

PC DVD-ROM

# WORLD IN CONFLICT



ONLINE KEY CODE



UBISOFT®

300020167



UBISOFT®

## GESUNDHEITSSCHUTZ

Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele nutzen. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

Das Warten hat ein Ende:

# UBISOFT-TV



+ Trailer

+ Interviews

+ Berichte

© 2007 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.



**JETZT ONLINE:** [www.ubisoft-tv.de](http://www.ubisoft-tv.de)

**UBISOFT**

# Inhalt

<b>SPIELVORBEREITUNG</b>	<b>4</b>
Die Installation des Spiels	4
Die Deinstallation des Spiels	4
Fehlerbehebung	4
<b>DAS SPIEL BEGINNEN</b>	<b>4</b>
Grundelegende Bedienung	4
Einheiten kaufen	5
<b>EINZELSPIELER</b>	<b>5</b>
Die Menüs	6
<b>MULTIPLAYER</b>	<b>6</b>
Die Rollen	6
Panzertruppen	6
Luftseinheiten	7
Infanterie	7
Unterstützung	7
<b>DIE SPIELMODI</b>	<b>7</b>
Vorherrschaft	7
Angriff	8
Tauziehen	8
Wenig-Spieler-Modus	8
<b>DIE SPIELOBERFLÄCHE</b>	<b>9</b>
Das Head-Up-Display	9
Das taktische Hilfe-Menü	9
Die Vorherrschaftsanzeige	10
Das Verstärkungen-Menü	10
Die Minikarte	11
Die Befehls-Palette	11
Das Anforderungen-Menü	12
Die Megakarte	12
<b>DIE EINHEITEN</b>	<b>13</b>
Panzertruppen	13
Luftseinheiten	14
Infanterie	15
Unterstützung	16
<b>TAKTISCHE HILFE</b>	<b>18</b>
Nicht zerstörend	18
Gezielte Schläge	18
Unterschiedslose Schläge	19
<b>UBISOFT-KUNDENDIENST</b>	<b>22</b>
<b>GARANTIE</b>	<b>23</b>
<b>NOTIZEN</b>	<b>24</b>

# Spielvorbereitung

## Die Installation des Spiels

Legen Sie zur Installation die DVD in das DVD-ROM-Laufwerk Ihres Computers und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn der Installer nicht automatisch gestartet wird, doppelklicken Sie im Explorer auf die DVD und doppelklicken Sie anschließend die Datei Autorun.exe.

## Die Deinstallation des Spiels

Befolgen Sie diese einfachen Schritte, um das Spiel zu deinstallieren:

1. Legen Sie die DVD in das DVD-ROM-Laufwerk Ihres Computers. Nun sollte das Autorun-Menü erscheinen.
2. Sobald das Autorun-Menü erscheint, klicken Sie auf die Schaltfläche "Deinstallieren". Hierdurch werden automatisch alle Komponenten des Spiels deinstalliert.

## Fehlerbehebung

Bitte schlagen Sie in der Datei „Readme.txt“ auf der DVD nach, um die letzten Informationen bezüglich der Fehlerbehebung und für die technische Unterstützung zu erhalten.

# Das Spiel beginnen

## Grundelegende Bedienung

WORLD IN CONFLICT® ist ein taktisches Strategiespiel, in dem Sie zahlreiche Einheiten auf dem Schlachtfeld mit Ihrer Maus und der Tastatur steuern. In der Standardeinstellung können Sie mit den Tasten W, A, S und D die Kamera bewegen. Drücken Sie W für eine Vorwärtsbewegung, S für rückwärts und A und D, um die Kamera nach links und rechts zu bewegen. Sie können die Kamera drehen, indem Sie die mittlere Maustaste gedrückt halten oder den Cursor an den Bildschirmrand bewegen.

Die Maus dient als Hauptsteuerungswerkzeug für die Kontrolle über Ihre Einheiten. Sie können den Cursor mit der Maus bewegen und Einheiten auswählen, indem Sie sie anklicken oder durch einen Auswahlrahmen markieren. Sobald die Einheiten ausgewählt sind, können Sie Bewegungs- oder Angriffsbefehle erteilen, indem Sie auf das Schlachtfeld oder eine feindliche Einheit klicken.

## Einheiten kaufen



Der obere Bereich des Verstärkungen-Menüs zeigt die Einheiten an, die zum Verkauf stehen. Sämtliche Einheiten kosten Sie Punkte, wobei Ihnen nur eine feste Anzahl von Punkten zur Verfügung steht. Diese Punkte gehen allerdings nicht verloren. Wenn Sie eine Einheit für 1200 Punkte kaufen, erhalten Sie die Punkte im Lauf der Zeit wieder, wenn die Einheit stirbt oder zerstört wird.

Der untere Bereich des Menüs zeigt die ausgewählten Einheiten, die Sie auf dem Schlachtfeld einsetzen möchten. Wenn Sie mit der Anzahl der ausgewählten Einheiten zufrieden sind, können Sie sie zur Absetzzone schicken. Sie können jederzeit Ihre eigene Absetzzone bestimmen, allerdings immer nur in einem bestimmten Bereich der Karte. Im Verlauf des Spiels kann sich die Größe und der Ort dieses Bereiches verändern.

## Einzelspieler



Der Einzelspielermodus erzählt die Geschichte, was passiert sein könnte, wenn die sowjetische Armee die Vereinigten Staaten im Herbst 1989 angegriffen hätte.

## Die Menüs

Um die Kampagne zu spielen, müssen Sie zunächst ein Profil erstellen, das Ihre Spielfortschritte, Spielstände und Auszeichnungen speichert. Sie können beliebig viele Profile anlegen. Die Kampagnenmissionen werden nacheinander gespielt und nach Erfüllen der aktuellen Mission freigeschaltet. Sie können allerdings immer wieder eine vorhergehende Mission starten und wiederholen. Wenn Sie eine Kampagne fortsetzen möchten, können Sie einfach auf Kampagne Fortsetzen klicken oder einen Ihrer Spielstände im Menü „Spielstände“ aufrufen. Je weiter Sie in der Kampagne voranschreiten, desto mehr Auszeichnungen und Videos erhalten Sie. Sie können sie in den entsprechenden Menüs begutachten.

