

VideoLogic Apocalypse 3D für Windows 95

19. August 1997

Treiberversion 4.0.0a

Inhalt

1. Einführung - Übersicht
2. Installation der Apocalypse 3D
3. Treiberupdate
4. Das Apocalypse 3D Register in „Eigenschaften von Anzeige“
5. Deinstallation der Apocalypse 3D
6. Tips und Tricks
7. Fehlerbeseitigung

1. Einführung - Übersicht

Diese Datei enthält die letzten Informationen, Installationshinweise und Tips & Tricks zur Apocalypse 3D.

2. Installation der Apocalypse 3D

Einführung - Übersicht

Bauen Sie zuerst die Apocalypse 3D ein, wie es im Handbuch beschrieben ist und installieren dann die Treiber und Tools. Sollten Sie das Handbuch gerade nicht zur Hand haben, gehen Sie folgendermaßen vor:

Was Sie beim Einbau der Apocalypse 3D beachten müssen

Folgen Sie dieser Beschreibung, um das Risiko einer Zerstörung durch elektrostatische Aufladung zu minimieren:

- Lassen Sie die Karte solange in der Schutztüte, bis Sie sie wirklich einbauen.
- Bevor Sie die Karte anfassen, berühren Sie mit dem Handrücken das Metallgehäuse des Rechners, um evtl. elektrostatische Aufladungen abzuleiten, die sich durch entsprechendes Schuhwerk oder Kleidung aufgebaut haben.
- Fassen Sie die Karte möglichst nur an der Abschlußblende an - niemals die Leiterbahnen oder elektronische Bauteile anfassen.
- Legen Sie die Karte nicht auf Ihrem Computer oder anderen elektrisch leitenden, metallischen Gegenständen ab.
- Stellen Sie sicher, daß die Karte auch nicht von anderen Personen unsachgemäß behandelt wurde.
- Behandeln Sie die Karte so, daß die Leiterbahnen und elektronische Bauteile auf der Karte keinen Schaden nehmen.

Die Apocalypse 3D einbauen

Warnung: Schalten Sie immer den Computer aus, bevor Sie den Deckel Ihres Computers abnehmen und beachten Sie immer die entsprechenden Warnhinweise aus dem Handbuch Ihres Computerherstellers.

1. Schalten Sie den Computer, den Monitor und andere angeschlossene Komponenten, wie Drucker und ähnliches aus. Lassen Sie das Stromkabel im Netzteil des Computers und auf der anderen Seite in der Stromdose stecken, so daß das Metallgehäuse des Computers geerdet ist.
2. Entfernen Sie den Deckel des Computers. Wie das gemacht wird, erfahren Sie aus dem Handbuch Ihres Computerherstellers.
3. Suchen Sie einen freien PCI Steckplatz aus und entfernen Sie die Steckblende. Sollte die Steckblende festgeschraubt sein, bewahren Sie die Schraube auf - Sie brauchen Sie später, um die Apocalypse 3D zu fixieren. Einige Computer verfügen über Steckblenden, die nur eingerastet werden. Wenn Ihr Computer über solche Steckblenden verfügt, besorgen Sie sich bei Ihrem Computerhändler eine entsprechende Schraube.
4. Berühren Sie mit dem Handrücken das Metallgehäuse des Rechners, um evtl. elektrostatische Aufladungen abzuleiten, die sich durch entsprechendes Schuhwerk oder Kleidung aufgebaut haben. Wir empfehlen den zusätzlichen Einsatz eines Erdungsarmbandes, das man für einige Mark im Elektronikfachhandel erwerben kann.
5. Stecken Sie die Apocalypse 3D nun in den ausgesuchten PCI Slot. Drücken Sie mit geringer Kraft die Karte in den PCI Slot, bis die Anschlußpins vollständig im PCI Slot stecken. Drücken Sie niemals mit Gewalt die Karte in den PCI Slot - Sie könnten wichtige Komponenten zerstören.
6. Fixieren Sie die Apocalypse 3D mit der Schraube, die Sie aufbewahrt/besorgt haben.
7. Setzen Sie den Deckel wieder auf den Computer.
8. Schalten Sie nun den Computer ein und installieren Sie die Treiber für Ihre Apocalypse 3D.

