



HANDBUCH

HIDDEN & DANGEROUS

INHALT

	SEITENZAHL
DIE ANFÄNGE DER SAS	1
INSTALLIEREN DES SPIELS	4
STARTEN DES SPIELS	4
• MENÜ GAME	
• START GAME (SPIEL STARTEN)	
• AUSWÄHLEN EINES SPIELPROFILS	
• AUSWAHL DES FELDZUGS	
• AUSWAHL DER MISSION	
• AUSWÄHLEN IHRER EINHEIT	
• WAHL DER AUSRÜSTUNG	
• EINSATZBESPRECHUNGEN	
• ZUSAMMENSTELLEN IHRER EINHEITEN	
NETZWERKSPIEL	9
• EINSTELLUNGEN	
• MODEMVERBINDUNG	
• SERIELLE VERBINDUNG FÜR DIREKTSPIEL	
• IPX-VERBINDUNG FÜR DIREKTSPIEL	
• INTERNET-ICP/IP-VERBINDUNG FÜR DIREKTSPIEL	
• SPIELERNAME	
• STARTEN DES NETZWERKSPIELS	
• REGELN FÜR DAS NETZWERKSPIEL	
MENÜ LOAD/SAVE (LADEN/SPEICHERN)	12
OPTIONEN	12
• STEUERUNGEN	
• SETUP MOUSE (MAUS EINRICHTEN)	
• SOUND SET-UP (TON EINRICHTEN)	
• MITARBEITER	
• EXIT (BEENDEN)	
MENÜ DEBRIEF (ABSCHLUßBESPRECHUNG)	12
STRATEGIE FÜR DIE AUSWAHL VON MÄNNERN IN EINEM FELDZUG	15
• SCHIESSEN	
• REAKTION	
• TARNUNG	
• STÄRKE	
• AUSDAUER	
WÄHLEN VON WAFFEN UND AUSRÜSTUNG FÜR DEN FELDZUG	14

DIE MISSIONSBESPRECHUNG	15
STRATEGIE FÜR DAS AUSWÄHLEN VON MÄNNERN UND WAFFEN	16
ANSICHTEN	16
BEWEGUNGEN DES PROTAGONISTEN	18
VERWENDEN IHRER BESTANDSLISTE	20
• WAFFEN	
• HANDGRANATEN UND SPRENGSTOFF	
• VERKLEIDUNGEN	
• VERSCHIEDENES	
VERWENDEN VON IN MISSIONEN GEFUNDENEN WAFFEN UND GEGENSTÄNDEN	25
• FEST MONTIERTE WAFFEN	
• FAHRZEUGE	
• SONSTIGE AUSRÜSTUNG UND WAFFEN	
• ÜBERNAHME VON WAFFEN GEFALENER SOLDATEN	
• GESPRÄCHE MIT ZIVILISTEN/GEFANGENEN	
STEUERN IHRER SOLDATEN	24
• WECHSELN ZWISCHEN SOLDATEN	
• ECHTZITBEFEHLE	
KARTENMODUS – STRATEGIE	26
• ÄNDERN DER KARTENANSICHT	
• INFORMATIONEN ZUR KARTE	
• PROGAMMIEREN DER SOLDATEN	
• ERLÄUTERUNG DER BEFEHLE IM KARTENMODUS	
ABSCHLIESSEN EINER MISSION	50
ERREICHEN EINES ZIELS	50
SCHIEDERN	50
BESCHREIBUNG DER IM SPIEL VERWENDETEN OBJEKTE	51
• OBJEKTE IN DER BESTANDSLISTE	
• WAFFEN	
• FAHRZEUGE	
• UNIFORMEN	
DAS KAMPFHANDBUCH	55
CREDITS	61
TECHNISCHER SUPPORT	62
ANMERKUNGEN	65

DIE ANFÄNGE DER SAS (SPECIAL AIR SERVICES)

David Stirling, ein 24 Jahre alter Scots Guards-Subalternoffizier (Leutnant 2. Grades), kam als Mitglied der Layforce (8. Kommando) nach Nordafrika. Zu dieser Zeit wurden Spezialeinheiten als Verschwendung von Soldaten und Material angesehen, und so blieb von der Layforce bald nach ihrer Ankunft nichts übrig als ihr Name. Bei einer Fallschirmspringer-Übung wurde Stirling verwundet und verbrachte zwei Monate in einem Krankenhaus. Während dieses Krankenhausaufenthalts widmete er seine Zeit der Planung, wie kleine Angriffsformationen eingesetzt werden könnten, um wichtige Flugfelder und logistische Einrichtungen hinter den feindlichen Linien anzugreifen.

Nach seiner Entlassung aus dem Krankenhaus suchte Stirling die High Command Headquarters auf, um General Auchinlek zu treffen, den Commander-in-Chief. Mit ein paar Tricks schaffte er es bis in das Büro von General Ritchie und stellte diesem seine Idee von Überfallkommandos vor. General Ritchie, Deputy Commander Middle East, hielt Stirlings Idee für gut und präsentierte sie General Auchinlek. Beide Generäle erkannten das Potential dieser Idee. Stirling zeigte sich überzeugt, daß die für Angriffe mit Amphibienfahrzeugen gebildeten Formationen von Bataillonstärke zu schwerfällig für versteckte Operationen waren. Kleine Einheiten hingegen wären in der Lage, durch Tarnung in feindliche Stützpunkte einzudringen und diese mit Hilfe von zeitverzögerten Sprengsätzen anzugreifen. Drei Tage später war Stirling erneut im Hauptquartier und erhielt die Erlaubnis, 6 Offiziere und 60 Männer aus der Layforce zu rekrutieren und in der Suezkanal-Zone ein Trainingscamp einzurichten. Dieses unabhängige Kommando sollte L Detachment Special Air Service Brigade heißen. Der Name SAS Brigade wurde gewählt, um die deutsche Aufklärung davon zu überzeugen, daß die 8. Armee über eine Luftlandebrigade verfügte. Die Formierung der SAS in Nordafrika spiegelte die britische Vorliebe für 'Privatarmeen' wider, die Kommandos, die LRDG, Chindits und Popskis Privatarmee hervorbrachte. Zudem verminderte die Verwendung von 60 Freiwilligen die Stärke und die Ressourcen der 8. Armee nicht, doch konnte ihr Einsatz hinter den feindlichen Linien während einer Großoffensive beim Feind Verwirrung stiften.

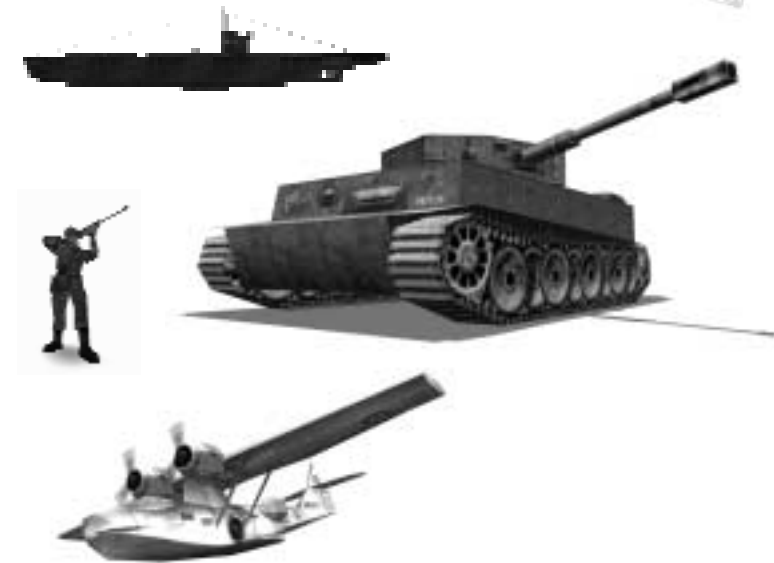
Die erste Mission für L Detachment fand in der Nacht vom 16. auf den 17. November 1941 statt. Ziel war es, Informationen zu erlangen und zudem die deutschen Truppen durch ständige Überfälle während der Operation Crusader zu binden. 66 Männer wurden bei sehr schlechtem Wetter von fünf Bristol Bombay-Bombern mit Fallschirmen abgesetzt. Es dauerte über eine Stunde, die Männer zu versammeln, und von den zehn Versorgungskanistern wurden nur zwei gefunden, die Decken, Wasser, Proviant und 6 Lewes-Bomben, aber keine Zünder enthielten. Da es so nicht möglich war, Flugzeuge zu sprengen, beschloß Stirling, die Männer in 5 Gruppen aufzuteilen und wenigstens ein bißchen Aufklärung zu betreiben. Nach und nach kamen die Männer zum Treffpunkt zurück, wo die Long Range Desert Group (LRDG) mit Fahrzeugen wartete, um sie wieder hinter die Linien der Alliierten zurückzubringen. Von den 66 Männern, die bei der Operation dabei gewesen waren, kehrten nur 22 zurück.

Als nächstes bildeten Stirling und seine Gruppe ein Team mit einer Schwadron der Long Range Desert Group. Sie richteten einen Stützpunkt in Jalo (oder Gialo) etwa 240 km südlich von Benghazi ein, westlich der Great Sand Sea in Cyrenaica. Von dort konnten sie operieren, indem sie bodengestützt in feindliches Gebiet eindrangten, anstatt sich wie bei der vorherigen Mission auf den

äußerst heiklen Luftangriff verlassen zu müssen. Stirling wurde gebeten, die Mission zu leiten, da die feindlichen Luftwaffenstützpunkte sich in den Vorbereitungen einer für den 21./22. Dezember geplanten Operation befanden. Er sollte zusammen mit Patty Mayne zehn Männer in einen Angriff auf den Luftwaffenstützpunkt in Sirte führen, während Lewes sich am 14. Dezember 1941 nach El Agheila begeben und Leutnant Bill Fraser eine Woche später Agedabia angreifen sollte. Stirling und seine Gruppe verließen Jalo am 8. Dezember und wurden von der LRDG in sieben 30-Tonnen-Lastwagen transportiert. Die Kolonne umfaßte insgesamt 32 Männer und war mit Vorräten und Ausrüstung vollgepackt. Die ersten drei Tage der Reise verliefen ereignislos, mit Ausnahme von ein paar kleineren technischen Problemen mit einem der Lastwagen. Am vierten Tag wurde die Gruppe von einem italienischen Flugzeug entdeckt; es war klar, daß bald Bomber folgen würden, also versteckte sich die Gruppe in einem Gebüsch. Drei italienische Bomber näherten sich und bombardierten die Gruppe 15 Minuten lang, so daß vor lauter Staub nichts mehr zu sehen war. Als der Staub sich wieder gelegt hatte, stellte Stirling fest, daß seine Kolonne keinerlei Schäden erlitten hatte. Die Kolonne machte sich wieder auf den Weg, doch kurz vor Einbruch der Dunkelheit näherte sich ein weiteres italienisches Flugzeug und begann über der Gruppe zu kreisen. Da es für feindliche Bomber bereits zu dunkel war und Stirling wußte, daß bald eine Patrouille kommen könnte, entschloß er sich, die Gruppe zu teilen. Er schickte Mayne zusammen mit zehn Männern weiter, um den Luftwaffenstützpunkt in Jamet anzugreifen, während er sehen wollte, was in Sirte zu machen war. Beide Angriffe sollten in der folgenden Nacht stattfinden. In dieser Nacht schreckte Stirlings Spähtrupp für Sirte die italienischen Besatzer des Flugplatzes auf, und die Italiener feuerten bald in alle Richtungen. Stirling blieb nichts weiter übrig, als sich zu verbergen und sich das Schauspiel anzusehen. Am darauffolgenden Tag begann er zu fluchen, als er ansehen mußte, wie die Italiener den Flugplatz evakuierten. In der Hoffnung, daß die anderen mehr Glück haben würden, machte sich Stirlings Gruppe auf den Weg zum Treffpunkt. In Jamet war Mayne tatsächlich erfolgreicher. Als seine Gruppe sich dem Flugplatz näherte, konnte er hören, wie sich Leute in einem der Gebäude unterhielten und lachten. Mayne trat die Tür auf und feuerte mit seinem Tommy-Gewehr in den Raum. Er ließ vier Mann als Rückendeckung zurück und legte mit den fünf anderen Männern innerhalb von 15 Minuten Bomben in 23 Flugzeugen. Da ihm die Bomben ausgingen, kletterte Mayne in das Cockpit des 24. Flugzeugs und riß mit bloßen Händen einen Teil der Instrumente heraus. Diese Episode wurde später Teil der SAS-Legenden. Lewes stellte fest, daß sein Flugplatz bloß eine Fähranlegestelle war und es dort keine Flugzeuge gab; also legte er auf dem Landungssteg und entlang der Straße Minen und sprengte etwa dreißig Lastwagen in die Luft. Frasers Angriff war sogar noch erfolgreicher; er zerstörte 37 italienische CR42-Kampfbomber, mußte aber zwei Flugzeuge unversehrt lassen, da er keinen Sprengstoff mehr hatte. Rommel war an diesem Abend zufällig in Agedabia und wurde vermutlich in dieser Nacht mit einem Feuerwerk unterhalten.

Dies war der Anfang der SAS. Am Ende des Jahres 1941 hatte die SAS mehr als 100 feindliche Flugzeuge zerstört. Zum Jahresende 1942 wurde L Detachment voller Regimentstatus als 1 SAS Rgt zugesprochen. Es kamen Freiwillige aus dem 8. Kommando, der französischen Resistance, Polen und Griechen. Während ihrer Operationen in Nordafrika zerstörte die SAS über 400 feindliche Flugzeuge und band große Truppenverbände, die Luftwaffenstützpunkte und Kommunikationseinrichtungen bewachen mußten. Die SAS führte den gesamten Krieg hindurch wichtige Missionen durch, die hinter den feindlichen Linien Chaos und Zerstörung anrichteten.

HIDDEN & DANGEROUS



ANLEITUNG

INSTALLIEREN DES SPIELS

Nach dem Einlegen der CD in das Laufwerk wird die Installation von HIDDEN&DANGEROUS automatisch gestartet. Wenn die Autorun-Funktion für Ihr Laufwerk nicht aktiviert ist, können Sie die Installation durch Doppelklicken auf das SETUP-Programm auf der Spiel-CD starten.

- Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel einwandfrei zu installieren.
- Nach der Installation des Spiels können Sie es wieder deinstallieren, indem Sie das UNINSTALL-Programm ausführen, das sich im Menü START unter HIDDEN&DANGEROUS befindet.
- Es wird eine vollständige Installation des Spiels empfohlen, um optimales Leistungsverhalten zu erreichen.

STARTEN DES SPIELS

Starten Sie das Spiel, indem Sie im Menü START auf HIDDEN&DANGEROUS klicken. Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, wird das Programm HARDWARE CONFIGURATION gestartet; dies wird benötigt, um Ihre Spielparameter festzulegen. Beim ersten Start des Spiels wird automatisch die bestmögliche Konfiguration ausgewählt. Diese können Sie bestätigen, indem Sie auf die Schaltfläche OK klicken. Wenn Sie das Spiel zum zweiten Mal starten, müssen Sie diesen Vorgang nicht wiederholen. Wenn Sie sich entschließen, die Parameter manuell festzulegen, lesen Sie die folgenden Anweisungen sorgfältig:

- Dreifachpuffer beschleunigt die Ausführung auf Karten mit 8 MB oder mehr Speicher. Gilt nicht für 3DFX-Karten.
- Wenn Ihre Karte 6 MB oder weniger Speicher hat, aktivieren Sie Low detail textures, um die einwandfreie Ausführung des Spiels zu gewährleisten.
- Wenn Sie eine höhere Auflösung wählen möchten (beispielsweise 1024x768), muß Ihre Karte über mindestens 8 MB Speicher verfügen.

MENÜ GAME (SPIEL)

In diesem Menü werden alle verfügbaren Spielvariationen angezeigt, aus denen Sie beliebig auswählen können. Nach einer kurzen Eröffnungsanimation erscheinen alle Menübefehle.



Wählen Sie einen aus, indem Sie den Cursor-Pfeil nach oben oder unten bewegen, oder verwenden Sie die Maus. Der ausgewählte Befehl wird vergrößert angezeigt und abgeblendet. Aktivieren Sie ihn, indem Sie die EINGABETASTE drücken oder mit der linken Maustaste klicken. Die Bedeutung der einzelnen Befehle wird im folgenden Abschnitt erklärt.

START GAME (SPIEL STARTEN)

Wählen Sie diesen Befehl aus, wenn Sie das Spiel als SINGLE PLAYER starten möchten.

AUSWÄHLEN EINES SPIELPROFILS

In diesem Spiel wird ein System zum automatischen Speichern des Spielstands und des aktuellen Spielstatus verwendet. Die auf diese Weise gespeicherte Datei heißt PROFIL-Datei. Es stehen mehrere PROFIL-Dateien zur Verfügung, in denen Stand und Status des Spiels gespeichert werden können. Sie können sich dies zunutze machen, wenn mehrere Spieler den Computer verwenden, von denen jeder unabhängig von anderen sein eigenes Spiel spielt. Jeder Spieler startet seine eigene PROFIL-Datei, in der er sein Spiel speichert, ohne mit den Spielen anderer in Berührung zu kommen. Beim allerersten Start des Spiels gibt es noch keine PROFIL-Datei, und das Programm fragt Sie automatisch nach dem Namen der ersten PROFIL-Datei. Wenn Sie das Spiel das nächste Mal starten, steht diese Datei bereits zur Verfügung und enthält Stand und Status des Spiels gemäß dem Zeitpunkt, an dem Sie das Spiel unterbrochen haben. Wenn Sie das in dem bestehenden PROFIL gespeicherte Spiel fortsetzen möchten, markieren Sie die Datei, und drücken Sie die EINGABETASTE. Wenn Sie eine neue PROFIL-Datei anlegen möchten, wählen Sie den Befehl "< create new >", und geben Sie den Namen der neuen PROFIL-Datei ein. Wenn Sie gespeicherte PROFIL-Dateien löschen möchten, drücken Sie die ENTF-Taste, und antworten Sie auf die von Ihrem Computer gestellte Frage mit "YES". **ACHTUNG!** Dadurch verlieren Sie das in dem gelöschten PROFIL gespeicherte Spiel endgültig.

- PROFIL-Dateien speichern den Stand und den Status des Spiels nach Beendigung jeder Mission. Es ist daher nicht möglich, das Spiel während einer Mission abzuspeichern. Die PROFIL-Datei speichert die Endstände aller abgeschlossenen Missionen; dies ermöglicht es Ihnen, zu jeder abgeschlossenen Mission zurückzukehren und die nächste Mission mit der in früheren Missionen erworbenen Ausrüstung zu spielen. Wenn Sie beispielsweise während Mission 6 feststellen, daß Sie in Mission 3 wichtige Ausrüstung verloren haben, müssen Sie Mission 3 vollständig von vorne spielen. Sie müssen die nötigen Waffen beschaffen und die Missionen 4 und 5 so spielen, daß die Veränderungen in Mission 6 wirksam werden.

AUSWAHL DES FELDZUGS



In diesem Menü wählen Sie, welchen der 6 verfügbaren Feldzüge Sie spielen werden. Feldzüge werden einer nach dem anderen angezeigt, abhängig von den Fortschritten, die Sie in Ihrem Spiel gemacht haben. Daher steht während des ersten Spiels nur der erste Feldzug zur Verfügung. Feldzüge, auf die Sie nicht zugreifen können, sind in Schwarzweiß dargestellt, und es wird kein Text angezeigt. Aktivieren Sie den Feldzug, indem Sie mit der linken Maustaste klicken. Der nächste Feldzug wird erst dann verfügbar, wenn Sie alle Missionen des vorherigen Feldzugs beendet haben. Sie können natürlich immer wieder zu bereits absolvierten Feldzügen zurückkehren und Ihre Lieblingsmissionen wieder spielen. Sie gelangen zum nächsten Menü, indem Sie auf "OK" klicken. Zum vorherigen Menü können Sie zurückkehren, indem Sie auf "Zurück" klicken.

- Jeder Feldzug enthält ein animiertes Intro, das durch Klicken auf Intro gestartet werden kann. Das Intro kann nur aufgerufen werden, wenn der Feldzug zur Verfügung steht.

AUSWAHL DER MISSION

In diesem Menü wählen Sie, welche Feldzugsmission Sie spielen werden. Dieses Menü funktioniert ähnlich wie das Menü AUSWAHL DES FELDZUGS. Nur abgeschlossene Missionen und die folgende Mission sind verfügbar. Sobald Sie eine Mission beendet haben, können Sie auf die nächste zugreifen. Zu jeder Mission gibt es einen Infotext, der die Situation der Mission erklärt. Die Handlungslinie zieht sich durch alle Missionen eines Feldzugs. Wechseln Sie zum nächsten Menü, indem Sie auf "OK" klicken. Zum vorherigen Menü können Sie zurückkehren, indem Sie auf "Zurück" klicken.

- Sie können zu jedem beliebigen Zeitpunkt zu einer vorherigen Mission zurückkehren, da das automatische Speicherungssystem jede Mission speichert, die Sie abgeschlossen haben. Wenn Sie herausfinden möchten, welche Ausrüstung Ihnen nach Beendigung von einigen der vorigen Missionen zur Verfügung steht oder welche Verluste Sie erlitten haben, markieren Sie die Mission, indem Sie mit der linken Maustaste darauf klicken, und wählen Sie "Missionsstatus". Eine Anzeige mit allen erforderlichen Informationen erscheint. Um zum Menü AUSWAHL DER MISSION zurückzukehren, klicken Sie auf "Zurück".

AUSWÄHLEN IHRER EINHEIT

Wenn Sie die erste Mission eines neuen Feldzugs spielen, müssen Sie die Soldaten für Ihre Einheit auswählen. Die Namen der verfügbaren Soldaten werden in der Spalte in der Nähe des linken Bildschirmrands angezeigt.



