

## Warnung für die Besitzer von Projektionsfernsehgeräten

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele sollte vermieden werden.

## Epilepsie-Warnung

**Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.**

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden, in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie jedoch nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

## Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

Bei Bestehen einer Epilepsie mit Photosensibilität sind einige Vorsichtsmaßnahmen sinnvoll, ohne dass hier generell von der Benutzung von Computer- und Videospielen abgeraten werden muss.

- Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten eingelegt werden.

# GRUNDLEGENDE STEUERUNG

## Allgemeines Gameplay

Aktion	Tastatur	Maus
Vorwärts	W	
Rückwärts	S	
Seitschritt links	A	
Seitschritt rechts	D	
Feuer		Maustaste 1
Alt. Feuer/Heranzoomen		Maustaste 2
Waffe wechseln		Mausrad
In Fahrzeug ein-/aussteigen	E	
Punktestand zeigen	TAB	
Einstiegsmenü zeigen	ENTER	
Karte zeigen	M	
Minikarte zoomen	N	
Spieldpause	P	
Screenshot	DRUCK	
Tooltips ein-/ausschalten	T	
Funkbefehl 1-8	F1 – F8	

**Hinweis:** Zusätzlich zu dieser grundlegenden Steuerung verfügt *Battlefield 1942™* über viele erweiternde Kontrollfunktionen, die dir das Spiel erleichtern werden (detailliertere Informationen zur Steuerung findest du unter *Vollständige Steuerung*).

# BATTLEFIELD™

## 1942

## INHALT

Grundlegende Steuerung .....	2	Steuerung .....	19
Einleitung .....	4	Anpassen .....	20
Vollständige Steuerung .....	4	Grafik .....	20
Allgemeines Gameplay .....	5	Sound .....	21
Land und Wasser .....	5	Der Spielverlauf .....	21
Luft .....	6	Besprechungsbildschirm (nur bei einer Kampagne) .....	21
Infanterie .....	6	Einstiegsbildschirm .....	21
Ein Spiel einrichten .....	7	Truppen-Ausrüstung .....	22
Hauptmenü .....	7	Der Spielbildschirm .....	23
Einzelspieler-Kampagne .....	8	Verwenden von Fahrzeugen, Schiffen, U-Booten und Flugzeugen .....	24
Neue Kampagne starten .....	8	Verwendung von Waffen und anderen Gegenständen .....	24
Eine Kampagne fortsetzen .....	9	Navigation und die Minikarte .....	28
Erfolge in einer Kampagne .....	9	Tooltips .....	28
Einzelspieler-Kampagnen .....	10	Kommunikation .....	28
Die Schauplätze .....	10	Multiplayer-Kommunikation .....	29
Missionen (in Spielreihenfolge) .....	11	Einstiegsmenü .....	29
Einzelspieler-Soforteinsatz .....	15	Battlefield 1942: Fahrzeuge und Waffen .....	30
Multiplayer-Schlacht .....	15	Fahrzeug-Wiedereinstieg .....	30
Anschluss an ein Multiplayer-Spiel .....	16	Waffenbeschreibungen .....	30
Ein neues Multiplayer-Spiel erstellen .....	16	Fahrzeugbeschreibungen .....	30
Multiplayer-Spieltypen .....	18	Mitwirkende .....	31
Punktwertung .....	19		
Optionsmenü .....	19		

# EINLEITUNG

1942: Die Achsenmächte und Alliierten verstärken ihr Engagement im Zweiten Weltkrieg und kämpfen mittlerweile an vier Fronten: In Nordafrika, im Pazifik und über Hunderte von Kilometern in Ost- und Westeuropa. Als junger Rekrut ändert sich dein Einsatzbereich nahezu sekundlich - Artillerist, Pilot, Bombenschütze - und auch die Umgebung ist stets eine andere. Stürme Bunker in der nordafrikanischen Wüste von El Alamein oder positioniere dein Schlachtschiff vor den schwarzen Sandküsten von Iwo Jima. Fahr lautlos durch die Gewässer der Midway-Insel oder wirf deine Ladung über wichtigen Versorgungsrouten entlang der französisch-deutschen Grenze ab.

Mit bis zu 32 Spielern in einer einzigen Schlacht musst du wirklich einen kühlen Kopf bewahren. Sämtliche Militärfahrzeuge stehen zu deiner Verfügung - von Panzern, Truppentransportern und Kriegsschiffen bis hin zur P-51 Mustang und dem U-Boot. Du hast es in der Hand, diese Schlacht für dich zu entscheiden!

- Weitere Informationen zu diesem und anderen Titeln gibt es auf der Website von EA GAMES™ unter [www.ea.com](http://www.ea.com).

**Hinweis:** Technische Informationen findest du in der beiliegenden Referenzkarte.

## VOLLSTÄNDIGE STEUERUNG

Die unglaubliche Vielzahl an Alternativen in *Battlefield 1942* gestattet dir die Kontrolle von Panzern, Jeeps, Kriegsschiffen, Marinetransportern, U-Booten und Flugzeugen. Wenn dir das lieber ist, kannst du dich auch nur mit einem Gewehr, einer Pistole und einem Messer bewaffnet durch die Gräben robben.

## ALLGEMEINES GAMEPLAY

Aktion	Tastatur	Maus
In Fahrzeug ein-/aussteigen	E	
An alle (Meldungen)	K	
An Team (Meldungen)	L	
Punktestand zeigen	TAB	
Einstiegsmenü zeigen	ENTER	
Karte zeigen	M	
Karte vergrößern	N	
Innenansicht	F9	
Verfolger hinten	F10	
Verfolger vorne	F11	
Spieldpause	P	
Überflug	F12	
Screenshot	DRUCK	
Tooltips ein-/ausschalten	T	
Funkbefehl 1-8	F1 – F8	
Funkinterface ein-/ausschalten oder bestehenden Funkbefehl verwerfen	F8	

## LAND UND WASSER

Aktion	Tastatur	Maus
Beschleunigen	W	
Bremsen/Rückwärts	S	
Nach links/rechts	A/D	
Kanzel oben/unten		Maus oben/unten
Kanzel links/rechts		Maus links/rechts
Feuer		Maustaste 1
Alt. Feuer		Maustaste 2
Rampe öffnen	Pfeiltaste OBEN	
Rampe schließen	Pfeiltaste UNTEN	
Tauchen/Luke zu	Pfeiltaste OBEN	
Auftauchen/Luke auf	Pfeiltaste UNTEN	

# LUFT

Aktion	Tastatur	Maus
Beschleunigen	W	
Bremsen/Rückwärts	S	
Ruder links	A	
Ruder rechts	D	
Nase hoch	Pfeiltaste unten	Maus unten
Nase runter	Pfeiltaste oben	Maus oben
Rollen links	Pfeiltaste links	Maus links
Rollen rechts	Pfeiltaste rechts	Maus rechts
Feuer	Leertaste	Maustaste 1
Alt. Feuer	Zahlenblock 0	Maustaste 2
Gehe auf Position 1 – 3	1 – 3	
Cockpitsicht ein-/ausschalten	F9	

# INFANTERIE

Aktion	Tastatur	Maus
Vorwärts	W	
Rückwärts	S	
Seitschritt links	A	
Seitschritt rechts	D	
Springen	Leertaste	
Gehen	Umschalten links	
Gegenstand aufheben/fallen lassen	G	
Feuer		Maustaste 1
Heranzoomen/Alt. Feuer		Maustaste 2
Nachladen	R	
Nächste Waffe		Mausrad oben
Vorige Waffe		Mausrad unten
Waffe 1 - 6	1-6	
Ducken	Strg links	
Liegen	Y	

- Detaillierte Informationen zum Feuern findest du unter *Verwendung von Waffen und anderen Gegenständen*.

# EIN SPIEL EINRICHTEN

Ganz egal, ob du dich als Einzelkämpfer oder mit einem ganzen Platoon in die Schlacht stürzen willst, dein erster Befehl lautet, ein Spielerprofil zu erstellen. Es enthält deine Identität und erscheint als erstes, wenn du *Battlefield 1942* startest.

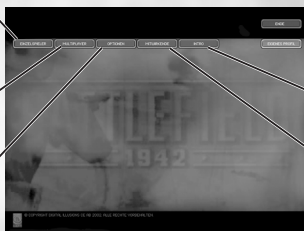
- Um ein neues Spielerprofil zu erstellen, gib deinen Namen in das Textfeld SPIELERNAME ein. Dies ist der Name deines Charakters im Spiel.
- Durch verschiedene Profile können mehrere Spieler auf einem Computer mit unterschiedlichen Einstellungen spielen.
- Gib einen Namen in das Textfeld PROFILNAME ein. Er identifiziert das Profil und erscheint auch auf dem Profil-Button im Hauptmenü.
- Klicke auf NEU, wenn du weitere Profile hinzufügen willst, oder wähle BENUTZEN, wenn du das Spiel mit deinem Profil beginnen möchtest.
- Du kannst jederzeit in das Menü Profil-Setup gelangen, indem du auf den Profilnamen in der oberen rechten Ecke des Hauptmenüs klickst.

## HAUPTMENÜ

**EINZELSPIELER** Stürz dich mit KI-gesteuerten Teammitgliedern in die Schlacht.

**MULTIPLAYER** Die Spieler tragen online eine epische Schlacht aus.

**OPTIONEN** Ändere die Einstellungen und konfiguriere das Spiel.



**INTRO** Zeigt den Einleitungsfilm.

**MITWIRKENDE** Würf einen Blick auf die Entwickler von *Battlefield 1942*.

### Einzelspieler

Beide Einzelspieler-Optionen, Kampagne und Soforteinsatz, bevölkern das Schlachtfeld mit KI-gesteuerten Soldaten, Freunden und Feinden (nähere Informationen hierzu findest du unter *Einzelspieler-Kampagne* und *Einzelspieler-Soforteinsatz*).

### Multiplayer

Der Schlachtplan ändert sich ein wenig, wenn du dich mit anderen Spielern in den Kampf stürzt. Vier Spieltypen und bis zu 16 verschiedene Schlachtlinien bieten dir eine Kampferfahrung, die ihresgleichen sucht (siehe auch *Multiplayer-Schlacht*).

### Optionen

Konfiguriere die Steuerung der Waffen, Fahrzeuge, Flugzeuge und Schiffe (siehe auch *Optionsmenü*).

### Mitwirkende

Die Leute, die an *Battlefield 1942* mitgearbeitet haben.

### Intro

Spiel den Einleitungsfilm von *Battlefield 1942* noch einmal ab.