Apocalypse 3D Treiberinstallation von CD

Möglichkeit 1:

1. Starten Sie Windows 95. Windows 95 wird eine Dialogbox öffnen und Ihnen mitteilen, daß eine neue Hardwarekomponente gefunden wurde. Klicken Sie auf „Abbrechen“.
2. In der nächsten Dialogbox wird Ihnen mitgeteilt, daß kein Treiber installiert wurde. Klicken Sie auf „OK“.
3. Wenn Windows 95 den Desktop zeigt, legen Sie die VideoLogic Apocalypse CD ein. Nach ein paar Sekunden sehen Sie ein Fenster mit der Möglichkeit den Apocalypse Treiber zu installieren. Klicken Sie auf „Install Apocalypse 3Dx“. Das Frontend der CD erledigt die Einrichtung der „Apocalypse 3Dx“ für Sie.
4. Gehen Sie nun über den Explorer auf die „VideoLogic Software Library“ CD in das Verzeichnis Directx\DX3a\redist\directx und starten Sie Dxsetup.exe. Klicken Sie in der Dialogbox auf Reinstall DirectX.

Möglichkeit 2:

1. Klicken Sie auf den „Start“-Button - „Einstellungen“ - „Systemsteuerung“ - „Hardware“
2. Im Dialogfenster „Hardware-Assistent“ klicken Sie auf „Weiter“.
3. Sie werden jetzt gefragt ob jetzt nach neuen Komponenten automatisch gesucht werden soll. Klicken Sie bitte auf „Nein“ und bestätigen mit „Weiter“.
4. Klicken Sie in der Auswahlliste auf „Audio-, Video- & Gamecontroller“ und bestätigen Sie mit „Weiter“.
5. Klicken Sie jetzt auf „Diskette“.
6. Wählen Sie jetzt das Verzeichnis/Laufwerk in dem sich die Installationsdateien der „Apocalypse 3D“ befinden.
7. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit „OK“.
8. In der Dialogbox „Gerät auswählen“ bestätigen Sie die „Apocalypse 3D“ mit OK.
9. In der Dialogbox „Hardware-Assistent“ klicken Sie auf „Weiter“.
10. Klicken Sie jetzt noch einmal auf „Weiter“ und starten Sie den PC neu.
11. Nach dem Neustart findet Windows 95 und fordert Sie noch einmal zu einem Neustart auf - klicken Sie auf „Ja“.
12. Nach dem Neustart steht die Apocalypse 3D zur Verfügung.

3. Treiberupdate

Bei Bedarf wird VideoLogic neuere Treiber zur Verfügung stellen. Sie finden die jeweils neuesten Treiber im Internet unter <http://www.videologic.com> oder <ftp://ftp.videologic.com>. Wenn Sie über keinen Internetzugang verfügen, können Sie sich die aktuellen Treiber auch über die Mailbox herunterladen (0 61 03 - 37 12 57 28.8 8-N-1). Die Installation unterscheidet sich ein wenig von der jeweils verwendeten Windows 95 Version. Mit den folgenden Schritten finden Sie heraus, welche Windows 95 Version Sie gerade einsetzen. Folgen Sie dann den Schritten im jeweiligen Abschnitt für Ihre Windows 95 Version.

1. Klicken Sie auf den "Start"-Button, dann auf "Einstellungen", "Systemsteuerung".
2. In der Systemsteuerung klicken Sie doppelt auf "System".
3. Im Register "Allgemein" finden Sie im Abschnitt "System" die Versionsnummer unter dem Schriftzug "Microsoft Windows 95"(z.B. 4.00.950a).

