

## TASTATURKÜRZEL

### ALLGEMEINE BEFEHLE

Ping	Strg + A
Durch Ereignishinweise schalten	Leertaste
Durch Baueinheiten schalten	,
Durch Infanterie schalten	.
Durch Fahrzeuge schalten	/

### SYSTEMBEFEHLE

Abbrechen	Esc
Annehmen	Eingabe
Befehle in die Warteschlange aufnehmen	Umschalt-Taste
Pause	Pause
Spielmenü	F10
Kommandant der Kompanie	Strg + Z

### EINHEITENBEFEHLE

Angriff	A
Bauen	B
Rückzug	T
Reparieren	E
Einheit verstärken	R
Position angreifen	G
Halt	H
Sammeln	Y
Aussteigen	U
Aufgeben	Entf
Hauptquartier auswählen	F1

### KÜRZEL FÜR GRUPPENAUSWAHL

Kamera auf Hauptauswahl zentrieren	Strg + Tab
Durch Einheiten der Gruppenauswahl schalten	Tab
Durch Einheiten der Gruppenauswahl zurücksetzen	Umschalt-Taste + Tab
Hauptauswahl aus Gruppenauswahl entfernen	Strg

### KAMERASTEUERUNG

Kamera zurücksetzen	Rücktaste
Kamera drehen	Alt + Maus bewegen
Zoomen	Mausrad

Company of Heroes: Opposing Fronts-Produktschlüssel  
Verlieren Sie diesen Code auf keinen Fall! Der Produktschlüssel wird benötigt,  
um dieses Produkt verwenden zu können.

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

Windows und die Windows Vista "Start"-Schaltfläche sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe. 'Games for Windows' und das Logo der Windows Vista "Start"-Schaltfläche werden im Rahmen der von Microsoft gewährten Lizenz verwendet.

45644

Games for Windows®



**COMPANY of HEROES™**  
**OPPOSING FRONTS™**

**BEDIENUNGSANLEITUNG**

**relic** **T10**

## ⚠ Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

### Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

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

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

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

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

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

### Was ist das PEGI-System?

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



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



GEWALT



ORDINÄRE SPRACHE



ANGST



SEXUELLE INHALTE



DROGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL



pegionline.eu

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

# INHALT

Einleitung	2
Vor dem Start	2
Installation	2
Produktschlüssel	2
Updates und Patches	2
Fehlerhinweise	3
Das Spiel	3
Hauptmenü	3
Kampagne	3
Gefecht	3
Mehrspieler	3
Spieldoptionen	4
Spielprinzip	4
Grafik	4
Audio	4
Verwendung der Maus und 3D-Kamera	4
Grundlegende Spielkonzepte	5
Strategische Punkte und Sektoren	5
Ressourcen und Bevölkerungslimit	5
Ressourcenpunkte sichern	5
Die Minikarte und die taktische Karte	6
Technologieverbesserungen	6
Trupps	6
Deckung	6
Beförderung und Veteranenstatus	7
Kommandant der Kompanie	7
2. Britische Armee	8
Panzer Elite	8
Einheiten der 2. Britischen Armee	8
LKW der 2. Britischen Armee	8
Bauten der 2. Britischen Armee	8
Infanterie der 2. Britischen Armee	9
Fahrzeuge der 2. Britischen Armee	10
Einheiten der Panzer Elite	12
Bauten der Panzer Elite	12
Grundlegende Bauten der Panzer Elite	12
Infanterie der Panzer Elite	13
Fahrzeuge der Panzer Elite	14
Lizenzvereinbarung	17
Gewährleistung	17
Kundenservice	21

# ★ OPPOSING FRONTS

Im Sommer 1944 starten die Alliierten zwei entscheidende Kampagnen. Die 2. Britische Armee kämpft nach einem gescheiterten D-Day-Befreiungsversuch um die Stadt Caen in der Normandie in Frankreich. Ein Verkehrsknotenpunkt, perfektes Gelände für einen Flugplatz sowie die beiden Wasserstraßen der Stadt machen Caen zu einem entscheidenden Ziel, doch so eine Schlüsselstellung ist gut geschützt. Die 2. Britische Armee muss den Versuch wagen und sich der mächtigen gegnerischen Division stellen.

In den von Deutschland besetzten Niederlanden starten die Alliierten die größte Luftinvasion der Geschichte. Ihr Ziel: eine Reihe von Brücken zu sichern, die den Alliierten die Rheinüberquerung ermöglichen – das letzte große natürliche Hindernis der Deutschen. Die deutsche Panzer Elite Kampfgruppe stellt sich ihnen in den Weg und wird all ihre Kraft einsetzen, um das Vorrücken der Alliierten zu verhindern.

