



# COMPANY of HEROES™

**BEDIENUNGSANLEITUNG**

**THQ**

# INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung .....	2
Bevor es losgeht .....	3
Das Hauptmenü .....	4
Spieloptionen .....	5
Spielkonzept .....	7
Strategisch wichtige Wegmarken und Sektoren .....	7
Ressourcen und Bevölkerungslimit .....	7
Ressourcenpunkte sichern .....	8
Minikarte und Taktische Karte .....	8
Technologie-Verbesserungen .....	8
Einheiten .....	8
Deckung .....	9
Beförderung und Veteranenstatus .....	9
Kommandant der Kompanie .....	9
Gebäude und grundlegende Bauten der Alliierten .....	10
Hauptquartier .....	10
Alliierte Verteidigungseinrichtungen .....	10
Grundlegende Bauten der Alliierten .....	12
Alliierte Infanterie .....	13
Alliierte Fahrzeuge .....	15
Gebäude und grundlegende Bauten der Achsenmächte .....	18
Hauptquartier .....	18
Verteidigungseinrichtungen der Achsenmächte .....	18
Grundlegende Bauten der Achsenmächte .....	20
Infanterie der Achsenmächte .....	21
Fahrzeuge der Achsenmächte .....	24
Mitwirkende .....	27
Nutzungsbedingungen .....	32
Kundenservice .....	41

# EINLEITUNG

## ★ Die Zeit zum Handeln ist gekommen

Wir schreiben das Jahr 1944. Die Ereignisse in Europa haben einen kritischen Punkt erreicht. Die Kontrolle über Frankreich ist der Schlüssel zum Sieg, und die Alliierten planen die Ausführung einer der wichtigsten militärischen Offensiven der modernen Welt, Codename Operation Overlord. Der Plan ist simpel – Infanterie aus der Luft und vom Boden, aus den Vereinigten Staaten, Kanada, Großbritannien und anderen Ländern. Damit will die alliierte Kriegsmaschinerie in Frankreich einfallen, den Deutschen die Kontrolle wieder abnehmen und nach Berlin weitermarschieren, um den Krieg zu beenden. Aber die Dinge laufen nicht ganz nach Plan.

## ★ Die Invasion der Alliierten

Da die Achsenmächte an der Ostfront mit der Sowjetunion beschäftigt sind, halten es die Vereinigten Staaten und Großbritannien für wichtig, sofort den Kampf mit der Kriegsmaschinerie der Deutschen aufzunehmen. Durch einen Angriff an der neuen „Westfront“ wären die Achsenmächte von allen Seiten eingeschlossen. Ursprünglich planten die Alliierten, am 5. Juni in der Normandie zu landen, doch schlechtes Wetter vereitelte diesen Termin. Auch am nächsten Tag besserte sich das Wetter nicht großartig, doch schließlich bot sich eine kleine Gelegenheit mit einigermaßen guten Bedingungen. Die Zeit zum Handeln war gekommen und die alliierten Streitkräfte begannen ihren Angriff auf die Normandie am 6. Juni 1944.

## ★ Komplikationen

Trotz sorgfältiger Planung hatten die Alliierten bald Schwierigkeiten mit der Durchführung ihrer Mission. Die abgesetzten Airborne Ranger begegneten heftigem Widerstand, landeten falsch und verstreuten sich auf französischem Gebiet. Während man im Abschnitt Utah Beach nur auf geringen deutschen Widerstand traf, waren die Verluste im Juno Beach und Omaha Beach sehr hoch. Trotz der vielen Toten und Verwundeten drängten die Alliierten weiter an den Strand und überwältigten schließlich die gut verschanzten deutschen Streitkräfte.

## ★ Der Weg nach Berlin

Mit den Stränden der Normandie hatten die Alliierten eine sehr gute Ausgangsbasis in Europa erobert. Versorgungsschiffe und Transporte konnten nun die Unterstützung für das Bodenpersonal heranschaffen, sowie schwere Panzer und Ausrüstung, um die deutsche Besatzung in Frankreich auszuschalten und dann nach Berlin weiterzuziehen, dem ultimativen Ziel des Zweiten Weltkriegs.

# BEVOR ES LOSGEHT

## ★ Installation

Legen Sie die CD-ROM oder die DVD-ROM *Company of Heroes* in Ihr Laufwerk ein. Wenn der Einrichtungsbildschirm erscheint, klicken Sie auf Installieren und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Erscheint der Setup-Bildschirm nicht, doppelklicken Sie auf das Symbol für Arbeitsplatz auf Ihrem Desktop und dann noch einmal auf das Laufwerk, das die CD-ROM oder DVD-ROM *Company of Heroes* enthält. Suchen Sie nach Setup.exe und doppelklicken Sie darauf, um den Einstellungsbildschirm zu starten. Klicken Sie auf Installieren und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

## ★ Den CD-Schlüssel eingeben

Sie werden aufgefordert, einen bestimmten Installationsschlüssel, den CD-Schlüssel, einzugeben, den Sie auf der Rückseite dieses Handbuchs finden. Sie brauchen einen gültigen CD-Schlüssel, um die Installation abzuschließen und das Spiel spielen zu können. Schützen Sie Ihren CD-Schlüssel. Geben Sie ihn nicht an andere weiter. Bewahren Sie das Spiel an einem sicheren Ort auf, damit Sie es zur Hand haben, falls Sie es noch einmal installieren müssen.

## ★ Aktualisierungen und Patches

Besuchen Sie die Website von *Company of Heroes* [www.companyofheroes.de](http://www.companyofheroes.de) oder [www.thq.de/support](http://www.thq.de/support), um Aktualisierungen oder Patches für das Spiel zu erhalten. Bitte beachten Sie, dass Patches und Aktualisierungen wahrscheinlich automatisch heruntergeladen und installiert werden, wenn Sie sich im Online-Spiel einloggen.

## ★ DirectX® 9.0c erforderlich

Sie brauchen die DirectX® -Version 9.0c (auf der Installations-Disc enthalten) oder höher, um *Company of Heroes* spielen zu können.

## ★ Problemlösungen

Bitte lesen Sie sich die Readme.txt-Datei auf der Disc durch, um die aktuellsten Informationen zu Problemen und technischer Unterstützung zu finden.

# DAS HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü können Sie ein Tutorial beginnen, eine neue Einzelspielerkampagne beginnen, eine bereits existierende Einzelspielerkampagne fortsetzen, ein Gefecht mit einem Computergegner austragen, ein Online-Spiel starten bzw. suchen, die Spieloptionen ändern und sich die Mitwirkenden von *Company of Heroes* ansehen. Drücken Sie F10, um ein vereinfachtes Menü im Spiel zu aktivieren.

- Klicken Sie im Hauptmenü auf Tutorial starten, um die Tutorials zu starten, mit deren Hilfe Sie das Spielen von *Company of Heroes* erlernen können.
- Klicken Sie auf Kampagne, um eine neue Einzelspielerkampagne zu spielen.
- Klicken Sie auf Kampagne fortsetzen, um eine bereits existierende Einzelspielerkampagne weiterzuspielen.
- Klicken Sie auf Gefecht, um ein neues Einzelspieler-Gefechtsspiel zu spielen.
- Klicken Sie auf Mehrspieler, um über Ihr LAN-Netzwerk an einem Netzwerkspiel teilzunehmen.
- Klicken Sie auf Optionen, um die Einstellungen des Spiels zu ändern.
- Klicken Sie auf Mitwirkende, um die Mitwirkenden von *Company of Heroes* anzusehen.

## ★ Kampagne

In der Einzelspielerkampagne haben Sie das Kommando über die Able-Kompanie in ihrem Kampf gegen die Achsenmächte in der Normandie.

## ★ Kampagne fortsetzen

Kampagne fortsetzen ermöglicht die Wiederaufnahme einer Einzelspielerkampagne an dem Punkt, an dem Sie zuletzt gespeichert haben.

## ★ Gefecht

Im Gefecht können Sie auf vielen verschiedenen Mehrspielerkarten gegen Computer-gesteuerte Feinde spielen.

## ★ Online-Spiel

Das Anklicken von Mehrspieler im Hauptmenü bietet die folgenden Einstellungen für ein Mehrspieler-Online-Spiel:

- **Online** - Online-Spiel über die Mehrspieler-Lobby von *Company of Heroes* hosten oder einem Online-Spiel beitreten. Dort erhalten Sie Mehrspieler-Spielleigenschaften wie Spielanpassung, Ränge usw.
- **NETZWERK (LAN)** - Spiel über Ihr lokales Netzwerk hosten/beitreten.

# SPIELOPTIONEN

## ★ Steuerung

Ändern Sie Einstellungen wie Einheitenkontrolle, Mausgeschwindigkeit, Permanente Auswahl und Gruppen-Ereignishinweise.

## ★ Grafik

Ändern Sie Grafikeinstellungen wie Bildschirmauflösung und Texturdetails, und machen Sie einen Leistungstest.

Wichtige Hinweise zur Grafikleistung und zum bestmöglichen Spielerlebnis: *Company of Heroes* verwendet eine der aktuellsten Rendering-Techniken für Spezialeffekte und Echtzeit-Darstellung, um ein optimales Spielerlebnis zu ermöglichen. Das Spiel wurde hauptsächlich unter Benutzung der Grafikkarte NVIDIA® GeForce™ FX, Reihe 6 und 7 entwickelt und getestet, daher ist für ein bestmögliches Spielerlebnis die Verwendung einer Grafikkarte NVIDIA® GeForce™ der Reihe 7 empfehlenswert. Bei Verwendung der Grafikkarte GeForce™ 6800 oder höher können für das Spiel alle NVIDIA®-Spezialeffekte mit höherer Auflösung aktiviert werden.

## ★ Audio

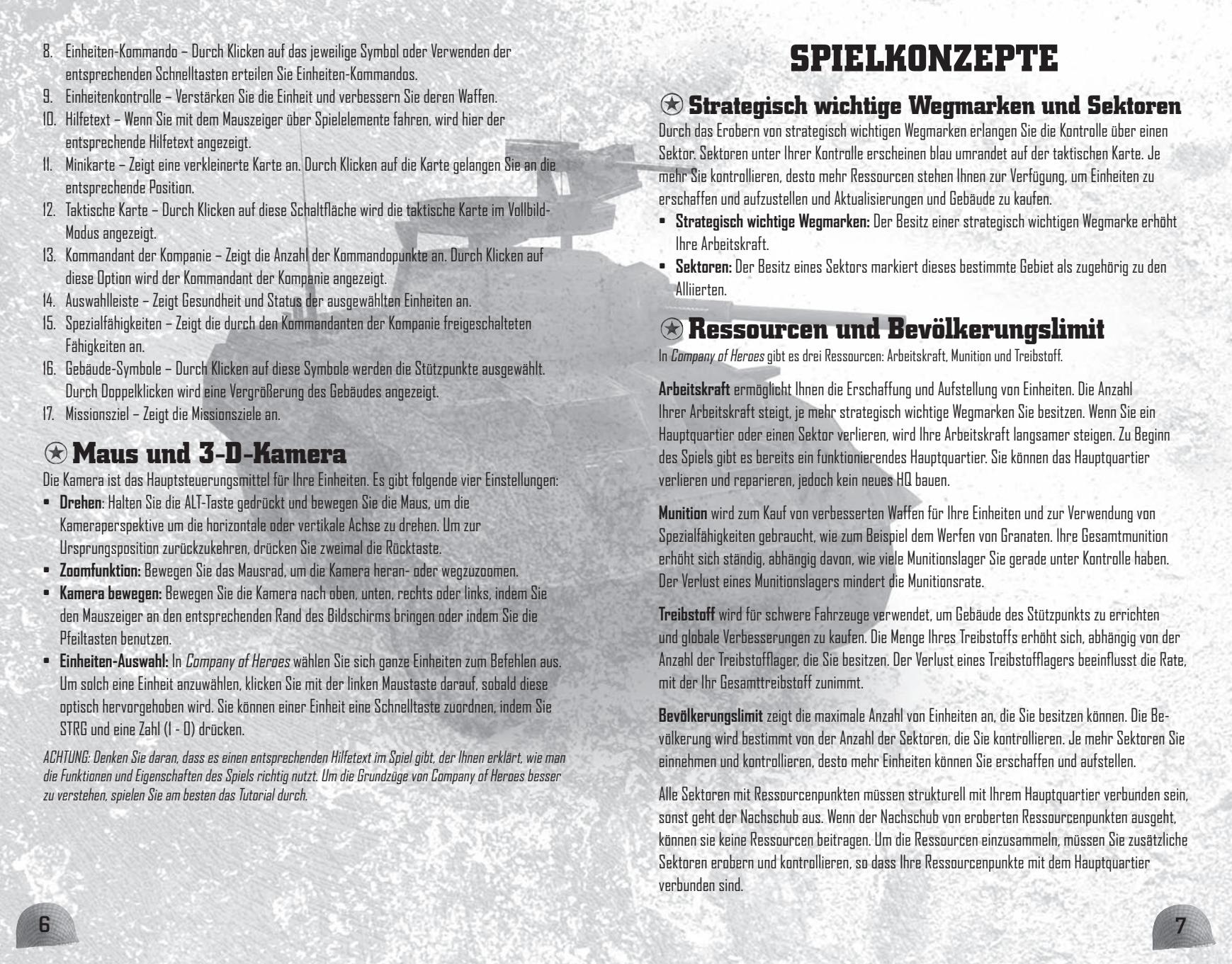
Ändern Sie Audioeinstellungen wie Lautstärke, Spielfigursprache und die Konfiguration der Systemlautsprecher.

