

GESUNDHEITSSCHUTZ:

Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele nutzen. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

Inhalt

Schnell ins Spiel	5
Spielersteuerung	6
Brothers In Arms spielen	7
Einzelspielerkampagne	7
Konfiguration für Gefechte und Mehrspielerpartien	10
Mehrspieler	13
Gefechte	14
Spielfiguren	16
Waffen, Fahrzeuge und Gegner	19
Mitwirkende bei Brothers In Arms	22
Garantie	27

This book belongs to:
 Lt. Col. S.L.A. Marshall, D.S.
 History Branch, G-2, WDGS
 Washington, D.C.
 and should be returned to:
 Lt. Col. S.L.A. Marshall, D.S.
 H.Q. ETOUSA, United States Army

This narrative was begun on 11 July 1944 and the last work was done on 29 July, at which time the HO began work on 82nd's operation. The narrative is not complete. As much was done as was possible in the time available, the HO getting no assistance in the work. The notes do cover in main the principal operations in the parachute regts, including the drop and assembly details of most of the chief elements. Other groups were passed up. So too was the work in detail of the glider units, engineers, artillery, medical corps, and others. There is nothing here about planning and preparation. The reasons are obvious. Some of this material may be recovered later on.

With the support of General Taylor and with the unreserved help, and even the enthusiasm of his unit commanders, we undertook these researches principally to find out what happens to parachute bns in the course of collecting for battle. The Bn Commanders themselves wanted to know.

At the conclusion of two weeks of this work, it seemed perfectly clear that there is more to be learned in small unit action from the study of a parachute bn during any 72 hrs than from an average line bn in a month of fighting.

SLAMarshall

2

3

MINIMALE SYSTEMANFORDERUNGEN

- Voll Windows® 2000/XP-kompatibles Computersystem (mit kompatiblen 32-Bit-Treibern für DVD-Laufwerk, Grafikkarte, Soundkarte, Eingabegeräte)
- Microsoft Windows® 2000/XP-Betriebssystem
- Intel Pentium® III oder AMD Athlon™ 1.0 GHz-Prozessor (2,5 GHz Pentium IV oder AMD Athlon empfohlen)
- 512 MB RAM (1 GB oder mehr empfohlen)
- DVD-Laufwerk
- 3 GB unkomprimierten Festplattenspeicher für Spieldateien plus 512 MB für die Auslagerungsdatei von Windows®.
- DirectX® 9.0c oder höher (auf der DVD enthalten)
- Voll DirectX® 8.0-kompatible Grafikkarte mit 32 MB Speicher sowie entsprechenden Treibern (64 MB empfohlen)*
- Der 3D-Hardware-Beschleuniger muss mindestens Pixel Shaders 1.0 unterstützen.*
- Voll DirectX® 8.0-kompatible Soundkarte mit entsprechenden Treibern (EAX empfohlen)
- Voll Microsoft®-kompatible Maus u. Tastatur

Anforderungen an Mehrspielerpartien

- Internet- (TCP/IP) und LAN- (TCP/IP und IPX)-Spiele müssen unterstützt werden.
- Für Internetspiele ist ein 100 % Windows® 2000/XP-kompatibles Modem mit 56 KBit/s oder ein lokales Netzwerk erforderlich (Breitbandanschluss mit einer Upload-Rate von 64 KBit/s wird empfohlen).

BROTHERS IN ARMS INSTALLIEREN

Die Installation von Brothers In Arms: Earned In Blood™ ist ganz einfach:

1. Fahren Sie Ihren PC hoch.
2. Legen Sie die Installations-DVD von Brothers In Arms: Earned In Blood in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein. Das Autostart-Menü wird angezeigt. (Hinweis: Wird das Autostart-Menü nicht automatisch angezeigt, doppelklicken Sie auf Ihrem Desktop auf das Symbol "Arbeitsplatz". Doppelklicken Sie anschließend auf das Symbol, das dem DVD-ROM-Laufwerk Ihres Computers entspricht. Das Autostart-Menü müsste jetzt angezeigt werden.)
3. Klicken Sie auf "Installieren". Sie werden jetzt vom Installationsassistenten durch die einzelnen Schritte zur Einrichtung des Programms geführt. Nach dem Erstellen des Verzeichnisses für Brothers In Arms wird das Spiel auf der Festplatte Ihres PCs eingerichtet. Daran schließt sich eine automatische Abfrage an, ob Sie DirectX 9.0c installieren möchten. Sie benötigen DirectX 9.0c oder höher, um Brothers In Arms spielen zu können. Wenn auf Ihrem PC bereits DirectX 9.0c oder höher installiert sein sollte, klicken Sie auf "Nein". Sollten Sie nicht sicher sein, welche Version auf Ihrem PC installiert ist, führen Sie eine Überprüfung durch, indem Sie "Ja" wählen.
4. Nach Abschluss des Installationsvorgangs wählen Sie im Startmenü von Windows entweder Ubisoft Entertainment/Brothers In Arms/Brothers In Arms spielen oder doppelklicken auf die Verknüpfung "Brothers In Arms spielen". Das Spiel wird nun gestartet.

Hinweis: Die „Brothers In Arms: Earned In Blood“-DVD muss sich im DVD-ROM-Laufwerk Ihres PCs befinden, damit das Spiel gestartet werden kann.

BROTHERS IN ARMS DEINSTALLIEREN

Die Deinstallation von Brothers In Arms: Earned In Blood™ ist ebenfalls ganz einfach:

1. Fahren Sie Ihren PC hoch.
2. Legen Sie die Installations-DVD von Brothers In Arms: Earned In Blood in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein. Das Autostart-Menü wird angezeigt.
3. Sobald dieses zu sehen ist, klicken Sie auf die Schaltfläche "Brothers In Arms deinstallieren". Sie werden danach gefragt, ob Sie das Spiel wirklich deinstallieren möchten. Wenn Sie Brothers In Arms tatsächlich von der Festplatte Ihres PCs entfernen wollen, klicken Sie auf "Ja". Ist das nicht der Fall, klicken Sie auf "Nein". Der Vorgang wird abgebrochen.

Hinweis: Sie können Brothers In Arms auch über die windowseigene Systemsteuerung (Software > Programme ändern oder entfernen) deinstallieren. Bei einer Deinstallation verbleiben alle gespeicherten Kampagnen und Spiele auf Ihrer Festplatte. Diese werden erst dann gelöscht, wenn Sie die Frage "Alle Konfigurationsdateien und Spielstände löschen?" mit "Ja" beantworten.

SCHNELL INS SPIEL

Einzelspielerkampagnen starten

- Wählen Sie im Hauptmenü die Option "Story".
- Suchen Sie sich einen Schwierigkeitsgrad ("Leicht", "Normal", "Schwer" oder "Authentisch") für das erste Kapitel aus.

Gefechte oder Mehrspielerpartien im LAN starten

- Wählen Sie im Hauptmenü "Gefecht" oder "Multiplayer".
- Wählen Sie "LAN".
- Suchen Sie sich ein LAN-Spiel aus dem Menü aus und klicken Sie darauf, um daran teilzunehmen.
- Zum Erstellen eines neuen Spiels klicken Sie auf "Spiel anlegen", wählen die Mission und die Spieleranzahl aus und klicken auf "Spiel starten". Wählen Sie Ihre Seite und klicken Sie auf "Spiel starten", um den Einsatz zu starten, sobald alle Teilnehmer bereit sind.

Gefechte oder Mehrspielerpartien auf Ubi.com starten

- Wählen Sie im Hauptmenü "Gefecht" oder "Multiplayer".
- Wählen Sie "Auf Ubi.com spielen".
- Melden Sie sich an Ihrem Ubi.com-Konto an bzw. erstellen Sie zunächst ein Konto und melden Sie sich dann an.
- Wählen Sie "Spiel suchen", suchen Sie sich ein Spiel von der Liste aus und klicken Sie darauf, um daran teilzunehmen.
- Zum Erstellen eines neuen Spiels klicken Sie auf "Spiel anlegen", wählen die Mission, die Spieleranzahl und den Servernamen aus und klicken auf "Spiel starten". Wählen Sie Ihre Seite und klicken Sie auf "Spiel starten", um den Einsatz zu starten, sobald alle Teilnehmer bereit sind.

SPIELERSTEUERUNG

Spielerbewegung (Standardeinstellung)

Drehen/Zielen.....	Maus
Vorwärts bewegen.....	W
Rückwärts bewegen.....	S
Seitwärts nach links bewegen.....	A
Seitwärts nach rechts bewegen.....	D
Springen.....	Leertaste
Hocke bzw. Aufstehen.....	C oder Strg
Pause.....	P oder Pause
Spielmenü.....	Esc

Spieleraktion (Standardaktion)

Waffe abfeuern.....	Linke Maustaste
Granate werfen.....	G
Waffe wechseln.....	Tabulatortaste oder Mausrad
Nahkampfangriff.....	Q
Zoom umschalten.....	E oder mittlere Maustaste
Laden/Kontextabhängige Aktion.....	F oder R
Situationsansicht ein-/ausschalten.....	V

Gruppen-/Panzerbefehle (Standardeinstellung)

Gewähltes Team wechseln/Sammeln (gedrückt halten).....	Umschalttaste
Sammeln.....	Z
Deckung suchen.....	X
Angriffsteam wählen.....	1
Feuerteam wählen.....	2
Team oder Panzer Befehle erteilen.....	Rechte Maustaste gedrückt halten
Zu Position gehen.....	Rechte Maustaste gedrückt halten und Maus an Position bewegen
Auf Gegner feuern/Sperrefeuer.....	Rechte Maustaste gedrückt halten und Mauszeiger auf Gegner richten
Schnell vorwärts/Feindliche Stellung stürmen.....	Rechte Maustaste gedrückt halten, Mauszeiger auf Gegner richten, dann linke Maustaste drücken

Modus "Situationsansicht" (Standardeinstellung)

Kamera nach oben/unten kippen.....	W/S (gedrückt halten)
Kamera nach links/rechts drehen.....	A/D (gedrückt halten)
Zoom umschalten.....	E oder mittlere Maustaste
Nächstes Element auswählen.....	G oder rechte Pfeiltaste
Vorheriges Element auswählen.....	F oder linke Pfeiltaste
Einsatzziel auswählen.....	O oder Pfeil nach oben
Baker auswählen.....	B oder Pfeil nach unten
Team auswählen/Team wechseln (gedrückt halten).....	Umschalttaste
Beförderung vor Ort (nur Mehrspieler).....	Eingabetaste

Gefechte und Mehrspielerpartien (Standardeinstellung)

Teamverstärkungen.....	Umschalttaste
Chat.....	T
Teamchat.....	Y

BROTHERS IN ARMS SPIELEN

Bei Brothers in Arms: Earned in Blood treten Sie in die Fußstapfen von Corporal Joe "Red" Hartsock, dem neuen Anführer der 2. Gruppe seines Zugs. Am D-Day sind Sie die Speerspitze der alliierten Invasionstruppen, die über dem von den Deutschen besetzten Frankreich in der Nähe des Landekopfes Utah abspringen und wichtige Ziele sichern sollen. Dieser Auftrag hinter den feindlichen Linien ist äußerst riskant. Sie müssen nicht nur persönlich die an die Elitetruppe der US-Fallschirmjäger gestellten Erwartungen erfüllen, sondern eine Gruppe von Kameraden durch mehrere Gefechte mit dem Gegner führen.

EINZELSPIELERKAMPAGNE

Zum Starten einer neuen Einzelspielerkampagne wählen Sie im Hauptmenü die Option "Story". Wenn Sie ein bereits abgeschlossenes Kapitel aus einer Einzelspielerkampagne laden oder Ihre laufende Kampagne von Ihrem letzten gespeicherten Checkpoint aus forsetzen möchten, wählen Sie die gewünschten Kapitel aus. Im Verlauf der einzelnen Kapitel wird Ihr Fortschritt an verschiedenen Checkpoints auf der Festplatte gesichert. Wenn Sie "Fortsetzen" wählen, geht es für Sie am letzten gespeicherten Checkpoint des letzten Spiels weiter. Über den Menüpunkt "Kapitel" können Sie sich erneut an einem bereits abgeschlossenen Kapitel versuchen. Dabei werden jedoch die Checkpoints aus dem letzten von Ihnen gespielten Kapitel gelöscht, falls Sie dieses noch nicht beendet haben.

Wenn Sie ein neues Spiel starten, können Sie unter verschiedenen Schwierigkeitsgraden wählen: "Leicht", "Normal", "Schwer" oder "Authentisch". Der Modus "Authentisch" ist sehr schwer. Es gibt keine Speicherkontrollpunkte und, die Beschussanzeichen sind standardmäßig ausgeschaltet. Die Bedingungen auf dem Gefechtsfeld sollen auf diese Weise so authentisch wie möglich gestaltet werden. (Hinweis: Um den Modus "Authentisch" freizuschalten, müssen Sie zuerst die gesamte Einzelspielerkampagne auf der Schwierigkeitsstufe "Schwer" abschließen.)

PAUSENMenÜ

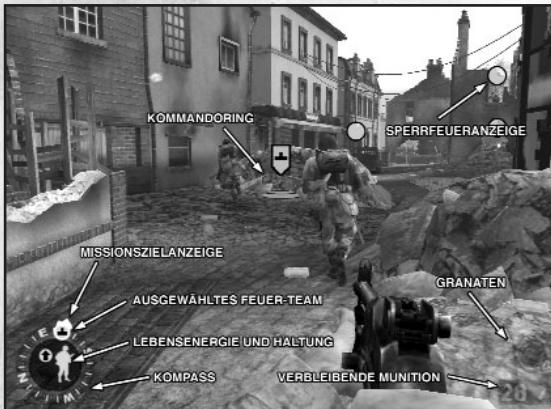
Sie können in den Kapiteln der Einzelspielerkampagne jederzeit die ESC-Taste drücken, um in den Pausenmodus zu schalten. Über das Pausenmenü können Sie die Einstellungen ändern, das Spiel neu starten, den zuletzt gespeicherten Kontrollpunkt laden oder das Kapitel verlassen. Drücken Sie erneut die ESC-Taste, um das Kapitel fortzusetzen.

EXTRAS

Nach Abschluss eines Kapitels erhalten Sie je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad eine Medaille. Mit jeder verliehenen Medaille (wobei die einzelnen Kapitel mit steigenden Schwierigkeitsstufen absolviert werden) erhalten Sie ein neues Objekt im Menü "Extras" frei, das Sie über das Hauptmenü erreichen. Ihre Medaillen werden in Ihrem Profil gespeichert. Zum Freischalten aller Extras müssen Sie die Kampagne zuerst auf der Schwierigkeitsstufe "Schwer" durchspielen, um die Einstellung "Authentisch" verfügbar zu machen. Wenn Sie die einzelnen Kapitel dann auf "Authentisch" absolvieren, werden die verbleibenden Extras freigeschaltet.



BENUTZEROBERFLÄCHE IM SPIEL



Kompass: Zeigt an, in welche Richtung Sie blicken.

Missionszielanzeige: Die Pfeile am äußeren Rand des Kompasses geben Ihnen den Standort des nächsten Missionsziels in einem Kapitel an.

Teamanzeigen: Geben Ihnen die Richtung und den relativen Gesundheitszustand Ihrer Teammitglieder oder eines Panzers im laufenden Kapitel ab. Für Ihr Angriffsteam, Ihr Feuerteam und Ihre Panzer werden unterschiedliche Symbole verwendet. Wenn sich die Teams in der Sammelposition befinden, bewegen sich die Symbole vom äußeren Rand des Kompasses zur Innenseite.

Gesundheitszustand und Haltung des Spielers: Gibt die verbleibende Lebensenergie an. Wird Hartsock verwundet, wechselt die Symbolfarbe von Grün über Gelb nach Rot. Das Symbol zeigt Ihnen auch an, ob Hartsock steht oder sich in der Hocke befindet.

Verbleibende Munition: Gibt an, wie viel Munition sich im Magazin der von Hartsock verwendeten Waffe befindet. Mit der Taste R laden Sie die Waffe neu. Dabei wird auch die Anzahl der verbleibenden Magazine angezeigt.

Granaten: Die Anzahl der von Hartsock mitgeführten Handgranaten.

Befehlskreis: Wird angezeigt, sobald Hartsock den Befehl über eine seiner Gruppen oder einen Panzer übernimmt (Standard: Schalter links). Die Fahne über dem Kreis enthält das Symbol der jeweiligen Einheit (Angriffsteam, Feuerteam oder Panzer). Der Kreis gibt Ihnen an, in welche Richtung diese geschickt wird.

Beschussanzeige: Gibt an, wo sich feindliche Einheiten befinden, und wie stark diese unter Beschuss liegen. Die Beschussanzeige befindet sich mittig über den gegnerischen Teams.

Bewegung

Sie schicken Hartsock mit Tastatur und Maus durch die Spielwelt. Standardmäßig steuern Sie seine Sicht mit der Maus, d. h. er schaut damit nach oben oder unten und dreht sich nach links oder rechts. Mit den Tasten W, S, A und D bewegen Sie Hartsock vorwärts, rückwärts und seitwärts.

Zum Springen drücken Sie die Sprungtaste (Standard: Leertaste). Mit der C- oder Strg-Taste geht Hartsock in die Hocke und verharrt in dieser Position, bis Sie die Taste erneut drücken. Hartsock kann sich dann zwar nur langsam bewegen, findet aber auch Deckung hinter Objekten. Außerdem stellt er ein kleineres Ziel für seine Gegner dar.

Lebensenergie

Wird Hartsock durch gegnerischen Beschuss getroffen, schießt Blut in seine Augen, und zwar aus der jeweiligen Angriffsrichtung. Dadurch lässt sich die feindliche Position besser orten. Wenn Hartsock von einer Kugel gestreift oder beinahe erwischt wird, ist ein weißer Lichtschein am Rand seines Sichtbereichs zu sehen. Achten Sie im Kampf immer auf die Lebensenergieanzeige. Es gibt keine Pickups, mit denen Sie Ihre Gesundheit wiederherstellen können. Sollte sich Hartsock zu nahe an einer Explosion befinden, die durch eine Bombe, Granate etc. ausgelöst wurde, kann es sein, dass er zu Boden geworfen wird. Es dauert dann einen Augenblick, bis er nach dem Aufstehen sein Gleichgewicht wiederfindet und klar sehen kann.

Munition

Hartsock kann zwei Waffen, fünf Handgranaten und Sprengsätze mitführen. Die Waffen wechseln Sie mit der entsprechenden Taste. Standardmäßig ist das die Tabulatortaste oder das Mausrad. Handgranaten werfen Sie mit der Taste G. Natürlich können Sie auch hier die Belegung ändern. Zu Beginn der einzelnen Missionen wird Hartsock mit den Waffen ausgerüstet, die für deren Abschluss erforderlich sind. Sie werden jedoch im Verlauf des Spiels auch auf andere amerikanische und deutsche Waffen stoßen, die Hartsock aufnehmen kann. Dazu gehen Sie einfach über die jeweilige Waffe und halten dabei die Taste "Verwenden" (Standard: F oder R) gedrückt. Die Waffe wird jetzt gegen das Modell ausgetauscht, mit dem Sie momentan ausgerüstet sind. Für jede Waffe gibt es einen eigenen Munitionstyp. Manche Modelle sind jedoch untereinander kompatibel. Weitere Informationen finden Sie in den Abschnitten "Infanteriewaffen" und "Gegnerische Waffen". Zum Aufnehmen von Munition laufen Sie darüber. Hartsock steckt die Patronen dann automatisch ein, achtet aber darauf, dass diese zu der Waffe passen, die er im Anschlag hält. Denken Sie daran, dass Sie für bestimmte Einsätze auch eine speziellen Waffentyp benötigen. Achten Sie immer gut auf die Zusammensetzung Ihrer Ausrüstung.

Gruppenbefehlssystem

Hartsock ist Gruppenführer und Fallschirmjäger hinter den feindlichen Linien. Sein Gegner ist ihm oft zahlenmäßig überlegen, und deswegen muss er sich auf seine Männer verlassen können, um seine Missionsziele zu erfüllen. Seine Gruppe ist in zwei Teams unterteilt: ein Feuerteam und ein Angriffsteam. Das Angriffsteam verfügt über leichte Waffen und zusätzliche Handgranaten. Es soll den Gegner schnell und hart treffen. Sie können den Feind damit überrennen oder ihm in die Flanke fallen. Das Feuerteam ist mit weit reichenden Gewehren und MGs ausgerüstet. Es soll den Feind an seiner Position festmachen, damit ihm das Angriffsteam ungehindert in die Flanke fallen kann. Ab und an steht Hartsock auch ein Panzer zur Verfügung.

Um einem Team oder Panzer Befehle zu erteilen, drücken Sie die Teamauswaltaste (Standard: Umschalttaste). Halten Sie die Befehlstaste gedrückt (Standard: rechte Maustaste). Der Befehlskreis wird jetzt vor Hartsock auf dem Boden angezeigt. Mit der Maus bewegen Sie den Befehlskreis auf das Einsatzziel.

- Team bewegen: Platzieren Sie den Befehlskreis an der gewünschten Stelle und lassen Sie die Befehlstaste los.
- Team angreifen lassen: Bewegen Sie den Befehlskreis auf den Gegner. Sobald der Kreis verschwindet und das Befehlssymbol sich in ein rotes Ziel über dem Gegner verwandelt, lassen Sie die Befehlstaste los.
- Team Sturmangriff durchführen lassen: Bewegen Sie den Befehlskreis auf den Gegner. Der Kreis verschwindet nun. Das Befehlssymbol verwandelt sich in ein rotes Ziel über dem Gegner. Drücken Sie die Feuertaste (Standard: linke Maustaste) und lassen Sie beide Tasten los.
- Sie können dem Team den Befehl erteilen, Hartsock zu folgen, indem Sie die Taste für den Teamwechsel (Standard: Umschalttaste) drücken. Das Team schart sich anschließend um Hartsock. Um das Team aus dieser Sammelposition zu entlassen, drücken Sie erneut die Taste für den Teamwechsel (Standard: Umschalttaste).
- Hartsock gibt alle Befehle immer mündlich aus und macht anschließend eine entsprechende Handbewegung für seine Gruppe. Die Soldaten bemühen sich dann, Hartsocks Befehle auszuführen. Wenn sie einen feindlichen Soldat sehen oder beschossen werden, erwidern sie jedoch sofort das Feuer. Sie geben sich gegenseitig Feuerschutz und suchen beim Bewegen automatisch die beste Deckung für sich und ihre Kameraden aus.



Feuerteam



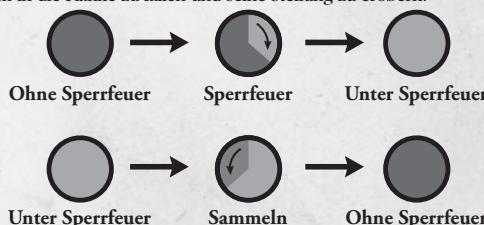
Angriffsteam



Panzer

Den Feind niederhalten

Wenn Hartsock und seine Gruppe auf den Feind stoßen, ist eine Beschussanzeige über der gegnerischen Einheit zu sehen. Die Anzeige ist zu Beginn rot, wechselt jedoch nach und nach ins Graue, wenn Sie den Gegner unter Feuer nehmen. Reicht der Beschuss für ein Niederhalten des Feindes aus, wird die Anzeige völlig grau. Der Gegner hat also alle Hände voll damit zu tun, sich zu schützen und schießt nur gelegentlich zurück. Das ist der beste Zeitpunkt, ihm in die Flanke zu fallen und seine Stellung zu erobern.



Wenn Sie das Sperrfeuer jedoch nicht konsequent fortführen, erholt sich die gegnerische Einheit bald wieder von dem Beschuss. Die Anzeige wird dann dunkelgrau, bis die Niederhaltungsphase beendet wird. Danach ist die Anzeige wieder rot. Anschließend stehen die feindlichen Soldaten auf und feuern wieder auf Sie. Die Beschussanzeige kann über das Optionsmenü deaktiviert werden.

Situationsansicht

Als sich die Fallschirmjäger 101. Luftlandedivision darauf vorbereiteten, über dem von den Deutschen besetzten Frankreich abzuspringen, führten sie umfangreiche Studien mit Hilfe von Karten, Fotos und Miniaturmodellen der normannischen Landschaft durch. Als Spieler haben Sie über die so genannte Situationsansicht Zugriff auf ähnliche Informationen. Sie können im Kampf jederzeit die entsprechende Ansicht aufrufen (Standard: V-Taste). Das Spiel wird dann unterbrochen, und Sie haben die Gelegenheit, die Situation aus der Vogelperspektive zu analysieren. Sie schalten dabei standardmäßig mit den Tasten G und F oder der linken bzw. rechten Pfeiltaste zwischen den Positionen von Sergeant Hartsock, seinen Teammitgliedern, den Einsatzzielen des jeweiligen Kapitels und gesichteten feindlichen Einheiten um. Der Gegner ist in der Situationsansicht nur dann zu sehen, wenn Hartsock ihn bereits entdeckt hat und seinen Standort kennt. Es ist also durchaus möglich, dass Ihnen später an einer bestimmten Stelle wesentlich mehr feindliche Soldaten begegnen, als es aus der Situationsansicht ersichtlich war. Sie können die Ansicht auf die Positionen mit der Zoomtaste (Standard: E-Taste oder mittlere Maustaste) vergrößern oder mit den Richtungstasten drehen. Wenn Sie Ihre Analyse abgeschlossen haben, drücken Sie erneut die Taste für die Situationsansicht, um zum Gefecht zurückzukehren.

KONFIGURATION FÜR GEFECHTE UND MEHRSPIELERPARTIEN

Im Mehrspielermodus von Brothers In Arms: Earned in Blood können Sie über ein lokales Netzwerk oder das Internet auf ubi.com gegen andere Teilnehmer antreten. Das Anmelden an Ihrem ubi.com-Konto und ein Ändern der Spieloptionen sind ebenfalls über dieses Menü möglich.

Benutzerprofile

Bevor Sie ein Gefecht oder eine Mehrspielerpartie beginnen, können Sie mit Hilfe des Profilmanagers im Hauptmenü ein Profil erstellen. Folgen Sie dabei einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn Sie kein eigenes Profil erstellen möchten, werden die Standardeinstellungen des Spiels verwendet. Die Profile enthalten Ihre persönlichen Spieleinstellungen und werden auf Ihrem PC gespeichert. Nach dem Erstellen des Profils kehren Sie zum Hauptmenü zurück und suchen sich ein Gefecht oder eine Mehrspielerpartie aus, an der Sie teilnehmen möchten.

LAN-Spiele

Um in einem lokalen Netzwerk (LAN) zu spielen, wählen Sie im Menü "Gefecht" oder "Multiplayer" die Option "LAN". Danach können Sie sich eine vorhandene Partie aus einer Liste aussuchen oder Ihr eigenes Spiel erstellen.

Spiel anlegen

Sie können Ihr eigenes LAN-Spiel erstellen, indem Sie im Menü "LAN" die Option "Spiel anlegen" erstellen. Anschließend legen Sie den Missionstyp und die Spieleranzahl (2 bis 4) fest. Danach klicken Sie auf "Spiel starten", um die Missionsbeschreibung aufzurufen. Als nächstes wählen Sie Ihr Team und klicken auf "Bereit". Wenn Sie noch nicht bereit sein sollten oder das Team wechseln möchten, klicken Sie auf "Nicht bereit". Falls ein anderer Spieldelnehmert das Team wechseln soll, markieren Sie diesen und klicken auf "Spieler nicht bereit". Klicken Sie auf "Spiel starten", sobald Sie bereit sind.

Hinweis: Sie müssen Ihr Profil im Hauptmenü auswählen, bevor Sie ein LAN-Spiel beginnen oder daran teilnehmen.

Auf Ubi.com spielen

Spielen Sie Brothers In Arms: Earned In Blood online! Ubi.com ist eine Spielergemeinschaft im Internet, in der Sie sich eine feste Identität zulegen können. Außerdem besteht die Möglichkeit, Freundeslisten mit anderen Spielern zu erstellen, deren Online-Status zu prüfen und sie zu Spielen einzuladen.

Verbindung zu Ubi.com

Bevor Sie Ubi.com nutzen können, müssen Sie Ihren PC mit dem Internet verbinden und sich für den Ubi.com-Dienst anmelden. Weitere Informationen dazu finden Sie auf www.ubi.com.

Wenn Sie die Nutzungsvereinbarung gelesen und angenommen haben, geben Sie Ihren ubi.com-Benutzernamen sowie Ihr Passwort ein. Klicken Sie auf "Passwort speichern", wenn das Spiel sich Ihr Passwort merken soll. Kreuzen Sie die Option "Auto-Login" an, wenn Sie sich über Ihr ubi.com-Konto automatisch an dem Spiel anmelden möchten. Mit Hilfe der Optionen "Neues Profil" und "Konto-Verwaltung" legen Sie ein neues Konto an oder ändern Ihre Kontoeinstellungen.

Hinweis: Bei Verwendung einer Firewall kann es zu Problemen beim Verbindungsauflauf mit ubi.com kommen. Sie müssen die folgenden Ports freischalten, um über ubi.com spielen zu können:

[TCP] 40000-43000 (einschließlich)
[UDP] 44000 eingehend und ausgehend
[UDP] 45000 eingehend und ausgehend
[UDP] 45001 eingehend und ausgehend

AUF UBI.COM SPIELEN

Wählen Sie im Menü Gefecht oder Multiplayer die Option "Auf Ubi.com spielen". Sie müssen sich zunächst mit Ihrem Benutzernamen und Passwort an einem vorhandenen ubi.com-Konto anmelden oder ein neues erstellen. Nach erfolgter Anmeldung haben Sie die folgenden Optionen:

Spiel suchen: Damit suchen Sie nach vorhandenen Spielen und melden sich daran an. Wählen Sie zunächst ein Spiel von der Liste aus. Die verfügbaren Partien werden auf der linken Seite angezeigt. Mit den Filtern am unteren Bildschirmrand können Sie Ihre Suche einschränken. Die Spieleliste wird über "Aktualisieren" aktualisiert. Wenn Sie an einem Spiel teilnehmen möchten, markieren Sie es und klicken auf "Anschließen". Der Bildschirm mit der Einsatzbesprechung wird aufgerufen. Sobald Sie und die anderen Spieler bereit sind, also weiß angezeigt werden, starten Sie das Spiel durch einen Klick auf "Start".

Spiel anlegen: Damit legen Sie ein neues Spiel und definieren die Einstellungen dafür. Sie können die gewünschte Mission, die Anzahl der Spieler und den Servernamen bestimmen. Wenn Sie ein privates Spiel abhalten möchten, lässt sich dafür auch ein Passwort vergeben, das Sie den anderen Spielern natürlich mitteilen müssen. Nach Abschluss der Konfiguration klicken Sie auf "Spiel starten", um den Bildschirm mit der Einsatzbesprechung aufzurufen. Sobald Sie und die anderen Spieler bereit sind, also weiß angezeigt werden, starten Sie das Spiel durch einen Klick auf "Start".

INFO ÜBER MEHRSPIELERPARTIEN

Missionsziele: Beide Seiten erhalten ein spezifisches Missionsziel, das innerhalb einer bestimmten Zeit erreicht werden muss. Folgen Sie den während des Einsatzes auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen, um herauszufinden, welche Ziele das sind.

Beförderung vor Ort: Sollten Sie während einer Mehrspielerpartie getötet werden, können Sie einen anderen Soldaten spontan befördern und ihm die Führung der Gruppe anvertrauen. Sie schlüpfen anschließend in seine Rolle.

Verstärkung: Wenn Ihre Teammitglieder in einer Mehrspielerpartie getötet werden, können Sie Verstärkung anfordern. Alle Spieler haben pro Mission eine begrenzte Anzahl an Verstärkungen, die auf dem HUD (Heads-Up Display) angezeigt wird. Wenn Ihr Teamkollege die Mission verlässt, erhalten Sie seine nicht genutzten Verstärkungen.



MEHRSPIELER-BENUTZEROBERFLÄCHE (HUD)

Bei einer Mehrspielerpartie von Brothers In Arms: Earned In Blood ist ein Großteil der auf dem Bildschirm angezeigten Informationen (z. B. Lebensenergie, verbleibende Handgranaten, Munition, Position der Feuerteams) identisch mit denen aus einem Einzelspiel. Im HUD (Heads-Up Display) befinden sich jedoch außerdem mehrere Zusatzelemente:

Richtungsanzeigen für Objektziele: Die Pfeile am äußeren Rand des Kompass geben Ihnen den Standort verschiedener Einsatzziele an. Die gelben Pfeile stellen Ortsziele dar, die orangefarbenen Pfeile Objektziele, und die grauen Pfeile deuten auf mögliche Objektziele hin, die noch nicht entdeckt worden sind.

Einsatzuhr: Gibt Ihnen an, wie viel Zeit Ihnen noch bleibt, um Ihren Einsatz zu beenden.

Missionsziele: Zeigt den Status ortsabhängiger Missionsziele an.

Objektziele: Zeigt den Status von Objekten an, von denen der Erfolg der Mission abhängt. Bei Sprengaufrägen ist hier eine Uhr zu sehen.

Verbleibende Verstärkungen: Die Zahl rechts neben dem Kompass stellt Ihre verbleibenden Verstärkungen für das laufende Spiel dar.

GEFECHTE

Ablauf von Gefechten

Gefechte können im Solo- oder Kooperativmodus mit einem anderen Teilnehmer in einem LAN oder über ubi.com ausgetragen werden. Im Abschnitt "Konfiguration für Gefechte und Mehrspielerpartien" finden Sie dazu weitere Informationen.

Gefechte einrichten

Wählen Sie zunächst "Gefecht" im Hauptmenü und dann den von Ihnen gewünschten Spieltyp. Nach dessen Konfiguration können Sie die Optionen für Ihr Spiel festlegen. Wählen Sie Ihr Team (Deutschland oder Alliierte), Ihren Spieler oder Ihre Gruppe ("Angriff" oder "Feuer"), die Karte, die Art des Gefechts und den Schwierigkeitsgrad für das gegnerische Team. Details dazu finden Sie weiter unten.

Gefechtsarten

Alle Gefechtsarten bieten unterschiedliche Spielvarianten und können mit allen 10 Karten verwendet.

Ziel: Dieser Gefechtstyp bietet Ihnen ein unverfälschtes Spielerlebnis wie bei einer Einzelspielerkampagne. Für jede Karte gibt es eigene Einsatzziele, die im Menü "Gefecht" beschrieben sind. Bei diesem Gefechtstyp werden keine Punkte vergeben.

Angriff: Sie müssen alle Gegner auf der Karte innerhalb einer bestimmten Zeit vernichten. Für das Ausschalten Ihrer Feinde erhalten Sie zusätzliche Zeit. Setzen Sie Ihre Gruppen dazu ein, bekommen Sie noch mehr Bonuszeit. Es gibt keine Checkpoints. Ihr Rang hängt von der verbleibenden Zeit nach Abschluss der Mission ab.

Verteidigung: Stellen Sie Ihre Belastungsfähigkeit gegen immer neue Wellen von Gegnern auf die Probe. Die Herausforderung wächst mit jedem Ansturm. Ihre Punkte hängen von der Anzahl der bewältigten Wellen ab.

Tour: Die ultimative, authentische Herausforderung. Sie müssen alle 5 amerikanischen oder deutschen Missionen mit einem Leben und einer Gruppe absolvieren. Anschließend schalten Sie die nächste Schwierigkeitsstufe Ihrer Kampagne frei. Ohne Checkpoints, ohne Speichern, ohne Jammern.

Geschicklichkeitsstufe des Gegners

Sie können die Geschicklichkeitsstufe Ihres Gegners festlegen. Dazu stehen Ihnen vier Vorlagen zu Verfügung. Sie können die Stufe allerdings auch mit den folgenden Variablen selbst definieren:

Präzision: Bestimmt, wie genau der Feind auf Sie und Ihre Gruppe feuert.

Taktik: Sie können festlegen, wie ausgiebig sich der Feind auf dem Gefechtsfeld bewegen soll, und wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, dass er aggressive Aktionen durchführt.

Sperrfeuer: Definiert, wie stark der Feind unter Beschuss genommen werden muss, damit er am Boden bleibt.

"RED" HARTSOCK**Cpl. Joe « Red » Hartsock**

Der Familievater Hartsock aus Laramie in Wyoming wird zum Anführer der zweiten Gruppe befördert, die schwere Verluste erlitten hat. Seine ländliche Herkunft kann er nicht leugnen, aber er geht keine unnötigen Risiken im Kampf ein und sorgt sich stets um das Leben seiner Männer.

BAKER**Sgt. Matt Baker**

Der manchmal etwas zu leise sprechende Baker aus dem US-Bundesstaat Missouri ist Hartsocks Vorgesetzter, bis dieser zum Sergeant der zweiten Gruppe befördert wird. Baker agiert jedoch im Anschluss daran weiterhin aus seiner Führungsposition.

Cpl. Seamus Doyle

Der gebürtige Ire Seamus Doyle gehört zur 82. Luftlandedivision und wanderte als Kind mit seinen Eltern nach Boston in die USA aus. Im Kriegsverlauf entwickelt sich zwischen ihm und Hartsock eine tiefe Freundschaft.

MARSHALL**Col. S.L.A. Marshall**

Der in die Jahre gekommene Colonel Marshall befragt Hunderte von Fallschirmjägern während der Gefechte in der Normandie. Die Geschichte des Spiels basiert auf seiner Unterhaltung mit Hartsock.

**DOYLE****PAIGE****Erste Gruppe****CAMPBELL****Sdt. Jacob Campbell**

Campbell ist der Anführer des Feuerteams der 2. Gruppe, die Hartsock untersteht. Als leidenschaftlicher Soldat will er sich stets im Kampf beweisen. Er redet nicht gern.

**Sd1. Will Paige**

Dieser hitzköpfige Soldat wurde Hartsocks Gruppe zugewiesen. Paige neigt zu trockenen und sarkastischen Bemerkungen. Seine Handlungen sind nicht immer ganz durchdacht.

McCONNEL**Sdt. Derrick McConnel**

McConnel wurde ebenfalls aus der 1. Gruppe in Hartsocks Verteilung versetzt. Er ist schon länger mit Paige, der früher auch in der 1. Gruppe war, befreundet.

**PADDOCK****Zweite Gruppe****Sdt. Franklin Paddock**

Paddock stammt aus dem US-Bundesstaat Kansas. Er ist zwar ein wenig arrogant und rücksichtslos, doch er stellt seine Fähigkeiten und seinen Mut als Anführer des Angriffsteams immer wieder unter Beweis.

"FRIAR"**Sdt. Dean « Friar » Winchell**

Winchell ist eher ein ruhiger Vertreter, der keine überflüssigen Worte verliert.

Sein Spitzname "Friar" (Mönch) stammt aus einem Vorfall mit einer Schere während der Ausbildungszeit.

Obwohl Winchell sehr entspannt wirkt, handelt er entschlossen und mit der notwendigen Autorität, wenn es die Situation erfordert.

**MARSH****Sd1. James Marsh**

Marsh ist schon ein paar Jahre länger in der Armee als die meisten seiner Kameraden. Er hat die Schlacht um Nordafrika mitgemacht und ist der letzte verbleibende Private in der 2. Gruppe.

CORRION



Dritte Gruppe

Cpl. Sam Corrion

Sam ist 26 Jahre alt, und die Last der Verantwortung für seine Männer wiegt schwer auf seinen Schultern. Er fürchtet sich stets vor Ausrutschern, da sie die Männer um ihn herum das Leben kosten könnten, und er ist der festen Überzeugung, dass er, und nicht Hartsock, zum Anführer der 2. Gruppe hätte befördert werden müssen.

ALLEN & GARNETT

Sdts. James Allen & Jeff Garnett

Allen und Garnett sind die Scharfschützen der 3. Gruppe und unzertrennlich. Allen stammt aus Connecticut, Garnett aus Kentucky. Beide haben einen Hang zu Streichen und fröhlichen Späßen.

DESOLA



Sdt. Michael Desola

Der ruhige und ebenfalls leise sprechende Desola hat sich während der Ausbildung mit Hartsock angefreundet. Beide tauschten dabei Geschichten über Kneipenschlägereien aus. Der zähe junge Mann aus Philadelphia feierte seinen 20. Geburtstag auf einem Schiff mitten auf dem Atlantik und lässt sich selbst im Angesicht des Todes nicht aus der Ruhe bringen.

Andere

"MAC" LEGGETT COLE JOHNSON CASSIDY



Plt. Sgt. Greg "Mac" Hassay

"Mac" ist der ruppige und engagierte Sergeant der 1., 2. und 3. Gruppe. Er gibt Hartsock und Baker den Befehl, nach Carentan zu marschieren.



Pvt. Benjamin Leggett

Leggett, der den Spitznamen "Bücherwurm aus Brooklyn" trägt, ist der Funker der 3. Gruppe.



Lt. Col. Robert Cole

Cole ist der fähige Befehlshaber des 3. Bataillons. Ihm wird später die Medal of Honor verliehen.



Col. Howard R. Johnson

Befehlshaber des 501. P.I.R. Cassidy ist der Befehlshaber des 1. Bataillons des 502. P.I.R.



Lt. Col. Patrick Cassidy

Cassidy ist der Befehlshaber des 1. Bataillons des 502. P.I.R.

WAFFEN, FAHRZEUGE UND GEGNER

INFANERIEWAFFEN DER US ARMY

M1911 Semi-Automatic Pistol

Diese halbautomatische Waffe hat ein siebenschüssiges Magazin und eine effektive Reichweite von ca. 25 Metern. Seit Anfang des 20. Jahrhunderts ist sie die bevorzugte Seitenwaffe der amerikanischen Soldaten.



M1 Carbine Semi-Automatic Rifle

Der Karabiner M1 ist kleiner und leichter als das M1 Garand. Das Magazin fasst doppelt so viele Patronen wie ein .45er. Genaue Schüsse lassen sich damit auf bis zu 200 Metern Entfernung abgeben. Diese schultergeschützte Waffe vom Kaliber .30 ist für leichte Infanterie geeignet, die Ziele auf mittlere Distanzen bekämpfen soll.

M1 Garand Semi-Automatic Rifle

Das M1 Garand ist das Standardgewehr der US-Infanteristen. Seine effektive Schussentfernung liegt bei ungefähr 430 Metern. Das M1 ist ein Selbstlader. Sein Magazin fasst 8 Gewehrpatronen vom Kaliber .30.

M1903 Bolt-Action Rifle

Dieses Repetiergewehr war bis 1936 die Standardwaffe in der amerikanischen Armee. Sein Magazin fasste fünf Patronen vom Kaliber .30. Diese mit einem Zielfernrohr ausgerüstete Variante wird meist von Scharfschützen eingesetzt und zeichnet sich durch eine tödliche Genauigkeit aus.

M1A1 Submachine Gun

Diese vollautomatische Waffe wird auch als "Tommy Gun" bezeichnet. Ihr Magazin fasste 20 Patronen vom Kaliber .45. Die Feuergeschwindigkeit liegt zwischen 600 und 700 Schuss pro Minute. Die MP wird hauptsächlich im Nahkampf eingesetzt. Für die Soldaten gibt es entweder Munitionstaschen mit drei Magazinen oder Munitionswesten mit acht Magazinen.

M1918 Browning Automatic Rifle (BAR)

Die effektive Reichweite des BAR beträgt bis zu 600 Metern. Es wird von der Schulter (Einzelschüsse) oder aus der Hüfte (Feuerstöße) abgefeuert, um die Treffergenauigkeit zu erhöhen. Die Schussgeschwindigkeit dieser schweren Infanteriewaffe liegt bei bis zu 450 Schuss vom Kaliber .30. Für den Einsatz ist eine Spezialausbildung erforderlich.

M3A1 Submachine Gun

Der Vorteil dieser Waffe (Spitzname: "Grease Gun") lag darin, dass sie schneller gefertigt werden konnte als die MP vom Typ Thompson, die nur in unzureichenden Stückzahlen vorlag. Die M3A1 kann 300 Schuss vom Kaliber .45 pro Minute verschießen. Das Magazin fasst 30 Patronen. Die maximale Kampfentfernung liegt bei ca. 53 Metern.

A1 Mark II Fragmentation Grenade

Die so genannte "Ananas" ist im Umkreis von 5 bis 10 Metern tödlich. Ihre Sprengladung zerstört vier Sekunden nach Abzug des Sicherheitstifts die Metallhülle der Granate. Die Wurfweite liegt meist bei unter 35 Metern.

SPRENGLADUNGEN

In bestimmten Kapiteln von Brothers In Arms: Earned In Blood müssen Sie Sprengladungen an wichtigen Zielen anbringen, um Ihren Einsatz erfolgreich zu beenden. Dabei wird ein Hinweis auf dem Bildschirm angezeigt, wenn Sie den Punkt erreicht haben, an dem Sie die Ladung platzieren sollen. Halten Sie dann die "Verwenden"-Taste (Standard: F oder R) gedrückt, bis Hartsock die Sprengladung scharf gemacht und am Einsatzziel angebracht hat. Wenn Sie die Taste vorzeitig loslassen, wird der Vorgang unterbrochen. Sie müssen übrigens nicht darauf warten, dass eine Ladung explodiert, bis Sie die nächste anbringen.

FAHRZEUGE

Bei Brothers In Arms: Earned In Blood werden Sie in den verschiedenen Missionen auf zahlreiche deutsche und alliierte Fahrzeuge stoßen. Zu bestimmten Zeitpunkten übernehmen Sie den Befehl über zwei dieser Fahrzeugtypen, die Sie auf ähnliche Weise steuern wie Ihre Infanterieteams. Die Panzer reagieren genau wie die Soldaten auf Ihre Befehle, verteidigen sich automatisch und eröffnen das Feuer auf Feinde, die sie entdecken.

MG-STELLUNGEN

Im Verlauf des Spiels stoßen Hartsock und seine Männer auf mehrere MG-Stellungen, die u. a. mit dem MG 42 ausgerüstet sind. Diese schlagkräftigen Waffen stellen eine gefährliche Herausforderung dar, wenn sie vom Gegner kontrolliert werden. Sie können sich aber auch als nützliches Hilfsmittel erweisen, sobald Hartsock und seine Gruppe sie in ihre Gewalt bringen.

GEGNERISCHE WAFFEN

Momentan ist nicht viel über die Waffen bekannt, mit der die deutschen Infanteristen ausgerüstet sind. Man weiß, dass die in der Normandie stationierten Wehrmachtstruppen über verschiedene Pistolen, MPs, Gewehre und Spreng- bzw. Panzerabwehrwaffen verfügen. Genaue Informationen darüber konnten jedoch nicht bereitgestellt werden.



20

GEGNERISCHE TRUPPEN



REKRUTEN



INFANERIE

Rekruten stellen den Großteil der feindlichen Truppen in der Normandie und den anderen besetzten Gebieten in Frankreich dar. Diese "Freiwilligen" aus über sieben Ländern haben nur eine minimale Grundausbildung genossen. Sie sollen die Alliierten lediglich aufhalten, bis deutsche Infanterie und motorisierte Einheiten auf dem Kampfschauplatz eintreffen, um den Gegner zurückzuschlagen.

Die neunköpfigen Gruppen der 91. Infanteriedivision sind gut ausgebildete und harnäckige Gegner der Alliierten. Sie setzen sich aus einem Unteroffizier, einer Schützeneinheit mit fünf Mann und einem dreiköpfigen Team mit einem leichten MG zusammen. Diese Einheit bildet das Rückgrat der deutschen Infanterie.



PANZERGRENADIERE

Panzergrenadiere sind motorisierte Infanteristen mit einem sehr hohen Ausbildungsstand. Ihre Aufgabe ist es, dem im Verbund mit Panzern und Artillerie schwere Schläge zu versetzen. Die deutschen Panzergrenadiere verfügen über die größte Feuerkraft und Mobilität aller Wehrmachtseinheiten in der Normandie.



FALLSCHIRMJÄGER

Die Fallschirmjäger sind die Elite der deutschen Infanterie und mit den besten und neuesten Waffen ausgerüstet. Ihre Gruppen sind fast genau so groß wie die entsprechender regulärer Infanterieeinheiten. In einer Fallschirmjägergruppe gibt es jedoch zwei zusätzliche Soldaten, die mit einem leichten MG bewaffnet sind. Fallschirmjäger setzen Panzer, Sturmgeschütze und Panzerabwehrkanonen im Kampf ein.

21

Brothers In Arms: Earned In Blood

Executive Producer Randy Pitchford

Director Brian Martel

Producer Mike Wardwell

Task Force Champion Stephen Bahl

Technical Producer Sean Reardon

Associate Producer & Localization Simon Hurley

Writer & Cinematic Director Mike Neumann

Military Advisor & Historian Col. John Antal, US Army (Ret.)

Art Director Matthew VanDolen

Lead Architectural Artists Shannon Dees & Jennifer Burris

3D Character Artist Nathan Reinhardt

Lead Weapon Artist Stephen Bahl

Art & 3D Modeling Keith Burlison, Joseph Espinoza, Paul LaSalle, Eli Luna, Mike Neumann, Leah Pearl, Matthew VanDolen

Additional Art & Effects Jeremy Cooke & Joshua Leichliter

Lead Animator & Motion Capture Talent: Josh Rearick

Animation James Houchen & Landon Montgomery

Lead Programmer Patrick Deupree

Game & Platform Programming Jeff Broome, Nick Chinnici, Ryan Conlon, Patrick Deupree, Charles Kostick, Sean Reardon, Scott Velasquez

Network & Audio Programming Scott Velasquez

AI Programming Jeff Broome & Nick Chinnici

UI Programming Charles Kostick

Additional Programming Brian Burleson, Sean Cavanaugh, Shawn Green, Neil Johnson, Steve Jones, Stephen Palmer, Jimmy Sieben, Jeff Wofford

Additional Xbox *Live* Programming Demiurge Studios

Single Player Game Designer Mike Wardwell

Lead Single Player Level Designer Erik Doescher

Lead Multiplayer & Skirmish Level Designer Patrick Blank

Single Player Level Design & Scripting Dorian Gorski, Daniel Grafstrom, Ezra Hanson-White, Patrick Krefting, Nathan Overman, Carl Shedd

Multiplayer Level Design Patrick Blank, Richard Jessup, Johnny Luce, Joe Swinbank

Skirmish Level Design Mike Davis, Scott Jordan, Jason Reiss, Scott Swearingen, Graeme Timmins

Technical Level Design Dorian Gorski

Additional Level Design Matthew Armstrong, Josh Jeffcoat, Demiurge Studios

Business Administration Stephen Bahl & Landon Montgomery

Human Resources Director Simon Hurley

Office Manager Angie Dietrich

PR & Marketing Director Marc Tardif

Additional Marketing John Antal

GDS Director Stephen Palmer

Online Community Management Allison Berryman & Scott Dudley

Applications Development Scott Dudley, Fred Echols, Don Eubanks

Network & IT Support Michael Athey & Ben Henry

Localization Erik Avalos & Matthew Graham

SDK Producer & Level Design Ben Nitschke

SDK Programming Support Joshua Ridenhour & Ryan Sullivan

Demo Producer Brian Burleson

Historical Research Erik Doescher & Michael Weber

Game Manual Allison Berryman, Eli Luna, Alex Flores, Simon Hurley, Brian Martel

Audio Director & Producer David McGarry

Audio Engineer Mark Petty

Voice Production Dallas Audio Post Group

Voice Talent Direction Jeff Kribs

Voice Talent Troy Baker, Larry Brantley, Chad Cline, David Dennison, Sean Hennigan, Jonathan Herzog, Ryan Jewel, Neil Johnson, Jeff Kribs, Robert McCollum, David McGarry, Michael Neumann, J.D. Sanders, Jeffrey Schmidt, Ric Speigel, Joel Watson, Sam Williamson

Orchestral Score Performed by The Prague FILMharmonic Orchestra - Czech Republic

Score Composer David McGarry

Score Conductor Adam Klemens
Score Studio Technician Cenek Kotzmann

Score Sound Engineer John Timperley

Score Sessions Organizer Petr Pycha

Score Reader Milan Puklicky

Lip-Sync Michael Acevedo, Allison Berryman, John Burris, Paul Carman, Igor Geyfman, Bryan Hrncir, Jeffrey Mahmoudi, Christopher Spencer, Tatum Tippett
QA Director Evan Birkby

QA Manager Michael Weber

QA Leads Ben Nitschke & Justin Miller

Sr. QA Testers Steven Boaman & Curtis Hart

QA Engineers Joshua Ridenhour & Ryan Sullivan

QA Testers Erik Avalos, David Bullen, John Burris, Jason Carlson, Paul Carman, Sean Center, Edmund Chang, Philip Chapman, Brian Cope, Chris Ehling, Igor Geyfman, James Glenn, Matthew Graham, Amanda Harris, James Hood, Bryan Hrncir, Jeffrey Mahmoudi, Casey McLachlin, Mike McVay, Robert Melzer, Christopher Spencer, Troy Tavis, Tatum Tippett, Erik Van Houten, Chanda Walker, Jan Zegan

NOTE:

NOTE:

24

25

UBISOFT KUNDENDIENST

Service rund um die Uhr. Wir haben für Sie 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet.

Besuchen Sie uns im Internet unter:

<http://support.ubisoft.de>

In unserer FAQ-Datenbank können Sie 24 Stunden am Tag Antworten auf die meistgestellten Fragen finden. So finden Sie häufig die Antwort, die Ihnen unsere Support-Mitarbeiter via Telefon oder E-Mail gegeben hätten!

Wenn Sie die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche in den FAQs benutzen, um uns eine Mail zu senden, stellen Sie sicher, dass wir alle wichtigen Informationen zu Ihrem System und dem Problem erhalten, die wir benötigen, um Ihnen schnellstmöglich eine hilfreiche Antwort zu geben.

Wenn Sie über kein E-Mail-Konto verfügen, können unsere Kundendienst-Mitarbeiter Ihnen von Mo-Fr 09:00 - 19:00 Uhr, unter der Telefonnummer 01805 - 554938 (0,12 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) hilfreich zur Seite stehen.

Für die schnellstmögliche Bearbeitung Ihrer Anfrage ist Ihre Mithilfe von entscheidender Bedeutung.

Wir benötigen von Ihnen folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts.
- Falls vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich sollte bei Ihrem Anruf der Computer eingeschaltet sein. Rufen Sie bitte das Programm DxDiag auf,

diese Informationen helfen uns bei der Fehlersuche.

So rufen Sie das Programm DxDiag auf:

Klicken Sie bitte auf "START" -> "AUSFÜHREN" -> Tippen Sie hier "dxdiag" ein und klicken Sie auf „OK“.

Bevor Sie sich an den Technischen Kundendienst wenden:

Die aktuellsten Informationen zum Produkt finden Sie in der Datei "Readme.txt" auf Ihrer Spiel-CD-ROM

Sollten Sie auf technische Probleme mit dem Produkt stoßen, überprüfen Sie bitte zuerst, ob Ihr Computer die angegebenen Systemanforderungen des Produkts erfüllt. Alle hierzu erforderlichen Informationen entnehmen Sie bitte den SYSTEMVORAUSSETZUNGEN auf der Originalverpackung. Achten Sie insbesondere darauf, dass Sie ein Betriebssystem verwenden, das mit dem Produkt kompatibel ist.

Tipps und Tricks - Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Sie suchen nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:

0190 - 88241210 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Ihr Ubisoft Team

GARANTIE

Ubisoft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubisoft Kundendienst. Ubisoft garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (Sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgesandt wird, behält sich Ubisoft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt:

Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand "wie besehen" gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts. Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab. Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seiner Nutzung entstehen. Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

EIGENTUMSRECHT

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubisofts und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen betreffend des geistigen Eigentums geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubisofts weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

Folge Brothers in Arms auf den nächsten Level!

Schließe dich der wachsenden Brothers in Arms

Community an und erhalte Zugriff auf:

- Exklusives Material und Informationen
- Tolle Gewinnspiele und Preise
- Besondere Angebote: Sammler-Objekte, Limitierte Auflagen ...
- Geheime Tipps und Tricks
- das offizielle Forum in dem ihr neue Freunde und viele Informationen finden könnt!

**Werde jetzt Mitglied und melde dich unter
[www.brothersinarmsgame.com!](http://www.brothersinarmsgame.com/) an!**