



VISION
The 5 Dimension Utopia



Scanned

by

Thalson



Ladeanweisung IBM-AT

Systemanforderungen

Vision benötigt folgende Speichermengen, um ordnungsgemäß zu funktionieren:

- mit Sound, mit EMS: 520KB
- mit Sound, ohne EMS: 580KB
- ohne Sound, mit EMS: 470KB
- ohne Sound, ohne EMS: 530KB

Die Speicherangaben beziehen sich jeweils auf den verfügbaren Hauptspeicher Ihres Rechners. Das heißt, den Teil der unteren 640KB, die zum Zeitpunkt des Starts von Vision tatsächlich verfügbar sind. Informationen über den Speicher Ihres Systems erhalten Sie mit Hilfe der Dos-Kommandos CHKDSK oder MEM.

EMS wird jeweils mindestens 128KB benötigt, darüberhinausgehender Speicher wird vom Programm genutzt, um die Performance zu erhöhen. Sollte Ihr System über zu wenig Speicher verfügen, wird Vision in jedem Fall ohne Sound geladen.

Weiter sind MS-DOS 5.0 oder DR-DOS 5.0 Mindestvoraussetzung.

Installation auf Festplatte

Wechseln Sie auf das Laufwerk, von dem Sie Vision installieren, und geben Sie INSTALL ein.

Beispiel: B: (RETURN/ENTER)
INSTALL (RETURN/ENTER)

Kopierschutz

Die beigelegten Karten mit Informationen zu einigen der handelnden Personen sind nicht nur für einige Tips gut, sondern enthalten auch alle Informationen, die benötigt werden um die Sicherheitsabfrage vor dem betreten des Towers zu beantworten. Die Disketten von Vision enthalten keinen physikalischen Kopierschutz. Bitte fertigen Sie sich Sicherheitskopien der Disketten an, um Datenverlust zu vermeiden.

Das Vision Installationsprogramm blendet während der Installation einige Informationen ein, bitte lesen Sie diese sorgfältig. Zum Zeitpunkt der Installation belegt Vision 20MB auf Ihrer Platte, danach nur noch 14MB.

Programmstart

Geben Sie in der DOS-Kommandozeile VISION ein, nachdem Sie in das Vision-Verzeichnis gewechselt sind.

Tastaturfunktionen

Spiel laden	L
Spiel speichern	S
Spiel beenden	ALT-X
Musik ein/aus	M
Effekte ein/aus	E
Scrolling	R
Einblenden ein/aus	F
Uhrzeit/Pause	Z
Notizbuch	N
Ausdruck-Protokoll der Dialoge	PRTRSCRN
Effekte auf Speaker/Soundkarte	P
Funktionsübersicht	F1
MAX-Dialoge abbrechen	ESC

Tastatursteuerung

Steuerung des Mauszeigers	Cursortasten
linke Maustaste	Return
Bewegung in den Gängen	Ziffernblock bei aktivem NumLock

HINWEIS

Sollten Sie Schwierigkeiten mit Ihrer Videokarte haben, z.B. weil das Hardwarescrolling von Vision nicht richtig funktioniert, dann versuchen Sie die Tasten R, und F. Damit sollten sich auftretende Probleme lösen lassen. Im Problemfall steht Ihnen unsere Hotline zur Verfügung: MO, MI und FR, von 16-18 Uhr · Tel.: 02131 6602 54



Ladeanweisung Amiga

Systemanforderungen

Vision benötigt folgende Mengen freien Speichers, um zu funktionieren:

348000 Byte zusammenhängenden Chip-Speicher und

355000 Byte zusammenhängenden Fast- oder Chip-Speicher.

Die Menge verfügbaren Speichers kann mit dem DOS-Befehl "avail" im CLI/Shell angezeigt werden. Die Größe der zusammenhängenden Blöcke ist dabei unter der Rubrik "Largest" zu finden.

Wird Vision von Diskette gespielt, so bieten Amigas mit 1MB genug Speicher, um zu spielen. Unter System 1.3 reicht 1MB Speicher im Amiga aus, um Vision von Festplatte zu spielen. Es kann dann aber unter Umständen notwendig sein, Speicherplatz kostende Hilfsprogramme aus der "startup-sequence" zu entfernen. Unter System 2.0 kann es sein, daß der Amiga je nach Plattentreiber mindestens 1.5 MB Speicher enthalten muß, damit Vision von Festplatte gespielt werden kann.

Zum Spielen von Diskette sind zwei Laufwerke erforderlich. Bei Speicherplatzmangel sollten aber auf keinen Fall mehr Laufwerke eingesetzt werden! Speicherplatz spart auch das Entfernen von "assign" Befehlen aus der "startup-sequence".

Installation auf Diskette

Sie benötigen 13 Leerdisketten. Achten Sie bitte bei diesen Disketten darauf, daß die Qualität ausreichend, und die Disketten fehlerfrei sind. Vision erkennt während der Installation keine Fehler auf den Disketten!

Starten Sie Ihren Amiga mit der Diskette "Vision.Bootdisk" im internen Laufwerk. Wenn die Workbench erscheint, klicken Sie zunächst auf das "Vision.Bootdisk" Icon, und im darauf erscheinenden Fenster auf das "DISK-FORMAT"-Icon. Dieses Programm formatiert zunächst die 13 Leerdisketten, und gibt Ihnen die richtigen Namen. Klicken Sie danach das Icon "DISK-INSTALL" an, und folgen Sie danach den auf dem Bildschirm erscheinenden Anweisungen.

Installation auf Festplatte

Vision benötigt 9MB Speicherplatz auf der Festplatte, auf der es installiert werden soll. Starten Sie den Rechner und laden Sie die Workbench. Legen Sie die Diskette "Vision-Bootdisk" in ein Laufwerk und klicken Sie auf Ihr entsprechendes Icon. Klicken Sie im darauffolgenden Fenster auf das Icon "HD-INSTALL". Folgen Sie danach bitte den Bildschirmanweisungen.

