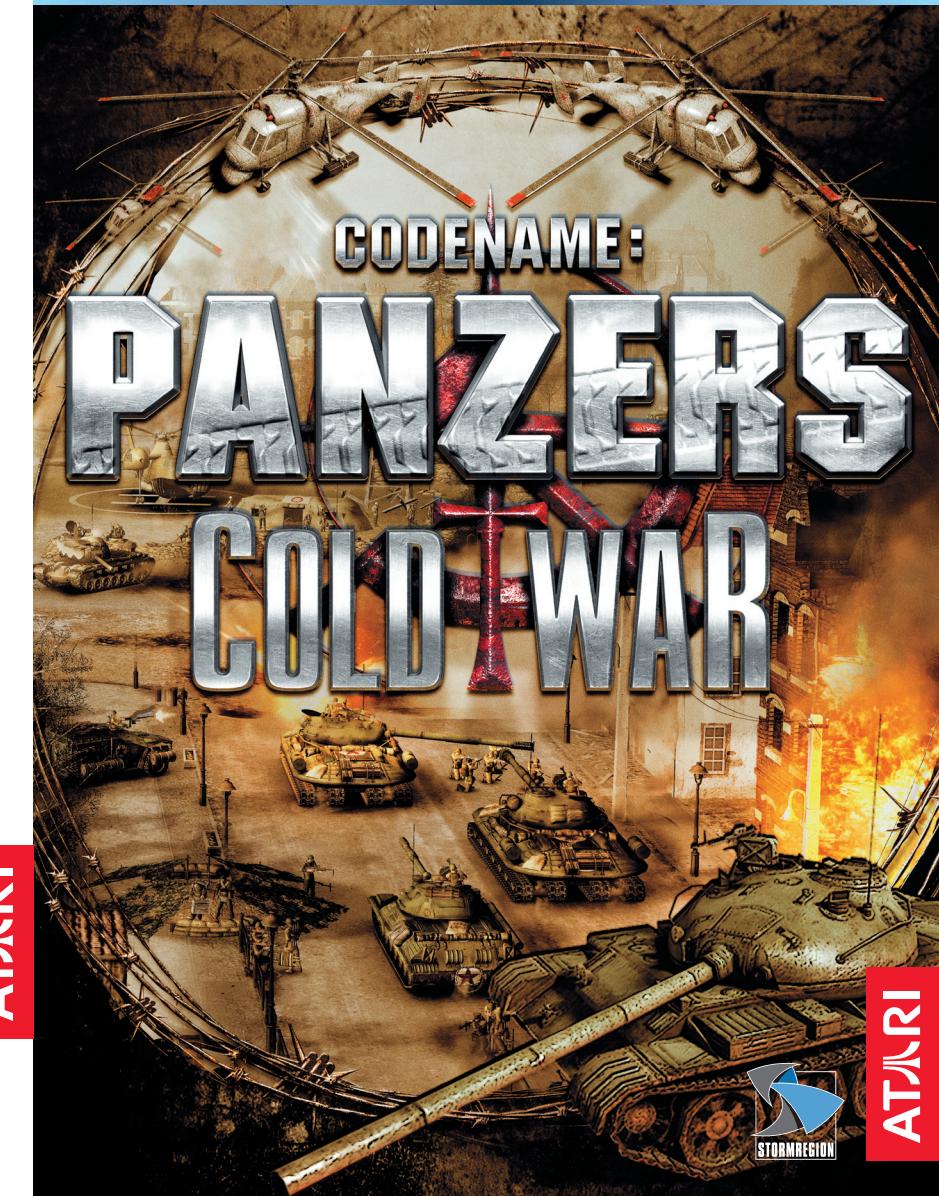




Games
for Windows®



InnoGlow

ATARI Deutschland GmbH • Carl-Benz-Str. 21
60386 Frankfurt am Main • DEUTSCHLAND

Codename: Panzers™ - Cold War - produced by NORDIC Game Production GmbH&Cie. KG.

©2008 Stormregion Software Development Kft. Published by ATARI EUROPE SASU and developed by Stormregion Software Development Kft. All rights reserved. Powered by Gepard,

Stormregion and Codename: Panzers Logos are registered trademarks of Stormregion Software Development Kft. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are registered trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other registered trademarks are the property of their respective owners. Windows, die Windows Vista-Startfläche und Xbox 360 sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe und "Games for Windows" und das Windows

Vista Startfläche-Logo werden unter Lizenz von Microsoft benutzt.
3546430143124

ATARI



ATARI

⚠ Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

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

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spieles spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und [pegionline.eu](http://www.pegionline.eu)

Country	Telephone	(You may be charged for calling.)	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 (\$2,48 Minute. Price subject to change without notice.)			support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (\$1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr			www.de.atari.com
• Belgien	-	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-		uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-		uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1,99 Minute. Price subject to change without notice.)			www.atari.com.au
• France	Technique: 0825 15 80 80 Support Technique Atari BP 80003 33611 Cestas Cedex (0,15 €/mn du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Support Technique Atari BP 80003 33611 Cestas Cedex		fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883 (\$1,24/Min aus dem dt. Festnetz) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr			www.de.atari.com
• Greece	301 601 88 01	-		gr.info@atari.com
• Italia	-	-		it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	-	-		nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 902 10 18 67 Segunda a Quinta: 9:00 - 18:30 - Sexta Feira: 09:00 - 15:00	-		stecnico@atari.com www.pt.atari.com
• Israel	+ 09-8922912 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-		il.service@atari.com www.il.atari.com
• España	+34 902 10 18 67 Lunes a Jueves: 9:00 - 18:30 - Viernes: 09:00h-15:00	-		stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-		se.support@atari.com
• Schweiz	Technische: 0900-929 300 Spielerische: 0900-770 780 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr			www.gamecity-online.ch
• UK	Technical Support: 0870 8501958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)			uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access all updated technical support numbers at:

Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download [wallpapers](#) or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.

INHALT

DIE README-DATEI	4
INSTALLATION	4
DIE ÄRA DES KALTEN KRIEGES	5
HELDEN	5
DER KRIEG BEGINNT	7
JUGENDSCHUTZ	7
DAS SCHLACHTFELD (HAUPTBILDSCHIRM)	8
HEADS-UP DISPLAY (HUD)	9
EINHEITEN-INFORMATIONSFELD	10
TAKTISCHE KARTE	11
NACHRICHTEN IM SPIEL	11
MARKTPLATZ-BILDSCHIRM	12
EINSATZZIELE, STATISTIKEN UND MEDAILLEN	14
MULTIPLAYER	15
MULTIPLAYER-SPIELMODI	15
BESATZUNGEN, PANZERUNG UND SCHADEN	16
HÄUSERKAMPF	17
ANGEZEIGTE EINHEITEN-INFORMATIONEN	18
ÜBERQUERUNG VON WASSER	19
PRESTIGE, VERSTÄRKUNG UND PRODUKTION	20
DAS POI-SYSTEM	21
EXTERNE UNTERSTÜTZUNG	23
INFANERIE DER NATO UND DER SOWJETUNION	24
NATO-FAHRZEUGE	31
SOWJETISCHE FAHRZEUGE	33
SCHNELLTASTEN	35

DIE README-DATEI

Codename Panzers: Cold War verfügt über eine ReadMe-Datei, welche die Lizenzvereinbarung und aktualisierte Informationen über das Spiel beinhaltet. Bitte lesen Sie diese Datei, um sich über Änderungen zu informieren, die nach Drucklegung dieses Handbuchs vorgenommen werden. Außerdem können Sie dort nachlesen, wie Sie Ihr Spielerlebnis optimieren und außerdem verschiedene Probleme lösen können.

Wenn Sie sich die ReadMe-Datei ansehen möchten, klicken Sie bitte auf die Start-Schaltfläche in der Windows®-Taskleiste, wählen Sie dann Programme - Atari, dann Codename Panzers Cold War, und schließlich ReadMe-Datei öffnen.

INSTALLATION

Hinweis: Sie benötigen Administratorrechte, um Codename Panzers zu installieren. Wenn Sie keine Administratorrechte haben, kontaktieren Sie bitte Ihren Systemanbieter.

1. Legen Sie die DVD von Codename Panzers in Ihr DVD-ROM-Laufwerk.
2. Wenn Sie die Autoplay-Funktion aktiviert haben, erscheint kurz darauf automatisch der Titelbildschirm des Spiels. Klicken Sie auf die Schaltfläche 'Installieren'. Sollte die Autoplay-Funktion nicht aktiviert sein, klicken Sie auf 'Start' in der Windows® Taskleiste, dann auf 'Ausführen'. Geben Sie D:\Autorun ein und klicken Sie auf OK. Hinweis: Wenn Sie Ihrem CD- oder DVD-ROM-Laufwerk einen anderen Buchstaben als D zugewiesen haben, ersetzen Sie den Buchstaben entsprechend.
3. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um die Installation von Codename: Panzers - Cold War abzuschließen.

