

The background of the cover features three large, detailed soldiers in the foreground, each wearing a different type of helmet and holding a different weapon. Behind them, a group of smaller soldiers is shown in a dynamic, forward-moving pose, kicking up dust or snow. The overall style is gritty and realistic, typical of World War II military games.

COMPANY^{of} HEROES™

BEDIENUNGSANLEITUNG



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 oder 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-Spieleigenschaften 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

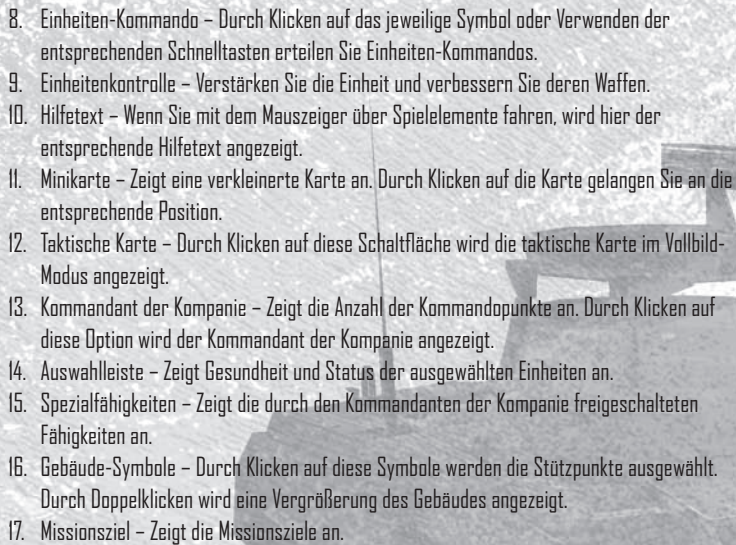
Ändern Sie Audioeinstellungen wie Lautstärke, Spielfigurssprache und die Konfiguration der Systemlautsprecher.

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 Pausemodus“.
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 herrührt.



- 
8. Einheiten-Kommando – Durch Klicken auf das jeweilige Symbol oder Verwenden der entsprechenden Schnell Tasten erteilen Sie Einheiten-Kommandos.
 9. Einheitenkontrolle – Verstärken Sie die Einheit und verbessern Sie deren Waffen.
 10. Hilfetext – Wenn Sie mit dem Mauszeiger über Spielelemente 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 Ursprungsposition zurückzukehren, drücken Sie zweimal die Rücktaste.
- **Zoomfunktion:** Bewegen Sie das Mousrad, 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 auszuwählen, klicken Sie mit der linken Maustaste darauf, sobald diese optisch hervorgehoben wird. Sie können einer Einheit eine Schnell taste 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 Bevölkerungs limit

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 Munitionslager 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 Treibstofflager, die Sie besitzen. Der Verlust eines Treibstofflagers beeinflusst die Rate, mit der Ihr Gesamttreibstoff zunimmt.

Bevölkerungs limit 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 überwaltigen 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.

GEBÄUDE 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

M1Ds, 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 Lafeinheiten 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

Zusatzrüstung: 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 unschätzbare 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

Zusatzrüstung: 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, ungeachtet 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

Zusatzrüstung: 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

Zusatzrüstung: Kaliber-50-MG-Geschützturm, leicht gepanzerter Schaft

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

Zusatzrüstung: geschützturmbasierendes Kaliber-50-MG, Grab-Minendreschflgel, 76 mm-M1-Geschütz, Rauch

Fähigkeiten: Minenräumung, Rauchkanister

Der M4 Sherman Panzer ist dank seiner Robustheit, der dicken Panzerung und der starken Waffen sehr vielseitig. Übertroffen 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

Zusatzrüstung: 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

Zusatzrüstung: Keine

Fähigkeiten: Calliope-Raketensalven

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

Zusatzrüstung: 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

Zusatzrüstung: 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

Zusatzrüstung: 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 Kampffljets 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.

GEBÄUDE 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 Truppenverbandplatz 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 Truppenverbandplatz 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 Kampfkraften 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 Blitzkriegsrichtlinie der Achsenmächte verfügbar.



Ritterkreuzträger

Funktion: Sturm
Waffen: MP44 Sturmgewehr
Zusatzrüstung: 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
Zusatzrüstung: 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
Zusatzrüstung: 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
Zusatzrüstung: 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
Zusatzrüstung: Keine
Fähigkeiten: Keine

Das dreibeinige schwere MG42 Maschinengewehr ist eine hervorragende Waffe in den Händen der Truppen der Achsenmächte. Sein deutlicher Summton 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
Zusatzrüstung: 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 MI 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
Zusatzrüstung: 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

Zusatzrüstung: 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

Zusatzrüstung: 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

Zusatzrüstung: 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 Angriffsbauten zurückzudrängen.



SdKfz 234/1 Panzerwagen

Funktion: Aufklärung und Angriff

Waffen: 20 mm Schnellfeuergeschütz

Zusatzrüstung: 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

Zusatzrüstung: 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

Zusatzrüstung: 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 Panzereinheiten, 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

Zusatzrüstung: 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

Zusatzrüstung: 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

Zusatzrüstung: 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

Zusatzrüstung: 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 Schobor

John Geiger

John Harrington

Kelly O'Hara

Masayoshi Akiyama

Nathan Hocken

Raul Carbonell Pulido

Richard Sirohi

Stephen Cooper

Senior Artist, Supervisors

Nicholas Garota

Roland Longpre

Senior Artists

Alun Bjorksten

Kim Gill

Pierre-Sébastien Pouliot
Ronel Mendoza
Sandra Vaquero
Sebastian 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 Jurney

