

# EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie das Spiel benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

## VORSICHTSMAßNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten pro Stunde ein.

## SYSTEM SHOCK™ CD INSTALLATIONSANLEITUNG

Willkommen bei *System Shock*. Diese Anleitung enthält Anweisungen für eine Schnellinstallation für Anwender, die mit dem Installationsprozeß vertraut sind, sowie eine detaillierte schrittweise Anleitung zur Installation des Spiels. Sollten bei der Installation Probleme auftreten, lesen Sie den Abschnitt **Fehlerbehebung**. Um Kompatibilitäts- oder Speicherprobleme zu vermeiden, überprüfen Sie bitte zu Anfang, ob Ihr Computer der **Erforderlichen Systemausstattung** genügt.

**System Shock CD sollte nicht zusammen mit Disk-Komprimierungsprogrammen verwendet werden, da wir die Kompatibilität unserer Spiele mit solchen Utilities nicht garantieren können, und Sie Gefahr laufen, daß bei gespeicherten Spielen Probleme auftreten.**

## SCHNELLINSTALLATION

*Hinweis:* Vor der Installation von Software sollten Sie aus dem DOS-Verzeichnis das Programm CHKDSK laufen lassen. Es sucht nach "verirrten" Dateifragmenten. Falls es solche entdeckt, sollten Sie Ihre Festplatte mit Hilfe eines entsprechenden Utility-Programms instand setzen. Es ist in jedem Fall eine gute Idee, die Festplatte vor der Installation neuer Software zu optimieren und zu defragmentieren.

1. Erstellen Sie eine Boot-(Start)-Diskette. (Siehe **Erstellen einer Boot-Diskette**). Zu diesem Zweck ist eine vorformatierte Diskette zu benutzen.
2. Legen Sie Ihre neue Boot-Diskette in das Laufwerk A: und schalten Sie Ihren Computer ein. Warten Sie auf das DOS-Prompt.
3. Geben Sie den Kennbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks ein (in der Regel D:), und drücken Sie **[Enter]**.
4. Geben Sie ein: INSTALL **[Enter]**.
5. Markieren Sie mit Hilfe der Pfeiltasten Ihre bevorzugte Sprache (DEUTSCH, ENGLISH oder FRANÇAIS) und drücken Sie zweimal **[Enter]**.
6. Befolgen Sie bei Aufforderung die Schritte für die Installation (siehe **Installationsoptionen**)
7. Zum Starten des Spiels schalten Sie in das Spielverzeichnis (der Standardname ist C:\SSHOCK) und geben Sie CDSHOCK ein (für Computer mit 8 oder mehr MB RAM) bzw. SSHOCK (für Computer mit 4 MB RAM). Zum Schluß drücken Sie **[Enter]**.

# ERFORDERLICHE SYSTEMAUSSTATTUNG

**Computer.** *System Shock CD* erfordert mindestens einen Intel 486 DX/33+ MHz oder 100% kompatiblen Rechner mit MS-DOS Version 5.0 oder höher.

**Videokarte.** VGA- oder SVGA-Videokarte.

**Festplatte.** Für Installation und Betrieb des Spiels brauchen Sie mindestens 20 MB freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte.

**Joystick (wahlweise).** *System Shock CD* unterstützt Zwei-Knopf-Joysticks, u.a. Thrustmaster Mark I, Flight Stick Pro und Gravis Phoenix.

**Maus.** *System Shock CD* erfordert eine Microsoft bzw. 100% kompatible Maus sowie Microsoft-Maustreiber Version 7.0 oder höher bzw. einen 100% kompatiblen Maustreiber.

**Hauptspeicher.** *System Shock CD* belegt 530K (542.720 Byte) konventionellen Hauptspeicher und mindestens 3072K (3.145.728 Byte) Erweiterungsspeicher (XMS). Ihr Computer muß mindestens 4 MB RAM installiert haben, wenn Sie von CD spielen wollen – und damit kommen Sie noch nicht in den Genuß der vollen Sprachfähigkeit oder der SVGA-Grafik – zu diesem Zweck sind mindestens 8 MB erforderlich.

## INSTALLATIONSOPTIONEN

*Für Änderungen an den Sound- und Musikkarten-Einstellungen schalten Sie in das Spielverzeichnis und betreiben erneut das Installationsprogramm.*

*Wenn sich Ihr System aufhängt, führen Sie die Installation bitte noch einmal durch und wählen eine andere Karte.*

Zum Auf- und Abwärtsbewegen der Markierung dienen die Tasten **[Z]** und **[W]**.

**Hinweis: Zum Beenden der Installation ohne Aufzeichnen der geänderten Einstellungen, markieren Sie QUIT und drücken **[Enter]**.**

1. bis 5. Führen Sie die Schritte 1 bis 5 der **Schnellinstallation** durch.
6. Markieren Sie **SETUPSOUNDSYSTEM** und drücken Sie **[Enter]**.
7. Markieren Sie **CHOOSEMUSICCARD** und drücken Sie **[Enter]**.

Benutzen Sie **[Z]** oder **[W]** zum Markieren der Soundkarte, die der in Ihrem System installierten am nächsten kommt, und drücken Sie **[Enter]**.

Markieren Sie **AUTOSETUP**, um die richtige Einstellung für Ihre Karte dem Programm zu überlassen.

Wenn Sie dies lieber von Hand tun möchten, wählen Sie **MANUALSETUP** und drücken **[Enter]**. Das Programm fordert Sie dann zur Eingabe zusätzlicher Informationen auf. Solange die

Einstellungen nicht geändert wurden, sollten die vom Installationsprogramm vorgeschlagenen Einstellungen richtig sein.

**Midi Port.** Die normale Einstellung ist 330.

**IRQ setting.** Dieses Menü enthält verschiedene Werte (im allgemeinen 2, 3, 5, 7 oder 10), je nach Soundkarte.

8. Markieren Sie **CHOOSEDIGITALCARD** und drücken Sie **[Enter]**.

Markieren Sie die Soundkarte, die der Ihrigen am nächsten kommt, und drücken Sie **[Enter]**.

Markieren Sie **AUTOSETUP**, um die richtige Einstellung für Ihre Karte dem Programm zu überlassen. Für eine manuelle Einstellung wählen Sie **MANUALSETUP** und drücken **[Enter]**.

Bei Wahl von **MANUALSETUP** werden Sie zur Eingabe zusätzlicher Informationen zur Karte aufgefordert. Solange die Einstellungen nicht geändert wurden, sollten die vom Installationsprogramm vorgeschlagenen Einstellungen richtig sein. Die im folgenden beschriebenen Menüs befassen sich mit diesen Angaben. Die verfügbaren Einstellungen können je nach Kartenart verschieden sein.

**I/O port setting.** Enthält eine Auswahl von möglichen Werten, üblicherweise: 210H, 220H, 230H, 240H, 250H, 260H und 280H. (220H ist eine weit verbreitete Standardeinstellung.)

**IRQ setting.** Enthält die Einstellungen 2, 3, 5, 7 und 10 (5 ist der Standardwert für alle außer den ältesten Sound-Blaster-Karten; die Standardeinstellung für die älteste ist 7).

**DMA setting.** Hier haben Sie die Auswahl unter 0, 1 und 3 (wobei 1 der Standardwert ist). Rap-10-Anwender wählen unter Einstellungskombinationen, wobei die Standardeinstellung (5, 6) ist. Andere mögliche Einstellungen sind (6, 7) und (5, 7).

Drücken Sie jeweils nach dem Markieren jeder Konfigurationsoption zur Bestätigung **[Enter]**. Nach Auswahl der DMA-Einstellung gelangen Sie ins Konfigurationsmenü zurück. (Bei manchen Karten wählt das Programm die DMA-Einstellung automatisch.)

9. Markieren Sie **TESTMUSICCARD** und drücken Sie dann **[Enter]** zum Testen der Konfiguration. Wird die betreffende Karte ermittelt, erhalten Sie eine Meldung und hören Musik. Andernfalls erscheint statt dessen eine Fehlermeldung. In diesem Fall drücken Sie eine beliebige Taste, um den Test zu beenden, und drücken dann **[Esc]** oder **[Return]** um ins Konfigurationsmenü zu gelangen.
10. Markieren Sie **TESTDIGITALCARD** und drücken Sie **[Enter]** zum Testen der Konfiguration. Wird die betreffende Karte ermittelt, erhalten Sie eine

Meldung und hören Musik. Andernfalls erscheint statt dessen eine Fehlermeldung. In diesem Fall drücken Sie irgendeine Taste, um die Meldung auszublenden, und drücken dann **[Esc]**, um ins Konfigurationsmenü zurückzuschalten.