Neben der Hauptkampagne können Sie zunächst auch ein Tutorial spielen, das Ihnen die Grundlagen des Spiels vermittelt. Hier erhalten Sie eine gute Gelegenheit, sich mit der Steuerung des Spiels vertraut zu machen und Ihre Militärkarriere zu beginnen. Sie können auch benutzerdefinierte Missionen spielen, die mit den WORLD IN CONFLICT® Modifikationswerkzeugen erstellt wurden.

## Multiplayer

Der Multiplayermodus von WORLD IN CONFLICT® bietet ein einmaliges Spielerlebnis bei dem bis zu 16 Spieler gemeinsam spielen können. Sie können den Multiplayermodus wahlweise über das Netzwerk oder das offizielle WORLD IN CONFLICT®-Portal Massgate™ spielen.



## Die Rollen

Alle verfügbaren Einheiten im Spiel sind auf die vier verschiedenen Rollen aufgeteilt. Sie können zu einem Zeitpunkt immer nur eine Rolle übernehmen und müssen sich auf Ihre Teamkameraden verlassen, wenn es darauf ankommt. Auch wenn einige Einheiten in mehreren Rollen verfügbar sind, haben die Kommandeure in jeder Rolle ihre Verantwortung gegenüber ihren Teamkameraden zu tragen.

### Panzertruppen

Die Panzertruppen-Rolle ist für alle interessant, die es möglichst einfach mögen. Mit der unvergleichlichen Panzerung, bietet diese Rolle mächtige Bodenpräsenzen. Panzer halten nahezu jede Stellung, die Transportfahrzeuge dienen als wertvolle Hilfe in schnellen Gefechten und bieten eine gute Schützenhilfe gegen nahende Helikopter.

## Lufteinheiten

Die Lufteinheiten-Rolle ist perfekt für Kommandeure, die schnelle Bewegungen und hohe Feuerkraft bevorzugen. Die Transport- und Spähhubschrauber verfügen außerdem über eine höhere Sichtweite und Mobilität auf dem Schlachtfeld. Auch wenn die Lufteinheiten-Rolle in der Offensive mächtig ist, kann sie keine Kommandoposten einnehmen.

## Infanterie

Die Infanterie-Rolle verlangt viel Geschick von ihrem Kommandeur. Da diese Einheiten sehr leicht verwundbar sind, müssen sie sich schnell bewegen und verdeckt vorgehen, um gegen feindliche Fahrzeuge zu bestehen. Dadurch, dass sie sich in Wäldern und Gebäuden verstecken können, fühlen sich Infanterie-Einheiten in Wäldern und Großstädten heimisch. Wenn sie gut gespielt wird, stellt die Infanterie-Rolle aufgrund der effizienten Feuerkraft eine ernstzunehmende Bedrohung aller anderen Rollen dar.

## Unterstützung

Die Unterstützungs-Rolle ist die flexibelste von allen. Abgesehen von der effektiven mobilen Artillerie und den Flak-Fahrzeugen bietet die Unterstützung auch Reparaturpanzer, die verbündete Fahrzeuge reparieren können. Die Rolle des Unterstützung ist schwer zu meistern, aber sie ist die Substanz einer starken Armee.

# Die Spielmodi

## Vorherrschaft



Im Vorherrschafts-Modus kämpfen zwei Teams um die Vorherrschaft über Kommandoposten, die über die gesamte Karte verteilt liegen. Das Team, welches die meisten Kommandoposten kontrolliert, zieht die Vorherrschaftsanzeige auf seine Seite. Sie erhalten Vorherrschaft, indem Sie den größeren Teil der Vorherrschaftsanzeige behalten, bis die Zeit abläuft oder Sie die vollständige Herrschaft erzielt haben. Wenn Sie alle Kommandoposten auf der Karte kontrollieren, also über die totale Herrschaft verfügen, bewegt sich die Vorherrschaftsanzeige doppelt so schnell, wie normal.

## Angriff



Der Angriff-Modus wird in zwei Runden gespielt. Das eine Team stellt den Angreifer dar, während das andere als Verteidiger in Aktion tritt. Das angreifende Team muss eine Reihe Kommandoposten in einer bestimmten Reihenfolge einnehmen. Wenn das angreifende Team die Kontrolle über den ersten Kommandoposten eingenommen hat, erscheint ein zweiter Kommandoposten dahinter. Läuft die Zeit ab oder haben die Angreifer alle Kommandoposten eingenommen, werden die Rollen getauscht und das andere Team muss angreifen. Zum Sieg muss das zweite Team mehr Kommandoposten einnehmen als das erste Team oder sie schneller eingenommen haben.

## Tauziehen



Beim Tauziehen dient ein weitgezogener Kommandoposten als Frontlinie. Beide Teams kämpfen um die Grenzbereichpunkte, um die Front nach vorn zu verlegen. Die Karte gilt als gewonnen, wenn es ein Team schafft, die Front komplett auf die Seite des Gegners zu verlegen oder bei Ablauf der Zeit den größeren Teil der Karte hält.

## Wenig-Spieler-Modus

Die verschiedenen Spielmodi können auch im Wenig-Spieler-Modus gespielt werden. Der Wenig-Spieler-Modus ist auf Spiele einer gegen einen oder zwei gegen zwei abgestimmt. Im Wenig-Spieler-Modus wurde das Rollensystem entfernt und die Anzahl der Nachschubpunkte drastisch erhöht, damit die Spieler genug Feuerkraft haben, um ihren Gegner zu besiegen. Dieser Spielmodus verlangt dem Spieler viele Fertigkeiten ab und ist ideal für Kommandeure, die gerne die volle Kontrolle in der Schlacht haben.