Sie können in der Soldatenliste mit Hilfe der Schaltflächen am oberen und unteren Bildschirmrand blättern. In der Nähe des oberen Bildschirmrands befindet sich ein Feld für die Namen der von Ihnen ausgewählten Soldaten. Sie können bis zu 8 Soldaten auf einen Feldzug mitnehmen. Wenn Sie einen Soldaten auswählen, markieren Sie ihn durch Klicken mit der linken Maustaste; sein Foto, ein kurzer Lebenslauf und ein Fenster, in dem seine Fähigkeiten ersichtlich sind, werden in der Mitte des Bildschirms angezeigt. Wenn Sie mit seinen Fähigkeiten zufrieden sind und ihn in Ihre Einheit aufnehmen möchten, klicken Sie auf "Mann hinzufügen". Daraufhin wird er in die Liste der ausgewählten Soldaten aufgenommen. Setzen Sie dies fort, bis Sie alle benötigten Soldaten ausgewählt haben. Sie müssen jedoch keine 8 Soldaten auswählen. Wenn Sie einen Soldaten löschen möchten, markieren Sie ihn in der oberen Reihe, indem Sie mit der linken Maustaste auf "Mann entfernen" klicken. Diese Schaltfläche wird anstelle der Schaltfläche "Mann hinzufügen" angezeigt. Wechseln Sie zum nächsten Menü, indem Sie auf die Schaltfläche "OK" klicken. Zum vorherigen Menü kehren Sie zurück, indem Sie auf "Zurück" klicken.

- Wenn Sie es vorziehen, die Soldaten nicht selbst auszuwählen, verwenden Sie die Schaltfläche "Automatische Einstellung". Der Computer wählt nach dem Zufallsprinzip 8 Soldaten aus der Liste der verfügbaren Soldaten aus.
- Sie können Soldaten hinzufügen oder entfernen, indem Sie mit der Maus doppelklicken.
- Die Strategie für die Auswahl der Soldaten wird in einem eigenen Kapitel beschrieben.

WAHL DER AUSTRÜSTUNG



Um die erste Feldzugsmission zu spielen, müssen Sie die Waffen und die Ausrüstung auswählen, die die Soldaten mitnehmen sollen. Sie können geeignete Waffen aussuchen, indem Sie in der Spalte auf der linken Seite einen Bildlauf durchführen. Zu Beginn des Spiels haben Sie nur die Waffen Ihrer Verbündeten zur Verfügung. Während der Feldzüge kommen Waffen hinzu, die Sie vom Feind erbeuten. Bis zum letzten Feldzug sollten Sie ein beachtliches Waffenarsenal angesammelt haben. Die für jeden Feldzug ausgewählten Waffen sind in einem

großen Fenster auf der rechten Seite des Bildschirms zu sehen. Daten über die Waffen werden in einem kleineren Fenster in der Mitte des Bildschirms angezeigt. Waffen werden dem großen Fenster hinzugefügt, indem Sie durch Klicken mit der linken Maustaste markiert werden und anschließend die Schaltfläche "Waffe hinzufügen" betätigt wird. Die Waffe erscheint dann zusammen mit einer Grundausstattung an Munition in dem großen Fenster. Eine kleine Zahl wird unter der Waffe angezeigt, die Ihnen Informationen über die Anzahl der Waffen und die Menge an mitgeführter Munition gibt. Sie können weitere Waffen hinzufügen, indem Sie auf die Schaltfläche "Waffe hinzufügen" klicken; mehr Munition erhalten Sie, indem Sie auf "Munition hinzufügen" klicken. Ihre Männer können nur eine begrenzte Menge an Waffen und Munition tragen. Die Statusanzeige unter dem größeren Fenster zeigt die Last an, die sie tragen. Wenn Sie im Verlauf der Waffenauswahl herausfinden, daß Sie bestimmte Waffen nicht benötigen, markieren Sie diese in dem größeren Fenster mit der rechten Maustaste. Verwenden Sie dann die Schaltflächen "Waffe entfernen" und "Munition entfernen". Wechseln Sie in das nächste Menü, indem Sie auf "OK" klicken. Kehren Sie in das vorige Menü zurück, indem Sie auf "Zurück" klicken.

- Wenn Sie lieber dem Computer die Waffenauswahl überlassen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche "Automatische Einstellung". Der Computer wählt dann die optimale Anzahl an Waffen.
- Für manche Feldzüge benötigen Sie spezielle Vorrichtungen und Ausrüstungsgegenstände (Zeitbomben...). Diese spezielle Ausrüstung wird der Liste automatisch hinzugefügt, wenn Sie die Schaltfläche "Automatische Einstellung" verwenden. Natürlich können Sie die Liste an Ihre Erfordernisse anpassen.
- Sie können Waffen auch hinzufügen oder entfernen, indem Sie mit der Maus doppelklicken.
- Die Strategie für die Auswahl von Waffen wird in einem eigenen Kapitel beschrieben.

EINSATZBESPRECHUNGEN

Sie erhalten alle nötigen Informationen über die Mission durch eine schriftliche und eine Audio-Besprechung des Einsatzes, die über einer dreidimensionalen Karte des Gebiets stattfindet. Wichtige Punkte sind rot markiert. Zunächst erfolgt eine Besprechung der einzelnen Ziele der Mission; Sie werden auf einige mögliche Gefahren hingewiesen und bekommen zum Schluß einige Vorschläge, wie die Mission am leichtesten zu erfüllen ist. Es liegt völlig bei Ihnen, in welcher Reihenfolge und auf welche Art Sie die verschiedenen Aufgaben in Angriff nehmen.

- Sie können während des Spiels jederzeit zur Einsatzbesprechung zurück wechseln, indem Sie F1 drücken.
- Sie können die Einsatzbesprechung jederzeit abbrechen, indem Sie Esc drücken.

ZUSAMMENSTELLEN IHRER EINHEITEN



Dies ist das Menü, das Sie am häufigsten verwenden werden. Vor jeder Mission wählen Sie 4 Soldaten und deren Ausrüstung aus. Es gibt jedoch hinsichtlich der Soldaten und der Ausrüstung einige Beschränkungen. Wenn Sie im Verlauf einer Mission einen Soldaten verlieren, können Sie Ihre Einheit nicht durch einen anderen Soldaten verstärken, bis Sie den Feldzug abgeschlossen haben. Auf dem Schlachtfeld zurückgelassene Waffen sind ebenfalls verloren. Andererseits können Sie vom Feind erbeutete Waffen in den folgenden Missionen einsetzen. In der oberen Reihe findet sich eine Liste der Soldaten, die Sie für den Feldzug ausgewählt haben; wenn Sie einen von ihnen markieren, wird die Schaltfläche "Mann hinzufügen" angezeigt. Verwenden Sie diese Schaltfläche, um einen Soldaten zu den vier für die Mission ausgewählten Männern hinzuzufügen. Diese Liste befindet sich links auf dem Bildschirm. Wenn Sie einen Soldaten aus der Liste entfernen möchten, markieren Sie ihn, indem Sie mit der rechten Maustaste klicken und die Schaltfläche "Mann entfernen" betätigen. Wählen Sie weitere Soldaten auf die gleiche Weise aus. Sie müssen nicht alle vier Soldaten auswählen, wenn Sie dies nicht wünschen.

Im nächsten Schritt müssen Sie Ihre Soldaten ausrüsten. Wenn Sie auf das Bild eines ausgewählten Soldaten klicken, wird auf der rechten Seite des Bildschirms eine Spalte mit Informationen über die Waffen angezeigt, die dieser Soldat trägt. Die Ihrer Einheit zur Verfügung stehenden Waffen werden in dem großen Fenster in der Bildschirmmitte angezeigt. Wie in dem vorigen Menü können Sie Waffen nach Bedarf tauschen, hinzufügen oder löschen. Jeder Mann kann nur ein bestimmtes Gewicht tragen, was die Anzahl der Waffen, mit denen er ausgerüstet werden kann, begrenzt. Die Last wird in einem Indikator in der rechten unteren Bildschirmcke angezeigt. Nachdem Sie Ihre Männer ausgewählt und ausgerüstet haben, können Sie fortfahren, indem Sie auf die Schaltfläche "OK" klicken. Zum vorigen Menü kehren Sie zurück, indem Sie die Schaltfläche "Zurück" verwenden.

- Wenn Sie lieber dem Computer die Waffenauswahl überlassen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche "Automatische Einstellung".
- Wenn Sie Informationen über einen Ihrer Männer erhalten möchten, markieren Sie ihn mit der linken Maustaste, und klicken Sie auf die Schaltfläche "Info über Soldaten".
- Die Strategie für das Auswählen der richtigen Soldaten für eine Mission wird in einem eigenen Kapitel beschrieben.

NETZWERKSPIEL

In diesem Menü können Sie Netzwerkspiel-Parameter festlegen. 2 - 4 können das Netzwerkspiel als kooperierendes Team spielen. Es ist erforderlich, vor Beginn des Netzwerkspiels die Parameter festzulegen.

EINSTELLUNGEN

Zunächst muß die Art der Verbindung festgelegt werden, die Sie verwenden möchten:-

MODEMVERBINDUNG FÜR DIREKTSPIEL

Wählen Sie diese Verbindung, wenn Sie ein Modem verwenden. Wenn Sie diese Verbindungsart verwenden, müssen Sie die Telefonnummer eingeben, die beim Herstellen der Verbindung gewählt wird. Wenn Sie die Spalte DATEN leer lassen, zeigt dies an, daß Sie auf einen Anruf des anderen Teilnehmers warten. An dieser Art von Verbindung können nur zwei Spieler teilnehmen.

SERIELLE VERBINDUNG FÜR DIREKTSPIEL

Wählen Sie diese Verbindung, wenn Sie ein serielles Kabel zwischen zwei Computern verwenden. Bei dieser Art von Verbindung werden keine Daten eingegeben; bevor der Computer jedoch die Verbindung herstellt, wird ein Windows-Fenster angezeigt, in dem die Parameter der Verbindung festgelegt werden müssen. Es ist erforderlich, auf beiden Computern identische Parameter festzulegen. Mit dieser Art von Verbindung können ebenfalls nur zwei Spieler teilnehmen.

IPX-VERBINDUNG FÜR DIREKTSPIEL

Diese Verbindung steht über ein LAN zur Verfügung. Eine Voreinstellung von Parametern ist nicht nötig. Hierbei können bis zu 4 Spieler miteinander verbunden werden.

INTERNET-TCP/IP-VERBINDUNG FÜR DIREKTSPIEL

Diese Verbindung wird verwendet, um über das Internet zu spielen. Wenn Sie keine Parameter eingeben, funktioniert diese Verbindung auch über ein LAN. Wenn Sie über das Internet spielen möchten, ist es notwendig, die Internetadresse und den Anschluß einzurichten. Diese Verbindung ermöglicht die Teilnahme aller 4 Spieler.

- Wenn auf Ihrem Computer noch weitere Verbindungsarten installiert sind, erscheinen diese automatisch in der Menüauswahl. Bei der Verwendung bestimmter Verbindungsarten ist es nötig, einige Parameter festzulegen; andere arbeiten ohne Parameter.

SPIELERNAME

Geben Sie den Namen ein, unter dem Sie an dem Netzwerkspiel teilnehmen möchten.

STARTEN DES NETZWERKSPIELS

Das Netzwerkspiel funktioniert nach dem Prinzip von Initiator (HOST) und angemeldeten Spielern (TEILNAHME). Bevor das Spiel durch Klicken auf die Schaltfläche VERBINDEN gestartet wird, müssen alle Parameter richtig festgelegt sein (siehe voriges Kapitel).

Der Initiator startet das Spiel durch das Auswählen von VERBINDEN und HOST-SPIEL im Menü. Die Auswahl besteht aus PROFIL-Dateien mit gespeicherten Spielen des HOST-Computers. Nach dem Auswählen einer PROFIL-Datei wird die Meldung "Warten auf weitere Mitspieler" angezeigt. In diesem Moment wählen die Spieler an den anderen Computern VERBINDEN und TEILNAHME (HOST-NAME). Sobald sich mindestens ein Spieler angemeldet hat, steht auf dem HOST-Computer der Befehl "Spiel starten" Verfügung, und der Spieler am HOST-Computer kann das Netzwerkspiel starten. Wenn weitere Mitspieler erwartet werden, muß der HOST-Spieler warten, bis die Namen aller gewünschten Spieler in der Liste angezeigt werden. Sobald der HOST das Netzwerkspiel mit dem Befehl "Spiel starten" begonnen hat, ist es anderen Spielern nicht mehr möglich, noch teilzunehmen.

- Beachten Sie, daß die maximale Anzahl von Spielern 4 beträgt (1 HOST und 3x TEILNAHME)
- Wenn der Befehl TEILNAHME (HOST-NAME) nicht angezeigt wird, nachdem der HOST das HOST-SPIEL gestartet hat, und "Warten auf weitere Mitspieler" auf dem Bildschirm erscheint, überprüfen Sie bitte die Netzwerkeinstellungen.
- Wenn die TEILNAHME-Spieler in das Spiel eintreten und die Namen ihrer Computer nicht in der Liste auf dem HOST-Computer angezeigt werden, überprüfen Sie bitte die Netzwerkeinstellungen.



REGELN FÜR DAS NETZWERKSPIEL

Nach Herstellen der Verbindung zwischen allen am Spiel teilnehmenden Computern kann das Spiel beginnen. Das Spiel wird von dem Spieler am HOST-Computer gesteuert. Er wählt den Feldzug und die Mission aus, die gespielt werden. Darüber hinaus wählt er Männer und Ausrüstung aus, sowohl für die Feldzüge als auch für die Missionen. Der HOST-Computer trifft die Auswahl, obschon die Auswahlmenüs auf den Bildschirmen der anderen Mitspieler angezeigt werden. Sie können jedoch an der Auswahl nicht teilnehmen. Die Zugriffsmöglichkeit auf die Missionen und Feldzüge wird aus den PROFIL-Dateien des HOST-Spielers importiert. Es können PROFIL-Dateien aus einem Einzelplatzspiel verwendet werden; ebenso können die PROFIL-Dateien mit den in Netzwerkspielen erzielten Resultaten, in einem Einzelplatzspiel verwendet werden. Wenn die Netzwerkspieler ein zuvor unterbrochenes Netzwerkspiel fortsetzen möchten, muß das Spiel von demselben HOST-Computer mit derselben PROFIL-Datei gestartet werden. Nach dem Auswählen von Mission, Männern und Ausrüstung kann der Host-Spieler das Spiel starten.

- Sprechen Sie sich zunächst mit dem HOST-Spieler ab, welche Mission Sie gerne spielen und welche Ausrüstung Sie verwenden möchten.
- Wenn Sie eine beliebige Taste drücken, während der HOST-Spieler die Parameter festlegt, können Sie eine Nachricht eingeben und diese an alle angemeldeten Computer senden, indem Sie die EINGABETASTE drücken.

Nach dem Start der Mission weist der Computer den Spielern die ausgewählten Soldaten zu. Wenn Sie eine andere Figur wünschen als die vom Computer ausgewählte, können Sie diese auf die gleiche Weise wechseln wie bei einem Einzelplatzspiel. Zwei Spieler können jedoch nicht denselben Soldaten steuern. Sollten zwei Spieler dieses versuchen, wird der Name des Spielers, der diese Figur steuert, über dem Kopf der Figur angezeigt. Wenn weniger als die vier möglichen Spieler an dem Spiel teilnehmen, steuert der Computer die übriggebliebenen Soldaten; Sie können deren Steuerung aber jederzeit übernehmen.

- Sobald ein Spieler die Landkarte oder ein Menü aufruft und das Spiel dadurch unterbricht, wird es für alle Teilnehmer unterbrochen.
- Wenn Sie mit Hilfe des Sichtgeräts auf einen Kameraden zielen, wird die Ansicht rot dargestellt, und über dem Soldaten erscheint sein Name.
- Wenn Ihre Figur getötet wurde und keine weiteren (vom Computer gesteuerten) Figuren mehr zur Verfügung stehen, können Sie als passiver Beobachter den verbleibenden Spielern zusehen.
- Missionen enden aus den gleichen Gründen mit einem Fehlschlag, wie bei einem Einzelplatzspiel.
- Während einer Mission haben Sie die Möglichkeit, anderen Spielern Nachrichten zu senden, indem Sie auf F4 drücken.

MENÜ LOAD/SAVE (LADEN/SPEICHERN)

Wenn Sie eine Pause machen möchten, können Sie Ihr Spiel zu jedem beliebigen Zeitpunkt abspeichern. Drücken Sie während des Spielens auf ESC, um aus drei Optionen wählen zu können – Resume (Wiederaufnehmen), Save (Speichern), Quit (Beenden). Wenn Sie Resume (Wiederaufnehmen) wählen, kehren Sie zum Spiel zurück. Wenn Sie Save (Speichern) wählen, wird Ihr Spiel an dem von Ihnen gewünschten Ort gespeichert. Beachten Sie, daß Sie pro Mission und Profil nur einmal die Möglichkeit zum Speichern haben. Wenn Sie ein Spiel laden möchten, wechseln Sie ins Menü für die Missionauswahl. Um weiterzuspielen, klicken Sie einfach für die Mission, zu der Sie zurückkehren möchten, auf Load (Laden). Wenn Sie Quit (Beenden) wählen, beenden Sie Hidden and Dangerous ganz. Das Netzwerkspiel funktioniert auf die gleiche Weise wie das Einzelplatzspiel. Denken Sie aber daran, daß nur der HOST-Spieler des Netzwerkspiels speichern kann.

OPTIONEN

STEUERUNGEN

Dieses Menü ermöglicht Ihnen, alle im Spiel verwendeten Steuertasten neu zu definieren. Änderungen nehmen Sie vor, indem Sie auf die gewünschte Steuerung zeigen und die EINGABETASTE drücken. Anstelle der ursprünglichen Taste erscheint ein Ausrufezeichen. Drücken Sie die neue Taste, um Sie dem gewünschten Element zuzuweisen. Weitere Steuerungen sehen Sie, indem Sie einen Bildlauf nach oben oder unten durchführen.

SETUP MOUSE (MAUS EINRICHTEN)

In diesem Menu Legen Sie die Sensivität der Mouse fest und der vertikalen Achse.

SOUND SET-UP (TON EINRICHTEN)

Hier legen Sie die Lautstärke von Musik und Spielgeräuschen fest.

MITARBEITER

Sehen Sie sich die Liste der Mitarbeiter an dem Spiel an.

EXIT (BEENDEN)

Das Programm gibt Ihnen die Optionen "Ja" oder "Nein". Wenn Sie mit "Ja" bestätigen, kehren Sie zu Ihrem Desktop zurück.

MENÜ DEBRIEF (ABSCHLUßBESPRECHUNG)

Dieses Menü wird nach Beendigung einer Mission angezeigt. Ihnen werden die Ergebnisse Ihrer Mission, die Menge an verbrauchter Munition und Ihre Verluste angezeigt. Wenn die Mission erfolgreich war, steht Ihnen die nächste Mission zur Verfügung. Wenn Sie die letzte Mission des Feldzugs abgeschlossen haben, steht Ihnen der nächste Feldzug zur Verfügung.

STRATEGIE FÜR DIE AUSWAHL VON MÄNNERN IN EINEM

FELDZUG

Zu Beginn des Spiels stehen Ihnen 40 Männer zur Verfügung. Jeder hat ein individuelles Gesicht, spezielle Fähigkeiten und eine persönliche Geschichte. Dies sind die Fähigkeiten:

• SCHIESSEN

Gibt Ihnen Informationen über die Treffsicherheit beim Schießen. Ein Soldat mit einem Wert von 100 % beim Schießen trifft immer sein Ziel. Es ist nützlich, diese Soldaten mit Gewehren auszustatten, die über ein Zielfernrohr verfügen, und sie als Scharfschützen einzusetzen. Soldaten mit geringeren Treffsicherheitswerten schießen ungenauer; sie werden daher besser mit automatischen Waffen ausgerüstet.

• REAKTION

Gibt Ihnen Informationen über die Reaktionsgeschwindigkeit. Dieses Charakteristikum tritt nicht in Erscheinung, wenn Sie den Soldaten direkt steuern. Wenn ein Soldat mit höheren Reaktionswerten jedoch vom Computer gesteuert wird, reagiert er auf feindliches Feuer wesentlich schneller.

• TARNUNG

Soldaten mit besserer Tarnung sind schwerer zu hören; sie haben daher bessere Chancen, sich unbemerkt hinter den feindlichen Linien zu bewegen.

• STÄRKE

Dieser Parameter bestimmt die Menge von Waffen und Ausrüstung, die der Soldat tragen kann. Je höher der Wert ist, desto mehr kann er tragen.

• AUSDAUER

Dieser Parameter legt fest, welche Verwundungen der Soldat aushalten kann. Je höher der Wert ist, desto mehr Treffer kann er überleben.

Sie dürfen 8 Soldaten auf einen Feldzug mitnehmen. Ein guter Schütze ist auf jeden Fall sehr nützlich, da in den meisten Missionen ein Scharfschütze Ihre beste Waffe darstellt. Wirklich gute Scharfschützen sind im Spiel selten; wenn Sie in einer Mission einen Scharfschützen verlieren, lohnt es sich, sie von neuem zu spielen. Soldaten mit durchschnittlichen Schießfähigkeiten eignen sich dazu, Feuerschutz zu geben; mit einer automatischen Waffe ausgestattet, sind sie harte Gegner für den Feind. Soldaten, die viel Gewicht tragen können, sind als Träger von leichten Maschinengewehren und Bazookas gut einsetzbar. Wie wichtig es ist, schnell reagieren zu können, wird offenkundig, sobald Sie den Soldaten gegen den Feind ins Feld schicken. Wenn er eine automatische Waffe und genügend Munition hat, kämpft er wie ein Löwe. Beim Auswählen eines Soldaten dürfen Sie nicht vergessen, daß ein Soldat, den Sie verlieren, endgültig verloren ist. Die Missionen werden im Verlauf des Spiels zunehmend schwieriger und anspruchsvoller; Sie sollten daher versuchen, die besten Soldaten für die späteren Stadien des Spiels "aufzuheben". Noch einmal – sobald Sie einen Soldaten verlieren, ist er unwiederbringlich verloren!