Achtung: Dieses Handbuch arbeitet mit den STANDARD-Einstellungen aller Maus- und Tastatur-Steuerungen.

## ★ Spielbildschirm- und Benutzeroberflächenelemente

1. Ressourcen – Zeigt den aktuellen Status der Ressourcen an: Arbeitskraft, Munition und Treibstoff.
2. Sieg – Zeigt die eroberten Siegmarken und den Sieg-Countdown an.
3. Hier werden Nachrichten im Spiel angezeigt, wie z.B. „Spiel im Pausenmodus“.
4. Bevölkerung – Zeigt die Gesamtbevölkerung und das Bevölkerungslimit an.
5. Menü – Klicken Sie hier, um auf das Spielmenü zuzugreifen, in dem Sie Optionen ändern, das Spiel neu beginnen, das Spiel beenden und weitere Aktionen ausführen können.
6. Schnellzugriff auf Einheiten – Fahren Sie mit dem Mauszeiger über dieses Schild-Symbol, um schnell auf Ihre Einheiten und Fahrzeuge zuzugreifen.
7. Ereignishinweis-System & Alarmierungsnachrichten – Zeigt die aktuellsten Ereignisse an. Klicken Sie auf ein Alarmierungssymbol, um die Position oder Einheit anzuzeigen, von der die Nachricht herröhrt.



- 
8. Einheiten-Kommando – Durch Klicken auf das jeweilige Symbol oder Verwenden der entsprechenden Schnelltasten erteilen Sie Einheiten-Kommandos.
  9. Einheitenkontrolle – Verstärken Sie die Einheit und verbessern Sie deren Waffen.
  10. Hilfetext – Wenn Sie mit dem Mauszeiger über Spielemente fahren, wird hier der entsprechende Hilfetext angezeigt.
  11. Minikarte – Zeigt eine verkleinerte Karte an. Durch Klicken auf die Karte gelangen Sie an die entsprechende Position.
  12. Taktische Karte – Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird die taktische Karte im Vollbild-Modus angezeigt.
  13. Kommandant der Kompanie – Zeigt die Anzahl der Kommandopunkte an. Durch Klicken auf diese Option wird der Kommandant der Kompanie angezeigt.
  14. Auswahlleiste – Zeigt Gesundheit und Status der ausgewählten Einheiten an.
  15. Spezialfähigkeiten – Zeigt die durch den Kommandanten der Kompanie freigeschalteten Fähigkeiten an.
  16. Gebäude-Symbole – Durch Klicken auf diese Symbole werden die Stützpunkte ausgewählt. Durch Doppelklicken wird eine Vergrößerung des Gebäudes angezeigt.
  17. Missionsziel – Zeigt die Missionsziele an.

## ★ Maus und 3-D-Kamera

Die Kamera ist das Hauptsteuerungsmittel für Ihre Einheiten. Es gibt folgende vier Einstellungen:

- **Drehen:** Halten Sie die ALT-Taste gedrückt und bewegen Sie die Maus, um die Kameraperspektive um die horizontale oder vertikale Achse zu drehen. Um zur Ursprungposition zurückzukehren, drücken Sie zweimal die Rücktaste.
- **Zoomfunktion:** Bewegen Sie das Mausrad, um die Kamera heran- oder wegzuzoomen.
- **Kamera bewegen:** Bewegen Sie die Kamera nach oben, unten, rechts oder links, indem Sie den Mauszeiger an den entsprechenden Rand des Bildschirms bringen oder indem Sie die Pfeiltasten benutzen.
- **Einheiten-Auswahl:** In *Company of Heroes* wählen Sie sich ganze Einheiten zum Befehlen aus. Um solch eine Einheit anzuwählen, klicken Sie mit der linken Maustaste darauf, sobald diese optisch hervorgehoben wird. Sie können einer Einheit eine Schnelltaste zuordnen, indem Sie STRG und eine Zahl (1 - 0) drücken.

**ACHTUNG:** Denken Sie daran, dass es einen entsprechenden Hilfetext im Spiel gibt, der Ihnen erklärt, wie man die Funktionen und Eigenschaften des Spiels richtig nutzt. Um die Grundzüge von *Company of Heroes* besser zu verstehen, spielen Sie am besten das Tutorial durch.

# SPIELKONZEPTE

## ★ Strategisch wichtige Wegmarken und Sektoren

Durch das Erobern von strategisch wichtigen Wegmarken erlangen Sie die Kontrolle über einen Sektor. Sektoren unter Ihrer Kontrolle erscheinen blau umrandet auf der taktischen Karte. Je mehr Sie kontrollieren, desto mehr Ressourcen stehen Ihnen zur Verfügung, um Einheiten zu erschaffen und aufzustellen und Aktualisierungen und Gebäude zu kaufen.

- **Strategisch wichtige Wegmarken:** Der Besitz einer strategisch wichtigen Wegmarke erhöht Ihre Arbeitskraft.
- **Sektoren:** Der Besitz eines Sektors markiert dieses bestimmte Gebiet als zugehörig zu den Alliierten.

## ★ Ressourcen und Bevölkerungslimit

In *Company of Heroes* gibt es drei Ressourcen: Arbeitskraft, Munition und Treibstoff.

**Arbeitskraft** ermöglicht Ihnen die Erschaffung und Aufstellung von Einheiten. Die Anzahl Ihrer Arbeitskraft steigt, je mehr strategisch wichtige Wegmarken Sie besitzen. Wenn Sie ein Hauptquartier oder einen Sektor verlieren, wird Ihre Arbeitskraft langsamer steigen. Zu Beginn des Spiels gibt es bereits ein funktionierendes Hauptquartier. Sie können das Hauptquartier verlieren und reparieren, jedoch kein neues HQ bauen.

**Munition** wird zum Kauf von verbesserten Waffen für Ihre Einheiten und zur Verwendung von Spezialfähigkeiten gebraucht, wie zum Beispiel dem Werfen von Granaten. Ihre Gesamtmunition erhöht sich ständig, abhängig davon, wie viele MunitionsLAGERS Sie gerade unter Kontrolle haben. Der Verlust eines MunitionsLAGERS mindert die Munitionsrate.

**Treibstoff** wird für schwere Fahrzeuge verwendet, um Gebäude des Stützpunkts zu errichten und globale Verbesserungen zu kaufen. Die Menge Ihres Treibstoffs erhöht sich, abhängig von der Anzahl der TreibstoffLAGERS, die Sie besitzen. Der Verlust eines TreibstoffLAGERS beeinflusst die Rate, mit der Ihr GesamtTreibstoff zunimmt.

**Bevölkerungslimit** zeigt die maximale Anzahl von Einheiten an, die Sie besitzen können. Die Bevölkerung wird bestimmt von der Anzahl der Sektoren, die Sie kontrollieren. Je mehr Sektoren Sie einnehmen und kontrollieren, desto mehr Einheiten können Sie erschaffen und aufstellen.

Alle Sektoren mit Ressourcenpunkten müssen strukturell mit Ihrem Hauptquartier verbunden sein, sonst geht der Nachschub aus. Wenn der Nachschub von eroberten Ressourcenpunkten ausgeht, können sie keine Ressourcen beitragen. Um die Ressourcen einzusammeln, müssen Sie zusätzliche Sektoren erobern und kontrollieren, so dass Ihre Ressourcenpunkte mit dem Hauptquartier verbunden sind.

## ★ Ressourcenpunkte sichern

Ressourcenpunkte sind für die Alliierten und die Achsenmächte gleichermaßen wertvoll. Wenn Sie einen Ressourcenpunkt erobern, können Sie ihn mit einem Beobachtungsposten sichern, der dem Gegner eine Eroberung erschwert. Dies erhöht auch die Menge der Ressourcen, die ein Ressourcenpunkt beiträgt.

## ★ Minikarte und taktische Karte

Die Minikarte zeigt alle verfügbaren Sektoren mit Ressourcen an. Die taktische Karte gibt einen detaillierteren Überblick, einschließlich Ort und Wert der Sektoren mit Ressourcen, sowie alle Standorte der strategisch wichtigen Wegmarken.

In Mehrspielerspielen können Sie die Minikarte und die taktische Karte auch zum Versenden von Befehlen an Ihre Teamkameraden benutzen. Folgende Befehle können Sie senden:

**Hier angreifen!** Markiert einen Punkt auf der Karte, den Ihre Verbündeten angreifen sollen.

**Hier verteidigen!** Markiert einen Punkt auf der Karte, den Ihre Verbündeten gegen feindliche Angriffe verteidigen sollen.

**Hier erobern!** Markiert einen Punkt auf der Karte, an dem Ihre Verbündeten alle umliegenden Ressourcenpunkte erobern sollen.

## ★ Technologie-Verbesserungen

Bei der Erschaffung von Einheiten und Fahrzeugen und deren Aufstellung auf dem Feld können Sie diese mit besseren Waffen und hochwertigerer Ausrüstung aufrüsten. Die Verbesserung einiger Einheiten gibt Ihnen Zugang zu neuen Waffen, die Fähigkeit, zusätzliche Sorten von Grundbauten zu errichten, sowie neue Fähigkeiten. Alle Verbesserungen müssen mit Munition gekauft werden.

## ★ Einheiten

Die normale Infanterie in *Company of Heroes* bildet eine Einheit. Sie besteht zwar aus mehreren Teilen, reagiert aber als Ganzes auf Ihre Befehle.

Auf dem Schlachtfeld können Einheiten im Falle von Verlusten durch zusätzliche Truppen verstärkt oder mit neuen Waffen und Ausrüstungen aufgerüstet werden. Einige Truppen kann man nicht als Einheit aufstellen, wie zum Beispiel Scharfschützen.

