

Germany at War

Deutsches Handbuch mit den Regeln für die Version 1.09

(c) 2020 Ronald Wendt

Inhalt

Einführung	4
1. Benutzeroberfläche	4
1.1. Symbole.....	4
1.2. Buttons.....	4
1.3. Die Menüs.....	4
1.3.1. Hauptmenü.....	4
1.3.2. Einzelkarte oder Kampagne starten.....	5
2. Das Panel	6
2.1. Informationen zum Hexfeld.....	6
2.2. Spielerbereich.....	7
2.3. Die Minikarte.....	7
2.4. Eigenschaftsanzeige der Einheiten.....	7
2.5. Optionen.....	9
2.5.1. Auflösung.....	9
2.5.2. Vollbild.....	9
2.5.3. Kampergebnisse.....	9
2.5.4. Einheitenbewegung.....	9
2.5.5. Einheitenbewegung KI.....	10
2.5.6. Kampfergebnisse der KI.....	10
2.5.7. Zentrierung auf Einheit.....	10
2.5.8. Partikeleffekte.....	10
2.5.9. Wetter.....	10
2.5.10. NATO-Symbole.....	10
2.5.11. Rundenendedialog.....	10
2.5.12. Autospeichern.....	10
2.5.13. Sprache.....	10
2.5.14. Lautstärken.....	10
2.5.15. Zoomgeschwindigkeit.....	11
2.5.16. Bewegungsgeschwindigkeit.....	11
2.5.17. Hexfarbe.....	11
2.5.18. Hexrand.....	11
2.6. Weitere Menüs.....	11
3. Die Hauptkarte	12
3.1. Terrain.....	12
3.1.1. Sondefall Schnee.....	13
3.2. Objekte.....	14
3.3. Anzeigen.....	15
3.3.1. Flächen.....	15
3.3.2. Symbole.....	16
3.4. Bauen, beschädigen und reparieren von Infrastruktur.....	16

4. Einheiten	17
4.1. Einheitenarten.....	17
4.2. Kerneinheiten.....	17
4.3. Hilfstruppen.....	17
4.4. Formationen.....	17
4.5. Spezialeinheiten.....	18
4.6. Auswählen von Einheiten.....	18
4.7. Auffrischen von Einheiten.....	18
4.7.1. Bodentruppen.....	18
4.7.2. Lufteinheiten.....	18
5. Aktionspunkte	19
6. Bewegen von Einheiten	19
6.1. Kontrollbereiche.....	19
6.2. Transporter.....	20
6.2.1. Transporter aufgeben.....	20
6.3. Lufttransport.....	20
6.4. Eisenbahn und operative Verschiebung... 6.4.1. Beschädigte Gleise.....	21
6.5. Fallschirmjäger.....	21
7. Sichtweite	21
8. Gefechte	21
8.1. Eingraben.....	22
8.2. Einheitenmodifikatoren.....	22
8.3. Kampfmodifikatoren.....	26
8.4. Gefechtsresultate.....	27
8.5. Unterstützungsfeuer.....	28
8.6. Kampfprotokoll.....	28
9. Erfahrung	29
9.1. Verstärkung und Erfahrung.....	29
9.2. Unterstützungsverbände (USV).....	29
10. Das Hauptquartier	31
10.1. Einheitenansicht.....	31
10.2. Formieren von Einheiten.....	31
10.3. Auflösen von Einheiten.....	32
10.4. Verbessern von Einheiten.....	32
10.4.1. Unterstützungsverbände (USV) zuweisen.....	32
10.4.2. Alle zuweisen.....	32
11. Wetter	33
12. Sieg und Niederlage	33

13. Ende eines Zuges.....	34		
14. Die Kampagnen.....	34		
14.1. Heeresgruppe Nord.....	34		
14.2. Fall Blau.....	34		
14.3. Operation Barbarossa.....	34		
14.4. Archangelsk-Astrachan.....	34		
14.5. Aufstieg der Sowjets.....	35		
15. Der Karteneditor.....	35		
15.1. Optionen.....	35		
Speichern.....	35		
15.2. Landschaft.....	35		
15.2.1. Hexfelder.....	35		
		15.2.2. Objekteigenschaften.....	36
		15.2.3. Spezial.....	36
		15.3. Einheiten.....	36
		15.4. Szenarioeinstellungen.....	37
		15.4.1. Karte.....	37
		15.4.2. Spieler.....	37
		15.4.3. Wetter.....	37
		16. Credits.....	38
		17. Anhang.....	42
		17.1. Tastaturkürzel.....	42
		17.2. Archangelsk-Astrachan Kampagnenstruktur	43
		17.3. Aufstieg der Sowjets Kampagnenstruktur	47

Einführung

Germany at War: ist ein rundenbasierendes Strategiespiel, das die deutsche Ostfront im zweiten Weltkrieg behandelt. Historische Schlachten und können auf beiden Seiten gespielt werden. Die Kampagnen behandeln jeweils eine Seite auf der Grundlage von historischen Gegebenheiten.

Wenn Sie das erste Mal Germany at War: spielen, werden sie bemerken, dass es von Spielen der "Generals"-Serie beeinflusst wurde. Jedoch beinhaltet Germany at War viele neue und interessante Merkmale, sowie einzigartige Kampagnen und Szenarien mit großer Spieltiefe und hohem Wiederspielwert.

Das Spiel wird auf einer 3D Karte mit einer 2D Benutzeroberfläche abgebildet. Die Karte ist in Hexfelder unterteilt, die jeweils 5 Quadratkilometer repräsentieren.

1. Benutzeroberfläche

1.1. Symbole

Viele Menüs beinhalten Symbole um Informationen zu liefern. Sie werden benutzt, weil sie weniger Platz als ein vergleichbarer Text brauchen. Tooltips werden angezeigt, wenn man sich mit dem Mauszeiger über den Symbolen befindet. Darin wird jeweils die Bedeutung des Symbols erklärt.

1.2. Buttons

Buttons haben Symbole oder Text auf der Klickfläche, welche ihre Funktionen beschreiben. Zusätzliche Tooltips liefern Details oder weiterführende Informationen über die möglichen Aktionen.

1.3. Die Menüs

1.3.1. Hauptmenü

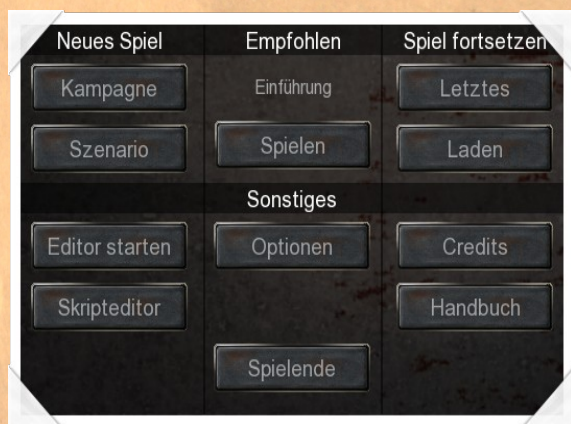


Abbildung 1: Buttons des Hauptmenüs

Das Hauptmenü erscheint automatisch nach dem Laden des Spieles und bietet folgende Möglichkeiten:

Kampagne spielen

Der Spieler kann im Folgemenu eine von neun Kampagnen auswählen, von der 3-Kartenkampagne "Heeresgruppe Nord" zu der gigantischen 37-Kartenkampagne "Archangelsk-Astrachan".

Einzelkarte spielen

Dies öffnet die Szenario-Auswahl. Der Spieler kann dabei eine Schlacht auf eine der beiden Seiten spielen und dabei, Regeln und Schwierigkeitsgrad einstellen.

Letztes

Lädt automatisch den Spielstand, der zuletzt abgespeichert wurde.

Spielstand laden

Gespeicherte Kampagnen und Einzelkarten können im Folgemenü geladen werden.

Empfohlen

Startet direkt die angezeigte Karte oder Kampagne. Dabei werden nur noch nicht gespielte Missionen verwendet.

Editor

Startet den Karteneditor des Spieles. Siehe Kapitel 16.

Skripteditor

Startet den externen Skripteditor, in dem man die Einstellungen selbstgemachter Karten wie etwa Siegbedingungen, vervollständigen kann.

Optionen

Hier können die Einstellungen rund um das Spiel vorgenommen werden. Siehe auch 3.4 .

Credits

Zeigt die an der Entwicklung beteiligten Menschen an.

Handbuch

Ruft dieses Dokument auf.

Spiel beenden

Hier kehrt man ins Betriebssystem zurück.

1.3.2. Einzelkarte oder Kampagne starten



Abbildung 2: Szenarien- und Regelauswahl

Der Schwierigkeitsgrad und Regeln für Einzelkarten oder die Kampagnen kann vom Spieler nach seinen Vorlieben in den entsprechenden Auswahlménüs eingestellt werden. Folgende Optionen stehen dabei bereit:

- **Wetter:** Beeinflusst Kampf und Bewegung wenn es aktiviert wird; allgemein gesprochen verringert schlechtes Wetter die Reichweite und die Kampfkraft einer Einheit. Die genauen Werte können in Abschnitt 12 eingesehen werden.

- **Kriegsnebel:** Wenn die Funktion aktiviert ist kann der Spieler nur diejenigen Einheiten des Gegners sehen, die sich im Blickfeld seiner Einheiten befinden. Wird sie ausgeschaltet, kann der Spieler zu jeder Zeit alle gegnerischen Einheiten sehen.

- **Versorgung:** Ist diese Regel aktiv müssen Einheiten von Zeit zu Zeit mit Treibstoff und Munition versorgt werden. Dies kostet alle Aktionspunkte der Einheit, die dann für den Rest des Zuges nichts mehr machen kann. Ohne diese Regel haben alle Einheiten unbegrenzt Treibstoff und Munition.
- **Genaue Versorgung:** Treibstoff und Munition müssen bei dieser Regel mit Ressourcen bezahlt werden. Die Höhe hängt vom Szenario ab, die Grundeinstellung ist je 1 Ressource.
- **Boni:** Jeder Seite können bis zu 150 Ressourcen pro Runde zusätzlich oder bis zu 150 einmalige Erfahrungspunkte für jede Einheit zugeteilt werden.

2. Das Panel



Abbildung 3: Panel mit ausgefahrener Eigenschaftsanzeige

Nach dem eine Karte geladen wurde, kann man am unteren Rand des Bildschirms das Panel sehen. Dort werden wichtige Informationen über Landschaft und Einheiten angezeigt. Knöpfe die zu weiteren Menüs führen, befinden sich dort ebenfalls.

2.1. Informationen zum Hexfeld

Die linke Seite des Panels zeigt Informationen über die Bodeneinheit und das Terrain des Hexfeldes, über dem sich der Mauszeiger gerade befindet. Von der Einheit wird die Ausrüstung, die Munition, Treibstoff und der Verschanzungsgrad angegeben.

Darunter werden die Geländeeigenschaften mit Bewegungskosten und möglicher Verschanzung, sowie evtl. Beute in Form von Ressourcen angegeben.

Neben diesen Informationen befinden sich die Daten einer Lufteinheit, wenn das Hexfeld eine beherbergen sollte. Hier wird Ausrüstung und Munition angegeben.

Darunter findet man das aktuelle Wetter, sowie eine Vorhersage für die nächste Runde.

2.2. Spielerbereich

Weiter rechts stehen die Ressourcen, die der Spieler zur Verfügung hat, darunter die Rundenzahl mit dem Rundenlimit. In der Mitte ist eine Flagge der Nation, die am Zug ist. Darüber und links daneben, gibt es vier Buttons mit folgenden Funktionen:

- **HQ:** Hiermit gelangt man in das Hauptquartier, in dem Einheiten gekauft und aufgerüstet werden können. Siehe Kapitel 11.
- **Boden/Luft Umstellung:** Schaltet zwischen Boden- und Luftansicht um.
- **Nächste Einheit:** Das Spiel geht zur nächsten noch verwendbaren Einheit.
- **Zug zurücknehmen:** Ein Klick nimmt die letzte Aktion des Spielers zurück. Dies funktioniert nur bei Bewegung, wenn dabei keine neue Einheit des Gegners entdeckt wurde. Kämpfe und Auffrischen können nicht zurückgenommen werden.

Wird nun eine Einheit mit einem Linksklick ausgewählt, erscheint in der Mitte des Panels eine weitere Anzeige. Wird ein Gegner ausgewählt, sieht man dessen Stärke, die Munition und dessen Benzin. Bei eigenen Einheiten erscheinen zusätzlich Buttons und man kann eine Einheit, die über alle Aktionspunkte verfügt, aufrüsten, sofern die entsprechenden Ressourcen vorhanden sind.

