

SUDDEN STRIKE II



 **POWERED BY**
gameSpy

Um zu gewährleisten, dass Sie immer die aktuellste GameSpy-Arcade Software installiert haben, laden Sie bitte unter:
<http://www.gamespyarcade.com/download/>
die aktuellste Version herunter, Danke.

Inhaltsverzeichnis

I.	INSTALLATION	5
II.	HAUPTMENÜ	5
A.	EINZELSPIELER	5
B.	MEHRSPIELER	8
C.	OPTIONEN	11
D.	BEWERTUNGEN	12
E.	WIEDERHOLEN	13
F.	CREDITS	14
G.	ENDE	14
III.	SPIELSTEUERUNG	15
A.	ANZEIGEN-ELEMENTE	15
B.	BEWEGEN ÜBER KARTE	17
C.	WAHL VON EINHEITEN	18
D.	EINHEITENSTATUS	19
E.	BEWEGEN VON EINHEITEN, HALTEN VON FORMATIONEN, TRUPPENSAMMLUNGEN	19
F.	DURCHFÜHREN VON AKTIONEN	19
G.	PAUSENMODUS	25
H.	SPIELMENÜ	25
I.	TASTENBELEGUNG	28
J.	ENDE DER MISSION	30
K.	MENÜ "BEWERTUNG"	30
L.	SPIELMERKMALE	31
IV.	MEHRSPIELER-MODUS	32
A.	ZIEL DES SPIELS	32
B.	VERSTÄRKUNGEN	32
C.	MERKMALE DES MEHRSPIELER-MODUS	32
D.	ABSCHLUSS EINER MEHRSPIELER-PARTIE	33
V.	BESCHREIBUNG DER UNTERSCHIEDLICHEN	
	EINHEITENTYPEN	34
A.	INFANTRIE	34
B.	ARTILLERIE	36
C.	LKW	38
D.	VERSORGUNGS-LKW	38
E.	JEEPS	40

F	PANZER UND GEPANZERTE FAHRZEUGE	40
G	MOTORRÄDER	41
H	MOBILE LUFTABWEHRGESCHÜTZE	42
I	MOBILE RAKETENWERFER UND ARTILLERIE	43
J	SCHIFFE	43
K	ZÜGE	44
L	KREUZER	45
M	FLUGZEUGE	45
N	V2	46
VI. BESCHREIBUNG WEITERER OBJEKTE		
A	MUNITIONSKISTEN UND BAUTEILE	47
B	GEBÄUDE	47
C	TUNNEL	47
D	BRÜCKEN	48
E	ÖLTANKS	48
F	EISENBAHNSCHIENEN UND FLUGFELDER	48
VII. KURZE BESCHREIBUNG DER KAMPAGNEN		
A	Deutsche Kampagne	49
B	Sowjetische Kampagne	49
C	Britische Kampagne	49
D	Amerikanische Kampagne	49
E	Japanische Kampagne	50
VIII. TIPPS		
A	Aufklären, Aufklären und Aufklären	51
B	Warum verweigern meine Einheiten meine Befehle?	52
IX. FAQs		
		53
LIZENZVERTRAG		
		55
CREDITS		
		57

I. INSTALLATION

Legen Sie die *Sudden Strike II*-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Die Installation startet jetzt automatisch. Ist dies nicht der Fall, wurde die AutoPlay-Funktion des CD-ROM-Laufwerks wahrscheinlich deaktiviert. Sie können dann das Installationsprogramm manuell starten, indem Sie doppelt auf die Datei **SETUP.EXE** auf der *Sudden Strike II*-CD klicken.

Befolgen Sie nun die Anweisungen des Installationsprogramms. Sobald die Installation abgeschlossen ist, können Sie *Sudden Strike II* über die Desktop-Verknüpfung oder aus dem Startmenü starten.

Falls die Installation aus irgendwelchen Gründen abgebrochen wurde, können Sie das Spiel über die Verknüpfung **SUDDEN STRIKE II DEINSTALLIEREN** unter dem Eintrag *Sudden Strike II* im Startmenü deinstallieren.

II. HAUPTMENÜ

Nach dem Start des Spiels gelangen Sie in das Hauptmenü. In diesem Menü können Sie den entsprechenden Spieltyp wählen, die Spielparameter ändern und sich zuvor gespeicherte Wiederholungen und Bewertungen anschauen.

A. EINZELSPIELER

Um das Einzelspieler-Menü zu öffnen, wählen Sie im Hauptmenü die Option **EINZELSPIELER** oder drücken die Taste **E**, um das Einzelspieler-Menü zu öffnen. Hier können Sie den gewünschten Einzelspieler-Modus wählen, um sowohl eine neue Kampagne als auch einzelne Missionen starten. Sie können zudem einen zuvor gespeicherten Spielstand laden. Hier kann ebenfalls ein neuer Spielname hinzugefügt





und ein existierender Name gelöscht oder geändert werden.

Um einen neuen Spielernamen hinzuzufügen, geben Sie in das Eingabefeld oben links den gewünschten Namen ein und bestätigen mit der **EINGABETASTE** oder klicken auf den Button **NEU**.

Möchten Sie den Namen eines existierenden Spielers verändern, wählen Sie diesen aus der Spielerliste mit der linken Maustaste, geben dann ins Eingabefeld oben links den gewünschten Namen ein und klicken auf **UMBENENNEN**. Der gewählte Name in der Liste wird nun geändert.

HINWEIS: Wird die **EINGABETASTE** anstelle des Buttons **UMBENENNEN** gedrückt, wird der Name des Spielers hinzugefügt.

Um den Namen eines existierenden Spielers zu löschen, wählen Sie ihn aus der Liste und klicken dann auf **LÖSCHEN**. Bestätigen Sie den Löschvorgang mit Klick auf die **EINGABETASTE** oder

auf den Button **JA**. Damit werden Spielernamen, Spielstände und Wiederholungen (falls vorhanden) gelöscht.

Um das Einzelspieler-Menü zu verlassen und zurück ins Hauptmenü zu gelangen, klicken Sie auf **ABBRECHEN** oder drücken Sie **ESC**.

1. STARTEN EINER NEUEN KAMPAGNE

Zum Starten einer neuen Kampagne klicken Sie auf **KAMPAGNEN** oder drücken im Einzelspieler-Menü die Taste **K**. Im Kampagnen-Menü können Sie die Nation wählen, die Sie spielen möchten - Deutschland, Japan, Großbritannien, die Vereinigten Staaten oder die Sowjetunion. Danach gelangen Sie ins erste Missionsbriefing. Hier werden Sie über die Umstände und Ziele der Mission aufgeklärt.

HINWEIS: Alle Kampagnen unterscheiden sich nach Typ und Schwierigkeitsgrad (s. S. 49 f).

Im Briefingmenü starten Sie die Kampagne durch

Klick auf **START** oder die Taste **S**. Um das Briefing zu wiederholen, klicken Sie auf **NEUSTART** oder drücken Sie die Taste **N**. Über die Buttons links neben der Karte können Sie sich Ihre Missionsziele anzeigen lassen. Sie können auf **ABBRECHEN** klicken oder die Taste **ESC** drücken, um zurück in das Menü "Kampagnen" zu gelangen. Um das Briefing zu pausieren, klicken Sie auf **PAUSE** oder drücken Sie **P**.

Um eine neue eigene Kampagne zu starten, klicken Sie auf den Button **EIGENE** oder die Taste **E**. Daraufhin erscheint die Liste der eigenen Kampagnen. Aus dieser Liste können Sie die gewünschte eigene Kampagne wählen und über den Button **START** oder die Taste **S** ins erste Missionsbriefing gelangen. Über den Button **ABBRECHEN** oder die Taste **ESC** gelangen Sie zurück in das Menü "Kampagnen".

Sie können Ihre eigene Kampagne über den Sudden Strike II - Editor erstellen oder unter www.suddenstrike2.de herunterladen.

Um das Menü zu verlassen und zurück ins Einzelspieler-Menü zu gelangen, klicken Sie auf den Button **ABBRECHEN** oder die Taste **ESC**.

2. STARTEN EINER EINZELMISSION

Eine neue Einzelmission starten Sie über den Button **EINZELMISSIONEN** oder die Taste **E**, woraufhin die Missionsliste erscheint. Wählen Sie die gewünschte Mission durch einen Linksklick aus der Liste. Auf der rechten Bildschirmseite sehen Sie die Missionsbeschreibung und Informationen über Kartengröße sowie ein verkleinertes Bild der Karte. Um in das Missionsbriefing zu gelangen, klicken Sie auf den Button **START** oder drücken Sie die Taste **S**.

Wenn Sie aus dem Menü zurück in das Einzelspieler-Menü gelangen möchten, klicken Sie auf den Button **ABBRECHEN** oder drücken die Taste **ESC**.



3. LADEN EINES GESPEICHERTEN SPIELS

Zum Laden eines gespeicherten Spielstands betätigen Sie **LADEN** oder die Taste **L**. Es erscheint eine Liste der gespeicherten Spielstände des ausgewählten Spielernamens. Wählen Sie das gespeicherte Spiel aus der Liste durch einen Linksklick, klicken auf **LADEN** oder drücken die Taste **L**, um das Spiel fortzusetzen.

Um den Bildschirm zu verlassen und zurück in das Einzelspieler-Menü zu gelangen, klicken Sie auf **ABBRECHEN** oder drücken die Taste **ESC**.

B. MEHRSPIELER

Wählen Sie im Hauptmenü die Option **MEHRSPIELER** oder drücken die Taste **M**, um das Mehrspieler-Menü zu öffnen. Hier können Sie einige Mehrspieler-Parameter ändern, neue Spielernamen eingeben und

Namen existierender Spieler löschen oder neu benennen.

Den gewünschten Verbindungstyp **IPX/SPX(Lokal)**, **TCP/IP (lokal/Internet)** und **Modem** wählen Sie über den Button oben links des Bildschirms. Um den Verbindungstyp der momentanen Mehrspielersitzung zu ändern, klicken Sie auf den Verbindungsnamen oder den Button rechts vom Namensfeld. In diesem Bildschirm können Sie wie im Einzelspieler-Menü Spielernamen hinzufügen, neu benennen und löschen (s. u. „Einzelspieler“, S. 5). Abgesehen vom Spielernamen können Sie auch zusätzliche Informationen eingeben wie Name, Clan, URL, Info. Diese Informationen stehen allen Spielern im Mehrspieler-Spiel zur Verfügung. Um die zusätzlichen Informationen einzugeben, klicken Sie in das entsprechende Eingabefeld, geben die gewünschten Informationen ein und drücken die **EINGABETASTE**.



Um das Mehrspieler-Menü zu verlassen und zurück ins Hauptmenü zu gelangen, klicken Sie auf **ABBRECHEN** oder drücken die **EINGABETASTE**.

1. ERSTELLEN EINES NEUEN SPIELS

Wenn Sie ein neues Mehrspieler-Spiel erstellen möchten, klicken Sie auf **ERSTELLEN** oder drücken die Taste **E**. Darauf erscheint eine Liste der Mehrspieler-Missionen. Wählen Sie das gewünschte Spiel mit einem Linksklick aus der Liste. Auf der rechten Seite des Bildschirms sehen Sie Missionsbeschreibung, Informationen über Spielerbeschränkungen, Kartengröße und eine verkleinerte Karte. Um in den Mehrspieler-Bildschirm zu gelangen, klicken Sie auf **OK** oder drücken die **EINGABETASTE**.

Um aus dem Bildschirm zurück in das Mehrspieler-Menü zu gelangen, klicken Sie auf **ABBRECHEN** oder drücken die Taste **ESC**.

2. ANSCHLUSS AN EIN EXISTIERENDES SPIEL

Über den Button **MITSPIELEN** oder die Taste **M** schließen Sie sich an ein existierendes Mehrspieler-Spiel an, woraufhin die Host-Liste erscheint. Wählen Sie den Host, an den Sie sich anschließen möchten, aus der Liste und klicken Sie auf **MITSPIELEN** oder die Taste **M**, um in den nächsten Bildschirm zu gelangen.

HINWEIS: Zur automatischen Suche aller Spiele, die noch auf Mitspieler warten, lassen Sie das Feld **HOST-NAME** leer und drücken dann **MITSPIELEN**.

Um der Liste einen neuen Host hinzuzufügen, geben Sie in das Feld **HOST-NAME** den gewünschten Namen oder die IP-Adresse ein und drücken dann die **EINGABETASTE** oder klicken auf **NEU**.

Zum Löschen des Hosts wählen Sie ihn aus der Liste und klicken dann auf **LÖSCHEN**.

Im nächsten Bildschirm können Sie sich die Liste aller

Spiele ansehen, die noch auf Spieler warten. Wählen Sie das Spiel, an das Sie sich anschließen möchten und klicken Sie auf **MITSPIELEN** oder drücken die Taste **M**, um in den Spieler-Bildschirm zu gelangen. Um das Menü zu verlassen und zurück in das Mehrspieler-Menü zu gelangen, klicken Sie auf **ABBRECHEN** oder drücken Sie die Taste **ESC**.

3. LADEN EINES GESPEICHERTEN SPIELS

Zum Laden eines zuvor gespeicherten Spielstands eines bestimmten Spielers klicken Sie auf **LADEN** oder drücken die Taste **L**. Daraufhin erscheint die Liste der gespeicherten Spielstände. Wählen Sie den gewünschten Spielstand in der Liste, indem Sie mit links darauf klicken. Klicken Sie dann auf **LADEN** oder drücken die Taste **L**, um in das Menü "Spieler" zu gelangen.

Um das Menü zu verlassen und in das Mehrspieler-Menü zu gelangen, klicken Sie auf **ABBRECHEN** oder drücken Sie die Taste **ESC**.

4. DER MEHRSPIELER-BILDSCHIRM

Hier können Sie eine Liste aller Spieler sehen, die sich bereits an das Spiel angeschlossen haben. Sie können sowohl Ihre persönlichen Einstellungen als auch die Spieleinstellungen vornehmen.

Die Spieler, die sich bereits an das Spiel angeschlossen haben, werden mit den gewählten Farben in der Liste angezeigt. Die Nationen der Spieler, Team, Bereitschaftsstatus und Ping-Zeit (Einheit zur Messung der Netzwerkverbindungsqualität - je kleiner der Wert, desto besser) werden hinter dem Spielernamen angezeigt. Um zusätzliche Spielerinformationen zu sehen (wirklicher Name, Clan, etc.), klicken Sie auf den Namen des jeweiligen Spielers.



4A. SPIELEREINSTELLUNGEN UND STARTEN DES SPIELS

Zum Starten des Spiels wählen Sie die Nation und das Team, für das Sie spielen möchten.

Um die Nation zu wählen, klicken Sie in das Feld **LAND** oder auf den Button rechts daneben. Sie können für Deutschland, Japan, Großbritannien, die USA und die UdSSR spielen. Falls Sie lediglich zuschauen möchten, wählen Sie in diesem Feld **ZUSCHAUER**.

Um das Team zu wählen, klicken Sie auf das Feld **TEAM** oder auf den Button rechts davon. Sie können eines der vier Teams wählen. Einheiten eines Teams schießen nicht aufeinander.

Ihre Farbe im Spiel ändern Sie über die farbigen Buttons oben rechts. Bereits von anderen Spielern gewählte Farben werden inaktiv und daher grau.

Um Ihre Wahl zu bestätigen, klicken Sie auf **BEREIT** oder drücken die Taste **B**. Als Host müssen Sie warten,

bis alle anderen Spieler bereit sind, danach wird der Button **START** aktiv. Um das Spiel zu starten, klicken Sie auf **START** oder die Taste **S**.

Über die Chat-Zeile in der Ecke unten rechts können Sie den anderen Spielern kurze Nachrichten schicken. Diese und auch die Nachrichten anderer Spieler werden im Fenster unter der Spielerliste angezeigt.

HINWEIS: Befindet sich der Mauszeiger in der Chatzeile, können Sie keine Tastenkürzel zur Bestätigung der Bereitschaft und zum Spielstart verwenden.

Um das Menü zu verlassen und zurück in das Mehrspieler-Menü zu gelangen, klicken Sie auf **ABBRECHEN** oder drücken Sie die Taste **ESC**.

4B. ÖFFNEN/SCHLIESSEN VON SPIELERSLOTS, AUSSCHLUSS VON SPIELERN

Als Host können Sie die Anzahl der Spieler im Spiel verändern, indem Sie Spielerslots schließen oder öffnen. Dazu klicken Sie auf den Button links.

Als Host können Sie ebenfalls unerwünschte Spieler vom Spiel ausschließen. Um dies zu tun klicken Sie auf den Button rechts des jeweiligen Spielernamens.

