Sie Ihre Spiele unter verschiedenen Namen abspeichern, wie z.B. Oster1, Oster2, Oster3, etc.

Der Sound stoppt wiederholt oder klingt verkratzt

Sie müssen einige Einstellungen der Soundsteuerung anpassen. Wenn Sie das Spiel das erste Mal starten, sehen Sie ein Kästchen mit Play, Options, Uninstall und Exit. Gehen Sie zu Optionen und wählen Sie 8-bit-Sound mit Mono. Haben Sie immer noch Probleme, benötigen Sie vielleicht eine Aktualisierung der Soundkartentreiber. Kontaktieren Sie den Hersteller der Soundkarte für die neuste Version. Oftmals können Sie diese Treiber über das Internet herunterladen.

Der Speicher ist zu klein, um Fotos zu machen

Bei dem Versuch, ein Foto zu machen, erscheint die Meldung, es sei nicht genügend Speicherplatz vorhanden. Sie benötigen mindestens 30 MB Speicherplatz auf Ihrer Festplatte, um die Kamera und zu benutzen und alle 36 Fotos zu speichern.

7 FEHLERBEHEBUNG - WINDOWS 95 (UND SPÄTERE VERSIONEN)

Timelapse greift häufig auf die Festplatte zurück und läuft langsam

Stellen Sie zuerst sicher, daß alle anderen Anwendungen geschlossen sind, bevor Sie Timelapse spielen. Dadurch erhalten Sie mehr Speicherplatz für Ihr Spiel. Stellen Sie auch sicher, daß Sie mindestens 8 MB freien Speicherplatz auf dem Laufwerk haben, auf das Sie zugreifen. Dies erhöht den virtuellen Speicher, der Auslagerungen vermindert. Arbeiten Sie mit 8MB, lösen Sie das Problem, indem Sie Ihrem System mehr RAM zufügen.

Timelapse stürzt wiederholt ab

Stellen Sie zuerst sicher, daß Windows 95 auf der Festplatte einen freien Speicher von mindestens 8 MB für das Laufwerk hat, den es für den virtuellen Speicher benutzt. Hilft dies nicht, dann hängt das Problem höchstwahrscheinlich mit den Treibern für Audio, Bildschirm oder CD-ROM zusammen. Siehe die drei Abschnitte am Ende dieser Anleitung für weitere Informationen zu Treibern und Hardwareherstellern und stellen Sie sicher, daß Sie den Treiber verwenden, der für Windows 95 entwickelt wurde.

Das CD-ROM-Laufwerk läuft langsam

Es gibt zwei Dinge, die Sie prüfen können, um sicherzustellen, daß Windows 95 optimal für die CD-Leistung konfiguriert wurde. Prüfen Sie zunächst, ob Windows keine real-mode CD-ROM-Treiber verwendet. Dies kann die Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks drastisch vermindern. Um dies zu prüfen, gehen Sie zu Start / Einstellungen / Systemsteuerung / System / Leistungsmerkmale. Es sollte melden "Das System ist optimal konfiguriert". Fall

Sie die Warnung erhalten, daß Sie real-mode CD-ROM-Treiber verwenden, sollten Sie die entsprechenden DEVICE= Zeilen aus der CONFIG.SYS und die MSCDEX-Zeile aus der AUTOEXEC.BAT entfernen. Seien Sie aber vorsichtig, da dies bewirken kann, daß von der MS-DOS-Ebene nicht auf das CD-ROM-Laufwerk zugegriffen werden kann! Siehe das Windows 95 Handbuch für weitere Informationen.

Zweitens, prüfen Sie, ob der Cachespeicher der CD-ROM aktiviert ist und korrekt eingestellt wurde. Gehen Sie zu Start / Einstellungen / Systemsteuerung / System / Leistungsmerkmale/ Dateisystem / CD-ROM. Die Größe des Cachespeichers sollte auf "Groß" stehen und der Zugriff sollte auf der korrekten Geschwindigkeit für das CD-ROM-Laufwerk stehen.

Der Bildschirm zeichnet nicht richtig — bei Szenenwechsel wird er schwarz

Dies ist ein bekanntes Problem bei einigen frühen Windows 95 Bildschirmtreibern. Siehe Abschnitt "Hersteller Bildschirmkarten" unten und stellen Sie sicher, daß die neusten Treiber verwenden. Falls dies nicht hilft, und Sie eine beschleunigte Bildschirmkarte haben, können Sie versuchen, die Graphikbeschleunigung zu senken. Diese Einstellungen sind unter Start / Einstellungen / Systemsteuerung / System / Leistungsmerkmale / Graphik zu finden. Kontaktieren Sie den Kundenservice von Hammerhead Entertainment, falls Sie das Problem nicht beheben können.

Der Bildschirm zeichnet nicht richtig — es erscheinen bunte Kästchen auf den Graphiken

Dies ist ein bekanntes Problem bei einigen frühen Windows 95 Bildschirmtreibern. Siehe Abschnitt "Hersteller Bildschirmkarten" unten und stellen Sie sicher, daß die neusten Treiber verwenden. Kontaktieren Sie den Kundenservice von Hammerhead Entertainment, falls Sie das Problem nicht beheben können.

