

TopWare



Victory

Deine Strategie entscheidet über das Schicksal von Methien

Impressum
Copyright © by
Produktion:

TopWare CD-Service AG • Markircher Straße 25 • D-68229 Mannheim
TopWare CD-Service AG • Markircher Straße 25 • D-68229 Mannheim

Lizenzbestimmungen

Dieses Programm, alle seine Softwarebestandteile, die mitgelieferten Bilder, das Handbuch sowie die Programm- und Datenkonzeption sind urheberrechtlich geschützt. Der Käufer erwirbt mit diesem Vertrag das nicht übertragbare und nicht ausschließliche Nutzungsrecht für das Programm, dessen Art und Umfang sich aus der Dokumentation ergibt. Der Käufer erwirbt das Recht, das Programm auf einem System einzusetzen. Der Käufer erkennt an, dass die Installation des Programmes die Rechte des Herausgebers an dem Programm (Patente, Urheberrechte, Geschäftsgeheimnisse) uneingeschränkt an. Das betrifft auch das Copyright an Dokumentationen, die schriftlich oder auf Computemedien vorliegen. Der Käufer darf Copyrightvermerke, Kennzeichnungen und/oder Eigentumsangaben des Herausgebers an den Programmen oder am Dokumentationsmaterial nicht verändern. Der Käufer verpflichtet sich, das Programm nur für eigene Zwecke zu nutzen und es Dritten weder unentgeltlich noch entgeltlich zu überlassen. Dem Käufer ist es gestattet, Arbeitskopien für den eigenen Bedarf zu erstellen oder das Programm auf eine Festplatte zu kopieren.

Installationshinweis

Um Victory zu installieren, gehen Sie unter DOS bitte folgendermaßen vor:

1. Legen Sie die CD-ROM in das dafür vorgesehene Laufwerk.
2. Geben Sie bitte folgenden Befehl in die Befehlszeile ein: `[Laufwerksbuchstabe CD-ROM]:\INSTALL.EXE`
3. Auf Ihrem Bildschirm erscheint das Installationsprogramm von Victory, das Sie auffordert, das Verzeichnis anzugeben, in welches das Spiel installiert werden soll. Das Verzeichnis GAMEVICTORY auf dem Laufwerk C ist voreingestellt. Sollte diese Vorgabe nicht Ihren Vorstellungen entsprechen, ändern Sie das Laufwerk und das Verzeichnis, und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit der <ENTER>-Taste. Danach werden die vom Spiel benötigten Dateien auf die Festplatte kopiert. Sobald dieser Vorgang abgeschlossen ist, wird das Installationsprogramm beendet, und Sie können das Setup des Spieles aufrufen, um die Anpassungen an Ihre Hardware vorzunehmen. Geben Sie dazu im Verzeichnis in dem Sie das Spiel installiert haben `SETUP.EXE` ein und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit der <ENTER>-Taste.

ACHTUNG: VICTORY benötigt 2 MB EMS-Speicher. Achten Sie also bitte darauf, daß Ihre CONFIG.SYS folgenden Eintrag enthält:
`DEVICE=EMM386.EXE RAM`

Setup

Das Setup von Victory dient in erster Linie dazu, die Musik- und Soundausgabe des Spiels an die Soundkarte anzupassen und zu testen. An der rechten Seite des Setup-Bildschirmes befinden sich die Schaltflächen **IRQ**, **Port** und **DMA**, mit denen Sie das Spiel an die Einstellungen Ihrer Soundkarte anpassen können. Sollten Ihnen die Einstellungen Ihrer Soundkarte nicht bekannt sein, können Sie die Schaltfläche **Autodetektion** nutzen, damit das Setup die Einstellungen Ihrer Soundkarte automatisch erkennt. Mit den beiden Schaltflächen **Musik** und **Sound** kann die **Musik-** und **Soundausgabe** ein- bzw. ausgeschaltet werden. Ob alle Einstellungen korrekt funktionieren, können Sie mit den beiden Schaltflächen **Musiktest** und **Soundtest** herausfinden. Beim Soundtest wird ein kurzes Geräusch abgespielt. Beim Musiktest spielt das Setup eines der Musikstücke aus dem Spiel, das mit der rechten Maustaste abgebrochen werden kann. Stimmen die im Setup vorgenommenen Einstellungen, benutzen Sie bitte die Schaltfläche **Speichern**, um diese in der entsprechenden Konfigurationsdatei des Spiels zu sichern, und verlassen das Setup anschließend mit der Schaltfläche **Ende**. Falls Sie das Setup verlassen möchten, ohne die Änderungen der Einstellungen zu speichern, benutzen Sie nur die Schaltfläche **Ende**.