Softwareinstallation für Windows 95 Version 4.00.950 oder 4.00.950a (Service Pack 1)

1. Klicken Sie auf den "Start"-Button, dann auf "Einstellungen", "Systemsteuerung".
2. In der Systemsteuerung klicken Sie doppelt auf "System".
3. In der Dialogbox „Eigenschaften für System“ wählen Sie das Register „Geräte-Manager“ aus.
4. Wählen Sie im Abschnitt „Audio-, Video- und Game-Controller“ die „Apocalypse 3D“ aus und klicken Sie auf „Eigenschaften“.
5. In der Dialogbox „Eigenschaften für Apocalypse 3D“ wählen Sie das Register „Treiber“. Klicken Sie hier auf „Anderer Treiber“.
6. In der Dialogbox „Modell auswählen“ klicken Sie auf „Diskette“.
7. Die Dialogbox „Von Diskette installieren“ erscheint. Klicken Sie auf „Durchsuchen“.
8. In der Dialogbox „Öffnen“ sollte in der Dateiliste die Datei „Apoc3D.inf“ gelistet sein. Klicken Sie auf „OK“. Bestätigen Sie noch einmal um die jetzt markierte Datei auszuwählen.
9. Die Dialogbox „Von Diskette installieren“ bestätigen Sie mit „OK“.
10. Ebenso die Box „Modell auswählen“ mit „OK“ bestätigen.
11. Die Box „Eigenschaften für Apocalypse 3D“ mit „OK“ bestätigen.
12. Die Infobox „Datenträger einlegen“ erscheint. Wenn Sie die Diskette eingelegt haben, klicken Sie auf „OK“.
13. Die erforderlichen Dateien werden jetzt auf die Festplatte kopiert. Klicken Sie in „Eigenschaften für System“ auf „Schließen“. Danach werden Sie aufgefordert Windows 95 neu zu starten. Bestätigen Sie mit „Ja“.
14. Entnehmen Sie die Diskette aus dem Laufwerk - die Installation ist hiermit beendet.

Nach dem Neustart steht die Apocalypse 3D zur Verfügung.

Softwareinstallation für Windows 95 Version 4.00.950 B (OSR2 - OEM Service Release 2)

1. Klicken Sie auf den "Start"-button, dann auf "Einstellungen", "Systemsteuerung".
2. In der Systemsteuerung klicken Sie doppelt auf "System".
3. In der Box „Eigenschaften für System“ wählen Sie das Register „Geräte-Manager“ aus.
4. Wählen Sie im Abschnitt „Audio-, Video- und Game-Controller“ die „Apocalypse 3D“ aus und klicken Sie auf „Eigenschaften“.
5. In der Box „Eigenschaften für Apocalypse 3D“ wählen Sie das Register „Treiber“. Klicken Sie hier auf „Treiber aktualisieren“
6. In der Dialogbox „Assistent für Gerätetreiber-Updates“ lassen Sie Windows 95 automatisch nach dem Treiber suchen. Die Einstellung hierfür ist „Ja (Empfohlen)“.
7. Legen Sie nun zuerst die Treiberdiskette ein. Klicken Sie jetzt auf „Weiter“. Es werden jetzt die verfügbaren Laufwerke durchsucht.
8. In der Box „Assistent für Gerätetreiber-Updates“ wird nun die die „Apocalypse 3D“ angezeigt. Klicken Sie auf „Weiter“.
9. Die Infobox „Datenträger einlegen“ erscheint. Wenn Sie die Diskette eingelegt haben, klicken Sie auf „OK“.
10. Die erforderlichen Dateien werden jetzt auf die Festplatte kopiert. Danach werden Sie aufgefordert Windows 95 neu zu starten. Bestätigen Sie mit „Ja“.
11. Entnehmen Sie die Diskette aus dem Laufwerk - die Installation ist hiermit beendet.

Nach dem Neustart steht die Apocalypse 3D zur Verfügung.

4. Das Apocalypse 3D Register in „Eigenschaften von Anzeige“

Nach der Installation der Apocalypse-Treiber wird automatisch ein neues Register, mit dem Namen „Apocalypse 3D“, in „Eigenschaften von Anzeige“ eingefügt. Im Register „Apocalypse 3D“ kann man Einstellungen zur Geschwindigkeit und D3D Verhalten vornehmen. Ferner kann man die PowerVR HAL (D3D HAL) ein- und ausschalten. So kommen Sie zu den Einstellungen:

1. Klicken Sie auf den „Start“-Button - „Einstellungen“ - „Systemsteuerung“
2. Klicken Sie doppelt auf das „Anzeige“ Symbol.
3. In „Eigenschaften von Anzeige“ klicken Sie auf das Register „Apocalypse 3D“.