Unterstützt Timelapse DirectDraw und DirectSound?

Zum gegenwärtigen Zeitpunkt unterstützt Timelapse diese beiden Anwendungen nicht. Windows 3.1 und Windows NT 3.51 können DirectX nicht verwenden und in neueren Versionen als Windows95 sind diese bereits installiert.

8 FEHLERBEHEBUNG - WINDOWS 3.1

Fehlermeldungen von W32Sxxxx / WIN32S16.DLL / WINMM16.DLL

Diese Probleme werden durch ein Problem oder einen Konflikt in den 32-bit-Windows-Erweiterungen (Win32s) von Microsoft verursacht oder durch den Graphikbeschleuniger (WinG) von Microsoft. Siehe den Abschnitt "Aktualisieren Windows 3.1" oben für weitere Informationen zu diesen Komponenten und einigen allgemein bekannten Problemen und Lösungen. Falls dies nicht hilft, dann treffen vielleicht einige der spezifischen Probleme der Microsoft Knowledge Base auf Ihren Computer zu:

- Einige frühe Treiber für Diamond Viper-Karten beinhalteten eine Option "Power Palette", die nicht mehr länger von Diamond unterstützt wird. Wir empfehlen eine Aktualisierung der Treiber, wenn dies möglich ist. WinG kann langsamer sein, wenn "power palette" aktiviert ist.

- IBM unterstützt nicht mehr das IBM ThinkPad 720c. Es gibt einige Probleme bei der Benutzung von WinG mit den ThinkPad 720c-Anzeigentreibern.
- Cirrus-Treiber älter als die Version 1.43 haben viele Fehlerquellen, die bei den jüngeren Treibern nicht mehr auftauchen. Aktualisieren Sie Ihre Treiber, falls Sie immer noch diese Version benutzen.
- Einige ATI-Treiber bieten die Option "Crystal Fonts". Eine Aktivierung der Crystal Fonts im 8-bit-Modus stellt einen Treiber ein, der WinG bedeutend verlangsamen kann.
- ATI mach8 Radical-Treiber verursachen eine Reihe von Problemen in WinG und in Windows mit einigen Versionen der ATI Chipset. Seien Sie vorsichtig.
- Frühe ATI Mach 32 PCI-Karten haben ein Hardware-Timing-Problem und bleiben hängen. ATI ersetzt diese Karten kostenfrei.
- WinG ist inkompatibel mit #9GXE "TurboCopy"-Modus. Benutzen Sie die #9 Systemsteuerung, um TurboCopy zu deaktivieren (die Voreinstellung steht auf "off").
- WinG stützt sich auf die mmsystem-Timer-Treiber, um die Anzeigenleistung zu bestimmen. Falls mmsystem.dll und timerdrv nicht richtig installiert wurden, können die Ergebnisse des Leistungstests falsch sein. mmsystem.dll sollte auf der Treiber= -Zeile der [boot] Section der system.ini, und timer=timerdrv sollte in der [Treiber] Section der system.ini erscheinen.
- Falls Sie Probleme mit dem Bildschirm haben, prüfen Sie, ob Sie eine S3 Bildschirmkarte haben. Bestimmte S3-Treiber, die dieses Problem zeigen, können dazu gebracht werden, mit Win32s zu laufen, indem die folgende Eingabe in die SYSTEM.INI machen, bevor Sie eine der Win32-gestützten Anwendungen benutzen. In der SYSTEM.INI finden Sie einen Eintrag in der [Anzeige] Section "aperture-base=100". Ändern Sie diesen Eintrag in "aperture-base=0". Starten Sie Windows neu und die Anzeigenprobleme werden nicht mehr auftreten. Hilft dies nicht, beschaffen Sie sich den neusten S3-Treiber. Es ist wichtig, daß der S3-Treiber, Version 1.3 dieses Problem nicht hat.
- Stellen Sie sicher, daß die folgende Zeile in der SYSTEM.INI steht: "device=*vmcpd".
- Haben Sie einen Druckertreiber von LaserMaster, löschen oder deaktivieren Sie diesen, da er bei der Installierung von Win32s stört. Dann re-booten Sie den Computer, damit die Änderungen greifen. Nach der erfolgreichen erneuten Installation von Win32s, re-installieren Sie den Treiber. Der Treiber stört bei der Installierung von Win32s, weil die Treiber von LaserMaster ein WINSPOOL-Gerät errichten. Die Erweiterung wird ignoriert, wenn ein Teil des Dateinamens eines Pfades mit einem Gerätenamen übereinstimmt. Wenn Setup versucht, an WINSPOOL.DRV zu schreiben, scheitert dies, weil es versucht, an WINSPOOL zu schreiben. Tatsächlich scheitert jede Win32-gestützte Anwendung, die versucht, eine Verbindung mit WINSPOOL.DRV herzustellen. Es ist jedoch so, daß die meisten Win32-gestützten Anwendungen, die unter Win32s drucken, nicht die WINSPOOL-APIs benutzen, weil diese nicht in Win32s unterstützt werden. Daher bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als den Treiber zu deaktivieren, während Sie Win32s installieren und ihn anschließend wieder zu aktivieren.