Ausführlichere Informationen zu diesen Einstellungen finden Sie in der Dokumentation zu Ihrer Soundkarte.

Wenn das Programm die Karte ermittelt hat, Sie jedoch weder Musik- noch Soundeffekte hören, müssen Sie eine andere Kartenkonfiguration ausprobieren.

11. (Wahlweise) Wenn Sie ein anderes als das Standard-Spielverzeichnis (C:\SSHOCK) benutzen möchten, markieren Sie CHOOSEINSTALL DIRECTORY und drücken **[Enter]**. Geben Sie dann das gewünschte Laufwerk und das Verzeichnis ein, und drücken Sie nochmals **[Enter]**. Wenn Sie diesen Schritt unterlassen, benutzt das Spiel automatisch das Standardverzeichnis.
12. (Wahlweise) Markieren Sie OTHEROPTIONS und drücken Sie **[Enter]** zum Aufrufen der Joystick-, kinematischen und Gameport-Optionen.
13. Markieren Sie JOYSTICKTYPE und drücken Sie *e*. Benutzen Sie **[Z]** oder **[W]** zum Markieren des Joystick-Typs, mit dem Sie spielen (oder wählen Sie NO JOYSTICK), bevor Sie mit *e* ins Optionen-Menü zurückschalten.

Hinweis: *System Shock CD* unterstützt den Gravis-Phoenix-Joystick. System Shock CD enthält eine Datei mit einer vordefinierten Liste von Befehlen. Zum Laden dieser Datei gehen Sie wie folgt vor:

1. Kopieren Sie SHOCK.PHX aus dem Stammverzeichnis der CD in das Phoenix-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte.
2. Schalten Sie in das Phoenix-Verzeichnis auf der Festplatte.
3. Geben Sie PHXSHOCK.PHX **[Enter]** ein, um die spielspezifische Befehle für den Joystick zu laden.

14. (Wahlweise) Der Standardmodus des Spiels ist VGA. Um dies zu ändern, markieren Sie CUTSCENE TYPE und drücken **[Enter]**.

Markieren Sie SVGA, wenn Sie kinematische Mittelspiele in hoher Videoauflösung spielen möchten (vorausgesetzt, Ihr System ist mit SVGA ausgestattet), und drücken Sie dann **[Enter]**. Oder markieren Sie MCGA zur Darstellung von kinematischen Szenen in niedriger Auflösung (auch hier zum Schluß **[Enter]** drücken).

15. (Wahlweise) Wenn Ihr Portable einen Gameport aufweist, markieren Sie NOTEBOOKGAMEPORT. Die Standardeinstellung hier ist DON'TCHECK.

Markieren Sie CHECK und drücken Sie **[Enter]**.

16. Wenn Sie alle gewünschten Änderungen im Bildschirm OTHEROPTIONS vorgenommen haben, wählen Sie DONE und drücken **[Enter]**, um ins Hauptmenü zurückzuschalten.
17. Um das Installationsverfahren zu beenden und die aktuelle Konfiguration zu speichern (ohne jedoch das Spiel neu zu installieren), markieren Sie SAVESETTINGSANDEXIT und drücken **[Enter]**.
18. Zum Abbrechen, ohne eine Installation vorzunehmen oder die Änderungen zu speichern, markieren Sie QUIT und drücken **[Enter]**.
19. Wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, markieren Sie INSTALLSYSTEMSHOCK und drücken **[Enter]**. Nach erfolgter Installation gibt das Programm eine entsprechende Meldung aus. Mit **[Enter]** steigen Sie wieder auf DOS-Ebene um.
20. Zum Starten des Spiels wechseln Sie in das Laufwerk und das Verzeichnis, in dem das Spiel installiert wurde. Geben Sie CDSHOCK **[Enter]** zum Starten ein, wenn Ihr System mit 8 oder mehr MB RAM bestückt ist, bzw. SSSHOCK, wenn Sie 4 MB RAM haben.

## ÄNDERN DER SOUNDKARTEN- KONFIGURATION

Wenn Sie irgendwann eine zusätzliche Soundkarte einbauen (oder Ihre ersetzen), müssen Sie die Soundkarten-Konfiguration für *System Shock CD* neu konfigurieren.

Legen Sie die *System Shock CD* in das CD-ROM-Laufwerk. Schalten Sie dann in das Laufwerk und das Verzeichnis, wo Sie das Spiel installiert haben (das Standardverzeichnis ist C:\SSHOCK), und geben Sie INSTALL **[Enter]** ein. Auf diese Weise können Sie die Einstellungen, die Sie bei der ersten Installation vorgenommen hatten, ändern. Markieren Sie SETUPSOUND SYSTEM im Konfigurationsmenü und befolgen Sie die Schritte 7-10 unter **Installationsoptionen**.

Anschließend müssen Sie SAVESETTINGSANDEXIT markieren und **[Enter]** drücken, um die Soundkarten-Änderungen zu speichern. Beim nächsten Starten von *System ShockCD* treten diese Änderungen in Kraft.

## PROBLEME BEI DER INSTALLATION

Falls Sie dies noch nicht getan haben, lesen Sie nochmals den Abschnitt **Erforderliche Systemausstattung** für *System Shock CD*, um sicherzustellen, daß Ihr Hardware-Setup und *System Shock* auch wirklich kompatibel sind.

## SPEICHERERFORDERNISSE

*System Shock CD* nutzt konventionellen Arbeitsspeicher (sog. RAM oder Grundspeicher) sowie Erweiterungsspeicher (XMS). Obwohl im Abschnitt **Erstellen einer Boot-Diskette** auch ein Setup zur Nutzung von Expansionspeicher vorgesehen ist, sei hier darauf hingewiesen, daß nur die Benutzung von XMS eine optimale Programmleistung erbringt.

Ihr System muß insgesamt mit mindestens 4 MB RAM ausgestattet sein. Davon müssen mindestens 3072K (3.145.728 Byte) XMS frei sein, um *System Shock CD* mit dem Programm SSHOCK zu fahren. Bei 7168K (7.340.032 Byte) kommen Sie in den Genuß der vollen Sprachfähigkeiten und der SVGA-Grafik (mit einem VESA-Standard- oder einem gleichwertigen BIOS-Treiber), vorausgesetzt, Sie verwenden die Programmdatei CDSHOCK.

Für weitere Informationen lesen Sie in der Dokumentation zu Ihrem Speicherverwaltungsprogramm und im Abschnitt **Erstellen einer Boot-Diskette** nach. Dort erfahren Sie, wie Sie die erforderlichen Treiber in den hohen Speicherbereich verlagern und *System Shock CD* laden. Wenn Sie mit den verschiedenen Speicherarten nicht klar kommen, schlagen Sie in Ihrem DOS-Handbuch nach.

Um zu ermitteln, wieviel DOS-, Erweiterungs (XMS)- und Expansions (EMS)-Speicher auf Ihrem PC verfügbar sind, benutzen Sie den DOS-Befehl MEM. Geben Sie an der DOS-Eingabeaufforderung MEM **[Enter]** ein.

Die folgenden beiden Angaben der Speicherstatistik sind relevant:

LARGESTEXECUTABLEPROGRAMSIZE

Dieser Wert zeigt die Menge des verfügbaren konventionellen Speichers an. Sie benötigen mindestens 530K (542.720 bytes).

**Beim Arbeiten unter DOS 5.0 achten Sie auf diese Zeile:**

BYTESAVAILABLEXMSMEMORY

Dieser Wert gibt an, wieviel Erweiterungsspeicher frei ist. Sie brauchen mindestens 3072K (3.145.728 Byte), um *ohne* volle Sprachfähigkeit und SVGA-

Grafik zu spielen, und wenigstens 7168K (7.340.032 Byte) zum Spielen mit voller Sprachfähigkeit und SVGA-Grafik.

**Wenn DOS 6.0 oder höher installiert ist, prüfen Sie den letzten Wert der Speichertabelle (letzte Spalte, letzte Zeile):**

EXTENDED (XMS)

Die letzte Zahl in dieser Zeile gibt an, wieviel Erweiterungsspeicher verfügbar ist. Sie brauchen hier mindestens 3072K (3.145.728 Byte) und 7168K (7.340.032 Byte), wenn Sie mit voller Sprachfunktion und SVGA-Grafik spielen wollen.

## WENN BEIM SPIELEN PROBLEME AUFTRETEN ...

Wenn beim Betrieb von *System Shock CD* Probleme auftreten oder Sie nicht ausreichend Speicher zur Verfügung haben, kann es nützlich sein, eine separate Boot-Diskette anzulegen, um auf diese Weise die Menge der speicherresidenten Programme (TSRs) zu reduzieren.