# EINZELSPIELER-KAMPAGNE

Dir rinnt das Blut eines Einzelkämpfers durch deine Adern? Und durch eine Einzelspieler-Kampagne fängt es an zu kochen, wenn du in 16 verschiedenen Missionen im Jahre 1942 die Befehlsgewalt hast. Kämpfe entweder auf Seiten der Alliierten oder der Achsenmächte. Die Action wird gewaltig und beide Seiten werden durch Soldaten der Strategischen Künstlichen Intelligenz (SKI) bevölkert.

Alle Elemente werden im Einzelspieler-Modus kombiniert (Flugzeuge, Boote und Panzer); sei also auch nicht eine Minute nachtsam. Die nächste Kugel aus dem Bunker vor dir könnte für dich bestimmt sein.

Wähle den Schwierigkeitsgrad, die Schlacht und deine Seite. Ab dann kannst du deine Statistiken in den verschiedenen Schlachten verfolgen.



## NEUE KAMPAGNE STARTEN

Wähle im Hauptmenü EINZELSPIELER, dann KAMPAGNE und klicke dann auf NEUE KAMPAGNE, um eine neue Einzelspieler-Kampagne zu starten.

**Hinweis:** Standard-Optionen sind in diesem Handbuch **fett** gedruckt.

**Schwierigkeitsgrad** Die Stufen **LEICHT**, **NORMAL**, **SCHWER** und **UNMÖGLICH** setzen sich aus drei Komponenten zusammen: KI-Level, Ticket-Strafe bei Spielertod und Einheitenverhältnis Freund/Feind. Je höher diese Werte sind, desto schwieriger wird das Spiel. Wenn du auf die Markierung auf den Schiebereglern klickst und diese verschiebst, kannst du die Einstellung ändern. Nur über das Anpassen der Regler kannst du die Stufe **UNMÖGLICH** wählen.

**KI-Level** Bestimmt das Können der Nicht-Spieler-Charaktere (Bots) im Spiel.

**Ticket-Strafe bei Spielertod** Bestimmt die Anzahl der Tickets, die du verlierst, wenn du während einer Mission ausgeschaltet wirst.

**Einheitenverhältnis Freund/Feind** Bestimmt die Anzahl der Truppen auf den beiden Seiten in einer Schlacht.

**Standard-Botzahl in %** Bestimmt, wie viele freundlich und feindlich gesinnte Nicht-Spieler-Charaktere in jedem Team zu finden sind.

**Hinweis:** Auf langsameren Computersystemen solltest du versuchen, diesen Wert zu senken, wenn die Bildwiederholffrequenz zu wünschen übrig lässt.

**CPU-Zeit für KI** Bestimmt, wie viel Rechenzeit der CPU für die KI verwendet wird. Je höher dieser Wert ist, desto mehr Einfluss nimmt dies auf die Spielgeschwindigkeit. **Hinweis:** Senke diesen Wert, wenn du auf einem langsamen Computersystem mit ein paar Bots spielst und die Bildwiederholffrequenz steigern oder wenn du eine bessere KI-Leistung bei vielen Bots erreichen willst.

## Levels

Im Fenster Levels siehst du alle zur Verfügung stehenden Karten. Nur die erste Karte wird angezeigt, wenn du eine neue Kampagne startest.

## Team

Entscheide dich für ein Team, **ALLIIERTE** oder **ACHSENMÄCHTE**.

- Klicke auf START, wenn du deine Auswahl getroffen hast.

# EINE KAMPAGNE FORTSETZEN

Dein Fortschritt wird automatisch im Einzelspieler-Kampagnenmodus gespeichert, wenn du eine Schlacht gewinnst. Dein Profil wird dabei aktualisiert.

**Hinweis:** Deine Seite muss nicht zwangsläufig die Schlacht gewinnen, um in den nächsten Level zu gelangen.

## Fortsetzen einer Kampagne

1. Klicke auf KAMPAGNE FORTSETZEN im Einzelspieler-Menü. Es wird jetzt automatisch der nächste Level in der Kampagne gewählt.
2. Klicke auf WEITER, um den Level zu starten.

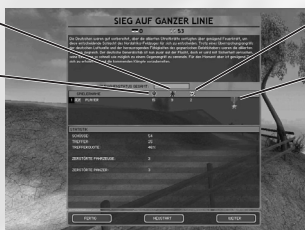
# ERFOLGE IN EINER KAMPAGNE

In jeder Schlacht gibt es Sieger und Besiegte sowie die Geschichten der Leute, die beides erlebt haben.

**Abschüsse:** Die Anzahl der ausgeschalteten Feinde.

**Treffer:** Die Anzahl der Treffer des Ziels.

**Ping:** Deine durchschnittliche Verbindungsgeschwindigkeit.



**Opfer:** Die Anzahl, wie oft du selber ausgeschaltet wurdest.

**Orden:** Gold, Silber und Bronze für den 1., 2. und 3. Platz.

Am Ende einer Einzelspieler-Schlacht erscheint der Bildschirm Nachbesprechung. Er zeigt dir den Ausgang der Schlacht sowie deren Statistik. Wenn du aufrichtig und tapfer kämpfst, wird dieser Einsatz honoriert. Medaillen gibt es für den ersten, zweiten und dritten Platz. Auszeichnungen in Schlachten werden rechts von deiner individuellen Statistik aufgelistet. Wenn du eine Mission im Kampagnen-Modus beendest, erhältst du eine Gesamtpunktzahl sowie eine Bewertung der Mission und Kampagne. Einzelne Missionen beeinflussen die Gesamtpunkte der Kampagne. Eine Niederlage in einer einzelnen Mission bedeutet noch nicht das Ende der Kampagne, doch wenn du zu viele Schlachten verlieren solltest, könnte dies dem Krieg ein frühes Ende setzen.

Sobald eine Mission beendet wurde, hast du die Wahl, die Punkte zu akzeptieren und zur nächsten Mission zu gelangen oder die Mission noch einmal zu wiederholen und zu versuchen, eine bessere Punktzahl zu erreichen.

- Wenn du ein besseres Ergebnis in der aktuellen Mission erreichen willst, klicke auf NEUSTART.
  - Um in das Kampagnenmenü zurückzukehren, klicke auf FERTIG.
  - Solltest du direkt mit der nächsten Mission fortfahren möchten, klicke auf WEITER.
- Du kannst die gesamte Kampagne beenden, ohne auch nur eine einzige Mission gewonnen zu haben, doch deine Endpunktzahl wird darunter leiden.

**Hinweis:** Du kannst nur eine Kampagne pro Profil speichern. Wenn du mehr als einen Spielstand auf der Festplatte haben möchtest, musst du unterschiedliche Profile für jeden Spielstand erstellen.

## EINZELSPIELER-KAMPAGNEN

Vier Fronten, sechzehn verschiedene Schlachten. Unterschiedliche Schauplätze voller Krater, von Kugeln durchsiebt, vom Krieg gezeichnet, rings um den Globus. Hier kannst du entweder deinen letzten Atemzug tun oder einen Sieg für viele Generationen erzielen.

- Eine vollständige Beschreibung aller Waffen und Fahrzeuge findest du unter [www.battlefield1942.ea.com](http://www.battlefield1942.ea.com).

## DIE SCHAUPLÄTZE

### Pazifik

Im Pazifik hat Japan den Krieg gegen die Alliierten begonnen, der heftigst an Land, auf dem Meer und in der Luft gefochten wird. Nach dem Überraschungsangriff auf Pearl Harbor wollen die Japaner die Gunst der Stunde nutzen und einen schnellen Sieg im Pazifik erreichen. Die amerikanischen Einheiten müssen im Gegenzug versuchen, sich schnell wieder zu formieren, um in diesem langen und intensiven Konflikt gegen einen höchst entschlossenen und gut ausgebildeten Feind zu bestehen. Sowohl in dichten Dschungeln, auf den Inseln als auch draußen auf der offenen See müssen beide Seiten realisieren, dass jede Schlacht den Ausgang des Krieges beeinflussen und zum Sieg im Pazifik führen kann.

### Nordafrika

Um die Kontrolle in Nordafrika zu übernehmen, muss der Sieger nicht nur einen gut vorbereiteten und entschlossenen Feind in die Knie zwingen, sondern auch in den harten Bedingungen der Wüsten bestehen können. In der drückenden Hitze dieses unwegsamen Geländes müssen beide Seiten eine überlegene Planung vorweisen können, da nur diese am Ende helfen wird, die afrikanische Wüste als Sieger zu verlassen. Während beide Armeen, die der Achsenmächte und der Alliierten, im Vormarsch sind, werden die Nachschublinien ein unglaublich wichtiger Faktor in diesem Krieg sein. Wer die Kontrolle über Treibstoff, Wasser, Nahrung und Munition erlangen kann, wird im Krieg von Nordafrika den entscheidenden Vorteil auf seiner Seite haben.

### Osteuropa

Die Deutschen waren überzeugt, dass ihre Militärmaschinerie an der Ostfront die russische Rote Armee in wenigen Monaten überrollen würde. Als Vorbereitung auf diesen Angriff initiierten die Deutschen einen der größten Aufmärsche in der Geschichte der modernen Kriegsführung. Dabei rechneten die deutschen Kommandeure weder mit dem unbeugsamen Willen der russischen Truppen noch mit dem harten russischen Winter. Die deutschen

Einheiten konnten in der frühen Phase noch relativ leicht durch die russische Verteidigung vordringen, doch das Blatt wandte sich schon bald, als sie sich mit den unvorstellbaren Bedingungen des harschen Winters konfrontiert sahen. Da beide Seiten nun unter denselben unmenschlichen Konditionen zu kämpfen haben, wird es auf jeden Fall ein harter Ausdauerstest, wer am Ende den Sieg in Osteuropa für sich beanspruchen kann.

## **Westeuropa**

Da nicht weniger als der vollständige Sieg auf dem Spiel steht, haben die Alliierten mit Operation Overlord begonnen - dem letzten Angriff auf Berlin. Nach einer großangelegten Invasion an den Stränden der Normandie werden die Alliierten erst dann stoppen, wenn sie den Sieg über Deutschland erreicht haben. Die Deutschen haben schnell erkannt, dass dies der gewaltige Angriff wird, den sie erwartet haben; sie kennen die Bedeutung, die es hat, die eigene Position um jeden Preis zu halten. Sie wissen, dass der Sieg greifbar nahe gerückt ist, wenn es ihnen gelingt, sich der Invasion der Alliierten an einem Punkt in dieser Kampagne zu widersetzen. Daher ist es wahrlich schwierig zu sagen, wer diesen Konflikt gewinnen wird, denn beide Seiten müssen voller Entschlossenheit bis zum Ende tapfer kämpfen - niemals zuvor in der modernen Kriegsführung war auch das Kampftalent derart gefordert.