Installation der Software für den ONLINE-Support (Modem erforderlich)

Wenn auf Ihrem System keine Internet- oder CompuServe-Zugangssoftware installiert ist, starten Sie das Installationsprogramm, indem Sie folgende Befehlszeile eingeben: `[Laufwerksbuchstabe CD-ROM]:\CSERVE\SETUP.EXE`. Folgen Sie den weiteren Installationsanweisungen. Sie werden zu Beginn der Installation gefragt, ob Sie eine neue Mitgliedschaft beantragen möchten. Beantworten Sie diese Frage mit „JA“. Dann wird automatisch CompuServe angewählt und ein Account eingerichtet. Der Account beinhaltet 10 gebührenfreie Online-Stunden in CompuServe oder im Internet.

Technischer Support

Technischen Support erhalten Sie unter folgenden Rufnummern:

- | | | |
|----------------|---|--------------------------------------|
| 1. CompuServe: | Go Topware | |
| 2. Internet: | http://topware.compuserve.de | |
| 3. Telefon : | 0190-570027 | Mo-Fr 9:00-12:00 und 14:00-16:00 Uhr |
| 4. Fax: | 0190-570058 | Mo-So 0:00-24:00 Uhr |

Aufwurf und Bedienung

Starten Sie das Spiel durch die Eingabe von Victory und das anschließende Betätigen der <ENTER>-Taste. Nach kurzer Lade- und Initialisierungszeit erscheint der Titelbildschirm von Victory. An der linken Seite befinden sich drei Fächer, die als Schaltflächen dienen. Mit der ersten können Sie ein neues Spiel beginnen, mit der zweiten ein bereits gespeichertes Spiel laden oder mit der dritten das Spiel beenden und zum Betriebssystem zurückkehren.

Nach einer kurzen Beschreibung des Szenarios gelangen Sie in die eigentliche Spieloberfläche. Dort befindet sich auf der rechten Seite eine Buttonleiste, auf der Sie das ausgewählte Objekt und die zur Verfügung stehenden Funktionen sehen können. Diese sind abhängig vom gewählten Objekt und den zur Verfügung stehenden Ressourcen.

Die unterste Schaltfläche bildet eine Ausnahme und ist jederzeit, unabhängig vom gewählten Objekt, verfügbar und mit einer Doppelbelegung versehen: Mit einem rechten Mausklick wird das Missionsziel, um einen linken Mausklick die Übersichtskarte ein- oder ausgeblendet. Mit der Karte können Sie auch die Truppen bewegen, indem Sie die gewünschte Stelle auf der Karte mit der rechten Maustaste anklicken.

Der weiße Streifen repräsentiert die Ressource Milch. Der rote Strich im oberen Teil der Anzeige markiert eine Beschränkung des Milchvorrates in den ersten Missionen, so daß Sie nicht in der Lage sind, alle Gebäude zu bauen. Einige Gebäude und Figuren können erst dann gebaut werden, wenn die Milchanzeige den obersten Grad erreicht.

Das Spiel wird grundsätzlich mit der Maus bedient. Benutzen Sie die linke Maustaste, um ein Gebäude oder eine Figur auszuwählen. Um mehrere Figuren zu einer Gruppe zusammenzufassen, müssen Sie dies bei gedrückter linker Maustaste durchführen. Nach der Auswahl ändern sich Mauszeiger und Buttonleiste.