2.3. Die Minikarte

Im rechten Bereich des Panels befindet sich die Minikarte. Sie zeigt die gesamte Karte der laufenden Mission in klein an. Durch einen Mausklick in die Minikarte kann man die Kamera der 3D Karte direkt an jede Stelle der Mission befördern.

Daneben, an ihrer linken Seite befinden sich Buttons, um die auf der Minikarte dargestellten Symbole einzustellen:

- Verbergen/zeigen der Bodeneinheiten
- Verbergen/zeigen der Lufteinheiten
- Verbergen/zeigen Missionszielen
- Verbergen/zeigen des Sichtbereiches der Einheiten
- Verbergen/zeigen der Aufmarschfelder
- Verbergen/zeigen der Kamerasicht

2.4. Eigenschaftsanzeige der Einheiten

Will man alle Eigenschaften einer Einheit ansehen, so kann man mit einem Rechtsklick die Eigenschaftsanzeige aktivieren. Über der Mitte des Panels fährt dann eine zusätzliche Fläche aus, welche diese Informationen anzeigt.

Von links nach rechts beinhaltet die oberste Reihe folgende Daten:

- **Einheitenname:** Dies ist zugleich ein Eingabefeld, der Name der Einheit kann dadurch jederzeit vom Spieler geändert werden.
- **Kampfbereitschaft:** Dieser Wert gibt in Prozent an, mit welchem Einsatz eine Truppe kämpft. Liegt der Wert bei 100% kommt der volle Kampfwert zum Tragen. Durch Kämpfe und

feindlichen Beschuss sinkt dieser Wert, jedoch niemals unter 15%. Bei Einheiten die keinen Kämpfen ausgesetzt sind, regeneriert sich dieser Wert um 10% je Runde.

Beispiel: eine Einheit hat einen Angriffswert von 10, aber eine Kampfbereitschaft von 50%. Im Kampf ergibt sich daraus ein Angriffswert von 5.

- **Erfahrung:** Zeigt die Erfahrungspunkte der Einheit.
- **Bewegungspunkte:** Zeigt die maximalen und gegenwärtigen Bewegungspunkte.
- **Aktionspunkte:** Zeigt die maximalen und gegenwärtigen Aktionspunkte.

Unter dem Namen der Einheit befindet sich ein i-Symbol, das nur erscheint, wenn es Einträge in das Einheiten Logbuch gibt. Wenn man mit der Maus über das Symbol geht, erscheint ein Fenster mit den wichtigsten Kampfleistungen und eventuellen Auszeichnungen der Einheit.

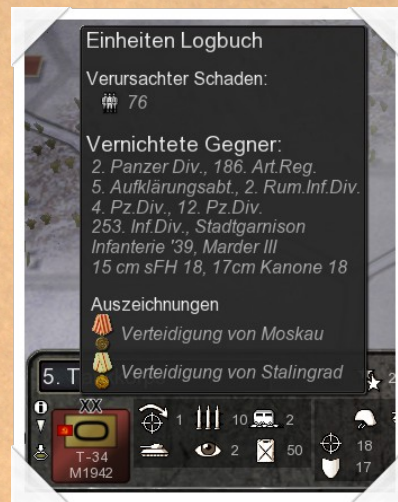


Abbildung 4:
Einheiten Logbuch

Darunter kommt das Zeichen für die Kerneinheit, das nur bei diesen Einheiten sichtbar ist und das NATO-Symbol. Daneben befindet sich ein grau unterlegter Bereich, mit sechs Symbolen. Diese sind von links nach rechts oben: Waffenreichweite, maximaler Munitionsvorrat, und maximaler sowie derzeitiger Verschanzungsgrad. Darunter ebenfalls von links nach rechts Kampftypus Sichtweite und maximaler Treibstoffvorrat. Geht man mit der Maus über diese Symbole, erhält man Zusatzinformationen.

Weiter in der Mitte ist der Bereich mit den Kampfwerten der Einheit. In der oberen Reihe befinden sich die Angriffswerte, darunter die Verteidigungswerte gegen die jeweilige Einheitenart. Diese sind von links nach rechts: Infanterie, Panzer, Kanonen, Flugzeuge und Schiffe. Dies sind die Grundwerte für den Kampf – sie werden durch unterschiedlichste Faktoren beeinflusst. Siehe dazu Kapitel 9.

Auf der rechten Seite sind alle Unterstützungsverbände (siehe 10.2.), Einheitenmodifikatoren (siehe 9.2.) und, sofern vorhanden, Transporteinheiten des betreffenden Verbandes aufgelistet.

2.5. Optionen

In dieses Menü kommt in einem Szenario man über den Button mit dem Schraubenschlüsselsymbol. Im Hauptmenü des Spieles gibt es einen Button "Optionen" der in das gleiche Menü führt, Inhalte und Einstellmöglichkeiten sind identisch. Es gibt hierbei Schieberegler, die z.B. die Lautstärke stufenlos verändern, Klapplisten in denen aus den Unterpunkten einer gewählt wird und Markierungsfelder bei denen eine einzelne Funktion ein oder ausgeschaltet wird. Bei letzteren markiert die Farbe grün eine aktive, rot eine ausgeschaltete Funktion.



Abbildung 5: Optionsmenü

2.5.1. Auflösung

Hier kann die Bildschirmauflösung, in der das Spiel dargestellt wird, ausgewählt werden. Der Inhalt hängt von der Grafikkarte und dem Bildschirm Ihres Rechners ab.

2.5.2. Vollbild

Germany at War kann als Vollbild oder in einem Fenstermodus betrieben werden. Neben dem Umschalten hier kann auch die Taste F-11 zwischen Vollbild- und Fenstermodus wechseln.

2.5.3. Kampfergebnisse

Hier kann eingestellt werden, wieviele Informationen nach einem Kampf auf der Karte angezeigt werden. Man kann ganz auf eine Anzeige ganz verzichten oder von rudimentären Daten bis hin zu komplexen Informationen verschiedene Stufen wählen.

2.5.4. Einheitenbewegung

Ist diese Option angewählt, werden die Bewegungen von Einheiten mit Animationen dargestellt. Die Geschwindigkeit wird mit dem Regler in 3.4.15 eingestellt. Wird der Punkt deaktiviert, erscheinen die Einheiten direkt auf dem jeweiligen Zielfeld.

2.5.5. Einheitenbewegung KI

Ist der Computergegner in einem Spiel am Zug, sieht man seine Einheiten über die Karte rücken. Dies verlängert die Zugdauer und kann daher abgeschaltet werden.

2.5.6. Kampfergebnisse der KI

Während des Computerzuges werden via Kampf Fenster die Ergebnisse der ausgelösten Kämpfe angezeigt, wenn der Spieler dies mit diesem Optionspunkt einstellt.

2.5.7. Zentrierung auf Einheit

Diese Funktion bewirkt, dass die Kamera immer die angewählte Einheit im Bildmittelpunkt anzeigt.

2.5.8. Partikeleffekte

Kampf und Wetter nutzen Partikelsysteme zu einer plastischeren Darstellung des Geschehens. Dies kann auf manchen Systemen allerdings zu spürbaren Geschwindigkeitseinbußen führen. Mit diesem Menüpunkt können die Partikel ein oder ausgeschaltet werden.

2.5.9. Wetter

Das Wetter wird nicht nur mit Spielwerten simuliert, sondern auch optisch in Form von Regen oder Nebel angezeigt, wenn man diese Funktion aktiviert hat.

2.5.10. NATO-Symbole

Das Spiel bietet neben 3D Figuren auch einen Satz mit 2D NATO-Symbolen um das Spielgeschehen abzubilden. Aktiviert man dieses Merkmal, werden unabhängig von der Zoomstufe nur die 2D Symbole verwendet. Ansonsten schaltet das Programm je nach Ansicht zwischen den beiden Sätzen um.

2.5.11. Rundenendedialog

Jede Runde wird der Spieler gefragt, ob er die Runde wirklich beenden will. Wer diese Abfrage nicht haben will, kann Sie hier deaktivieren.

2.5.12. Autospeichern

Während der Partien wird zu jedem Rundenbeginn ein Spielstand automatisch angelegt, wenn man diese Option wählt. Dies kann allerdings nach sehr vielen Partien zu einer Wartezeit beim Anzeigen von Spielständen führen.

2.5.13. Sprache

Seit Version 1.03 wird Germany at War mit den Sprachen Deutsch und Englisch ausgeliefert. Will man die Sprache ändern, wählt man sie im Klappmenü aus und klickt mit der Maus darauf. Nun sollte sich das Klappmenü schließen und die Auswahl angezeigt werden. Umgestellt wird die Sprache jedoch erst nach einem Neustart.

2.5.14. Lautstärken

Mit den sechs verschiedenen Reglern mit dem Schriftzusatz "Lautstärke" kann der Spieler die Akustik des Spieles nach seinem Geschmack abmischen in dem er z.B. Kampfgeräusche sehr laut und die Musik eher leise stellt.

2.5.15. Zoomgeschwindigkeit

Mit den Bildtasten oder dem Mausrad kann man den Kartenbereich des Spieles stufenlos hinein- bzw. herauszoomen. Mit diesem Regler wird bestimmt, wie schnell dies per Eingabe erfolgt.

2.5.16. Bewegungsgeschwindigkeit

Regelt wie schnell die Animation der Bewegung einer Einheit vom Ausgangs- zum Zielfeld abläuft. Dazu muss die Einheitenbewegung angeschaltet sein.

2.5.17. Hexfarbe

Diverse Möglichkeiten (Ziehen, Angreifen, Aufstellen etc.) werden im Spiel über eine Einfärbung der Hexfelder angezeigt. Der Regler steuert die Intensität der Farbe.

2.5.18. Hexrand

Um die Hexfelder in der Landschaft ausmachen zu können, erstellt das Spiel eine Umrandung der Felder. Hier wird eingestellt, wie stark der Hexrand in Erscheinung tritt.

2.6. Weitere Menüs

Am rechten Rand des Panels sind vier weitere Buttons für folgende Funktionen:

- **Ziele und Statistiken:** Hier kann der Spieler Statistiken, Kampfprotokolle, die Missionsziele, und allgemeine Hilfen zum Spiel einsehen.
- **Laden/Speichern/Neustart/Beenden:** In diesem Menü kann ein Spielstand gespeichert oder geladen werden, die Mission neu gestartet werden oder beendet werden. Dies erfolgt durch verlassen des Spieles oder durch das Zurückgehen ins Hauptmenü.
- **Schnellspeichern:** Speichert automatisch unter einem generiertem Namen den aktuellen Spielstand ab.
- **Zug beenden:** Sobald alle Kämpfe, Bewegungen und Überlegungen abgeschlossen sind, kann man hier die eigene Runde beenden.

3. Die Hauptkarte



Abbildung 6: Spielansicht mit 3d Karte

Die eigentliche Karte auf der gespielt wird ist 3D und man kann mit dem Mausrad oder Bild hoch/runter-Tasten frei hinein und hinaus zoomen. Ebenso gibt es fünf voreingestellte Zoomstufen, die über die Tasten F1-F5 angesteuert werden können. Die Karte kann nicht rotiert werden.

Auf der Karte gibt es neben den Einheiten noch das Terrain und Objekte.

3.1. Terrain

Das Terrain beeinflusst die Sichtweite von Einheiten und verbraucht je nach Untergrund unterschiedliche Mengen von Bewegungspunkten. Weiterhin gibt es auf jedem Terrain einen maximalen Verschanzungsgrad. Dies sagt aus, bis zu welcher Stufe sich eine Einheit auf einem Feld eingraben kann. Bestimmte Landschaftsformen beeinflussen zudem die Bereitschaft und die Versorgung von Einheiten.