Starten Sie das Spiel nach der Installation, indem Sie "Codename: Panzers - Cold War" im entsprechenden Anwendungsverzeichnis wählen oder indem Sie auf das Symbol von "Codename: Panzers - Cold War" auf dem Desktop klicken. Bei Nutzern von Windows XP & Vista: Das Verzeichnis für die Spielstände liegt unter C:\Dokumente und Einstellungen\Ihr Benutzername\Eigene Dateien\My Games. Dieses Verzeichnis kann erhalten bleiben, wenn "Codename: Panzers - Cold War" deinstalliert wird. Wenn Sie das Verzeichnis mit den Spielständen von Ihrem System entfernen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Verzeichnis von "Codename: Panzers - Cold War" unter dem oben angegebenen Pfad und löschen oder entfernen Sie Ihre gespeicherten Spielstände bei der Deinstallation.

Um die Installation des Spiels erfolgreich abzuschließen, benötigen Sie eine Internetverbindung. Damit können Sie Ihr Spiel online aktivieren und eine Lizenz wird auf Ihrem Rechner installiert. Während der Installation sollte Ihre Seriennummer eingegeben werden. Wenn Sie durch ein Textfeld nach einem Aktivierungscode gefragt werden, schauen Sie bitte auf der Rückseite Ihres Handbuchs nach.

Mit Ihrer Lizenz können Sie drei Installationen auf verschiedenen Rechnern vornehmen. Wenn Ihre Lizenz erloschen ist und Sie das Spiel nicht erneut installieren können, nehmen Sie bitte Kontakt zu unserem technischen Kundendienst auf, damit eine Reaktivierung vorgenommen werden kann.

INSTALLATION VON DIRECTX®

Codename Panzers: Cold War benötigt DirectX® 9.0c, um korrekt zu funktionieren. Falls Sie noch nicht DirectX® 9.0c oder eine höhere Version installiert haben, klicken Sie auf "Ja", um die Lizenzvereinbarung zu DirectX® 9.0c zu akzeptieren. Das DirectX® 9.0c-Installationsprogramm wird gestartet.

DIE ÄRA DES KALTEN KRIEGES

Im Frühjahr 1948 erreichte die ideologische Spaltung Europas in zwei rivalisierende Lager ihren Höhepunkt. Deutschland, Berlin und Wien waren in Sektoren unter der Kontrolle der Briten, Franzosen, Russen und Amerikaner unterteilt worden. Auf der Konferenz von Potsdam hatten die siegreichen "Großen Vier" die Bildung vier militärischer Besatzungszonen und die Teilung Berlins beschlossen. Als die vier Siegermächte im September 1945 die Straßen und Bahnstrecken für die Versorgung der Westzonen festlegten, wurde auch der freie Zugang nach Berlin durch die sowjetische Besatzungszone formal besiegelt. In den folgenden drei Jahren waren damit Reisen von und nach Berlin auf den freigegebenen Transitkorridoren ohne Einschränkungen möglich.

Bei den Verhandlungen der Jahr 1946/47 hatte die Sowjetunion immer wieder Vorbehalte gegen eine Wiedervereinigung Deutschlands vorgetragen. Nicht zuletzt deshalb schufen die sowjetischen Behörden im Großraum Berlin verschiedene bürokratische Hürden, die die Ein- und Ausreise von und nach Berlin sowie die Ein- und Ausfuhr von Waren erschweren sollten. Als die Westalliierten in ihren Besatzungszonen am 20. Juni 1948 schließlich eine neue Währung einführten, erklärte der sowjetische Militärgouverneur, die neue Währung "richte sich gegen die Wünsche und Interessen des deutschen Volkes und befriedige ausschließlich die Interessen amerikanischer, britischer und französischer Monopolisten". Am 24. Juni verhängte die Sowjetunion schließlich die vollständige Blockade über alle Eisenbahnen, Straßen und Wasserwege von und nach Berlin. Doch auch in London und Washington war man fest entschlossen, Berlin mit allen Mitteln zu halten. "Wir werden bleiben, Punkt", erklärte Präsident Truman. Ab dem 26. Juni versorgten amerikanische und britische Transportmaschinen Berlin über eine Luftbrücke mit dem Nötigsten.

HELDEN

Name: DOUGLAS KIRKLAND

Rang: LIEUTENANT, US ARMY

Der am 14. Oktober 1922 als Sohn einer Arbeiterfamilie in Macedonia, Ohio geborene Douglas träumte als Kind davon, Autokonstrukteur zu werden. Als seine Eltern durch den Börsencrash des Jahres 1929 allerdings ihre gesamten Ersparnisse verloren, waren sie wie Millionen andere Amerikaner plötzlich als Bittsteller von der Fürsorge des Staates abhängig.



Als Douglas erleben musste, wie seine Werte von der Gesellschaft mit Füßen getreten wurden, schloss er sich der Mafia von Cleveland an. Während er in den turbulenten Jahren der Prohibition als Kundschafter und Kurier für die Mafia arbeitete, führte Douglas ein Leben auf der Überholspur. In diesen Jahren lernte er sehr viel von den Außenseitern, die auf der Suche nach Wohlstand und Macht tagtäglich ihr Leben riskierten.

Abgeschreckt von ihren Verbrechen und ihrem meist frühen Tod, meldete er sich im Sturm der öffentlichen Entrüstung nach dem japanischen Überfall auf Pearl Harbor im Jahr 1941 als Kriegsfreiwilliger. Wenig später wurde er als Tech Sergeant der 2. amerikanischen Panzerdivision nach Europa verlegt und bewies bei verschiedenen Kampfeinsätzen – sehr zum Erstaunen des Kriegshelden Jeffrey S. Wilson – eine bemerkenswerte Tapferkeit. Letzterer hob Kirklands Einfallsreichtum und Mut daraufhin in einer offiziellen Notiz lobend hervor.

Nach seiner Beförderung zum Master Sergeant im Rahmen der allgemeinen Umstrukturierung der amerikanischen Streitkräfte im Jahr 1947 wurde Douglas Kirkland im Jahr 1949 schließlich in den Rang eines Lieutenants befördert.

Name: **HANS VON GRÖBEL**
Rang: **OBERST,**
DEUTSCHES FREIKORPS

Der am 10. Mai 1910 im elsässischen Bergheim als zukünftiger Freiherr von Colmar geborene Hans führte ein ereignisloses und ruhiges Leben, bis seine Familie in jenem schicksalhaften Sommer des Jahres 1914 beschloss, das Elsass zu verlassen und sich in die relative Sicherheit ihrer deutschen Besitzungen zurückzuziehen.



Angesichts dieser Vertreibung aus dem Paradies und der Abkehr von den Annehmlichkeiten seines bisherigen Lebens konnte es der junge Hans kaum erwarten, alles hinter sich zu lassen. Also trat er in die Fußstapfen seines Vaters und seines Großvaters und meldete sich bereits 1925 freiwillig zum Militärdienst. Als Kommandeur der motorisierten Abteilung des Weimarer Freikorps verließ Hans schließlich erstmals seine vertraute Heimat. Nach der französischen Kapitulation im Jahr 1940 wurde der frisch gebackene Leutnant auf eigenen Wunsch der Panzerguppe Afrika unterstellt und nahm in den Jahren 1941 bis 1944 an mehreren Schlachten in Nordafrika und Italien teil.

Als einer der wenigen Veteranen des deutschen Freikorps hat er während der Europakrise der Jahre 1949-53 Befehl, Captain Kirkland aus der sowjetischen Gefangenschaft zu befreien und der Heeresgruppe Oranje unter dem Kommando von Brigadegeneral Wilson den Weg nach Berlin zu ebnen.

DER KRIEG BEGINNT

Bewegen Sie den Cursor an den Rand des Bildschirms, um über die Karte zu scrollen. Drücken und halten Sie die mittlere Maustaste (MMT) und bewegen Sie die Maus nach links oder rechts, um die Kamera in die gewünschte Richtung zu drehen. Bewegen Sie die Maus nach oben/unten, wenn Sie die Kamera heben oder senken möchten. Den Zoomfaktor der Kamera bestimmen Sie mit dem Mausrad.

ERTEILUNG VON BEFEHLEN

Wählen Sie eine Einheit per Linksklick (LK) aus oder ziehen Sie einen Auswahlrahmen um mehrere Einheiten. Drücken und halten Sie dazu die linke Maustaste (LMT) und ziehen Sie einen Rahmen um die gewünschten Einheiten. Anschließend können Sie den gewählten Einheiten Befehle erteilen: Rechtsklicken Sie auf die gewünschte Zielposition, um Ihre Einheiten zu BEWEGEN. Möchten Sie ANGREIFEN, rechtsklicken Sie auf das Ziel.