## **MISSIONEN (IN SPIELREIHENFOLGE)**

### **Operation Battleaxe**

#### **Kartenbeschreibung**

Die Hauptquartiere der Alliierten und Achsenmächte liegen auf zwei Plateaus gegenüber. Zwischen ihnen befindet sich ein stark umkämpftes Tal.

#### **Ziel**

Dies ist eine EROBERUNG: FRONTALANGRIFF-Karte.

Um ein Frontalangriff-Szenario zu gewinnen, muss dein Team die Kontrolle über mehr als die Hälfte aller Kontrollpunkte der Karte halten.

### **Gazala**

#### **Kartenbeschreibung**

Eine Wüstenkarte mit viel Sand, felsigen Hügeln und tiefen Schluchten. Mobilität ist der Schlüssel zum Erfolg, da es hier nicht viele Verstecke gibt.

#### **Ziel**

Dies ist eine EROBERUNG: FRONTALANGRIFF-Karte.

Um ein Frontalangriff-Szenario zu gewinnen, muss dein Team die Kontrolle über mehr als die Hälfte aller Kontrollpunkte der Karte halten.

### **Wake Island**

#### **Kartenbeschreibung**

Auf der Insel, einem Korallen-Riff, befindet sich eine US-Luftbasis. Ein Absichern der Basis gestaltet sich als schwierig, da die Insel sehr klein ist.

#### **Ziel**

Dies ist eine EROBERUNG: STURMANGRIFF-Karte.

Um ein Sturmangriff-Szenario zu gewinnen, muss das angreifende Team die Kontrolle über alle Kontrollpunkte der Karte haben. Die Verteidiger gewinnen, wenn sie die Angreifer am Ende des Kampfes noch zurückhalten können.

## **Kursk**

### **Kartenbeschreibung**

Hügel und Wälder umgeben einen zentral gelegenen See, an dessen Ufern die Basen der beiden Seiten gegenüber liegen. In der Mitte liegt das "Niemandland".

### **Ziel**

Dies ist eine EROBERUNG: FRONTALANGRIFF-Karte.

Um ein Frontalangriff-Szenario zu gewinnen, muss dein Team die Kontrolle über mehr als die Hälfte aller Kontrollpunkte der Karte halten.

## **Tobruk**

### **Kartenbeschreibung**

Tobruk ist ein befestigter Hafen mit verschiedenen Verteidigungslinien, die von den Deutschen überquert werden müssen. Ein paar Schluchten umgeben die Stadt. Die Deutschen sind im Anmarsch und nähern sich der ersten Linie des Feindes.

### **Ziel**

Dies ist eine EROBERUNG: STURMANGRIFF-Karte.

Um ein Sturmangriff-Szenario zu gewinnen, muss das angreifende Team die Kontrolle über alle Kontrollpunkte der Karte haben. Die Verteidiger gewinnen, wenn sie die Angreifer am Ende des Kampfes noch zurückhalten können.

## **Midway**

### **Kartenbeschreibung**

Midway ist eine Insel, die gerade einmal groß genug ist, um einen Flugplatz und Truppen zu stationieren. Die zwei kämpfenden Flotten sind auf beiden Seiten der Insel platziert. Die Schlacht wird größtenteils zwischen See und Luft ausgetragen.

### **Ziel**

Dies ist eine EROBERUNG: FRONTALANGRIFF-Karte.

Um ein Frontalangriff-Szenario zu gewinnen, muss dein Team die Kontrolle über mehr als die Hälfte aller Kontrollpunkte der Karte halten.

## Stalingrad

### Kartenbeschreibung

Der Kampf um Stalingrad findet nahe der Bahnanlagen der einst großartigen Stadt statt. Harte Schlachten und abrupte Verluste kennzeichnen den Einsatz hier.

### Ziel

Dies ist eine EROBERUNG: FRONTALANGRIFF-Karte.

Um ein Frontalangriff-Szenario zu gewinnen, muss dein Team die Kontrolle über mehr als die Hälfte aller Kontrollpunkte der Karte halten.

## El Alamein



*Nimm dich vor den Maschinengewehren in Acht, wenn du dich am Himmel über dem feindlichen Gebiet befindest.*

### Kartenbeschreibung

Die Karte kombiniert große Wüstenlandschaften mit einem Gebirgskamm zwischen den Hauptbasen der Achsenmächte und Alliierten.

### Ziel

Dies ist eine EROBERUNG: FRONTALANGRIFF-Karte.

Um ein Frontalangriff-Szenario zu gewinnen, muss dein Team die Kontrolle über mehr als die Hälfte aller Kontrollpunkte der Karte halten.

## Guadalcanal

### Kartenbeschreibung

Guadalcanal ist eine große Insel mit zwei Basen an ihren Enden. Ein strategisch platziertes Dorf spielt eine entscheidende Rolle, da es als vorgezogene Basis für beide Seiten dienen kann.

### Ziel

Dies ist eine EROBERUNG: FRONTALANGRIFF-Karte.

Um ein Frontalangriff-Szenario zu gewinnen, muss dein Team die Kontrolle über mehr als die Hälfte aller Kontrollpunkte der Karte halten.

## Charkow

### Kartenbeschreibung

Eine typische russische Ebene mit Wäldern, Hügeln und ein paar Flüssen mit steinernen Brücken - sie werden sicherlich hart umkämpft sein.

### Ziel

Dies ist eine EROBERUNG: FRONTALANGRIFF-Karte.

Um ein Frontalangriff-Szenario zu gewinnen, muss dein Team die Kontrolle über mehr als die Hälfte aller Kontrollpunkte der Karte halten.

## Omaha Beach



*Erlebe den wohl bekanntesten Konflikt in Westeuropa am Omaha Beach hautnah.*

### Kartenbeschreibung

Die Verteidigungen bei Omaha sind oben auf steilen Klippen aus Kalkstein errichtet worden, wodurch sie nur schwer zu treffen sind. "La Pointe du Hoc" ist ein sehr schwer geschützter Bunkerkomplex, der den Strand beherrscht.

### Ziel

Dies ist eine EROBERUNG: STURMANGRIFF-Karte. Um ein Sturmangriff-Szenario zu gewinnen, muss das angreifende Team die Kontrolle über alle Kontrollpunkte der Karte haben. Die Verteidiger gewinnen, wenn sie die Angreifer am Ende des Kampfes noch zurückhalten können.

## Der Bocage

### Kartenbeschreibung

Eine typische Landschaft der Normandie mit Feldern, die von Hecken umzäunt werden. Der perfekte Ort für Hinterhalte und Scharfschützen. Ein französisches Dorf und eine wichtige Steinbrücke sind die beiden Schlüsselstellen dieser Karte.

### Ziel

Dies ist eine EROBERUNG: FRONTALANGRIFF-Karte.

Um ein Frontalangriff-Szenario zu gewinnen, muss dein Team die Kontrolle über mehr als die Hälfte aller Kontrollpunkte der Karte halten.

## Market Garden

### Kartenbeschreibung

Auf dieser Karte befinden sich Wälder, eine Stadt und ein Fluss mit zwei Brücken.

### Ziel

Dies ist eine EROBERUNG: FRONTALANGRIFF-Karte.

Um ein Frontalangriff-Szenario zu gewinnen, muss dein Team die Kontrolle über mehr als die Hälfte aller Kontrollpunkte der Karte halten.

## Die Schlacht in den Ardennen

### Kartenbeschreibung

Auf dieser europäischen Karte befinden sich ein zerstörtes Dorf, das von den Alliierten gehalten wird sowie eine Vielzahl von hügeligen Wäldern.

### Ziel

Dies ist eine EROBERUNG: FRONTALANGRIFF-Karte.

Um ein Frontalangriff-Szenario zu gewinnen, muss dein Team die Kontrolle über mehr als die Hälfte aller Kontrollpunkte der Karte halten.

## Berlin

### Kartenbeschreibung

Berlin war bereits das Ziel eines schweren Bombardements, doch bietet es seinen Einwohnern immer noch einen guten Schutz. Breite Straßen bedeuten für die Infanterie stets eine große Bedrohung durch Panzer.

### Ziel

Dies ist eine EROBERUNG: STURMANGRIFF-Karte.

Um ein Sturmangriff-Szenario zu gewinnen, muss das angreifende Team die Kontrolle über alle Kontrollpunkte der Karte haben. Die Verteidiger gewinnen, wenn sie die Angreifer am Ende des Kampfes noch zurückhalten können.

## Iwo Jima

### Kartenbeschreibung

Iwo Jima ist eine Vulkaninsel, deren Erde durch die vielen Bombardements noch viel schwärzer und ausgehöhelter wurde. Mt. Suribachi, eine japanische Festung, wird schwer geschützt und beherrscht die Insel.

### Ziel

Dies ist eine EROBERUNG: STURMANGRIFF-Karte.

Um ein Sturmangriff-Szenario zu gewinnen, muss das angreifende Team die Kontrolle über alle Kontrollpunkte der Karte haben. Die Verteidiger gewinnen, wenn sie die Angreifer am Ende des Kampfes noch zurückhalten können.

# EINZELSPIELER-SOFORTEINSATZ

Warte nicht erst, bis der Einsatzbefehl auch bei dir angekommen ist. Wende dich sofort dem Einsatz deiner Wahl zu, von Guadalcanal bis nach Stalingrad. Minimaler Aufwand für die maximale Action - und halte den Finger immer auf der Nachladetaste.

- Bestimme den Schwierigkeitsgrad (siehe auch *Einzelspieler-Kampagne*).
- Wähle dein Team, **ALLIIERTE** oder **ACHSENMÄCHTE**.
- Klicke auf START. Jetzt kann die Schlacht beginnen!

**Hinweis:** Ein Soforteinsatz kann nicht gespeichert werden.

# MULTIPLAYER-SCHLACHT

Du bist mit sechs Kameraden in einem Schützengraben gefangen, während der feindliche Kugelhagel einen Bunker in der Nähe durchsiebt. Ihr hört den verräterischen Klang eines Panzers - ein weiteres Signal, dass du es eventuell nur mit den Füßen voran aus diesem Chaos schaffst. Doch plötzlich dröhnen die Motoren zweier Spitfires über euch, hinterlassen ganze Einschussreihen ihrer .50-Kaliber-Munition und schaffen euch einen Fluchtweg. Schaltet sämtliche Stellungen mit Granaten, Maschinengewehren, Raketen und Artilleriefeuer aus. Dies ist der wahre Konflikt, bei dem du dich mit Fans von *Battlefield 1942* aus der ganzen Welt in eine Schlacht epischen Ausmaßes stürzt.

