

**PC** CD-ROM

# ORIGINAL WAR

DER LETZTE WELTKRIEG



VIVENDI  
UNIVERSAL  
INTERACTIVE

# ORIGINAL WAR

## Handbuch

### 1. So installieren Sie das Programm

Um Original War zu installieren, legen Sie CD 1 in Ihr CD/DVD-ROM-Laufwerk. Wenn die Autorun-Option von Windows aktiviert ist, startet die Installation automatisch. Wenn nicht, öffnen Sie Ihren Windows Explorer, klicken Sie auf das CD/DVD-ROM-Laufwerk und starten Sie "Setup.NOW.exe" mit einem Doppelklick.

Sobald die Installation beginnt, folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Dokumentationen zu Änderungen und Erweiterungen in letzter Minute finden Sie in der Datei Readme.txt auf CD 1 oder im Installationsverzeichnis.

### 2. So starten Sie das Spiel

Um Original War zu starten folgen Sie bitte den weiteren Anweisungen:

#### 2.1. Startmenü

Starten Sie Original War über das Startmenü in der Taskleiste. Der Standard-Installationspfad für Original War lautet "Start/Programme/Virgin Interactive/Original War". Wenn Sie hier auf das "Original War"-Symbol klicken, startet das Spiel.

# **3. So spielen Sie Original War**

## **3.1. Wählen Sie einen Feldzug aus**

Nach dem Spielstart erscheint das Hauptmenü. Hier haben Sie sechs Möglichkeiten zur Auswahl:

**Momentaner Spieler**

**Feldzug**

**Mehrspieler**

**Optionen**

**Das Team**

**Beenden**

Um einen neuen Feldzug zu beginnen, klicken Sie auf "Feldzug".

Um als neuer Spieler einzusteigen, klicken Sie im Hauptmenü auf "Momentaner Spieler". Damit rufen Sie das Profil-Menü auf. Geben Sie den Namen des neuen Spielers im Textfenster ein, und klicken Sie auf "Neues Profil hinzufügen".

Markieren Sie das neue Profil, indem Sie es anklicken, und wählen Sie dann "Ok", um ins Hauptmenü zurückzukehren.

Wenn Sie auf "Feldzug" klicken, können Sie sich entweder für die amerikanische oder für die russische Seite entscheiden. Wir empfehlen, mit dem amerikanischen Feldzug zu beginnen. Wenn Sie einen Feldzug ausgewählt haben, erscheint das Feldzug-Baumdiagramm. Rechts davon sind die drei möglichen Schwierigkeitsstufen aufgeführt:

**Abenteurer**

**Kommandeur**

**Meisterstrategie**

Die Stufe "Abenteurer" ist die leichteste, als "Meisterstrategie" spielt es sich am schwierigsten. Sie können die Schwierigkeitsstufe auch zwischen den einzelnen Einsätzen verändern. Klicken Sie im Baumdiagramm auf das Feld "Neuer Feldzug", dann erscheint darunter ein Feld. Wenn Sie das anklicken, startet der erste Einsatz. Im Verlaufe des Spieles können Sie mit Hilfe des Einsatz-Baumdiagramms alternative Wege zum Ziel erforschen und ausprobieren.

## **3.2. Bildschirmdarstellung und Steuerung**

Während des Spiels sehen Sie auf dem Bildschirm die taktische Ansicht des Geschehens sowie ein "Head Up Display" (HUD), eine Anzeige, die sich unten auf dem Bildschirm befindet und in vier Bereiche aufgeteilt ist.

Von links nach rechts:



## **Das Bildfenster**

Hier erscheinen das Bild und die Daten der momentan ausgewählten Einheit.

## **Die Kommandotafel**

Hier wählen Sie den Befehl für die derzeit ausgewählte Einheit aus. Je nachdem, um welche Einheit es sich handelt, stehen unterschiedliche Befehle zur Auswahl.

## **Die Mini-Übersicht**

Hier finden Sie Bilder aller Ihrer Spielfiguren, Fahrzeuge und Gebäude. Zu den Bildern gehören Status-Balken zur Anzeige der körperlichen Verfassung (bei Menschen) bzw. des Tankinhalts (bei Fahrzeugen). Im Gebäudeabschnitt zeigt ein separater Balken alles an, was gerade gebaut, erforscht oder verbessert wird.