Die jeweiligen Werte sind in der folgenden Tabelle aufgelistet:

Terrain	Bewegung	Sicht	Verschanzung	Besonderes
Fluß	40	1	0	Unpassierbar für alle Bodentruppen mit Ausnahme von Infanterie. Einheiten mit Transportern erhalten 20 Bewegungspunkte mehr Abzug.
Berg	-	4	4	Unpassierbar für alle Bodentruppen, mit Ausnahme der Gebirgsjäger. Einheiten verlieren Bereitschaftspunkte beim ziehen auf das Feld, und jede weitere Runde in der sie dort verweilen. Einheiten können nicht auf dem Feld versorgt werden.
See	-	1	0	Unpassierbar für Bodentruppen
Wald	30	2	3	
Ebene	20	1	2	
Sumpf	30	1	1	Einheiten verlieren Bereitschaftspunkte beim ziehen auf das Feld, und jede weitere Runde in der sie dort verweilen.
Hügel	30	2	3	
Straße	10	1	2	
Eisenbahn	-	1	2	Ermöglicht Transport zwischen zwei Städten. Der Vorgang kostet Ressourcen, die der Spieler haben muss.
Steppe	20	1	2	Einheiten verlieren Bereitschaftspunkte jede Runde in der sie dort verweilen.
Meer	10	1	0	

3.1.1. Sondefall Schnee

Auf schneebedeckten Feldern ergeben sich für Panzerfahrzeuge je nach Nation, Typ und Zeitpunkt unterschiedliche Bewegungskosten:

- Sowjetische mittlere und schwere Panzer +10
- Fahrzeuge mit Ostketten (Tiger, Panther etc.) +10
- Pz. III/IV Ausführung mit Ostkette (1/5/1944) +10
- Pz. III/IV Ausführung mit Winterkette (1/10/1942) +20
- Deutsche mittlere und leichte Panzer/Westalliierte Panzer/Sowjetische leichte Panzer +30

3.2. Objekte

Auf der Karte befinden sich Objekte, die sich dadurch auszeichnen, dass sie einen Besitzer haben können. Dazu zählen Ortschaften, Minen und Flugplätze um nur einige zu nennen. Diese Objekte beeinflussen die Bewegung und die Sichtweite von Einheiten. Gleichzeitig klären sie für den Besitzer die an sie grenzenden Felder auf. Eine Fahne zeigt an, von welcher Nation ein Objekt gerade gehalten wird.

Objekt	Bewegung	Sicht	Verschanzung	Besonderes
Großstadt	20	2	4	Kann Versorgungszentrum sein, kann Zielort einer Eisenbahnstrecke sein
Stadt	20	2	3	Kann Versorgungszentrum sein, kann Zielort einer Eisenbahnstrecke sein
Bergwerk	20	1	2	
Ölfeld	20	1	2	
Bunker	20	1	5	Kann von Pionieren errichtet und von Bombern zerstört werden
Fort	20	1	8	
Brücke	10	1	0	Kann von Bombern, Partisanen und Pionieren zerstört werden. Pioniere können zerstörte Brücken instandsetzen
Labor	20	1	3	
Flugplatz	20	1	2	Kann Nachschubfeld für Lufteinheiten sein. Kann für Lufttransporte geeigneter Einheiten dienen. Lufteinheiten können nur hier aufgefrischt werden.
Depot	20	1	2	
Hafen	20	1	2	
Minenfeld	20	1	-	Gegnerische Minenfelder können Schaden an Bodeneinheiten verursachen

Wenn ein Objekt das erste Mal in einer Mission erobert wird, kann der Eroberer unter Umständen mit einem einmaligen Bonus rechnen. Ob ein Bonus ausgeteilt wird, hängt von Mission und Objekt ab.

Mögliche Boni sind:

- **Einheiten:** Der Spieler erhält eine Kern- oder Hilfseinheit die entweder auf der Karte erscheint oder seiner Reserve zugeteilt wird. Zu den Einheiten siehe 10.1. folgende
- **Munition:** der Einheit, die das Objekt erobert hat, wird der Munitionsvorrat aufgefüllt
- **Treibstoff:** der Einheit, die das Objekt erobert hat, wird der Treibstoffvorrat aufgefüllt
- **Ressourcen:** der Spieler erhält eine angegebene Menge von Ressourcen in seinen Ressourcenvorrat zugeteilt.

3.3. Anzeigen

3.3.1. Flächen

Viele Möglichkeiten werden im Spiel mit farbigen Flächen angezeigt. Dabei gibt es zwei Arten: die komplette und mutterförmige (mit kreisförmiger Aussparung) Flächen.

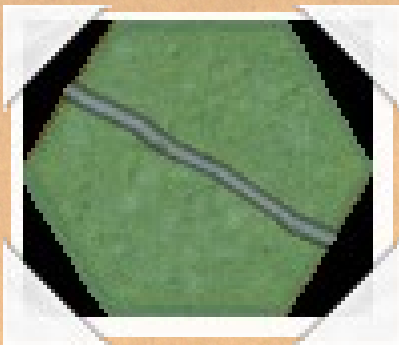


Abbildung 7:
komplett eingefärbtes
Versorgungsfeld



Abbildung 8:
mutterförmig eingefärbtes
Aufmarschfeld

Die Farben geben diverse Auskünfte an den Spieler:



Abbildung 9:
Feld ohne Einfärbung



Abbildung 10:
Einheit braucht keine
Transporter

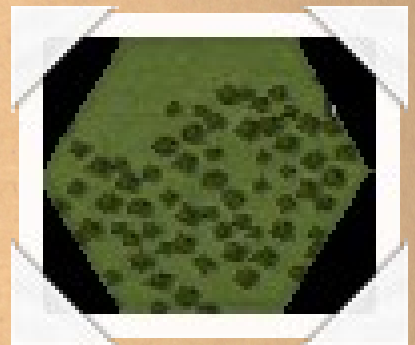


Abbildung 11:
Einheit ist nach dem Zug
auf Transportern

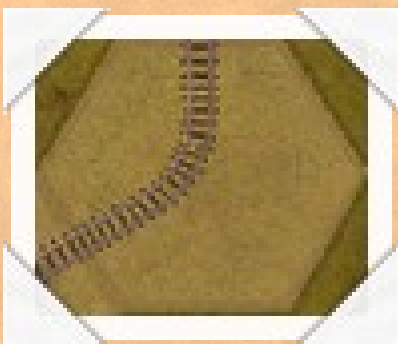


Abbildung 12:
Weg der Einheit

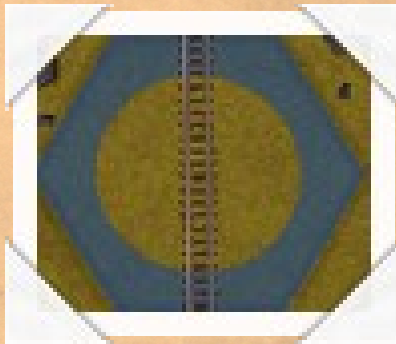


Abbildung 13:
Eisenbahnverbindung

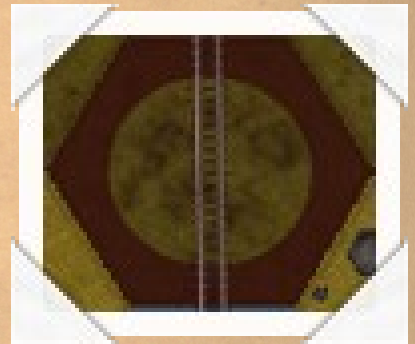


Abbildung 14:
gestörte
Eisenbahnverbindung



Abbildung 16:
unaufgeklärtes Gebiet



Abbildung 15:
Feld ist von einer anderen
Einheit besetzt



Abbildung 17:
Gegner ist in
Angriffsreichweite

3.3.2. Symbole



Abbildung 18:
Artillerieunterstützungssymbol



Abbildung 19:
Beschädigter Eisenbahnabschnitt

3.4. Bauen, beschädigen und reparieren von Infrastruktur

Im Spiel gibt es Infrastrukturen mit denen der Spieler interagieren kann: Brücken, Bunker und Eisenbahnschienen. Um Infrastrukturen zu beschädigen, muss eine Einheit auf dem gleichen Hexfeld stehen und entsprechende Fähigkeiten sowie alle Aktionspunkte für die Runde besitzen. Gleiches gilt für die Reparatur einer Infrastruktur. Welche Einheit dazu in der Lage sind ist unter 5.4 nachzulesen. Beschädigte Infrastruktur ist auf der Karte einem Symbol markiert (siehe 4.3.2.). Neben sämtlichen Aktionspunkten der Einheit fallen noch folgende Kosten für die Aktionen an:

Aktion	Kosten
Beschädigen	1 Munition
Reparieren	20 Ressourcen
Bauen	50 Ressourcen

4. Einheiten

4.1. Einheitenarten

Grundsätzlich gibt es drei Sorten von Einheiten, die jeweils verschiedene Unterarten haben können: Land-, Wasser- und Lufteinheiten. Die Unterarten sind hier aufgelistet:

Land	Wasser	Luft
Infanterie, Panzer, Geschütze	Schiffe	Jäger, Bomber

4.2. Kerneinheiten

Einheiten, die der Spieler während einer Kampagne von Szenario zu Szenario mitnimmt, heißen Kerneinheiten und haben ein weißes Dreieck als Zeichen in den Einheitsdetails. Im Hauptquartier kann man seine Kerneinheiten auflisten lassen. Alle anderen Einheiten gelten als Hilfstruppen und verschwinden nach dem Ende einer Karte.





Auf Einzelkarten spielt diese Unterscheidung keine Rolle, da alle Einheiten nach dem Ende des Szenarios nicht mehr verwendet werden können.

4.3. Hilfstruppen

Hilfstruppen sind Einheiten die dem Spieler zur Lösung einer Karte zur Verfügung stehen. Diese können von Beginn an auf der Karte stehen, als Verstärkung in einer bestimmten Runde auftreten oder als Bonus für bestimmte Fortschritte an den Spieler übergeben werden. Hilfstruppen können während einer Kampagne nicht auf die nächste Karte mitgenommen werden. Daher empfiehlt es sich, diese nur im Notfall zu verstärken, die investierten Ressourcen gehen sonst am Ende der Mission verloren, während sie in Kerneinheiten weiterbestehen.

4.4. Formationen

Folgende Tabelle listet alle Formationsarten und deren unterschiede auf:

Formation	Battalion	Regiment	Brigade	Division
Maximale Stärke (ohne USVs)	5	7	11	15
Auffrischungskosten	100%	110%	115%	120%
Anzahl USVs	2	3	4	5
Symbol (Beispiele)				

4.5. Spezialeinheiten

Manche Einheiten haben besondere Fähigkeiten:

Einheit	Fähigkeit(en)
Bau Pioniere	Beschädigen/reparieren von Eisenbahngleisen und Brücken Bauen und zerstören von Bunkeranlagen
Sturmpioniere	Mienenfelder legen und räumen (nur auf Ebene)
Bomber	Beschädigen von Eisenbahngleisen und Brücken Zerstören von Bunkeranlagen
Fallschirmjäger	Luftlandung auf Feldern außer See-, Meer- und Bergfeldern
Partisanen	Beschädigen von Eisenbahngleisen und Brücken
Gebirgsjäger	Betreten von Bergfeldern

4.6. Auswählen von Einheiten

Eine Einheit wird auf der Karte durch einen Links- oder Rechtsklick mit der Maus auf das Feld auf dem sie steht ausgewählt. Die Einheit bekommt dann eine Markierung in Form eines rotierenden Zahnrades. Kann die Einheit ziehen oder einen Gegner angreifen, färben sich Felder um die Einheit herum ein.

Die Bedeutungen der Flächen und Farben siehe 4.3.

4.7. Auffrischen von Einheiten

4.7.1. Bodentruppen

Die Versorgung von Bodentruppen wird durch benachbarte feindliche Einheiten negativ beeinflusst. Mit zunehmender Anzahl, können immer weniger Dinge die betroffene Einheit erreichen.

Anzahl Gegner	Mögliche Versorgung
0-2	Alles
3	Munition, Treibstoff
4	Munition
6	Keine Versorgung möglich

4.7.2. Lufteinheiten

Lufteinheiten können nur von einem verbündeten Flugplatz versorgt werden. Dazu muss es auf dem Feld des Flugplatzes selbst, oder einem der angrenzenden Felder stehen.

5. Aktionspunkte

Damit Einheiten Aktionen durchführen können, brauchen sie Aktionspunkte. Wie viele hängt vom jeweiligen Auftrag ab:

Aktion	Kosten
Auffüllen von Treibstoff/Munition/Stärke	2 Punkte
Bewegung	1 Punkt
Bunker bauen	alle Punkte
Instand setzen	alle Punkte
Minen legen (max. 4 Stärkepunkte)	alle Punkte
Minen räumen (max. 5 Stärkepunkte)	alle Punkte
Angreifen	1 Punkt

Angriff können nur einmal pro Runde erfolgen auch wenn genug Aktionspunkte für einen weiteren Angriff vorhanden wären. Bewegung kann mehrfach ausgeführt werden, solange ausreichend Aktions- und Bewegungspunkte vorhanden sind.

6. Bewegen von Einheiten

Wenn eine Einheit auf der Karte ausgewählt wurde, erscheinen die Zugmöglichkeiten in Form von eingefärbten Flächen um die Einheit herum (siehe 4.3.) Das Gelände hat dabei einen großen Einfluss auf die Reichweite. Wird mit aktiven Kriegsnebel gespielt, werden nicht aufgeklärte Felder dunkler angezeigt. Zieht man dennoch auf ein solches Feld, setzt man sich der Gefahr eines Überfalls aus (siehe 9.3).