4C. SPIELOPTIONEN

Als Host können Sie die Spieloptionen nach Ihren Wünschen ändern. Sie können dies nicht tun, wenn Sie sich an ein bestehendes Spiel lediglich angeschlossen haben.

Folgende Spieloptionen sind verfügbar:

Spieltempo: Die Spielgeschwindigkeit verändern Sie über den Schieberegler **SPIELGESCHWINDIGKEIT** in der Ecke oben links.

Startruhephase: Dies ist die Zeit nach dem Spielstart, bis eine Gruppe Zeppeline (s. S. 32) erstmals eingenommen werden kann. Durch eine Ruhephase werden Überraschungsangriffe zu Beginn des Spiels schwieriger.

Zeppelin-Aktivierungsdauer: Dies ist der Zeitraum, über den eine Zeppelin-Gruppe gehalten werden muss, bevor sie als eingenommen angesehen wird.

Erlaubte Zeit ohne Zeppelin: Überschreitet ein Spieler diesen Zeitrahmen ohne Zeppelin, hat er verloren.

Alle Zeitoptionen werden in Minuten:Sekunden dargestellt. Um einen dieser Werte zu ändern, klicken Sie mit links auf die dargestellte Zeit, geben die neue Zeit ein und drücken die **INGABETASTE**.

Spielstand kodieren: Über diese Option können Sie Ihre Spielstände mit einem Kodierungsalgorithmus kodieren, was für Turniere sehr sinnvoll sein kann. Ist diese Option aktiviert, speichert das Spiel etwas langsamer.

Punktsieg und Wertungstyp: Der **PUNKTSIEG** gibt eine Punktzahl an, die für einen Sieg erreicht werden muss. Die Punktzahl erhöht sich jedes Mal, wenn Sie eine gegnerische Einheit eliminieren. Der Schalter **WERTUNGSTYP** zeigt an, wer die eingegebene Punktzahl erreichen muss - das gesamte Team oder nur eines der Teammitglieder. Wenn Sie ohne Punktsieg spielen möchten (Standardeinstellung), geben Sie im Feld **PUNKTSIEG** eine Null ein. In diesem Fall hat der Button **WERTUNGSTYP** keine Auswirkungen.

C. OPTIONEN

Im Hauptmenü wählen Sie **OPTIONEN** oder drücken die Taste **O**, um ins Optionsmenü zu gelangen. Hier können Sie die Spielparameter von Einzel- und Mehrspielermodi eingeben.

Folgende Optionen sind verfügbar:

Schwierigkeitsgrad: Um zwischen *Rekrut*, *Gefreiter*, *Offizier* und *General* zu wechseln, klicken Sie auf den Button rechts vom Eingabebutton. Diese Option gibt es für Einzelspielermissionen und Kampagnen. Der Schwierigkeitsgrad von Mehrspieler-Spielen wird hierdurch nicht verändert.

Auflösung: Um zwischen den drei definierten Bildschirmauflösungen umzuschalten, klicken Sie auf den Button rechts vom Eingabefeld. Die Auflösung des Spiels bezieht sich auf alle Spielmodi.



Einheiten in Spielerfarbe: Bei Aktivierung werden Ihre Einheiten in der gewählten Farbe im Mehrspieler-Modus dargestellt. Diese Option wirkt sich nicht auf Einzelspieler-Missionen und Kampagnen aus.

Details anwenden: Wenn diese Option aktiviert ist, werden Regen oder Schnee dargestellt.

Wiederholung speichern: Ist diese Option aktiviert, wird die Wiederholung mit dem Spiel gespeichert. Wiederholungen können im Menü **WIEDERHOLEN** angesehen werden (s. S. 13). Diese Option bezieht sich auf alle Spielmodi.

Intro überspringen: Wenn diese Option aktiviert ist, wird das Intro nicht angezeigt. (Das Intro selbst kann mit der **SPACE**-Taste abgebrochen werden.) Um das Options-Menü zu verlassen und mit allen

Veränderungen zurück in das Hauptmenü zu gelangen, klicken Sie auf **OK** oder drücken die **EINGABETASTE**.

Zum Verlassen des Optionsmenüs und zur Rückkehr ins Hauptmenü ohne Änderungen klicken Sie auf **ABBRECHEN** oder drücken die Taste **ESC**.

D. BEWERTUNGEN

Wählen Sie im Hauptmenü die Option **BEWERTUNGEN** oder drücken die Taste **B**, um das Menü zu öffnen. Hier können Sie sich die Bewertungen aller Einzelspieler-Missionen anschauen, die erfolgreich abgeschlossen wurden.

Zwischen Kampagnen (mit Ausnahme selbst erstellter Kampagnen) und einzelnen Missionen wechseln Sie über den Schalter oben links.

Wenn Sie die Mission in der Liste rechts wählen, werden in der Liste auf der linken Seite die erfolgreichen



Abschlüsse dieser Mission mit dem Namen des jeweiligen Spielers angezeigt. Der gleiche Spielernamen kann mehrfach auf der Liste erscheinen, wenn dieser Spieler die Mission mehr als einmal abgeschlossen hat. Wenn Sie mit links auf den entsprechenden Spielernamen klicken, wird im Fenster rechts die Bewertung dieses Versuchs angezeigt.

Um das Menü zu verlassen und zurück ins Hauptmenü zu gelangen, klicken Sie auf den Button **ABBRECHEN** oder drücken die Taste **ESC**.

E. WIEDERHOLEN

Wählen Sie im Hauptmenü die Option **WIEDERHOLEN** oder drücken die Taste **W**, um das Menü **WIEDERHOLEN** zu öffnen. Hier können Sie Wiederholungen zuvor gespielter Spiele sehen.

Zum Ansehen der Wiederholung wählen Sie den Namen des Spielers in der Liste rechts.

Um Wiederholungen einzelner Missionen oder Kampagnen zu sehen, klicken Sie auf **EINZELSPIELER** oder drücken die Taste **E**. Wählen Sie dann die gewünschte Wiederholung aus der Liste und klicken auf **WIEDERHOLEN** oder drücken die Taste **W**.

Um Mehrspieler-Wiederholungen zu sehen, klicken Sie auf **MEHRSPIELER** oder drücken die Taste **M**. Wählen Sie dann die gewünschte Wiederholung aus der Liste und klicken auf **WIEDERHOLEN** oder drücken die Taste **W**.



HINWEIS:

Die Wiederholungen werden nur mit dem Spiel gespeichert, wenn Sie die Option **WIEDERHOLUNG SPEICHERN** (s. S. 12) aktiviert haben.

Zum Verlassen des Menüs und zur Rückkehr ins Hauptmenü klicken Sie auf **ABBRECHEN** oder drücken Sie die Taste **ESC**.

F. CREDITS

Wählen Sie im Hauptmenü die Option **CREDITS** oder drücken Sie die Taste **C**, um das Menü **CREDITS** zu öffnen. Hier können Sie eine Liste der Leute sehen, die dieses Spiel erstellt haben.

Um die Credits zu verlassen und zurück ins Hauptmenü zu gelangen, klicken Sie auf **ABBRECHEN** oder drücken die Taste **ESC**.

G. ENDE

Zum Verlassen des Spiels klicken Sie auf **ENDE** oder drücken die Taste **ESC** im Hauptmenü.



III. SPIELSTEUERUNG

A. ANZEIGEN-ELEMENTE

1. HAUPTFENSTER

Im Hauptfenster wird eine detaillierte Ansicht der Einheiten und des Gebiets angezeigt. Bereiche innerhalb der Sichtlinie Ihrer Einheiten werden heller dargestellt als andere; dies ist der einzige Bereich, in dem Sie gegnerische Einheiten sehen können. Bereiche außerhalb der Reichweite Ihrer Einheiten sind dunkler dargestellt; gegnerische Einheiten in diesem Bereich werden nicht angezeigt (diese dunklere Darstellung nicht sichtbarer Bereiche wird "Kriegsnebel" genannt).

2. KARTE

Über die Karte erhalten Sie eine verkleinerte Übersicht aus der Vogelperspektive der gesamten Spielkarte. Bereiche in Ihrem Sichtbereich sind heller, der verbleibende Bereich der Karte ist dunkel. Ihre Einheiten werden als grüne Punkte, gegnerische Einheiten innerhalb Ihrer Reichweite als rote Punkte dargestellt. Verbündete Einheiten, die vom Gegner angegriffen werden, werden kurz von blinkenden roten Kreisen umgeben.

3. TAKTISCHE KARTE

Über die taktische Karte bekommen Sie eine größere Übersicht über die Karte. Drücken und halten Sie **M**, um sich die taktische Karte anzuschauen. Wie auf der Karte werden Ihre Einheiten als grüne Punkte dargestellt, gegnerische Einheiten innerhalb der Sichtlinie als rote Punkte. Kartenobjekte (wie Gebäude, Brücken etc.) werden ebenfalls angezeigt. In diesem



Modus können Sie die Position des Hauptfensters über die Maus oder Pfeiltasten wie sonst auch verändern, Sie können jedoch keine Einheiten wählen oder ihnen Befehle erteilen.

4. INFORMATIONSBEREICH

Im Informationsbereich werden Informationen über die Einheit, die sich momentan unter dem Mauszeiger befindet, angezeigt.



Beschreibung

Zeigt Namen und Primärwaffen der Einheit an (falls vorhanden).

Lebensenergie (L; grüne Anzeige)

Die Länge dieser Leiste zeigt den momentanen Status der Einheit in Prozent an, die Zahl unter der Leiste zeigt den Status der Einheit in absoluten Werten an, um so den Vergleich von Einheiten zu ermöglichen. Wenn dieser Wert unter das Maximum sinkt, steigt er langsam wieder an, bis sich die Soldaten erholt haben. Kleinere Reparaturen an Fahrzeugen werden von der Besatzung selbst durchgeführt. Wenn sich der Wert fast auf Null beläuft, wird er weiterhin fallen (also nach schweren Verletzungen oder bei starker Beschädigung, die Folgeschäden mit sich ziehen). Wenn dieser Wert auf Null abgesunken ist, geht die Einheit verloren.

Erfahrung (Ex; pink-rote Anzeige)

Zeigt die Erfahrung der Einheit an. Der höchste Erfahrungslevel ist 1000; die Leiste zeigt die Erfahrung der Einheit in einem Prozentsatz zum höchsten

möglichen Wert an. Bei höheren Erfahrungslevels können die Einheiten genauer schießen und erleiden weniger Schaden durch Querschläger und direkte Treffer. Außerdem nutzen sie die natürliche Deckung des Geländes auch besser aus.

Moral (M; blaue Anzeige)

Hier wird die Moral der Einheit angezeigt. Wie die Erfahrung hat auch die Moral Auswirkungen auf die Einheitenwerte. Im Gegensatz zur Erfahrung kann sie sich jedoch im Verlauf des Spiels erhöhen oder verringern. Eine niedrige Moral verringert die Auswirkungen der Erfahrung. Einheiten mit hoher Moral haben einen Bonus auf ihre Werte, auch wenn sie über keinerlei Erfahrung verfügen.

Die Moral der Offiziere erhöht sich im Verlauf des Spiels. Die Moral anderer Einheiten beläuft sich auf den durchschnittlichen Moralwert aller Offiziere in der Nähe. Befinden sich keine Offiziere in Reichweite, beträgt er 500 (neutraler Standardwert).

Die Moral der Einheit kann durch gegnerische Flugblätter und gegnerische Propagandafahrzeuge verringert werden.

Primärmunition (A; erster gelber Balken)

Legt die Menge der verbleibenden Munition für die Primärwaffe der Einheit fest.

Sekundärmunition (A; zweiter gelber Balken)

Legt die Menge der verbleibenden Munition für die Sekundärwaffe der Einheit fest. Die Werte dieser beiden Munitionstypen stellen die genaue Anzahl der Schüsse dar, die mit dieser Waffe gefeuert werden können. (Luftabwehrkanonen oder Raketenwerfer verbrauchen jedoch innerhalb kürzester Zeit viel Munition. Für weitere Informationen s. „Beschreibung der unterschiedlichen Einheiten-typen“).

HINWEIS: Die beim Nachladen vom Versorgungs-LKW genommene Menge (s. S. 38) hängt nicht nur von der Munitionsmenge ab, die die nachgeladene Waffe benötigt, sondern auch vom Typ der nachzuladenden Waffe. Da ein Versorgungs-LKW Munition für unterschiedliche Waffenarten laden kann, wird die Fracht eher nach Gewicht als nach Schüssen gemessen.

B. BEWEGEN ÜBER KARTE

Zum Wählen des im Hauptfenster angezeigten Kartenbereichs haben Sie folgende Möglichkeiten:

1. LINKSKLICK AUF DIE MINI-KARTE

Durch einen Klick mit der linken Maustaste auf einen bestimmten Punkt auf die Karte wird der Bereich im Rechteck im Hauptfenster angezeigt.

HINWEIS: Im Gegensatz zum Hauptfenster werden durch einen Linksklick auf die Karte keine Einheiten gewählt. Ein Rechtsklick hat jedoch in beiden Fällen die gleichen Auswirkungen.

2. ÄNDERN DER ANSICHT ÜBER DIE MAUS

Wenn Sie die Maus zum Bildschirmrand oder zu einer der vier Ecken bewegen, verwandelt sie sich in einen Pfeil, der in die entsprechende Richtung zeigt. Der Abschnitt der Karte, der im Hauptfenster angezeigt wird, bewegt sich kontinuierlich in diese Richtung (die Schnelligkeit, mit der die Ansicht verändert wird, kann im Spielmenü angepasst werden, s. S. 26).

3. ÄNDERN DER ANSICHT ÜBER DIE PFEILTASTEN

Durch Drücken der Pfeiltasten (in Kombination) wird der im Hauptfenster sichtbare Abschnitt der Karte kontinuierlich in die entsprechende Richtung bewegt (die Schnelligkeit, mit der die Ansicht verändert wird, kann im Spielmenü angepasst werden, s. S. 26).

4. POSITION DES HAUPTFENSTERS AUF DER KARTE SPEICHERN

Kartenbereiche können in bis zu 8 Plätzen gespeichert werden, indem Sie jeweils **Strg-F1** bis **Strg-F8** drücken. Über die entsprechenden F-Tasten wird die jeweilige Position des Hauptfensters ausgewählt.

C. WAHL VON EINHEITEN

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, eine Gruppe von Einheiten zu wählen. Durch die Wahl einer anderen Gruppe wird die vorherige Auswahl aufgehoben (Ausnahme: Wahl von Einheiten bei gedrückter **UMSCHALTASTE**).

1. LINKSKLICKEN/AUSWAHL

Durch Halten der linken Maustaste wird die Einheit gewählt, die sich momentan unter dem Mauszeiger befindet.

2. ZIEHEN MIT LINKER MAUSTASTE/MEHRERE EINHEITEN AUSWÄHLEN

Durch Drücken und Halten der linken Maustaste können Sie eine Auswahlbox um Einheiten ziehen. Wenn Sie die Maustaste loslassen, werden alle Einheiten in diesem Rechteck gewählt.

3. DOPPELKLICK LINKS/ALLE EINHEITEN DES GLEICHEN TYPS AUSWÄHLEN

Wenn Sie mit der linken Maustaste doppelt auf eine Einheit klicken, werden diese und alle anderen Einheiten des gleichen Typs im Hauptfenster gewählt. Wenn Sie die **UMSCHALTASTE** drücken, während Sie mit links doppelt auf eine Einheit klicken, werden alle Einheiten dieses Typs auf der gesamten Karte gewählt.

4. ZAHLENTASTEN

Existierende Auswahlen können in bis zu zehn Plätzen gespeichert werden, indem Sie **STRG-0** bis **STRG-9** drücken. Über die entsprechenden Zahlen werden die Einheiten in diesen Gruppen erneut gewählt. Wenn Sie die Zahlentaste doppelt drücken, werden die Einheiten gewählt und die Ansicht auf sie zentriert.

5. AUSWAHL MIT DER UMSCHALTASTE

Einheiten können existierenden Gruppen hinzugefügt werden, indem Sie die **UMSCHALTASTE** gedrückt halten, während Sie sie durch Klicken, Ziehen eines Rechtecks, Doppelklicken oder Drücken einer Zahlentaste wählen. Einheiten können aus der Auswahl entfernt werden, indem Sie die **UMSCHALTASTE** gedrückt halten und mit links auf die Einheit/Einheiten klicken.

D. EINHEITENSTATUS



Die Statusleiste wird für die gewählten Einheiten auf dem Bildschirm sichtbar.