## **Die Landkarte**

Dieses Hilfsmittel gibt Ihnen einen Gesamtüberblick über das Gelände. Mit einem Klick mit der rechten Maustaste auf die Landkarte befehlen Sie der gerade ausgewählten Einheit, sich an diese Stelle des Geländes zu begeben. Mit der linken Maustaste wiederum zentrieren Sie das taktische Fenster auf den gewählten Ort.

### **3.3. Auswahl von Objekten**

Sie können den Fahrzeugen, Personen und sogar Gebäuden im Spiel Befehle erteilen. Dazu müssen Sie das gewünschte Objekt zunächst auswählen. Bei einem einzelnen Objekt genügt es, wenn Sie es dazu mit der linken Maustaste anklicken, entweder in der taktischen Ansicht oder in der Mini-Übersicht des HUDs.

Um mehrere Einheiten auszuwählen, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie in der taktischen Ansicht einen Rahmen um die gewünschten Einheiten. Sie können der momentanen Auswahl auch weitere Einheiten hinzufügen, indem Sie sie anklicken, während Sie die Hochstell(Shift)-Taste gedrückt halten.

Mit einem Doppelklick auf eines der Bilder in der Mini-Übersicht wählen Sie alle Personen mit dem gleichen Beruf aus wie der oder die Angeklickte.

Mit einem Doppelklick auf eine der Personen in der taktischen Ansicht wiederum wählen Sie nur die "Kollegen" mit dem gleichen Beruf, die momentan auf dieser Taktikkarte zu sehen sind.

Um eine bestimmte Gruppe schnell wieder auszuwählen zu können, haben Sie die Möglichkeit, einer Auswahl von Einheiten eine Gruppennummer zuzuweisen, indem Sie die STRG-Taste gedrückt halten und die gewünschte Ziffer eintippen. Um diese Gruppe später wieder auszuwählen, genügt dann ein Druck auf die zugewiesene Zifferntaste.

### **3.4. Befehlsausgabe**

Um einem Soldaten oder einem Gegenstand einen Befehl zu erteilen, wählen Sie ihn zunächst aus. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste das Ziel des Befehls an. Das Spiel versucht, aufgrund der Cursorposition herauszufinden, welcher Befehl gewünscht ist, und zeigt seine Auswahl durch Veränderung des Mauszeigers an. Wenn Sie beispielsweise einen Soldaten auswählen und dann den Mauszeiger über einen Gegner bewegen, erscheint der Angriffscursor, während bei einem Verbündeten der Folgen-Cursor angezeigt wird.

Manchmal ist aber die Standard-Auswahl nicht der gewünschte Befehl, und einige Befehle können gar nicht als Standardauswahl erscheinen. Für diese Fälle finden Sie die möglichen Befehle für das derzeit ausgewählte Objekt immer unten in der Kommandotafel, wo sie die gewünschte Anweisung per Linksklick auswählen können. Wenn der gewählte Befehl keine Zielangabe erfordert (wie etwa "Aufstehen" oder "Stellung halten"), wird er sofort ausgeführt. Wird ein Ziel benötigt, verändert sich der Mauszeiger, um den gewählten Befehl anzuzeigen, und Sie müssen dann mit der rechten Maustaste das Ziel des Befehls anklicken, entweder in der taktischen Ansicht oder in der Mini-Übersicht.

Hier eine Liste der grundlegenden Befehle:

## **Einheiten auswählen**

Einheit auswählen	Linksklick auf Einheit
Mehrere Einheiten wählen	Rahmen um Einheiten ziehen
Einheit hinzufügen	Shift (Hochstelltaste) + Linksklick auf Einheit
Einheit herausnehmen	Shift (Hochstelltaste) + Linksklick auf Einheit
Gruppe zusammenfassen	STRG + Zifferntaste
Gruppe aufrufen	Zifferntaste