Zu Beginn musst du zunächst eine wichtige strategische Entscheidung fällen: Möchtest du bei einem Multiplayer-Spiel mitspielen oder ein neues erstellen?

# ANSCHLUSS AN EIN MULTIPLAYER-SPIEL



*Stürz dich mit Soldaten rings um den Globus in die Schlacht.*

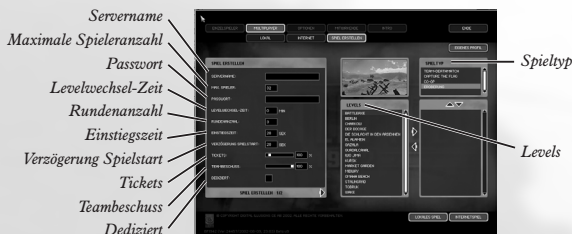
## Einem Multiplayer-Spiel anschließen

1. Klicke auf den Button MULTIPLAYER.
2. Wähle entweder LOKAL oder INTERNET. Jede dieser Optionen zeigt eine Liste aller verfügbaren Server an, in denen die Anzahl der Spieler, die Ping-Rate (je kleiner die Zahl, desto schneller die Verbindung zum Server), der Spieltyp (siehe auch *Multiplayer-Spieltypen*) und die Karte (Level) aufgelistet werden.

- Um ein lokales Spiel zu starten, musst du an ein LAN angeschlossen sein. Für ein Internetspiel ist entsprechend eine Internetverbindung erforderlich.
- 3. Klicke auf einen Servernamen und dann auf MITSPIELEN, um das Spiel zu starten.
- Während der Konfiguration eines Internetspiels solltest du auf AKTUALISIEREN klicken, um die Informationen der Serverliste zu aktualisieren.
- Während des Setups eines Internet- oder lokalen Spiels kannst du auch auf UPDATE klicken, um eine neue Liste der aktiven Server zu erstellen.
- Klicke beim Internetsetup auf SERVER HINZUFÜGEN, wenn du einen bestimmten Server in die Liste aufnehmen willst. Hierzu musst du die IP-Adresse des Servers kennen. Wähle MITSPIELEN, wenn du ein Multiplayer-Spiel mit diesem bestimmten Server starten willst oder klicke auf OK, um ihn in die Liste aufzunehmen und zur Übersicht zurückzugelangen.

## EIN NEUES MULTIPLAYER-SPIEL ERSTELLEN

Schreibe mit einer eigenen Multiplayer-Schlacht ein neues Kapitel im Geschichtsbuch von *Battlefield 1942*. Zum Starten klicke auf den Button SPIEL ERSTELLEN im Multiplayer-Menü, um den gleichnamigen Bildschirm aufzurufen.



*Das Erstellen eines eigenen Multiplayer-Spiels ist einfach.*

<b>Servername</b>	Klicke in das obere Textfeld und gib einen Namen ein (Divisions-, Bataillons-, Schwadrons- oder Infanterienamen sind angemessen).
<b>Max. Spieler</b>	<p>Lege die maximal zulässige Spielerzahl auf der Karte fest.</p> <p><b>Hinweis:</b> Die meisten Karten haben standardmäßig bereits die ideale Spielerzahl als Vorgabe.</p>
<b>Passwort</b>	Hier kannst du ein Passwort eingeben, wenn du nur bestimmten Spielern den Zugang gestatten willst.
<b>Levelwechsel-Zeit</b>	Gib hier Länge einer Schlacht ein, bevor der nächste Level beginnen soll.
<b>Rundenanzahl</b>	Bestimmt die Anzahl der Runden, die gespielt werden, bis das Multiplayer-Spiel endet.
<b>Einstiegszeit</b>	Lege die Anzahl der Sekunden fest, die ein Spieler warten muss, wenn er ausgeschaltet wurde und wieder ins Spiel einsteigen will.
<b>Verzögerung Spielstart</b>	Dies ist die Zeitdauer in Sekunden, die vor dem Start jedes neuen Levels vergeht.
<b>Tickets</b>	Hierbei handelt es sich um einen Punktvorrat eines Teams, der durch Abschüsse und verlorene Positionen im Spiel dezimiert wird.
<b>Teambeschuss</b>	Lege den Prozentsatz des normalen Schadens fest, den deine Teamkameraden erleiden, wenn du sie zufällig triffst. Du kannst jeden Wert zwischen keinem Schaden und vollem Schaden wählen.
<b>Dediziert</b>	Wähle dieses Kästchen, wenn dein Computer als Dedicated Server agieren soll. Du kannst dann selber auf diesem Rechner nicht mitspielen, doch für die anderen Spieler ist in der Regel die Spielgeschwindigkeit besser.
<b>Verhältnis Achse/ Alliierte</b>	Um den Realismus zu steigern, kannst du hier den Anteil der Spieler festlegen, die jeder Seite zugeteilt werden.
<b>KI-Level</b>	Bestimmt das Können der Nicht-Spieler-Charaktere (Bots) im Spiel.
<b>CPU-Zeit für KI (nur Co-Op)</b>	Bestimmt, wie viel Rechenzeit der CPU für die KI verwendet wird. Je höher dieser Wert ist, desto mehr Einfluss nimmt dies auf die Spielgeschwindigkeit.
<b>Levels</b>	Alle 16 Level werden im Fenster Levels angezeigt. Wähle den gewünschten Level und klicke auf den PFEIL NACH RECHTS auf der rechten Seite der Liste. Er erscheint jetzt im Fenster ganz rechts. Wiederhole den Vorgang, wenn du mehrere Level hinzufügen willst. Du kannst die Reihenfolge mit dem PFEIL NACH OBEN/UNTEN oberhalb der Liste neu sortieren. Um einen Level wieder zu entfernen, wähle ihn im rechten Fenster und klicke auf den PFEIL NACH LINKS.
<b>Spieltyp</b>	Wähle die Art des Multiplayer-Spiels (siehe auch <i>Multiplayer-Spieltypen</i> ).

- Klicke auf **LOKALES SPIEL** oder auf **INTERNETSPIEL**, sobald du bereit bist.

# MULTIPLAYER-SPIELTYPEN

Es gibt vier verschiedene Multiplayer-Spieltypen mit jeweils anderen Zielen, die wiederum bestimmte Strategien und Taktiken erfordern.

## Eroberung

Das Ziel des Modus Eroberung ist es, die Tickets des gegnerischen Teams auf null zu bringen. Die aktuelle Ticket-Anzahl wird oberhalb der Minikarte angezeigt. Diese Tickets sind ein "Lebensvorrat", den sich alle Mitglieder eines Teams teilen. Es gibt zwei Wege, den gegnerischen Ticketvorrat zu dezimieren: durch Ausschalten feindlicher Soldaten oder das Übernehmen von Kontrollpunkten.

## Kontrollpunkte

Kontrollpunkte haben zwei Funktionen in *Battlefield 1942*. Wenn ein Team eine bestimmte Anzahl von Kontrollpunkten auf einer Karte in diesem Modus (Sturmangriff oder Frontalangriff) kontrolliert, verliert das feindliche Team jede Minute Tickets. Kontrollpunkte fungieren auch als Einstiegspunkte, so dass das Team, das sie kontrolliert, auch von dort wieder ins Geschehen eingreifen kann. Manche Kontrollpunkte können nicht übernommen werden. Sie werden mit einem roten Kreis auf der Minikarte angezeigt.

## Übernahme eines Kontrollpunktes

Wenn alle Spieler innerhalb des Kontrollpunktradius im selben Team sind, erlangen sie die Kontrolle über diesen Kontrollpunkt. Sobald aber ein Feind innerhalb des Radius dieses Einstiegspunktes gelangt, gilt er als umkämpft und ein Einstieg an dieser Stelle kann solange nicht erfolgen, bis der Konflikt beseitigt ist.

## Verstärkung

Sollte ein Spieler ausgeschaltet werden, muss er bis zur nächsten Verstärkungswelle warten, bevor er wieder einsteigen kann. Die Einstiegszeit wird vom Host des Spiels festgelegt.

## Sturmangriff contra Frontalangriff

**Sturmangriff**-Karten wurden so entworfen, dass eine Seite als Angreifer und eine Seite als Verteidiger agieren kann. Die Angreifer verlieren zu Beginn des Spiels so lange Tickets, bis sie eine Flagge übernommen haben. Sie gewinnen das Spiel, sobald sie alle Flaggen in ihren Besitz gebracht haben. Bei **Frontalangriff**-Karten können beide Seiten als Angreifer spielen. Die Seite, die über mehr als die Hälfte aller Flaggen auf der Karte verfügt, reduziert hierdurch die Tickets der Gegenseite.

**Hinweis:** Basisflaggen können auf Frontalangriff-Karten nicht übernommen werden.

## Co-Op

Im Co-Op-Modus spielst du gegen (aber auch mit) KI-gesteuerten Bots. Die Spieler können sich beiden Seiten anschließen und unterliegen auch denselben Regeln wie bei einem normalen Eroberungsspiel.

## Team-Deathmatch

Eine Teamschlacht, bei der es darum geht, die eigenen Verluste möglichst gering und die Abschüsse des Gegners möglichst groß zu halten.

## Capture The Flag

Orte und erobere die Flagge des gegnerischen Teams so oft wie möglich innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits. Sobald die Feindflagge erobert wurde, musst du sie in die eigene Basis bringen und den Fahnenmast dort berühren, um Punkte für dein Team zu erzielen. Hierbei muss die eigene Flagge am Fahnenmast hängen. Wenn die Flagge auf dem Weg zur Heimatbasis fallen gelassen wird, muss nur ein verbündeter Spieler über sie laufen und kann

sie sofort wieder aufnehmen. Sollte ein Gegner die eigene Fahne berühren, so gelangt sie sofort wieder zur Basis des Feindes zurück.