## ★ VOR DEM START

### ★ INSTALLATION

Legen Sie die *Company of Heroes: Opposing Fronts*-DVD-ROM in Ihr DVD-ROM-Laufwerk. Wenn der Startbildschirm erscheint, klicken Sie auf „Installieren“ und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Falls er nicht erscheint, klicken Sie doppelt auf das Symbol „Arbeitsplatz“ auf Ihrem Desktop und dann doppelt auf Ihr DVD-ROM-Laufwerk, in dem die *Company of Heroes: Opposing Fronts*-DVD-ROM eingelegt ist. Per Doppelklick auf die Datei „Setup.exe“ rufen Sie den Startbildschirm auf. Klicken Sie auf „Installieren“ und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

### ★ PRODUKTSchlÜSSEL EINGEBEN

Sie werden aufgefordert, den Produktschlüssel einzugeben, der sich auf der Rückseite des Handbuchs befindet. Sie müssen einen gültigen Schlüssel eingeben, um den Installationsvorgang fertig zu stellen und das Spiel beginnen zu können. Schützen Sie Ihren Schlüssel – geben Sie ihn nicht an andere weiter und lassen Sie ihn nicht von anderen benutzen. Bewahren Sie die Verpackung an einem sicheren Ort auf – Sie benötigen den Schlüssel, um das Spiel neu zu installieren.

### ★ UPDATES UND PATCHES

Besuchen Sie die *Company of Heroes: Opposing Fronts* Website: [www.companyofheroesgame.com](http://www.companyofheroesgame.com) oder [www.thq.com/support](http://www.thq.com/support) vor dem Spiel, um Updates oder Patches herunterzuladen. Beachten Sie bitte, dass Patches und Updates möglicherweise automatisch heruntergeladen werden, wenn Sie sich für das Online-Spiel anmelden.

### ★ DIRECTX® 9.0c ERFORDERLICH

DirectX® Version 9.0c (auf der Installations-DVD enthalten) oder höher muss auf Ihrem System installiert sein, um *Company of Heroes: Opposing Fronts* zu spielen.

### ★ FEHLERHINWEISE

Die aktuellsten Informationen bezüglich Fehlerbehebung und technischem Kundendienst finden Sie in der Datei „Readme.txt“ auf der DVD.

## ★ DAS SPIEL

### ★ HAUPTMENÜ

Vom Hauptmenü aus können Sie ein Tutorial starten, eine neue Einzelspielerkampagne spielen, eine Einzelspielerkampagne fortsetzen, mit einem Computergegner ein Gefecht austragen, ein Online-Spiel starten oder suchen sowie die Spieloptionen anpassen. Drücken Sie F10, um während des Spiels ein weniger umfangreiches Menü aufzurufen.

- Wählen Sie **Kampagne**, um eine der drei Missionen zu starten.
- Wählen Sie **Mehrspieler**, um mit Ihrem Relic-Onlinekonto ein Online-Spiel zu spielen.
- Wählen Sie **Gefecht**, um ein Einzelspieler Spiel gegen den Computer auszutragen.
- Wählen Sie **Tutorial**, um eine Trainingseinheit zu beginnen.
- Wählen Sie **Optionen**, um Grafik-, Sound- und andere wichtige Einstellungen vorzunehmen.

### ★ KAMPAGNE

In der Einzelspielerkampagne können Sie die Missionen „Befreiung von Caen“ und „Operation Market Garden“ starten. Klicken Sie auf Kampagne fortsetzen, um eine zuvor gespeicherte Kampagne weiterzuspielen.

*HINWEIS: Um die Kampagne „Invasion der Normandie“ zu spielen, müssen Sie das Hauptspiel *Company of Heroes* besitzen.*

### ★ GEFECHT

Im Gefecht können Sie gegen einen Computergegner auf zahlreichen verschiedenen Mehrspielerkarten spielen.

### ★ MEHRSPIELER

Wenn Sie im Hauptmenü Mehrspieler auswählen, haben Sie für das Mehrspieler-Onlinespiel die folgenden Optionen:

- **Online** – Onlinespiel hosten/ beitreten über die *Company of Heroes: Opposing Fronts* Mehrspieler-Lobby, die Mehrspielerfunktionen wie automatische Spielzuweisung, Ranglisten, etc. bietet.
- **Netzwerk (LAN)** – Spiel in lokalem Netzwerk hosten/beitreten.

# ★ SPIELOPTIONEN

## ★ SPIELPRINZIP

Geben Sie Ihren Spielernamen ein, passen Sie die Maus-Scrollgeschwindigkeit an und ändern Sie andere Spieloptionen.

## ★ GRAFIK

Passen Sie Grafikoptionen wie Auflösung und Texturdetails an und führen Sie einen Leistungstest durch.

## ★ AUDIO

Passen Sie Audio-Optionen wie die Gesamtlautstärke, Sprachlautstärke und Lautsprecherkonfiguration an.

## ★ VERWENDUNG DER MAUS UND 3D-KAMERA

Sie kontrollieren Ihre Einheit hauptsächlich über die Kamera. Es gibt vier Kameraoptionen:

- **Drehen** – Bewegen Sie die Maus bei gedrückter ALT-Taste, um die Kameraperspektive auf horizontaler und vertikaler Achse zu drehen. Um die Kamera in ihre Ausgangsposition zu bringen, drücken Sie zweimal die Rücktaste.
- **Zoomen** – Scrollen Sie das Mausrad zum Hereinzoomen nach oben und zum Herauszoomen nach unten.
- **Schwenken** – Bewegen Sie die Kamera nach vorne, hinten, links oder rechts, indem Sie den Mauszeiger an den Rand des Bildschirms bewegen oder mittels der Pfeiltasten.
- **Truppauswahl** – In *Company of Heroes: Opposing Fronts* wählen Sie ganze Trupps aus anstelle von einzelnen Einheiten. Um einen Trupp auszuwählen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf ihn, wodurch Sie den Trupp markieren. Sie können ihm dann ein Tastenkürzel zuweisen, indem Sie STRG + die gewünschte Zahl [1-0] drücken.