Trifft keines dieser Probleme zu, versuchen Sie erneut, Win32s und WinG sauber zu installieren. Um dies zu tun, befolgen Sie die Anweisungen, die unten in Abschnitt "Entfernen von Win32s und WinG". Dann wiederholen Sie das Timelapse Setup-Programm und wählen Sie "Aktualisieren Windows".

Timelapse meldet, daß Win32s nicht korrekt installiert ist / Timelapse kann eine Datei nicht finden

Unter Windows 3.1 wird dies wahrscheinlich dadurch verursacht, daß SHARE.EXE nicht in die AUTOEXEC.BAT geladen wurde. Prüfen Sie die AUTOEXEC.BAT für die folgende Zeile und fügen Sie sie gegebenenfalls hinzu:

C:\DOS\SHARE.EXE

Falls Sie SHARE geladen haben oder das Problem weiterhin besteht, siehe Abschnitt "Aktualisieren Windows 3.1" oben und stellen Sie sicher, daß Windows richtig aktualisiert wurde oder siehe die Anleitung zur Fehlerbehebung für Win32s in der vorangegangenen Frage.

Die Meldung "Datei nicht gefunden" kann auch durch Lesefehler des CD-ROM verursacht worden sein. Falls dies ebenfalls passiert, siehe die Frage "Lesefehler; Kratzer auf der CD" unter "Fehlerbehebung — Allgemein" oben.

Timelapse hat Graphikprobleme oder hat Probleme mit dem Anzeigenprofil

Dies wird aller Wahrscheinlichkeit nach durch einen Konflikt zwischen dem Bildschirmtreiber und dem Graphikbeschleuniger von Microsoft, WinG, verursacht. Stellen Sie zuerst sicher, daß Sie die neuste Treiberversion für Ihre Karte benutzen. Siehe Abschnitt "Hersteller Bildschirmkarte" unten für weitere Informationen. Hilft dies nicht, überprüfen Sie folgende Situationen:

- IBM unterstützt nicht mehr das IBM ThinkPad 720c. Es gibt einige Probleme mit der Benutzung von WinG mit dem ThinkPad 720c Anzeigentreiber.
- Cirrus-Treiber älter als Version 1.43 haben viele bekannte Fehler, die in den neueren Versionen nicht mehr auftauchen. Stellen Sie sicher, daß Sie Ihre Treiber aktualisieren, wenn Sie immer noch diese Version benutzen.
- Die ATI VGA Wonder-Treiber (W31-* .drv) stürzen während dem Versuch ab, auf StretchDIBits zurückzugreifen. Benutzer können den SVGA256.DRV-Treiber benutzen, der mit Windows geliefert wird.
- Viele Miro Crystal-Treiber haben Probleme mit StretchDIBits, daher stürzen Sie ab, wenn Sie darauf zurückgreifen.
- Alte ATI Mach 32 PCI-Karten haben ein Hardware-Timing-Problem und bleiben hängen. ATI ersetzt diese Karten kostenfrei.
- WinG ist inkompatibel mit dem #9GXE "TurboCopy"-Modus. Benutzen Sie die #9Systemsteuerung, um TurboCopy zu deaktivieren (die Voreinstellung steht auf "off").
- WinG stützt sich auf die mmsystem-Timer-Treiber, um die Anzeigeleistung zu bestimmen. Falls mmsystem.dll und timer.drv nicht richtig installiert wurden, können die Ergebnisse des Leistungstests falsch sein. mmsystem.dll sollte auf der drivers= -Zeile der [boot] Section der system.ini, und timer=timer.drv sollte in der [drivers] Section der system.ini erscheinen.

Trifft keine dieser Sachverhalte zu, können Sie vielleicht das Problem umgehen, indem Sie die Super VGA-Treiber verwenden, die mit Windows geliefert werden. Siehe Frage "Änderungen meiner Anzeigeneinstellungen" unten für weitere Informationen zur Installation neuer Treiber.

Timelapse läuft langsam. Das CD-ROM-Laufwerk scheint die ganze Zeit aktiv zu sein

Läuft Timelapse langsam, insbesondere während der Wiederholung von Animationen oder gesprochenem Text, gibt es einige Dinge, die Sie unternehmen können, um die Leistung zu steigern. Prüfen Sie die AUTOEXEC.BAT, um sicherzustellen, daß MSCDEX.EXE nicht in den High DOS Memory geladen wurde. Sehen Sie entweder LH oder LOADHIGH am Anfang der MSCDEX.EXE-Zeile, entfernen Sie diese. Prüfen Sie auch die CONFIG.SYS und finden Sie heraus, wo der CD-ROM-Gerätetreiber geladen ist. Beginnt diese Zeile mit DEVICEHIGH, ändern Sie sie in DEVICE.

Prüfen Sie die AUTOEXEC.BAT, um sicherzustellen, daß Sie SMARTDRV.EXE geladen haben und daß es nach MSCDEX.EXE geladen wurde. Dies erlaubt einen Cachespeicher für das CD-ROM-Laufwerk. Siehe das DOS Handbuch für Informationen zum Zufügen der SMARTDRV, falls Sie dieses nicht installiert haben.