Sie können nun folgende Werte ändern:

Enable PowerVR HAL

Hier haben Sie die Möglichkeit die PowerVR HAL ein- und auszuschalten. Die PowerVR Hardware Abstraction Layer bildet die Schnittstelle zwischen der Hardware und der Direct3D Schnittstelle von Microsoft. Wenn Sie die PowerVR HAL deaktivieren schalten Sie die Hardwarebeschleunigung aus und Ihr System läuft nur noch mit der Performance der Grafikkarte und der CPU (auch Emulationsmodus genannt). Diese Feature bietet Ihnen aber auch die Möglichkeit sich bei Bedarf zwischen zwei 3D-Beschleunigern zu wählen (wenn ein zweiter 3D Beschleuniger vorhanden ist).

Maximum Performance und Maximum Compatibility

Diese Einstellung bietet Ihnen die Möglichkeit auf modernen PCs die maximale Leistung zu erzielen und auf PCs mit älteren 2D Grafikkarten einen einwandfreien Betrieb zu ermöglichen. Wenn Sie in den Spielen die maximale Leistung erzielen wollen, wählen Sie bitte „Maximum Performance“.

Advanced Einstellungen

Über den „Advanced“-Button können Sie Optimierungen bei Spielen vornehmen, um die maximale Performance oder Darstellungsqualität mit der „Apocalypse 3D“ zu erzielen. Wir haben für bekannte Spieletitel schon Voreinstellungen vorgenommen, die durch Treiberupdates von uns erweitert werden oder durch Sie vorgenommen werden können. Sie können neue Eintäge einfügen, verändern oder löschen.

Nachdem Sie auf den „Advanced“-Button geklickt haben können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

Einen Eintrag hinzufügen

1. Klicken Sie auf „Add“. Die „Add Application“ Dialogbox wird angezeigt.
2. Geben Sie bei „description“ die Beschreibung Ihres Spieletitels an.
3. Klicken Sie auf „browse“ um die Datei zu finden, die Ihr Spiel startet.
4. Klicken Sie auf „OK“.
5. Ändern Sie die Einstellungen, die im nächsten Abschnitt besprochen werden.
6. Klicken Sie danach auf „OK“.

Render Overlap - gibt an in welcher Weise die Hardware und Software beim Rendern zusammenarbeiten. Normalerweise rendern die Hard- & Software zu verschiedenen Zeiten. Die Hardware wartet bis die Software ihren Job beendet hat und startet dann das Rendern. Die Software wartet dann bis die Hardware das Rendern abgeschlossen hat. Wenn „Render Overlap“ gewählt ist, kann die Hardware mit dem Rendern beginnen, bevor die Software abgeschlossen hat und umgekehrt.

Schalten Sie „Render Overlap“ aus, wenn der Bildschirminhalt langsam aufgebaut wird und Symptome wie nicht erscheinende Dialogboxen oder Menüs in Spieletiteln auftreten. Als Grundeinstellung lassen Sie es eingeschaltet, um die maximale Performance zu erzielen.

Allow Quads - erlaubt dem PowerVR Polygone zu einem Rechteck zusammenzufassen. Schalten Sie „Allow Quads“ aus, wenn Sie Fehldarstellungen in einem Spieletitel feststellen. Als Grundeinstellung lassen Sie es eingeschaltet, um die maximale Performance zu erzielen.

Render Timeout - definiert die Zeit in Sekunden, die die Software wartet, bis die Hardware das Rendern abgeschlossen hat.

Erhöhen Sie den Wert für „Render Timeout“, wenn Objekte oder Szenen nicht korrekt gerendert werden. Setzen Sie den Wert für „Render Timeout“ herunter, wenn die Pausen zwischen den einzelnen Bildfolgen zu groß sind.