ERSTELLUNG VON GRUPPEN

Wählen Sie einige Einheiten aus und drücken Sie STRG und eine Zifferntaste (beispielsweise STRG + 1), um die Gruppe 1 zu erstellen. Neben dem Schildsymbol der Einheit erscheint nun die Ziffer 1. Möchten Sie die Gruppe später auswählen, drücken Sie einfach die Taste 1.

AKTIVIERUNG VON FÄHIGKEITEN

Markieren Sie auf der Befehlsleiste eine Einheit oder ein Gebäude und wählen Sie anschließend mit der LMT eine Fähigkeit aus. Klicken Sie anschließend auf die gewünschte Position oder (abhängig von der Fähigkeit) ein Ziel. Aktivierte Fähigkeiten haben eine gewisse Regenerationszeit oder kosten Sie Prestige. Während der Regenerationsphase können Sie die Fähigkeit nicht einsetzen.

Hinweis: Haben Sie noch keine Erfahrung mit Echtzeitstrategie-Spielen, sollten Sie das Tutorial absolvieren, bevor Sie ein neues Spiel starten.

JUGENDSCHUTZ

Der Jugendschutz von Games for Windows - LIVE ergänzt die Jugendschutzmaßnahmen von Windows Vista®. Einfache, flexible Werkzeuge erlauben Ihnen, zu bestimmen, worauf Ihr Kind Zugriff hat. Weiter Informationen finden Sie auf www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

DAS SCHLACHTFELD (HAUPTBILDSCHIRM)

INFORMATIONSLEISTE

Diese Leiste am oberen Bildschirmrand enthält wichtige Informationen über Ihre aktuellen Truppen und erleichtert Ihnen die Navigation.



HELDENSYMBOL

Das Symbol ganz links steht für Ihren Helden. Auf einer Karte können sich auch mehrere Helden aufhalten. Doppelklicken Sie auf das Symbol, um die Kamera auf den entsprechenden Helden auszurichten.



INTERESSANTE PUNKTE (POI)-ANZEIGEN

Hier werden alle POIs (unabhängig von ihren Besitzern) aufgelistet. Ihre POIs sind grün, die POIs Ihrer Verbündeten blau markiert. Feindliche POIs erkennen Sie an der roten Farbe. Doppelklicken Sie auf eines dieser Symbole, um mit der Kamera zum gewählten POI zu springen.



SCHNELLE GRUPPENAUSWAHL

Haben Sie vordefinierte Gruppen, werden diese in der rechten oberen Bildschirmecke angezeigt. Doppelklicken Sie auf diese kleinen Rechtecke, um zur gewünschten Gruppe zu springen.



BILD IN BILD (BIB)

Dank der BIB-Funktion können Sie Zwischensequenzen betrachten und verschiedene Kartenbereiche gleichzeitig im Auge behalten. Dies ist selbst dann möglich, wenn Sie die Kamera nicht auf das gewünschte Gebiet ausgerichtet haben. Weisen Sie einem Gebiet mit Umschalten + F1 (oder F2, F3, F4) eine Kamera zu und aktivieren Sie diese bei Bedarf mit Umschalten + F1 (bzw. F2, F3, F4). Möchten Sie die BIB-Funktion deaktivieren, klicken Sie einfach auf das kleine X in der rechten oberen Ecke des BIB-Fensters.

HEADS-UP DISPLAY (HUD)



Das HUD am unteren Bildschirmrand enthält alle Informationen, die Sie brauchen. Wählen Sie eine Einheit, einen POI oder ein Gebäude aus, werden hier alle verfügbaren interaktiven Elemente angezeigt.

ÜBERSICHTSKARTE

Die Übersichtskarte ist eine verkleinerte Darstellung des Schlachtfeldes. Alle Truppen und Gebäude erscheinen auf der Übersichtskarte als Punkte oder (im Falle von Gebäuden) Symbole in unterschiedlichen Farben. Ihre eigenen Truppen sind grün, feindliche Einheiten rot markiert. Neutrale Gebäude und Einheiten erscheinen in grauer Farbe. Darüber hinaus zeigen einige Symbole der Übersichtskarte aktuelle Missionsziele an. Die Funktionen der Übersichtskarte:

TAKTISCHE KARTE

Wechseln Sie auf die taktische Karte, wenn Sie einen Blick auf Ihre Einsatzziele oder Nachrichten werfen oder Ihre Statistiken bzw. andere Informationen zur aktuellen Karte betrachten möchten.

VERLEGUNG VON EINHEITEN

Klicken Sie zunächst auf diesen Button und anschließend auf die Einheit eines anderen (verbündeten) Spielers, wird die gewählte Einheit (nur im Multiplayer-Modus) dem anderen Spieler unterstellt.

ZEICHNEN AUF DER KARTE

Schicken Sie Ihren Mitstreitern taktische Skizzen (nur im Multiplayer-Modus).

SPIELGESCHWINDIGKEIT

Beschleunigt/verlangsamt die Zeit oder pausiert das Spiel.

MENÜ

Blenden Sie das Spielmenü ein.

GELÄNDE AUF DER ÜBERSICHTSKARTE EIN/AUS

Mit dieser Option können Sie das Gelände auf der Übersichtskarte ein-/ausblenden.

NEBEL DES KRIEGES

Schalten Sie den Nebel des Krieges ein/aus. (Nur in Wiederholungen.)

EINHEITEN-INFORMATIONSFELD

Dies ist das Herzstück Ihres HUDs. Wählen Sie Einheiten, Gebäude oder POIs aus, werden hier alle verfügbaren Informationen angezeigt.



BEFEHLSLEISTE

Hier können Sie Ihre Fähigkeiten, Befestigungen und Spezialfähigkeiten aktivieren. Sie finden die Befehlsleiste rechts neben Ihrem HUD. Die angezeigten Interaktionsbuttons sind von den ausgewählten Einheiten oder Gebäuden abhängig. Die Statistiken der gewählten Ausrüstungsgegenstände werden in den Tooltips angezeigt.



VERHALTENSWEISEN

Die Verhaltensweisen von Soldaten und Fahrzeugen sind identisch.

VORMARSCH: Nach der Auswahl einer Zielposition rücken Ihre Einheiten zur gewünschten Position vor und attackieren unterwegs alle feindlichen Einheiten in Sichtweite. Nach der Neutralisierung der feindlichen Truppen setzen Ihre Einheiten ihren Vormarsch zur ursprünglichen Zielposition fort.

STOPP: Mit diesem Button können Sie den Vormarsch Ihrer Truppen stoppen.

STELLUNG HALTEN: Erteilen Sie diesen Befehl, halten Ihre Einheiten die Stellung und attackieren feindliche Truppen nur, solange diese in Reichweite sind.

FEUER EINSTELLEN: Ihre Einheiten stellen das Feuer ein und eröffnen nicht mehr das Feuer, bis Sie neue Befehle erteilen.



AKTIONSBUTTONS

Mit diesen Buttons können Sie Granaten werfen, Raketen abfeuern, Befestigungen errichten oder andere Spezialfähigkeiten Ihrer Einheiten einsetzen.



TAKTISCHE KARTE

Die taktische Karte bietet als größere und deutlich detailliertere Version der Übersichtskarte zusätzliche Informationen. Sie zeigt sämtliche Einheiten, POIs und Missionsziele an. Bewegen Sie den Cursor über das Symbol einer Einheit, wird eine Kurzbeschreibung eingeblendet. Sie können auch direkt auf der Karte zeichnen (nur im Multiplayer-Modus). In Multiplayer-Spielen können Sie auf der taktischen Karte mit Ihren Teamkollegen chatten.

Auf der rechten Seite der taktischen Karte werden Ihre bisherigen Nachrichten sowie deren Zeitpunkt angezeigt. Darüber hinaus können Sie einen Blick auf Ihre Missionsziele, deren Status und Ihre Kampfstatistiken werfen.

Da Sie diese Karte auch auf einem separaten Monitor betrachten können, müssen Sie nicht zwischen unterschiedlichen Kartenansichten umschalten.

NACHRICHTEN IM SPIEL

Eingehende Nachrichten erscheinen auf der linken Bildschirmseite über der Übersichtskarte.

MISSIONSZIELE

Diese Nachrichten informieren Sie über Ihre Aufgaben. Sie werden ebenfalls auf der taktischen Karte angezeigt.

TIPPS

Hier erscheinen zusätzliche Informationen, wenn Sie beispielsweise eine neue Einheit oder eine neue Aufgabe erhalten. Gleichzeitig helfen sie Ihnen, Ihre aktuellen Aufgaben im Auge zu behalten.

STORY-NACHRICHTEN

Diese Nachrichten sollten Sie sofort (oder später auf der taktischen Karte) lesen, da sie wichtige Informationen enthalten, die Sie brauchen, um Ihre Mission erfolgreich abzuschließen.