## **Befehle geben**

Standardbefehl	Rechtsklick auf Ziel
Angriff	Angriffstaste oder A, dann Linksklick auf Ziel
Bewegung	Bewegungstaste oder B, dann Linksklick auf Ziel
Position halten	Position-halten-Taste oder P
Stopp	Stopp-Taste oder S
Aussteigen	Aussteigen-Taste oder U (Fahrzeug)
Kriechen	Kriechen-Taste oder K (Soldaten)
Gehen	Gehen-Taste oder G (Soldaten)
Errichten	Errichten-Taste oder E (Ingenieure)
Fahrzeug reparieren	Reparaturtaste oder R (Mechaniker)
Heilen	Heilen-Taste oder H (Forscher)
Bewegen in Formation	Alt + Bewegungsbefehl
Formation drehen	Alt + Rechtsklick

## **Befehl in Warteschleife**

Beliebiger Befehl	Shift (Hochstelltaste) + Befehl
Patrouille	Shift (Hochstelltaste) + Doppelklick

## **3.5. Berufswechsel**

Eine Spielfigur kann einen von vier grundlegenden Berufen ausüben. Im späteren Verlauf des Spieles können weitere Spezialisierungen hinzukommen. Jeder Beruf ist an seiner eigenen Uniform erkennbar. Erlernt werden sie in den dazugehörigen Gebäuden, wie im Folgenden beschrieben.

### **Soldat**

Zwar können alle Figuren kämpfen, doch der Soldat hat zweifellos die beste Ausrüstung und Ausbildung dafür. Soldaten geben auch die besten Kundschafter ab, weil sie über den Boden robben können, um den Gegner ungeschen zu beobachten oder aus dem Hinterhalt zu überfallen. Waffenlager und Kasernen bilden Ihre Leute zu Soldaten aus.

### **Ingenieur**

Als Pioniertruppe sind die Ingenieure unentbehrlich zum Bau von Stützpunkten und zum Sammeln von Rohmaterial. Dank ihrer Fähigkeiten, gegnerische Gebäude zu sprengen oder zu erobern, können sie sich auch im Gefecht sehr nützlich machen. Depots und Lagerhäuser bilden zum Ingenieur aus.

### **Mechaniker**

Mechaniker sind verantwortlich für die Herstellung und Wartung von Fahrzeugen. Außerdem geben sie die besten Fahrer ab. Mechaniker werden in Werkstätten oder Fabriken ausgebildet.

### **Forscher**

Diese Wissenschaftler werden für die Durchführung der Forschungsarbeiten und zum Aufspüren wichtiger Rohstofflager gebraucht. Auch als Heiler sind sie unverzichtbar. Später im Spielverlauf können sie auch noch andere nützliche Fähigkeiten erwerben. Forscher werden im Labor ausgebildet.

## **3.6. Bau von Gebäuden**

Das Depot ist das wichtigste Gebäude Ihres Stützpunktes und muss stets als erstes gebaut werden, falls nicht schon ein Depot vorhanden ist oder erobert wurde. Alle anderen Gebäude können immer nur in einem bestimmten Abstand zum Depot aufgebaut werden. Um ein Bauwerk zu errichten, wählen Sie zunächst einen Ingenieur aus und klicken dann auf das Bau-Symbol in der Kommandotafel. Daraufhin erscheint eine Liste der möglichen Gebäude. Wenn Sie nun das gewünschte Gebäude anklicken, erscheint sein Schattenriss in der taktischen Anzeige. Auf diese Weise

können Sie das Gebäude platzieren. Sobald sich der Schattenriss von Grün nach Rot verfärbt, können Sie das Gebäude an dieser Stelle nicht errichten, weil entweder das Gelände ungeeignet ist oder weil Sie zu weit vom Depot weg sind. Alle Gebäude haben einen Eingang und müssen eventuell durch Drücken der rechten Maustaste gedreht werden, damit sie richtigerum stehen. Ein Linksklick hingegen schließt den Befehl ab, und der Ingenieur begibt sich zu dieser Baustelle und beginnt mit der Errichtung des Gebäudes.

## 3.7. Technologie-Forschung

Neue Technologien zu erforschen stärkt Ihre Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten. Wissenschaftler führen diese Forschung in Laboratorien durch, Sie brauchen also ein Labor mit mindestens einem Forscher darin, damit Sie wissenschaftliche Fortschritte machen.