**HINWEIS:** Denken Sie daran, dass Sie während des ganzen Spiels Hilfetexte zu den Spielfunktionen erhalten. Um die Grundlagen von *Company of Heroes: Opposing Fronts* besser zu verstehen, sollten Sie auf jeden Fall das Tutorial absolvieren.

# ★ GRUNDLEGENDE SPIELKONZEPTE

## ★ STRATEGISCHE PUNKTE UND SEKTOREN

Sie gewinnen die Kontrolle über einen Sektor, indem Sie Kontrollpunkte einnehmen. Sektoren unter Ihrer Kontrolle haben auf der taktischen Karte einen blauen Rand. Je mehr Sektoren Sie kontrollieren, umso mehr Ressourcen stehen Ihnen zur Verfügung, um Einheiten zu erstellen und einzusetzen, Verbesserungen zu kaufen und Gebäude zu errichten.

- **Kontrollpunkte** – Eroberte Kontrollpunkte führen dazu, dass Ihre Ressourcen schneller ansteigen.
- **Sektor** – Wenn Sie einen Sektor kontrollieren, wird auf der Karte markiert, dass dieses Gebiet nun von den Alliierten kontrolliert wird.

## ★ RESSOURCEN UND BEVÖLKERUNGSLIMIT

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

**Arbeitskraft** ist die Ressource, mit der Sie Einheiten erstellen und einsetzen. Ihr Arbeitskraftvorrat steigt, je mehr Kontrollpunkte Sie erobert haben. Wenn Sie ein Hauptquartier oder einen Sektor verlieren, steigt Ihre Arbeitskraft langsamer an.

**Munition** wird verwendet, um verbesserte Waffen für Ihre Einheiten zu kaufen und Spezialfähigkeiten der Einheiten wie z. B. „Eine Granate werfen“ einzusetzen. Ihre Munitionsvorräte steigen schneller an, je mehr Munitionslager Sie kontrollieren. Wenn Sie ein Munitionslager verlieren, steigen die Vorräte langsamer an.

**Treibstoff** wird verwendet, um schwere Fahrzeuge einzusetzen, Gebäude zu errichten und globale Verbesserungen zu kaufen. Ihre Treibstoffvorräte steigen mit der Anzahl der Treibstoffflagler, die Sie kontrollieren. Wenn Sie ein Treibstoffflagler verlieren, steigen Ihre Treibstoffvorräte langsamer an.

**Bevölkerungslimit** zeigt an, wie viele Einheiten Sie haben können. Das Bevölkerungslimit hängt davon ab, wie viele Sektoren Sie kontrollieren. Je mehr Sektoren Sie erobern und kontrollieren, umso mehr Einheiten können Sie erstellen und einsetzen.

Alle Sektoren, die Ressourcenpunkte enthalten, müssen mit Ihrem Hauptquartier verbunden sein, sonst bedeutet das, dass diese Sektoren keinen Nachschub bekommen. Wenn eroberte Ressourcenpunkte keinen Nachschub erhalten, können sie keine Ressourcen für Ihre Gesamtvorräte generieren. Um Ressourcen zu generieren, müssen Sie zusätzliche Sektoren erobern und kontrollieren, um eine Verbindung zwischen den Ressourcenpunkten und Ihrem Hauptquartier herzustellen.

## ★ RESSOURCENPUNKTE SICHERN

Ressourcenpunkte sind sowohl für die Alliierten als auch für die Achsenmächte wertvoll. Wenn Sie einen Ressourcenpunkt erobern, können Sie ihn mit Verteidigungsanlagen gegen den Feind sichern. Dadurch erhöhen Sie auch die Ressourcen, die dieser Ressourcenpunkt für Sie generiert.

## ★ DIE MINIKARTE UND DIE TAKTISCHE KARTE

Die Minikarte zeigt alle Sektoren mit Ressourcen an, über die Sie die Kontrolle erlangen können. Die taktische Karte bietet eine detailliertere Ansicht der Karte, inklusive der Position und dem Wert des Sektors mit der Ressource sowie die Position aller Kontrollpunkte.

In Mehrspielerspielen können Sie über die Minikarte auch Befehle an Ihre Teamkameraden schicken. Die folgenden Befehle sind verfügbar:

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

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

**Hier erobern!** bestimmt einen Punkt auf der Karte, wo Ihre Verbündeten Ressourcenpunkte in der Nähe erobern sollen.

## ★ TECHNOLOGIEVERBESSERUNGEN

Wenn Sie Einheiten und Fahrzeuge erstellen und auf dem Feld einsetzen, haben Sie die Möglichkeit, diese mit besseren Waffen und besserer Ausrüstung auszustatten. Das Verbessern führt bei manchen Einheiten dazu, dass Sie neue Waffen und Gebäude produzieren können und neue Fähigkeiten verfügbar werden. Alle Verbesserungen müssen mit gesammelter Munition gekauft werden.

## ★ TRUPPS

Die einfachste Infanterieeinheit in *Company of Heroes: Opposing Fronts* ist ein Trupp. Trupps bestehen aus mehr als einem Soldaten und reagieren als Ganzes auf Ihre Befehle.