MARKTPLATZ-BILDSCHIRM

In diesem Bildschirm können Sie (im Einzelspieler- bzw. Multiplayer-Modus) neue Einheiten kaufen.



LAGERHAUS

Im Lagerhaus finden Sie sämtliche Einheiten, die Sie (abhängig von Ihren Fortschritten) für die jeweilige Mission kaufen können. Die Einheiten sind in drei Kategorien unterteilt: Fahrzeuge, Infanterie und externe Unterstützung. Ferner enthält das Lagerhaus eine Übersicht über die verfügbaren Einheiten.

FÜR ARMEE KAUFEN

Hier können Sie Kerneinheiten für Ihre Armee erwerben.

MISSION

Diese Einheiten haben Sie bereits für Ihren nächsten Einsatz ausgewählt. Ihre Sortierung entspricht der Anordnung in der Lagerhaus-Spalte.

FÜR MISSION KAUFEN

Hier können Sie Einheiten für die bevorstehende Mission kaufen.

ARMEE

Die untere Registerkarte enthält Ihre Kernarmee. Wenn diese überlebt, stehen Ihnen Einheiten die gewonnenen Erfahrungen und Fähigkeiten auch in den nächsten Missionen zur Verfügung. Sie können aus diesem Pool vor jeder Mission die Einheiten auswählen, mit denen Sie Ihren nächsten Auftrag erledigen möchten.

Während einer Mission können Sie weitere Kerneinheiten anfordern, die Ihnen für die gesamte Kampagne zur Verfügung stehen.

EINHEITEN-INFO

Die horizontalen Balken auf der rechten Seite zeigen die Effektivität der aktuellen Einheit gegen bestimmte Gegner an. Am ersten Balken können Sie die Effektivität gegen Infanterieeinheiten ablesen. Der zweite Balken zeigt die Effektivität gegen Panzer an. Der dritte Balken steht für die Geschwindigkeit der Einheit. In der Mitte sehen Sie die Ausrüstung der Einheit. Auf der rechten Seite können Sie (sofern verfügbar) die Panzerung der Einheit betrachten.

BRIEFING

Werfen Sie einen Blick auf Ihre Einsatzziele.

CHAT

Chatten Sie mit Ihren Teamkollegen und diskutieren Sie über geeignete Taktiken und Strategien. Darüber hinaus können Sie hier nur Ihren Teammitgliedern Nachrichten zukommen lassen. Diese Funktion ist nur im Multiplayer-Modus verfügbar.

START

Drücken Sie START, wenn Sie sich für eine Armee entschieden und Ihre Strategien beschlossen haben.

EINSATZZIELE, STATISTIKEN UND MEDAILLEN

PRIMÄRZIELE

Typische Primärziele sind die Besetzung, Zerstörung oder Verteidigung strategisch wichtiger Objekte und Gebäude bzw. die Erledigung spezieller Aufgaben. In einigen Missionen wird das Missionsziel aktualisiert oder erweitert, sobald Sie eine bestimmte Position oder andere Einheiten erreichen. Nicht selten wird in diesem Fall ein BIB-Fenster mit einer entsprechenden Animation eingeblendet. Sie müssen alle Primärziele erreichen, um einen Level zu meistern.

SEKUNDÄRZIELE

Gelegentlich erhalten Sie im Laufe einer Mission Sekundärziele. Diese müssen Sie zwar nicht erreichen, allerdings sind die dadurch erhaltenen Informationen, Ausrüstungsgegenstände oder Verstärkungen eine enorme Hilfe.

GEHEIME EINSATZZIELE

Geheime Einsatzziele sind Sekundärziele, auf die Sie zu Beginn einer Mission nicht aufmerksam gemacht werden. Sie erfahren erst von ihnen, wenn Sie sie erreicht haben. Seien Sie also auf Überraschungen gefasst und freuen Sie sich auf zusätzliches Prestige.

GRUNDBEDINGUNGEN

Da diese Einsatzziele in direktem Zusammenhang mit Ihren Helden stehen, müssen Sie sie unbedingt erreichen. Fallen Ihre Helden, ist das Spiel vorbei.

STATISTIKEN

In diesem Übersichtsbildschirm werden neben Ihren Verlusten alle zerstörten bzw. eroberten Einheiten sowie Ihre Missionszeit, Ihre Medaillen, Ihr Prestige, Ihre EP und Ihre Punkte aufgelistet. Überlebende Einheiten wandern in den Einheitenpool, eroberte Einheiten werden aus dem Spiel genommen.

MEDAILLEN

Wenn Sie eine Karte meistern, bekommen Sie ein Bronze-Abzeichen. Für gute Leistungen wird Ihnen ein Abzeichen in Silber verliehen. Außerordentliche Erfolge werden mit einer Medaille belohnt.

MULTIPLAYER

Spielen Sie im Internet oder in einem lokalen Netzwerk (LAN) gegen menschliche Gegner. Wählen Sie einen Multiplayer-Modus (ONLINE-SPIEL, LAN, DIREKTVERBINDUNG).

ONLINE-SPIEL

Wählen Sie nach der Verbindung mit GameSpy Ihr Team, Ihre Nation und die Farbe Ihrer Armee. Wenn Sie ein Spiel erstellen, sollten Sie diesem einen Namen geben und die maximale Spielerzahl bestimmen. Natürlich können Sie Ihr Spiel auch mit einem Passwort schützen. Auf diese Weise können Sie unerwünschte Mitspieler ausschließen.

LAN

Wählen Sie diese Option, wenn Sie in einem lokalen Netzwerk ein Spiel hosten oder einem Match beitreten möchten. Vergessen Sie nicht, zunächst das TCP/IP-Netzwerkprotokoll zu installieren! Im Hauptfenster werden alle laufenden Spiele angezeigt. Wählen Sie hier einfach das gewünschte Spiel aus und klicken Sie auf Beitreten.

DIREKTVERBINDUNG

Wählen Sie diese Option, wenn Sie einem Spiel über dessen IP-Adresse beitreten möchten.

Ein Hinweis: Die IP-Adresse Ihres Computers ist Ihr elektronischer Fingerabdruck. Anhand der IP-Adresse wird Ihr Computer innerhalb des Netzwerks eindeutig identifiziert. Passen Sie also auf, wem Sie Ihre IP-Adresse verraten, da diese verwendet werden kann, um die Sicherheit Ihres Betriebssystems zu unterwandern.

WIEDERHOLUNGEN

Sie können Ihre Spiele aufzeichnen und in der Wiederholung genießen. Nach einem Klick auf diesen Button wird die Liste der bereits aufgezeichneten Spiele eingeblendet.

JUGENDSCHUTZ

Die Jugendschutz-Einstellungen in Games for Windows - LIVE ergänzen die Kontrollmöglichkeiten der Eltern in Windows Vista®. Mit diesen benutzerfreundlichen und flexibel einsetzbaren Tools können der Zugang zu Spielen und das Spielerlebnis für Kinder verwaltet werden. Um weitere Informationen zu erhalten, besuchen Sie die Website www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

MULTIPLAYER-SPIELMODI

TEAM-MATCH

In diesem Modus geht es darum, alle Einheiten Ihrer Gegner zu neutralisieren. Die Chancen sind für alle Spieler gleich. Der Gegner muss mit der Ausgangsarmee bezwungen werden.

VORHERRSCHAFT

In diesem Modus müssen Sie möglichst viele der auf der Karte verteilten Prestigeflaggen und POIs erobern und halten. Je mehr Prestigeflaggen Sie haben, desto schneller steigt Ihr Prestige.

PRESTIGEMODUS

In dieser Variante des Vorherrschaft-Modus müssen die Spieler innerhalb der vorgegebenen Zeit ein bestimmtes Prestige erreichen. Wer dieses Ziel zuerst erreicht, gewinnt.

MP-MISSION

In Multiplayer-Missionen müssen Sie ein vorgegebenes Ziel erreichen, um die computergesteuerten Einheiten zu besiegen.

BESATZUNGEN, PANZERUNG UND SCHADEN

BESATZUNGEN

Alle Ihre Trupps können Fahrzeuge benutzen. Einige Fahrzeuge können sogar einen zusätzlichen Trupp transportieren. Die Effektivität des Fahrzeugs wird von der Zahl der transportierten Infanterieeinheiten bestimmt.

1 Infanterieeinheit: Das Fahrzeug kann sich nur bewegen.

2 Infanterieeinheiten: Die Primärwaffe ist verfügbar.

3+ Infanterieeinheiten: Die Primär- und Sekundärwaffen sind verfügbar.

Die Besatzung motorisierter Einheiten bestimmt deren Erfahrungsstufe. Eroberte Fahrzeuge werden auch dann nicht automatisch zu Kerneinheiten, wenn sie von Kerentruppen übernommen werden. Kerneinheiten werden nur für besondere Erfolge bereitgestellt (oder können zwischen den einzelnen Missionen im Marktplatz-Bildschirm gekauft werden).

