



Philipp PETI & Lukas SCHNEIDER

© 1999

VoG - Victims of Gravity

Installationshinweise:

.zip file in Verzeichnis VoG entpacken.

Folgende Verzeichnisstruktur muß unbedingt beibehalten werden:

Verzeichnis von C:\VoG\Crash

CRASH2	BMP	308.278	12.06.99	14:30	crash2.bmp
CRASH1	BMP	308.278	10.06.99	16:46	crash1.bmp
CRASH3	BMP	308.278	12.06.99	14:33	crash3.bmp

Verzeichnis von C:\VoG\Credits

CREDITS	BMP	308.278	04.06.99	18:46	credits.bmp
---------	-----	---------	----------	-------	-------------

Verzeichnis von C:\VoG\Defekt

DEFEKT3	BMP	308.278	12.06.99	14:16	defekt3.bmp
DEFEKT2	BMP	308.278	12.06.99	14:05	defekt2.bmp
DEFEKT1	BMP	308.278	04.06.99	18:42	defekt1.bmp
DEFEKT4	BMP	308.278	12.06.99	14:23	defekt4.bmp

Verzeichnis von C:\VoG\Images

PALETT~1	BMP	308.278	21.03.99	16:57	PaletteBimage.bmp
INITPAL	BMP	1.090	22.03.99	18:09	Initpal.bmp
FRAME_M1	BMP	308.278	24.03.99	15:47	Frame_M1.bmp
FRAME_K2	BMP	308.278	24.03.99	15:53	Frame_K2.bmp
MAIN	BMP	308.278	15.03.99	19:00	Main.bmp
DHBIKE	BMP	308.278	15.03.99	10:23	dhbike.bmp
FRAME_SA	BMP	308.278	24.03.99	15:47	Frame_SA.bmp
BRAKES~1	BMP	308.278	26.03.99	14:31	Brakes256_GustavM.bmp
BRAKES~2	BMP	308.278	26.03.99	14:31	Brakes256_ProStop.bmp
FRAME_~1	BMP	308.278	24.03.99	15:50	Frame_Turner.bmp
PROTEC~1	BMP	308.278	24.03.99	16:50	Protector_Gloves.bmp
PROTEC~2	BMP	308.278	24.03.99	16:49	Protector_Helm.bmp
PROTEC~3	BMP	308.278	24.03.99	16:50	Protector_Hose.bmp
PROTEC~4	BMP	308.278	24.03.99	16:51	Protector_Turtle.bmp
INTRO1~1	BMP	308.278	24.03.99	18:26	Introl_256.bmp
COMPON~1	BMP	308.278	26.03.99	9:00	Components256_XT.bmp
COMPON~2	BMP	308.278	26.03.99	9:13	Components256_LX.bmp
COMPON~3	BMP	308.278	26.03.99	8:59	Components256_XTR.bmp
FORKS2~1	BMP	308.278	26.03.99	9:43	Forks256_Hi5.bmp
FORKS2~2	BMP	308.278	26.03.99	9:42	Forks256_Xvert.bmp
FORKS2~3	BMP	308.278	26.03.99	9:43	Forks256_MrT.bmp
FORKS2~4	BMP	308.278	26.03.99	9:42	Forks256_MonsterT.bmp
FORKS2~5	BMP	308.278	26.03.99	9:44	Forks256_XXL.bmp
BRAKES~3	BMP	308.278	26.03.99	14:31	Brakes256_XTR.bmp
BRAKES~4	BMP	308.278	26.03.99	14:32	Brakes256_Hayes.bmp
REGIST~1	BMP	308.278	26.03.99	16:46	Registration.bmp

Verzeichnis von C:\VoG\Injury

NOSE	BMP	308.278	12.06.99	14:25	nose.bmp
KRANKE~1	BMP	308.278	11.06.99	15:31	krankenhaus.bmp

Verzeichnis von C:\VoG\Textures

HOLZ1_16	BMP	10.294	03.06.99	11:50	holz1_16.bmp
----------	-----	--------	----------	-------	--------------

HOLZ2_16	BMP	4.726	28.05.99	21:28	holz2_16.bmp
HOLZ3_16	BMP	10.102	29.05.99	11:36	holz3_16.bmp
PALTEX~1	BMP	701.078	29.05.99	11:34	paltexture.bmp
ROOX	BMP	2.222	29.05.99	11:39	roox.bmp
GRASS_16	BMP	30.150	29.05.99	11:35	grass_16.bmp
STEIN1~1	BMP	4.726	28.05.99	21:30	stein1_12.bmp
WASSER~1	BMP	1.666	03.06.99	11:55	wasser_16.bmp
WEG1_16	BMP	32.886	28.05.99	21:26	weg1_16.bmp
WEG2_16	BMP	64.078	29.05.99	11:34	weg2_16.bmp
WEG3_16	BMP	65.846	29.05.99	11:34	weg3_16.bmp
WEG4_16	BMP	3.902	28.05.99	21:27	weg4_16.bmp
XTR	BMP	1.846	03.06.99	11:44	xtr.bmp
KONA	BMP	1.974	02.06.99	16:45	kona.bmp
ROOX2	BMP	3.050	13.06.99	15:57	roox2.bmp
WASSER~2	BMP	13.726	29.05.99	11:37	wasser1_16.bmp
LENKER~4	BMP	68.078	10.06.99	13:28	lenkerVOGblackNew.bmp

Verzeichnis von C:\VoG\Ziel

ZIEL2	BMP	308.278	12.06.99	15:28	ziel2.bmp
ZIEL1	BMP	308.278	12.06.99	15:21	ziel1.bmp
ZIEL3	BMP	308.278	12.06.99	15:22	ziel3.bmp
ZIEL56	BMP	308.278	12.06.99	15:25	ziel56.bmp

Das Trackfile lautet [track.vgt](#) und kann mit jedem Texteditor bearbeitet werden.

Programm starten:

VoG.exe im Verzeichnis \VoG starten.

Es erscheint das Titelbild - weiter mit <Enter>

Im Hauptmenü mit <r> zum 'Registration Desk' → Name eingeben und <Enter>

Als nächstes mit <c> die Teile des Downhillbikes auswählen → mit Cursor selektieren und mit <Enter> bestätigen

Starten des Spiels mit <s>.

Während des Spiels:

<Cursor Up>	Beschleunigen
<Alt>	Hinterradbremse
<Strg>	Vorderradbremse
<Left>	Links lenken
<Right>	Rechts lenken
<Esc>	Spiel beenden

Nach einem Sturz ☺ weiter mit <Enter>.