Auf dem Schlachtfeld können Trupps mit zusätzlichen Truppen verstärkt werden, um eventuellen Verlusten vorzubeugen, und mit neuen Waffen und Ausrüstung verbessert werden. Einige Einheiten bilden keine Trupps, wie z. B. Scharfschützen, die nur als einzelne Einheit auftreten.

## ★ DECKUNG

In *Company of Heroes: Opposing Fronts* kann Deckung den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten. Es gibt die folgenden Deckungsarten:

- Leichte Deckung** – Einheiten, die vor gegnerischem Feuer und Gefahren teilweise geschützt sind. Alle Objekte, die leichte Deckung bieten, werden mit gelben Punkten angezeigt, wenn Sie Ihre Einheiten bewegen. Der Deckungsgrad von Einheiten in leichter Deckung wird durch einen gelben Schild angezeigt.
- Sehr gute Deckung** – Einheiten, die vor gegnerischem Feuer und Gefahren größtenteils gut geschützt sind. Alle Objekte, die sehr gute Deckung bieten, werden mit grünen Punkten angezeigt, wenn Sie Ihre Einheiten bewegen. Der Deckungsgrad von Einheiten in sehr guter Deckung wird durch einen grünen Schild angezeigt.
- Ohne Deckung** – Einheiten, die gegnerischem Feuer und Gefahren vollkommen ausgesetzt sind. Gelände ohne Deckung wird mit roten Punkten angezeigt, wenn Sie Ihre Einheiten bewegen. Der Deckungsgrad von Einheiten ohne Deckung wird durch einen roten Schild angezeigt – diese Einheiten sind vollkommen ungeschützt.

## ★ BEFÖRDERUNG UND VETERANENSTATUS

Einige Einheiten im Spiel können mittels Beförderungen und Veteranenstatus effektiver und effizienter werden. Nur britische Leutnants, Hauptmänner und Kommandopanzer können Veteranenstatus erhalten. Offiziere werden aufgrund der Leistungen der Soldaten und Fahrzeuge unter Ihrem Befehl zu Veteranen und geben diese Boni wiederum an alle Einheiten in ihrem Gebiet weiter. Je stärker die Offiziere werden, umso stärker werden auch deren Soldaten.

Einheiten der Panzer Elite erhalten Veteranenstatus für Leistungen im Kampf, ähnlich den amerikanischen Soldaten und Fahrzeugen. Bei Soldaten und Fahrzeugen der Panzer Elite hat der Spieler bei Erhalt des Veteranenstatus die Wahl zwischen ‚Offensiv‘, um die Kampfkraft zu erhöhen, und ‚Defensiv‘, um die Ausdauer zu steigern. Spieler können diese Entscheidung variieren und an ihre taktischen Bedürfnisse anpassen.

## ★ KOMMANDANT DER KOMPANIEN

Das System ‚Kommandant der Kompanie‘ belohnt Sie, wenn Sie gegnerische Infanterie töten, gegnerische Fahrzeuge und Gebäude zerstören oder Sektoren erobern und kontrollieren. Für jede Einheit, die Sie zerstören, erhalten Sie Erfahrungspunkte (EP). Sie können die gesammelten EP verwenden, indem Sie die Fähigkeit ‚Kommandant der Kompanie‘ einsetzen.

Zu den ‚Kommandant der Kompanie‘-Fähigkeiten der 2. Britischen Armee gehören:

- Royal Artillery Unterstützung** – Royal Artillery Unterstützung bringt verbesserte Fähigkeiten, mobile Artillerieeinheiten und neue Artilleriedoktrinen für das Schlachtfeld mit sich.
- Royal Commandos Unterstützung** – Elite Angriffseinheiten und Panzer können von Lastenseglern abgesetzt werden. Aufklärung und Artillerie unterstützen die Vielseitigkeit der Royal Commandos.
- Royal Engineers Unterstützung** – Royal Engineers können alle Verteidigungsstellungen verbessern, Panzerfahrzeuge in gedeckte Stellung bringen und Schwere Churchill Panzer anfordern.

Zu den deutschen ‚Kommandant der Kompanie‘-Fähigkeiten gehören:

- Verbrannte Erde** – Bomben, Fallen und Tricks erschweren es Ihrem Gegner, auf dem Schlachtfeld zu manövriren. Nehmen Sie Ihre Feinde mit der tödbringenden Hummel-150-mm-Artillerie unter Beschuss. Dieser Baum erlaubt Zugriff auf die Kettenrad-Sprengfallen-Fähigkeit.
- Luftwaffe** – Anti-Panzer-Luftunterstützung und stabile Verteidigungsanlagen runden den Luftwaffe-Baum ab und helfen der Panzerelite, Gelände zu erobern und dauerhaft zu halten. Dieser Baum erlaubt Zugriff auf die Kettenrad-Tarnung-Fähigkeit.
- Jagdpanzer** – Vernichten Sie feindliche Panzer mit Hilfe überlegener Munition und den hervorragenden Panzern der Achsenmächte. Dieser Baum erlaubt Zugriff auf die Kettenrad-Reparatur-Fähigkeit.

## 2. BRITISCHE ARMEE

Die 2. Britische Armee ist eine der beiden neuen Seiten in *Company of Heroes: Opposing Fronts*. Charakteristisch für die 2. Armee ist die Verteidigungsoktrin, das Errichten von Verteidigungsstellungen und Verteidigungsgebäuden. Wenn sie einen Sektor eingenommen hat, wird dieser so stark gesichert, dass kein Gegner lebend dort rein- oder rauskommen kann. Ihre Stützpunkte sind mobil, wodurch sie sich in neuen Gebieten schnell niederlassen und diese zu ihrem Vorteil nutzen kann.