## ★ Deckung

In *Company of Heroes* bedeutet Deckung oft den Unterschied zwischen Leben und Tod und kann folgendermaßen eingeteilt werden:

- **Leichte Deckung** - Bedeutet, dass Einheiten vor feindlichem Feuer und Bedrohungen einigermaßen geschützt sind. Alle Gegenstände, die eine leichte Deckung geben, sind mit gelben Punkten markiert, wenn Ihre Einheiten sich bewegen. Einheiten in leichter Deckung werden mit einem gelben Schild markiert, der den Level der Deckung anzeigt.
- **Sehr gute Deckung** - Bedeutet, dass Einheiten vor dem Großteil der gegnerischen Bedrohungen gut geschützt sind. Alle Gegenstände, die schwere Deckung garantieren, sind mit grünen Punkten markiert, wenn Ihre Einheiten sich bewegen. Einheiten in schwerer Deckung werden mit einem grünen Schild markiert, der den Level der Deckung anzeigt.
- **Ohne Deckung** - Bedeutet, dass die Einheiten jeglichem Waffenfeuer und feindlichen Bedrohungen schutzlos ausgesetzt sind. Gebiete ohne Deckung sind mit roten Punkten markiert, wenn Ihre Einheiten sich bewegen. Schutzlose Einheiten werden mit einem roten Schild markiert, der anzeigt, dass sie keine Deckung haben.

## ★ Beförderung und Veteranenstatus

Einige Einheiten können durch Beförderung und Veteranenstatus verbessert werden.

Alliierte Einheiten erlangen den Veteranenstatus nur im Kampf selbst. Trifft Ihre Einheit auf den Feind und sammelt Kampferfahrung, steigt letztlich auch ihr Veteranenstatus. Dieser Vorgang erhöht die Effektivität Ihrer Einheiten im Kampf und ermöglicht Ihnen den Zugriff auf bessere Waffen und Verbesserungen.

Die Einheiten der Achsenmächte erreichen eine Art Veteranenstatus auf andere Weise als die Alliierten: durch Verbesserungen im Kampfkraft-Zentrum. In dieser Einrichtung können Sie verbesserte Einheiten der Achsenmächte ausbilden. Einmal aufgestellt, sind diese Truppen viel effektiver als Truppen ohne Veteranenstatus.

## ★ Kommandant der Kompanie

Das „Kommandant der Kompanie“-System belohnt Sie für das Ausschalten gegnerischer Infanterie, die Zerstörung gegnerischer Fahrzeuge und Bauten sowie für das Erobern und Halten von Sektoren. Jede Einheit, die Sie zerstören, bringt Ihnen Erfahrung auf dem Schlachtfeld (EF). Durch das Sammeln von EF können Sie zum Beispiel die „Kommandant der Kompanie“-Fähigkeit benutzen.

Die Fähigkeiten des alliierten Kommandanten der Kompanie beinhalten:

- **Infanteriekompanie:** Die Fähigkeitenübersicht beinhaltet passende Verbesserungen für Verteidigung, Artillerie außerhalb der Karte und Infanterie-Ranger.
- **Airborne Ranger:** Fallschirmjäger, Nachschub und totale Vernichtung stehen mit dieser Truppe zur Verfügung.
- **Panzerkompanie:** Die Panzerkompanie-Übersicht ist langwierig zu entwickeln und zu verbessern, ermöglicht Ihnen aber den Zugriff auf die stärksten Panzer der Alliierten.

Die Fähigkeiten des Kommandanten der Kompanie der Achsenmächte beinhalten:

- **Verteidigungsdoktrin:** Diese Übersicht beinhaltet Verbesserungen, die Ihre Verteidigung verstärken und die Kraft Ihrer Artillerie-Angriffe erhöhen.
- **Blitzkriegsdoktrin:** Diese Übersicht konzentriert sich auf Verbesserungen der Verstärkung und Produktionsboni, sodass Sie einen Gegner durch Verstärkung und gewaltige Angriffsvorteile mit Panzern und Infanterie überwältigen können.
- **Schreckensdoktrin:** Die Schreckensdoktrin verbessert die Leistungen der Infanterie durch den Einsatz von Propaganda und ermöglicht Ihnen den Zugriff auf den tödlichen Tiger-Ass-Panzer, sowie die extrem zerstörerische VI-Rakete.

## GEBAUDE UND GRUNDLEGENDE BAUTEN DER ALLIIERTEN

### ★ Hauptquartier

Das wichtigste Gebäude der Alliierten ist das Hauptquartier, das Ihnen als Operationsbasis dient. In diesem Hauptquartier können Sie Pioniere ausbilden und ihre Fähigkeiten verbessern. Außerdem produziert das Hauptquartier eine große Menge an Arbeitskräften.

### ★ Alliierte Verteidigungseinrichtungen

Verteidigungseinrichtungen spielen eine große Rolle auf dem Schlachtfeld. Sie stellen die Versorgung Ihrer Einheiten mit Sandsäcken, Stacheldraht und Beobachtungsposten sicher. Sie halten zwar nicht lange, sind aber ein Basisschutz gegen feindliche Angriffe und sollten deshalb regelmäßig verwendet werden.



### Beobachtungsposten

Der Beobachtungsposten ermöglicht es Ihnen, die eroberten territorialen Sektoren zu überwachen und gleichzeitig die Produktion der Ressourcen in diesem Gebiet deutlich voranzubringen.



### Stacheldraht

Das Anbringen von Stacheldraht um Ihre Territorien hindert die feindliche Infanterie an einem Durchbruch.



### Sandsäcke

Sandsäcke ergeben eine sehr gute Deckung für Ihre Infanterie.



### Panzerfallen

Diese großen Hindernisse aus Metall hindern die meisten feindlichen Panzer daran, in Ihr Territorium zu gelangen.



### Minen

Ausgelegte Minen ergeben einen Bodenschutz gegen feindliche Infanterie und Panzer.



### Medizinische Station

Beherbergt Ärzte, die Ihre Verwundeten zur Station bringen, wo sie behandelt und dann wieder aufgestellt werden können.



### Maschinengewehrstellung

Die Maschinengewehrstellung ist ein stationäres, schweres Maschinengewehr, das ausgezeichnete Unterdrückungsfähigkeiten gegen feindliche Infanterie besitzt. Allerdings verfügt diese Waffe nur über ein begrenztes Schussfeld, also achten Sie darauf, sie gleich in die Richtung zu bauen, in der Sie auf den Feind treffen werden.

## ★ Grundlegende Bauten der Alliierten



### Baracken

In den Baracken können Sie Schützen ausbilden und aufstellen. Weiterhin erhalten Sie dort Jeeps. Außerdem können Sie die Schützen hier verbessern.



### Waffenforschungszentrum

Im Waffenforschungszentrum können Sie Mannschaften für schwere MGs, Mörsertruppen und Scharfschützen ausbilden und aufstellen.



### Fahrbereitschaft

Die Grundstruktur der Fahrzeugkonstruktion, die Fahrbereitschaft, ermöglicht Ihnen den Bau von M8 Panzerwagen, M3 Kettenfahrzeugen und M1 57 mm Panzerabwehrgeschützen.



### Panzerdepot

M10s, M4 Shermans und M4 Sherman Crocodile Panzer können im Panzerdepot gebaut und aufgestellt werden. Hier können Sie auch M4 Sherman Panzer hochstufen.



### Nachschublager

Der Bau eines Nachschublagers verringert die Menge des Wartungs- und Unterhaltungsaufwands für Ihre Einheiten. Außerdem braucht man es zum Bau der Fahrbereitschaft und des Panzerdepots.



### Sanitätsstation

Die Sanitätsstation fungiert als Struktur zum Behandeln von Einheiten. Jede Infanterie, die sich in der Nähe aufhält, gewinnt ihre Gesundheit langsam zurück.

## ★ Alliierte Infanterie



### Pioniere

**Funktion:** Bau und Unterstützung

**Waffen:** M3 Maschinenpistole

**Upgrades:** Flammenwerfer, Minensuchgerät

**Fähigkeiten:** Stacheldraht zerschneiden, Sprengladungen anbringen

Pioniere sind Ihre Laufgruppen für die Unterstützung der anderen Truppen. Sie können Befestigungen aufbauen und bewachen, Minen legen, um den Feind aufzuhalten, und Fahrzeuge auf dem Feld reparieren. Im Kampf kommen sie recht nahe an den Feind heran, wobei sie dabei natürlich verletzt werden können.



### Schützen

**Funktion:** Einfache Infanterie

**Waffen:** M1 Garand, M1 Karabiner

**Zusatzausrüstung:** Browning Automatikgewehr, Haftladungen,

MkII Pineapple Granaten

**Fähigkeiten:** Abwurf von Haftladungen, Abwurf von Granaten,

Unterdrückungsfeuer

Auf dem Schlachtfeld zählt für die Schützen Einsatzflexibilität. Sie können mit zahlreichen unterschiedlichen Waffen kämpfen und sind ein unschätzbarer Posten, ob Sie nun eine feindliche Befestigung angreifen oder Ihre eigenen Bauten gegen Angriffe verteidigen. Das Browning Automatikgewehr ermöglicht schnelleres und genaueres Feuern, eine Schlüsselfunktion, wenn man feindliche Infanterie erledigen will.



### Ranger

**Funktion:** Schwerer Sturm

**Waffen:** M1 Garand, Bazooka

**Zusatzausrüstung:** Thompson M1A1 Maschinenpistolen, Granaten

**Fähigkeiten:** Abwurf von Granaten, Aufstacheln!

Ranger sind dank ihrer Fähigkeit, Territorien einzunehmen und zu halten, eine starke Angriffskraft auch gegen die tödlichsten Streitkräfte der Achsenmächte. Sie können mit Bazookas und der schnell feuernden Thompson M1A1 Maschinenpistole kämpfen. Ranger stellen eine hervorragende Streitkraft dar, ungeteilt ihrer Funktion auf dem Feld. Ranger stehen nur dem Kommandant der Infanteriekompanie der Alliierten als Unterstützungsoption zur Verfügung.



## Fallschirmjäger

**Funktion:** Angriff und Sicherung

**Waffen:** M1 Karabiner

**Zusatzausrüstung:** M18 57 mm Panzerabwehrgeschütz-Ladung

**Fähigkeiten:** Abwurf von Granaten, Anstacheln!, Abwurf von Sprengladung

Wenn sie vom Himmel gefallen sind und den Feind überrascht haben, ist es die Hauptaufgabe der Fallschirmjäger, feindliche Streitkräfte einzukreisen und abzuschneiden, Boden zu gewinnen und dort zu landen, wo sie die Flanken der Truppen am Boden schützen. Diese Einheit steht nur dem Kommandanten der Kompanie der alliierten Luftstreitkräfte als Unterstützungsoption zur Verfügung.



## Scharfschützen

**Funktion:** Scharfschützen

**Waffen:** M1903 Springfield Gewehr

**Zusatzausrüstung:** Keine

**Fähigkeiten:** Tarnung, Feuer einstellen

Präzision ist das Markenzeichen eines erfolgreichen Scharfschützen, sowie das Auflauern in verborgenen Positionen. Ihr M1903 Springfield Gewehr feuert mit tödlicher Genauigkeit sogar aus großer Entfernung, und eine verbesserte Tarnung ermöglicht es den Scharfschützen, sich auch in Feindesnähe unbemerkt zu bewegen.



## Schweres Maschinengewehr-Trupp

**Funktion:** Massen-Infanterie-Gefecht

**Waffen:** Schweres M1917 Browning Maschinengewehr

**Zusatzausrüstung:** Keine

**Fähigkeiten:** Panzerbrechende Munition, Kaliber .30 M2

Das schwere M1917 Browning Maschinengewehr ist eine der tödlichsten Waffen auf dem Schlachtfeld. Daher braucht sie auch eine dreiköpfige Mannschaft, die sich darum kümmert. Die Waffe kann in jede Richtung ausgerichtet werden. Bei einer Umstellung muss sie jedoch erst wieder umständlich eingeräumt werden. Wird ein Mannschaftsmitglied getötet, nimmt ein Ersatzmann seinen Platz ein. Sind alle Mitglieder verloren, kann die Waffe für den zukünftigen Gebrauch wieder eingenommen werden.