Um eine spezielle Technologie zu entwickeln, wählen Sie erst ein Labor aus und dann die gewünschte Technologie. Wenn diese Technologie nicht verfügbar ist, kann es sein, dass erst eine entsprechende Erweiterung des Labors nötig ist. Erscheint die Technologie hingegen in grauer Schrift, sind erst vorbereitende Forschungen an anderen, grundlegenden Technologien nötig.

## 3.8. Fahrzeugbau

Fahrzeuge ermöglichen Ihren Einheiten einen erheblich besseren Einsatz ihrer Fähigkeiten. Mechaniker in Werkstätten oder Fabriken können Fahrzeuge herstellen. Jeder kann ein Fahrzeug fahren, aber nur Mechaniker können es reparieren. Um ein Fahrzeug zu bauen, müssen seine Bauteile erst im Labor erforscht worden sein. Sollte ein Bauteil auch nach der Erforschung in der Fabrik nicht zur Verfügung stehen, muss ein Ingenieur erst eine entsprechende Erweiterung an die Fabrik anbauen. Wenn die Fabrik ausgewählt ist, können Sie Fahrzeuge entwerfen, indem Sie die entsprechenden Komponenten auswählen und dann das Bau-Symbol anklicken, um die Herstellung in Auftrag zu geben. Sie



können mehrere Fahrzeuge in einer Warteschlange in Auftrag geben, indem Sie bei Entwurf und Bauauftrag die Shift(Hochstell-)Taste gedrückt halten. Allerdings muss immer ein Mechaniker das fertige Fahrzeug aus der Fabrik fahren, und mindestens ein Mechaniker muss dann noch in der Fabrik sein, damit die Produktion weitergeht.

## 3.9. Rohstoffe

Es gibt vier wichtige Ressourcen, die Ihnen im Spiel zur Verfügung stehen. Hier eine Liste der einzelnen Rohstoffe und ihrer Verwendungsmöglichkeiten:

### 1. Kisten

Sind der Hauptnachschub an Baumaterial und Verbrauchsgütern für Ihren Stützpunkt. Die Kisten erscheinen nach dem Zufallsprinzip aus der Zukunft. Ingenieure, Affenmenschen und Frachtfahrzeuge können die Kisten einsammeln. Bringen Sie sie in Ihr Depot und horten Sie die Vorräte, bis Sie sie brauchen.

### 2. Solarenergie

Kann Ihren Stützpunkt und Ihre Fahrzeuge mit Energie versorgen. Es ist der billigste Treibstoff für die Fahrzeuge, aber die Batterien entladen sich schnell. Der größte Vorteil ist natürlich, dass Sonnenenergie sich nie erschöpft. Die Batterien laden sich im Laufe der Zeit von alleine wieder auf.

### 3. Öl

Ist ein wichtiger Rohstoff, der Treibstoff für Ihre Kraftwerke und Fahrzeuge. Nur Forscher können Öl vorkommen orten. Bauen Sie eine Förderpumpe darauf, um das Öl zu fördern, und entwickeln Sie ölbetriebene Fahrzeuge.

### 4. Sibirit

Ist der Treibstoff, den jeder gerne unter seine Kontrolle bringen will! Er wird hauptsächlich in Kraftwerken und Fahrzeugen eingesetzt. Im späteren Spielverlauf können sie ihn auch für die Herstellung von Waffen verwenden. Nur Wissenschaftler können ein Sibiritvorkommen aufspüren.

## 3.10. Kisten einsammeln

Wenn Sie Kisten finden, müssen Sie sie ins Depot bringen. Drei ihrer Einheiten haben die dazu nötigen Fähigkeiten:

### 1. Ingenieure

Sie sind die wichtigsten Kistensammler. Doch die Ingenieure sind auch verantwortlich für den Aufbau des Stützpunktes, und je weiter das Spiel fortschreitet, desto schwieriger wird

es, das Gleichgewicht zwischen Sammeln und Forschen zu finden. Sie sollten daher eine Technik entwickeln, die es Ihnen gestattet, sich auf das Bauen zu konzentrieren.

## **2. Menschenaffen**

Dressierte Menschenaffen eignen sich ideal zum Einsammeln von Kisten, und Ihre Ingenieure können sich ganz um den Bau kümmern. Wenn Sie genügend Affen in Ihrer Einheit haben, können Sie eine komplette Nachschublieferung auf einmal transportieren.