Unter Windows öffnen Sie die Systemsteuerung durch Doppelklicken. Dann öffnen Sie "Erweiterungen" und prüfen, ob Sie den 32-bit-CD- und Dateizugriff benutzen. Falls dies nicht der Fall ist, klicken Sie auf "Ändern" und aktivieren Sie dies, falls möglich.

Es können einige wenige, aber sehr wichtige und kritische Änderungen in Ihrer Grundkonfiguration notwendig sein, die am besten von Fachpersonal durchgeführt werden sollten.

Die Lautstärke kann nicht mittels der Steuerung im Menüpunkt Optionen geändert werden

Dies ist ein Windows 3.1-Problem mit dem Audiotreiber. Einige ältere Treiber akzeptieren keine Steuerungsbefehle der Anwendung. Sie müssen die Lautstärke manuell einstellen oder die Anleitung befolgen, die mit Ihrer Soundkarte geliefert wurde.

Win32s und WinG sollen gelöscht werden

Wir empfehlen, diese Komponenten nicht von Ihrem Computer zu entfernen, es sei denn, Sie möchten Win32s und WinG sofort neu installieren. Der Grund ist die Tatsache, daß andere Anwendungen von diesen Komponenten abhängen und nicht mehr laufen, sobald diese Komponenten fehlen. Nachdem Sie dies bedacht haben, aber Win32s und WinG immer noch entfernen möchten, befolgen Sie bitte folgende Anweisungen:

1. Verlassen Sie Windows zur DOS-Ebene (dies ist nicht im Rahmen von Windows möglich, Sie müssen in die reine DOS-Ebene wechseln).
2. Wechseln Sie zur Windows Systemverwaltung, indem Sie schreiben:
CD \WINDOWS\SYSTEM
3. Löschen Sie Win32s, indem Sie schreiben:
DELTREE WIN32S
Antworten Sie mit "J" für Ja, wenn Sie um eine Bestätigung gebeten werden.
4. Löschen Sie die Win32s und WinG Systemdateien, indem Sie schreiben:
DEL WINGDE.DLL
DEL WING.DLL
DEL WINGDIB.DRV
DEL WINGPAL.WND

DEL DVA.386
DEL WING32.DLL
DEL W32SYS.DLL
DEL WINMM16.DLL
DEL WIN32S16.DLL
DEL WINHLP32.*
DEL OLE2*.
DEL COMPOBJ.DLL
DEL STORAGE.DLL
DEL TYPELIB.DLL
DEL WIN32S.INI
DEL OLECLI.DLL
DEL STDOLE.TLB

Antworten Sie mit "J" für Ja, falls Sie um eine Bestätigung für das Löschen der Dateien gebeten werden. Vielleicht erhalten Sie eine Meldung "Datei nicht gefunden", wenn Sie versuchen, einige Dateien zu löschen. Machen Sie sich keine Gedanken, das ist normal.

Sehen Sie einen "Zugriff verweigert"-Fehler, während Sie die Dateien löschen, schreiben Sie:

ATTRIB -R [Dateiname]

Der [Dateiname] ist der Name der Datei, die Sie nicht löschen konnten.
Versuchen Sie erneut, die Datei zu löschen.

5. Bearbeiten Sie die SYSTEM.INI, indem Sie schreiben:

CD \WINDOWS
EDIT SYSTEM.INI

6. Finden Sie den WinG-Gerätetreiber, indem Sie F3 drücken und dann "DVA.386" in das Dialogfeld eingeben, dann Eingabe drücken.
7. Ist eine Zeile mit "DVA.386" unterlegt, löschen Sie diese, indem Sie Ctrl+Y drücken. Drücken Sie erneut F3 und löschen Sie alle anderen Zeilen, die "DVA.386" enthalten.
8. Finden Sie den Win32s-Gerätetreiber, indem Sie Alt+S, dann "F" und schließlich die Eingabe "W32S.386" in das Dialogfeld schreiben, dann drücken Sie Eingabe.
9. Enthält eine Zeile "W32S.386" und ist unterlegt, löschen Sie diese, indem Sie Ctrl+Y drücken. Drücken Sie F3 und löschen Sie alle Zeilen, die "W32S.386" enthalten.
10. Finden Sie den Win32s-Audiotreiber, indem Sie Alt+S und dann "F" und anschließend die Eingabe "WINMM16.DLL" in das Dialogfeld schreiben, drücken Sie dann Eingabe.
11. Ist eine Zeile mit "WINMM16.DLL" unterlegt, löschen Sie diese mittels "Entf". Entfernen Sie NICHT die gesamte Zeile, lediglich den WINMM16.DLL-Treiber!
12. Drücken Sie Alt+X, um den Editor zu verlassen. Antworten Sie mit "J" für Ja, wenn Sie gefragt werden, ob Sie die Änderungen speichern wollen.
13. Starten Sie Windows neu. Win32s und WinG wurden gelöscht.