WÄHLEN VON WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG FÜR DEN FELDZUG

In diesem Spiel stehen viele Arten von Waffen und Ausrüstung zur Verfügung, die alle für unterschiedliche Zwecke geeignet sind. Sie lassen sich jedoch in verschiedene Kategorien unterteilen:

• SCHARFSCHÜTZENGEGEWEHRE

Sind mit einem Zielfernrohr mit variabler Vergrößerung ausgestattet. In den Händen eines erfahrenen Scharfschützen ist dies eine überlegene Waffe.

• MASCHINENPISTOLEN

Eine ideale Basiswaffe. Wirkungsvoll gegen Gruppen von Feinden und in geschlossenen Räumen.

• MASCHINENGEGEWEHRE

Die beste Waffe gegen eine Übermacht. Kann nur in liegender Stellung bedient werden, was ihr Hauptnachteil ist. Sollte beim Einsatz im Kampf mit reichlich Munition ausgestattet werden.

• BAZOOKAS

Diese Waffe ist perfekt geeignet, um Chaos zu stiften, speziell bei einer hohen Konzentration von feindlichem Gerät. Es ist die einzige Waffe, mit der ein Infanterist einen feindlichen Panzer zerstören kann. Ihr Hauptnachteil ist ihr hohes Gewicht.

• HANDGRANATEN

Es gibt zwei Typen von Handgranaten in diesem Spiel. Handgranaten mit Zeitzünder explodieren 6 Sekunden, nachdem sie geworfen wurden, und sind ideal für den Einsatz in geschlossenen Räumen. Kontakt-Handgranaten explodieren beim Aufprall und sind daher besser für den Kampf in offenem Gelände geeignet.

• MINEN

Sobald sie gelegt worden sind, wird der Sicherheitsriegel gelöst. Wenn ein Infanterist darauf tritt, ist es aus mit ihm. Panzerabwehrminen eliminieren Panzer und alle anderen Fahrzeuge zuverlässig. Es ist sinnlos, einen Infanteristen finden zu wollen, der das Pech hatte, auf eine Mine zu treten.

• PISTOLE

Geeignet als Zusatzwaffe, falls Ihrem Soldaten einmal die Munition ausgeht.

• MESSER

Wenn Sie es schaffen, sich an einen feindlichen Soldaten nahe genug heranzuschleichen, können Sie Munition sparen.

• LEUCHTPISTOLE

Taucht die Umgebung in beinahe taghelles Licht. Sie können Ihre Feinde sehen, genauso wie die Feinde Sie.

• UNIFORMEN

Wenn Sie eine Verkleidung verwenden und eine feindliche Uniform tragen, werden Sie nicht erkannt. Aber jeder kann sich durch Unvorsichtigkeiten verraten.

• SPRENGSTOFF

Das Ziel einiger Missionen ist es, Gerät zu zerstören. Eine Sprengladung mit einem Zeitzünder ist zu diesem Zweck gut geeignet

• KAMERA

Ist nicht unbedingt nötig für die Durchführung von Missionen, aber wenn Sie sie verwenden, haben Sie nachher einen netten Schnappschuß für Ihr H&D-Stammverzeichnis. Siehe VERWENDEN IHRER BESTANDSLISTE – VERSCHIEDENES.

• FELDSTECHE

Gibt Ihnen die Möglichkeit, den Feind aus großer Entfernung zu beobachten.

• SENDER

Ist manchmal äußerst wichtig. Nach dem Einschalten sendet er ein Signal, das die Artillerie zum Zielen verwenden kann. Siehe VERWENDEN IHRER BESTANDSLISTE – VERSCHIEDENES.

Die Kombination der Waffen kann für alle Feldzüge sehr ähnlich ausfallen. Es lohnt sich in jedem Fall, für jeden Mann der Einheit eine Maschinenpistole mitzunehmen, da sie die beste verfügbare Allround-Waffe ist. Sie haben 4 Männer in der Einheit, und es ist klug anzunehmen, daß einige Maschinenpistolen auf dem Schlachtfeld verlorengehen. Es ist außerdem ratsam, genügend Munition mitzuführen. Jeder Soldat kann leicht im Verlauf einer Mission 100 – 130 Schuß abfeuern. Eine weitere wichtige Waffe ist ein Scharfschützengewehr, da Sie damit den Feind aus sicherer Stellung angreifen können; außerdem benötigt es weniger Munition. Leichte Maschinengewehre sind in den meisten Missionen nützlich, jedoch ist der hohe Verbrauch an Munition zu bedenken (ungefähr 300 Schuß in einer Mission). Es zahlt sich weiterhin aus, einige Handgranaten mitzunehmen, da diese hervorragend zum Bekämpfen von Soldatengruppen geeignet sind und gut in geschlossenen Räumen eingesetzt werden können. Minen können sich in vielen Missionen ebenfalls als nützlich erweisen. Für Gefechte, die nachts stattfinden, benötigen Sie Leuchtpistolen, und wenn Sie mit schweren Waffen des Feindes konfrontiert werden, könnten einige Bazookas Ihre einzige Chance sein. Denken Sie unbedingt an ein paar Pistolen – Sie könnten sie im Notfall brauchen. Auch wenn Sie Ausrüstung vom Feind erbeuten können, ist es immer besser, eigene Ausrüstung in ausreichender Menge zur Verfügung zu haben.

- Alle verfügbaren Waffen werden in einem gesonderten Kapitel beschrieben.

DIE MISSIONSBESPRECHUNG

Folgen Sie den Anweisungen sehr genau, die Sie für die Mission und deren Ziel erhalten. Teilen Sie Ihre Männer so auf, daß der Verlust eines Ihrer Männer nicht die gesamte Mission gefährdet. Manchmal können Sie die Waffen Ihrer getöteten Kameraden aufsammeln, aber das ist nicht immer möglich, also verlassen Sie sich nicht darauf. Wenn Sie in der Mission mit feindlichem Gerät konfrontiert werden, sorgen Sie dafür, daß Sie mit Panzerabwehrminen und Bazookas ausgestattet sind. Vergessen Sie die Maschinengewehre nicht; ihre Feuerkapazität ist der von Maschinenpistolen häufig überlegen.

STRATEGIE FÜR DAS AUSWÄHLEN VON MÄNNERN UND WAFFEN

Wenn Sie Ihre Einheit zusammenstellen und die Entscheidung treffen, mit welchen Waffen Sie die Männer ausstatten, lohnt es sich, genau nachzudenken, was benötigt wird. Versuchen Sie, so viele Waffen wie möglich vom Feind zu erbeuten – sie werden in jedem Fall nützlich sein. Wenn Sie Ihre Männer auswählen, überlegen Sie sorgfältig, welche Art von Mission sie durchführen sollen. Bedenken Sie die Notwendigkeit, alle Waffen vom Schlachtfeld zu bergen, sonst geht Ihnen sehr schnell die Ausrüstung aus. Überlegen Sie im Vorfeld, wie Sie die einzelnen Männer während der Mission einsetzen. Ein Scharfschütze braucht einen Mann, der ihm während des Kampfes Deckung gibt. Ein Maschinengewehrschütze wird vermutlich keine anderen Waffen tragen und benötigt daher ebenfalls Deckung. Achten Sie immer darauf, daß Ihre Männer ausreichend Munition haben, sonst sind sie nicht von großem Nutzen. Wenn die Kampfhandlungen in geschlossenen Räumen stattfinden, sorgen Sie dafür, daß jeder Mann mit mindestens zwei Handgranaten ausgestattet ist. Diese werden sich als nützlich erweisen.

KAMERAOPTIONEN

Das Spiel bietet verschiedene Ansichten zur Auswahl.



- Ansicht der 1. Person
Diese Ansicht vermittelt Ihnen den Eindruck, alles durch die Augen des Soldaten zu sehen, den Sie steuern. Wenn Sie eine Waffe in den Händen halten, sehen Sie wie durch das Visier dieser Waffe. Durch Bewegen der Maus schauen Sie umher und ändern die Richtung, in die sich der Soldat bewegt. Diese Ansicht ist ideal zum Schießen.

Indem Sie F3 drücken, können Sie zwischen drei Arten von Ansichten wählen. Die erste zeigt die realistische Ansicht durch das Visier der Waffe, während die zweite Einstellung nur die Fadenkreuzansicht bietet. Wenn das Hilfsvisier eingeschaltet ist und Sie das Sichtgerät auf einen Ihrer eigenen Soldaten richten, wird die Ansicht rot dargestellt, und der Name des Soldaten wird angezeigt. Außerdem gibt es noch eine Ansicht, die aus einem leeren Bildschirm besteht. In diesem Fall feuert die Waffe genau in die Mitte.



• EXTERNE ANSICHTEN

In diesem Fall sehen Sie Ihre Figur von hinten und können ihre Aktionen verfolgen. Es gibt zwei Variationsmöglichkeiten hinsichtlich der Entfernung und drei bezüglich des Kamerawinkels. Diese Ansicht ist ideal für das Kriechen und die Überwindung bestimmter Hindernisse. Es ist ebenfalls möglich, aus dieser Ansicht zu schießen, sowohl mit als auch ohne Hilfsvisier.

Wenn das Hilfsvisier eingeschaltet ist (durch Drücken auf F2) und Sie das Sichtgerät auf einen Ihrer eigenen Soldaten richten, wird die Ansicht rot dargestellt, und der Name des Soldaten wird angezeigt.



Das Hilfsvisier macht das Zielen aus der externen Ansicht heraus wesentlich einfacher. Es zeigt in die gleiche Richtung wie Ihre Waffe.



BEWEGUNGEN DES PROTAGONISTEN:

TAB, UMSCHALT + TAB	Soldat auswählen
1, 2, 3, 4	Direkte Auswahl von Soldaten
Pfeil nach LINKS	Nach links schießen
Pfeil nach RECHTS	Nach rechts schießen
Pfeil nach OBEN	Bewegen
Pfeil nach UNTEN	Zurückweichen
UMSCHALT + Pfeil nach OBEN	Rennen
UMSCHALT + L/R	Schnellfeuer
Alt + Pfeil nach OBEN	Geräuschlos bewegen
STRG	Feuern/Waffe bereitmachen/Granate werfen
UMSCHALT+STRG	Niedriger Granatenwurf
R	Magazin nachladen
X	Springen
A	Nach links drehen
D	Nach rechts drehen
W,S	Haltung ändern
Mausbewegung	Umdrehen
Linke Maustaste	Feuern/Waffe bereitmachen/Granate werfen
U	Gewehr, Fahrzeug, Licht einsetzen, Leiter steigen, Element holen, Ausrüstung von getöteten Soldaten holen
Rechte Maustaste+Bewegung	Zoom +/- beim Zielen mit dem Scharfschützengewehr oder beim Blicken durch den Feldstecher
Rechte Maustaste	Oberkörper drehen
Mittlere Maustaste	Zwischen Ansicht 1. und 3. Person wechseln
C	Körper zentrieren
LEERTASTE	Kartenmodus

BEFEHLE:

POS 1	Mir nach!
ENDE	Stop!
BILD NACH OBEN	Vorwärts!
EINFG	Hey! (Aus dem Weg oder Signal)
BILD NACH UNTEN	Nicht schießen!
ENTF	Einen Befehl an den aktiven Soldaten löschen

BESTANDSLISTE:

[,]	Bestandsliste ändern
EINGABETASTE	Gegenstand einsetzen/Hände frei
EINGABETASTE 3 Sek. gedrückt halten	Gegenstand fallen lassen

KAMERASTEUERUNG:

\, ZURÜCK	Winkel ändern
- , =	Entfernung ändern

SPIELSTEUERUNG:

F1	Missionsbesprechung erneut abspielen
F2	Fadenkreuz 3. Person ein-/ausschalten
F3	Fadenkreuz 1. Person ein-/ausschalten
F4	Netzwerknachricht senden
F10	Screenshot speichern
F11	Missionsziele anzeigen

VERWENDEN IHRER BESTANDSLISTE

In diesem Spiel steht eine Vielzahl von Objekten zur Verfügung, die alle auf verschiedene Weise und für verschiedene Zwecke verwendet werden:

WAFFEN

• SCHARFSCHÜTZENGEWEHRE

Wenn Sie das Scharfschützengewehr auswählen, müssen Sie die Ansicht der 1. Person wählen; ein Zielfernrohr wird auf den Bildschirm projiziert, wenn Ihr Soldat stehenbleibt. Sie können den Zoom steuern, indem Sie mit der rechten Maustaste klicken und die Maus hin und her bewegen, und schießen, indem Sie mit der linken Maustaste klicken. Die Treffsicherheit eines Soldaten wird am deutlichsten, wenn er mit dem Scharfschützengewehr schießt. Wenn seine Treffsicherheit hoch ist, geht der Schuß fast immer ins Zentrum des Fadenkreuzes. Denken Sie daran, die Munitionsinformationen ständig im Blick zu behalten, die in der oberen rechten Ecke des Bildschirms angezeigt werden.

- Weitere Details über das Schießen mit dem Scharfschützengewehr finden Sie in einem gesonderten Kapitel.

• MASCHINENPISTOLEN

Wenn Sie mit Maschinenpistolen schießen, können Sie jede Ansicht verwenden. Wenn Sie sich dafür entschieden haben, durch Ihre eigenen Augen zu sehen (Ansicht der 1. Person), verwenden Sie das Visier der Waffe, um auf den Feind zu zielen. Wenn Sie durch die externe Kamera sehen, zielen Sie mit dem Hilfsvisier. Aus den meisten zur Zeit des Zweiten Weltkriegs produzierten Maschinenpistolen konnte man keine einzelnen Schüsse abgeben; bedenken Sie also, daß ein einziger Druck auf den Abzug eine ganze Salve von Schüssen auslöst. Verwenden Sie diese Waffe, wenn Sie auf eine Gruppe von Feinden schießen.

- Achten Sie auf die Munition im Magazin; vergewissern Sie sich, daß Sie über genügend Munition für eine Salve verfügen, bevor Sie einen Raum stürmen. Wenn das nicht der Fall ist, laden Sie das Magazin nach

• MASCHINENGEWEHRE

Da dies die stärksten Waffen sind, sind sie vielseitig einsetzbar. Wenn Sie das Maschinengewehr im freien Feld einsetzen, hat es eine solche Durchschlagskraft, daß Sie noch in einigen hundert Metern Leichen finden. Die Nachteile dieser Waffe liegen in ihrem Gewicht und der Tatsache, daß sie nur von einem auf dem Boden liegenden Soldaten eingesetzt werden kann. Auch wenn der Soldat vor dem Schießen aufrecht steht, muß er sich hinlegen, bevor er den ersten Schuß abgeben kann. Die Wahl des Ortes, an dem Sie diesen Mann positionieren, ist daher sehr wichtig.

- Sie sollten einen Mann abstellen, um den Maschinengewehrscützen zu decken, falls ein Angriff von einer anderen Seite kommt

• BAZOOKAS

Diese Waffe wird am besten nur aus geringer Entfernung benutzt. Verwenden Sie das Visier, und zielen Sie auf empfindliche Stellen des feindlichen Geräts. Wenn Sie das Objekt nicht beim ersten Schuß zerstören, müssen Sie möglicherweise ein zweites Mal schießen. Diese Waffe kann aufgrund des starken Rückstoßes nicht in liegender Stellung verwendet werden. Wenn Sie diese Waffe einsetzen möchten, macht der erste Mausklick sie feuerbereit, und die Visiere werden ausgefahren. Wenn Sie sich in diesem Augenblick bewegen, sichert der Soldat die Waffe wieder. Wenn Sie erfolgreich gezielt haben, löst der zweite Druck auf den Abzug den Schuß aus.

- Wenn Sie auf ein sich bewegendes Ziel schießen, denken Sie daran, daß das Projektil eine gewisse Zeit benötigt, um das Ziel zu erreichen. Schätzen Sie Geschwindigkeit und Winkel ab, und zielen Sie knapp vor das Objekt.

• LEUCHTRAKETEN

Wenn Sie während einer Nachtmission die Umgebung sehen müssen, ist eine Leuchtrakete ideal. Nach dem Abfeuern steigt sie bis zu 50 m hoch und beleuchtet das Terrain mit einem weißlichen Licht. Ihr Soldat schießt die Rakete normalerweise gerade über seinem Kopf ab; wenn Sie in Vorwärtsrichtung schießen möchten, muß sich der Soldat nach vorne beugen.

- Die Verwendung von Leuchtraketen ermöglicht es Ihnen, den Feind wesentlich besser zu sehen. Es bedeutet allerdings auch, daß der Feind Sie ebenfalls sehr leicht sehen kann.

• PISTOLE

Dies ist eine Waffe für den Notfall, die nicht eingesetzt werden kann, wenn der Soldat läuft. Wenn Sie stehenbleiben und auf den Abzug drücken, zieht der Soldat die Pistole, und das Visier erscheint. Diese Waffe hat keine Chance gegen automatische Waffen des Feindes.

- Ihr Kaliber macht die Pistole zu einer sehr ineffektiven Waffe. Sie können dennoch einen Feind damit ausschalten und seine Ausrüstung erbeuten, vorausgesetzt, Sie treffen die richtige Stelle.

HANDGRANATEN UND SPRENGSTOFF

• HANDGRANATEN

Wenn Sie eine Handgranate werfen, können Sie die Weite des Wurfs regulieren. Wenn Sie den Abzug für eine kurze Zeit gedrückt halten, erscheint ein Indikator, der die Wurfstärke anzeigt. Zwei Arten von Handgranaten stehen zur Verfügung. Die Handgranate mit Zeitzünder eignet sich für Kampfhandlungen in geschlossenen Räumen; machen Sie sich den Abprall von der Wand zunutze. Die Kontakthandgranate ist für Kämpfe im Gelände und zum Deckunggeben geeignet, da sie unmittelbar beim Aufprall explodiert.

- Die Handgranate ist normalerweise weniger effektiv, als allgemein angenommen wird. Wenn Sie sie in einen Raum werfen, seien Sie beim Betreten vorsichtig, da der Feind sich unter einem Tisch oder hinter einem Schrank versteckt haben könnte.

• MINEN

Minen sind am effektivsten, wenn Sie in großer Zahl eingesetzt werden. Wenn Sie jedoch Feindbewegungen in einem bestimmten Gebiet erwarten, kann sich auch eine kleinere Anzahl von Minen als sehr effektiv erweisen. Wenn Sie feindliches Gerät erwarten, verminen Sie die vermutlichen Anmarschrouten des Feindes. Um eine Mine zu legen, wählen Sie sie aus der Bestandsliste aus und positionieren Sie sie anschließend.

- **Achtung!** Die Sicherung der Mine wird sofort entfernt, wenn die Mine auf den Boden gelegt wird; sie bildet daher für Sie und Ihre Soldaten eine Bedrohung.

• SPRENGSTOFF

Wird in einer Reihe von Missionen verwendet. Wählen Sie die effektivste Stelle für den Sprengsatz. Stellen Sie den Zeitzünder für die Explosion ein, indem Sie die Schaltflächen Vorwärts/Rückwärts verwenden. Klicken Sie erneut darauf, und die bis zur Detonation verbleibende Zeit beginnt zu laufen. Die Zeit bis zur Detonation sehen Sie in der oberen rechten Bildschirmcke.

- **Achtung!** Dieser Sprengstoff ist sehr wirkungsvoll und hat einen großen Sprengradius. Bleiben Sie in sicherer Entfernung. Denken Sie auch an die Möglichkeit von Kettenreaktion-Explosionen in Ihrer Umgebung.

VERKLEIDUNGEN

• UNIFORMEN

Wenn Sie an eine feindliche Uniform oder an Zivilistenkleidung kommen, können Sie diese tragen und sich unerkannt hinter den feindlichen Linien bewegen. Das kann in vielen Situationen vorteilhaft sein. Allerdings fliegt jede Verkleidung irgendwann auf; daher sollte ein längerer Aufenthalt am gleichen Ort vermieden werden.

- Vermeiden Sie den Gebrauch von Waffen, wenn Sie verkleidet sind und nicht entdeckt werden möchten. Ein Mann, der eine deutsche Uniform trägt, aber Alliierten-Waffen trägt, ist ziemlich verdächtig!

VERSCHIEDENES

• MESSER

Eine nützliche, geräuschlose Waffe, vorausgesetzt, Sie kommen nahe genug an den Feind heran. Natürlich benötigt es auch keine Munition.

• KAMERA

Sie können ein paar nette Screenshots machen, wenn Sie Lust haben. Diese werden im H&D-Stammverzeichnis im PCX-Format gespeichert. Sie können Ihre gespeicherten Schnappschüsse mit einem beliebigen Windows-PCX-Viewer ansehen.

• SENDER

Ermöglicht es Ihnen, das Feuer der Sie unterstützenden Artillerie zu steuern. Sender werden häufig eingesetzt, um Ziele in Küstennähe zu markieren, die dann von der Marine aus bis zu 20 km Entfernung beschossen werden können. Sie können außerdem als Funkfeuer verwendet werden, um der Luftwaffe beim zielgenauen Bombardieren feindlicher Anlagen etc. zu helfen. Nach dem Implantieren des Senders lokalisiert die Schiffsbesatzung das Signal, zielt auf die genaue Position und zerstört das Objekt. Natürlich muß Ihr Kommando sich in eine sichere Entfernung begeben, bevor der Beschuß beginnt; daher ist eine Zeitverzögerung nötig, bis der Sender zu arbeiten beginnt.