PANZERUNG UND SCHADEN

Eine gute Panzerung absorbiert zunächst einen Großteil des Schadens. Wird die Panzerung schwächer, erleidet das Fahrzeug selbst mehr und mehr Schaden. Ein Teil des Schadens wird auf die Besatzung übertragen. Werden Besatzungsmitglieder neutralisiert, sinkt die Effizienz eines Fahrzeugs.

Im Falle eines Flächenschadens wird dieser basierend auf der relativen Position des Fahrzeugs zum Zentrum der Explosion berechnet. Anschließend wird der Schaden auf die der Explosion zugewandten Seite des Fahrzeugs angewandt.

Während Flammenwerfer die Panzerung einer Einheit sehr schnell zerstören, können Sie mit schweren Waffen, wie Bazookas oder Landminen, die Ketten oder das Triebwerk eines Panzers zerstören oder diesem einfach nur zusätzlichen Schaden zufügen.

PANZERUNGSSTATUS

Gepanzerte Einheiten haben für alle vier Seiten und die Oberseite separate Panzerungswerte. Diese werden in einem Feld an der Unterseite des Fahrzeugs angezeigt. Wird das Fahrzeug beschädigt, werden Sie umgehend über den Status seiner Panzerung informiert. Grün bedeutet, die Panzerung ist in einem guten Zustand. Gelb steht für eine beschädigte, rot für eine stark beschädigte Panzerung. Mit jedem weiteren Treffer wird die Panzerung der Einheit schwächer.

HÄUSERKAMPF

DECKUNG

Auf der Karte gibt es zahlreiche Objekte, die von Ihren Einheiten automatisch als Deckung benutzt werden. Geraten Ihre Truppen unter Feindbeschuss, suchen sie hinter den genannten Objekten Schutz. Nach dem Gefecht wenden sie sich wieder ihrer ursprünglichen Aufgabe zu. Natürlich können Sie Ihre Truppen auch manuell in Deckung schicken.

BESETZUNG VON GEBÄUDEN

Verschanzen Sie sich mit Ihrer Infanterie in Gebäuden, sind Sie klar im Vorteil. Auf diese Weise können Sie Ihre Scharfschützen abschirmen, Hinterhalte vorbereiten oder vorrückende Gegner aufhalten. Erscheint ein weißes Betreten-Symbol, wenn Sie den Cursor über ein Gebäude bewegen, können Sie Letzteres betreten.

BEFESTIGUNGEN

Ihre Infanterieeinheiten und Helden können Befestigungen errichten. Diese kleinen Gebäude gewähren ihnen Schutz oder zusätzliche Fähigkeiten. Wird eine Befestigung zerstört, verlieren Sie auch die dort stationierten Einheiten.

TUNNEL

Auf einigen Karten ist eine besondere Form der Fortbewegung möglich. Achten Sie also auf Höhlen, Kanäle, Wartungsschächte, U-Bahnen usw. Fahrzeuge können nur einige dieser Tunnel benutzen. Klicken Sie auf einen Tunnel, marschieren alle Einheiten des gewünschten Fahrzeugs zum anderen Ende des Tunnels.

ANGEZEIGTE EINHEITEN- INFORMATIONEN

EINHEITENSYMBOLE

Die wichtigsten Informationen finden Sie auf den Einheitensymbolen (die kleinen Schilder, die über allen Einheiten schweben).



ERKENNUNG VON HELDEN

Helden haben eine typische Schildform.

FARBE

An der Farbe des Schildsymbols können Sie ablesen, auf wessen Seite die Einheit steht. Ihre Einheiten haben ein grünes, verbündete Truppen ein blaues, und feindliche Einheiten ein rotes Schild.

Hilfstruppen haben hellgrüne, Kerneinheiten dunkelgrüne Schilder.

EINHEITENTYP

Das Schildsymbol liefert wichtige Informationen zur Art der jeweiligen Einheit.

GRUPPENZIFFER

Gehört die Einheit einer Gruppe an, wird deren Nummer über dem Schild angezeigt.

STUFE

An den kleinen Rangabzeichen können Sie die Stufe einer Einheit ablesen. Einheiten können maximal in Stufe 3 aufsteigen, um den Veteranenstatus zu erreichen. Weisen Sie Ihre Veteranen anschließend Ihrer Kernarmee zu.

MUNITION

Hier werden die Munitionsreserven eines Fahrzeugs angezeigt.

DECKUNG

Hat eine Einheit Deckung gesucht, wird dies ebenfalls auf dem Einheitensymbol angezeigt.

ZUSÄTZLICHE EINHEITEN-INFO'S AUF DEM HUD

ERFAHRUNG

Ihre Einheiten erhalten für jeden neutralisierten Gegner Erfahrungspunkte. Haben sie ausreichend Erfahrungspunkte gesammelt, steigen sie auf. Es gibt drei Stufen. In jeder neuen Stufe erhalten sie zusätzliche Trefferpunkte. Darüber hinaus erhöht sich ihre kritische Trefferchance und der verursachte Schaden.

FAHRZEUGAUSRÜSTUNG

Sie können sämtliche Bodenfahrzeuge mit verschiedenen Ausrüstungsobjekten bestücken. Die Zahl der Objekte wird von der Art des Fahrzeugs bestimmt. Da Sie nicht alle Objekte gleichzeitig verwenden können, müssen Sie sich an die jeweilige Situation anpassen. Die Montage/Demontage von Ausrüstungsteilen dauert einige Zeit. Ein kleiner Fortschrittsbalken hält Sie deshalb über den Fortgang der Arbeiten auf dem Laufenden. Darüber hinaus wird im Menüsymbol der Ausrüstung deren Status angezeigt.

ÜBERQUERUNG VON WASSER

BRÜCKEN

In aller Regel überqueren Sie Flüsse über Brücken. Gelegentlich müssen Sie allerdings auch Brücken einreißen oder zerstörte Brücken instandsetzen. Die Reparatur einer Brücke entspricht weitgehend der Instandsetzung von Einheiten.

FURTEN

Einige Bereiche von Flüssen oder Seen können auch ohne Brücke überquert werden. Furtan halten den Vormarsch Ihrer Einheiten nicht auf. Allerdings sind diese während der Überquerung einer Furt vergleichsweise ungeschützt.

AMPHIBIENFAHRZEUGE

Einige Ihrer motorisierten Einheiten können Wasserflächen mithilfe ihrer Amphibiensysteme überqueren.

SCHLAUCHBOOTE

Mit diesen Booten nähern sich Green Berets unbemerkt ihren Gegnern.

PRESTIGE, VERSTÄRKUNG UND PRODUKTION

PRESTIGE

Das Prestige ist die einzige Ressource dieses Spiels. Je mehr Prestige Sie haben, desto besser. Sie erhalten es für das Erreichen von Missionszielen und die Eroberung bestimmter POIs.

VERSTÄRKUNG

Es gibt (abhängig von der aktuellen Situation und den örtlichen Gegebenheiten) vier Arten von Unterstützung:

STRASSE - Zusätzliche Truppen rücken im Konvoi auf Straßen vor. Diese Positionen befinden sich immer am Rand der Karte.

LUFT - Ihre Verstärkung wird per Helikopter eingeflogen oder über dem Helipad abgeworfen.

ZUG - Haben Sie einen Bahnhof erobert, treffen Ihre Einsatztruppen mit dem Zug ein.

SCHIFF - Haben Sie eine Werft erobert, transportieren Schiffe zusätzliche Truppen an die Front.

PRODUKTION ZUSÄTZLICHER EINHEITEN

Die Ausbildung neuer Einheiten erfolgt in Waffenkomplexen und Kasernen. Im Gegensatz zu den Kerneinheiten können diese Einheiten nur in der aktuellen Mission eingesetzt werden. In der Befehlsleiste werden alle verfügbaren Einheiten und Ausrüstungsobjekte angezeigt. Doppelklicken Sie auf die gewünschten Symbole (oder klicken Sie auf den Transfer-Button), um die Bauliste zu füllen. Erscheint das Symbol in der Bauliste, können Sie die Zahl der gewünschten Einheiten per Linksklick erhöhen. Möchten Sie die Zahl der Einheiten verringern, klicken Sie mit der rechten Maustaste.

Die Produktion wird fortgesetzt, bis Sie Ihre Prestigepunkte aufgebraucht oder das Einheitenlimit der aktuellen Mission erreicht haben. Da die verbleibenden Einheiten allerdings nicht aus der Bauliste entfernt werden, wird die Produktion automatisch fortgesetzt, wenn sich einer der beiden oben genannten Aspekte ändert.