Alle Daten aus dem Informationsbereich werden für jede Einheit sichtbar. Von oben nach unten sind dies: ein oder zwei Leisten für Munition (blau) (je nachdem, ob eine Einheit über Sekundärmunition verfügt), eine für Moral (blau), eine für Erfahrung und eine für Leben (grün). Bei Fahrzeugen, die andere Einheiten transportieren können, wird die Zahl der verfügbaren Transportplätze über den Statusleisten als leere oder gefüllte Box angezeigt. Bei Objekten, die Einheiten enthalten (beispielsweise eine Kanone, die durch die Besatzung gesteuert wird, LKWs, die Kanonen ziehen, etc.), wird die Statusleiste dieser Einheiten angezeigt, sofern sie gewählt sind. Gebäude (Häuser, Wachtürme etc.) stellen eine Ausnahme dar: Enthalten diese Einheiten, werden die Statusleisten sogar angezeigt, wenn das Gebäude nicht gewählt wurde.

E. BEWEGEN VON EINHEITEN, HALTEN VON FORMATIONEN, TRUPPENSAMMLUNGEN

Wenn Sie eine oder mehrere Einheiten gewählt haben, klicken Sie mit rechts in das Hauptfenster oder die Mini-Karte, um die Ansicht auf die entsprechende Stelle im Gelände zu bewegen (es sei denn, die Einheiten haben **BEWEGEN** nicht als Standardbefehl).

Falls die Formation dieser Einheiten aufgrund der Struktur des Geländes aufgeteilt oder auseinandergezogen wird, versuchen Sie, Ihre Truppen wieder zu sammeln, sobald sie ihr Ziel erreicht haben. Halten Sie die Taste **STRG** gedrückt, während Sie ihnen den Befehl **BEWEGEN** erteilen. Ihre Einheiten werden sich an den gewünschten Ort begeben und sich dann so eng wie möglich in ihren entsprechenden Gruppen sammeln.

Durch einen Rechtsklick erscheinen konzentrische grüne Kreise an der Position, auf die sich die Einheit zu bewegt.

F. DURCHFÜHREN VON AKTIONEN

1. MAUSZEIGER, RECHTSKLIKK

Aktionen können durchgeführt werden, indem Sie Einheiten wählen und mit der rechten Maustaste auf eine Stelle im Hauptfenster oder der Karte klicken. Die erste verfügbare Option ist der Standardbefehl einer Einheit (normalerweise **BEWEGEN**; der Mauszeiger verwandelt sich in ein kreisförmiges Fadenkreuz mit einem Punkt in der Mitte). Bewegen Sie den Mauszeiger über eine andere Einheit oder ein anderes Objekt, mit dem einer oder mehrere Ihrer gewählten Einheit interagieren sollen.

Der Mauszeiger verwandelt sich nun automatisch in das entsprechende Symbol (wenn Sie beispielsweise einen LKW gewählt haben, und Ihren Mauszeiger über eine Kanone führen, verwandelt er sich in das Symbol **LADEN**; wenn Sie Infanterieeinheiten gewählt haben und den Mauszeiger über ein Gebäude oder Transportfahrzeug führen, verwandelt er sich in das Symbol **BETRETEN** etc.). Sofern Sie mehrere Einheiten gewählt haben, verwandelt sich der Mauszeiger, wenn mindestens eine dieser Einheiten in der Lage ist, mit dem Objekt unter dem Mauszeiger zu interagieren.

Sollten Sie einen Befehl im Befehlsmenü gewählt haben, verändert sich der Mauszeiger nicht dem Objekt entsprechend, die gewünschte Aktion wird dann aber trotzdem durchgeführt. Wenn Sie unterschiedliche Einheitentypen gewählt haben und nicht alle Einheiten die gewünschte Aktion durchführen können, so wird sie lediglich von denjenigen Einheiten durchgeführt, die dazu auch in der Lage sind: Sie können beispielsweise mehreren LKWs den Befehl **ENTLADEN** erteilen; in diesem Fall werden sich nur die LKWs zum angegebenen Ziel bewegen, die auch tatsächlich Fracht enthalten.

2. BEFEHLSMENÜ



Das Befehlsmenü befindet sich rechts neben der Miniaturkarte. In den 3x4 Feldern werden nur die Befehle angezeigt, die Ihre gewählten Einheiten auch ausführen können.

Klicken Sie mit links auf einen dieser Befehle, um ihn zu erteilen (wenn es ein Befehl ist, der keinerlei Interaktion mit anderen Objekten erfordert). Ansonsten verwandelt sich der Mauszeiger in das entsprechende Symbol. Der Befehl wird dann ausgeführt, sobald Sie mit rechts auf ein Objekt im Hauptfenster oder einen Ort auf der Karte klicken. Falls die gewünschte Aktion nicht mit diesem Objekt ausgeführt werden kann, geschieht nichts. Die angebotenen Aktionen können gewählt werden, indem sie angeklickt oder mit folgenden Tasten aktiviert werden, die den 3x4-Blöcken der Felder entsprechen: Q-W-E-R, A-S-D-F, Y-X-C-V.

3. POSITION HALTEN

Diese Option kann über die Taste **G** oder über den Button **POSITION HALTEN** aktiviert oder deaktiviert werden. Wenn Sie diesen Befehl erteilen (der Bewegungspfeil wird rot durchkreuzt), werden sich Einheiten nicht automatisch bewegen, um ihre Gegner anzugreifen. Diese Option macht Sinn, wenn Sie eine Frontlinie außerhalb der gegnerischen Verteidigung einrichten, da Ihre Einheiten dann nicht mehr ins Feuer gegnerischer Artillerie laufen. Wenn Sie mehrere Einheiten gewählt haben, bei denen einige die Option **POSITION HALTEN** aktiviert haben und andere nicht, werden Kreuz und Bewegungspfeil grau dargestellt.

Wenn Sie dem Versorgungs-LKW den Befehl **POSITION HALTEN** erteilen, fährt er nicht mehr zu Einheiten, um diese zu reparieren/aufzumunitionieren (s. S. 38).

4. FEUER EINSTELLEN

Diese Option wird über die Taste **T** oder durch Klicken auf den Button **FEUER EINSTELLEN** aktiviert und deaktiviert. Beim Erteilen dieses Befehls (das Fadenkreuz ist rot durchkreuzt) eröffnen Einheiten nicht automatisch das Feuer auf gegnerische Einheiten, die in deren Sichtlinie gelangen. Diese Option ist sinnvoll, wenn Sie Ihre Einheiten schnell über das Gelände bewegen möchten, ohne Aufmerksamkeit zu erregen. Falls Sie mehrere Einheiten gewählt haben, von denen einige die Option **FEUER EINSTELLEN** aktiviert haben und andere nicht, so werden Kreuz und Fadenkreuz grau dargestellt. Sofern diese Option bei allen Einheiten aktiv ist, ist das Kreuz rot und das Fadenkreuz grau.

Erteilen Sie dem Versorgungs-LKW den Befehl **FEUER EINSTELLEN**, so wird er keine Einheiten mehr ansteuern, um sie zu reparieren/munitionieren (s. S. 38).

5. SPEZIALBEFEHLE

Manchen Einheitentypen können auch Spezialbefehle erteilt werden. Diese Option kann über die Taste **B** oder durch Klicken auf den entsprechenden Button aktiviert werden. Folgende Spezialbefehle sind verfügbar:

- **Kampf-/Marschieren-Modus** für Panzer und Panzerabwehr. Der Kampfmodus stellt den üblichen Modus eines Panzers dar. Im Modus "Marschieren" schaut die Besatzung des Panzers aus dem Ausguck heraus. Hierdurch wird die Sichtweite erhöht, der entsprechende Soldat hat jedoch keinen Schutz vor feindlichem Feuer. Wenn der Panzer im Modus "Marschieren" von gegnerischen Truppen angegriffen wird, kehrt er automatisch in den Kampfmodus zurück.
- **Fuß-/Kriech-Modus** für Infanterie. Der „Fuß“-Modus stellt den üblichen "Infanterie"-Modus dar. Im "Kriech"-Modus hat die Einheit eine geringere Sichtweite, jedoch besseren Schutz vor gegnerischem Feuer, sie feuert zudem akkurater.
- **Eisenbahn/Flugfeld reparieren** für Versorgungs-LKWs. Wenn diese Option aktiviert ist, reparieren Versorgungs-LKWs automatisch beschädigte Eisenbahnschienen oder Flugfelder und kehren dann zu ihrer vorherigen Position zurück. Wenn die Option deaktiviert ist, ignorieren Versorgungs-LKWs Beschädigungen von Eisenbahnschienen oder Flugfeldern.



- **Verteilung bei Gebäuden.** Über diese Option können Sie Ihre Soldaten innerhalb von Gebäuden nach drei vordefinierten Befehlen verteilen. Bei der "regelmäßigen Verteilung" können Sie Ihre Infanterie sequentiell verteilen - zunächst werden alle Räume im Erdgeschoss, dann im 1. Stock etc. eingenommen. Durch die "ausgeglichene Verteilung" verteilen Sie Ihre Infanterie gleichmäßig auf alle Stockwerke - über diesen Verteilungsmodus haben Sie zumindest einen Soldaten in jedem Stockwerk. Bei der "Verteilung nach Sichtbarkeit" werden Soldaten mit besseren Sichtlinien für eine bessere Sicht in den oberen Stockwerken positioniert. Wenn Sie Soldaten manuell zwischen den Stockwerken umher bewegen, stellt dies Ihre "Spielerverteilung" der Soldaten im Gebäude dar.

6. BEMANNEN VON FAHRZEUGEN UND ENTLADEN VON EINHEITEN

Im Spiel hat jedes Fahrzeug eine Besatzung (mit einigen Ausnahmen - beispielsweise Motorräder). Das unbemannte Fahrzeug ist neutral. Fahrzeuge können von Besatzung und Offizieren besetzt werden. Flugzeuge können von Piloten besetzt werden. Um Besatzung vom Fahrzeug zu entladen, klicken Sie mit rechts auf das Symbol des jeweiligen Soldaten rechts vom Namen der Einheit.

Wenn die Anzahl der Besatzung eines Fahrzeugs mindestens so hoch ist wie der Wert, der zum Steuern des Fahrzeugs benötigt wird, können Sie es steuern. Wenn Sie eine volle Besatzung in einem Fahrzeug

haben, kann es sämtliche Befehle ausführen.

Zusätzlich zur Besatzung können Sie Passagiere mit einem Fahrzeug transportieren. Sofern sich Passagiere im Fahrzeug befinden, können Sie die Besatzung nicht mehr entladen. Um Passagiere zu entladen, klicken Sie mit rechts auf das Symbol des jeweiligen Soldaten oder auf den Befehl **ENTLADEN** des Fahrzeugs und geben die entsprechende Stelle für alle Passagiere an. Eine andere Möglichkeit, Passagiere zu entladen ist, den Befehl **ENTLADEN** durch Drücken der Taste **A** zu erteilen. Wenn Sie eine Kanone an den LKW angehängt haben, sollten Sie die Kanone zunächst mit deren Besatzung abhängen, dann Passagiere und danach die Besatzung entladen.

HINWEIS: Die beste Möglichkeit, Kanonenboote und Landungsschiffe zu entladen, bieten Untiefen. Zum Entladen von Infanterie aus Landungsschiffen fahren Sie das Landungsschiff mit der Vorderseite zum Ufer. Um Infanterie aus dem Kanonenboot zu entladen, fahren Sie es rückwärts an das Ufer.

7. BEWEGEN VON EINHEITEN MIT GLEICHER GESCHWINDIGKEIT

Um schnelle Fahrzeuge mit begrenzter Sichtweite und langsame Infanterie mit guter Sichtweite zu einer Gruppe zusammenzufassen, können Sie den Befehl **GRUPPE MIT IDENTISCHER GESCHWINDIGKEIT BEWEGEN** benutzen. Dieser Button erscheint im Befehlsmenü, wenn Sie mehr als zwei Einheiten mit mindestens einem Fahrzeug wählen. Wenn Sie den Befehl **GRUPPE MIT IDENTISCHER GESCHWINDIGKEIT BEWEGEN** erteilen, fahren alle gewählten Einheiten so schnell wie das langsamste Fahrzeug oder der schnellste Soldat in der Gruppe. Wenn das langsamste Fahrzeug langsamer als der schnellste Soldat ist, fällt das Fahrzeug hinter die gewählte Gruppe zurück.

HINWEIS: Infanterie kann ihre Geschwindigkeit nicht verändern.

8. UNTERSTÜTZUNG AUS DER LUFT

In manchen Missionen erhalten Sie Unterstützung aus der Luft, zum Beispiel von Transportflugzeugen, die Fracht abwerfen, Fallschirmjägern, Bombern, Abfangjägern oder Luftaufklärung.



Informationen über unterschiedliche Flugzeugtypen

Wenn Sie den Mauszeiger über die Symbole der jeweiligen Flugzeuge bewegen, zeigt der Informationsbereich den Typ des Flugzeugs, die Anzahl der beladenen Flugzeuge (**BEREIT**) und die Anzahl der Flugzeuge auf dem Flugfeld (**BOMBER**, **AUFKLÄRER**, **TRANSPORTER**, **ABFANGJÄGER**) wie auch die Anzahl der Frachten (**BOMBENLASTEN**, **TANKFÜLLUNGEN**, **FALLSCHIRMTRUPPEN**, **FRACHTLADUNGEN**), darunter auch diejenigen, die bereits befördert wurden.

Die Fracht, die momentan befördert wird, wird nicht dargestellt.

Jedes Flugzeug, das Sie ausschicken, hat genau eine Frachtlast an Bord. Sie können nicht mehr Flugzeuge anfordern als sich Tankfüllungen auf dem Flugfeld

befinden, auch wenn mehr Flugzeuge verfügbar sind (leere Flugzeuge können nicht angefordert werden).

Anforderung von Luftunterstützung

Sie können Luftunterstützung anfordern, indem Sie auf das entsprechende Symbol über dem Flugzeug klicken. Daraufhin erscheint das Menü "Luftunterstützung" im Befehlsmenü. Dieses Menü besteht aus einem bis fünf Buttons (je nach der Anzahl verfügbarer Flugzeuge), über die Sie die gewünschte Flugzeuganzahl anfordern können, und den Button **ABBRECHEN**. Mit ihm können Sie Ihre Anforderung jederzeit abbrechen, bis die Lufteinheit eingesetzt wurde.

Eingabe von Wegpunkten

Wenn Sie auf ein Flugzeug-Symbol klicken, wandelt sich der Mauszeiger im Hauptfenster und auf der Karte in das Symbol **WEGPUNKT**. Sie können Wegpunkte setzen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Stelle im Hauptfenster oder in der Karte klicken, je nach gewählter Flugzeugart. Sobald Sie einen Wegpunkt gesetzt haben, werden Ihrem Befehlsmenü die Buttons **LETZTEN WEGPUNKT LÖSCHEN** und **OK** hinzugefügt. Durch **LETZTEN WEGPUNKT LÖSCHEN** wird der letzte Navigationspunkt des Flugweges gelöscht; über **OK** wird Ihre Bitte um Luftunterstützung ausgeführt, das Flugzeug wird kurz darauf entsandt.

Maximale Anzahl an Wegpunkten je Flugzeugtyp

Flugzeuge mit Fallschirmjägern und Versorgungsgütern können ihre Fracht an nicht mehr als einem Wegpunkt pro Flug abwerfen.

Abfangjäger können ein bestimmtes Gebiet patrouillieren oder eine Einheit eliminieren. Danach suchen sich Abfangjäger automatisch nahegelegene Ziele oder gegnerische Flugzeuge zum Angriff.

Aufklärungsflugzeuge können bis zu zwölf Wegpunkte in der eingegebenen Reihenfolge patrouillieren; bei jedem Wegpunkt fliegen sie ein wenig tiefer (wie durch die gelbe Leiste unter dem Flugzeug angezeigt) und erkunden das Gebiet unter ihnen. Je tiefer sie fliegen, desto höher ist die Gefahr, von gegnerischer Luftabwehr getroffen zu werden. Aufklärungsflugzeuge fliegen normalerweise einige Runden um jeden Wegpunkt und setzen dann ihre Reise zum nächsten Wegpunkt fort. Wenn Sie jedoch auf den Button **ZUM NÄCHSTEN WEGPUNKT BEGEBEN** klicken (sofern Sie z.B. von der Luftabwehr beschossen werden), so erkundet Ihr Flugzeug den Bereich um den Wegpunkt nicht mehr und begibt sich direkt zum nächsten Wegpunkt.

Der Button **ZUM NÄCHSTEN WEGPUNKT BEGEBEN** ist immer verfügbar, wenn ein Aufklärungsflugzeug um den Wegpunkt fliegt. Wenn Sie auf diesen Button klicken, begeben sich alle einen Wegpunkt umfliegenden Aufklärungsflugzeuge zum nächsten Wegpunkt.