## Mörsertrupp

**Funktion:** Indirektes Feuer

**Waffen:** M2 60 mm Mörser

**Zusatzausrüstung:** Keine

**Fähigkeiten:** Mörserfeuer, M3202 Rauchpatronen

Wie das schwere M1917 Browning Maschinengewehr ist der M2 60 mm Mörser mit einer dreiköpfigen Mannschaft besetzt. Die Reichweite der Waffe erlaubt es den Einheiten, sich von direktem feindlichem Feuer fernzuhalten, obwohl die Flugbahn der Geschosse lang ist und sie in dieser Zeit ungeschützt gegen schnelle feindliche Einheiten sind. Wird eine Mannschaft getötet, während sie den Mörser besetzt hat, nimmt ein Ersatz ihren Platz ein. Sind alle Einheiten verloren, kann der Mörser wieder eingenommen werden.



## M1 57 mm Panzerabwehrgeschütz

**Funktion:** Panzerabwehrunterstützung

**Waffen:** M1 57 mm Panzerabwehrgeschütz

**Zusatzausrüstung:** Keine

**Fähigkeiten:** M86 APC Panzerbrechende Granaten

Es ist zwar groß und schwerfällig, doch das M1 57 mm Panzerabwehrgeschütz ist dennoch ein würdiger Gegner für feindliche gepanzerte Fahrzeuge. Bemannt von einer dreiköpfigen Mannschaft, ist diese Waffe sehr effektiv, wenn sie feindliche Panzer von der Seite her angreift. Ihre hohe Feuerrate und die hohe Angriffsdistanz machen sie nicht nur nützlich gegen Panzer der Achsenmächte, sondern auch gegen feindliche Bauten.



## M2 105 mm Haubitze

**Funktion:** Ferngefecht

**Waffen:** M2 105 mm Haubitze

**Zusatzausrüstung:** Keine

**Fähigkeiten:** Haubitzen-Sperrfeuer

Die M2 105 mm Haubitze kann hochexplosive Geschosse aus großer Entfernung abfeuern und ist so eine der wertvollsten Waffen der alliierten Infanterie. Der hohe Feuerwinkel der Waffe ermöglicht es dem Spieler, unentdeckte Gebiete auf der Karte anzugreifen, wenn auch mit Genauigkeitsverlust. Die M2 105 mm Haubitze ist schwer zu bewegen, wenn sie einmal aufgestellt wurde, kann jedoch gedreht werden und Feinde in großer Reichweite treffen. Außerdem sollte man vorsichtig sein, das Haubitzenfeuer könnte unabsichtlich eigene Truppen töten. Diese Einheit ist nur für den Kommandanten der alliierten Infanteriekompanie als Unterstützungsoption verfügbar.

## ★ Alliierte Fahrzeuge



### Jeep

**Funktion:** Erkundung

**Waffen:** M1919 Kaliber 30 MG

**Zusatzausrüstung:** Keine

**Fähigkeiten:** Keine

Ein Vielzweck-Fahrzeug, das zur Aufklärung und in leichtem Kampf eingesetzt wird. Der Jeep ist ein „Tausendsassa“ auf dem Schlachtfeld. Ausgestattet mit einem M1919 Kaliber 30 MG, ist er mit seiner leichten Panzerung keine gute Wahl für ein direktes Gefecht mit dem Feind. Doch wegen seiner Geschwindigkeit gibt er ein ideales Aufklärungsfahrzeug ab, kann feindliche Scharfschützen verfolgen und sogar feste Waffenstellungen schützen.



## M3 Halftrack (Kettenfahrzeug)

**Funktion:** Truppentransport

**Waffen:** M2 Kaliber 50 MG

**Zusatzausrüstung:** M16-Quad-Kaliber-50-Geschützturm

**Fähigkeiten:** Keine

Das M3 Halftrack Kettenfahrzeug ist sehr vielseitig und beweist seinen Wert beim Angriff auf Feinde mit seinem installierten M2 Kaliber 50 MG oder einfach, indem es die Truppen von einem Ort zum anderen bringt. Ausgestattet mit 1 cm dicken kugelsicheren Fenstern und Panzerung, ist das M3 Halftrack Kettenfahrzeug jedoch nicht immun gegen Kanonen- und Panzerfeuer.



## M8 Panzerwagen

**Funktion:** Aufklärung und Angriff

**Waffen:** 37 mm Panzerabwehrgeschütz

**Zusatzausrüstung:** Kaliber-50-MG-Geschützturm, leicht gepanzerter Schacht

**Fähigkeiten:** Abwurf von Minen

Der M8 Panzerwagen dient dank seiner bescheidenen Bewaffnung und Panzerung im Krieg als wichtige Aufklärungseinheit. Die zusätzliche Fähigkeit des Abwurfs von Minen macht dieses Fahrzeug umso nützlicher.



## M4 Sherman

**Funktion:** Panzerunterstützung

**Waffen:** 75mm-Geschütz

**Zusatzausrüstung:** geschützturmbasierendes Kaliber-50-MG, Crab-Minendreschflegel, 76 mm-MI-Geschütz, Rauch

**Fähigkeiten:** Minenräumung, Rauchkanister

Der M4 Sherman Panzer ist dank seiner Robustheit, der dicken Panzerung und der starken Waffen sehr vielseitig. Übertraffen wird er von schwereren Panzern der Achsenmächte, aber in den meisten Kampfsituationen ist der Sherman ein wertvolles Einsatzgerät.



## M4 „Crocodile“ Sherman

**Funktion:** Panzerunterstützung

**Waffen:** Koaxial angebrachter Flammenwerfer

**Zusatzausrüstung:** Bulldozer

**Fähigkeiten:** Bulldozer

Der M4 „Crocodile“ Sherman ist ein Standard M4 Panzer, ausgestattet mit einem koaxial angebrachten Flammenwerfer. Mit dieser Waffe kann man sehr effektiv Gebäude, Bunker und Waffenstellungen räumen. Bestückt mit dem Bulldozer kann der M4 „Crocodile“ Sherman durch Panzer blockierende Hindernisse wie Hecken und Stacheldraht fahren.



## Sherman Calliope

**Funktion:** Panzerunterstützung

**Waffen:** 60 4,5-Zoll-Raketen, 75 mm-Geschütz

**Zusatzausrüstung:** Keine

**Fähigkeiten:** Calliope-Raketsalven

Der M4 Calliope ist, wie auch der M4 „Crocodile“ Sherman, ein Standard M4 Panzer, ausgestattet mit einer Spezialwaffe. In diesem Fall ist die Waffe eine Raketenanordnung mit 60 4,5-Zoll-Raketen. Abgefeuert gehen diese Raketen in einem furchtbaren Sperrfeuer mit großer Zerstörungskraft los.

Der Calliope steht nur alliierten Panzer-Truppenführern zur Verfügung.



## M10 Tank Destroyer

**Funktion:** Panzerzerstörer

**Waffen:** 76 mm Panzerabwehrgeschütz

**Zusatzausrüstung:** Keine

**Fähigkeiten:** Keine

Während andere Panzer zur Aufklärung und Versorgung der alliierten Truppen eingesetzt werden, wurde der M10 Tank Destroyer, oder auch „Wolverine“, speziell für die Zerstörung von Panzereinheiten der Achsenmächte gebaut. Das starke 76 mm Panzerabwehrgeschütz kann einen feindlichen Panzer in kurzer Zeit in seine Einzelteile zerlegen, aber der M10 selbst ist verwundbar durch Infanterie-Angriffe, wie Artillerie und Mörser.



## M26 Pershing

**Funktion:** Panzerzerstörer

**Waffen:** 90 mm Panzerabwehrgeschütz

**Zusatzausrüstung:** Keine

**Fähigkeiten:** Keine

In Europa nur in geringer Anzahl aufgestellt, setzte sich die M26 Pershing gut gegen die Panther- und Tiger-Panzer der Achsenmächte durch. Das schwere 90 mm MG ist stärker als das 75 mm MG des Shermans. Obwohl es bei der schieren Stärke der Panzer der Achsenmächte nicht mithalten kann, ist es ein starkes Rädchen im Getriebe der alliierten Kriegsmaschinerie. Die M26 Pershing steht nur den alliierten Panzerführern als Unterstützungsoption zur Verfügung.



## P-47 Thunderbolt

**Funktion:** Luftangriff

**Waffen:** Kaliber 8,50 MGs, bis zu 2000 Pfund Bomben oder Raketen

**Zusatzausrüstung:** Keine

**Fähigkeiten:** Luftangriff, Bombenangriff

Mit einem Arsenal von acht Kaliber 50 M2 MGs und bis zu 2000 Pfund Bomben oder Raketen, ist der alliierte P47 Thunderbolt, oder „Jug“ wie man auch treffend sagt, einer der stärksten Kampfjets des gesamten Krieges. Das Flugzeug kann Boden- und Luftfeuer des Feindes absorbieren und ist deshalb ideal für Luft- und Bombenangriffe.

Die P47 Thunderbolt steht nur Kommandanten alliierter Luftkompanien zur Verfügung.

# GEBAUDE UND GRUNDLEGENDE BAUTEN DER ACHSENMÄCHTE

## ★ Hauptquartier

Das wichtigste Gebäude der Achsenmächte ist das Hauptquartier, das Ihnen als Operationsbasis dient. In diesem Hauptgebäude können Sie Pioniere bauen. Sie können es außerdem hochstufen, um die Auswahl der unterschiedlichen Einheiten zu erhöhen, um die Kampfphasen auszuweiten.

## ★ Verteidigungseinrichtungen der Achsenmächte

Verteidigungseinrichtungen spielen eine große Rolle auf dem Schlachtfeld. Sie stellen den Versorgungsdienst für Ihre Einheiten, wie zum Beispiel Sandsäcke, Stacheldraht und Beobachtungsposten. Sie halten zwar nicht lange, sind aber ein Basisschutz gegen feindliche Angriffe und sollten deshalb regelmäßig verwendet werden.



## Beobachtungsposten

Der Beobachtungsposten ermöglicht es Ihnen, die eroberten strategisch wichtigen Wegmarken zu überwachen und gleichzeitig die Produktion der Ressourcen in diesem Gebiet deutlich voranzubringen.



## Stacheldraht

Das Anbringen von Stacheldraht um Ihre Territorien hindert die feindliche Infanterie an einem Durchbruch.



## Sandsäcke

Sandsäcke sorgen für Deckung für Ihre Infanterie.



## Drachenzähne

Diese großen Hindernisse hindern feindliche Panzer daran, in Ihr Territorium zu gelangen.



## Minen

Ausgelegte Minen ergeben einen Bodenschutz gegen feindliche Infanterie und Panzer.



## Truppenverbandplatz

Beherbergt Ärzte, die Ihre Verwundeten zurück zur Station bringen, wo sie behandelt und dann wieder aufgestellt werden können. Um den Truppenverbandsplatz benutzen zu können, muss ein Bunker der Achsenmächte verbessert werden.



## Bunker der Achsenmächte

Bunker sind große, stationäre Bauten, die man mit MGs aufrüsten, in einen Truppenverbandsplatz mit Ärzten bzw. eine Werkstatt verwandeln kann, um Fahrzeuge in der Nähe zu reparieren.

## ★ Grundlegende Bauten der Achsenmächte



### Wehrmachtsquartier

Das Wehrmachtsquartier ermöglicht Ihnen die Erschaffung und Aufstellung von Volksgrenadiern, Scharfschützen, MG42 Schwere Maschinengewehre und Motorräder.



### Kriegsbaracken

Für schwerere Infanterie sind die Kriegsbaracken eine ideale Lösung. Mit diesem Bau können Sie Grenadiere, Gr. 34 Mörsertrupps, Pak 38 50 mm Panzerabwehrgeschütze und Halftracks erschaffen und aufstellen. Um eine Kriegsbaracke zu bauen, muss Ihr Hauptquartier in die Gefechtsphase hochgestuft werden.



### Sturm-Waffenkammer

Die Sturm-Waffenkammer ermöglicht Ihnen die Erschaffung und Aufstellung von SdKfz 234 Panzerwagen, StuG IV Sturmgeschützen, Nebelwerfern, Raketenwerfern und Offizieren. Um eine Sturm-Waffenkammer zu bauen, muss Ihr Hauptquartier in die Angriffsphase hochgestuft werden.