Die Anzeigeneinstellungen müssen geändert werden

Bevor Sie die Anzeigeneinstellungen ändern, stellen Sie sicher, daß Sie die Original-Windows-CD vorliegen haben. Das Setup-Programm von Windows fragt Sie vielleicht danach. Falls Windows keinen eingebauten Support für Ihre Bildschirmkarte besitzt und Sie in einen Bildschirmmodus wechseln, den Sie zuvor noch nie benutzt haben, müssen Sie sicherstellen, daß Sie eine Diskette mit den entsprechenden Anzeigentreibern für Windows für Ihre Bildschirmkarte haben oder Treiber in der Directory auf Ihrer Festplatte. Haben Sie keine Treiber

für Ihre Bildschirmkarte, versuchen Sie, den "SVGA 640x480 256 color"-Treiber zu benutzen, der mit Windows geliefert wird oder kontaktieren Sie den Hersteller der Bildschirmkarte für einen Treiber. Falls Sie Treiber besitzen, seien Sie sicher, daß es eine Datei mit dem Namen OEMSETUP.INF auf der Diskette oder in der Directory haben oder dieser Vorgang mißlingt. Haben Sie die Datei OEMSETUP nicht, müssen Sie höchstwahrscheinlich ein reguläres Setup-Programm für Ihre Bildschirmkarte laufen lassen, um die Einstellungen ändern zu können. Siehe für weitere Informationen das Handbuch zu Ihrer Bildschirmkarte. Ansonsten folgen Sie diesen Anweisungen:

1. Verlassen Sie Windows zur DOS-Ebene. Dieser Vorgang funktioniert nicht innerhalb von Windows.
2. Ändern Sie zum Windows Directory und starten Sie das Setup-Programm von Windows mittels:
CD \WINDOWS
SETUP
3. Drücken Sie "Pfeiltaste aufwärts", bis die Zeile "Display/Anzeige" unterlegt ist, dann drücken Sie Eingabe.
4. Mit den Pfeiltasten aufwärts und abwärts, um durch die Liste der Anzeigenmodi zu blättern. Ist diejenige, die Sie möchten, dabei, drücken Sie Eingabe und fahren Sie mit Schritt 7 fort. Ansonsten unterlegen Sie "Other/Andere" am Ende der Liste und drücken Eingabe.
5. Falls Sie Treiber auf der Diskette haben, legen Sie diese Diskette in das Laufwerk und drücken Eingabe. Sind die Treiber auf der Festplatte, öffnen Sie den Directory-Pfad zu ihnen im Dialogfeld, drücken Sie dann Eingabe.
6. Mit den Tasten aufwärts und abwärts blättern Sie durch die Liste mit den Anzeigenmodi, bis der gewünschte Modus hinterlegt ist. Drücken Sie Eingabe, um ihn auszuwählen.
7. Windows beginnt nun, Dateien in Ihr Windows-Directory zu laden und installiert die Treiber. Sie werden vielleicht aufgefordert, die Original-Windows-Diskette einzulegen.
8. Nach erfolgreicher Beendigung des Kopierens drücken Sie Eingabe, um zurück in die DOS-Ebene zu gelangen.

Wenn Sie Windows neu starten, werden die neuen Anzeigeneinstellungen aktiv. Falls Sie Probleme haben, siehe das Handbuch für die Bildschirmkarte zur Fehlerbehebung.

9 KONTAKTADRESSE

Bitte stellen Sie sicher, daß Sie diese Datei gelesen haben, bevor Sie sich mit unserer Kundenbetreuung in Verbindung setzen. Die Antworten zu Ihren Fragen sind höchstwahrscheinlich hierin enthalten.

Unsere Postanschrift lautet:

Dice Multi Media Europe B.V.
Kundenservice
P.O. Box 249
1620 AE Hoorn
Niederlande

Unsere E-mail-Adresse lautet:

helpdesk@dice.nl

RECHTLICHE HINWEISE

Hergestellt und vertrieben durch Dice Multi Media Europe B.V., Verlengde Lageweg 19, 1628 PM Hoorn, Niederlande gemäß Lizenz von Barracuda, Inc.. (c) 1998 Barracuda, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Timelapse ist ein eingetragenes Handelszeichen von Barracuda, Inc. und Hammerhead Entertainment, Barracuda, Stingray Design, das Hammerhead Entertainment Logo, das Stingray Design Logo und das Barracuda Logo sind Handelszeichen von Barracuda, Inc. Macintosh ist ein eingetragenes Handelszeichen, und Power Macintosh ist ein Handelszeichen von Apple Computer, Inc. unter Lizenzrecht. Alle anderen Handelszeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Eigentümer. Barracuda, Inc., 545 2nd Street, Suite 3, Encinitas, CA 92024 USA.