# Die Spieloberfläche



## Das Head-Up-Display

Das Head-Up-Display (HUD) besteht aus 5 großen Bereichen: (1) das taktische Hilfe-Menü, (2) die Vorherrschafts-Anzeige, (3) das Verstärkungen-Menü, (4) die Minikarte und (5) die Befehls-Palette.

## Das taktische Hilfe-Menü



**1) Umschaltknopf:** Drücken Sie diesen Knopf, um die Anzeige des taktische Hilfe-Menüs ein- oder auszuschalten.

**2) Taktische Hilfspunkte:** Werden benötigt, um taktische Hilfe anzufordern.

**3) Taktische Hilfe-Waffen:** Zeigt die verfügbaren Waffen an. Waffen, die Sie kaufen können, werden hervorgehoben.

**4) Mehrfach-Auswahl:** Nutzen sie diese, um zusätzliche taktische Hilfspunkte einzusetzen, damit mehr als ein Angriff mit der taktischen Hilfe-Waffe durchgeführt wird. Sie können bis zu drei Angriffe gleichzeitig starten.

**5) Taktische Hilfe-Reiter:** Benutzen Sie die Reiter, um zwischen den verschiedenen taktischen Hilfe-Waffen umzuschalten.

## Die Vorherrschaftsanzeige

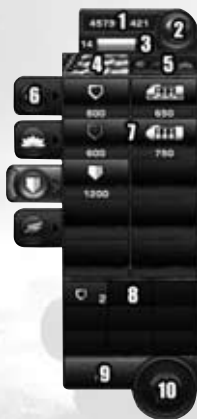


**1) Die Vorherrschaftsanzeige:** Diese Anzeige spiegelt die gegenwärtige Vorherrschaft auf der Karte wider. Die Flagge Ihres Teams befindet sich auf der linken Seite, während die Flagge des Gegners auf der rechten Seite angezeigt wird.

**2) Grenzbereichpunktmarkierungen:** Diese Markierungen zeigen an, wie viele Grenzbereichpunkte Ihr Team hält und wie schnell sich die Vorherrschaftsanzeige bewegt.

**3) Verbleibende Zeit:** Zeigt an, wie viel Zeit Ihnen auf dieser Karte noch verbleibt.

## Das Verstärkungen-Menü



**1) Verstärkungen-Punkte:** Mithilfe dieser Punkte können Sie Einheiten kaufen. Ihre nutzbaren Punkte finden Sie auf der linken Seite, während Sie Ihre eingehenden Punkte rechts ablesen können. Im Verlauf des Spiels werden weitere Punkte verfügbar.

**2) Umschaltknopf:** Drücken Sie diesen Knopf, um die Anzeige des Verstärkungen-Menüs ein- oder auszuschalten.

**3) Transportflugzeug-Timer:** Dieser Balken zeigt an, wie lange es noch dauert, bis Ihr Transportflugzeug eintrifft oder zur Basis zurückkehrt.

**4) Team wechseln:** Klicken Sie hier, um das Team zu wechseln.

**5) Rolle tauschen:** Klicken Sie hier, um die Rolle zu tauschen.

**6) Rollen-Reiter:** Klicken Sie hier, um nachzuschlagen, welche Einheiten für die anderen Rollen verfügbar sind.

**7) Einheiten-Anzeige:** Diese Einheiten sind derzeit zum Kauf verfügbar. Der Verstärkungspunkte-Preis wird unter jeder Einheit angezeigt.

**8) Einsatz-Tafel:** Hier sehen Sie die Einheiten, die zum Einsatz bereitstehen, wenn Sie die Schaltfläche "Einheiten einsetzen" anklicken.

**9) Absetzzone ändern:** Klicken Sie hier, wenn Sie die Absetzzone ändern möchten.

**10) Einheiten einsetzen:** Klicken Sie hier, um die Einheiten einzusetzen, die Sie ausgewählt haben.

## Die Minikarte



- 1) Einheitengruppe wechseln:** Bewegen Sie die Kamera zwischen den verschiedenen Einheiten auf dem Schlachtfeld.
- 2) Formation umschalten:** Schalten Sie zwischen den verschiedenen Formationen um.
- 3) Zur Absetzzone:** Bewegt die Kamera zur Absetzzone.
- 4) Mega-Karte umschalten:** Zeigt eine strategische Übersicht über das gesamte Schlachtfeld.
- 5) Ausgewählte Truppen auflösen:** Hiermit lösen Sie alle ausgewählten Einheiten auf dem Schlachtfeld auf. Sie erhalten alle Verstärkungspunkte zurück.
- 6) Mini-Karte:** Eine Übersicht mit kleinen Symbolen, die verschiedene Vorkommnisse auf dem Schlachtfeld darstellt.