### Panzer-Kommandantur

Die Panzer-Kommandantur ermöglicht Ihnen den Bau der stärksten Panzer der Achsenmächte, einschließlich des Panzers IV, des Panthers und des Ostwind-Flakpanzers. Außerdem können Sie Ritterkreuzträger-Infanterie erschaffen. Um eine Panzer-Kommandantur zu bauen, muss Ihr Hauptquartier in die Gefechtsphase hochgestuft werden.



### Kampfkraft-Zentrum

Der Bau eines Kampfkraft-Zentrums ermöglicht Ihnen den Zugriff auf Upgrades im Veteranenstatus für Infanterie und Fahrzeuge. Diese Veteranen-Einheiten sind anpassungsfähiger im Kampf und verhalten sich bei Feindkontakt entsprechend.

## ★ Infanterie der Achsenmächte



### Pioniere

**Funktion:** Bau und Unterstützung

**Waffen:** MP40 Maschinenpistole

**Zusatzausrüstung:** Flammenwerfer, Minensuchgerät

**Fähigkeiten:** Schneiden von Draht

Kampf-Pioniere der Achsenmächte haben eine Reihe von Pflichten, darunter grundlegende Bauten, Verteidigungseinrichtungen und die Reparatur von Fahrzeugen. Neben ihrer Versorgungsfunktion bekämpfen die Pioniere den Feind mit der MP40 Maschinenpistole. Allerdings sind ihre Kampfkräfte nur auf kurze Distanz effektiv.



### Volksgrenadiere

**Funktion:** Haupt-Infanterie

**Waffen:** Kar98 Gewehr, I MP44

**Zusatzausrüstung:** MP40 Maschinenpistole

**Fähigkeiten:** Panzerfaust abfeuern, Verbandsmaterial

Einem Mischmasch verschiedener deutscher Schichten entstammend, stehen die Volksgrenadiere in dem Ruf, im Angesicht des Feindes sehr gefährlich zu sein. Effektiv auf kurze Distanz mit ihren MP40- Maschinenpistolen, besitzen die Volksgrenadiere die Fähigkeit, Panzerfaust-Waffen zu benutzen. Diese leichte und verfügbare Bewaffnung ist tödlich im Kampf gegen alliierte Panzer.



### Grenadiere

**Funktion:** Angriff und Sicherung

**Waffe :** Kar98 Gewehr, I MP44

**Zusatzausrüstung:** MG42 Leichtes Maschinengewehr, Panzerschreck

**Fähigkeiten:** Abwurf von Granaten, Angriff, Verbandsmaterial

Gewöhnlich kampferprobte Veteranen. Die Grenadiere erhöhen den Wert jeder Truppe, indem sie entweder leichte MGs unterstützen oder Panzer schützen. Ihre Kampffähigkeiten mit dem leichten MG42 Maschinengewehr machen sie zu einem bedeutenden Feind der Infanterie, und ihr hervorragender Umgang mit der Panzerschreck-Panzerabwehr ermöglicht einen besonders effektiven Einsatz gegen Panzereinheiten.



### Stoßtrupp

**Funktion:** Infanterie

**Waffen:** Kar98 Gewehr, I MP44

**Zusatzausrüstung:** MP44 Sturmgewehr, Panzerschreck

**Fähigkeiten:** Abwurf von Granaten-Bündeln, Sturm, Hinterhalt, Zurückhaltung

Der Stoßtrupp ist der politische Arm und der Kampfarm des deutschen Militärs. Es handelt sich hier zwar nicht gerade um eine Elite-Truppe, doch man muss wegen ihrer Hartnäckigkeit und ihres Zugangs zu bester Ausrüstung immer mit ihnen rechnen. Das MP44 Sturmgewehr mit dem besser kontrollierbaren Automatik-Feuer und der höheren Beweglichkeit geben dem Stoßtrupp einen deutlichen Vorteil im Nahkampf. Der Stoßtrupp ist nur als Unterstützung für die Truppenführer der Blitzkriegrichtlinie der Achsenmächte verfügbar.



## Ritterkreuzträger

**Funktion:** Sturm  
**Waffe:** MP44 Sturmgewehr  
**Zusatzausrüstung:** Keine  
**Fähigkeiten:** Panzerfaust

Truppen mit der Auszeichnung des Ritterkreuzes zeigen den meisten Mut im Kampf und sind meistens hart, tapfer und einfallsreich in jeder Hinsicht. Bewaffnet mit dem MP44 Sturmgewehr, werden sie sehr gut auf kurze Distanz mit der alliierten Infanterie fertig.



## Offiziere

**Funktion:** Befehl und Versorgung  
**Waffe:** halbautomatische Luger  
**Zusatzausrüstung:** Keine  
**Fähigkeiten:** gezieltes Feuer, Überwachung, gewaltsamer Rückzug

Trotz ihrer geringen Anzahl sind die Offiziere das Rückgrat der Infanterie der Achsenmächte. Oft führen sie die Truppen direkt in den Kampf. Nur ausgerüstet mit einer halbautomatischen Luger-Pistole, verfügen die Offiziere aber über die Fähigkeit, Artilleriestreitkräfte gegen die alliierten Streitkräfte herbeizurufen. Ihre strenge und ehrenvolle militärische Tradition erhöht außerdem die Effektivität von Produktionsstrukturen.



## Scharfschützen

**Funktion:** Scharfschützen  
**Waffe:** halbautomatisches G43 Gewehr  
**Zusatzausrüstung:** Keine  
**Fähigkeiten:** Hinterhalt, Zurückhaltung

Wie ihr alliierter Gegenpart sind die Scharfschützen der Achsenmächte eine Einheit, die sich beim Angriff von einzelnen Feinden aus großer Distanz hervortut. Schlecht im Nahkampf, kann ein Scharfschütze jedoch die Fähigkeit des Hinterhalts nutzen, um sich vor den alliierten Einheiten zu verstecken. Wertvollere Ziele können selektiv mit Feuer einstellen ins Visier genommen werden.



## Gr. 34 8 cm Mörsertrupp

**Funktion:** Indirektes Feuer  
**Waffe:** 8 cm Granatwerfer 34 Mörser  
**Zusatzausrüstung:** Keine  
**Fähigkeiten:** Mörsersalven, Nebelgranaten

Der 8 cm Granatwerfer 34 Mörser der Achsenmächte ist zwar größer und schwerer als der Mörser der alliierten Einheiten, kann aber eine größere Bombe über eine höhere Distanz abfeuern. Das ermöglicht es dem Gr. 34 8 cm Mörsertrupp, entfernte Feinde anzuvisieren, ohne selbst unter Beschuss zu geraten. Mörsersalven sind sehr effektiv gegen massive Truppen und können auf verdeckte Bereiche der Karte gerichtet werden.



## MG42 Schweres Maschinengewehr

**Funktion:** Massives Infanterie-Gefecht  
**Waffe:** Maschinengewehr 42  
**Zusatzausrüstung:** Keine  
**Fähigkeiten:** Keine

Das dreibeinige schwere MG42 Maschinengewehr ist eine hervorragende Waffe in den Händen der Truppen der Achsenmächte. Sein deutlicher Summtton begleitet Hunderte Geschosse, und die Waffe ist sowohl auf lange, als auch auf kurze Distanz effektiv. Als aufgesetzte Waffe kann das MG42 von Mörsern oder Artillerie angegriffen werden.



## Pak 38 50 mm Panzerabwehrgeschütz

**Funktion:** Panzerabwehrunterstützung  
**Waffe:** 50 mm Panzerabwehrkanone  
**Zusatzausrüstung:** Keine  
**Fähigkeiten:** Tarnung, Feuer einstellen

Leicht und beweglich, hat das PAK 38 Panzerabwehrgeschütz eine solide Feuerrate und eine hohe Geschwindigkeit, mit der man feindliche Panzer weit durchdringen kann. Kleiner als das 57 mm M1 der Alliierten, misst das PAK 38 Panzerabwehrgeschütz nur 1,10 m und kann feindliche Einheiten und Panzer in einem Hinterhalt mit zerstörerischen Resultaten überraschen.



## 150 mm Nebelwerfer Raketenbatterie

**Funktion:** Sturmangriff  
**Waffe:** Nebelwerfer 41 Raketenwerfer  
**Zusatzausrüstung:** Keine  
**Fähigkeiten:** Feuersalven

Abgefeuert stößt die 33-kg-Rakete des Nebelwerfers 41 einen kreischenden Lärm aus, der die Alliierten zu dem Spitznamen „Kreischende Mimi“ inspirierte. Sechs Raketen können innerhalb von 10 Sekunden abgefeuert werden, was dem Langstrecken-Gerät einen tödlichen Vorteil einbringt. Die langsame Geschwindigkeit und die exponierte Position der Mannschaft erhöhen jedoch die Gefahr von Gegenangriffen.



## 88 mm Flak 36 Flugabwehrgeschütz

**Funktion:** Langstrecken-Gefecht

**Waffen:** Flak 36 88 mm Panzerabwehrgeschütz

**Zusatzausrüstung:** Keine

**Fähigkeiten:** Keine

Eines der berühmtesten Stücke aus dem Zweiten Weltkrieg. Die Flak 36 88 mm durchdringt aus großer Entfernung alliierte Panzer und verursacht schlimmen Schaden. Ursprünglich als Flugzeugabwehrwaffe gebaut, machen die flache Flugbahn und Genauigkeit das 88 mm Geschütz zu einer mächtigen Waffe gegen Ziele am Boden. Diese Einheit ist nur als zusätzliche Unterstützung für den Kommandanten der Achsenmächte verfügbar.

## ★ Fahrzeuge der Achsenmächte



### Motorrad

**Funktion:** Erkundung

**Waffen:** MG42 Leichtes Maschinengewehr

**Zusatzausrüstung:** Keine

**Fähigkeiten:** Keine

Schnell und beweglich ist die R75 ein ideales Fahrzeug für die Aufklärung. Sie funktioniert aber auch gut als bewegliches Angriffsfahrzeug, dank ihres seitlich montierten leichten MG42 Maschinengewehrs.



### SdKfz 251 Halftrack

**Funktion:** Truppentransport

**Waffen:** MG42 Leichtes Maschinengewehr

**Zusatzausrüstung:** Wurfrahmen mit 40 Raketen, Flammenpanzerwagen

**Fähigkeiten:** Feuersalven

Ein vielseitiges Fahrzeug. Dazu gebaut, Truppen zu transportieren und Feuerschutz zu geben, ist der SdKfz 251 Halftrack eins der häufigsten Fahrzeuge der Achsenmächte. Es kann für Artilleriegefechte mit einem Wurfrahmen mit 40 Raketen ausgerüstet werden. Der Flammenpanzerwagen wird benutzt, um leichte Infanterie und Angriffsgebäuden zurückzudrängen.



### SdKfz 234/1 Panzerwagen

**Funktion:** Aufklärung und Angriff

**Waffen:** 20 mm Schnellfeuergeschütz

**Zusatzausrüstung:** Puma 50 mm Gewehr

**Fähigkeiten:** Keine

Mit acht Rädern ist der SdKfz 234/1 Panzerwagen ein wertvolles Fahrzeug der Achsenmächte, das mit seinem 20 mm Schnellfeuergeschütz zum Bekämpfen von Infanterie genutzt werden sollte. Der starke Motor macht das Fahrzeug zum Aufklärer. Mit dem Puma-Gewehr-Upgrade ist diese Einheit außerdem eine große Bedrohung für alliierte Panzer und andere Fahrzeuge.