Einheiten mit Transportern (Infanterie und Kanonen) weisen zusätzlich noch orange eingefärbte Felder auf, die anzeigen ab wann die Einheit die Runde verladen beendet. Dieser Zustand bringt verringerte Verteidigungswerte mit sich, zudem kann die Einheit selbst keinen Schaden anrichten. Zusätzlich zur Verfärbung ändert sich der Mauspfel entsprechend.

Sind alle Bewegungspunkte verbraucht, verweilt die Einheit bis zum nächsten Zug auf dem gegenwärtigen Hexfeld. Nur durch einen gegnerischen Angriff kann dies verändert werden, siehe 9.4.

Von den Landeinheiten können nur Infanterieverbände Flüsse ohne Brücke überqueren. Infanterie mit Transportern benötigen 20 Bewegungspunkte mehr um ein Flußfeld zu betreten.

Bergfelder können am Boden nur von Gebirgsjägern betreten werden.

6.1. Kontrollbereiche

Jede Einheit hat einen Kontrollbereich, der sich auf die direkten Nachbarfelder erstreckt. Das Betreten von gegnerischen Kontrollbereichen kostet zusätzliche Bewegungspunkte. Kontrollbereiche können sich überlagern, dabei steigen entsprechend die Kosten für das Betreten eines Hexfeldes. So verdoppeln sich die Zusatzkosten, wenn zwei Gegner an ein Feld grenzen, das man mit seiner Einheit betreten möchte.

Zieht man in nicht-aufgeklärte Felder, können Kontrollbereiche von nicht-sichtbaren Einheiten dazu führen, dass eine Einheit früher zum Stehen kommt, als ursprünglich angezeigt wurde.

6.2. Transporter

Infanterie-, Artillerie-, Pak- und FlaK-Einheiten können auf Transporter verladen werden, um eine größere Reichweite bei der Bewegung zu erzielen. Dabei werden die Einheiten verpackt und entsprechend mit dem Transporter auf der Karte dargestellt. Dieser Modus hat erhebliche Nachteile während eines Gefechtes, da Transporter eigene, sehr geringe Verteidigungswerte haben. Deshalb sollte deren Einsatz gut bedacht geschehen. Waffen mit Selbstfahrlafetten können keine Transporter einsetzen. Transporter können im Hauptquartier vor einem Szenario im Menü "Aufrüsten" einer Einheit zugewiesen werden. Im Einsatz wird bei der Bewegung automatisch bei entsprechender Entfernung umgeschaltet.

Es gibt drei Arten von Landtransportern:

- Fuhrwerke
- Lastkraftwagen
- Halbkettenfahrzeuge

6.2.1. Transporter aufgeben

Wenn ein Infanterieverband mit Transportern keinen Treibstoff mehr hat, kann sich diese Einheit nicht mehr bewegen. Wenn die Einheit alle Aktionspunkte hat, taucht dann im Versorgungsbereich des Panels die Möglichkeit auf, die Transporter der Einheit aufzugeben. Die Einheit kann sich ab dann normal per Fußmarsch bewegen, die Transporter sind für den Spieler jedoch verloren.

Andere Einheitenarten können ihre Transporter nicht aufgeben, da sie sich ohne diese ebenfalls nicht bewegen können.



Abbildung 20: Der Button zur Funktion (orange Markierung)

6.3. Lufttransport

Steht eine Infanterie auf einem Flugplatz, kann sie per Lufttransport verlegt werden. Dazu muss der Flugplatz die Möglichkeit bieten, nicht jeder Flugplatz hat Transportkapazität. Ist ein verbündeter Flugplatz in Reichweite, können die Truppen in der gleichen Runde dort entladen werden. Dafür muss der Flugplatz allerdings frei von anderen Einheiten sein. Nach der Landung kann die Einheit keine Aktionen mehr durchführen. Ist kein verbündeter Flugplatz in Reichweite,

bleibt das Flugzeug verpackt und ist während des gegnerischen Zuges angreifbar. Bei Kämpfen zählt dann der Verteidigungswert des Lufttransporters.

Das Verladen und Überführen in Flugzeugen kostet 5 Ressourcen. Einheiten mit Transportern müssen diese vor einem Lufttransport aufgeben.

6.4. Eisenbahn und operative Verschiebung

Sind zwei Städte mit einer unbeschädigten Eisenbahnstrecke verbunden und gehören sie der gleichen Seite an, können zwischen ihnen Truppen verschickt werden. Die Zielstadt muss frei von anderen Einheiten sein. Nach der Verschiebung kann die Einheit keine weiteren Aktionen mehr durchführen. Diese operative Verschiebung kostet 10 Ressourcen je Einheit.

Die möglichen Verbindungen werden mit blauen Einfärbungen, die eine Mutterform haben, angezeigt, sobald eine Einheit in einer Stadt ausgewählt wurde. Beispiele sind unter 4.3. zu finden.

6.4.1. Beschädigte Gleise

Eisenbahnschienen können durch Partisanen, Pioniere oder Bomber beschädigt werden. Dies kann zu einer Unterbrechung der einer Verbindung führen und somit den Transport zwischen Städten verhindern.

Nur Pioniereinheiten können diese zerstörten Gleise wieder instandsetzen.

Dafür muss die entsprechende Einheit auf das Feld mit dem Gleis gezogen werden. Die Einheit braucht dann volle Aktionspunkte um die Reparaturen durchzuführen. Ressourcen werden nicht benötigt.

Auch feindliche Truppen die auf einer Gleisverbindung stehen, verhindern den Transport.

Jede Störung einer Verbindung wird mit einer roten, mutterförmigen Fläche angezeigt.

6.5. Fallschirmjäger

Fallschirmjäger die sich in einem Transportflugzeug befinden, können eine Luftlandung durchführen. Dies kann auf allen Feldern außer See-, Meer- und Bergfeldern erfolgen.

7. Sichtweite

Einheiten haben eine Sichtweite, die durch die Umgebung beeinflusst wird. Dies wird durch Sichtpunkte, die jede Einheit hat, dargestellt. Normal kostet jedes Feld einen Sichtpunkt - sind die Punkte verbraucht, werden Felder danach nicht mehr eingesehen. Diese Felder werden im Spiel abgedunkelt dargestellt. Jede Einheit und jedes Objekt kann aber mindestens die Nachbarfelder einsehen.

Die genauen Kosten an Sichtweite können in den Tabellen unter 4.1 und 4.2 nachgesehen werden.

8. Gefechte

Um einen Angriff durchzuführen, muss der Angreifer in der Lage sein, seinen Gegner anzugreifen (Beispiel: Panzerverbände können Flugzeuge nicht angreifen, umgekehrt funktioniert dies aber), der Gegner muss in Waffenreichweite sein und der Angreifer muss über Munition verfügen.

Das Hexfeld des Verteidigers wird als Bezugspunkt für die Entfernungen und Terrain genommen. Dies betrifft Einheitenmodifikatoren (siehe 9.2.) und Unterstützung durch dritte Verbände (siehe 9.5.) .

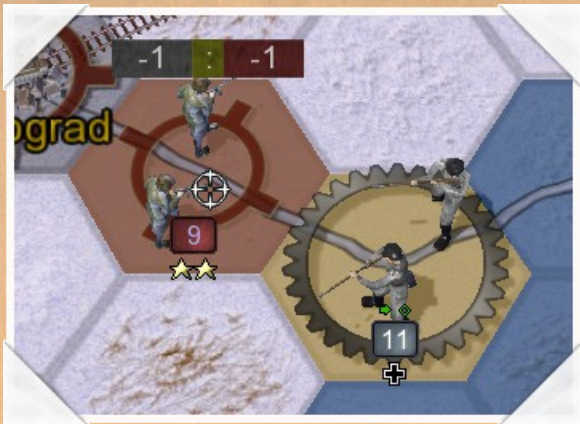


Abbildung 21: Über dem Gegner erscheint eine Verlustprognose

grobe Vorhersage der Stärkeverluste darstellen. Links stehen die möglichen Verluste des Angreifers, rechts die des Verteidigers. Falls in den Optionen „Kampfergebnisse“ aktiviert wurde, ist dazu eine Vorschau des Kampfberichtes im oberen Bildschirmbereich sichtbar. Dort werden die Faktoren aufgelistet, die zu der Vorhersage führen.

Klickt man nun mit dem linken Mausknopf auf den Gegner, wird der Kampf ausgeführt. Das endgültige Kampfergebnis kann sich von der Vorhersage unterscheiden.

8.1. Eingraben

Wird eine Einheit in einer Runde nicht bewegt oder mit ihr nicht angegriffen, gräbt sie sich automatisch ein und erhöht dadurch ihren Verschanzungsgrad jede Runde um eine Stufe, bis zu dem Wert, den das Feld maximal zulässt. Dies wird durch den maximalen Verschanzungswert des Terrains oder durch den von vorhandenen Bauten (Städte, Bunker etc.) bestimmt.

Jeder Angriff auf eine Stellung verringert deren Verschanzungsgrad um mindestens eine Stufe. Verschanzungsstufen erhöhen den Verteidigungswert der verschanzten Einheit. Ausnahmen siehe 9.2.

Zieht eine Infanterie auf ein Hexfeld mit einem Bunker erhält sie sofort einen Verschanzungsgrad der Stufe 2. Bleibt sie auf dem Feld stehen, erhöht sich dieser Wert jede Runde um eine Stufe bis auf maximal Stufe 5.

Sobald eine Einheit bewegt wird, sinkt der Verschanzungsgrad auf Null.

8.2. Einheitenmodifikatoren



Abbildung 22:

Symbole der Modifikatoren

Einheiten haben spezifische Modifikatoren, die auf verschiedene Weise, Einfluss nehmen. Meist verändern sie Kampfwerte, wenn auf bestimmten Terrain gekämpft wird, oder Sonderfälle im Kampf auftreten. Die Modifikatoren sind in der Eigenschaftsanzeige (siehe 5.7.) auf der rechten Seite angeordnet.

Folgende Einheitenmodifikatoren sind im Spiel:

Stadtmalus für Panzerfahrzeuge

Städte Angriff/Verteidigung -7

Kleinstädte Angriff/Verteidigung -3

Stadtmalus für Panzerartillerie

Kleinstädte Angriff -1/Verteidigung -3

Städte Angriff -2/Verteidigung -5

Waldmalus für Panzerfahrzeuge

Angriff auf ein Waldfeld -7

Verteidigung eines Waldfeldes -3

Bewegungskosten +10

Waldmalus für Jäger

Angriff auf Waldfelder -4

Hügelmalus für Panzerfahrzeuge

Angriff auf Hügelfelder -8

Verteidigung eines Hügelfeldes -4

Bewegungskosten +30

Hügelbonus für Gebirgsjäger

Angriff auf Hügelfelder +1

Verteidigung eines Hügelfeldes gegen Bodentruppen +1

Sumpfmalus für Panzerfahrzeuge

Angriff auf ein Sumpffeld -9

Verteidigung eines Sumpffeldes -9

Bewegungskosten +20

Hügelbonus für Artillerie

Treffsicherheit von Artillerieverbänden erhöht sich durch eine erhöhte Position.

Angriff von Hügeln aus +2

Verteidigung eines Hügelfeldes +3

Funkdoktrin 1941-43

Deutsche Panzer sind mit Funkgeräten ausgestattet und haben dadurch eine bessere Kampfabstimmung.

Angriff/Verteidigung +3 gegen andere Panzereinheiten

Motti Training

Finnische Motti-Taktik (Kleinstkessel) wirkt sich bei der Wetterart Schnee stark aus.

Angriff +5

Verteidigung +3

Sowjetische Panzerdoktrin '40/'41

Schlechte Kommunikations- und Versorgungsstrukturen führen zu teils verschlechterten Kampfleistungen der ersten sowjetischen Panzereinheiten.

75% Wahrscheinlichkeit für Angriff -3 und Verteidigung -2

Sowjetische Panzerdoktrin '42:

Reformen und Erfahrungen im Kampf sorgen für eine neue Doktrin und bessere Leistung der Panzereinheiten.

50% Wahrscheinlichkeit für Angriff -3.

Sowjetische Panzerdoktrin '43:

Reformen und Erfahrungen im Kampf sorgen für eine neue Doktrin und bessere Leistung der Panzereinheiten .

30% Wahrscheinlichkeit für Angriff -3.

Sowjetische Panzerdoktrin '44:

Reformen und Erfahrungen im Kampf sorgen für eine neue Doktrin und bessere Leistung der Panzereinheiten.

20% Wahrscheinlichkeit für Angriff -2.

Zersetzung

Verringert die Kampfbereitschaft einer feindlichen Einheit bei einem Angriff, die Werte schwanken zwischen 5 und 15%.