Need 3D on 2D - gibt Ihnen die Möglichkeit „2D/3D compositing“ ein- oder auszuschalten. 2D/3D compositing wird benötigt, wenn 3D Objekte sich vor einem 2D Hintergrund bewegen und das 3D Objekt Texturblöcke des 2D Hintergrundes mitbewegt und dieser Effekt einem Heiligenschein/Schweif ähnelt:



Automatic MIP Mapping - tritt in Kraft, wenn Texturen weiter entfernt sind und sehr klein werden. Der Eindruck der Textur wird erhalten, d.h. die Textur wird auf das „kleinere“ Maß herunterskaliert und die Textur muß nicht immer im vollem Umfang dargestellt/berechnet werden.. „Automatic MIP Mapping“ erhöht die Performance des PowerVR Chips.

Wenn ein Spieletitel Texturen nicht korrekt darstellt oder Texturen nicht erscheinen, schalten Sie „Automatic MIP Mapping“ aus. Als Grundeinstellung lassen Sie es eingeschaltet, um die maximale Performance zu erzielen.

Einen Eintrag ändern

So ändern Sie einen vorhandenen Eintrag:

1. Wählen Sie den Spieletitel aus den Sie ändern wollen und klicken Sie auf „Edit“. Die Dialogbox „Edit Application Details“ wird angezeigt.
2. Ändern Sie die Beschreibung des Spieletitels.
3. Ändern Sie die Datei, die von dem Spieletitel verwendet wird.

4. Klicken Sie auf „OK“.
5. Ändern Sie gegebenenfalls die Einstellungen, die oben besprochen wurden.
6. Klicken Sie auf „OK“.

Einen Eintrag löschen

So löschen Sie einen Eintrag:

1. Wählen Sie den Spieletitel und klicken Sie auf „Delete“. Es erscheint eine Dialogbox und Sie werden gefragt, ob Sie diesen Eintrag wirklich löschen wollen.
2. Klicken Sie auf „Yes“.

Einen Eintrag auf Standardwerte zurücksetzen

Sie können die Werte für einen Eintrag wieder auf die Standardwerte der „Apocalypse 3D“ zurücksetzen:

1. Wählen Sie den Spieletitel aus, den Sie zurücksetzen wollen und klicken Sie auf „Reset“. Eine Dialogbox erscheint und fragt, ob Sie den gewählten (current) oder alle Spieletitel zurücksetzen wollen.
2. Klicken Sie auf „Current“ (gewählten).

Alle Einträge auf Standardwerte zurücksetzen

Sie können die Werte für alle Eintrag wieder auf die Standardwerte der „Apocalypse 3D“ zurücksetzen:

1. Klicken Sie auf „Reset“. Eine Dialogbox erscheint und fragt, ob Sie den gewählten (current) oder alle Spieletitel zurücksetzen wollen.
2. Klicken Sie auf „All“ (Alle).

5. Deinstallation der Apocalypse 3D

Sie entfernen die Apocalypse unter Windows 95 in zwei Schritten:

1. Hardware
 2. Software
1. Klicken Sie auf den „Start“-Button - „Einstellungen“ - „Systemsteuerung“ .
 2. Klicken Sie doppelt auf das „System“ Symbol.
 3. Klicken Sie auf das Register „Geräte-Manager“
 4. Klicken Sie doppelt auf die Sektion „Audio-, Video- & Gamecontroller“.
 5. Klicken Sie auf die „Apocalypse 3D“ und klicken Sie auf „Remove“.
 6. Eine Dialogbox erscheint und Sie werden gefragt, ob Sie Windows 95 neu starten wollen. Klicken Sie auf „Nein“.
 7. Beenden Sie Windows 95.
 8. Schalten Sie Ihren PC aus und klemmen Sie alle Peripheriekabel, wie Monitor, Drucker,.. ab. Lassen Sie das Stromkabel im Netzteil und in der Steckdose in der Wand stecken. So sind Sie sicher das der PC geerdet ist und Sie durch statische Aufladung keinen Schaden verursachen können.