### StuG IV (SdKfz 167)

**Funktion:** Panzerunterstützung

**Waffen:** 75 mm StuK 40

**Zusatzausrüstung:** MG42 Leichtes Maschinengewehr, Schürze mit gepanzerten Seiten

**Fähigkeiten:** Keine

Zwar durch ein Hauptgewehr mit begrenzter waagerechter Zielvorrichtung behindert, bietet der StuG IV jedoch Unauffälligkeit im Feld und verbesserte Panzerung. Das macht den Panzer zu einem hervorragenden Gegner auf dem Schlachtfeld, und mit den zusätzlichen Panzerungen erhöht sich die Überlegenheit gegenüber den alliierten Panzern noch.



### StuH 42

**Funktion:** Panzerunterstützung

**Waffen:** 105 mm FH18 Haubitze

**Zusatzausrüstung:** Keine

**Fähigkeiten:** Keine

Um sich besser gegen alliierte Infanterie-Stellungen und Bauten durchsetzen zu können, ist dieser StuG mit einer 105 mm Haubitze ausgestattet. Die pure Kraft der Geschosse des StuH 42 sind zwar nicht genau oder effektiv gegen Panzerdivisionen, jedoch können sie ein Loch in fast jedes Hindernis reißen. Diese Einheit steht nur den Führern der Achsenmächte zur Verfügung.



### Panzer IV (SdKfz 161)

**Funktion:** Panzerzerstörer

**Waffe:** 75 mm Kwk 40

**Zusatzausrüstung:** MG42 Leichtes Maschinengewehr, Schürze mit seitlichen Panzerungen

**Fähigkeiten:** Keine

Als Zugpferd der Panzerbrigaden der Achsenmächte ist der Panzer IV im Laufe des Zweiten Weltkriegs vielen Überarbeitungen ausgesetzt gewesen, die seine Feuerkraft und Panzerung verbesserten. Er ist zwar nicht so stark wie ein Panther oder Tiger, aber der Panzer IV trägt auch seinen Anteil an der Zerstörung.



## Ostwind-Flakpanzer

**Funktion:** Infanterie, Flugabwehr und Bautensturm

**Waffe:** 37 mm Flak 43

**Zusatzausrüstung:** Keine

**Fähigkeiten:** Keine

Überwiegend für die Flugabwehrversorgung genutzt, kommt der Ostwind dank seines 37 mm Schnellfeuergewehrs sehr gut mit kleineren Bodenzielen zurecht. Der durchgehende Panzerschutz ist recht schwach, aber gegen schwache Ziele wie Gebäude oder Infanterie erweist sich die Bewaffnung des Ostwind als tödlich.



## Panther (SdKfz 171)

**Funktion:** Panzerzerstörer

**Waffe:** 75 mm KwK 42 Gewehr

**Zusatzausrüstung:** MG42 Leichtes Maschinengewehr, gepanzerte Seiten

**Fähigkeiten:** Keine

Wohl der am besten abgerundete Panzer im Zweiten Weltkrieg ist der Panther, ein wildes Tier, das schwere Feuerkraft mit dicker Panzerung und außergewöhnlicher Beweglichkeit kombiniert. Das 75 mm KwK 42 Gewehr durchdringt auch die dicksten Panzer der Alliierten. Trotz der starken Panzerung vorne fehlt leider die Panzerung hinten und seitlich, was den Panther gegenüber seitlichen Angriffen verwundbar macht.



## Tiger (SdKfz 181)

**Funktion:** Panzerzerstörer

**Waffe:** 88 mm KwK 36 Gewehr

**Zusatzausrüstung:** Keine

**Fähigkeiten:** Keine

Während des Zweiten Weltkriegs wurden nur 1300 Tiger gebaut, aber diejenigen, die am Kampf teilnahmen, hinterließen einen bleibenden Eindruck. Das 88 mm Hauptgewehr kann einen Sherman-Panzer aus großer Entfernung zerstören, und seine starke Panzerung machen ihn fast unverwundbar. Der Tiger-Panzer ist nur als Unterstützung des Blitzkrieg-Kommandanten verfügbar. Der noch stärkere Tiger-Ass-Panzer ist als zusätzliche Unterstützung für die Schreckensdoktrin-Kommandanten der Kompanie der Achsenmächte verfügbar.

## MITWIRKENDE

### COMPANY OF HEROES

#### TEAM

##### Producer

John Johnson

##### Art Director

Angie Radwan-Pytlewski

##### Lead Programmer

Drew Dunlop

##### Lead Designer

Joshua Mosqueira

##### Cinematic & Story Director

Rob Cunningham

##### Audio Director

Crispin Hands

##### Associate Producers

Raphael van Lierop

Tara Cottam

#### ART

##### Senior Animator,

##### Supervisors

David MacLeod

Erin Olorenshaw

##### Animators

Jody Prouse

Joe Schober

John Geiger

John Harrington

Kelly O'Hara

Masayoshi Akiyama

Nathan Hocken

Raul Carbonell Pulido

Richard Sirohi

Stephen Cooper

##### Senior Artist, Supervisors

Nicholas Carota

Roland Longpre

##### Senior Artists

Alun Björksten

Kim Gill

Pierre-Sébastien Pouliot

Ronel Mendoza

Sandra Vaquero

Sebastiaan Reinartz

Younger Yang

##### Artist, Supervisor

David Clement

##### Artists

Cheol Joo Lee

Cody Kenworthy

Cynthia Lew

Damian Pannell

David Tran

Eli Masi

Ian Guise

Jason Chung

Jessie Daniel

John Warner

Kevin Craft

Kiwon Oh

Lukasz Szymanski

Michael Mueller

Noah Stacey

Paul Mitchell

Richard Marchand

Sebastien Maingot

Stephen MacDonald

Tamas Szathmary

Wesley Cann

#### DESIGN

##### Senior Designers

Erin Daly

Quinn Duffy

##### Designers

Aldric Sun

Blaine Smith

Blake Gilroy

Brian Wood

Chris Degnan

Michael Echino

Neil Jones-Rodway

## PRODUCTION

### Assistant Producers

Geoffrey Thomas

Jeff Lydell

### Supervisor, Localization

Arnaud Lebesnerais

## PROGRAMMING

### Senior Programmer, Supervisors

Ian Thomson

Shelby Hubick

Senior Programmers

Chris Journey

David Swinerd

Derek Nylen

Remy Saville

### Programmers

Artur Pawlak

Brian Segall

Brianna Code

Chris Costa

Daniel Barrero

Eric Huang

Erik Pettersson

Fred Kimberley

Jason Chin

Joseph Lunderville

Karl Schmidt

Kris Botha

Michel Schmidt

Parveen Kaler

Richard Sim

## SOUND

### Director, Sound

Jennifer Lewis

### Audio Specialists

Glenn Jamison

John Tennant

### Audio Assistants

David Renn

James Son

Scott Rankin

**Original Music Score by**

Jeremy Soule  
www.jeremysoule.com

**Soprano vocalist**

Janet Oliver

**Story & Script Writers**

Duane Pye  
Paris Quallez

**RELIC ONLINE TEAM****Producer**

Jonathan Dowdeswell  
Lead Programmer  
Cei Gladstone

**Art**

Irwan Kurnaedy

**Design**

Chris Becker

**Associate Producer**

Tim Lewinson

**Senior Programmers**

Jonathan Attfield  
Ryan Hakki

**Programmers**

Alexei Polkhanov  
Bart Mazus  
Eason Choo  
Matt Chudleigh

**RELIC STUDIO****EXECUTIVE STAFF****VP, PD & General Manager**

Ron Moravek

**Executive Producer**

Tarrnie Williams

**Director, Finance & Operations**

Curtis Terry

**Director of HR and Chief**

Privacy Officer  
Paula Fellbaum

**DIRECTORS**

Director, Design  
Jeffrey Brown

Director, Cinematics  
Owen Hurley

Director, Technology  
Thierry Tremblay

**ADMINISTRATION**

Controller  
Carol Richards

AP / Administrative

Assistant  
Courtney Inman

Administrative Assistant  
Lisa Caughill

Administrative Assistant  
Nicole McGowan

HR Recruiter & Retention  
Specialist  
Tara Kernes

HR Generalist  
Winnie Sin

**RELIC TEST TEAM**

Manager, Development Tester  
Matt Kernachan

Senior Development Tester  
Ryan McGeehan

Senior Development Tester  
Lino Conti

**QA Testers**

Ben Gelher  
Chris Chegwidden

David Gibbons  
Emil Shpolyansky

Jing Nie  
Lateef Yang

Luis Moscoso  
Nicholas Riley

Quentin Wallis

**RELIC BALANCE TEAM**

Manager, Game Balance  
Samson Mow

Supervisor, Game Balance  
Byron Chow

Game Balancers  
Allen Ko

Charis Hoo

Joshua Long

Matthew Watt

Ryan Dullum

Stefan Haines

Tae Yeon Kim

Taylor Fales

Tim Jones

**LOCALIZATION****IT DEPT**

Manager, IT  
Frank Roberts

Senior IT System Specialist  
Alvin Chung

**IT System Specialists**

Joshua Nilson  
Stephen Mirowski

Vanna Tea

**ADDITIONAL SUPPORT**

Designer  
Allen Goode

Programmer  
Auday Hussein

Animator  
Brian Judhan

Senior Programmer  
Cedric Lee

Animator  
Crystal Bonik

Designer  
Damon Gauthier

Technical Animator  
Dejan Stanisavjevic

**Lead Programmer**

Dominic Mathieu

Senior Programmer  
Graeme Anderson

Programmer  
Ignacio Costano

Audio Assistant  
James Son

Senior Designer  
Jay Wilson

Programmer  
Karl Schmidt

Artist  
Karol Gryc

Tester  
Leon Chung

Associate Producer  
Mark Noseworthy

Programmer  
Matt Cairns

Senior Programmer  
Matthew Newport

Programmer  
Peter Yapp

Programmer  
Ping Tang

Programmer  
Randy Lukashuk

Designer  
Ricardo Viana

Animator  
Ryan Leeper

Map Designer  
Ryan McGeehan

Tester  
Stuart Chudleigh

Animator  
Taylor Potts

**Programmer**

Thomas Wintschel

**ADDITIONAL AUDIO**

Airwaves Sound Design  
Derrick Cobden

Jo Rossi  
Mario Loubert

Matt Gonet  
Steve Smith

Dialog Editors  
Derek Pickles

Jeff Tymoschuk  
Lin Gardiner

Scott McFadyen  
Will Meadows

Voice Production  
VoiceWorks Productions, Inc.