## PANZER ELITE

Die Panzer Elite ist die zweite neue Seite. Dies ist die beweglichste Armee des Spiels, mit starker Infanterie und vielen einzigartigen und spezialisierten Fahrzeugen. Die Panzer Elite kombiniert gute Feuerkraft mit unglaublicher Geschwindigkeit, wodurch sie immer und überall kämpfen kann. Aufklärungsoptionen ermöglichen Ihnen, Bewegungen des Gegners aufzuspüren. Dagegen ermöglichen schnelle Fahrzeuge und aggressive Infanterie einen harten und unerbittlichen Angriff.

## EINHEITEN DER 2. BRITISCHEN ARMEE

### LKW DER 2. BRITISCHEN ARMEE



#### HAUPTQUARTIER KOMMANDO-LKW

Der wichtigste LKW der 2. Britischen Armee ist der Hauptquartier Kommando-LKW, der als Hauptbasis Ihrer Operationen dient. Der Hauptquartier Kommando-LKW kann von statisch zu mobil umgerüstet werden, wenn er an einen anderen Ort gebracht werden muss. Infanterieeinheiten und Leutnants können hier erstellt werden, wie auch Bren Carriers.



#### INFANERIE KOMMANDO-LKW

Der Infanterie Kommando-LKW liefert neue Truppen, und zwar Pioniere, Hauptmänner und leichte Stuart Panzer. Er kann erst gebaut werden, wenn ein Leutnant aus dem Hauptquartier Kommando-LKW hervorgegangen ist.



#### PANZER KOMMANDO-LKW

Der Panzer Kommando-LKW ermöglicht dem Kommandanten, Cromwell Panzer, Cromwell Kommando-Panzer und den Sherman Firefly einzusetzen. Ein Hauptmann muss vom Infanterie Kommando-LKW erstellt werden, bevor der Panzer Kommando-LKW angefordert werden kann.

### BAUTEN DER 2. BRITISCHEN ARMEE



#### 17-PFÜNDER PANZERABWEHRGESCHÜTZ

Der 17-Pfunder ist die wahrscheinlich schrecklichste Panzerabwehrwaffe der Welt.



#### BOFOR-40-MM-GESCHÜTZ

Dieses Bofors Geschütz ist eine große Bedrohung für niedrig fliegende Flugzeuge und leicht gepanzerte Fahrzeuge, aber unwirksam gegen schwere Panzer und sich schnell bewegende Infanterie.



#### 25-PFÜNDER HAUBITZE

Diese Langstrecken-Haubitze bietet eine ansehnliche Feuerrate und ausgezeichnete Zielgenauigkeit.



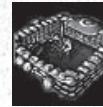
#### GRABEN

Gräben bieten ausgezeichnete Deckung für Infanterie gegen Artillerie und schwere Direktdirekten wie Panzergeschütze.



#### VICKERS-MG-STELLUNG

Die Vickers-MG-Stellung kann permanent schweres Unterdrückungsfeuer abgeben.



#### 3-ZOLL-MÖRSERSTELLUNG

Die 3-Zoll-Mörserstellung ist in der Lage, Granaten über weite Entfernung zu verschießen.



#### FELDLAZARETT

Das Feldlazarett beherbergt Ärzte, die Gefallene zurück zur Station bringen. Wenn genug Gefallene gesammelt wurden, wird ein neuer Trupp bereitgestellt. Das Feldlazarett hält mit medizinischem Versorgungsmaterial Einheiten in der Nähe.

## 2. BRITISCHE ARMEE INFANERIE



#### INFANERIEEINHEIT

**Aufgabe** – Einfach Infanterie

**Waffen** – Lee Enfield No.4 Mk.I

**Verbesserungen** – Aufklärer, Leichtes Bren-Maschinengewehr, Gewehrgranaten

**Fähigkeiten** – Scharfschütze anfordern, Gewehr-Nebelgranate, Feindliches Fahrzeug festnageln



#### PIONIERE

**Aufgabe** – Bau und Unterstützung

**Waffen** – Lee Enfield No.4 Mk.I

**Verbesserungen** – PIAT, Such- und Sprengkommando, Erfahrene Pioniere

**Fähigkeiten** – PIAT-Hinterhalt, Sprengladungen anbringen, Minensuchgerät, Reparieren



#### LEUTNANT

**Aufgabe** – Kommando

**Waffen** – Sten Leichtes Maschinengewehr

**Verbesserungen** – Keine

**Fähigkeiten** – Kommandoentfernung beibehalten



#### HAUPTMANN

**Aufgabe** – Kommando

**Waffen** – Webley Revolver

**Verbesserungen** – Keine

**Fähigkeiten** – Victor-Ziel



#### KOMMANDOEINHEIT

**Aufgabe** – Sturm

**Waffen** – Sten Leichtes Maschinengewehr

**Verbesserungen** – Keine

**Fähigkeiten** – Granate werfen, Kommandosprengladungen, Nebelwand



#### PIAT-KOMMANDOEINHEIT

**Aufgabe** – Panzerabwehr

**Waffen** – PIAT, Lee Enfield Mk IV

**Verbesserungen** – Keine

**Fähigkeiten** – Nebelwand, Tarnung



#### KOMMANDOEINHEIT MIT SCHWEREM MG

**Aufgabe** – Unterdrückungsfeuer

**Waffen** – Vickers Maschinengewehr

**Verbesserungen** – Keine

**Fähigkeiten** – Nebelwand



#### MÖRSER-KOMMANDOEINHEIT

**Aufgabe** – Langstrecke

**Waffen** – 3 Zoll Mörser

**Verbesserungen** – Keine

**Fähigkeiten** – Nebelwand, 3 Zoll Mörserbombardement

Kommandoeinheiten sind nur als Unterstützungsoption für Kommandanten der Royal Commandos Unterstützung verfügbar.