---

**Löschen Sie auf keinen Fall Ihre AUTOEXEC.BAT oder CONFIG.SYS von der Festplatte. Ohne diese Dateien ist Ihr PC nicht lauffähig.**

---

## ERSTELLEN EINER BOOT-DISKETTE

Wir empfehlen Ihnen, vor dem Erstellen einer Boot-Diskette den Inhalt der beiden Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT zu notieren. Zu diesem Zweck geben Sie am DOS-Prompt diesen Befehl ein:

TYPECONFIG.SYS

Notieren Sie sich die Zeilen von Hand oder fertigen Sie sich mit **[Print Screen]** einen Ausdruck von dieser Datei an. Wieder am DOS-Prompt geben Sie ein:

TYPEAUTOEXEC.BAT

Notieren Sie sich auch diese Zeilen oder fordern Sie mit **[Print Screen]** einen Ausdruck an.

Zur Erstellung einer Boot-Diskette legen Sie eine leere Diskette in das Laufwerk A:. (**Ihr Computer kann nicht von Laufwerk B: booten.**) Geben Sie an der DOS-Eingabeaufforderung ein:

FORMAT:/S **[Enter]**

Sobald die Diskette formatiert ist, können Sie mit den nachstehend angegebenen Konfigurationen eine CONFIG.SYS- und eine AUTOEXEC.BAT-Datei erstellen.

# ÄNDERN DER DATEI CONFIG.SYS

Sobald die Formatierung zu Ende und wieder das DOS-Prompt zu sehen ist, geben Sie ein:

```
EDITA:\CONFIG.SYS 
```

Im angezeigten Bildschirm geben Sie an, welches (wenn zutreffend) Speicherverwaltungssystem in der Liste Sie benutzen, und geben die dort vermerkten Befehle ein.

## **CONFIG.SYS mit XM-Setup ohne EMS-Treiber)**

*Diese Konfiguration funktioniert sowohl mit 4 MB als auch mit 8 MB.*

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
FILES=45
BUFFERS=30
SHELL=C:\DOS\COMMAND\COMC:\DOS /P
DEVICE=C:\<path>\<Ihr CD-ROM-Treiber>
<Parameter>
```

*Kopieren Sie die Informationen für Ihre CD-ROM-Treiber-Zeile aus der vorhin erstellten Auflistung der CONFIG.SYS. Im allgemeinen ist dies eine Zeile mit dem Treibernamen (Beispiel: SBCD.SYS), gefolgt vom Gerätenamen des CD-ROM (Beispiel: /D:MSCD001).*

## **CONFIG.SYS mit EMS-Treiber (nur für Computer mit 8+ MB)**

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 7168 RAM
DOS=UMB
DOS=HIGH
FILES=45
BUFFERS=30
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COMC:\DOS /P
DEVICE=C:\<path>\<Ihr CD-ROM-Treiber>
<Parameter>
```

*Kopieren Sie die Informationen für Ihre CD-ROM-Treiber-Zeile aus der vorhin erstellten Auflistung der CONFIG.SYS. Im allgemeinen ist dies eine Zeile mit dem Treibernamen (Beispiel: SBCD.SYS), gefolgt vom Gerätenamen des CD-ROM (Beispiel: /D:MSCD001).*

## **CONFIG.SYS bei Verwendung von QEMM 6.0**

```
DEVICE=C:\QEMM\QEMM386.SYSSH:N
DOS=HIGH
FILES=45
BUFFERS=30
```

```
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COMC:\DOS /P
DEVICE=C:\<path>\<Ihr CD-ROM-Treiber>
<parameters>
```

*Kopieren Sie die Informationen für Ihre CD-ROM-Treiber-Zeile aus der vorhin erstellten Auflistung der CONFIG.SYS. Im allgemeinen ist dies eine Zeile mit dem Treibernamen (Beispiel: SBCD.SYS), gefolgt vom Gerätenamen des CD-ROM (Beispiel: /D:MSCD001).*

## **CONFIG.SYS bei Verwendung von QEMM 7.0 und höher**

```
DEVICE=C:\QEMM\DOSDATA.SYS
DEVICE=C:\QEMM\QEMM386.SYSSH:N
DOS=HIGH
FILES=45
BUFFERS=30
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COMC:\DOS /P
DEVICE=C:\<path>\<Ihr CD-ROM-Treiber>
<parameters>
```

*Kopieren Sie die Informationen für Ihre CD-ROM-Treiber-Zeile aus der vorhin erstellten Auflistung der CONFIG.SYS. Im allgemeinen ist dies eine Zeile mit dem Treibernamen (Beispiel: SBCD.SYS), gefolgt vom Gerätenamen des CD-ROM (Beispiel: /D:MSCD001).*

## **Schließen der CONFIG.SYS**

Nach Eingabe dieser Zeilen schließen und speichern Sie die Datei:

```
 


```

## ÄNDERN DER DATEI AUTOEXEC.BAT

Als nächstes brauchen Sie für Ihre Boot-Diskette eine AUTOEXEC.BAT-Datei. Geben Sie folgendes ein:

```
EDIT A:\AUTOEXEC.BAT
```

Hier schreiben Sie:

```
@ ECHO OFF
```

```
PROMPT $P$G
```

```
PATH=C:\DOS
```

```
C:\MOUSE\MOUSE.COM
```

*Unter Umständen muß Ihr Maustreiber anders geladen werden. Näheres hierzu erfahren Sie im Abschnitt **Maus-Installation**.*

```
C:\DOS\MSCD.EXE /D:MSCD /M:15
```

*Bitte überprüfen Sie den exakten Standort der Datei MSCDEX.EXE in der AUTOEXEC.BAT-Datei.*

```
C:
```

```
CD <Spielverzeichnis>
```

(Der Inhalt der AUTOEXEC.BAT ändert sich nicht in Abhängigkeit von den Speichertreibern.)

Schließen Sie die Datei und speichern Sie sie wie folgt:

☐ (Alt) F

☐ X

☐ Y

## BENUTZEN DER NEUEN BOOT-DISKETTE

Schalten Sie den PC aus, legen Sie die neu angelegte Boot-Diskette in Laufwerk A: und führen Sie einen Neustart aus. Wenn die Boot-Diskette funktioniert, landen Sie automatisch im Verzeichnis von *System Shock*.

## MIßLINGEN DER INSTALLATION

Falls die Installation mißlingt, werden Sie anhand einer Fehlermeldung auf die Ursache der Störung hingewiesen. Der Teil **Fehlerbehebung** enthält Lösungsvorschläge zu einigen der häufigsten Probleme. Sollten Sie auch nach Erstellen Ihrer Boot-Diskette weiterhin Probleme haben, löschen Sie das Spiel von Ihrem Computer und starten Sie den Computer mit der Boot-Diskette. Installieren Sie das Spiel dann erneut von der CD (beachten Sie, daß dabei bereits gespeicherte Spiele verloren gehen).

## MAUS-INSTALLATION

Verwenden Sie auf jeden Fall nur eine 100% Microsoft-kompatible Maus und am besten einen Microsoft Maustreiber Version 7.0 oder höher. Bei Benutzung einer Boot-Diskette muß der Treiber anhand der Konfigurationsdatei auf der Boot-Diskette geladen werden. Da die betreffende Zeile je nach Maus unterschiedlich aussehen kann, überprüfen Sie dies anhand der AUTOEXEC.BAT auf Ihrer Festplatte. Geben Sie am DOS-Prompt folgendes ein: TYPE C:\AUTOEXEC.BAT. Identifizieren Sie in dieser Datei die Maustreiberzeile. Übernehmen Sie diese Zeile anstelle der oben vorgeschlagenen Zeile C:\MOUSE\MOUSE.COM in die AUTOEXEC.BAT auf Ihrer Startdiskette.

Weitere Informationen zum Laden des Maustreibers auf Ihren PC finden Sie im Benutzerhandbuch für Ihre Maus.

## DISK-CACHE- PROGRAMME

Wenn Ihr Computer mit mehr als 4 MB RAM bestückt ist, können Sie ggf. nach der Installation von *System Shock CD* das Disk-Caching-Programm SMARTDRV.EXE installieren. Wir empfehlen, dem Disk-Cache 1024K Speicher zuzweisen und dabei die SMARTDrive-Versionen aus Windows 3.1 oder DOS 6.0 zu verwenden. Bei weniger als 6 MB freiem RAM raten wir von der Verwendung eines Disk-Cache ab.

*Hinweis:* Obwohl auch andere Disk-Cache-Programme neben *System Shock* betrieben werden können, können wir keine Kompatibilität mit diesen Programmen garantieren.