## PUNKTEWERTUNG

Nach jedem Multiplayer-Spiel erscheint ein Nachbesprechungsbildschirm, in dem du den Ausgang der Schlacht sehen kannst. Jede Mission wird in eine von sechs Erfolgsstufen eingeteilt, wobei diese durch die Anzahl der übrigen eigenen und feindlichen Tickets definiert werden:

Bewertung	Tickets
Sieg auf ganzer Linie	50% und mehr der eigenen Tickets übrig
Großer Sieg	25-50% der eigenen Tickets übrig
Sieg	0-25% der eigenen Tickets übrig
Niederlage	0-25% der feindlichen Tickets übrig
Schwere Niederlage	25-50% der feindlichen Tickets übrig
Totale Niederlage	50% und mehr der feindlichen Tickets übrig

## OPTIONSMENÜ

Konfiguriere *Battlefield 1942* so, dass du in der Schlacht nicht am meisten mit der Steuerung zu kämpfen hast. Du kannst die Steuerung für jeden Missionstyp im Optionsmenü konfigurieren und auch Einzelspieler- und Multiplayer-Informationen anpassen sowie Grafik- und Soundeinstellungen vornehmen.

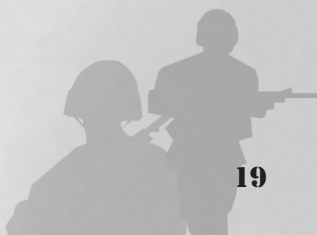
## STEUERUNG

Klicke auf eine der Situationen ALLGEMEIN, INFANTERIE, LAND & SEE oder IN DER LUFT, um die jeweilige Steuerung zu verändern. Beachte dabei, dass zu jeder Situationen zwei "Seiten" mit Steuerungen gehören.

- **Um auf die andere Seite zu gelangen**, klicke auf die PFEILE unten auf den Registerkarten.

Alle Steuerungen werden auch unter *Vollständige Steuerung* näher erläutert. Du kannst jede Funktion ändern, die Maus- und Tastaturempfindlichkeit einstellen und die Eingabegeräte konfigurieren.

- Klicke auf **SPEICHERN**, um eventuelle Änderungen zu speichern. Mit **STANDARD** kehrst du zu den ursprünglichen Einstellungen zurück.
- Du kannst verschiedene Tastenbelegungen für die einzelnen Spielerprofile wählen und speichern. Klicke auf den Button mit deinem Profilnamen oben rechts auf dem Bildschirm, um ein anderes Profil zu wählen und die Steuerung für dieses zu konfigurieren.



## ANPASSEN

Klicke auf **ANPASSEN** und konfiguriere die Kampfeinstellungen des Bildschirms.

- Spielername** Ändere den Namen, der während des Kampfes auf dem Bildschirm erscheint.
- Tooltip** Hier kannst du einen automatischen Informationstext ein- und ausschalten, der bei bestimmten Objekten im Kampfbildschirm erscheint.
- Funk-Tooltip** Schalte hier die Textanzeige der Funkbuttons ein und aus.
- Statische Minikarte** Bestimme hier, ob sich die Minikarte im Spiel mit deinen Bewegungen drehen soll.
- Transparenz der Minikarte** Legt die Sichtbarkeit der Minikarte fest.
- Fadenkreuzfarbe** Wähle eine Farbe für dein Fadenkreuz im Spiel.
- Klicke auf **SPEICHERN**, um eventuelle Änderungen zu speichern. Mit **STANDARD** kehrst du zu den ursprünglichen Einstellungen zurück.

## GRAFIK

- Grafikgeschwindigkeit** Wähle für die allgemeine Grafikgeschwindigkeit **NIEDRIG**, **MITTEL** oder **HOCH**. Zusätzlich kannst du individuelle Grafikeinstellungen vornehmen, um deiner Systemkonfiguration gerecht zu werden.
- Anzeigemodus** Bestimmt die Auflösung und Farbtiefe des Spiels.
- Grafikqualität** Die Grafikqualität verändert die geometrische Komplexität der Objekte im Spiel. Experimentiere mit den Einstellungen, bis du die optimale gefunden hast. Wähle für langsamere Systeme einen niedrigeren Wert und einen höheren für schnellere.
- Effektqualität** Die Effektqualität beeinflusst die Dichte der Effekte im Spiel. Experimentiere mit den Einstellungen, bis du die optimale gefunden hast. Wähle für langsamere Systeme einen niedrigeren Wert und einen höheren für schnellere.
- Umgebungs-Mapping** Für eine realistischere Umgebungsgrafik solltest du diese Funktion einschalten. Schaltest du sie aus, kannst du auf langsameren Systemen die Geschwindigkeit steigern.
- Lightmaps** Für realistischere Effekte auf und im Innern von Gebäuden solltest du auch diese Funktion einschalten. Schaltest du sie aus, kannst du auf langsameren Systemen die Geschwindigkeit steigern.
- Schatten** Für realistische Schatteneffekte der Fahrzeuge und Soldaten solltest du diese Funktion einschalten. Schaltest du sie aus, kannst du auf langsameren Systemen die Geschwindigkeit steigern.
- Texturenqualität** Durch eine hohe Texturqualität sehen die Oberflächen der Objekte realer aus. Experimentiere mit den Einstellungen, bis du die optimale gefunden hast. Wähle für langsamere Systeme einen niedrigeren Wert und einen höheren für schnellere.
- Sichtweite** Bestimmt die Sichtweite im Spiel. Wähle für langsamere Systeme einen niedrigeren Wert und einen höheren für schnellere. Experimentiere mit den Einstellungen, bis du die optimale gefunden hast. Auf Multiplayer-Karten legt der Host die maximale Sichtweite fest.

## Alternatives Einstiegsmenü

Im Hintergrund des Einstiegsmenü kannst du das Kampfgeschehen verfolgen. Deaktiviere diese Funktion, um die Geschwindigkeit auf langsameren Rechnern zu steigern.

- Klicke auf **SPEICHERN**, um eventuelle Änderungen zu speichern. Mit **STANDARD** kehrst du zu den ursprünglichen Einstellungen zurück.

## SOUND

Konfiguriere die Lautstärke der Musik und der Soundeffekte sowie ihre allgemeine Qualität. Wenn die Funktion **DEUTSCHE DIALOGS** gewählt ist, werden sämtliche Dialoge im Team in deutscher Sprache wiedergegeben (egal, welche Nation). Die Kommentare des gegnerischen Teams erscheinen dennoch in Landessprache.

- Klicke auf **SPEICHERN**, um eventuelle Änderungen zu speichern. Mit **STANDARD** kehrst du zu den ursprünglichen Einstellungen zurück.

## DER SPIELVERLAUF

Wenn du dich freiwillig für den Einsatz in *Battlefield 1942* gemeldet hast, dann hast du dich auf laute Explosionsgeräusche und den Geruch brennender Treibstoffdepots eingelassen. Schlamm und Schweiß gehören zum Alltag und ein guter Tag ist einer ohne Verluste, zumindest was die eigenen Verbündeten betrifft.

## BESPRECHUNGSBILDSCHIRM (NUR BEI EINER KAMPAGNE)

Sobald du dich einem Spiel anschließt, erhältst du eine Zusammenfassung der Kampfsituation. Hierzu zählen Informationen zum Typ des Spiels, dem Schauplatz und den beteiligten Nationen.

- Klicke auf **LADEN**, wenn du bereit für den Einsatz bist.
- Wähle **SPIELEN**, um den Einstiegsbildschirm zu öffnen und mit dem Kampfeinsatz zu beginnen.

## EINSTIEGSBILDSCHIRM



<b>Tickets der Alliierten</b>	Zeigt die Gesamtzahl der restlichen Tickets der Alliierten in der Schlacht. Tickets werden durch Abschüsse und verlorene Kontrollpunkte abgegeben.
<b>Tickets der Achsenmächte</b>	Zeigt die Gesamtzahl der restlichen Tickets der Achsenmächte in der Schlacht. Tickets werden durch Abschüsse und verlorene Kontrollpunkte abgegeben.
<b>Truppen-Ausrüstung</b>	Zeigt die Anzahl der aktiven Truppen in deinem Team nach ihrer Ausrüstung: AUFKLÄRER, STURMANGRIFF, PANZERABWEHR, SANITÄTER, INGENIEUR (siehe auch <i>Truppen-Ausrüstung</i> ).
<b>Kartenanzeige</b>	Eine Draufsicht des Kampfgeschehens. Symbole verdeutlichen die Truppenbewegungen sowie die Positionen von Panzern, Flugzeugen und Schiffen. Truppen der Achsenmächte werden in rot angezeigt, die der Alliierten in blau. Du siehst allerdings nur verbündete Einheiten und neutrale Fahrzeuge (in grau).
<b>Zeit bis Einstieg</b>	Die Zeit, bis du in den Kampf eingreifst.

### Wählen der Ausrüstung:

1. Klicke auf eine der Truppen-Ausrüstungen.
2. Wähle einen Einstiegspunkt auf der Minikarte. Die Einstiegspunkte werden durch weiße Kreise auf der Karte angezeigt.
3. Klicke auf FERTIG.

**Hinweis:** Mit einem Klick auf SCHLIESSEN steigst du nicht wieder ein.

## TRUPPEN-AUSRÜSTUNG

Die Ausrüstungen der Soldaten unterscheiden sich je nach Verantwortungsbereich. Alle von ihnen sind mit einem Messer, einer Pistole und einem Fallschirm ausgestattet, doch dann fangen die Unterschiede an.

<b>Aufklärer</b>	Ein Informant an der Frontlinie für feindliche Truppen und Materialbewegungen. Der Aufklärer hat zwei Hauptfunktionen: Scharfschütze und Sichten der Artillerie (siehe auch <i>Verwendung von Waffen und anderen Gegenständen</i> ). Zusätzliche Ausrüstung: Scharfschützengewehr, Granaten und Fernglas.
<b>Sturmtruppen</b>	Sie führen den eigentlichen Schlachtplan aus. Zusätzliche Ausrüstung: Schweres MG und zusätzliche Munition.
<b>Panzerabwehr</b>	Sie mögen zwar "nur" zu Fuß unterwegs sein, doch mit dem tragbaren Raketenwerfer stellen sie eine große Gefahr für alle Panzer dar. Zusätzliche Ausrüstung: Bazooka, Granaten.
<b>Sanitäter</b>	Die Hauptaufgabe des Sanitäters ist das Heilen von Teammitgliedern. Zusätzlich eignet er sich für den Einsatz als Infanterist. Seine Maschinenpistole besitzt eine ansprechende Feuerrate bei einer mittleren Präzision und Durchschlagskraft. Ein Soldat, der Hilfe von einem Sanitäter benötigt, signalisiert dies durch ein Symbol über seinem Kopf.