Bunkerbonus

Schaden, den eine Einheit erleidet verringert sich um 1 in Bunkern oder Forts.

Bunkerknacker

Ignoriert sowohl bis zu zwei Verschanzungsstufen, als auch den Modifikator "Bunkerbonus".

Luftschutz

In Städten profitiert die Einheit von den zahlreichen Deckungsmöglichkeiten für Infanterie.

Luftangriff auf die Einheit:

Kleinstädte -3

Städte -5

Schlechte Versorgung deutscher Verbündeter

Sobald Ungarn, die Slowakei oder Rumänien deutsche Ausrüstung in ihren Einheiten benutzen, verringert sich auf Grund der schlechteren Logistik der maximale Vorrat:

Munitionsvorrat -2

Treibstoffvorrat -5

Schlechte sowjetische Versorgung Juni '41 bis April '42

Schlechte Logistik in sowjetischen Einheiten führt zu:

Munitionsvorrat -2

Treibstoffvorrat -10

Schlechte sowjetische Versorgung April '42 - Januar '43

Schlechte Logistik in sowjetischen Einheiten führt zu:

Munitionsvorrat -1

Treibstoffvorrat -5

Ski-Guerrilla

Einheiten mit Skibattalion erhalten bei Schneefall

Sichtweite +1

Schneekämpfer

Angepasste und ausgebildete Einheiten finden sich ideal im Schnee zurecht

Ignoriert die Auswirkungen durch durch Schneefall

Aufklärerdoktrin

Weicht Schäden bis zu 2 Stärkepunkten aus

Ausweichmanöver

Weicht Schäden bis zu 2 Stärkepunkten aus

Verstreute Feinde

Verringerter Schaden wenn der Gegner weniger als 50% seiner maximalen Stärkepunkte hat.

Deutsche Artilleriedoktrin

Unterstützungsfeuer für angegriffene verbündete Einheiten – Wirkungsgrad 50%

Finnische Artilleriedoktrin

Unterstützungsfeuer für angegriffene verbündete Einheiten – Wirkungsgrad 35%

Rumänische Artilleriedoktrin

Unterstützungsfeuer für angegriffene verbündete Einheiten – Wirkungsgrad 30%

Sowjetische Artilleriedoktrin

Unterstützungsfeuer für angegriffene verbündete Einheiten – Wirkungsgrad 20%

Britische Artilleriedoktrin

Unterstützungsfeuer für angegriffene verbündete Einheiten – Wirkungsgrad 40%

Luftnahunterstützung

Wenn mindestens eine eigene Bodeneinheit in einem Nachbarfeld steht, die den Angriff koordiniert:

50% Wahrscheinlichkeit für Angriffswert eines Luftangriffes bis zu +7

Gefechtsfeldabriegelung

Wenn mindestens eine eigene Bodeneinheit in einem Nachbarfeld steht die den Angriff koordiniert:

50% Wahrscheinlichkeit für Reduzierung der Kampfbereitschaft der feindlichen Einheit um 5 - 20%

8.3. Kampfmodifikatoren

Folgende Faktoren beeinflussen das Kampfergebnis:

- der Angriffswert des Angreifers gegen die Einheitenart des Zieles. Beispiel: der Angriffswert einer Panzereinheit gegen Infanterie.
- Der Verteidigungswert des Verteidigers gegen die Einheitenart des Angreifers.
- Derzeitige Stärkepunkte der Einheiten
- Munition: Verteidiger die keine Munition mehr haben, erleiden zusätzliche Verluste.
- Der Verschanzungsgrad des Verteidigers: Jede Stufe wird mit drei multipliziert und das Ergebnis wird zum Verteidigungswert der Einheit gezählt. Beispiel: Ein Verteidiger der auf Stufe 2 eingegraben ist bekommt 6 Punkte zu seinem Verteidigungswert addiert.
- Flüsse: ein Angriff von einem Flussfeld aus bewirkt eine Multiplikation des Angriffswertes mit 0.75; die Verteidigung eines Flußfeldes führt zur Multiplikation mit 0.8.
- Überfall: Zieht eine Einheit auf ein Feld, in dem ein bisher unentdeckter Verteidiger steht, kommt es zu einem Überfall, der ein sofortiges Gefecht bewirkt. Die sich bewegende Einheit ist der Verteidiger und sein Verteidigungswert wird mit 0.7 multipliziert; der Angriffswert des neuentdeckten Angreifers wird mit 2.5 multipliziert.
- Bereitschaft: Angriffs- und Verteidigungswerte werden mit dem Bereitschaftswert der jeweiligen Einheit multipliziert
- Einheitenstufe: Jede Einheit kann durch Kämpfe neue Erfahrungsstufen erreichen. Neue, unerfahrene Einheiten beginnen mit Stufe 0. Die Stufe einer Einheit wird durch kleine Sterne (Alliierte) bzw. Eiserne Kreuze (Achse) angezeigt. Jede Stufe entspricht einem Faktor, der die Kampfwerte verändert:
 - Stufe 0 = 1
 - Stufe 1 = 1.3
 - Stufe 2 = 1.6

- Stufe 3 = 1.9
- Stufe 4 = 2.2
- Stufe 5 = 2.5
- Einheitenmodifikatoren: Je nach Einheitenart und Ausrüstung können spezifische Modifikatoren in Kraft treten. Siehe 9.2.
- Unterstützungsverbände (USVs): Diese Einheiten können den Kampf auf unterschiedliche Art und Weise beeinflussen. In den meisten Fällen werden Ihre Wert zu Kampfwert der Haupteinheit addiert. Details und Besonderheiten siehe 10.2.
- Flankieren: Der Verteidigungswert eines Gegners kann durch das platzieren von mehren Einheiten auf dessen Nachbarfelder verringert werden, da der Verteidiger sich nun gegen mehr Richtungen absichern muss und somit jede Flanke eine geringere Truppendichte aufweist. Dabei verändert sich der Wert wie folgt:
 - Eine Einheit: 100% (normaler Kampfwert)
 - Zwei Einheiten: 85%
 - Drei Einheiten: 75%
 - Vier Einheiten: 65%
 - Fünf Einheiten: 55%
 - Sechs Einheiten: (umzingelt): 50%
- Gefechtsdistanz: Bei Fernangriffen etwa durch Artillerie verringert sich die Schlagkraft je Feld Abstand um 10%. Die maximale Schlagkraft ist also nur auf ein direktes Nachbarfeld erreichbar.

8.4. Gefechtsresultate

Nachdem ein Gefecht stattgefunden hat, tritt eines dieser fünf Ereignisse ein:

- **Hält die Stellung.** Der Verteidiger weist den Angriff ab und bleibt in seiner Stellung auf seinem Hexfeld.
- **Rückzug:** Der Verteidiger versucht sich auf ein freies Feld, das an keinen Gegner angrenzt (sich also in einem fremden Kontrollbereich befindet) zurückzuziehen. Dies kann (25% Wahrscheinlichkeit) zu Verlust von Transportern, 1-3 Munitionspunkten oder 5-10 Treibstoffpunkten führen. Stehen nur Felder zur Verfügung, die einem fremden Kontrollbereich unterliegen und die Kampfbereitschaft der Einheit liegt bei über 50%, kann die Einheit sich bei einem Strafabzug von 10% Bereitschaft je gegnerischem durch oder auf diese zurückziehen. Da sich gegnerische Kontrollbereiche überlappen können, kann ein einzelnes Feld bis zu 50% Abzug erzeugen.
- **Zerschlagen:** Muss sich eine Einheit zurückziehen, aber es ist kein Feld ohne gegnerischen Kontrollbereich mehr frei und die Einheit hat weniger als 50% Kampfbereitschaft, oder kann sich aus Treibstoffmangel heraus nicht zurückziehen, gilt die Einheit als zerschlagen und wird aus dem Spiel genommen.
- **Zerstört:** Sinkt die Stärke einer Einheit durch ein Gefecht auf 0, wird die Einheit zerstört und kommt aus dem Spiel.

- **Kapituliert:** Wenn einer der folgenden Fälle eintritt:

- die Kampfbereitschaft des Verteidigers ist kleiner als 50% und die Stärke der Einheit beträgt drei oder weniger

- die Einheit hat keine Munition mehr, kann sich nicht zurückziehen und ihre Stärke beträgt fünf oder weniger

- die Einheit hat keine Munition mehr und die Stärke beträgt drei oder weniger

Dann führt ein Angriff auf diese Einheit zu deren Kapitulation und sie wird aus dem Spiel genommen.

8.5. Unterstützungsfeuer

Jäger-, Artillerie- und FlaK-Einheiten können unter bestimmten Umständen Unterstützungsfeuer leisten. Kommt es zu einem Gefecht und eine dieser Einheitenarten ist in Reichweite, wird sie selbständig in den Kampf eingreifen.

Diese Unterstützung erfolgt einmal pro Gefecht, kann aber in einer unbegrenzten Anzahl verschiedener Gefechte erfolgen, solange der Munitionsvorrat dafür ausreicht.

- **Artillerie** greift gegen Angreifer ein, wenn eigene Bodentruppen angegriffen werden.
- **Flak** greift ein, wenn eigene Bodentruppen von feindlichen Flugzeugen angegriffen werden.
- **Jäger** greifen ein, wenn eigene Flugzeuge von feindlichen Flugzeugen angegriffen werden.

Während einer solchen Unterstützung kann die eingreifende Einheit keine Stärkepunkte verlieren. Einheiten die Unterstützungsfeuer geliefert haben, werden mit einem Symbol auf ihrem Feld markiert. Dies ist auch der Fall, wenn die Einheit eigentlich nicht gesehen wird. Die Markierungen werden am Ende des Zuges entfernt.

8.6. Kampfprotokoll

6.Pz.Div.	gg.	Aufklärung	Unbekannt 1	Unbekannt 2
10		2	?	?
-8	Σ	-4		
=2	Σ	=-2	?	?
×15/15	☺☺	×5/5	?	?
⤵ ×144%	Σ	×55%	?	?
=3	☺☺	=-1	=1	=2
⤵ -2	☺☺	-2		
+10	+★	+10	+3	+3
=90%	☺☺	=100%		
		Hält Stellung		

Abbildung 23: Das Kampffenster zeigt die Einflüsse an auf dem Panel und der Auswahl "Kämpfe" im aufgehenden Menü.

Die Ergebnisse einer Schlacht werden in einem Kampffenster angezeigt, dass alle Parameter anzeigt.

Sämtliche Ergebnisse einer Karte werden im Kampfprotokoll abgelegt und beim Speichern eines Spielstandes mitgesichert. Zu den Kampfergebnissen kommt man durch drücken der Taste 'c' oder des Buttons mit dem i-Symbol

9. Erfahrung

Einheiten gewinnen durch das Beschädigen von Gegnern, die Einnahme von großen Städten, Überstehen eines Kampfes ohne Schaden und durch das Vernichten einer feindlichen Einheit Erfahrungspunkte. Die aktuellen Erfahrungspunkte einer Einheit kann man im Hauptquartier durch anwählen in der Liste oder in den Einheiteninfos durch selektieren der Einheit auf der Karte einsehen.

Wenn eine Einheit genug Erfahrung gesammelt hat, um eine Stufe aufzusteigen, wird auf der Karte unter der Einheit ein blinkendes Stufensymbol angezeigt. Im Hauptquartier geschieht dies ebenso in der Auswahlliste, auf der rechten Seite der Einheitenbilder. Bei jedem erstmaligen Aufstieg in eine Stufe, kann einer Einheit ein Unterstützungsverband zugeteilt werden wenn die Formationsart dies zulässt.

Die Stufen kann man wie folgt erreichen:

Stufe	Benötigte Erfahrung
1	50 Punkte
2	150 Punkte
3	300 Punkte
4	500 Punkte
5	800 Punkte

9.1. Verstärkung und Erfahrung

Wenn eine Einheit Verstärkungen erhält, um Verluste aus Gefechten auszugleichen, verliert die Einheit 5% Erfahrung je Stärkepunkt durch die Unerfahrenheit der neuen Rekruten. Eine Ausnahme bilden die sowjetischen Gardeverbände siehe 10.2.

Beispiel: Eine Einheit hat 100 Erfahrungspunkte und bekommt 5 neue Stärkepunkte: Damit sinkt die Erfahrung auf 75 (100% - 5x5%).

9.2. Unterstützungsverbände (USV)

Unterstützungsverbände oder kurz USVs sind Einheiten, die den Kern- oder Hilfstruppen untergeordnet werden können. Voraussetzung ist das Erreichen einer neuen Stufe durch gewonnene Erfahrung. Welche USVs zur Auswahl stehen, hängt vom Einheitentypus, der Nation und der Formation ab. Nachfolgende Tabelle listet alle USVs und deren Eigenschaften auf:

USV	Typus	Formationen	Nation	Eigenschaft
Zusätzliches Bataillon	Alle Boden	Div., Bde	Alle	Truppenstärke +1
Zusätzliches Kompanie	Alle Boden	Reg.	Alle	Truppenstärke +1
Zusätzlicher Zug	Alle Boden	Bn.	Alle	Truppenstärke +1
Zusätzliche Staffel	Alle Luft	Alle	De, Ru	Truppenstärke +1
Motorisierte PaK Kompanie	Panzer	Alle	De,Ru	Verteidigung gegen Panzer +3
PaK Kompanie mit Selbstfahrlafetten	Panzer	Alle	De, Ru	Angriff auf Panzer +3

Schützenkompanie	Panzer	Alle	Alle	Stadtkampf +5
Panzergrenadier Bataillon	Panzer	Div., Bde	De, Ru	Gegen Infanterie +3
Panzerbergezug	Panzer	Div., Bde	Alle	Auffrischkosten -10%
Flammpanzerzug	Panzer	Div., Bde	Alle	Ignoriert Verteidigungsstellungen bis zu einer Stufe sowie "Bunkerbonus"
PaK Kompanie	Infanterie	Alle	De, Ru	Verteidigung gegen Panzer +3
MG Kompanie	Infanterie	Alle	De, RU	Verteidigung gegen Infanterie +2
Granatwerfer Kompanie	Infanterie	Alle	De,Ru	Gegen Infanterie: Angriff +2, Verteidigung +1
Aufklärungszug	Aufklärer	Alle	Alle	Sicht +1
Schwere Mechanisierte Kompanie	Aufklärer	Alle	De, Ru	Gegen gepanzerte Einheiten: Angriff +1 Verteidigung +3
Spezielle Versorgungskolonne	Artillerie	Alle	De,Ru	Gegen gepanzerte Einheiten: Verteidigung +4
Schwerer PaK Zug	PaK	Alle	Alle	Gegen gepanzerte Einheiten: Angriff +3 Verteidigung +3
Schwere FlaK Kompanie	FlaK	Alle	Alle	Gegen Flugzeuge: Angriff +2 Verteidigung +3
Jägerstaffel	Bomber	Alle	Alle	Gegen Flugzeuge: Verteidigung +4
StuKa Staffel	Bomber	Alle	Alle	Gegen Panzerfahrzeuge: Angriff +4
Aufklärerstaffel	Jäger, Bomber	Alle	Alle	Sicht +1
Verbindungsstab	Artillerie	Alle	Alle	Effektivität von Unterstützungsfeuer +10%
Stab mit defensiver Ausrichtung	Panzer, Infanterie, Bomber	Div., Bde	Alle	Angriff -1 Verteidigung +2
Stab mit offensiver Ausrichtung	Panzer, Infanterie, Jäger	Div., Bde	Alle	Angriff +2 Verteidigung -1
Beobachtungskompanie	Artillerie	Div., Bde, Reg.	Alle	Bodenangriff +1
FlaK Kompanie	Infanterie, Panzer, PaK, Artillerie	Div., Bde, Reg.	Alle	Gegen Flugzeuge: Angriff +2 Verteidigung +3
Versorgungskompanie	Alle Boden	Alle	Alle	Munition +1, Treibstoff +5
Werkstattzug	Panzer, Aufklärer, PaK, FlaK, Artillerie	Alle	Alle	Auffrischkosten -20% bzw. -10%
Gardetitel	Infanterie, Panzer, Artillerie, FlaK	Alle	Ru	Erfahrungsverlust bei Auffrischen nur -25%

Wie man die USVs auswählt siehe 11.4.

10. Das Hauptquartier

In das Hauptquartier gelangt man über den HQ-Button im Panel oder die Taste "h". In diesem Bereich kann man seine Einheiten vor dem Aufstellen auf der Karte aufrüsten oder neue Verbände formieren.



Abbildung 24: Das Hauptquartier

10.1. Einheitenansicht

Zu Beginn einer Mission werden im Hauptquartier die Kerneinheiten angezeigt. Diese erkennt man am weißen Dreieck. Welche Truppen in der Liste angezeigt werden, kann man mit Filtern (Kerneinheiten, Hilfstruppen, Reserve, Alle) auf der rechten Seite einstellen. Die letzte Auswahl wird beibehalten. Weitere Informationen zu den Einheiten siehe Kapitel 5.

10.2. Formieren von Einheiten

Das Formieren neuer Einheiten findet im Hauptquartier statt. Der Button "Formieren" muss dazu aktiv sein. Sollte er nicht zur Verfügung stehen, teilt ein Tooltip dem Spieler mit, warum gerade keine neuen Einheiten formiert werden können. Dies kann z.B. der Fall sein, wenn keine Einsatzstellen oder Aufmarschfelder vorhanden sind. Sind alle Voraussetzungen erfüllt, gelangt man zur Rekrutierung, bei der man eine Einheitenart wählen muss und dann bestimmte Ausrüstungen sowie die Formationsgröße (Battalion, Regiment, Brigade oder Division). Die Kosten dafür werden in der rechten Spalte angezeigt. Hat man die gewünschte Einheit und kann diese auch bezahlen, klickt man auf "rekrutieren" und die neue Einheit wird in die Reserve überstellt. Von dort kann man sie über den Button "Aufstellen" auf der Karte in eines der hellgrünen Hexfelder einsetzen. Für das Aufstellen gelten die gleichen Regeln, wie bei der Bewegung, d.h. Keine Einheit kann auf einem Terrain aufgestellt, das sie normal nicht betreten könnte. Ist die Einheit auf der Karte, kann sie sich sofort bewegen und kämpfen.

10.3. Auflösen von Einheiten

Die im Hauptquartier aktuell selektierte Einheit kann man mit dem Button "Auflösen" aus dem Spiel nehmen. Dabei erhält man 50% des derzeitigen Wertes in Ressourcen wieder. Wie groß die Menge ist, kann man durch den Tooltip erfahren, der erscheint, wenn man mit dem Mausfeil über den "Auflösen"-Button geht und kurz verweilt.

Hilfstruppen können zwar aufgelöst werden, bringen dem Spieler aber keine Ressourcen ein.

10.4. Verbessern von Einheiten

Während sich eine Einheit in der Reserve befindet, kann die derzeitige Ausrüstung ausgetauscht oder die Formation geändert werden. Dazu muss man im HQ eine Einheit auswählen und danach den Button "Aufrüsten" drücken. Im anschließenden Menü kann man dann aus vorhandenen Ausrüstungen wählen, um die Einheit zu verstärken und gegebenenfalls die Formation verändern. Zu beachten ist dabei, dass es innerhalb bestimmter Baugruppen einen Aufrüstbaum gibt. Dabei ist es dann z.B. günstiger einen Panzer III auf die nächste Generation aufzurüsten, als komplett auf Panzer IV umzusteigen. Die Erfahrung der Einheiten bleibt von der Aktion unberührt.



Abbildung 25: Auswahl von Unterstützungsverbänden

10.4.1. Unterstützungsverbände (USV) zuweisen

Hat eine Einheit eine neue Stufe erreicht, kann man ihr einen Unterstützungsverband zuteilen. Dazu geht man ins Hauptquartier oder die Eigenschaftsanzeige (siehe 5.7.) und klickt auf das blinkende Symbol auf der rechten Seite. Dies öffnet ein Fenster mit der vorhandenen Auswahl an Hilfsverbänden. Diese unterscheidet sich nach Einheitenart und Formation.

10.4.2. Alle zuweisen

Da der Spieler seinen Einheiten einen Erfahrungsbonus vor dem Start einer Kampagne oder Mission geben kann, kommt es vor, dass man sehr viele Einheiten mit Unterstützungsverbänden ausstatten kann. Wer eine schnelle Partie spielen möchte, oder kein Interesse an diesem Detail hat, kann im Hauptmenü den Button "Alle zuweisen" drücken. Der Computer wählt die Verbände dann automatisch nach festen Kriterien aus.

11. Wetter

Das Wetter beeinflusst die Aktionen der Einheiten. Es wirkt sich auf alle Elemente einer Einheitenart gleich aus (z.B. Alle Lufteinheiten). Zu Beginn einer Runde wird das Wetter für die ganze Karte festgelegt. Die folgenden Auswirkungen gibt es:

Wetterart Auswirkung

Sonnig Keine Auswirkung

Bewölkt Sicht Lufteinheiten -25%

Luftkampf -20%

Luft-Boden- oder Boden-Luftangriffe -50%

Nebel Luft-Boden- oder Boden-Luftangriffe -50%

Sicht Bodeneinheiten -50%.

Regen Reichweite Lufteinheiten -30%

Sicht Lufteinheiten -50%

Luftkampf -70%

Luft-Boden- oder Boden-Luftangriffe -70%

Reichweite Bodeneinheiten -30%

Schnee Reichweite Lufteinheiten -50%

Sicht Lufteinheiten -50%

Luftkampf -70%

Luft-Boden- oder Boden-Luftangriffe -70%

Reichweite Bodeneinheiten -20%

Sicht Bodeneinheiten -50%

12. Sieg und Niederlage

Über Sieg und Niederlage entscheiden die Missionsziele. Diese sind für beide Seiten in jedem Szenario ausformuliert und jeder Zeit im Informationsmenü einsehbar. Erreicht ein Spieler seine Ziele vor dem Gegner, gewinnt er die Partie. Im umgekehrten Fall verliert er das Szenario. In einer Kampagne kann dies je nach Gestaltung zu einem veränderten Ablauf oder dem Kampagnenende führen.

13. Ende eines Zuges

Am Ende eines Zuges geschehen folgende Dinge:

- der Verschanzungsgrad aller Einheiten, die weder gekämpft haben noch bewegt wurden wird um eine Stufe erhöht, solange es die maximal mögliche Stufe des Hexfeldes nicht erreicht hat.
- Verbrauchte Aktions- und Bewegungspunkte werden wieder aufgefüllt.
- Vorgegebene Ressourcen werden an die Spieler verteilt
- Die Symbole für Unterstützungsfeuer werden entfernt
- Die Kampfbereitschaft aller Einheiten steigt um 10% an

14. Die Kampagnen

Kampagnen bestehen aus einer Kette von Szenarien. Diese wiederum bilden einzelne Schlachten ab. Obwohl die meisten Szenarien historisch gehalten sind, gibt es Karten die mögliche, fiktive Schlachten beinhalten. Während einer Kampagne verfügt der Spieler in der Regel über Kerneinheiten.

Zwischen den Szenarien können diese Einheiten aufgefrischt oder aufgerüstet werden. Sind keine Einschränkungen durch Einsatzstellen vorhanden, kann der Spieler auch mit den notwendigen Ressourcen neue Einheiten formieren.

Anschließend werden diese in der Karte aufgestellt.

14.1. Heeresgruppe Nord

Die Kampagne beschreibt den Weg der Heeresgruppe Nord im Jahr 1941 von Ostpreußen bis zur letzten Schlacht um Tikhwin. In den drei Szenarien verfügt der Spieler über keine Kernarmee, sondern jeweils über einen vorgegebenen Satz Einheiten.

14.2. Fall Blau

Im Sommer 1942 wirft die deutsche Führung an der Ostfront alles in die Waagschale. Die besten Verbände der Wehrmacht stehen bereit, um dem Deutschen Reich die dringend nötigen Ölreserven zu erobern. Doch die Operation hängt an einem seidenen Faden, denn die Ressourcen der Deutschen sind begrenzt. Diese Kampagne ist speziell auf die Versorgung ausgelegt und sollte ohne Bonus gespielt werden, um eine wahre Herausforderung zu sein. Der Spieler verfügt auf den vier Karten über eine Kernarmee, Zukäufe sind ohne Ressourcenbonus nicht zu empfehlen.

14.3. Operation Barbarossa

Die neun Karten umfassende Kampagne hält sich strikt an den historischen Verlauf des Feldzuges von 1941 und endet mit der Einnahme von Chimki bei Moskau im Dezember. Dazwischen werden die wichtigsten Schlachten der Heeresgruppen abgebildet. Die Kerntruppe fängt bei den ersten Kesseln von Bialystok und Minsk an, kämpft um Kiew isoliert Leningrad im Norden und marschiert schließlich auf Moskau zu.