## Die Befehls-Palette



- 1) Truppe neu ausstatten:** Die Infanterietruppe wird verstärkt.
- 2) Nächste/vorherige Spezialfähigkeit:** Hier können Sie durch die Spezialfähigkeiten der ausgewählten Einheit schalten.
- 3) Offensive Fähigkeiten:** Klicken Sie hier, um die offensiven Fähigkeiten der gewählten Einheit zu nutzen.
- 4) Defensive Fähigkeiten:** Klicken Sie hier, um die defensiven Fähigkeiten der gewählten Einheit zu nutzen.
- 5) Stopp:** Klicken Sie hier, um die ausgewählten Einheiten anzuhalten.
- 6) Boden angreifen:** Klicken Sie hier, damit die ausgewählten Einheiten die eingestellten Koordinaten angreifen.
- 7) Feuer zurückhalten:** Klicken Sie hier, damit die ausgewählten Einheiten den Beschuss einstellen.
- 8) Bewegen:** Befiehlt den ausgewählten Einheiten vorzurücken.
- 9) Rückwärts bewegen:** Befiehlt den Einheiten sich nach hinten zurückzuziehen.
- 10) Alle ausladen:** Holt die gesamte Infanterie aus dem Fahrzeug oder dem Gebäude.
- 11) Reparieren:** Gibt einen Reparaturbefehl für eine eigene oder verbündete Einheit.
- 12) Wegpunkte:** Erteilen Sie einen Bewegens-Befehl mit mehreren Wegpunkten.
- 13) Einheit folgen:** Befiehlt einer oder mehreren Einheiten einer anderen Einheit zu folgen.
- 14) Nächsterreichbaren Transporter betreten:** Die ausgewählte Infanterieeinheit begibt sich zum nächsten erreichbaren Transporter.
- 15) Nächstes Gebäude betreten:** Die ausgewählte Infanterieeinheit begibt sich zum nächsten erreichbaren Gebäude.

## Das Anforderungen-Menü

 BRAUCHE BODENANGRIFF	 ACHTUNG	 ICH BEGEBE MICH HIERHER
 BRAUCHE LUFTUNTERSTÜTZUNG		 HIER VORRÜCKEN
 BRAUCHE ARTILLERIE	 DANKE	 HIER VERTEIDIGEN
 BRAUCHE FLAK	 ENTSCULDIGUNG	 FEUER EINSTELLEN
 BRAUCHE REPARATUREN	 FORDERE TAKTISCHE HILFE AN	 SCHREIBEN AN POSITION

Das Anforderungen-Menü bietet eine Reihe von Funk-Befehlen, die an andere Spieler in Ihrem Team gesendet werden können. Viele dieser Anforderungen setzen voraus, dass Sie ein Ziel für die Anforderung angeben, zum Beispiel wo die Artillerie platziert werden soll. Die anderen Spieler sehen dann ein Symbol an dieser Stelle.

## Die Megakarte



Die Megakarte zeigt eine detaillierte Übersicht des Schlachtfelds, wobei die Symbole verschiedene Einheiten und andere Besonderheiten markieren. Das Schlachtfeld ist in Form eines Schachbrettmusters aufgeteilt. Die Spieler können auch auf der Megakarte Befehle erteilen und besondere Filter setzen, um die Ausgabe der Megakarte auf die Bedürfnisse anzupassen. Hier kann die Kamera zwar nicht so gezielt gelenkt werden, dafür erhält der Spieler aber einige strategische Vorzüge.

# Die Einheiten

## Panzertruppen



### Schwerer Panzer

USA M1A1 Abrams | UdSSR T-80 U | NATO Leopard 2A4

**Offensive Fähigkeiten:** HEAT-Munition

Verschießt HEAT-Munition (High Explosive Anti-Tank), die wirkungsvoll gegen leicht gepanzerte Fahrzeuge ist, aber bei schwerer Panzerung kaum etwas bewirken kann.

**Defensive Fähigkeiten:** Rauchvorhang

Es werden Rauchgranaten abgeschossen, die das Fahrzeug hinter einer Nebelwand verbergen.



### Mittelschwerer Panzer

USA M60A3 | UdSSR T-62 | NATO Chieftain Mk 5

**Offensive Fähigkeiten:** Weiße Phosphor-Munition (USA und NATO) oder hochexplosive Splittermunition (UdSSR). Phosphor-Munition erzeugt tödliche Wolken brennenden Rauchs. Die hochexplosiven Splittergranaten explodieren lediglich. Beide wirken tödlich gegen Infanterie.

**Defensive Fähigkeiten:** Rauchvorhang

Es werden Rauchgranaten abgeschossen, die das Fahrzeug hinter einer Nebelwand verbergen.



### Leichter Panzer

USA M551A1 Sheridan | UdSSR PT-76 | NATO FV101 Scorpion

**Offensive Fähigkeiten:** Shillelagh-Rakete (USA), AT-4 Spigot-Rakete (UdSSR) oder Quetschkopfgeschosse (NATO) Diese Panzerabwehr-Waffen ermöglichen es leichten Panzern mehr Schaden an schweren Panzern anzurichten.

**Defensive Fähigkeiten:** Rauchvorhang

Es werden Rauchgranaten abgeschossen, die das Fahrzeug hinter einer Nebelwand verbergen.



### Transportwagen

USA M2A2 Bradley | UdSSR BMP-2 | NATO FV510 Warrior

**Offensive Fähigkeiten:** TOW-Rakete (USA), AT-5 Spandrel-Rakete (UdSSR) oder panzerbrechende Munition (NATO) Die TOW und die AT5 sind über Draht ferngesteuerte Raketen. Die panzerbrechende Munition dient als Ersatz für die Hauptkanone.

**Defensive Fähigkeiten:** Rauchvorhang

Es werden Rauchgranaten abgeschossen, die das Fahrzeug hinter einer Nebelwand verbergen.



## Amphibientransporter

USA AAVP7A1 | UdSSR BTR-80 | NATO Luchs

**Offensive Fähigkeiten:** MK-19 Granatwerfer (USA) oder HEI-Munition (UdSSR und NATO)

Der MK-19 deckt einen Bereich ab, während die HEI-Munition den Angriff mit Sprengwirkung und Feuereffekten anreichert. Beide sind sehr wirksam gegen Infanterieeinheiten und leichte Fahrzeuge.

**Defensive Fähigkeiten:** Rauchvorhang

Es werden Rauchgranaten abgeschossen, die das Fahrzeug hinter einer Nebelwand verbergen.

## Lufteinheiten



**Schwere Kampfhubschrauber**  
USA AH-64A Apache | UdSSR Mi-24V HIND | NATO A129 Mangusta

**Offensive Fähigkeiten:** Hellfire-Rakete (USA), AT-6 Spiral-Rakete (UdSSR) oder HOT-Rakete (NATO)  
Die Luft-Boden-Raketen sind in der Lage sämtliche Panzerungen zu durchdringen. Sie eignen sich dazu, leitende feindliche Fahrzeuge aus sicherer Entfernung auszuschalten.

**Defensive Fähigkeiten:** Blendgranaten  
Hierdurch wird eine Salve brennendheißer IR-Täuschkörper abgeworfen, die sich nähernde Lenkraketen ablenken können.



**Mittelschwerer Kampfhubschrauber**

USA AH-1W Super Cobra | USSR Mi-28 Havoc | NATO SA-341 Gazelle

**Offensive Fähigkeiten:** Sidewinder-Rakete (USA), Vypel R-73-Rakete (UdSSR) oder Mistral-Rakete (NATO). Verschießt Luft-Luft-Raketen, die verheerenden Schaden an feindlichen Helikoptern anrichten können. Die Raketen können durch IR-Täuschkörper (z. B. Flares) abgewehrt werden.

**Defensive Fähigkeiten:** Blendgranaten  
Hierdurch wird eine Salve brennendheißer IR-Täuschkörper abgeworfen, die sich nähernde Lenkraketen ablenken können.



## Spähhubschrauber

USA OH-6A Cayuse | UdSSR Ka-25 Hormone | NATO BO-105 PAH-1

**Offensive Fähigkeiten:** IR-Scanner

Enttarnt feindliche Einheiten, die sich in Rauchwolken, Wäldern und Gebäuden verstecken.

**Defensive Fähigkeiten:** Blendgranaten

Hierdurch wird eine Salve brennendheißer IR-Täuschkörper abgeworfen, die sich nähernde Lenkraketen ablenken können.



## Transporthubschrauber

USA UH-60 Black Hawk | UdSSR Mi-8 HIP | NATO SA-330 Super Puma

**Offensive Fähigkeiten:** Keine

**Defensive Ability:** Blendgranaten

Hierdurch wird eine Salve brennendheißer IR-Täuschkörper abgeworfen, die sich nähernde Lenkraketen ablenken können.

## Infanterie



### Infanterie-Einheit

**Offensive Fähigkeiten:** Granatwerfersperreuer

Mit Granatwerfern ausgestattete Schützen, die hochexplosive Granaten verschießen können. Außerst tödlich für Infanterieeinheiten, aber sehr uneffektiv gegen gepanzerte Einheiten.

**Defensive Fähigkeiten:** Sprint

Die Infanterieeinheit bewegt sich mit der doppelten Geschwindigkeit, kann währenddessen aber keine weiteren Angriffe starten.



### Panzerabwehr-Infanterieeinheit

**Offensive Fähigkeiten:** Keine

**Defensive Fähigkeiten:** Sprint

Die Infanterieeinheit bewegt sich mit der doppelten Geschwindigkeit, kann währenddessen aber keine weiteren Angriffe starten.



### Scharfschütze

**Offensive Fähigkeiten:** Keine

**Defensive Fähigkeiten:** Sprint

Der Scharfschütze bewegt sich mit der doppelten Geschwindigkeit, kann währenddessen aber keine weiteren Angriffe starten.



## Sprengpionier

**Offensive Fähigkeiten:** Sprengladung  
Platziert eine Sprengladung am Ziel. Diese Ladung kann durch den Sprengstoffpionier aus der Distanz gezündet werden und die meisten Gebäude und nahegelegenen Einheiten nachhaltig beschädigen.

**Defensive Fähigkeiten:** Sprint

Der Sprengpionier bewegt sich mit der doppelten Geschwindigkeit, kann währenddessen aber keine weiteren Angriffe starten.



## Truppentransporter

USA HMMWV | UdSSR UAZ-469 | NATO D-90

**Offensive Fähigkeiten:** Panzerbrechende Munition  
Bestückt das Maschinengewehr mit panzerbrechender Munition und erhöht den Schaden der Einheit. Somit ist die Einheit etwas effektiver gegen gepanzerte Fahrzeuge.

**Defensive Fähigkeiten:** Keine



## Transport-LKW

USA M939 | UdSSR Ural 4320 | NATO TRM 4000

**Offensive Fähigkeiten:** Keine

**Defensive Fähigkeiten:** Keine

## Unterstützung



## Schweres Flak-Fahrzeug

USA M730A2 | UdSSR SA-13 Gopher | NATO Roland

**Offensive Fähigkeiten:** Keine

**Defensive Fähigkeiten:** Rauchvorhang

Es werden Rauchgranaten abgeschossen, die das Fahrzeug hinter einer Nebelwand verbergen.



## Mittelschweres Flak-Fahrzeug

USA M163 VADS | UdSSR ZSU-23-4 Shilka | NATO Gepard

**Offensive Fähigkeiten:** Bodenunterstützung

Weist die Einheit an, feindliche Bodentruppen anzugreifen. Weniger effektiv gegen schwere Panzer.

**Defensive Fähigkeiten:** Keine



## Schwere Artillerie

USA M270 MLRS | UdSSR 2S7 Pion | NATO LARS 110 SF 2

**Offensive Fähigkeiten:** Anlegen eines Rauchvorhangs

Verschießt eine Rakete oder ein Geschoss mit einem Rauchmittel auf das Ziel. Dadurch wird eine Rauchwolke erzeugt, die die Sichtlinie sowohl für Feinde aber auch für verbündete Truppen stört.

**Defensive Fähigkeiten:** Keine



## Mittelschwere Artillerie

USA M125 | USSR 2S1 Gvozdika | NATO FV 432

**Offensive Fähigkeiten:** Weiße Phosphorgeschosse (USA und NATO) oder Brandgeschosse (UdSSR)

Die Phosphorgeschosse sind sehr wirkungsvoll gegen Infanterieeinheiten und Wälder und erzeugen eine tödliche Wolke, die eine Zeit herumwabert. Die Brandgeschosse sind hochexplosiv und stellen eine große Bedrohung der Infanterieeinheiten dar.

