



**Multimedia
Games
Entertainment**

Tobias Post & Martin Deckmann
Heckenrosenweg 5
44894 Bochum

Telefon: 0234 / 92 31 960
Telefax: 0234 / 92 31 962
Email: odin4000@t-online.de
<http://www.odin4000.de>



Handbuch

1.	Herzlich Willkommen.....	3
2.	Systemanforderungen.....	3
3.	Installation.....	4
4.	Einleitung – Steuerung.....	5
5.1	Die Hauptkarte.....	6
5.2	Scrollen.....	6
5.3	Selektion.....	6
5.4	Befehle.....	7
5.5	Schnappschuß.....	7
5.6	Pause – Geschwindigkeit.....	7
6.	Netzwerk.....	8
7.	persönliche Anpassungen.....	9

1. Herzlich Willkommen

Der hysterische Ruf des Goldes fegte durch das weite Land und erreicht auch die entferntesten Ansiedlungen. Die wagemutigen Familien, Träumer und Pistoleros machten sich sofort auf, in der Hoffnung das glänzende Edelmetall in die Finger zu bekommen. Und so zogen die schwerbeladenen Trecks rumpelnd gegen Westen.

Doch ihrer Spur folgten auch Aasgeier und Halsabschneider, die in den naiven Greenhorns aus den freundlicheren Teilen des Kontinents eine leicht Beute sahen. Der Westen war noch unzivilisiert und der eherne Arm des Gesetzes weit. Zudem lebten in der Wildnis kriegerische und leicht zu erzürnende Indianer, die dem Skalpieren und Martern unvorsichtiger Abenteurer nicht abgeneigt waren.

Als diese Siedler die ersten kleinen Holzstädte gründeten wurden auch ganze Trupps von kampfgeprobten Soldaten in den Westen geschickt, um dort Forts zu bauen. Doch das gefiel weder den Indianern noch den freiheitsliebenden und gewohnten Goldgräbern. Das Aufeinandertreffen dieser unberechenbaren Gruppen war der zündende Funke an der Dynamitstange namens: Wilder Westen.

Das Rad des Schicksal wird nun von Euch gedreht und die Geschichte wird den Stempel Eures Namens tragen. Verteidigt die Freiheit der mutigen und zu allem entschlossenen Goldgräber und beschützt ihre Städte. Oder kommandiert die heldenhaften Soldaten bei ihrem Auftrag, den Westen zu zähmen. Aber nehmt Euch auf alle Fälle vor den barbarischen Indianern in acht. Das Spektakel kann nun beginnen.

2. Systemanforderungen

	<u>Mindestens</u>	<u>Empfohlen</u>
System:	PC	-
Betriebssystem:	Windows 95	Windows NT
CPU:	Pentium 90	Pentium 200
Hauptspeicher:	16 MB	32 MB
Grafikkarte:	800x600, 256 Farben	800x600, TrueColor
CD-Laufwerk:	4x	8x
Festplatte:	119 MB	188 MB
Soundkarte:	MS-Windows kompatibel	-
Maus:	MS-Windows kompatibel	-
Tastatur:	MS-Windows kompatibel	-
Netzwerkkarte:	-	MS-Windows kompatibel

3. Installation

Sollte das Installationsprogramm nicht schon automatisch beim Einlegen der CD aktiviert werden, so starten Sie bitte das Programm XINSTALL.EXE im obersten Verzeichnis der Spiele-CD mit Hilfe des Windows-Explores.

Das Installationsprogramm kann jederzeit mittels eines Mausklicks auf den ENDE-Schalter abgebrochen werden.



Sie haben die Auswahl zwischen einer Komplettinstallation des Programms auf Festplatte oder einer sparsamen Teilinstallation, wobei die Videos auf der CD verbleiben.

Der zweite Punkt ist aber nur bei schnellen CD-Rom-Laufwerken sinnvoll, da sonst das Abspielen von Videos zu Problemen führen kann.



