

INHALTSVERZEICHNIS

I. Start	5
1. Hardware	5
Mindestanforderungen	5
Empfohlene Konfiguration	5
Für eine optimale Leistung	5
Für Netzwerkspiele	5
Im lokalen Netzwerk (2 bis 8 Spieler)	5
2. Installation/Deinstallation	5
Installation	5
Reparatur/Deinstallation	6
3. Konventionen in diesem Handbuch	6
II. Geopolitischer Hintergrund	7
III. Conflict Zone spielen: Menüfunktionen	8
1. Neue Kampagne	8
2. Spiel fortsetzen	9
3. Mission wiederholen	10
4. Multiplayer	10
Regeln für den Multiplayer-Modus	10
Netzwerkspiel- und Kampfmodus	11
5. Optionen	13
Spielerprofile	14
Spieloptionen	14
Grafikoptionen	16
Sound-Einstellungen	17
6. Credits	17
7. Pausemenü - [ESC]	17
IV. Spieloberfläche	18
1. Kamerasteuerung und Ausrichtung	18
Kamerasteuerung	18
Ausrichtung	19
2. Die Ressourcen	20
Die Kommandopunkte	20
Die Popularitätsrate	20
Die Energieversorgungsrate	20
3. Eine Basis errichten	21
Gebäude errichten	21
Fahrzeuge bauen und Soldaten ausrüsten	21
Schnellasten für die Errichtung von Gebäuden und Einheiten – [POS 1] und [ENDE]	22
4. Einheiten steuern	22
Einheiten auswählen	22
Befehle für Einheiten	23
V. Die Kommandeure	26
1. Übertragung einer Basis	26
2. Übernahme und Zuteilung von Einheiten	27
3. Einem Kommandeur Befehle erteilen	27
4. Die verschiedenen Kommandeure	28
Kommandeure der ICP	28
Kommandeure von GHOST	28
VI. Leitfaden zur Taktik	30

1. Anweisungen zum Verhalten - [D], [S], [A]	30
2. Sichtfeld und -höhe	31
3. Panzerung und Lebenspunkte	31
4. Neutralisieren	31
5. Erfahrung der Einheiten	31
VII. Das ICP-Lager	32
1. Vorstellung	32
2. Popularitätspunkte für die ICP	32
3. Kommandopunkte für die ICP	32
4. Strategien für die ICP	32
5. Die Einheiten der ICP	32
Infanterie-Einheiten	32
Landfahrzeuge	34
Lufteinheiten	35
Marine	36
Gebäude	37
6. Der Technologiebaum der ICP	39
Außenposten	39
7. Produktionszentren der ICP-Einheiten	40
VIII. Das GHOST-Lager	41
1. Vorstellung	41
2. Popularitätspunkte für GHOST	41
3. Kommandopunkte für GHOST	41
4. Strategien für GHOST	41
5. Die Einheiten von GHOST	41
Infanterie-Einheiten	41
Landfahrzeuge	43
Lufteinheiten	45
Marine	46
Gebäude	46
6. Der Technologiebaum für GHOST	49
7. Produktionszentrum der GHOST-Einheiten	49
IX. Die K.I.-Gegner	50
1. M. Young	50
2. R. Johansson	50
3. U. Sakato	50
4. A. Ivanov	50
5. M. Schmidt	50
6. P. Leblanc	51
7. V. Sanchez	51
8. S. Al Ghassan	51
9. F. Biondi	51
10. A. Sonko	51
11. L. Tadic	51
X. Standard-Tastenkongfiguration	52
XI. Level-Editor	53
XII. Minileitfaden für die ICP-Kampagne	53
1. ICP01: Intervention gefordert	53
2. ICP02: Übertragung gestört	53
3. ICP03: Humanitäre Mission	53
XIII. Credits	54
Support	58

I. START

1. Hardware

Mindestanforderungen

- Windows® 95/98/Me/2000
- Intel® Pentium II®-Prozessor 300 Mhz oder gleichwertig
- 128 MB RAM
- 600 MB verfügbarer Festplattenspeicher
- 4x CD-ROM-Laufwerk
- 3D AGP Grafikkbeschleunigungskarte mit 8 MB, 100% kompatibel mit Direct3D™ (Typ: Nvidia TnT), oder 16 MB PCI-Karte, die 100% kompatibel mit Direct3D™ ist.
- 100% Sound Blaster®-kompatible Soundkarte
- 100% Microsoft®-kompatible Maus
- DirectX™ 8.0 (im Spiel enthalten) oder neuere Version

Empfohlene Konfiguration

- Windows® 95/98/Me/2000
- Intel® Pentium III®-Prozessor 500 Mhz oder gleichwertig
- 128 MB of RAM
- 600 MB verfügbarer Festplattenspeicher
- 24x CD-ROM-Laufwerk
- 3D-Grafikbeschleunigungskarte mit 32 MB, 100% kompatibel mit Direct3D™ (Typ: Nvidia GeForce)
- 100% Sound Blaster®-kompatible Soundkarte
- 100% Microsoft®-kompatible Maus
- DirectX™ 8.0 (im Spiel enthalten) oder neuere Version

Für eine optimale Leistung

- Windows® 95/98
- Intel Pentium III®-Prozessor 733 Mhz oder gleichwertig
- 128 MB of RAM
- 600 MB verfügbarer Festplattenspeicher
- 24x CD-ROM-Laufwerk
- 3D-Grafikbeschleunigungskarte mit 32 MB, 100%

kompatibel mit Direct 3D™ (Typ: Nvidia GeForce)

- 100% Sound Blaster®-kompatible Soundkarte
- 100% Microsoft®-kompatible Maus
- DirectX™ 8.0 (im Spiel enthalten) oder neuere Version

FÜR NETZWERKSPIELE

Im Internet (2 bis 4 Spieler)

- 56K-Modem
- TCP/IP-kompatible Internetverbindung
- 1 Spiel-CD-ROM pro Spieler

Im lokalen Netzwerk (2 bis 8 Spieler)

- IPX- oder TCP/IP-kompatibles Netzwerk
- 1 Spiel-CD-ROM pro Spieler

Die Spiel-CD-ROM enthält eine "Matchmaking"-Software, mit der Sie im Internet Mitspieler finden können.

Wichtiger Hinweis: Um eine optimale Spielqualität zu erzielen, sollten Sie sicherstellen, dass Ihr System über die neuesten Treiber für CD-ROM-Laufwerk, Sound- und Grafikkarten verfügt.

2. Installation/Deinstallation

Installation

Legen Sie die Conflict Zone-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.

Wenn die Autorun-Funktion aktiviert ist, erscheint nach wenigen Sekunden das Installationsmenü.

Hinweis: Erscheint das Installationsmenü nicht, doppelklicken Sie auf Ihrem Desktop auf "Arbeitsplatz". Doppelklicken Sie dann auf das Symbol für das CD-ROM-Laufwerk und anschließend auf "install.exe", um das Installationsmenü aufzurufen.

Wählen Sie im Menü die Option "Installieren", um mit der Installation zu beginnen. Folgen Sie dabei genau den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Für ein fehlerfreies Funktionieren von Conflict Zone muss DirectX™ Version 8.0 auf Ihrem Computer installiert sein. Sollte dies nicht der Fall sein, schlägt das Installationsprogramm Ihnen vor, DirectX™ Version 8.0 zu installieren (oder ein Update auf Version 8.0 durchzuführen).

Nach der Installation des Spiels klicken Sie auf:

- "Lies mich", um die neuesten Informationen über das Produkt zu lesen.
- "Spielen", um Conflict Zone zu starten.
- "Beenden", um zu Windows® zurückzukehren.

Selbst wenn Sie eine vollständige Installation ausgewählt haben, müssen Sie die CD zum Starten des Spiels im Laufwerk lassen.

Reparatur/Deinstallation

Für den Fall, dass Sie Probleme haben oder das Spiel nicht richtig installiert worden ist, empfehlen wir Ihnen, das Spiel zu deinstallieren und anschließend neu zu installieren.

Dafür müssen Sie im Installationsmenü die Option "Deinstallieren" auswählen.

3. Konventionen in diesem Handbuch

- Die Tasten der Tastatur werden in eckigen Klammern angegeben (z. B: [LEERTASTE]).
- "Klicken auf" bedeutet, sofern nichts anderes angegeben ist, "mit der linken Maustaste anklicken".
- Text in Anführungszeichen bezeichnet einen auf dem Bildschirm erscheinenden Text (z. B: "Kampagne").
- Mit "Einheiten" werden, sofern nichts anderes angegeben ist, Truppen und Gebäude bezeichnet.
- Mit "Truppen" werden Infanteristen und Fahrzeuge bezeichnet.

II. GEOPOLITISCHER HINTERGRUND

Im Jahre 2010 ist die geopolitische Lage stark verändert. Große wirtschaftlich-politische Blöcke nach dem Modell der Europäischen Gemeinschaft befinden sich im Aufbau. Die meisten Länder der Welt gehören einem dieser Blöcke an. Die übrigen Länder sind unabhängig geblieben.

Die großen Blöcke sind demokratisch organisiert und politisch moderat. Wenn auch das Risiko eines globalen Konfliktes endgültig beseitigt scheint, so ist doch die Möglichkeit eines Bürgerkrieges oder eines bilateralen Krieges durchaus gegeben.

Zur Bekämpfung dieser Probleme haben die großen Blöcke sich in einer Organisation für Vermittlung und Intervention zusammengeschlossen: der ICP (International Corps for Peace – internationale Friedenstruppe). Die UNO und die NATO sind aufgelöst worden, und die ICP, mit Sitz in Genf, ist die Nachfolge-Organisation. Die autonome und einflussreiche ICP verfügt über die erforderliche Überzeugungskraft, um in Krisensituationen friedliche Kompromisse herbeizuführen. Das reicht allerdings nicht immer...

Die ICP besitzt auch die Möglichkeit, im Falle von Krisen, die sich nicht auf friedlichem Wege bewältigen lassen, militärische Schritte einzuleiten. Ihr Ziel ist die Wiederherstellung des Friedens und der Schutz der Zivilbevölkerung. Die Streitkräfte der ICP setzen sich aus Truppen und Material aus allen Mitgliedsstaaten zusammen.

Mit militärischer Kraft alleine ist es aber nicht getan: Natürlich sind bei jeder Krise auch die Medien präsent. Sie haben einen enormen Einfluss auf die öffentliche Meinung, und die kriegführenden Parteien müssen sich

damit abfinden, wenn sie weiterhin ernst zu nehmende politische Mächte bleiben wollen. Die ICP wie auch die Länder, gegen die sie vorzugehen hat, müssen das bestmögliche Image bewahren und außerdem darauf achten, keine groben Patzer zu begehen. Das Bild in den Medien ist also ebenso wichtig, wie der militärische Aspekt. Diejenige Partei, die dies übersieht, ist deutlich im Nachteil und würde schnurstracks auf eine eiskalte politische Niederlage zusteuern.

GHOST ist ein Geheimbund großer multinationaler Gesellschaften und unabhängiger Länder. Sein Ziel ist die Wahrung der Interessen der Mitglieder. Für dieses Ziel ist GHOST bereit, die internationale Szene aufzumischen und Krisensituationen zu schaffen, um somit die Glaubwürdigkeit der ICP zu untergraben und Abstimmungen, die den Interessen ihrer Mitglieder entgegenstehen, zu verhindern. GHOST ist nicht zu bremsen...

Bei Conflict Zone kann der Spieler zwei verschiedene Rollen übernehmen:

- General der ICP. Seine Aufgabe besteht darin, die Kapitulation des Aggressors zu erwirken, und gleichzeitig die Schäden in der Zivilbevölkerung so gering wie möglich zu halten, denn er hat die Verantwortung für sie.
- General von GHOST. Dieser wird von einem Land angeheuert, das mit der ICP in Konflikt steht (Aggressor-Land). Seine Aufgabe besteht darin, den Rückzug der ICP-Truppen zu bewirken.

In beiden Fällen muss der Spieler militärische Aktionen im Gelände leiten und dabei das Image seiner Seite wahren, sowie versuchen, seinen Gegner zu schwächen.

III. CONFLICT ZONE SPIELEN: MENÜFUNKTIONEN



Klicken Sie im Installationsmenü auf "Spielen", um das Spiel zu starten.

Nach der Einleitungssequenz erscheint das Hauptmenü des Spiels.

Um die Einleitung zu überspringen und direkt zum Hauptmenü zu gelangen, drücken Sie [ESC] oder die [LEERTASTE].

Sie können sich mit der Tastatur oder mit der Maus durchs Hauptmenü bewegen:

- Tastatur: Mit [↑] und [↓] wählen Sie Menüeinträge aus. Durch Drücken der [EINGABE]-Taste bestätigen Sie Ihre Wahl.

- Maus: Bewegen Sie den Mauszeiger auf einen Menüeintrag und klicken Sie darauf, um Ihre Wahl zu bestätigen.

Im Folgenden wird die Navigation durch die Menüs unter Verwendung der Maus beschrieben.

1. Neue Kampagne



Sie können eine von zwei in Conflict Zone verfügbaren Kampagnen starten oder eine Übungsmission (als Mitglied der ICP) absolvieren. Beide Kampagnen bestehen aus jeweils 16 aufeinander folgenden Missionen mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad. Die Kampagnen werden mit fortschreitendem Spielverlauf komplexer und dementsprechend wird auch das Aufgabengebiet des Spielers umfangreicher. Daher werden ihm zu seiner Unterstützung Kommandeure zugeteilt (maximal 4). Die Kampagnen sind unabhängig und lassen sich in beliebiger Reihenfolge spielen. Die Reihenfolge, in welcher die Missionen innerhalb der Kampagnen aufeinander folgen, ist dagegen festgelegt. Wurde eine Mission nicht erfolgreich durchgeführt, kann sie so oft wie nötig wiederholt werden. Sobald eine Mission zum ersten Mal gewonnen wurde, kann der Spieler sich an die nächste Mission machen, und sein Fortschritt wird in seinem Spielerprofil registriert.

- **"ICP-Kampagne: Wächter des Friedens".** In der ICP-Kampagne stehen Sie an der Spitze der Bodentruppen der ICP. Als General haben Sie die Aufgabe, die ICP-Truppen zu befehligen, um bei schwierigen Konflikten einzugreifen und die Angriffe des Aggressor-Landes zu unterbinden.

- **"GHOST-Kampagne: Die Macht der Finsternis".** In der GHOST-Kampagne übernehmen Sie die Rolle des Militärschefs dieser Geheimorganisation, die danach

strebt, die ICP zu schwächen und ihren eigenen Profit zu vermehren. Seine Vorgehensweise? Kleinere Länder manipulieren und sie gegen ihre Nachbarn aufhetzen.

- **Tutorial: Übungsmission".** Das Tutorial besteht aus einer einzigen Übungsmission, mit deren Hilfe Sie die Grundlagen des Spiels verstehen lernen: Handhabung der Kameras und der Oberfläche, Einrichtung einer Basis, Einsatz der Einheiten und der Kommandeure.

Es stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. ("**Leicht**", "**Mittel**", "**Schwer**")

Der Schwierigkeitsgrad bestimmt, wie viele Gegner Sie haben und wie aggressiv und durchtrieben diese sind. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto komplexer und ausgefeilter sind die Strategien Ihrer Gegner. Sie müssen daher wirklich Ihr Bestes geben. Ebenso sind bestimmte Missionsziele je nachdem leichter oder schwerer zu erreichen. Wir empfehlen Ihnen, zunächst den Schwierigkeitsgrad "**Mittel**" (voreingestellter Schwierigkeitsgrad) auszuwählen. Sie können diesen dann im Verlauf der Kampagne immer noch ändern, falls er Ihren Anforderungen nicht gerecht wird.

Mit "Weiter" können Sie eine Kampagne dort wieder aufnehmen, wo Sie aufgehört haben, d. h. am Anfang der ersten Mission, die Sie noch nicht bewältigt haben. Auf diese Weise können Sie auch den für die Kampagne gewählten Schwierigkeitsgrad ändern.

2. Spiel fortsetzen



Hiermit können Sie ein bereits gespeichertes Spiel wieder aufnehmen. Die Liste aller gespeicherten Spiele erscheint auf dem Bildschirm. Klicken Sie auf eins davon und anschließend auf "Laden".

3. Mission wiederholen



Diese Option ermöglicht Ihnen, jede bereits abgeschlossene Mission einer Kampagne unter dem Profil des aktuellen Spielers zu wiederholen. Die Liste aller spielbaren Missionen erscheint auf dem Bildschirm. Sie werden in der Reihenfolge aufgeführt, in der sie im Kampagnenmodus gespielt werden. Sie können die Missionen in jedem beliebigen Schwierigkeitsgrad wiederholen. Klicken Sie auf die Mission, die Sie wiederholen möchten, und anschließend auf "Starten".

4. Multiplayer



REGELN FÜR DEN MULTIPLAYER-MODUS

Beim Multiplayer-Modus gewinnt, wer am längsten überlebt. Ein Spieler scheidet aus, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Er verfügt über keine Einheiten mehr.
- Seine Popularität sinkt unter das angegebene Minimum (sofern diese Option vom Spiel-Host aktiviert wurde).
- Er besitzt kein Gebäude mehr (sofern diese Option vom Spiel-Host aktiviert wurde)

NETZWERKSPIEL- UND KAMPFMODUS

Im Multiplayer-Modus¹ von Conflict Zone sind zwei Spielmodi verfügbar:

- **Netzwerkspielmodus** : Hier können Sie Netzwerkspiele eröffnen oder ihnen beitreten und gegen andere von Menschen oder Computern gesteuerte Gegner antreten.
- **Kampfmodus**² : Hier können Sie Spiele eröffnen und gegen computergesteuerte Gegner antreten.

Über die Option "Multiplayer" im Hauptmenü gelangen Sie zum Bildschirm "Multiplayer-Spiele".

Auf diesem Bildschirm haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Sie können vor der Erstellung oder dem Einstieg in ein Netzwerkspiel die gewünschten Parameter festlegen.
- Sie können auf den Spielkonfigurations-Bildschirm zugreifen, um ein Spiel für den Netzwerkspiel- oder den Kampfmodus einzurichten.

Klicken Sie auf "Erstellen", um den Spielkonfigurations-Bildschirm aufzurufen.

EINEM NETZWERKSPIEL BEITRETEN

- **Spielername**: Klicken Sie im Textbereich auf "Spielername", um in den Bearbeitungsmodus zu wechseln. Standardmäßig wird Ihnen der Name Ihres Computers vorgeschlagen. Sie können jedoch auch einen beliebigen anderen Namen eingeben, solange dieser nicht länger als 10 Zeichen ist. Dies ist der Name, unter dem Sie auf dem Bildschirm der anderen Spieler erscheinen.
- **Wahl eines Netzwerkprotokolls**: Klicken Sie im Textbereich auf "Protokoll", um zwischen IPX und TCP/IP zu wechseln, je nachdem, welches Protokoll auf Ihrem Computer installiert ist. Sie können nur Spielen beitreten, die unter Verwendung des auf Ihrem Computer gewählten Protokolls eingerichtet wurden.
- **Wahl einer Verbindungsart**: Klicken Sie im Textbereich auf "Verbindung", um zwischen "Lokales Netzwerk" und "Internet" zu wählen, je nachdem, welche Verbindungsart Sie verwenden. Dieser Parameter bestimmt die Optimierung, die zur Verbesserung des Spielflusses vorgenommen wird.

Hinweis : Sie können entweder eine Verbindung zu einem automatisch gefundenen Spiel herstellen oder sich an einem bestimmten Server anmelden, dessen IP-Adresse Sie kennen. In beiden Fällen erscheint sobald ein Server verfügbar ist, die Meldung "Gefundene Spiele",

- **IP-Adresse angeben**: Standardmäßig sucht das Spiel die im Internet oder lokalen Netzwerk verfügbaren Sitzungen anhand der von Ihnen angegebenen Verbindungsart. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen "IP-Adresse", wenn nicht nach verfügbaren Spielen gesucht, sondern eine Verbindung zu einem bestimmten Server hergestellt werden soll. Geben Sie im Feld daneben die IP-Adresse des Servers an (achten Sie darauf, die Adresse fehlerfrei einzugeben).
- **Spiele gefunden**: Im Fenster "Gefundene Spiele" werden alle entdeckten Spiele aufgeführt. Sie bringen die Liste durch Klicken auf die Schaltfläche "Suchen" auf den neuesten Stand. Es werden jeweils der Name, der Kartennamen, die derzeitige Anzahl Spieler und die maximale Anzahl der Spieler angezeigt. Sie können nur Spielen beitreten, bei denen die maximale Anzahl der Spieler noch nicht erreicht wurde. Wenn Sie sich für ein Spiel entschieden haben, klicken Sie auf den Namen des Spiels, um in die Spielerliste aufgenommen zu werden, und dann auf "Verbinden", um zum Konfigurationsbildschirm zu gelangen.

Auf dem Konfigurationsbildschirm geben Sie zunächst an, auf welcher Seite Sie kämpfen möchten (ICP oder GHOST), und wählen dann Ihr Team. Alle anderen Parameter können nur vom Spiel-Host geändert werden. Sobald Sie Ihre Parameter angegeben haben, klicken Sie auf "Bereit" und warten ab, bis der Host das Spiel startet.

NETZWERKSPIEL EINRICHTEN

- **Spielername**: Klicken Sie im Textbereich auf "Spielername", um in den Bearbeitungsmodus zu wechseln. Standardmäßig wird Ihnen der Name Ihres Computers vorgeschlagen. Sie können jedoch auch einen beliebigen anderen Namen eingeben, solange dieser nicht länger als 10 Zeichen ist. Dies ist der Name, unter dem Sie auf dem Bildschirm der anderen Spieler erscheinen.
- **Wahl eines Netzwerkprotokolls**: Klicken Sie im Textbereich auf "Protokoll", um zwischen IPX und TCP/IP zu wechseln, je nachdem, welches Protokoll auf Ihrem Computer installiert ist. Nur Spieler, die dasselbe Protokoll verwenden, können Ihrem Spiel beitreten.
- **Wahl einer Verbindungsart**: Klicken Sie im Textbereich auf "Verbindung", um zwischen "Lokales Netzwerk" und

¹ Hierfür ist eine Verbindung zum Internet oder einem lokalen Netzwerk erforderlich.

² Hierfür ist keine Verbindung zum Internet oder einem lokalen Netzwerk erforderlich.

"Internet" zu wählen, je nachdem, welche Verbindungsart Sie verwenden. Dieser Parameter bestimmt die Optimierung, die zur Verbesserung des Spielflusses vorgenommen wird.

• **Name des Servers:** Klicken Sie im Textbereich auf "Server-Name", um in den Bearbeitungsmodus zu wechseln. Sie können einen beliebigen Namen, der höchstens 10 Zeichen umfasst, für Ihr Spiel festlegen. Dies ist der Name, den die anderen Spieler in der Liste der verfügbaren Spiele sehen.

Wenn Sie diese Parameter festgelegt haben, gelangen Sie durch Klicken auf "Erstellen" zum Konfigurationsbildschirm des Spiels.

NETZWERK- ODER KAMPFSPIEL KONFIGURIEREN



• **Kartentyp:** Wählen Sie im Dropdown-Menü auf der rechten Seite eine Spielumgebung aus.

• **Auswahl Spielerseite:** Geben Sie in der Spalte "Seite" an, ob Sie und die computergesteuerten Spieler auf der Seite von ICP oder GHOST kämpfen. Dies ist eine äußerst wichtige Entscheidung, da die beiden Lager aus komplett verschiedenen Einheiten bestehen und völlig entgegengesetzte ethische Standpunkte vertreten.

• **Maximale Spielerzahl:** Die Zahl neben "Max. Spielerzahl" richtet sich nach der gewählten Karte und liegt zwischen 2 und 8.

Hinweis für den Netzwerkmodus: In einem lokalen Netzwerk können maximal 7 Spieler teilnehmen, von denen höchstens drei vom Computer gesteuert werden dürfen. Im Internet können Sie mit maximal 3 Spielern spielen, von denen höchstens zwei vom Computer gesteuert werden dürfen. Wenn Sie auf Spieler warten, können Sie das Spiel starten, sobald ein anderer Spieler die Verbindung hergestellt hat. Sie müssen nicht warten, bis alle verfügbaren Plätze besetzt sind.

Hinweis für den Kampfmodus: : Es dürfen höchstens 3 computergesteuerte Spieler pro Spiel eingesetzt werden.

• **Auswahl der computergesteuerten Gegner:** Conflict Zone schlägt Ihnen mehr als 10 verschiedene computergesteuerte Gegner (K. I. - künstliche Intelligenz) vor (im Kapitel „K.I.-Gegner“ finden Sie eine Beschreibung dieser Gegner). All diese Gegner haben unterschiedliche Fähigkeiten und einen eigenen Stil. Klicken Sie in der Spalte "Name" unter Ihrem Namen auf eine unbesetzte Position, um einen vom Computer gesteuerten Gegner zu aktivieren. Wenn die Gegner sich in Position befinden, müssen Sie sich nur noch entscheiden, gegen welchen Sie antreten möchten. Dazu klicken Sie auf seinen Namen und gehen die Dropdown-Liste durch. Danach müssen Sie nur noch festlegen, auf welcher Seite Ihr Gegner kämpfen soll (Sie haben die Wahl zwischen ICP und GHOST).

• **Ausgangsressourcen:** Klicken Sie im Textbereich auf "KP" und "PP", um zu Spielbeginn die Kommandopunkte und die Popularität der Spieler festzulegen. Mit der linken Maustaste erhöhen Sie den Wert, mit der rechten Maustaste verringern Sie ihn.

• **Medien nutzen:** Aktivieren Sie die Option "Medien", wenn Sie möchten, dass die Ereignisse sich auf die Popularität der Spieler auswirken. Die Spieler müssen dann darauf achten, dass Ihre Popularität nicht unter einen bestimmten Mindestwert sinkt. Ist die Option deaktiviert, so sind die Popularitätsraten der Spieler (und der Technologiebaum) unveränderlich auf ihren Ausgangswert eingestellt.

• **Minimale Popularität:** "PP Min." gibt den Popularitätsgrad an, der nicht unterschritten werden darf, da der Spieler ansonsten als besiegt gilt. Mit der linken Maustaste erhöhen Sie den Wert, mit der rechten Maustaste verringern Sie ihn. Wenn die Option "Medien" deaktiviert ist, können Sie nicht auf "PP Min." zugreifen.

• **Teamauswahl:** Bei mehr als 2 Spielern ist es möglich, Teams zu bilden. Um Änderungen an Ihrem Team vorzunehmen, klicken Sie in der Spalte "Team" auf den Namen Ihres Teams. Im Teammodus schießen die Verbündeten sich nicht über den Haufen und verfolgen dieselben Ziele.
Hinweis: Computergesteuerte Teammitglieder sind kooperativ und zögern nicht, Ihren Teammitgliedern zu Hilfe zu eilen, wenn diese in Schwierigkeiten stecken!

• **Schnelles Spiel:** Aktivieren Sie die Option "Kurzes Spiel", wenn ein Spieler als besiegt gelten soll, sobald er keine Gebäude mehr besitzt.

• **Chat-Fenster:** Unter der Spielerliste befindet sich ein Fenster, über das die Teilnehmer sich vor Spielbeginn miteinander unterhalten können. Die gesendeten Nachrichten sind für alle Spieler sichtbar und werden jeweils durch den Verfasseramen eingeleitet. Zum Senden einer Nachricht geben Sie den gewünschten Text ein und drücken anschließend die [EINGABE]-Taste

Hinweis für den Netzwerkmodus: Auch hier kann während des Spiels ein Chat-Fenster zum Nachrichtenaustausch mit anderen Spielern aktiviert werden. Es wird durch Drücken von [C] aufgerufen, und die eingegebene Nachricht wird an alle Spieler gesendet, wenn Sie die [EINGABE]-Taste drücken. Die Mitglieder eines Teams können sich untereinander private Nachrichten schicken, indem Sie mit der Taste [W] in den Modus für Privatgespräche wechseln. Mit der Taste [W] können Sie jederzeit zurück in den öffentlichen Modus wechseln

• **Qualität der Verbindung:** Bei Netzwerkspielen geben die Farbdioden links neben den Spielernamen Aufschluss über die Qualität der Verbindung zwischen dem Server und den Spielern. Grün bedeutet, dass die Verbindungsqualität zufriedenstellend ist.

• **Spiel starten:** Der Host des Spiels kann auf "Starten" klicken, sobald alle menschlich gesteuerten Spieler ihre Spielbereitschaft bestätigt haben ("Bereit" in der Spalte "Status"). Bei einem Spiel im Kampfmodus sind die computergesteuerten Gegner allzeit bereit!

5. Optionen



Der Eintrag "Optionen" des Hauptmenüs enthält vier Untermenüs:

- **"Spieler"** : Verwaltung der Benutzerprofile.
- **"Voreinstellungen"** : Festlegen der Einstellungen für das Spiel.
- **"Anzeige"** : Festlegen der Parameter für die Anzeige.
- **"Sound"** : Einstellen der Lautstärke.

SPIELERPROFIL



Es ist möglich, mehrere Spielerprofile einzurichten, wenn verschiedene Benutzer Conflict Zone auf demselben Computer spielen.

In Ihrem Benutzerprofil werden folgende Informationen gespeichert: die von Ihnen verfolgte Strategie, Ihr Fortschritt in der Kampagne, alle Spieleinstellungen und die Entwicklung Ihrer Kommandeure.

- Zur Einrichtung eines Profils klicken Sie auf "Erstellen". Standardmäßig wird Ihnen der Name Ihres Computers vorgeschlagen. Sie können jedoch auch einen beliebigen anderen Namen eingeben, solange dieser nicht länger als 10 Zeichen ist. Drücken Sie die [EINGABE]-Taste, um das Profil zu speichern.
- Sie löschen ein Profil, indem Sie den betreffenden Namen markieren und dann auf "Löschen" klicken.
- Um ein Profil umzubenennen, klicken Sie auf den betreffenden Namen, geben den neuen Namen ein und drücken die [EINGABE]-Taste.

SPIELOPTIONEN



³ Mit Ausnahme des "Modus", der bei allen Profilen gleich ist.

In diesem Menü können verschiedene Spieloptionen eingestellt werden.

- **"Spielgeschwindigkeit":** Ändert die Geschwindigkeit, mit der die Zeit im Spiel vergeht.
- **"Scroll-Geschwindigkeit":** Ändert die Geschwindigkeit, mit der die Kamerasicht im Spiel gewechselt wird.
- **"Mausempfindlichkeit":** Ändert die Drehgeschwindigkeit der Kamera.
- **"Feedback":** Ändert die Anzahl der geschriebenen und gesprochenen Nachrichten, die der Spieler über die Oberfläche und von den Einheiten empfängt. Dieser Wert kann auf Null gesetzt werden, wenn man keine Nachrichten erhalten möchte.
- **"Untertitel":** Gibt an, ob Untertitel angezeigt werden sollen, sobald eine der Figuren sich an den Spieler wendet.
- **"Kamera-Erschütterung":** Gibt an, ob Erschütterungen spürbar sein sollen, wenn in Kameranähe Explosionen stattfinden.
- **"Fernseh-Videos":** Gibt an, ob als Ergänzung zu den Mediennachrichten auch Videos abgespielt werden sollen (unabhängige oder propagandistische Fernsehnachrichten).
- **"Tastaturbelegung":** Ermöglicht den Zugriff auf das Menü zur benutzerdefinierten Belegung der Schnelltasten.

TASTATURBELEGUNG



In diesem Menü können Sie bestimmte in Conflict Zone verwendete Schnelltasten neu definieren. Bevor Sie die Zuordnungen ändern, wählen Sie im Dropdown-Menü "Konfiguration" die Option "Benutzerdefiniert". Anschließend gehen Sie wie folgt vor:

- Klicken Sie auf die zu ändernde Schnelltaste.
- Klicken Sie auf "Ändern".
- Geben Sie die neue Taste an.

Wiederholen Sie diesen Vorgang so oft wie nötig und klicken Sie dann auf "Annehmen", um die Schnelltasten zu speichern.

Hinweis: Jede Taste kann nur jeweils einer Funktion zugeordnet werden. Falls eine Schnelltaste sich nicht festlegen lässt, sollten Sie überprüfen, ob sie bereits anderweitig verwendet wird

Um die Standardkonfiguration wiederherzustellen, wählen Sie im Dropdown-Menü "Konfiguration" einfach die Option "Standard".

Wenn Sie während des Spiels [F1] drücken, wird eine Liste der derzeit geltenden Schnelltasten eingeblendet.

GRAFIKOPTIONEN



- **"Konfiguration"**: Bei den Optionen "Niedrig", "Mittel", "Hoch" und "Standard" handelt es sich um vordefinierte Einstellungen, die nicht verändert werden können. Über die Option "Benutzerdefiniert" können Sie die einzelnen Parameter ändern und dann speichern.
- **"Modus"**: Über diese Option können Sie die Auflösung (je nach Grafikkarte sind Einstellungen zwischen 640x480 und 1600x1200 möglich) und den Farbmodus (16 oder 32 Bit) ändern.
- **"Grafikdetails"**: Passen Sie mit dem Schieberegler die Qualität der Wiedergabe von Objekten an die Leistung Ihres Computers an.
- **"Sichtweite"**: Passen Sie mit dem Schieberegler die Tiefe des Sichtfelds an die Leistung Ihres Computers an.
- **"Bäume"**: Passen Sie mit dem Schieberegler die Anzahl der angezeigten Bäume an die Leistung Ihres Computers an.
- **"Speichern"**: Hiermit übernehmen Sie die gewählten Einstellungen und speichern Ihre benutzerdefinierte Konfiguration.
- **"Erweitert"**: Hiermit rufen Sie die erweiterten Grafikooptionen auf.

ERWEITERTE GRAFIKOPTIONEN



Im Menü "Erweiterte Grafikoptionen" stehen Grafikeffekte zur Verfügung, die aktiviert oder deaktiviert werden können: Wolken, atmosphärische Effekte, pyrotechnische Effekte, Lens Flares, Spuren und sichtbare Schäden. Zur Verbesserung des Spielflusses können Sie einige Effekte deaktivieren. Klicken Sie zum Bestätigen Ihrer Auswahl auf "Speichern".

SOUND-EINSTELLUNGEN



Stellen Sie mit dem Schieberegler die Lautstärke von Geräuschen, Stimmen und Musik ein. Klicken Sie auf das Kästchen "3D-Sound", um die räumliche Darstellung des Sounds zu aktivieren oder zu deaktivieren.

Klicken Sie zum Speichern Ihrer Einstellungen auf "OK".

6. Credits

Klicken Sie auf "Credits", um zu sehen, wer an der Entwicklung von Conflict Zone mitgearbeitet hat. Durch Drücken der [ESC]-Taste oder der [LEERTASTE] gelangen Sie zum Hauptmenü.

7. Pausenmenü - [ESC]

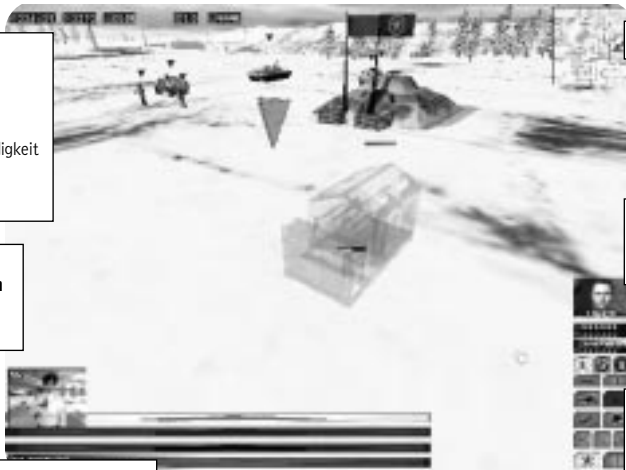
Wenn Sie während des Spielverlaufs die [ESC]-Taste drücken, wird das Spiel unterbrochen und das nachfolgende Menü angezeigt. Durch erneutes Drücken der [ESC]-Taste setzen Sie das Spiel fort.



- **"Spiel speichern"**: Das Spiel wird gespeichert.
- **"Spiel laden"**: Hiermit laden Sie ein Spiel.
- **"Optionen"**: Hier können die Spieloptionen geändert werden.
- **"Spiel beenden"**: Hiermit beenden Sie das aktuelle Spiel und kehren zum Hauptmenü zurück.
- **"Spiel fortsetzen"**: Hiermit setzen Sie das Spiel fort.

⁴ Ein Netzwerkspiel kann nicht unterbrochen werden und die Optionen "Spiel speichern" und "Spiel laden" stehen nicht zur Verfügung.

IV. SPIELOBERFLÄCHE



Ressourcen

- Kommandopunkte
- Kommandopunkte/Sek.
- Popularitätspunkte
- Konstruktionsgeschwindigkeit
- Energieversorgungsrate

Mini-Radar

Video- Informationsbereich

- Fernseh-Videos
- Kommandeur-Videos

Menü mit den Befehlen für Kommandeure

Text-Informationsbereich

- Nachrichten der Einheiten
- Nachrichten der Kommandeure
- Nachrichten der Medien
- Nachrichten der Benutzeroberfläche

Schaltflächen für den Zugriff auf Menübefehle

1. Kamerasteuerung und Ausrichtung

Kamerasteuerung

Im Spiel können Sie jederzeit zwischen den vier nachfolgend beschriebenen Kameramodi wechseln. Die Funktionstasten [F2] bis [F5] entsprechen jeweils einem Kameramodus. In Verbindung mit dem Fokus-Modus und den Speicher-/Abruffunktionen der Kamera ermöglichen Ihnen diese Modi, sich ein genaues Bild vom Kriegsschauplatz zu machen.

"Drohnen"-Kamera – [F4]

Dies ist der Standard-Kameramodus.

- Mit den Tasten [←], [→], [↑], [↓] bewegen Sie die Kamera.
- Bewegen Sie den Mauszeiger in Richtung Bildschirmrand, um die Kamera zu drehen.
(Schnellasten: [STRG] + [←] oder [STRG] + [→])
- Bewegen Sie den Mauszeiger nach oben oder unten, um den Neigungswinkel der Kamera zu ändern.
(Schnellasten: [STRG] + [↑] oder [STRG] + [↓])
- Mit den Tasten [Bild auf] und [Bild ab] bzw. dem Mousrad ändern Sie die Kamerahöhe.

Zentrierte Sicht – [F5]

Dieser Modus ist der freien Sicht sehr ähnlich und nutzt auch die gleichen Schnellasten.

- Mit den Tasten [←], [→], [↑], [↓] wird die Kamera bewegt.

- Bewegen Sie den Mauszeiger in Richtung Bildschirmrand, um die Kamera zu drehen

Hinweis: Der Rotationsmodus der Kamera ist hierbei anders, denn die Kamera wird um den Zielpunkt gedreht.

- Bewegen Sie den Mauszeiger nach oben oder unten, um den Neigungswinkel der Kamera zu ändern.
- Mit den Tasten [Bild auf] und [Bild ab] bzw. dem Mousrad vergrößern Sie den Zielpunkt.

"Satelliten"-Ansicht – [F2]

In diesem Modus befindet die Kamera sich in der Fliegersicht und zeigt stets in die gleiche Richtung.

- Mit den Tasten [←], [→], [↑], [↓] und/oder dem Mauszeiger bewegen Sie die Kamera.
- Mit den Tasten [Bild auf] und [Bild ab] bzw. dem Mousrad ändern Sie die Kamerahöhe.

"Kampf"-Ansicht – [F3]

In diesem Modus befindet die Kamera sich in der perspektivischen Sicht (fester Winkel) und zeigt stets in die gleiche Richtung.

- Mit den Tasten [←], [→], [↑], [↓] und/oder dem

Mauszeiger bewegen Sie die Kamera

- Mit den Tasten [STRG] + [↑] oder [STRG] + [↓] ändern Sie den Neigungswinkel und die Höhe der Kamera.
- Mit den Tasten [Bild auf] und [Bild ab] bzw. dem Mausrad ändern Sie die Kamerahöhe.

Der Fokusmodus - [F]-Taste oder auf das Mausrad drücken

In allen Kameraperspektiven können Sie die Kamera durch Drücken von [F] oder Drücken des Mausrads auf die gewählten Einheiten ausrichten. Mit den Tasten [Bild auf] und [Bild ab] (oder dem Mausrad) können Sie die aktuelle Auswahl vergrößern/verkleinern. Die Kamera verfolgt die gewählten Einheiten so lange, bis Sie erneut [F] (oder das Mausrad) drücken.

Kamerapositionen speichern/abrufen – [4], [5], [6] / [1], [2], [3]

Sie können drei Kamerapositionen speichern und abrufen.

Mit den Tasten [4], [5], [6] des Ziffernblocks speichern Sie die aktuelle Kameraposition.

Mit den Tasten [1], [2], [3] des Ziffernblocks rufen Sie

die unter [4], [5] und [6] gespeicherten Kamerapositionen wieder ab.

Ausrichtung

Mit Hilfe von drei Informations- und Ortungssystemen können Sie exakt die Orte ermitteln, an denen Ihre Truppen eingreifen müssen.

Der Mini-Radar

Oben rechts auf dem Bildschirm befindet sich der Mini-Radar, der einen Überblick über das gesamte Gelände verschafft. Ihr derzeitiges Sichtfeld ist durch ein blaues Trapez gekennzeichnet. Wenn Sie die Kameraeinstellung ändern, wird das Trapez sofort an die neue Einstellung angepasst. Mit dem Mini-Radar können Sie sich sofort zu einem beliebigen Punkt im Gelände begeben: Wenn Sie auf die Kartenmitte zeigen, vergrößert sich die Karte um das Doppelte. Durch Klicken auf einen Punkt auf dem Mini-Radar, gelangen Sie zu eben diesem Ort. Um schnell von einem Ort zum anderen zu gelangen, können Sie auch die Maustaste gedrückt halten, während Sie den Mauszeiger auf dem Mini-Radar bewegen. In Kriegszeiten kann ein solcher Zeitvorsprung über Sieg und Niederlage entscheiden!

DIE STRATEGISCHE KARTE – [TAB]



Durch Drücken der [TAB]-Taste wird die strategische Karte aufgerufen, bei der es sich um eine vergrößerte und detailliertere Version des Mini-Radars handelt. Anhand von Symbolen und Pfeilen werden die Positionen und Bewegungen Ihrer Truppen angegeben und natürlich auch die der anderen in den Konflikt verwickelten Parteien, sofern diese sich im Sichtfeld Ihrer Einheiten aufhalten. Die Legende auf der rechten Seite gibt Aufschluss darüber, wem welche Einheiten und Gebäude gehören. Mobile Einheiten sind an Dreiecken zu erkennen, die jeweils in die Richtung zeigen, in welche die Einheiten sich bewegen. Gebäude werden in Form von Rechtecken dargestellt. Ausgewählte oder Angriffen ausgesetzte Einheiten blinken, damit sie leichter auszumachen sind. Durch erneutes Drücken der [TAB]-Taste wird die strategische Karte wieder ausgeblendet.

Hinweis:

Hinweis : Wenn Sie mit Hilfe eines Spions ein Radar oder eine Kommandozentrale anbringen

möchten, können Sie dank der strategischen Karte die Positionen und Bewegungen der feindlichen Truppen verfolgen!

Infobereiche und Kamerabewegungen

Unten links auf dem Bildschirm sehen Sie die Nachrichten, die Ihnen von Ihren Einheiten, Ihren Kommandeuren, den Medien usw. geschickt werden. Der Infobereich enthält stets die 5 zuletzt empfangenen Nachrichten. Wenn Sie auf eine dieser Nachrichten klicken, wird automatisch die Kameraposition verändert, so dass die Kamera auf den Ort zeigt, von dem die Nachricht gesendet wurde.

Hinweis : Durch Drücken der [EINGABE]-Taste wird die Kamera automatisch auf den Ort gerichtet, von dem die letzte Nachricht erhalten wurde. Dies erweist sich insbesondere in einem Notfall als äußerst hilfreich.

2. Die Ressourcen

Geld ist die Seele des Krieges, doch in Conflict Zone kommt es nicht nur aufs Geld an. Ihr Erfolg hängt davon ab, wie gut Sie die drei folgenden Ressourcen im Griff haben: Ihre Kommandopunkte, Ihre Popularitätsrate und die Energieversorgung Ihrer Basen. Die Ressourcenanzeige oben links auf Ihrem Bildschirm gibt Ihnen stets Aufschluss über Ihre Kommandopunkte und Ihre Popularität. Wenn Sie eines Ihrer Gebäude markieren, wird die zugehörige Energieversorgungsrate angezeigt.



Die Kommandopunkte

Die Kommandopunkte dienen zum Errichten von Gebäuden, Ausrüsten der Truppen und Bauen von Kampffahrzeugen. Sie werden Ihnen ständig von der obersten Befehlsleitung zugeteilt, und zwar in der daneben angegebenen Geschwindigkeit, die für die Anzahl der pro Sekunde gewonnenen Kommandopunkte steht. Wenn Sie auf Seiten der ICP spielen, erhalten Sie außerdem Prämien, wenn es Ihnen gelingt, Zivilisten zu retten. Dazu müssen Sie allerdings ein Flüchtlingslager errichten und die Zivilisten mit Transport-Helikoptern aus ihren Dörfern befreien.



Die Popularitätsrate

Die Popularitätsrate wird in Prozent ausgedrückt und spiegelt das Vertrauen wider, das die oberste Befehlsleitung in Sie hat. Um ein Gebäude oder eine Einheit zu kaufen, müssen Sie über eine bestimmte Popularitätsrate verfügen, die sich jeweils nach dem Gebäude bzw. der Einheit richtet. Ihre Popularität steht in direktem Zusammenhang mit Ihren militärischen Fähigkeiten und bestimmt außerdem Ihren Technologiebaum. Wenn Sie der Doktrin Ihres Lagers entsprechend handeln, steigt Ihre Popularität und Ihr Technologiebaum wächst. Verstoßen Sie allerdings gegen diese Doktrin, sinkt Ihre Popularität drastisch, was zur Folge hat, dass Ihnen der Zutritt zu bestimmten

Gebäuden und Einheiten versagt bleibt, weil Ihre Popularitätsrate nicht hoch genug ist.

Hinweis : Weitere Informationen zu den Auswirkungen Ihrer Lagerzugehörigkeit auf Ihre Popularitätsrate finden Sie in den Kapiteln „Das ICP-Lager“ und „Das GHOST-Lager“ dieses Handbuchs.



Die Energieversorgungsrate

Der angezeigte Prozentsatz ergibt sich aus dem Verhältnis Energieproduktion/Energieverbrauch der Basis, zu der das gewählte Gebäude gehört. Dieses Verhältnis kann größer als 100% sein. Die meisten Gebäude, die Sie bauen, verbrauchen Energie. Daher müssen Sie eine angemessene Zahl von Generatoren konstruieren, damit all Ihre Basen ausreichend versorgt werden und die Energieversorgungsrate über 100% bleibt. Sobald 100% unterschritten werden, hören Sie einen Alarmton, durch den Sie darauf hingewiesen werden, dass Ihre automatischen Abwehrmechanismen nicht mehr funktionieren und etwaige Boni für die Bausgeschwindigkeit deaktiviert wurden. Um die Energieversorgungsrate wieder auf 100% zu bringen und die Auswirkungen der Unterversorgung abzustellen, müssen Sie lediglich zusätzliche Generatoren bauen. Sobald der Wert wieder über 100% liegt, ist Ihre Basis wieder voll betriebsfähig.



Die Konstruktionsgeschwindigkeit

Diese Anzeige gibt Aufschluss über die Baugeschwindigkeit Ihrer Gebäude. Wenn Sie ein Logistikzentrum bauen, werden Ihre Gebäude doppelt so schnell errichtet. Bei zwei

Logistikzentren werden Ihre Gebäude dreimal so schnell gebaut. Es ist jedoch nicht empfehlenswert, mehr als zwei Logistikzentren pro Basis zu errichten..

3. Eine Basis errichten

Zum Errichten einer Basis bewegen Sie eine Ihrer Einheiten zu einem aus dunklen Rechtecken bestehenden Geländebereich. Diese Rechtecke geben an, wo eine Basis errichtet werden darf. Zu den am Standpunkt Ihrer zukünftigen Basis verfügbaren Befehle für die dort postierten Truppen gehört der Befehl "Besetzen". Klicken Sie auf das entsprechende Symbol, damit an der Spitze Ihres Mauszeigers die Umrisse einer Kommandozentrale erscheinen. Klicken Sie dann auf eine der freien Stellen, um die Kommandozentrale dort zu platzieren. Eine orange Statusleiste bestätigt, dass mit dem Bau begonnen wurde. Sobald die Leiste sich gefüllt hat, werden die für den Abschluss des Baus erforderlichen Materialien per Helikopter geliefert. Bedenken Sie, dass für die Errichtung eines Gebäudes Kosten in Form von Kommandopunkten anfallen. Diese werden abgezogen, sobald der Baubefehl erteilt wird.

Gebäude errichten

Durch Klicken auf Ihre Kommandozentrale rufen Sie die Symbole der Gebäude auf, die gebaut werden können: zunächst ist lediglich der Generator verfügbar. Klicken Sie auf das zugehörige Symbol und wählen Sie auf Ihrer Basis einen freien Platz, wo der Generator stehen soll: der Generator wird daraufhin errichtet. Wenn der Bau fertig ist, stehen Ihnen neue Gebäude zur Verfügung.

Fahrzeuge bauen und Soldaten ausrüsten

Klicken Sie auf eines Ihrer Produktionsgebäude. Daraufhin erscheint eine Liste mit Symbolen aller Einheiten, die über dieses Produktionsgebäude verfügbar sind:



Klicken Sie auf das Symbol eines Einheitsstyps, um eine Einheit davon anzufordern. Die angeforderte Anzahl erscheint auf dem Symbol und eine Leiste neben dem im Bau befindlichen Gebäude gibt den Fortschritt an. Wenn die Leiste voll ist, verlässt die Einheit das Gebäude. Durch Klicken auf die Kommandozentrale können Sie auch Fahrzeuge bauen oder Soldaten ausrüsten. Wenn Sie dies über die Kommandozentrale erledigen, können

Sie Ihre Befehle automatisch auf alle verfügbaren Produktionsgebäude verteilen.

Die ausgegrauten Symbole bedeuten, dass die zugehörigen Einheiten vorübergehend nicht verfügbar sind. Dies ist normalerweise auf eine unzureichende Popularitätsrate oder nicht genügend Kommandopunkte zurückzuführen.

Schnellasten für die Errichtung von Gebäuden und Einheiten – [POS 1] und [ENDE]

Mit der Taste [POS 1] wählen Sie Ihre Kommandozentrale und rufen die Liste mit den Symbolen verfügbarer Gebäude und Einheiten auf.

Durch erneutes Drücken der Taste [POS 1] richten Sie die Kamera auf Ihre Kommandozentrale aus. Mit der Taste [ENDE] gelangen Sie zur nächsten besetzten Basis.

4. Einheiten steuern

Einheiten und Gebäude werden mit Hilfe der linken Maustaste ausgewählt. Befehle werden mit der rechten Maustaste erteilt.

EINHEITEN AUSWÄHLEN

Grundlegende Steuerung

Um eine Einheit auszuwählen, klicken Sie darauf.

Um eine Auswahl aufzuheben, klicken Sie auf eine freie Stelle im Gelände.

Wenn Sie auf eine Einheit doppelklicken, werden alle auf dem Bildschirm befindlichen Einheiten desselben Typs ebenfalls ausgewählt. Diese Funktion kann auch über die Taste [Z] gewählt werden.

Wenn Sie auf eine freie Stelle im Gelände klicken, werden alle auf dem Bildschirm sichtbaren Einheiten ausgewählt.

Um eine ganze Gruppe auszuwählen, halten Sie die Maustaste gedrückt, während Sie die Maus über den Bildschirm ziehen und ein Rechteck zeichnen. Wenn Sie die Maustaste loslassen, sind alle Einheiten innerhalb des Rechtecks ausgewählt.

Liste der aktuellen Auswahl

Wenn Sie eine Gruppe von Einheiten auswählen, gibt die Liste oben links auf dem Bildschirm Aufschluss über die Anzahl und den Typ der Einheiten. Diese Liste ist interaktiv, d. h. durch Klicken auf einen Einheitstyp können Sie die Auswahl auf eben diesen Typ beschränken. Um einen Einheitstyp aus der Auswahl zu entfernen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den betreffenden Einheitstyp. Wenn Sie die Taste [O] des Ziffernblocks gedrückt halten, wird die Erfahrung der Einheiten eingeblendet. Durch gleichzeitiges Drücken der rechten/linken Maustaste und der Taste [O] können Sie Ihre Auswahl nach der Erfahrung der Einheiten filtern.



Die aktuelle Auswahl speichern – [STRG] + [0]...[9]

Um eine Auswahl zu speichern und eine nummerierte Gruppe zu erstellen, halten Sie die Taste [STRG] gedrückt und drücken dann eine der Tasten [0] bis [9] oben auf Ihrer Tastatur. Die Nummer der Gruppe erscheint daraufhin über

allen Einheiten, die zu dieser Gruppe gehören.

Sie können eine nummerierte Gruppe aufrufen, indem Sie oben auf Ihrer Tastatur die entsprechende Taste drücken. Durch erneutes Drücken der betreffenden Taste wird die Kamera auf diese Gruppe gerichtet.

Wenn Sie einer nummerierten Gruppe Einheiten hinzufügen möchten, wählen Sie die Einheiten aus, halten die Tasten [STRG] und [UMSCHALT] gedrückt und drücken dann auf die Taste, die der gewünschten Gruppe zugeordnet ist.

BEFEHLE FÜR EINHEITEN

Automatische Befehle

Die ausgewählten Einheiten bestimmen automatisch die durchzuführende Aktion.

- **Bewegung:** Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle im Gelände klicken, begeben sich Ihre Einheiten automatisch dorthin.

Hinweis: Sie können auch mit Hilfe des Mini-Radars oder der strategischen Karte einen Zielort festlegen.

- **Angriff:** Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine feindliche Einheit klicken, wird diese von Ihren Einheiten angegriffen.

- **Gruppenangriff:** Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine feindliche Einheit klicken, die einer Gruppe angehört, verteilen Ihre Einheiten sich automatisch auf die verschiedenen Ziele.

Schießen – [STRG] + mit rechter Maustaste klicken

Falls Ihnen bei einem Gruppenangriff die Alternativen Ihrer Einheiten nicht zusagen oder Sie Ihren Schuss auf ein bestimmtes Ziel abgeben möchten, halten Sie bei der Erteilung des Befehls einfach die Taste [STRG] gedrückt, um den Schuss auszulösen.

Manuelle Befehle

Es ist auch möglich, die Befehlssymbole zu verwenden. Um diese aufzurufen, wählen Sie Einheiten aus und klicken auf



Die Anzahl und Art der Symbole richtet sich nach den gewählten Einheiten. Sind Einheiten mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgewählt, stehen nur die Befehle zur Verfügung, die alle gemein haben.

In der folgenden Tabelle sind alle in Conflict Zone verfügbaren Befehle aufgeführt.

Symbol	Befehlsname	Beschreibung
	SICH BEWEGEN	Die Einheiten begeben sich zum angegebenen Punkt, wenn dieser Befehl verfügbar ist.
	STOPP	Die ausgewählten Einheiten halten sofort an.
	ANGREIFEN	Das Ziel oder der Zielort wird angegriffen.
	VERTEIDIGEN	Die Einheit begibt sich an einen bestimmten Ort und bewacht diesen.
	BEHANDELN	Ermöglicht den Sanitätern, die verwundeten Infanteristen zu behandeln.
	REPARIEREN	Ermöglicht Mechanikern und Reparatur-LKW, beschädigte Einheiten zu reparieren. Die Reparatur-LKW sind ausschließlich für das Reparieren der Panzer zuständig.
	INFILTRIEREN	Nur Spione. Diese können Radare sowie Kommandozentralen und feindliche Außenposten einschmuggeln.
	AUFNEHMEN	Nur Infanteristen. Geben Sie an, welches Fahrzeug (Panzertruppen-Transporter oder Transport-Helikopter) die gewählten Einheiten aufnehmen soll.
	ABSETZEN	Nur Panzertruppen-Transporter und Transport-Helikopter. Geben Sie an, wo die Truppen abgesetzt werden sollen.



GEBÄUDE SABOTIEREN

Nur Kommandos (Saboteure und Scharfschützen). Legen Sie fest, welches Gebäude sabotiert werden soll.



MINE LEGEN

Nur Minenleger. Klicken Sie auf den Ort, an dem die Mine angebracht werden soll.



IM BUNKER STELLUNG BEZIEHEN


Klicken Sie, im Falle eines Luftangriffes auf dieses Symbol, um Ihren Truppen zu befehlen, dass Sie im Bunker Stellung beziehen sollen. Die Einheiten, die sich Defensiv-Modus befinden, werden im Falle eines Luftangriffes, automatisch in den Bunker gehen.



V. DIE KOMMANDEURE

Als Belohnung und Unterstützung werden Ihnen im Verlauf der Kampagne nach und nach Kommandeure zugeteilt. Sie können bis zu vier Kommandeure an Ihrer Seite haben, denen Sie bestimmte Aufträge sowie Basen und Personen anvertrauen können. Auf diese Weise können Sie sich auf die Aufgaben konzentrieren, die Sie besonders interessant finden, und sich außerdem in Situationen begeben, die zu komplex sind, als dass sie von Ihnen allein bewältigt werden können.

Sämtliche Kommandeure können jede beliebige Mission bewältigen: Angriff, Verteidigung, Aufbau einer Basis und optional die Befreiung von Zivilisten. Alle Kommandeure verfügen über bestimmte Eigenschaften und strategische Vorlieben, welche die Ausführung der Ihnen anvertrauten Aufgaben stark beeinflussen. Je nachdem, wie viel Vertrauen Sie in die Kommandeure haben, bestätigen bzw. passen diese ihren Stil im Verlauf der Kampagne an.

Klicken Sie auf , um die Befehlstafel für die Kommandeure zu öffnen. Diese Tafel besteht aus vier Bereichen - einer für jeden Kommandeur. Wählen Sie einen Kommandeur, indem Sie auf einen der Bereiche klicken.

1. Übertragung einer Basis

Sie können einem Kommandeur Geld für den Aufbau, die Instandhaltung und die Verteidigung einer Basis anvertrauen. Nachfolgend sehen Sie das Menü "Kommandeur":

Erkennungsfarbe des Kommandeurs

Kommandeur-Auswahlbereich

Foto und Name des Kommandeurs

Anz. der Einheiten des Kommandeurs

Erfahrung des Kommandeurs

Aktueller Befehl

Anz. der Kommandopunkte (KP)

Alle gewonnenen KP zuteilen

1000 KP hinzufügen/ entfernen

Zivilisten befreien

Position verteidigen

Alle Einheiten abziehen

Ausgewählte Einheiten abziehen

Automatische Zuweisung von KP stoppen

Einen Teil der gewonnenen KP zuteilen.

Basis errichten

Position angreifen

Eine Einheit zuteilen



Beauftragen Sie Ihren Kommandeur damit, Ihre Basis weiter auszubauen. Geben Sie ihm dazu mehrere Tausend Kommandopunkte und weisen Sie ihm einen Teil oder die Gesamtheit der erhaltenen Kommandopunkte zu. Klicken Sie auf das Symbol zur Errichtung einer Basis und geben Sie an, welche Basis errichtet werden soll. Über bereits erstellten Gebäuden befindet sich ein farbiges Dreieck, das angibt, dass die Basis nun einem Kommandeur untersteht:



Hinweis : Jedes farbige Dreieck entspricht einem Kommandeur. Welche Farbe zu welchem Kommandeur gehört, sehen Sie im entsprechenden Bereich des Kommandeur-Menüs.

Nach der Errichtung von Baracken und einer Fahrzeugfabrik beginnt Ihr Kommandeur mit der Ausstattung der Soldaten und der Konstruktion von Kampffahrzeugen. Alle Einheiten, die ein Kommandeur erstellt, unterstehen standardmäßig seinem Befehl. Zur Verteidigung seiner Basis wird er diese entsprechend verteilen. Je nachdem, welcher Kommandeur gewählt wurde, unterscheiden sich die Gebäude- und Einheitstypen leicht voneinander. Je nach Kontext und Umfang der an Ihrer Seite gewonnenen Erfahrung, passen die Kommandeure außerdem ihre Art, eine Basis zu errichten, an. Die Entwicklung Ihrer Kommandeure wird in Ihrem Spielerprofil gespeichert.

2. Übernahme und Zuteilung von Einheiten

Sie können jederzeit die Kontrolle über die von Ihrem Kommandeur erstellten Einheiten übernehmen. Das Erkennungsdreieck des Kommandeurs verschwindet, sobald Sie den Einheiten Ihres Kommandeurs einen Befehl erteilen.

Mit Hilfe der Zuweisungssymbole im Kommandeur-Menü (siehe Abbildung oben) können Sie außerdem Ihre Einheiten und die Ihrer Kommandeure austauschen.

3. Einem Kommandeur Befehle erteilen

Wählen Sie einen Ihrer Kommandeure.

Weisen Sie ihm Einheiten zu.

Klicken Sie auf das Angriffssymbol und legen Sie das Ziel fest. Sobald der Befehl in Kraft tritt, setzt der Kommandeur seine Männer auf das Ziel an. Falls der Kommandeur gerade den Aufbau einer Basis leitet, unterbricht er auf der Stelle seine Arbeit an dieser Basis.

Achtung: Ein Kommandeur kann nicht zwei Befehle gleichzeitig ausführen. Wenn Sie verhindern möchten, dass Ihre Basis unbeaufsichtigt ist, müssen Sie sie entweder einem anderen Kommandeur anvertrauen oder den Aufbau und die Verteidigung selber übernehmen

4. Die verschiedenen Kommandeure

KOMMANDEURE DER ICP



KOMMANDEUR HOOPER

Alter : 45 Jahre

Spezialität : Angriff

Profil : Aggressiv und selbstbewusst. Er ist ein Macher, der nicht unbedingt die sanfte Tour liebt. Sie machen ihn überglücklich, wenn Sie ihm genügend Panzer geben.



KOMMANDEUR SHARMAN

Alter : 60 Jahre.

Spezialität : Verteidigung

Profil : Ruhig und besonnen. Seine Kampferfahrung hat ihn weise und geduldig gemacht. Bei ihm kann man sich darauf verlassen, dass ein Gegner nicht zweimal mit derselben Strategie durchkommt.



KOMMANDEUR EVANS

Alter : 35 Jahre

Spezialität : Vielseitigkeit

Profil : Energisch und stolz. Sie hat die Militärakademie mit dem Titel Major abgeschlossen und beherrscht perfekt alle Waffen, die ihr von der ICP zur Verfügung gestellt werden.



KOMMANDEUR DENNIS

Alter : 40 Jahre

Spezialität : Kommando

Profil : Gerissen und hartnäckig. Er ist ein ausgezeichnete Strategie und gibt stets sein Bestes, um so viele Menschenleben wie möglich zu retten.

KOMMANDEURE VON GHOST



KOMMANDEUR WALKER

Alter : 50 Jahre

Spezialität : Angriff

Profil : Hartherzig und überheblich. Auf dem Schlachtfeld kennt er keine Gnade. Er rastet nicht, ehe der Gegner kapituliert oder vernichtet ist.



KOMMANDEUR CLAYFIELD

Alter : 60 Jahre

Spezialität : Verteidigung

Profil : Berechnend und gemein. Er hat keine Hemmungen, seine Männer in den sicheren Tod zu schicken. Für ihn zählt nur der Sieg.



KOMMANDEUR SPARROW

Alter : 45 Jahre

Spezialität : Vielseitigkeit

Profil : Hart und kalt. Disziplinosigkeit wird nicht geduldet. Sie ist unerbittlich und platziert ihre Truppen auf dem Feld wie Figuren auf einem Schachbrett.



KOMMANDEUR HOLLOWAY

Alter : 55

Spezialität : Kommando







Profil : Zynisch und herablassend. Ein alter Hase, der alles gesehen hat. Ihn kann nichts mehr erschüttern, nicht einmal die aussichtslosesten Situationen.

VI. LEITFADEN ZUR TAKTIK

1.1. Anweisungen zum Verhalten - [D], [S], [A]

Die Einheiten werden mit Hilfe von Befehlen und Anweisungen gesteuert. Die Ausführung der Befehle ist unterschiedlich, je nachdem, welches Verhalten Sie einer Einheit auferlegt haben. Für eine optimale Leistung müssen Sie den Einsatz der drei Verhaltensweisen erlernen.

Die Anweisungen können über die Symbole unten rechts auf dem Bildschirm oder die Schnell Tasten geändert werden. Über jeder Einheit befindet sich ein Marker, der angibt, welche Anweisung erteilt wurde.

SYMBOL	VERHALTEN	SCHNELLTASTE	MARKER	BESCHREIBUNG
	Defensiv	[D]		Die Einheiten greifen lediglich an, um zurückzuschlagen. Ansonsten werden Kämpfe nach Möglichkeit vermieden.
	Strikt	[S]		Dies ist die Standardanweisung. Befehle werden von den Einheiten ungeachtet der Gefahr strikt befolgt. Dies heißt natürlich nicht, dass Ihre Einheiten keine Eigeninitiative zeigen, im Gegenteil, sie schießen systematisch auf jeden Feind in der näheren Umgebung.
	Aggressiv	[A]		Die Einheiten suchen systematisch den Kampf, wenn sie dem Feind irgendwie Schaden zufügen können. Falls sie nicht zurückschlagen können, befiehlt ihr Überlebensinstinkt ihnen, Schutz zu suchen.

In Conflict Zone sind Einheiten außerdem mit verschiedenen anderen Eigenschaften ausgestattet, die ihre Verwaltung reibungslos, natürlich und wirksam gestalten:

- Die Einheiten versuchen eher, auf Gruppen als auf isolierte Einheiten zu schießen.
- Für alle Einheiten gibt es eine Liste vorrangiger Ziele, gegen die sie besonders effektiv sind. Nach Möglichkeit zielen sie aus eigenem Antrieb auf die vorrangigen Ziele.
- Falls eine Einheit sich in einer prekären Lage befindet, kann sie dies einer verbündeten stärkeren Einheit signalisieren, damit diese zu Hilfe kommt.

- Damit Panzereinheiten ungestört ein Ziel beschießen können, haben sie die Möglichkeit, den Infanteristen zu befehlen, sich von diesem Ziel zu entfernen. Auf diese Weise werden ungewollte Schäden unter Verbündeten vermieden.
- Kampfaufstellung. Ausgehend von dem Verhalten, das einer Gruppe von Einheiten zugewiesen wurde, stellen die Einheiten sich automatisch so auf, dass die Leistung der Gruppe und die Wahrscheinlichkeit eines erfolgreichen Abschlusses des Befehls optimiert werden. Es kommt zur Bildung verschiedener Kampfaufstellungen in der Gruppe.

2. Sichtfeld und -höhe

Um eine ausgewählte Einheit herum erscheint ein grüner Kreis, der das Sichtfeld kennzeichnet, und mit dem Sie steuern, was die Einheit sieht. Das Sichtfeld ändert sich dynamisch, und zwar in Abhängigkeit von der Höhe, in der die Einheit sich aufhält (je höher eine Einheit platziert ist, desto weiter kann sie sehen), aber auch die Umgebung spielt eine Rolle: so werden z. B. durch bestimmte naturgegebene Hindernisse wie Felswände oder Mauern sowohl die Sichtweite als auch das Sichtfeld verändert.

3. Panzerung und Lebenspunkte

Einige Einheiten sind mit einer Panzerung ausgestattet, damit Angriffe des Gegners besser weggesteckt werden. Die Panzerung ist im Allgemeinen vorne stärker als hinten. Eine gute Strategie besteht also darin, um die feindlichen Truppen herumzufahren und sie dort zu treffen, wo sie am empfindlichsten sind.

Die Panzerungspunkte sind unveränderlich und werden von den erlittenen Schäden abgezogen. Die Differenz zwischen den Schadens- und den Panzerungspunkten wird von den Lebenspunkten der betroffenen Einheit abgezogen. Eine Einheit ist vernichtet, wenn ihre Lebenspunkte auf Null sinken.

4. Neutralisieren

Infanterieeinheiten, deren Lebenspunkte unter 10% liegen (die Lebensanzeige befindet sich im roten Bereich), werden neutralisiert. Sofern sie nicht behandelt werden, können sie sich nicht weiter fortbewegen oder kämpfen. Die ICP kann mit Hilfe ihres Sanitäts-Helikopters ihre neutralisierten Soldaten einsammeln. GHOST hingegen kann neutralisierte feindliche Soldaten gefangen nehmen.

5. Erfahrung der Einheiten

Durch die Vernichtung von Gegnern gewinnen die Einheiten an Erfahrung. Bestimmte Einheiten, wie z. B. Sanitäter, Mechaniker und Reparatur-LKW, sammeln Erfahrung durch Behandlungs- oder Reparatursätze. Je höher die Ranghöhe der Einheit, desto schwieriger ist es, auf die jeweils nächste Stufe zu gelangen. Insgesamt gibt es 6 Erfahrungsstufen, die von Stufe zu Stufe umfangreicher werden. Die Eigenschaften von Einheiten ändern sich durch ihre Erfahrung: Lebenspunkte, Schäden, Sichtweite, Schussweite. Da es sich hierbei um entscheidende Punkte handelt, sind erfahrene Einheiten ein besonderer Trumpf für den Spieler. Wenn Sie mit dem Mauszeiger mehr als eine Sekunde lang auf eine Einheit zeigen, erscheint die Tafel mit den Haupteigenschaften dieser Einheit.

Die Tafel enthält Angaben zu folgenden Eigenschaften:

- **"TP"** : derzeitige Lebenspunkte
- **"SW"** : derzeitige Sichtweite (wird in Abhängigkeit von der Höhe berechnet)
- **"PZ"** : Panzerungspunkte (werden von den erlittenen Schäden abgezogen)
- **"SD"** : Schadenspunkte
- **"RW"** : Schussweite (wird in Abhängigkeit von der Höhe berechnet)
- **"AB"** : Anzahl der erledigten Einheiten



VII. DAS ICP-LAGER

1. Vorstellung

Die Aktionen der ICP finden öffentlich statt. Die Organisation muss unter dem kritischen Auge der unabhängigen Medien den Frieden wiederherstellen. Auf diese Weise kann die ganze Welt sich ein Bild von ihren Fähigkeiten zur Wahrung des Friedens machen. Um den Gegner zu besiegen, muss die ICP schnell und präzise zuschlagen. Daher ist diese multinationale Organisation mit der neuesten Technologie ausgerüstet und ihre Einheiten sind schneller, stärker und widerstandsfähiger. Allerdings ist sie auch dementsprechend teurer als andere Organisationen. Die oberste Befehlsleitung der ICP vertraut einem General übrigens nie mehr als 200 Einheiten gleichzeitig an.

2. Popularitätspunkte für die ICP

Ob die ICP Popularitätspunkte gewinnt oder verliert hängt davon ab, wie gut ihre Aktionen in den Medien ankommen. Dem Spieler stehen ca. 20 Aktionen zur Auswahl, mit denen er der Welt den guten Willen der ICP beweisen kann. Beeindruckende Aktionen wie das Errichten eines Flüchtlingslagers, die Bergung von Zivilisten, das Räumen von Minen in einer Zone oder die Befreiung von Soldaten aus den Händen des Gegners sind besonders gern gesehen.

Für bestimmte ICP-Aktionen ist allerdings Geheimhaltung erforderlich. Dank der Kommandoeinheiten gibt es im ICP-Lager die Möglichkeit, Sabotage oder Scharfschützen einzusetzen (besonders nützlich, wenn Soldaten in Zivilkleidung vertrieben werden sollen!).

3. Kommandopunkte für die ICP

Im ICP-Lager sind Kommandopunkte eng mit den Popularitätspunkten verbunden. Populäre Aktionen werden durch verschiedene sofortige Boni belohnt. Wer auf Seiten der ICP spielt und sein Image in der Öffentlichkeit pflegt, gewinnt schnell viel Geld, doch der Aktionszeitraum ist begrenzt. Die öffentliche Meinung kann schnell umschlagen. Bei einem langen Krieg sinken die Popularitätspunkte und die Kommandopunktgewinne werden immer geringer.

4. Strategien für die ICP

Die Verwaltung von Dörfern, in denen sich Zivilisten versammeln, ist vom strategischen Gesichtspunkt her äußerst wichtig, denn sie bringt dem Spieler Popularität und Geld im Überfluss ein (z. B. durch die regelmäßige Rettung der sich dort versammelnden Zivilisten). Der Spieler gewinnt auf diese Weise das Vertrauen seiner Vorgesetzten und profitiert von einem schnell wachsenden Technologiebaum. Die Lage kann sich jedoch schnell verschlechtern, wenn im Dorf selbst ein Konflikt ausbricht. Wenn erst einmal ein paar Zivilisten ums Leben gekommen oder Häuser abgebrannt sind, ist der ICP-Spieler einen Teil oder seine gesamten Ressourcen schnell wieder los. Statt also das Leben von Zivilisten zu riskieren, sollte ein ICP-Spieler, der sich in einer prekären Lage befindet, lieber auf Rückzug setzen und so seine teuer erstandene Popularität schützen.

5. Die Einheiten der ICP

INFANTERIE-EINHEITEN



Marine :

Die Basiseinheit der ICP-Streitkräfte. Sie ist kostengünstig, schnell zu bauen und mit einem einfachen Angriffsgewehr ausgestattet. Besonders nützlich im Einsatz gegen Infanterie-Einheiten.

**Bazooka :**

Dank einer starken Bazooka mit Zielflugmechanismus können sowohl Luft- als auch Bodeneinheiten angegriffen werden. Kurzum: eine gefährliche Infanterie-Einheit.

**Grenadier :**

Wegen der kurzen Schussweite muss der Grenadier sich so nah wie möglich ans Ziel pirschen. Aus der richtigen Entfernung sind seine Granaten eine ausgesprochen wirksame Waffe.

**Kommando :**

Verfügt über 2 Funktionen. Er kann Gebäude sabotieren und sie sofort zerstören. Außerdem besitzt er ein Langstrecken-Heckenschützengewehr, mit dem er einen Gegner problemlos töten und sogar einen Panzer schwer beschädigen kann. Er ist für den Gegner unsichtbar, weshalb er mit größter Diskretion vorgehen kann, sofern er sich nicht durch einen Schuss zu erkennen gibt oder von einem feindlichen Spion gesichtet wird. Sabotageakte an Gebäuden erhöhen das Risiko, entdeckt zu werden, und die Unsichtbarkeit ist erst nach einer Phase der Inaktivität wieder gegeben.

**Sanitäter:**

Er ist unbewaffnet. Seine Aufgabe besteht ausschließlich darin, die Verwundeten seines Lagers zu behandeln.

**Mechaniker:**

Wie der Sanitäter unbewaffnet. Seine Aufgabe besteht darin, alle beschädigten Fahrzeuge und Gebäude seines Lagers zu reparieren.

**Minenräum-Experte:**

Seine Aufgabe besteht darin, die vom Gegner gelegten Minen zu suchen und zu entschärfen. Aber aufgepasst, auch Minenräum-Experten können Fehler unterlaufen und Unfälle sind nicht ausgeschlossen.

**Fallschirmjäger:**

Eine Elitetruppe, die nur bei einem Luftangriff mit mehr als 6 Einheiten zum Einsatz kommt. Der Fallschirmjäger ist ein Super-Bazooka mit gefährlichem Schussfeuer.

**Spion:**

Diese Einheit ist für den Feind unsichtbar bzw. kann nur von anderen Spionen gesehen werden. Die Aufgabe des Spions besteht darin, die Bewegungen des Feindes zu überwachen. Im Modus „Aggressiv“ kann er den Raketenwerfer auf ein Ziel in Sichtweite ansetzen. Außerdem kann er in Kommunikationszentren und Kommandozentralen des Feindes eindringen. Im ersten Fall wird die Position des Feindes auf der Karte verraten. Im zweiten Fall werden die Befehle des feindlichen Kommandeurs einen Moment lang auf dem Bildschirm angezeigt.

LANDFAHRZEUGE

**Aufklärungs-Jeep:**

Eine schnelle und mobile Aufklärungseinheit, die mit einem starken, von allen Infanteristen gefürchteten Maschinengewehr ausgestattet ist. Der Jeep verfügt außerdem über ein gutes Sichtfeld, das ideal für die Geländeerkundung ist.

**Panzer :**

Eine zentrale Einheit jeder militärischen Organisation. Der Standardpanzer ist mit einer starken Kanone ausgestattet, die speziell für feindliche Panzer und Gebäude geeignet ist.

**Verbesserter Panzer:**

Eine gegenüber dem Standardpanzer stark verbesserte Version. Dieser Panzer ist stärker und widerstandsfähiger. Kurz und gut: eine beeindruckende Einheit.

**Mobile Artillerie:**

Eine Panzereinheit mit langer Schussweite, die starke Schäden anrichten kann. Eignet sich sehr gut zur Unterstützung, z. B. beim Rückzug der Hauptstreitkräfte. Das Sichtfeld ist jedoch begrenzt, daher Vorsicht! Die Artillerie sollte an der Spitze mit anderen Einheiten kombiniert werden, damit sie ihre Schussweite voll ausnutzen kann.

**Mobiles Luftabwehrsystem:**

Der Schrecken aller feindlichen Helikopter. Das Abwehrsystem besteht aus Raketen mit Zielflugmechanismus und einem höllischen Schussfeuer, das auf Lufteinheiten gerichtet werden kann. Allerdings kann das Abwehrsystem leicht von Bodeneinheiten zerstört werden.

**Mobiles Radar:**

Diese Einheit ist kein Kampfgerät, bietet aber eine äußerst gute Sichtweite und ist somit unentbehrlich für die Vorhersage der Bewegungen des Feindes, wenn man weit von dessen Basis entfernt ist.

**Radar-Störsystem:**

Diese Einheit bewirkt genau das Gegenteil vom mobilen Radar. Innerhalb des Störumkreises kann sie die Präsenz von Einheiten vor dem Feind verheimlichen.

**Reparatur-LKW:**

Die gepanzerte Version für Mechaniker. Mit ihr können allerdings ausschließlich Fahrzeuge und keine Gebäude repariert werden.

**Truppentransporter:**

Kann bis zu 12 Infanteristen an Bord nehmen und diese dank der extrem starken Panzerung praktisch an jeden beliebigen Ort in Sicherheit bringen.

**Raketenwerfer:**

Die ultimative Bodeneinheit. Wie ihr Name schon andeutet, handelt es sich um einen Raketenwerfer mit extrem langer Reichweite. Um Ziele außerhalb seines direkten Sichtfeldes zu treffen, muss der Raketenwerfer manuell bedient werden. Spione im Modus „Aggressiv“ können dies besonders gut!

**Panzer (Attrappe): :**

Dies ist bloß ein Köder, der Panzer kann keine Schüsse abgeben. Und es gibt noch mehr Köder-Fahrzeuge, die zur Täuschung des Feindes eingesetzt werden können: Attrappen für verbesserte Panzer, mobile Luftabwehrsysteme und Raketenwerfer.

LUFT-EINHEITEN

**Panzerabwehr-Helikopter:**

Diese Einheit verfügt über Raketen mit Zielflugmechanismus, die sowohl für Ziele am Boden also auch in der Luft eingesetzt werden können. Für Gruppen, die nicht durch Bazookas oder besser noch durch Luftabwehrsysteme geschützt sind, erweist sich diese Einheit als tödlicher Gegner.

**Transport-Helikopter:**

Dieser Helikopter ist nicht mit Waffen ausgerüstet. Er kann bis zu 12 Infanteristen aufnehmen.

**Ziviler Hubschrauber:**

Mit diesem Hubschrauber retten Sie Zivilisten aus den Dörfern und bringen sie in Ihr Flüchtlingslager. Es passen bis zu 12 Zivilisten in den Hubschrauber.

**Mehrzweck-Helikopter:**

Diese Einheit kann nicht gesteuert werden, sondern trifft automatisch am Konfliktort ein, wenn der Bau eines Gebäudes abgeschlossen ist: der Helikopter bringt das Gebäude und fliegt wieder ab.

**Sanitäts-Helikopter:**

Diese Helikopter suchen neutralisierte Infanteristen, die sich nicht mehr bewegen können, und bringen sie ins Kampagnenkrankenhaus, wo sie behandelt werden.

**Luftlande-Helikopter:**

Diese Einheit kann nicht gesteuert werden. Der riesige Helikopter bringt Fallschirmjägergruppen zu ihrem Zielort, wirft sie dort ab und fliegt wieder weg.

**Taktischer Jäger:**

Dank der starken und präzisen Raketen wird dieses Flugzeug in erster Linie für operative Schläge gegen Gebäude eingesetzt, z. B. die Generatoren oder Verteidigungsmechanismen einer Basis, die angegriffen werden soll.

**Strategischer Bomber:**

Der mit verheerenden Bomben ausgerüstete Bomber kann im Vorbeifliegen eine Basis mit einem unzureichendem Luftabwehrsystem vernichten. Der Bomber sollte idealerweise eingesetzt werden, bevor die Bodentruppen zum endgültigen Schlag ansetzen.

**Radarflugzeug:**

Hierbei handelt es sich um eine Schnell-Aufklärungseinheit der ICP. Sie überfliegt eine Ecke der Karte, um feindliche Positionen zu orten.

MARINE

**Raketen-Kreuzer:**

Die beste Einheit der ICP. Aufgrund der taktischen Nuklearraketen ist der Einsatz dieses Kreuzers oft entscheidend.

GEBÄUDE



Kommandozentrale:

Das Hauptgebäude Ihrer strategischen und technologischen Operationen. Wenn Sie eine Basis besitzen, erhalten Sie für den Bau der Zentrale Punkte. Sie können lediglich eine Kommandozentrale pro Karte besitzen. Wenn Sie weitere Basen haben möchten, müssen Sie Außenposten errichten.



Generator:

Dies ist das wichtigste Gebäude Ihrer Basis, denn es versorgt alle anderen Gebäude mit Energie. Lediglich die Kommandozentrale ist Selbstversorger in Sachen Energie. Bei allmählich steigendem Energiebedarf können Sie weitere Generatoren bauen. Wenn Ihre Basis nicht ausreichend mit Energie versorgt wird, werden Ihre Verteidigungsmechanismen neutralisiert und Ihre Produktion verlangsamt sich erheblich.



Radar:

Dank der weitreichenden Sichtweite können Sie mit diesem Radar feindliche Bewegungen um Ihre Basis herum erkennen. Einheiten, die sich an einer anderen Basis befinden, können diese mit Hilfe des Radars kolonisieren. Auch die Kolonisierung anderer Basen sowie das Befehlen von Angriffen (Fallschirmjäger, Kreuzer, Jäger, Bomber) sind möglich.



Flüchtlingslager:

Ein hochstrategisches Gebäude, das eröffnet wird, sobald ein Hubschrauber mit Flüchtlingen landet. Hier bringen Sie die in den Dörfern geretteten Zivilisten in Sicherheit.



Kaserne:

Produktionszentrum Ihrer Infanteristen.



Fahrzeugfabrik:

Hier werden die Landfahrzeuge für Ihre Basis hergestellt.



Verbesserte Fahrzeugfabrik:

Hier werden verbesserte Landfahrzeuge hergestellt.

**Heliport:**

Ein Luftraumkontrollzentrum, das Ihnen Zugang zu allen Helikopter-basierten Technologien verschafft.

**Krankenhaus:**

Hier werden Ihre Infanteristen gepflegt. Zum Krankenhaus gehört ein Hubschrauber, mit dem verwundete Soldaten aus dem Kampfgebiet abtransportiert werden können.

**Reparaturzentrum:**

In diesem Gebäude werden nicht nur Fahrzeuge, sondern auch Lufteinheiten repariert.

**Logistikzentrum:**

Durch dieses Gebäude wird Ihre Baugeschwindigkeit verbessert. Sie können bis zu 3 Logistikzentren errichten. Die Geschwindigkeit steigt mit jedem neuen Zentrum.

**Außenposten:**

Gleicht der Kommandozentrale und ist der Ausgangspunkt für jede weitere Basis.

**Atombunker:**

Im Falle eines Luftangriffs ertönt eine Sirene. Daraufhin begeben sich alle Infanteristen der Basis, die sich im Modus „Vorsichtig“ befinden, in den Bunker, und zwar bis der Alarm vorüber ist. Die übrigen Infanteristen dürfen ebenfalls in den Bunker, allerdings muss man Ihnen dies erst befehlen.

**Luftabwehrsystem:**

Hierbei handelt es sich um eine fest angebrachte Version des mobilen Luftabwehrsystems, die der wichtigste Luftverteidigungsmechanismus einer Basis ist.

**MG-Bunker:**

Dieser Bunker ist mit einer starken, superschnellen MG-Kanone ausgerüstet, mit der die Infanteristen im Höllentempo abgeknallt werden.

**Raketenabwehrsystem:**

Spezialisiert auf die Erkennung und Zerstörung feindlicher Raketen von Jägern, Raketenwerfern oder Kreuzern. In aussichtslos erscheinenden Situationen kann hierdurch oft noch das Blatt gewendet werden.

**Artillerie:**

Dank einer starken Kanone können Panzerangriffe des Gegners mit dieser Artillerie wirksam abgewehrt werden.

**Kommandozentrale (Attrappe): :**

Dies ist ein Köder. Es sind noch andere Gebäudeattrappen verfügbar: Außenposten, Kaserne und Fahrzeugfabrik.

6. Der Technologiebaum der ICP

Kommandozentrale/Außenposten

Kommandozentrale (Attrappe)/Außenposten (Attrappe)

Flüchtlingslager

Generator

Baracken

MG-Bunker

Baracken (Attrappe)

Krankenhaus

Fahrzeugfabrik

Artillerie

Luftabwehrsystem

Fahrzeugfabrik (Attrappe)

Logistikzentrum

Reparaturzentrum

Verbesserte Fahrzeugfabrik

Radar

Heliport

Atombunker

Raketenabwehrsystem

Außenposten

7. Produktionszentren der ICP-Einheiten

Baracken	Fahrzeugfabrik
Marine	Aufklärungs-Jeep
Bazooka	Panzer
Grenadier	Mobile Artillerie
Kommando	Truppentransporter
Mechaniker	Panzer (Attrappe)
Minenräum-Experte	
Sanitäter	
Spion	

Flüchtlingslager
Ziviler Hubschrauber

Radar	Verbesserte Fahrzeugfabrik	Heliport
Taktischer Jäger	Verbesserter Panzer	Kampfhubschrauber
Strategischer Bomber	Mobiles Luftabwehrsystem	Transport-Helikopter
Raketen-Kreuzer	Radar-Störsystem	Gefangenen-Helikopter
Aufklärungsdrohne	Mobiles Radar	Luftlande-Helikopter
	Raketenwerfer	
	Mobiles Luftabwehrsystem (Attrappe)	
	Verbesserter Panzer (Attrappe)	
	Raketenwerfer (Attrappe)	

Krankenhaus
Sanitäts-Helikopter

VIII. DAS GHOST-LAGER

1. Vorstellung

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Generals in Diensten der Geheimorganisation GHOST, die die Interessen von Unternehmen und Mitgliedsländern vertritt. Bei jedem Konflikt führt der Spieler die Armee eines der Mitgliedsländer von GHOST an, das aus verschleierte wirtschaftlichen Gründen in einen Krieg mit einem von der ICP verteidigten Nachbarland verwickelt ist. Die Meinung der Weltöffentlichkeit spielt keine Rolle. Der Spieler muss in erster Linie seine Vorgesetzten von seiner Leistung überzeugen und der lokalen Bevölkerung klar machen, dass die Absichten von GHOST rechtschaffen sind und die ICP der Aggressor ist. Dem Spieler stehen dafür Mittel für militärische Propaganda zur Verfügung. Seine Armee kann es in Sachen Stärke oder Modernität allerdings nicht mit der Armee der ICP aufnehmen; dafür fällt es ihm um so leichter, wichtige Armeen aus bis zu 255 Einheiten zusammenzustellen. Der Organisation GHOST geht es vor allem darum, ausweglose Situationen zu bewirken und der ICP auf diese Weise eine Niederlage in den internationalen Medien beizubringen.

2. Popularitätspunkte für GHOST

Da ein Spieler auf Seiten von GHOST seine Aktionen gegenüber Zivilisten nicht vor den Medien rechtfertigen muss, kann er seinen Popularitätspunkten gelassener gegenüber stehen als ein ICP-Spieler. Er muss zunächst in den Dörfern Zivilisten rekrutieren und diese ins Rekrutierungslager bringen, wo gute Soldaten aus ihnen gemacht werden. Durch die Rekrutierung der lokalen Bevölkerung steigt die Popularität des Spielers auf 50%. Nach Erreichen von 50% wird die Aufgabe des Spielers allerdings erschwert: Nachdem er die Unterstützung der Bevölkerung gewonnen hat, muss er die oberste Befehlsleitung auf seine Seite bringen. Nur dann werden ihm die besten Einheiten zugeteilt. Als

Unterstützung wird dem Spieler ein Propaganda-Kameramann zur Seite gestellt. Um Popularitätspunkte zu gewinnen und seinen Technologiebaum zu erweitern, muss der Spieler den Kameramann an den Schauplätzen platzieren, wo er Siege verzeichnet und ihn zurückziehen, sobald es nach einer Niederlage aussieht. Eine schlecht organisierte Propagandakampagne bedeutet eine sichere Niederlage. Es kommt auf die Geschwindigkeit des Spielers und seine Fähigkeit, den Kameramann im richtigen Moment einzusetzen, an.

3. Kommandopunkte für GHOST

Der Spieler muss die Zivilisten auf seine Seite bringen und sie rekrutieren. Dazu muss er die Zivilisten in den Dörfern versammeln und dann in Rekrutierungslager bringen. Anders als bei der ICP erhält der Spieler hierfür keine direkten Boni in Form von Kommandopunkten, aber für jeden rekrutierten Zivilisten steigen die von der obersten Befehlsleitung vergebenen Kommandopunkte deutlich an. Je mehr Zivilisten rekrutiert werden, desto weniger können von der ICP gerettet werden!

4. Strategien für GHOST

Da der GHOST-Spieler sein Geld nicht in Form von Prämien verdient, sondern durch eine zunehmende Erhöhung seiner Einnahmen, liegt es im Interesse des GHOST-Spielers, den Konflikt in die Länge zu ziehen. Er muss langfristig handeln und darf dabei nicht vergessen, den Feind um seine wichtigste Ressource zu berauben: die Zivilisten in den Dörfern. Daher muss er dafür sorgen, dass die Konflikte nicht auf seiner Basis, sondern in den Dörfern ausgetragen werden. Eine angemessene Ausbeutung der rekrutierten Zivilisten verschafft ihm Vorteile und trickst gleichzeitig die ICP und die Medien aus.

5. Die Einheiten von GHOST

INFANTERIE-EINHEITEN



Soldat:

Die Basiseinheit der GHOST-Streitkräfte. Sie ist kostengünstig, schnell zu bauen und mit einem einfachen Angriffsgewehr ausgestattet. Besonders nützlich im Einsatz gegen Infanterie-Einheiten.

**Bazooka :**

Dank einer starken Bazooka mit Zielflugmechanismus können sowohl Luft- als auch Bodeneinheiten angegriffen werden.

**Grenadier :**

Wegen der kurzen Schussweite muss der Grenadier sich so nah wie möglich ans Ziel pirschen. Aus der richtigen Entfernung sind seine Granaten eine ausgesprochen wirksame Waffe.

**Kommando:**

Verfügt über 2 Funktionen. Er kann Gebäude sabotieren und sie sofort zerstören. Außerdem besitzt er ein Langstrecken-Heckenschützengewehr, mit dem er einen Gegner problemlos töten und sogar einen Panzer schwer beschädigen kann. Da er für den Gegner unsichtbar ist, kann er mit größter Diskretion vorgehen, sofern er sich nicht durch einen Schuss zu erkennen gibt oder von einem feindlichen Spion gesichtet wird. Sabotageakte an Gebäuden erhöhen das Risiko, entdeckt zu werden, und die Unsichtbarkeit ist erst nach einer Phase der Inaktivität wieder gegeben.

**Sanitäter:**

Er ist unbewaffnet. Seine Aufgabe besteht ausschließlich darin, die Verwundeten seines Lagers zu behandeln.

**Mechaniker:**

Wie der Sanitäter unbewaffnet. Seine Aufgabe besteht darin, alle beschädigten Fahrzeuge und Gebäude seines Lagers zu reparieren.

**Fallschirmjäger:**

Eine Elitetruppe, die nur bei einem Luftangriff mit mehr als 6 Einheiten zum Einsatz kommt. Der Fallschirmjäger ist ein Super-Bazooka mit gefährlichem Schussfeuer.

**Spion:**

Diese Einheit ist für den Feind unsichtbar bzw. kann nur von anderen Spionen gesehen werden. Die Aufgabe des Spions besteht darin, die Bewegungen des Feindes zu überwachen. Im Modus „Aggressiv“ kann er den Raketenwerfer auf ein Ziel in Sichtweite ansetzen. Außerdem kann er in Kommunikationszentren und Kommandozentralen des Feindes eindringen. Im ersten Fall wird die Position des Feindes auf der Karte verraten. Im zweiten Fall werden die Befehle des feindlichen Kommandeurs einen Moment lang auf dem Bildschirm angezeigt.

**Kameramann:**

Er filmt, was er sieht, und wird von seinem Lager zu Propagandazwecken eingesetzt. Wenn er Siege seines Lagers filmt, steigt dessen Popularität. Bei Niederlagen sinkt die Popularität.

**Soldat in Zivilkleidung:**

Diese Einheiten werden aus rekrutierten Zivilisten gebildet. Sie sind mit Gewehren ausgerüstet, sehen aber für den Feind aus wie normale Zivilisten. Die ICP weigert sich daher, auf sie zu schießen, es sei denn, es wird ausdrücklich ein entsprechender Befehl erteilt. In den Augen der Medien gilt das Schießen auf Zivilisten als Schandtat und kann somit zu Popularitätsverlusten für die ICP führen. Schießt ein Soldat in Zivilkleidung auf den Feind, fliegt seine Tarnung auf und er wird zu einem normalen Soldaten.

LANDFAHRZEUGE

**Aufklärungs-Jeep:**

Eine schnelle, mobile Aufklärungseinheit, die mit einem starken, von allen Infanteristen gefürchteten Maschinengewehr ausgestattet ist.

**Panzer :**

Eine zentrale Einheit jeder militärischen Organisation. Der Standardpanzer ist mit einer starken Kanone ausgestattet, die speziell für feindliche Panzer und Gebäude geeignet ist.

**Verbesserter Panzer:**

Eine gegenüber dem Standardpanzer stark verbesserte Version. Dieser Panzer ist stärker und widerstandsfähiger.

**Mobile Artillerie:**

Eine Panzerereinheit mit langer Schussweite, die starke Schäden anrichten kann. Eignet sich sehr gut zur Unterstützung, z. B. beim Rückzug der Hauptstreitkräfte. Das Sichtfeld ist jedoch begrenzt, daher Vorsicht! Die Artillerie sollte an der Spitze mit anderen Einheiten kombiniert werden, damit sie ihre Schussweite voll ausnutzen kann.

**Mobiles Luftabwehrsystem:**

Der Schrecken aller feindlichen Helikopter. Das Abwehrsystem besteht aus Raketen mit Zielflugmechanismus und einem höllischen Schussfeuer, das auf Lufteinheiten gerichtet werden kann. Allerdings kann das Abwehrsystem leicht von Bodeneinheiten zerstört werden.

**Mobiles Radar:**

Diese Einheit ist kein Kampfgerät, bietet aber eine äußerst gute Sichtweite und ist somit unentbehrlich für die Vorhersage der Bewegungen des Feindes, wenn man weit von dessen Basis entfernt ist.

**Radar-Störsystem:**

Diese Einheit bewirkt genau das Gegenteil vom mobilen Radar. Innerhalb des Störumkreises kann sie die Präsenz von Einheiten vor dem Feind verheimlichen.

**Reparatur-LKW:**

Die gepanzerte Version für Mechaniker. Mit ihr können allerdings ausschließlich Fahrzeuge und keine Gebäude repariert werden.

**Truppentransporter:**

Kann bis zu 12 Infanteristen an Bord nehmen und diese dank der extrem starken Panzerung praktisch an jeden beliebigen Ort in Sicherheit bringen.

**Minenleger:**

Seine Aufgabe besteht darin, Minen zu legen. Abgesehen von den Schäden, die durch Minen verursacht werden, ist zu beachten, dass die ICP Popularitätspunkte verliert, wenn Einheiten, insbesondere Zivilisten, auf eine Mine treten.

**Raketenwerfer:**

Die ultimative Bodeneinheit. Wie ihr Name schon andeutet, handelt es sich um einen Raketenwerfer mit extrem langer Reichweite. Um Ziele außerhalb seines direkten Sichtfeldes zu treffen, muss der Raketenwerfer manuell bedient werden. Spione im Modus „Aggressiv“ können dies besonders gut!

**Panzer (Attrappe): :**

Dies ist bloß ein Köder, der Panzer kann keine Schüsse abgeben. Und es gibt noch mehr Köder-Fahrzeuge, die zur Täuschung des Feindes eingesetzt werden können: Attrappen für verbesserte Panzer, mobile Luftabwehrsysteme und Raketenwerfer.

LUFTEINHEITEN



Panzerabwehr-Helikopter:

Diese Einheit verfügt über Raketen mit Zielflugmechanismus, die sowohl für Ziele am Boden also auch in der Luft eingesetzt werden können. Für Gruppen, die nicht durch Bazookas oder besser noch durch Luftabwehrsysteme geschützt sind, erweist sich diese Einheit als tödlicher Gegner.



Transport-Helikopter:

Dieser Helikopter ist nicht mit Waffen ausgerüstet. Er kann bis zu 12 Infanteristen aufnehmen.



Ziviler Hubschrauber:

Mit diesem Hubschrauber sammeln Sie Zivilisten aus den Dörfern und bringen Sie sie in Ihr Rekrutierungslager. Es passen bis zu 12 Zivilisten in den Hubschrauber.



Mehrzweck-Helikopter:

Diese Einheit kann nicht gesteuert werden, sondern trifft automatisch am Konfliktherd ein, wenn der Bau eines Gebäudes abgeschlossen ist: der Helikopter bringt das Gebäude und fliegt wieder ab.



Gefangenen-Helikopter:

Das Ghost-Gegenstück zum Sanitäts-Helikopter der ICP. Der Helikopter nimmt neutralisierte Infanteristen auf und bringt sie ins Gefängnis des Lagers, wo sie behandelt werden. Das Lager, dem die gefangenen Soldaten angehören, verliert dadurch Popularitätspunkte.



Luftlande-Helikopter:

Diese Einheit kann nicht gesteuert werden. Der riesige Helikopter bringt Fallschirmjägergruppen zu ihrem Zielort, wirft sie dort ab und fliegt wieder ab.



Taktischer Jäger:

Dank der starken und präzisen Raketen wird dieses Flugzeug in erster Linie für operative Schläge gegen Gebäude eingesetzt, z. B. die Generatoren oder Verteidigungsmechanismen einer Basis, die angegriffen werden soll.

**Strategischer Bomber:**

Der mit verheerenden Bomben ausgerüstete Bomber kann im Vorbeifliegen einen Stützpunkt mit einem unzureichenden Luftabwehrsystem vernichten. Der Bomber sollte idealerweise eingesetzt werden, bevor die Bodentruppen zum endgültigen Schlag ansetzen.

**Aufklärungsdrohne:**

Eine schnelle Aufklärungseinheit ohne Pilot. Ihr Ziel besteht darin, eine Ecke der Karte zu überfliegen, um feindliche Positionen zu orten.

MARINE

**Atom-U-Boot:**

Aufgrund der taktischen Atomraketen entscheidet der Einsatz dieses U-Boots oft über Sieg oder Niederlage.

GEBÄUDE

**Kommandozentrale:**

Das Hauptgebäude Ihrer strategischen und technologischen Operationen. Wenn Sie eine Basis besitzen, erhalten Sie für den Bau der Zentrale Punkte. Sie können lediglich eine Kommandozentrale pro Karte besitzen. Wenn Sie weitere Basen haben möchten, müssen Sie Außenposten errichten.

**Generator:**

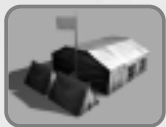
Dies ist das wichtigste Gebäude Ihrer Basis, denn es versorgt alle anderen Gebäude mit Energie. Lediglich die Kommandozentrale ist Selbstversorger in Sachen Energie.

**Rekrutierungslager:**

Ein hochstrategisches Gebäude, das eröffnet wird, sobald ein Hubschrauber mit rekrutierten Zivilisten landet. Aus diesem Gebäude kommen die als Soldaten ausgebildeten Zivilisten (insbesondere Soldaten in Zivilkleidung).

**Medienzentrum:**

Hier können Sie sich einen Kameramann besorgen, der Ihre militärischen Erfolge filmt und somit hoffentlich Ihre Popularitätsrate erhöht.

**Kaserne:**

Produktionszentrum Ihrer Infanteristen.

**Fahrzeugfabrik:**

Hier werden die Landfahrzeuge für Ihre Basis hergestellt.

**Radar:**

Dank der weitreichenden Sichtweite können Sie mit diesem Radar feindliche Bewegungen um Ihre Basis herum erkennen. Einheiten, die sich an einer anderen Basis befinden, können diese mit Hilfe des Radars kolonisieren. Auch die Kolonisierung anderer Basen sowie das Befehlen von Angriffen (Fallschirmjäger, Kreuzer, Jäger, Bomber) sind möglich.

**Verbesserte Fahrzeugfabrik:**

Hier werden verbesserte Landfahrzeuge hergestellt.

**Heliport:**

Ein Luftraumkontrollzentrum, das Ihnen Zugang zu allen Helikopter-basierten Technologien verschafft.

**Krankenhaus:**

Hier werden Ihre Infanteristen gepflegt. Zum Krankenhaus gehört ein Hubschrauber, mit dem verwundete Soldaten aus dem Kampfgebiet abtransportiert werden können.

**Gefängnis:**

Zum Gefängnis gehört ein Helikopter für den Transport von Gefangenen. Bei den Gefangenen handelt es sich um neutralisierte feindliche Infanteristen (verwundet und bewegungsunfähig).

**Reparaturzentrum:**

In diesem Gebäude werden nicht nur Fahrzeuge, sondern auch Lufteinheiten repariert.

**Logistikzentrum:**

Durch dieses Gebäude wird Ihre Baugeschwindigkeit verbessert. Sie können bis zu 2 Logistikzentren errichten, und die Geschwindigkeit steigt mit jedem neuen Zentrum.

**Außenposten:**

Gleicht der Kommandozentrale und ist der Ausgangspunkt für jede weitere Basis.

**Atombunker:**

Im Falle eines Luftangriffs ertönt eine Sirene. Daraufhin begeben sich alle Infanteristen der Basis, die sich im Modus „Vorsichtig“ befinden, in den Bunker, und zwar bis der Alarm vorüber ist. Die übrigen Infanteristen dürfen ebenfalls in den Bunker, allerdings muss man Ihnen dies erst befehlen.

**Luftabwehrsystem:**

Hierbei handelt es sich um eine fest angebrachte Version des mobilen Luftabwehrsystems, die der wichtigste Luftverteidigungsmechanismus einer Basis ist.

**MG-Bunker:**

Dieser Bunker ist mit einer starken, superschnellen MG-Kanone ausgerüstet, mit der die Infanteristen im Hölletempo abgeknallt werden.

**Raketenabwehrsystem:**

Spezialisiert auf die Erkennung und Zerstörung feindlicher Raketen von Jägern, Raketenwerfern oder Kreuzern. In aussichtslos erscheinenden Situationen kann hierdurch oft noch das Blatt gewendet werden.

**Artillerie:**

Dank einer starken Kanone können Panzerangriffe des Gegners mit dieser Artillerie wirksam abgewehrt werden.

**Kommandozentrale (Attrappe):**

Dies ist ein Köder. Es sind noch andere Gebäudeattrappen verfügbar: Außenposten, Kaserne und Fahrzeugfabrik.

6. Der Technologiebaum für GHOST



7. Produktionszentrum der GHOST-Einheiten

Baracken	Fahrzeugfabrik
Soldat	Aufklärungs-Jeep
Bazooka	Panzer
Grenadier	Mobile Artillerie
Scharfschütze	Truppentransporter
Mechaniker	Minenleger
Soldat in Zivilkleidung	Panzer (Attrappe)
Sanitäter	
Kameramann	
Spion	

Rekrutierungslager
Ziviler Hubschrauber

Radar	Verbesserte Fahrzeugfabrik	Heliport
Taktischer Jäger	Verbesserter Panzer	Kampfhubschrauber
Strategischer Bomber	Mobiles Luftabwehrsystem	Transport-Helikopter
Atom-U-Boot	Radar-Störsystem	Gefangenen-Helikopter
Aufklärungsdrohne	Mobiles Radar	
Luftlande-Helikopter	Raketenwerfer	
	Mobiles Luftabwehrsystem (Attrappe)	
	Verbesserter Panzer (Attrappe)	
	Raketenwerfer (Attrappe)	

IX. DIE K.I.-GEGNER

In Conflict Zone können Sie im Multiplayer-Modus gegen verschiedene computergesteuerte Gegner antreten. Diese Gegner stechen nicht nur durch ihre Schnelligkeit und Leistung auf dem Schlachtfeld hervor, sondern zeichnen sich insbesondere durch ihre vielfältigen Persönlichkeiten und strategischen Vorlieben aus. Noch dazu passen sie ihre Spielweise im Spielverlauf an die Ihre an. Ihre Gegner lernen Sie kennen und sind in der Lage, Ihre Reaktionen vorauszusehen, daher müssen auch Sie sich anpassen. Ob die Gegner nun auf brutale Angriffe, Verteidigung, Eroberung oder ein kombiniertes Spiel setzen, Sie werden den Eindruck haben, als kämpften Sie gegen einen quicklebendigen echten Gegner!

1. M. YOUNG

Amerikaner, Alter: 66

Typ: gemischt

Profil: M. Young ist ein Vietnam-Veteran, der 10 Jahre lang bei den Grünhelmen auf allen Kontinenten gedient hat. Er kennt sich mit allen Konflikttypen aus und kann sich perfekt an seine Umgebung und seine Gegner anpassen.

2. R. JOHANSSON

Schwede, Alter: 36

Typ: äußerst aggressiv

Profil: R. Johansson ist allseits angesehen für seine pazifistische Philosophie, doch seine Art der Kriegsführung ist ziemlich radikal: Er ist ein leidenschaftlicher Anhänger von Blitzkriegen und Aufklärungs-offensiven.

3. U. SAKATO

Japaner, Alter: 46

Typ: sehr aggressiv

Profil: U. Sakato lässt einen Krieg nicht gern ins Stocken geraten, sondern gibt jederzeit Angriffen den Vorzug vor Verteidigung. Er übernimmt bei Aktionen schnell die Zügel und setzt seinen Gegner so lange unter Druck, bis ihm der Sieg sicher ist.

4. A. IVANOV

Russe, Alter: 45

Typ: aggressiv

Profil: Als ehemaliges Mitglied des KGB ist A. Ivanov an Einsätze auf feindlichem Gebiet gewöhnt. Er ist Spezialist für Infiltrierungsaktionen, äußerst gerissen und mit sämtlichen Ablenkungsmanövern vertraut.

5. M. SCHMIDT

Deutscher, Alter: 52

Typ: defensiv

Profil: M. Schmidt setzt seine Pläne ruhig, klar und methodisch um und lässt niemals Gefühle die Oberhand gewinnen. Er ist ein wahrer Meister in Militärstrategie. Ein Krieg ist für ihn nichts weiter als eine Partie Schach.

6. P. LEBLANC

Franzose, Alter: 37

Typ: sehr defensiv

Profil: P. Leblanc hält sich stets vor Augen, dass ein Soldat in erster Linie ein Mensch ist. Daher schickt er seine Truppen niemals ins Ungewisse, sondern bereitet seine Aktionen sorgfältig vor. Auf diese Weise trägt er den Sieg davon und verschont gleichzeitig Menschenleben.

7. V. SANCHEZ

Spanier, Alter: 50

Typ: äußerst defensiv

Profil: V. Sanchez hat gelernt, sein hitziges und impulsives Temperament zu zügeln, und sich zu einem ruhigen, berechnenden, starken militärischen Führer entwickelt.

8. S. AL GHASSAN

Syrier, Alter: 56

Typ: expansionistisch

Profil: S. Al Ghassan ist erfahren im Umgang mit städtischen Guerilla-Kämpfern. Er weiß genau, dass ein zahlenmäßiger Vorteil nichts bringt, wenn die Truppen nicht intelligent im Gelände platziert werden. Ghassan ist ein kühner militärischer Anführer, dessen größte Sorge darin besteht, dass seine Truppen das umkämpfte Gebiet vor dem Feind besetzen.

9. F. BIONDI

Italiener, Alter: 36

Typ: sehr expansionistisch

Profil: F. Biondi beherrscht bis zur Perfektion selbst die raffiniertesten Angriffs- und Gegenangriffsstrategien. Er ist ein furchterregender Kämpfer, dessen größter Trumpf die Gebietsverwaltung ist. Biondi ist äußerst beweglich, trifft seine Entscheidungen in Sekundenschnelle, betrachtet einen Sieg niemals als endgültig und versteht sich ausgezeichnet darauf, den Gegner um das Doppelte dessen zu berauben, was er selbst zuvor verloren hat.

10. A. SONKO

Ivorer, Alter: 47

Typ: äußerst expansionistisch

Profil: Er ist stolz auf seine afrikanische Herkunft, denn die Geschichte seines Kontinents geht einher mit nicht endenden Eroberungskriegen. Sonko ist der Meinung, dass nur eine absolute Eroberung zum Sieg führen kann.

11. L. TADIC

Jugoslawe, Alter: 51

Typ: gemischt

Profil: In den zahlreichen Konflikten auf dem Balkan hat L. Tadic gelernt, sich alle Facetten des modernen Krieges durch Effizienz und eine gutes Urteilsvermögen zunutze zu machen. Er versteht sich darauf, Verwirrung zu stiften und seine Gegner durch Überraschungsaktionen irrezuführen. Wenn seine Feinde dies endlich merken, ist es meistens schon zu spät.

X. STANDARD-TASTENKONFIGURATION

Mausklick links (auf eine Einheit): Auswahl der betreffenden Einheit

Mausklick links (ins Leere): die Auswahl aller markierten Einheiten wird aufgehoben

Mausklick rechts (auf eine Einheit): die ausgewählten Einheiten führen den passenden Befehl für das betreffende Ziel aus

Mausklick rechts (ins Leere): die ausgewählten Einheiten bewegen sich nach Möglichkeit zum angegebenen Punkt

[STRG] + Mausklick rechts (auf eine Einheit): ungeachtet des Auftrags wird ein Schuss abgegeben, unter Umständen sogar auf einen Verbündeten oder einen Zivilisten

[UMSCHALT] + Mausklick links (auf eine nicht ausgewählte Einheit): Einheit wird der Auswahl hinzugefügt

[UMSCHALT] + Mausklick links (auf eine ausgewählte Einheit): Einheit wird aus der Auswahl entfernt

[STRG] + [0]...[9]: den ausgewählten Einheiten wird die Nummer zugeordnet, die Sie auf der Tastatur drücken

STRG + UMSCHALT + [0]...[9]: hiermit fügen Sie die ausgewählten Einheiten der Gruppe hinzu, die der gedrückten Taste zugeordnet ist.

[0]...[9]: Aufrufen der dieser Nummer zugeordneten Gruppe. Drücken Sie die Zifferntaste erneut, um die Kamera über dieser Gruppe zu zentrieren.

[F]: Kamera auf Auswahl ausrichten (die Kamera folgt den ausgewählten Einheiten)

[A]: die ausgewählten Einheiten gehen über zu aggressivem Verhalten

[S]: die ausgewählten Einheiten gehen über zu striktem Verhalten

[D]: die ausgewählten Einheiten gehen über zu defensivem Verhalten

[M]: Auswahl der letzten Gruppe, zu der die Einheit gehörte

[Z]: Alle Einheiten desselben Typs auswählen

[C]: Chat-Fenster aktivieren

[W]: Chat-Modus zwischen öffentlich und privat umschalten

[F1]: verwendete Tasten abrufen

[F2]: klassische Perspektive

[F3]: Zwischenperspektive

[F4]: freie Sicht

[F5]: Fokus-Perspektive

[F8]: Schnellspeicherung

[F9]: Schnellspeicherung laden

[ESC]: Menü aufrufen (und Spiel unterbrechen)

[7], [8], [9]: niedrige, mittlere, hohe Detailstufe

[4], [5], [6]: Kamerapositionen speichern

[1], [2], [3]: Kamerapositionen abrufen

[SPACE]: Besprechung oder Film überspringen

[ENTER]: zum letzten Krisenherd gehen

[TAB]: Strategische Karte aufrufen

[H]: Missionsziele

[HOME]: auf die Kommandozentrale ausrichten

[END]: zur nächsten besetzten Basis gehen

[←]: Kamera nach links

[→]: Kamera nach rechts

[↑]: Kamera nach vorne

[↓]: Kamera nach hinten

[PageUp]: Kamerahöhe nach oben anpassen

[PageDown]: Kamerahöhe nach unten anpassen

[T]: maximale Spielgeschwindigkeit

[N]: zurück zur normalen Spielgeschwindigkeit

[U]: normale Spielgeschwindigkeit verringern

[-]: Erkennungsmarkierungen ein-/ausblenden

XI. LEVEL-EDITOR

Im Lieferumfang von Conflict Zone befindet sich ein Karten-Editor (Edland). Mit diesem Editor können Sie einfach und schnell Spielkarten erstellen, die sowohl für den Einzelspieler-Scharfschützen-Modus (gegen ein bis drei computergesteuerte Spieler) als auch für Netzwerkspiele (gegen ein bis sieben menschliche Gegner) geeignet sind. Die komplette Dokumentation zum Editor befindet sich auf der Conflict Zone-CD im Ordner "EdLand Manuals".

XII. MINILEITFADEN FÜR DIE ICP-KAMPAGNE

Um Ihnen den Einstieg in Conflict Zone zu erleichtern, haben wir Lösungen für die ersten drei Missionen der ICP-Kampagne vorbereitet. Dank dieser Lösungen erfahren Sie, was Sie in den drei Missionen machen müssen und was Sie nicht tun dürfen. Natürlich wird Ihnen hierdurch zu einem gewissen Teil die Freude an der Entdeckung genommen. Daher empfehlen wir Ihnen, die Lösungen nur zu lesen, wenn Ihnen das Spiel gleich auf den ersten Blick zu schwierig erscheint.

1. ICP01: Intervention gefordert

Die Luftabwehrsysteme befinden sich auf dem Hügel im Norden, auf dem Hügel im Westen hinter dem Dorf und im Gebirge im Nordosten. Der Panzerabwehr-Helikopter muss in den "Vorsichtig"-Modus (um vor den tödlichen Schüssen des feindlichen Luftabwehrsystems zurückzuweichen) und die Landstreitkräfte in den "Aggressiv"-Modus geschaltet werden. Die Landstreitkräfte müssen jeweils zuerst nach vorne bewegt werden, damit sie die Luftabwehrsysteme zerstören. Die Helikopter schließen den Auftrag anschließend ab.

Tipp : Die Anhöhen stellen einen Vorteil für den Feind dar. Vermeiden Sie Kämpfe weiter unten.

2. ICP02: Übertragung gestört

Der Spieler muss das an der feindlichen Basis stationierte Radar zerstören. Die GHOST-Basis befindet sich im Nordwesten, das Dorf im Nordosten. Zunächst müssen ein Flüchtlingslager, eine Fabrik, eine Kaserne und 2 MG-Bunker (am Eingang der Basis) gebaut werden, anschließend müssen Sie mehrere Bazookas, einen Jeep und fünf Panzer herstellen. Um Flüchtlinge (leichter) aus dem Dorf zu retten, müssen Sie am südlichen Eingang der feindlichen Basis (mit 2 oder 3 Panzern und Fußgängern) ein Ablenkungsmanöver starten (der zivile Helikopter muss von zwei Panzern, Jeeps und Bazookas begleitet werden). Wiederholen Sie die Aktion so oft wie nötig. Sobald der Spieler im Besitz von 15 Panzern ist, kann er die feindliche Basis angreifen und versuchen, das Kommunikationszentrum zu beschießen.

Tipp : Sie können von Süden oder Osten her angreifen; beim Angriff der GHOST-Basis empfiehlt es sich unter Umständen, gegenüber von dem Ort, den Sie angreifen, ein Ablenkungsmanöver einzuleiten, damit das Radar weniger gut bewacht ist.

3. ICP03: Humanitäre Mission

Das Ziel des Spielers besteht darin, ein Flüchtlingslager zu bauen, 20 Flüchtlinge zu retten und anschließend die GHOST-Basis zu zerstören. Die drei Dörfer befinden sich im Nordosten und im Westen, die GHOST-Basis hinter den Bergen im Nordwesten. Zu Beginn der Mission müssen Sie in der Nähe der Basis Bazookas platzieren und Aufklärungspanzer auf die Hügel im Norden der Basis entsenden. Um die Entwicklung voranzutreiben, kann der Spieler die Zivilisten im Norden seiner Basis retten. In dieser Mission sollte die Basis idealerweise Folgendes umfassen: ein Flüchtlingslager, zwei Generatoren, eine Kaserne und zwei Fabriken. Die ideale Armee zur Rettung eines Dorfes besteht aus 10 Panzern, 5 mobilen Artillerien und 10 Bazookas. Zwei Dörfer befinden sich in den Händen des Feindes. Bevor Sie versuchen, ein Dorf einzunehmen, um dessen Bewohner zu retten, müssen Sie im anderen Dorf ein Ablenkungsmanöver starten (mit 5 Jeeps) und eine Minute warten, bevor Sie zum Angriff ansetzen (so lange dauert es, bis GHOST Verstärkung zum angegriffenen Dorf sendet). Bei einem Angriff auf die GHOST-Basis müssen Sie gleichzeitig über beide Canyons attackieren, da sich das Schussfeuer ansonsten auf einen Canyon beschränkt.

Tipp : Es empfiehlt sich, stets zwei Panzer und zehn Bazookas an der Basis zu lassen, nur für den Fall...

XIII. CREDITS

Für Mathématiques Appliquées S.A.

Produktion

Bruno Heintz

Produktionsleitung

Serge Autard

Projektleitung

Olivier Denis

Leitung Design

Sylvain Constantin

Spieldesign

Sylvain Constantin,
Olivier Denis
Roman Campos Oriola,
Thibaud De La Touanne

Programmierungsleitung

Stéphane Maruéjols

Programmierung

Stéphane Maruéjols,
Frédéric Brutin,
Olivier Denis,
Antoine Tandin

Additional programmers:

Fabrice Bernard,
Frédéric Hanouille,
Georges-Henry Portefait,
Alexandre Mazel

Leitung K.I.-Design

Julien Devade, Christophe Meyer

K.I.-Design

Julien Devade,
Christophe Meyer,
Vincent Agami,
Christophe Dubreuil,
Antoine Tandin,
Stéphane Maruéjols,
Olivier Denis

K.I.-Programmierung

Powered by Direct IA

Stéphane Maruéjols,
Antoine Tandin,
Olivier Denis,
Alexandre Mazel,
Alexandre Gacon

Netzwerkprogrammierung

Frédéric Brutin

Zusätzliche Netzwerkprogrammierung

Nicolas Léonard,
Jérôme Lanquetot

Programmierung Tools

Frédéric Hanouille,
Antoine Tandin,
Georges-Henry Portefait

Künstlerische Leitung

Guillaume Drouin

Grafikdesign

Thierry Doizon

3D-Grafiken

Guillaume Drouin,
Hiroji Yoshida,
Jérôme Pourcel,
Benjamin Lafay,
Sothéra Khem

3D-Animation

Antonin Delboy

Zusätzliche 3D-Animation

Guillaume Drouin,
Jérôme Pourcel,
Benjamin Lafay,
Olivier De Testa

2D-Grafiken

Thierry Doizon, Guillaume Drouin,
Bertrand Carduner, Thibaud De La Touanne,
Michel Frichit

Script

Sylvain Constantin, Julien Devade,
Olivier Denis

Autoren

Sylvain Constantin,
Audrey Leprince,
Olivier Denis

Design Missionen

Sylvain Constantin,
Christophe Meyer,
Olivier Denis,
Roman Campos Oriola

Additional missions designers

Jean-Baptiste Duval,
Alexis Stacke

Design Multiplayer-Karten

Roman Campos Oriola,
Sylvain Constantin,
Olivier Denis,
Alexis Stacke,
Antonin Delboy,
Thierry Doizon

Filmszenen

Antonin Delboy,
Guillaume Drouin,
Jérôme Pourcel,
Hiroji Yoshida

Additional artists

Agata Baranger,
Bertrand Carduner,
Arthur Gordon,
Olivier De Testa,
Benjamin Lafay,
Michel Frichit

Test & Tuning

Roman Campos Oriola,
Jean-Baptiste Duval,
Alexis Stacke

Additional testers

Kirkor Alis,
Thibaud De La Touanne,
Christophe Dubreuil

Sounddesign

Michel Winogradoff, Studio DDO
Frédéric Devanlay, Big-Wheels Studio

Nachbearbeitung

Studio DDO, Paris

Besondere Soundeffekte

Michel Winogradoff

Stimmaufnahmen (französische Version)

Studio Agovision, Paris

Aufnahmetechnik

Géraldine Cordier

Stimmen (französische Version)

Yves Collignon,
Lemmy Constantine,
Dominique Delcroix,
Nathanièle Esther,
Anne Ferrier,
Patrick Kuban,
Gerard Surugue,
Michel Tugot-Doris

Musik

Fabien Ladoucette

Musikaufnahmen

Studio EGP, Paris

Sitzungsleitung

Fabien Ladoucette,
Michel Winogradoff

Tontechnik

Georges Petillaut,
Ken Ploquin

Musik

Cédric Berger,
Daniel Bruley,
Sylvain Cornille,
Gilles Faubert
Eric Karcher,
Jérôme Marinette,
Lionel Surin,
Jean-Marc Welch

Spielhandbuch

Sylvain Constantin,
Jérôme Pourcel

Für Ubi Soft Entertainment

PRODUCTION

Produktion

Yves Guillemot

Entwicklungsleitung

Vincent Minoué

Entwicklungsleitung Europa

Fabrice Pierre-Elie

Produktionsleitung

Raphaël Levi

Leitung Design

Jean-Christophe Petit

TESTABTEILUNG

Weltweite Testleitung

Vincent Pâquet

Weltweite QS-Leitung

Eric Tremblay

Testleitung

Emmanuel-Yvan Ofoé

Tests

Ahmad Jamous, Alexandre Martel,
Daniel Sarrazin, Gabriel Gobeil Van De Walle,
Jason Alleyne, Jérôme Allard,
Marc-André Proulx, Patrick Daigle,
Pierre-Yves Savard, Stéphane Pinard,
Sylvie Tremblay, Vincent Papineau,
Yan Charron, Yanick Beaudet,
Frédéric Laporte, Antoine Thisdale

LOKALISIERUNG

Weltweite Lokalisierungsleitung

Coralie Martin

Projektmanagement Lokalisierung

Anne Perreau

Linguist

Xavier Kemmlein

US-AMERIKANISCHE VERSION

Übersetzung

Adrian Matthews

Schauspielerische Leitung

Eddie Crew

Stimmen

Andy Chase,
Joe Rezwin,
Ken Starkowich,
Robert Burns,
Sandy Bernard,
Sharon Mann

Nachbearbeitung

Emmanuel Vaillant, Madisound

Linguistische Tests

Pierre Pontiggia, BugTracker

DEUTSCHE VERSION

Koordination

Oliver Jörg

Übersetzung

Iris Kelly, PartnerTrans,
Markus Ludolf, PartnerTrans

Studios

G+G Studios, Kaarst

Tontechnik

Willi Grossmann,
Jörn Frieze

Nachbearbeitung

Jörn Frieze,
Wolfgang van Kant

Künstlerische Leitung

Markus Ludolf

Stimmen

Daniel Werner,
Frauke Polmann,
Hans Beier
Hans-Gerd Kilbinger,
Jürg Löw,
Karin Buchalli,

Markus Pfeiffer,
Michaela Kametz,
Norman Matt,
Rainhard Schulat,
Renier Baaken,
Rolf Berg,
Susanne Reuter,
Volker Wolf

Dank an

Nicolas Lochet, Gloria Puig, Géraldine Frelin, Jean-Marc Marcin, Zaze, Rico & Romina, Piapa, Stéphanie Lorenzi, Anne, Anne-So la pro, Sopheap, Niko, tno und Factory, Chloé, Sylvie, Salandre, Géraldine Frelin, SuperGreg (Number One!), Marguerite, Christelle, die Crew 69 und Kourtragemé, Vanessa, Benjo, Camille und meine Freunde und natürlich meine Eltern!

MARKETING

Marketingleitung Europa

Laurence Buisson

Management Produktgruppe

Axelle Verny

Prdouktmanagement EMEA

Sophie Colson

Marketingleitung Amerika

Wendy Beasley

Produktmanagement Red Storm Entertainment

Marcus Beer

Marketingteam rund um die Welt

Phil Brannelly (GB)

Sylvaine Gomez (Frankreich)

Michael Thielmann (Deutschland)

Valeria Lodeserto (Italien),

Oriol Rosel (Spanien)

Marcel Keij (Niederlande)

Thor Johansen (Dänemark)

Vera Shah (Australien)

Julie Laurent, Rose-Marie David und Flore Pralus
(Export).

Abteilung Herstellung

Pierre Escaich,

Laurent Lugbull

Software und Dokumentation © 2000 Ubi Soft.

Direct X, Direct Draw, Direct Sound und Direct 3D sind Warenzeichen von Microsoft in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle anderen genannten Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

SUPPORT

Sie kommen an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter? Unsere Tipps- und Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 – 24:00 unter folgender Nummer zur Verfügung:

0190 – 88241210 (3,63 DM / Minute).

Für alle technischen Fragen (Installation, etc.) hilft Ihnen gerne unser technisches Support-Team. Es steht Ihnen von Mo-Fr von 9:00 – 19:00 unter folgender Nummer zur Verfügung:

01805 – 554938 (DM 0,24 / Minute)

Für eine schnelle Antwort halten Sie bitte folgende Informationen bereit:

- 1.) Kategorie und Wortlaut der Fehlermeldung
- 2.) Technische Konfiguration Ihrer Hardware: Hersteller, Typ und Taktfrequenz des Prozessors, Grafikkartentyp, RAM, Festplattenspeicher, Geschwindigkeit des CD-ROMs, Soundkartentyp, Art des Netzwerkes, Modemtyp.

Natürlich sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihres Computers aufhalten.