**Defensive Fähigkeiten:** Keine



## Reparaturpanzer

USA M88 A1 ARV | UdSSR VT-55 | NATO Chieftain AAVR

**Offensive Fähigkeiten:** Notfallreparatur

Weist die Mannschaft an, Notfallreparaturen an verbündeten Fahrzeugen auszuführen, um einen Großteil der Schäden sofort zu beheben. Wenn man sie gut einsetzt, kann diese Fähigkeit verbündete Einheiten vor der sofortigen Zerstörung retten.

**Defensive Fähigkeiten:** Feldreparatur

Die Mannschaft kann das eigene Fahrzeug reparieren. Reparaturen benötigen eine gewisse Zeit und werden abgebrochen, sobald die Einheit angegriffen wird oder neue Befehle erhält.

# Taktische Hilfe

Die taktische Hilfe ist eine besondere Hilfe, die von jedem Spieler angefordert werden kann. Sie wird mit Taktischen Hilfpunkten gekauft, die man durch das Töten von Feinden, Einnehmen von Kommandoposten, die Reparatur von Fahrzeugen oder den Aufbau von Befestigungen erwirbt. Der Spieler fordert die taktische Hilfe beim Hauptquartier an und kann sie frei auf der Karte platzieren. Aufgrund der Entfernung zwischen Hauptquartier und dem Einsatzort wird immer eine Weile zwischen der Anforderung und dem Empfang der Hilfswaffen vergehen. Der Spieler muss diese Verzögerung mit einkalkulieren und sie mit der Bewegung des Feindes abgleichen.

## Nicht zerstörend

Diese taktischen Hilfen verursachen keinen Schaden, bieten dem Spieler aber andere Hilfen.



**Luftaufklärung:** Luftaufklärung im anvisierten Gebiet. Deckt feindliche Einheiten in diesem Bereich auf und enttarnt versteckte Infanterieeinheiten.



**Truppentransporter (Einheiten-Abwurf):** Wirft einen Truppentransporter im Zielgebiet ab.



**Luftlande--Infanterie (Einheiten-Abwurf):** Eine Infanterieeinheit wird ins Zielgebiet gebracht. Der Truppenführer kann Artillerieunterstützung für in der Nähe befindliche Ziele anfordern.



**Leichter Panzer (Einheiten-Abwurf):** Wirft einen leichten Panzer im Zielgebiet ab.



**Behelfsbrücke:** Hier wird eine militärische Reparaturbrücke über eine zerstörte Brücke gelegt, damit Bodenfahrzeuge sie passieren können.

## Gezielte Schläge

Die Waffen in dieser Kategorie sind in der richtigen Situation sehr effektiv, können allerdings nur spezielle Einheiten anvisieren oder beschädigen.



**Anti-Vegetationsschlag:** Ein Flugzeug wirft Anti-Vegetationsbomben über einem korridorähnlichen Zielgebiet ab. Die Flammen brennen eine Weile und verursachen Schäden an allen Einheiten, die sich durch dieses Gebiet bewegen. Am nützlichsten sind Anti-Vegetationsschläge gegen Infanterie und schwach gepanzerte Einheiten sowie zur effektiven Säuberung von Wäldern.



**Tränengasangriff:** Aus einem Flugzeug werden Tränengaskanister über einem großen Zielgebiet abgeworfen, die das Gebiet in Gaswolken einhüllen. Das Gas bleibt relativ lange in der Luft und sperrt so effektiv das betreffende Gebiet.



**Panzerbrecher:** Ein Flugzeug fliegt mit seiner 30-mm-Gatling-Kanone einen Angriff gegen den Bodenfahrzeuge in einem festgelegten Korridor. Der Pilot unterscheidet nicht zwischen feindlichen und verbündeten Truppen.



**Lasergesteuerte Bombe:** Sehr genaue und druckvolle Bombe, die im Zielbereich abgeworfen wird. Sie wird vorrangig gegen befestigte Strukturen eingesetzt und hat nur geringe Wirkung auf andere Ziele.



**Luft-Luft-Angriff:** Ein Kampfflugzeug fliegt durch den Zielbereich und zerstört alle feindlichen Hubschrauber, die sich in Reichweite seiner Luft-Luft-Raketen befinden. Der Einsatzradius ist relativ groß und gibt dem Spieler eine gute Chance die schnellen Hubschrauber zu treffen.



**Schwere Luftunterstützung:** Einige Flugzeuggeschwader fliegen in den angegebenen Bereich und greifen mit Lenkraketen alle Bodenfahrzeuge und Helikopter an, wobei sie verbündete Truppen verschonen. Die nachfolgenden Wellen sind lang genug, damit verbündete Truppen sich in dem Bereich bewegen können.

## Unterschiedslose Schläge

Die Waffen dieser Kategorie verursachen Schaden an allen Einheiten.



**Leichtes Artilleriesperrfeuer:** Artillerie-Einheiten außerhalb der Karte verschießen Mörsergranaten, die sich zufällig über das mittelgroße Zielgebiet verteilen. Auch wenn Mörsergranaten sehr effektiv gegen Infanterieeinheiten und leicht gepanzerte Fahrzeuge wirken, können direkte Treffer nicht garantiert werden. Das Bombardement hält lange genug an, um einen unterdrückenden Effekt auf feindliche, aber auch auf eigene Truppen zu haben.



**Schweres Artilleriesperrfeuer:** Ähnlich dem leichten Artilleriesperrfeuer, aber heftiger. Diese taktische Hilfe verschießt großkalibrige Granaten auf ein weites Gebiet. Auch wenn sich die Einschläge über ein weites Gebiet verteilen und keinen Treffer garantieren, so werden Einheiten im Zielgebiet doch signifikante Verluste hinnehmen müssen, wenn sie sich weiter im Gebiet aufhalten.