V.O. Direction  
Zach Hanks

Recording Studio  
Atlantis Group

Engineer  
Jaime Siedow

Actors  
Amir Talai

Andre Sogliuzzo  
Brandon Keener

Crispin Freeman  
Dan Barton

Daniel Joseph  
Darryl Kurylo

Dave Wittenberg  
Fred Tatasciore

Grant Albrecht  
Greg Sims

Hans Tester  
James Horan

James Patrick Stewart  
Kai Wulff

Keith Ferguson  
Keith Szarabajka

Kenn Michael

**Kirk Thornton**

Matt Lindquist

Michael Beattie  
Mischa Pfister

Nolan North  
Patrick Gallagher

Philip Proctor  
Steve Blum

Yuri Lowenthal  
Opening Cinematic By  
Blur

**THQ HEADQUARTERS****EXECUTIVE STAFF**

Executive Vice President  
Worldwide Studios  
Jack Sorenson

Executive Vice President  
Worldwide Publishing  
Kelly Flock

**PRODUCT DEVELOPMENT**

Senior Vice President,  
Product Development  
Steve Dauterman

Director, Product  
Development  
Richard Browne

Creative Director  
Sean Dunn

Associate Creative Manager  
David Langeliers

Associate Creative Manager  
Sean Heffron

**GLOBAL BRAND MANAGEMENT**

Senior Vice President  
Worldwide Publishing  
Bob Aniello

Director Global Brand  
Management  
Kevin Kraft

**Brand Manager**

Lin Leng

**Vice President, Corporate Communications**

Liz Pieri

**Media Relations Manager**

Rob Cassel

**Media Relations Coordinator**

Craig Mitchel

**Legal**

Brandy Carrillo

Debbie Fingerman

Jenni Carlson

Jim Kennedy

**CREATIVE SERVICES****Director - Creative Services**

Howard Liebeskind

**Creative Services Manager**

Kirk Somdal

**Video Production Manager**

Christopher Folino

**Video Production**

Coordinator

Melissa Rivas

**Instruction Manual Copy**

Off Base Productions

**Packaging Design**

Ayzenberg Group

**LOCALIZATION****Senior Global Localization Manager**

Amy Small

**European Localization Director**

Susanne Dieck

**European Localization Engineer**

Bernd Kurtz

**European Localization Technician**

Andreas Herbertz

**Localization Manager - Japan**

Arnaud Frey

**Localization Test Supervisor**

Erik Ellcock

**THQ INTERNATIONAL****SVP European Publishing**

Ian Curran

**Director, Global Brand Management**

Michael Pattison

**Global Brand Manager**

Claudia Kuehl

**Assistant Global Brand Manager**

Anthony Newall

**Online Manager**

Huw Beynon

**UK Marketing Manager**

Jon Rooke

**UK Senior PR Manager**

Sam Forrest

**Export Marketing Manager**

Gayle Shepherd

**Product Manager, Germany**

Melanie Skrok

**Head of PR, Germany**

Georg Reckenthäler

**Marketing Manager, Nordic**

Henrik Viby

**PR Manager, Nordic**

Peter Jakobsen

**Senior Product Manager, France**

Jeremy Goldstein

**PR Manager, France**

Jerome Benzadon

**Product Manager, Spain**

Javier Manu

**PR Manager, Spain**

Jorge Nicolas Vazquez

**Marketing and PR Manager, Benelux**

Robin Wolff

**Product Manager, Asia Pacific**

Jon Rowe

**PR & Promotions Co-ordinator, Asia Pacific**

Drew Taylor

**International Art Director**

Till Enzmann

**DTP Operator (ICS)**

Anja Johnen

Detlef Tapper

Dirk Offenberg

Jens Spangenberg

Jörg Stauvermann

Ramona Sackers

Ramona Stell

**QUALITY ASSURANCE****Director Quality Assurance**

Monica Vallejo

**QA Managers**

Mario Waibel

Michael Motoda

**Test Supervisors**

David Sapienza

**Test Leads**

Sean Jenkinson

Warren Wong

Jonathan Bloch

**Testers**

Adam Blais

Ali Taher

Arik Garry

Brillmon Tan

Carlos Aguilar

Chris Leippi

Christina Ownby

Christopher Velez

Damian Geza von Horeczky

Dan Nelson

David M. Andorka

Dominic LoBue

Eric Deerson

Galen Foard

German Sanchez

James Gambill

James Ritchie

Jim Ryan

John Padovan

John Schwabl

Jose Casteneda

Joseph Charette

Josh Yarnold

Kayron Moore

Kelly Costanza

Lauren Peck

Matt Oldfield

Matthieu Roussotte

Myka Kairs

Natasha Clarke

**Engineers**

Brian Kincaid

Jonathan Gill

**Game Evaluation Team**

Chris Emerson

Eric Weiss

Matt Elzie

Scott Frazier

**QA Localization Testers**

Alen Hadzihasanovic

Florian Hölsy

Nicolas Martinez

Unai Gómez

**QA Technicians**

David Wilson

Richard Jones

**Mastering Lab Technicians**

Anthony Dunnet

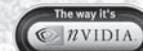
Glen Peters

Heidi Salguero

T. Ryan Arnold

**Database Applications****SPECIAL THANKS**

1000skies.com



© 2006 THQ Inc. Developed by Relic Entertainment. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2006 by RAD Game Tools, Inc. Intel, the Intel logo, Intel Core and Core Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. MPEG Layer-3 playback supplied with the Miles Sound System from RAD Game Tools, Inc. MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia. THQ, Relic Entertainment, Company of Heroes and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

# Nutzungsbedingungen für Software der Firma THQ

## Softwarelizenzvertrag für das Computerprogramm "Company of Heroes"

Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von THQ-Software durch den Endverbraucher (im Folgenden: „Lizenznehmer“) aufgeführt. Bevor Sie diese Software installieren, lesen Sie sich daher bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Durch die Installation der Software erklären Sie sich mit diesen Vertragsbedingungen einverstanden. Wenn Sie mit diesen Vertragsbestimmungen nicht einverstanden sind, dürfen Sie dieses Produkt nicht installieren.

### 1. GEGENSTAND DES VERTRAGES

Gegenstand des Vertrages ist das Computerprogramm "Company of Heroes" der THQ Entertainment GmbH und/oder ihrer Lizenzgeber. Sie erhalten ein einfaches, nicht übertragbares Recht zur Nutzung der Software "Company of Heroes" und sämtlicher Verbesserungen davon, in maschinenlesbarer Form für den Gebrauch auf einem einzelnen Computer, der in Ihrem Besitz ist. Falls dieser ausfallen sollte, können Sie diese Software auf einem Ersatz-Computer nutzen. Eine weitergehende Nutzung ist nicht zulässig. Es ist jedoch nicht erlaubt, diese Software ohne die ausdrückliche Erlaubnis durch THQ auf zwei Computern gleichzeitig oder in einem Netzwerk zu nutzen.

Vertragsgegenstand ist nicht der Quellcode für das Programm. Nicht erfasst von diesem Vertrag sind Verträge über Beratung, Softwarewartung, Schulung, Hardwarekauf und Hardwarewartung. THQ und/oder ihre Lizenzgeber behalten sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte vor.

Es handelt sich nicht um "Shareware".

### 2. URHEBERRECHTE

#### a) VERVIELFÄLTIGUNG

Die Software und das zugehörige Schriftmaterial sind urheberrechtlich geschützt. Ohne vorherige schriftliche Einwilligung von THQ und/oder ihrer Lizenzgeber dürfen deren Produkte weder vervielfältigt noch abgeändert, übersetzt, zurückentwickelt, dekompiliert, dem „reverse engineering“ unterzogen oder deassembliert werden noch abgeleitete Werke davon erstellt werden. Die Software darf auch nicht von einem Computer über ein Netz oder einen Datenübertragungskanal auf einen oder mehrere andere Computer übertragen werden.

Dies gilt für alle Inhalte der Software, wie Bilder, Grafiken, Fotografien, Animationen, Videos, Audiodateien, Musik und Text, welche in der Software enthalten sind. Für diese Inhalte hat THQ einfache oder ausschließliche Verwertungsrechte oder Lizenzrechte Dritter erhalten. Es dürfen daher unter keinen Umständen Teile, wie z. B. Logos, oder die Software als Ganzes oder die Dokumentation vervielfältigt und/oder verbreitet und/oder vermietet und/oder Rechte eingeräumt werden. Im Falle des Verstoßes behalten wir uns gerichtliche Maßnahmen vor.

Die Benutzung der im Programm oder auf der Verpackung/dem Datenträger/im Internet von THQ benutzten Kennzeichnungen, Marken, Programmcodes oder sonstigem urheberrechtlichen Material ist unzulässig, soweit nicht gesetzlich erlaubt, und wird straf- und/oder zivilrechtlich verfolgt.

#### b) SICHERHEITSKOPIE

Soweit die Software nicht mit einem Kopierschutz versehen ist, ist Ihnen das Anfertigen einer einzigen Reservekopie nur zu Sicherungszwecken erlaubt. Sie sind verpflichtet, auf der Reservekopie den Urheberrechtsvermerk von THQ anzubringen bzw. ihn darin aufzunehmen. Ein in der Software vorhandener Urheberrechtsvermerk sowie die in ihr aufgenommene Registriernummer dürfen nicht entfernt werden. Auch in abgeänderter Form oder in mit anderen Produkten gemischter oder mit anderen Produkten eingeschlossener Form dürfen die Produkte von THQ weder ganz noch teilweise kopiert oder anders vervielfältigt werden.

### 3. AUSSCHLUSS DER GEWÄHRLEISTUNG UND HAFTUNG

Diese Software wird Ihnen zur Verfügung gestellt, so wie sie verkauft wurde, ohne dass THQ dafür eine Garantie, Gewährleistung und/oder Haftung irgendeiner Art übernimmt, mit Ausnahme bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit. Dies gilt auch für Mängelfolgeschäden und Vermögensschäden. THQ hat soweit erforderlich die Rechte Dritter beachtet oder entsprechende Rechte erhalten. Unberührt bleiben Ansprüche, die auf unabdingbaren gesetzlichen Vorschriften beruhen, wie Wandelungs-, Minderungs- oder Schadenersatzansprüche oder der Anspruch auf Rückgängigmachung des Kaufvertrages.

THQ übernimmt insbesondere keine Gewähr dafür, dass die THQ-Produkte den Anforderungen und Zwecken des Lizenznehmers genügen oder mit anderen von ihm ausgewählten oder benutzten Produkten, insbesondere bestimmter Hardware oder Software zusammenarbeiten. Die Verantwortung für die richtige Auswahl und die Folgen der Benutzung sowie die damit beabsichtigten und erzielten Ergebnisse trägt der Lizenznehmer.

THQ und/oder ihre Lizenzgeber haften nicht, wenn der Lizenznehmer Komponenten der Produkte ändert oder in sie sonst wie eingreift, die Bedienungsanleitung nicht beachtet, vertragswidrige Hard- oder Software verwendet, die notwendigen Installationsvoraussetzungen nicht einhält oder sonstige risikobehaftete Handlungen vornimmt.

Keiner der Vertragspartner haftet gegenüber dem Anderen insbesondere bei Nicht- oder Schlechterfüllung des Vertrages, falls Letztere auf höhere Gewalt zurückzuführen ist, z. B. besondere Natur- oder Kriegsereignisse, staatliche Eingriffe, Brände und auf diesen Ereignissen beruhende Nichtverfügbarkeit von Kommunikationseinrichtungen oder Energiequellen.

Es wird darauf aufmerksam gemacht, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen absolut fehlerfrei arbeitet. Gegenstand des Vertrages ist daher nur eine Software, die der Programmbeschreibung und der Benutzeranleitung im Wesentlichen entspricht, ohne dass dafür eine weitergehende Haftung seitens THQ und/oder ihrer Lizenzgeber übernommen wird.

Der Lizenznehmer ist nicht berechtigt, gegen Forderungen von THQ aufzurechnen, es sei denn, seine Gegenforderung ist unbestritten oder rechtskräftig festgestellt.

THQ macht darauf aufmerksam, dass Sie für alle Schäden aufgrund von Vertragsverletzungen haften. THQ und/oder ihre Erfüllungsgehilfen haften nicht für Schäden, es sei denn, dass ein Schaden durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit seitens THQ oder dessen Erfüllungsgehilfen verursacht worden ist.

Die Haftung wird seitens THQ je Schadensereignis, soweit gesetzlich wirksam, auf das gesetzliche Minimum begrenzt; Gerichtsstand ist Krefeld, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Es gilt deutsches Recht.

### DATENSCHUTZ

Wenn Sie die THQ-Software nutzen, erkennen Sie damit die gesetzlichen Datenschutzbestimmungen an. THQ behält sich das Recht vor, diesen Lizenzvertrag jederzeit ohne Ankündigung zu ändern. Wir sind bemüht, Sie auf Änderungen hinzuweisen, empfehlen jedoch, regelmäßig unsere Webseite zu besuchen, um eventuelle Änderungen zu lesen.

### VERTRAGSVERHÄLTNISSE MIT DRITTEN

Ihre Teilnahme an Werbeaktionen, Kauf von Artikeln oder Dienstleistungen aller Art über das Internet inklusive Zahlung begründet ein Vertragsverhältnis nur zwischen dieser dritten Partei und Ihnen, nicht aber mit THQ. Ausgenommen davon sind die von THQ selbst betriebenen Seiten. Sie sind damit einverstanden, dass eine Haftung – welcher Art auch immer – in diesen Fällen für THQ und/oder ihre Lizenzgeber ausgeschlossen ist, auch wenn der Vertragsabschluss über einen Link auf der Webseite von THQ zustande kommt.