DAS POI-SYSTEM

POIs („Points of interest“ - strategisch wichtige Punkte) sind auf der Karte verteilte Gebäude, die ihrem Besitzer Boni gewähren. Die Besetzung eines POIs dauert ein Weilchen. An der Flagge des Besitzers können Sie Ihre Fortschritte ablesen. Damit Sie nicht den Überblick verlieren, erhalten Sie Nachrichten zum Status Ihrer eigenen POIs. Folgende POIs sind im Spiel verfügbar:



LAZARETT

Heilt in der Nähe stationierte Infanterieeinheiten.



WERKSTATT

Repariert in der Nähe stationierte Fahrzeuge.



KASERNE

Kasernen dienen der Ausbildung von Infanterieeinheiten.



WAFFENKOMPLEX

Hier können Sie Fahrzeuge fertigen.

PRESTIGEFLAGGE



NIEDRIG

Gewährt Ihrem Team einen langsamen aber stetigen Prestigegewinn.



MITTEL

Diese Flagge erhöht das Prestige Ihrer Truppen und munitioniert diese (wenn nötig) auf.



HOCH

Diese Flagge repariert außerdem Einheiten in der näheren Umgebung.



VERSTÄRKUNG - HELIPAD

Fliegen Sie mit Helikoptern Fahrzeuge und Infanterieeinheiten ein.



RADARSTATION

Radarstationen zeigen vorübergehend alle feindlichen Einheiten auf der Karte an.



VERSTÄRKUNG - FUNKSTATION

Hier können Sie zwei Infanterieeinheiten oder einen Panzer anfordern.



VERSTÄRKUNG - BAHNHOF

Schicken Sie Züge mit zusätzlichen Truppen an die Front.



VERSTÄRKUNG - WERFT

Transportieren Sie zusätzliche Truppen mit Schiffen in das Zielgebiet.



VERSTÄRKUNGEN - STRASSE

Ziehen Sie auf Straßen zusätzliche Truppen heran.



KANONE

Dieser POI kombiniert einige sehr nützliche Funktionen:



RAUCH

Erzeugt im Zielgebiet einen undurchdringlichen Nebel.



LEUCHTRAKETE

Lichtet im Zielgebiet den Nebel des Krieges.



ARTILLERIEBESCHUSS

Fügen Sie feindlichen Truppen mit Ihrer Artillerie schwere Schäden zu.



NACHSCHUBLAGER

Repariert Fahrzeuge in der Nähe.



AUSBILDUNGSLAGER

Hier können Sie Spezialeinheiten ausbilden. Diese sind allerdings nicht ganz billig.



LAGERHAUS

In Lagerhäusern können Sie Spezialeinheiten kaufen.



HQ

Ihr Hauptquartier ist das Rückgrat Ihres POI-Rasters. Verlieren Sie es, bricht das Raster zusammen und alle angeschlossenen POIs stellen die Arbeit ein.



KOMMANDOZENTRALE

Erhöht die maximale Zahl von Einheiten, die Sie in einer Mission befehligen können.

DAS POI-RASTER

Besetzte POIs funktionieren nur, solange sie mit ihrem Hauptquartier verbunden sind. Wird diese Verbindung unterbrochen (weil Ihr Gegner beispielsweise einen anderen POI erobert), stellt der vom Hauptquartier getrennte POI die Arbeit ein, obwohl Sie diesen weiterhin halten.

EXTERNE UNTERSTÜTZUNG

NATO



NAPALM

Napalm ist eine der effektivsten Waffen dieses Spiels. Ein Napalmangriff dezimiert die feindlichen Infanterie- und Panzerverbände innerhalb des Brandgebietes deutlich.



KAMPFJET

Kampfjets sind angesichts ihrer Feuerkraft in der Lage, einzelne Einheiten vollständig zu zerstören oder (im Falle schwerer Panzer) schwer zu beschädigen.



VERSORGUNGSHUBSCHRAUBER

Abwurfbehälter können überall abgeworfen werden. Sie heilen/reparieren oder bewaffnen die Einheit, die sie zuerst erreicht (also auch feindliche Einheiten).



LUFTAUFKLÄRUNG

Der Einsatz eines Aufklärungshubschraubers ermöglicht Ihnen eine zuverlässige Einschätzung der feindlichen Truppenstärke. Dadurch können Sie gezielte Angriffe auf die gegnerischen Einheiten ausführen.

SOWJETUNION



ARTILLERIEBESCHUSS

Der Artilleriebeschuss dient der schnellen und effektiven Abwehr von Angreifern. Während leichte Fahrzeuge dem Artilleriebeschuss nur wenig entgegenzusetzen haben, verlieren schwere Fahrzeuge ihre Panzerung oder werden schwer beschädigt.



HELIKOPTER

Die Raketen eines Helikopters verursachen einen beträchtlichen Flächenschaden. Feindliche Einheiten werden durch einen Raketenangriff schwer beschädigt.



FUNKSTÖRUNG

Setzen Sie einen Störsender ab, der die Kommunikation des Feindes stört und das Heranziehen externer Hilfe verhindert.



LUFTAUFKLÄRUNG

Der Einsatz eines Aufklärungshubschraubers ermöglicht Ihnen eine zuverlässige Einschätzung der feindlichen Truppenstärke. Dadurch können Sie gezielte Angriffe auf die gegnerischen Einheiten ausführen.

INFANERIE DER NATO UND DER SOWJETUNION

TRUPPENFÜHRER

Die Truppenführer bestimmen die Art des Trupps und sie sterben zuletzt.

WAFFEN - INFANERIE

MP: Diese Standardwaffe einfacher Soldaten verursacht beträchtlichen Schaden, zählt aber zweifellos nicht zu den besten Waffen des Spiels.

MG: Diese Waffe fügt mehreren Infanterieeinheiten gleichzeitig beträchtlichen Schaden zu.

BAZOOKA: Die beste Infanteriewaffe gegen gepanzerte Einheiten. Nur wenige Bazooka-Trupps reichen aus, um einen Panzer, der nicht mit MGs gesichert ist, zu zerstören. Gegen feindliche Infanterieeinheiten richten sie allerdings nur wenig aus.

MÖRSER: Eine hervorragende Waffe für Angriffe auf Infanterie- und Panzerverbände. Mörser verursachen den größten Flächenschaden des Spiels. Allerdings können feindliche Einheiten Mörsergranaten problemlos ausweichen.

FLAMMENWERFER: Flammenwerfer sind gegen Infanterie- und Panzereinheiten gleichermaßen effektiv und gehören zu den vielseitigsten Waffen des Spiels. Aus diesem Grund sind sie etwas teurer als andere Infanteriewaffen.

SCHARFSCHÜTZE: Die größten Vorteile des Scharfschützen gegenüber anderen Infanterieeinheiten sind seine Reichweite und seine Effektivität. Da er für Infanterieeinheiten eine tödliche Gefahr darstellt, sollte er schnellstmöglich neutralisiert werden.

FÄHIGKEITEN - INFANTERIE

INSTANDSETZUNGSPOSTEN BAUEN (Befestigung): Der Pionier errichtet einen Instandsetzungsposten, der motorisierte Einheiten in der Nähe repariert und aufmunitioniert.

MINEN LEGEN: Pioniere sind in der Lage, Minen zu legen und zu orten. Letztere können entschärft, nicht aber zerstört werden.

HINDERNIS LEGEN: Der Pionier kann Hindernisse errichten, um den Vormarsch feindlicher Truppen aufzuhalten.

HINDERNIS RÄUMEN: Der Pionier kann feindliche Hindernisse beseitigen, um den Vormarsch Ihrer Armee zu beschleunigen.

LAZARETTZELT (Befestigung): Sanitäter errichten Lazarettzelte, um Einheiten in der näheren Umgebung zu heilen.

MEDIKAMENTE: Sanitäter heilen Einheiten in der näheren Umgebung.

FELDSANITÄTER: Aktivieren Sie diese Fähigkeit, stellt der Sanitäter augenblicklich einen Teil der Trefferpunkte einer Einheit wieder her, selbst wenn sich diese in einem Fahrzeug oder einem Gebäude befindet.

WACHTURM (Befestigung): Der Wachturm vergrößert Ihre Sichtweite und ermöglicht Ihnen die Ortung versteckter Einheiten. Darüber hinaus ist auf dem Dach des Turmes ein schweres MG montiert.

GRANATE: Die Granate ist die Sekundärwaffe verschiedener Infanterieeinheiten. Sie verursacht größeren Schaden als die MP und hat ferner eine Flächenwirkung.

SANDSACK-WALL (Befestigung): Mörser-Einheiten sichern ihre Stellungen häufig mit Sandsäcken.

FUCHSBAU BAUEN (Befestigung): Der Trupp kann Schützenlöcher graben, um sich darin zu verstecken und den Feind aus dem Hinterhalt zu überraschen.

BRANDGRANATE: Diese Sekundärwaffe verursacht beträchtlichen Feuerschaden (Flächenwirkung). Im Falle eines kritischen Treffers fallen mit etwas Glück die Motoren feindlicher Einheiten aus.