Auf PCs mit mehr als 4 MB freiem Arbeitsspeicher benutzt *System Shock* bis zu 2 MB mehr für erweiterte Funktionen, solange dieser Extraspeicher nicht dem Disk-Cache zugeordnet wird. Wenn Sie SMARTDrive installieren, fügen Sie diese Zeile an den Anfang Ihrer AUTOEXEC.BAT-Datei. (Ggf. müssen Sie den Pfad auf das Laufwerk ändern, auf dem sich Ihr Disk-Cache -Programm befindet).

```
C:\DOS\SMARTDRV.EXE 1024 C /X
```

*(Der erste Buchstabe nach 1024 muß dem Buchstaben des Laufwerks entsprechen, auf dem das Spiel installiert ist.)*

## E/A- UND INTERRUPT-PORTS

Bei einer falschen Einstellung der E/A- und Interrupt-Ports für Ihre Musik- bzw. Soundkarte werden Musik bzw. Sound nicht abgespielt, und Sie erhalten beim Testen eine Fehlermeldung. Zur Behebung dieses Problems geben Sie aus dem Spielverzeichnis *INSTALL* ein und installieren Ihr Soundsystem mit den richtigen Einstellungen erneut. (Siehe **Ändern der Soundkarten-Konfiguration**)

## GENERAL MIDI

Durch seine Unterstützung des General MIDI-Standards gemäß der Definition des MPU-401-Befehlssatzes bietet *System Shock CD* Zukunftsmusik im wahrsten Sinne des Wortes. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung unterstützen nur wenige Karten diesen Standard: Roland SCC-1, Roland RAP-10, Creative Labs Sound Blaster 16 mit angeschlossener General MIDI-Tochterplatine (wie z.B. Wave Blaster) und Creative Labs Sound Blaster ASP 16 mit angeschlossener Tochterplatine. Andere Hersteller bringen gerade Soundkarten zur Unterstützung des MPU-401-Befehlssatzes heraus oder planen dies. Es sei jedoch darauf hingewiesen, daß Karten, die zur Emulation von MPU-401 ein speicherresidentes Programm (TSR) nutzen, *unter Umständen* nicht mit diesem Programm laufen.

*Hinweis:* Manche General MIDI-Soundkarten offerieren digitalisierte Sprach- und/oder Soundeffekt-Fähigkeiten. Einzelheiten können Sie in der Begleitdokumentation zu Ihrer Soundkarte oder direkt beim Hersteller erfahren.

## SOUNDKARTEN-SPEZIFISCHE HINWEISE

*System Shock CD* unterstützt (ohne Einsatz von Emulationsverfahren) die im folgenden aufgeführten Karten. Allerdings müssen für manche Musik- und Soundkarten spezielle Treiber geladen und/oder bestimmte Ports ausgewählt werden:

**Sound Blaster AWE32.** Das Spiel unterstützt den AWE Synthesizer-Chip, mit dem Ihre Soundkarte bestückt ist. Für Musikausgabe in General MIDI-Qualität brauchen Sie also keinerlei Emulationstreiber zu installieren; laden Sie einfach AWEUTIL (aus Ihrem Soundkarten-Verzeichnis) mit seinen Standardparametern in Ihre AUTOEXEC.BAT-Datei. Wählen Sie für Musik- und Digi-Soundeffekte denselben E/A-Port.

**ProAudio Spectrum.** Obwohl dieses Spiel keine direkte Unterstützung für ProAudio Spectrum bietet, kann diese Karte den Sound-Blaster-Emulationsmodus zum Abspielen der Musik und der Soundeffekte des Spiels nutzen. Bei Verwendung einer dieser Karten ist sicherzustellen, daß die Treiber richtig für Sound Blaster-Emulation konfiguriert und nicht in den hohen Speicherbereich geladen sind. Für ProAudio Spectrum wählen Sie bei der Installation sowohl für Musik als auch für Digi-Soundeffekte SOUND BLASTER. (Lesen Sie die Datei README.TXT, indem Sie das Installationsprogramm betreiben und die Option VIEW README aufrufen.)

**Roland RAP-10.** *System Shock CD* ist eines der ersten Spiele, das die Rap-10-Karte sowohl für Sound- als auch für digitalisierte Effekte benutzt. Die CD-Version des Spiels unterstützt beide Funktionen. Falls das Programm "blockiert" oder immer "dieselbe Rille" gespielt wird bzw. ein "Stottern" auftritt, liegt eventuell ein DMA- oder ein IRQ-Konflikt vor. Lesen Sie unter **Audio-Probleme** im Abschnitt **Fehlerbehebung** nach.

**Ensoniq Soundscape.** Das Spiel unterstützt die Ensoniq Soundscape und deren General MIDI-Fähigkeiten. Vor dem Starten von *System Shock CD* müssen Sie in der AUTOEXEC.BAT SSINTGM (aus Ihrem Soundkarten-Verzeichnis) laden. Wählen Sie für Musik und Digi-Soundeffekte denselben E/A-Port – die Standardeinstellung ist meist I/O 330.

## FEHLERBEHEBUNG

Falls Sie dies noch nicht getan haben, prüfen Sie als erstes nach, ob Ihr System auch wirklich der **Erforderlichen Systemausstattung** für *System Shock CD* entspricht, wie in dieser Anleitung beschrieben.

## PROBLEME MIT MAUS UND JOYSTICK

**F: Warum funktioniert mein Joystick nicht richtig?**

**A:** Vergewissern Sie sich, daß der Joystick kalibriert wurde. (Eventuell müssen Sie ihn nach dem Austritt aus dem Cyberspace erneut kalibrieren.) Zu diesem Zweck öffnen Sie den Optionsbildschirm (*q*, *P* oder *p*) und klicken INPUT. Wählen Sie CENTER JOYSTICK, stellen Sie den Joystick in die Mittelposition und drücken Sie *e*. Wenn dies nicht hilft, wenden Sie sich an den Origin-Kundendienst (siehe unten). Auf High-End-Systemen kann eine Karte mit einstellbarer

Geschwindigkeit Joystick-Probleme aus der Welt schaffen.

***F: Meine Maus versagt bei System Shock ihren Dienst. Mit allen anderen Programmen gibt es keine Probleme — weshalb mit System Shock?***

**A:** Wenn Ihre Maus nicht funktioniert, vergewissern Sie sich zunächst, ob sie in DOS (in der AUTOEXEC.BAT-Datei) bzw. auf die Boot-Diskette, mit der Sie Ihr System starten, geladen wurde. *Windows* und viele andere "Multitasking"-Umgebungen laden ihre eigenen, eingebauten Maustreiber, welche außerhalb ihrer angestammten Shell nicht funktionieren. Zum Laden eines Maustreibers unter DOS muß oft nichts anderes als *MOUSE* e eingegeben werden, z.B.:

C:\>MOUSE

Der Befehl kann jedoch je nach Maustreiber-Software verschieden sein. Bitte schlagen Sie dies in der Begleitdokumentation zu Ihrer Maus und im Abschnitt **Maus-Installation** nach.

## SPICHER- UND KONFIGURATIONS-PROBLEME

***F: System Shock ist auf DOS umgestiegen und hat diese Meldung ausgegeben: "DOS/16M: [irgendeine Nummer] cannot allocate transfer buffer." Was bedeutet das im Klartext?***

**A:** Es bedeutet, daß Ihr konventioneller Speicher mit zu vielen Dingen vollgepackt ist. Zum Spielen von *System Shock CD* benötigen Sie mindestens 530 KB (542.720 Byte) freie Speicherkapazität. Wenn Sie noch keine Startdiskette angefertigt haben, holen Sie dies jetzt nach (eine schrittweise Anleitung finden Sie im Abschnitt **Erstellen einer Boot-Diskette**).

***F: System Shock hat mich mit einem fatalen Speicherfehler zu DOS zurückgeschickt und dabei die folgende lakonische Meldung ausgegeben: "Not enough memory." Woran kann das liegen?***

**A:** Sie versuchen entweder, das Spiel mit der Programmdatei *SSHOCK* zu spielen und haben weniger als 3072 KB (3.145.728 Byte) freien Erweiterungsspeicher (XMS), oder Sie benutzen *CDSHOCK* und haben weniger als 7168 KB (7.340.032 Byte) verfügbaren Erweiterungsspeicher (XMS).