**Präzisionsartillerie:** Die Artillerie abseits der Karte verschießt ein gezieltes und zerstörerisches Sperrfeuer in einem kleinen Bereich. Allerdings ist sie relativ teuer.



**Luftangriff:** Ein Schlachtflugzeug platziert Cluster-Munition über einem mittelgroßen Bereich. Jede Bodeneinheit in diesem Bereich wird schwere Schäden davontragen oder schlimmeres.



**Bombenteppich:** Ein einzelner Bomber fliegt über das Zielgebiet und lässt zahlreiche schwere Bomben fallen und hinterlässt eine Hunderte Meter lange Spur der Zerstörung.



**BLU-82B (nur USA und NATO):** Ein großer Militärtransporter fliegt in den Zielbereich, um eine 7,7 Tonnen schwere Fliegerbombe abzuwerfen, die eine schwere Detonation und viel Rauch entwickelt. Die Bombe ist sehr effektiv, um Lichtungen in Wälder zu schlagen oder gezielt Infanterieeinheiten oder schwache Fahrzeuge zu zerstören. Ihre mächtige Druckwelle kann allerdings gegen größere Gebäude und schwer gepanzerte Einheiten nichts ausrichten.



**Crushing Strike (nur UdSSR):** Ein SU-25-Flugzeug wirft thermo-barische Munition ab, die eine hoch explosive Wolke aus verdampftem Treibstoff erzeugt. Der Treibstoff entzündet sich und sorgt für eine enorme Explosion sowie eine große Rauchwolke. Die mächtige Schockwelle ist sehr effektiv, um Wälder zu säubern und Infanterie sowie schwächere Bodenfahrzeuge zu vernichten. Bei größeren Gebäuden und gepanzerten Einheiten ist die Wirkung jedoch nicht ganz so groß.

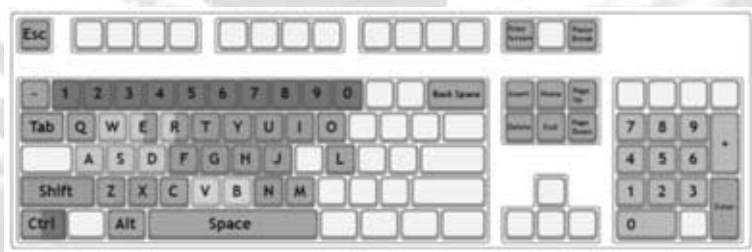


**BFB-Bombe:** In verzweifelten Situationen, wenn anscheinend nichts mehr den Feind aufhalten kann, bleibt nur die BFB-Bombe als Option. Sie wird von einem Bomber aus per Cruise Missile auf den Weg gebracht. Diese taktische Hilfe verwandelt einen großen Teil der Karte in totales Chaos.



## STEUERUNG

Kamera vorwärts	W	Nächste Spezialfähigkeit	Umschalt + R	Taktisches Hilfen Menü	V
Kamera rückwärts	S	Vorherige Spezialfähigkeit	Umschalt + E	Verstärkungen-Menü	B
Kamera links	A	Fraktion wechseln	Pos1		
Kamera rechts	D	Rolle wechseln	Ende	Steuerungsgruppe 1 anlegen	Strg + 1
Mit der Maus umsehen		Mit JA abstimmen	Bild auf	Steuerungsgruppe 2 anlegen	Strg + 2
Mittlere Maustaste		Mit NEIN abstimmen	Bild ab	Steuerungsgruppe 3 anlegen	Strg + 3
Kamera anheben	Mausrad aufwärts	Einheiten auflösen	Entfernen	Steuerungsgruppe 4 anlegen	Strg + 4
Kamera absenken	Mausrad abwärts	Truppe neu ausstatten	Einfüg	Steuerungsgruppe 5 anlegen	Strg + 5
Offensive Spezialfähigkeit	E	Bildschirmfoto	Druck	Steuerungsgruppe 6 anlegen	Strg + 6
Defensive Spezialfähigkeit	R	Pause	Pause / Untbr	Steuerungsgruppe 7 anlegen	Strg + 7
Boden angreifen	F	Auswahländerung rückgängig machen	Strg + Z	Steuerungsgruppe 8 anlegen	Strg + 8
Feuer einstellen	G	Chat an alle	Eingabetaste	Steuerungsgruppe 9 anlegen	Strg + 9
Stopp	T	Chat an Truppe	Rückstell taste	Steuerungsgruppe 10 anlegen	Strg + 0
Formation ändern	Z	Absetzzone setzen	L	Spielmenü-Tastenkürzel 1	Ziffernblock 1
Nächsterreichbaren Transporter betreten	Y	Zur Absetzzone	Leertaste	Spielmenü-Tastenkürzel 2	Ziffernblock 2
Nächstes Gebäude betreten	H	Megamap öffnen	M	Spielmenü-Tastenkürzel 3	Ziffernblock 3
Infanterie ausladen	U	Punktetabelle	Tab	Spielmenü-Tastenkürzel 4	Ziffernblock 4
Wegpunkt-Modus	Umschalt	Zurück/Abbruch/Spiel-Menü	Esc	Spielmenü-Tastenkürzel 5	Ziffernblock 5
Folgen	U	Angeforderte Truppen einsetzen	Enter	Spielmenü-Tastenkürzel 6	Ziffernblock 6
Reparieren	J	Anforderungen-Menü	Q	Spielmenü-Tastenkürzel 7	Ziffernblock 7
Bewegen	N	VOIP-Sprechtaste	C	Spielmenü-Tastenkürzel 8	Ziffernblock 8
Rückwärts gehen	Umschalt + N	Missionsziele-Menü	D	Spielmenü-Tastenkürzel 9	Ziffernblock 9
Zwischen Einheitengruppen umschalten	X	Alle Einheitsensymbole anzeigen	Alt	Spielmenü-Tastenkürzel 10	Ziffernblock 10
		Konsole	-	Spielmenü-Reiter	Ziffernblock +



# Ubisoft-Kundendienst

## KOSTENLOSER KUNDENSERVICE

Service rund um die Uhr. Wir haben für Sie 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet. Besuchen Sie uns im Internet unter: <http://support.ubisoft.de/>

Sollten Sie Fragen oder Probleme mit einem unserer Produkte haben, bieten wir Ihnen hier einfach und kostenlos Antworten bzw. Lösungen auf die meistgestellten Fragen.