VERANTWORTLICHE

PRODUKTION

Produzent: Lori Nichols
Stellvertretender Produzent: Sal Parascandolo

MARKETING

Produktmarketing: Mike Yuen

SPIELEDESIGN

Spieldesign: Ed Deren, Lori Nichols
Designimplementierung: Tim, Bank, Lance Hutto, Francisco Villasenor

VERFASSER

Drehbuch: Richard Moran, Lori Nichols, Sal Parascandolo
Herausgeber: Mike Yuen
Benutzerhandbuch: Mike Yuen, Steve Peterson

GRAPHISCHE GESTALTUNG

Künstlerische Leitung: Alan Anders, Ed Deren, Lori Nichols
Produktionsleitung: Francisco Villasenor

Alias technischer Leiter: Alan Anders
3D-Chefanimator: Alan Anders
3D-Alias-Künstler: Susan Hayden, Mark Macy, Ed Yaffa
3D-Systemverwalter: Michelle Jannette
2D-Chefanimator: Lance Hutto
2D-Künstler: Derik Avritt, Diane Beckel, Kim Healy
Illustratoren: Ed Deren, Michelle Light, Hogie McMurtrie
Fotografie: Karen Winter
Produktionsassistenz: Rich Loesch, Phil Smith, Glenn Stroh

AUDIO

Audiodesign: Ed Deren, Phil Smith
Audio & Soundeffekte: Sal Parascandolo, Scott Scheinbaum, Dominique Widiez

“Invoking the Hawk’s Spirit” (von Mesa Music Consort) aus “Sun Chasers Native American Flute Works” (Talking Taco Recordings), San Antonio, TX (1993)

New World Order Audio Library
Ethnic Loops Audio Library

PROGRAMMIERUNG

Prototypengineering: Tim Bank
Software-Engineering: Danny Aijala, Bill Appleton, Tim Bank, Curtis Jablonski, Ian McLean
Erstes Software-Engineering: David Finney, Charles McGrath, Terry Tikes
Berechtigungssoftware: Cyberflix DreamFactory 4.0
Produktionskoordination: Jay Nevans

LIVE-AUFNAHMEN & NACHPRODUKTION

Regisseur: Lori Nichols
Produzent/Stellv. Regisseur: Stephanie Koerner
Drehbuchprotokoll/Kontinuität: Sal Parascandolo
Maske: Doris Lew
Kostüme: Stephanie Kuhne
Kamera: Brian Douglass
Videoassistent: Dane Wyal
Vorschlagliste: Jeff VanGundy
Teleprompter: Paul Fabrini
Avid-Editing: Terry Barnum
Composium Editor: Dane Wyal
Bandbedienung: Jeff Eaton
Produktionsassistenz: Lance Hutto, Vickey Nueman, Michael Ward, Francisco Villasenor
Mitwirkende: Doren Elias, Jon Gudmundson, Darla Haun, Lori Kay, Anna Marie McFadden, Rene Millan, John Paval, Khalad Shaalen, Veena

TESTEN

Testleitung: Jeanne Collins
Cheftester: Michael Ward
Stellvertretender Cheftester: Erik Peoples
Tester: Steve Casey, Mark Ferandez, Elaine Hall, Kengo Hashimoto, Brent Hohnemann, Andy Kuepper, Corey Leamon, Chris McGregor, Phil Robinson, Sharon Shibata, Brian Weck
Beta-Tester: Todd Bordelon, Joel Frazin, D. Hoelzer, Ananth Kadambi, Matthew Kern, Helen Kiker, Glenn Knight, Trish Maxwell, Chris Moran, Sam O’Hare, Don Passero, Robert & Angie Pyle, Michael Sanchez, Tim Scott, Kevin Sullivan, Bruce Vrana

VERPACKUNG

Design & Layout: Stingray Design, Miriello Graphico, Stephen King
3D-Titelillustration: Alan Anders

Werbetext: Mike Yuen

WEBSITE

Design, Layout & Text: Stingray Design

DANKSAGUNG

Elena Ajala, Vivian Anders, Michelle Anderson, Jenifer Bacon, Diane Bank, Jamie Berman, Steven Blumenfeld, Kevin Cahill, Tim Cahill, Trevor Collins, Laddie Ervin, Greg Hayden, Steve Halpern, Jay Jones, Jodi Kaye, Michael Kaye, Stephen King, Dick Larkin, Mark Levitt, Bill Linn, Ray Massa, Brian McManamon, Valerie Motis, Michael Nelson, Jay Evans, David Nichols, Richard Nordman, Erik Peoples, Erik Quist, Richard Robinson, Jason Salecki, Rik Sandoval, Justin Schaid, Phil Sorger, Paul Symczak, Donna Velasco, Barbara Villasenor, GTE Network Services Department, Dover Publications, Carlsbad Public Library System, CGS Testing, Timelapse Focus Group Participants, Timelapse Play Testers, Timelapse supporters from around the world