Bomber können ihre Ladungen an bis zu drei Wegpunkten absetzen. Diese drei Orte können identisch sein (klicken Sie dreimal mit rechts auf die gleiche Stelle). Bomber können jedoch nur eine bestimmte Menge an Bomben pro Angriff abwerfen (ein Drittel der Fracht). Daher müssen Sie eine Runde fliegen, bevor der Wegpunkt wieder angegriffen wird.



HINWEIS: Aus Sicherheitsgründen werden nicht abgeworfene Bomben vor der Landung abgeworfen. Daher sollten Sie mindestens drei Wegpunkte zum Angriff eingeben, ansonsten geht die nicht eingesezte Fracht verloren.

Wahl des Flugzeugs in der Luft

Sie können ein Flugzeug in der Luft wählen und auf einem Flugfeld landen lassen. Um dies zu tun, sollten Sie ein Flugzeug bei gedrückter Taste **STRG** mit der Maus wählen, und dann **AUF UNSEREM FLUGFELD LANDEN** klicken. Danach klicken Sie auf das gewünschte Flugfeld.

Befehle	Aktionen
Wählen eines Motorrads, Rechtsklick auf einen Geländepunkt, Rechtsklick auf weitere Geländepunkte bei gedrückter Umschalttaste.	Das Motorrad fährt die angegebenen Geländepunkte in der eingegebenen Reihenfolge ab.
Wählen eines LKWs, Rechtsklick auf eine Kanone, Wahl des Symbols "Entladen", Rechtsklick auf Geländepunkt bei gehaltener Umschalttaste, Klick auf weitere Kanone bei gehaltener Umschalttaste.	Der LKW zieht die erste Kanone zum angegebenen Geländepunkt, fährt zur zweiten Kanone und zieht diese.
Wählen eines Soldaten, Rechtsklick auf Geländepunkt, Linksklick auf "Deckung" im Befehlsmenü bei gedrückter Umschalttaste.	Der Soldat begibt sich zum angegebenen Geländepunkt und geht bei Ankunft dort in Deckung.
Kann ein Befehl in einer Befehlsabfolge nicht durchgeführt werden, wird er übersprungen und der nächste Befehl ausgeführt. Hierdurch werden diese Befehle durchgeführt, besonders im Falle von mehreren gewählten Einheiten:	
Wählen einer Soldatengruppe, Rechtsklick auf mehrere Bunker und Gebäude bei gehaltener Umschalttaste.	Die Gruppe Soldaten begibt sich zum ersten Gebäude. So viele Soldaten wie möglich begeben sich in das Gebäude. Die verbleibenden Soldaten setzen diesen Prozess von Gebäude zu Gebäude fort, bis sich alle Soldaten in den Gebäuden befinden und in diesen kein Platz mehr ist.
Wählen einiger LKWs, Rechtsklick auf mehrere Kanonen bei gehaltener Umschalttaste, Wahl des Befehls "Entladen" und Rechtsklick auf Geländepunkt bei gehaltener Umschalttaste.	Die LKWs fahren zu den Kanonen, die Kanonen werden zu dem angegebenen Geländepunkt gezogen.

9. BEFEHLSABFOLGEN

Befehlsabfolgen sind sehr effektiv und einfach zu erteilen. Wenn Sie die **UMSCHALTASTE** gedrückt halten, während Sie einen Befehl durch einen Mausclick erteilen, wird dieser Befehl nicht sofort erteilt, sondern einer Abfolge von Befehlen hinzugefügt. Alle weiteren Befehle, die ebenfalls mit gedrückter **UMSCHALTASTE** erteilt werden, werden am Ende der Befehlsabfolge hinzugefügt. Die Einheit wird die Befehle in der Abfolge durchführen, in der sie eingegeben wurden. Hierdurch können Sie einen Wegpunkt eingeben und einer Einheit die Patrouille einer Route befehlen oder auch eine komplexere Befehlsabfolge auf simple Weise eingeben.

G. PAUSENMODUS

Durch Drücken der Pausetaste wird der Pausenmodus an- oder ausgeschaltet. Befehle können im Pausenmodus noch immer erteilt werden, d.h. Sie können immer noch Informationen Ihrer Einheiten sehen, einzelne Befehle und Befehlsabfolgen erteilen oder den Modus „Bewegen/Angreifen/Spezialbefehle“ Ihrer Einheiten ändern. Diese Befehle werden dann ausgeführt, wenn Sie den Pausenmodus verlassen. Durch diese Option können Sie verschiedene Aktionen einer großen Anzahl Einheiten gleichzeitig an einem Schauplatz koordinieren, also z.B. Gegner von zwei Seiten angreifen oder Verfolger abschütteln, indem Sie Ihre Truppen in verschiedene Richtungen schicken.

H. SPIELMENÜ

Um das Spiel zu pausieren und ins Spielmenü zu gelangen, klicken Sie auf **MENÜ** oder drücken die Taste **ESC**.

Das Spielmenü enthält folgende Optionen:

Speichern

Klicken Sie auf **SPEICHERN** oder drücken Sie die Taste **S**, um in das Menü "Speichern" zu gelangen. Hier können Sie den momentanen Spielstand speichern. Um dies zu tun, gehen Sie in das Feld oben rechts, geben den gewünschten Spielstandnamen ein und klicken auf den Button **SPEICHERN** oder drücken die **INGABETASTE**. Nach dem Speichern gelangen Sie automatisch zurück ins Spiel.

Zum Löschen nicht mehr benötigter Spielstände wählen Sie deren Namen aus der Liste und klicken dann auf **LÖSCHEN**. Bestätigen Sie dann das Löschen des Spielstands, indem Sie in der Sicherheitsabfrage die **INGABETASTE** drücken oder auf den Button **JA** klicken. Dann werden der gewählte Spielstand und die entsprechende Spielwiederholung (falls vorhanden) gelöscht.



Um das Menü ohne Speichern zu verlassen und zurück in das Spielmenü zu gelangen, klicken Sie auf **ABBRECHEN** oder drücken die Taste **ESC**.

Laden

Klicken Sie auf **LADEN** oder drücken die Taste **L**, um in das Menü "Laden" zu gelangen. Hier können Sie Ihr momentanes Spiel abbrechen und ein zuvor gespeichertes Spiel laden.

Zum Laden eines zuvor gespeicherten Spiels wählen Sie dessen Namen aus der Liste und klicken dann auf **LADEN** oder drücken die **INGABETASTE**.

Wie im Menü "Speichern" können Sie im Menü "Laden" ebenfalls nicht mehr benötigte Spielstände löschen.

Sofern Sie das Menü ohne Laden eines neuen Spiels verlassen und zurück in das Spielmenü gelangen möchten, klicken Sie auf den Button **ABBRECHEN** oder drücken die Taste **ESC**.

Ton

Klicken Sie auf **TON** oder drücken die Taste **T**, um im Soundmenü die Soundoptionen einzustellen.

Mit dem Schieberegler können Sie die Lautstärke der Effekte oder der Sprache ändern.

Über den Button **KANÄLE TAUSCHEN** werden linker und rechter Stereokanal vertauscht.

Um alle Änderungen anzunehmen, das Soundmenü zu verlassen und zurück in das Spielmenü zu gelangen, klicken Sie auf **OK** oder drücken die **INGABETASTE**.

Grafik

Klicken Sie auf **GRAFIK** oder drücken die Taste **G**, um die Anzeigeeoptionen im Grafikmenü einzustellen.

Kartenhelligkeit: Über diesen Schieberegler können Sie den Gammawert des Spiels (d.h. die Helligkeit) des Hauptfensters und der Spielkarte einstellen.

Interface-Helligkeit: Mit diesem Schieberegler

können Sie den Gamma-Wert der Steuerungselemente einstellen.

Nachrichtenverzögerung: Mit diesem Schieberegler können Sie die Zeit einstellen, die eine Nachricht auf dem Bildschirm sichtbar bleibt.

Um alle Änderungen anzunehmen, das Grafikmenü zu verlassen und zurück ins Spielmenü zu gelangen, klicken Sie auf **OK** oder drücken die **INGABETASTE**.

Geschwindigkeit

Klicken Sie auf **GESCHWINDIGKEIT** oder drücken die Taste **C**, um in das Menü "Geschwindigkeit" zu gelangen. Hier können Sie die Spielgeschwindigkeit nach eigenem Belieben einstellen.

Spielgeschwindigkeit: Über diesen Schieberegler können Sie die Spielgeschwindigkeit einstellen.

Maus-Scrollgeschwindigkeit: Mit diesem Schieberegler können Sie festlegen, wie schnell der Kartenausschnitt im Hauptfenster bewegt wird, wenn die Maus an den Rand des Bildschirms bewegt wird.

Tastatur-Scrollgeschwindigkeit: Über diesen Schieberegler können Sie festlegen, wie schnell der Kartenausschnitt im Hauptfenster bewegt wird, wenn Sie die Pfeiltasten **LINKS/RECHTS/OBEN/UNTEN** drücken.

Um die Änderungen zu übernehmen, das Menü zu verlassen und zurück in das Spielmenü zu gelangen, klicken Sie auf **OK** oder drücken die **INGABETASTE**.

Missionsziele

Klicken Sie auf **ZIELE** oder drücken Sie die Taste **Z**, um ins Menü "Missionsziele" zu gelangen. Hier können Sie eine kurze Zusammenfassung Ihrer Missionsziele sehen.

Um das Menü zu verlassen und zurück in das Spielmenü zu gelangen, klicken Sie auf den Button **OK** oder drücken die **INGABETASTE**.

Ende

Klicken Sie auf **ENDE** oder die Taste **E**, um das Menü zum Beenden des Spiels zu öffnen. Hier können Sie das momentane Spiel verlassen.

Zum Verlassen der momentanen Mission und zum Neustart klicken Sie auf **MISSION NEU STARTEN** oder drücken die Taste **N**.

Um die momentane Mission und das Spiel zu verlassen, klicken Sie auf **ZURÜCK ZU WINDOWS**.

Wenn Sie die momentane Mission verlassen und die Bewertung einsehen möchten, klicken Sie auf **ZURÜCK ZUM MENÜ**.

HINWEIS: Wenn Sie das Spiel verlassen, erscheint die Sicherheitsabfrage. Bestätigen Sie, dass Sie das Programm verlassen möchten, indem Sie die **INGABETASTE** drücken oder auf den Button **JA** klicken.

Um das Menü zu verlassen und zurück in das Spielmenü zu gelangen, klicken Sie auf **ABBRECHEN** oder drücken die Taste **ESC**.

Zurück zum Spiel

Klicken Sie auf **ZURÜCK ZUM SPIEL** oder drücken die Taste **ESC**, um das Spielmenü zu verlassen und zurück zum Spiel zu gelangen.

I. TASTENBELEGUNG

Q		Befehlsmenü, Position 1
W		Befehlsmenü, Position 2
E		Befehlsmenü, Position 3
R		Befehlsmenü, Position 4
A		Befehlsmenü, Position 5
S		Befehlsmenü, Position 6
D		Befehlsmenü, Position 7
F		Befehlsmenü, Position 8
Y		Befehlsmenü, Position 9
X		Befehlsmenü, Position 10
C		Befehlsmenü, Position 11
V		Befehlsmenü, Position 12
T		Feuer einstellen an/aus
G		Position halten an/aus
B		Spezialbefehl an/aus
1 bis 0	+ STRG	Einheitenwahl unter entsprechender Zahl speichern
1 bis 0		Einheitengruppe unter entsprechen der Zahl wählen
TAB		Ansicht um gewählte Einheiten zentrieren
LEERTASTE		Ansicht auf letztes Ereignis zentrieren (roter Kreis)
ESC		Menü Steuerungsoptionen
PAUSE		Pausenmodus an/aus
F1 bis F8	+ STRG	Position des Hauptfensters auf Karte speichern
F1 bis F8		Position des Hauptfensters auf Karte laden
F9		Missionsziele anzeigen

F10		Spiel verlassen
F11		Speicherfenster öffnen
F12		Lademenü öffnen
<i>anwählbarer</i>	+ UMSCHALT	Befehl am Ende der Befehlsabfolge <i>Befehl</i> hinzufügen
BEWEGEN	+ STRG	Am Zielpunkt versammeln
Linksklick	+ STRG	Bei Eingabe einer Nachricht:
Auswahlkarte		Empfänger auf Karte festlegen
Doppelklick links		Wahl aller Einheiten des gleichen
auf Einheit	+ STRG	Typs auf der ganzen Karte
Ö		Anzahl der entsandten Verstärkungseinheiten anzeigen
RÜCKTASTE		Befehl über Einheiten an einen anderen Spieler übertragen
INGABE		Nachricht an das Team der entsprechenden Zahl
INGABE	+ UMSCHALT	Nachricht an alle Spieler
ENTER	+ STRG	Nachricht an Gegner

J. ENDE DER MISSION

Wurden alle Ziele erfüllt oder kann die Mission nicht mehr erfolgreich abgeschlossen werden, erscheint das Menü "Missionende". Um die Mission zu verlassen und sich das Bewertungs-Menü anzeigen zu lassen, klicken Sie auf **ENDE**. Um Ihre Missionen fortzusetzen, klicken Sie auf den Button **FORTSETZEN**.

K. MENÜ "BEWERTUNG"

Sobald Sie die Mission verlassen haben oder sie automatisch beendet wurde, erscheint die Spielstatistik. Auf der linken Seite wird eine Statistik angezeigt, in der alle Spieler enthalten sind, die die Mission erfolgreich abgeschlossen haben. Auf der rechten Seite wird die momentane Versuchsstatistik angezeigt.

Um die Statistik eines anderen Versuchs zu sehen, klicken Sie auf den Namen des entsprechenden Spielers auf der linken Seite.

Um die nächste Mission der Kampagne zu starten, klicken Sie auf den Button **FORTSETZEN** oder drücken die Taste **F**.

HINWEIS: Der Button **FORTSETZEN** ist nicht verfügbar, wenn die vorherige Mission nicht erfolgreich abgeschlossen wurde oder wenn es eine Einzelspielermission war.

Um die Mission noch einmal von Anfang an zu starten, klicken Sie auf **WIEDERHOLEN** oder drücken die Taste **W**.

Wenn Sie das Menü verlassen und ins Hauptmenü zurückkehren möchten, klicken Sie auf **ENDE** oder drücken die Taste **ESC**.

HINWEIS: Das Spiel wird nicht automatisch gespeichert,

wenn eine Mission abgeschlossen wurde! Wenn Sie das Spiel zu diesem Zeitpunkt unterbrechen möchten, starten Sie die nächste Mission und speichern das Spiel vor dem Verlassen.

L. SPIELMERKMALE

1. LANDTYPEN UND WETTER

Die Karte kann bis zu drei unterschiedliche Landtypen enthalten - Boden, Wasser und Untiefen. Bodeneinheiten (wie Infanterie oder Panzer) können sich über den Boden und Untiefen bewegen. Wassereinheiten (wie Kanonenboote oder Landungsschiffe) können sich über Wasser und Untiefen hinbewegen. Kreuzer können sich nur über Wasser fortbewegen.

Das Wetter kann klar, regnerisch oder neblig sein und es kann schneien. Ist das Wetter nicht klar, verringert sich die Sichtweite aller Einheiten.

2. REKRUTIEREN NEUTRALER EINHEITEN

Während des Spiels können Sie neutrale Einheiten rekrutieren. Neutrale Einheiten gehören weder Ihnen noch Ihrem Gegner. Wenn Sie nahe genug mit Ihrem Offizier oder General an einer solchen Einheit vorbeigehen und sich eine gewisse Zeit dort aufhalten, wird sich diese Einheit Ihnen anschließen.

3. PROPAGANDA GEGEN GEGNERISCHE OFFIZIERE

Wenn Sie einen gegnerischen Offizier oder General auf Ihre Seite bekommen (durch Propagandafahrzeuge oder Flugblätter), können Sie für kurze Zeit gegnerische Streitkräfte sehen, die Ihnen normalerweise aufgrund des Kriegsnebels verborgen bleiben. Sie sehen zudem einen Punkt, an dem sich momentan die größte Ansammlung gegnerischer Einheiten befindet.



IV. MEHRSPIELER-MODUS

A. ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Mehrspieler-Spiels ist, alle gegnerischen Einheiten zu zerstören. Der letzte Spieler, der noch Einheiten besitzt, hat gewonnen (dies muss nicht notwendigerweise der Spieler mit den meisten Punkten sein). Wenn Sie jedoch eine Siegespunktzahl im Bildschirm "Spieler" eingeben, so gewinnt der Spieler, der die Punktzahl erreicht.

B. VERSTÄRKUNGEN

Zum Sieg im Mehrspieler-Modus ist die zahlenmäßige Überlegenheit sehr wichtig. Diese wird durch so viele Verstärkungen wie möglich erreicht.