Nun werden Sie nach den Zielpfad gefragt, der den Ort der Installation auf ihrer Festplatte angibt. Sollte nicht genug Speicherplatz auf Ihrer Festplatte vorhanden sein, so wird dies gemeldet. Wählen Sie dann bitte einen anderen Zielpfad, da eine Installation sonst nicht möglich ist.

Die Installation kann mit einem Mausklick auf den KOPIEREN-Schalter beginnen.



Während des Kopiervorgangs werden Sie über den Fortschritt der Installation informiert.

Das Spiel wird nach der Beendigung der Installation automatisch gestartet.



Nach der fertigen Installation können Sie das Spiel GOLDCITY.EXE über den Windows-Explorer oder einen Doppelklick auf das Spielepiktogramm, welches sich auf Ihren Arbeitsplatz befindet, starten.

Durch erneuten Aufruf des Programms XINSTALL.EXE haben Sie weiterhin die Möglichkeit das Spiel wieder zu deinstallieren oder dieses zu spielen.

4. Einleitung – Steuerung

Die Bewohner des Wilden Westens sind temperamentvoll, energiegeladen und ziemlich unzivilisiert. Ein schneller Colt oder eine leckere Wiskeyflasche zählen immer noch mehr als tausend schlagende Argumente. In dieser Atmosphäre ist es jedermann gewohnt, entschieden zu handeln und sein Leben in vollen Zügen zu genießen. Man weiß ja nie wie lange die Party noch dauert.

In den termitenfreundlichen Holzgebäuden von GoldCity werden die Helden dieser Tage geboren, solange man im Besitz des dazugehörigen Schildes, Fahnenmastes oder Marterpfahles ist. Diese zu erobern und vehement zu bewachen ist daher eine sehr gute Idee. Schilde stehen für die Goldgräber, Fahnen für die Soldaten und Marterpfahle für die Indianer. Durch die Eroberung eines feindlichen Gebäudes wird dieses in ein Gebäude der eigenen Seite umgebaut, bzw. die Produktion angehalten bis es wieder zurückerobert wird, wenn es sich um die noblen Heimstätten eines Sheriffs oder Generals handelt. Eine Ausnahme sind die Indianer, die sich leicht beschwatzen lassen und dann auf der Seite ihres jeweiligen Bekehrers kämpfen.

In den verschiedenen Missionen werden Sie auf unterschiedliche Geländegegebenheiten stoßen, die die Marschgeschwindigkeit ihrer Figuren beeinflussen. Und zudem Grundlage ihrer ausgeklügelten Strategien sein sollte.

Sichern und halten Sie Schlüsselpositionen, verteidigen Sie ihr Territorium, bekehren Sie Indianer und deaktivieren Sie die Gebäude ihres Gegenspieler. Manchmal erfordert es ein Auftrag auch spezielle Artefakte zu beschützen oder zu zerstören. Und es kann vorkommen, das Sie mysteriöse und wichtige Persönlichkeiten zu einem Zielort eskortieren oder aber gefangennehmen müssen.

Der Gesundheitszustand einer Figur wird durch einen dazugehörigen Statusbalken angezeigt. Durch Kampfverletzungen wird dieser kürzer. Das Abknabbern von Tieren führt aber wieder zu einer Verbesserung des Gesundheitszustands.

Allgemeine Typinformationen, wie z.B. Lebensenergie oder Kampfkraft, gibt die Infobox, wenn man den Mauszeiger auf ein interessantes Objekt bewegt. Im Normalfall zeigt die Infobox aber die Anzahl der eigenen und der gegnerischen Figuren an.

