

# WARGAME

EUROPEAN ESCALATION



HANDBUCH

FOCUS  
HOME INTERACTIVE

# TASTATURBELEGUNG



Linksklicken zum Auswählen einer oder mehrerer Einheiten

Linksklicken, um einen erweiterten Befehl zu erteilen (Klick auf Befehlsbutton + Linksklick)



Rechtsklicken, um einen einfachen Befehl zu erteilen: Bewegen oder Angreifen

## Pfeiltasten

### Mausrad

**Mittlere Maustaste gedrückt halten + Maus bewegen**

N

Z

H

Q

T

Ö oder M

E

X

R

Ctrl + w

L

U

Umschalt

TAB

I

^

F5

F9

ESC

Strg + 1-9

1 - 9

**Strg + Klick auf ein Einheitsensymbol**

**Umschalt + Klick auf ein Einheitsensymbol**

## KAMERA

Kamera bewegen.

Zoomen.

Kamera drehen und kippen (nur in bestimmten Zoomstufen möglich).

Die Kamera der ausgewählten Einheit folgen lassen. Solange die Taste gedrückt wird, in den Zielpunkt hineinzoomen

Aus der Nahansicht in die Satellitenansicht wechseln.

## BEFEHLE

[Hinweis] Diese Befehle werden mit einem Linksklick ausgeführt.

Den Befehl erteilen, ein Ziel anzugreifen oder sich an einen Zielpunkt zu begeben und dort Gegner im Sichtfeld zu attackieren.

Der Einheit befehlen, eine Position anzugreifen, selbst ohne ein sichtbares Ziel. Besonders nützlich für Artillerieeinheiten.

Der Einheit befehlen, sich so schnell wie möglich zu ihrem Zielpunkt zu bewegen und dabei, falls möglich, Straßen zu nutzen.

Der Einheit den Befehl erteilen, sofort zu stoppen.

Einer ausgewählten Gruppe befehlen, sich von ihrem Trupp zu trennen.

Alle ausgewählten Einheiten in einem Trupp neu gruppieren (innerhalb der erlaubten Grenzen).

Zwischen großer Höhe, in der man über Hindernisse hinwegsehen kann, und geringer Höhe, in der man sich hinter Hindernissen verstecken kann, wechseln. Einer Infanterieeinheit befehlen, in das ausgewählte Transportfahrzeug einzusteigen.

Einer Infanterieeinheit befehlen, sofort aus dem ausgewählten Transportfahrzeug auszusteigen.

Den Befehl zur Befehlskette hinzufügen.

## INFO

Die Eigenschaften der ausgewählten Einheit(en) anzeigen bzw. ausblenden.

Kommandozonen anzeigen bzw. ausblenden.

## ANDERE

Neue Einheiten aus einer beliebigen Verstärkungszone unter Ihrer Kontrolle anfordern bzw. aufstellen.

Schnellspeichern.

Schnellladen.

Menü öffnen.

Einer Gruppe von Einheiten eine Ziffer zuweisen.

Eine bestehende Gruppe von Einheiten auswählen.

Alle Einheiten des angeklickten Typs auswählen.

Einheiten aus einer Auswahl von mehreren Einheiten entfernen.

## WICHTIGE GESUNDHEITSINFORMATIONEN ZUM VERWENDEN VON VIDEOSPIELEN

### Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen.

Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

### TECHNISCHER KUNDENDIENST

Wenn Sie Probleme beim Installieren oder Spielen von **Wargame: European Escalation** haben, zögern Sie nicht, unseren technischen Kundendienst entweder per E-Mail.

**Technischer Kundendienst:** <http://www.focus-home.com/support/wargame-ee>  
**E-Mail-Adresse (in Englisch):** [support@wargame-ee.com](mailto:support@wargame-ee.com)

Bitte beschreiben Sie Ihr Problem so detailliert wie möglich und schildern Sie auch, wann genau es auftritt. Hängen Sie Ihrer E-Mail außerdem eine ZIP-Datei mit folgendem Inhalt an:

- Ihre DxDiag
- Die Konfigurationsdateien des Spiels:  
Auf Windows Vista und Windows 7 >>> C:\Benutzer\[BENUTZERNAME]\Gespeicherte Spiele\  
EugenSystems\WarGame  
Auf Windows XP >>> Eigene Dateien\EugenSystems\WarGame

## EINFÜHRUNG

Die Welt steht unmittelbar vor dem gefürchteten Dritten Weltkrieg. Wargame: European Escalation versetzt Sie mitten hinein in diese brenzlige Situation und lässt Sie eine große und explosive Militärkampagne anführen!

Entwickeln Sie Ihre Taktiken und schalten Sie neue Einheiten frei, die Sie in Ihren folgenden Schlachten im Mehrspielermodus einsetzen können. Wählen Sie eher eine Blitzkrieg-Strategie mit einer Vielzahl von schwachen, aber günstigen Panzern? Oder entscheiden Sie sich lieber für kleine Trupps aus teuren, aber erfahrenen Eliteeinheiten?

*Eugen Systems*

# INHALT

ALLGEMEIN.....	5
SYSTEMANFORDERUNGEN.....	5
INSTALLATION.....	5
SPIEL STARTEN.....	6
PROFIL UND FREUNDE.....	7
PROFIL.....	7
SPIELERSTUFE.....	7
BEFEHLSSTERNE.....	7
FREUNDE & CLANS.....	7
SPIELSTÄNDE VERWALTEN.....	7
AUF DEM SCHLACHTFELD.....	8
EINHEITEN AUFSTELLEN.....	8
SCHLACHTFELD-INTERFACE.....	10
STEUERUNG.....	13
ARSENAL.....	15
EINHEITENKATEGORIEN.....	15
EINHEITENTYPEN.....	15
EINHEITENDETAILS.....	17
WAFFEN.....	18
EINHEITENRÄNGE.....	20
KAMPAGNENMODUS.....	21
MISSIONSZIELE.....	21
PAUSE-MENÜ.....	22
EINZELSCHLACHT-MODUS.....	22
STAN UND DECK: TRUPPENVERWALTUNG.....	22
STAN [EINZELSPIELERKAMPAGNE].....	22
DECK.....	23
MEHRSPIELER.....	27
GRUNDLAGEN DES MEHRSPIELERMODUS.....	27
RANGLISTENSPIELE.....	28
FREUNDSCHAFTSMATCHES.....	29
MEHRSPIELERMENÜ.....	30
WIEDERHOLUNGEN.....	31
CREDITS.....	32

# ALLGEMEIN

## SYSTEMANFORDERUNGEN

### • MINIMALE SYSTEMKONFIGURATION

**BETRIEBSSYSTEM:** Windows XP SP3/Windows Vista SP2/Windows 7

**PROZESSOR:** AMD/Intel Dual Core

**ARBEITSSPEICHER:** 1024 MB (XP)/2048 MB (VISTA/7)

**GRAFIKKARTE:** 100% DirectX 9- und Shader 3.0-kompatibel mit 256 MB RAM

ATI Radeon X1800 GTO/Nvidia GeForce 7600 GT oder besser

**OPTISCHES LAUFWERK:** 2fach-DVD-ROM-Laufwerk

**FESTPLATTE:** 6 GB freier Festplattenspeicher

**SOUNDKARTE:** DirectX 9-kompatibel

Internetverbindung wird benötigt für Online-Spiele und die Spielaktivierung

### • EMPFOHLENE SYSTEMKONFIGURATION

**BETRIEBSSYSTEM:** Windows XP SP3/Windows Vista SP2/Windows 7

**PROZESSOR:** AMD/Intel Dual Core 3,2 Ghz

**ARBEITSSPEICHER:** 3072 MB (XP/VISTA/7)

**GRAFIKKARTE:** 100% DirectX 9- und Shader 3.0-kompatibel mit 512 MB RAM

ATI Radeon 3850/Nvidia GeForce 8800 oder besser

**OPTISCHES LAUFWERK:** 2fach-DVD-ROM-Laufwerk

**FESTPLATTE:** 10 GB freier Festplattenspeicher

**SOUNDKARTE:** DirectX 9-kompatibel

Internetverbindung wird benötigt für Online-Spiele und die Spielaktivierung

## INSTALLATION

Legen Sie zum Installieren von Wargame: European Escalation bitte die Spiel-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk und folgen Sie danach den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn nach dem Einlegen der Spiel-DVD nicht automatisch das Installationsprogramm gestartet wird, gehen Sie bitte wie folgt vor: Doppelklicken Sie zuerst auf die Verknüpfung „Arbeitsplatz“ auf dem Desktop und danach auf das Laufwerkssymbol, um das Installationsprogramm zu starten. Folgen Sie danach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

**Lizenzvereinbarung:** Vor der Installation von Wargame: European Escalation wird Ihnen die Lizenzvereinbarung angezeigt. Sie müssen diese Vereinbarung sorgfältig lesen und den Nutzungsbedingungen zustimmen, um das Spiel installieren zu können.

**Hinweis zu Steam:** Um dieses Produkt verwenden zu können, müssen Sie dem Steam Subscriber Agreement („SSA“) zustimmen. Aktivieren Sie dieses Produkt per Internet, indem Sie ein Steam-Konto beantragen und das SSA akzeptieren. Bitte informieren Sie sich vor dem Kauf unter [www.steampowered.com/agreement](http://www.steampowered.com/agreement) über den Inhalt des SSA. Wenn Sie mit den Bestimmungen des SSA nicht einverstanden sind, geben Sie dieses Spiel ungeöffnet an Ihren Händler gemäß seinen Rückgabebestimmungen zurück.

**Produktaktivierung auf Steam:** Um Wargame: European Escalation auf Ihrem Computer installieren und aktivieren zu können, muss während der Installationsroutine eine Verbindung zu Ihrem Steam-Konto bestehen (nach dieser ersten Aktivierung wird das Spiel zu Ihrem Steam-Konto hinzugefügt). Sollte kein Steam auf Ihrem Computer installiert sein, werden Sie aufgefordert, Steam zu installieren und sich ein Steam-Konto anzulegen.

Wenn Sie mit Ihrem Steam-Account verbunden sind, werden Sie aufgefordert, Ihren Produktcode einzugeben, um das Spiel zu aktivieren. Diesen Code finden Sie in der Spielverpackung Sobald Sie den Produktcode eingegeben haben, wird das Spiel installiert und Sie können es in vollem Umfang genießen!

**Wichtig:** Erscheint ein neues Fenster mit dem Titel „Produktaktivierung“, in dem eine Seriennummer erfragt wird, so geben Sie bitte Ihren Produktcode ein, den Sie in der Spielverpackung finden.

Folgen Sie danach den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen. Nach Fertigstellung der Installation kann es durchaus vorkommen, dass ein kleines Update automatisch über Steam heruntergeladen und installiert wird.

**DRM:** Dieses Spiel nutzt ein DRM-System (Digitales Rechtemanagement), das automatisch aktiviert wird, wenn Sie das Spiel über Steam starten (weitere Informationen über dieses System erhalten Sie unter <http://www.act-control.net>). Wenn Sie aufgefordert werden, das DRM zu aktivieren, geben Sie bitte Ihren Steam-Spielschlüssel ein und wählen Sie danach Automatische Aktivierung aus.

Sollten Sie weder mit Steam noch allgemein mit dem Internet verbunden sein, können Sie die Manuelle Aktivierung nutzen.

Beachten Sie bitte, dass Sie mithilfe eines internetfähigen Telefons, das mit <http://activation.wargame-ee.com> verbunden ist, die manuelle Aktivierung durchführen können. Das Programm zur Aktivierung/Deaktivierung können Sie manuell starten, indem Sie das Programm `acpc.exe` aus dem Installationsverzeichnis des Spiels ausführen.

## SPIEL STARTEN

### • EUGEN.NET

Wenn Sie das Spiel starten, werden Sie aufgefordert, sich mit den Eugen.net-Spielservern zu verbinden.

Eugen.net verwaltet das Mehrspielersystem sowie das System zur Verwaltung von Freunden und Clans von Wargame: European Escalation. Sie müssen mit Eugen.net verbunden sein, um Mehrspielerpartien bestreiten zu können.