14.4. Archangelsk-Astrachan

Die bei weitem größte Kampagne hat 37 Karten und beschreibt den Weg aller drei Heeresgruppen von der deutsch-russischen Grenze zu historischen und fiktiven Schlachten und Missionszielen bei Archangelsk im Norden, Moskau in der Mitte und Stalingrad im Süden. Während der Kampagne hat der Spieler wesentlichen Einfluss auf das Vorgehen 1941 in dem er den Schwerpunkt, also die Hauptangriffsrichtung festlegt. Ebenso gibt es Punkte im Spiel, an denen Einheiten zwischen den

Heeresgruppen verschoben werden können. Viele Entscheidungen und Verzweigungen sorgen dafür, das die Kampagne mehrfach durchgespielt werden kann und dennoch neues bietet.

14.5. Aufstieg der Sowjets

Über 22 Karten hinweg erleben Sie den vernichtenden Angriff der Deutschen auf die Sowjetunion, die ersten Gegenoffensiven und die Rückeroberung aus sowjetischer Sicht. Am Ende stehen Kämpfe in Polen bis Berlin oder über Ungarn nach Wien. Die Erfolge des Spielers entscheiden dabei, welche Pfade eingeschlagen werden können.

15. Der Karteneditor

Zu Beginn sieht man nur die Menüleiste des Editors. Jeder Menüpunkt auf der Leiste ruft ein Untermenü mit weiterführenden Möglichkeiten auf, die in den folgenden Abschnitten behandelt werden.

Rechts von der Menüleiste befinden sich zwei weitere Buttons, der Umschalter für Luft/Bodenansicht und daneben für die Nation, die gerade editiert wird.

Welche Nationen dort anwählbar sind, hängt von den Szenario-Einstellungen ab.

15.1. Optionen

Hauptmenü

Der Spieler kehrt ins Hauptmenü zurück. Nicht gespeicherte Kartenzustände gehen dabei verloren.

Spiel beenden

Der Spieler kehrt in den Desktop zurück. Nicht gespeicherte Kartenzustände gehen dabei verloren.

Speichern

Speichert den derzeitigen Kartenzustand unter mit dem Namen, der im Eingabefeld unterhalb des Buttons angegeben ist. Ältere Zustände mit gleichem Namen werden dabei ohne Warnung überschrieben.

Laden

Dazu muss ein Szenario im Ordner des Editors liegen und in der Liste unterhalb der Buttons ausgewählt worden sein. Der Dateiname erscheint dann im Eingabefeld unterhalb des Buttons und die Karte kann geladen werden.

15.2. Landschaft

Die Landschaft eines Hexfeldes kann auf zwei Arten gesetzt werden: Zum einen kann man alle Elemente eines Feldes festlegen und als Vorgabe beliebig oft auf die Karte mit Linksklicks malen, oder man wählt einzelne Komponenten aus, die dann jeweils verändert werden.

15.2.1. Hexfelder

Feld: Mit dieser Auswahl werden alle unten aufgeführten Einstellungen zugleich auf ein Hexfeld übertragen.

Landschaft: Hier wird eingestellt, ob es sich um einen Hügel, Fluß etc. handelt. Jeder Landschaftstyp hat Eigenschaften in Bezug auf Bewegung, Verschanzung und Kampf. Details siehe 4.1.

Material: Bestimmt die Texturgruppe, die auf die Landschaft gelegt wird. Hat reine gestalterische Auswirkung.

Zierde: Wichtige Elemente, die auch Einfluss auf das Spielgeschehen haben, können hier gesetzt werden. Eisenbahnen, Straßen und Sümpfe sind nur einige davon. Sie bestimmen zum Teil (Wald,Sumpf) auch die Geländeart.

Objekte: Städte, Flugplätze und andere Einrichtungen können mit dieser Funktion auf die Karte gebracht werden. Dabei öffnet sich das Menü für die Objekteigenschaften, siehe nächster Abschnitt und Kapitel 4.2.

15.2.2. Objekteigenschaften

Name: Hier kann eine beliebige Bezeichnung gewählt werden

Besitzer: das Klappmenü enthält die beiden Nationen, die der Gestalter in den Szenario-Einstellungen gewählt hat.

Versorgungsfeld: wird diese Option gewählt, kann der Besitzer des Objektes auf dem Feld und seinen Nachbarn neu gekaufte Einheiten platzieren.

15.2.3. Spezial

Aufmarschfeld: Während einer Kampagne kann der Spieler zu Beginn einer Mission seine Kerneinheiten auf der Karte platzieren. Aufmarschfelder können hierbei nur einmalig genutzt werden. Diese werden mit der Funktion auf der Karte eingetragen.

Versorgungsfeld: Hier gilt gleiches wie beim Setzen des Aufmarschfeldes. Der Unterschied liegt hier, dass Versorgungsfelder beliebig oft genutzt werden können.

15.3. Einheiten

Im Einheitenmenü hat man eine Säule mit Buttons, die jeweils für eine Waffengattung des Spieles stehen. Hat man eine solche gewählt, erscheint rechts von den Buttons eine Namensliste mit möglichen Einheiten/Waffen. Der Inhalt der Liste hängt vom Datum, das in der Szenarioeinstellung eingetragen wurde, ab. Es werden nur Waffen angezeigt, die zu diesem Datum auch existierten. Dabei werden die Waffen aller Nationen angezeigt, unabhängig davon, welche Nation für den Spieler eingestellt ist. Somit kann man Ausrüstung anderen Nationen unterstellen z.B. T-34 Einheiten unter deutscher Kontrolle.

Die Werte der Waffen werden unter der Auswahl angezeigt. Hier kann man einer Einheit auch Transporter zuweisen.

Die ausgewählte Einheit kann nun mit einem Linksklick in dem Hexfeld, über dem der Mauspfel schwebt, auf der Karte gesetzt werden. Dies öffnet ein Fenster, indem Details der Einheit eingestellt werden können. Zahlen die den Maximalwert übersteigen, werden auf diesen gedeckelt:

Name: Hier wird vom Editor der Waffenname eingetragen, der Designer kann aber die Bezeichnung frei wählen. Dies hat keine Auswirkungen und dient rein der Gestaltung.

Stärke: Hier wird die maximal mögliche Zahl eingesetzt, man kann Werte darunter, aber mindestens einen Stärkepunkt, eingetragen, um angeschlagene Einheiten abzubilden.

Munition: Es wird die maximale Anzahl angegeben. Es können Werte zwischen 0 und dem Startwert angegeben werden.

Erfahrung: Werte bis zu 800 machen hier Sinn, zu beachten sind Erfahrungsstufen und deren Auswirkungen in Kapitel 10.

Treibstoff: Es wird die maximale Anzahl angegeben. Es können Werte zwischen 0 und dem Startwert angegeben werden.

Eingegraben: Die Verschanzungsstufe hängt von der Einheit und vom Gelände ab. Der geringere der beiden Werte bestimmt den Maximalwert, der hier angegeben werden kann.

Kerneinheit: Diese Einstellung ist für Kampagnen wichtig, da man diese Einheiten in neue Missionen mitnehmen kann. Auf Einzelkarten kann man es auch in Kombination mit den Einsatzstellen zur Begrenzung der Einheitenanzahl benutzen.

15.4. Szenarioeinstellungen

Hier können die groben Einstellungen für eine Mission vorgenommen werden.

15.4.1. Karte

Kartengröße: Hier werden die Abmaße der Karten in Hexfeldern festgelegt. Die Änderung wird erst wirksam, nachdem man den Button "Neue Karte" gedrückt hat. Zu beachten ist, dass alle Elemente, die evtl. auf einer bestehenden Karte vorhanden sind, dabei gelöscht werden. Alte Karten werden nicht erweitert sondern mit der neuen Größe zurückgesetzt. Beim Speichern sollte daher ein neuer Name gewählt werden.

Datum: Das Datum beeinflusst die möglichen Einheiten, die der Spieler nutzen kann. Dabei werden Waffen erst freigeschaltet, wenn Ihr historischer Produktionsanfang erreicht wurde. Waffen deren Produktionszeit abgelaufen ist, können nicht mehr im Spiel gekauft werden, aber noch eingesetzt/aufgefrischt werden.

15.4.2. Spieler

Die Einstellungen für die Spieler beinhaltet:

Nation: Welches Land spielt eine Seite. Dies bedingt im Spiel dann auch die Waffentechnik, die der Spieler nutzen kann.

KI: Einstellmöglichkeiten sind aggressive KI, defensive KI oder menschlicher Spieler.

Team: Auf welcher Seite steht die Nation ? Hier wählt man zwischen Westalliierten, Achse und Sowjetunion

Ressourcen zum Beginn: wenn die Karte gestartet wird, erhält der Spieler die eingetragene Summe in seinen Ressourcenvorrat.

Ressourcen pro Tag: die eingestellte Zahl wird dem Spieler in jedem Zug zu seinen Ressourcenvorrat addiert.

15.4.3. Wetter

Das Wetter beeinflusst eine Operation maßgeblich. In diesem Menü werden die Wahrscheinlichkeiten für bestimmte Wetterarten eingestellt. Werte liegen zwischen 0% (Wetterart kommt nicht vor) zu 100% (jeden Zug herrscht dieses Wetter). Dabei sollte darauf geachtet werden, dass die Summe der einzelnen Prozentangaben am Ende 100 ergibt.

Die Wintereinstellung bewirkt, dass die Einheiten Wintertexturen erhalten.

16. Credits

Germany at War: Soviet Dawn was created by:

PHOBETOR

LEAD DESIGNER

Ronald Wendt

LEAD PROGRAMMER

Thomas Gereke

TITLE GRAPHICS

Andras Kavalepsz

MUSIC

Andrew Oudot

ADDITIONAL 3D GRAPHICS

Oliver Horschel

ADDITIONAL 2D GRAPHICS

Riko Jensen

ADDITIONAL HISTORICAL RESEARCH

Steven Bohlin

ADDITIONAL SCENARIOS/CAMPAIGNS

Jean Dillmann

Zigmunds Steins

BETA TESTERS

Jean "terminator" Dillmann

Lars "spillblood" Scharfenberg

Zigmunds Steins

Anduril

Rickie "Rick" Roberson

Pieter "ComradeP" de Jong

Qwixt

Tide1

MisterBoats

DSWargamer

Ladutre66

paxuni
deducter
Wittmann1941
Razz
Thomas Gillman
crsmany
radic202
Mattias "Rezha" Engzell
jnpoint
derfderf
Steve Pope
moet
SPNILHOB
Jeff Cherpeski
terebi
gids1
Hexagon
basem2502
Flatwater
David Pope
Markus Götz
Lesley Baines

Original release 2013:

SLITHERINE GROUP
MATRIX GAMES / SLITHERINE

PRODUCERS
Erik Rutins, JD McNeil, Iain McNeil

BOX AND LOGO DESIGN
Claudio Guarnerio

MANUAL EDITING AND CONTENT
Ronald Wendt, John Thompson

MANUAL DESIGN AND LAYOUT
Myriam Bell

PUBLIC RELATIONS & MARKETING
Marco Minoli, Filippo Chianetta

PRODUCTION ASSISTANTS

Andrew Loveridge, Gerry Edwards

ADMINISTRATION

Liz Stoltz, Dean Walker

BETA TEST COORDINATION

Karlis Rutins

CUSTOMER SUPPORT STAFF

Christian Bassani, Paulo Costa, Andrew Loveridge, Erik Rutins, Iain McNeil

FORUM ADMINISTRATION

Erik Rutins

TECHNICAL DIRECTOR

Phil Veale

WEB-DATABASE DESIGN & DEVELOPMENT

Andrea Nicola, Valery Vidershpan, Phil Veale

NETWORK AND SYSTEM ADMINISTRATOR

Valery Vidershpan, Andrea Nicola

QUALITY ASSURANCE LEAD

Erik Rutins

BETA TEST TEAM FOR GERMANY AT WAR

Lars "spillblood" Scharfenberg

Rickie "Rick" Roberson

Pieter "ComradeP" de Jong

Qwixt

Tide1

MisterBoats

DSWargamer

Ladutre66

paxuni

deducter

Wittmann1941

Razz

Thomas Gillman

crsmany

radic202

Mattias "Rezha" Engzell

jnpoint

derfderf

Steve Pope

moet

SPNILHOB

Jeff Cherpeski

terebi

gids1

Hexagon

basem2502

Flatwater

David Pope

Markus Götz

Lesley Baines

17. Anhang

17.1. Tastaturkürzel

ALLGEMEIN

Dateimenü ('ESC')

Selektieren/bewegen einer Einheit (LINKE MAUSTASTE)

Deselektieren einer Einheit ('LEERTASTE' or RECHTE MAUSTASTE)

Einheiteninformationen anzeigen/verbergen (RECHTE MAUSTASTE)

Nächste nutzbare Einheit auswählen ('TAB')

Ausgewählte Einheit aus ('TAB')-Zyklus nehmen ('Q')

Letzten Zug zurücknehmen ('BACK')

Wechseln zwischen Boden-/Luftmodus ('M')