Zur Abfrage des verfügbaren Speicherplatzes gibt es den DOS-Befehl *MEM*. Überprüfen Sie dann, wenn Sie mit DOS 5.0 arbeiten, die Zeile *BYTES AVAILABLEXMSMEMORY* und für DOS 6.0 und höher die Zeile *EXTENDEDXMS*. Hier sollte mindestens ein Wert von 2800 KB freier Erweiterungsspeicher

angezeigt werden. Ist der Wert kleiner als 2.800 KB müssen Sie die *AUTOEXEC. BAT*- und die *CONFIG.SYS*-Dateien auf Ihrer Boot-Diskette ändern. Bitte lesen Sie dazu die Beschreibung **Erstellen einer Boot-Diskette**.

***F: Beim Spielen von System Shock stieg das Programm auf DOS um und gab dabei diese Meldung aus: "Could not find palette." Was kann ich da tun?***

**A:** Das Spiel benötigt mehr Dateien als Sie in Ihrer *CONFIG.SYS* angegeben haben. Befolgen Sie die Anleitungen, die auf dem Bildschirm erscheinen, und ändern Sie die Dateien auf der Boot-Diskette entsprechend. Anschließend müssen Sie mit der Boot-Diskette im Laufwerk A: einen Neustart durchführen.

***F: Warum stürzt mein Computer beim Betrieb von System Shock ab, wenn ich in unserem LAN (Local Area Network) eingeloggt bin?***

**A:** LAN-Software nutzt in vielen Fällen dieselben Systemressourcen wie *System Shock CD*. Manchmal gelingt eine friedliche Koexistenz, aber leider nicht immer. Wenn bei *System Shock CD* seltsame Probleme auftreten, während LAN-Treiber geladen sind, starten Sie Ihr System mit einer "sauberen" Boot-Diskette, welche die LAN-Treiber nicht lädt. Lesen Sie hierzu den Abschnitt **Erstellen einer Boot-Diskette** (page 5).

## AUDIO-PROBLEME

***F: Ich habe eine 100% Sound-Blaster-kompatible Soundkarte installiert, bekomme jedoch keinen Sound. Woran kann das liegen?***

**A:** Möglicherweise muß Ihre Soundkarte softwaremäßig oder über einen Schalter in Sound-Blaster-Emulationsbetrieb versetzt werden. Oder vielleicht müssen Sie die Port-Konfiguration Ihrer Karte ändern (lesen Sie dies bitte in der Dokumentation zu Ihrer Soundkarte nach).

***F: Ich habe eine Roland RAP-10 Soundkarte, die anlässlich der Installation auch richtig erkannt wurde. Dennoch treten während des Spiels Probleme mit dem Sound auf. Woran kann das liegen?***

**A1:** (DMA-Kanäle) *System Shock CD* ist eines der ersten Spiele überhaupt, die volle Stereosoundeffekte und Sprache auf der Roland RAP-10.-Karte unterstützen. Die RAP-10 erfordert jedoch zwei verfügbare hohe (16-Bit-) Kanäle, von denen einer mit einem Peripheriegerät (wie z.B. einer SCSI-Karte oder einem Netzadapter) in einen Konflikt geraten kann. Das Installationsprogramm belegt automatisch die Kanäle 5 und 6. Vielleicht



sollten Sie ein anderes Kanalpaar ausprobieren. Gewisse Mutterplatinen-Chipsätze sind unter Umständen nicht in der Lage, mit 16-Bit-DMA-Kanäle zu arbeiten.

**A2:** (IRQ-Einstellung) "Schlaufen-" und Stottereffekte werden möglicherweise durch einen IRQ-Port-Konflikt verursacht. Wenn Sie die Standardeinstellung für den IRQ-Port (9) Ihrer RAP-10-Karte geändert haben, müssen Sie von Hand eine entsprechende Neueinstellung vornehmen. Manche Soundkarten (z.B. der Sound Blaster 16 von Creative Labs und Sound Galaxy SC400) besitzen ihre eigenen MPU-401 MIDI-Schnittstellen, die sich automatisch auf den IRQ-Kanal 2 einstellen. Dies kann Konflikte mit beiden IRQ-Kanälen (2 und 9) auf Karten wie der RAP-10 bewirken. Ein einfaches Deaktivieren dieser MPU-401-Schnittstellen reicht nicht immer, um die IRQ-Konflikte auf der RAP-10 zu beheben. Sollte das Problem weiter fortauern, kann es notwendig sein, die andere Soundkarte zu entfernen oder die Brückeneinstellung des IRQ auf der RAP-10 zu ändern. Außerdem müssen Sie sicherstellen, daß die E/A-Adressen der RAP-10 und der MPU-401-Schnittstelle Ihrer zweiten Karte nicht identisch sind.

## ANDERE HÄUFIG AUFTRETENDE PROBLEME

**F:** *Warum stürzt mein System ab, wenn ich versuche, System Shock unter Microsoft Windows (bzw. OS/2, Desqview bzw. DOS 5.0 Task Swapper) zu spielen?*

**A:** "Multitasking-Umgebungen" — *Windows, Desqview, Software Carousel, DOS 5.0 Task Swapper* und ähnliche — belegen häufig dieselben Speicherbereiche und andere Systemressourcen wie *System Shock CD*. Deshalb raten wir vom Betrieb des Spiels in diesen Umgebungen ab. Wenn Sie es dennoch versuchen wollen, wechseln Sie während des Spiels nicht in ein anderes Programm, weil dies gerne einen Systemabsturz provoziert. Ganz allgemein empfehlen wir, *Windows* (oder ähnliche Anwendungen) zu beenden und *System Shock CD* direkt von der DOS-Ebene aus zu starten.

**F:** *Nach einer Spieldauer von einer oder zwei Stunden scheint das Spiel drastisch an Geschwindigkeit zu verlieren. Bilde ich mir das bloß ein, oder ist dies ein bekanntes Phänomen?*

**A:** Längeres Spielen kann das Programm

verlangsamen. In solchen Fällen empfehlen wir, das aktuelle Spiel zu speichern, auszusteigen und das System einige Minuten lang abzuschalten. Danach starten Sie *System Shock* erneut und laden das zuvor gespeicherte Spiel. Das Problem sollte sich auf diese Weise lösen.

**F:** *Mitunter kann ich ein früher gespeichertes Spiel nicht wieder laden. Genauer gesagt, das Spiel wird zwar geladen, aber die Datei ist beschädigt, so daß der Computer blockiert oder die Spielumgebung sich seltsam verhält. Was ist der Grund?*

**A:** Verzichten Sie auf Festplattenkomprimierungsprogramme wie *Double Space* oder *Stacker*. Da Spiele wie *System Shock CD* häufig auf die Festplatte zugreifen, kann eine komprimierte Festplatte Probleme verursachen.

**F:** *System Shock läuft immer noch nicht ordnungsgemäß, obwohl ich mit einer Boot-Diskette starte und/oder die Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT geändert habe.*

**A:** Notieren Sie sich die Fehlermeldung und -nummer, die beim Umschalten auf DOS angezeigt wird, und nehmen Sie dann Kontakt mit dem **ORIGIN Product Support** (siehe unten) auf.  
Befehls

## CD-SPEZIFISCHE FUNKTIONEN

Der CD-Version von *System Shock* wurden eine Reihe neuer Funktionen hinzugefügt. Sofern Ihr System mindestens 8 MB RAM aufweist, kommen Sie außerdem in den Genuß zusätzlicher, einmaliger Funktionen, einschließlich voller Sprachausgabe für alle Logs und E-Mail-Nachrichten sowie SVGA-Fähigkeit (vorausgesetzt, Sie haben einen kompatiblen VESA-Treiber).

**Tastenfunktion.** Die CD-Version enthält einige neue Tastenfunktionen:

- |                  |  |
|------------------|--|
| <b>[Alt] [7]</b> | Anzeige der Zusatzfunktionen   |
| <b>[Alt] [8]</b> | Anzeige der Kartenkoordinaten und des aktuellen Videomodus           |
| <b>[Del]</b>     | Ausschalten der Sprachsequenzen beim Abspielen der Logs oder E-Mails |

**Mehr Video.** Die CD-Version hat längere Videoausschnitte. Außerdem wurden die Einführungs- und die Schlußsequenzen verbessert.

**VGA-Video modi.** VGA-Video kann jetzt durch Auswahl von VIDEO aus dem Options-Menü eingestellt werden. Es gibt zwei VGA-Video modi: 320x200 und 320x400 (für langsamere Computer empfehlen wir VGA).

**SVGA-Video-Modi.** Wenn Sie einen Monitor und eine Karte mit SVGA-Fähigkeiten besitzen sowie einen VESA (oder gleichwertigen BIOS-) Treiber, können Sie im SVGA-Modus spielen, indem Sie im Options-Menü VIDEO wählen. Es gibt zwei SVGA-Video modi: 640x400 und 640x480.