## ★ FAHRZEUGE DER 2. BRITISCHEN ARMEE



#### BREN CARRIER

**Aufgabe** – Transport

**Waffen** – 7,7mm Bren Maschinengewehr

**Verbesserungen** – Zum Maschinengewehr-Träger umfunktionieren

**Fähigkeiten** – Panzerbrechender Feuerstoß



#### LEICHTER STUART-PANZER

**Aufgabe** – Aufklärung

**Waffen** – 37mm MG

**Verbesserungen** – Panzerkommandant

**Fähigkeiten** – Schrapnell-Geschoss



#### CROMWELL

**Aufgabe** – Panzerabwehr

**Waffen** – 75mm QF Mk.V

**Verbesserungen** – Panzerkommandant

**Fähigkeiten** – Vollgas



#### CROMWELL KOMMANDO-PANZER

**Aufgabe** – Kommando und Unterstützung

**Waffen** – Besa Koaxial- und Rumpf-Maschinengewehre

**Verbesserungen** – Panzerkommandant

**Fähigkeiten** – Vollgas



#### SHERMAN FIREFLY

**Aufgabe** – Panzerabwehr

**Waffen** – 17-Pfünder Panzerabwehrgeschütz

**Verbesserungen** – Panzerkommandant

**Fähigkeiten** – Keine



#### M7 PRIEST

**Aufgabe** – Mobile Feuerunterstützung

**Waffen** – 105mm Haubitze

**Verbesserungen** – Keine

**Fähigkeiten** – Keine

Der M7 Priest 105mm SPG ist nur als Unterstützungsoption für Kommandanten der Royal Artillerie Unterstützung verfügbar.



#### CHURCHILL INFANERIEPANZER

**Aufgabe** – Unterstützung

**Waffen** – 57mm / 6-Pfünder

**Verbesserungen** – Keine

**Fähigkeiten** – Panzersturm

Der Churchill Infanteriepanzer ist nur als Unterstützungsoption für Kommandanten der Royal Engineers Unterstützung verfügbar.



#### CHURCHILL ARMOURED VEHICLE ROYAL ENGINEERS

**Aufgabe** – Hindernisbeseitigung

**Waffen** – 290mm Petard-Mörser

**Verbesserungen** – Keine

**Fähigkeiten** – Petard-Mörsersalve abfeuern

Der Churchill Armoured Vehicle Royal Engineers ist nur als Unterstützungsoption für Kommandanten der Royal Engineers Unterstützung verfügbar.



#### CHURCHILL CROCODILE

**Aufgabe** – M2 Flammenwerfer

**Waffen** – 6-Pfünder Geschütz, Crocodile-Flammenwerfer

**Verbesserungen** – Keine

**Fähigkeiten** – Panzersturm

Das Churchill Crocodile ist nur als Unterstützungsoption für Kommandanten der Royal Engineers Unterstützung verfügbar.



#### TETRARCH PANZER

**Aufgabe** – Leichter Panzer

**Waffen** – 2-Pfünder Geschütz

**Verbesserungen** – Little John Adapter

**Fähigkeiten** – Nebelkanister zünden

Der Tetrarch-Panzer ist nur als Unterstützungsoption für Kommandanten der Royal Commandos Unterstützung verfügbar.

## ★ EINHEITEN DER PANZER ELITE

### ★ BAUTEN DER PANZER ELITE



#### HEADQUARTER

Das wichtigste Gebäude der Panzer Elite ist das Hauptquartier, das als eigentliche Operationsbasis dient. Panzergrenadiere, die Hauptinfanterieeinheit, und Aufklärungs-Kettenkrads können vom Hauptquartier produziert werden.

### ★ GRUNDLEGENDE BAUTEN DER PANZER ELITE



#### LOGISTIK-KOMPANIEN

Die Logistik-Kompanie ermöglicht den Bau des Aufklärungsfahrzeugs, Munitions-Kettenfahrzeugs und Funkpanzerwagen 'Vampir' Halbkettenfahrzeugs. Durch Verbesserungen wird der Trupp mit Panzerabwehrgranaten ausgerüstet und kann seine Infanteriegruppen vergrößern.



#### KOMPANIEKAMPFGROUPE

Die Kompaniekampfgruppe ermöglicht den Zugriff auf Infanterie-Kettenfahrzeuge, Mörser-Kettenfahrzeuge und Panzerabwehrtrupps. Verfügbare Verbesserungen können die Geschwindigkeit steigern, mit denen Infanterieeinheiten Territorien erobern oder deren Reparaturfähigkeiten verbessern.