REGENERATION: Die Trefferpunkte der Einheit regenerieren sich im Laufe der Zeit automatisch.

TUNNEL (Befestigung): Verbinden Sie zwei (oder mehr) Punkte auf der Karte mit Tunnels, um Ihre Einheiten schnell von A nach B zu transportieren.

RAUCHGRANATE: Wird diese Sekundärwaffe eingesetzt, wird der Feind von einem dichten Nebel umgeben, der ihn bremst und am Schießen hindert.

BOOT: Green Berets können mit Schlauchbooten Wasserflächen überqueren.

STÖRSENDER (Befestigung): Die Kommando-Einheit errichtet einen Störsender, um feindliche Luftangriffe abzuwehren.

TARNUNG: Einheiten mit Tarnfähigkeit können sich auf dem Schlachtfeld verstecken.

ÜBERRASCHUNGSANGRIFF: Mit dieser Fähigkeit kann das Kommando einen feindlichen Stützpunkt schneller einnehmen.

TARNPOSTEN (Befestigung): Alle verbündeten Einheiten in der Nähe dieses Postens werden getarnt und sind für den Feind nicht mehr sichtbar.

SABOTAGE: Der Green Ghost ist in der Lage, feindliche POIs zu deaktivieren. Während dieses Vorgangs bleibt der Green Ghost versteckt und kann nicht feuern.

VERTEIDIGUNGSSTELLUNG (Befestigung): Der Bunker der Roten Garden bietet ausgezeichneten Schutz vor feindlichen Einheiten.

PIONIER

Die Hauptaufgabe des Pioniers ist die Unterstützung verbündeter Kampfeinheiten durch die Reparatur von Einheiten. Er kann auch Minen und Hindernisse platzieren oder entfernen.

WAFFENTYP:

MP

FÄHIGKEITEN:

Instandsetzungsposten bauen (Befestigung)
Minen legen
Hindernis legen
Hindernis räumen

SANITÄTER

Sanitäter verringern die Verluste in Ihren eigenen Reihen.

WAFFENTYP:

MP

FÄHIGKEITEN:

Lazarettzelt (Befestigung)
Medikamente
Feldsanitäter

LEUTNANT

Der Leutnant ist der typische "Grünschnabel", der die Militärakademie erst kürzlich verlassen hat. Er strotzt vor Ehrgeiz und lässt nichts unversucht, sich auf dem Schlachtfeld auszuzeichnen.

WAFFENTYPEN:

MP
Bazooka
Mörser

FÄHIGKEITEN (MP- UND BAZOOKA-TRUPPS):

Wachturm (Befestigung)
Granate

RANGER/FRONTOVIK

Diese schnellen Eingreiftruppen sind sehr vielseitig einsetzbar, da sie dank ihrer Fähigkeiten jedem Gegner gewachsen sind. Aufgrund ihres Waffenarsenals sind sie gegen Infanterieeinheiten und Panzer gleichermaßen effektiv.

WAFFENTYPEN:

MG
Bazooka
Flammenwerfer

FÄHIGKEITEN:

Fuchsbaus bauen (Befestigung)
Brandgranate
Regeneration

NATO-SPEZIALINFANTERIE

GREEN BERET

Die Green Berets sind das Aushängeschild der Special Forces der US-Armee. Die gut ausgebildeten Soldaten beherrschen Guerillataktiken und Spezialoperationen.

WAFFENTYPEN:

MG
Bazooka

FÄHIGKEITEN:

Tunnel (Befestigung)
Rauchgranate
Schlauchboot

KOMMANDO

Diese Eliteeinheiten der leichten Infanterie führen im feindlichen Hinterland Spezial- und Sabotageaufträge aus.

WAFFENTYPEN:

MP
Scharfschützengewehr

FÄHIGKEITEN:

Störsender (Befestigung)
Tarnung
Überraschungsangriff

SOWJETISCHE SPEZIALINFANTERIE

GREEN GHOST

Diese perfekt getarnten Einheiten der sowjetischen Armee sind präzise und tödlich. Nicht zuletzt deshalb gelten die Green Ghosts als Meister der Infiltration und Sabotage.

WAFFENTYPEN:

MP
Scharfschützengewehr

FÄHIGKEITEN:

Tarnposten (Befestigung)
Sabotage

ROTGARDIST

Diese Elitesoldaten waren für die Verteidigung des Kremls verantwortlich, da hier das Verteidigungskomitee und das militärische Hauptquartier der Sowjetunion untergebracht waren. Das 1936 gegründete Regiment wurde im Jahr 1952 zu einem Regiment für Sonder Einsätze umstrukturiert. Während des 2. Weltkrieges und in der Ära des Kalten Krieges feierte das Regiment beachtliche militärische Erfolge.

WAFFENTYPEN:

MG
Bazooka
Flammenwerfer

FÄHIGKEITEN:

Verteidigungsstellung (Befestigung)
Rauchgranate

AUSRÜSTUNG

FLUGabwehr: Die Einheit ist mit Flugabwehrgranaten und/oder -raketen bestückt. Diese Waffen können nicht gegen Bodenziele eingesetzt werden.

TARNUNG: Dank des Einsatzes von Tarnnetzen ist die Einheit aus größerer Entfernung schwieriger zu orten.

AMPHIBIENSYSTEME: Dieses Equipment ermöglicht dem Fahrzeug die Überquerung von Wasserflächen.

REPARATURKIT: Aktiviert die Reparieren-Fähigkeit, um die Trefferpunkte verbündeter Einheiten in der Nähe wiederherzustellen.

MINENDETEKTO: Ortet feindliche Minen in Reichweite, die anschließend mit Pionieren geräumt werden können. Geortete Minen fügen verbündeten Einheiten keinen Schaden zu, bremsen allerdings ihren Vormarsch.

RADARSYSTEM: Erhöht die Sichtweite des Fahrzeugs. Entfernt praktisch die Sichtbeschränkung der Hauptwaffe.

MOBILES LAZARETT: Aktiviert die Sanitäter-Fähigkeit, um die Trefferpunkte verbündeter Einheiten in der Nähe wiederherzustellen.

FLAMMENWERFER: Ersetzt das herkömmliche 76mm-Hauptgeschütz durch einen Flammenwerfer. Überaus effektiv gegen Gegner in Häusern oder Bunkern.

TURBO: Dieses verbesserte Modell des Standardmotors erhöht die Beschleunigung und die Höchstgeschwindigkeit der Einheit.

PANZERABWEHRWAFFE: Diese Waffe fügt feindlichen Panzern dank des speziellen Laufs zusätzlichen Schaden zu.

VERSTÄRKTE KETTE: Dieses Equipment ermöglicht Panzern die Überquerung von Minenfeldern. Nach der Explosion einer Mine repariert die Einheit den entstandenen Schaden automatisch und setzt seinen Vormarsch fort.

HELLFIRE-GESCHÜTZ: Modifiziertes Artilleriegeschütz mit enormem Schadensbonus.

EXTERMINATOR: Diese Waffe verursacht mehr Schaden als das Hauptgeschütz der Einheit.

SPEZIALZIELSYSTEM: Dieses moderne elektronische Zielsystem erhöht die Feuerreichweite der Einheit.

REAKTIVE PANZERUNG: Dieses revolutionäre aktive Defensivsystem verbessert die Panzerung auf allen Seiten des Fahrzeugs.

PB-RAKETE: Ersetzt das herkömmliche 100mm-Hauptgeschütz durch ein experimentelles panzerbrechendes Raketen system.

KETTENERSATZTEILE: Dieses Equipment ermöglicht Panzern die Überquerung von Minenfeldern. Nach der Explosion einer Mine repariert die Einheit den entstandenen Schaden automatisch und setzt ihren Vormarsch fort.

ZUSÄTZLICHES MG: Wird an der Oberseite der Katjuscha montiert und ist äußerst effektiv gegen Infanterieeinheiten.

EXPERIMENTELLER RAKETENANTRIEB: Verbessert die Flugeigenschaften von Raketen und erhöht so ihre Reichweite.

MAGAZINE: Enthalten zusätzliche Munition.

NATO-FAHRZEUGE



M-59 TRUPPENTRANSPORTER

Der M59 Truppentransporter war das Nachfolgemodell des veralteten M75. Das Fahrzeug verfügte über Amphibiensysteme und konnte deutlich kostengünstiger produziert werden, da beispielsweise das teure Militärtriebwerk durch zwei zivile LKW-Motoren ersetzt wurde.