5.1. Die Hauptkarte

- a) Hauptkarte
- b) Minikarte
- c) Infobox

- d) Goldgräber Einheit
- e) Soldaten Einheit

- f) Hütte
- g) Schild, Fahne, Marterpfahl
- h) Ausgang

- i) Menü: (Briefing, Neustart, Optionen, Ende)
- j) Speichern
- k) Laden



5.2. Scrollen

Um während einer Mission den aktuell sichtbaren Bildschirmbereich auszuwählen, denn Überblick ist der Grundstein jeder erfolgreichen Schlacht, gibt es vier Möglichkeiten:

1. Mittels drücken der Pfeil- bzw. Cursortasten der entsprechenden Richtung.
2. Durch das Festhalten der gedrückten rechten Maustaste und gleichzeitiger Bewegung der Maus in die passende Richtung.
3. Oder die Berührung des Mauszeigers mit einem der vier Bildschirmränder.
4. Und schließlich über einen direkten Linksklick an die gewünschte Position in der Minikartenanzeige.

5.3. Selektion

Zum Selektieren der eigenen Truppen, um diesen wichtige Anweisungen zu geben, existieren vier Wege:

1. Ein Linksklick auf eine Einheit wählt diese aus, wobei bei gedrückter SHIFT-Taste eine Selektion auch erweitert werden kann.
2. Ein Festhalten der gedrückten linken Maustaste und gleichzeitige Bewegung der Maus zieht einen Selektionsrahmen auf, wobei alle Objekte innerhalb dieses Rahmens beim Loslassen der Maustaste selektiert werden.
3. Ein Druck auf die Leer- bzw. Spacetaste wählt alle gerade sichtbaren Einheiten auf dem Bildschirm aus.
4. Weiterhin können zehn Selektionsmengen auf die Tasten 1, 2 ... bis 0 definiert werden. Eine aktuelle Selektion wird mit gedrückter STRG-Taste und gleichzeitigen Druck auf eine Taste zwischen 1 und 0 gesetzt und dann durch einen einfachen Tastendruck auf 1 bis 0 wieder aufgerufen.

Um eine Selektion wieder aufzuheben, genügt ein einfacher Rechtsklick.

5.4. Befehle geben

Alle Anweisungen beziehen sich immer auf die aktuell selektierten Objekte, die man an einem rotierenden Sheriffstern leicht erkennen kann:

1. Ein Linksklick auf eine beliebige Landschaftsposition in der Haupt- oder Minikarte erteilt einen Marschbefehl. Ein Minikartenklick benötigt dabei noch zusätzlich das Festhalten der SHIFT-Taste. Die Einheiten werden versuchen diese Position auf die kürzeste Weise anzulaufen, wenn es einen Weg gibt und dabei günstige Geländeerampen benutzen. Dies wird mit einem grünen Cursor bestätigt. Sollte ein roter Cursor erscheinen, hat man auf einen illegalen Bereich, wie z.B. Berge oder Flüsse geklickt. Es wird in diesen Fall aber dennoch versucht, dieser Position möglichst Nahe zu kommen.
2. Die Objekte werden auf ihren Weg zum Zielpunkt sich selbständig verteidigen und feindliche Einheiten angreifen bzw. Gebäude erobern, um keine Gelegenheit ungenutzt verstreichen zu lassen. Wird dies jedoch nicht gewünscht, so sollte man gleichzeitig zum Haupt- bzw. Minikartenklick die STRG-Taste gedrückt halten. Die selektierten Einheiten rennen dann ohne Rücksicht auf Verluste direkt zum Zielpunkt. Dies ist auch während einer Schlacht eine geschickte Möglichkeit, um Einheiten aus einer brenzligen Lage zu befreien - Fluchtmodus.
3. Ein Linksklick auf eine feindliche Einheit wird mit einem Fadenkreuz-Cursor bestätigt und gibt den Befehl diese unverzüglich anzugreifen. Auf diese Weise kann man hartnäckige Gegner bewußt ausschalten. Sollte der Zielpunkt aber eine gegnerische Fahne (Schild, Marterpfahl) sein, so wird versucht, diese mit erster Priorität zu erobern.