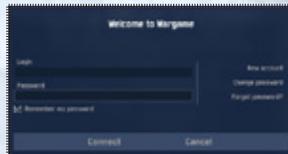
### • SPIELER-ACCOUNT ERSTELLEN

Beim ersten Spielstart können Sie Ihren eigenen Account erstellen. Geben Sie bitte Ihren Eugen.net-Spielerschlüssel ein, um die Account-Erstellung abzuschließen. Diesen Schlüssel finden Sie in der Spielverpackung. Es handelt sich um denselben Code, mit dem Sie das Spiel auch auf Steam aktivieren. Mit Ihrem Wargame-Schlüssel können Sie einen Spieler-Account auf Eugen.net erstellen.



### • MIT DEM SERVER VERBINDEN

Verbinden Sie sich mit dem Server, indem Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Kennwort eingeben. Sollten Sie Schwierigkeiten mit Ihrem Account haben, können Sie die Funktion „Kennwort vergessen?“ nutzen.



### • AUTO-EINSTELLUNGEN

Wenn Sie Wargame: European Escalation zum ersten Mal starten, wird Ihnen angeboten, das Auto-Einstellungen-System zu verwenden, um die Grafikoptionen des Spiels automatisch an Ihren Computer anzupassen.

Danach können Sie die Optionen selbstverständlich über den Button „Optionen“ im Hauptmenü jederzeit Ihren Wünschen anpassen.

## PROFIL UND FREUNDE

### PROFIL

In Ihrem Profil werden alle Statistiken über Ihre Einzel- und Mehrspielerpartien gesammelt. Wenn Sie beim Spielstart mit Ihrem Steam-Konto verbunden sind, wird in Ihrem Eugen.net-Profil Ihr Steam-Avatar angezeigt.

Auf der rechten Bildschirmseite können Sie Ihre wichtigsten Profilinformationen sehen: Ligarang, Stufe, freigeschaltete Sterne (Befehlssterne) und allgemeine Informationen.

### SPIELERSTUFE

Sie steigen in höhere Spielerstufen auf, indem Sie Mehrspielerpartien bestreiten. Mit jedem Sieg oder auch jeder Niederlage erhalten Sie Erfahrungspunkte, die Sie in höhere Stufen bringen. Für jeden Stufenaufstieg erhalten Sie Befehlssterne.

Im Einzelspielermodus erhalten Sie Befehlssterne für erfolgreich erfüllte Missionsziele. Auch für erfüllte Nebenziele bekommen Sie Befehlssterne.

### BEFEHLSSTERNE

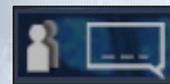
In der Einzelspielerkampagne werden Ihre Erfolge – je nach Schwierigkeitsgrad des entsprechenden Missionsziels – mit Befehlssternen belohnt.

Im Mehrspielermodus erhalten Sie Befehlssterne, wenn Sie eine neue Spielerstufe erreichen.

Mit Befehlssternen schalten Sie neue Einheiten frei, die Sie dann als Verstärkung in der Einzelspielerkampagne (StAN-Menü) oder zum Erstellen neuer Armeedecks für Mehrspielerpartien (Deck-Menü) einsetzen können.

### FREUNDE & CLANS

Via Eugen.net haben Sie zudem die Möglichkeit, Ihre Freunde zu verwalten und Clans beizutreten. Dieses System ist unabhängig vom Steam-Freundesystem und betrifft ausschließlich Wargame. Sie können jederzeit im Spiel den Online-Status Ihrer Freunde bzw. Ihrer Clan-Mitglieder überprüfen und ihnen Einladungen zu Mehrspielerpartien schicken.



Das Chat-Symbol befindet sich im Hauptmenü unten rechts und im Spiel selbst unterhalb der Minimap. Klicken Sie auf das Symbol, um die Liste Ihrer Freunde einzusehen (online und offline). Wenn Sie danach auf einen Namen klicken, können Sie mit dem jeweiligen Freund chatten.

### SPIELSTANDE VERWALTEN

Wargame nutzt die Steam Cloud zum Speichern von Spielständen. Wenn Sie beim Spielen mit Ihrem Steam-Konto verbunden sind, wird das Steam Cloud-System aktiviert. So haben Sie stets Zugriff auf Ihren Spielfortschritt und Ihre Statistiken, wenn Sie sich in Ihrem Steam-Konto anmelden.

Ihr Fortschritt in der Einzelspielerkampagne wird automatisch gespeichert (nach jeder erfolgreichen Mission werden neue Missionen freigeschaltet), aber wenn Sie innerhalb einer Mission speichern möchten, müssen Sie dies manuell tun – über das Spielmenü, das Sie per ESC-Taste erreichen, oder mittels Schnellspeicherung via F5-Taste (Schnellladen mit der F9-Taste).

# AUF DEM SCHLACHTFELD

## EINHEITEN AUFSTELLEN

### • AUFSTELLUNGSPUNKTE:

Aufstellungspunkte werden zum Anfordern von Verstärkungen in Einzel- und Mehrspielerpartien eingesetzt. Jede Einheit im Spiel weist einen Punktwert auf, dessen Höhe von ihrem Typ und ihrer Erfahrung abhängt. Wählen Sie mit Ihren Aufstellungspunkten Ihre neuen Truppen aus und platzieren Sie sie auf dem Schlachtfeld.

Sie beginnen das Spiel mit einer gewissen Anzahl von Punkten, die von den Missions- oder Spieleinstellungen abhängen, und müssen Ihre Einheiten aufstellen und schließlich die Partie starten. Innerhalb einer Partie müssen Sie mit Ihren Kommandoeinheiten sog. Kommandozone kontrollieren, um zusätzliche Aufstellungspunkte zu erhalten.

### DER TRUPPENAUFSTELLUNGSBILDSCHIRM



**1. AUFSTELLUNGSPUNKTE:** Diese Zahl wird mit jeder Einheit, die Sie auf dem Schlachtfeld aufstellen, kleiner. Zusätzliche Aufstellungspunkte erhalten Sie, indem Sie Kommandozone mit Kommandoeinheiten kontrollieren. Wie viele Punkte Sie bekommen, hängt von der Zonennummer ab.

**2. EINHEITENKLASSE:** Wählen Sie hier eine Klasse aus, um die verfügbaren Einheiten dieser Klasse anzeigen zu lassen.

**3. EINHEITEN:** Die Einheitentypen der ausgewählten Klasse werden hier angezeigt. Klicken Sie den gewünschten Typ an, um alle Einheitenvarianten davon anzeigen zu lassen.

**4. UPGRADES DER EINHEITEN:** Von manchen Einheiten gibt es mehrere Varianten, die alle unterschiedliche Eigenschaften aufweisen. Klicken Sie auf das Symbol der Einheit und platzieren Sie sie auf dem Schlachtfeld. Wenn Sie mehrmals auf das Symbol klicken, erhöhen Sie die Anzahl der Einheiten, die Sie platzieren werden. Halten Sie beim Klicken auf das Symbol die Strg-Taste gedrückt, können Sie vollständige Trupps platzieren (ein Panzertrupp besteht aus vier Einheiten, eine Hubschrauberformation aus zwei).

**5. RANG DER EINHEITEN:** Im Mehrspielermodus können Sie erfahrene Einheiten auswählen. Erfahrene Einheiten kosten mehr Aufstellungspunkte, aber sie sind in mehreren Bereichen besser als gewöhnliche Einheiten: Genauigkeit, Nachlade- und Zielgeschwindigkeit, die Fähigkeit, feindliche Einheiten zu entdecken, sowie Moral. Klicken Sie auf die gewünschte Erfahrungsstufe statt auf das Symbol der unerfahrenen Einheit, um eine erfahrene Einheit zu platzieren. In der Einzelspielerkampagne können Sie Einheiten, die Erfahrung gesammelt haben, ohne Extrakosten aufstellen.

**6. EIGENSCHAFTEN DER EINHEITEN:** Klicken Sie auf den Button „Einheiteninfo“ im Befehlsbereich oder drücken Sie die TAB-Taste und bewegen Sie danach den Mauszeiger auf ein Einheitsensymbol (4), um detaillierte Informationen über sie zu erhalten. Diese beinhalten die von der Einheit genutzten Waffen sowie ihre Eigenschaften und Spezifikationen. Zudem wird auch der Einsatzbereich der Einheit angezeigt: Flugabwehr, Kampfpanzer, Panzerabwehr usw.

**7. TRANSPORTDETAILS (für Infanterieeinheiten):** Infanterieeinheiten gelangen in Transportfahrzeugen auf das Schlachtfeld. In diesem Feld sehen Sie die Eigenschaften des jeweiligen Transportfahrzeugs.

**8. AUFSTELLUNGSZONEN:** In der Aufstellungsphase müssen Sie Ihre Einheiten innerhalb der farbigen Zonen aufstellen (die NATO-Zonen sind blau, die Pakt-Zonen rot). Verstärkungen während einer Partie können Sie an einem beliebigen Punkt der Karte aufstellen, sofern Sie eine Kommandozone (markiert mit einem weißen Pfeil) kontrollieren. Die Verstärkungseinheiten begeben sich dann von der nächstgelegenen Aufstellungszone auf dem kürzesten bzw. schnellsten Weg zu ihrem Zielort.

**9. SCHLACHT STARTEN:** Sobald alle Spieler zufrieden mit ihren Aufstellungen sind, können Sie mit einem Klick auf diesen Button die Partie starten lassen. Vergewissern Sie sich davor jedoch, dass alle Spieler tatsächlich bereit sind. Danach beginnt ein Countdown, den Sie noch abbrechen könnten, bevor die Zeit komplett abgelaufen ist.

**[HINWEIS]** Sie können die vorgeschobene Einsatzbasis und die Kommandozone, die automatisch auf der Karte platziert werden, in der Aufstellungsphase einer Mehrspielerpartie je nach Wunsch umpositionieren oder entfernen.

### PLATZIERUNG VON EINHEITEN

Das Anfordern von Verstärkung läuft folgendermaßen ab:

- Klicken Sie auf die Aufstellungspunkte (linke obere Ecke), um das Deck-Menü zu öffnen.
- Klicken Sie auf ein Klassensymbol, um die entsprechenden Einheiten anzeigen zu lassen.
- Klicken Sie zum Erwerben auf eine Einheit und danach auf den gewünschten Zielpunkt auf der Karte, um die Einheit dort zu platzieren.
- Mit einem Rechtsklick brechen Sie die Anforderung ab. Wenn Sie (in der Aufstellungsphase) auf eine Einheit auf dem Schlachtfeld rechtsklicken, brechen Sie sowohl die Anforderung als auch die Platzierung der Einheit auf der Karte ab.

### Einige Tipps:

- **Einem Trupp anfordern:** Wenn Sie die Strg-Taste beim Klicken auf eine Einheit gedrückt halten, fordern Sie automatisch vier Einheiten (zwei bei Hubschraubern) an, die dann als ein einzelner Trupp auf der Karte platziert werden.
- **Ausgewählte Einheiten entfernen:** Sie können Einheiten aus Ihrer Auswahl entfernen, indem Sie auf das Symbol der Einheit oder auf die Einheit selbst rechtsklicken.
- **Position einer Einheit auf der Karte vor dem Start der Schlacht ändern:** Wählen Sie die gewünschte Einheit mit einem Linksklick aus und verlegen Sie sie an einen anderen Aufstellungspunkt.