**Audiofunktionen.** Jetzt haben Sie die Möglichkeit, Digi-Soundeffekte über 2, 4 oder 8 Kanäle zu spielen. Zum Wechseln der Anzahl Kanäle dient die Option AUDIO im Options-Menü. Auf Wunsch können die Kanäle auch umgekehrt werden (entsprechend der Anordnung der Lautsprecher).

**Volle Sprachausgabe.** Sämtliche Log- und E-Mail-Nachrichten wurden als Sprechkommentar aufgezeichnet, mitsamt Nebengeräuschen. Bestimmte Funktionen (Knöpfe) geben ebenfalls akustische Mitteilungen aus.


**Mini-Spiele.** Sie bekommen drei neue Softwarepakete — *Wing0*, *15* und *Trioptoe*.


## DAS OPTIONS-MENÜ

Die Spieloptionen sind erst innerhalb des Spiels verfügbar. Zum Aufrufen des Menüs drücken Sie **[Esc]** oder bewegen den Cursor in die obere linke Bildschirmecke. Dabei erscheint die Aufforderung "Click for Options". Diese müssen Sie anklicken, um das Optionen-Menü im Inventarfeld einzublenden.

**Wählen** (linksklicken) Sie die Option, die Sie ändern möchten.

**Wählen** Sie die Return-Option oder drücken Sie ein zweites Mal **[Esc]**, um ins Spiel zurückzugelangen.

**LOADGAME**  **[L]**. Zeigt eine Liste der gespeicherten Spiele an. Wählen Sie das gewünschte.

**SAVEGAME**  **[S]**. Zeigt die Positionen an, die zum Speichern von Spielen bereitstehen. Wählen Sie eine, geben Sie eine Kurzbeschreibung (bis zu 30 Zeichen) ein und drücken Sie **[Enter]**.

**AUDIO.** Zum Einstellen von Musik- und Soundeffekten (nur verfügbar, wenn die Soundkarte richtig konfiguriert ist).

**MUSIC.** Dient zum Regulieren der Musiklautstärke (linksklicken und Schieber ziehen).

**DIGITALFX.** Dient zum Regulieren der Lautstärke der Digi-Soundeffekte (linksklicken und Schieber ziehen). Bei Karten ohne Digitalsteuerung erscheint statt dessen eine Schaltfläche zum Ein- und Ausschalten des Sound.

**AUDIOMESSAGESVOLUME.** Dient zum Regulieren der Lautstärke für die gesprochenen Log- und E-Mail-Nachrichten (linksklicken und Schieber ziehen).

**MESSAGES.** Wählt aus, wie die E-Mail- und Log-Nachrichten angezeigt werden: entweder als

TEXT, SPRACHE oder BEIDES.

**VIDEO.** Einstellung der Videoanzeige.

**VIDEOMODE.** Einstellung der Bildschirmauflösung. Die hervorgehobenen Schaltflächen sind die Modi, die von Ihrer Videokarte unterstützt werden. Die ersten beiden (320x200 und 320x400) sind VGA-Modi; die übrigen beiden (640x400 und 640x480) sind SVGA-Modi, welche einen VESA- (oder gleichwertigen BIOS-) Treiber erfordern.

**GAMMACORRECTION.** Zur Einstellung der Beleuchtung (linksklicken und Schieber nach rechts oder links ziehen).

**DETAIL.** Das Ausmaß an grafischem Detail kann wie folgt eingestellt werden: MIN/LOW/HIGH/MAX. Bei MIN ist die Bildrate schneller, aber die Anzeige ist weniger detailliert. Der MAX-Modus hat eine langsamere Bildrate, dafür ein höheres Ausmaß an Detail. (Wenn Sie im MAX-Modus eine schnellere Bildrate erzielen möchten, blenden Sie den Schnittstellenbildschirm nicht aus.)

**OPTIONS.** ZUGANG ZUDEN FORTGESCHRITTENEN FUNKTIONEN:

**LANGUAGE.** Durchläuft die Optionen für die englische, die deutsche und die französische Text- und Sprachversion.

**ON-LINEHELP.** Schaltet die Online-Hilfefunktion ein/aus.

**TEXTLENGTH.** Schaltet hin und her zwischen NORMAL/TERSE (Normal: längere Nachrichten mit zusätzlicher Handlung; Terse: gekürzte Fassung, beschränkt auf die wichtigsten Informationen).

**RETURN.** Rückkehr ins das Haupt-Options-Menü.

**INPUT.** Zugang zu weiteren Optionen.

**POP-UPCursors.** Schaltet die Textzeiger im Inventar und die MFD-Schaltflächen ein/aus.

**MOUSEHAND.** Vertauscht die Funktionen der LINKEN und der RECHTEN Maustasten.

**CENTERJOYSTICK.** Dient zum Einstellen der zentralen Joystickposition.

**DOUBLE-CLICK.** Einstellen der Doppelklickgeschwindigkeit. Zuerst linksklicken, dann den Schieber nach rechts oder links ziehen.

**RETURN.** Rückkehr ins Haupt-Options-Menü.

**RETURN.** Rückkehr ins Spiel.

**QUIT.** Verlassen des Spiels ohne Abspeichern.

# MITWIRKENDE

## ORIGINALSPIEL

*Produzent*

*Projektleiter & Chefprogrammierer*

*Programmierer*

*Grafiker*

*Designer*

*Libraries*

*Musik & Soundeffekte*

*LookingGlas Qualitätssicherung*

*ORIGIN Systems Leiter der Qualitätssicherung*

*ORIGIN Systems Qualitätssicherung*

*Hardware-Spezialist*

*Übersetzungs-Manager*

*Übersetzer & Lektoren*

*Produkt-Manager*

Warren Spector

Doug Church

Sean Barrett, Seamus Blackley, Rob Fermier, Marc

LeBlanc, Fred Lim, John Miles, Art Min, Vinay Pulim, Eli Wiesel

Kurt Bickenbach, James Dollar, Austin Grossman, Mark Lizotte, Mike Marsicano, Robb Waters

Kurt Bickenbach, Dorian Hart, Erik Ray, Tim Stellmach, Robb Waters

Rex Bradford, Laura Feeney, James Fleming, Jon Maiara, Carl Muckenhoupt, Dan Schmidt, Matt Toschlog, Kevin Wasserman

Greg LoPiccolo, Tim Ries

Jill Bidgood, Nick Carter, Bart Mallio, Sara Verrilli

Harvey Smith

Todd Bailey, Brett Bonner, Alvaro Moreno, Jonathan Piasecki

Evan Brandt

Kirsten Vaughan

Didier Jumeau (Französisch), Patricia Norwood

(Französisch), Dominique Poumeyrol-Jumeau

(Französisch), Frank Dietz (Deutsch), Andreas Kohler (Deutsch)

Galen Svanas

## MITWIRKENDE AN DER CD-VERSION

*Verpackungsdesign*

*Einbandgrafik*

*Dokumentationsdesign*

*Dokumentation*

*Lektorat*

Al Carnley, Jennifer Davis

Jennifer Davis, Robb Waters

Al Carnley

Tuesday Frase und diverse ORIGIN- und LookingGlass-Hacker

David Ladyman

## PROBLEME

Die modernen PC's laufen heute mit Millionen von verschiedenen Hard- und Softwarekombinationen. Aus diesem Grund vergewissern Sie sich bitte bei Ihrem Hardware-Händler, ob unsere Software auf Ihrem Rechner lauffähig ist.

Bitte überprüfen Sie, ob Sie die Abschnitte zur Installation und zum Starten des Programmes in Ihrem Handbuch gründlich gelesen haben.

Sollten Sie beim Installieren oder Spielen auf Probleme stoßen, möchten wir Ihnen gerne helfen.

Electronic Arts verfügt über einen Kundenservice, der Ihnen bei technischen Problemen am Montag, Mittwoch und Freitag in der Zeit von 14.00 bis 17.00 Uhr unter der Rufnummer 0 52 41/ 2 60 24 zur Verfügung steht.

Falls Sie uns anrufen, legen Sie bitte folgende Informationen bereit:

- Die Fehlermeldung mit dem genauen Error-Code
- Eine genaue Aufstellung Ihrer Hardware inkl. Prozessor, Sound- und Grafikkarten
- Ihre Dos-Version
- Ihren Maus-Typ und Maus-Treiber
- Den Inhalt Ihrer Autoexec.bat und Config.sys
- Ihren CD-Rom Typ und Treiber
- Die Inhalte bei CHKDSK und MEM/C Überprüfung

Sie können uns aber auch unter folgender Adresse schreiben:

Electronic Arts GmbH

Customer Service

Postfach 15 53

33245 Gütersloh

## HINWEIS

Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an dem hier beschriebenen Produkt vorzunehmen.