SOFTWARE-LIZENZ-VERTRAG

1. **Lizenz.** Für dieses Produkt erhalten Sie eine Lizenz, es wird nicht an Sie verkauft. Im Rahmen dieser Bestimmungen gewährt Barracuda, Inc. ("Barracuda") hiermit das Recht, die beiliegende Software und das entsprechende Informationsmaterial ("Produkt") nur zu internen Zwecken und nur auf einem einzigen Computer zu verwenden. Sie erstellen nur eine einzige Kopie vom Produkt, ausschließlich zu Sicherungs- oder Archivierungszwecken. Alle nicht ausdrücklich gewährten Rechte sind Barracuda vorbehalten.
2. **Einschränkungen.** Es ist nicht gestattet: (a) das Produkt ganz oder teilweise (zu anderen als Archivierungszwecken) zu kopieren, zu mieten, zu vermieten, in Lizenz zu vergeben, zu vertreiben oder auf andere Weise zu übertragen; (b) das Produkt zu verändern oder Ableitungen daraus vorzunehmen; (c) den Quellcode des Produkts dekomprimieren, zerlegen, verschmelzen, übersetzen, analysieren, umkehren oder auf andere Weise herleiten zu wollen; und/oder (d) das Produkt über ein Netzwerk, das Internet oder an einen Dritten telefonisch, auf elektronischem oder einem anderen Weg zu übermitteln. Sie erklären sich damit einverstanden, das Produkt streng vertraulich zu behandeln und es weder Dritten bekannt noch auf andere Weise zugänglich zu machen, da es eines der Betriebsgeheimnisse von Barracuda darstellt.
3. **Gewerbliche Schutzrechte und Urheberrechte.** Das Eigentumsrecht an dem Produkt bleibt jederzeit bei Barracuda. Sie erhalten in dieser Hinsicht keinerlei Anspruch, mit Ausnahme des eingeschränkten Rechts, das Produkt zu verwenden, und zwar in allen Modifikationen, Verbesserungen und Ableitungen sowie in den gesamten USA und weltweiten Marken, Handelsformen, Urheberrechten, Patenten und allen anderen geistigen und gewerblichen Schutzrechten, die damit verbunden sind (insgesamt "Gewerbliche Schutzrechte und Urheberrechte" genannt). Sie werden die Eigentumsrechte von Barracuda an dem Produkt oder die Gültigkeit und Durchsetzbarkeit seiner gewerblichen Schutzrechte und Urheberrechte in diesem Zusammenhang weder in Frage stellen noch auf andere Weise beeinträchtigen.
4. **Beschränkte Garantie.** Das Produkt wird Ihnen so, wie es ist, und ohne Garantie bezüglich der Leistung oder der Ergebnisse, die Sie bei der Verwendung des

Produktes erzielen, zur Verfügung gestellt. Barracuda gewährt keine Garantie auf die fehlerlose Funktionsweise des Produktes. Barracuda garantiert jedoch, daß die Medien/CD-ROM, die zum Produkt gehören, hinsichtlich des Materials und der Verarbeitung für neunzig (90) Tage nach dem Kauf des Produkts ("Garantiefristen") keine Mängel aufweisen. Falls ein solcher Mangel während der Garantiefrist festgestellt wird, schicken Sie das Produkt bitte mit allen entsprechenden Materialien (einschließlich der Kopien) dorthin zurück, wo Sie es erstanden haben. Dann erhalten Sie kostenlos ein Ersatzprodukt.

Diese beschränkte Garantie findet keine Anwendung, falls (a) das Produkt modifiziert oder auf andere Weise von einer anderen Partei als Barracuda verändert worden ist; (b) die beim Betrieb des Produkts verwendete Hardware nicht ordentlich funktioniert oder in einer geeigneten Betriebsumgebung aufgebaut wurde; (c) die beim Betrieb des Produkts verwendete Hardware und Hardwarekonfiguration nicht die von Barracuda empfohlenen Mindestspezifikationen oder Systemanforderungen erfüllt; (d) das Produkt nicht ordentlich installiert oder betrieben und/oder auf andere als in diesem Vertrag dargelegte Weise verwendet wurde; und/oder (e) das Produkt mit anderer Software bzw. anderen Peripheriegeräten oder Materialien, die nicht von Barracuda zu Verfügung gestellt wurden, verwendet, integriert oder verschmolzen wird.

DIE OBENSTEHENDE GARANTIE STELLT IHR AUSSCHLIESSLICHES RECHTSMITTEL DAR, BARRACUDA WEIST AUSDRÜCKLICH JEDOCH WEITERE GARANTIE ZURÜCK, OB EXPLIZIT, IMPLIZIT ODER GESETZLICH VERANKERT, EINSCHLIESSLICH UNEINGESCHRÄNKTE JEGLICHER IMPLIZITER GARANTIE HINSICHTLICH DER MARKTGÄNGIGEN QUALITÄT, DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, DER NICHTBEEINTRÄCHТИGUNG DER RECHTE DRITTER ODER AUF DER GRUNDLAGE DES VERHALTENSMUSTERS ODER DER HANDELSSITTE. IN EINIGEN STAATEN IST EINE HAFTUNGSABLEHNUNGSERKLÄRUNG; IMPLIZITE GARANTIE ODER HAFTUNGSEINSCHRÄNKUNG NICHT ZULÄSSIG, DAHER TREFFEN DIE OBENGEMANNTE BESTIMMUNGEN EVENTUELL NICHT AUF SIE ZU. DIESER GARANTIE BIETET IHNEN SPEZIELLE GESETZLICH VERANKERTE RECHTE. EVENTUELL STEHEN IHNEN AUCH ANDERE RECHTE ZU, DIE SICH JE NACH LAND UNTERSCHIEDEN.