- Zum **Heilen** wähle deinen Arztkoffer und drücke die Maustaste 1. Eine Fortschrittsleiste erscheint und zeigt den Heilungsprozess. Wenn ein verwundetes Teammitglied in deinem Radius ist, wird es zunächst geheilt, bevor du dich selbst behandelst.
- Zusätzliche Ausrüstung: Arztkoffer, Maschinenpistole und Granaten.

## Ingenieur

Der Ingenieur verfolgt verschiedene Zwecke: Legen/Entschärfen von Minen, Sprengungen und Reparaturen (siehe auch *Verwendung von Waffen und anderen Gegenständen*). Sein Gewehr verfügt über eine gute Reichweite, Präzision und Feuerkraft, wenn auch die Feuerrate nicht die beste ist. Er ist vielseitig einsetzbar, im Angriff und in der Verteidigung. Er kann Sprengladungen und Landminen legen und gleichzeitig alle Fahrzeuge und stationären Waffen reparieren. Zusätzliche Ausrüstung: Standardgewehr, Sprengsatz, Minen, Reparaturwerkzeug.

## DER SPIELBILDSCHIRM






Hier trennt sich die Spreu vom Weizen. Stürz dich mit deiner Standardwaffe in den Einsatz und behalte in der hitzigen Action den Überblick.



- Anzeige der Minikarte** Eine verkleinerte Version der Schlachtkarte. Deine Position wird von einem Kreis umgeben (siehe auch *Navigation und die Minikarte*).
- Gesundheitsanzeige** Zeigt deine verbleibende Lebensenergie.
- Ausrüstung** Dieses Symbol zeigt deinen Soldaten-Status (Sanitäter, Ingenieur, etc.) an.
- Munitionsvorrat** Die verbleibende Munition in der aktuellen Waffe.
- Inventar** Zeigt die verbleibenden Magazine und Granaten.
- Schlachtfortschritt** Zeigt die Anzahl der Tickets, die für jede Seite übrig bleiben.

## Andere Symbole auf dem Bildschirm

Bestimmte Symbole erscheinen während des Kampfes auf dem Bildschirm und informieren dich über bestimmte Aktivitäten..

-  **Heilen** Zeigt an, wenn Erste Hilfe zum Heilen verfügbar ist.
-  **Reparieren** Zeigt an, wenn ein Fahrzeug repariert wird.
-  **Geöffneter Fallschirm** Zeigt deinen Status als Fallschirmspringer an.
-  **Neutraler Außenposten** Zeigt an, wenn ein Außenposten keinem Team angehört.
-  **Eingenommener Außenposten** Zeigt einen eingenommenen Außenposten an.



### Munition

Zeigt einem Munitionsvorrat in der Nähe an.



### Verbotene Flagge

Zeigt an, dass ein Flagge nicht genommen werden kann. Dies wird durch ein Flagge, durchkreuzt mit einem roten Strich, angezeigt.

Fahrzeug-Statusleiste



### Fahrzeugstatus

Zeigt den Zustand des Fahrzeugs, Flugzeugs oder Schiffs, das du steuerst oder bei dem du an Bord bist.

## VERWENDEN VON FAHRZEUGEN, SCHIFFEN, U-BOOTEN UND FLUGZEUGEN

Jeder Soldatentyp kann alle zur Verfügung stehenden Fahrzeuge, Schiffe und Flugzeuge im Spiel steuern.

- **Um in ein Fahrzeug einzusteigen**, stelle dich in seine Nähe und drücke die Taste E.  
**Hinweis:** Du kannst keine feindlichen Flugzeugträger, Zerstörer, Kriegsschiffe oder U-Boote verwenden. Dennoch kannst du ein Flugzeug vom Träger stehlen und von sämtlichen Munitionsvorräten oder Erste-Hilfe-Paketen in feindlichen Basen und Kontrollpunkten profitieren.

Sobald du in ein Fahrzeug eingestiegen bist, wechselt die Ansicht zu deiner momentanen Position (Fahrer, Pilot, Passagier etc.). Die Steuerung wird im Abschnitt *Vollständige Steuerung* beschrieben. Als Panzerfahrer steuerst du auch das Geschütz und die Kanzel. Als Pilot steuerst du das Flugzeug, bedienst die vorderen MGs und wirfst die Bomben ab. In bestimmten Lastwagen und Jeeps lenkst du den Wagen und bedienst gleichzeitig ein festes Maschinengewehr. In einem U-Boot bist du für die Steuerung und die Torpedos verantwortlich.

- **Um ein Fahrzeug wieder zu verlassen**, drücke die Taste E.
- **Wenn du mit einem Fallschirm aus einem Flugzeug springen willst**, verlasse das Flugzeug in der Luft und drücke dann die Taste 9.

## VERWENDUNG VON WAFFEN UND ANDEREN GEGENSTÄNDEN

Handfeuerwaffen und Objekte werden automatisch mitgeführt und können leicht gewechselt werden.

**Zum Wechseln einer Handfeuerwaffe oder eines Objektes** drücke die Tasten 1 bis 6 oder bewege das Mausrad **OBEN/UNTEN**, um eine Waffe zu markieren. Mit der Maustaste 1 wählst du sie.

**Feuere Waffen** durch Drücken der Maustaste 1.

**Zum Zoomen der meisten Waffen** drücke die Maustaste 2.

**Das Fernrohr** (nur bei entsprechenden Waffen) verwendest du mit Maustaste 2.

**Zum Verwenden von Gegenständen** wie Minen, Granaten, Arztkoffern und Ferngläsern drücke die Maustaste 1.

**Sprengsätze benötigen drei Stufen**, bis sie detonieren. Platziere sie zunächst durch Drücken der Maustaste 1. Drücke dann Maustaste 2, um den Zünder hervorzuholen. Mit Maustaste 1 kannst du dann den Zünder auslösen.

**Um dich zu heilen**, stelle dich neben ein Erste-Hilfe-Paket oder eine Erste-Hilfe-Ausrüstung (angezeigt durch ein Erste-Hilfe-Symbol), bis deine Gesundheit wieder bei 100% ist.

- Sanitäter können ihren Arztkoffer verwenden, um einen verwundeten Kameraden zu heilen (siehe auch *Truppen-Ausrüstung*).
- **Um als Sanitäter jemanden zu heilen**, wähle deinen Arztkoffer und drücke die Maustaste 1.

*Battlefield 1942* enthält ein komplettes Arsenal leichter und schwerer Waffen, Bomben und Artillerie für den Land-, See- und Lufteinsatz. Hierzu zählen auch Luftabwehr-Geschütze, Artilleriebatterien und Maschinengewehre, die sowohl in Geschütztürmen als auch in Bunkern montiert sind. MGs und schwere Artillerie sind zusätzlich auf Truppentransportern, Panzern, Booten und in bestimmten Flugzeugen vorzufinden. U-Boote feuern stattdessen Torpedos.

- **Zum Einsatz der Artillerie und Land-MGs** laufe auf das Geschütz zu und drücke die Taste E. In Bunkern musst du diese zunächst betreten, bevor du die Waffe nutzen kannst. Feuere die Waffe dann mit Maustaste 1.
- **Zum Einsatz von mobil montierten Maschinengewehren, anderen Waffen und Materialien** betrete zunächst das Fahrzeug, Boot oder Flugzeug durch Drücken der Taste E und drücke dann Maustaste 1 zum Feuern. Bestimmte Piloten- und Fahrerpositionen verfügen über keine Waffen.

Jeder Soldat kann eine stationäre Waffe wie den Browning oder das MG42 bemannen. Die stationären Waffen verfügen über unbegrenzte Munition, können sich beim Feuern aber überhitzen, was durch eine Balkenanzeige verdeutlicht wird. Es dauert dann ein paar Sekunden, bis das Gewehr sich wieder abkühlt. Nur ein Ingenieur kann beschädigte stationäre Waffen und Fahrzeuge reparieren.

- **Zum Reparieren von stationären Waffen oder Fahrzeugen** wähle das Reparaturwerkzeug (Schraubenschlüssel) und drücke die Maustaste 1.
- **Zum Entschärfen einer Mine** wähle ebenfalls das Reparaturwerkzeug (Schraubenschlüssel), krieche zur Mine und drücke die Maustaste 1.

## Indirektes Feuer

Die Artillerie im Spiel verfügt über zwei Feuermodi, einen direkten für das Zielen auf kurze Distanzen und einen indirekten, der von einem Aufklärer mit einer Distanzkamera kommandiert wird.

- **Zum Platzieren einer Distanzkamera** aktiviere das Fernglas und drücke die Maustaste 1.

Die Kamera erscheint auf der Minikarte und sämtliche Artillerie kann sie fortan verwenden, um mit ihr aus der Distanz indirekt auf den Feind zu feuern. Eine platzierte Kamera bleibt für 60 Sekunden aktiv (so lange der Aufklärer in dieser Zeit nicht ausgeschaltet wird) bzw. bis er eine andere Kamera platziert.

Ein Symbol signalisiert dem Schützen der Artillerie die Platzierung der Kamera.

- **Zum Zielen mit der Distanzkamera** drücke die Maustaste 2 und wechsle so zwischen der normalen Spielsicht und der Kamerasicht.



Ein Panzersymbol zeigt die Position der eigenen Artillerie im Verhältnis zum Ziel. Dieses Symbol wird auf dem Kreis um das Ziel herum platziert und gibt die relative Position an. Die grafische Abbildung des Rohrs zeigt den Schusswinkel.

Wenn mehr als eine Kamera verfügbar ist, wechsele zwischen ihnen mit dem Mausrad. Sobald du eine Kamera gewählt hast, kannst du mit Maustaste 1 oder 2 zur normalen Ansicht zurückkehren.

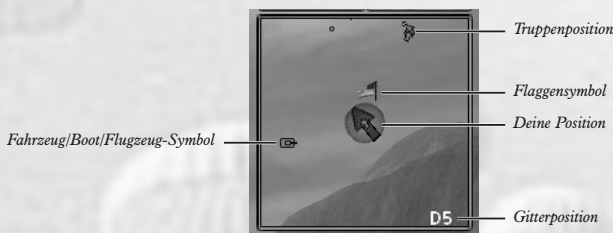
Die nachfolgende Übersicht zeigt die Positionen, die in den verschiedenen Elementen im Feld eingenommen werden können. Bestimmte Piloten- und Fahrerpositionen verfügen über keine Waffen.