Das vorliegende Handbuch und die darin beschriebene Software unterstehen dem Urheberrecht. Alle Rechte bleiben vorbehalten. Das Handbuch darf weder ganz noch auszugsweise kopiert, vervielfältigt, in andere Sprachen übersetzt oder in elektronische oder maschinenlesbare Form gebracht werden, es sei denn, es wurde vorher die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Electronic Arts Limited, 90 heron drive, langley, Berks. SL3 8Xu, England, eingeholt. Electronic Arts übernimmt keinerlei Verantwortung, weder ausdrücklicher noch stillschweigender Art, in Bezug auf dieses Handbuch, seine Qualität oder Verwendbarkeit oder seine Eignung für einen bestimmten Zweck. Das Handbuch wird "in der vorliegenden Form" geliefert. Electronic Arts übernimmt bestimmte beschränkte Verpflichtungen in Bezug auf die Software und die Datenträger. Hierzu wird auf die Beschränkte Garantie verwiesen.

## BESCHRÄNKTE GARANTIE

Electronic Arts erteilt dem ursprünglichen Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine für 90 Tage ab Verkaufsdatum geltende Garantie, daß das Medium, auf dem die Software-Programme gespeichert sind, keine Mängel an Material und Beschaffenheit aufweist. Sollten während dieser Zeit Fehler auftreten, werden die fehlerhaften Medien beim Einsenden des Originalprodukts sowie einer datierten Quittung, einer Beschreibung der Defekte, des fehlerhaften Mediums und der Adresse des Absenders an Electronic Arts (Adresse siehe Rückseite dieses Dokuments) ersetzt.

Diese Garantie gilt zusätzlich zu den gesetzlich verbrieften Rechten und beeinträchtigt diese in keiner Weise. Die Garantie bezieht sich nicht auf die Programme selbst, die ein der vorliegenden Form geliefert werden. Sie gilt auch nicht für

Medien, die unsachgemäßem oder übermäßigem Gebrauch oder Beschädigungen ausgesetzt waren.

## ERSATZ VON SPEICHERMEDIEN

Electronic Arts ersetzt vom Kunden beschädigte Speichermedien, wenn die Originale mit einem Verrechnungsscheck über DM 7,50 pro Diskette oder DM 21,95 für einen Diskettensatz an Electronic Arts GmbH eingesandt werden. Wenn ein ganzer Diskettensatz ausgetauscht werden soll, müssen alle Disketten eingesandt werden.

Address:

Postfach 15 53 • 33245 Gütersloh

Software © 1994, Looking Glass Technologies. Alle Rechte vorbehalten. Alle übrigen Materialien © 1994, ORIGIN Systems, Inc. Origin und We create worlds sind eingetragene Warenzeichen von ORIGIN Systems, Inc. System Shock ist ein Warenzeichen von ORIGIN Systems, Inc. Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. Looking Glass ist ein Warenzeichen von Looking Glass Technologies.

 **ORIGIN**®  
*We create worlds.*

An Electronic Arts® Company  
P.O. Box 835, Slough, Berks SL3  
8XU, England

# SYSTEM SHOCK — REFERENZKARTE

Die Seitenverweise in der Referenzkarte beziehen sich auf die entsprechenden Seiten in der **Spielanleitung**.

## SPIELSTART

---

Gehen Sie in das Verzeichnis *System Shock* (das Vorgabeverzeichnis ist C:\SHOCK). Schreiben Sie SSHOCK und drücken **Enter**. Klicken Sie auf EINLEITUNG, NEUES SPIEL, MITWIRKENDE oder FORTFAHREN (erscheint nur nach Speichern des Spiels).

Zum Beginn neuer Spiele stellen Sie den Schwierigkeitsgrad ein (0 ist am einfachsten, 3 ist am schwierigsten), dann geben Sie Ihren Namen ein und klicken auf START.

## UMGANG MIT OBJEKTEN (S. 20)

---

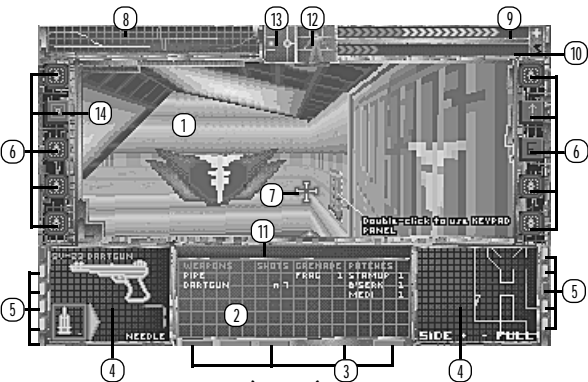
<b>Wählen</b> von Inventar/Tasten im MFD .....	<i>Linksklick</i>
<b>Identifizieren</b> eines Objektes im Blickfeld	
<b>Aktivieren</b> der Randsymbole	
<b>Öffnen</b> von Inventar/MFDs	
<b>Feuern</b> .....	<i>Rechtsklick</i>
<b>Schwingen</b>	
<b>Bewegen</b> .....	<i>Linksklick und Ziehen</i>
<b>Benutzen</b> von Objekten im Blickfeld.....	<i>Doppelter Linksklick (Alt) (oder -Linksklick)</i>
<b>Aufnehmen</b> von Objekten im Blickfeld	
<b>Aktivieren</b> von Inventar-Hardware	
<b>Plazieren</b> von Objekten in Inventar/MFDs .....	1. <b>Aufnehmen</b> von Objekten im Blickfeld 2. <i>Linksklick auf Inventarfeld/MFD (oder auf Inventar/MFD-Knopf im Vollschirm)</i>
<b>Benutzen</b> eines Gegenstandes bei einem Objekt .....	1. <b>Benutzen</b> von Objekten im Inventar 2. <b>Benutzen</b> des Objekts im Blickfeld
<b>Aktivieren</b> von Hardware .....	1. <b>Wählen</b> eines Randsymbols (oder <b>Benutzen</b> aus dem Inventar)
<b>Wegwerfen</b> von Objekt .....	1. <b>Wählen</b> von Inventarfeld-Knopf 2. <i>Rechtsklick auf Objektname</i> 3. <i>Rechtsklick auf Blickfeld</i>
<b>Werfen</b> von Objekt .....	1. <b>Wählen</b> von Inventarfeld-Knopf 2. <i>Rechtsklick auf Objektname</i> 3. <i>Rechtsklick und Ziehen im Blickfeld</i> 4. <i>Taste loslassen</i>
<b>Zerstören</b> von nutzlosem Objekt .....	1. <b>Wählen</b> von Inventarfeld-Knopf 2. <b>Wählen</b> von Objektname 3. <b>Wählen</b> von MFD-OBJEKT 4. <b>Wählen</b> von VAPORISIEREN

## CYBERSPACE (S. 36)

---

<b>Start in den</b> Cyberspace.....	<i>Doppelter Linksklick</i>
<b>Benutzen</b> von Softwareprogrammen im Inventar	<i>(Alt) (oder -Linksklick) auf Terminal</i>
<b>Identifizieren</b> .....	<i>Linksklick</i>
<b>Öffnen</b> von Inventar/MFDs	
<b>Wählen</b> von Pulsar- oder Drillsoftware im Inventar	
<b>Bewegen</b> .....	<i>Linksklick und Halten oder (Space) von</i>
<b>Aufnehmen</b> von Software und Daten <b>einsehen</b> .....	<i>Kollision mit Objekt</i>
<b>Feuern</b> von Kampfsoftware .....	<i>Rechtsklick</i>

# NEURONALE SCHNITTSTELLE (S. 14)



- 1. Blickfeld.
- 2. Inventarfeld.
- 3. Inventarfeldknöpfe.
- 4. MFDs.
- 5. MFD-Knöpfe.
- 6. Randsymbole.
- 7. Cursor.
- 8. Bio-Monitor.
- 9. Gesundheitsindikator.
- 10. Energiepegelanzeige.
- 11. Meldungszeile.
- 12. Körperhaltung.
- 13. Blickwinkelkontrolle.
- 14. Vollbildschirmsschalter.

## 2-3. INVENTARFELD (S. 16)

HAUPT .....	Waffen, Granaten und Heilpflaster
HARDWARE .....	Hardware-Zubehör
ALLGEMEIN .....	Batterien, Erste-Hilfe-Koffer, Logiksonden usw.
SOFTWARE .....	Cyberspace-Softwareprogramme

## MULTI-FUNKTION-DISPLAYS (MFDs) (S. 17)

Drücken Sie die entsprechende Taste, um das Display ein/auszuschalten.