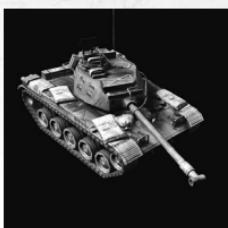
**FLUGABWEHR • TARNUNG • AMPHIBIENSYSTEME •
REPARATURKIT**



DODGE WC-53

Der WC-53 war ein im 2. Weltkrieg entwickeltes Nutzfahrzeug, das genug Platz für 6 Passagiere und reichlich Material bot. Nicht zuletzt deshalb wurde die Einheit bis in die 1950er Jahre eingesetzt. Neuere Modelle verfügen über ein MG Kaliber .30 und leistungsfähige Minenräumsysteme.

**MINENDETEKTOR • RADARSYSTEM •
MOBILES LAZARETT**



M-41 BULLDOG

Dieser leichte amerikanische Panzer ersetzte nach dem 2. Weltkrieg den veralteten M24 Chaffee. Auffällig ist der geschweißte Geschützturm mit seiner überhängenden Heckpartie. Der Bulldog ist äußerst wendig, durchschlagskräftig und einfach zu bedienen.

FLAMMENWERFER • RADARSYSTEM • TURBO



M-48 PATTON

Der Patton-Panzer ist eine Weiterentwicklung des M26 Pershing. Als wichtigster Kampfpanzer der NATO war der Patton während der Europakrise selbst dem sowjetischen T-34/85 ebenbürtig. Nicht zuletzt deshalb wurde er bis in die 1950er Jahre eingesetzt.

PANZERABWEHRWAFFE • FLUGABWEHR • TARNUNG • VERSTÄRKTE KETTE



M-53 LONG TOM

Diese schwere Selbstfahrhaubitze hat eine enorme Reichweite und gehört zu den größten Waffen der Nachkriegszeit. Ihre Panzerung hält nahezu allen Geschossen stand. Die fast 50 Tonnen schwere und 32 Meter lange M-53 enthält zahlreiche Bauteile des M48.

HELLFIRE-GESCHÜTZ • TARNUNG



M-103 SCHWERER PANZER

Der 65 Tonnen schwere M-103 war während des Kalten Krieges der schwerste und bestbewaffnete Panzer der US Army, da er als Antwort auf die schweren Panzer der Sowjetarmee entwickelt worden war. Der M-103 verfügt über zahlreiche Bauteile anderer mittelschwerer US-Panzer, wie des M-48 Patton. Der große Unterschied war der vergrößerte Turm, der den Einbau einer riesigen, von zwei Ladeschützen bedienten, 120mm-Kanone ermöglichte. Darüber hinaus bot der Panzer Platz für einen Richtschützen, einen Kommandeur sowie ein fünftes Besatzungsmitglied im Rumpf des Panzers ... den Fahrer.

EXTERMINATOR • SPEZIALZIELSYSTEM • REAKTIVE PANZERUNG • VERSTÄRKTE KETTE

SOWJETISCHE FAHRZEUGE



BTR-40

Dieser amphibientaugliche Truppentransporter wurde ab 1944 entwickelt. Neben dem verlängerten und modifizierten Chassis des GAZ 63 Allrad-LKWs, ist vor allem die Rundumpanzerung der Einheit zu erwähnen. Der BTR-40 wurde primär für Truppentransporte und Aufklärungseinsätze eingesetzt, konnte aber auch mit Minenräumsystemen bestückt werden.

**MINENDETEKTOR • RADARSYSTEM •
AMPHIBIENSYSTEME • REPARATURKIT**



T-70

Dieser leichte Panzer kam erstmals während des 2. Weltkrieges zum Einsatz. Er löste den T-60 Spähpanzer und den T-50 Kampfpanzer ab, da er die Aufgaben beider Panzer übernehmen konnte. Der T-70 verfügt über ein 45mm-Geschütz und ein MG Kaliber 7.62. Die 2 Mann starke Besatzung besteht aus einem Fahrer und einem (für die Bedienung der Geschütze verantwortlichen) Kommandeur. Trotz der relativ schwachen Panzerung gilt der T-70 als verlässlicher Kampfpanzer.

FLUGABWEHR • RADARSYSTEM • TURBO



PRODUKT-416

Die Ingenieure des Produkt-416 wollten dessen Besatzung optimal schützen, gleichzeitig aber das Gewicht des Panzers in Grenzen halten. Während Besatzung und Motor im Turm untergebracht sind, befindet sich das Getriebe im Bug des Panzers. Trotz dieses vielversprechenden Designs ging der "Produkt-416" nie in die Massenproduktion.

**PB-RAKETE • AMPHIBIENSYSTEME
KETTENERSATZTEILE**



T-62

Der T-62 Allzweckpanzer ist das Nachfolgemodell des T-55. Sein 115mm-Geschütz war die erste Glattrohrkanone, die jemals gefertigt wurde. Der verlässliche und robuste T-62 verdrängte im Laufe der Jahre den veralteten T-55 als neuer Standardpanzer der Sowjetarmee.

**PANZERABWEHRWAFFE • FLUGABWEHR
REAKTIVE PANZERUNG • KETTENERSATZTEILE**



IS-10

Dieser schwere Panzer ist als letztes Modell der KV- und IS-Panzerfamilie ein Symbol des Kalten Krieges. Nach Stalins Tod wurde der IS-10 in T-10 umbenannt. Erwähnenswert sind vor allem die sieben Achsen, das verlängerte Chassis, der moderne Dieselmotor, die verstärkte Panzerung und der vergrößerte Turm mit seinem neuartigen Geschütz. Darüber hinaus verfügt der IS-10 über mehr Munition als seine Vorgänger.

**PANZERABWEHRWAFFE • RADARSYSTEM •
REAKTIVE PANZERUNG • KETTENERSATZTEILE**



BM-14 "KATJUSCHA"

Das BM-14 ist ein unmittelbar nach dem 2. Weltkrieg in Dienst gestelltes 140mm-Mehrachsraketenwerfersystem. Die 8 kg schweren Gefechtsköpfe der Katjuscha-Raketen haben eine Reichweite von 10 km. Darüber hinaus kann das System Chemieraketen und Splittergranaten (M-140F) abfeuern. Trotz der geringen Präzision des BM-14 (aufgrund der fehlenden Lenksysteme) ist die "Katjuscha" eine verheerende Artillerieeinheit.

**ZUSÄTZLICHES MG •
EXPERIMENTELLER RAKETANTRIEB • MAGAZINE**

SCHNELLTASTEN

ALLGEMEIN

Menü	ESC
Chat	Enter
Team-Chat	STRG+Enter
HUD ein/aus	STRG+G
Normale Geschwindigkeit	Ziffernblock 7
2-fache Geschwindigkeit	Ziffernblock 9
Taktische Karte	TAB
Gelände auf Übersichtskarte	ALT+T
Einheiten-Symbole anzeigen	STRG+H
Pause	Pause/Untbr
Schnelles Speichern	F5
Schnelles Laden	F9
Screenshot	F11

EINHEITEN-BEFEHLE

Bewegen	Rechtsklick/M
Angreifen	Rechtsklick auf Gegner
Rückwärts bewegen	B
Vormarsch	STRG + Rechtsklick
Patrouillieren	P
Wegpunkt-Modus	Shift+ Rechtsklick
Slot 1 (Angreifen)	A
Slot 2 (Stop)	S
Slot 3 (Stellung halten)	STRG+P
Slot 4 (Feuer einstellen)	STRG+F
Slot 5 (Bodenangriff)	G
Slot 7 (Passagier abladen)	STRG+U
Slot 8 (Alles entladen)	U
Slot 9 (1 auswählen)	Q
Slot 10 (2 auswählen)	W
Slot 11 (3 auswählen)	E
Slot 12 (4 auswählen)	R
Externe Unterstützung 1 bis 4	ALT+1 bis +4
Einheiten-Transfer	T

KAMERASTEUERUNG

Heranzoomen	Mausrad
Wegzoomen	Mausrad
Heben	Cursor nach oben
Senken	Cursor nach unten
Rechtsschwenk	Cursor nach rechts
Linksschwenk	Cursor nach links
Bewegung mit Maus	Maus mit gedrückter rechter Maustaste bewegen
Drehen	Maus mit gedrückter mittlerer Maustaste bewegen
Kamera zurücksetzen	Backspace
Kameraposition 1 bis 4 speichern	STRG+F1 bis STRG+F4
Kamerawechsel zu Position 1 bis 4	F1 bis F4
Kamerawechsel zu Position 1 bis 4 (BiB)	Shift+F1 bis Shift+F4
Zum nächsten Ereignis springen	Leertaste
Zum letzten Ereignis springen	STRG+Leertaste

GRUPPEN-BEFEHLE

Einheit hinzufügen	STRG + 1-9
Gruppe auswählen	1-9
Zu Auswahl hinzufügen	Shift
Ähnliche Einheiten auswählen	Doppelklick auf Einheit
Alle auswählen	STRG+A
Gruppenauswahl	Linksklick + Auswahlrahmen

NOTIZEN

NOTIZEN

NOTIZEN