Land	Primärfeuer	Sekundärfeuer
<b>Leichter Panzer</b> Fahrer/Schütze Kommandeur	Hauptkanone Feuer	Koaxial-MG
<b>Schwerer Panzer</b> Fahrer/Schütze	Feuer	Koaxial-MG
<b>Artillerie</b> Steuermann Schütze	Feuer	Artillerieinterface (wenn ein Aufklärer einen Artillerieangriff befiehlt)
<b>Truppentransporter</b> Fahrer Schütze Bis zu vier Passagiere	Feuer	
<b>Fahrzeug</b> Fahrer Passagier		
<b>Stationäres MG</b> Schütze	Feuer	
<b>Flak</b> Schütze	Feuer	

<b>Luft</b>	<b>Primärfeuer</b>	<b>Sekundärfeuer</b>
<b>Jäger</b> Pilot	Feuer	Bomben
<b>Sturzkampfbomber</b> Pilot Hinteres Geschütz	Feuer Feuer	Bomben
<b>Bomber</b> Pilot Unteres Geschütz Oberes Geschütz	 Feuer Feuer	Bomben

<b>See</b>	<b>Primärfeuer</b>	<b>Sekundärfeuer</b>
<b>Landungsboot</b> Steuermann  Geschütz	 Pfeiltaste OBEN, Rampe öffnen Feuer	 Pfeiltaste UNTEN, Rampe schließen
<b>U-Boot</b> Steuermann	Torpedos feuern	
<b>Zerstörer</b> Steuermann/Vorderes Geschütz Hinteres Geschütz	Feuer Feuer (kann als Artillerie verwendet werden)	Wasserbomben Artillerieinterface (wenn ein Aufklärer einen Artillerieangriff befiehlt)
<b>Schlachtschiff</b> Steuermann/Vorderes Geschütz   Hinteres Geschütz   Rechte Flak Linke Flak	Feuer (kann als Artillerie verwendet werden)   Feuer (kann als Artillerie verwendet werden)  Feuer Feuer	Artillerieinterface (wenn ein Aufklärer einen Artillerieangriff befiehlt)  Artillerieinterface (wenn ein Aufklärer einen Artillerieangriff befiehlt)
<b>Flugzeugträger</b> Steuermann Flak vorne rechts Flak vorne links Flak hinten rechts Flak hinten links	 Feuer Feuer Feuer Feuer	

# NAVIGATION UND DIE MINIKARTE



Dies ist eine kleinere Version dessen, was du auch im Einstiegsmenü sehen kannst. Sie erscheint in der oberen rechten Ecke während des Kampfes. Nutze sie zur Navigation und zu deinem taktischen Vorteil.

<b>Flaggensymbol</b>	Zeigt die Lage von Stellungen (Dörfern, Bunkern und Basen) der Achsenmächte und Alliierten. Eine Flagge, die mit einem roten Strich durchkreuzt ist, kann nicht eingenommen werden. Im Modus Capture the Flag wird eine eingenommene Flagge animiert auf der Minikarte angezeigt.
<b>Fahrzeug/Boot/Flugzeug-Symbol</b>	Zeigt die Position von Panzern, Schiffen, Booten und Flugzeugen.
<b>Truppenposition</b>	Zeigt die Stellungen von Truppen, Alliierte in blau und Achsenmächte in rot. Du siehst nur die eigenen Truppen auf der Minikarte.
<b>Deine Position</b>	Der rote oder blaue Pfeil, der von einem Kreis umgeben wird. Die Spitze des Pfeils zeigt deine Blickrichtung an.
<b>Gitterposition</b>	Zeigt deine Position auf der Gesamtkarte an (der Buchstabe steht für die Y-Koordinate, die Zahl für die X-Koordinate).

## TOOLTIPPS

Tooltips können im Kampf sehr wichtig sein und auch Leben retten, besonders für noch junge und unerfahrene Soldaten. Tooltips erscheinen immer dann, wenn du dich im Feld bestimmten Objekten wie z. B. Panzern, Maschinengewehrstellungen oder Flugzeugen näherst.

- Drücke die Taste T, um die Tooltips EIN-/AUSzuschalten.

## KOMMUNIKATION



Funkbefehle erscheinen oben auf dem Bildschirm während des Kampfes und gestatten dir eine Schnellübersicht, über welche Funktionstasten du welche Funkbefehle erteilen kannst. Du kannst sie für eine noch einfachere Verwendung auch beschriften.

**Zum Aktivieren der Funk-Tooltips drücke die Taste F8.**

Diese Buttons bieten dir eine kurze Übersicht über die Funkbefehls-Menüs, die du im Kampf verwenden kannst.

## MULTIPLAYER-KOMMUNIKATION

Im Multiplayer-Modus stehen einige Möglichkeiten für die Truppenkommunikation und das Kommando über sie zur Verfügung.

- **Um eine spezielle Mitteilung an alle Spieler zu schicken**, sowohl Alliierte als auch Achsenmächte, drücke die Taste K, gib deinen Text ein und drücke dann die Taste ENTER.
- **Um eine spezielle Mitteilung nur an das eigene Team zu schicken**, drücke die Taste L, gib deinen Text ein und drücke die Taste ENTER.
- **Um ein Funkkommando zu wählen**, drücke eine der Tasten F1 bis F7.

## EINSTIEGSMENÜ

Während einer Kampfpause musst du ein paar Entscheidungen fällen.

- **Um das Einstiegsmenü einzublenden**, drücke die Taste ENTER. Drücke die Taste ENTER erneut, um das Spiel fortzusetzen.

In diesem Moment kannst du deine Ausrüstung wechseln.

- **Um eine andere Ausrüstung zu wählen**, klicke auf eine der fünf Optionen auf der linken Seite des Bildschirms. Sobald du dich entschieden hast, klicke auf FERTIG. Beim nächsten Einstieg ins Spiel wirst du mit der neuen Ausrüstung ausgestattet.
- **Um wieder in das Kampfgeschehen einzugreifen**, klicke auf SCHLIESSEN.
- **Wenn die Situation hoffnungslos ist**, kannst du immer noch auf SELBSTELIMINIERUNG klicken. Dein Team verliert dann ein Ticket und du gelangst automatisch zur nächsten Einstiegschwelle.
- **Teamkamera.** Wenn du SCHLIESSEN wählst, siehst du das Kampfgeschehen entweder aus einer festen Position oder aus einer frei beweglichen Kameraperspektive (abhängig von den Servereinstellungen). Durch das Drücken der Taste C kannst du durch die Kameraperspektiven aller aktiven Teammitglieder wechseln.

## Punkttestand

Während des Kampfes kannst du dir den Punkttestand anzeigen lassen und sehen, welchen Status und Rang deine Teamkameraden und Gegner haben.

- **Um den Punkttestand während des Kampfes anzeigen zu lassen**, drücke und halte die Taste TAB. Dies zeigt dir eine Liste aller Teilnehmer, ihrer Treffer, Abschüsse und die Gesamtpunktzahl an.

# BATTLEFIELD 1942: FAHRZEUGE UND WAFFEN

Im Kampf wirst du mit Waffen und Fahrzeugen deiner Seite, also entweder der Alliierten oder der Achsenmächte, ausgestattet.

## FAHRZEUG-WIEDEREINSTIEG

Fahrzeuge, die im Einsatz zerstört werden, steigen entweder in der eigenen Basis oder nahe eines Kontrollpunktes wieder ein. Die einzige Ausnahme sind Boote, die auf dem Wasser wieder einsteigen, wo sie auch das Spiel begonnen haben.

Flugzeugträger regenerieren wieder Flugzeuge auf ihrem Deck und Kriegsschiffe Landungsboote an ihren seitlichen Kränen.

- **Um ein Landungsboot ins Wasser zu lassen**, drücke die Taste E, um dich auf den Platz des Steuermanns zu setzen, und drücke dann die Taste W. Das Landungsboot wird dann ins Wasser gelassen.

## WAFFENBESCHREIBUNGEN

In jedem der fünf Ausrüstungsgegenstände sind Waffen enthalten. Du kannst die Ausrüstung während des Spiels ändern, indem du die Ausrüstung eines ausgeschalteten Soldaten aufnimmst und die Taste G drückst.

- **Eine vollständige Beschreibung aller Waffen im Spiel** findest du unter [www.battlefield1942.ea.com](http://www.battlefield1942.ea.com).

## FAHRZEUGBESCHREIBUNGEN

In den Missionen wirst du an Land, unter Wasser, auf dem Meer und in der Luft operieren. Um im Kampf erfolgreich zu sein, bist du auf eine gute Technologie angewiesen. Die Fahrzeuge, Flugzeuge und Schiffe in Battlefield 1942 wurden für den Kampfeinsatz im Spiel optimiert und behalten dabei dennoch ein hohes Maß an Realismus bei.

- **Eine vollständige Beschreibung aller Fahrzeuge im Spiel** findest du unter [www.battlefield1942.ea.com](http://www.battlefield1942.ea.com).

# MITWIRKENDE

## DICE

**Producer:** Lars Gustavsson

**Assistant Producer:** Niklas Persson

**Lead Design:** Romain de Waubert de Genlis

**Design:** Ola Holmdahl, Niklas Persson

**Level Design:** Johan Belking, Niclas Svensson

**Original Concept:** Johan Persson

**Lead Programming:** Johan Persson

**Programming:** Mats Dal, Christian Grass, Jonathan Gustavsson, Martin "TBM" Hedlund, Mattias Hörnlund, Tobias Karlsson, Michel Schmidt, Thomas Sköldenborg, Torbjörn Söderman, Jonas Åberg

**Lead Art:** Stefan Vukanovic

**Art:** Oscar Carlén, Zoltán Feföldi, Lars Gustavsson, Tommy Hjalmarsson, Magnus Holmgren, Rikard Hultman, Riccard Linde, Alli Sadeghian

**Animation:** Zoltán Feföldi, Alli Sadeghian

**Special Effects:** Riccard Linde, Oscar Carlén

**Additional Programming:** Måns Bernhardt, Johan Andersson, Peter Engström, Marco Hjerpe, Robert Gyorvari, Erik Pettersson, Camilla Drefvenborg, Daniel Strandgren, Trobjørn Lædre, Peter Österblom

**Additional Art:** Johan Belking, Carl Lundgren, Fredrick Ulfves, Marcus Fritze, Stefan Eriksson

**Interface:** Alli Sadeghian, Christian Grass

**Sound:** Magnus Walterstad

**Additional Sound:** Olof Gustafsson

**Music:** Joel Eriksson

**Intro Movie:** Vectorfilm

**Technical Director:** Mats Dal

**Special Thanks:** Our neglected girlfriends; Roland Svedberg for great teaser movies; Jocke Svärting, Invaluable EA Testers at DICE (Patrick O'Shaughnessey, Melissa Tague, Jacques Broquard, Robert Hamiter); The CE-BF Community, Amir Haleem, Johan Flood, Digital Reality, Hungary; Yong-Bum Kim, David Yu, Erica Jernström, The Rallisport Team for support and additional testing; Ice Internet Café, Stockholm; if you're not here, we might have slipped...so thank you!