Linke oder rechte MFD-Knöpfe	Name	Funktion
F1	WAFFEN	Dient zum Einrichten der Feuerwaffen, Salventyp und Hitzegrad.
F2	OBJEKT	Zeigt Informationen über Objekte im Inventar an.
F3	KARTE	Erzeugt eine Karte von der Station, die Sie erkunden.
F4	ZIEL	Zeigt die Hardware-Ausgabe an sowie statistische Daten über die unter Beschuß genommenen Kreaturen.
F5	DATEN	Zeigt die Ausgabe der Hardware/Information über andere Einrichtungen, numerische Tastaturen, Behälter oder Körper an.

## HARDWARE RANDSYMBOLE (S. 18)

Drücken Sie die entsprechende Taste, um die Hardware ein/auszuschalten.


Randsymbole links	Randsymbole rechts
1 Bioscan (biologischer Zustand)	6 Nachtsicht (IR-Zubehör)
2 Vollschirm (entfernt Interface)	7 Navigationsmodul (elektronischer Kompaß)
3 Rundumblick (360-Grad-Sicht)	8 Multimedia-Leser (E-Mail-/Logbuch-Leser)
4 Lampe (Beleuchtung)	9 Bewegungs-Booster (Schlittschuhe)
5 Energieschild (Körperschutz)	0 Düsen Springer (Flugstiefel)

## BIO-MONITOR (S. 19)

Häufige Spitzen zeigen hohe, selten Spitzen niedrige Ebenen an.

Hellrote Linie .....	Herzrhythmus (relative Müdigkeit)
Hellblaue Linie .....	Energieverbrauch
Rosafarbene Linie .....	Chi-Hirnwellen
Gelbe Linie .....	Bio-Verseuchung
Dunkelblaue Linie .....	Strahlungsverseuchung

## WAFFEN (S. 26)

**Auswahl einer Waffe. Wählen** (linksklicken) Sie den HAUPT-Inventar-Knopf. **Wählen** Sie eine Waffe. **Öffnen** (linksklicken) Sie ein WAFFE-MFD, um die Waffe zu konfigurieren (oder durchlaufen Sie die Waffen mit ).

**Laden/Entladen von Munition Wählen** Sie eine Waffe und dann das Munitionssymbol im WAFFE-MFD. Durch doppeltes Linksklicken entladen Sie die Waffe.

**Einstellen der Strahlenintensität.** Verschieben Sie den Regler im MFD nach links oder rechts, um die Intensität zu verändern. Wählen Sie den ÜBERLAST-Knopf, um eine massive Wirkung zu erzielen (benötigt mehr Energie).

**Feuern einer Waffe.** Richten Sie den Cursor auf das Ziel (für Feuer- und Strahlwaffen). Die Waffe durch Rechtsklick **feuern** oder **schwingen**.


**Werfen von Granaten.** Wählen Sie die HAUPT-Seite Ihres Inventarfeldes. Linksklicken Sie doppelt auf den Granatennamen und **werfen** Sie die Granate. (Setzen Sie den Cursor auf das Ziel und rechtsklicken Sie.)

**Heilpflaster.** Wählen Sie die HAUPT-Seite Ihres Inventarfeldes, und verwenden (doppelter Linksklick) Sie dann einen Heilpflasternamen, oder klicken Sie auf ANWENDEN im OBJEKT-MFD.



## KARTE (S. 17)

- Linksklicken Sie auf einen KARTE-MFD-Knopf.  
Klicken Sie auf „-“, um die Karte zu verkleinern, und auf „+“, um sie zu vergrößern.
- Klicken Sie auf VOLL (rechts unten), um eine Vollbildansicht anzuzeigen (unterbricht das Spiel, zeigt Vollbildkarte und das Menü an).
- Klicken Sie auf SEITE (links unten), um einen Querschnitt der Station anzuzeigen.

## OPTIONS-MENÜ (S. 14)










 (oder linksklicken Sie in die linke obere Bildschirmecke).

2. Linksklicken Sie die Option, die Sie ändern wollen/Unteroptionen anzuzeigen.







 oder  beendet das Spiel.

## JOYSTICK-STEUERUNG (S. 45)

Für kombinierte Bewegungen sollten Sie die Diagonale benutzen. Der Cursor wird dabei mit der Maus bewegt.

	<i>Wählen von Maus oder Joystick-Stenerung</i>
	<i>Vorwärts gehen/laufen (Gehen = leicht drücken, Laufen = etwas weiter drücken)</i>
	<i>Rückwärts gehen</i>
	<i>Nach links drehen</i>
	<i>Nach rechts drehen</i>
Knopf 2 	<i>Schritt nach links</i>
Knopf 2 	<i>Schritt nach rechts</i>
Knopf 2 	<i>Hochschauen</i>
Knopf 2 	<i>Runterschauen</i>
Auslöser	<i>Waffe feuern/schwingen</i>
Taste 2	<i>Objekt im Blickfeld (Tür, Puzzle usw.) benutzen</i>

## CYBERSPACE JOYSTICK-STEUERUNG

	<i>Sinken oder nach unten ziehen</i>
	<i>Ansteigen oder nach oben ziehen</i>
	<i>Nach links legen</i>
	<i>Nach rechts legen</i>
Knopf 2 	<i>Nach links rollen</i>
Knopf 2 	<i>Nach rechts rollen</i>
Auslöser	<i>Softwarewaffe abfeuern</i>

## CYBERMAN-STEUERUNG (S. 45)

Zum Bewegen, Zielen und Feuern den Cyberman genau wie eine Maus benutzen: das Gerät horizontal in jede beliebige Richtung bewegen und dabei die linke oder rechte Taste drücken. Die *mittlere* Taste steuert zusammen mit den Bewegungen des Geräts das Lehnen und den Blickwinkel.

- Zum **Lehnen** drücken Sie die mittlere Taste und neigen das Gerät nach links oder rechts.
- Zum **Ändern Ihres Blickwinkels** drücken Sie die mittlere Taste und neigen das Steuergerät nach vorn oder rückwärts.

# TASTATURSTEUERUNG

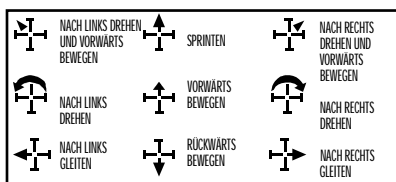
	Vorwärts laufen
	Vorwärts gehen
	Rückwärts gehen
	Nach links drehen
	Nach rechts drehen
	Schritt nach links
	Schritt nach rechts
	Nach links lehnen (im Stehen oder Kauern)
	Nach rechts lehnen (im Stehen oder Kauern)
	Nicht lehnen
	(Weit)springen
	Klettern
	Stehen
	Kauern
	Flachlegen
	Hochschauen
	Runterschauen
	Gesamtansicht
	Inventarseite wechseln
	Waffen im Inventar durchlaufen
	Kartenvollbild

	Spiel speichern
	Spiel laden
	Spiel beenden
	Interfacebeschreibung anzeigen
	Online-Hilfe aktivieren
	Online-Referenzkarte anzeigen
	Spielpause
	Optionsbildschirm öffnen/Spielpause

## CYBERSPACE-STEUERUNG

		oder	Ansteigen oder nach oben ziehen
		oder	Sinken oder nach unten ziehen
		oder	Schub oder vorwärts bewegen
		oder	Nach links legen
		oder	Nach rechts legen
		oder	Nach links rollen
		oder	Nach rechts rollen
		oder rechtsklicken	Softwarewaffe abfeuern

## BEWEGUNG MIT DER MAUS



Realer Raum (S. 20)



Cyberspace (S. 37)

- Zum Bewegen platzieren Sie den Cursor in das Blickfeld, klicken dann mit der linken Maustaste und halten diese gedrückt. Position und Form des Cursors bestimmen die Bewegungsrichtung.
  - Zum Beschleunigen bewegen Sie den Cursor weiter vom Zentrum des Blickfelds weg.
- Ermüdung.** Um auszuruhen, verlangsamen Sie Ihren Schritt und legen eine kleine Verschnaufpause ein, oder Sie legen Heilpflaster auf.
- Klettern.** Stellen Sie sich direkt vor eine Leiter oder eine besteigbare Wand. Klicken und halten Sie beide Maustasten gedrückt, während Sie vorwärts gehen.
- Sicht- und Haltungssteuerung.** Linksklicken Sie in die Felder für die Blickwinkel- und Körperhaltungssteuerung, oder benutzen Sie die Tastatur.