• FELDSTECHER

Wenn die Sichtverhältnisse gut sind und der Feind auf der Hut ist, kann er Sie aus 300 m Entfernung sehen. Gehen Sie daher vorsichtig vor, und beobachten Sie alle verdächtig aussehenden Stellen sehr genau, um alle möglicherweise versteckten Feinde zu entdecken.

VERWENDEN VON IN MISSIONEN GEFUNDENEN WAFFEN UND GEGENSTÄNDEN

Während der Missionen werden Sie auf verschiedene Objekte stoßen. Es ist sogar möglich, einige von ihnen zu erbeuten, um sie bei späteren Missionen zu verwenden. Diese Objekte lassen sich in folgende Gruppen unterteilen:

FEST MONTIERTE WAFFEN

Diese sind normalerweise auf Fahrzeugen oder Wachtürmen montiert. Es ist nicht möglich, sie mitzunehmen. Sollten Sie geladen sein, können Sie sie benutzen. Diese fest montierten Waffen sind hauptsächlich modifizierte Versionen Ihrer Maschinengewehre oder Suchscheinwerfer. Bei einigen Missionen sind Sie unter Umständen in der Lage, das Geschütz eines feindlichen Panzers zu kontrollieren. Schaffen Sie es, die Mannschaft auszuschalten, bewegen Sie sich von hinten auf die Waffe zu und drücken Sie auf „Benutzen“. Dann können Sie die Schußrichtung mit der Maus kontrollieren. Wenn Sie „Feuern“ drücken, können Sie schießen. Wenn Sie die Kontrolle über einen Panzer oder ein Geschütz erlangen wollen, durchsuchen Sie das Objekt, bis Sie die geeignete Stelle finden. Dann können Sie es benutzen.

- Machen Sie sich so viele Waffen zunutze wie möglich - gehen Sie sparsam mit Ihrer Munition um. Bei Kämpfen in Fahrzeughallen können Sie auch die an den Fahrzeugen montierten Waffen verwenden.

FAHRZEUGE

Sie können viele Fahrzeuge verwenden, die Sie bei Missionen gefunden haben. Suchen Sie den Fahrersitz, und klicken Sie auf die Schaltfläche USE "U" (VERWENDEN). Gelingt es Ihnen, den Fahrersitz einzunehmen, können Sie das Fahrzeug fahren (natürlich nur, wenn genügend Kraftstoff vorhanden ist). In manchen Fahrzeugen können Sie von bestimmten Stellen aus Schüsse abfeuern und Handgranaten werfen, z.B. von der Ladefläche eines Lastwagens. Sie können innerhalb des Fahrzeugs zu einem anderen Mitglied der Mannschaft wechseln, d.h. auch wenn Sie nicht direkt den Fahrer steuern, können Sie das Fahrzeug fahren. Bei Zusammenstößen kann das Fahrzeug beschädigt werden oder sogar explodieren. Es ist auch möglich, daß es unter feindlichem Beschuß explodiert, wobei all Ihre Soldaten getötet werden können.

- Werden Sie von einem feindlichen Fahrzeug verfolgt und gelingt es Ihnen, die Feinde zu eliminieren, ohne deren Fahrzeug zu zerstören, können Sie das Fahrzeug übernehmen.
- Ist das Fahrzeug mit einer Waffe ausgestattet, können Sie die Waffe verwenden, unabhängig davon, ob das Fahrzeug fährt oder steht.
- Machen Sie es sich zunutze, daß Schüsse aus Handfeuerwaffen für gepanzerte Fahrzeuge keine Gefahr darstellen.
- Blockieren Sie den Zugangsweg der Feinde mit Fahrzeugen.
- Verwüsten Sie den Fuhrpark des Feindes, indem Sie einige Fahrzeuge in die Luft sprengen.
- Die Fahrzeuge können auch innerhalb von Gebäuden gefahren werden.

SONSTIGE AUSRÜSTUNG UND WAFFEN

Suchen Sie gründlich nach feindlichen Waffenlagern. Dort können Sie in den Besitz von Waffen gelangen. Einige Waffen können sich noch in Kisten befinden; suchen Sie nach Kisten mit Handgranaten und Panzerfäusten. Stellen Sie sich neben einen Gegenstand und klicken Sie auf die Schaltfläche USE (VERWENDEN), um ihn mitzunehmen. Trägt Ihr Soldat bereits zu schwere Lasten, kann er ihn nicht aufheben. In diesem Fall können Sie entscheiden, ob Sie unnötige Waffen entsorgen oder den Gegenstand zurücklassen wollen.

- Auf diese Weise können Sie ziemlich viel Ausrüstung ansammeln, die Ihnen beim Ausführen der vorgegebenen Aufgabe helfen könnte. Halten Sie also Ihre Augen offen.

ÜBERNAHME VON WAFFEN GEFALLENER SOLDATEN

Es ist möglich, die Waffen von gefallen Soldaten an sich zu nehmen. Sie können Waffen von Feinden erbeuten, aber auch die Waffen Ihrer gefallenen Kameraden bergen. Stellen Sie sich neben den toten Soldaten, und klicken Sie auf die Schaltfläche USE "U" (VERWENDEN). Nun erscheint an Stelle Ihrer eigenen Bestandsliste die der durchsuchten Person. Wenn Sie einen Gegenstand ausgewählt haben, drücken Sie die EINGABETASTE, und der Gegenstand wird in Ihre Bestandsliste aufgenommen. Sind Sie bereits zu schwer beladen, ertönt ein akustisches Signal. Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche USE "U" (VERWENDEN), um zum Spiel zurückzukehren.

- Lassen Sie Ihre Waffen nicht auf dem Schlachtfeld zurück. Sie verfügen nur über eine begrenzte Menge von Waffen und Munition, also nehmen Sie sich die Zeit, gefallene Soldaten nach Waffen zu durchsuchen.

GESPRÄCHE MIT ZIVILISTEN/GEFANGENEN

Bei einigen Missionen ist es möglich, mit bestimmten Personen zu reden. Das Gespräch wird automatisch aktiviert, sobald Sie sich ihnen nähern. Hören Sie genau zu, denn sie könnten Ihnen wichtige Informationen liefern.

- Schießen Sie nicht ziellos um sich. Schießen Sie nicht auf Zivilisten. Sie könnten Ihnen wichtige Informationen liefern

STEUERN IHRER SOLDATEN

Sie verfügen bei jeder Mission über 4 Soldaten, können jedoch immer nur einen von ihnen direkt steuern. Die anderen Soldaten führen entweder Echtzeitbefehle oder die auf der Karte eingegebenen Befehle aus. Wie Sie Ihre Soldaten mit Hilfe dieser Karte steuern können, ist weiter unten beschrieben.

WECHSELN ZWISCHEN SOLDATEN

Sie können den Soldaten, den Sie gerade steuern, in der Mitte des Bildschirms sehen (sofern Sie nicht die Ansicht der 1. Person gewählt haben). Im unteren Teil des Bildschirms befinden sich die Symbole, die den Status der vier Soldaten anzeigen. Das Symbol des jeweils aktivierten Soldaten erscheint versetzt. Sie können von einem Soldaten zum anderen wechseln, indem Sie TAB drücken bzw. UMSCHALT + TAB, um die Wahl rückgängig zu machen. Sobald Sie zu einem anderen Soldaten wechseln, verändert sich das jeweilige Symbol. Soldaten, die nicht programmiert wurden, halten die Stellung und verteidigen sich im Angriffsfall automatisch.

ECHTZEITBEFEHLE

In manchen Fällen können den Soldaten während des Spiels bestimmte Befehle zugerufen werden. Diese Art der Befehle reicht für die meisten Steuerungsfunktionen aus. Es gibt fünf solcher Funktionen, die Sie mit Hilfe der Tastatur abrufen können. Diese sind im Kapitel STEuern DER SOLDATEN erläutert. Der aktivierte Soldat ruft die Befehle in Vorwärtsrichtung aus, so daß ihn alle Soldaten im Umkreis von 15 Metern hören können. Es gibt folgende Befehle:

Mir nach!	Die Soldaten marschieren in die gleiche Richtung wie Sie und geben einander Deckung.
Stop!	Die Soldaten bleiben stehen und schauen sich um.
Vorwärts!	Die Soldaten marschieren in geringem Abstand vor Ihnen.
Hey!	Ein Soldat, der in Ihrer Schußlinie steht, entfernt sich.
Nicht schießen!	Alle Soldaten stellen das Feuer ein und warten darauf, daß Sie den ersten Schuß abfeuern.

- Der Befehl "Mir nach!" kann verwendet werden, wenn die ganze Mannschaft an einen anderen Ort gehen soll. Während Sie sich bewegen, folgen Ihnen die übrigen Soldaten in einem losen Verband nach. Sobald Sie stehenbleiben, nehmen die Soldaten (je nach ihrer Anzahl) Flankenpositionen ein und bieten Ihnen Seitendeckung.
- Manchmal erhalten Sie bei der Erfüllung der Mission zeitweilig Hilfe von bestimmten Personen (befreiten Gefangenen, Schutzbefohlenen...). Verwenden Sie hier den Befehl Mir nach!, da Sie diese Personen nicht direkt steuern können.
- Verwenden Sie den Befehl Mir nach!, wenn Sie in ein Fahrzeug steigen. Die Soldaten folgen Ihnen daraufhin in das Fahrzeug und nehmen die freien Plätze ein.

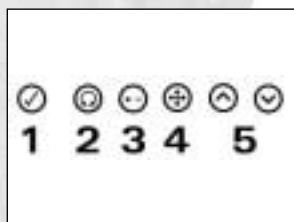
KARTENMODUS-STRATEGIE

Komplizierte Aktionen, die eine genaue Koordination erfordern, können auf der Karte programmiert werden. Sie wechseln zur Karte, indem Sie die LEERTASTE drücken; das Spiel wird unterbrochen, und Sie haben die Möglichkeit, die Aktion in Ruhe zu planen und zu programmieren. In diesem Kapitel wird erläutert, wie die Karte zu verwenden ist und wie Sie sie am besten nutzen können.

ÄNDERN DER KARTENANSICHT



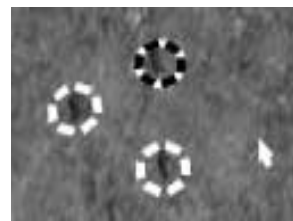
Um die Aktion detailliert planen zu können, müssen Sie den Zoom auf der Karte verwenden und die Karte drehen können. Klicken Sie mit der Maus auf folgende Symbole, um die Ansicht der Karte zu verändern:



1. Das erste Symbol beendet den Kartenmodus und kehrt zum Spielmodus zurück (wie das Drücken der LEERTASTE).
2. Mit diesem Symbol kann die Karte gedreht werden. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und bewegen Sie die Maus nach links oder rechts.
3. Mit diesem Symbol kann der Zoom verkleinert bzw. vergrößert werden. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und bewegen Sie die Maus zur Verstellung des Zooms nach oben oder unten.
4. Klicken Sie auf dieses Symbol, und halten Sie die linke Maustaste gedrückt, um die Karte auf dem Bildschirm zu verschieben.
5. Bei mehrstöckigen Gebäuden können Sie mit Hilfe dieses Symbols von einem Stockwerk zum anderen wechseln.

- Sie können die Karte auch steuern, ohne diese Symbole zu verwenden. Wenn Sie sich im Kartenmodus befinden, können Sie die Karte mit der rechten Maustaste verschieben. Wenn Sie beide Maustasten gleichzeitig drücken, können Sie die Karte drehen und den Zoom ändern.

INFORMATIONEN ZUR KARTE



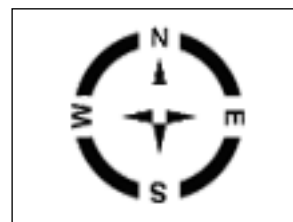
Die Karte zeigt die Position Ihrer Soldaten an. Grüne Kreise weisen auf alliierte Soldaten hin; ein sich drehender Kreis zeigt, daß der Soldat aktiv ist. Ein Kreis in Verbindung mit einem schwarzen Streifen kennzeichnet einen gefallenen Soldaten. Sie können zwischen den Soldaten auf der Karte wechseln, indem Sie direkt auf den jeweiligen Soldaten oder auf sein Symbol am unteren Rand des Bildschirms klicken.

- Sobald Sie zu einem anderen Soldaten wechseln, verändert sich die Karte und zeigt nun in die Blickrichtung des ausgewählten Soldaten.

Die Karte zeigt außerdem die Position feindlicher Truppen an; sie sind durch rote Kreise gekennzeichnet. Ein roter Kreis in Verbindung mit einem schwarzen Streifen weist auf einen gefallenen Soldaten der Gegenseite hin. Auf der Karte erscheinen nur die feindlichen Soldaten, die von Ihren Soldaten gesehen werden können.

- Schauen Sie auf der Karte nach, wer auf Sie schießt.

Die Positionen von Zivilisten sind ebenfalls auf der Karte verzeichnet (wenn sie im Laufe einer Mission erscheinen). Die Zivilisten sind blau gekennzeichnet.



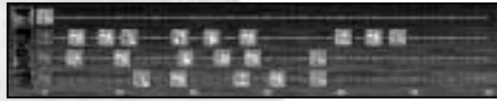
Die Karte erleichtert die Orientierung in dem Gelände erheblich. Folgen Sie dem Kompaß in der rechten oberen Ecke des Bildschirms. Er wird bei jeder Drehung der Karte mitgedreht. Finden Sie heraus, in welche Richtung Sie gehen müssen, und wechseln Sie zum Spielmodus.



Diese Karte zeigt ebenfalls die Position der im Spiel befindlichen Ausrüstung und aller fest montierten Waffen an.

PROGRAMMIEREN DER SOLDATEN

Die Hauptfunktion dieser Karte ist es, Ihnen das Programmieren von umfassenden, zeitlich aufeinander abgestimmten Aktionen Ihrer Truppe zu ermöglichen. Das Symbolfeld im linken Teil des Bildschirms und eine vierfache Zeitleiste am unteren Rand des Bildschirms erfüllen diesen Zweck. Nachdem Sie einem Soldaten einen Befehl erteilt haben, errechnet das Programm den ungefähren Zeitraum, der für die Ausführung dieses Befehls erforderlich ist. Das Symbol erscheint daraufhin in der Zeitleiste, wobei der jeweilige Abstand der erforderlichen Zeit entspricht. Sie können jedes Symbol entfernen, indem Sie mit der Maus darauf klicken und ENTF drücken. Sie können die Symbole entlang der Zeitleiste verschieben, um die Aktionen der einzelnen Soldaten aufeinander abzustimmen. Wenn Sie alle Soldaten nach Wunsch programmiert haben, können Sie den Kartenmodus verlassen und zum Spiel zurückkehren. Die Soldaten führen die Befehle unmittelbar aus.



- Wenn Sie zu einem Soldaten wechseln, während er den programmierten Befehl ausführt, wird der Vorgang unterbrochen, und Sie können ihn direkt steuern. Wechseln Sie dann zu einem anderen Soldaten, fährt der erste Soldat mit der Aktion gemäß seinen ursprünglichen Anweisungen fort.

- Es ist nicht sinnvoll, alle 4 Soldaten zu programmieren, da Sie während des Spiels immer einen Soldaten steuern müssen.



ERLÄUTERUNG DER BEFEHLE IM KARTENMODUS



BEWEGEN

Nach dem Klicken auf dieses Symbol müssen Sie entscheiden, an welchen Ort der Soldat gehen soll. Es erscheint eine Linie, die seine Route angibt. Sie können einige Symbole dieser Art hintereinander kombinieren. Während der Ausführung der Aufgabe achtet der Soldat auf verdächtige Geräusche und behält seine Umgebung ständig im Auge. Wird er aus dem Hinterhalt überfallen oder erblickt er einen Feind, ergreift er die erforderlichen Maßnahmen.



FOLGEN

Klicken Sie während des Spiels auf "Mir nach!", wird Ihr Soldat aufgefordert, einem anderen Soldaten zu folgen. Dann können Sie auf den Soldaten klicken, dem er folgen soll. Verwenden Sie diesen Befehl, wenn Sie möchten, daß ein Soldat der Route eines anderen folgt.

- Wenn Sie festlegen, wem der Soldat folgen soll, können Sie auch das Symbol am unteren Rand der Karte verwenden.



VERWENDEN

Wählen Sie den Gegenstand aus, den der Soldat verwenden soll. Wenn Sie den Soldaten an ein fest montiertes Maschinengewehr stellen und auf die Schaltfläche GUARD (WACHE) klicken, eröffnet er mit diesem Maschinengewehr das Feuer auf jeden Feind, der sich ihm nähert.



BESTANDSLISTE VERWENDEN

Geben Sie einem Soldaten die Anweisung, einen Gegenstand aus seiner Bestandsliste zu verwenden. Er kann seine Waffen austauschen, eine Mine oder eine Zeitbombe legen.

ANGRIFF



Wenn Sie einen Feind auf der Karte sehen, können Sie einem Ihrer Soldaten den Befehl zum Angriff geben.

WACHE



Der Soldat hält die Stellung und überwacht die von Ihnen vorgegebene Richtung. Sobald er einen Feind erblickt, eröffnet er das Feuer.

**WARTEN**

Wenn Sie einen Angriff Ihrer Truppe koordinieren müssen, verwenden Sie den Befehl WARTEN. Sobald ein Soldat diese Nachricht hört, beendet er seine bisherige Aufgabe und wartet. Das Signal zur Fortführung seiner Aufgabe kann der Echtzeitbefehl HEY! oder ein Schuß aus dem Gewehr Ihres Soldaten sein. Werden Ihre Soldaten während des Wartens angegriffen, verteidigen sie sich automatisch.

**AUFSTEHEN**

Der Soldat steht auf.

**KNIEN**

Der Soldat kniet sich hin.

**HINLEGEN**

Der Soldat legt sich hin.

- Erhält ein Soldat den Befehl, sich an einen anderen Ort zu bewegen, bewegt er sich stets in der Haltung, in der er sich vor dem Erhalt des Befehls befand. Denken Sie beim Programmieren der Soldaten daran.

**ABSCHLIESSEN EINER MISSION**

Die Mission ist beendet, wenn Sie entweder alle gestellten Aufgaben ausgeführt haben oder die Hauptaufgabe der Mission nicht ausführen konnten bzw. all Ihre Soldaten verloren haben.

Drücken Sie F11, damit die Ziele einer Mission angezeigt werden. Die auszuführenden Aufgaben können Sie im oberen Teil des Bildschirms nachlesen. Bereits ausgeführte Aufgaben sind in transparenter Schrift zu sehen. Wurden alle Aufgaben ausgeführt, ist die Mission bald darauf beendet.

ERREICHEN EINES ZIELS

Haben Sie alle Aufgaben einer Mission erfolgreich ausgeführt und hat mindestens einer Ihrer Soldaten überlebt, wurde die Mission erfüllt, und Sie erhalten Zugang zur nächsten Mission. Sollten Sie jedoch 3 Soldaten verloren haben, ist es gegebenenfalls sinnvoll, von vorn zu beginnen.... Siehe Strategie für die Auswahl von Männern in einem Feldzug.

SCHIEDERN

Wenn alle Ihre Truppenmitglieder gefallen sind, das Ziel der Mission zerstört oder ein VIP getötet wurde, ist die Mission gescheitert. In diesem Fall erhalten Sie keinen Zugriff auf die nächste Mission.

BESCHREIBUNG DER IM SPIEL VERWENDETEN OBJEKTE

In diesem Kapitel wird erläutert, welche Objekte Sie im Spiel verwenden können.

OBJEKTE IN DER BESTANDSLISTE

Feldstecher (Militär-Fernglas), für die Beobachtung des Feindes aus mittelgroßer Entfernung geeignet.
Vergrößerung: 4fach
Gewicht: 0,25 kg



In einigen Missionen stoßen Sie auf verschlossene Türen. Finden Sie den Schlüssel, um sie zu öffnen.



Panzerabwehrmine hauptsächlich für den Einsatz gegen Panzerfahrzeuge. Ihre Explosion ist gebündelt, damit sie die Panzerung durchdringen kann.
Gewicht: 11 kg



Infanterieabwehrmine zur Eliminierung von Infanterie. Gestreute Explosion.
Gewicht: 6 kg



Ein Sprengsatz auf TNT-Basis oder ein Plastiksprengstoff, der mit einem Zeitzünder ausgerüstet ist.
Gewicht 1,5 kg



Mittelgroße Spezialkamera für Spionageeinsätze, mit der die Soldaten des SOE (Special Operations Executive, Kommando für Spezialeinsätze) ausgerüstet sind.
Gewicht: 0,5 kg



System für Radar-Zielpfeilung, verwendet von Kriegsmarine und Luftwaffe.
Gewicht: 2 kg



Codier- und Decodiergeräte. Die Alliierten entdeckten diese Geräte vor Beginn des Krieges und knackten sie. Ohne den Codeschlüssel sind die Geräte wertlos. Auf Schiffen wurde der Codeschlüssel auf einem Papier besonderer Art aufbewahrt, das sich im Wasser zersetzt. So konnte der Schlüssel nicht in falsche Hände geraten.

WAFFEN

Der Colt 1911 ist eine ideale Waffe für den Offiziersgebrauch. Kaliber: .45
Effektive Reichweite: 40 m
Magazin: 8 Patronen
Gewicht: 1,2 kg



MP 40
Von feindlichen Fallschirmjägern verwendete Maschinenpistole. Kaliber: 9 mm
Effektive Reichweite: 150 m
Magazin: 32 Patronen
Gewicht: 4,70 kg



MP 44
Deutsches Sturmgewehr für Fallschirmjäger.
Kaliber: 7,92 mm
Effektive Reichweite: 700 m
Magazin: 35 Patronen
Gewicht: 4,3 kg



Johnson M 41
Amerikanisches Standard-Armeegewehr.
Kaliber: 0,30 mm
Effektive Reichweite: 400 m
Magazin: 5 Patronen
Gewicht: 4,75 kg



Lee Enfield Mk 4
Eines der besten Gewehre für Scharfschützen.
Kaliber: 0,303 mm
Effektive Reichweite: 800 m
Magazin: 5 Patronen
Gewicht: 4,2 kg



K 98
Von feindlichen Scharfschützen benutzte Waffe.
Kaliber: 7,92 mm
Effektive Reichweite: 1500 m
Magazin: 5 Patronen
Gewicht: 5 kg



Leichtes Maschinengewehr vom Typ "Bren"
Modifizierter Typ ZB 26.
Kaliber: 7,62 mm
Effektive Reichweite: 600 m
Magazin: 30 Patronen
Gewicht: 8 kg



Browning
Von der britischen Armee verwendetes leichtes Maschinengewehr.
Kaliber: 0,30 mm
Effektive Reichweite: 1500 m
Magazin: Patronengurt
Gewicht: 14 kg

MG 34

Leichtes deutsches Standard-Maschinengewehr.
Kaliber: 7,92 mm
Effektive Reichweite: 600 m
Magazin: 30 Patronen
Gewicht: 8,5 kg

ZB 26

Tschechoslowakisches leichtes Maschinengewehr.
Kaliber: 7,62 mm
Effektive Reichweite: 600 m
Magazin: 30 Patronen
Gewicht: 9 kg



Panzerfaust
Kompakte deutsche Waffe gegen Panzerfahrzeuge, befestigt auf einer Rakete mit einem chemischen Sprengkopf.
Gewicht: 8 kg



Die M1A1 Bazooka ist eine amerikanische Waffe zur Verteidigung gegen Panzerfahrzeuge, befestigt auf einer Rakete mit einem chemischen Sprengkopf.
Gewicht: 13 kg



Deutsche Granate
Unter Soldaten auch als 'Kartoffelstampfer' bezeichnet.
Gewicht: 1 kg



Britische Granate
Von Mills entworfene Granate aus den zwanziger Jahren.
Gewicht: 0,7 kg



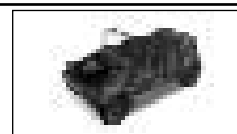
Fairbairn-Sykes-Messer
Von Kommandotruppen und dem SAS benutztes Kampfmesser. In Gebrauch seit 1939.
Gewicht: 0,3 kg

Leuchtpistole - Wird in erster Linie eingesetzt,

um das Gelände bei Nacht zu beleuchten. Kann auch zur Signalgebung verwendet werden.
Gewicht: 1 kg

FAHRZEUGE

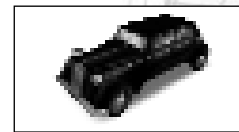
WV 82 Kübelwagen
4 Sitze, 3 Plätze mit Schußmöglichkeit
4x2 Jeep
Motor 24 PS, 3000 U/min, 4-Zyl., 985cc
Gewicht: 725 kg
Höchstgeschwindigkeit: 80 km/h



SdKfz. 251
2 Sitze, 1 Platz mit Schußmöglichkeit, 1 Stehplatz - fest montiertes Maschinengewehr
Gepanzerter Transporter, Halbkettenfahrzeug
Motor 120 PS, 2000 U/min, 8-Zyl., 11.752cc
Gewicht: 9000 kg
Höchstgeschwindigkeit: 60 km/h



Opel Admiral
4 Sitze, keine Schußmöglichkeit
4x2, 4-türige Limousine
OHV-Motor: 75 PS, 3200 U/min, 6-Zyl., Viertakter, 3626cc
Gewicht: 1540kg
Höchstgeschwindigkeit: 132 km/h



Opel Blitz 3,6-36S
2 Sitze in der Fahrerkabine, keine Schußmöglichkeit
2 Stehplätze hinten, Schußmöglichkeit vorhanden
4x2 3300 kg LKW
Motor: 68 PS, 2800 U/min, 6-Zyl., 3626cc
Gewicht: 2500kg
Höchstgeschwindigkeit: 85 km/h

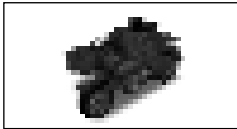


Mercedes
2 Sitze in der Fahrerkabine, keine Schußmöglichkeit
2 Sitze hinten, Schußmöglichkeit vorhanden
4x2 3500 kg LKW
Motor: 60 PS, 2800 U/min, 6-Zyl., 3600cc
Gewicht: 2700 kg
Höchstgeschwindigkeit: 75 km/h



BMW R75

1 Fahrersitz, keine
Schußmöglichkeit
1 Sitz mit
Schußmöglichkeit



1 Sitz – fest montiertes Maschinengewehr
Motorrad mit Beiwagen
OHV-Motor: Seitenventil 26 PS, 4400 U/min,
2-Zyl., 745cc, Viertakter
Gewicht: 410 kg (mit Beiwagen)
Höchstgeschwindigkeit: 92 km/h

**Panzerkampfwagen
IV**

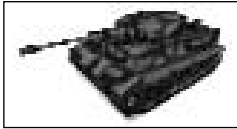
1 Fahrersitz
1 Sitz für den
Schützen



Schützenpanzerwagen
Motor: 300 PS, Maybach HL 120 PRM
Gewicht: 20.000 kg
Höchstgeschwindigkeit: 42 km/h

Panzerkampfwagen VI Tiger – SdKfz 181

1 Fahrersitz
1 Sitz für den
Schützen
Schwerer



Panzerwagen
Motor: 694 PS, Maybach HL 230 P45
Gewicht: 56.900 kg
Höchstgeschwindigkeit: 37 km/h

Kanonenboot

1 Platz für den
Lotsen
2 Stehplätze,
Schußmöglichkeit
vorhanden



1 Stehplatz – fest montiertes
Maschinengewehr
Umgebautes Passagierboot
Gewicht: 3500 kg
Höchstgeschwindigkeit: 15 km/h

Avro LANCASTER

2 Stehplätze mit
Schußmöglichkeit
1 Sitz im hinteren
Turm, keine



Schußmöglichkeit
1 Sitz im oberen Turm – fest montiertes
Maschinengewehr
Schwerer Bomber
Motoren: vier Rolls Royce Merlin XXIV, 12-
Zylinder; wassergekühlte V-Motoren mit je
1620 PS
Maximale Reichweite: 4070 km
Höchstgeschwindigkeit: Voll beladen - 462
km/h

UNIFORMEN

Für GEFECHTSEINSÄTZE in der
Arktis oder unter winterlichen
Bedingungen gedachte
Tarnuniform.
Gewicht: 2 kg



Britische Standard-SAS-Uniform.
Andere britische Armee-Einheiten
haben ähnliche Uniformen.
Gewicht: 2 kg.



Zivilkleidung - Es ist möglich, sich
als Zivilist zu tarnen, um sich
unbemerkt durch feindliches
Gebiet zu bewegen.
Gewicht: 2 kg



Deutsche Standard-Uniform.
Andere deutsche Armee-Einheiten
und die SS haben ähnliche
Uniformen.
Gewicht: 2 kg

HIDDEN AND DANGEROUS DAS GEFECHTSHANDBUCH



	SEITENZAHL		SEITENZAHL
EINLEITUNG	57	KAMPF IN GEBÄUDEN	
VERWENDUNG DER ABBILDUNGEN		BEWEGUNG	51
LEGENDE		• AUFSTELLUNG DER TRUPPEN	
KAMPF AUF FREIEM GELÄNDE	53	• VORRÜCKEN	
KAMPF AUS DER ENTFERNUNG		BEWEGUNG IM TRUPPENVERBAND	52
BEWEGUNG		• VORRÜCKEN	
• AUFSTELLUNG DER TRUPPEN		• VERHALTEN IN GROSSEN RÄUMEN	
BEWEGUNG IM TRUPPENVERBAND	59	• RÜCKZUG	
• AUFKLÄRUNG		SCHIESSEN	55
• VORWÄRTSBEWEGUNG		EINSATZ DER WAFFEN	
• SEITWÄRTSBEWEGUNG		• DIE MASCHINENPISTOLE UND	
• RÜCKZUG		• DIE SCHNELLFEUERWAFFE	
SCHIESSEN	41	• DER SCHÜTZE MIT DEM MASCHINENGUWEHR	
• EINSATZ DER WAFFEN		• DIE PISTOLE	
• DER SCHARFSCHÜTZE		• DER GEWEHRSCHÜTZE	
• DER SCHÜTZE MIT DEM MASCHINENGUWEHR		• DER SCHRETSCHÜTZE	
• DER GEWEHRSCHÜTZE		ANGRIFF IM TRUPPENVERBAND	
• DIE MASCHINENPISTOLE UND		- TYPISCHE SITUATIONEN	54
• DIE SCHNELLFEUERWAFFE		• AUFKLÄRUNG	
• DIE PISTOLE		• VERHALTEN BEIM PASSIEREN ENGER	
ANGRIFF IM TRUPPENVERBAND		SEITENSTRASSEN	
- TYPISCHE SITUATIONEN	42	• BETRETEN UND VERLASSEN RÄUMEN	
• ÜBERWINDEN VON GEBIRGIGEM GELÄNDE		• TREPPENSTEIGEN	
• ANGRIFF EINER HOCHEBENE		VERWENDEN VON HANGGRANATEN UND SPRENGSTOFF	56
• ANGRIFF VON DER HOCHEBENE AUS		• HANDGRANATEN	
• STELLEN VON FALLEN		• MINEN	
• ERKENNEN DER SCHUSSRICHTUNG DES FEINDES		• SPRENGSÄTZE MIT ZEITZÜNDER	
VERWENDEN VON HANGGRANATEN UND SPRENGSTOFF	44	• BAZOOKAS UND PANZERFÄUST	
• HANDGRANATEN		• TIPS	
• MINEN		VERWENDUNG VON FAHRZEUGEN IM KAMPF	57
• SPRENGSÄTZE MIT ZEITZÜNDER		• NICHT GEPANZERTE FAHRZEUGE	
• BAZOOKAS UND PANZERFÄUSTE		• PERSONENWAGON	
• TIPS		• JEEPS	
NAHKAMPF, STRASSENSCHLACHTEN	45	• MOTORRÄDER MIT BEIWAGEN	
BEWEGUNG		• LASTWAGEN	
• AUFSTELLUNG DER TRUPPEN		• GEPANZERTE FAHRZEUGE	
• VORRÜCKEN		• GEPANZERTE TRANSPORTER	
BEWEGUNG IM TRUPPENVERBAND	46	• PANZER	
• AUFKLÄRUNG		TYPISCHE SITUATIONEN	53
• VORWÄRTSBEWEGUNG		• AUFKLÄRUNG VOM FAHRZEUG AUS	
• SEITWÄRTSBEWEGUNG		• ANGRIFF MIT EINEM GEPANZERTEN	
• RÜCKZUG		TRANSPORTER	
SCHIESSEN	43	• TIPS	
• EINSATZ DER WAFFEN		KAMPFSTRATEGIEN GEGEN FEINDLICHE	
• DER SCHARFSCHÜTZE		FAHRZEUGE BZW	59
• DER SCHÜTZE MIT DEM MASCHINENGUWEHR		PANZERFAHRZEUGE	
• DER GEWEHRSCHÜTZE		• PANZERWEHRWAFFEN	
• DIE MASCHINENPISTOLE UND		• INFANTERIEWAFFEN	
• DIE SCHNELLFEUERWAFFE		• SPEZIELLE PANZERABWEHRWAFFEN	
• DIE PISTOLE		• BAZOOKAS	
ANGRIFF IM TRUPPENVERBAND		• PANZERFÄUST	
- TYPISCHE SITUATIONEN	49	• PANZERABWEHRMINEN	
• VERHALTEN BEIM PASSIEREN		• NICHT GEPANZERTE FAHRZEUGE	
SCHMALER SEITENSTRASSEN		• PERSONENWAGEN, JEEPS, LASTWAGEN	
• VERHALTEN AN KREUZUNGEN		• MOTORRÄDER MIT BEIWAGEN	
• ANGRIFF VON BARRIKADEN		GEPANZERTE FAHRZEUGE	60
VERWENDEN VON HANGGRANATEN UND SPRENGSTOFF	50	• GEPANZERTE TRANSPORTER	
• HANDGRANATEN		• PANZER	
• MINEN		TYPISCHE SITUATIONEN	
• SPRENGSÄTZE MIT ZEITZÜNDER		• ZERSTÖREN EINES PANSERS	
• BAZOOKAS UND PANZERFÄUSTE		• TIPS	
• TIPS			

EINLEITUNG

Dieses Handbuch enthält Anregungen und Informationen, die Ihnen strategische Hilfen für die Planung und Durchführung Ihrer Einsätze geben sollen. Alle Empfehlungen hinsichtlich der Taktik, die in diesem Handbuch enthalten sind, wurden speziell für "Hidden and Dangerous" konzipiert. Das Spiel ist zwar darauf angelegt, die Realität möglichst wahrheitsgetreu widerzuspiegeln, dennoch können einige Situationen geringfügig von tatsächlichen Kampfsituationen der Spezialeinheiten abweichen.

Nicht alle Anregungen sind bei der Ausführung bzw. Lösung der jeweiligen Aufgabe hilfreich. Improvisation ist gefragt!

VERWENDUNG DER ABBILDUNGEN

Zu den meisten Anregungen finden Sie eine schematische Zeichnung. Diese Abbildungen enthalten manchmal Zahlen zur Kennzeichnung einzelner Soldaten bzw. Buchstaben zur Markierung einzelner Schritte oder Phasen einer bestimmten Strategie.

LEGENDE

	Stehender Soldat		Soldat mit Bazooka
	Marschierender Soldat		Soldat mit Maschinengewehr
	Marschierender Soldat, unbewaffnet		Gewehrschütze
	Sich von der Seite anschleichender Soldat		Zeichen für Bewegung
	Seitlich kauernder Soldat		Zeichen für geworfene Granate
	Seitlich kauernder Soldat, bewaffnet		Britische Granate
	Granaten werfender Soldat		Deutsche Granate

KAMPF AUF FREIEM GELÄNDE, KAMPF AUS DER ENTFERNUNG

Der Kampf auf freiem Gelände und der Kampf aus der Entfernung haben viele Gemeinsamkeiten. Bei dieser Art des Kampfes spielt die passive Aufklärung eine wichtige Rolle; der Feind wird nicht mit aller Kraft angegriffen, sondern es werden meist Ziele für Waffen ausgewählt, die über lange Strecken effektiv sind (Scharfschützen- und Maschinengewehre). Alle Angriffe konzentrieren sich auf ein oder zwei Ziele, die nicht allzu weit voneinander entfernt liegen sollten. Die Schwächung der feindlichen Stellungen wird durch gezielten Beschuß (Scharfschützen) oder globalen Beschuß (Maschinengewehre oder ähnliche Waffen) erreicht. Dies kann selbstverständlich Reaktionen des Feindes hervorrufen, daher ist es wichtig, daß jedem Mitglied der Einheit Deckung gegeben wird.

BEWEGUNG

AUFSTELLUNG DER TRUPPEN

Bewegung in aufrechter Haltung sollte nur dann eingesetzt werden, wenn in Notsituationen kurze Strecken schnell zurückgelegt werden müssen. Diese Art der Bewegung ist nicht zu empfehlen, wenn nicht andere Mitglieder der Einheit Deckung geben.

Bewegung in gebückter Haltung kann eingesetzt werden, um im freien Gelände schnell und relativ sicher voranzukommen. Voraussetzung ist wiederum, daß andere Soldaten Deckung geben.

Eine Kriechbewegung ist die sicherste Methode, sich gegen feindlichen Beschuß zu schützen. Der einzige Nachteil ist das langsame Vorwärtskommen. Die Kriechbewegung eignet sich besonders für Aufklärungseinsätze.

Bei Bewegung auf freiem Gelände sind die Soldaten gezwungen, ihre Schatten so klein wie möglich zu halten. Abbildung 1 zeigt einen Soldaten, der auf freiem Gelände die falsche Haltung einnimmt, während sich der Soldat in Abbildung 2 korrekt verhält.

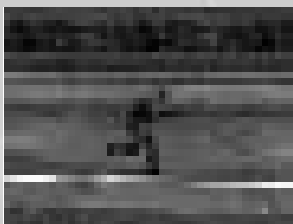


ABB 1

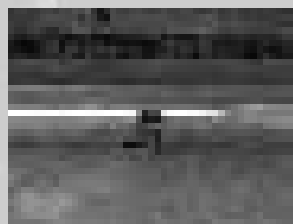


ABB 2

BEWEGUNG IM TRUPPENVERBAND AUFKLÄRUNG



ABB 3

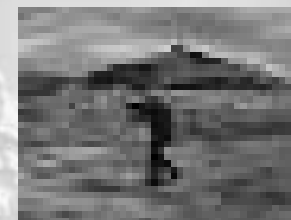


ABB 4

Die Einheit sollte beim Vorrücken von einem Punkt zum anderen so vorgehen, daß sie von den feindlichen Patrouillen nicht gesehen wird. Versuchen Sie, auch kleine Hindernisse im Gelände als Deckung zwischen Ihnen und dem Feind zu nutzen! Der Soldat in Abbildung 3 hat eine falsche Haltung eingenommen, der Soldat in Abbildung 4 hingegen verhält sich korrekt.

VORWÄRTSBEWEGUNG

Bei jeder Aktion auf freiem Gelände ist Feuerschutz erforderlich. In Abbildung 5 ist eine Vorwärtsbewegung der Einheit zu sehen, bei der ein Maschinengewehrschütze und die anderen Soldaten auf einer Seite Feuerschutz geben.

Wenn Sie nicht sicher sind, von welcher Seite der Feind angreifen wird, entscheiden Sie sich am besten für die in den Abbildungen 6 und 7 gezeigte Methode. Die roten Pfeile weisen in die Richtung, aus der ein Angriff zu erwarten ist. Versuchen Sie, die Truppe während des Vorrückens unter Kontrolle zu behalten. So sind Sie auf plötzliche Überraschungen gefaßt, und Ihre Einheit kann angemessen auf den Angriff reagieren bzw. notfalls in Deckung gehen.

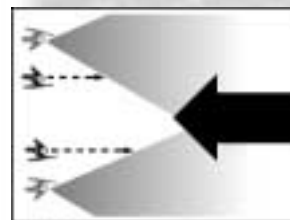


ABB 5

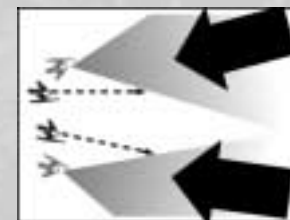


ABB 6

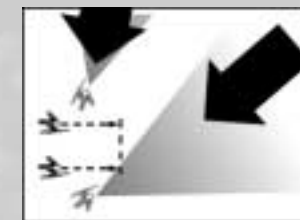


ABB 7

SEITWÄRTSBEWEGUNG



ABB 8

Falls Sie die ungefähre Position des Feindes kennen und sicher sind, daß keine Gefahr für Sie besteht, können Sie auch die in Abbildung 8 dargestellte alternative Methode wählen. Das vorderste Mitglied der Einheit übernimmt hier die Aufklärung. Die übrigen Soldaten bieten Deckung in Richtung des vermuteten Angriffs. Es empfiehlt sich, den mit der Aufklärung befaßten Soldaten zu steuern, falls etwas Unerwartetes passiert.



ABB 9

Falls Sie vermuten, daß sich Ihr Gegner vor Ihnen befindet, ist eher die in Abbildung 9 dargestellte Methode zu empfehlen. In diesem Fall ist es notwendig, ein Mitglied der Einheit mit der Deckung des vorrückenden Soldaten zu beauftragen.

Sie können diese Strategie bei Bewegungen nach rechts oder links verwenden. Bei steilen Steigungen bzw. starkem Gefälle wird Ihre Geschwindigkeit verlangsamt. Denken Sie daran, daß Sie in höheren Lagen leichter entdeckt werden können.

RÜCKZUG

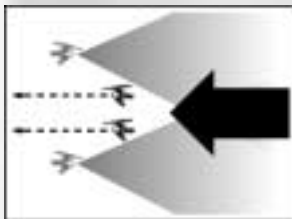


ABB 10

Ist der Widerstand des Feindes zu stark, können Sie versuchen, den Rückzug anzutreten und Ihre Einheit neu zu formieren. Sind Sie nur auf einer Seite unter Beschuß, gehen Sie nach der in Abbildung 10 dargestellten Strategie vor. Soldaten, die mit Gewehren und anderen nicht-automatischen Waffen ausgerüstet sind, sollten sich als erste zurückziehen, wobei sie Feuerschutz von Kameraden mit Maschinenpistolen und -gewehren erhalten sollten. Soldaten, die mit automatischen Waffen ausgerüstet sind, sollten den Rückzug erst antreten, nachdem sie ihre Rückzugspositionen eingenommen haben.



ABB 11

Greift der Feind von zwei Richtungen aus an, empfiehlt sich die in Abbildung 11 gezeigte Strategie. Versuchen Sie, beide Angriffe miteinander zu verbinden und die Feinde mit den automatischen Waffen zu eliminieren.

Greift der Feind aus drei Richtungen gleichzeitig an, sind Sie eingekreist und haben nur die Möglichkeit, einen Rückzug unter Beschuß zu versuchen. Viel Glück!

SCHIESSEN

EINSATZ DER WAFFEN

Der Einsatz der Waffen wird je nach ihrem Nutzen in einem bestimmten Gebiet erläutert (Maschinenpistolen werden z.B. am besten bei Kämpfen in Gebäuden verwendet usw.)

DER SCHARFSCHÜTZE

Bei einem Kampf über lange Strecken ist ein Heckenschütze eine unbezahlbare Hilfe und für den Feind ein gefürchteter Gegner. Er übernimmt normalerweise die Aufklärung und überwacht das Gelände, wobei er insbesondere auf Einheiten der leichten Infanterie achtet. Sie sollten ihn zur Schwächung der feindlichen Stellungen einsetzen; dabei ist es sinnvoll, ihm zumindest einen Partner zuzuweisen, der über eine automatische Waffe verfügt, da sich ein Scharfschützengewehr nicht besonders gut für den Nahkampf eignet. Als Scharfschützen sollten Sie den Mann auswählen, der in Ihrer Einheit den höchsten Grad beim SCHIESSEN aufweist. Steuern Sie ihn selbst, damit Sie die erforderlichen Ziele auswählen können.

DER SCHÜTZE MIT DEM MASCHINENGEWÄHR

Ein Maschinengewehr ist eine äußerst gefährliche Waffe, wenn Sie von einem Experten bedient wird. Andererseits ist es sehr unhandlich und muß daher unbedingt gegen Angriffe von der Seite geschützt werden.

Wenn Sie in ein Gebiet vorrücken, in dem wegen Nebel, Dunkelheit usw. schlechte Sichtverhältnisse herrschen, ist es sinnvoll, einige Schüsse nach vorne abzufeuern. Diese Schüsse werden dem Feind zwar keine schweren Verluste zufügen, doch sie werden ihn zwingen, sich zu ducken. Damit wird die Gefahr, daß Sie entdeckt werden, verringert. Problematisch an diesem Manöver ist nur, daß die Positionen der feindlichen Maschinengewehre unbekannt sind.

DER GEWEHRSCHÜTZE

Das Gewehr ist trotz seiner relativ geringen Schußfrequenz eine recht wirkungsvolle Waffe im freien Gelände. Es trifft nicht nur genauer als die Maschinenpistole, sondern hat zudem ein größeres Kaliber, so daß es pro Treffer größere Schäden verursacht.

DIE MASCHINENPISTOLE UND DIE SCHNELLFEUERWAFFE

Die Maschinenpistole eignet sich insbesondere für den Nahkampf, da man mit ihr beim Kampf über lange Strecken nicht genau genug zielen kann. Auf freiem Gelände ist die Maschinenpistole als Unterstützung (siehe Angriff im Truppenverband – Typische Situationen) und zur Bereitstellung von Feuerschutz geeignet. Die Schnellfeuerwaffe kombiniert die Vorteile der Maschinenpistole mit denen des Gewehrs; dazu gehören ihre hohe Schußfrequenz und Genauigkeit beim Zielen über weite Entfernungen. Diese Waffe eignet sich für die meisten Kampfsituationen.

DIE PISTOLE

Die Pistole ist nur als Ersatzwaffe zu verwenden, wenn Ihre Munition langsam zu Ende geht. Das geringe Gewicht der Pistole und ihrer Munition sind ihre einzigen Vorteile.

ANGRIFF IM TRUPPENVERBAND – TYPISCHE SITUATIONEN ÜBERWINDEN VON GEBIRGIGEM GELÄNDE

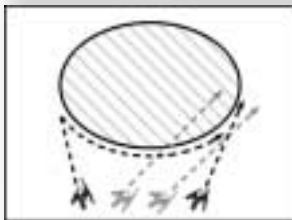


ABB 12

Große Hindernisse wie Hügel oder hohe Gebäude können das Vorrücken im Gelände stark beeinträchtigen. In Abbildung 12 wird gezeigt, wie man ein solches Hindernis umgeht. Zunächst werden Soldaten zur Aufklärung rechts und links an den Fuß des Hügels ausgesendet, um das Gelände zu überwachen (am besten mit Feldstechern und automatischen Waffen ausgerüstet). Danach nähern sich die übrigen Mitglieder der Einheit einer Seite des Hügels, wo sie ihre Schießstellung einnehmen. Der auf der anderen Seite mit der Aufklärung befaßte Soldat erreicht die Stellung als letzter.

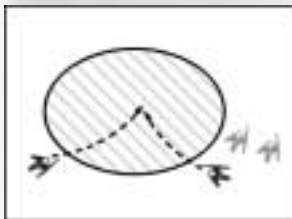


ABB 13

Bei dem Versuch, Ihren Mann (z.B. Ihren Scharfschützen) auf den höchsten Punkt des Hügels zu bringen, folgen Sie den in Abbildung 13 dargestellten Anweisungen. Setzen Sie den Soldaten wieder zur Aufklärung ein und lassen Sie ihn langsam mit einem weiteren Mitglied der Einheit als Deckung den Hügel erklimmen. Gehen Sie langsam vorwärts, wie beim Angriff einer Hochebene. Werfen Sie vor dem Erreichen des höchsten Punktes Handgranaten auf den Hügel.

ANGRIFF EINER HOHEBENE

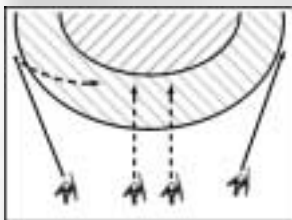


ABB 14

Mit "Hochebene" ist die Ebene auf einem Hügel oder einem anderen Hindernis im Gelände gemeint. Wenn Sie vermuten, daß sie vom Feind belagert wird, setzen Sie Ihren Angriff nach Abbildung 14 fort. Senden Sie zunächst Mitglieder der Einheit zur Aufklärung an den Fuß des Hügels (am besten mit Feldstechern und automatischen Waffen ausgerüstet), und lassen Sie die übrigen Männer in kleinem Abstand nachfolgen. Bemerkte Sie der Feind, versuchen Sie, so schnell wie möglich zum Fuß des Hügels zu gelangen, um Deckung vor dem feindlichen Beschuß zu erhalten (siehe Abbildung 15). Bevor Sie den höchsten Punkt des Hügels erreichen, sollten Sie eine Handgranate werfen. Laufen Sie erst dann mit Ihren Soldaten nach oben.

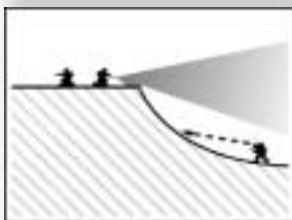


ABB 15

Falls es in der Umgebung einen höheren Punkt als die von Ihnen avisierte Hochebene geben sollte, versuchen Sie, diesen Punkt mit einem Soldaten mit Maschinengewehr oder einem Scharfschützen zu belagern. So können Sie möglicherweise die Verteidigung des Feindes auf der Hochebene ausschalten oder schwächen. Aber Vorsicht! Der Feind könnte das gleiche tun, halten Sie also auf jeder Hochebene nach feindlichen Scharfschützen Ausschau!

ANGRIFF VON DER HOHEBENE AUS



ABB 16

Wenn Sie die Hochebene gesichert haben, steht Ihnen die äußerst günstige Möglichkeit offen, alle unterhalb von Ihnen befindlichen Feinde zu beseitigen. Weisen Sie ein oder zwei Mitglieder Ihrer Einheit an, Ihnen Rückendeckung zu geben, und bewegen Sie Ihren Soldaten mit dem Maschinengewehr an den Rand der Hochebene. Entscheiden Sie sich mit Hilfe der Feldstecher oder des Teleskops am Scharfschützengewehr schnell, auf welche Ziele Sie schießen wollen, und eröffnen Sie das Feuer. Es ist sehr schwierig, sich gegen einen solchen Angriff in Sicherheit zu bringen; wenn Sie die Situation völlig im Griff haben, können Sie auch versuchen, mit ein oder zwei Mitgliedern Ihrer Truppe einen Ausfall zu unternehmen (siehe Abbildung 17).

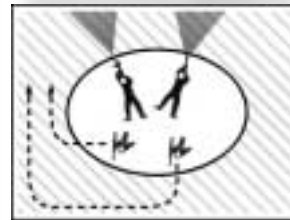


ABB 17

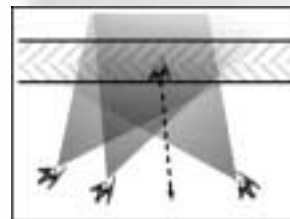


ABB 18

STELLEN VON FALLEN

Einige angriffslustige Feinde versuchen möglicherweise, Ihnen nachzustellen, wenn sie Sie gesehen haben. Machen Sie sich diese Eigenschaft des Feindes zunutze, und legen Sie im Gelände einen Hinterhalt (siehe Abbildung 18). Der wichtigste Teil der Strategie ist, Schußsalven vom Rand des Hindernisses abzufeuern, um den Feind zu provozieren und sich dann schnell zurückzuziehen, um nicht ins Schußfeld der eigenen Soldaten zu geraten.

ERKENNEN DER SCHUSSRICHTUNG DES FEINDES

Es ist häufig nicht leicht zu bestimmen, aus welcher Richtung der feindliche Beschuß kommt. Wenn Sie sich in einer Situation befinden, in der Sie einen Rückzug unter Beschuß versuchen, ist es nützlich, die Richtung zu erkennen, aus welcher geschossen wird. Dazu können Sie am Tag die Leuchtpurgeschosse bzw. bei Nacht die Leuchtpistolen verwenden. Beide Situationen sind in den Abbildungen 19 und 20 dargestellt.



ABB 19



ABB 20

VERWENDEN VON HANDGRANATEN UND SPRENGSTOFF

HANDGRANATEN

Die deutsche Angriffsgranate explodiert beim Aufprall und ist bei Kämpfen über lange Strecken auf freiem Gelände zu empfehlen. Die britische Granate ist mit einem Zeitzünder versehen; sie kann also bei Unebenheiten im Gelände vom Ziel wegrollen und an der falschen Stelle explodieren. Hinweise zur speziellen Verwendung von Handgranaten finden Sie im Abschnitt Schießen im Truppenverband – Standardsituationen.

MINEN

Die Verwendung von Minen ist nur im freien Gelände möglich und sinnvoll, z.B. beim Fallenstellen für Panzereinheiten usw. Das Legen von Minenfeldern kann sich jedoch als problematisch erweisen, wenn Sie selbst die Lage der Minen vergessen!

SPRENGSÄTZE MIT ZEITZÜNDER

Diese Art von Sprengsätzen ist bei der Zerstörung vorher festgelegter Ziele nützlich, aber für das eigentliche Kampfgeschehen ungeeignet.

BAZOOKAS UND PANZERFÄUSTE

Diese Geschosse haben ein großes Vernichtungspotential, nicht nur, was Panzerfahrzeuge, sondern auch, was die feindlichen Truppen angeht. Ihr relativ geringes Maß an Genauigkeit und ihr hohes Gewicht sind ihre einzigen Nachteile.

TIPS

- Lassen Sie sich in freiem Gelände nicht auf einen Einzelkampf ein. Die Mannschaft ist nur dann erfolgreich, wenn alle zusammenwirken.
- Vergessen Sie nicht, mit dem Feldstecher die Umgebung zu überwachen.
- Verwenden Sie automatische Waffen als Unterstützung.
- Achten Sie darauf, daß die Mannschaft immer Rückendeckung hat.
- Keine der oben genannten Standardsituationen bietet Ihnen alle Lösungen. Improvisation ist gefragt!

NAHKAMPF, STRASSENSCHLACHTEN

Nahkampf unterscheidet sich vom Kampf im freien Gelände dadurch, daß Aufklärung häufig in Verbindung mit der Verwendung von Handgranaten, Schüssen zur Provokation und dem Locken von Feinden in Hinterhalte einhergeht. Fallen und diverse Hinterhalte werden besonders in unwegsamem Gelände verwendet. Diese Tatsache zwingt die Soldaten, sich eine alternative Taktik zu überlegen, wie sie den Feind aus dem Hinterhalt angreifen können.

BEWEGUNG

AUFSTELLUNG DER TRUPPEN

Bewegung in aufrechter Haltung sollte nur dann eingesetzt werden, wenn in dringenden Situationen kurze Strecken schnell zurückgelegt werden müssen.

Bewegung in gebückter Haltung ist in den Straßen einer Stadt relativ sicher, vorausgesetzt, andere Soldaten geben Deckung. Am besten bei kurzen Entfernungen geeignet.

Eine Kriechbewegung ist die sicherste Methode, sich gegen feindlichen Beschuß zu schützen. Der einzige Nachteil ist das langsame Vorwärtskommen. Liegende Soldaten sind außerdem schlecht gegen Angriffe von oben (z.B. von einem Kirchturm aus) geschützt. Wenn Sie um die Ecke schauen, tun Sie dies immer im Liegen, da Ihr Kopf eine kleinere Angriffsfläche darstellt als Ihr Körper.

VORRÜCKEN

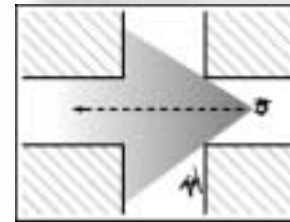


ABB 21

Wenn Sie sich an einer Wand entlang nach vorne bewegen, tun Sie dies immer in der Hocke. In der Straßenmitte legen Sie sich am besten hin. Nähern Sie sich einer Kreuzung, gehen Sie gemäß Abbildung 21 vor: bleiben Sie auf der Seite der Straße, von der Sie einen Angriff erwarten. Ein Feind, der nicht mit Ihnen rechnet, bemerkt Sie möglicherweise nicht. Vergessen Sie nicht, hin und wieder die gegenüberliegende Seite der Kreuzung zu beobachten.

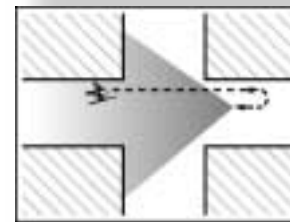


ABB 22

In bestimmten Situationen kann es notwendig sein, von einer Straßenkreuzung zur nächsten zu laufen. Wenn Sie allein sind, ist dies meist gefährlich. Gehen Sie nach Abbildung 22 vor. Finden Sie zunächst heraus, wie weit die feindlichen Truppen schon auf der mit A markierten Straße gelangt sind (siehe Aufklärung). Sollte der Feind zu nah sein, suchen Sie eine andere Möglichkeit, den Feind auszuschalten. Die letzte Lösung ist nur für einen Einzelkämpfer im Notfall gedacht: Befindet sich der Feind relativ weit weg (50 m oder mehr), kann ein einzelner Soldat versuchen, über die Straße zu laufen. Dies ist, wie gesagt, ein sehr gefährliches Unterfangen! Manchmal wird der Feind versuchen, Sie zu verfolgen; in diesem Fall ist es ratsam, nach dem Überqueren der Straße abzuwarten und sich umzuschauen.

Andere Strategien sind auf der Straße nur begrenzt nutzbar, aber möglich - Scharfschützen, das Werfen von Handgranaten usw.

BEWEGUNG IM TRUPPENVERBAND

AUFKLÄRUNG

Bei unübersichtlichen Straßen können Sie nicht ohne Aufklärung vorgehen. Aufklärung in Straßen unterscheidet sich von Aufklärung auf dem freien Feld dadurch, daß sie aggressiver ist und sich nicht nur auf das Beobachten und die Überwachung von potentiellen Zielen beschränkt. Der mit der Aufklärung befaßte Soldat sollte ständig mit seinen Kameraden in Kontakt bleiben, damit sie ihm im Notfall zu Hilfe kommen können.

Seine wichtigste Aufgabe ist es, feindliche Stellungen zu finden, an denen möglicherweise Scharfschützen stehen, die nicht von seiner Mannschaft gesehen werden können. Diese Stellungen müssen ausgewertet werden, um die Zielrichtung der Scharfschützen herauszufinden. Auf der Grundlage dieser Informationen können Stellungen gekennzeichnet werden, an denen Ihre Mannschaft die Scharfschützen überwältigen kann. Wenn Sie die Scharfschützen ungesehen erreichen, versuchen Sie, sie unverzüglich auszuschalten. Denken Sie daran: Ein feindlicher Scharfschütze, der überlebt, bedeutet mindestens einen toten Kameraden!

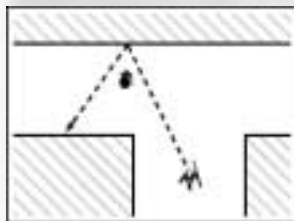


ABB 25

Wenn Sie nicht sicher sind, ob sich ein Feind hinter der Ecke befindet (siehe Abbildung 23), werfen Sie eine britische Granate gegen die gegenüberliegende Wand und warten Sie. Hören Sie Schreie von verwundeten feindlichen Soldaten, haben Sie die Bestätigung. Hören Sie nichts, können Sie zwar nicht hundertprozentig sicher sein, es wird Sie jedoch kein Feind aus dem

Nahbereich töten können, da sich gerade alle ducken, um sich vor der Explosion zu schützen.

Sobald Sie einen höher gelegenen Punkt erreichen, schauen Sie sich sofort die gesamte Umgebung an. Von oben läßt sich alles besser sehen, und in der Umgebung könnte sich eine geeignete Position für einen Scharfschützen befinden.

VORWÄRTSBEWEGUNG

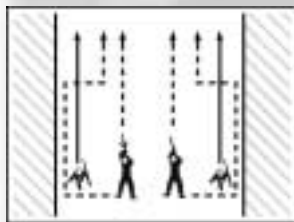


ABB 24

Es ist in jedem Fall sicherer, sich an Gebäuden entlang zu bewegen, da die Wände Seitendeckung geben und die Laternenpfähle teilweise Feuerschutz bieten. Folgen Sie den in Abbildung 24 dargestellten Anweisungen für Bewegungen durch Straßen. Ein Soldat mit Maschinengewehr und ein Scharfschütze liegen in der Straßenmitte (beide sind besser für größere Entfernungen geeignet), während sich die Männer mit den Maschinenpistolen an den Gebäuden entlang bewegen (sie sind besser für kurze Entfernungen geeignet). Falls sich Laternen in der Straße befinden, positionieren Sie Ihren Scharfschützen und Ihren

Maschinengewehrscützen so, daß sie im Notfall hinter den Laternenpfählen in Deckung gehen können. Nachdem Ihre Soldaten mit den Maschinenpistolen ihre Stellungen eingenommen haben, bewegen Sie die anderen Mitglieder der Einheit zusammen mit ihnen so nah wie möglich an der Wand entlang vorwärts. Wenn Sie sicher sind, daß keine Gefahr besteht, können Sie Ihre gesamte Mannschaft vorrücken lassen. Vergessen Sie nicht, sich von Zeit zu Zeit umzuschauen.

SEITWÄRTSBEWEGUNG

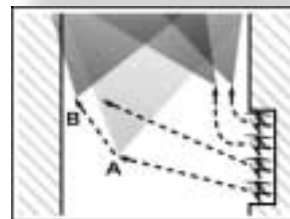


ABB 25

Wenn Ihre gesamte Einheit wegen einer Mauer nicht weiterkommt, ist es besser, Ihre Männer die Straße überqueren zu lassen (siehe Abbildung 25). Beginnen Sie das Manöver, indem Sie zunächst die beiden Soldaten bewegen, die den übrigen Mitgliedern der Einheit Feuerschutz geben können. Danach bewegen Sie den dritten Soldaten vorsichtig auf seine Stellung, Punkt A. Schauen Sie sich schnell um und gehen Sie weiter zu Punkt B. Lassen Sie das letzte Mitglied der Einheit nachfolgen. Nun sind Sie in einer Situation, in der Sie mit der Vorwärtsbewegung fortfahren können.

RÜCKZUG

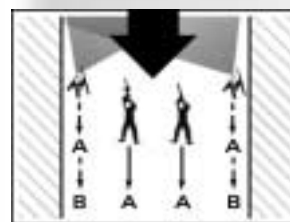


ABB 26

Stoßen Sie auf zu starke feindliche Truppen, ist es möglich, den Rückzug anzutreten. Wenn Sie in einem engen Durchgang oder einer schmalen Straße von der Seite angegriffen werden und keine Möglichkeit zum Rückzug haben, siehe Abbildung 26. Der große Pfeil zeigt in die Richtung des feindlichen Angriffs. Männer mit Gewehren und anderen nicht-automatischen Waffen sollten als erste zurückbewegt werden. Während sie von Maschinenpistolen Feuerschutz erhalten, müssen sie

Verteidigungspositionen einnehmen und dann ihrerseits den

zurückweichenden Kameraden Feuerschutz bieten. Da in den Straßenschlachten alles auf wesentlich geringeren Entfernungen als auf dem freien Gelände passiert, müssen sich die Soldaten mit den Maschinenpistolen in Phasen bewegen. Gehen Sie zunächst zu Punkt A, geben Sie den übrigen Mitgliedern der Einheit von dort Feuerschutz, und laufen Sie erst dann zu Punkt B.

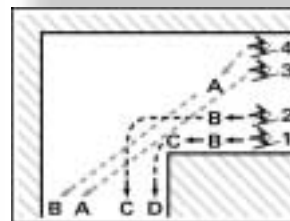


ABB 27

Manchmal ist es möglich, um eine Ecke zurückzuweichen. Gehen Sie in diesem Fall nach Abbildung 27 vor. Bewegen Sie Ihre Soldaten zunächst zu Punkt A zurück, wobei ihnen die äußeren Mitglieder der Einheit Feuerschutz geben. Nun folgt die riskante Phase des Manövers: Sie müssen mit den übrigen Soldaten zu Punkt B zurückgehen. Zuerst geht der Soldat Nummer 2 zurück, gefolgt von Nummer 1, dem Feuerschutz gewährt wird. Sollte der Druck von seiten des Feindes zu groß sein, ist es möglich, mit beiden Soldaten gleichzeitig zurückzuweichen. Hierbei besteht jedoch

ein hohes Risiko, einen Soldaten zu verlieren. Soldat Nummer 4 geht als letzter zurück um die Ecke. In diesem Moment bewegen sich die Soldaten Nummer 1 und 2 zu Punkt C. Der verbleibende Soldat geht nun um die Ecke zurück.