## **3. Frachtfahrzeuge**

Sie können während einer einzigen Fahrt 100 Kisten einsammeln, bevor sie zum Depot zurückkehren müssen. Um einen Kistenstapel einzusammeln, wählen Sie die Einheit(en) aus, die Sie einsetzen wollen, und bewegen Sie den Mauszeiger über die Kisten. Sobald der Cursor seine Form verändert, klicken Sie die Kisten an, dann gehen die ausgewählten Einheiten hin und sammeln sie auf.

## **3.11. Erfahrung**

Es gibt vier Bereiche, in denen Ihre Einheiten im Laufe des Spieles Erfahrungen sammeln können. Je mehr Erfahrung sie als Kämpfer, Ingenieur, Mechaniker oder Forscher haben, desto besser können sie die Tätigkeiten des jeweiligen Fachgebietes ausführen:

### **1. Kämpfer**

Diese Fähigkeit wird beim Kampf erworben. Eine Einheit sammelt jedes Mal Erfahrungen, wenn man sie in einen Kampf schickt.

### **2. Ingenieur**

Wird durch den Bau von Gebäuden verbessert. Ingenieure erhalten außerdem Erfahrungspunkte für das Sammeln von Ressourcen und für die Reparatur von Gebäuden.

### **3. Mechaniker**

Wird durch Autofahren verbessert. Mechaniker erhalten außerdem Erfahrungspunkte beim Bau und bei der Reparatur von Fahrzeugen.

### **4. Forscher**

Lässt sich nur durch wissenschaftliches Arbeiten erreichen. Dazu zählt auch das Heilen von Verwundeten, die technologische Forschungsarbeit und das Zähmen einheimischer Lebensformen.

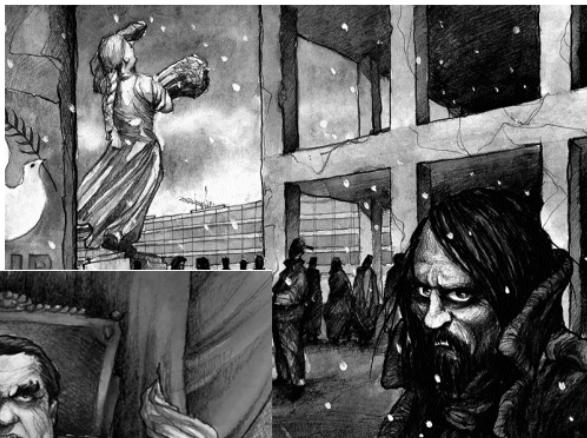
## **3.12. Sichtlinie und Höenvorteil**

Original War benutzt eine realistische Sichtlinie, die sich nach der Höhe des Standortes und nach Hindernissen im Blickfeld richtet. Wenn Sie etwa direkt vor einem Gebäude oder Baum stehen, können Sie nicht sehen, was sich gegenüber auf der anderen Seite des Hindernisses befindet. Wenn eine Spielfigur auf einem höhergelegenen Punkt im Gelände steht, kann sie weiter sehen und schießen. Wenn man diesen Vorteil völlig ausschöpft, kann man sogar manche Gegner im flachen Gelände von oben her ausschalten, ohne überhaupt von ihnen entdeckt zu werden.

## **3.13. Trampelpfade im Gras**

Gras lässt sich auch zu Ihrem taktischen Vorteil einsetzen. Wenn der Gegner oft den gleichen Weg zwischen zwei Punkten benutzt, entsteht dort langsam ein Trampelpfad im Gras. Damit

können Sie vielleicht den Weg zur gegnerischen Basis finden, oder aber Sie nutzen die Information für einen netten Hinterhalt an dieser Stelle.



## **3.14. Produktservice**

Vielen Dank daß Sie sich für dieses Produkt entschieden haben.

Bei technischen Problemen / Fragen zum Produkt

**Red Fly**  
**p.o.s. telesales & promotion GmbH**  
**Johann-Dahlem-Str. 66**  
**63814 Mainaschaff**  
**Deutschland**

**Telefon-Support**  
Montag bis Freitag von 12-16 Uhr  
**+49(0)6021 45480 78**

**Per FAX**  
**+49(0)6021 45480 47**

**Per Email**  
**[support@red-fly.de](mailto:support@red-fly.de)**