1. ZEPPELIN-GRUPPEN

Sie erhalten Verstärkungen durch die Einnahme einer Zeppelin-Gruppe. Eine solche Gruppe besteht aus mehreren Zeppelinen gleicher Farbe, die als farbige Punkte ihrer Gruppe auf der Karte dargestellt werden. Wenn Sie den Mauszeiger auf einen Zeppelin auf der Karte bewegen, werden alle Zeppeline gleicher Farbe von einem weißen Rechteck umrundet dargestellt. Wenn Sie mit links auf einen Zeppelin auf die Karte klicken und die **ALT**-Taste gedrückt halten, erscheint eine detaillierte Beschreibung der Verstärkung dieses **Zeppelins** auf dem Bildschirm.

2. EINNAHME VON ZEPPELINGRUPPEN

Eine Zeppelingruppe gilt als eingenommen, solange sich Einheiten beliebiger Art in der Nähe jeder Zeppelin-Gruppe aufhalten (wenn sich mehr als ein Spieler in einem Team befindet, kann man diese Aufgabe aufteilen). Im normalen Spiel werden die Zeppeline der entsprechenden Gruppe sowohl auf der

Karte als auch im Hauptfenster grau dargestellt.

HINWEIS: Sie können im Spielerbildschirm den Modus „unbegrenzte Verstärkungen“ nicht wählen. Diese Option kann nur im Editor festgelegt werden.

Die Zeppeline einer Gruppe behalten ihre Farbe für die anderen Spieler, was bedeutet, dass immer noch Verstärkungen durch die Einnahme dieser Zeppelingruppe erhalten werden können.

Solange Ihr Team Zeppeline einer Gruppe eingenommen hat, werden diese (auch für die anderen Spieler sichtbar) mit der Anzahl der Teammitglieder im Hauptfenster angezeigt. Sie werden von einem grünen Rechteck auf der Karte umgeben. Zeppeline, die von einem gegnerischen Team eingenommen wurden, werden rot umrandet dargestellt. Gibt es Einheiten mehrerer Teams in Reichweite eines Zeppelins, so wird dieser als nicht eingenommen angesehen.

3. COUNTDOWN

Der Countdown stellt eine weitere Möglichkeit dar, das Spiel abgesehen von der Zerstörung aller Einheiten zu verlieren, indem der Gegner länger als die "Erlaubte Zeit ohne Zeppelin" keine Zeppeline hält (s. S. 11). Sobald ein Spieler zu einem bestimmten Zeitpunkt keinen Zeppelin eingenommen hat, läuft die Zeit oben links im Bildschirm ab. Ihr Team verliert, sobald der Countdown Null erreicht hat.

C. MERKMALE DES MEHR-SPIELER-MODUS

Im Mehrspieler-Modus können Sie Ihren Teammitgliedern über die **INGABETASTE** eine Nachricht zukommen lassen. Es erscheint eine Textzeile, in der Sie eine Textnachricht eingeben können. Im Eingabemodus können Sie einen Punkt auf der Karte markieren, indem Sie die Taste **STRG** gedrückt halten und mit der linken Maustaste klicken. Der hervorgehobene Punkt wird mit konzentrischen grünen

Kreisen für Ihre Teammitglieder dargestellt, wenn sie die Nachricht erhalten.

Drücken Sie die **INGABETASTE** noch einmal, um die Nachricht abzuschicken.

Wenn Sie die **INGABETASTE** bei gehaltener **UMSCHALTASTE** drücken, schicken Sie eine Nachricht an alle Spieler (auch an Ihre Gegner). Sie können diese Nachricht auch durch Drücken der **INGABETASTE** abschicken.

Sie können ebenfalls eine Nachricht nur an Ihre Gegner schicken, indem Sie die **INGABETASTE** bei gehaltener **ALT**-Taste drücken.

Sie können die Steuerung einiger Ihrer Einheiten an ein Teammitglied übergeben. Um dies zu tun, wählen Sie die entsprechenden Einheiten und drücken die **RÜCKTASTE**. Der Mauszeiger verwandelt sich in einen gelben Pfeil, sobald er sich über den Einheiten eines Teammitglieds befindet. Klicken Sie mit rechts, um den Befehl über die hervorgehobenen Einheiten an denjenigen Spieler zu übergeben, dessen Einheiten sich in der Nähe des Mauszeigers befinden.

Durch Drücken der Taste **Ö** werden Informationen über die Anzahl der Verstärkungen, die sich auf dem Weg in Ihre Basis befinden, angezeigt. Dieses Merkmal ist ebenfalls im Einzelspieler-Modus vorhanden.

D. ABSCHLUSS EINER MEHRSPIELER-PARTIE

Nach dem Ende einer gespielten Mission erhalten Sie eine Missionsbewertung. Zunächst erhalten Sie einen Überblick über die Punkteverteilung. Sie können eine detailliertere Auflistung der zerstörten Einheiten erhalten, indem Sie auf den Schalter **SPIELSTATISTIK** klicken.

Hier können Sie eine Liste sehen, die in Kategorien anzeigt, wie viele gegnerische Einheiten jeder Spieler zerstört hat und wie viele Einheiten des gleichen Typs Sie verloren haben. Ein weiterer Mausklick auf den Button **SPIELSTATISTIK** zeigt die Anzahl der zerstörten gegnerischen Einheiten an. Von dieser Zahl wurde die Anzahl der eigenen zerstörten Einheiten abgezogen. Wenn Sie erneut auf den Button **SPIELSTATISTIK** klicken, gelangen Sie zurück zum Bildschirm der Punkteverteilung.

Klicken Sie auf den Button **ENDE** oder drücken die Taste **ESC**, um zurück in das „Hauptmenü“ zu gelangen.

V. BESCHREIBUNG DER UNTERSCHIEDLICHEN EINHEITENTYPEN

Reichweite bezieht sich immer auf die Reichweite beim Schießen.

A. INFANTRIE

Die Infanterie stellt die grundlegende Einheit jeder Armee dar. In *Sudden Strike II* können Sie zwischen unterschiedlichen Infanterietypen wählen. Jeder Typ hat eigene Waffen, Reichweiten, Sichtlinien, Feuerraten und Spezialfähigkeiten. Es gibt die folgenden Infanterietypen im Spiel:

- **Maschinenpistolenschütze:** Dieser ist mit einer Maschinenpistole und Granaten bewaffnet. Er hat eine durchschnittliche Reichweite und eine hohe Feuerrate. Granaten richten bei leicht gepanzerten Fahrzeugen und Kanonen viel Schaden an.
- **Schütze:** Der Schütze ist mit einem Gewehr ausgerüstet. Er hat eine weite Sichtlinie, eine hohe Reichweite und eine niedrige Feuerrate.
- **Besatzung:** Diese ist mit einer Maschinenpistole durchschnittlicher Reichweite ausgerüstet. Sie hat eine hohe Feuerrate und kann alle Fahrzeuge steuern (mit Ausnahme von Flugzeugen).
- **Pilot:** Der Pilot ist mit Pistolen ausgerüstet. Er hat eine niedrige Feuer- und Schadensrate, kann jedoch alle Flugzeugarten fliegen.
- **Schwerer Maschinengewehr-Schütze:** Dieser ist mit einem Maschinengewehr ausgerüstet. Er hat extrem hohe Feuer- und Schadensraten im Einsatz gegen Infanterie.

- **Scharfschütze:** Er ist mit einem Präzisionsgewehr und einem Fernglas ausgerüstet. Er hat eine weite Sichtlinie, eine sehr hohe Reichweite und eine niedrige Feuerrate. Die Ferngläser der Scharfschützen verfügen über geringe Sichtweite und Richtungssektor.
- **Offizier:** Dieser ist mit Pistolen und Ferngläsern ausgerüstet. Er verfügt über eine extrem hohe Sichtweite, geringe Reichweite und Schadensrate. Ihre Ferngläser haben eine hohe Sichtweite und einen durchschnittlichen Richtungssektor. Wie die Besatzung können Offiziere alle Fahrzeuge fahren.
- **General:** Ähnelt den Offizieren. Generäle weisen jedoch eine durchschnittliche Sichtweite und ausgezeichnete Ferngläser mit einer hohen Sichtweite und einem guten Richtungssektor auf.
- **Flammenwerfer-Infanterie:** Diese ist mit Flammenwerfern ausgerüstet. Sie hat eine sehr geringe Reichweite und eine extrem hohe Schadensrate sogar gegen stark gepanzerte Fahrzeuge.
- **Panzerjäger:** Diese sind mit Panzerfäusten ausgerüstet. Sie haben eine niedrige Feuerrate, durchdringen jedoch Panzer. Die Schadensrate gegen Fahrzeuge und deren Besatzung ist hoch. Panzerschützen können Panzerabwehr-Minen legen.
- **Bazooka-Schütze:** Diese sind mit Bazookas mit niedriger Feuerrate ausgerüstet. Sie durchdringen Panzerung und haben eine extrem hohe Schadensrate bei Fahrzeugen und deren Besatzung.

- **Pioniere:** Diese sind mit Gewehren ausgerüstet. Sie haben eine hohe Reichweite, eine geringe Feuerrate, können AT- (Panzerabwehr-), AP- (Personenabwehr-) und Zeitzunder-Minen einsetzen.
- **Sanitäter:** Diese sind mit Gewehren und einem Erste-Hilfe-Paket ausgerüstet. Sie haben eine hohe Reichweite, eine geringe Feuerrate und können Infanterie heilen.
- **Kommandoeinheit:** Diese Einheit ist mit Wurfmessern und einer Leuchtfeuerpistole ausgerüstet. Sie hat eine geringe Reichweite, eine niedrige Feuerrate und kann wie die Besatzung Fahrzeuge fahren.
- **Infanterie mit tragbaren Mörsern:** Diese Soldaten sind mit tragbaren Mörsern ausgerüstet. Sie haben eine hohe Reichweite, geringe Feuerrate, eine hohe Schadensrate gegen Infanterie und leicht gepanzerte Fahrzeuge.
- **Kamikaze:** Diese Soldaten sind mit einer Bombe ausgerüstet, die in der Nähe des Ziels mit einer extrem hohen Schadensrate sogar bei extrem gepanzerten Fahrzeugen gezündet werden kann.

Infanterieeinheiten können Gebäude betreten (Bunker, Türme etc.) und von dort aus schießen. Der Schaden, den die Einheiten nehmen, wird in den Gebäuden reduziert, jedoch nicht komplett verhindert.

Für weitere Informationen über Spezialfähigkeiten von Einheiten in Gebäuden lesen Sie auch den Abschnitt „Gebäude“ auf Seite 47.

Infanterieeinheiten können jegliche Fahrzeuge, Flugzeuge und Kanonen betreten und benutzen, indem Sie mit rechts darauf klicken. Alle Infanteristen können Minen finden und räumen, aber nur Pioniere können Personenabwehrminen ohne Risiko räumen. Im Stand verfügen Infanteristen über eine bessere Sichtlinie als beim Laufen. Einige der Infanteristen verfügen ebenfalls über eine besondere Option „Fuß-/Kriech-Modus“ (s. S. 21).

Befehle:

BEWEGEN (Q)	ANGREIFEN (W)	STÜRMEN (E)	PANZERABWEHRMINE LEGEN (R)
MINEN ENT-SCHÄRFEN (A)	FERNGLAS BENUTZEN (S)	DECKUNG (D)	VERTEILEN (F)
ZEITZÜNDER LEGEN / EINHEITEN HEILEN (Z)	GRUPPE MIT IDENTISCHER GESCHWINDIGKEIT BEWEGEN (X)	PERSONEN-ABWEHRMINE LEGEN (C)	STOPP (V)

Nicht enthalten im Befehlsmenü: BETRETEN, NACHLADEN, ZUM PUNKT BEWEGEN

ZUM PUNKT BEWEGEN: Die gewählte Einheit beibt sich zur Zielposition; gegnerische Einheiten in Reichweite werden angegriffen. Danach begeben sich die Einheiten direkt zur Zielposition.

HINWEISE:

BEWEGEN: Die gewählten Einheiten begeben sich zur Zielposition, ohne gegnerische Einheiten anzugreifen, die in ihre Reichweite kommen.

STÜRMEN: Die gewählten Einheiten begeben sich zur Zielposition. Falls sich eine gegnerische Einheit in Reichweite befindet, wechseln die Einheiten auf den Modus „Angreifen“ und verfolgen den Gegner.

DECKUNG: Die gewählten Einheiten versuchen, in der Nähe ein Feld mit Schutz zu finden. Schutz können nah beieinander stehende Bäume bieten.

Der Befehl **MINE LEGEN** kann nur durch Panzerschützen und Pioniere ausgeführt werden.

Die Befehle **PERSONENABWEHRMINE LEGEN** und **ZEITZÜNDER LEGEN** können nur durch Pioniere durchgeführt werden.

Der Befehl **HEILEN** kann nur von Sanitätern ausgeführt werden.

Standardbefehle:

ANGREIFEN (auf gegnerischen Einheiten)

NACHLADEN (auf Munitionskisten)

BETRETEN (auf Fahrzeugen, Flugzeugen und Gebäuden)

ZUM PUNKT BEWEGEN (beliebige andere Stellen)

B. ARTILLERIE

Eine Kanone ist neutral, so lange sie nicht von einer Infanterieeinheit eingenommen wurde. Wenn sie eingenommen wurde, besitzt sie der entsprechende Spieler von dem Moment an. Eine Kanone kann nicht von zwei Soldaten unterschiedlicher Parteien erobert werden. Es wird zumindest ein Soldat benötigt, um eine Kanone abzufeuern. Wenn die Besatzung aus

zwei Soldaten besteht, erhöht sich die Feuerrate. Um eine Kanone von Hand zu ziehen, ist eine Besatzung von mindestens zwei Soldaten notwendig. In dieser Konstellation ist die Kanone jedoch sehr langsam. Einige der schwereren Kanonen können nicht von Hand gezogen werden, einige der ganz großen Haubitzen können noch nicht einmal von schweren LKWs gezogen werden.

Im Spiel sind folgende Artillerietypen verfügbar:

• **Panzerabwehrgeschütze (AT):** Diese Geschütze schießen nicht ballistisch, sondern direkt (eine direkte Linie zum Ziel ist absolut notwendig) mit panzerbrechender Munition. Reichweite und Feuerrate der Geschütze hängen vom jeweiligen Kaliber ab.

Wurde eine Gruppe von Panzerabwehrgeschützen gewählt, schießen sie alle auf das gewählte Zielobjekt (nicht einsatzbereite Kanonen werden zunächst nachgeladen und dann abgefeuert). Verschiedene Zielobjekte werden durch das Aktivieren von **ANGREIFEN** und **UMSCHALTEN** plus Mausklick rechts gewählt. Die Kanonen feuern dann nacheinander auf die jeweiligen Zielobjekte.

• **Luftabwehrgeschütze (AA):** Diese Geschütze haben die gleichen Eigenschaften wie die Panzerabwehrgeschütze (nur direktes Feuern), sie rotieren jedoch wesentlich schneller (das Geschütz kann sich auf einer festen Basis drehen) und können Flugzeuge anvisieren. Luftabwehrgeschütze feuern Salven ab, sie können auch sinnvoll gegen eine große Anzahl gegnerischer Infanterie eingesetzt werden.

• **Leichte (Feld-) Haubitze:** Zusätzlich zum direkten Feuer können diese Geschütze auch ballistisch schießen (eine direkte Linie zum Zielobjekt wird nicht benötigt). Im indirekten Feuermodus haben sie eine große Reichweite.

Im indirekten Feuermodus können mehrere Zielobjekte gewählt werden und nacheinander ohne

Halten der **UMSCHALTASTE** beschossen werden. Wenn eine Gruppe von Haubitzen gewählt ist, werden die Ziele unter ihnen aufgeteilt, d.h. dass ein Ziel nur von einer Haubitze beschossen wird. Ein Geschütz kann erst dann wieder schießen, wenn alle anderen Haubitzen der Gruppe abgefeuert haben. Im indirekten Feuermodus ist die Feuerrate niedriger als beim direkten Beschuss.

• **Schwere Haubitzen:** Diese Kanonen schießen ausschließlich ballistisch, sie haben eine niedrige Feuerrate, eine sehr große Reichweite und einen großen Schadensradius.

Alle dieser beschriebenen Kanonen können von LKWs oder Panzerfahrzeugen zum schnelleren Transport gezogen werden.

• **Küstenartillerie:** Wie die schweren Haubitzen feuern diese Kanonen ausschließlich ballistisch. Sie haben eine extrem hohe Reichweite, einen extrem großen Schadensradius, eine sehr niedrige Feuerrate, sehr wenig Munition, richten jedoch extrem viel Schaden an. Diese Geschütze können nicht einmal von schweren LKWs gezogen werden.

