

ReadMe zu ALBION

Hier finden Sie Informationen, die nicht mehr in das Handbuch aufgenommen werden konnten, sowie zusätzliche Hinweise und Tips zum Programm.

Um Albion zu installieren, beenden Sie Windows, und verzweigen Sie auf die CD-ROM in das Verzeichnis:

DEMO\ALBION

Rufen Sie dort das Programm:
Setup.exe auf.

ZU WENIG HAUPTSPEICHER?

=====

Es kann sein, daß ALBION meldet, es sei zu wenig Speicher vorhanden, oder daß der Speicher zu fragmentiert sei.

Langfristig läßt sich dieses Problem beheben, indem Sie nicht unbedingt benötigte Programme und Treiber aus Ihrer Konfiguration (CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT) entfernen, wie z.B. SMARTDRV.EXE.

Wenn Sie ALBILOW statt ALBION eingeben, wird dieses Problem behoben; allerdings werden die Ladezeiten dadurch länger, weil nun virtueller Speicher auf Ihrer Festplatte eingerichtet wird. Beachten Sie bitte, daß Sie mindestens 16 MB freien Platz auf Ihrer Festplatte haben sollten, wenn ALBILOW verwendet wird.

TIP: WIN 95

=====

Starten Sie das ALBION - PIF (das Icon mit dem MS-DOS - Symbol) anstatt dem ALBION.EXE File.

TIP: WIN 95 mit 8MB HAUPTSPEICHER

=====

Das Spiel läuft unter dieser Konfigu-

ration. Durch die häufige Verwendung von virtuellem Speicher unter Windows 95 können Sie jedoch oftmals kürzere Ladezeiten erzielen, wenn sie unter DOS anstatt unter WINDOWS 95 spielen.

WINDOWS 3.11

=====

Wir empfehlen Ihnen, lieber unter DOS anstatt unter Windows 3.11 zu spielen. In den meisten Fällen läuft ALBION jedoch auch unter Windows 3.11 problemlos.

FESTPLATTENSPEICHER

=====

ALBION läuft nahezu komplett von CD und benötigt nur wenig Festplattenspeicher. Ein Spielstand kann jedoch bis zu ca. 300 KB groß werden. Wenn Sie sehr viele Spielstände abspeichern, kommt einiges an Speicherplatz auf Ihrer Festplatte zusammen. Löschen Sie nicht mehr benötigte Spielstände, wenn es auf Ihrer Festplatte einmal "eng" werden sollte.

OPTIONSMENU

=====

Neben Lautstärkereglern für Musik und Soundeffekte sowie einer Größenanpassung des 3D-Fensters finden sie hier zwei Einstellregler, die ihnen die Anpassung des Kampfbildschirms an ihren Rechner, bzw. ihre Lesegeschwindigkeit erlauben.

KAMPFDETAILSTUFE beeinflusst das Aussehen mancher Kampfzauber. Sollten Ihnen einige Effekte zu langsam ablaufen, können Sie diese durch Verringern des Wertes beschleunigen.

TEXTVERZÖGERUNG KAMPF bestimmt, wie lange die erläuternden Texte im Kampfbildschirm dargestellt werden. Deswegen wird durch diese Einstellung auch die Ablaufgeschwindigkeit des ganzen Kampfes beeinflusst.

WORTLISTE IM DIALOGBILDSCHIRM

Um die Übersicht zu erleichtern, welche Worte man während eines Dialoges schon abgefragt hat, werden jetzt die bereits angewählten Wörter SILBER, die noch nicht angewählten Wörter GOLDEN dargestellt.

WEGMARKIERUNGEN IN STÄDTEN

Denken Sie bitte daran, daß Sie eine Stelle zuerst betreten müssen, bevor eine Wegmarkierung erscheint. Es genügt nicht, die entsprechende Stelle in der Automap "gesehen" zu haben.

ZAUBER "PRAHLEN", "SCHRECK"& "PANIK"

2 Tips zur erfolgreichen Anwendung dieses Zaubers: Erstens wirkt der Spruch um so besser (neben seiner Spruchstärke), je öfter Sie ihn auf ein Monster zaubern. Zweitens sollten sie bei einem beliebigen Monster einen Treffer anbringen, dies trägt zur abschreckenden Wirkung bei.

FALLS DOCH EINMAL FEHLER AUFTAUCHEN

SOLLTEN

Wir haben ALBION viele hundert Stunden getestet. Sollte es bei Ihnen trotzdem einmal zu Problemen kommen, macht sich das u.U. mit einem Piepser aus dem internen Lautsprecher des Rechners bemerkbar.

Ist der Fehler nicht kritisch, werden Sie erst nach dem Verlassen des Programms darauf aufmerksam gemacht. Wenn Sie sich beim Spielen nicht gestört fühlen, können Sie die Meldung getrost ignorieren.

Wird das Programm jedoch automatisch beendet oder sollte Sie der Fehler beim Spielen behindern, finden Sie im ALBION-Verzeichnis eine Textdatei namens ERROR.LOG, in welcher ALBION den Fehler vermerkt. Setzen Sie sich in diesem Fall mit unserer Hotline in Verbindung:

0208-450 8888

und geben Sie bitte durch, was in dieser Textdatei steht.