5. **Durchsetzung.** Sie stimmen der Ansicht zu, daß Barracuda einen nicht wiedergutzumachenden Schaden erleidet und finanzielle Entschädigungen keinen adäquaten Ausgleich darstellen, falls Sie gegen eine der Bestimmungen dieses Vertrages verstößen. Alle Vertragsbestimmungen sind speziell durchsetzbar durch einstweilige Verfügungen oder andere Rechtsbehelfe gegen Sie, zusätzlich zu anderen verfügbaren Rechtsmitteln.
6. **Haftungsbeschränkung.** SIE ERKLÄREN SICH DAMIT EINVERSTANDEN, DASS BARRACUDA UND SEINE FACHHÄNDLER NICHT FÜR UNMITTELBARE, BESONDERE NEBEN- UND FOLGEKOSTEN, MITTELBAREN SCHADEN ODER ÜBERNORMALEN SCHADEN HAFTET, GLEICHGÜLTIG OB VORHERSEHBAR ODER NICHT, DER IN ZUSAMMENHANG MIT DIESEM VERTRAG STEHT, DER VERWENDUNG ODER UNFÄHIGKEIT, DIESES PRODUKT ZU VERWENDEN, DEM VERLUST VON FIRMENWERT ODER RENDITEN, GESCHÄFTSVERLUST UND/ODER EINEN ANDEREN GRUND. DIE VOLLSTÄNDIGE HAFTUNG VON BARRACUDA ODER SEINEN FACHHÄNDLERN MIT BLICK AUF DEN VERTRAG, SCHÄDIGUNG ODER ANDERES ÜBERSTEIGT NICHT DIE LIZENZGEBÜHREN ODER DEN BETRAG, DEN SIE FÜR DAS PRODUKT GEZAHLT HABEN. SIE ERKLÄREN SICH FERNER DAMIT EINVERSTANDEN, DASS JEDOCH EINZELNE VERTRAGSBESTIMMUNG, DIE EINE HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG, EINEN

HAFTUNGSAUSSCHLUSS ODER EINEN SCHADENSAUSSCHLUß DARSTELLT, AUSDRÜCKLICH GÜLTIGKEIT BESITZT, UNABHÄNGIG VON JEDER ANDEREN BESTIMMUNG IST UND SEPARAT DURCHGESETZT WIRD.

7. **Beendigung.** Dieser Vertrag hat bis zu seiner Beendigung Gültigkeit. Dieser Vertrag endet, falls Sie eine dieser Bestimmungen nicht erfüllen. Bei der Beendigung erklären Sie sich damit einverstanden, das Produkt zu zerstören und alle vorhandenen Kopien auf Computern zu löschen.
8. **Rechtswahl.** Dieser Vertrag wird entsprechend den Gesetzen des Staates Kalifornien ausgelegt und durchgesetzt, und zwar ungeachtet des internationalen Privatrechts oder der Rechtswahl. Sie und Barracuda nehmen bei Verfahren in Zusammenhang mit diesem Vertrag unwiderruflich die Rechtsprechung des Staates oder der Bundesgerichte in San Diego, Kalifornien, an. Das Übereinkommen der Vereinten Nationen vom 1.4.1980 über Verträge über den internationalen Warenkauf wird ausdrücklich abgelehnt.
9. **Vollständiger Vertrag.** Dieser Vertrag bildet in der vorliegenden Sache den vollständigen Vertrag zwischen Ihnen und Barracuda und tritt anstelle aller früheren oder laufenden Vereinbarungen oder Verträge, gleichgültig ob mündlich oder schriftlich. Der Vertrag kann nur durch schriftliche, von Barracuda und Ihnen unterzeichnete Ergänzungen geändert werden.
10. **Gültigkeit.** Falls eine Bestimmung dieses Vertrags per Gerichtsbeschuß oder gültiger Rechtsprechung für ungültig, nichtig oder nicht durchsetzbar erklärt wird, bleiben die übrigen Bestimmungen dieses Vertrages dennoch vollständig in Kraft.
11. **Anwaltsgebühren.** Falls in Zusammenhang mit diesem Vertrag ein Rechtsstreit entsteht, hat die vorherrschende Partei das Recht, angemessene Anwaltsgebühren und entstandene Kosten neben eventuellen anderen Ansprüchen einzufordern.
12. **Haftungsfreistellung.** Barracuda wird von Ihnen schadlos gehalten, geschützt und freigestellt im Hinblick auf Ansprüche, Schäden und andere Verbindlichkeiten, einschließlich der angefallenen Anwaltsgebühren und Kosten in unbegrenztem Umfang, die aus der Tatsache resultieren, daß Sie das Produkt besitzen, verwenden oder betreiben.
13. **Fortbestehen.** Die Bestimmungen unter den Punkten 2,3,5,6 und 8 – 14 bestehen nach der Beendigung dieses Vertrages fort.
14. **Exportgesetze.** Sie erklären sich einverstanden, das Produkt oder technische Daten in Zusammenhang damit entgegen den Exportgesetzen und –vorschriften der USA weder zu exportieren oder zu reexportieren.