• **Schwere Mörser:** Diese Geschütze feuern ausschließlich ballistisch. Sie haben eine große Reichweite und eine durchschnittliche Feuerrate.

• **Granatwerfer und stationäre schwere Maschinengewehre:** Im Gegensatz zu den oben beschriebenen Geschützen können diese Geschütze nur von einem Soldaten bemannt werden. Granatwerfer haben die gleichen Eigenschaften wie schwere Mörser, jedoch eine nicht so große Reichweite. Schwere Maschinengewehre haben eine durchschnittliche Reichweite, eine hohe Feuerrate und eine hohe Schadensrate im Einsatz gegen Infanterie. Diese Waffen werden nicht an LKWs angehängt, sondern darin transportiert. Sie können ebenfalls nicht von Hand transportiert werden.

HINWEISE: Sie können nicht den Befehl erteilen, ein Ziel in der Luft anzugreifen. Das Anvisieren von Zielen in der Luft erfolgt automatisch.

Die Besatzung von Geschützen kann automatisch Munition aus Kisten in der Nähe nachladen.

Befehle:

BEWEGEN (Q)	ANGREIFEN (W)		ROTIEREN (R)
ENTLADEN (A)	DISTANZ-ANGRIFF (X)		
			STOPP (V)

Nicht enthalten im Befehlsmenü: BETRETEN.

Standardbefehle:

ANGREIFEN (auf gegnerischen Einheiten)

HINWEISE:

ENTLADEN: Die Besatzung verlässt das Geschütz

C. LKW

Ein LKW ist ein Transporter, der eine bestimmte Anzahl an Soldaten, feststehenden schweren Maschinengewehren, Mörsern oder Munitionskisten transportieren kann. Schwere Maschinengewehre und Mörser nehmen je zwei Plätze ein: einen für das Geschütz selbst und einen weiteren für den Schützen. Der Krankenwagen ist ein spezieller LKW, in dem sich die Treffpunkte eines Soldaten bis zum maximalen Wert wiederherstellen.

Befehle:

BEWEGEN (Q)			
ENTLADEN (A)			
			STOPP (V)

Nicht enthalten im Befehlsmenü: BETRETEN, LADEN.
LADEN: Lädt Soldaten, Granatwerfer, schwere Maschinengewehre oder Munitionskisten auf.

Standardbefehle:

BETRETEN (auf Tunnel)

LADEN (auf eigener Artillerie, Soldaten, Mörser, schweren Maschinengewehren oder Munitionskisten)

BEWEGEN (andere beliebige Stellen)

HINWEISE:

Über **ENTLADEN** wird der LKW der folgenden Anweisung entsprechend entladen: Wenn es Geschütze gibt, werden diese zunächst abgekoppelt und mit ihrer jeweiligen Besetzung bemannt. Im nächsten Schritt werden alle Soldaten, die nicht zur Besetzung gehören, wie auch schwere Maschinengewehre oder Mörser, entladen.

Ziehen von Geschützen:

Geschütze können an LKWs angehängt und von diesen gezogen werden. Um dies zu tun, muss das Geschütz mit mindestens einem Infanteristen bemannt werden. Die Besetzung des Geschützes hilft dabei, es mit dem LKW zu verbinden und steigt dann selbst in den LKW ein. Nachdem das Geschütz abgekoppelt wurde, wird es wieder von seiner ursprünglichen Besetzung bemannt. Wenn es beim Ankoppeln des Geschützes nicht ausreichend freie Sitze für die Besetzung des Geschützes gibt, müssen einige der Soldaten, die sich bereits im LKW befinden, aussteigen, um Platz für die Besetzung des Geschützes zu schaffen.

D. VERSORGUNGS-LKW

Versorgungs-LKW können eingesetzt werden:

- zum Nachladen von Munition
- zur Reparatur beschädigter Fahrzeuge
- zum Bau von Stacheldrahtverhauen und Panzersperren
- zur Reparatur von Brücken, Eisenbahnschienen und Flugplätzen
- zum Bau von Ponton-Brücken

Versorgungs-LKWs transportieren Munitions- und Bauteile. Wenn ein Versorgungs-LKW eine Aktion durchführt, werden Munition und Bauteile mit konstanter Geschwindigkeit reproduziert, bis der maximale Wert wieder erreicht wurde. Munition wird für die Munitionierung von Einheiten verwendet. Sie ist universal und eignet sich für jede Waffe. Konstruktionsteile werden zum Bau und zur Reparatur verwendet.

HINWEIS: Panzersperren können nur durch schwere Bombardierungen zerstört werden. Geschütze können nicht von Versorgungs-LKWs gezogen werden.

Versorgungs-LKWs funktionieren unabhängig: Wenn sich eine beschädigte Einheit oder eine Einheit ohne Munition in der Nähe befindet, repariert oder munitioniert der Versorgungs-LKW diese Einheit automatisch, d.h. er begibt sich in die Nähe der Einheit, repariert oder munitioniert sie und kehrt in die vorherige Position zurück.

FEUER EINSTELLEN UND POSITION HALTEN kann ebenfalls bei Versorgungs-LKWs eingesetzt werden. Durch diese Befehle begibt sich der LKW dann nicht zu einer beschädigten Einheit und repariert und munitioniert diese nicht automatisch.

Versorgungs-LKWs verfügen ebenfalls über eine spezielle Option **EISENBAHN/FLUGFELD AUTOMATISCH REPARIEREN** (s. S. 21).

Versorgungs-LKWs haben Sprengstoff an Bord.

EISENBAHN/FLUGFELD REPARIEREN (auf beschädigte Eisenbahnschienen oder Flugfeldern)

AUS MUNITIONSKISTE NACHLADEN (auf Munitionskiste)

BEWEGEN (andere Stellen)

Befehle:

BEWEGEN (Q)	REPARIEREN/ NACHLADEN (W)	EISENBAHN/ FLUGFELD RE- PARIEREN (E)	STACHEL- DRAHTVERHAU (R)
PANZERSPERRE (A)	PONTON- BRÜCKE (S)	BRÜCKE REPA- RIEREN (D)	
			STOPP (V)

Nicht enthalten im Befehlsmenü: BETRETEN, AUS MUNITIONSKISTE NACHLADEN.

Standardbefehle:

BETRETEN (auf Tunnel)

REPARIEREN/NACHLADEN (auf beschädigte Einheiten und Einheiten ohne Munition)

BRÜCKE REPARIEREN (auf beschädigte Brücken)

E. JEEPS

Jeeps sind leichte und schnelle Fahrzeuge, die die gleichen Eigenschaften wie LKW haben, mit der Ausnahme, dass sie nur Soldaten befördern können. Diese können aus dem Jeep feuern. Jeeps können keine Geschütze ziehen.

Die gleichen Befehle wie für die LKW sind hier verfügbar, zudem auch **ANGREIFEN** und **STÜRMEN**, wenn sich Infanteristen im Jeep befinden.

HINWEIS: Einige der Infanteristen (die beispielsweise mit Bazookas ausgerüstet sind) können nicht aus Jeeps feuern.

Befehle:

BEWEGEN	ANGREIFEN	STÜRMEN	
			STOPP

Nicht enthalten im Befehlsmenü: **BETRETEN**, **LADEN**
LADEN: Soldaten aufladen

Standardbefehle:

BETRETEN (auf Tunnel)

LADEN (auf eigenen Soldaten)

ANGREIFEN (auf gegnerischen Einheiten, wenn Soldaten Gegner aus einem Jeep angreifen können)

BEWEGEN (an anderer Stelle)

HINWEISE:

ANGREIFEN, STÜRMEN: Diese Befehle sind nur verfügbar, wenn sich im Jeep Soldaten befinden, die einen Gegner angreifen könnten.

ENTLADEN: Alle Soldaten verlassen den Jeep.

F. PANZER UND GEPANZERTE FAHRZEUGE

- Panzer verfügen über eine starke Panzerung und einen drehbaren Geschützturm. Das Fahren und Abfeuern von Geschützen ist unabhängig voneinander.

Panzer sind vorne besser gepanzert als hinten und an der Seite. Sie können Zielobjekte in einem Gebiet auch angreifen. Wenn Sie in Reichweite sind, blinkt das Fadenkreuz rot/gelb. Wenn sich der Panzer zunächst in Reichweite befinden muss, bleibt das Fadenkreuz rot. Hier wird nur die Distanz berücksichtigt, keine Hindernisse auf dem Weg! Ist eine Gruppe von Panzern hervorgehoben, blinkt das Fadenkreuz gelb/rot, solange die Zielposition in Reichweite eines Gruppenmitglieds ist. Wenn Sie den Befehl zum Feuern erteilen, feuern diejenigen Panzer sofort, die nahe genug beim Ziel sind. Die anderen rücken nach, bis sie sich in Feuerreichweite befinden.

HINWEIS: Wenn das Fadenkreuz auf ein Objekt gerichtet wird, ist es immer konstant rot.

Panzer können Soldaten auf dem Ausguck transportieren. Diese Soldaten können jedoch nicht feuern und erleiden schnell Schaden durch die gegnerische Infanterie.

Soldaten im Ausguck eines Panzers verfügen über eine erhöhte Sichtlinie.

Panzer verfügen ebenfalls über eine spezielle Option **KAMPF-/MARSCHIEREN** (s. S. 22).

- Jagdpanzer haben die gleichen Eigenschaften wie Panzer, verfügen jedoch über keinen rotierenden Turm und können daher nur nach vorn feuern.
- Panzerfahrzeuge haben die gleichen Eigenschaften wie Panzer, jedoch können sie Infanterie

transportieren. Zudem gibt es keinen Kampf-/Marschieren-Modus. Panzerfahrzeuge können ebenfalls mit der Propagandatrompete anstelle des Gewehrs oder des Maschinengewehrs ausgerüstet werden.

- Kamikazepanzer sind automatisch gesteuerte Fahrzeuge. Sie können weder bemannt werden noch Infanterie transportieren. Sie haben die gleichen Eigenschaften wie Panzerjäger und greifen wie Kamikazeinheiten mit einer großen Explosion in der Nähe des Ziels an.

Befehle:

BEWEGEN	ANGREIFEN	STÜRMEN	ROTIEREN
ENTLADEN			STOPP

Nicht enthalten im Befehlsmenü: **BETRETEN**, **LADEN**
LADEN: Soldaten aufladen

HINWEISE:

BEWEGEN: Der Panzer bewegt sich auf den Zielpunkt zu und schießt, falls notwendig, ohne anzuhalten auf gegnerische Einheiten.

STÜRMEN: Der Panzer bewegt sich auf den Zielpunkt zu. Wenn gegnerische Einheiten in die Sichtlinie gelangen, hält er an, schaltet auf den Modus „Angreifen“ um und verfolgt den Gegner.

Standardbefehle:

BETRETEN (auf Tunnel)

LADEN (auf eigenen Soldaten)

ANGREIFEN (auf gegnerischen Einheiten)

BEWEGEN (an anderer Stelle)

G. MOTORRÄDER

Motorräder sind leichte und schnelle Fahrzeuge mit gleichen Eigenschaften wie Panzerjäger, abgesehen davon, dass sie keine Infanterie transportieren können. Der Unterschied zu anderen Fahrzeugen ist

Befehle:

BEWEGEN	ANGREIFEN	STÜRMEN	ROTIEREN
			STOPP

Nicht enthalten im Befehlsmenü: **BETRETEN**

ebenfalls, dass Motorräder keine Besatzung haben.

Standardbefehle:

BETRETEN

(auf Tunnel)

ANGREIFEN

(auf gegnerischen Einheiten)

BEWEGEN

(an anderer Stelle)

H. MOBILE LUFTABWEHRGESCHÜTZE

Mobile Luftabwehrgeschütze haben die gleichen Eigenschaften wie Panzer, mit der Ausnahme, dass sie weder Infanterie transportieren noch zwischen den Modi Kampf-/Marschieren umschalten. Sie sind mit schweren Geschützen bewaffnet und können sowohl auf Ziele in der Luft als auch am Boden schießen.

HINWEIS: Sie können keine Befehle erteilen, ein Ziel in der Luft anzugreifen. Luftabwehrgeschütze schießen automatisch.

Befehle:

BEWEGEN	ANGREIFEN	STÜRMEN	ROTIEREN
ENTLADEN			
			STOPP

Nicht enthalten im Befehlsmenü: BETRETEN

Standardbefehle:

BETRETEN (auf Tunnel)
 ANGREIFEN (auf gegnerischen Einheiten)
 BEWEGEN (an anderer Stelle)

I. MOBILE RAKETENWERFER UND ARTILLERIE

Mobile Raketenwerfer feuern nur längere Salven; dies geschieht über eine längere Distanz, mit extremem Explosivschaden. Die geringe Zielgenauigkeit wird durch mehrere Raketen pro Salve kompensiert. Ist das Ziel des **LANGSTRECKENFEUERS** nicht in Reichweite, bewegt sich der Raketenwerfer darauf zu. Wenn das Ziel in Reichweite ist, bleibt das Symbol **LANGSTRECKENFEUER** konstant rot, ansonsten wird es innen grün, seine Ränder blinken rot/grün. Wenn eine Gruppe mobiler Raketenwerfer gewählt ist, bleibt das Fadenkreuz konstant rot, solange der Zielpunkt in Reichweite von Mitgliedern der Gruppe ist.

LANGSTRECKENFEUER funktioniert auf die gleiche Art und Weise wie die Haubitzen.

Wenn mehrere Zielobjekte angezeigt sind, feuern die Soldaten zuerst, die sich am nächsten zum jeweiligen Zielobjekt befinden. Nachdem sie alle einmal gefeuert haben, begibt sich einer der Raketenwerfer, der noch außerhalb der Reichweite ist, zum Zielobjekt und eröffnet das Feuer.

Mobile Haubitzen und Mörser haben die gleichen Befehle, sie feuern jedoch mit einer einzigen Granate, nicht mit mehreren.

Befehle:

BEWEGEN			
	DISTANZ- ANGRIFF		
			STOPP

Nicht enthalten im Befehlsmenü: BETRETEN

Standardbefehle:

BETRETEN (auf Tunnel)
 BEWEGEN (an anderer Stelle)

HINWEISE:

DISTANZANGRIFF: Der Raketenwerfer oder die mobile Artillerie begibt sich zum Zielobjekt, falls die Reichweite nicht ausreicht. Der Mauszeiger zeigt an, ob eine Bewegung notwendig ist.

J. SCHIFFE

- **Kanonenboote** haben die gleichen Eigenschaften wie Panzerfahrzeuge. Sie sind mit schweren Maschinengewehren bewaffnet und können eine geringe Anzahl von Soldaten transportieren. Soldaten steigen von der Seite in das Kanonenboot ein.

- **Transportschiffe** haben die gleichen Eigenschaften wie LKWs abgesehen davon, dass sie keine Kanonen ziehen können. Soldaten betreten das Schiff durch ein Tor am Bug.

- **Kamikaze-Boote** haben die gleichen Eigenschaften wie Kanonenboote. Anstelle eines Maschinengewehrs sind sie jedoch mit einer hochexplosiven Bombe ausgestattet. Diese wird in der Nähe der Zieleinheit aktiviert und hat eine extrem hohe Schadensrate, sogar im Einsatz gegen Kreuzer.

Befehle:

BEWEGEN	ANGREIFEN	STÜRMEN	ROTIEREN
ENTLADEN			STOPP
Nicht enthalten im Befehlsmenü: LADEN LADEN: Soldaten aufladen			

Standardbefehle:

LADEN (auf eigenen Soldaten)
ANGREIFEN (auf gegnerischen Einheiten)
BEWEGEN (an anderer Stelle)

K. ZÜGE

Züge sind gut gepanzerte Fahrzeuge, die nur geradeaus fahren. Normalerweise bestehen sie aus verschiedenen Waggons. Sie können fahren, wenn Sie über eine oder mehrere Lokomotiven verfügen. Sie können zusätzliche Waggons an den Zug hängen oder diese entfernen, um sie an anderen Zügen zuzuordnen.

Züge können sich nur auf Schienen bewegen. Wenn diese beschädigt sind, können die Züge sie nicht mehr befahren. Sie können beschädigte Schienen durch die Besatzung eines Zuges oder Ihres Versorgungs-LKWs reparieren lassen. Wenn der Zug bei der Durchführung eines Befehls beschädigte Schienen entdeckt, hält er an, repariert die Schienen automatisch und setzt dann den ursprünglichen Befehl wieder fort.

HINWEIS: Züge können keine beschädigten Brücken reparieren, dies können nur die Versorgungs-LKWs.