David Swinerd

Derek Nysten

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 Qualles

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 Haksi

Programmers
Alexei Polkhanov
Bart Mazus
Eason Choo
Matt Chudleigh

RELIC STUDIO

EXECUTIVE STAFF

VP, PD & General Manager
Ron Moravec

Executive Producer
Tarnie 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 McGeachan

Senior Development Tester
Lino Conti

QA Testers
Ben Geliher
Chris Chegwidan
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 McGeachan

Tester
Stuart Chudleigh

Animator
Taylor Potts

Programmer
Thomas Wintschel

ADDITIONAL AUDIO

Airwaves Sound Design

Derrick Cobden
Jo Rossi
Mario Loubert
Matt Gionet
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

Jaimie 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
Phillip 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 Kraff

Brand Manager

Lin Leng

Vice President, Corporate Communications

Liz Pieri

Media Relations Manager

Rob Cassel

Media Relations Coordinator

Craig Mitchell

Legal

Brandy Carrillo
Debbie Fingerma
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 Ellicock

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
Brillmond Tan
Carlos Aguilar

Chris Leippi

Christina Ownby

Christopher Velez

Damian Geza von Horeczky

Dan Nelson

David M. Andorka

Dominic LaBue

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

Neale Johnson

Peter La

Robert Cota

Robert Yeomans Jr

Rory O'Donnell

Rory Oleson

Roy Galland

Ryan Johnson

Ryan Recto

Sean Weske

Selvin Wright

Steven Malloy

Trever Fong

PC Supervisor

Jim Krenz

QA Technicians

David Wilson
Richard Jones

Mastering Lab Technicians

Anthony Dunnet
Glen Peters
Heidi Salguero
T. Ryan Arnold

Database Applications

Engineers

Brian Kincaid
Jonathan Gill

Game Evaluation Team

Chris Emerson
Eric Weiss
Matt Elzie
Scott Frazier

QA Localization Testers

Alen Hadzihanovic
Florian Holsey
Nicolas Martinez
Unai Gómez

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, dekompliliert, 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 oder Haftung irgendeiner Art übernimmt, mit Ausnahme bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit. Dies gilt auch für Mangelfolgeschäden und Vermögensschäden. THQ hat soweit erforderlich die Rechte Dritter beachtet oder entsprechende Rechte erhalten. Unberührt bleiben Ansprüche, die auf unabdingbaren gesetzlichen Vorschriften beruhen, wie Wandlungs-, 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 riskobehaftete 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 Benutzungsanleitung 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 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 Vertragslucke dahingehend durch gemeinsame Vereinbarungen auszufüllen, dass der beabsichtigte wirtschaftliche Zweck in zulässiger Weise am ehesten erreicht wird.

THQ Entertainment GmbH, Krefeld, Oktober 2006



WARHAMMER 40,000

DAWN OF WAR

DARK CRUSADE™

Das Original Spiel
Warhammer® 40.000:
Dawn of War ist
NICHT
ERFORDERLICH

ALIENS VERNICHTEN, KETZER VERBRENNEN, MUTANTEN TÖTEN: DIE SCHLACHT KANN BEGINNEN!

Veröffentlichung im Oktober 2006

SUPREME COMMANDER™

Copyright © Games Workshop Limited 2006. Dawn of War, Dawn of War: Dark Crusade, Games Workshop, Warhammer, the foregoing 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 be Played" 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.

Copyright © Games Workshop Limited 2006. Dawn of War, Dawn of War: Dark Crusade, Games Workshop, Warhammer, the foregoing 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 be Played" 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.

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?



Ihre Suche führt Sie durch
authentische antike Welten.

Bekämpfen Sie Furcht einflößende
Monster und mythische Bestien.

Wählen Sie Ihre Charaktere
aus 28 Klassen.

JETZT ERHÄLTlich



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

COMPANY of HEROES



SENDEN SIE
EINE SMS MIT
COH
AN 82050
(EUR 4.99)



© 2006 THQ Wireless 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

© 2006 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT and the IRON LORE LOGO are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2006 Creative Technology Ltd. The Creative logo, Sound Blaster logo, X-Fi logo, EAX logo, and XBOX logo are registered trademarks of Creative Technology Ltd. in United States and/or other countries. All brands or product names listed are trademarks or registered trademarks and are property of their respective holders. Alienware and the Alienware logo are registered trademarks and trademarks of Alienware Corporation.

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**



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

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 I 1º B,
 Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA
 Tlf. 91799 1990 (De Lunes a Viernes de 10.00 a 13.30 horas
 y de 16.00 a 18.00 horas)

El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

FRANCE

Assistance technique : 08 25 06 90 51 du lundi au samedi
 de 10 à 12h et de 14h à 20h (0,34€ la minute)
 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
tariffa urbana per chi chiama da Milano, interrupta per chiamate provenienti da altri distretti

NETHERLAND

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

Telefoon +44 87 06080047
 (nationale/internationale telefoontarieven
 zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)
 za 9.00 tot 17.00 (GMT)

NORGE

eursupport@thq.com

ÖSTERREICH

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

Tel. +49 1805 605511 (Die Kosten entsprechen einem
 Auslandsgespräch 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
 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
 Auslandsgespräch nach Deutschland)
 für **spielinhaltliche** Fragen
 Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. +49 1805 605511 (Die Kosten entsprechen einem
 Auslandsgespräch 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

SVERIGE

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
 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
Spielenü	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



„Company of Heroes“-CD-Schlüssel (Installationscode)

Verlieren Sie diese Nummer nicht! Der CD-Schlüssel wird benötigt, um das Produkt vollständig benutzen zu können!

www.companyofheroes.de

66914
81740
85649