Die Gebäude

In diesem Abschnitt finden Sie eine Beschreibung der einzelnen Gebäude, die im Spiel vorkommen können, sowie der Funktionen und Möglichkeiten der Gebäude. Bevor wir uns jedoch den Gebäuden widmen, sollte erläutert werden, wie Gebäude überhaupt gebaut werden. Um ein Gebäude bauen zu können, muß in einem bereits fertigen Gebäude die Möglichkeit bestehen, ein neues Gebäude zu bauen. Sie klicken die entsprechende Schaltfläche für das gewünschte Gebäude an und wählen die Stelle aus, an der die Baustelle des Gebäudes errichtet werden soll. Dabei ändert sich der Mauszeiger in ein großes Rechteck. Ist das Rechteck weiß, kann die Baustelle an der aktuellen Position platziert werden. Ist das Rechteck rot, ist die aktuelle Stelle für den Bau eines Gebäudes nicht geeignet. Gebäude können nur an Wegen gebaut werden. Haben Sie die verfügbaren Bauelemente ausgenutzt oder deren Lage stimmt nicht mit Ihren Vorstellungen überein, kommen Sie um den Bau neuer Wege nicht herum. Bevor Sie jedoch ein neues Gebäude nutzen können, muß es erst einmal gebaut werden. Nur ein Bauer bzw. Holzfäller kann ein Gebäude errichten. Wie die meisten Objekte im Spiel besitzen auch die beiden Balken links und rechts neben der Abbildung des Gebäudes in der Objektanzeige eine besondere Bedeutung. Der linke Balken (grün) zeigt den Zustand des Gebäudes an. Der rechte Balken (gelb) zeigt an, wie viele Bewohner dieses Gebäude noch aufnehmen kann.

Das Hauptgebäude

Das Hauptgebäude gehört mit Abstand zu den wichtigsten Gebäuden im Spiel. Mit Hilfe des Hauptgebäudes können Sie ein Haus der Jäger, einen Kuhstall, ein Haus der Priester oder Wege bauen. Vor allem die Möglichkeit, ein Haus der Jäger und Kuhställe zu bauen, ist für den Erfolg Ihrer Mission ausschlaggebend. Schließlich können Sie ohne einen Bauer keine neuen Gebäude errichten, und ohne Kuhställe haben Sie keinerlei Möglichkeit, Milch zu sammeln, die Sie zum Bau neuer Gebäude sowie auch für die Pflege der Männer benötigen.

Das Haus der Jäger

Auch das Haus der Jäger spielt eine besondere Rolle, da hier nicht nur die Jäger leben, sondern auch die Bauern, die für den Bau neuer Gebäude benötigt werden. Bei vollem Milchvorrat kann von den Einwohnern ein Haus der Krieger gebaut werden.



Wurde eine Figur ausgewählt, können Sie ihr mit der Maus einen Standort zuweisen. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste den entsprechenden Ort an. Dies gilt für Einzelfiguren und Gruppen.

Je nach Situation ändert sich der Mauszeiger:

Kann mit der aktuellen Figur oder Gruppe eine andere Figur oder ein Gebäude angegriffen werden, ändert sich der Mauszeiger, sobald er über der gegnerischen Figur oder dem gegnerischen Gebäude platziert wurde. Der Angriff wird nach Anklicken mit der rechten Maustaste vorgenommen. Bei einigen Figuren, wie beispielsweise dem Bauern bzw. Holzfäller, ändert sich der Mauszeiger auf Zäunen und alten Bäumen, die dann abgeholzt bzw. abgerissen werden können. Beim Magier ändert sich der Mauszeiger auch, wenn er auf Wäldern oder großen Bäumen platziert ist, da der Magier diese mit seinen Feuerkugeln niederbrennen kann.



Handelt es sich bei der aktuellen Figur um einen Bauern bzw. Holzfäller, ändert sich der Mauszeiger, wenn er über eine Baustelle oder einen reparaturbedürftigen Gebäude platziert wird. Durch Anklicken mit der rechten Maustaste kann ein neues Gebäude auf der Baustelle errichtet oder ein beschädigtes Gebäude repariert werden.



Diese Form nimmt der Mauszeiger immer dann an, wenn keine Aktion ausgeführt oder die Stelle des Szenarios nicht betreten werden kann.



Falls Sie sich mit der Maus außerhalb des Spielbereiches bewegen, ändert der Mauszeiger seine Form und ermöglicht Ihnen das Scrolling des Bildschirms. Je nachdem, zu welchem Bildschirmrand hin Sie den Mauszeiger bewegen, wird das Szenario in diese Richtung gescrollt. Optional können Sie auch die Cursorstasten der Tastatur für das Scrollen des Szenarios einsetzen.



lich sein. Bei



Der Kuhstall

Ein Kuhstall kann jeweils drei Kühe beherbergen, die dortin ihre Milch bringen. Aus diesem Grund sollten Kuhställe sich möglichst in der Nähe von Weideflächen befinden und für die Kühe gut zugänglich; zu enger Bauweise stören sich die Kühe gegenseitig.