#### PANZERJÄGER-KOMMANDO

Das Panzerjäger-Kommando produziert Sturmgranadiere und einen 20 mm Panzerwagen. Kann zum Marder III Jagdpanzer verbessert werden.



#### PANZER-UNTERSTÜTZUNGSKOMMANDO

Das Panzer-Unterstützungskommando produziert das leichte Panzerabwehr-Kettenfahrzeug und das Bergetiger Reparatur- und Bergfahrzeug. Kann verbessert werden, um den Panzer IV herzustellen.



#### VIERLINGSFLAK 38 20MM FLUGABWEHRGESCHÜTZ

Die Vierlingsflak bietet eine ausgezeichnete Basisverteidigung und kann sich sowohl Luft-, als auch Bodeneinheiten annehmen.

Die Vierlingsflak 38 ist nur als Unterstützungsoption für Panzer Elite-Luftwaffentaktik verfügbar.



#### 88MM FLAK 36 FLUG- UND PANZERABWEHRGESCHÜTZ

Die bedrohliche 88mm Flak kann Flieger und schwer gepanzerte Ziele zerstören.

Die Flak 36 ist nur als Unterstützungsoption für Panzer Elite-Luftwaffentaktik verfügbar.



#### STRÄSSENSPERREN

Straßensperren sind unzerstörbare Hindernisse, durch die Fahrzeuge von bestimmten Bereichen der Karte ferngehalten werden.

Straßensperren sind nur als Unterstützungsoption für den Panzer Elite-Verbrannte Erde-Kommandant der Kompanie verfügbar.

## ★ INFANERIE DER PANZER ELITE



#### PANZERGRENADIER

**Aufgabe** – Einfache Infanterie

**Waffen** – Kar98 Geradezugverschlussgewehr

**Verbesserungen** – Gewehr 43, MP44 Sturmgewehr, Panzerschreck

**Fähigkeiten** – Brandgranaten werfen, Anti-Panzer Granaten werfen, Unterdrückungsfeuer, Sprint



#### SCHWERE STURMGRENADIER-INFANERIE

**Aufgabe** – Sturm

**Waffen** – MP44 Sturmgewehr

**Verbesserungen** – Keine

**Fähigkeiten** – Brandgranaten werfen, Anti-Panzer Granaten werfen, Sprint



#### SCHWERE PANZERABWEHR-INFANERIE

**Aufgabe** – Einfache Infanterie

**Waffen** – Panzerschreck

**Verbesserungen** – Keine

**Fähigkeiten** – Keine



#### BODENTRUPPEN DER LUFTWAFFE

**Aufgabe** – Einfache Infanterie

**Waffen** – Kar98 Geradezugverschlussgewehr

**Verbesserungen** – Keine

**Fähigkeiten** – Keine

Bodentruppen der Luftwaffe sind nur als Unterstützungsoption für Luftwaffentaktik verfügbar.



#### FALLSCHIRMJÄGER

**Aufgabe** – Infiltration

**Waffen** – Kar98 Geradezugverschlussgewehr

**Verbesserungen** – FG42 Sturmgewehr

**Fähigkeiten** – Anti-Gebäude Brandladung einsetzen, Panzerfaust

Fallschirmjäger sind nur als Unterstützungsoption für Luftwaffentaktik verfügbar.

## ★ FAHRZEUGE DER PANZER ELITE



#### KETTENKRAD

**Aufgabe** – Aufklärung

**Waffen** – Keine

**Verbesserungen** – Keine

**Fähigkeiten** – Tarnung, Reparieren, Sprengfalle (abhängig von der Kommandanten-Baum-Auswahl)



#### AUFLÄRUNGSFAHRZEUG

**Aufgabe** – Aufklärung

**Waffen** – MG42 Leichtes Maschinengewehr

**Verbesserungen** – Logistik-Verbesserung

**Fähigkeiten** – Territoriumssicherung



#### PANZERWAGEN

**Aufgabe** – Überfall

**Waffen** – 20mm Schnellfeuerkanone

**Verbesserungen** – Keine

**Fähigkeiten** – Geschwindigkeitsschub



#### KETTENFAHRZEUG

**Aufgabe** – Unterstützung

**Waffen** – MG42 Leichtes Maschinengewehr

**Verbesserungen** – Keine

**Fähigkeiten** – Keine



#### MÖRSER-KETTENFAHRZEUG

**Aufgabe** – Langstrecke

**Waffen** – 8cm Granatwerfer 34

**Verbesserungen** – Keine

**Fähigkeiten** – Mörserbombardement, Mörserbrandgranaten



#### FUNKPANZERWAGEN 'VAMPIR' HALBKETTENFAHRZEUG

**Aufgabe** – Unterstützung

**Waffen** – Keine

**Verbesserungen** – Keine

**Fähigkeiten** – Ressourcen stehlen



#### MUNITIONS-KETTENFAHRZEUG

**Aufgabe** – Unterstützung

**Waffen** – Keine

**Verbesserungen** – Keine

**Fähigkeiten** – Munitions-Kettenfahrzeug Goliath-Abwurf



#### LEICHTES PANZERABWEHR-KETTENFAHRZEUG

**Aufgabe** – Panzerabwehr

**Waffen** – 37mm Pak35

**Verbesserungen** – Keine

**Fähigkeiten** – Kettenbrecher, Konzentriertes Feuer



#### PANZER IV INFANERIEUNTERSTÜTZUNGSPANZER

**Aufgabe** – Unterstützung

**Waffen** – 75mm KwK 37 L/24

**Verbesserungen** – MG42 Schütze, Panzerschürzen

**Fähigkeiten** – Dauerbeschuss



#### HUMMEL

**Aufgabe** – Artillerie

**Waffen** – 150 mm Haubitze

**Verbesserungen** – Keine

**Fähigkeiten** – Haubitzenalve, Dauerbeschuss-Artillerie

Hummeln sind nur als Unterstützungsoption für Verbrannte Erde-Taktik verfügbar.