5.5. Schnappschuß machen

Um besonders spannende Szenen zu dokumentieren bzw. zu archivieren, man will ja Beweise für seine Heldentaten haben, gibt es die Möglichkeit das aktuelle Schlachtgetümmel abzuspeichern:

1. Mit SHIFT und POS1 wird der aktuelle Bildschirminhalt festgehalten und eine Datei im Installationspfad des Spieles angelegt.
2. Möchte man aber das ganze Level sichern, um z.B. seine strategischen Vorbereitungen auf einer riesigen selbst gedruckten Karte zu planen, so kann dies mit STRG und POS1 geschehen. Weiterhin machen sich diese Karten auch gut als Wandschmuck.

5.6. Pause - Geschwindigkeit

Um eine kleine Pause einzulegen und neue Kräfte für die kommenden Herausforderungen zu sammeln, existiert die Möglichkeit das Spiel mit der RETURN-Taste anzuhalten. Ein energischer zweiter Druck auf dieselbe Taste und die Geschehnisse nehmen wieder ihren Lauf. Über die Tasten F1 bis F3 kann das Spiel außerdem beschleunigt werden. F1 ist die normale Geschwindigkeit, F2 doppelter und F3 dreifacher Zeitraffer. Und schließlich können laufende Videos mit der ESC-Taste abgebrochen werden.

6. Netzwerk

Über eine TCP/IP Verbindung, z.B. mittels Ethernet können bis zu 8 Spieler gleichzeitig an einer Schlacht teilnehmen, wobei jeder Spieler einen eigenen Computer benötigt. Dabei ist zu beachten, daß der schnellste Rechner zum Spielzentrum (Server) erwählt wird und die restlichen Maschinen der Netzstationen (Clients) nicht zu langsam sind. Ein Fehlertoleranzprotokoll versucht dabei das beste auch aus problematischen Konfigurationen zu machen. Aber ein Realzeit-Strategiespiel im Netzverbund stellt notwendigerweise sehr hohe Anforderungen an die verwendete Hardware. Erst mit schnellen Rechnern und mit guten Netzwerkkarten sind befriedigende Ergebnisse zu erwarten.

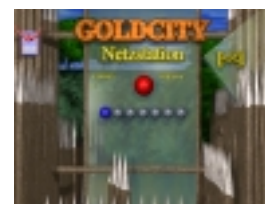
Ein Netzwerkspiel beinhaltet immer ein Spielzentrum und eins bis sieben Netzstationen.



Geben Sie als Netzstation den Namen des Spielzentrums (Host) und die verwendete Gruppe (Socket-Port) an und selektieren Sie als Spielzentrum eines der zehn Netzwerklevel.



Wählen Sie die Seite mit der Sie sich verbünden wollen. Alle Spieler einer Seite (Goldgräber oder Soldaten) kämpfen miteinander gegen alle anderen.



Ein Linksklick auf den START-Schalter des Spielzentrums startet das Spiel.

7. Persönliche Anpassungen

Mit den folgenden Optionen kann das Spiel auf spezielle Computersysteme und persönliche Vorlieben angepaßt werden.

1. Videos / Videos maximieren:

Haben Sie Probleme beim Abspielen von Videos oder gefallen Ihnen besonders große bildschirmfüllende Filme besonders gut, dann sind Sie hier richtig.

2. Feine Animationen / Infobox:

Um Speicherplatz zu sparen, können Sie alle Animationen im Spiel mit der halben Auflösung fahren. Zudem kann die sehr hübsche, aber auch viel Speicher verwendende Infobox ausgeschaltet werden.

3. Nebel des Krie-

ges / Schattenwurf / Spuren / Sterbesequenzen / Einschlagkrater:

Um noch mehr Speicherplatz einzusparen, können die Realismus verbreitenden Dekorationen deaktiviert werden.

4. Sprache / Geräusche / Musik:

Um die Sounduntermalung dem persönlichen Geschmack anzupassen, können Sie hier direkt auf die Soundkulisse Einfluß nehmen.

5. Schwierigkeitsgrad / Geschwindigkeit:

Und selbstverständlich können Sie das Spiel für den von Ihnen bevorzugten Spielstil vorkonfigurieren.

Viel Spaß mit „High Noon“