Das Haus der Priester

Das Haus der Priester dient den Magiern und den Hohepriestern als Unterkunft. Die Bewohner dieses Hauses können keine weiteren Gebäude bauen.

Das Haus der Krieger

Dieses Haus kann bei vielen Missionen eine strategisch wichtige Bedeutung erlangen, denn außer den Kriegern und den Lanzenwerfern erlaubt es den Bau von Palisaden, mit denen Sie ihr Dorf von feindlichen Truppen abgrenzen können. Außerdem können die Bewohner das Haus eines Ritters bauen.



Das Haus des Ritters

Das Haus eines Ritters ist, wie das Haus der Priester auch, die höchste Baustufe in diesem Spiel. Ein Haus des Ritters bietet Platz für jeweils nur einen einzigen Ritter, doch dieser ist es wirklich wert, ihm sein eigenes Haus zur Verfügung zu stellen.



Die Heil- und Gebetsstätten

Diese gehören nicht zu den Gebäuden, die Sie bauen können, sondern befinden sich meistens in der Nähe ihres Dorfes. Auf diese Weise erhalten Sie die Möglichkeit, Ihre Spielfiguren zu heilen. Es ist kaum möglich, an einen Ritter mit voller Kampferfahrung zu gelangen, ohne ihn immer wie-

Die Spielfiguren

Die Spielfiguren werden durch unterschiedliche Symbole in der Objektanzeige dargestellt. Auf der linken Seite der Objektanzeige befindet sich ein Balken der den gesundheitlichen Zustand der Spielfigur repräsentiert. Mit abnehmender Gesundheit wechselt die Farbe des Balken von grün über gelb nach rot.



Der Bauer und Holzfäller

Der Bauer, der auch die Tätigkeit eines Holzfällers ausübt, ist die einfachste Form eines Kriegers. Nur er ist im Stande, auf einer Baustelle ein Gebäude zu errichten. Deshalb spielt er eine sehr wichtige Rolle. Außerdem kann er beschädigte Gebäude reparieren. Zu einer weiteren Eigenschaft des Bauern gehört das Fällen von alten Bäumen sowie die Fähigkeit, Palisaden einzureihen. Bauern bewohnen zusammen mit den Jägern das Haus der Jäger.



Der Jäger

Der Jäger ist mit einem Bogen ausgerüstet, dessen Reichweite in vielen Situationen gefragt ist als die bloße Kraft des Bauern. Zwar ist die Zerstörungskraft des Jägers nicht so groß wie die eines Bauern, allerdings muß er auch nicht direkt neben dem Ziel stehen, um es anzugreifen. Desweiteren ist der Jäger schneller als jede andere Figur. Ein weiterer großer Vorteil des Jägers sind seine guten Augen. Der Jäger sieht weitaus besser als alle anderen Figuren. Sein Sehvermögen ist fast doppelt so groß, vor allem bei Geländeerkundung sehr vorteilhaft ist.



Der Krieger

Der Krieger verfügt über folgende Besonderheit: Er ist stark und versteht es, mit seinem großen Schwert umzugehen. Er ist ungefähr doppelt so stark wie ein Bauer, bietet jedoch keine weiteren Besonderheiten. Für einen Kampf oder die Verteidigung ist er allerdings hervorragend geeignet, insbesondere deshalb, weil er nicht so anspruchsvoll ist wie ein Ritter.



Der Lanzenwerfer

Der Lanzenwerfer bewohnt zusammen mit dem Krieger das Haus der Krieger. Auch er ist ein Kämpfer, der seine Gegner aus der Distanz angreifen kann. Der Lanzenwerfer besitzt die Kraft eines Bauern.



Der Ritter

Ritter ist der höchste Rang eines Kriegers. Auf den ersten Blick erscheint es nicht sinnvoll, Ritter in seine Reihen aufzunehmen, da Krieger weitaus weniger anspruchsvoll sind. Der Ritter ist jedoch stärker als ein Krieger und zudem durch seine Rüstung weitaus besser geschützt. Sein großer Vorteil liegt in der Kampferfahrung, die durch den roten Balken neben der Objektanzeige dargestellt wird. Je mehr erfolgreiche Kämpfe der Ritter bestritten hat, desto größer seine Kampferfahrung und seine Kraft. Aus diesem Grund stellen mehrere Ritter mit maximaler Kampferfahrung stellen eine fast unsiegbare Streitmacht dar.