Sollte es bei der Installation auf Diskette oder Festplatte zu Fehlern kommen, kann die Installation problemlos wiederholt werden, ohne daß die bereits installierten Dateien gelöscht werden müssen.

Programmstart von Diskette

Starten Sie den Rechner mit der Diskette "Vision.Start" im internen Laufwerk. Folgen Sie dann im Spielverlauf den Aufforderungen zum Diskwechsel wie angegeben.

Programmstart von Festplatte

Start von der Workbench:

Klicken Sie das "VISION"-Icon in der entsprechenden Schublade an, in der Sie Vision installiert haben.

Start von Shell/CLI:

Wechseln Sie mit dem Befehl "cd" in das Verzeichnis, in dem Vision installiert wurde. Starten Sie das Spiel, indem Sie "Vision" eingeben.

Tastaturfunktionen:

Spiel laden	L
Spiel speichern	S
Musik/Effekte ein/aus	M
Uhrzeit/Pause	Z
Notizbuch	N
Spiel beenden	ESC
Max-Dialoge abbrechen	ESC
Dialog-Protokoll auf Drucker	F10
Notizbuch drucken	F10
Speichern in die RAM-Disk	R
Anzeige der Tastenbelegung	Help

Ist nach Spielstart noch mindestens 1MB Speicher frei, speichert Vision Daten auf der RAM-Disk zwischen, um dadurch die Zahl der Zugriffe auf Diskette/Festplatte zu verringern. Diese Funktion kann mit der Taste "R" ein/ausgeschaltet werden. Von Zeit zu Zeit muß der Inhalt der RAM-Disk allerdings reorganisiert werden. Während der dadurch bedingten Wartezeiten erscheint der Mauszeiger grün.



Grete

Com-Code:
2080

Merkmale:
Geht zwar noch
zur Schule, hat
aber schon eine
Schwäche für
Hansi



Alma Atta

Com-Code:
1020

Merkmale:
Macht sich gerne
schock, steht auf
Strass-Schmuck
und ist oft im
Frisiersalon



Klaus Knister

Com-Code:
1222

Merkmale:
Ist immer noch
auf der Suche
nach einem
isoliertem
Phasenprüfer



Zsa Zsa Bolschewik

Com-Code:
4120

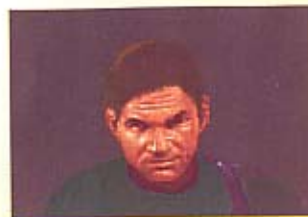
Merkmale:
Diese vornehme
Dame ist die
Mutter von
Melissa



Com-Code:
1760

Merkmale:
Liebt Tiere über
alles, Männer
hingegen...

Dora Dolphin



Com-Code:
1320

Merkmale:
Niemand weiß
woher er seinen
Namen hat

"Stone" Henge



Com-Code:
1576

Merkmale:
Ein Handwerker,
wie er im
Buche schläft

Sehnit Illustroglu



Com-Code:
3820

Merkmale:
"Crevetten-
Cocktail an Krill-
Mayonnaise"
ißt er am
allerliebsten

Jaques Beaucuis



Com-Code:
1531
Merkmale:
Liebt Nudel-
suppe mit Tofu

Nin Ten Zeng



Com-Code:
1745
Merkmale:
Mit Colt ist
nicht gut
Kirschen essen

Colt O'Gunner



Com-Code:
1625
Merkmale:
Die schnellste
Maus von
Mexiko

Rita Runner



Com-Code:
3960
Merkmale:
Hilft wo Sie
kann, hat aber
etwas gegen
Unpünktlichkeit

Loretta Buena Sera



Com-Code: 1961

Merkmale:
Trägt gerne
Kleider von
Karl Laserfeld

Wendy Whopper



Com-Code: 1257

Merkmale:
Bevorzugt teures
After-Shave
und italienische
Schuhe

Fred Fräser



Com-Code: 2145

Merkmale:
Sein großes
Idol ist Philip
Marlowe

Ricky Schurk



Com-Code: 1860

Merkmale:
Argenta hat
eine Schwäche
für Gold

Argenta Silberblick



Com-Code:

2340

Merkmale:

Elo kann
tierisch gut
programmieren

Elo Eprom



Com-Code:

1717

Merkmale:

Sensible wurde
noch nie ohne
Sonnenbrille
gesehen

Captain Sensible



Com-Code:

3760

Merkmale:

Läßt gerne
andere Leute für
sich denken

Erika Erger



Com-Code:

3860

Merkmale:

Ist allergisch
gegen
Kohle-Tabletten

Mr. Med



Com-Code:

1841

Merkmale:

Ihr Name prägte
die Liebe zum
Buchdruck

Johanna Jutenberg



Com-Code:

2041

Merkmale:

Schreibt an
einem Roman
über den Wal-
fang im 20.sten
Jahrhundert

Karl Krawatti



Com-Code:

1040

Merkmale:

Ausgezeichneter
Schachspieler.
Kennt sich auch
sehr gut im Rock-
fellow-Tower aus

Oleg Brodski



Com-Code:

0277

Merkmale:

Lebt wie ein
Asket und hat
ein Händchen
für Pflänzchen

Rasta Kingston

Credits

Projektleitung

Thomas Brockhage, Softgold
Robert Köster, ad games

Entwicklungs-Koordination

Volker Eloesser

Art-Direction

Oliver Dannat, Softgold

Satz & Litho

Vorhauer Creativ, Düsseldorf



© 1992 by Rainbow Arts, Germany · Published by SOFTGOLD