### VORSCHLÄGE

THQ nimmt Ihre Vorschläge und Kommentare gern entgegen. Allerdings behält sich THQ vor, diese ohne Gegenleistung in welcher Form auch immer zu verwerten. Mit Übersendung von Vorschlägen erteilt der Benutzer bereits jetzt insoweit alle erforderlichen Genehmigungen und Zustimmungen zur Verwertung.

### SCHLUSSBESTIMMUNGEN:

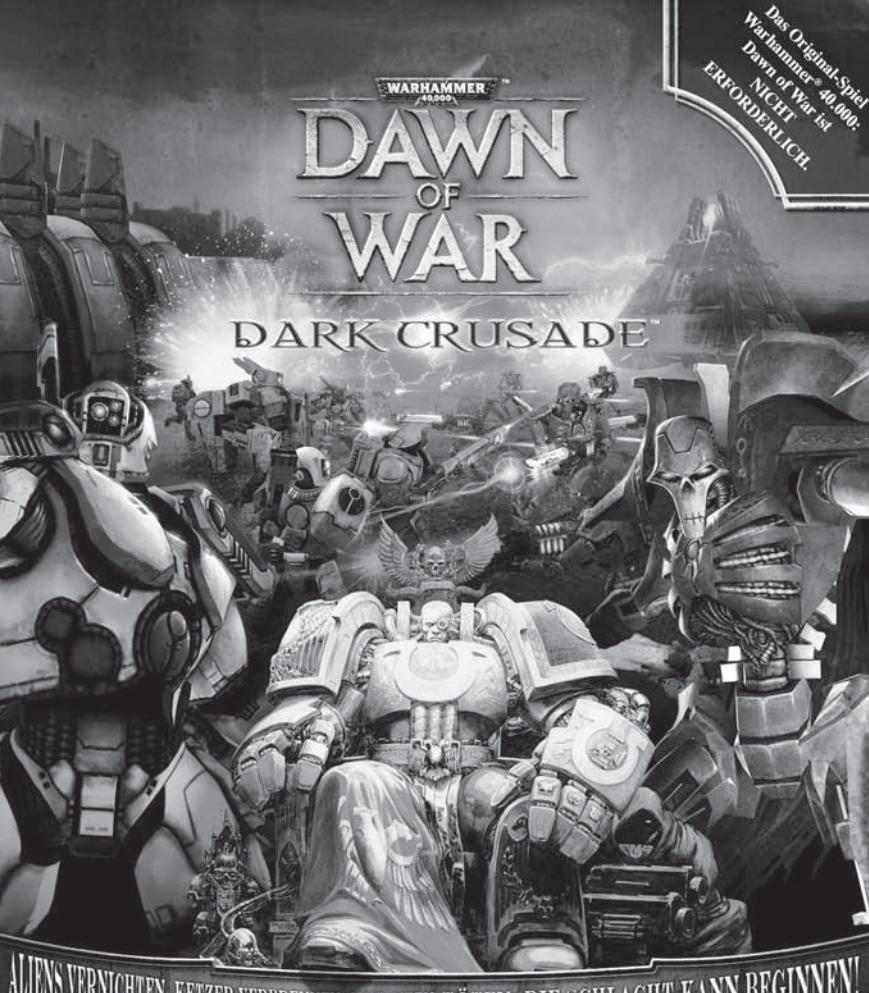
Dieser Vertrag wird durch die Installation der Software wirksam. THQ behält sich das Recht vor, diesen Vertrag ohne Vorankündigung und Begründung zu beenden. Ihr Recht zur Nutzung dieser Software endet sofort in dem Fall, dass Sie mit diesem Vertrag nicht mehr einverstanden sind oder diese Software entgegen diesem Vertrag oder sonstigen gesetzlichen Vorschriften nutzen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, den Gebrauch dieser Software sofort zu unterlassen und sämtliche vorhandenen Kopien dieser Software zu löschen.

Sollten einzelne Bestimmungen aus diesem Vertrag unwirksam sein oder werden, so sollen die übrigen Abreden davon nicht berührt werden.

Beide Teile verpflichten sich, eine unwirksame Klausel bzw. eine Vertragslücke dahingehend durch gemeinsame Vereinbarungen auszufüllen, dass der beabsichtigte wirtschaftliche Zweck in zulässiger Weise am ehesten erreicht wird.

THQ Entertainment GmbH, Krefeld, Oktober 2006





Veröffentlichung im Oktober 2006



Copyright © Games Workshop Limited 2006. Dawn of War, Dawn of War: Dark Crusade, Games Workshop, Warhammer, the foregling marks, respective logos, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia / devices / logos / symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images are either ©, TM and/or Games Workshop Ltd 2000-2006. Used under license. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and "The Way It's Meant to Play" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

# SUPREME COMMANDER™



VERÖFFENTLICHUNG IM FRÜHJAHR 2007

[www.supremecommander.com](http://www.supremecommander.com)



© 2006 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games and Supreme Commander are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

MUT MACHT  
AUS HELDEN LEGENDEN.



## TITAN QUEST™

BRIAN SULLIVAN, CO-DESIGNER VON AGE OF EMPIRES, UND RANDALL WALLACE, AUTOR VON BRAVEHEART, PRÄSENTIEREN EIN INNOVATIVES, BRANDNEUES ROLLENSPIEL, DAS IM ANTIKEN GRIECHENLAND, ÄGYPTEN UND IN ASIEN SPIELT.

Die Götter suchen einen Helden, der das Blatt in dieser epischen Schlacht wenden und das Schicksal der Menschen und Götter retten kann. Sind Sie bereit für diese Aufgabe?

JETZT ERHÄLTLICH



Holen Sie  
sich das  
Spiel  
Company  
of Heroes  
für Ihr  
Handy!

# COMPANY OF HEROES



**THQ**  
**WIRELESS**

© 2006 THQ Inc. All Rights Reserved. THQ, THQ Wireless, Company of Heroes and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Compatible phone and service required. Text messaging and data service usage charges may apply.

\*Für viele Java(tm)-fähige Handys. EUR 4,99/SMS, inkl. VF D2 Anteil EUR 0,12, zzgl. T-Mobile Transportleistung.

Zzgl. SMS/WAP/GPRS/UMTS-Kosten

**RAZER™**  
**barracuda™**  
HP-1 GAMING HEADPHONES



REDEFINING GAMING AUDIO



Take your gaming experience to a whole new level with the **Razer Barracuda™ HP-1 Gaming Headphones**. With awesome sonic quality and multi-channel positional audio, you are in for one helluva ride.  
Discover more unique features of the Razer Barracuda™ HP-1 Gaming Headphones at [WWW.RAZERZONE.COM](http://WWW.RAZERZONE.COM)



© 2005, Razer USA Ltd. All Rights Reserved. The Powered By Razer Fidelity logo, Razer, the Razer logo, Barracuda and the Barracuda logo are all trademarks of Razer USA Ltd. All other trademarks and names are properties of their respective owners.

## THQ CUSTOMER SERVICES

### AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline  
1902 222448  
Call costs \$2.48 (incl GST) per minute  
Higher from mobile/public phones

### DANMARK

[eursupport@thq.com](mailto:eursupport@thq.com)

### DEUTSCHLAND

Tel. 09001 505511  
(€ 0,99/ Min. aus dem Festnetz der DTAG)  
für **spielinhaltliche Fragen**  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr  
Tel. 01805 605511  
(€ 0,12/Min. aus dem Festnetz der DTAG)  
für **technische Fragen**  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr  
Internet: <http://www.thq.de/support>  
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

### ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,  
Avenida de Europa 19, Edificio 1º B,  
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA  
TLE 91799 1990 (De Lunes a Viernes de 10.00 a 13.30 horas  
y de 16.00 a 18.00 horas)

Il prezzo di chiamata è di peso di una chiamata convenzionale soggetto a tasse prese establecidas por cada compañía telefónica.

### FRANCE

Assistance technique : 08 25 06 90 51 du lundi au samedi  
de 10 à 12 h et de 14 h à 20 h (0,34 € la minute)  
[thq@euro-interactive.fr](mailto:thq@euro-interactive.fr)

### ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro  
Servizio Assistenza Tecnica  
on-line compilando un semplice form:  
<http://www.halifax.it/assistenza.htm>

Tel. 024 130345  
(Dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19)

E-mail: [assistenza@halifax.it](mailto:assistenza@halifax.it)

Tariffa urbana per chi chiama da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

### NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt,  
kun je contact opnemen met de technische helpdesk  
in Groot-Brittannië:

Telfoon +44 87 06080047  
(nationale/internationale telefoonarieven  
zijn van toepassing)  
ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)  
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

### NORGE

[eursupport@thq.com](mailto:eursupport@thq.com)

### ÖSTERREICH

Tel. +49 1805 705511 (Die Kosten entsprechen einem  
Auslandsgepräch nach Deutschland)  
für **spielinhaltliche Fragen**  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr  
Tel. +49 1805 605511 (Die Kosten entsprechen einem  
Auslandsgepräch nach Deutschland)  
für **technische Fragen**  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr  
Internet: <http://www.thq.de/support>  
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

### PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas, liga: 256 836 273  
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)  
[apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt](mailto:apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt)  
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00h às 19.00h  
Todos os dias úteis

### SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Liga: 707 236 200  
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00h às 17.30h  
Todos os dias úteis, Número Único Nacional: € 0,11 por minuto

### SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. +49 1805 705511 (Die Kosten entsprechen einem  
Auslandsgepräch nach Deutschland)  
für **spielinhaltliche Fragen**  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. +49 1805 605511 (Die Kosten entsprechen einem  
Auslandsgepräch nach Deutschland)  
für **technische Fragen**  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr  
Internet: <http://www.thq.de/support>  
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

### SUOMI

[eursupport@thq.com](mailto:eursupport@thq.com)

### SVERIGE

[eursupport@thq.com](mailto:eursupport@thq.com)

### UK

Telephone: +44 (0)87 06080047  
(national/international call rates apply)  
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm, Sat 9.00 pm to 5.00 pm)  
Online:  
Register your game at [www.thq.co.uk](http://www.thq.co.uk)  
for FAQs and full online support

# TASTATURKÜRZEL

## ALLGEMEINE BEFEHLE

Ping	STRG + A
Durch Hinweise schalten	Leertaste
Durch Baueinheiten schalten	,
Durch Infanterie schalten	.
Durch Fahrzeuge schalten	-

## SYSTEMBEFEHLE

Abbrechen	Esc
Übernehmen	Eingabetaste
Befehlsreihenfolge	Umschalt
Pause	Pause
Spielmenü	F10
Truppenführer	STRG + Y

## EINHEITENBEFEHLE

Angriff	Q
Bauen	B
Rückzug	T
Reparieren	E
Verstärkung	R
Bodenangriff	G
Anhalten	H
Sammeln	Y
Abladen	U
Gebäude aufgeben	Entf
Hauptquartier auswählen	F1
Baracken auswählen	F2
Waffenversorgung auswählen	F3
Fahrbereitschaft auswählen	F4
Panzerdepot auswählen	F5
Nachschublager auswählen	F6

## VERSCHIEDENE TASTATURKÜRZEL

Auf Hauptauswahl konzentrieren	STRG + Tab
Nächste Hauptauswahl	Tab
Vorherige Hauptauswahl	Umschalt + Tab
Auswahl entfernen	STRG

## KAMERASTEUERUNG

Voreingestellte Kameraposition	Rücktaste
Voreingestellte Kamerahöhe	Rücktaste (zweimal drücken)
Kameradrehung	Alt drücken + Maus bewegen
Herein-/herauszoomen	Mittleres Mausrad



[www.companyofheroes.de](http://www.companyofheroes.de)

66914  
81740  
85649