Bevor Sie sich an den technischen Kundendienst wenden:

Überprüfen Sie bitte unbedingt, ob Sie die Systemvoraussetzungen für das Produkt erfüllen. Zur Analyse Ihres Systems können Sie das von uns entwickelte Programm „SAN“ benutzen. Mit diesem Tool können Sie schnell und einfach Ihre Systemkomponenten überprüfen.

### Persönliche Unterstützung

Sollten Sie wider Erwarten keine Lösung in unserem Solution Center (unserer Wissensdatenbank) für Ihr Problem gefunden haben, können Sie gerne eine kostenlose Anfrage an unser Supportteam stellen. Nutzen Sie dazu bitte die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche im Solution-Center unter: <http://support.ubisoft.de/>

## KOSTENPFLICHTIGER KUNDENSERVICE

Unsere Kundendienst-Mitarbeiter stehen Ihnen von Mo-Fr 09:00 – 19:00 Uhr unter der kostenpflichtigen Rufnummer **0900 - 1824832** (0,24 Euro/Minute aus dem Festnetz der deutschen Telekom) hilfreich zur Seite. (Die Hotline-Nummer kann nicht aus dem Mobilfunknetz erreicht werden oder wenn eine Sperre für 0900er Nummern aktiviert ist!) Für die schnellstmögliche Bearbeitung Ihrer Anfrage ist Ihre Mithilfe von entscheidender Bedeutung.

### Wir benötigen von Ihnen folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts.
- Falls vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich sollte bei Ihrem Anruf der Computer eingeschaltet sein. Rufen Sie bitte das Programm DxDiag auf, diese Informationen helfen uns bei der Fehlersuche.

### So starten Sie das Programm DxDiag:

Windows XP: Klicken Sie bitte auf „START“ -> „AUSFÜHREN“ -> Tippen Sie hier „dxdiag“ ein und klicken Sie auf „OK“.  
Windows Vista: Klicken Sie bitte auf den „START-BUTTON“. Unter „SUCHE STARTEN“ tippen Sie „dxdiag“ ein und betätigen die Eingabetaste (Enter). Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht immer in der Lage sind, am Telefon (per Ferndiagnose) alle potentiellen Fehlerquellen aufzufindig zu machen. Dazu sind die Möglichkeiten der Hard- und Softwarekonfiguration auf dem PC-Markt einfach zu vielfältig. Wir empfehlen Ihnen daher - auch zukünftig - kostenlos via Internet über das Ubisoft-Solution-Center mit uns in Verbindung zu treten. In den meisten Fällen werden wir nur so in der Lage sein, Ihr System zu analysieren und Ihnen adäquate Lösungsvorschläge anzubieten.

Sollten Sie auf technische Probleme mit dem Produkt stoßen, überprüfen Sie bitte zuerst, ob Ihr Computer die angegebenen Systemanforderungen des Produkts erfüllt. Alle hierzu erforderlichen Informationen entnehmen Sie bitte den SYSTEMVORAUSSETZUNGEN auf der Originalverpackung. Achten Sie insbesondere darauf, dass Sie eine Grafikkarte verwenden, die mit dem Produkt kompatibel ist.

## TIPPS UND TRICKS

Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Sie suchen nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:

**0900 - 1824847 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)**

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

## HINWEISE ZUM AUSTAUSCH VON SPIELEN

- Handbücher können wir leider nicht umtauschen/ersetzen!
- CD-Key Codes (Multiplayer Schlüssel) werden wir nicht ersetzen! Bitte sichern Sie Ihren CD-Key (Multiplayer Schlüssel) immer extra, um einem Verlust vorzubeugen! Wir machen bei dieser Regelung definitiv keine Ausnahmen! Bei Verlust hilft nur ein Neukauf des Spiels. Sehen Sie von Anfragen bezüglich dieser Problematik bitte ab.
- Wir können Ihnen den Austausch des Spiels/Datenträgers nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Produkts anbieten. Für ältere Spiele können wir leider keine Umtauschgarantie geben.

## IHR UBISOFT-TEAM

Für unsere Kunden aus Österreich stehen folgende Hotline-Nummern zur Verfügung:

Technische Hotline: 0900 060860 (für 0,27 €/min aus dem Festnetz. Vom Mobilfunknetz aus nicht erreichbar!)

Tipps und Tricks: 0900 510995 (für 2,17 €/min. aus allen Netzen.)

# Garantie

Ubisoft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubisoft Kundendienst.

Ubisoft garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte. Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgeschickt wird, behält sich Ubisoft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt.

Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand „wie besehen“ gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seine Nutzung entstehen.

Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

## EIGENTUMSRECHT

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubisofts und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen, die das geistige Eigentum betreffen, geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubisofts weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

Die Erstellung von Sicherungskopien, soweit im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften rechtmäßig, bleibt von dem Vorstehenden unberührt.



Uses Bink Video. Copyright © 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc.



Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2002 by RAD Game Tools, Inc.



Licensee Developed Game title' uses Havok™.  
©Copyright 1999-2009 Havok.com Inc.  
(or its licensors). All Rights Reserved.  
See [www.havok.com](http://www.havok.com) for details.



NVIDIA, the NVIDIA Eye Logo, and The Way It's Meant to Be Played Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries.



Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries.

# Notizen



# Notizen