#### BERGETIGER REPARATUR- UND BERGEFAHRZEUG

**Aufgabe** – Reparatur

**Waffen** – MG42 Leichtes Maschinengewehr

**Verbesserungen** – Keine

**Fähigkeiten** – Keine



#### MARDER III JAGDPANZER

**Aufgabe** – Panzerabwehr

**Waffen** – 75mm Pak40

**Verbesserungen** – Keine

**Fähigkeiten** – Hauptgeschütz



#### PANTHER

**Aufgabe** – Schwerer Angriff

**Waffen** – 75mm KwK 42

**Verbesserungen** – Keine

**Fähigkeiten** – Keine



## WIRBELWIND

**Aufgabe** – Panzerunterstützung  
**Waffen** – Vierlingsflak 38 20mm  
**Verbesserungen** – Keine  
**Fähigkeiten** – Keine

**Wirbelwinde sind nur als Unterstützungsoption für Kommandanten der Luftwaffentaktik verfügbar.**



## HETZER

**Aufgabe** – Panzerabwehr  
**Waffen** – 75mm Pak39  
**Verbesserungen** – Periskop  
**Fähigkeiten** – Hinterhaltabwehr

**Hetzer sind nur als Unterstützungsoption für Panzerabwehrtaktiken verfügbar.**



## JAGDPANTHER

**Aufgabe** – Allzweckwaffe  
**Waffen** – Pak43 88mm  
**Verbesserungen** – Keine  
**Fähigkeiten** – Keine

**Der Jagdpanther ist nur als Unterstützungsoption für Panzerabwehrtaktiken verfügbar.**

## Jugendschutz

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

## LIZENZVEREINBARUNG

### Nutzungsbedingungen für Software der Firma THQ

Softwarelizenzvertrag für das Computerprogramm "*Company of Heroes: Opposing Fronts*"

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: Opposing Fronts* der THQ Entertainment GmbH und/oder ihrer Lizenzgeber. Sie erhalten ein einfaches, nicht übertragbares Recht zur Nutzung der Software *Company of Heroes: Opposing Fronts* 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 vermiert 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 mit in anderen Produkten gemischerter 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 Mängelgeschäden und Vermögensschäden. THQ hat soweit erforderlich die Rechte Dritter beachtet oder entsprechende Rechte erhalten. Unberührte 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 die 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:

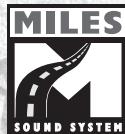
Dieser Vertrag wird durch die Installation der Software wirksam. THQ behält sich das Recht vor, diesen Vertrag ohne Vorankündigung und Begründung zu beenden. Ihr Recht zur Nutzung dieser Software endet sofort in dem Fall, dass Sie mit diesem Vertrag nicht mehr einverstanden sind oder diese Software entgegen 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 Vertragslücke dahingehend durch gemeinsame Vereinbarungen auszufüllen, dass der beabsichtigte wirtschaftliche Zweck in zulässiger Weise am ehesten erreicht wird.

THQ Entertainment GmbH, Krefeld, September 2007

© 2007 THQ Inc. Developed by Relic Entertainment. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2007 by RAD Game Tools, Inc. DivX is a registered trademark of DivX, Inc., in the USA and other countries. Havok.com™; © Copyright 1999-2007 Havok.com Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See [www.havok.com](http://www.havok.com) for details. Portions of this software are copyright © 2008 The FreeType Project. 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 Opposing Fronts 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.



Multiplayer Connectivity by Quazal. This product contains copyrighted material owned or distributed under authority by Quazal Technologies, Inc. Copyright 1998-2006, Quazal Technologies Inc. All Rights Reserved.

## NOTIZEN

## THQ CUSTOMER SERVICES

### AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline  
**1902 222 448**  
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 deutschen Festnetz,  
ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)  
für **spielinhaltliche** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **01805 605511**  
(€ 0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz,  
ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)  
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  
**TLF. 91 799 18 75** (De Lunes a Viernes de 10.00 a 14.00 horas  
y de 16.00 a 19.00 horas)  
El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.  
Visita nuestra web:  
Registra tu juego en [www.thq-games.es](http://www.thq-games.es) para acceder a los trucos, al material exclusivo de los juegos, las preguntas frecuentes y al soporte técnico online.

### FRANCE

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

### ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro  
Servizio Assistenza Tecnica:  
E-mail: [assistenza@thq.com](mailto:assistenza@thq.com)  
Telefonando a: **02 89418552**  
Lunedì, Mercoledì e Giovedì dalle 14 alle 18.  
Tariffa urbana per chiamate 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:

Telefoon **+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

### 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)  
[apoioaconsumidor@ecofilmes.pt](mailto:apoioaconsumidor@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

### 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-games.com](http://www.thq-games.com)  
for FAQs and full online support