## SCHLACHTFELD-INTERFACE

### • SATELLITENANSICHT



- 1. VERBLEIBENDE AUFSTELLUNGSPUNKTE:** Diese Punkte können zum Anfordern von Verstärkung verwendet werden. Für jede Kommandozone, die sich unter der Kontrolle Ihres Teams befindet, erhalten Sie zusätzliche Aufstellungspunkte.
- 2. MINIMAP:** Auf dieser Miniaturkarte können Sie weiterhin das gesamte Schlachtfeld im Auge behalten, selbst wenn Sie in der Hauptansicht hineinzoomen. Befehle an Ihre Einheiten können Sie auch auf der Minimap direkt erteilen.
- 3. SPIELZEIT UND TEAMPUNKTE:** Hier werden die Punkte aller Teams und Spieler sowie die Spielzeit der Partie bzw. die verbleibende Zeit angezeigt.
- 4. KOMMANDOZONEN / MISSIONSZONEN:** Indem Sie Kommandoeinheiten in diese Zonen schicken, können Sie sie für Ihr Team beanspruchen (die Kommandoeinheit muss dafür stehenbleiben). Für jede Zone erhält Ihr Team eine bestimmte Anzahl von Aufstellungspunkten, deren Höhe durch die weiße Zahl repräsentiert wird (je höher desto besser). Zur einfacheren Koordination ist jeder dieser Zonen ein Codename zugewiesen. Wenn beide Seiten eine Kommandoeinheit in derselben Zone platzieren, bleibt sie neutral. In der Einzelspielerkampagne sind diese Zonen häufig mit Missionszielen verknüpft (die Zone z.B., die gesichert werden muss).
- 5. VON IHNEN KONTROLLIERTE ZONEN:** Die Zonen, die Ihr Team kontrolliert, werden in der Satellitenansicht in der Farbe Ihres Teams angezeigt.
- 6. EINTRITTS-PUNKTE FÜR VERSTÄRKUNG:** Weiße Pfeile stellen die möglichen Eintrittspunkte für Ihre Verstärkungseinheiten dar. Damit Sie Verstärkung anfordern können, muss Ihr Team eine Zone mit einem Eintrittspunkt kontrollieren. Sollten sich mehrere Eintrittspunkte unter Ihrer Kontrolle befinden, nehmen die Verstärkungstruppen den kürzesten Weg zu ihrem Bestimmungsort.

### 7. KAMERA- UND EINHEITENSTEUERUNG

### • NAHANSICHT



Wenn Sie die Landschaft klug ausnützen, können Sie sich einen entscheidenden Vorteil in der Schlacht erarbeiten. Es folgen nun einige generelle Informationen über das Schlachtfeld:

- Sie können Ihre Einheiten in Wäldern verstecken, um die dortige starke Deckung zu nutzen. Auf dieselbe Art können Infanterieeinheiten auch in Häusern in Deckung gehen.
- Gesichtete, aber noch nicht identifizierte gegnerische Einheiten erscheinen auf der Karte als schwarze „Schattensymbole“ und werden lediglich als „----“ bezeichnet. Ausgehend vom Umriss dieser Symbole können Sie eigenständig versuchen, die entsprechenden Einheiten zu identifizieren.
- Das Gelände hat einen starken Einfluss auf den Sichtbereich und die Feuerreichweite der Einheiten.
- Die Geländeart (Getreidefelder, Straßen, Wälder...) wirkt sich auf die Geschwindigkeit der Einheiten aus. Beachten Sie auch, dass Einheiten in schwierigem Gelände manchmal vorübergehend steckenbleiben können.
- Ihre Einheiten. Das Zielsymbol zeigt an, dass sie gerade ein Ziel anvisieren bzw. es angreifen. Ein Werkzeugensymbol gibt an, dass eine Einheit beschädigt ist. Erscheint ein Treibstoffsymbol, neigt sich der Treibstoff der betreffenden Einheit dem Ende zu. Analog dazu bedeutet das Munitionssymbol, dass der Einheit demnächst die Munition ausgeht. Mit Ihren Versorgungsfahrzeugen (von VEBs) können Sie Ihre Einheiten mit Munition versorgen, betanken und reparieren.
- Auf Straßen bewegen sich Einheiten schneller vorwärts, wenn Sie den Befehl „Schnell bewegen“ erteilen.
- Gebüsch, Bäume, Gebäude und andere Elemente der Karte schränken die Sichtlinien von Einheiten ein oder blockieren sie ganz.
- EREIGNISPROTOKOLL:** Hier werden wichtige Ereignisse während der Schlacht angezeigt: verlorene Einheiten, eingetroffene Verstärkungen...
- Einheitenfeld der ausgewählten Einheit (siehe weiter unten für weitere Informationen).
- Kamera- und Einheitensteuerungsfeld: Mit den Buttons hier können Sie die Ansicht steuern und Ihren Einheiten bestimmte Befehle erteilen.

## • SICHTLINIE UND SCHUSSLINIE

In Wargame gibt es keinen Nebel des Krieges. Daher können Sie die Kamera auf dem gesamten Schlachtfeld frei platzieren, um das Gelände zu überprüfen und Ihre Strategien entsprechend vorzubereiten. Allerdings können Sie keine Gegner sehen, die sich nicht im Sichtfeld einer Ihrer Einheiten befinden.

Geländeobjekte wirken sich teilweise stark auf die Sichtlinien Ihrer Einheiten aus. Manche Objekte wie Gebäude blockieren die Sicht. Andere Objekte wie Gebüsch etwa schränken das Sichtfeld der Einheiten ein.

Der Einsatz von Aufklärungseinheiten neben den anderen Truppen ist empfehlenswert, um das Schlachtfeld besser überblicken zu können. Denn diese Einheiten verfügen über bessere Sichtgeräte, mit denen kleine oder versteckte Einheiten leichter entdeckt werden können.

Die Simulation in Wargame umfasst auch die Funkkommunikation, dementsprechend kann eine gegnerische Einheit von Ihrer gesamten Armee gesehen werden, wenn sie von einer Ihrer Einheiten entdeckt wurde.

Sobald ein Gegner gesichtet wird, nimmt ihn Ihre Einheit automatisch ins Visier. Wenn Sie den Mauszeiger auf der gegnerischen Einheit platzieren, wird die Schusslinie eingeblendet. Diese Linie setzt sich aus zwei Teilen zusammen:

- **Zielsymbol:** Wenn das Symbol rot ist, können Sie nicht auf den Gegner schießen. In dem Fall wird unter dem Symbol der Grund dafür eingeblendet: „Kein gültiges Ziel“ (die Waffe ist unpassend gegen dieses Ziel), „Außer Reichweite“ (das Ziel ist zu weit weg), „Keine freie Schusslinie“ (die Sicht- oder Schusslinie Ihrer Einheit wird von etwas blockiert) oder „Wirkungslos“ (die Waffe ist passend gegen das Ziel, aber die Durchschlagskraft ist in der aktuellen Zielentfernung nicht ausreichend). Ist das Zielsymbol grün, schießt Ihre Einheit.

- **Sichtlinie:** Die Sichtlinie kann vier unterschiedliche Farben/Formen annehmen:

- **Grün:** Ziel in effektiver Feuerreichweite. Ihre Einheit kann schießen und Schaden verursachen.
- **Hellgrün:** Das Ziel befindet sich im Sichtfeld Ihrer Einheit, aber nicht in optimaler Feuerreichweite. Ihre Einheit muss sich bewegen, bis das Ziel in optimale Feuerreichweite kommt.
- **Weiß:** Das Ziel befindet sich im Sichtfeld Ihrer Einheit, aber außerhalb der Feuerreichweite.
- **Weiß, gepunktet:** Die Sichtlinie Ihrer Einheit wird von etwas blockiert.

Sie können den Befehl „Position angreifen“ nutzen, um die Sichtlinien Ihrer Einheiten zu überprüfen und sicherzugehen, dass sie tatsächlich freie Schussbahn haben.

## • EINHEITENFELD

Das Einheitenfeld wird mittig am unteren Bildschirmrand angezeigt, wenn Sie eine Einheit auswählen. Im folgenden Beispiel ist eine Gruppe von 2 Leopard 1A3-Panzern ausgewählt:



**1. NAME:** Der Name des Truppführers.

**2. RANG:** Einheiten gewinnen im Kampf Erfahrung. Erfahrene Einheiten können schneller nachladen und zielen sowie Gegner besser entdecken. Zudem ist ihre Genauigkeit höher und sie haben eine bessere Moral.

**3. ERFAHRUNGSFortschritt:** Hier können Sie sehen, wie viel Erfahrung noch nötig ist, um den nächsten Rang zu erreichen.

**4. ZUSTAND:** Diese Anzeige gibt den Zustand der Einheit wieder. Ein vollständig weißer Balken bedeutet, dass die Einheit in bestem Zustand ist. Schäden werden durch rote Felder symbolisiert.

**5. STATUS:** Einheiten setzen Befehle ohne Probleme um, wenn sie ruhig sind. Unter Beschuss steigt die Stressbelastung und die entsprechende Einheit könnte nervös werden, worunter die Zielgenauigkeit und die Nachladegeschwindigkeit etwas leiden. Ist die Einheit in Panik, sinken die Genauigkeit und die Nachladegeschwindigkeit dramatisch. Wenn die Einheit betäubt ist, kann sie sich vorübergehend nicht mehr bewegen und reagiert in dieser Zeit auch nicht. Der schlimmste Fall tritt ein, wenn die Einheit die Flucht ergreift. Einer Einheit mit dem Status „Flieht“ können Sie keine Befehle erteilen.

**6. TREIBSTOFF:** Der Treibstoffvorrat wird hier angezeigt.

**7. EINHEITENINFO:** Der Name und der Typ der Einheit.

**8. PRIMÄRE WAFFE:** Der Typ, die verfügbare Munition und das Kaliber der Waffe. Wenn Sie auf das Symbol der Waffe klicken, deaktivieren Sie sie und verhindern, dass die Einheit damit schießt. Klicken Sie erneut auf das Symbol, um die Waffe zu aktivieren.

**9. SEKUNDÄRE WAFFE:** Analog zur primären Waffe.

**10. TERTIÄRE WAFFE:** Analog zur primären Waffe.

[Hinweis] Sie können eine Waffe deaktivieren, indem Sie auf das dazugehörige Symbol linksklicken.

## STEUERUNG

### • KAMERASTEUERUNG

#### Kamera bewegen

- WASD- oder Pfeiltasten > Die Kamera bewegen.
- Mausrad > Zoomen.
- Mittlere Maustaste gedrückt halten > Die Kamera in eine beliebige Richtung drehen.
- Linksklick auf die Minimap > Die Kamera an den angeklickten Punkt bewegen.

#### Ansicht ändern

- In eine Einheit zoomen oder den Mauszeiger auf einer Einheit platzieren und die Taste „N“ drücken > **FOLGEN:** Die Kamera folgt automatisch der entsprechenden Einheit.
- Die Taste „H“ drücken oder ganz hinauszoomen > **Satellitenansicht:** Die gesamte Karte und alle Kommandozoneen werden angezeigt. Drücken Sie die Taste „H“ oder zoomen Sie hinein, um wieder in die Nahansicht zu wechseln.
- Die Taste „Z“ gedrückt halten > **Auto-Zoom:** Wenn Sie die Taste „Z“ gedrückt halten, zoomt die Kamera automatisch an der Position des Mauszeigers hinein. Lassen Sie die Taste los, um wieder in die Ursprungsansicht zu gelangen.

## • HAUPTBEFEHLE

### GRUNDLEGENDE BEFEHLE

- **Einheit(en) auswählen:** Klicken Sie eine Einheit an oder ziehen Sie einen Auswahlrahmen um mehrere Einheiten, um eine oder mehrere Einheiten auszuwählen.
- **Bewegen:** Rechtsklicken Sie, wenn eine Einheit ausgewählt ist, auf den gewünschten Zielort in der Hauptansicht bzw. auf der Minimap.
- **Angreifen:** Rechtsklicken Sie, wenn eine Einheit ausgewählt ist, auf den gewünschten Gegner, der angegriffen werden soll.
- **Umschalt-Taste gedrückt halten:** Damit fügen Sie den Befehl zur Befehlskette hinzu.

### EINHEITENGRUPPEN

- **Eine Gruppe erstellen:** Drücken Sie, wenn mehrere Einheiten ausgewählt sind, die Tastenkombination „Strg + 1 bis 9“.
- **Eine Gruppe auswählen:** Drücken Sie die Tasten 1 bis 9 (sofern die entsprechende Gruppe besteht).

### • BEFEHLSFELD

[Hinweis] Diese Befehle werden mit einem Linksklick erteilt.