Züge können bei hoher Geschwindigkeit nicht sofort anhalten. Befindet sich ein Soldat auf den Schienen, wird dieser überfahren. Wenn sich ein Fahrzeug auf den Schienen befindet, rast der Zug mit einer Explosion in das

Fahrzeug.

Züge können mit einem oder mehreren Geschütztürmen ausgestattet sein. Unterschiedliche Geschütztürme können Panzerabwehr-, Langstrecken- oder Luftabwehrmunition und Raketen abfeuern.

Befehle (Zug mit Geschützturm):

BEWEGEN	ANGREIFEN	EISENBAHN/ FLUGFELD REPARIEREN	ROTIEREN
ENTLADEN	DISTANZ ANGRIFF	LINKEN WAGEN ENT- KOPPELN	RECHTEN WAGEN ENT- KOPPELN
			STOPP

Standardbefehle (Zug):

EISENBAHN/FLUGFELD REPARIEREN (auf beschädigten Eisenbahnschienen oder Flugfeldern)
BEWEGEN (an anderer Stelle)

Standardbefehle (Geschütze):

ANGREIFEN (auf gegnerischen Einheiten)
DISTANZANGRIFF (an allen anderen Stellen in Reichweite)

L. KREUZER

Kreuzer sind riesige und gut gepanzerte Schiffe. Sie können nur geradeaus fahren. Kreuzer haben die gleichen Eigenschaften wie Züge, können aber nicht miteinander verbunden werden und keine Schienen und Flugfelder reparieren.

HINWEIS:

Kreuzer können nur tiefe Gewässer befahren.

Wie Züge können Kreuzer mit Panzerabwehr-, Weitstrecken-, Luftabwehr oder Raketingeschützen bewaffnet werden.

M. FLUGZEUGE

Über die "Unterstützung aus der Luft" (s.S. 22) können Sie Flugzeuge auf der Karte einsetzen. Um das Flugzeug abheben zu lassen, müssen Sie es zunächst mit Piloten bemannen. Zudem muss die Startbahn frei und unbeschädigt sein. Wenn sich Hindernisse oder Fahrzeuge auf der Bahn befinden, hebt das Flugzeug nicht ab. Soldaten werden nicht als Hindernisse angesehen und (wie im Falle von Zügen) überfahren, wenn sie im Weg stehen. Falls einige Hindernisse bei der Landung im Weg stehen, wird das Flugzeug in sie hinein fliegen und explodieren.

Flugzeuge können nicht auf dem gleichen Flugfeld abheben, während ein anderes Flugzeug abhebt oder landet.

Wenn sich auf der Karte mehr als ein Flugfeld befindet, können Sie das Flugzeug auf einem anderen Flugfeld landen, jedoch nur, wenn dieses Flugfeld nicht beschädigt ist und einen freien Hangar zum Auftanken hat.

Befehle (Kreuzer mit Geschütztürmen):

BEWEGEN	ANGREIFEN		ROTIEREN
	DISTANZ- ANGRIFF		
			STOPP

Standardbefehle (Kreuzer):

BEWEGEN (überall)

Standardbefehle (Geschützturm):

ANGREIFEN (auf gegnerischen Einheiten)
DISTANZANGRIFF (an allen anderen Stellen in Reichweite)

HINWEIS: Flugzeuge können nur mit Piloten bemant werden. Die Besatzung von Fahrzeugen kann kein Flugzeug steuern.

Sie können beschädigte Flugfelder nur mit Versorgungs-LKWs reparieren.

Abfangjäger greifen Ziele in der Luft automatisch an. Jedes Flugzeug hat eine Treibstoffbeschränkung, daher kann es nicht unbegrenzt lange in der Luft bleiben. Wenn eine kritische Treibstoffmenge erreicht wird, erscheint eine entsprechende Warnung auf dem Bildschirm. Wenn das Flugzeug keinen Treibstoff mehr hat, stürzt es ab.

HINWEISE:

STOPP:

Flugzeug kehrt zum Flugfeld zurück.

EINHEIT AUSSCHALTEN:

Sucht die gewählte Einheit und greift sie an.

PUNKT PATROUILLIEREN:

Fliegt über den Landpunkt und sucht gegnerische Einheiten, um diese anzugreifen.

HIMMELSPUNKT:

Fliegt über den Landpunkt und observiert ihn.

AM PUNKT ABSPRINGEN:

Versucht, Fallschirmspringer am gewünschten Punkt abzusetzen.

PUNKT BOMBARDIEREN

(überall, nur Bomber)

AM PUNKT ABSPRINGEN

(überall, nur Transporter)

N. V2

Eine spezielle deutsche Einheit. Die V2 ist eine Rakete mit riesiger Reichweite und gewaltigem Schadensradius und richtet so erheblichen Schaden an. Wie der Kamikaze-Panzer wird sie automatisch gesteuert und kann nicht bemannt werden.

Befehle:			
	ANGREIFEN		
			STOPP

Befehle:			
BEWEGEN	EINHEIT AUSSCHALTEN	PUNKT PATROUILLIEREN/ PUNKT BOMBARDIEREN/ HIMMELSPUNKT/ AM PUNKT ABSPRINGEN	AUF ANDEREM FLUGFELD LANDEN
ENTLADEN			STOPP

Standardbefehle:

AUF ANDEREM FLUGFELD LANDEN

(auf unbeschädigtem Flugfeld)

EINHEIT AUSSCHALTEN

(auf gegnerischen Einheiten, nur Abfangjäger)

PUNKT PATROUILLIEREN

(überall, nur Abfangjäger)

HIMMELSPUNKT

(überall, nur Spione)

VI. BESCHREIBUNG WEITERER OBJEKTE

A. MUNITIONSKISTEN UND BAUTEILE

Munition und Bauteile werden in Kisten geliefert. Diese Kisten können von Transportflugzeugen abgeworfen werden (auch auf Anforderung, s.S. 23), oder sie liegen bereits auf der Karte. LKWs können Kisten aufladen, transportieren und bei Bedarf entladen. Versorgungs-LKWs können Munition und Bauteile aus ihnen nachladen. Infanterie und Geschütze können die Munitionskisten ebenfalls zum Nachladen nutzen. Munitions- und Ersatzteilkisten sind hochexplosiv.

B. GEBÄUDE

Gebäude können von Infanterieeinheiten eingenommen werden.

Räume in einem Gebäude sind in Stockwerke unterteilt. Das Gebäude kann bis zu vier Stockwerke und ein Kellergeschoss enthalten. Einheiten darin können sich auf Befehl zwischen den Räumen umherbewegen. Sie können die Verteilung der Leute im Gebäude über den Button **VERTEILUNG** einstellen (s. S. 22).

Einheiten in den Gebäuden erleiden zwar immer noch Schaden in Gebäuden, dieser ist jedoch geringer als außerhalb. Der Schutz ist in den unteren Stockwerken besser als in den oberen. Gebäude haben ebenfalls Auswirkungen auf die Sichtlinie der Einheiten, die sich darin befinden. Einheiten in den oberen Stockwerken haben einen höheren Sichtbonus, Einheiten im Keller haben eine eingeschränkte Sichtweite.

HINWEISE: Manche Einheiten (wie Panzerjäger oder Bazookas) können nur aus den obersten oder untersten Geschossen schießen.

Unterkellerte Gebäude können sogar von der Infanterie eingenommen werden, wenn das Gebäude zerstört wurde. In diesem Fall besteht es jedoch lediglich aus dem Kellergeschoss.

Im Gegensatz zu Fahrzeugen können Sie versuchen, das Gebäude, das bereits vom Gegner besetzt wurde, einzunehmen. Wenn Sie derartige Gebäude betreten, werden Ihre Einheiten vom Gegner, der sich darin befindet, angegriffen (diesen Kampf können Sie sich nicht anschauen). Der Kampf findet Stockwerk für Stockwerk statt. Wenn Ihre Einheiten gewinnen, haben Sie die Kontrolle über das Gebäude. Sie können kein Gebäude besetzen, das bereits von einem verbündeten Spieler besetzt wurde.

C. TUNNEL

Sie können Ihre Infanterie und Fahrzeuge durch Tunnel an die entfernteren Stellen der Karte bringen. Tunnel haben keine Stockwerke. Einheiten können nicht von Tunneln aus angreifen oder von Gegnern angegriffen werden.

HINWEIS: Einige Tunnel können nur von Infanterie besetzt werden.

Um alle Ihre Einheiten an eine bestimmte Stelle zu bewegen, klicken Sie auf den Button **BEWEGEN** und dann auf einen Punkt auf der Karte. Ihre Einheiten bewegen sich dann zum nächsten Ausgangspunkt, der weder zerstört noch von gegnerischen Einheiten besetzt wurde, und begeben sich dann zum angegebenen Punkt auf der Karte.

Wenn Sie den Zielpunkt auf einen anderen Tunnel setzen, begeben sich Ihre Einheiten dorthin und verbleiben dort auch.

Wenn der Zieltunnel von gegnerischen Streitkräften besetzt ist, kommt es zum Kampf (wie in Gebäuden).

HINWEIS: Sie können sich nicht in Tunnel begeben, die bereits von einem verbündetem Spieler besetzt wurden.

Sie können ebenfalls durch andere Tunnel in zerstörte Tunnel gelangen. Sie können aus zerstörten Tunneln nicht entladen und Sie haben hier eine begrenzte Sichtlinie. Um Einheiten aus derartigen Tunneln zu holen, müssen Sie einen anderen Tunnel als Austrittspunkt benutzen. Wenn alle Tunnel des gleichen Typs zerstört werden, sterben alle Einheiten darin.

D. BRÜCKEN

Brücken können beschädigt und zerstört werden. Sofern der Schaden an einer Brücke über einen gewissen Grad hinausgeht, kann sie nicht mehr überquert werden. Wenn die Brücke derart beschädigt wird, explodiert sie, alle Einheiten darauf werden zerstört. Beschädigte Brücken können durch Versorgungs-LKWs repariert werden.

E. ÖLTANKS

Öltanks sind hochexplosiv und gehen schnell in Flammen auf, auch wenn sie nur leicht beschädigt wurden. Einheiten im betreffenden Umfeld werden ebenfalls beschädigt.

F. EISENBAHNSCHIENEN UND FLUGFELDER

Eisenbahnschienen und Flugfelder dürfen nicht beschädigt sein, damit sie von Zügen und Flugzeugen benutzt werden können. Beschädigungen der Eisenbahnschienen oder Flugfelder reparieren Sie mit Versorgungs-LKWs oder Zügen.

VII. KURZE BESCHREIBUNG DER KAMPAGNEN

Alle Kampagnen basieren auf realen Ereignissen des Zweiten Weltkriegs. Sie werden in chronologischer Reihenfolge beschrieben.

A. DEUTSCHE KAMPAGNE

Die deutsche Kampagne basiert auf den Ereignissen des Jahres 1943. Im Februar/März 1943 startete die deutsche Armeegruppe "Süd" eine Gegenoffensive gegen die russische "Voronezhsky"-Front. Eines der wichtigsten Resultate dieser Offensive war die Einnahme der Stadt Kharkiv und die Vernichtung der verteidigenden Streitkräfte.

In dieser Kampagne befehligen Sie sowohl leichte Infanteriedivisionen als auch große Panzerverbände. Unter den *Sudden Strike II*-Kampagnen ist die deutsche Kampagne die einfachste, daher erhalten Sie gelegentlich Tipps und verfügen über ausreichend Streitkräfte, sogar wenn in Ihren vorherigen Missionen keine Einheiten übrig geblieben sind.

B. SOWJETISCHE KAMPAGNE

Im Herbst 1943 starteten die russischen Fronten "Voronezhsky" und "Stepnoy" eine Gegenoffensive in den Süden. Sie überquerten den Fluss Donez und nahmen Kharkiv wieder ein. Die russischen Streitkräfte erreichten den Fluss Dnjepr und überquerten ihn. Die späteren Missionen der Kampagne finden im Jahr 1945 in Berlin statt.

In der russischen Kampagne werden Sie nicht über große Mengen an Streitkräften verfügen (abgesehen von den letzten Missionen), aber Sie werden jederzeit gegnerische Waffen und Ausrüstung unter Ihre Kontrolle bekommen. Unter den Kampagnen von

Sudden Strike II ist die russische Kampagne mittelschwer.

C. BRITISCHE KAMPAGNE

Die britische Kampagne dreht sich um die ersten Tage der Operation "Market Garden" in den Niederlanden im September 1944. Die britische 1. Fallschirmspringerbrigade landete in der Nähe des Rheins, sie musste Arnheim einnehmen und verteidigen, bis die Hauptstreitmacht angekommen war. Obwohl die Landung im Wesentlichen nicht erfolgreich war, erreichte der größte Teil des Zweiten Bataillons Arnheim und übernahm die Kontrolle über das nördliche Ende der Motorbrücke.

In der britischen Kampagne stehen Ihnen hauptsächlich Infanteriedivisionen für Ablenkungsmanöver zur Verfügung. Unter den Kampagnen von *Sudden Strike II* stellt die britische Kampagne eine der härtesten dar.

D. AMERIKANISCHE KAMPAGNE

Nach der Operation "Market Garden" und weiteren mehr oder weniger erfolgreichen Offensiven drängen die Alliierten die deutschen Streitkräfte praktisch auf voller Länge zum Rhein zurück. Die 1. und 9. amerikanischen Armeen aus alliierten Streitkräften hatten einen erheblichen Anteil an der erzwungenen Überquerung des Rheins.

In der amerikanischen Kampagne sind akkurate Taktiken ausgesprochen wichtig, da Sie in vielen Missionen auf die übrigen Einheiten vorheriger Missionen zurückgreifen dürfen. Im Vergleich zu den anderen *Sudden Strike II*-Kampagnen ist die amerikanische Kampagne relativ einfach.

E. JAPANISCHE KAMPAGNE

Die japanische Kampagne basiert auf den Schlachten auf Inseln im Pazifischen Ozean zwischen 1942 bis 1945. Sie müssen gegen britische und amerikanische Streitmächte antreten. Die Kampagne besteht aus offensiven Operationen zu einem frühen Zeitpunkt des Krieges und defensiven Maßnahmen zu einem späteren Zeitpunkt.

Aufgrund der Tatsache, dass Japan über keine stark gepanzerten Truppen verfügt (beispielsweise im Gegensatz zu Deutschland), und des Missionsdesigns stellt die japanische Kampagne die schwierigste Kampagne in *Sudden Strike II* dar.

VIII. TIPPS

A. AUFKLÄREN, AUFKLÄREN UND AUFKLÄREN

Die effektivste Möglichkeit, beim Gegner Schaden anzurichten, ist, auf ihn zu feuern, bevor er selbst dazu in der Lage ist. Das Dilemma ist, dass die Sichtlinie von Einheiten mit starken Waffen, die eine große Reichweite haben, beschränkt ist, während Einheiten mit einer weiten Sichtlinie meist nicht die besten Waffen haben. Die Lösung dieses Problems ist, beide Fähigkeiten zu kombinieren, wenn Sie in unbekanntes Gebiet oder zu den gegnerischen Linien vordringen.

Im Falle von Panzern können Sie beispielsweise auf weit entfernte Zielobjekte schießen und schweren Schaden anrichten. Der Panzer verfügt jedoch nur über einen kleinen Ausguck, die Sichtlinie des Schützen ist daher erheblich verringert.

Wenn Sie einer Panzereinheit jedoch einen Offizier hinzufügen, erhalten Sie eine machtvolle Einheit, die bei Gegnern aus großer Distanz erheblichen Schaden anrichten kann.

Durch befestigte Frontlinien können Sie Panzerabwehrgeschütze als offensive Waffen positionieren und einem oder mehreren Offizieren das Kommando erteilen. Da Offiziere sehr empfindlich sind, sollten sie direkt hinter den gepanzerten Panzerabwehrgeschützen stehen. Bei Verlust sollten weitere Offiziere zur Verfügung stehen.

Wenn Sie über Artillerie mit **DISTANZANGRIFF** verfügen, können Sie einen Luftaufklärer einsetzen und große Gruppen feindlicher Einheiten oder sogar Versorgungslager (s.S. 23 für Details) suchen und zerstören. Die Anzahl der Bomber, die Ihnen zur Verfügung steht, kann auf keinen Fall mit der Menge an Artilleriemunition verglichen werden. Abgesehen

davon können Bomber ganz leicht durch gegnerische Luftabwehr-Artillerie zerstört werden. Um gegnerisches Territorium aufzuklären, können schnellere Einheiten als Aufklärer eingesetzt werden. Ein Motorrad kann z.B. unbekanntes Gebiet schnell durchqueren und zurückkehren, ohne von langsamen Waffen wie Kanonen oder Panzergeschützen getroffen zu werden. Sie können dann gesichtete Zielobjekte mit Langstreckenwaffen angreifen. Eine andere Möglichkeit besteht darin, Fallschirmspringer hinter wertvoller gegnerischer Ausrüstung (beispielsweise Haubitzen) abzusetzen, um diese einzunehmen.