## EA

**Producer:** Ken Balthaser

**Assistant Producer:** Jamil Dawsari

**Management:** Tom Frisina, Frank Pape, Celeste Murillo, Edwin Caparaz, Kathy Frazier, Evelyn Walker

**Technical Director:** Harald Seeley

**Marketing:** Dave Bonacci, Steve Perkins

**Public Relations:** Anne Marie Stein, Jeanne Wong, Jerris Mungai, Chen PR

**Testing Manager:** Kurt Hsu

**Testing Supervisor:** Tim Attuquayefio

**Lead Product Tester:** David McCormick

**Assistant Lead Product Testers:** Justin Holst, Robert Walton, Patrick O'Shaughnessy and Mike Doran

**Product Testing:** Colin Clarke, Eric Crippen, Syrrus T. Flyte, Marcus Lo, David J Miller, Melissa Tague, Johnathan Wong, Ed O'Tey, Aaron Keppel, James Grandt, Jacques Broquard, Robert Hamiter, Andrew Ramsay, Ted Olheiser, Brant Fetter, Tom Benson, Joon Lee, Tim Lisk, Steve McAulay, Andrew Gracey, Gary Murray, Emily Sheafe, Timothy Jieh, Kevin VanNuland, Brian Gee, Jason Dilworth, Frank Morales, Kevin Lee, Daniel Fur, Nicco Janelli, Rodney Fleig, Vern Townsend, Michael Romanowski, Matt Coughlan, Teno Cipri, Randy Pace, Eric von Stwolinski, Bret De Celle, George Pigula, Ken Riley, Benjamin Buckland, Mike Dufala, Trent Best,

**Documentation:** Kevin Lamb, Lambo Creative

**In-Game Text:** Greg Roensch, Sharon Maher

**Documentation Layout:** The Big Idea Group

**Package Design:** Three8 Creative

**Package Project Management:** Larre Sterling and Vyn Arnold

**Customer Quality Control:** Darryl Jenkins, Dave Knudson, Andrew Young, Tony Alexander, Anthony Barbagallo, Russell Medeiros, Simon Steel, Eron Garcia

**Mastering Lab:** Michael Yasko, Yakim Hayuk, Michael Deir, Chris Espiritu

**EARS CAT LAB:** John Hanley, Dave Koerner, Angelo Bayan, Dave Caron, Mark Gonzales, Nicolas Field.

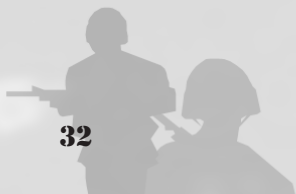
**International Development:** Dagmar Bruenig, Gabriel Gils Carbo, John Pemberton, Christine Kong, Leland Madren, Masaru Ohnamu, Changuk Park, Maxwell Peng, Ren Yuxi andrew Kim

**VO Recording:** Malcom Sherwood, Patti Tauscher, Marc Farley, Ken Felton, Hitomi Matsuki, Bungo Fujiwara, David Brown, Michaela Bartelt, Nadine Monschau, Bettina Bachon, Nadine Monschau, Sergei Kossenko - as The Russian, Joe Paulino - as The American Soldier, Nigel Lindsay - as The British Soldier, Till Demtröder and Marco Kröger - as The German Soldier, Isao Yamagishi - as The Japanese Soldier.

**Special Thanks To:** Etienne Grunenwald, Aimee McCrree, Michael Marsh, Jerry Newton, Murray Allen, Scott Evans, Josh Hendren, Matt McKnight, Jeff Hasson, Dave Ross, Mike Ress and everyone else who helped us make this game happen.

An even BIGGER special thanks to all the beta testers who helped us make this the game it is today. Without your persistence and patience, BF1942 would not be as cool as it is now. A big THANK YOU from everyone at DICE and EA.

The EA family would like to dedicate this to the memory of Tim Eifert and Mitch Miles. They will be missed.



## EA EUROPE

**Software Localisation Manager:** Sam Yazmadjian

**Localisation Project Manager:** Ai-Lich Nguyen

**FLT Manager:** Benjamin Smith

**FLT Project Lead:** Benjamin Smith

**European CQC Operations Manager:** Linda Walker

**European CQC Test Manager:** Jean-Yves Duret

**European CQC Test Supervisor:** David Fielding

**European CQC Test Leads:** Andrew Chung, Paul Richards, Ben Jackson

**European CQC Test Team:** James Bolton, Dean Choudhuri-Bennett, Paul Davies, Luke Didd, Oliver Hampton, Tony Hopkins, Andrea Iori, Jamie Keen, Ramon Mella-Alvarez, Gary Napper, Tuire Ollila, Björn Sjöden, Ian Smithers, Steffen Thejll-Møller, Iain Willows

**European CQC Platform Manager:** James Featherstone

**European CQC Platform Specialists:** Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman

**Production Manager:** Jenny Whittle

**Account Executive:** Silvia Byrne

**Production Planner:** Carolyn Wright

**Documentation Layout and Translation Coordination:** Paul Ryan

**Web Localisation Coordination:** Sylvain Caburrosso

**Studio Ops:** Anne Miller, Phil Jones

**Marketing Manager:** Simon Bull

## DEUTSCHE VERSION

**Marketing-Direktor:** Oliver Kaltner

**Produktmanager:** Steffen Rühl

**PR:** Raoul Birkhold

**Lokalisierungsmanager:** Michaela Bartelt

**Lokalisierungskoordination:** Nadine Monschau, Bettina Bachon

**Übersetzung:** Effective Media, Bochum; Nadine Monschau

**Koordination Sprachtests:** Dirk Vojtilo

**Sprachtests:** Horst Baumann, Michael Bründel

**Dokumentationslayout:** Alexandra Maric, Frank Werner

# LIZENZBEDINGUNGEN

Das vorliegende Handbuch sowie die darin beschriebene Software einschließlich ihrer Verpackung sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der hier beschriebenen Software vorzunehmen.

## Gestattete Nutzung

Die Software darf nur durch den autorisierten Handel verkauft werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software bist du berechtigt, die Vertragssoftware für die ausschließlich private Nutzung in jedem kompatiblen Computer einzusetzen, vorausgesetzt, dass sie jeweils nur in einem Computer eingesetzt wird und du im Besitz einer Original-Dokumentation sowie der dazugehörigen Original-Software bist. Im übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

## Unzulässige Nutzung

Jede andere Nutzung der Vertragssoftware oder der Dokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den die Vertragssoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Electronic Arts untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von Electronic Arts bist du ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Software zu erteilen oder die Software in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Software oder Dokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen (dieses Verbot gilt unter anderem auch für das Übersetzen, Abwandeln und Weiterverwenden des Produkts in Teilen). Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet.

## GARANTIE

Electronic Arts übernimmt für die von ihr vertriebenen Produkte eine Garantie von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbon).

Innerhalb der Garantiezeit beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes die auf Material- oder Herstellungsfehler beruhen, durch Reparatur oder Umtausch.

Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Austausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen.

Im Garantiefall geben Sie bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbon und unter Angabe des Mangels an ihren Händler.

Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

## Nach der Garantie

Electronic Arts gewährt nach Ablauf der Gewährleistungsfrist eine beschränkte Garantie von weiteren 12 Monaten auf das Produkt. Sollte das Produkt innerhalb dieses Zeitraums einen Mangel oder Fehler aufweisen, so wird Electronic Arts gegen Zahlung einer Bearbeitungsgebühr von 10 € für PC- (15 € im Falle einer Doppel-CD), 15 € für PSX- und PS2- bzw. 35 € für N 64- sowie 25 € für GameBoy Advance- und GameBoy Color- und 15 € für Xbox- und GameCube-Produkte den defekten Teil des Produktes nachbessern oder das Produkt nach eigenem Ermessen umtauschen, sofern das Produkt noch erhältlich ist.

In diesem Fall ist das Originalprodukt, eine detaillierte Beschreibung des Defekts, der Kaufnachweis (Quittung) sowie ggf. einen Eurocheck über 10 €, 15 €, 25 € bzw. 35 € an:

**Electronic Arts GmbH, Customer Service, Triforum Cologne, Innere Kanalstr. 15, D-50823 Köln**

zu senden.

Gleichzeitig benötigen wir für eine schnelle Bearbeitung Namen, Anschrift sowie die Telefonnummer, unter der du tagsüber zu erreichen bist.

## HOTLINE

### Die Servicrufnummern für Kunden aus Deutschland:

**0190 – 77 66 33**  
(€ 1,24 pro Minute)  
für technische Fragen zu  
EA Produkten  
erreichbar Mo.-Sa.  
von 11-20 Uhr  
mit persönlicher Betreuung

**0190 – 75 44 64**  
(€ 1,24 pro Minute)  
für spielerische Fragen zu  
EA Produkten  
**erreichbar 24 Stunden täglich**  
mit persönlicher Betreuung  
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr

### Die Servicrufnummern für Kunden aus Österreich:

**0900 – 37 37 61**  
(€ 1,24 pro Minute)  
für technische Fragen zu  
EA Produkten  
erreichbar Mo.-Sa.  
von 11-20 Uhr  
mit persönlicher Betreuung

**0900 – 37 37 62**  
(€ 1,24 pro Minute)  
für spielerische Fragen zu  
EA Produkten  
**erreichbar 24 Stunden täglich**  
mit persönlicher Betreuung  
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr

### Die Servicrufnummern für Kunden aus der Schweiz:

**0900 – 55 40 20**  
(€ 1,24 pro Minute)  
für technische Fragen zu  
EA Produkten  
erreichbar Mo.-Sa.  
von 11-20 Uhr  
mit persönlicher Betreuung

**0900 – 77 66 77**  
(€ 1,24 pro Minute)  
für spielerische Fragen zu  
EA Produkten  
**erreichbar 24 Stunden täglich**  
mit persönlicher Betreuung  
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr



Software und Dokumentation © 2002 Digital Illusions CE AB. Alle Rechte vorbehalten.  
Battlefield 1942 ist eine Marke von Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, EA GAMES und  
das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic  
Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle anderen Marken sind  
Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke.