

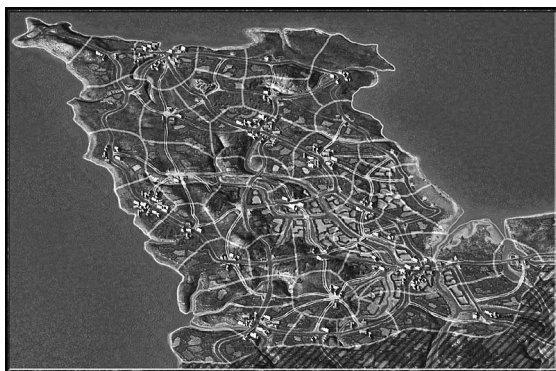
EINFÜHRUNG	1
SYSTEMANFORDERUNGEN	1
<i>Installation des Spiels</i>	2
NEUE FUNKTIONEN	2
<i>Truppenpool-Verwaltung</i>	2
<i>Neue Kartenfunktionen</i>	2
<i>Neue Gefechtsdynamik</i>	2
<i>Spielstart</i>	3
<i>Deinstallation des Spiels</i>	3
<i>Speichern von Spielen</i>	3
<i>Elektronische Dokumentation</i>	3
PROBLEMBEHANDLUNG	4
<i>Sound- und Grafikkarten</i>	4
<i>DirectX 7 -Setup</i>	4
<i>Kopierschutz</i>	4
TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG	5
<i>Technische Unterstützung per</i> <i>Telefon - Rufen Sie an</i>	6
<i>Technische Online-Unterstützung</i>	6
<i>SSI Online</i>	6
<i>Postanschrift</i>	6
DAS SPIEL	7
SCHNELLEINSTIEG	8
DER HAUPTBILDSCHIRM	10
<i>Spielen</i>	10
<i>Boot Camp (Training)</i>	10
<i>Ein Szenario Erstellen</i>	10
<i>Multiplayer</i>	10
BOOT CAMP	11
<i>Quick Tour</i>	11
<i>Bildschirme/Menüleisten</i>	11
<i>Ansicht des Terrains</i>	11
<i>Infanterietaktiken</i>	12
<i>Panzertaktiken</i>	12
DER BILDSCHIRM "COMMAND"	12
DER BILDSCHIRM "BATTLEGROUP"	14
SCHLACHTFELDSTEUERUNGEN	16
<i>Grundlegende Einheitenbefehle</i>	16
<i>Hotkey-Befehle</i>	16
<i>Bewegungsbefehle</i>	16
<i>Fahrzeuge</i>	17
<i>Indirekte Strecken/Wegmarken</i>	18
<i>Feuern</i>	18
<i>Sichtlinie und Reichweite</i>	19
<i>Rauch</i>	19
<i>Verteidigen</i>	20
<i>Hinterhalt</i>	21
<i>Gruppenbefehle</i>	21
ANDERE STEUERUNGEN	22
<i>Seegestütztes Geschützfeuer, Mörser und</i> <i>Luftangriffe</i>	22
<i>Waffenstillstand</i>	23
<i>Gefechtsmeldungen</i>	23
<i>Optionen</i>	23
<i>Zoomstufe</i>	27
<i>Einheitenstatus</i>	27
KOMMANDO UND MORAL	28
<i>Sammeln</i>	28
<i>Trennung</i>	28

DAS SCHLACHTFELD	29
<i>Hügel</i>	29
<i>Schlenken, Gräben und Geschützgruben</i>	29
<i>Wälder</i>	30
<i>Gebäude</i>	30
<i>Schutt</i>	31
<i>Straßen</i>	31
<i>Sträucher</i>	31
<i>Minenfelder</i>	32
ENDE EINES GEFECHTS	33
<i>Siegpunkte</i>	33
<i>Waffenstillstand</i>	33
<i>Zeit</i>	33
<i>Moralzusammenbruch</i>	34
<i>Der Bildschirm „Debriefing“</i>	35
DIE STRATEGISCHE EBENE	36
<i>Die Strategiekarte</i>	36
<i>Kampftruppen</i>	37
<i>Strategische Runden</i>	40
<i>Wetter</i>	42
<i>Luftangriffe, Seegestütztes Geschützfeuer</i> <i>und Mörserunterstützung</i>	43
<i>Aufklärung</i>	45
<i>Kampagnen und Operationen Gewinnen</i>	45
SCENARIOEDITOR	46
<i>Die Karte</i>	46
MULTIPLAYER	48
<i>Verwendung Einer TCP-Verbindung</i>	48
<i>Verwendung Einer UDP-Verbindung</i>	49
<i>Verwendung Einer Seriellen Verbindung</i>	49
<i>Verwendung Einer Modemverbindung</i>	49
<i>Die MSN Gaming Zone</i>	49
<i>Verwendung von Mplayer</i>	50
<i>Kommunikation mit Ihrem Gegner</i>	51
EINHEITEN	52
<i>Infanterie</i>	52
<i>Mörser</i>	53
<i>Maschinengewehre</i>	54
<i>Flammenwerfer</i>	55
<i>Panzerabwehrgeschütze</i>	55
<i>Bedienungsmannschaften</i>	55
<i>Fahrzeuge</i>	56
<i>Panzer</i>	56
FAHRZEUGE	58
<i>M3 Halbkettenfahrzeug</i>	58
<i>M8 / M20 Panzerkraftwagen</i>	58
<i>M5a1 Stuart klein-Panzerkampfwagen</i> <i>/ M8 Haubitzen-Selbstfahrlafette</i>	58
<i>M4 Sherman</i>	58
<i>M10 und M18 Panzergeschütz auf</i> <i>Selbstfahrlafette</i>	59
<i>Sd Kfz 250/251 Halbkettenfahrzeuge</i>	59
<i>Marder III</i>	59
<i>StuG III / StuH 42</i>	59
<i>Panzer II</i>	60
<i>Panzer III</i>	60
<i>Panzer IV Ausführung G</i>	60
<i>Panzer V Panther</i>	60
<i>Französische Panzer</i>	61
<i>Russische Panzer</i>	61
MITARBEITERVERZEICHNIS	62
SSI	63



EINFÜHRUNG

Am 6. Juni 1944 starteten die Truppen der Vereinigten Staaten, Großbritanniens, Kanadas und Frankreichs gemeinsam die größte Invasion der Geschichte mit Amphibienfahrzeugen. Die Invasion wurde von der Normandie aus gestartet und richtete sich gegen Hitlers "Atlantikwall". An ihr beteiligten sich neun Divisionen aus Angriffstruppen, die durch seegestütztes Kanonenfeuer und massive Luftangriffe unterstützt wurden. Dieser Übermacht war der Atlantikwall nicht gewachsen und in weniger als einem Jahr konnte Europa aus den Fängen des Dritten Reichs befreit werden.



CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE erzählt die Geschichte dieser historischen Schlacht aus der Perspektive der Männer, die um die Macht in Europa gekämpft haben. Als ein amerikanischer Kommandant erkämpfen Sie sich Ihren Weg von der Küste landeinwärts und nehmen den wichtigen Hafen von Cherbourg Ende Juni ein. Als deutscher Kommandant müssen Sie die amerikanischen

Landungstruppen am Strand aufhalten, auf Nachschub und Verstärkung warten und die Alliierten zurück ins Meer treiben.

SYSTEMANFORDERUNGEN

- Pentium 266 MHz IBM PC oder kompatibler Rechner
- 64 MB RAM
- Windows® 95/ 98 - Hinweis: Dies ist ein Windows-Spiel, d. h. es wurde nicht für Windows® NT-Systeme programmiert. Multitasking wird bei CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE nicht empfohlen.
- Eine **nicht-komprimierte** Festplatte mit 200MB freiem Speicherplatz für die Installationsmethode "Recommended".
- 4 X CD-ROM-Laufwerk oder schneller
- Direct-X 7.0 kompatible Sound- und Grafikkarte
- Eine Windows-kompatible Maus

Zusätzlich zu den grundsätzlichen Systemanforderungen muß DirectX **7** auf Ihre Festplatte installiert werden. Die entsprechende Option erscheint während der Spielinstallation. Für Netzwerkspiele benötigen Sie einen mit DirectPlay kompatiblen Netzwerkadapter.

Installation des Spiels

Sie müssen die CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE-Spieldateien auf Ihrer Festplatte installieren, und die CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE-CD muß sich in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befinden, um dieses Spiel zu starten oder den Szenariogestalter zu verwenden.

Um das Spiel zu installieren, legen Sie zunächst die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Wenn das Popup-Fenster erscheint, klicken Sie auf die „Install“-Option. Haben Sie Windows Autorun deaktiviert oder das Programm läuft nicht, durchsuchen Sie mit WINDOWS EXPLORER die CD, und doppelklicken Sie auf das Setup-Symbol. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um die Installation abzuschließen.

NEUE FUNKTIONEN

Truppenpool-Verwaltung

Jede Kampftruppe verfügt über einen sogenannten "Truppenpool" aus dem Einheiten rekrutiert werden können. Sie können Ihren Truppenpool konfigurieren, bevor Sie in die Schlacht ziehen, in der Schlacht gefallene Einheiten ersetzen und wenn Sie die amerikanische Seite spielen, können Sie Ihre Truppen verstärken und die volle Stärke des Truppenpools wiederherstellen (weitere Informationen siehe Seite 14, "Der Bildschirm "Battle Group").

Neue Kartenfunktionen

Zusätzlich zu den neuen, historisch genauen Karten der gesamten Halbinsel Cotentin von Utah Beach nach Cherbourg, verfügt CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE über neue defensive Geländefunktionen, z. B. komplexe Grabensysteme, Bunker, verstärkte Feuerstellungen, Höckerhindernisse, Stacheldraht und Strandhindernisse. Außerdem wurden für Wasserüberquerungen von Panzern Kielwasseranimationen integriert.

Neue Gefechtsdynamik

CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE wurde durch folgende Unterstützungsfunktionen erweitert: Seegestützte Bombardierungen. Alliierte Schiffe vor der Küste können deutsche Stellungen unter Mörserbeschuß nehmen, um den Truppen am Strand Feuerschutz zu geben (siehe Seite 22, "Seegestütztes Geschützfeuer"). Darüber hinaus beginnen Luftlandeeinheiten das Kampagnenspiel hinter den feindlichen Linien. Sie tragen ausreichend Nachschub für fünf Tage mit sich. Sind diese Reserven verbraucht, kämpfen diese Soldaten noch weiter, bis sie erschöpft zusammenbrechen. Damit dies nicht passiert, benötigen sie über das Straßennetzwerk Anschluß an ein Nachschublager, um weitere Reserven zu erhalten. Schließlich wurden in den Szenarioeditor auch solche Truppen aufgenommen, die historisch nicht dabei waren. Wir wollen Ihnen auf diese Weise die Möglichkeit geben, hypothetische Szenarien zu erstellen.



Spielstart

Immer wenn sich im CD-ROM-Laufwerk die CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE-CD befindet, können Sie im Autorun-Menü auswählen das Spiel zu starten, den Szenario Builder zu starten, DirectX zu installieren, das Spiel zu deinstallieren oder die README.TXT-Datei zu lesen. Außerdem können Sie CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE auch über das Startmenü starten. Wählen Sie dazu zunächst „Programme“ und dann den Ordner, in dem CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE installiert wurde. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf das Programmsymbol CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE. Das andere Symbol steht für das Programm SCENARIO BUILDER, mit dessen Hilfe Sie Szenarios erstellen und bearbeiten können.

Detaillierte Informationen zum Betreiben des Spiels finden Sie im Verlauf dieses Handbuchs. Einige Änderungen am Spiel wurden zu spät vorgenommen, um sie in diesem Handbuch auszuweisen. Bitte lesen Sie dazu die README.TXT-Datei in Ihrem Spielverzeichnis.

Sie sollten Ihren Bildschirmschoner deaktivieren, bevor Sie CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE starten.

Deinstallation des Spiels

Um das Spiel zu deinstallieren, wählen Sie die entsprechende Option aus dem Autorun-Menü oder klicken auf die Windows-Startschaltfläche, wählen „Einstellungen“ und anschließend „Systemsteuerung“. In der Systemsteuerung wählen Sie „Software“ und klicken mit der linken Maustaste auf CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE und dann auf die Schaltfläche „Hinzufügen/Entfernen“. Das Spiel und all seine Komponenten werden nun von der Festplatte entfernt, abgesehen von Ihren gespeicherten Spielen und/oder selbstgestalteten Szenarios.

Speichern von Spielen

CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE benötigt freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte, damit Spielstände und temporäre Dateien gespeichert werden können. Jedes gespeicherte Spiel kann bis zu **1,5MB** Festplattenspeicher einnehmen.

Elektronische Dokumentation

Wenn Sie den Adobe Acrobat Reader noch nicht besitzen, dann können Sie die Software anhand der folgenden Anweisungen installieren. Legen Sie die Spiel-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Starten Sie WINDOWS EXPLORER, um die CD zu durchsuchen, und doppelklicken Sie auf den Ordner ACROWIN, der sich im Stammverzeichnis befindet. Doppelklicken Sie auf die Datei „ACROREAD.EXE“, und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Sobald Acrobat Reader auf Ihrem System installiert ist, können Sie die README.PDF lesen, indem Sie den Ordner auf Ihrer Festplatte öffnen, in dem Sie Adobe Acrobat Reader installiert haben und zweimal auf die Datei ACROREAD.EXE klicken. Über das Adobe Acrobat-Dateimenü können Sie die README.PDF einsehen, die sich im Stammverzeichnis Ihrer Spiel-CD befindet.

PROBLEMBEHANDLUNG

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen, die Ihnen bei der Lösung einiger häufig auftretender Probleme helfen.

Sound- und Grafikkarten

Dieses Produkt benötigt Windows 95/98 sowie DirectX-kompatible Sound- und Grafikkarten. Sollten Sie bei der Verwendung dieses Produkts Sound- oder Videoprobleme haben, dann wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihrer Sound- oder Videokarte, um sich über die neuesten DirectX-kompatiblen Treiber zu informieren. Werden diese Treiber nicht verwendet, dann läuft das vorliegende Produkt eventuell nicht reibungslos auf Ihrem System.

DirectX 7 -Setup

Dieses Spiel benötigt DirectX 7 oder höher. Haben Sie DirectX 7 noch nicht installiert, können Sie es von der CD installieren (bzw. erneut installieren). Sie können DirectX 7 z. B. bei der Installation des Spiels installieren. Darüber hinaus können Sie mit dem Windows Explorer den Ordner DIRECTX auf der Spiel-CD öffnen und es direkt installieren. Doppelklicken Sie auf DXSETUP.EXE, um die Installation zu starten.

Über das Installationsprogramm ist es außerdem möglich, DirectX 7 neu zu installieren, die Treiberzertifizierung zu testen oder vorherige Sound- und Grafiktreiber wieder zu aktivieren.

DirectX-Erklärung

CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE nutzt DirectX Sound- und Grafiktreiber von Microsoft. DirectX ist eine Programmierhilfe von Microsoft, und die Installation von DirectX kann bei Computern Probleme verursachen bzw. zu Systemanomalien führen, die nicht mit DirectX-kompatiblen Grafiktreibern arbeiten. DirectX ist ein Microsoft-Produkt, und daher kann der Herausgeber nicht für Veränderungen zur Verantwortung gezogen werden, die in Ihrem Computersystem nach der Installation von DirectX auftreten können. Sollten Sie auf Probleme stoßen, die nicht gelöst werden, wenn Sie den neuesten Treiber für Ihre Grafikkarte einsetzen, dann wenden Sie sich entweder an Microsoft oder den Hersteller Ihrer Grafikkarte, um die entsprechende technische Unterstützung zu erhalten.

Microsoft besitzt alle intellektuellen Eigentumsrechte an DirectX. Der Benutzer erhält eine eingeschränkte Lizenz, um DirectX mit Microsoft-Betriebssystemprodukten zu verwenden.

Kopierschutz

Um CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE zu spielen, muß sich die CD in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befinden.



TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Die technische Unterstützungsabteilung von Mattel Interactive kann Ihnen bei allen technischen Fragen helfen, die mit dem von Ihnen erworbenen Produkt in Zusammenhang stehen. Sie erreichen uns über E-Mail, auf dem Postweg, über Fax oder Telefon. Das Kundendienstteam unterstützt die gesamte Produktpalette von Mattel Interactive.

Wenn Sie sich mit dem Kundendienst in Verbindung setzen, halten Sie bitte so viele Informationen wie möglich über Ihr Computersystem und das jeweilige Problem bereit. Die folgenden Informationen sind notwendig, um Ihnen technische Unterstützung bieten zu können:

- Vor- und Nachname
- Telefonnummer, Faxnummer, Postanschrift und E-mail-Adresse
- Name des Produkts, Version, Plattform und Format. **Beispiel:** *CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE/Version 1.0/Windows 95/98/CD-ROM*
- Eine kurze Problembeschreibung.
- Art des Computers einschließlich Marke (Mac oder PC). Wenn Sie den Namen Ihres Computers nicht herausfinden können, dann geben Sie „IBM PC-Klon“ an. **Beispiel:** *Dell PC Pentium 200 MHz*
- Speichergröße. **Beispiel:** *128 MB RAM*
- Größe der Festplatte. **Beispiel:** *12 GB*
- Art der Grafikkarte. ***Beispiel:** *ATI Matrox Millenium 8 MB*
- Art des CD-ROM-Laufwerks. **Beispiel:** *4x Panasonic CD-Laufwerk*
- Art der DVD-ROM. **Beispiel:** *Phillips DVD-ROM-Laufwerk der 2. Generation*
- Art der Soundkarte **Beispiel:** *Creative Labs 32 Bit*
- Bei Verwendung eines Netzwerks nennen Sie uns bitte den Netzwerktyp.
- Modemtyp und Geschwindigkeit ***Beispiel:** *Internes US Robotics 56K Flex*
- Version des Windows- oder Macintosh-Betriebssystems.
- Sollten Sie Druckerprobleme haben, geben Sie den Namen, die Marke und das Modell Ihres Druckers an. **Beispiel:** *HP Deskjet 870 CSI*

Besuchen Sie unsere Supportseite <http://mattelinteractive.de/technik>, um Antworten auf häufig gestellte Fragen oder andere technische Unterstützungsinformationen zu erhalten.

Technische Unterstützung per Telefon – Rufen Sie an

Über diesen Dienst erhalten Sie Unterstützung bei technischen Problemen.

Technisches Support-Fax (24 Stunden): 089-14827411

Telefonnummer des Technisches Supports (Zentrale): 089-61309235

Sie erreichen die technischen Supportmitarbeiter zu den angegebenen Zeiten (außer an Feiertagen). Sie sollten sich in der Nähe Ihres Computers befinden, wenn Sie uns anrufen.

Geschäftszeiten (montags bis freitags): 14:00 - 19:00

Spieletipps zu Close Combat erhalten Sie bei der Mindscape Entertainment Hotline unter der Telefonnummer: 0190 873 268 44 (DM 3,63,- Min.)

Technische Online-Unterstützung

E-Mail-Adresse der technischen Unterstützung: technik@mattelinteractive.de

Technische Online-Bibliothek: <http://mattelinteractive.de/technik>

CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE-Website: www.closecombat.com

Ist das Spiel, zu dem Sie Fragen haben, bereits mehr als 90 Tage erhältlich, besuchen Sie bitte unsere Website, um sicherzugehen, daß Sie die neueste Version des Spiels verwenden, bevor Sie sich an die technische Unterstützung von SSI wenden.

SSI Online

Die SSI-Website finden Sie unter www.ssionline.com. Von Zeit zu Zeit erscheinen hier zusätzliche Szenarios und Karten.

Postanschrift:

Mattel Interactive
Keltenring 12
82041 Oberhaching

Hinweis: Wenn Sie sich per Post mit uns in Verbindung setzen, geben Sie bitte unbedingt die oben genannten Informationen an.



DAS SPIEL

CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE ist ein Echtzeit-Strategiespiel, wobei die Betonung auf ECHT liegt. Während des Gefechts kommandieren Sie bis zu 15 Einheiten - von Infanteriegruppen bis zu schweren Panzern. Die Soldaten unter Ihrem Kommando verhalten sich wie echte Soldaten. Wenn Sie ihnen den Befehl erteilen, sich ins Zeug zu legen, werden sie bald ermüden; wenn sie unter Gegnerbeschuss kommen, reagieren sie äußerst vorsichtig, und wenn sie in Gefahr geraten, bekommen sie es mit der Angst zu tun. Fürchtet sich ein Soldat zu sehr, dann hört er u. U. nicht mehr auf Ihre Befehle und ergibt sich vielleicht sogar oder desertiert.

Ihre Einheiten haben dieselben Stärken und Schwächen wie echte Soldaten, weshalb Sie bei der Planung Ihrer Strategie überlegen sollten, was im wirklichen Leben funktionieren würde. Geschichtlich betrachtet hätten echte Panzer Probleme, gegnerische Infanterie aufzuspüren, und für die gegnerische Infanterie wäre es daher ein Leichtes, sich an einen Panzer „anzuschleichen“ und ihn mit Hilfe von Sprengstoff aufzuhalten oder zu zerstören. In der Realität verwendeten Panzer die Infanterie, um als Vorhut das jeweilige Gebiet zu erkunden; Sie täten gut daran, es ihnen gleich zu tun.

Ihr Ziel bei einem Gefecht ist nicht nur, den Gegner zu töten. Bei Utah Beach ging es um Boden, seine Eroberung und Verteidigung. Auf jeder Karte befindet sich eine bestimmte Zahl von wichtigen strategischen Punkten, die Siegpunkte (Victory Locations) genannt werden. Erfolg oder Mißerfolg hängen davon ab, wer sie am Ende des Gefechts besitzt.

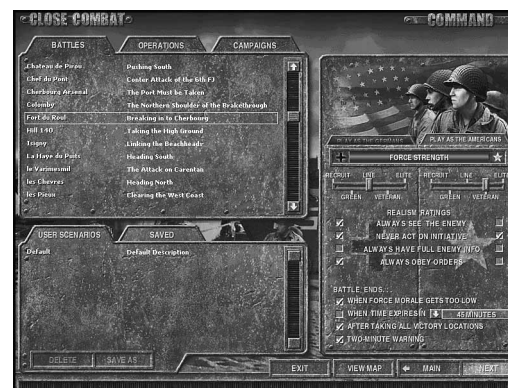
In den Spielmodi Campaigns und Operations haben Sie sowohl das strategische Kommando über das Schlachtfeld als auch die taktische Kontrolle über jeden Einsatz. Auf der strategischen Ebene lenken Sie Ihre Kampftruppen über ein Straßennetzwerk, das die Städte und Dörfer der Contentin-Region verbindet. Sie müssen sich mit Fragen der Versorgung befassen, die knappen Ressourcen möglichst günstig verteilen und Ihre generelle Gefechtsstrategie bestimmen.

SCHNELLEINSTIEG

Doppelklicken Sie auf das CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE-Symbol, um das Spiel zu starten.



Hat das Spiel begonnen, dann begeben Sie sich zum Hauptbildschirm und wählen Play Game. Spielen Sie zum ersten Mal, dann sollten Sie sich zunächst mit dem Boot Camp-Tutorial beschäftigen.



Wenn Sie sich erst einmal auf dem Befehlsbildschirm befinden, dann wählen Sie Battle (ein Gefecht) aus der Liste im Fenster oben links und nicht Campaign (Kampagne) oder Operation. Haben Sie sich für ein Gefecht entschieden, doppelklicken Sie darauf.

Dadurch gelangen Sie zum Bildschirm "Battle Group", wo Sie sich die Einheiten ansehen können, die am Gefecht beteiligt sind. Sie können sie ggf. mit Hilfe der Schaltfläche am unteren Bildschirmrand neu benennen. Indem Sie auf die Einheiten klicken, erhalten Sie auch Zugriff auf die Werte "Experience Level" und "Morale".

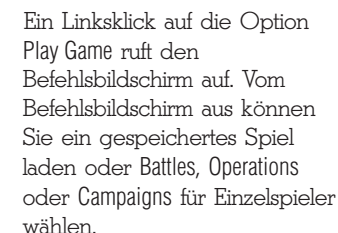


geben und den Cursor umherzubewegen, um ihr Schussfeld zu erkunden. Sie machen den Feuerbefehl rückgängig, indem Sie die Befehle Defend oder Ambush wählen. Infanteriekräfte sollten im allgemeinen in Deckung beginnen, d.h. in Gebäuden, Wäldern oder Gräben. Kommandoteams verbessern die Leistung anderer Teams in der Nähe. Um ein Gebiet zu sehen, über das ein Kommandeur Einfluß hat, betätigen Sie die **Leertaste**. Die farbigen Kreise stehen für den Umfang des kontrollierenden Einflusses, über den der Anführer des Teams verfügt.

Wenn Sie mit der Platzierung Ihrer Truppen zufrieden sind, dann betätigen Sie die Schaltfläche **Begin** auf der Menüleiste am unteren Bildschirmrand.

Beachten Sie während des Spiels, daß die Funktionstasten **F5-F7** Ihre Popup-Menüs steuern und Sie einer Einheit durch Rechtsklick Befehle erteilen können. Air Strikes, Naval Gun Fire, und Mortar Barrages können jeweils nur einmal pro Gefecht eingesetzt werden, wenn sie überhaupt zur Verfügung stehen.

Spielen



Boot Camp (Training)

Die Option Boot Camp ruft den Bildschirm Boot Camp auf, wo Sie eines der fünf Trainingszenarios wählen können. Die Tutorials beinhalten Pop-up-Fenster mit Instruktionen und sind dazu bestimmt, die Grundlagen für Einheitsbefehle und –taktiken sowie für strategische Steuerung zu vermitteln. Es wird empfohlen, daß alle Anfänger alle fünf Trainingscamps durchlaufen.

Ein Szenario erstellen

Während CLOSE COMBAT: INVASION NORMANDIE eine beachtliche Anzahl von Standardgefechten, -operationen und -kampagnen aufweist, können Sie mit Hilfe eines einfachen Programms Ihre eigenen Gefechte, Operationen und Kampagnen gestalten.

Multiplayer

Während der KI-Computergegner im Einzelspielerspiel durchaus nicht zu unterschätzen ist, gibt es doch nichts Befriedigenderes, als einen menschlichen Gegner zu besiegen. CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE weist eine Reihe von Optionen auf, mit denen sich zwei menschliche Spieler aneinander messen können.



BOOT CAMP



Boot Camp ist ein Tutorial, das einfache Einheitenbefehle und Grundtaktiken vermittelt. Es gibt fünf Trainingscamps, und es ist anzuraten, daß neue Spieler sie in der richtigen Reihenfolge (von oben nach unten) abschließen. Während der Ausbildung in den Boot Camps können Sie die jeweils vorhergehende Anweisung wiederholen, indem Sie **Strg+H** drücken. Sie können das Trainingslager jederzeit verlassen, indem Sie **ESC** betätigen. .

Quick Tour

Hier wird erklärt, wie Sie einer Einheit Befehle erteilen. Außerdem erfahren Sie hier alles über einfache Zielregeln. Denken Sie daran, daß eine Einheit durch Klicken mit der rechten Maustaste gewählt und gleichzeitig ein Befehlsmenü aufgerufen wird. Befehle können durch einen weiteren Rechtsklick zurückgenommen werden. Sie können dazu auch die linke Maustaste neben dem Menü betätigen.

Bildschirme/Menüleisten

In diesem Abschnitt finden Sie heraus, wie Sie Luftangriffe und Artillerieunterstützung anfordern, bzw. die Fähigkeiten und den Status Ihrer Teams überwachen. Die wichtigsten Dinge, die Sie sich hier merken sollten, sind daß die Funktionstaste **F5** den Teambildschirm aufruft und wieder verschwinden läßt, **F6** dieselben Funktionen für die eingeblendete Karte hat und **F7** den Soldatenbildschirm aufruft.

Ansicht des Terrains

Hier wird erklärt, wie Sie die verschiedenen Bereiche der Karte sehen können und welche Auswirkungen das Terrain auf die Einheiten hat. Denken Sie daran, daß Sie im Pop-up-Menü linksklicken können, um Ihren Sichtwinkel zu verändern. Sie können ihn mit Hilfe der Schaltfläche Zoom am unteren Bildschirmrand heran- und wegzoomen. Auch die Eigenschaften der verschiedenen Terraintypen werden hier erläutert.

Gebäude bieten der Infanterie gute Deckung. Gebäude mit mehr als einem Stockwerk sind mit einer Nummer versehen. Um die Sichtlinie bestimmen zu können, wird davon ausgegangen, daß sich alle Einheiten im obersten Stockwerk eines Gebäudes befinden. Das Dach eines Gebäudes wird unsichtbar, wenn sich Ihre Männer darin befinden, damit Sie sehen, was dort vor sich geht.

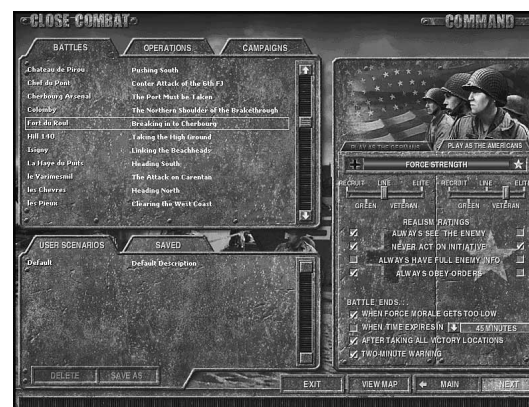
Infanterietaktiken

Dies ist eine Demonstration grundlegender Infanterie-Strategie, einschließlich des Einsatzes von 2 oder mehr Teams, um den Gegner durch Beschuß fernzuhalten und der Verwendung von Rauch, um der anrückenden Infanterie Deckung zu bieten. Auch der einfache Mörsereinsatz wird erläutert.

Panzertaktiken

Dieser Trainingsabschnitt ist kurz aber essentiell. Panzer sind bei kurzer Reichweite extrem verletzlich gegenüber der Infanterie und können sie darüber hinaus auch noch sehr schwer aufspüren. Um sich gegen diese beiden Gefahrenpunkte zu schützen, werden Panzer oft in Kombination mit Infanterieunterstützung eingesetzt.

DER BILDSCHIRM "COMMAND"



Der Befehlsbildschirm besteht aus 3 Feldern. Das Feld oben links erlaubt es Ihnen, Standardgefechte, -operationen und -kampagnen auszuwählen. Battle ist ein Einzeleinsatz zwischen deutschen und amerikanischen Kräften. Das Gefecht findet auf einer einzelnen Karte statt, und die den beiden Seiten zur Verfügung stehenden Truppen sind bereits platziert, wenn das Gefecht beginnt. Operation ist eine Reihe von Einsätzen zwischen zwei

Kampfgruppen auf dem Strategiebildschirm. Diese Operationen bestehen üblicherweise aus mehreren Einsätzen. Kampagnen (Campaign) finden auf dem Strategiebildschirm statt, und mehrere Kampfgruppen kämpfen auf beiden Seiten.

Um ein gespeichertes Spiel zu laden oder ein selbst gestaltetes Szenario zu spielen, wählen Sie es von der Liste im Feld links unten. Wenn Sie sie ausgewählt haben und auf die **Delete**-Schaltfläche klicken, löscht dies die gespeicherten Spiele und Szenarien; Dateien löschen ist unwiderruflich, vergewissern Sie sich bitte vorher, ob Sie diese Dateien wirklich löschen wollen.

Das Feld rechts steuert die Parameter für neue Einzel- und Multiplayerspiele. Am oberen Rand des Fensters können Sie bestimmen, ob Sie als Deutscher oder Amerikaner spielen möchten.



Darunter befinden sich zwei Schieberegler, die auf den Difficulty Level der beiden Seiten hinweisen. Der Schwierigkeitsgrad „Recruit“ bedeutet, daß Sie über bessere Truppen mit höheren Moralwerten verfügen. Der Schwierigkeitsgrad „Line“ bedeutet, daß Sie mit normal starken Truppen spielen. Der Schwierigkeitsgrad „Elite“ bedeutet, daß die betroffene Seite mit geschwächten Truppen beginnt. Der Schwierigkeitsgrad bestimmt außerdem, wie schnell die Verstärkungspools sich im Verlauf der Zeit regenerieren.

Unter den Schieberegler für den Schwierigkeitsgrad befinden sich die Realism Settings. Sie ändern die Einstellungen, indem Sie in die Kästchen daneben klicken.

ALWAYS SEE ENEMY: Genau das, was es besagt. Hat eine Seite diese Option gewählt, weiß sie immer, wo sich der Gegner aufhält. Das kann für neue Spieler ausgesprochen hilfreich sein, die das Spiel erst kennenlernen müssen.

NEVER ACT ON OWN INITIATIVE: Ihre Soldaten tun rein gar nichts, solange sie keinen Befehl erhalten.

ALWAYS HAVE FULL ENEMY INFO: Damit hat der Spieler immer Zugriff auf die Menüleisteninformationen gegnerischer Einheiten. Dies gilt jedoch nicht für „Soldier Monitor“-Informationen.

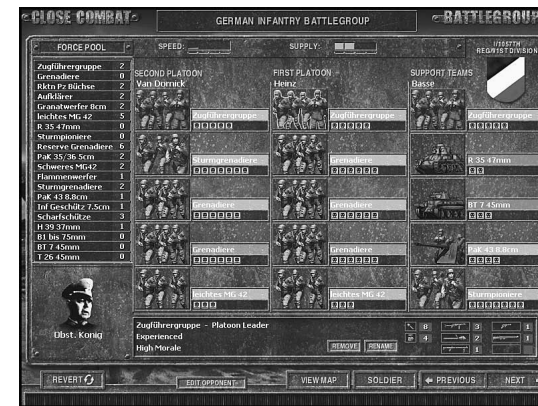
ALWAYS OBEY ORDERS: Haben Sie diese Option gewählt, werden Ihre Einheiten Ihre Befehle stets ausführen. Dies ist vor allem dann günstig, wenn Ihnen der Selbsterhaltungstrieb Ihrer Soldaten auf die Nerven geht.

Unterhalb der Realism Settings befindet sich die Force Morale-Anzeige. Sie ändern die Einstellung, indem Sie in die Kästchen daneben klicken. Die Standardeinstellungen für Truppenmoral sind bei Operationen und Kampagnen aktiviert und bei Gefechten deaktiviert. Sie können diese Funktion ein- oder ausschalten, indem Sie die entsprechenden Kästchen klicken. **Anmerkung des Entwicklers:** Wir weisen Sie darauf hin, daß das Ausschalten dieser Option das Gleichgewicht stark verändert, wenn Sie Operationen oder Kampagnen spielen.

Unterhalb der Force Morale-Anzeige befinden sich die Victory Condition-Einstellungen. Sie bestimmen, was nötig ist, um ein Gefecht zu gewinnen, und wieviel Zeit Ihnen dafür zur Verfügung steht. Die 2-Minuten-Warnungsoption verschafft einem Spieler ohne Siegpunkte 2 Minuten Zeit, einen einzunehmen. **Anmerkung des Entwicklers:** Es wird empfohlen, daß Sie beim Spiel gegen einen KI-Spieler den Timer auf 15 Minuten setzen, um das Spiel zu optimieren.

Das Register View Map am unteren Bildschirmrand ermöglicht es Ihnen, die im jeweiligen Gefecht verwendete Karte zu sehen.

DER BILDSCHIRM “BATTLEGROUP”



Haben Sie Ihr Gefecht gewählt, erhalten Sie Zugriff auf den Bildschirm “Battle Group”; hier sehen Sie alle für das jeweilige Gefecht verfügbaren Truppen. Per Linksklick auf eine Einheit wählen Sie sie. Außerdem erscheinen ihr “Experience Level”, “Morale” und “Armament” im unteren Feld. Darüber hinaus haben Sie hier die Möglichkeit, die Einheit neu zu benennen.

Eine neue Funktion des Bildschirms “Battle Group” gestattet Ihnen, Ihre Truppen aus dem

Truppenpool auszuwählen. Um Ihre Truppen zu ändern, klicken Sie auf eine Einheit, um sie aus der Kampftruppe zu entfernen und wieder in den Truppenpool zu bringen. Als nächstes wählen Sie eine neue Einheit von der Einheitenliste des “Battle Group Force Pool” auf der linken Seite des Bildschirms durch Doppelklicken auf die Einheit in der “Force Pool”-Liste. Einfaches Klicken auf die Einheit in der “Force Pool”-Liste zeigt die Stärke der Einheit am unteren Bildschirmrand. **Hinweis:** Wenn Sie eine Gruppe aus dem aktiven Dienstplan entfernen, wird auch der Werdegang dieser Gruppe gelöscht. Dazu gehören alle Erfahrungsboni und Orden, die der Gruppe bisher verliehen wurden.

Die Schaltfläche Reinforce ist nur verfügbar, wenn Sie die Amerikaner in einer Operation oder Kampagne spielen. Diese Schaltfläche frischt den Truppenpool der Kampftruppe auf, wenn dieser aufgebraucht wurde. Reinforce kann pro Kampftruppe nur einmal ausgeführt werden. Einmal benutzt, erscheint sie nicht mehr auf dem Kampftruppen-Bildschirm.

Hinweis: Die Schaltfläche “Reinforce” funktioniert nur, wenn die Kampftruppe Zugang zu einem eigenen Nachschublager über das Straßennetz hat. Wenn Sie auf Reinforce ohne einen solchen Zugang klicken, wird ein Dialogfeld mit der Nachricht eingeblendet, daß der gesamte Nachschub verbraucht ist.

Die Schaltfläche Rename erlaubt es Ihnen, das ausgewählte Team umzubenennen.

Die Schaltfläche Remove erlaubt es Ihnen, das ausgewählte Team zu entfernen. Wenn das gewählte Team entfernt wurde, wird das nächste, im Zug vorrangige Team gewählt. Dieses kann ebenfalls durch Klicken von Remove entfernt werden. Das kann solange wiederholt werden, bis alle Teams entfernt sind.

Sollte ein Team aus dem Truppenpool gewählt sein und auf dem Kampftruppen-Bildschirm ist eine offene Position, erscheint an Stelle der Schaltfläche Remove die Schaltfläche Add. Durch Klicken auf die Schaltfläche Add wird eine freie Position in der Kampftruppe mit dem gewählten Team ergänzt. Um die Art des Teams, das die freie Position einnehmen soll, zu ändern, klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein anderes Team der “Force Pool”-Liste.

Die Schaltfläche Revert stellt die vom Computer vorgegebenen Standardeinstellungen der Kampftruppenstärke mit einer Mischung aus den verschiedenen Truppen wieder her.



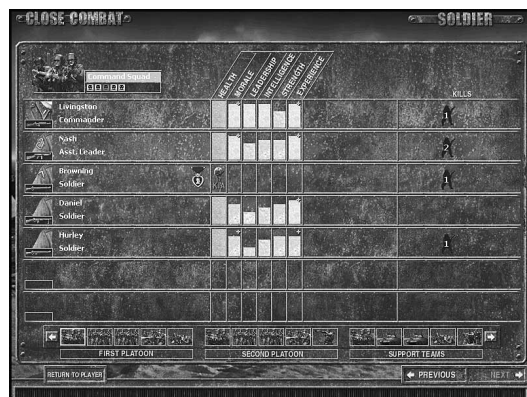
Die Schaltfläche Edit Opponent erlaubt es Ihnen, die Kampftruppen-Teamstärke des Gegners einzustellen. Kann nur im Einzelspielermodus gewählt werden.

Die Schaltfläche View Map gibt Ihnen eine Vorschau der Karte, bei der Ihr Einsatzgebiet markiert ist. Das Einsatzgebiet des Gegners wird verdunkelt dargestellt.

Die Schaltfläche Soldier bringt Sie zum Bildschirm „Soldier“. Der Bildschirm „Soldier“ klärt Sie über Health, Morale, Leadership, Intelligence, Strength und Experience jedes Soldaten der Einheit auf. Ebenso über die bis dahin angesammelten Leistungen wie Anzahl der Abschüsse, Orden, besondere Tapferkeit und Feigheit.

Health steht für die physische Verfassung des Soldaten.

Morale steht für die Kampfbereitschaft des Soldaten. Soldaten mit hohen Moralwerten sind mutiger und eher willens, sich Gefahren zu stellen, als Männer mit geringer Moral.



Leadership steht für die Fähigkeit eines Soldaten, die Moral der Männer um ihn herum zu fördern und sein Team zusammenzuhalten. Stirbt ein Einheitenanführer mit hohem Anführerwert, so kann dies äußerst negative Auswirkungen auf die Moral der Einheit haben.

Intelligence weist darauf hin, wie schnell ein Soldat in einem Feuergefecht durchdreht oder in Panik verfällt. Intelligente Männer sind weniger anfällig für derart tödliche Fehler.

Strength bestimmt, wie schnell der Soldat bei Truppenbewegungen ermüdet und wirkt sich außerdem darauf aus, wie schwer seine Verletzungen sind, wenn er angeschossen wird. Je stärker der Mann, desto länger hält er durch.

Experience ist für jeden Soldaten von entscheidender Bedeutung und wirkt sich auf eine Vielzahl seiner Fähigkeiten aus, sei es seine Treffgenauigkeit, sein Talent, sich bei einem Hinterhalt (Ambush) zu verstecken oder seine Sparsamkeit beim Einsatz von Munition. Erfahrene Soldaten sind so gut wie in allen Bereichen besser als „blutige Anfänger“.

Jeder Soldat bekommt die Anzahl seiner Abschüsse und Leistungen als Gesamtsumme in den Operationen und Kampagnen aufgelistet.

Die Schaltfläche Previous bringt Sie zum Befehlsbildschirm zurück, so daß Sie ein anderes Gefecht auswählen oder das Spiel verlassen können.

Die Schaltfläche Next bringt Sie zum Schlachtfeld, damit Sie mit dem Kämpfen beginnen können.

SCHLACHTFELDSTEUERUNGEN

Grundlegende Einheitenbefehle



Ein Rechtsklick auf eine beliebige Einheit ruft ein Popup-Menü mit einer Liste verfügbarer Befehle für die Einheit auf. Diese Befehle sind: Move, Move Fast, Sneak, Fire, Smoke, Defend und Ambush. Nicht jeder Befehl ist zu jeder Zeit verfügbar. Zum Beispiel: Ein Panzer, dessen Kettenvorrichtung beschädigt ist, kann sich weder bewegen (Move), schnell bewegen (Move Fast) noch schleichen (Sneak). Ist das Popup-Menü einmal aufgerufen, können Sie nun per Linksklick auf die Befehlsoption einen Befehl für die Einheit wählen. Sollten Sie Ihre Meinung ändern und den Befehl zurücknehmen wollen, dann klicken Sie mit der rechten oder linken Maustaste auf die Karte, und das Popup-Menü verschwindet. Andere Optionen, die eine Einheit nicht ausführen kann, sind grau dargestellt.

Hotkey-Befehle

Alle Befehle können auch mit Hotkey-Tasten gegeben werden. Um per Hotkey einen Befehl zu erteilen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Einheit, und drücken Sie dann die entsprechende Taste.

Z.....Move	C.....Sneak	B.....Smoke	M.....Ambush
X.....Move Fast	V.....Fire	N.....Defend	

Bewegungsbefehle

Einheiten haben 3 Bewegungsbefehle: Sneak, Move und Move Fast. Nachdem Sie das Befehlsmenü ausgewählt haben, platzieren Sie den Cursor dorthin, wo die gewählte Einheit hinmarschieren soll, und klicken Sie mit der linken Maustaste darauf. Möchten Sie den Bewegungsbefehl während dieser Phase löschen, drücken Sie die **Entf.-Taste** auf Ihrer Tastatur. Wenn Sie einen Bewegungsbefehl erteilen, erscheint ein farbiger Punkt auf der Karte, der das Ziel der Einheit markiert. Die Einheit versucht ihr Ziel durch die befohlene Bewegung, gleich welcher Art, zu erreichen. Die Farbe des Punkts entspricht der Art des Bewegungsbefehls.

Move.....Blau	Sneak.....Gelb	Move FastPink
---------------	----------------	---------------------

Der so entstandene Zielpunkt kann an eine andere Stelle gezogen werden, indem Sie mit der linken Maustaste auf ihn klicken und die Taste gedrückt halten.



Schleichen

Beim Schleichen bewegen sich Ihre Männer vorsichtig und leise vorwärts. Sneak ist die langsamste aller Bewegungsarten. Zusätzlich zu der Tatsache, daß sie selbst besser getarnt sind, haben schleichende Truppen bessere Chancen, einen versteckten Gegner aufzuspüren. Schleichende Truppen initiieren niemals selbst einen Kampf, weshalb sie für potentielle Nahkampfsituationen nicht sehr gut geeignet sind. Sneak in einem Minenfeld ist für die Infanterie der beste Weg, dieses Terrain zu durchqueren. Ingenieur/Pionier-Teams säubern Minenfelder wenn sie hindurch schleichen. Sie können anhand der Übersichtskarte überprüfen, ob die Minenfelder grün dargestellt werden, um die Säuberung der Minenfeldelemente auf der Karte zu bestätigen.

Hat sich eine Gruppe von Männern mit Hilfe der Sneak-Option zu einem bestimmten Ort bewegt, kehrt sie zum Ambush-Modus zurück.

Bewegen

Damit befehlen Sie der Infanterie, sich vorsichtig zu nähern. Sich bewegende Infanterietruppen sind nicht so gut getarnt oder wachsam wie schleichende Soldaten, aber dafür schneller. Sich bewegende Infanteristen beginnen einen Kampf, wenn sich die Gelegenheit bietet. Move in einem Minenfeld zu benutzen, ist gefährlich.

Erreicht die Infanterie einen bestimmten Ort, zu dem sie sich bewegt hat (Move), kehrt sie in den Defend-Modus zurück.

Schnelles Bewegen

Dies befiehlt den Soldaten, sich so schnell wie möglich zu bewegen. Während die Soldaten laufen, konzentrieren sie sich darauf, ihr Ziel zu erreichen und verzichten daher völlig auf Deckung. Sie stellen sich einem Nahkampf, wenn der Gegner ihnen in die Quere kommt. Laufende Männer sind nicht wachsam und ermüden schnell. Move Fast in einem Minenfeld zu benutzen, ist für Ihre Truppen sehr gefährlich.

Infanteriekräfte, die sich schnell bewegen (Move Fast), kehren nach ihrer Ankunft am Zielort in den Defend-Modus zurück.

Fahrzeuge

Fahrzeuge sind nicht getarnt. Dies gilt insbesondere für Panzer. Ein schleichender Panzer weist maximale Wachsamkeit und minimale Geschwindigkeit auf. Fahrzeuge leiten im Gegensatz zu Infanterie-Teams im Sneak-Modus ein Gefecht ein. Ein sich normal bewegender Panzer (Move) ist etwas schneller und etwas weniger wachsam. Ein schleichender oder sich normal bewegender Panzer versucht seine ursprüngliche Ausrichtung so weit wie möglich zu erhalten. Beispiel: Ein Panzer, der dem Gegner gegenübersteht, kann mit dem Move-Befehl ohne Drehung zurücksetzen.

Panzer mit dem Move Fast-Befehl wenden sich in Richtung ihres Ziels und bewegen sich dann mit maximaler Geschwindigkeit dorthin.

Panzer können feuern, während sie einem Bewegungsbefehl folgen, aber ihre Feuerrate und Schußgenauigkeit sinkt.

Indirekte Strecken/Wegmarken



Infanterie und Fahrzeuge können sich nicht nur in gerader Linie vorwärtsbewegen, sondern auch einer indirekten Route folgen. Diese Routen oder Strecken werden durch Wegmarken bestimmt. Um Wegmarken zu setzen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Einheit, und bestimmen Sie die gewünschte Bewegungsart. Drücken Sie die Umschalttaste, halten Sie sie gedrückt, und bestimmen Sie den Pfad, den die Einheit nehmen soll, durch Klicken mit der linken Maustaste auf dem Bildschirm. Jede

Zahl, die erscheint, steht für einen Punkt, den die Einheit auf ihrem Weg zum Ziel passieren wird. Wenn der Pfad fertig ist, lassen Sie die Umschalttaste los, und Ihre Einheit bewegt sich auf der entsprechenden Strecke zum Ziel. Sie können insgesamt 20 Wegpunkte platzieren. Auch platzierte Wegpunkte können gewählt und an eine andere Stelle gezogen werden, um den Weg der Einheit zu verändern.

Feuern

Ihre Soldaten können zwar auf eigene Initiative feuern, aber es ist dennoch oft nützlich, ihre Feueraktionen zu steuern. Die Fire-Option ruft einen Zielkreis auf. Der Zielkreis ist durch eine farbige Linie mit der feuernenden Einheit verbunden.

Befindet sich der Kreis nicht auf einer gegnerischen Einheit, dann erscheint er als schmaler weißer Kreis. Wird er auf eine gegnerische Einheit platziert, dann nimmt er eine grüne, gelbe, rote oder schwarze Farbe an. Diese Farbe weist jeweils auf die Wahrscheinlichkeit hin, mit der der Beschuß die gegnerische Einheit vernichten wird.

Grün100-60%

Rot29-10%

Gelb59-30%

Schwarz9-0%

Bei der Entscheidung, ob einer Einheit der Befehl Feuern (Fire) erteilt werden soll, ist es wichtig, die Situation in Betracht zu ziehen. Fernhaltefeuer bedeutet beispielsweise, daß die Einheit den Gegner nicht unbedingt töten muß, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Andererseits sollte ein kleines Bazooka-Team, das im Hinterhalt auf eine anrückende Panzerkolonne wartet, besser bis zur bestmöglichen Schußmöglichkeit ausharren.



Sichtlinie und Reichweite

Die farbige Linie, die den Zielkreis mit der feuernden Einheit verbindet, ist die Sichtlinie.

Für Direktfeuerwaffen ist diese Linie bei klarer Sichtlinie hellgrün, bei durch Laub oder Rauch gestörter Sichtlinie dunkelgrün und bei blockierter Sichtlinie rot. Infanterie-Sichtlinien werden für jeden Soldaten einzeln bestimmt, d.h. ein Gegner, der für einen Soldat sichtbar ist, muß nicht unbedingt auch für einen anderen zu sehen sein.

Bei indirekten Feuerwaffen ist die Verbindungslinie für Ziele innerhalb der Sichtlinie orange, für Ziele außerhalb der Sichtlinie braun. Teams, die Indirektwaffen feuern (beispielsweise Mörsergruppen) benötigen keine Sichtlinie, um ihre Ziele zu treffen. Allerdings erhöht eine freie Sichtlinie die Schußgenauigkeit bei indirektem Feuer beträchtlich.

Die Zahl beim Zielkreis zeigt die Distanz von der feuernden Einheit. Diese Distanz ist besonders für Infanterie wichtig, deren Panzerabwehrwaffen und Flammenwerfer geringe effektive Reichweiten haben. Die Distanzzahl neben dem Zielkreis weist auch auf die Reichweitenwirkung hin.

Grün.....Die Einheit befindet sich innerhalb der effektiven Reichweite.

Gelb.....Die Distanz ist zu gering oder zu groß – die Waffe ist nur beschränkt einsatzfähig.

Schwarz.....Die Distanz ist zu gering oder zu groß – die Waffe kann nicht abgefeuert werden.

Ist eine Sichtlinie gestört, dann erscheint entlang der Ziellinie eine weiße Zahl, die auf die Reichweite bis zur Sichtbehinderung hinweist. Ist die Sichtlinie durch Laub zunächst teilweise und später völlig blockiert, dann werden beide Abstände angezeigt.

Teilweise Sichtbehinderung durch Rauch oder Laub hindert den Angreifer daran, auf spezielle Gegner zu zielen, aber die feuernde Einheit kann den Beschuß aufrechterhalten, um den Gegner abzuwehren oder seine Erfolge zumindest einzuschränken.

Rauch



In jedem Gefecht kann es vorkommen, daß die Fähigkeit, sich vor dem Gegner zu verbergen, und sei es nur zum Teil, den Unterschied zwischen Sieg und Tod bedeuten kann. Fahrzeuge und Infanterie beider Seiten sind oft mit Rauchgranaten ausgestattet. Einheiten, die sich hinter Rauch verbergen, sind schwerer aufzuspüren, und selbst wenn sie entdeckt werden, kann man sie doch nicht genau anzielen. Smoke hat nahezu dieselben Auswirkungen wie die teilweise

Sichtbehinderung durch Laub. Einheiten können auch bei Raucheinsatz weiterhin in ein allgemeines Gebiet feuern (Fire), um den Gegner fernzuhalten.

Der Smoke-Befehl ruft einen Zielkreis für das Abfeuern von Rauchgranaten auf. Mörsergruppen können praktisch an jeder beliebigen Stelle der Karte Rauch einsetzen. Ein stehender Soldat kann Rauchgranaten 30 m weit werfen.

Einige Fahrzeuge und Geschütze haben die Fähigkeit, Rauchgeschosse einzusetzen, die die maximale Reichweite der Waffe nutzen können. Besitzt die Einheit Rauchgeschosse, dann erscheint der Befehl Smoke auf dem Einheitenmenü. Einige Fahrzeuge besitzen Nebelgeräte und/oder Rauchmörser. Diese funktionieren auf dieselbe Art und Weise wie Rauchgeschosse.

Sowohl Panzer- als auch Infanterieeinheiten setzen bei plötzlichen Angriffen Rauch ein, um dem Gegner ein schlechteres Ziel zu bieten.

Verteidigen



Einheiten, die den Befehl zum Verteidigen (Defend) erhalten haben, bleiben stehen, suchen Deckung und feuern auf jedes verfügbare Ziel. Wenn sie den Befehl zum Verteidigen (Defend) erhalten, erscheint ein blauer Bogen über der Einheit; Um die Verteidigungssichtrichtung zu ändern, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den markierten Bogen. Ziehen Sie den Bogen an die Stelle auf dem Kreis, an die sich die Einheit wenden soll und klicken Sie erneut mit der linken

Maustaste. PA-Geschütze und Panzer wenden sich in die angegebenen Richtung und die Infanterie sucht Deckung und verteidigt aus dieser Richtung. Verteidigende Einheiten greifen Gegner an, die sich nicht unter dem blauen Bogen befinden, aber nur, wenn diese Gegner sich in unmittelbarer Nähe befinden. Einheiten, die Verteidigungsaufgaben wahrnehmen, feuern auf mögliche Ziele, bei denen eine Trefferwahrscheinlichkeit von mindestens 30% besteht. Das entspricht einem gelben oder grünen Zielkreis.

Defend ist die Standardeinstellung für Panzer. Erhält ein Panzer keine spezifischen Befehle, dann verteidigt er das vor ihm liegende Gebiet.



Hinterhalt

Gibt man einer Einheit den Befehl Hinterhalt (Ambush), so entspricht dies in etwa dem Befehl Verteidigen. Wie beim Verteidigen bleiben die Einheiten stehen und suchen Deckung, aber Einheiten im Hinterhalt greifen nur an, wenn der Gegner sich bis auf 30 m nähert. Erhält eine Einheit den Befehl Hinterhalt, erscheint ein grüner Bogen über dem Gebiet. Dieser Bogen entspricht in etwa dem blauen Bogen des Befehls Verteidigen. Um die Richtung zu ändern, in der die Einheit den Hinterhalt ausrichtet, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den grünen Bogen, bewegen ihn in die gewünschte Richtung und betätigen erneut die linke Maustaste. Eine im Hinterhalt (Ambush) liegende Einheit ist im Vergleich zu einer verteidigenden Einheit normalerweise für den Gegner schwieriger zu entdecken.

Jeder erfolgreiche Kommandant muß zunächst einmal die Bedeutung des Ambush-Befehls verstehen. Infanteriekräfte sind im allgemeinen bei geringeren Reichweiten wesentlich effektiver und viele Panzerabwehrwaffen sind wirkungsvoller, wenn sie von der Seite oder von hinten eingesetzt werden. Beachten Sie auch, daß es entscheidend zu Ihrem Erfolg beitragen kann, wenn Sie Infanterie, Bazookas und verborgene PA-Waffen bis zum richtigen Moment versteckt halten.

Gruppenbefehle

Befehle können mehreren Einheiten gleichzeitig erteilt werden. Um die Einheiten zu wählen, denen Sie Befehle erteilen möchten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Bildschirm, und ziehen Sie den Cursor an eine beliebige Stelle. Dies erzeugt einen dunklen Bereich auf der Karte; lassen Sie die linke Maustaste los, wenn sich alle Einheiten, denen Sie Befehle erteilen möchten, in dem dunklen Bereich befinden. Sie können eine Gruppe auch bilden, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten und auf alle Einheiten, die Sie befehligen möchten, mit der linken Maustaste klicken.

Jeder Befehl, der einer der Einheiten erteilt wird, gilt für alle gewählten Einheiten. Die Einheiten, die einen Bewegungsbefehl erhalten, versuchen ihre aktuellen relativen Positionen beizubehalten, wenn sie ihr Ziel erreichen. Beachten Sie: Erteilen Sie den Befehl zum Feuern, wird die Sichtlinie für jede Einheit und für jeden Soldaten einzeln bestimmt.

Haben Sie die Gruppen erstellt, so können sie durch Betätigen von **Strg (1-9)** gespeichert werden, wenn sie zuvor gewählt wurden. Auf diese Weise können Sie bis zu 9 Gruppen speichern. Um die Gruppe später wieder aufzurufen, drücken Sie die entsprechende Zahl (1-9) ohne **Strg**. Wird die Zahl erneut gewählt, wird die Karte um die Gruppe zentriert.

ANDERE STEUERUNGEN

Wenn Sie den Schlachtfeldbildschirm zum ersten Mal sehen, dann wird das Spiel angehalten, da das Gefecht noch nicht begonnen hat. So haben Sie Zeit, das Schlachtfeld zu erkunden, Einheiten zu versetzen, Optionen zu bestimmen und eine Strategie zu planen.

Seegestütztes Geschützfeuer, Mörser- und Luftangriffe



Mortar Barrages, Naval Gun Fire und Air Strikes können über die Symbole der Menüleiste links unten auf dem Bildschirm gewählt werden (falls sie zur Verfügung stehen). Es erscheint ein neues Fadenkreuz; durch klicken der linken Maustaste bestimmen Sie, wo der Luftangriff, das seegestützte Geschützfeuer oder der Mörserangriff stattfinden soll. Denken Sie dabei daran, daß Naval Gun Fire, Mortar Barrages oder Air Strikes nach einem Einsatz für den Rest des Einsatzes nicht mehr zur Verfügung steht.

Luftangriffe (Air Strikes) werden von einem einzelnen Flugzeug ausgeführt, das ein Mal über den gewählten Ort fliegt. Der Flugzeugtyp wird willkürlich aus einer Liste von vier verschiedenen Typen bestimmt. Das Flugzeug wird aus einer zufällig bestimmten Richtung im Tiefflug angreifen und/oder Bomben im Zielgebiet abwerfen. Luftangriffe sind zu Beginn eines Gefechts noch nicht verfügbar, stehen erst 5-12 Minuten nach Gefechtsbeginn zur Verfügung. Nur die Amerikaner können Luftangriffe anfordern. Historisch betrachtet gab es zu geringe deutsche Luftunterstützung, um eine Einbeziehung in das Spiel rechtfertigen zu können.

Amerikanische Flugzeuge

- P-51 Mustang**6x M2 Maschinengewehre Kal. 0,5
- P-38 Lightning**4x M2 Maschinengewehre Kal. 0,5, 1x 20 mm Maschinenkanone, 2 Bomben à 500 lb oder 1000 lb (immer paarweise)
- P-47 Thunderbolt**8x M2 Maschinengewehre Kal. 0,5, 6x M8 11.5cm Raketen oder 2 M43 Bomben à 500 lb
- A-26 Invader**8x M2 Maschinengewehre Kal. 0,5 sowie Bomben



Mörserangriffe

Mörserangriffe (Mortar Barrages) werden genauso durchgeführt wie Luftangriffe (Air Strikes). Sie bestehen aus vier 80 mm Mörsern, die alle gleichzeitig feuern. Diese Batterie von Mörsern feuert zwischen 40 und 60 Mal. Wie Luftangriffe ist auch Mörserfeuer nicht immer sehr genau. Rufen Sie die Artillerie also nur zu Hilfe, wenn sie Ihre eigenen Truppen nicht gefährdet. Wenn die Artillerieoption während des Gefechts zur Verfügung steht, erscheint sie für die Amerikaner nach 1-3 Minuten, für die Deutschen erst nach 3-5 Minuten.

Seegestütztes Geschützfeuer

Angriffe mit seegestütztem Geschützfeuer (Naval Gun Fire) werden genauso durchgeführt wie Luftangriffe. Seegestützte Angriffe bestehen aus vier 5-inch-Geschützen, welche von einem vorm Ufer liegenden Zerstörer gleichzeitig abgefeuert werden. Diese Batterie von Geschützen feuert zwischen 10 und 20 Mal. Wie Mörserfeuer (Mortar Barrages) ist auch seegestütztes Geschützfeuer nicht immer sehr genau. Ziehen Sie es nur hinzu, wenn die eigenen Truppen dadurch nicht gefährdet werden. Nur den Amerikanern steht seegestütztes Geschützfeuer zur Verfügung und das nur auf ausgewählten Karten. Die Option seegestütztes Geschützfeuer erscheint nach 3-7 Minuten.

Waffenstillstand

Der Befehl Waffenstillstand (Truce) bietet dem Gegner eine Chance, ein 'Unentschieden' auszurufen. Bietet der Gegner einen Waffenstillstand an, können Sie diesen akzeptieren, indem Sie auf die Schaltfläche „Waffenstillstand“ klicken. Bietet eine Seite einen Waffenstillstand, die andere Seite akzeptiert diesen jedoch nicht, geht der Kampf weiter. Kommen beide Seiten zu einem Waffenstillstandsabkommen, legen sie ihre Waffen nieder und hören auf zu kämpfen. Das Schlachtfeld bleibt weiterhin umstritten und in dem Zustand, in dem es sich befand als der Waffenstillstand ausgerufen wurde.

Gefechtsmeldungen



Das Fenster "Combat Messages" informiert Sie über die Situation auf dem Schlachtfeld. Geht es in einer Gefechtsmeldung um eine Einheit, können Sie die Ansicht auf diese Einheit zentrieren, indem Sie auf die Nachricht klicken.

Optionen

Die Schaltfläche Optionen erscheint links unten auf der Karte. Optionen besteht aus drei Feldern: Gameplay, General und About. Diese können mit Hilfe der Register oben auf dem Bildschirm gewählt werden.

Die obersten zwei Optionen der Game Play-Rubrik bestimmen die Schlachtfeldgrafiken. Remove KIA Soldiers entfernt die gefallenen und kampfunfähigen Soldaten von der Karte, so daß Sie sich um die Lebenden kümmern können, und Remove Trees läßt das Laub von den Bäumen verschwinden. Durch diese Maßnahme wird die Sichtlinie jedoch nicht völlig frei.

In der Mitte des Bereichs Game Play finden Sie die Status Indicators, die die markierte Leiste und die farbigen Silhouetten freundlicher Einheiten steuern. Hier können eine Reihe von Bedingungen eingestellt werden: Moral, Munitionsnachschub und die Gesundheit von Einheiten. Wählen Sie hier die Informationen aus, die Sie Ihrer Meinung nach über Ihre Männer wissen müßten. Die Umrißfarben haben dasselbe Farbspektrum wie die Zielpunkte. Eine grüne Umrißfarbe bedeutet, daß Ihre Truppe eine gute Deckung haben. Ist der Umriß schwarz, haben Ihre Truppe nur eine schlechte Deckung.

Unterhalb der Statusanzeigen befinden sich Schalter für:

Team Data Inset Map Soldier Monitor

Die Funktion "Team Data"



Diese Option ist standardmäßig eingeschaltet, d. h. alle Teams auf Ihrer Seite werden unten mit ihrem aktuellen Status im Bildschirm angezeigt. Sie können ein Team auch wählen, wenn Sie in diesem Fenster darauf klicken. Die Teamdaten können auch mit der Funktionstaste **F5** ein- und ausgeschaltet werden.

Die Funktion "Inset Map"



Mit Hilfe dieser Funktion rufen Sie eine Minikarte des Schlachtfelds auf, die dann auf dem Bildschirm angezeigt wird. Sie können diese Karte auf dem Bildschirm neu positionieren, indem Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken und sie an die gewünschte Stelle ziehen. Ein Linksklick auf eine beliebige Stelle der Miniaturkarte zentriert den Bildschirm auf diese Stelle. Sie können Einheiten unter der Karte ganz normal anvisieren. Um Einheiten



unter der Minikarte zu wählen, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf. Das markierte Rechteck auf der Miniaturkarte repräsentiert den aktuellen Bildschirm. Die Miniaturkarte kann mit der Funktionstaste **F6** ein- und ausgeschaltet werden.

Die Funktion "Soldier Monitor"

MAIN GUN		OPERATING	
Jamison	ASSIST. LDR.	HEALTHY	
ASSISTING		0	rnds.
Watkins	ASSIST. LDR.	HEALTHY	
ASSISTING		0	rnds.
Pelzer	GUNNER	HEALTHY	
ASSISTING		0	rnds.
Gonzales	LOADER	HEALTHY	
ASSISTING		0	rnds.
Woo	ASSIST. LDR.	HEALTHY	
ASSISTING		0	rnds.

Der Name des Soldaten sowie seine Rolle im Team und der aktuelle Gesundheits-/Moralzustand werden oben gezeigt. Aktuelle Handlungen, Waffe in Gebrauch und Munitionsvorrat für den verwendeten Munitionstyp werden unten gezeigt.

Hier finden Sie detaillierte Berichte über die jeweils gewählte Einheit sowie Waffentyp, Munitionsvorrat und Moralzustand jedes einzelnen Soldaten der Einheit. Wenn ein Soldat einen niedrigen Moralwert hat oder unter Beschuß gerät, können seine

aktuellen Handlungen sehr stark von dem abweichen, was Sie ihm befohlen haben. Sie können die Soldatenüberwachung durch Drücken der Funktionstaste **F7** ein oder ausschalten. Darüber hinaus läßt sich dieses Fenster durch Klicken mit der rechten Maustaste sowie Ziehen an eine andere Position auf dem Bildschirm verschieben.

Mögliche Moralzustände

- Healthy (Gesund):**Der Gesundheitszustand des Soldaten ist sehr gut.
- Injured (Verletzt):**Der Soldat ist verletzt, aber immer noch handlungsfähig.
Bei Aktionen erhält er einen Punkteabzug.
- Incapacitated (Kampfunfähig):**Der Soldat ist schwer verwundet und nicht mehr handlungsfähig.
- Dead (Tot):**Zuhause erhält jemand ein Telegramm.
- Winded (Müde):**Soldat ist müde, kann sich aber durch eine kurze Pause erholen, seine Leistungsfähigkeit ist leicht beeinträchtigt.
- Fatigued (Erschöpft):**Soldat ist völlig erschöpft. Er braucht dringend Ruhe und ist kaum noch handlungsfähig. Seine Leistungsfähigkeit ist stark beeinträchtigt.
- Panicked (in Panik):**Der Soldat verliert fast den Verstand. Seine Kampffähigkeit ist dramatisch reduziert. Er könnte sich nach einiger Zeit erholen, aber Sie sollten seine Kameraden um ihn scharen, bis er sich beruhigt.
- Broken (Deprimiert):**Der Soldat befolgt keine Befehle mehr und denkt an Flucht. Wie bei von Panik befallenen Soldaten kann auch hier nach einer Weile ein Ruhezustand eintreten, und die Anwesenheit eines Kommandanten und seiner Einheit bringt ihn vielleicht wieder zur Vernunft.

- Routed (Desertiert):**Dieser Soldat hat beschlossen, zu fliehen, ihm kann man nicht mehr helfen.
- Suppressed (unter Druck):**Der Soldat geht vor dem Gegner in Deckung und schießt zurück. Seine Genauigkeit beim Feuern der Waffe ist beeinträchtigt.
- Pinned (Festgenagelt):**Der Soldat ist unter schwerem Beschuß und verbringt mehr Zeit damit, sich zu verstecken, als zu feuern. Seine Genauigkeit ist beeinträchtigt, und es ist unwahrscheinlich, daß er einem Bewegungsbefehl Folge leistet.
- Cowering (in Deckung):**Der Soldat bleibt wo er ist, verhält sich ruhig und schießt nur gelegentlich.
- Stunned (Betäubt):**Eine Explosion hat diesen Soldaten vorübergehend außer Gefecht gesetzt. Er wird sein Bewußtsein bald wiedererlangen.
- Heroic (Heroisch):**Der Soldat fühlt sich gut und seine Leistungen sind überdurchschnittlich.
- Fanatic (Fanatisch):**Der Soldat ist völlig von sich überzeugt, verhält sich wagemutig und strebt einen Orden an.
- Berserk (Rasend):**Der Soldat fühlt sich unverwundbar und greift Gegner völlig furchtlos an. Solche Demonstrationen der Tollkühnheit inspirieren seine Kameraden.

Der Unterbildschirm General (unter Options) bietet u. a. die folgenden Optionen Game Speed, Screen Resolution und Scroll Speed. Auf diesem Bildschirm können Sie außerdem Musik, Zwischensequenzen und Soundeffekte ein- und ausschalten. Des weiteren bestimmen Sie hier, welche Sprache die deutschen Einheiten sprechen.



Zoomstufe



Die Zoom-Steuerung befindet sich in der unteren linken Ecke der Karte neben der Schaltfläche Options. Abgesehen von der Standard-Zoomoption kann die Karte auch weggezoomt werden. Die Einheiten erscheinen dann alle als farbige Kästchen. Es ist zwar im allgemeinen einfacher, das Spiel mit der Standard-Zoomeinstellung zu betreiben, aber die weggezoomte Karte ist oft nützlich, um die Grundplatzierung der Einheiten vorzunehmen oder einen Eindruck vom Gefechtsfortschritt zu bekommen.

Einer der besten Verwendungszwecke für die minimale Zoomstufe ist es, zu überprüfen, welche Gebiete von Ihren Kommandoteams beeinflusst werden. Mit Hilfe der **Leertaste** erfahren Sie, welchen Befehlsradius jeder Kommandeur hat, so daß Sie auf einen Blick erkennen können, wer vom Einsatz der Offiziere profitiert.

Einheitenstatus

Der "Unit Status" ist am unteren Bildschirmrand zu finden. Hier finden Sie Informationen zum Einheitentyp, erfahren was die Einheit gerade macht, ob die Männer gesund sind und wie effizient sie auf verschiedenen Reichweiten gegen Infanterie und Panzer vorgehen kann. Die Reichweiten sind 20, 40, 80, 160, 320 und 640 m. Die Grafik mit der Bezeichnung AP (Anti-Personnel – Gegen Personen) steht für die Wirksamkeit der Einheit gegen Infanterie und der niedrigere AT -Wert (Anti-Tank) weist die Wirksamkeit gegen Panzer aus. Die Darstellung darunter zeigt, wie eine Infanteriegruppe beim Einsatz gegen Panzer höchst effektiv sein kann, allerdings nur bei geringer Reichweite.



Die Farben der Gesichter weisen auf den Status der Mitglieder der Einheit hin.

GrünGesund
GelbVerletzt
OrangeKampfunfähig
SchwarzIn Panik
WeißErgeben
RotTod

KOMMANDO UND MORAL

Während jede Einheit einen Anführer besitzt, der seine Truppen ins Gefecht führt, wird die Kampffähigkeit und Moral einer Einheit entscheidend verbessert, wenn sie sich in der Nähe eines hochrangigeren Kommandanten befindet, der die Leistungen seiner Männer zu steuern weiß. Sorgen Sie dafür, daß sich ein Schlachtfeldkommandant in der Nähe Ihrer Fronteinheiten befindet, dann steigen ihre Kampfleistung und Moral drastisch. Je höher der Rang des Kommandanten, desto größer ist der Schlachtfeldbereich, über den er Einfluß hat. Wenn Sie die **Leertaste** auf dem Schlachtfeld drücken, sehen Sie den Befehlsradius des jeweiligen Kommandanten. Die Farbe des Kreises deutet auf die Qualität des Kommandanten hin.

GrünHoch
GelbMittel
RotGering
SchwarzSehr Gering

Während der Platzierungsphase und während des Gefechts ist es oft nützlich, die Karte wegzuzoomen, die **Leertaste** zu drücken und sich zu vergewissern, daß Ihre Kommandanten so positioniert sind, daß Sie Ihren Truppen zur Seite stehen können.

Während das Gefecht fortschreitet, nehmen die Moralwerte mancher Soldaten ab. Der Kampfeswille eines Soldaten gerät ins Wanken, wenn er unter Gegnerbeschuß steht, seine Offiziere wegsterben, er flankiert wird, in einen Hinterhalt gerät, mit zu vielen Gegnern konfrontiert wird oder von Leichen umringt ist. All das kann dazu führen, daß der Soldat in Panik gerät, wegläuft oder sich gar dem Gegner ergibt. Dies gilt natürlich auch für gegnerische Truppen, weshalb es oft sehr wirkungsvoll sein kann, wenn Sie die Moral des Gegners brechen, um so ein Gefecht für sich zu entscheiden. Gefangene werden mit erhobenen Händen zum Kartenrand geführt. Eine Befreiung ist möglich, wenn es Ihrem Team gelingt, die Gefangenen vor dem Kartenrand zu erreichen.

Abgesehen von einer kompetenten Haltung als Kommandant können Sie die Moral der Soldaten auch verbessern, wenn Sie den Gegner in den Hinterhalt locken. Auch Infanteriekräfte, die gegnerische Panzer zerstören, erhalten einen gewaltigen Moralschub während des aktuellen Gefechts.

Sammeln

Nach einiger Zeit sammeln sich Soldaten, die in die Flucht geschlagen wurden. Wenn sie sich innerhalb des Befehlsradius eines Kommandoteams befinden, ist dieser Zeitraum kürzer. Wenn sich der verzweifelte Soldat nicht innerhalb des Befehlsradius eines Anführers befindet, benötigt der Soldat länger, um sich wieder zu sammeln.

Trennung

Es kann vorkommen, daß ein Soldat von seiner Einheit getrennt wird. Grund dafür ist entweder Panik oder ganz einfach eine Folge der Kriegswirren. Wenn dies geschieht, versucht der Soldat, seine Einheit wiederzufinden. Dieser Vorgang kann beschleunigt werden, indem die Einheit näher an den „verlorenen Sohn“ herangebracht wird. Die Anwesenheit eines Kommandanten hilft dabei, die Truppen zusammenzuhalten und die verstreuten Soldaten wieder zusammenzubringen.



DAS SCHLACHTFELD

In vielen Fällen ist das jeweilige Terrain des Schlachtfelds die beste Ressource, die ein Kommandant hat. Eine Baumgruppe, ein verlassenes Haus oder ein Wassergraben können in den richtigen Händen entscheidende Vorteile bringen. Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt, während sich der Cursor über einem Terrainmerkmal befindet, um Informationen darüber zu erhalten. Details werden in der unteren linken Ecke des Bildschirms gezeigt.

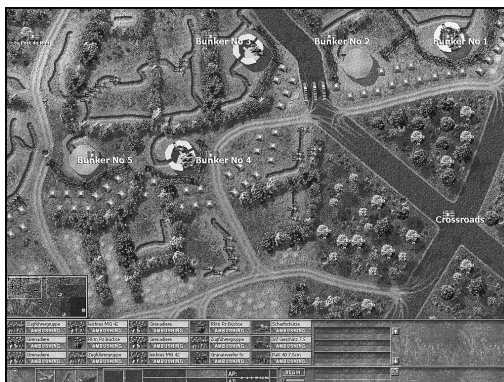
Hügel



Es ist eine alte militärische Taktik, Bodenerhebungen stets zu halten - und das zu Recht. Einheiten auf Hügeln können über Hindernisse hinwegsehen und haben daher gute Sicht bzw. eine gute Sichtlinie. Der Nachteil ist jedoch, daß alle gegnerischen Einheiten auf die erhöht operierende Einheit feuern können, sobald diese entdeckt wurde. Darüber hinaus bewegen sich Einheiten, die auf Hügel klettern, langsamer. Der Abstieg erfolgt in der Regel sehr viel schneller. Dies ist vor

allem dann nützlich, wenn Sie nicht wollen, daß der Gegner Sie erreicht, oder wenn Sie sich möglichst schnell davonmachen möchten. Der größte Vorteil von Hügeln ist aber wahrscheinlich, daß sie die Sichtlinie blockieren. Einheiten können sich hinter Hügeln verstecken, um nicht aufgespürt zu werden und ihre Flanken zu schützen.

Schlenken, Gräben und Geschützgruben



Einheiten können zwar keine tiefen Gewässer überqueren, aber mit seichten Gewässern kommen sie gut zurecht. Vertiefungen im Boden, die fließende Gewässer hinterlassen haben, sind außerdem hervorragende natürliche Schutzwälle. Schlenken und Gräben bieten den Soldaten Schutz, wodurch sie schwerer zu treffen sind; sie können sich jedoch als Todesfallen erweisen, wenn es dem Gegner gelingt, sich seitlich anzunähern und in den Graben hineinzufeuern.

Geschützgruben sind spezielle runde Gräben, die für Mörser und PA-Waffen gegraben wurden.

Bewegt sich eine Kampftruppe in einer Campaign oder Operation eine Runde lang nicht vom Fleck, ruht sie sich aus. Wird eine ruhende Kampftruppe angegriffen, werden ihre Infanterie- oder PA-Waffen automatisch entweder in einem Graben oder einer Geschützgrube plaziert.

Wälder



Wälder sind sozusagen ein zweischneidiges Schwert. Truppen, die sich durch Wälder bewegen, haben automatisch gute Deckung. Baumstümpfe halten Feuer ab, und Laub schützt Einheiten davor, vom Gegner genau anvisiert zu werden. Dies gilt natürlich auch für den Gegner, so daß es auch für Ihre Einheiten in Wäldern schwierig ist, die andere Seite anzugreifen. Aus diesem Grund sind Flammenwerfer optimal für Wälder geeignet, denn im Schutz des Laubs und der Bäume

können sie sich gut an den Gegner annähern. Da sich die Infanterie in Wäldern gut verstecken kann, sind Wälder für Panzer ausgesprochen gefährlich, weshalb sie sich nur im Notfall dorthin wagen sollten. Mörserfeuer in Wäldern führt zu hohen Sprengpunkten. Dadurch werden die Wirkungen dieser Waffen auf Infanterieeinheiten verstärkt. Denken Sie daran, daß der Befehl **Strg+T** genutzt werden kann, um das Laub in Wäldern unsichtbar werden zu lassen. Das Laub ist zwar noch da und hat Auswirkungen auf das Spiel, aber der Spieler kann zumindest die Einheiten sehen.

Gebäude



Um die Bedeutung von Gebäuden zu verstehen, ist es wichtig, zu wissen, daß Gebäude für die sich darin aufhaltenden Einheiten (vor allem für die Infanterie) unglaublich nützlich sind. Die Dächer von Gebäuden bieten Schutz vor Mörserfeuer, die Wände bieten Sichtschutz und halten gegnerisches Feuer ab, und hohe Gebäude bieten günstige Schußfelder über Hindernisse von geringer Höhe. Aufgrund der genannten Punkte sind sie ausgesprochen nützlich für Infanterie

und PA-Waffeneinheiten und bedeuten eine klare Gefahr für Panzer. Ein einzelner Panzer kann normalerweise Infanteriekräfte in einem Gebäude nicht erkennen, bis er sich in



Reichweite für einen Hinterhalt befindet. Ein kluger Kommandant tut sein Äußerstes, um seine Panzer von jedem Gebäude fernzuhalten, das nicht zuerst von der eigenen Infanterie überprüft worden ist.

Beim Anrücken an ein Gebäude ist es oft nützlich, Rauch einzusetzen. Dadurch können sich die Einheiten nähern, ohne aufgespürt zu werden. Häufig ist es auch angebracht, mit Maschinengewehren auf Gebäude zu feuern (Fire-Befehl), wenn Ihre Infanterie anrückt, um alle Einheiten niederzuhalten, die sich in dem Gebäude aufhalten könnten.

Da PA-Waffen nur über begrenzte Mobilität verfügen und Mörserfeuer gegenüber anfällig sind, sollten sie so oft wie möglich in Gebäuden untergebracht werden. Leider wird dadurch auch das Schußfeld der PA-Waffe eingeschränkt. Nur leichte PA-Geschütze können in Gebäuden in Stellung gebracht werden.

Alle Gebäude verbergen die Truppen vor dem Gegner; je massiver das Gebäude gebaut ist, desto besser schützt es vor gegnerischem Feuer. Hölzerne Gebäude bieten keinerlei Schutz vor Kanonenfeuer und nur begrenzten Schutz vor anderen Angriffen. Steingebäude bieten besseren Schutz, beispielsweise gegen Angriffe von Kanonen kleineren Kalibers. Die wenigen verstärkten Militäreinrichtungen in der Cotentin-Region schützen vor den meisten Angriffen.

Schutt

Schutt entspricht in seiner Funktion größtenteils den Gebäuden, aber da kein Dach vorhanden ist, kann Mörserfeuer hier zur Gefahr werden.

Straßen

Die Vorteile von Straßen sind offensichtlich. Auf Straßen kommt man normalerweise schneller voran, als wenn man sich durch Schlamm kämpft, gleichzeitig ist man aufgrund des Mangels an Verstecken und Deckung dem Gegner schutzlos ausgeliefert.

Sträucher

Nicht bei jeder Pflanze handelt es sich um einen Baum, und manchmal genügt dem Soldaten ein Busch oder Strauch, um sich dahinter verstecken zu können, während er auf den Gegner wartet. Wird er jedoch gesehen, muß er schnell feststellen, daß ein Strauch keine Kugeln abhalten kann.

Minenfelder



Minenfelder sollen zur Verteidigung von Gebieten beitragen und den Gegner verlangsamen, ohne die eigenen Männer zu gefährden. Minenfelder werden nicht von Ihnen platziert, sondern automatisch eingesetzt, wenn sie in einem Gefecht zur Verfügung stehen. Minenfelder können entdeckt werden, wenn Sie die maximale Zoomstufe anwenden. Sie sind rot gekennzeichnet. Wenn Fahrzeuge und Infanterietrupps auf Minen treffen, können sie Schaden erleiden oder

sogar zerstört werden. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, mit Minenfeldern fertigzuwerden.

Pioniere sind mit Minenräumarbeiten vertraut. Pioniere, die unter dem Befehl Sneak ein Minenfeld überqueren, machen jede Mine die sie finden unschädlich.

Auch andere Infanterietypen können über Minenfelder schleichen (Sneak) und laufen dabei kaum Gefahr; Minen zur Explosion zu bringen. Infanteriekräfte mit dem Status Moving oder Moving Fast sind eher minengefährdet.

Zu guter Letzt können Sie, falls alles andere mißlingt, konzentriertes Mörser- oder Artilleriefeuer einsetzen, um die Minen zur Detonation zu bringen. Das ist aber keine sehr effiziente Lösung, und Sie laufen Gefahr, daß einige Minen nicht entdeckt werden.

Am besten und einfachsten gehen Sie mit Minenfeldern um, wenn Sie sich möglichst um sie herum bewegen.



ENDE EINES GEFECHTS

Gefechte können auf verschiedene Weise enden. Bei Einzelgefechtsspielen können viele dieser möglichen Endsituationen in der unteren rechten Ecke des Befehlsbildschirms ausgewählt werden.

Siegepunkte



Auf jeder Karte findet sich eine Reihe von Siegpunkten. Siegpunkte repräsentieren entweder wichtige strategische Orte oder andere Punkte von militärischem Interesse. Kontrolliert eine der Seiten alle Siegpunkte auf der Karte, gewinnt sie das Gefecht. Wenn Sie die Option Two-Minute Warning aktiviert haben, hat die Gegenseite 2 Minuten Zeit, um mindestens ein Siegpunkt zurückzuerobern. Gelingt ihr das nicht, wird sie von der Karte gedrängt. Jeder Siegpunkt ist durch eine Flagge markiert. Eine Mischflagge

repräsentiert einen Siegpunkt, der von keiner Seite kontrolliert wird. Um einen Siegpunkt zu erobern, bewegen Sie eine beliebige Einheit (außer den Scharfschützen) dorthin. Siegpunkte dienen außerdem dazu, einen Kampf punktemäßig zu entscheiden. Jeder Siegpunkt ist 1 - 3 Punkte wert (abhängig von seiner Position und Größe). Siegpunkte mit größeren Markierungen sind mehr wert. Siegpunkte entlang der Kartengrenze sind im allgemeinen nur 1 Punkt wert.

Waffenstillstand

Ein Kampf kann beendet werden, wenn beide Seiten zustimmen. Um einen Waffenstillstand vorzuschlagen, klicken Sie auf die Schaltfläche Truce auf der Symbolleiste in der rechten unteren Ecke. Die Kämpfe werden erst eingestellt, wenn beide Spieler dem Waffenstillstand zugestimmt haben. Wird Ihnen ein Waffenstillstand angeboten, klicken Sie auf die Schaltfläche Truce, um ihn zu akzeptieren. Ein nicht angenommenes Waffenstillstandsangebot kann zurückgezogen und zu einem späteren Zeitpunkt erneut angeboten werden. Klicken Sie dazu erneut auf die Schaltfläche Truce.

Zeit

Bei Gefechten mit zeitlicher Begrenzung endet der Kampf, wenn die Zeit abläuft. Wir empfehlen, den Timer auf 15 Minuten einzustellen. Diese Zeiteinstellung hat sich als optimal für Gefechte gegen KI-Gegner erwiesen.

Moralzusammenbruch

Egal, ob Sie eine Operation oder eine Kampagne, ein historisches oder ein eigenes, mit dem Szenario-Editor erstelltes Szenario spielen, die Option Force Morale ist immer aktiviert. Sie können diese Funktion deaktivieren, indem Sie das entsprechende Kästchen auf dem Befehlsbildschirm anklicken. Bei einzelnen Gefechten, egal ob es sich dabei um historische oder eigene handelt, ist standardmäßig die Option Force Morale deaktiviert.

ANMERKUNG DES ENTWICKLERS: Wir weisen Sie darauf hin, daß das Ausschalten der Option Force Morale das Spielgewicht stark verändert, wenn Sie Operationen oder Kampagnen spielen. Die zum Umfang des Spiels gehörenden Operationen und Kampagnen wurden für das Spiel mit aktivierter Option Force Morale entwickelt.

Endet ein Kampf aufgrund eines Waffenstillstands oder weil die Zeit abläuft, bleibt das Schlachtfeld zwischen den Seiten aufgeteilt. Bei Kampagnen oder Operationen sind die Einsätze für den folgenden Spielabschnitt davon abhängig, wie weit die beiden Seiten im vorigen Gefecht vorangekommen sind.

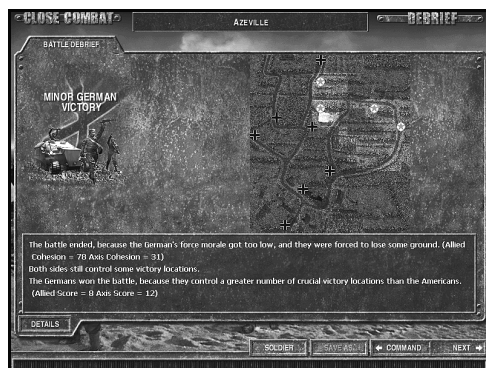
Endet ein Gefecht aufgrund eines Moralzusammenbruchs, dann verliert die geflohene Kampftruppe 1-3 Siegpunkte, abhängig vom Verhältnis der Truppenmoral der Gewinnerseite zu dem der Verliererseite. Darüber hinaus verliert die Kampftruppe zwei zufällig aus dem Kampfverband ausgewählte Teams als Verlustabzug der Nachhut-/Ausbruchstruppe. Wenn der Sieger 33 % mehr Truppenmoral besitzt als der Verlierer, gewinnt der Sieger ein Siegpunkt. Liegt das Verhältnis zwischen 33 % und 66 %, erhält der Sieger zwei Siegpunkte. Ist das Verhältnis größer als 66 %, erhält der Sieger drei Siegpunkte. Hat die fliehende Seite noch Siegpunkte übrig, bleibt das Schlachtfeld den letzten Positionen nach aufgeteilt; ansonsten wird die verlierende Seite von der Karte gedrängt.

Wird eine Kampftruppe von der Karte gedrängt, löst sie sich auf. Hatte sie bei ihrer Auflösung noch Vorräte, besteht eine 75 %ige Wahrscheinlichkeit, daß jedes Team dem Truppenpool der Kampftruppe hinzugefügt wird.

Vernichtet eine Seite alle gegnerischen Einheiten, hat sie das Schlachtfeld erobert und die gegnerische Kampftruppe löst sich auf. Dies geschieht nur in den seltensten Fällen, da die verlierende Seite üblicherweise vorher aufgrund von Moralzusammenbruch flieht.



Der Bildschirm „Debriefing“



Wenn ein Gefecht endet, erscheint der Bildschirm „Debriefing“. Der Einsatzbesprechungsbildschirm zeigt an, welche Seite gewonnen hat, warum sie gewonnen hat und welche Gebiete der Karte sie kontrolliert. Die helleren Teile der Karte sind unter Ihrer Kontrolle.

Die Schaltfläche Details links unten auf dem Bildschirm dient dazu, auf dem Einsatzbesprechungsbildschirm die spezifischen Angaben zu den Verlusten der beiden Seiten zu

zeigen. Mit Hilfe der Schaltfläche Text gelangen Sie wieder zum Originalbildschirm zurück.

Die Schaltfläche Soldier ermöglicht es Ihnen, die Leistung der einzelnen Soldaten zu überprüfen. Verwenden Sie die Schaltflächen Team Icon unten auf dem Bildschirm, um durch Ihre Einheiten zu blättern. Beachten Sie, daß die kleinen +- und -Markierungen Änderungen in den Attributen des Soldaten markieren. Die Orden, besondere Tapferkeit oder Feigheit sowie die Abschlüsse während der letzten Schlacht werden auch aufgeführt.

Das Register Campaign Debrief oben auf dem Bildschirm öffnet eine Karte des Kampagnengebiets, auf der zu erkennen ist, welche Regionen die beiden Seiten jeweils kontrollieren. Außerdem erfahren Sie hier den aktuellen „Campaign Score“. Mit der Schaltfläche Details auf dem Bildschirm „Campaign Debrief“ rufen Sie eine Liste der Gesamtverluste beider Seiten während der gesamten Kampagne auf.

Wenn Sie alle Kampfergebnisse gesehen haben, gelangen Sie mit Hilfe der Schaltfläche Next zum nächsten Gefecht oder zur nächsten Strategierunde.

DIE STRATEGISCHE EBENE



Der Bildschirm „Strategy“ steuert die Bewegungen der Kampftruppen im „Operation“ und „Campaign“- Spiel. Auf diesem Level bestimmen Sie den Gefechtsplan – nicht für die einzelnen Truppen auf dem Schlachtfeld sondern für die D-Day – Utah Beach-Offensive selbst. Jede der Kampftruppen repräsentiert eine Einheit mit der ungefähren Bataillonsstärke, die damals tatsächlich in der Normandie kämpften. Das Resultat der Gefechte zwischen den

Kampftruppen repräsentiert den Erfolg oder Mißerfolg der gesamten Formation.

Werden Sie an allen Fronten nach vorn preschen und das Gebiet sichern?

Werden Sie erreichen, was Deutschland historisch gesehen nicht gelang?

Die Strategiekarte

Die „Strategic Map“ zeigt die Region, in der die meisten Schlachten der Utah Beach-Offensive ausgetragen wurde. Damit mehr Details sichtbar werden, kann die Karte gerollt werden.

Während einer bestimmten Kampagne oder Operation kann die Strategiekarte ganz oder zum Teil zur Verfügung stehen. Jede verfügbare Region ist durch ein farbiges Quadrat in der Mitte gekennzeichnet. Dieses Quadrat zeigt, wer die Region kontrolliert, oder ob die Region derzeit unkämpft wird. Außerdem erkennen Sie hier, wo die Versorgungsdepots sind. Einzelne Regionen sind durch Straßen verbunden. Eine Kampftruppe kann sich nur dann von einer Region in eine andere bewegen, wenn eine Verbindungsstraße vorhanden ist und sie den Siegpunkt kontrolliert, der mit der Verbindungsstraße verbunden ist.

Amerikanische Kontrolle:Weißer Stern auf grünem Hintergrund

Deutsche Kontrolle:Schwarzes Kreuz

Gemischte Kontrolle:1/2 weißer Stern, 1/2 schwarzes Kreuz

Großes amerikanisches Nachschublager:grüne Tonnen

Großes deutsches Nachschublager:graue Tonnen

Kleines amerikanisches Nachschublager:grüne Tonne

Keines deutsches Nachschublager:graue Tonne



Entdeckte gegnerische und eigene Kampftruppen sind auf dem Strategiebildschirm zu sehen. Sie können jede Kampftruppe betrachten, indem Sie mit der linken Maustaste auf sie klicken. Daraufhin erscheinen die einzelnen Einheiten der Kampftruppe auf der Leiste am unteren Bildschirmrand. Klicken Sie auf eine beliebige Einheit der Kampftruppe, um den Bildschirm "Soldier" für diese Einheit zu sehen.

Amerikanische und deutsche Kampftruppen sind außerdem mit einem Stern- oder Kreuzsymbol versehen. Die Farbe des Symbols gibt Aufschluß über die ungefähre relative Feuerkraft jeder Kampftruppe .

Grünstarke PA und AP

Gelbmittelmäßige PA und starke AP

Orangemittelmäßige PA und AP

Rotschwache PA und mittelmäßige AP

Schwarz.....sehr schwache PA und schwache AP

Einheiten mit niedriger Feuerkraft werden am besten zur Abwehr eingesetzt, d. h. um den Vormarsch des Gegners zu verhindern, während Ihre stärkeren Einheiten einen Angriff durchführen. Eine richtig angeführte Infanterietruppe kann selbst eine schwer bewaffnete gepanzerte Kolonne in Schach halten.

Wetteranzeige

In der oberen linken Ecke der "Strategic Map" befindet sich die Wetteranzeige, von der Sie das Wetter für den aktuellen strategischen Zug ablesen können.

Anzeige der Bodenbedingungen

Unterhalb der Wetteranzeige befindet sich die Bodenbedingung für den aktuellen Zug.

Strategische Rundenanzeigen

Unterhalb der Anzeige für die Bodenbedingungen befinden sich die strategischen Rundenanzeigen mit dem aktuellen Datum, dem für das Szenario festgelegten Enddatum sowie der aktuellen Zeit. Wenn Sie auf die Pfeile neben der Anzeige für die Szenariodauer klicken, werden die Verstärkungstruppen angezeigt und wo diese ggf. am angezeigten Datum ankommen. Mögliche Datumsangaben liegen zwischen dem 6. und 30. Juni 1944.

Kampftruppen

Kampftruppen repräsentieren eine militärische Gruppierung von der ungefähren Größe des leitenden Elements einer Regiment-Kampftruppe. Diese Kampftruppen bestehen aus verschiedenen Kräften: Infanterie, Panzer und anderen Fahrzeuge sowie Unterstützungsteams. Eine komplette Kampftruppe kann 15 Einheiten im Spiel haben. Während des Kampfes erleiden die Kampftruppen Verluste; diese werden aus einem begrenzten Verstärkungspool ersetzt. Verstärkungspools werden im Verlauf des Spiels langsam wieder aufgefrischt. **Hinweis:** Der Verstärkungspool funktioniert automatisch. Es handelt sich dabei um andere Truppen als die aus dem Truppenpool.

Reparatur und Ersatz

Panzer, die beschädigt wurden, und Infanterieeinheiten, die Verluste erlitten haben, können manche Reparaturen direkt auf dem Schlachtfeld durchführen. Alle beschädigten Panzer werden nach dem Gefecht für Feldreparaturen eingeteilt. 40 % aller beschädigten Panzer können wieder funktionstüchtig gemacht werden, aber die übrigen sind entweder zu schwer beschädigt, um repariert zu werden, oder werden ausgeschlachtet, um die Ersatzteile für die 40 % reparaturfähigen Panzer zu gewinnen.

Sind mehr als 60 % der Soldaten eines Infanterietrups getötet oder ernsthaft verletzt worden, wird die Einheit aufgelöst und die Überlebenden anderen Einheiten zugeteilt oder nach hinten verlegt. Infanterieeinheiten, die weniger als 60 % Verluste erleiden, versuchen Ersatzleute aus den aufgelösten Infanterieeinheiten oder aus den Reihen der neuen Männer aus den hinteren Reihen zu finden.

Schrottreife Panzer und aufgelöste Infanterieeinheiten müssen aus dem Reservekräftepool ersetzt werden.

Ersatztruppen kommen nicht unbedingt aus den "hinteren" Reihen an die Front. Sie werden auch von größeren Organisationen bereitgestellt, zu denen die Kampftruppe gehört. Selbst wenn Ihre Kampftruppe umzingelt ist, kann sie Ersatztruppen erhalten, denn es wird angenommen, daß diese Truppen vom Hauptquartier der Kompanie oder Division gesendet werden, die sich ebenfalls wie Ihre Kampftruppe im Kessel befinden.

Auflösen

Kampftruppen werden aufgelöst, wenn ein Spieler die Entscheidung trifft oder wenn er durch den Verlust aller Siegpunkte oder durch Moralzusammenbruch von der Karte gedrängt wird. Wenn eine sich auflösende Kampftruppe den Status „In Supply“ hat, werden all ihre Einheiten zu ihrem Verstärkungspool geschickt. Wenn Ihnen nur noch eine Kampftruppe bleibt, möchten Sie sie wahrscheinlich nicht auflösen.

Das Auflösen einer geschwächten Kampftruppe, die „In Supply“ ist, macht den Weg für besser ausgerüstete Kampftruppen frei. Dadurch kann sich die geschwächte Kampftruppe in den hinteren Reihen wieder neu formieren.

Löst sich eine Kampftruppe freiwillig auf, während sie den Status „Out of Supply“ hat, verliert sie alle Fahrzeuge, und 50 % der Infanterieeinheiten geraten in Gefangenschaft, bevor sie zum Versorgungspool der Gruppe zurückkehren können.

Wird eine nicht versorgte Kampftruppe dazu gezwungen, sich aufzulösen, weil sie von der Karte gedrängt wird, verliert sie alle Fahrzeuge, und 75 % ihrer Infanterieeinheiten werden gefangengenommen. Dies kann sich als schwerwiegender Verlust entpuppen.

Neuformation und Verstärkung

Löst sich eine Einheit auf, wird sie versuchen, sich am nächsten Morgen auf der Karte neu zu formieren. Die Einheit formiert sich zunächst an einem Nachschublager, das von der eigenen Seite kontrolliert wird. Wenn keine solchen Lager verfügbar sind, formiert sie sich an einem großen Nachschublager, daß vom Gegner kontrolliert wird.



Verstärkungseinheiten tauchen auf der Bildfläche auf, sobald das Szenario den Moment ihrer Ankunft bestimmt. Diese Einheiten kommen an vorbestimmten Nachschublagern an. Wenn ein Lager von der eigenen Seite kontrolliert wird, kann sich die Einheit frei bewegen. Ist das Lager in den Händen des Gegners und eine gegnerische Kampftruppe befindet sich auf der Depotkarte, muß sie sich ihren Weg zur Karte freikämpfen.

In beiden Fällen, d. h. bei der Neuformierung und der Verstärkung, kommt die Einheit zum nächsten Nachschublager, wenn sich dort eine eigene Einheit befindet.

Versorgung

Einheiten erhalten Treibstoff und Munition von eigenen Versorgungsstellen. Eine Einheit kann Versorgungsgüter von jeder eigenen Versorgungsstelle erhalten, zu der sie gefahrlos durch eigene, nicht umkämpfte Gebiete gelangen kann. Dies wird als Versorgungslinie bezeichnet, und wenn es Ihnen gelingt, die des Gegners zu durchbrechen, können Sie die Kampffähigkeit der betroffenen Einheit erheblich einschränken. Eine „abgeschnittene“ Einheit erhält den Status „Out of Supply“. Eine solche Einheit bewegt sich bei jeder Kampftruppe um eine Munitions- und Treibstoffversorgungsstufe nach unten. Der Verlust der Munitionsversorgung bedeutet gleichzeitig geringere Munitionsvorräte zu Beginn eines Gefechts. Der Verlust von Treibstoff hat keine unmittelbare Wirkung auf Panzer. Sinkt die Treibstoffversorgung jedoch auf „Low“, dann steigt die Wahrscheinlichkeit, daß ein Fahrzeug den Kampf ohne Treibstoff beginnt und deshalb unbeweglich ist.

Treibstoffvorrat

Versorgungszustand	Auswirkung
Hoch:	Normal
Normal:	Normal
Gering:	30 % Wahrscheinlichkeit, daß das Fahrzeug nicht bewegt werden kann.
Kein:	60 % Wahrscheinlichkeit, daß das Fahrzeug nicht bewegt werden kann.

Munitionsvorrat

Versorgungszustand	Auswirkung
Hoch:	100 % Optimum
Normal:	80 % Optimum
Gering:	60 % Optimum
Kein:	30 % Optimum

Eine Kampftruppe, die nicht versorgt wird und deren Treibstoff zur Neige geht, kann Treibstoff aus größeren gegnerischen Nachschublagern requirieren. Damit eine Kampftruppe in den Besitz des gegnerischen Treibstoffs gelangt, muß sie zunächst das Lager besetzen. Beim Verlassen des Lagers verringert sich der Treibstoffvorrat wie bei einem normalen eigenen Lager. Größere gegnerische Nachschublager haben nur einen begrenzten Treibstoffvorrat vor Ort, d. h. es wird keine Nachschublinie aufgebaut. Leider erhalten Sie aus den gegnerischen Nachschublagern keine Munition.

Einheiten, die nicht mehr versorgt werden, haben auch größere Schwierigkeiten, ihre beschädigten Panzer zu reparieren. Eine Kampftruppe, deren Munitionsversorgung auf „low“ abgesunken ist, hat nur noch eine Chance von 75 %, daß ein beschädigter Panzer aus dem Pool ersetzt wird. Sinkt der Versorgungsstatus einer Kampftruppe auf „None“, wird ein Panzer nicht mehr repariert, bis die Versorgung wiederhergestellt ist.

Strategische Runden

Jede strategische Runde repräsentiert mehrere Stunden Kampfzeit. Im Verlauf eines Tages finden zwei strategische Runden statt. Kampftruppen aus dem Verstärkungspool treffen nur während der morgendlichen Runde ein. Während jeder strategischen Runde können Sie jede von Ihnen kommandierte Kampftruppe bewegen bzw. ihr einen Befehl erteilen, verfügbare Luftangriffe durchführen sowie sich um Artillerieunterstützung oder seegestütztes Sperrfeuer kümmern. Wenn Sie es für nötig erachten, können Sie Kampftruppen auch auflösen. Nachdem Ihre Runde beendet ist, betätigen Sie Execute. Daraufhin wird der Bildschirm „Strategic Results“ eingeblendet. An diesem Punkt wird das Spiel automatisch gespeichert. Nachdem Sie die Resultate Ihrer Entscheidungen überprüft haben, können Sie alle nachfolgenden Gefechte in willkürlicher Reihenfolge austragen.

Kampftruppen bewegen



Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Kampftruppen, um sie zu bewegen. Nach der Auswahl einer Kampftruppe erscheinen Bewegungspfeile, die auf alle Bereiche verweisen, zu denen sich die Kampftruppe bewegen kann. Nachdem Sie sich entschieden haben, wohin sich die Kampftruppe bewegen soll, ziehen Sie sie auf ein angrenzendes Territorium. Kampftruppen in nicht umkämpften Territorien können über jede Verbindungsstraße

bewegt werden. In Gebieten, die von beiden Seiten kontrolliert werden, können Sie nur jene Straßen benutzen, für die Sie die Siegpunkte halten.

****Der Bildschirm „Strategic Results“ zeigt, wie sich die Bewegungen auf die jeweilige Runde ausgewirkt haben und ob es zu Gefechten kommen wird. Um die aufgeführten Gefechte auszutragen oder zur nächsten strategischen Runde vorzurücken, klicken Sie mit der linken Maustaste auf „Next“. Die Gefechte werden in der Reihenfolge von Norden nach Süden und von Westen nach Osten ausgetragen.****



Hinweis: Jede Seite kann jeweils nur eine Kampftruppe in einer Region haben.

Sie können eine Kampftruppe in eine Region bewegen, die bereits von Ihnen besetzt ist. Macht die Gruppe, die die Region gerade besetzt jedoch keinen Platz für die neue Gruppe frei, rückt die nachkommende Gruppe nicht vor. Geben Sie zwei Einheiten den Befehl, sich an denselben Ort zu bewegen, wird der erste Befehl vom zweiten gelöscht. Eine Straße kann von mehr als einer Einheit verwendet werden, so daß Einheiten den Platz tauschen können. Wenn Sie dazu den Befehl geben, wird ein Pfeil mit zwei Spitzen auf der Karte eingeblendet.

Alle Bewegungen finden in jeder Runde simultan statt. Bewegen sich zwei benachbarte gegnerische Truppen aufeinander zu, findet der Kampf auf der Karte der langsameren Kampftruppe statt. Aufklärungsgruppen sind schneller als motorisierte Gruppen, und motorisierte Gruppen sind schneller als die Infanterie. Weisen die deutschen und die amerikanischen Kampftruppen dieselbe Geschwindigkeit auf, wird der Kampf auf der amerikanischen Karte ausgetragen.

Ausruhen und Grabenbau

Bewegt sich eine Kampftruppe während einer strategischen Runde nicht, geht man davon aus, daß sie sich ausruht. Ausgeruhte Kampftruppen gewinnen verbrauchte Moralwerte zurück und haben Zeit, Befestigungen zu bauen.

Wird eine sich ausruhende Kampftruppe angegriffen, verteidigt sie ihre Karte von den zuvor eingerichteten Positionen aus. Wird eine Infanterie- oder Unterstützungseinheit auf offenem Gelände in Stellung gebracht, erscheint unter ihr ein Graben oder eine Geschützgrube, so daß die Einheit Deckung hat. Diese Befestigungen bleiben dauerhaft bestehen und erscheinen auch bei zukünftigen Gefechten auf dem Schlachtfeld. Gegnerische Truppen erkennen die Feldbefestigungen nicht, bis sie in Sichtlinie geraten. Was für den Angreifer wie ein ganz normales Feld aussieht, kann sich also durchaus als umfangreiches Netzwerk von gegnerischen Gräben erweisen. Infanteriegräben werden je nach Ausrichtung der Einheit gebaut.

Es ist also wichtig, die Blickrichtung zu bestimmen, bevor Sie Begin wählen.

Wetter

Durch das Wetter wird die Verfügbarkeit von Luftangriffen, Mörserunterstützung und seegestütztem Geschützfeuer beeinflusst. Allgemein gilt, daß bei klarem Wetter mehr Unterstützung verfügbar ist. Die Standardszenarios arbeiten mit den tatsächlichen Wetterbedingungen während der D-Day-Kampagne. Bei eigenen Szenarien können zufällige Wetterbedingungen eingesetzt werden. Das Wetter hat auch Auswirkungen auf den Nachschub. Wenn es während einer Runde stürmt, werden die amerikanischen Nachschublager um eine Stufe heruntergestuft.

Wettermodell

Nachfolgend aufgeführt finden Sie die nach Datumsangaben geordneten historischen Wetterbedingungen während der D-Day-Kampagne in der Normandie.

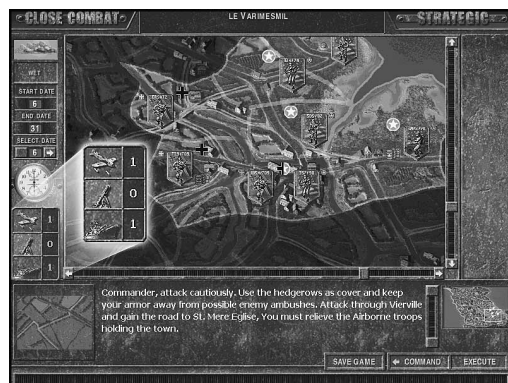
Datum	Wetter	Datum	Wetter
6. JuniBewölkt	19. JuniSturm
7. JuniLeicht bewölkt	20. JuniSturm
8. JuniLeicht bewölkt	21. JuniSturm
9. JuniBewölkt	22. JuniLeicht bewölkt
10. JuniLeicht bewölkt	23. JuniKlar
11. JuniKlar	24. JuniKlar
12. JuniKlar	25. JuniKlar
13. JuniKlar	26. JuniKlar
14. JuniKlar	27. JuniKlar
15. JuniKlar	28. JuniLeicht bewölkt
16. JuniBewölkt	29. JuniLeicht bewölkt
17. JuniLeicht bewölkt	30. JuniLeicht bewölkt
18. JuniLeicht bewölkt		

Variable Wetterbedingungen orientieren sich an folgenden Wahrscheinlichkeiten:

Basiswetterwert	Wettermodifikator für die nächste Runde
Bewölkt 0-25-5 Modifikator
Leicht bewölkt 25-50-3 Modifikator
Sturm 51 -63Drei Runden lang automatisch, dann wieder zufällig.
Klar 64-99+6 Modifikator
Das Wetter ist zu Beginn immer bewölkt.	



Luftangriffe, seegestütztes Geschützfeuer und Mörserunterstützung



Auf Air Strikes, Naval Gun Fire und Mortar Support kann von den Schaltflächen unten links auf der Karte zugegriffen werden. Die Zahl neben den verschiedenen Unterstützungsoptionen weist darauf hin, wie viele Unterstützungseinsätze am jeweiligen Tag zur Verfügung stehen. Denken Sie daran, daß jeder Tag aus zwei Runden besteht. Wenn Sie Mortar Support, Naval Gun Fire oder Air Strike während der aktuellen Runde zuweisen, dieser Angriff während des Kampfes aber

nicht durchgeführt wird, kann er für einen späteren Kampf aufgespart werden. Um Unterstützungskräfte zuzuteilen, klicken Sie auf das entsprechende Symbol, und ziehen Sie die Einheit an den gewünschten Ort. Mortar Support, Naval Gun Fire und Air Strikes werden stets Einheiten (nicht Regionen) zugeteilt. Eine Einheit kann in einem Gefecht alle drei Unterstützungstypen erhalten, aber jeweils immer nur ein Mal. Um eine Einheit von ihrem Unterstützungseinsatz zu entbinden und den Einsatz in den Pool zurückzubringen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Register über der Einheit auf der Strategiekarte.

Hinweis: Die folgenden Tabellen enthalten die Standardeinstellungen. Wenn Sie beim Spielen die historischen Wetterbedingungen aktivieren, ändert sich die Verfügbarkeit von Luftangriffen und seegestütztem Geschützfeuer.

Verfügbarkeit der Artillerie (Mortar Support)

Deutsche (pro Tag)

6. Juni.....	0
7. -8. Juni.....	3
9. -11. Juni	4
12. -18. Juni	3
19. -30. Juni	2

Amerikaner (pro Tag)

6. Juni.....	0
7. Juni.....	3
8. Juni.....	4
9. -11. Juni	5
12. -30. Juni	6

Die Artillerieverfügbarkeit wird durch das Wetter wie folgt modifiziert:

Aktuelles Wetter Modifikator für verfügbare Angriffe

Bewölkt	(+/-3)
Leicht bewölkt	(+/-2)
Sturm	(+/-4)
Klar	(+/-1)

Verfügbarkeit von Luftangriffen (Air Strikes)

Deutsche - keine

Amerikaner (pro Tag)

6. Juni	0	15. Juni.....	5
7. Juni	2	16. Juni.....	3
8. Juni	5	17. Juni.....	4
9. Juni	1	18. Juni.....	0
10. -12. Juni	0	19. Juni.....	1
13. Juni.....	2	20. -30. Juni	2
14. Juni.....	4		

Die Verfügbarkeit von Luftangriffen wird durch das Wetter wie folgt modifiziert:

Aktuelles Wetter Modifikator für verfügbare Angriffe

Bewölkt	(+/-2)
Leicht bewölkt	(+/-1)
Sturm	0 (keine sind zulässig)
Klar	(+/-1)



Verfügbarkeit von Marineangriffen (Naval GunFire)

Deutsche - keine

Amerikaner (pro Tag)

6. -11. Juni2

12. -22. Juni1

23. -30. Juni2

Die Verfügbarkeit von Marineangriffen wird durch das Wetter wie folgt modifiziert:

Aktuelles Wetter Modifikator für verfügbare Angriffe

Bewölkt(-1)

Leicht bewölkt(0)

Sturm(keine sind zulässig)

Klar(0)

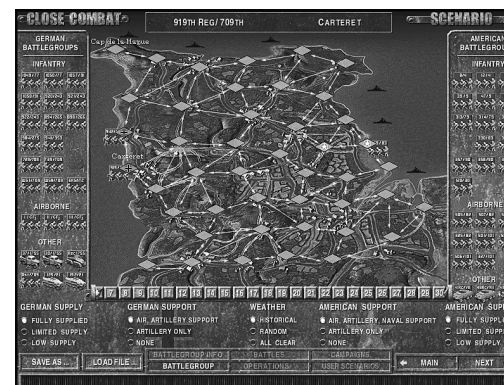
Aufklärung

Wenn Sie sich auf der Strategiekarte befinden, können Sie den Gegner normalerweise nicht sehen. An klaren Tagen oder bei leichter Bewölkung können die amerikanischen Truppen wegen ihrer Luftüberlegenheit die gesamten deutschen Truppenkräfte sehen. Ansonsten können Sie nur jene gegnerischen Kampftruppen auf der Karte aufspüren, gegen die Sie während der letzten Runde gekämpft haben.

Kampagnen und Operationen gewinnen

Kampagnen und Operationen werden bis zum Enddatum fortgeführt oder bis eine Seite die Kontrolle über alle Kartenbereiche erlangt. Endet ein Strategiespiel, weil die Zeit abgelaufen ist, werden die Punkte für beide Seiten anhand der Siegpunkte auf allen Karten des Szenarios errechnet. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Beachten Sie, daß jedes Siegpunkt 1 - 3 Punkte wert ist. Die einzige Ausnahme ist die "Grand Campaign" im Abschnitt "Campaign". Bei der "Grand Campaign" hängt Ihre Punktzahl nicht von den Gesamt-Siegpunktpunkten ab, sondern vom Vergleich der Leistung des Spielers mit dem tatsächlichen geschichtlichen Ergebnis.

SCENARIOEDITOR



Der Szenarioeditor ist ein einfach zu handhabendes Programm, mit dessen Hilfe Sie Ihre eigenen Kampagnen und Operationen gestalten können. Es ist zu empfehlen, daß Sie sich zunächst mit dem Strategiebildschirm vertraut machen und einige Kampagnen spielen, bevor Sie sich an die Gestaltung Ihrer eigenen machen.

Die Karte

Der Kartenbildschirm zeigt die gesamte Strategiekarte, aber Sie können die Siegpunktkästchen nicht sehen. Ein Linksklick auf einen Punkt auf der Karte verschafft Ihnen Einblick in alle möglichen Kontroll- und Versorgungszustände. Wenn Sie eine Kampftruppe wählen und auf einer abgeblendeten Karte platzieren, wird automatisch die Option zur Auswahl der Nationalität für diese Kampftruppe geöffnet.

Die möglichen Anfangsszenarien sind:

- Amerikanische Kontrolle (kein Nachschublager)
- Deutsche Kontrolle (kein Nachschublager)
- Geteilte Kontrolle (kein Nachschublager)
- Amerikanische Kontrolle (großes amerikanisches Nachschublager)
- Geteilte Kontrolle (großes amerikanisches Nachschublager)
- Deutsche Kontrolle (großes amerikanisches Nachschublager)
- Deutsche Kontrolle (großes deutsches Nachschublager)
- Geteilte Kontrolle (großes deutsches Nachschublager)
- Amerikanische Kontrolle (kleines deutsches Nachschublager)
- Amerikanische Kontrolle (kleines amerikanisches Nachschublager)
- Geteilte Kontrolle (kleines amerikanisches Nachschublager)
- Deutsche Kontrolle (kleines amerikanisches Nachschublager)
- Deutsche Kontrolle (kleines deutsches Nachschublager)
- Geteilte Kontrolle (kleines deutsches Nachschublager)
- Amerikanische Kontrolle (kleines deutsches Nachschublager)

Jede Karte muß aus aneinandergrenzenden Teilen bestehen; es sollte einen durchgehenden Weg von jeder Region in jede andere Region geben. Vermeiden Sie isolierte Inseln. Bei Kampagnen und Operationen muß jede Seite außerdem ein Nachschublager haben.



Haben Sie alle Anfangsszenarien auf der Karte eingestellt, sollten Sie Ihre Aufmerksamkeit der Datumsleiste zuwenden. Die Datumsleiste ist mit zwei Schieberegler (einer auf jeder Seite) versehen. Diese repräsentieren das Anfangs- und Enddatum Ihrer Kampagne. Um die Start- und Enddaten zu ändern, klicken Sie auf die Regler, und ziehen Sie sie auf das gewünschte Datum.



Wenn Sie auf ein Datum klicken, erscheint ein kleiner grauer Pfeil darüber. Dieser Pfeil repräsentiert den Tag, an dem die Kampftruppen auf der Karte eintreffen. Wenn Sie das Datum ändern, können Verstärkungstruppen an anderen Tagen der Kampagne erscheinen. Die Tage, die Sie für die Ankunft der Verstärkungstruppen gewählt haben, sind mit **R** markiert.

Wenn Sie die Karte des "Scenario Editors" betrachten, sehen Sie nur die Einheiten, die am derzeit gewählten Tag als erste erscheinen.

Um eine Kampftruppe zu platzieren, klicken Sie mit der linken Maustaste darauf und ziehen sie an den gewünschten Startpunkt. Bedenken Sie, daß jede Seite jeweils nur eine Kampftruppe an einem Ort haben kann. Für jede Seite muß mindestens eine Kampftruppe während der Kampagne in Erscheinung treten.

Haben Sie die Kampftruppen gewählt, die an der Kampagne teilnehmen sollen, können Sie die für jede Seite verfügbaren Versorgungsgütermengen einstellen. Diese Einstellungen beeinflussen die Munitions- und Treibstoff-Level für beide Seiten, und bei Low Supply kann es vorkommen, daß Panzer und Fahrzeuge im Kampf keinen Treibstoff haben.

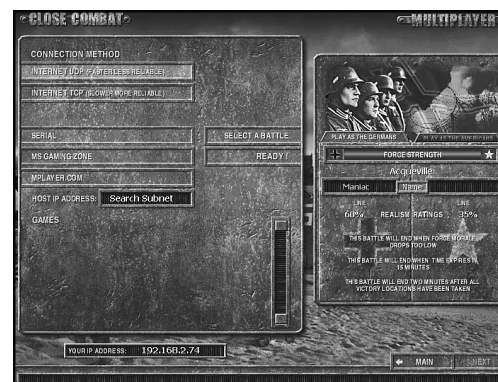
Sie können außerdem bestimmen, ob Artillerie, seegestütztes Geschützfeuer und Luftunterstützung zur Verfügung stehen, und ob das Wetter einen Einfluß auf den Verlauf des Gefechts hat. Diese Einstellungen nehmen Sie mit Hilfe der Schaltflächen am unteren Bildschirmrand vor. Haben Sie diesen Vorgang abgeschlossen, dann können Sie das von Ihnen gestaltete Szenario speichern.

Szenarios, die nur auf einer Karte stattfinden, werden Gefechte genannt. Szenarios mit mehreren Karten und/oder mehreren Kampftruppen werden als Operationen oder Kampagnen bezeichnet. Bei Szenarios mit mehreren Karten müssen alle Karten aneinander angrenzen – mit anderen Worten: Sie müssen sich auf einer Straße von einer Karte des Szenarios zu jeder anderen bewegen können. Nach dem Spielstart ist der Zugang auf die Karten versperrt, auf die niemand Anspruch erhoben hat.

Jetzt müssen Sie das Spiel nur noch speichern. Ein Popup-Fenster erscheint, in dem Sie nach dem Namen des Gefechts gefragt werden. Außerdem müssen Sie hier eine kurze Beschreibung angeben. Nach dem Speichern kann dieses Gefecht auf dem Befehlsbildschirm gewählt werden.

Um „Operations“ und „Campaigns“ zu gestalten, müssen Sie nur weitere Karten hinzufügen und jeder Seite mindestens ein Versorgungsdepot sowie weitere Kampftruppen zuteilen. Denken Sie daran, daß Sie die Einheiten nach dem ersten Tag auf der Strategiekarte erscheinen lassen können, indem Sie auf das gewünschte Datum klicken und sie dann platzieren. Ein grauer Pfeil überdeckt zum Teil das Datum, an dem die Einheiten ankommen.

MULTIPLAYER



Bei Multiplayer-Spielen übernimmt ein Spieler die Aufgabe des Hosts, der das Spiel startet. Der zweite Spieler nimmt an einem Spiel teil, das der Host erstellt hat. Bei einem Multiplayer-Spiel müssen sowohl der Host als auch der zweite Teilnehmer eine Spiel-CD besitzen.

Internet TCP: Mit dieser Art von Verbindung können Sie mit einem anderen Teilnehmer über LAN (Local Area Network – Lokales Netzwerk) oder über das Internet spielen.

Internet UDP: Eine schnellere, aber nicht ganz so zuverlässige Methode wie TCP; Spieler können mit Hilfe des UDP-Protokolls über das Internet oder ein LAN eine Verbindung herstellen.

Modem: Zwei Computer mit Modems stellen über die Telefonleitung eine Verbindung her.

Serielle Verbindung: Sie können auch über ein Null-Modem-Kabel eine Verbindung zu einem anderen Spieler herstellen.

Verwendung einer TCP-Verbindung

Nachdem beide Spieler über Ihre ISPs (Internet Service Provider) verbunden sind, sollten Sie die Option „Multiplayer“ vom Hauptbildschirm wählen. Klicken Sie auf dem Multiplayer-Bildschirm auf die Schaltfläche Internet TCP.

Wenn Sie über ein LAN spielen, können Sie an jedem Spiel auf der Liste teilnehmen. Um an einem Spiel teilzunehmen, wählen Sie es per Linksklick aus, und klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf Join, oder doppelklicken Sie auf das Spiel, an dem Sie teilnehmen wollen. Um eine aktuelle Liste verfügbarer Spiele aufzurufen, klicken Sie auf die Schaltfläche Search for Games.

Möchten Sie an einem Internetspiel teilnehmen, wählen Sie die Schaltfläche Host IP und geben dann die IP-Adresse des Host-Rechners ein. Ihre IP-Adresse erscheint am unteren Bildschirmrand. Sie müssen den Host nach seiner IP-Adresse fragen. Wenn Sie fertig sind, wählen Sie „Ready!“ und warten, bis der Host das Spiel beginnt.

Wenn Sie die Rolle des Host übernehmen wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche Host. Ihre IP-Adresse erscheint am unteren Bildschirmrand. Sie müssen dem zweiten Spieler diese IP-Adresse mitteilen, damit er an Ihrem Spiel teilnehmen kann. Nachdem Sie sich entschlossen haben, bei einem Spiel der Host zu sein, klicken Sie auf die Schaltfläche Select a Battle. Daraufhin gelangen Sie zum Bildschirm „Command“, auf dem Sie ein Gefecht, eine Operation oder eine Kampagne wählen, bzw. die Realitätseinstellungen bestimmen können. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, klicken Sie auf Ready. Sobald der zweite Spieler teilgenommen hat, klicken Sie auf Next, um das Spiel zu starten.



Verwendung einer UDP-Verbindung

Abgesehen von der Wahl eines anderen Protokolls entspricht die Verbindung über UDP praktisch der über TCP.

Verwendung einer seriellen Verbindung

Schalten Sie beide Computer aus, und verbinden Sie die seriellen Ports mit einem Nullmodemkabel. Zunächst starten Sie die Rechner neu und rufen das Spiel auf. Wählen Sie Multiplayer und dann Serial Connection. Daraufhin erscheint ein Feld, in das Sie Angaben zum Port, zur Baudrate, den Stopbits, der Parität sowie Datenflußsteuerung eingeben. Abgesehen vom Port müssen diese Angaben für beide Computer übereinstimmen. Danach können die Spieler wie bei TCP-Spielen Host und Join wählen.

Verwendung einer Modemverbindung

Um eine Modemverbindung herzustellen, wählen beide Spieler „Multiplayer“ und dann die Modemverbindungsmethode. Der Host wählt Host, sucht sein Modem auf der Popup-Liste und klickt dann auf die Schaltfläche Answer. Um an einem Spiel teilzunehmen, klicken Sie auf die Schaltfläche Call. Wenn das Popup-Menü eingeblendet wird, klicken Sie entweder auf den Namen des Hosts und dann auf Join oder doppelklicken auf den Namen des Hosts.

Die MSN Gaming Zone

Die MSN Gaming Zone (die Zone) ist ein Gratis-Multiplayer-Internetservice: <http://www.zone.com>. Um auf die Zone zugreifen zu können, benötigen Sie eine Internet-Verbindung und Netscape Navigator 4.0 oder eine neuere Version bzw. Internet Explorer 3.2 oder neuer.

Wenn Sie sich zum ersten Mal in die Zone einloggen, werden Sie dazu aufgefordert, ein Konto zu erstellen und die Zone-Software herunterzuladen. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Wenn Sie das Konto erstellt und die Zone-Software installiert haben, dann besuchen Sie die Zone Website, und wählen Sie CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE aus dem Menü „Strategy Games“. Sobald Sie sich im CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE-Bereich der Zone befinden, wählen Sie einen Spielraum. Danach können Sie entweder auf einen freien Tisch klicken, um ein Spiel als Host zu leiten oder einen bereits besetzten Tisch wählen und gegen die Person spielen, die als Host bereits auf Sie wartet. Die Zone bietet eine integrierte Chat-Funktion, die die Suche nach Mitspielern vereinfacht. Neben dem Namen jedes Spielers befindet sich eine farbige Leiste, die die jeweilige Latenzzeit ausweist (d. h. die Verbindungsqualität zur Zone). Wenn Sie das Spiel noch nicht sehr lange spielen, versuchen Sie gegen Mitspieler anzutreten, die mit einem grünen Symbol markiert sind. Sorgen Sie dafür, daß Sie bei jedem Anmelden Ihr Paßwort überprüfen. Wenn Probleme bei der Verbindung mit der Zone auftreten, versuchen Sie die Zone als Vermittler zu nutzen, und erstellen Sie eine Verbindung mit der UDP-Methode.

Verwendung von Mplayer

Die Installation von mplayer.com ist einfach. Führen Sie die folgenden Schritte aus. Schon bald können Sie grenzenloses Multiplayer-Gaming genießen!

1. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um mplayer.com aus CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE zu installieren.

- Aus dem Autorun-Menü der Spiel-CD-ROM: Wählen Sie die Option zum Spielen auf mplayer.com
- Aus dem Windows 95/98/2000-Startmenü: Wählen Sie dieses Spiel sowie die entsprechende Option zum Spielen auf mplayer.com
- Aus dem Spiel heraus: Wählen Sie die Option zum Spielen auf mplayer.com aus dem Menü „Multiplayer“

Aus dem Ordner „Programme“: Klicken Sie auf das Symbol „Play on mplayer.com“.

2. Daraufhin wird das Installationsprogramm von mplayer.com gestartet, das die folgenden Aufgaben erfüllt:

- Es sucht nach einer vorhandenen Version von mplayer.com – Wenn das Programm nicht in Ihrem System gefunden wird, werden alle benötigten Dateien installiert! Führen Sie die Installationsanweisungen aus, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Dabei richten Sie ein mplayer.com-Konto ein und wählen einen mplayer.com-Mitgliedsnamen sowie ein Paßwort.

3. Nach der Installation von mplayer.com wird Ihr Webbrowser gestartet und eine Verbindung zur Spielseite von mplayer.com hergestellt:

- Vergewissern Sie sich, daß sich die Spiel-CD-ROM im CD-Rom-Laufwerk befindet.
- Klicken Sie jetzt auf „Play Now“, um sich bei mplayer.com anzumelden. Wechseln Sie in den Lobby-Bereich für Ihr Spiel.
- Bevor Sie die Lobby betreten, werden automatisch alle zusätzlichen Dateien heruntergeladen, die Sie u. U. benötigen, um das Spiel über mplayer.com auszuführen.

4. Sie befinden sich jetzt im Lobby-Bereich für das Spiel auf mplayer.com.

- Um einen Chat mit anderen Spielern zu führen, geben Sie die Nachricht ein und drücken die Eingabetaste.
- Um einen Spielraum zu betreten, doppelklicken Sie auf das grüne Raumsymbol.
- Wenn Sie einen neuen Spielraum erstellen wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche Create Room.



5. Sie sind fast am Ziel!

- Wenn Sie einen vorhandenen Spielraum betreten haben, klicken Sie auf die Schaltfläche 'Ready to Play?', oder;
- Wenn Sie einen eigenen Raum erstellt haben, warten Sie auf andere Spieler und klicken dann auf die Schaltfläche 'Launch Game'.

6. Viel Spaß beim Spielen auf mplayer.com!

Kommunikation mit Ihrem Gegner

Sie können Ihrem Gegner jederzeit Nachrichten zukommen lassen.

Um während des Spiels eine Nachricht zu senden, klicken Sie auf die Schaltfläche CHAT oder drücken die **EINGABETASTE**. Geben Sie Ihre Nachricht ein, und drücken Sie dann erneut die **EINGABETASTE**. Die Nachricht erscheint für kurze Zeit auf dem Monitor des anderen Spielers.

EINHEITEN

Die Kämpfe in der Cotentin-Region wurden von hunderttausenden von Soldaten ausgefochten, die mit einer Vielzahl verschiedener Waffen und Fahrzeuge ausgestattet waren.

Infanterie

Leichte Infanterie

Die leichte Infanterie ist mit Gewehren, Maschinenpistolen und Granaten bewaffnet. Weil die leichte Infanterie nur wenig Gepäck trägt, kann sie ohne zu ermüden große Strecken zurücklegen. Aus diesem Grund sind sie besonders für Angriffsflügel und zur Erforschung des offenen Geländes geeignet.

Mittlere Infanterie

Die mittlere Infanterie hat Gewehre, Maschinenpistolen, Granaten und Maschinengewehre wie die BAR (Browning Automatic Rifle). Die mittlere Infanterie ist sowohl im Hinblick auf ihre Mobilität als auch auf ihre Feuerkraft vielseitig einsetzbar.

Schwere Infanterie

Die schwere Infanterie hat noch mehr Feuerkraft, denn sie ist mit Flammenwerfern, Panzerfäusten und Sprengladungen ausgerüstet. Die schwere Infanterie eignet sich besonders für Nahkampfeinsätze. Darüber hinaus ist sie sehr effektiv gegen Panzer, wenn es ihr gelingt, nahe genug für den Abschluß einer Panzerfaust oder einer panzerbrechenden Gewehrgranate heranzukommen. Das trifft in geringerem Maße auch auf die leichter bewaffneten Infanterietrupps zu. Aufgrund des Gewichts ihrer Ausrüstung kommt die schwere Infanterie nur langsam voran und ermüdet schnell.

Scharfschützen

Die Scharfschützen sind auch bei weiter Entfernung äußerst gefährlich und arbeiten stets allein. Sie sind auf weite Entfernung ausgesprochen treffsicher, gehen oft gegen gegnerische Anführer vor und haben gute Abschlußraten. Ihre Feuergeschwindigkeit aber ist eher gering. Scharfschützen können leicht ausgeschaltet werden, wenn sie erst einmal entdeckt wurden und sollten daher regelmäßig die Position wechseln. Denken Sie daran, daß Sie das Talent eines Scharfschützen nicht an der Höhe seiner Abschlußrate erkennen. Wenn er gegen Offiziere vorgeht und gegnerische Truppen über große Reichweite angreift, untergräbt er die Moral des Gegners und reduziert so seine Kampffähigkeit.

Pioniere

Pioniere sind mit schweren Feuerwaffen ausgerüstet, z. B. mit Flammenwerfern, Panzerfäusten und Sprengladungen. Die Pioniere sind vor allem für den Nahkampf geeignet, können aber auch sehr effektiv gegen Panzer eingesetzt werden, wenn sie nahe genug herankommen. Aufgrund des Gewichts ihrer Ausrüstung kommen Pioniere nur langsam voran und ermüden schnell. Neben ihrer schweren Bewaffnung sind Pioniere darüber hinaus in der Lage, Wege durch Minenfelder frei zu räumen.



Späher

Späher sind leicht bewaffnet und werden eingesetzt, um die gegnerischen Linien zu infiltrieren, die Einsätze des Gegners zu überwachen und Hinterhalte aufzubauen. Sie sind flink und gut getarnt. Sie sind schneller und werden seltener entdeckt als durchschnittliche Infanteriekräfte. Außerdem sind sie auf nahe Entfernungen effizienter als auf größere Entfernungen. Späher sind vor allem für Gefechte in Städten ausgesprochen gut geeignet.

PA-Infanterie

Infanterie-Panzerabwehrteams sind mit Waffen wie dem Panzerschreck und der Bazooka ausgestattet. Infanterie-PA-Waffen weisen im allgemeinen eine niedrige Feuergeschwindigkeit und begrenzte Munitionsvorräte auf. Bazookas werden oft gegen Seiten-, Heck- und Dachpanzerung bei deutschen Panzern eingesetzt. Panzerschreckeinheiten eignen sich unabhängig vom Winkel gegen die meisten Panzerungen. Diese Waffen erhalten aber wegen des heftigen Rückstoßes beim Abfeuern der Rakete einen Abzug in Bezug auf Deckung und Genauigkeit. Am besten setzen Sie diese Teams ab und überlassen es ihnen, auf Panzer zu feuern, anstellen ihnen Feuerbefehle zu erteilen. PA-Teams sollten sich geschickt zu verbergen wissen und den Gegner überraschen.

Grundsätzliche Infanterietaktiken

Während der Normandieinvasion war das Verhältnis zwischen Infanterie und Panzern 100:1. Da die Infanterie der wesentliche Truppentypus ist, muß sie klug eingesetzt werden. Infanteriekräfte sind praktisch gegen jede andere Einheit extrem anfällig, wenn sie sich auf offenem Gelände befinden. Es sollte daher immer ausreichend Deckung vorhanden sein: z. B. Gebäude, Bunker, Gräben, Wald oder ggf. Rauch. Wenn Infanterieeinheiten gepanzerten Truppen gegenüberstehen, sollten sie in Lauerstellung gehen und von der Seite oder von hinten angreifen. Panzer können auch mit Granaten aus dem Hinterhalt oder unter Rauchdeckung angegriffen werden.

Sekundärwaffen

Zusätzlich zu ihren Primärwaffen haben viele Soldaten spezielle Sekundärwaffen wie Sprenggranaten, Pistolen, Panzerfäuste, Gewehrgranaten und Sprengladungen. Wie viele von diesen Waffen für jede Einheit verfügbar sind, können Sie auf dem Bildschirm "Battle Group" erfahren. Diese Waffen werden von Ihren Soldaten automatisch eingesetzt, wann immer möglich.

Mörser

Mörsergruppen greifen den Gegner mit indirektem Feuer an und setzen dabei gewaltige Sprenggranaten über große Distanzen ein. Mörserteams sind treffsicherer, wenn sie auf Ziele schießen, die sie sehen können, sollten aber möglichst weit weg von der Front positioniert werden, so daß sie gegnerische Infanterie und leichte Fahrzeuge aus sicherer Distanz unter Beschuß nehmen können.

Je schwerer der Mörser, desto niedriger ist die Feuergeschwindigkeit (aber auch: desto durchschlagkräftiger ist das Geschöß). Schwere und mittlere Mörser können sogar gegen Gebäude eingesetzt werden. Mörser können eigenen Einheiten lebenswichtige Unterstützung bieten, indem sie auf große Distanz Rauch einsetzen.

Außerdem eignet sich der Mörserinsatz gegen leichte Fahrzeuge, besonders gegen offene Fahrzeuge wie Halbkettenfahrzeuge.

Mörsertaktiken

Ein Mörser ist eher ein Werkzeug als eine Waffe. Es ist wichtig, zu verstehen, daß die eher ungenaue Natur des Mörsers bedeutet, daß er nur begrenzt wirkungsvoll ist. Mörser sind z. B. völlig unbrauchbar im Einsatz gegen Panzer mit gepanzertem Verdeck und töten einen Infanteristen nur dann, wenn das vom Mörser abgefeuerte Geschöß in unmittelbarer Nähe aufschlägt. Abgesehen von dem immensen Nutzen beim Niederhalten von Infanterieeinheiten besteht die Hauptaufgabe des Mörsers darin, PA-Waffen auf freiem Gelände zu zerstören und Rauchgranaten abzuwerfen.

Nichts mindert die Wirksamkeit eines gegnerischen Hinterhalts so sehr wie der Einsatz von Rauch, in dessen Schutz Ihre Einheiten sich schleunigst zurückziehen können.

Auch PA-Waffen sind gute Ziele für Mörser. PA-Waffen sind nicht gepanzert, im allgemeinen unbeweglich und benötigen zudem eine Schußlinie, um zurückzufeuern. Wird eine PA-Waffe auf freiem Gelände entdeckt, ist es oft angebracht, Ihre Truppen zurückzuziehen und die Waffe ganz einfach unter Beschuß zu nehmen, bis sie vernichtet ist. Befindet sich das Geschütz in einem Gebäude, können Sie die Feuerkraft durch eine gut platzierte Rauchgranate direkt vor dem Gebäude vorrübergehend zunichte machen.

Maschinengewehre

Maschinengewehre sind hochwirksam gegen Infanterie und leichte Fahrzeuge und eignen sich besonders gut um den Gegner auszuschalten. Allerdings können Trupps mit schweren Maschinengewehren ihre Waffen nur sehr langsam bewegen und benötigen Zeit, um sie aufzubauen, wenn sie eine neue Position erreichen. Aufgrund dieser Tatsachen werden Maschinengewehre oft in Gebäuden oder anderen geschützten Positionen aufgestellt, um sie vor der Zerstörung durch Mörserfeuer zu schützen.

Maschinengewehrtaktiken

Maschinengewehre sind gewaltige Waffen und haben zusätzlich den Vorteil, daß sie im allgemeinen keine ständige Überwachung benötigen. Bringen Sie Ihre Maschinengewehre an gut geschützten Orten in Stellung, möglichst überdacht und einem weiträumigen Schußfeld, und sie wirken Wunder im Einsatz gegen gegnerische Infanterie und leichte Fahrzeuge. Ein erfolgreicher Ambush-Angriff mit Maschinengewehren kann eine vernichtende Wirkung haben. Wird ein Maschinengewehr von einem gegnerischen Panzer entdeckt, sollte es schleunigst zurückgezogen werden.



Flammenwerfer

Diese Waffen sind ausgesprochen effektiv gegen Infanterie und Panzer, verfügen jedoch nur über eine sehr kurze Reichweite und wenig Munition. Sie sind schwer und bewegen sich daher langsam, benötigen jedoch keine Aufbauzeit und können jederzeit abgefeuert werden. Wie man sich vorstellen kann, verursachen Flammenwerfer häufig Brände. Mit Flammenwerfern ausgestattete Truppen sind extrem anfällig und können jederzeit durch eine Explosion vernichtet werden, wenn sie getroffen werden.

Flammenwerfertaktiken

Flammenwerferteams benötigen Unterstützung von anderen eigenen Infanterieeinheiten. Ihre geringe Reichweite und Anfälligkeit bedeuten, daß entweder der Angriff völlig überraschend erfolgen oder der Gegner niedergehalten werden muß. Wird gegen gepanzerte Kräfte vorgegangen, können andere Infanterieeinheiten die Flammenwerfertruppe unterstützen, indem sie die Aufmerksamkeit des Gegners ablenken.

Panzerabwehrgeschütze

Panzerabwehrgeschütze sind Feldwaffen, d. h. moderne Kanonen, die auf dem Schlachtfeld in Stellung gebracht werden, um mit der gegnerischen Panzerung fertigzuwerden. PA-Geschütze sind im allgemeinen unbeweglich, wobei manche der kleineren Modelle von der Geschützbedienung gezogen werden können. PA-Geschütze können recht preiswert hergestellt werden, sind jedoch nicht gepanzert. Um sie wirkungsvoll einzusetzen, müssen Sie das Überraschungsmoment sowie eine geeignete Stellung berücksichtigen. PA-Geschütze sind vor allem gegen Infanterie wirkungsvoll, sollten aber in den meisten Fällen aus dem Verborgenen heraus operieren und erst dann zum Einsatz kommen, wenn die eigene Infanterie mit anrückenden gegnerischen Panzerfahrzeugen nicht fertig wird.

PA-Geschütztaktiken

Im Bereich der PA-Geschütztaktiken kommen vor allem zwei Strömungen zum Tragen. Die erste besagt, daß PA-Waffen auf Hügeln und an anderen Orten mit guter Sicht und weitläufigen Schußfeldern in Stellung gebracht werden sollten. Dadurch wird sichergestellt, daß die PA-Waffe den Gegner anvisieren und zerstören kann. Aber dann ist die Waffe auch gleichzeitig Gegenfeuer oder Mörserbombardierung gegenüber anfällig.

Die Alternative ist, die PA-Geschütze in Gebäuden zu verstecken. Dadurch werden nicht nur die Geschütze getarnt, auch die Bedienungsmannschaften sind so besser geschützt. Diese Strategie hat den Nachteil, daß das Schußfeld von PA-Geschützen im allgemeinen sehr beschränkt ist und Gebäude nur begrenzten Schutz gegen Panzerbeschuß bieten.

Bedienungsmannschaften

Fahrzeugbesatzungen haben außerhalb ihrer Fahrzeuge wenig Wert und halten sich normalerweise nicht lange auf dem Schlachtfeld auf, nachdem sie das Fahrzeug verlassen haben.

Bedienungsmannschaften von Geschützen sind bewaffnet. Sie setzen ihre Gewehre gegen Infanterieziele ein. Wenn die Geschützmunition verbraucht ist, verteidigen sie das Geschütz. Wird es zerstört, verlassen die Mannschaften wie die Fahrzeugbesatzungen das Schlachtfeld.

Fahrzeuge

CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE weist eine Vielfalt von deutschen und alliierten Fahrzeugen auf.

Halbkettenfahrzeuge und leichte Fahrzeuge

Halbkettenfahrzeuge und andere leichte Fahrzeuge erlauben den schnellen Einsatz von schwerer Infanterieabwehrunterstützung und gelegentlich auch Panzerabwehrwaffen. Halbkettenfahrzeuge und Panzerkraftwagen sind nur leicht gepanzert und daher nicht nur anfällig gegen den Beschuß durch Panzerabwehrwaffen sondern auch durch einfache Gewehre von der Seite und Oben gefährdet, wenn ein Höhenvorteil ins Spiel kommt.

Leichte Fahrzeuge - Taktiken

Leichte Fahrzeuge geben der höheren Geschwindigkeit den Vorzug vor der Panzerung. Nutzen Sie diese Geschwindigkeit, um Flankenangriffe zu starten und Infanterie- und Panzerkräfte aus einiger Entfernung zu versorgen. Bringen Sie Ihre leichten Fahrzeuge niemals in die Nähe von gegnerischen Panzern. Bleiben Sie immer in Bewegung, um gegnerischem Mörserfeuer zu entkommen, welches das Verdeck eines Panzerfahrzeugs oder Halbkettenfahrzeug ohne weiteres durchdringen kann.

Panzer

Ein Panzer ist praktisch unverwundbar durch den Beschuß kleinkalibriger Waffen. Panzer können mit Maschinengewehren, hochexplosiven Sprengladungen (HE) mit einem Staffeleffekt gegen Infanterie (wie Handgranaten mit großer Wurfweite) oder mit panzerbrechender Munition (AP), die gegen fast alle Panzer eingesetzt werden kann, bestückt werden. Zwar mögen die Panzer wie die Herren des Schlachtfelds scheinen, sie sind jedoch anfällig gegenüber der bewaffneten Infanterie, wenn diese nahe genug herankommt. Panzer sollten hinter der anrückenden Infanterie in Stellung gebracht werden, so daß ihre gewaltige Feuerkraft ausgenutzt werden kann, während die Infanterie gleichzeitig die Möglichkeit hat, Panzerabwehrtruppe und andere Infanteriekräfte aufzustöbern, die möglicherweise schon warten.

Außer bei unmittelbarer Gefahr hatten die Panzerbesatzungen die Bullaugen und den Lukendeckel geöffnet. Zwar wird auf diese Weise die maximale Sichtweite gewährleistet, doch besteht insbesondere durch Scharfschützen die Gefahr von Überraschungsangriffen, die die teilweise Anfälligkeit des Panzers ausnutzen. Sobald eine Gefahrensituation erkannt wird, werden die Luken geschlossen, was die Mannschaften zwar schützt, jedoch die Sicht behindert.

Im allgemeinen gilt: Panzer sind vorn wesentlich stärker gepanzert als an den Seiten oder am Heck. Unter "Fahrzeuge" finden Sie weitere Informationen zur Beeinflussung der Blickrichtung durch Bewegung.



Mobile Geschütze

Diese Waffen sind mit großen Geschützen ausgestattet, die HE- und PA-Munition abfeuern können. Sie sind jedoch weniger stark gepanzert. Sie verfügen über beachtliche Feuerkraft, sind aber nicht so gut geschützt und kosten weniger als Panzer. Mobile Geschütze haben im allgemeinen keinen Geschützturm und feuern nur mit einer begrenzten Reichweite. Sie sind nicht so flexibel wie Panzer. Ihre Bugwaffen sind oft die einzige Möglichkeit, mit Panzerbeschuß von vorn fertigzuwerden.

Flammenwerferpanzer

Diese Panzer sind ausgesprochen effizient im Einsatz gegen Infanterie und Panzer; der Flammenwerfer besitzt aber nur eine sehr geringe Reichweite. Aufgrund ihrer Reichweitenbegrenzung sollten Flammenwerferpanzer sich von konventionellen Panzern fernhalten und den Schutz von Gebäuden, Laub, Rauch und Hügeln suchen, bis sie nahe genug an den Gegner herankommen, um anzugreifen.

Grundsätzliche Panzertaktiken

Im Verlauf der Geschichte wurden zahlreiche Werke über die hohe Kunst der Panzerkriegsführung geschrieben, aber das Grundprinzip ist denkbar einfach. Sie sollten möglichst eine Position einnehmen, die es Ihnen erlaubt, die schwächeren Seiten bzw. die Heckpanzerung des Gegners unter Beschuß zu nehmen, während dieser Ihre massive Bugpanzerung beschießt. Versuchen Sie außerdem mit mehreren Panzergeschützen einen isolierten gegnerischen Panzer zu beschießen.

Denken Sie auch daran, daß die Infanterie dem Panzer auf große Reichweite nicht besonders gefährlich werden kann, ihn jedoch mit einem Angriff aus Nahkampfreichweite von der Seite oder vom Heck her zerstören kann. Um das zu vermeiden, sollten Panzer als Unterstützungsfahrzeuge eingesetzt werden, um Ihrer Infanterie die Möglichkeit zu verschaffen, gegnerische Infanterie und versteckte PA-Waffen aufzuspüren. Wurde der Gegner erst einmal entdeckt, kann ihn der Panzer aus der Schußweite beschießen.

FAHRZEUGE

M3 Halbkettenfahrzeug



Als Halbkettenfahrzeug wird ein Mischfahrzeug mit zwei Bugrädern und Heckkettenbestückung bezeichnet. Das M3 HT war üblicherweise mit einem Maschinengewehr in einem Geschützturm ausgestattet. M3s wurden außerdem als Mörserfahrzeuge eingesetzt.

Halbkettenfahrzeuge besitzen zwar Panzerketten am Heck, haben aber nur eine sehr dünne Panzerung und können sogar von Gewehrfeuer beschädigt oder zerstört werden.

M8 / M20 Panzerkraftwagen



Das M8 war ein Panzerkraftwagen mit sechs Rädern. Das M8 war für ein so leichtes Fahrzeug gut bewaffnet und besaß ein 37 mm-Geschütz und zwei Maschinengewehre. Das Fahrzeug ist daher im Hinblick auf Verteidigung auf seine Geschwindigkeit (bis zu 90 km/h) angewiesen. Bei einer Sonderversion des M8 wurde der Geschützturm durch ein mit einem einzelnen Drehkranz montiertes Maschinengewehr ersetzt. Dieses Modell mit dem Namen M20 wurde sowohl als Transport- als auch als Kommandofahrzeug eingesetzt.

M5A1 Stuart Klein-Panzerkampfwagen / M8 Haubitzen-Selbstfahrlafette



Der M5A1 war ein schneller, Klein-Panzerkampfwagen. Er war mit einem 37 mm-Geschütz und 2 Maschinengewehren bestückt und daher gut für den Einsatz gegen leichte Fahrzeuge und Infanterie geeignet. Das Hauptgeschütz ist einem Panzerabwehrgefecht jedoch nicht gewachsen. Der M5A1 war eine modifizierte Version des M3A3 mit neuem Turm sowie weiteren Modifikationen, die Panzerung wurde jedoch nicht geändert. Der M8 war eine modifizierte Version des Stuart-Fahrwerks mit einer 75 mm Haubitze mit kurzem Lauf und einem offenem Turm.

M4 Sherman



Das „Arbeitstier“ unter den amerikanischen Panzern, von dem etwa 50.000 Stück produziert wurden. Den M4 gab es in zahlreichen Variationen, da ständig Modifikationen und Verbesserungen an dem Panzer vorgenommen wurden. Der Original-M4 war mit einem 75 mm-Geschütz und 3 Maschinengewehren ausgestattet. Seine Panzerung war leichter als die der deutschen Gegenstücke. Das 75 mm-Geschütz erwies sich als ziemlich unzureichend, daher konzentrierten sich die meisten Modifikationen auf die Verbesserung der Feuerkraft. Die späteren M4 Panzer waren mit 76 mm-Hochgeschwindigkeitsgeschützen mit langem Lauf ausgestattet. Manche wiesen sogar eine 105 mm-Haubitze auf. Zu den weiteren modifizierten Versionen gehörte auch ein Panzer mit einem am Panzerkasten montierten Flammenwerfer.



M10 und M18 Panzergeschütz auf Selbstfahrlafette



Das Design des M10 basiert auf dem Panzerkörper eines M4. Es besitzt eine 76,2 mm-Kanone in einem offenen Geschützturm sowie ein am hinteren Teil des Geschützturms angebrachtes Maschinengewehr. Abgesehen vom offenen Geschützturm ist das M10 gut gepanzert. Während als Grundlage für das M10 ein modifiziertes Sherman-Fahrwerk diente, war das M18 Hellcat eine Originalkonstruktion mit einem hervorragenden Leistungs-/Gewicht-Verhältnis. Die Geschwindigkeit und das niedrige Profil wurden nur durch eine leichte Panzerung und den offenen Geschützturm erreicht. Trotzdem erwies sich das M18 als erfolgreich und beliebt. Es war mit einem 76 mm-Hauptgeschütz sowie einem vielseitigen schweren Maschinengewehr vom Kaliber .50 an der Turmhinterseite bewaffnet.

Sd Kfz 250/251 Halbkettenfahrzeuge



Die deutschen Halbkettenfahrzeuge 250 und SdKfz 251 wurden häufig zum Mannschaftstransport sowie als Versorgungsfahrzeug eingesetzt. Beide Fahrzeuge sind im wesentlichen identisch, wobei das SdKfz 250 das kleinere der beiden ist. Das ursprüngliche Modell hatte ein nach vorn ausgerichtetes auswechselbares

Maschinengewehr und ein zweites auswechselbares Flakgeschütz an der Heckanbringung. Dieses Halbkettenfahrzeug durchlief jedoch zahlreiche Veränderungen mit verschiedenen PA-Waffen, Raketen, Mörsern und Flammenwerfern. Alle haben eine offene Konstruktion, und die schwache Panzerung bietet nur begrenzt Schutz vor kleinkalibrigem Beschuß.

Marder III



Der Marder III war ein Jagdpanzer mit tschechischem Fahrwerk. Die in CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE vorkommende Version ist mit einem erbeuteten russischen 76,2 mm-Geschütz sowie einem Maschinengewehr aus tschechischer Fertigung bewaffnet. Der Marder

III hatte einen offenen Geschützturm und so gut wie keine Heckpanzerung. Dadurch war er Mörser- und Infanterieangriffen gegenüber ausgesprochen anfällig. Entgegen allem Anschein ist das Geschütz nicht in einem Geschützturm sondern am Bug montiert.

StuG III / StuH 42



Das Sturmgeschütz StuG III wurde zur Unterstützung von Infanterieeinheiten sowie als Panzerjäger konstruiert und ist mit einer am Fahrwerk montierten 75 mm-Kanone sowie einem Maschinengewehr bewaffnet. Das StuG III ist für den Einsatz als

Panzerjäger unzureichend gepanzert und dies wird nur teilweise durch sein niedriges Profil kompensiert. Später wurde eine leistungsstärkere Version eingeführt, die StuH 42 (Sturmhaubitze), die häufig als fahrbare Artillerie eingesetzt wurde, da sie statt des 75 mm-Geschütz eine 105 mm-Haubitze aufwies. Die StuH 42 hatte außerdem einen wesentlich besseren Panzerschutz als das StuG III (10 cm Frontpanzer).

Panzer II



Der PzKpfw II (Panzerkampfwagen) war ein deutscher Infanteriepanzer, der bereits vor dem Krieg konstruiert worden war. Die Bewaffnung bestand aus einer 20 mm-Maschinenkanone und einem Maschinengewehr, das gegen Panzer nutzlos war. Wegen seiner leichten Panzerung war der PzKpfw II sehr anfällig. Um 1944 war dieses Modell kaum noch an der Front anzutreffen. Einige wenige wurden immer noch für Aufklärungsaufgaben, Ausbildung und Besatzungsdienste eingesetzt.

Panzer III



Zum Zeitpunkt der Invasion gab es nur noch wenige PzKpfw III im aktiven Dienst der Wehrmacht. Bei einigen handelte es sich um modifizierte Modelle, die als Befehlspanzer eingesetzt wurden. Der PzKpfw III war mit einer 50 mm-Kanone sowie zwei Maschinengewehren bewaffnet. Wegen seiner relativ leichten Panzerung und der schwachen Kanone entsprach er 1944 nicht mehr dem Stand der Technik.

Panzer IV Ausführung G



Der mit einem 75 mm-Geschütz und 2 Maschinengewehren ausgerüstete PzKpfw kombinierte gute Feuerkraft, Geschwindigkeit und Panzerung. Obwohl er dem deutschen PzKpfw V (Panther) nicht ganz das Wasser reichen konnte, war der PzKpfw IV doch jedem amerikanischen Panzer in der Normandie gewachsen. Obwohl historisch betrachtet keine PzKpfw IV an den in der Normandie stattfindenden Schlachten, die die Grundlage für CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE bilden, teilnehmen, können optionale Kampftruppen für die Kampagne auf dieses Modell zurückgreifen.

Panzer V Panther



Der PzKpfw V (Panther) wurde als Reaktion auf die verbesserten russischen Panzer gebaut und wird von vielen als die beste Panzerkonstruktion des Krieges betrachtet. Er war nicht nur schneller sondern auch besser gepanzert als der PzKpfw IV und machte außerdem maximalen Gebrauch von seiner 75 mm-Kanone mit langem Geschützrohr. Obwohl historisch betrachtet keine PzKpfw V an den in der Normandie stattfindenden Schlachten, die die Grundlage für CLOSE COMBAT INVASION NORMANDIE bilden, teilnehmen, können optionale Kampftruppen für die Kampagne auf dieses Modell zurückgreifen.



Französische Panzer



Zu diesen Panzern gehören die französischen Panzermodelle Char Leger R35 (Renault ZM), SOMUA S35, Char Leger H-39 (Hotchkiss) und Char B1. Alle wurden vor 1940 konstruiert und sind veraltet. Die Panzer wurden zu einem frühen Kriegszeitpunkt von den Deutschen erbeutet und als Ausbildungsfahrzeuge sowie für Besatzungsaufgaben eingesetzt. Es handelt sich dabei um die einzigen Panzer, die die Deutschen zum Zeitpunkt der Invasion in der Region hatten. Sie bewährten sich gut gegen die leicht gepanzerten amerikanischen Fallschirmjäger während der ersten beiden Tage der Kampagne.

Russische Panzer



Dazu gehören die Modelle T-26 und BT-7. Diese alten russischen Modelle wurden an der Ostfront erobert und wie die zuvor beschriebenen französischen Panzer als Ausbildungsfahrzeuge verwendet.

*Supreme Headquarters Allied Expeditionary Force
Soldiers, Sailors, and Airmen of the Allied Expeditionary Force*

You are about to embark on the Great Crusade, toward which we have striven these many months. The eyes of the world are upon you. In company with our brave Allies and brothers-in-arms on other Fronts, you will bring about the destruction of the German war machine, the elimination of Nazi tyranny over the oppressed peoples of Europe, and security for ourselves in a free world.

Your task will not be an easy one. Your enemy is well trained, well equipped, and battle-hardened. He will fight savagely.

But this is the year 1944. Much has happened since the Nazi triumphs of 1940-41. The United Nations have inflicted upon the Germans great defeats, in open battle, man-to-man. Our air offensive has seriously reduced their strength in the air and their capacity to wage war on the ground. Our Home Fronts have given us an overwhelming superiority in weapons and munitions of war, and placed at our disposal great reserves of trained fighting men. The tide has turned. The free men of the world are marching together in victory.

I have full confidence in your courage, devotion to duty and skill in battle. We will accept nothing less than full victory. Good luck. And let us beseech the blessing of the Almighty God upon this great and noble undertaking.

Signed: Dwight D. Eisenhower

MITARBEITERVERZEICHNIS

Atomic Games, Inc.

Geschäftsführender Produzent.....	Keith Zabalaoui
Entwicklungsleiter	Doug Walker
Art Director.....	Jeffrey Baker
Leitender Spielentwickler	Eric Young
Leitender Grafiker.....	Jeffrey Perales
Leitende Programmierer	Jesse Robinson, David Miller
Stellvertretender Spielentwickler	John Peacock
Programmierer	Jim Martin, Tom Kent, Steve Flint, Yujun Qin
Grafiker	Scott Halvorson, Ron Ray, Gil John Rodriguez, Scott Juliano
Leiter QA	Mathew "JP4" Herman
Grafiker	Jim Holland, Daryl Stimley, Justin Ferguson
Internes Testing	Larry "Dustoff" Morris
Bearbeitung des Handbuchs.....	Eric Young, John Peacock, Markus Hofbauer, Greg Bryant, Michael Fitch, Patrick P. Ceballos
Referenz	Mathew "JP4" Herman
Übersetzung der Sprachausgaben	Markus Hofbauer
Sprecher.....	Vom Speed of Sound Studio möchten wir uns bedanken bei John Joiner, Michael Olesch, Matt Manning und Chris Garcia.
Externe Tester	Markus Hofbauer, Mick (xe5) Conmy, G. Mark "Chief" Kelm, Patrick P. Ceballos, Stephen Whitmore, Ross Moorhouse "FUTURE", Peter T. Szymonik, Greg Cyrier, Kyle Sandstrom, Ron Gretz, Pekka "CplFilt" Saastamoinen, Greg Bryant, Gary Olson, Tom "Mad Dog" Peters, Napalm.

Besonders bedanken möchten wir uns bei dieser fantastischen Truppe, denen wir die großartigen Mods für alle Close Combat-Spiele zu verdanken haben:

Ron Gretz, Mick Conmy, Ross Moorhouse "FUTURE", Andrew "Zombie" Bruce, Pekka Saastamoinen, George Thanos, Bruce Poon, Adam D'Arcy, Gerry Shaw, "Cappy-R" Ralph, "Tin Tin", Akira "Taki" Takizawa, "Luer"(aka "Eli"), Stephen Whitmore.

Mattel Interactive Deutschland

Marketing Director: Karen Zürn
Product Manager: Jan Büchner
PR Manager: Marcus Ertl

CLOSE★COMBAT

INVASION: NORMANDY

SSI

Produzent	<i>Shawn Storc</i>
Stellvertretender Produzent.....	<i>Kevin Hicks</i>
Geschäftsführender Produzent	<i>Rick Martinez</i>
Programmierung der Installationsroutine	<i>Brian Fitz</i>
QA-Manager.....	<i>Vansouk Lianemany</i>
Stellvertretender QA-Leiter	<i>Steven Head</i>
Kerntester	<i>Robert Ivey</i>
Produkttest	<i>Steve Jackson, David Wilson, Adam Rosen, Mike Phelps, Thadd Abernathy</i>
Handbuchlektorat	<i>Dave Sanini</i>
Lokalisierungs-Manager.....	<i>Judith Lucero</i>
Lokalisierung	<i>Hiromi Okamoto</i>
Ins Deutsche übertragen von WORDtrans	
Unterstützung beim Audio-Engineering	<i>Steve Lam</i>
Leitender Vizepräsident	<i>Amy Boylan</i>
Novato Studio-Direktor.....	<i>Carl C. Norman</i>
Marketing-Manager	<i>James Seaman</i>
Layout und DTP des Handbuchs	<i>Louis Saekow Design</i>
PR-Unterstützung	<i>Michael Shelling, Sharon O'Donnell</i>
Rechtsberatung.....	<i>Douglas Reilly</i>
Unser besonderer Dank gilt	<i>Andrea Akmenkalns, Steve Asbell, Stan Biesiadecki, Fernando Cuervo, George Chastian, Rich Fielder, Jacques Hennequet, Eric Newman, Sarah Taylor, Randall Turner</i>

© 2000 Mattel Interactive, ein Geschäftsbereich von Mattel, Inc. und seine Lizenzgeber: © 1993-2000 Atomic Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Close Combat, Atomic Games und das Atomic Games-Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Atomic Games, Inc. SSI ist ein eingetragenes Warenzeichen von Mattel Interactive. Windows und Win sind entweder eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder in anderen Ländern. Pentium ist entweder ein eingetragenes Warenzeichen oder ein Warenzeichen der Intel Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer entsprechenden Besitzer.

Im Interesse der Produktverbesserung können die hier beschriebenen Informationen und Spezifikationen jederzeit geändert werden.