Warnung: Schalten Sie immer das Gerät aus bevor Sie den Deckel abnehmen und beachten Sie die Sicherheitsmaßnahmen des PC Herstellers.

10. Entfernen Sie den Deckel von Ihrem PC. Das Handbuch Ihres PC Herstellers erklärt Ihnen wie Sie vorgehen müssen.
11. Entfernen Sie die „Apocalypse 3D“ aus dem PCI Slot.
12. Setzen Sie den Deckel wieder auf den PC und befestigen ihn wieder. Schließen Sie alle Peripheriekabel wieder an.
13. Schalten Sie Ihren Computer und den Monitor ein.
14. Wenn Windows 95 geladen ist löschen Sie folgende Dateien:

PowerSGL Dateien

\windows\sgl.dll
\windows\sglmid4.dll
\windows\system\vsogl.vxd
\windows\inf\apoc3d.inf
\windows\pvros.dll
\windows\pvrmid4.dll
\windows\apoc3d.bmp
\windows\pcx1help.hlp

Direct3D Dateien

\windows\system\pvrhal32.dll
\windows\system\pvrinit.exe
\windows\system\pvrsm3d.dll

6. Tips & Tricks

Einführung

Dieser Abschnitt gibt Ihnen die letzten Informationen zur „Apocalypse 3D“.

Installation von Spieletiteln

Einige Spiele, die zur Zeit noch im Handel sind, werden noch mit der alten DirectX 2 Version ausgeliefert. Bei manchen kommt es vor, daß DirectX sich dann automatisch installiert. Stellen Sie sicher, daß Sie sofort danach DirectX 3 überinstallieren.

Microid Research BIOS

Auf PCs mit MR BIOS kann es vorkommen, daß die Apocalypse 3D niedrigere Framraten liefert, als es normal üblich ist. Wenn Sie ein anderes BIOS einsetzen wird die Performance sich auf bekannte, hohe Werte verändern.

PCI Burst

Bei einigen BIOSen können Sie „PCI Burst“ einschalten. Diese Einstellung erhöht die Performance der „Apocalypse 3D“.

PCI Latency

Bei einigen BIOSen haben Sie die Möglichkeit den Parameter für „PCI Latency“ zu verändern. Je nach BIOS kann dies unter verschiedenen Namen im BIOS auftauchen:

‘Latency Timer (PCI Clocks)’	In AMI BIOSen finden Sie den Parameter in der Sektion ‘Advanced chipset configuration’.
‘PCI Latency Timer’	IN AWARD BIOSen finden Sie den Parameter in der Sektion „PNP and PCI setup’ Menü.

Der Parameter „80 PCI clocks“ ist die optimale Einstellung für die „Apocalypse 3D“.

16-bit Farbtiefe

Um Probleme mit fehlerhaften Grafikkartentreiber zu vermeiden, die beim Umschalten zwischen verschiedenen Farbtiefen/Auflösungen die Beschriftung des „Start“-Buttons verlieren oder der Text von Icons unleserlich wird, sollte man generell die Farbtiefe auf 16-bit (65536 Farben) einstellen.

7. Fehlerbeseitigung

Einführung

Dieser Abschnitt gibt eine Übersicht über Probleme die bei der Installation von der „Apocalypse 3D“ auftreten könnten.

Problem: Die Anzeige eines Spieletitels sieht gestört aus.

Lösung: Ihre Grafikkarte verfügt über keinen DirectX3 kompatiblen Grafikkartentreiber.

Führen Sie eine Neuinstallation mit den Grafiktreibern von DirectX3/3a. Führen Sie das DirectX Setup-Programm im Verzeichnis \dx3a\redist\directx\dxsetup.exe der „Apocalypse 3D“ CD-ROM durch.

Wenn das Problem nach wie vor existiert, wenden Sie sich an den Grafikkartenhersteller.

Problem: Das „Start“ Menü und Windowsmenüs enthält „zerstörten“ Text oder wird ohne Text dargestellt.

Lösung: Nachdem Sie ein Spieletitel in einem 8-bit Grafikmodus ausgeführt haben, hat Ihr Grafikkartentreiber automatisch wieder in den 16-bit Modus zurückgeschaltet, welches dieser nicht in der Lage ist zu unterstützen.