- **Bewegen und angreifen:** Drücken Sie die Taste „Q“. Die Einheit begibt sich an den ausgewählten Zielpunkt. Wenn sie auf dem Weg dorthin jedoch einer gegnerischen Einheit in Feuerreichweite begegnet, so geht sie in den Angriff über.
- **Schnell bewegen:** Drücken Sie die Taste „M“. Die Einheit begibt sich auf dem schnellsten Wege an den ausgewählten Zielpunkt (indem sie Straßen nutzt). Wenn sie auf Gegner stößt, stoppt sie nicht, aber greift den jeweiligen Gegner an, während sie sich weiter bewegt.
- **Position angreifen:** Drücken Sie die Taste „T“. Die ausgewählten Einheiten feuern mit den entsprechenden Waffen auf die ausgewählte Position. Dies ist vor allem bei Artillerieangriffen oder Sperrfeuer von Vorteil.
- **Stopp:** Drücken Sie die Taste „E“. Die ausgewählten Einheiten halten an und ihre aktuellen Befehle werden verworfen.

### • ERWEITERTE BEFEHLE

#### EINHEITENKOMPANIE

- **Einheiten neu gruppieren – 1. Methode:** Wenn Sie Einheiten desselben Typs zu einer Gruppe zusammenfassen wollen, können Sie eine der Einheiten auswählen und dann auf eine andere Einheit rechtsklicken (so, als ob Sie einen Marschbefehl erteilen würden). Die Einheiten bewegen sich daraufhin näher zueinander und bilden eine Kompanie aus zwei Einheiten.
- **Einheiten neu gruppieren – 2. Methode:** Wählen Sie mehrere Einheiten desselben Typs aus und klicken Sie auf den Button „Neu gruppieren“ im Befehlsfeld. Damit erstellen Sie eine Kompanie. Wenn Sie danach auf den Boden linksklicken, geben Sie den Einheiten den Befehl, sich am angeklickten Punkt zu gruppieren. Die Einheiten müssen nah beieinander stehen, damit sie sich neu gruppieren können.
- **Einheiten aufteilen:** Drücken Sie bei einer ausgewählten Kompanie die Taste „X“ oder klicken Sie auf den Button „Aufteilen“ im Befehlsfeld und klicken Sie danach auf den Namen einer der ausgewählten Einheiten am unteren Bildschirmrand. Damit sorgen Sie dafür, dass sich diese Einheit von der Kompanie trennt und eine eigenständige Einheit wird.

#### TRANSPORTFAHRZEUG

- **Eine Infanterieeinheit einsteigen lassen:** Wählen Sie eine Infanterieeinheit aus und klicken Sie danach auf das gewünschte Transportfahrzeug – oder umgekehrt. Beide Einheiten bewegen sich aufeinander zu und die Infanterieeinheit steigt in das Transportfahrzeug ein.
- **Eine Infanterieeinheit aussteigen lassen:** Klicken Sie bei ausgewähltem Transportfahrzeug auf den Button „Ausladen“ im Befehlsfeld oder drücken Sie die Taste „U“, um die Infanterieeinheit sofort aus dem Transportfahrzeug aussteigen zu lassen.

#### ANDERE:

- **Waffen aktivieren/deaktivieren:** Klicken Sie bei ausgewählter Einheit auf das Symbol einer Waffe, um sie zu aktivieren bzw. deaktivieren.
- **Mehrfachauswahl-Interface:** Wenn mehrere Einheiten ausgewählt sind, können Sie im Mehrfachauswahl-Interface eine einzelne Einheit auswählen, indem Sie auf ihr Symbol klicken. Sollte die Mehrfachauswahl zu groß sein, können Sie sie mit den Buttons „Weiter“ und „Zurück“ durchscrollen.
- **Einheiten im Mehrfachauswahl-Interface auswählen/entfernen:** Halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt und klicken Sie im Mehrfachauswahl-Interface auf das Symbol einer Einheit, um sie aus der Auswahl zu entfernen.
- Wenn Sie bei gedrückter Strg-Taste auf das Symbol einer Einheit klicken, werden alle Einheiten desselben Typs ausgewählt.

## ARSENAL

Mit dem Button „Arsenal“ im Spielmenü oder Pause-Menü der Kampagne gelangen Sie in das Arsenal, wo Sie alle im Spiel vorkommenden Einheiten einsehen können. Um die richtigen Entscheidungen treffen zu können und die Schlachtfelder zu dominieren, müssen Sie genau wissen, wie Sie Ihre Einheiten am besten einsetzen und wie Sie gegnerische Einheiten identifizieren. Damit Sie die Stärken und Schwächen einer Einheit richtig einschätzen können, ist es sehr nützlich, die Kategorien und genutzten Waffen der Einheiten zu kennen. Wählen Sie im Spiel eine Einheit aus, um allgemeine Informationen darüber zu erhalten. Sie können auch den Button „Einheiteninfo“ anklicken und den Mauszeiger auf einer Einheit platzieren, um detaillierte Informationen über sie anzeigen zu lassen.

### EINHEITENKATEGORIEN

- **Logistik [LOG]:** Unter diese Kategorie fallen Versorgungs- und Kommandoeinheiten.
- **Aufklärung [AUF]:** Aufklärungseinheiten sind mit dem Symbol [00] gekennzeichnet. Sie verfügen über bessere Sichtgeräte und haben eine Spezialausbildung genossen, dank der sie versteckte Einheiten entdecken können.
- **Panzer [PNZ]:** Panzer sind Ihre Haupttruppen und stellen oft den Kern von ausgeglichenen Armeen dar.
- **Infanterie [INF]:** Infanterieeinheiten treten zusammen mit ihren Boden- oder Lufttransportfahrzeugen unter Ihr Kommando. Mit dem Button „Ausladen“ können Sie die Infanterieeinheiten aus den Fahrzeugen aussteigen lassen. Infanterieeinheiten ist es möglich, sich in Gebäuden zu verschansen, wodurch sie großen Schutz genießen.
- **Unterstützung [UNT]:** Diese Kategorie umfasst Flugabwehrfahrzeuge. Diese sind sehr nützlich für die Unterstützung Ihrer Haupttruppen aus größerer Entfernung (Artillerie) und bei der Verteidigung vor gegnerischen Lufteinheiten.
- **Fahrzeuge [FZG]:** Leichtere und schnellere Fahrzeuge fallen unter diese Kategorie. Sie haben zwar nicht die Offensivkraft der meisten Kampfpanzer, aber ihre Mobilität und niedrigen Herstellungskosten machen das wieder wett.
- **Hubschrauber [HUB]:** Hubschrauber sind äußerst mobil und verfügen über ein großes Sichtfeld. Es gibt sie mit unterschiedlichen Spezialisierungen, wie Bodenangriffe (Gunships), Flugabwehr, Transport usw.

### EINHEITENTYPEN

-  **Versorgungsfahrzeug:** Lastwagen, die Kampfeinheiten mit Treibstoff und Munition versorgen, beschädigte Fahrzeuge reparieren und verlorene Infanterie ersetzen können. Sie fallen nie aus, aber können vom Gegner eingenommen werden.
-  **Gepanzertes Versorgungsfahrzeug:** Entspricht dem Versorgungsfahrzeug, ist aber besser gegen leichte Waffen und Schrapnelle gepanzert.
-  **Versorgungshubschrauber:** Diese Hubschrauber leisten dasselbe wie Versorgungsfahrzeuge, bieten jedoch im Allgemeinen ein größeres Fassungsvermögen (und können – naheliegenderweise – fliegen). Sie müssen landen, bevor sie andere Einheiten versorgen können.
-  **Vorgeschobene Einsatzbasis (VEB):** Gesicherte Anlagen, in denen große Mengen an Versorgungsmaterialien gelagert werden können. Eine VEB kann nur während einer Aufstellungsphase platziert werden.
-  **Kommandofahrzeug:** Leichte Einheiten, mit denen Gebiete eingenommen und Verstärkungspunkte gesammelt werden können. Zudem werden mit einem Kommandofahrzeug Verstärkungseinheiten von den Rändern der Karte zu den Verstärkungszone gebracht. Ein Kommandofahrzeug muss stillstehen, um ein Gebiet einzunehmen.
-  **Kommandopanzer:** Entspricht dem Kommandofahrzeug, ist aber für gewöhnlich besser gepanzert und manchmal auch stärker bewaffnet.
-  **Kommandohubschrauber:** Entspricht dem Kommandofahrzeug, mit dem Unterschied, dass er fliegt. Ein Kommandohubschrauber muss stillstehen, um ein Gebiet einzunehmen.
-  **Spähtrupp:** Infanteristen oder Jeeps mit einem größeren Aufklärungsradius als andere Einheiten. Sie können gesichtete Gegner schneller identifizieren. Zudem sind Spähtrupps weniger auffällig als herkömmliche Truppen.

-  **Spähpanzer:** Entspricht dem Spähtrupp, ist aber auffälliger. Dafür ist er besser gepanzert und/oder bewaffnet.
-  **Spähhubschrauber:** Entspricht dem Spähtrupp, mit dem Unterschied, dass er fliegt.
-  **Kampfpanzer:** Stark gepanzerte relativ schwere Kampfpanzer, die für den Kampfeinsatz gegen andere gepanzerte Fahrzeuge gedacht sind.
-  **Kreuzerpanzer:** Leichte Panzer, die schneller als Kampfpanzer sind, dafür aber auch weniger Panzerung aufweisen. Sie sind hauptsächlich für die Unterstützung der Infanterie, gefährliche Aufklärungseinsätze und überfallartige Angriffe gedacht.
-  **Unterstützungsfahrzeug:** Diese Kategorie umfasst mehrere verschiedene Fahrzeugtypen, bezieht sich aber meistens auf schwere Waffen, die auf Fahrzeugen mit Rad-/Kettenantrieb montiert sind. Damit können sie den Infanterieeinheiten folgen, die sie unterstützen. Sehr effektiv gegen Infanterie, dafür weniger wirkungsvoll gegen gepanzerte Fahrzeuge.
-  **Panzerpionier:** Mit einem geschützten Flammenwerfer ausgestattete Fahrzeuge, die äußerst wirksam gegen Infanterieeinheiten sind. Sowjetische Flammenwerferpanzer behalten sogar ihre Hauptkanonen!
-  **Panzerabwehrgruppe:** Infanterietruppen (zu Fuß oder auf Fahrzeugen), die ausschließlich Panzerabwehrwaffen tragen. Sie sind eine tödliche Gefahr für gepanzerte Fahrzeuge, aber sind anderen Einheiten mehr oder weniger stark unterlegen.
-  **Schützentrupp:** Gewöhnliche Infanterieeinheiten, die mit Sturmgewehren und einer leichten Panzerabwehrwaffe ausgerüstet sind. Manchmal verfügen sie sogar über Panzerabwehrlenkrameten.
-  **Pioniertrupp:** Entsprechen Schützen, mit dem Unterschied, dass sie statt Panzerabwehrwaffen mit Flammenwerfern ausgestattet sind (besonders wirkungsvoll gegen feindliche Infanterieeinheiten).
-  **Sondereinsatztruppen:** Spezielle Aufklärungseinheiten, die sich von Nation zu Nation erheblich unterscheiden. Manche sind auf Tarnung und Aufklärung spezialisiert (Fernspäher), andere wiederum eher auf Feuerkraft (Delta oder Speznas).
-  **Flugabwehrrakete:** Mit MANPADs oder BLR-Fahrzeugen ausgestattete Infanterie. Greift ausschließlich Lufteinheiten an, und zwar aus größerer Entfernung als projektilbasierte Flugabwehr, jedoch mit niedrigerer Feuer- und Zielgeschwindigkeit.
-  **Flugabwehrartillerie:** Maschinenkanonen mit hoher Feuerrate, die in der Lage sind, innerhalb sehr kurzer Zeit zu feuern. Dies geht allerdings auf Kosten der Genauigkeit und des verursachten Schadens. Können auch gegen Bodenziele eingesetzt werden.
-  **Artillerie:** Fahrzeuge, die mit HE-Geschossen auf Ziele in großer Entfernung auch über Hindernisse hinweg feuern können. Sie benötigen zum Feuern keine direkte Sichtlinie zum Ziel und korrigieren ihre Zielgenauigkeit, wenn sich das Ziel im Sichtfeld einer verbündeten Einheit befindet. Artilleriekanonen können normalerweise keine Ziele angreifen, die in einer geringeren Entfernung stehen als ihre jeweilige Mindestdistanz, aber einige der neuesten Haubitzen sind in der Lage, in einer flachen Flugbahn zu feuern.
-  **Mörser:** Wie Artilleriekanone, jedoch mit geringerer Reichweite und dafür größerer Genauigkeit.
-  **Mehrfachraketenwerfersystem:** Diese Fahrzeuge verschießen Raketenansalven mit einer hohen Feuerrate. Sie verursachen weniger Schaden als Artilleriekanonen, wirken sich dafür jedoch verheerender auf die gegnerische Moral aus. Da die Munition sehr schnell verbraucht wird, benötigen sie eine gute Versorgung. Können nur Ziele ab einer Mindestentfernung angreifen.
-  **Schützenpanzer:** Ein relativ gut gepanzertes und leicht bewaffnetes Fahrzeug für den Transport von Infanterieeinheiten in die Nähe von Kampfgebieten.

-  **Transportpanzer:** Ein gepanzertes und im Allgemeinen stark bewaffnetes Fahrzeug für den Transport von Infanterieeinheiten in Kampfgebiete.
-  **Jagdpanzer:** Fahrzeuge, die ausschließlich mit Panzerabwehrwaffen bestückt sind. Sie leisten hervorragende Dienste gegen feindliche Panzer, sind aber dafür anfällig gegenüber anderen Einheitentypen.
-  **Flugabwehrhubschrauber:** Hubschrauber, die mit Flugabwehrraketen (Strela oder Stinger) bestückt und für den Einsatz gegen feindliche Hubschrauber konzipiert sind.
-  **Gunship-Hubschrauber:** Schwere bewaffnete Hubschrauber, die mit einer Kombination aus Raketen, Maschinengewehren und/oder Panzerabwehrraketen bestückt sind. Damit sind sie in der Lage, so gut wie jedes Bodenziel anzugreifen.
-  **Transporthubschrauber:** Hubschrauber für den Transport von Infanterieeinheiten über Schlachtfelder. Sie müssen landen, um Truppen ein- oder ausladen zu können

## EINHEITENDETAILS

### • EINHEITENINFORMATIONEN



**1) Name der Einheit**  
Nation und Wert der Einheit  
Einheitentyp

**2) Waffen (bis zu drei Waffen sind möglich)**

**3) Waffeneigenschaften:**  
Reichweite: Maximale Feuerreichweite der Waffe.  
Genauigkeit: Der Genauigkeitswert für die maximale Feuerreichweite der Waffe. Der Wert steigt mit sinkender Entfernung zum Ziel.  
PB-Stärke (panzerbrechende Wirkung): Die Fähigkeit der Waffe, in maximaler Feuerreichweite Rüstung zu durchdringen. Bei „HEPG“-Waffen steigt dieser Wert mit sinkender Zielentfernung nicht.  
HE-Stärke (hochexplosive Wirkung): Die Wirkung der Waffe gegen Infanterie oder sog. weiche Ziele, unabhängig von der Zielentfernung.

### 4) Einheitseneigenschaften:

Geschwindigkeit: Maximale Geschwindigkeit des Fahrzeugs auf Straßen („Schnell bewegen“-Befehl)  
Rüstung: Die Einheiten weisen an jeder Seite unterschiedliche Rüstungswerte auf.  
Stabilisator: Verringert den Einfluss der Bewegung einer Einheit auf ihre Zielgenauigkeit.  
Sichtgerät: Die Visierqualität legt fest, bis zu welcher Entfernung gegnerische Einheiten (je nach Größe und Deckung) entdeckt werden können.  
Reichweite: Durchschnittliche Distanz, die die Einheit mit 100% Treibstoffkapazität zurücklegen kann.  
Treibstoffkapazität: Maximale Treibstoffkapazität der Einheit. Hierbei handelt es sich auch um die Menge an Treibstoff, die die Einheit im Zuge des Auftankens erhält.

Reihenfolge der Farben (von der schlechtesten zur besten Einstufung): Rot / Orange / Gelb / Blau / Grün.

## WAFFEN

### • INFANTERIEWAFFEN & MASCHINGEGEWEHRE:

Infanteriewaffen und Maschinengewehre sind Anti-Personen-Waffen, die eine tödliche Wirkung gegen Infanteristen oder ungepanzerte Fahrzeuge entwickeln können, aber gegen gepanzerte Ziele so gut wie nutzlos sind. Mit allen Infanteriewaffen und Maschinengewehren, außer mit Handgranaten, kann auf Luftziele gefeuert werden, d.h. man kann mit ihnen Hubschrauber auf kurze Entfernung angreifen.



- **Gewehre** sind halbautomatische Waffen, die nach dem Zweiten Weltkrieg gebaut wurden. Sie haben denselben Feuerradius wie modernere Sturmgewehre, schießen aber mit einer deutlich niedrigeren Feuerrate.



- **Maschinenpistolen (MP)** sind kleinkalibrige automatische Waffen mit hoher Feuerrate, die für gewöhnlich auf Kosten der Feuerreichweite geht.



- **Sturmgewehre** sind halbautomatische und/oder automatische Waffen, mit denen man genauere und längere Schussalven abgeben kann als mit herkömmlichen Gewehren.



- **Mittlere Maschinengewehre (MMG)** sind automatische Schnellfeuerwaffen. Sie bieten die Feuerkraft einer vollständigen Infanteriegruppe. MMGs nutzen ein ähnliches Kaliber wie Infanteriewaffen mit ähnlichem Schadenspotential, aber mit einer viel höheren Feuerrate.



- **Schwere Maschinengewehre (SMG)** sind automatische Schnellfeuerwaffen mit hoher Feuerkraft. Sie nutzen größere Kaliber als MMGs (für gewöhnlich 12,7 oder 14,5 mm) und verursachen ähnlich großen Schaden bei leicht niedrigerer Feuerrate, dafür aber mit größerer Reichweite.



- **Gatling-Kanonen** sind rotierende Maschinengewehre mit mehreren Läufen, die eine ungeheure Feuerkraft bieten. Es gibt sie in zahlreichen Kalibriervarianten (von 7,62 bis 20 mm).

\* Die M197 Vulcan Gatling-Kanone, mit der einige AH-1 Cobra bestückt sind, ist die einzige Gatling-Variante, die sowohl mit Panzerabwehr- als auch mit Anti-Personen-Munition geladen wird und damit auch bei der Panzerabwehr eingesetzt werden kann.



- **Granaten** stellen das letzte Mittel von Infanteristen dar, bevor sie in den waffenlosen Nahkampf übergehen. Granaten werden auf sehr kurze Distanzen eingesetzt und zeichnen sich durch eine große Sprengkraft aus, um möglichst großen Schaden zu verursachen. Die von Infanterieeinheiten am häufigsten eingesetzte Variante ist die Splittergranate, die gegen Infanterie oder ungepanzerte Fahrzeuge wirksam ist. Einige Einheiten können auch spezielle Granatenausführungen mit sich führen, wie z.B. **Erschütterungs-** (weniger Schaden, dafür größerer Moralabzug) oder **Blendgranaten** (kein Schaden, dafür noch größerer Moralabzug).



- **Granatwerfer** sind schnellfeuernde Maschinengewehre, die mit Granaten geladen werden. Man kann mit ihnen den Gegner auf relativ weite Distanz mit Splitterprojektilen eindecken. Auch wenn dabei weniger Schaden bei einzelnen Gegnern verursacht wird als mit einem Maschinengewehr, sorgt die Splitterwirkung dafür, dass insgesamt mehr Ziele getroffen werden.

### • H.E.P.G.-WAFFEN:

HEPGs (also Hochexplosive Panzerabwehrgranaten) wurden im Zweiten Weltkrieg dafür entwickelt, Waffen gute Panzerabwehreigenschaften zu ermöglichen, die eigentlich nicht in der Lage waren, reguläre Panzerabwehrgeschosse mit genügend Geschwindigkeit abzufeuern, um Panzerungen zu durchbrechen. Den Mangel an Penetrationskraft machen sie durch die Tatsache wett, dass sie nicht näher ans Ziel gehen müssen, um mehr Schaden zu verursachen: Die Schadenswirkung bleibt auf jede Distanz gleich.



- **Leiche Panzerabwehrwaffen (LPAW)** sind diejenigen Panzerabwehrwaffen, die von nahezu jedem Infanterietrupp mitgeführt werden. Es gibt sie in unterschiedlichen Kalibern, aber es handelt sich immer um schultergetragene Waffen mit kurzer Reichweite, die für Panzer, die sich einer Infanterieeinheit zu sehr nähern, eine tödliche Gefahr darstellen. Man kann mit ihnen nur auf gepanzerte Bodenziele schießen.



- **Rückstoßfreie Geschütze** sind älter als LPAGs und verursachen auch weniger Schaden, aber dafür haben sie eine viel größere Feuerreichweite. Solche Geschütze werden für gewöhnlich auf leichten Fahrzeugen wie Jeeps, Schützenpanzern usw. montiert und verwandeln diese in leichte Panzerjäger, die weiterhin eine Gefahr für die Panzer der 70er Jahre oder allgemein für jeden leichten Panzer darstellen. \* Tschechische Ausführungen (BZK vz.59 & Tarasnice) verursachen weniger Panzerabwehrschaden, können aber dafür auch als leichte Sturmgewehre eingesetzt werden.



- **Panzerabwehr lenk Raketen (PALR)** sind die Nachfolger der rückstoßfreien Geschütze. Auch wenn sie wie übergroße LPAGs aussehen, bieten sie eine viel größere Feuerreichweite und der Kurs der Rakete kann noch im Flug durch den Schützen nachkorrigiert werden, solange dieser stillsteht und bei Bewusstsein ist. Die älteste System ist MCLoS (Manual Command to Line of Sight, engl. für „Manuelle Steuerung bei Sichtkontakt“), während SACLOS (Semi-Automatic Command to Line of Sight, engl. für „Halbautomatische Steuerung bei Sichtkontakt“) in der Zeit von 1975 bis 1985 am häufigsten eingesetzt wurde. SALH\* (Semi-Active Laser Homing, engl. für „Halbaktives Laserlenksystem“) hingegen war das technisch fortschrittlichste Lenksystem der Zeit.

\* Beachten Sie bitte, dass die amerikanische SALH-Rakete Hellfire das einzige zielsuchende System im Spiel ist. Das bedeutet, dass der Schütze sich nach dem Abfeuern weiterbewegen kann, ohne dass die Rakete das Ziel verliert.

### • KANONEN:



- **Maschinenkanonen** sind schnellfeuernde kleinkalibrige Kanonen (für gewöhnlich 20 bis 30 mm), die weniger panzerbrechende Wirkung, dafür aber eine höhere Feuerrate aufweisen. Diese für Infanteristen und nicht oder leicht gepanzerte Fahrzeuge tödlichen Waffen machen ihre niedrige panzerbrechende Wirkung dadurch wett, dass der Projektilregen, den sie über gepanzerte Ziele ergießen, verheerend für die gegnerische Moral ist. Maschinenkanonen sind die einzigen Kanonen, die auf Luftziele feuern können.



- **Hauptkanonen**, auch als Panzerkanonen bezeichnet, sind Primärwaffen von Panzern. Sie sind so konzipiert, dass sie sowohl gegen gepanzerte Ziele als auch gegen Infanterieeinheiten wirksam sind und damit jede Art von Bodenzielen angreifen können. Hauptkanonen verschießen Hochgeschwindigkeitsprojektilen, deren panzerbrechende Wirkung mit sinkender Zielentfernung steigt.



- **Haubitzen und Mörser** sind Artilleriekanonen, die in hohem Winkel auf mehr oder weniger weite Distanzen und sogar über Hindernisse hinweg oder auf Ziele, die sie selbst nicht sehen, feuern können. Je weiter mit ihnen geschossen wird, desto geringer ist die Zielgenauigkeit. Wenn allerdings eine verbündete Einheit das Ziel sieht, können sich diese Kanonen mit jedem nachfolgenden Schuss weiter an ihre Ziele nähern. Sie verschießen hochexplosive Geschosse, die gegenüber Infanterieeinheiten und nicht gepanzerten Fahrzeugen eine tödliche Wirkung entfalten. \* Einige Haubitzen sind manchmal mit gleichnamigen Hauptkanonen gepaart, sodass sie ihren Lauf so weit auf Bodenhöhe absenken können, um damit direkt zu feuern. Nur wenige Haubitzen sind in der Lage dazu und noch weniger von diesen stellen dabei eine Gefahr dar, weswegen Sie diese Option nur für die Selbstverteidigung ins Auge fassen sollten.