Der Magier

Der Magier ist eine Figur mit besonderen Fähigkeiten. Er ist zwar langsam, doch durch seinen Zauber wird der Magier zu einem mächtigen Kämpfer. Der Magier verfügt über zwei Zauber: Weitblick

oder zu heilen. Im Spiel gibt es verschiedene Heil- und Gebetsstätten, wobei sich die beiden optisch nicht voneinander unterscheiden. Charakteristisch sind in den Boden geschlagene Pfähle, Feuerstellen, Steine oder größere Opfersteine. Sie müssen eine Spielfigur dorthin schicken, um herauszufinden, ob sie dort geheilt werden können. Beim Heilen wird eine Figur von einer hellblau schimmernden Aura umgeben.

In einigen Szenarien gibt es auch Stätten, an denen Sie Ihre Spielfiguren in Bären verwandeln können. In anderen Szenarien sind Gebetsstätten das Missionsziel, wenn es beispielsweise heißt, daß ein Magier dorthin geleitet werden muß, um in den Kreis der Macht zu treten.

und Feuerbälle. Mit dem Weitblick kann der Magier weiter als jeder andere sehen und entferntes Gelände erkunden. Die Feuerbälle sind eine hervorragende Waffe zur Zerstörung von Gebäuden, können jedoch auch gegen feindliche Einheiten eingesetzt werden. Dabei läßt der Magier aus weiter Entfernung mehrere Feuerkugeln, die alles niederbrennen, auf das Ziel fallen. Der Magier wehrt sich mit einzelnen kleinen Feuerbällen, die Dank der großen Zerstörungskraft auch Wälder und Palisaden abbrennen können. Da der Magier für jeden Zauber Energie benötigt sind seine Zaubersprüche von der im rechten Balken der Objektanzeige dargestellten Zauberkraft abhängig.



Die Hohepriesterin

Die Hohepriesterin hat zwar, trotz ihrer Blitze nicht die Kampfkraft eines Magiers oder gar eines Ritters, kann sich aber mit einer Schutzkugel umhüllen, so daß sie eine Zeitlang unverwundbar ist.



Das Monster

Das Monster gehört, genauso wie der Bär, nicht zu den Figuren, die Sie selbst erzeugen können. Monster sind nur in einigen Szenarien verfügbar und werden dann von Magiern aus dem Reich der Dämonen auf die Erde geholt. Das Monster ist extrem schnell, und durch seine starken und mit Gift versehenen Krallen wird es zu einer sehr überlegenen Waffe. Vor allem, da es sich selbst heilen kann. Dazu nutzt es die Macht der Dämonen, die im rechten Balken in der Objektanzeige dargestellt wird. Ist die Macht der Dämonen verbraucht, kann sich das Monster nicht mehr selbst heilen und muß warten, bis wieder ausreichend Macht verfügbar ist.



Der Bär

Schon immer galt der Bär als ein sehr kräftiges und gefährliches Tier. Auch in diesem Spiel hat sich nichts daran geändert. Wie das Monster gehört auch der Bär zu den Spielfiguren, die Sie nicht selbst erzeugen können. Allerdings gibt es in einigen Szenarien Orte, in denen Sie Ihre Figur in Bären verwandeln können.



Die Kuh

Die Kuh ist genauso wichtig wie ein Bauer, denn ohne sie kommen Sie im Spiel nicht weit. Die Kuh wird benötigt, um Milch zu erzeugen und über den Kuhstall an die Vorratskammern weiterzugeben. Um Milch zu produzieren, benötigt die Kuh Weideflächen. Sobald sie sich satt gefressen hat, kehrt sie selbständig zum Kuhstall zurück und geht dann wieder auf die Weidefläche. Eine Kuh kehrt auch dann zum Kuhstall zurück, wenn Sie von einem gegnerischen Krieger getroffen wurde. In diesem Fall blockiert sie den Stallengang und muß von Ihnen wieder auf eine Weidefläche geführt werden.