Führen Sie einen Neustart im 16-bit Modus durch.

Um dieses Problem in Zukunft zu vermeiden, sollten Sie sich immer im 16-bit Modus befinden, bevor Sie einen Spieletitel ausführen.

Problem: Beim Ausführen eines PowerSGL- oder D3D-Spieletitels friert Ihr PC ein oder führt einen Neustart durch.

Lösung 1: Sie haben die „Apocalypse 3D“ sehr wahrscheinlich in einem PCI Slot installiert, der Bus-mastering nicht unterstützt.

Setzen Sie die „Apocalypse 3D“ in einen PCI Slot um, der über Bus-mastering verfügt.

Lösung 2: Setzen Sie „3D Tuning“ in dem Register „Apocalypse 3D“ auf den Wert „Maximum Compatibility“.

Problem: Es ist keine D3D HAL Auswahl in D3D Demos möglich.

Lösung 1: Stellen Sie sicher, daß DirectX 3 installiert ist und die Grafikkarte in einem 16-bit Modus (65536 Farben) betrieben wird.

Lösung 2: Wenn Sie einen schweren Ausnahmefehler erhalten, starten Sie Ihren PC neu.

Problem: Beim Ausführen von PowerSGL Spieletiteln startet der PC neu.

Lösung: Der Grafikkartentreiber unterstützt kein „buffer flipping“. Um „buffer flipping“ zu unterstützen muß die Größe des „off-screen memory“ (der nicht sichtbare Grafikspeicherbereich) größer sein, als der gerade benutzte „on-screen memory“ (sichtbare Grafikspeicherbereich - Bildschirminhalt).

Eine niedrigere Bildschirmauflösung gibt Ihnen genügend „off-screen memory“ frei, um den Spieletitel auszuführen. Eine 1MB Grafikkarte bietet Ihnen diese Möglichkeit nur bei 640*480 Bildpunkten bei 16-bit (65536 Farben). Aus diesem Grund empfehlen wir eine 2MB Grafikkarte und raten für volles Spielevergnügen in hohen Auflösungen (1024*768) zu 4MB Grafikkarten.

- Problem:** Die Hardwarebeschleunigung ist in Applikationen grau (nicht aktiv) dargestellt.
Lösung: Die Applikation benutzt eine Auflösung, die von der „Apocalypse 3D“ nicht beschleunigt wird. Setzen Sie die Auflösung auf eine niedrigere Auflösung. Dies wird Ihnen die Beschleunigung bieten.
- Lösung:** Die „Apocalypse 3D“ ist nicht korrekt in das System eingebunden. Überprüfen Sie die Systemeinstellungen, BIOS-Einstellungen und IRQ-Zuweisungen.
- Problem:** Texturen werden fehlerhaft dargestellt.
Lösung: Fügen Sie den Spieletitel im Register „Apocalypse 3D“ über „Advanced“ - „Add“ hinzu und schalten Sie den Parameter „Automatic MIP Mapping“ ein.
- Problem:** Alle Menüs in Spieletiteln werden inkorrekt oder gar nicht dargestellt.
Lösung: Fügen Sie den Spieletitel im Register „Apocalypse 3D“ über „Advanced“ - „Add“ hinzu und schalten Sie den Parameter „Render Overlap“ ein.
- Problem:** Objekte in Spieletiteln werden nicht dargestellt.
Lösung: Fügen Sie den Spieletitel im Register „Apocalypse 3D“ über „Advanced“ - „Add“ hinzu und ändern Sie den Parameter „Render Timeout“.
- Problem:** Mausbewegungen in D3D Titeln sind gestört.
Lösung: Setzen Sie „3D Tuning“ in dem Register „Apocalypse 3D“ auf den Wert „Maximum Compatibility“.
- Problem:** Direct3D Spiele crashen beim Wechsel in den Vollbildmodus bei Matrox-Grafikkarten
Lösung: Sie benötigen mindestens Treiberversion 3.70 von Matrox.
- Problem:** Wenn Sie Einträge aus der „Advanced“ Liste des Apocalypserregisters löschen wollen, wird der „OK“ Button nicht aktiv Dargestellt.
Lösung: Klicken Sie auf einen anderen Eintrag in der Liste und der „OK“-Button ist aktiv.
- Problem:** Direct3D Spiele crashen auf Systemen mit S3 868 oder S3 968 Grafikkchips
Lösung: Sie können das Problem per Hand lösen, indem Sie den Speicherbereich der Apocalypse 3D in den Bereich oberhalb von 64 MB verschieben, der von der Grafikkarte benutzt wird:

Sie ändern folgendermassen den Speicherbereich:

1. Klicken Sie auf den „Start“ Button, zeigen Sie auf „Einstellungen“ und klicken Sie auf „Systemsteuerung“.
2. Klicken Sie doppelt auf das „System“ Icon.
3. Wählen Sie das „Geräte-Manager“ Register aus.
4. Klicken Sie doppelt auf die Sektion „Audio-, Video- & Game-Controller“.
5. Wählen Sie die „Apocalypse 3D“ aus, indem Sie sie anklicken.
6. Wählen Sie „Eigenschaften“.
7. In der Dialogbox der Apocalypse 3D („Eigenschaften für Apocalypse 3D“) wählen Sie das „Ressourcen“ Register aus.
8. Deaktivieren Sie „Automatisch einstellen“.
9. In der Eigenschaftenliste klicken Sie doppelt auf den ersten Speicherbereich.
10. Nun öffnet sich eine Dialogbox („Speicherbereich bearbeiten“), in der Sie den Speicherbereich per Hand eingeben müssen. Als Wert schlagen wir FFBE0000-FFBEFFFF vor - bestätigen Sie mit „OK“.
11. Nun klicken Sie doppelt auf den zweiten Speicherbereich in der Liste.
12. Es öffnet sich wieder die Dialogbox („Speicherbereich bearbeiten“), in der Sie den Speicherbereich per Hand eingeben müssen. Als Wert schlagen wir hier FF400000-FF7FFFFF vor - bestätigen Sie mit „OK“.
13. Bestätigen Sie nun in der Apocalypse 3D Dialogbox („Eigenschaften für Apocalypse 3D“) Ihre Änderungen mit „OK“.
14. Schließen Sie den „Geräte-Manager“ mit „OK“.
15. Starten Sie den PC neu um die geänderten Werte zu übernehmen (vollkommener Neu-Start NICHT mit gedrückter Shift Taste).

Mit diesen Einstellungen sollte Ihr System keine Speicherkonflikte mehr aufweisen. Sie können das einfach nachprüfen:

Prüfmöglichkeit 1:

Gehen Sie vor wie in Schritt 1 - 3

- klicken Sie doppelt auf "Computer".

- wählen Sie "Speicher" aus.

- Überprüfen Sie, ob zwischen den angegebenen Speicherbereichen ein Konflikt herrscht.

Prüfmöglichkeit 2:

Gehen Sie vor wie in Schritt 1 - 7

- Wenn im „Ressourcen“ - Register keine Konflikte angezeigt werden, ist alles OK.

Sollte dies nicht der Fall sein, läuft das System in dieser Einstellung weiter und Sie brauchen beim nächsten Windows 95 Start die Änderungen NICHT NOCH EINMAL vorzunehmen.

Übersetzt und bearbeitet durch das Customer Support Team der VideoLogic GmbH

✉ **VideoLogic GmbH**
Max Planck Str. 25
63303 Dreieich

☎ **Zentrale** 0 61 03 - 93 47 0
Support 0 61 03 - 93 47 14
☎ **Fax:** 0 61 03 - 31 10 22
☎ **BBS:** 0 61 03 - 37 12 57 (analog 28.8 8-N-1)
e-mail: support_gmbh@videologic.com

Bei Supportfragen per e-mail benutzen Sie bitte unseren Supportassistenten auf unserer Web Site (www.videologic.com) in der Fore "Technical Support", um uns alle nötigen Informationen zu geben.