## • RAKETEN:

Raketen sind Anti-Personen-Geschosse, die ihre niedrige Zielgenauigkeit mit einer hohen Feuerrate wettmachen. Obwohl es sich bei Raketen um Anti-Personen-Waffen handelt, verursachen sie weniger Schaden als gewöhnliche Artilleriegeschosse. Dafür ist ihre Wirkung auf die gegnerische Moral umso größer.



- **Mehrfachraketenwerfer** sind Waffensysteme, die von Hubschraubern bei der Luftunterstützung für verbündete Bodentruppen eingesetzt werden. Raketen sind Anti-Personen-Geschosse, die aus der Luft direkt auf den Gegner gefeuert werden.



- **Mehrfachraketenwerfersystem (MRWS)** sind Artillerieeinheiten, die Salven von schweren Anti-Personen-Raketen anstelle von Geschossen abfeuern. Sie sind ungenauer als Haubitzen, können dafür aber eine volle Salve in einer sehr kurzen Zeit verschießen. Damit sind sie in der Lage, das Zielgebiet mit heftigem Artilleriefeuer einzudecken.

## • BODEN-LUFT-RAKETEN (BLR):



**BLRs** sind Lenkraketen, die gegen niedrigfliegende Luftziele eingesetzt werden. Sie werden entweder von Infanteristen in TFFA-Einheiten (dann als MANPAD bezeichnet) eingesetzt oder sind auf speziell dafür konzipierten Fahrzeugen montiert. Beide Varianten können nur gegen Luftziele eingesetzt werden.

Auch bei BLRs entspricht die „Kaliberangabe“ dem verwendeten Lenksystem (je neuer desto genauer):

- **MCLOS** (Manual Command to Line of Sight, engl. für „Manuelle Steuerung bei Sichtkontakt“) ist das älteste und ungenaueste System, bei dem – wie bei PALRs – der Schütze stillstehen und das Ziel im Blick behalten muss, nachdem die Rakete abgefeuert wurde.

- Das **Infrarot**-Lenksystem ist zwar relativ genau, aber dafür muss das Ziel näher sein, um registriert werden zu können. Es handelt sich um ein zielsuchendes System, was bedeutet, dass der Schütze nach dem Abfeuern nicht mehr stillstehen oder gar bei Bewusstsein bleiben muss.

- Das leistungsfähigere **Radar**-Lenksystem ist nicht genauer als die Infrarot-Variante, aber hat dafür eine größere Reichweite, sodass Ziele in größerer Entfernung ausgeschaltet werden können. Auch hierbei handelt es sich um ein zielsuchendes Lenksystem.

## • FLAMMENWERFER:



**Flammenwerfer** sind furchterregende Waffen, mit denen große Gebiete in Flammen gesetzt oder Infanterie bzw. nicht gepanzerte Einheiten schnell ausgeschaltet werden. Sie können entweder von Kampfpionieren getragen werden oder auf Fahrzeugen bzw. sogar Panzern montiert sein. Sie mögen zwar nicht mehr Schaden als Maschinengewehre verursachen, aber ihre Wirkung auf die gegnerische Moral kann verheerend sein.

## EINHEITENRÄNGE:

In Wargame: European Escalation gewinnen Einheiten durch erfolgreiche Kämpfe an Erfahrung und steigen damit im Rang auf.

Ränge wirken sich auf zahlreiche Aspekte der Einheiten aus: auf die Genauigkeit, die Nachlade- und Zielgeschwindigkeiten sowie die Fähigkeit, Gegner zu entdecken. Erfahrene Einheiten neigen zudem weniger dazu, in Panik zu geraten, wenn sie unter schwerem Beschuss stehen.

Im Mehrspielermodus können Sie zu Beginn einer Partie oder beim Anfordern von Verstärkung den Rang der jeweiligen Einheiten auswählen. Je höher allerdings der Rang einer Einheit ist, desto mehr Aufstellungspunkte müssen Sie für sie investieren. Wenn Sie eine erfahrene Einheit ausschalten, erhalten Sie mehr Siegpunkte als für das Eliminieren einer gewöhnlichen Einheit.

# KAMPAGNENMODUS

Die Kampagne in Wargame: European Escalation besteht aus 22 Missionen, die in 4 Operationen unterteilt sind. In dieser Einzelspielerkampagne können Sie mit Ihren Truppen Erfahrung sammeln, neue Einheiten freischalten und Ihre Armee aufbauen.

Wargame: European Escalation ist in den Jahren 1975 bis 1985 angesiedelt, einer bisher selten aufgegriffenen Phase des Kalten Krieges. Das Spiel konzentriert sich auf Auseinandersetzungen, zu denen es durchaus hätte kommen können, wenn dieser historische Konflikt irgendwann in der Geschichte einen anderen Verlauf genommen hätte. Die beiden militärischen Bündnisse auf beiden Seiten des Eisernen Vorhangs, der Deutschland entzweit – die NATO und der Warschauer Pakt –, stehen am Rande eines Krieges. Die Pflichttreue einer Patrouille entlang der ostdeutschen Grenze führt schließlich zu einem Feuerwechsel mit den verfeindeten Brüdern. Schon bald wird dieses örtliche Gefecht die NATO und den Warschauer Pakt, deren Verhältnis zuvor schon mehr als angespannt gewesen ist, in den Abgrund eines verheerenden Krieges stürzen.

## MISSIONSZIELE

### • MISSIONSZIELE & ERFOLGE

Jede Mission beginnt mit einem oder mehreren Zielen. Im Laufe der Mission erhalten Sie dann neue und teilweise auch sekundäre Missionsziele.

Hauptziele müssen erfüllt werden, um die Mission erfolgreich abzuschließen. Nebenziele sind lediglich ein Bonus, mit dem Sie sich zusätzliche Befehlssterne verdienen können. Manche Nebenziele sind vorerst versteckt und müssen gefunden werden.

Für erfüllte Missionsziele erhalten Sie Befehlssterne. Wie viele Sterne ein Missionsziel wert ist, hängt von dessen Schwierigkeitsgrad ab.

Wargame: European Escalation wartet darüber hinaus auch mit einem Erfolgssystem auf, das bestimmte Aktionen, das Erfüllen mancher Missionen und das Freischalten von Einheiten belohnt. Wenn ein Hauptmissionsziel nicht mehr erfüllt werden kann (weil z.B. notwendige Einheiten zerstört wurden), endet die Mission mit einer Niederlagenmeldung.

### • BEFEHLSSTERNE

Mit Befehlssternen schalten Sie neue Einheiten frei, die Sie dann als Verstärkung in der Einzelspielerkampagne anfordern können. Nach jeder oder auch während einer Mission können Sie im StAN-Menü Einheiten freischalten. Befehlssterne und das Freischalten von Einheiten betreffen sowohl den Einzel- als auch den Mehrspielermodus. Im Einzelspielermodus freigeschaltete Einheiten stehen danach auch für Ihr Mehrspieler-Deck zur Verfügung.

### • VERSTÄRKUNGEN: AUFSTELLUNGSPUNKTE

Für das Erfüllen einiger Missionsziele (z.B. das Einnehmen einer strategischen Zone) erhalten Sie Aufstellungspunkte. Mit diesen Punkten können Sie während der Missionen Verstärkung anfordern. Alle Einheiten, die Sie im StAN-Menü (und auch im Mehrspielermodus) freischalten, stehen als Verstärkung zur Verfügung, die Sie mit Verstärkungspunkten anfordern können. Beachten Sie bitte, dass Sie nur eine begrenzte Menge von Einheiten eines bestimmten Typs anfordern können. Weitere Details über das Aufstellungssystem finden Sie im Kapitel „Auf dem Schlachtfeld“.

### • ERFAHRUNG VON EINHEITEN

Mit Siegen auf dem Schlachtfeld gewinnen Ihre Einheiten an Erfahrung (Stress sowie erlittener und verursachter Schaden erhöhen die Erfahrung). Mit wachsender Erfahrung steigen Einheiten in höhere Ränge auf, wodurch sich auch ihre Effektivität im Kampf verbessert: Moral, Genauigkeit, Entdecken von Zielen... Die Erfahrungsstufe, die Sie mit einer Einheit in einer Mission erreichen, wird auch im Verstärkungsfeld (und im StAN) freigeschaltet. Das sorgt dafür, dass man seine Einheiten vorsichtiger einsetzt, denn als Verstärkung angeforderte erfahrene Einheiten können in der Schlacht letztendlich den Unterschied ausmachen. Zudem gilt zu beachten, dass eine Mission nicht als triumphaler Sieg erachtet wird, wenn 90% der Einheiten oder mehr dabei verloren werden.

## PAUSE-MENÜ

Drücken Sie während einer Mission die ESC-Taste, um das Pause-Menü zu öffnen. Darin sehen Sie eine Zusammenfassung der Missionsziele und des Status dieser. Zudem können in diesem Menü auch Hinweise und Tipps für die Mission erhalten werden (Reiter „Kommunikation“). Im Pause-Menü können Sie das StAN-Menü aufrufen, in dem sich neue Einheiten freischalten lassen.

## EINZELSCHLACHT-MODUS

Wargame: European Escalation bietet auch einen Einzelschlacht-Modus, in dem Sie gegen den Computer antreten können. Sie können die Stufe des Computergegners auswählen und so den Schwierigkeitsgrad festlegen. Ansonsten sind die Spielbedingungen dieselben wie im Mehrspielermodus, außer dass nur der 1v1-Modus zur Verfügung steht. In diesem Modus können Sie auf 1v1-Karten an Ihren Strategien feilen, Ihre Decks testen und allgemein mehr Erfahrung sammeln. Zum Einzelschlacht-Modus gelangen Sie aus dem SOLO-Menü. Im Einzelschlacht-Menü selbst haben Sie dieselben Optionen wie bei einer Mehrspielerpartie. Sieg- und Niederlagenbedingungen entsprechen ebenfalls denen aus dem Mehrspielermodus.

## STAN UND DECK: TRUPPENVERWALTUNG

### STAN [EINZELSPIELERKAMPAGNE]:

Die StAN – Stärke- und Ausstattungsnachweisung – listet alle Einheiten auf, die in der Einzelspielerkampagne als Verstärkung zur Verfügung stehen, und gibt Ihnen die Möglichkeit, mit Ihren Befehlssternen neue Einheiten freizuschalten.

Im Laufe der Einzelspielerkampagne erhalten Sie Befehlssterne, die zum Freischalten von neuen Einheiten benötigt werden (auch im Mehrspielermodus können Sie Befehlssterne erhalten). Zu Beginn der Kampagne können nur wenige Einheiten freigeschaltet werden. Mit jeder folgenden Mission wächst die Liste der verfügbaren Einheiten und Sie erhalten immer mehr Möglichkeiten, Ihre StAN an Ihre Wünsche anzupassen.

### •STAN-MENÜ



1. Der Name der Gruppe, die Sie in der aktuellen Mission befehligen.
2. Die Liste der Einheiten, sortiert nach Kategorie und Modell. Einheitenmodelle haben teilweise mehrere Ausführungen mit unterschiedlichen Verbesserungen wie zusätzlichen Waffen, besserer Bewaffnung oder stärkerer Panzerung. Blau markierte Einheiten sind bereits freigeschaltet. Diese Einheiten können Sie während einer Mission als Verstärkung anfordern.
3. Grau markierte Einheiten können mit Befehlssternen freigeschaltet werden.
4. Je nach Eigenschaften hat jede Einheit einen bestimmten Wert von Aufstellungspunkten. So viele Punkte müssen investiert werden, um die entsprechende Einheit während einer Mission anzufordern.
5. Bei freischaltbaren Einheiten ist auch der jeweilige Wert in Befehlssternen angegeben. Beachten Sie bitte, dass erweiterte Ausführungen einer Einheit erst dann freigeschaltet werden können, wenn die vorherige Ausführung bereits freigeschaltet wurde.
6. Diese Zahlen geben an, wie viele Einheiten pro Kategorie und Modell Sie während einer Mission anfordern können.
7. Mit der Erfahrung, die die Einheiten in den Missionen gewinnen, werden diese Erfahrungsstufen in der StAN freigeschaltet. So haben Sie die Möglichkeit, in späteren Missionen erfahrenere Einheiten als Verstärkung anzufordern.
8. **Ihr Profil:** Hier werden Ihre Stufe und Befehlssterne angezeigt (Freigeschaltete Sterne).
9. Nutzen Sie das Aktionsfeld, um die angezeigten Einheiten zu filtern, und schalten Sie die ausgewählte Einheit frei. Der Info-Button zeigt die detaillierten Informationen der ausgewählten Einheit an. Wählen Sie zum Freischalten eine Einheit in der Liste aus und klicken Sie auf den Button „Freisch.“.

## DECK

### • DECK · ERLÄUTERUNG

Zu Beginn einer Mehrspielerpartie muss jeder Spieler seine Einheiten aufstellen und so die Armee erstellen, mit der er die Schlacht bestreiten wird. Das Armeedeck ist eine Auswahl von Einheiten, aus der Sie Ihre Einheiten für die Aufstellung und für Verstärkungen auswählen können. Da fast 300 unterschiedliche Einheiten im Spiel vorkommen, vereinfacht das Deck-System die Verstärkungsverwaltung enorm.

Wenn Sie neu mit Mehrspielerpartien beginnen, haben Sie ein einfaches Deck pro Fraktion. Es gibt unterschiedliche Decks für die NATO und den Warschauer Pakt, ein Mischen von Einheiten der beiden Fraktionen ist nicht möglich.

Das Deck-System hängt direkt mit den Befehlssternen zusammen. Für Ihre Erfolge im Mehrspielermodus erhalten Sie nämlich Befehlssterne (das Befehlssternesystem umfasst sowohl den Einzelspielermodus als auch den Mehrspielermodus, daher können Sie hier auch Sterne ausgeben, die Sie während der Einzelspielerkampagne erhalten haben). Mit Befehlssternen können Sie neue Einheiten freischalten und so Ihr Deck weiter ausbauen. In der StAN freigeschaltete Einheiten stehen auch im Deck-Menü des Mehrspielermodus zur Verfügung. Im Deck-Menü des Mehrspielermodus freigeschaltete Einheiten stehen zwar ebenfalls in der Einzelspielerkampagne zur Verfügung, aber da Einheiten in der Kampagne nach und nach hinzugefügt werden, sind die im Mehrspielermodus freigeschalteten Einheiten erst dann in der StAN nutzbar, wenn auch die Kampagne soweit ist.

Nach einigen Partien bzw. wenn Sie mit dem Mehrspielermodus beginnen, nachdem Sie die Einzelspielerkampagne gespielt haben, können Sie Ihre eigenen Decks erstellen oder sie anpassen.

Die Armeedecks bieten Ihnen unterschiedliche Kategorien und Werte von Einheiten. Wählen Sie auf Basis der Anzahl der Befehlssterne, die Sie zu Beginn der Partie festgelegt haben, die Einheiten aus, mit denen Sie in die Schlacht ziehen wollen, und platzieren Sie sie auf der Karte.

## • DECK-HAUPTMENÜ



1. Ihre NATO-Decks.
2. Ihre PAKT-Decks.
3. Wählen Sie hier für jede Fraktion das Deck aus, das Sie im Mehrspielermodus nutzen wollen.
4. Ihr Profil. Hier können Sie Ihre Ligastufe, Ihre Spielerstufe und die Befehlssterne sehen, die Sie zum Freischalten von neuen Einheiten verdient haben (freigeschaltete Sterne).
5. Verwenden Sie das Aktionsfeld zum Anzeigen des ausgewählten Decks. Zudem haben Sie hier die Möglichkeit, Ihr Deck umzubenennen oder zu entfernen und ein neues Deck zu erstellen. Der Button „Aktivieren“ wählt das Deck als Standarddeck für Mehrspielerpartien aus.

## • DECK-VERWALTUNG



1. Name und Fraktion Ihres Decks.
2. Liste der Einheiten in Ihrem Deck. Für jede Kategorie können Sie Einheiten derselben Familie direkt in Ihrem Deck freischalten. Verfügbare Einheiten sind blau markiert.
3. **Aufstellungspunkte:** Jede Einheit kostet eine bestimmte Menge an Aufstellungspunkten, wenn Sie sie auf das Schlachtfeld beordern. Vergessen Sie das nicht, wenn Sie Ihr Deck nur mit teuren Einheiten versehen, denn dann kann sich das Anfordern von Verstärkungen schwierig gestalten.
4. Grau markierte Einheiten können mit Befehlssternen freigeschaltet werden.
5. Die Spalte „Tech“ gibt die Zahl von Originaleinheiten pro Kategorie an. Die Maximalzahl von Originaleinheiten pro Kategorie in Ihrem Deck beträgt 5, daher müssen Sie Ihre Auswahl sorgfältig planen.
6. Sie können nur eine begrenzte Anzahl an Einheiten während einer Mehrspielerpartie als Verstärkung anfordern. Je nach Typ und Kosten einer Einheit können Sie 30 Einheiten desselben Typs oder nur 10 aufstellen.
7. Kontrollieren Sie mit diesen Optionen, welche Einheiten angezeigt werden (mit Upgrades und/oder nur verfügbare Einheiten). Zudem können Sie Ihr Deck verwalten und Einheiten freischalten, hinzufügen oder entfernen.

## • EIN NEUES DECK ERSTELLEN



Wenn Sie im Deck-Menü auf den Button „Hinzuf.“ klicken, gelangen Sie zu der Liste aller Einheiten im Spiel (der ausgewählten Fraktion, NATO oder Warschauer Pakt).

1. Kontrollieren Sie mit den Filtern, welche Einheiten in der Liste angezeigt werden.
  2. Hier werden alle Einheiten des Spiels angezeigt. Blau markierte Einheiten stehen bereits zur Verfügung, während grau markierte Einheiten freigeschaltet werden können. Beachten Sie bitte, dass Einheiten derselben Familie nacheinander freigeschaltet werden müssen.
  3. Aufstellungspunkte der Einheit.
  4. Detaillierte Informationen über die ausgewählte Einheit.
  5. Verwenden Sie das Aktionsfeld, um die angezeigten Einheiten zu filtern und die ausgewählte Einheit auszuwählen.
- Mit dem Button „Hinzuf.“ fügen Sie die ausgewählte Einheit Ihrem Deck hinzu. Danach gelangen Sie zurück ins Deck-Menü.

# MEHRSPIELER

## GRUNDLAGEN DES MEHRSPIELERMODUS

Der Mehrspielermodus von Wargame: European Escalation ist dem Einzelspielermodus mindestens ebenbürtig. Schnelle Partien zwischendurch, um kurz mit einigen Freunden Spaß zu haben und einige Duelle auszufechten, sind genauso möglich wie eine ernsthafte Herangehensweise mit einer offiziellen Rangliste, die nach dem Elo-System berechnet wird.

Entwickeln Sie Ihre Taktiken und schalten Sie neue Einheiten frei, die Sie in Ihren folgenden Schlachten einsetzen können. Wählen Sie eher eine Blitzkrieg-Strategie mit einer Vielzahl von schwachen, aber günstigen Panzern? Oder entscheiden Sie sich lieber für kleine Trupps aus teuren, aber erfahrenen Eliteeinheiten?

Dank der über 300 Einheiten mit jeweils unterschiedlichen Eigenschaften haben Sie nahezu unendlich viele taktische Möglichkeiten und strategische Kombinationen. Überfallartige Kriege mit schnellen, aber anfälligen Einheiten... Zermürbungstaktik durch Angriffe auf die gegnerischen Versorgungslinien... erzwungene Siege durch schiere, überwältigende zahlenmäßige Überlegenheit... all das und noch viel mehr ist möglich, wenn Sie sorgfältig genug planen! Denn am Ende ist nur ein Aspekt für den Ausgang einer Schlacht ausschlaggebend: das taktische Geschick der Spieler. Haben Sie das Zeug dazu, die Spitze der offiziellen Rangliste zu erklimmen?

Durch die Online-Dienste von EugenNet© bietet Wargame: European Escalation einen umfangreichen und leicht zugänglichen Mehrspielermodus.

### • EINE MEHRSPIELERPARTIE STARTEN

Eine Mehrspielerpartie setzt sich grundsätzlich aus vier Phasen zusammen:

1. **Vorbereitungen:** Teamorganisation, Kartenauswahl, Einstellen der Spielparameter. Danach beginnt die Partie.
2. **Aufstellung der Einheiten:** Jeder Spieler wählt Einheiten aus seinem Deck aus und platziert sie auf dem Schlachtfeld. In dieser Phase können Sie alle Ihre Aufstellungspunkte ausgeben oder einige Punkte aufheben, um später Verstärkung für Ihre Armee anfordern zu können. Weitere Informationen darüber erhalten Sie im Kapitel „Auf dem Schlachtfeld -> Aufstellungspunkte“.
3. **Klicken Sie, sobald alle Spieler bereit sind, auf den Button „Schlacht starten“.** Daraufhin beginnt die Partie, alle Einheiten erscheinen auf der Karte... und es ist an der Zeit zu spielen!
4. **Sobald die Siegbedingungen der Mehrspielerpartie erfüllt sind, endet sie.** Alle Spieler gelangen ins Abschlussmenü mit Informationen über die Leistungen der Spieler. Hier können Sie auch die Wiederholung der Partie speichern. Mit der ESC-Taste gelangen Sie zurück auf die Karte, wo Sie die Situation am Ende der Partie, die restlichen Truppen, die einzelnen Orte usw. überprüfen können.

### • SPIELMODI

Es gibt zwei Hauptmehrspielermodi:

- **Freundschaftsmatches:** Spielen Sie mit Ihren Freunden oder mit beliebigen anderen Spielern. Die Matches werden nicht für Ranglisten gewertet. In diesem Modus sind auch ungleiche Paarungen möglich: 1v2, 1v4 usw. Da die beiden Teams über gleich viele Aufstellungspunkte verfügen, bleibt die Partie ausgeglichen.
- **Ranglistenspiele:** Spielen Sie gegen Spieler oder Teams, die das Spielersuche-System auf Basis ihrer Spielerstufen für Sie aussucht. Treten Sie in der Weltrangliste an, erhöhen Sie Ihre Spielerstufe, erspielen Sie sich Zugang zu besseren Ligen und tragen Sie Ihren Namen in die Liste der besten Spieler der Welt ein.

## RANGLISTENSPIELE

Das Weltranglistensystem von Wargame besteht aus mehreren Ligen für die unterschiedlichsten Erfahrungsstufen – vom Anfänger bis zum Experten. Im Ranglistenmodus wird je nach siegreichen und verlorenen Partien in diesem Modus Ihr Rang berechnet. Ihre Gegner werden automatisch aus jenen Spielern gewählt, die sich auf einer ähnlichen Stufe wie Sie befinden. Damit wird gewährleistet, dass die Partien interessant und ausgeglichen sind. Je nach Erfolg und Misserfolg verbessert sich Ihre Spielerstufe und Sie erhalten Zugang zu höheren Ligen.

### • LIGEN UND RANGLISTEN

Ihr Spielerprofil, das im rechten Bereich des Bildschirms angezeigt wird, enthält die folgenden Informationen:

- **Spielerstufe:** Ihre Stufe basiert auf Ihrem Fortschritt im gesamten Spiel.
- **Bewertung:** Ligastufe und die Spielerbewertung.
- **Rang:** Ihr Platz in der Weltrangliste der Wargame-Community.

Die Bewertungen werden auf Grundlage des ELO-Bewertungssystems (<http://de.wikipedia.org/wiki/Elo-Zahl>) berechnet. Bei neuen Spielern kommt im Spielersuche-System ein spezieller Parameter zum Einsatz, um die anderen neuen Spieler auswählen zu können.

#### Liste der Ligen:

LIGA	BEWERTUNGSGRENZE
Großmeister	2600 und darüber
Senior-Meister	2400-2599
Meister	2200-2399
Experte	2000-2199
Klasse A	1800-1999
Klasse B	1600-1799
Klasse C	1400-1599
Klasse D	1200-1399
Klasse E	1000-1199
Klasse F	800-999
Klasse G	600-799
Klasse H	400-599
Klasse I	200-399
Klasse J	100-199

### • EIN RANGLISTENSPIEL STARTEN

Klicken Sie zum Beginnen einer Mehrspieler-Ranglistenpartie auf einen der verfügbaren Ranglistenspieltypen in der linken oberen Bildschirmcke im Mehrspieler- oder Host-Menü „Ranglistensitzung“.

Wargame bietet verschiedene Typen von Ranglistenspielen:

- 1 vs. 1: Ihr Gegner wird durch das Spielersuche-System nach Ihrer Spielerstufe ausgesucht.
- 2 vs. 2: Ihr Teampartner wird per Zufall durch die Spielersuche festgelegt und Sie treten gegen ein Team aus zwei ebenfalls zufällig ausgewählten Spielern an.
- 3 vs. 3: Wie 2v2, nur mit 3 Spielern pro Team.
- 4 vs. 4: Wie 2v2 und 3v3, nur mit 4 Spielern pro Team.
- Arrangiertes Match: Hier können Sie zusammen mit 1 bis 3 Freunden ein Team für ein Ranglistenspiel erstellen. Das gegnerische Team wird dann durch die Spielersuche auf Basis der durchschnittlichen Spielerstufe Ihres Teams zusammengestellt.

Das Spielersuche-System wählt Teams ohne Unterschiede aus, wenn sie zufällig zusammengestellt oder von Ihnen arrangiert werden.

Sobald sich alle Spieler in der Lobby befinden, beginnt ein 10-Sekunden-Countdown. Sie sollten das richtige Deck auswählen und sich auf die Partie vorbereiten.

### • ARRANGIERTE TEAMS

Das arrangierte Team wird in den Ranglistenmodus übernommen. Sobald Sie in die Lobby kommen (nach einem Klick auf „Ranglistenspiel“), müssen Sie nur die Anzahl der Spieler ändern. Danach können Sie Ihre Freunde in die Partie einladen.

### • RANGLISTENSPIEL-EINSTELLUNGEN

Für Ranglistenspiele gelten bestimmte Regeln, damit alle Spieler unter denselben Bedingungen daran teilnehmen können. Die Karten werden zufällig vom Spielersuche-System ausgewählt.

Die folgende Tabelle zeigt die Einstellungen:

SPIELMODUS	TYP	PUNKTE	SIEG	PUNKTEZIEL
1v1	Konfrontation	1500	Zerstören	1500
2v2	Konfrontation	3000	Zerstören	3000
3v3	Konfrontation	4500	Zerstören	4500
4v4	Konfrontation	6000	Zerstören	6000

**Hinweis:** Diese Einstellungen können je nach Erfahrungen der Spieler nach der Veröffentlichung des Spiels geändert werden.

## FREUNDSCHAFTSMATCHES

Sie können über die Spielersuche eine Mehrspielerpartie mit Freunden oder beliebigen anderen Spielern starten.

Benutzen Sie den Button „Host“ im Hauptmenü, um eine Partie zu erstellen und die Parameter festzulegen.

Mit dem Button „Multi“ gelangen Sie zur Liste der Partien, die auf Spieler warten. Wählen Sie hier die Partie aus, der Sie beitreten möchten.

## MEHRSPIELERMENÜ

Der Button „Multi“ im Hauptmenü öffnet das Mehrspielermenü.



1. Klicken Sie hier, um ein Ranglistenspiel zu starten und in der Weltrangliste anzutreten.
2. Serverinformationen.
3. Liste der erstellten Parteien. Klicken Sie auf den Button „Aktuell.“ im Aktionsfeld, um die Liste zu aktualisieren.
4. Ihr Profil.
5. Aktionsfeld.

### • EINE PARTIE HOSTEN

#### HOST-MENÜ

Klicken Sie auf den Button „Host“, um ein Freundschaftsmatch zu erstellen:



1. **Chatfenster:** Hier können Sie mit Ihrem Team und anderen Spielern chatten.
2. **Spieloptionen:** Legen Sie in diesem Bereich die Spieleinstellungen fest (siehe weiter unten für weitere Details).
3. **Ihr Profil.**
4. **Team 1:** Blaues Team (NATO). Je nachdem, in welchem Team Sie sind (Rot oder Blau), wird Ihr Standard-Deck ausgewählt (NATO/PAKT).
5. **Team 2:** Rotes Team (PAKT).
6. **Aktionsbefehle:**
  - Team: Team wechseln.
  - Verlassen: Das Spiel verlassen.
  - Bereit/Starten: Sich als „Bereit“ melden bzw. (als Host) die Partie starten.
  - Einladen: Eine Einladung an einen Freund senden.
  - Freund+: Eine Freundschaftsanfrage an den ausgewählten Spieler senden.
  - Kicken: Der Host kann mit diesem Button den ausgewählten Spieler aus der Lobby entfernen.

### • SPIELOPTIONEN

- Schlachtfeld: Die Karten sind für die jeweilige Spieleranzahl optimiert. Allerdings können Sie diese Zahl natürlich ändern.
- Max. Spielerzahl: Hier ist die Anzahl der Spieler angegeben, für die die Karte erstellt wurde. Wie erwähnt, können Sie diese Zahl ändern, um die Spieleranzahl zu begrenzen. Die Partie kann auch mit weniger Spielern gestartet werden, als es Felder gibt. Da das Gleichgewicht der Teams auf den Befehlspunkten basiert, ist auch ein 3v1-Match möglich.
- Sichtbarkeit: Öffentlich oder privat. Im privaten Modus können der Partie nur Freunde beitreten.
- Typ: Hier wählen Sie die Art Ihrer Partie aus:
  - o Konfrontation: Zwei Teams, zwei Fraktionen – NATO vs. Warschauer Pakt.
  - o NATO: Beide Teams spielen mit ihren NATO-Armeedecks.
  - o PAKT: Beide Teams spielen mit ihren Pakt-Armeedecks.
- Punkte: Hier legen Sie die Gesamtzahl der Befehlspunkte für die Teams fest. Die Befehlspunkte für jedes Team werden unter allen Spielern verteilt. Das ermöglicht Partien mit ungleichmäßigen Teams. Da die Punkte gleichmäßig in den Teams verteilt werden, erhalten die Mitglieder von Teams mit weniger Spielern mehr Punkte, was für ein Gleichgewicht sorgt (siehe Kapitel „DECKS“ für weitere Informationen). Weitere Befehlspunkte erhalten Sie für das Einnehmen von Kommando-zonen.
- Sieg: Die Siegbedingung legen Sie hier fest:
  - o Zerstören: Das erste Team, das die Anzahl der Siegpunkte erhalten hat, gewinnt die Partie.
  - o Zeit: Sobald die Zeit abgelaufen ist, endet die Partie. Dasjenige Team mit den meisten Siegpunkten zu dieser Zeit gewinnt.
  - Punkteziel (oder Zeit): In diesem Feld legen Sie die für den Sieg nötigen Punkte (oder die Spielzeit für „Zeit“-Partien) fest. Siegpunkte erhält man für das Ausschalten von gegnerischen Einheiten. Wie viele Punkte man genau erhält, hängt vom Wert der ausgeschalteten Einheit ab. Sobald ein Spieler die nötigen Siegpunkte gesammelt hat, endet die Partie.
  - Mein Deck: Wählen Sie hier Ihr Deck aus, wenn Sie nicht das Standard-Deck verwenden möchten.

### WIEDERHOLUNGEN

Am Ende einer Mehrspielerpartie können Sie die Wiederholung des Matches speichern und später wieder anschauen. Beim Anschauen einer Wiederholung können Sie das angezeigte Team (oder beide Teams) auswählen und die Spielgeschwindigkeit ändern. Die Kameraoptionen sind dieselben, die Ihnen auch im Spiel selbst zur Verfügung stehen.

# CREDITS

## EUGEN SYSTEMS

### DESIGN

#### **Creative Director**

Alexis Le Dressay

#### **Lead Game Designer**

Stephan Hernandez

#### **Lead Level Designer**

Michael Mavros

#### **Game & Level Designers**

Matthieu Brevet  
Vincent Cambedouzou  
Fabien Reiner

#### **Additional Level Design**

Olivier Delbos  
Nathalan Regis  
Alexandre Mainaud

### PRODUCTION

#### **Lead Project**

Alexis Le Dressay

#### **Assistant Producer**

Julien Elma

#### **Additional Production**

Cédric Brand  
Matthieu Brouri

### DEVELOPMENT TEAM

#### **Technical Director**

Cedric Le Dressay

#### **3D Leads**

Timothée Raulin and Janos Boudet

#### **3D & Low Level programming**

Bertrand Augereau

#### **3D programming**

Maxime Coste  
Sébastien Guido  
Florent Isaia  
Francis Lam  
Paul Quemin  
Arnaud Vallerent

#### **AI Lead**

Cyril Trévois

#### **AI Programming**

Paul Chabas  
Mehdi Chihoui  
Jonathan Connell  
Thomas Feigler  
Damien Fisson  
Loïc Fosse  
Florent Goube  
Miguel Melan  
Yves Parès  
Laurent Vanaerde

#### **Network Programming**

Christophe Cavalaria  
Nicolas Coffinot  
Arnaud Lecocq

#### **Tools Programming**

Florent Paulais

#### **Hardware & Technical Maintenance**

Franz Weber

#### **Additional Programming**

Adrien Font  
Julien Chaintron  
Luc Eygasier  
Louis Monestier  
Hugo Damme

### GRAPHICAL TEAM

#### **Art Director**

Thierry Dunter

#### **Artists**

Jean-François Ott  
Frédéric Thièrè

#### **Testing**

Gil-Ali Chadly  
Charlotte Bouvet  
Baptiste Agati

## FOCUS HOME INTERACTIVE

#### **Commander in Chief**

Cédric Lagarrigue

#### **Intelligence unit**

Thomas Barrau  
Xavier Assémat  
Vincent Teulé  
Anne-Sophie Vernhes  
Adrien Rotondo

#### **Task Force**

Luc Heninger  
Mohad Semlali  
Nathalie Phung  
Thierry Ching  
Florent D'Hervé  
Théophile Gaudron

#### **Front-line soldiers**

Renaud Blondel  
Morgan Salvi  
Jérémy Boistière  
Naddir Meridji  
Julian Ricq  
Olivier Baudart  
Vincent Semat-Pariz  
Marie-Thérèse Nguyen

#### **Submariners**

François Weytens  
Diane Dufraisay-Couraud  
Manon Lestrade

#### **Propaganda**

Marie-Caroline Le Vacon

#### **French Foreign Legion**

John Bert  
Aurélië Rodrigues  
Aline Janzekovic  
Vincent Chataignier  
Pierre Vinson

#### **Heavy Artillery Regiment**

Jean-Michel Hellendorff  
Damien Duca  
Jean-Joseph Garcia  
Gildas Souka

#### **Katioucha**

Stéphan Le Gac Savoye  
Camille Lallement

#### **Reservists**

Nathalie Jérémie  
Linda Hanoun  
Estelle Labastide  
Adrien Bro  
Florette Nsele  
Sébastien Lin  
Lasconie Lukusa M.

#### **Vice-Admiral**

Deborah Bellangé

#### **Admiral**

Jean-Pierre Bourdon

#### **Special thanks to**

Adrien "Selkares" Pacaud  
Antoine Aubert  
Antoine Trouve  
Brice Brouder  
Damien Fangous  
Florian Basso  
Florian Bergeron  
Guillaume Rocchiccioli  
Hilaire Tribot  
Laurent Mazollier  
Michael Plantier  
Olivier «FleX» Carrère  
Perceval Preau  
Renaud «Tarask» Meert  
Sébastien «DS» Martagey  
Thomas «Diana Olympos» Depierre  
Thomas Gaëtan  
Walter Belletti