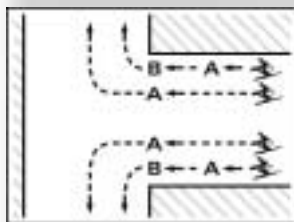


ABB 28

Eine weitere Methode ist der Rückzug in beide Richtungen der T-Kreuzung (siehe Abbildung 28). Wenn Sie diese Strategie verwenden möchten, bewegen Sie die ganze Einheit an den Rand der Kreuzung. Rufen Sie dann Ihre Soldaten zurück, die weiter von der T-Kreuzung entfernt sind; danach die übrigen Soldaten. Sollte der Druck von seiten des Feindes zu groß sein, können Sie auch die ganze Einheit gleichzeitig zurückbewegen, aber wie gesagt, hierbei besteht ein hohes Verlustrisiko.

SCHIESSEN EINSATZ DER WAFFEN

Der Einsatz der Waffen wird je nach ihrem Nutzen in einem bestimmten Gebiet erläutert (Maschinenpistolen werden z.B. am besten bei Kämpfen in Gebäuden verwendet usw.)

DIE MASCHINENPISTOLE UND DIE SCHNELLFEUERWAFFE

Eine Maschinenpistole oder eine Schnellfeuerwaffe ist eine sehr wirkungsvolle Waffe bei Straßenschlachten, da sie besonders für kurze Entfernungen geeignet ist. Es ist ratsam, bei Straßenschlachten mindestens drei Mitglieder der Einheit mit Maschinenpistolen auszurüsten (selbst Spezialisten, wie beispielsweise den Scharfschützen). Mit diesen Waffen ausgerüstete Soldaten können später Feuerschutz geben.

DER SCHÜTZE MIT DEM MASCHINENGEWEHR

Das Maschinengewehr ist zur Verwendung in langen Straßen als Feuerwaffe mit starker Leistung gut geeignet, doch erweist es sich in kleineren Straßen als eher unhandlich. Es ist meist nur als zusätzliche Waffe zu empfehlen. Die lange Aufbau- bzw. Ladezeit des Maschinengewehrs sind seine einzigen Nachteile.

DER SCHARFSCHÜTZE

Der Scharfschütze eignet sich hervorragend für Überfälle, Fallen und Hinterhalte in der Stadt. Er ist außerdem eine wertvolle Hilfe zur Beseitigung feindlicher Heckenschützen. Der Scharfschütze in Ihrer Mannschaft muß stets der Soldat mit dem höchsten Level an SCHIESSEN sein. Versuchen Sie, ihn selbst zu steuern, damit Sie die wichtigsten Ziele auswählen können

DER GEWEHRSCHÜTZE

Das Gewehr ist für den Nahkampf nicht gut geeignet, da es im Vergleich zur Maschinenpistole nur über eine geringe Schußfrequenz und ein kleines Magazin verfügt.

DIE PISTOLE

Die Pistole ist nur als Ersatzwaffe zu verwenden, wenn Ihre Munition langsam zu Ende geht. Das geringe Gewicht der Pistole und ihrer Munition sind ihre einzigen Vorteile.

ANGRIFF IM TRUPPENVERBAND – TYPISCHE SITUATIONEN VERHALTEN BEIM PASSIEREN SCHMALER SEITENSTRASSEN

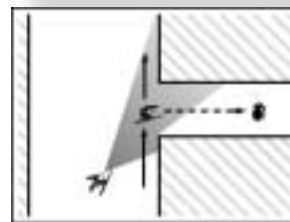


ABB 29

In schmalen Seitenstraßen der Hauptstraßen können sich feindliche Soldaten versteckt halten. Daher ist es wichtig, vorsichtig an eine solche Kreuzung heranzugehen. Abbildung 29 stellt dar, wie Sie in einer solchen Seitenstraße einen Überblick erhalten. Ein Mitglied des Kommandos versperrt den Zugang zur Seitenstraße, während ein zweites einen Schritt zur Seite macht und Schußsalven abfeuert oder Handgranaten wirft. Bewegen Sie die Mannschaft dann zur anderen Seite der Seitenstraße. Bleiben Sie nie stehen und kehren Sie nie zu Ihrem Ausgangspunkt zurück. Jede Verzögerung kann Sie einen Soldaten kosten. Statt Schritten zur Seite können Sie beim Passieren der Straße auch Seitwärtssprünge ausführen.

VERHALTEN AN KREUZUNGEN

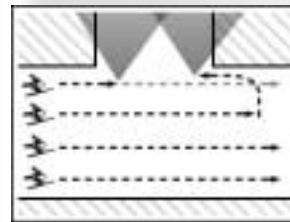


ABB 30

Das Überqueren einer gewöhnlichen Kreuzung kann unter Kampfbedingungen ein schwieriges Problem darstellen. Ein derartiges Manöver erfordert häufig ein Höchstmaß an Koordination. Abbildung 30 gibt Anweisungen, wie Sie beim Überqueren einer T-Kreuzung vorgehen können. Stellen Sie zunächst einen Soldaten mit einem Maschinengewehr bzw. einer Maschinenpistole an der Einmündung der zweiten Straße auf, und laufen sie dann mit den übrigen Mitgliedern Ihrer Einheit rasch auf die andere Straßenseite. Dort angekommen, wählen Sie einen Soldaten aus, der liegend von der anderen Ecke aus Ihrem letzten Soldaten Feuerschutz gibt.

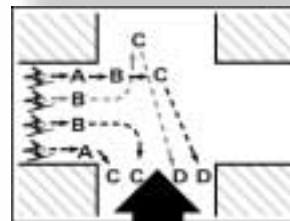


ABB 31

Abbildung 31 gibt eine Situation wieder, in der ein feindlicher Angriff aus einer Richtung stattfindet. Bewegen Sie zunächst zwei Soldaten zu Punkt A. Sie sollten einen guten Überblick über die gegenüberliegenden Straßen haben. In der zweiten Phase bewegen Sie einen Soldaten die Straße entlang, wobei Sie dem Arm der Kreuzung folgen, an dem Sie die feindlichen Truppen vermuten. Die Mitglieder der Mannschaft, die sich an den Innenpositionen befinden, laufen gleichzeitig zu den mit B gekennzeichneten Punkten. Die dritte Phase beginnt damit, daß die näher beim Feind stehenden Soldaten eine Schußsalve in die Straße abfeuern und sich dann hinlegen. Die übrigen Mitglieder der Mannschaft geben ihnen von den mit C gekennzeichneten Punkten Deckung. In der letzten Phase bewegen sich die übrigen Soldaten zu Punkt D.

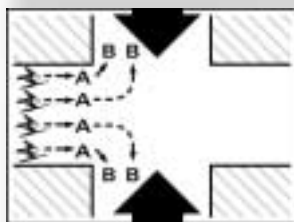


ABB 32

Wenn sich aller Wahrscheinlichkeit nach an beiden Armen der Kreuzung feindliche Truppen befinden, prüfen Sie erst, ob Ihnen in dem jeweiligen Gebiet andere Routen zur Verfügung stehen. Gibt es keine andere Möglichkeit, können Sie eine riskante Alternativstrategie wagen. Bewegen Sie zwei Gruppen mit je zwei Soldaten gleichzeitig in beide Arme der Kreuzung, wie es in Abbildung 32 dargestellt ist. Beginnen Sie damit, Ihre Soldaten in Positionen zu bewegen, von denen sie direkt in die gegenüberliegenden Arme der Kreuzung einsehen können (an den mit A gekennzeichneten Punkten). Feuern Sie dann gleichzeitig Schußsalven in beide Arme der Kreuzung ab (an den mit B gekennzeichneten Punkten).

Zusätzlich zu diesem Manöver können Sie auch noch eine britische Granate in den je-weiligen Arm der Kreuzung werfen, wie es im Kapitel Aufklärung beschrieben ist.

ANGRIFF VON BARRIKADEN

In Städten werden häufig Barrikaden und Straßensperren verwendet. Die Überwindung solcher Hindernisse, die meist vehement von einer Garnison verteidigt werden, kann sich als eine beinahe unlösbare Aufgabe erweisen. Es empfiehlt sich, die Barrikade mit einem Maschinengewehr oder einem anderen Gewehr zu beschießen und erst dann zum sorgfältig geplanten Angriff überzugehen. Selbst wenn die Verteidiger scheinbar ausgeschaltet sind, kann es noch mehr von ihnen geben. Um auf Nummer Sicher zu gehen, werfen Sie zwei oder drei Handgranaten über die Barrikade, so daß Verteidiger, die sich eventuell dort versteckt halten, beseitigt werden.

VERWENDUNG VON HANDGRANATEN UND SPRENGSTOFF

HANDGRANATEN

Sowohl deutsche Angriffsgranaten (zum direkten Angriff usw.) als auch britische Granaten mit Zeitzünder (falls so geworfen werden muß, daß die Granate von einer Wand abprallt usw.) sind für Nahkämpfe und Straßenschlachten gut geeignet.

MINEN

Minen hingegen eignen sich weniger bei Nahkämpfen in den Straßen von Städten.

SPRENGSÄTZE MIT ZEITZÜNDER

Diese Art der Sprengsätze ist nur dann sinnvoll, wenn bestimmte Ziele zerstört werden sollen; sie eignen sich daher kaum für den Nahkampf. Eine Ausnahme bilden jedoch stehende Panzer oder Panzerfahrzeuge.

BAZOOKAS UND PANZERFÄUSTE

Diese Wurfgeschosse haben ein großes Vernichtungspotential, nicht nur, was Panzerfahrzeuge, sondern auch, was die Truppen angeht. Diese Waffen können auch sehr wirkungsvoll gegen Straßensperren eingesetzt werden. Ihr relativ geringes Maß an Genauigkeit und ihr hohes Gewicht sind die einzigen Nachteile.

TIPS

- Planen Sie Einzelaktionen immer besonders sorgfältig, und vergessen Sie die übrigen Soldaten nicht. Die Mannschaft ist nur dann erfolgreich, wenn alle zusammenwirken.
- Vergessen Sie nie die Aufklärung. Suchen Sie das Gelände gründlich ab, da überall Heckenschützen versteckt sein können.
- Verwenden Sie automatische Waffen als Unterstützung.
- Achten Sie darauf, daß die Mannschaft immer Rückendeckung hat.
- Keine der oben genannten Situationen bietet Ihnen alle Lösungen. Improvisation ist gefragt!

KAMPF IN GEBÄUDEN

Kämpfe in Gebäuden haben viel mit Straßenschlachten gemeinsam. Es werden vor allem automatische Waffen und Handgranaten eingesetzt. Aufklärungseinsätze werden durch die vielen potentiellen Verstecke des Feindes erheblich erschwert. Wegen der beengten räumlichen Bedingungen variieren die Soldaten das Tempo zwischen schnellen Schußwechseln und vorsichtiger Überwachung bis hin zur Verwendung von Sprengstoff. All diese Faktoren machen Kämpfe in Gebäuden zu einem äußerst gefährlichen Unterfangen.

BEWEGUNG

AUFSTELLUNG DER TRUPPEN

Bewegung in aufrechter Haltung ist im Innern von Gebäuden aus den bereits genannten Gründen problematisch. Der hauptsächliche Vorteil dieser Art der Bewegung ist die Fähigkeit, schnell vorwärts zu kommen. Der Nachteil ist, daß sie dem Feind eine größere Angriffsfläche bietet.

Bewegung in gebückter Haltung ist in engen Gängen relativ sicher, selbst wenn andere Mitglieder der Einheit keine Deckung geben. Die einzige wirkliche Gefahr besteht in großen Räumen, in denen diese langsame Art der Bewegung dazu führen kann, daß der Feind Sie eher bemerkt. Dennoch bleibt dies die sicherste und günstigste Art, sich in Gebäuden zu bewegen.

Eine Kriechbewegung ist die sicherste Methode, sich gegen feindlichen Beschuß zu schützen. Jedoch ist sie wegen der geringen Geschwindigkeit und der eingeschränkten Bewegungsfreiheit des Soldaten in Gebäuden nicht unbedingt zu empfehlen. Dennoch kann sie sich in einigen Situationen als nützlich erweisen (siehe Angriff im Truppenverband – Typische Situationen).

VORRÜCKEN

Bewegen Sie sich stets in gebückter Haltung an den Wänden entlang vorwärts. Größere Entfernungen sollten Sie laufend zurücklegen. Denken Sie daran, daß hinter jeder Ecke ein Feind lauern könnte, also bleiben Sie vor jeder Ecke stehen und schauen Sie, was Sie erwartet (siehe Kapitel Bewegung im Truppenverband – Aufklärung). Ein weiteres Hindernis, das die Aufmerksamkeit der Soldaten erfordert, sind Treppen. Wie man dieses Hindernis überwindet, ist im Kapitel Bewegung im Truppenverband – Standardsituationen erläutert.

BEWEGUNG IM TRUPPENVERBAND

AUFKLÄRUNG

Aufklärung in Gebäuden ist eng mit Kampfhandlungen verbunden. Mehr zu diesem Thema finden Sie im Kapitel Angriff im Truppenverband– Typische Situationen – Aufklärung.

VORRÜCKEN

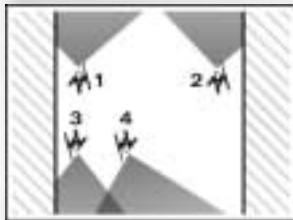


ABB 31

Das Vorrücken der Mannschaft ist durch die engen Räume beschränkt, es ist also nicht möglich, die Einheit zu formieren. Daher ist es sinnvoll, die Einheit in zwei Gruppen à zwei Mann aufzuteilen. Die erste Gruppe schaut nach vorn, während sich die andere Gruppe vergewissert, daß sich der Feind nicht von hinten nähert (Abb. 31). Ein Soldat der zweiten Gruppe (Nr. 4) sollte eine Position einnehmen, aus der er der Spitzengruppe im Angriffsfall Feuerschutz geben kann.

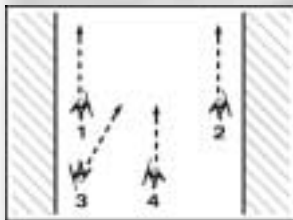


ABB 32

Gehen Sie beim Vorrücken nach Abb. 32 vor. Bewegen Sie zunächst Soldat 1, und wenn Sie ihm Deckung geben wollen, lassen Sie Soldat Nummer 4 sich so drehen, daß er nach vorne schaut. Verschieben Sie nun Soldat 2 und gleich darauf Nummer 4. Es ist möglich, Nummer 4 Deckung zu geben, indem sich Nummer 2 umdreht, so daß er nach hinten schaut. Lassen Sie schließlich Nummer 3 zwischen die Soldaten Nummer 1 und 4 rücken.

Meist wird es so sein, daß sich zwei Soldaten in einem Gang vorwärts bewegen. Beide richten Ihre Waffen vor sich, prüfen aber von Zeit zu Zeit, ob jemand hinter ihnen ist. Beim Vorrücken empfiehlt es sich, daß sich die Soldaten abwechselnd Deckung geben.

VERHALTEN IN GROSSEN RÄUMEN

Ähnliche Regeln gelten für das Verhalten in großen Räumen. Es ist sehr wichtig, an den Wänden entlang zu gehen und alle Eingänge im Auge zu behalten, durch die feindliche Truppen eindringen könnten. Mehr zu diesem Thema finden Sie im Kapitel Nahkampf, Straßenschlachten.

RÜCKZUG

Ist der Druck seitens des Feindes zu stark, können Sie versuchen, den Rückzug anzutreten. Dies gestaltet sich in Gebäuden jedoch aufgrund der beengten Verhältnisse recht schwierig. Ziehen Sie sich an der Wand entlang zurück, wobei Feuerschutz aus der Mitte des Ganges zu empfehlen ist.

Alternativ dazu können Sie auch den Rückzug entlang einer Wand antreten, während ein Soldat, der an der gegenüberliegenden Wand aufgestellt ist, für Feuerschutz sorgt.

Der Feuerschutz sollte bei einem solchen Rückzug aus einer automatischen Waffe kommen (Maschinenpistole, Maschinengewehr usw.). Bei einer hohen Anzahl von feindlichen Soldaten in einem Raum empfiehlt es sich, vor dem Antreten des Rückzugs eine Handgranate mit Zeitzünder zu werfen. Der Angreifer wird sicher unangenehm überrascht sein, wenn er statt auf Sie auf eine Granate stößt. Verwenden Sie in dieser Situation jedoch nie eine deutsche Granate!

SCHIESSEN

EINSATZ DER WAFFEN

DIE MASCHINENPISTOLE UND DIE SCHNELLFEUERWAFFE

Schußwechsel in Gebäuden werden meist mit Maschinenpistolen ausgetragen, so wie Scharfschützengewehre bei Kämpfen über lange Strecken dominieren. Die Vorteile der Maschinenpistole sind ihre hohe Schußfrequenz, ihr leistungsstarkes Magazin sowie die Geschwindigkeit und Leichtigkeit, mit der sie bedient werden kann; all das macht sie zu einer gefährlichen Waffe bei schnellen Schußwechseln. Denken Sie nach jeder noch so kurzen Begegnung mit dem Feind daran, das Magazin nachzuladen. Es gibt nichts Schlimmeres, als während eines Schußwechsels ohne Munition dazustehen und nachladen zu müssen.

DER SCHÜTZE MIT DEM MASCHINENGWEHR

Trotz seiner Unhandlichkeit kann sich das Maschinengewehr in Gebäuden als eine äußerst wirkungsvolle Waffe erweisen. Es eignet sich am besten für Feuerschutz oder zur Errichtung einer festen Schießstellung. Für einen schnellen Angriff bzw. eine schnelle Verteidigung ist es jedoch ungeeignet.

DIE PISTOLE

Im Gegensatz zu anderen Situationen ist eine Verwendung der Pistole im Innern von Gebäuden meist relativ günstig.

DER GEWEHRSCHÜTZE

Das Gewehr ist für den Kampf in Gebäuden eher ungeeignet. Aufgrund seiner geringen Schußfrequenz und seines kleinen Magazins ist es nur als Unterstützung anderer Waffen zu verwenden.

DER SCHARFSCHÜTZE

Wegen des begrenzten Gesichtsfeldes in Gebäuden ist ein Scharfschütze meist nicht erforderlich. Entscheiden Sie sich jedoch dafür, einen Scharfschützen im Gebäude einzusetzen, weisen Sie ihm in jedem Fall mindestens einen Soldaten mit automatischer Waffe als Begleitung zu.

ANGRIFF IM TRUPPENVERBAND – TYPISCHE SITUATIONEN

AUFKLÄRUNG

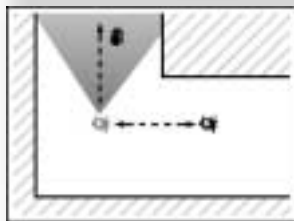


ABB 36

Bei Aufklärungseinsätzen ist es häufig notwendig, "wild" in Räume zu schießen oder Handgranaten in Räume zu schleudern, die Sie durchsuchen möchten. Bedenken Sie, daß der Feind hinter jeder Ecke lauern kann, und gehen Sie daher vorsichtig voran.

Wenn Sie sich in Gebäuden bewegen, ist die immer gegenwärtige Frage: "Wer versteckt sich wohl hinter der nächsten Ecke?" Es zählt sich in jedem Fall aus, die in den Abbildungen 36, 37 und 38 dargestellten Anweisungen zu befolgen.

In Abb. 36 sehen Sie, wie Sie sicher um eine L-förmige Ecke gelangen können. Betreten Sie den Gang sehr rasch (mit einem Schritt zur Seite), oder schauen Sie am besten nur kurz hinein. Feuern Sie eine Salve aus Ihrer Maschinenpistole ab, oder werfen Sie eine Handgranate und ziehen Sie sich dann zurück. Laden Sie eiligst Ihre Maschinenpistole nach, und schauen Sie erneut den Gang entlang. Statt eines Schrittes zur Seite können Sie auch eine Rolle ausführen.

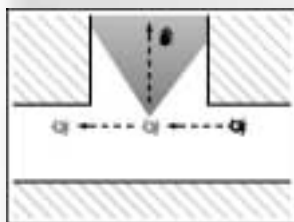


ABB 37

In Abbildung 36 wird dargestellt, wie die Aufklärung in Gängen mit einer T-Kreuzung aussehen kann. Betreten Sie den Gang mit einem schnellen Schritt zur Seite, feuern Sie eine Salve aus Ihrer Maschinenpistole ab, oder werfen Sie eine Handgranate hinein, und ziehen Sie sich dann auf die andere Seite des Durchgangs zurück. Laden Sie eiligst Ihre Waffe nach, und schauen Sie erneut in den Gang. Statt eines Schrittes zur Seite können Sie auch eine Rolle ausführen.

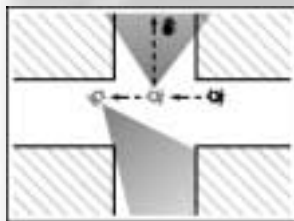


ABB 38

Diese Abbildung zeigt, wie man sich an einer Kreuzung zweier Gänge verhält. Beginnen Sie das Manöver, indem Sie den Gang mit einem schnellen Schritt zur Seite betreten oder – besser noch – nur einen Blick hineinwerfen, eine Salve aus Ihrer Maschinenpistole abfeuern oder eine Handgranate werfen und sich dann zurückziehen. Drehen Sie sich zur anderen Seite. Laden Sie eiligst Ihre Waffe nach, warten Sie einen Augenblick, und schauen Sie dann erneut in den Gang. Statt eines Schrittes zur Seite können Sie auch eine Rolle ausführen.