Schnelle Aufklärungseinheiten sollten sich nicht lange an gleicher Stelle aufhalten, damit sie nicht getroffen werden.

In diesem Zusammenhang sollten Sie folgende Tipps berücksichtigen:

Ausreichend Wegpunkte setzen

Sie sollten aufpassen, dass Ihre Einheiten nicht anhalten, weil keine weiteren Wegpunkte mehr eingegeben sind. Um dies zu erreichen, geben Sie den Kurs im Modus **PAUSE** mit gehaltener **UMSCHALTASTE** ein oder folgen Sie der Aufklärungseinheit im Hauptfenster (nachdem Sie den Aufklärer einer Zahlengruppe zugewiesen haben) und geben rechtzeitig neue Wegpunkte ein, bevor die Einheit den letzten Punkt erreicht hat. Wenn Sie der Einheit über die Sicht folgen, erhalten Sie eine Vorstellung von der Position gegnerischer Einheiten.

Nicht angreifen

Aktivieren Sie den Modus **FEUER EINSTELLEN**, damit die Einheit ihren Kurs nicht verlässt, um gegnerische Truppen anzugreifen.

So wenig Richtungswechsel wie möglich setzen

Entwerfen Sie besser eine kreisförmige Strecke als 180°-Wendungen, für die wesentlich mehr Zeit benötigt wird.

B. WARUM VERWEIGERN MEINE EINHEITEN MEINE BEFEHLE?

Manchmal reagieren Einheiten nicht auf erteilte Befehle. Dies stellt auf keinen Fall eine Befehlsverweigerung dar. Es ist den Einheiten jedoch einfach nicht möglich, den Befehl durchzuführen. Im Folgenden finden Sie eine Liste, die überprüft werden sollte, wenn Einheiten Befehle nicht ausführen:

Einheiten feuern nicht auf bestimmte Zielobjekte, obwohl sich diese in ihrer Reichweite befinden

Ist die Feuerlinie zum Zielobjekt frei?

Panzerabwehrgeschütze feuern im Gegensatz zu Haubitzen und Raketenwerfern in einer geraden Linie. Wenn sich Hindernisse auf dem Weg befinden, können die Ziele nicht getroffen werden. Natürlich können die Ziele auch entfernt werden. Mobile Luftabwehrgeschütze sind z.B. sehr nützlich beim Entfernen ganzer Wälder, hierzu brauchen sie jedoch große Mengen an Munition.

Einheiten reagieren nicht auf Befehle, wenn sie sich an eine andere Stelle begeben müssen, um diese auszuführen

Gibt es Hindernisse auf dem Weg zur Zielposition? Große Einheiten wie Panzer können nicht durch dichte Wälder gelangen. Enge Durchgänge wie Brücken können von darauf positionierten Einheiten versperrt sein. Einheiten begeben sich so weit wie möglich in die Richtung der Zielposition und halten

nur an, wenn der Weg blockiert ist. Wenn dieser innerhalb einer gewissen Zeitspanne geräumt wird, so setzen die zuvor blockierten Einheiten automatisch den Weg fort und erfüllen den Befehl.

IX. FAQs

- F:** Warum greifen meine Einheiten den Gegner nicht an? Ich bin sicher, dass der Gegner in Reichweite ist und ich sehe ihn!
- F:** Warum munitioniert mein Versorgungs-LKW die Einheiten nicht?
- A:** Es kann unterschiedliche Gründe geben, warum eine Einheit den Gegner nicht angreifen kann:
- Die Einheit hat nicht ausreichend Besatzung. Sie kann sich nur bewegen und nicht angreifen.
 - Die Einheit hat nicht einmal mehr Munition für einen einzigen Schuss.
 - Die Einheit kann den Gegner nicht beschädigen (beispielsweise ein Schütze gegen einen Panzer).
 - In der Feuerlinie befinden sich Hindernisse (Bäume oder Häuser beispielsweise bei direktem Feuer).
- F:** Keines meiner Geschütze kann den gegnerischen Panzer treffen!
- A:** Schwere Panzer sind gut geschützt, besonders vorne. Sie sollten nicht versuchen, den VI E Tiger von vorne oder mit einem 37mm-Geschütz anzugreifen. Versuchen Sie, derartige Einheiten von hinten oder von der Seite zu treffen.
- F:** Mein Pionier hat eine Personenabwehrmine gelegt und wurde von ihr in die Luft gesprengt! Wie kann das passieren?
- A:** Pioniere mit einer neutralen Moral und ohne Erfahrung haben eine 10-prozentige Wahrscheinlichkeit, von einer Personenabwehrmine in die Luft gesprengt zu werden (besonders durch die eigene Mine). Damit Personenabwehrminen bei Pionieren keinen Schaden anrichten können, benötigen diese mehr als 10% Erfahrung.
- F:** Welche Infantrieeinheiten können Panzerabwehrminen legen?
- A:** Pioniere und Panzerjäger.
- F:** Mein Netzwerk läuft langsam unter Windows XP.
- A:** Ändern Sie die Verbindungsbandbreite. Führen Sie die Datei C:\WINDOWS\system32\gpedit.msc aus und wählen dann Richtlinien für Lokaler Computer -> Computerkonfiguration -> Administrative Vorlagen -> Netzwerk -> QoS-Paketplaner. Im rechten Fenster ändern Sie jetzt den Wert „Reservierbare Bandbreite“ einschränken auf Null.
- F:** Mein Flugzeug kann nicht abheben. Ich bin sicher, dass es über eine komplette Besatzung verfügt.
- A:** Es kann unterschiedliche Gründe geben, warum ein Flugzeug nicht abheben kann:
- Das Flugfeld ist beschädigt. Reparieren Sie es mit Versorgungs-LKW (es empfiehlt sich, die Funktion Eisenbahn/Flugfeld automatisch reparieren zu aktivieren).
 - Ein anderes Flugzeug landet gerade auf dem gleichen Flugfeld oder hebt ab. Warten Sie einfach ein wenig.
 - Es befinden sich Fahrzeuge auf dem Flugfeld. Entfernen Sie diese.
- F:** Diese riesige Haubitze hat nur eine einzige Rakete! Sollte ich den Versorgungs-LKW immer in ihrer Nähe behalten?
- A:** Alternative - platzieren Sie ein paar Kisten mit Munition in der Nähe der Haubitze. Die Besatzung belädt die Haubitze automatisch.

- F: Warum kann meine Panzerabwehr-Infanterie nicht aus dem Jeep feuern?
- A: Von der Panzerabwehr-Infanterie können nur die PIAT-Schützen aus dem Jeep feuern. Tragbare Mörser können nicht aus einem Jeep abgefeuert werden.
- F: Ich hatte einige Panzer aus vorherigen Missionen in der Kampagne. Ich habe die Mission verloren und versucht, sie wieder zu spielen. Aber wo sind meine Panzer?
- A: Alle Informationen aus vorherigen Missionen werden mit Ihrem Spielstand gespeichert. Wenn Sie die Mission einfach neu starten, gehen diese Informationen verloren. Daher sollten Sie Ihr Spiel immer zu Anfang einer Mission speichern! Wenn Sie die Mission nicht ohne Streitkräfte vorheriger Missionen abschließen können, erhalten Sie zusätzliche Verstärkungen.

LIZENZVERTRAG

Mit der Benutzung/Installation der CD *Sudden Strike II*, stimmen Sie folgender Lizenzvereinbarung zu:

WICHTIG: BITTE SORGFÄLTIG LESEN! Diese Enduserlizenz ("EULA") ist ein rechtlich bindender Vertrag zwischen Ihnen und Fireglow Games für das oben genannte Softwareprodukt, bestehend aus der Computer-Software und eventuellen diesbezüglichen Medien, Druckmaterialien und elektronischen Betriebsanleitungen (das "Softwareprodukt"). Indem Sie das Softwareprodukt installieren, kopieren oder sonstwie benutzen, erkennen Sie die Bedingungen dieser EULA uneingeschränkt an. Wenn Sie mit den Bedingungen dieser EULA nicht einverstanden sind, installieren Sie dieses Softwareprodukt nicht, sondern geben sie dieses gegen Erstattung der Lizenzgebühr innerhalb von 30 Tagen an den zurück, von dem Sie es erworben haben.

Produkt Name: **Sudden Strike II**

Softwareproduktlizenz

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt (durch nationales Recht und internationale Verträge). Dieses Softwareprodukt ist nicht an Sie verkauft worden, sondern wird lediglich an Sie lizenziert.

1) Lizenzgewährung

Dieses EULA gewährt Ihnen eine Lizenz mit den folgenden Rechten: Anwendung der gelieferten Software. Dieses Softwareprodukt darf nur von Ihnen benutzt werden. Sie dürfen dieses Softwareprodukt installieren und auf einem einzigen Computer benutzen.

2) Beschreibung weiterer Rechte und Beschränkungen

Beschränkungen hinsichtlich Reverse Engineering, Decompilation und Disassemblierung. Sie dürfen das

Softwareprodukt nicht verändern, einem Reverse Engineering unterziehen, dekompileieren, oder disassemblieren. Das Softwareprodukt wird als Ganzes lizenziert. Seine Bestandteile dürfen nicht getrennt werden, um sie auf mehr als einem Computer zu benutzen.

Vermietung: Sie dürfen das Softwareprodukt niemandem vermieten, verleasen oder verleihen.

Softwareübertragung: Sie dürfen sämtliche Ihnen unter dieser EULA zustehenden Rechte vollständig und auf Dauer übertragen, soweit (a) Sie keine Kopien (des ganzen Softwareprodukts oder einzelnen Teilen davon) zurückbehalten, (b) Sie das ganze Softwareprodukt (einschließlich sämtlicher Begleitmaterialien (in Medien- oder Druckform), Upgrades, und der EULA auf Dauer und vollständig auf den Empfänger übertragen.

3) URHEBERRECHTE UND MARKENRECHTE

Das Softwareprodukt (einschließlich sämtlicher Abbildungen, Photographien, Animationssequenzen, Video-, Audio-, Musik- und Textbestandteile, die in das Softwareprodukt eingearbeitet wurden), sowie sämtliche, mit diesem im Zusammenhang stehenden Marken- und Nutzungsrechte, die begleitenden gedruckten Materialien und sämtliche Kopien des Softwareprodukts sind Eigentum von Fireglow Games oder einem mit ihnen verbundenen Unternehmen. Das Softwareprodukt ist urheberrechtlich und markenrechtlich durch nationales Recht sowie durch internationale Vertragsbestimmungen geschützt. Sie müssen das Softwareprodukt im Hinblick auf Archivzwecke wie jedes andere urheberrechtlich geschützte Werk behandeln, und Sie dürfen die das Softwareprodukt begleitenden Druckmaterialien nicht vervielfältigen.

Sie dürfen die Hinweise auf Urheberrechte und Marken nicht von dem Softwareprodukt entfernen, sie modifizieren oder verändern. Dies bezieht sich insbesondere auch auf Hinweise auf der Verpackung und dem(n) Datenträger(n), in Hinweisen, die auf der Webseite erscheinen oder über das Internet zugänglich sind, oder die sonst im Softwareprodukt enthalten sind oder durch dieses geschaffen werden.

4) BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

Beschränkte Gewährleistung.

Fireglow Games gewährleistet, dass (a) das Softwareprodukt für einen Zeitraum von 90 Tagen ab dem auf der Quittung angegebenen Datum im Wesentlichen in Übereinstimmung mit den von Fireglow Games mitgelieferten schriftlichen Unterlagen funktioniert.

Rechtsbehelfe des Kunden. Die Haftung von Fireglow Games und ihrer Lieferanten sowie Ihre ausschließlichen Gewährleistungsansprüche beschränken sich nach Wahl von Fireglow Games auf (a) die Rückzahlung der von Ihnen für das Softwareprodukt entrichteten Lizenzgebühren, soweit solche entrichtet wurden und nicht den empfohlenen Einzelhandelspreis überschreiten, oder (b) Reparatur oder Ersatzlieferung des Bestandteils oder der Bestandteile des Softwareprodukts, für deren Funktionieren Fireglow Games hiernach einzustehen hat, soweit das Softwareprodukt mit einer Kopie des von Ihnen erhaltenen Kassenbelegs versehenen an Fireglow Games

zurückgegeben wird. Diese eingeschränkte Gewährleistung gilt nicht, wenn der Mangel des Softwareprodukts auf einem Unfall oder missbräuchlicher oder fehlerhafter Benutzung beruht. Für jedes als Ersatz geleistete Softwareprodukt wird die Gewährleistung für einen Zeitraum von 30 Tagen, oder, soweit dies eine längere Gewährleistungsfrist zur Folge hat, für die noch übrige ursprüngliche Gewährleistungsfrist übernommen. Fireglow Games erbringt diese Gewährleistungsmaßnahmen sowie Produktserviceleistungen nur dann, wenn nachgewiesen wird, dass das Softwareprodukt auf legalem Wege bezogen worden ist.

Keine darüber hinausgehende Gewährleistung.

Fireglow Games und seine Lieferanten schließen, soweit dies vom anwendbaren Recht zugelassen wird, jede weitere Gewährleistungshaftung sowie die Haftung für das Eintreten oder Ausbleiben einer ausdrücklich oder stillschweigend vereinbarten Bedingung aus. Hierunter fällt insbesondere die konkludente gesetzliche Gewährleistung für marktgängige

Qualität, für die Eignung für einen bestimmten Zweck, für Eigentum, für die Nicht-Verletzung, im Hinblick auf das Softwareprodukt und die Bestimmung, die Serviceleistungen vorsieht, respektive für Versäumnisse im Bereich der Serviceleistungen.

5) HAFTUNGSBEGRENZUNG

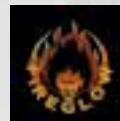
Soweit dies vom anwendbaren Recht zugelassen wird, haften Fireglow Games und ihre Lieferanten nicht für spezielle, auf Zufälligkeit beruhende oder mittelbare Schäden, ebensowenig wie für jegliche Folgeschäden, insbesondere für Schadensersatz für den Ausfall von Geschäftseinnahmen, für die Unterbrechung des Geschäftsbetriebs, für den Verlust von geschäftlichen Informationen oder sonstige Vermögensschäden, die aus der Benutzung oder aus der Unmöglichkeit der Benutzung des Softwareprodukts oder aus der Gewährung oder unterlassenen Gewährung von Serviceleistungen entstehen. Dies gilt selbst dann, wenn Fireglow Games auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurde. In jedem Fall wird Fireglow Games's gesamte Haftung nach den Vorschriften dieser EULA begrenzt auf die Summe, die Sie tatsächlich für das Softwareprodukt bezahlt haben. All diese Begrenzungen gelten nicht, wenn Fireglow Games den Schaden vorsätzlich herbeigeführt hat.

6) SCHLUSSBESTIMMUNGEN

Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ganz oder teilweise nicht rechtswirksam und/oder nicht durchführbar sein und/oder ihre Rechtswirksamkeit und/oder Durchführbarkeit später verlieren, soll hierdurch die Gültigkeit der übrigen Bestimmungen des Vertrages nicht berührt werden. Das Gleiche gilt, soweit sich herausstellen sollte, dass der Vertrag eine Regelungslücke enthält. Anstelle der unwirksamen und/oder undurchführbaren Bestimmungen oder zur Ausfüllung der Lücke soll eine angemessene Regelung gelten, die, soweit rechtlich möglich, der beabsichtigten Regelung am nächsten kommt.

CREDITS

- FIREGLOW -



AUSFÜHRENDE PRODUZENT

Viktor Vinokurov

PROJEKTLEITER

Vladimir Medeiko

LEITENDE PROGRAMMIERER

Denis Konovalov

PROGRAMMIERER

Alexey "Copper" Naumov

Nick Kotlyarov

Oleg Semenov

Victor "BukTop" Bargachev

Victor Streltsov

Yuri "Killer" Belotserkovsky

GRAFIKER

Alexey Bykov

Alexey Goussev

Alexey "Losidze" Krivorot'ko

Dmitry "Plastilin" Jempala

Ekaterina Krivorot'ko

Gleb "troublemaker" Kuznetsov

Gram Polupadko

Roman "Popan" Barinov

SZENARIO-DESIGNER

Ostap "Ostap" Dragomoschenko

Sergey "Monty" Korshun

MUSIK, SOUND UND GAMEPLAY

Igor "pocomaxa" Rzheffkin

QA

Pavel "Pasxa" Pleshachkov

HISTORISCHE BERATUNG

Sergey Pavlov

HANDBUCH

Denis Konovalov

Oleg Semenov