VERHALTEN BEIM PASSIEREN ENGER SEITENSTRASSEN

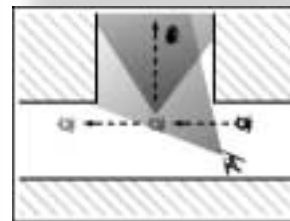


ABB 39

Befinden sich feindliche Truppen in einer Straße wie der in Abbildung 38, können diese durch das Vorrücken Ihrer Mannschaft in Gefahr gebracht werden. Gehen Sie folgendermaßen vor: Positionieren Sie zunächst einen Ihrer Soldaten so, daß er von der Seite in die Straße einsehen kann. Führen Sie dann mit einem anderen Soldaten einen Schritt zur Seite aus, und feuern Sie eine Salve aus der Maschinenpistole ab, oder werfen Sie eine Handgranate hinein. Laufen Sie zur anderen Seite. Bleiben Sie nicht stehen, und kehren Sie nicht um!

BETRETEN UND VERLASSEN VON RÄUMEN

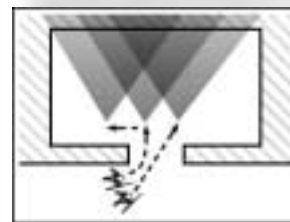


ABB 40

In einigen Räumen können Sie auf verschiedene böse Überraschungen stoßen. Beim Betreten eines Raumes gehen Sie am besten nach der bereits in Verhalten beim Passieren enger Seitenstraßen beschriebenen Strategie vor. Nachdem Ihre Handgranate explodiert ist bzw. Ihre Salve beendet ist, läuft ein Soldat in den Raum und feuert eine Salve aus seiner Maschinenpistole in alle Richtungen ab, wie in Abb. 40 illustriert. Treten Sie danach rasch zur Seite, damit das nächste Mitglied der Einheit den Raum betreten kann. Die Größe des Raums und die Anzahl der anwesenden Feinde bestimmen, wie viele Ihrer Männer

Sie den Raum betreten lassen.

Beim Verlassen von Räumen ist es günstig, nur Durchgänge zu wählen, die Sie bereits von Feinden befreit haben. Müssen Sie jedoch einen Gang betreten, den Sie noch nicht nach Feinden abgesucht haben, werfen Sie zunächst eine Handgranate hinein. Es ist überdies sinnvoll, den Lageplan des Gebäudes zu studieren und nach anderen möglichen Wegen zu suchen.

TREPPENSTEIGEN

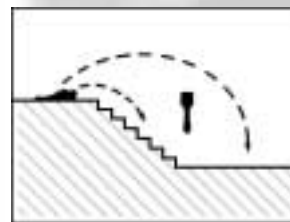


ABB 41

Treppen sind die einzigen Hindernisse, auf die Sie in Gebäuden stoßen können. Hier können Sie ohne Bedenken eine deutsche Granate verwenden. Bewegen Sie sich äußerst langsam zum Rand der Treppe, und werfen Sie die Granate entweder direkt auf die Treppe oder auf den Treppenabsatz (Abb. 41). Ziehen Sie sofort Ihren Kopf ein! Kriechen Sie nach der Explosion zusammen mit zwei anderen Mitgliedern der Truppe (die Ihnen Deckung geben) vorsichtig zum Rand der Treppe.

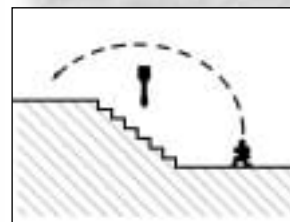


ABB 42

Beim Heraufgehen der Treppe gilt die gleiche Strategie wie in Abbildung 41 dargestellt. Werfen Sie hierbei jedoch nie Handgranaten auf die Stufen!

Im Notfall können Sie auch britische Granaten mit Zeitzündern verwenden. Aber Vorsicht: Sie können die Stufen herunterrollen!

VERWENDUNG VON HANDGRANATEN UND SPRENGSTOFF

HANDGRANATEN

Verwenden Sie bei Kämpfen in Gebäuden außer in besonderen Situationen nur britische Granaten. Machen Sie sich den Abprall von der Wand zunutze, wenn Sie Granaten um die Ecke werfen.

MINEN

Minen sind für die Verwendung in Gebäuden nicht sehr gut geeignet. Sie können zwar diverse Fallen stellen, aber da die Gefechte sehr schnell ablaufen, sind Minen nicht die beste Möglichkeit, die feindlichen Truppen auszuschalten.

SPRENGSÄTZE MIT ZEITZÜNDER

Diese Art des Sprengstoffs eignet sich für die Zerstörung vorher festgelegter Ziele und nicht für den Nahkampf.

BAZOOKAS UND PANZERFÄUSTE

Wenn Sie sich Ihrer Sache nicht hundertprozentig sicher sind, lassen Sie in Gebäuden die Finger von diesen Waffen!

TIPS

- Planen Sie Einzelaktionen immer besonders sorgfältig, und vergessen Sie die übrigen Soldaten nicht. Die Mannschaft ist nur dann erfolgreich, wenn alle zusammenwirken.
- Die wichtigsten Waffen bei Kämpfen in Gebäuden sind Maschinenpistolen und Handgranaten.
- Achten Sie darauf, daß die Mannschaft immer Rückendeckung hat.
- Keine der Standardsituationen bietet Ihnen alle Lösungen. Improvisation ist gefragt!

VERWENDUNG VON FAHRZEUGEN IM KAMPF

Fahrzeuge können beim Bekämpfen der Feinde entscheidende Vorteile bieten. Der einzige Nachteil ist, daß alle Ihre Soldaten auf kleinem Raum konzentriert sind, was die Gefahr vergrößert, daß sie bei einem Unfall oder feindlichem Beschuß des Fahrzeugs verletzt oder getötet werden. Diese Gefahr kann durch die Verwendung von gepanzerten Fahrzeugen reduziert werden.

NICHT GEPANZERTE FAHRZEUGE

Die Verwendung nicht gepanzerter Fahrzeuge beim Kämpfen ist stark beschränkt, da die feindliche Infanterie diese leicht zerstören kann. Verwenden Sie solche Fahrzeuge nur zu Beförderungszwecken. Die Verwendung gepanzerter Fahrzeuge und deren Koordinierung bei Aufklärungseinsätzen wird im Kapitel Verwendung von Fahrzeugen im Kampf– Gepanzerte Fahrzeuge erläutert.

PERSONENWAGEN Nur zu Beförderungszwecken verwendbar..

JEEPS Es besteht die Möglichkeit, leichte Schießstellungen auf Jeeps einzurichten. Sie sind schnell, aber ein sehr leicht zerstörbares Ziel.

MOTORRÄDER MIT BEIWAGEN Es ist möglich, diese als leichte Geschützposten zu verwenden. Motorräder sind schnell, aber sehr verwundbar. Sie verfügen über ein sehr effektives Maschinengewehr, das auf Ihnen montiert ist.

LASTWAGEN Wenn Sie von einem Lastwagen aus kämpfen müssen, schießen Sie von der Ladefläche aus. Dieses Fahrzeug ist relativ langsam und sehr leicht zerstörbar.

GEPANZERTE FAHRZEUGE Gepanzerte Fahrzeuge halten dem Beschuß von Infanteriewaffen meist stand, daher erweisen sie sich bei der Ausführung vieler Aufgaben als äußerst nützlich.

GEPANZERTE TRANSPORTER Ein gut gepanzerter Transporter schützt zwei Soldaten völlig und die anderen beiden Soldaten teilweise gegen feindlichen Beschuß. Außerdem ist der Transporter mit einem schweren Maschinengewehr ausgerüstet, was für die Einheit eine zusätzliche nützliche Schießmöglichkeit bedeutet. Die Zerstörung des Fahrzeugs ist nur mit schweren Waffen möglich (Bazookas, Panzern usw.). Mehr Informationen hierzu finden Sie im Kapitel Kampfstrategien gegen feindliche Fahrzeuge bzw. Panzerfahrzeuge.

PANZER Ebenso wie der gepanzerte Transporter ist auch der Panzer gegen Angriffe von Infanteriewaffen gefeit; einige neuere Modelle sind selbst durch Beschuß mit schweren Waffen nicht zerstörbar. Die Position im Kontrollturm ist relativ einfach auszuführen, während die Steuerung des Panzers Geschick sowie genaue Kenntnis des Fahrzeugs erfordert.

TYPISCHE SITUATIONEN

AUFKLÄRUNG VOM FAHRZEUG AUS

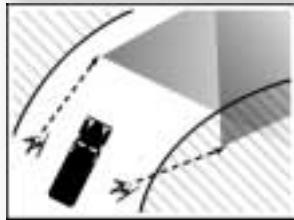


ABB 43

Das häufigste Hindernis, auf das Sie stoßen, ist eine Ecke. Selbst wenn Sie um die schmalste Kurve fahren, kann dahinter ein Panzer oder ein Soldat mit einer Panzerfaust lauern. Sehen Sie sich Abb. 43 an. Stellen Sie zunächst einen Soldaten an die Außenseite der Kurve und senden Sie einen weiteren ins Gelände. Ist das Gelände unwegbar, rücken Sie mit dem Soldaten an der Innenseite der Kurve auf der Straße vor. Der andere Soldat sollte mit einer Panzerabwehrwaffe (Bazooka oder Panzerfaust) ausgerüstet sein.

ANGRIFF MIT EINEM GEPANZERTEN TRANSPORTER



ABB 44

Sehen Sie sich Abb. 44 an. Wählen Sie zwei Soldaten aus Ihrer Einheit aus, und rüsten Sie zumindest einen mit einer Panzerabwehrwaffe aus. Rücken Sie vor, und vergrößern Sie dabei den Abstand zwischen den Soldaten. Währenddessen hält der Maschinengewehrschütze im Transporter nach geeigneten Zielen Ausschau, wobei er von einem Infanteristen Deckung erhält. Der Panzerabwehrsoldat kann jeden Panzer, den er findet, zerstören. Greifen Sie feindliche Mannschaften nach Möglichkeit an, wenn sie in den Panzer steigen. Ein Panzer ohne Besatzung ist nicht mehr als ein Haufen teures Altmetall.

TIPS

- Laufen Sie nicht vor Ihr eigenes Fahrzeug. Es könnte schlimm enden!
- Vergessen Sie nie die Aufklärung.
- Verwenden Sie die in diesen Kapiteln angegebenen Optionen und Hinweise.
- Wenn Sie sich für Einzelaktionen entscheiden, planen Sie diese immer besonders sorgfältig, und vergessen Sie nicht, daß Sie eine Mannschaft haben. Sie können Ihr Ziel nur erreichen, wenn alle zusammenwirken.
- Machen Sie sich die auf Fahrzeugen montierten Waffen zunutze.
- Achten Sie darauf, daß die Mannschaft immer Rückendeckung hat.
- Keine der oben genannten Methoden bringt Sie mit völliger Sicherheit ans Ziel. Improvisation ist gefragt!

KAMPFSTRATEGIEN GEGEN FEINDLICHE FAHRZEUGE BZW. PANZERFAHRZEUGE

Fahrzeuge bzw. Panzerfahrzeuge können Ihnen häufig Probleme bereiten. Einige gezielte Salven aus Infanteriewaffen reichen normalerweise aus, um nicht gepanzerte Fahrzeuge zu zerstören; bei gepanzerten Fahrzeugen und Panzern ist es notwendig, einige spezielle Bekämpfungsmaßnahmen zu ergreifen.

PANZERABWEHRWAFFEN
INFANTERIEWAFFEN

Infanteriewaffen wie Gewehre oder Maschinenpistolen sind zur Bekämpfung von nicht gepanzerten Fahrzeugen sehr wirkungsvoll, können aber gegen gepanzerte Fahrzeuge wenig ausrichten

SPEZIELLE PANZERABWEHRWAFFEN

Spezielle Panzerabwehrwaffen sind schwer und für den Kampf gegen feindliche Truppen ungeeignet, aber genau das Richtige, um einen "Tiger" zu erledigen!

BAZOOKAS

Eine Bazooka ist eine nachladbare Panzerabwehrwaffe. Mit ihr kann man zwar nicht sehr genau zielen, doch bei der Bekämpfung feindlicher Panzer ist sie eine große Hilfe.

PANZERFÄUSTE

Hierbei handelt es sich um eine einmalig verwendbare Panzerabwehrwaffe. Mit ihr kann man ebenfalls nicht sehr genau zielen, aber sie ist im Bedarfsfall sehr nützlich. Außerdem ist sie leichter als die Bazooka.

PANZERABWEHRMINEN

Diese Minen sind unhandliche, aber wirkungsvolle Panzerabwehrwaffen. Legen Sie mindestens zwei Minen auf die Route des Panzers, um auf Nummer Sicher zu gehen.

NICHT GEPANZERTE FAHRZEUGE

Diese Fahrzeuge sind leichte Beute für Ihre Mannschaft. Die einzige Ausnahme bildet das Motorrad mit der montierten Waffe.

PERSONENWAGEN, JEEPS, LASTWAGEN

Diese Fahrzeuge können mit jeder Waffe zerstört werden. Es wird gefährlich, wenn der Tank explodiert oder der Feind das Fahrzeug einnimmt.

MOTORRÄDER MIT BEIWAGEN

Wenn Sie einem auf dem Motorrad montierten Maschinengewehr Gelegenheit zum Schießen geben, gefährdet dies Ihre Truppe. Eliminieren Sie also die feindliche Mannschaft, sobald Sie das Motorrad sehen.

GEPA NZERTE FAHRZEUGE

Diese Fahrzeuge sind besonders gut geschützt. Es ist außerordentlich schwierig, sie mit Infanteristen zu zerstören.

GEPA NZERTE TRANSPORTER

Infanteriewaffen können die Mannschaft eines gepanzerten Transporters nicht verletzen. Es ist jedoch sinnvoll, einen Schützen einzusetzen, um den leicht verwundbaren Schützen im Kontrollturm zu treffen. Setzen Sie dann einen Soldaten mit einer Panzerabwehrwaffe ein, um das Fahrzeug selbst zu zerstören.

PANZER



ABB 45

Panzer können nicht durch Infanteriewaffen beschädigt werden. Auch mit Spezialwaffen gestaltet sich das Zerstören eines Panzers recht schwierig. Eine mögliche Methode ist in diesem Kapitel unter Typische Situationen beschrieben. Auf Abb. 45 sind die Schwachstellen eines Panzers zu sehen (grau gekennzeichnet).

TYPISCHE SITUATIONEN

ZERSTÖREN EINES PANZERS

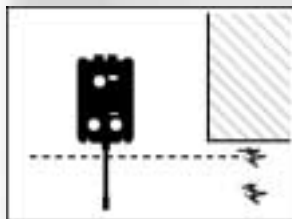


ABB 46

Positionieren Sie Ihre Soldaten so, wie es in Abb. 46 dargestellt ist. Verstecken Sie einen mit einer Bazooka bewaffneten Soldaten hinter einem Hindernis auf dem Gelände, und weisen Sie ihm einen Begleiter mit einer Maschinenpistole zu. Sobald der Panzer die auf der Skizze markierte Linie überquert, feuern Sie einen tödlichen Schuß auf ihn ab.

TIPS

- Gehen Sie mit Panzerabwehrwaffen vorsichtig um – sie sind äußerst gefährlich und können eine fatale Wirkung haben.
- Achten Sie darauf, daß Ihre Mannschaft immer Rückendeckung hat.

TAKE 2 EUROPE
VICE PRESIDENT INTERNATIONAL MARKETING
UK MARKETING MANAGER
UK PR EXECUTIVE
INTERNATIONAL MARKETING MANAGER
INTERNATIONAL MARKETING CO-ORDINATOR
UK PR MANAGER
PRODUCT MANAGER
PRODUCTION MANAGER
INTERNATIONAL DEVELOPMENT DIRECTOR
BUSINESS DEVELOPMENT DIRECTOR
HEAD OF EUROPEAN DEVELOPMENT
PRODUCER
LEAD TESTER
QA DEPT

ILLUSION SOFTWARES STUDIOS:

LEAD PROGRAMMING
3D MODELLING

2D GRAPHIC
3D ANIMATIONS
SOUND EFFECTS

DESIGN

SOUND DESIGN

LEVEL DESIGN

PRODUCTION

ADDITIONAL WORK

LEAD TESTER
TESTING

TARANTULA STUDIOS

LEAD TESTER

QA DEPT

TALONSOFT TEAM

CHIEF CREATIVE OFFICER:

SENIOR PRODUCER:

PRODUCER:

PROJECT MANAGEMENT:

MUSICAL ARRANGEMENT:

COMMUNICATIONS DIRECTOR:

PLAYERS GUIDE:

GAME DEVELOPMENT:

PRODUCTION DESIGN:

ART DIRECTOR:

PROMOTIONAL VIDEO EDITING:

PRODUCTION COORDINATION:

PLAYTEST COORDINATION:

PLAYTESTING:

SIMON JOBLING
GAVIN WHITE
AMY CURTIN
RACHEL ENGLAND-BRASSY
LINE MOELLER
BRIAN BAGLOW
JULIAN HODDY
JON BROADBRIDGE
SIMON LITTLE
GREG BAVERSTOCK
MATT SPALL
KEN JOHNSON
RON JACOBSON
DARREN "DAZZLER" LLOYD
GARY SIMS
CHARLIE JOHNSTONE
ADAM RABIN
LEE BROWN
NICK SNEDDON
CHRIS LACEY
GREGORY MATHEWS
PATRICK CHAN KAIN LIN
DALEY SALAMI

MICHAL BAČÍK
PETER KUBEK
RADEK BOUZEK
MARTIN BENEŠ
JAN ZATECKÝ
MICHAL CHOVANEC
PETR NĚMEC
RADEK BOUZEK
MICHAL BAČÍK
MARTIN BENEŠ
MICHAL CHOVANEC
RADEK BOUZEK
PETER KUBEK
TOMÁŠ PLUHAŘÍK
MARTIN TUMA
PETR VOCHOZKA

PAVEL ŠRŮČEK
TOMAS HŘEBÍEK
PAVEL PROCHÁZKA
DANIEL VÁBRA
ROMAN HLADÍK
PETR OLŠANSKÝ
VÁCLAV KRÁL
TOMÁŠ PLUHAŘÍK
MICHAL AXMANN
MARTIN BARTKO
ALLES FILKA
ONDŘEJ NÝDRLE
JIRÍ JUNEK
PETR BOHUMEL
DAVID DRESLER
VIKTOR PROCHÁZKA

MARK LLOYD
TIM BATES
CHARLIE KINLOCH
JIM THOMPSON
PAUL BYERS
ANDY MASON

JIM ROSE
TONY FARMER
ROBERT E. WATERS
MELISSA FARMER
JIM ROSE
MATT HENNING
ROBERT E. WATERS, JOSEPH HUMMEL
ROBERT E. WATERS, BRIAN MCGINN,
TIM KIPP, KURT MILLER
STEPHEN LANGMEAD,
STEPHEN ESTES, JOHN LANG
STEPHEN LANGMEAD
TIM KIPP, BRIAN WEBER
JOHN DAVIDSON,
LINDA WRATCHFORD
ROBERT E. WATERS
THE TALONSOFT BETA BRIGADE

Wir haben allen Aufwand betrieben, um unsere Produkte zur aktuellen Hardware so kompatibel wie möglich zu gestalten. Sollten bei Ihnen trotzdem Probleme bei dem Betreiben eines unserer Produkte auftreten, wenden Sie sich bitte an unsere Technik-Hotline.

Bevor Sie mit der Technik-Hotline in Kontakt treten, seien Sie bitte vorbereitet. Um Ihnen so effizient wie möglich helfen zu können, müssen wir so viel wie möglich über Ihren Computer und das Problem wissen. Sollten Sie die in der Checkliste geforderten Informationen nicht wissen, so wenden Sie sich zunächst an die Technik-Hotline Ihres Computerherstellers bevor Sie Take 2 Europe kontaktieren. Wir werden sonst nicht in der Lage sein Ihr Problem zu lösen.

CHECKLISTE

PERSÖNLICHE DETAILS:

- Ihr Name
- E-Mail-Adresse, Telefonnummer (tagsüber) oder Postadresse
- Wenn Sie von außerhalb Deutschlands Kontakt mit uns aufnehmen, so geben Sie bitte an woher und welche (Sprach-)Version des Spiels Sie benutzen.

COMPUTERDETAILS:

- Marke und Modell des PC
- Geschwindigkeit und Hersteller des Prozessors
- Geschwindigkeit und Hersteller des CD-ROM-Laufwerks
- Größe des Arbeitsspeichers
- Hersteller und Modell Ihrer Graphikkarte/ der 3D-Beschleunigerkarte und die
- Größe des Video-RAMs.
- Hersteller und Modell Ihrer Soundkarte
- Maus- und Maustreiberinformationen.

Bitte beschreiben Sie die Umstände und sämtliche Fehlermeldungen so klar wie möglich.

TECHNIK-HOTLINE:

Telefon: 0180/ 5217316
 Web-Seite: www.take2.de
www.take2games.com
www.talonsoft.com
www.illusionsoftworks.com

Tips & Tricks - Hotline:

0190/87326836

[InfoGenie: DM3,63/min)

Hidden and Dangerous (c) 1999 Illusion Softworks 'Hidden and Dangerous' and 'Illusion Softworks' are trademarks of Illusion Softworks All rights reserved. 'Take 2 Interactive Software' and 'Talonsoft' are trademarks of Take 2 Interactive Software. All rights reserved. Published by Talonsoft, a division of Take 2 Interactive Software.