Menü bestätigen ('RETURN')

Hauptquartier ('H')

Einheitenkauf ('R')

Auftrag ansehen ('O')

Kampfprotokoll ('C')

Statistik ('L')

Steuerung ('I')

KARTE

Camera-Ansichten ('F1' - 'F5')

Panelmodi ('F6' - 'F8')

Einheitenansicht an/aus ('F9')

Nach rechts scrollen ('PFEILTASTE' RECHTS oder 'D')

Nach links scrollen ('PFEILTASTE' LINKS oder 'A')

Nach unten scrollen ('PFEILTASTE' HOCH oder 'S')

Nach oben Scrollen ('PFEILTASTE' RUNTER oder 'W')

Reinzoomen ('BILD HOCH' oder MAUSRAD HOCH)

Rauszoomen ('BILD RUNTER' oder MAUSRAD RUNTER)

GRAFIK

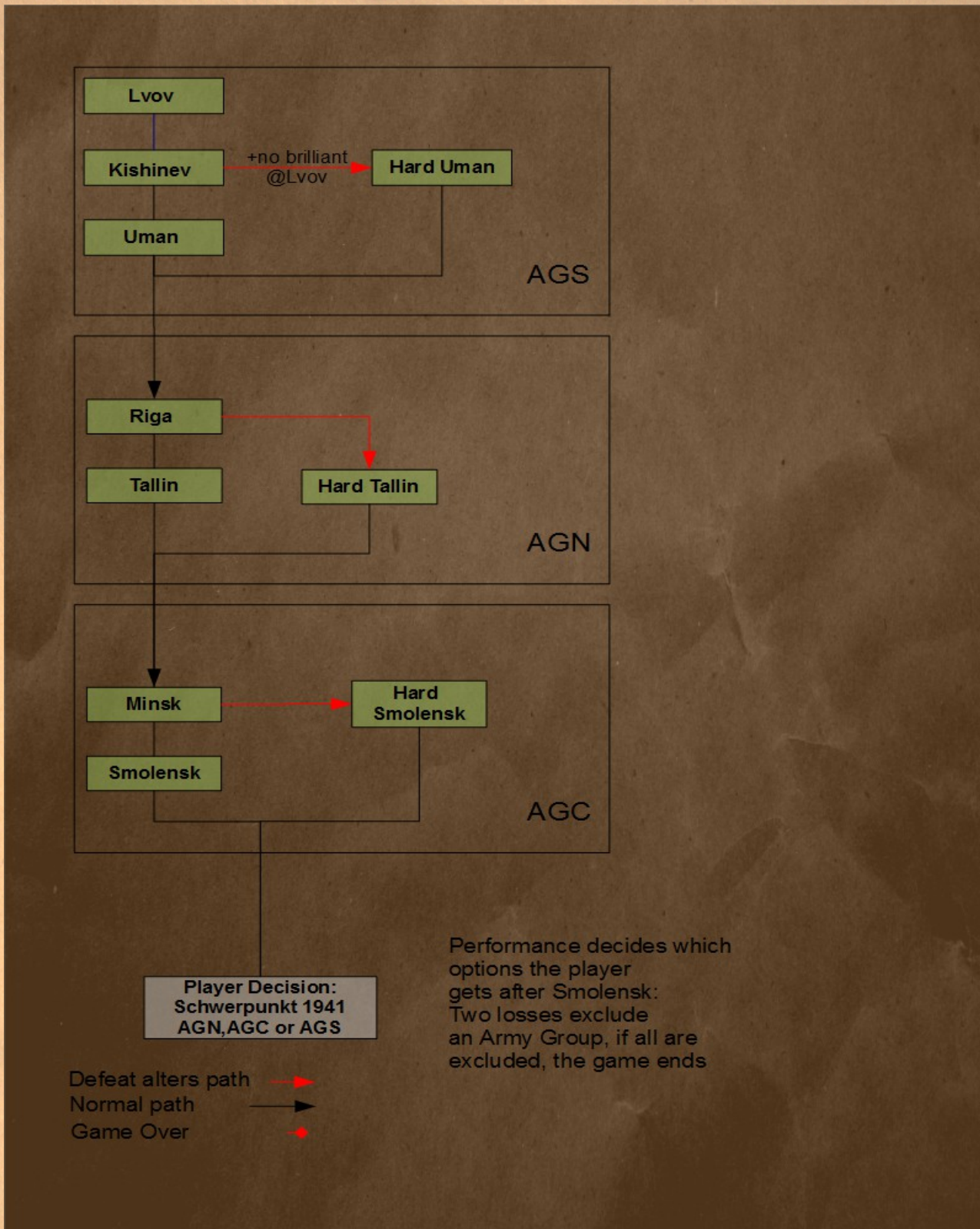
Wetteroptik an/aus ('2')

Umschalten Vollbild/Fenster ('F11')

Screenshot speichern ('F12')

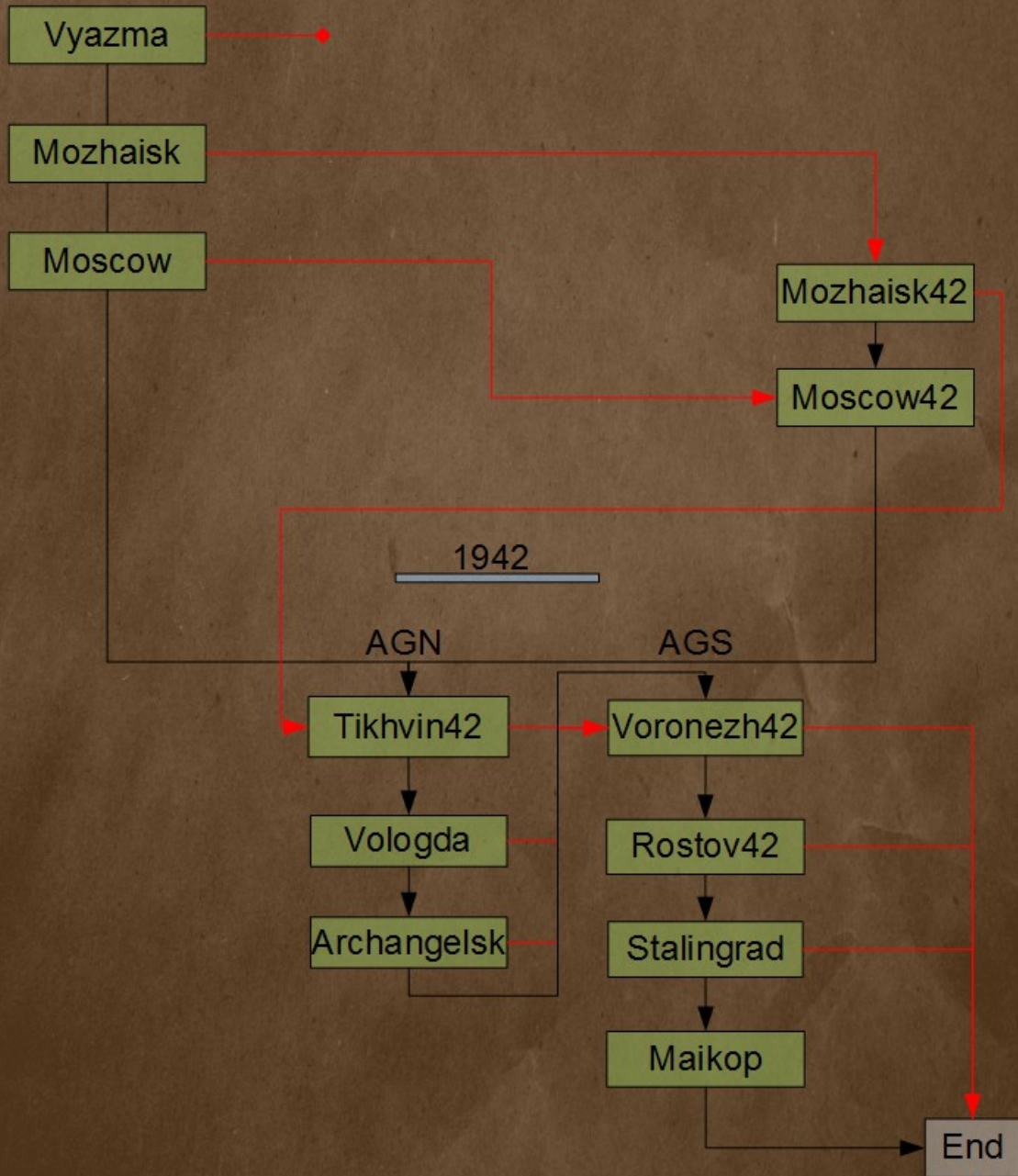
Umschalten Sprites/NATO-Symbole ('N')

17.2. Archangelsk-Astrachan Kampagnenstruktur



Schwerpunkt 1941 AGC

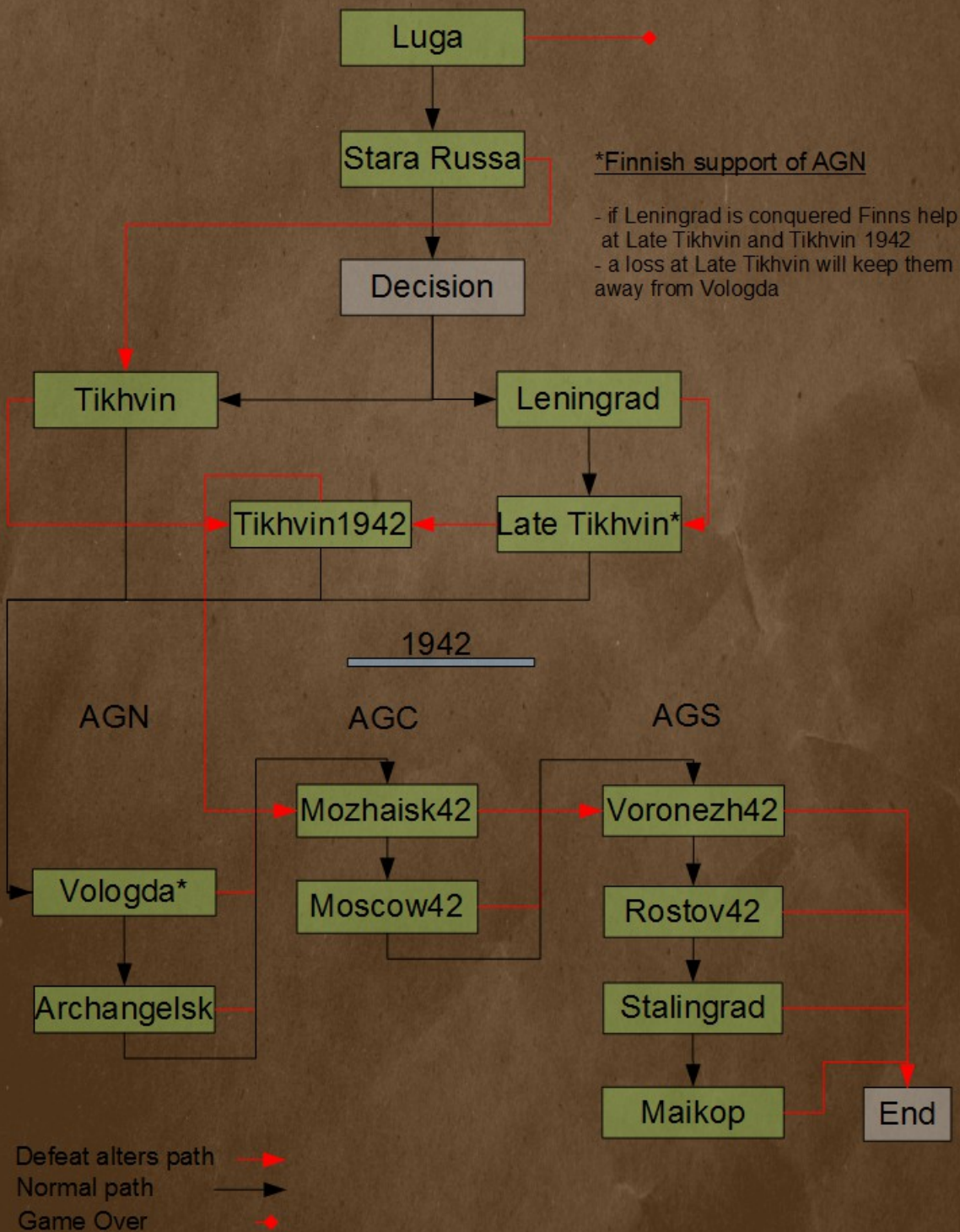
10 units can be tranfered from AGN and AGS to AGC



Defeat alters path →
Normal path →
Game Over ◆

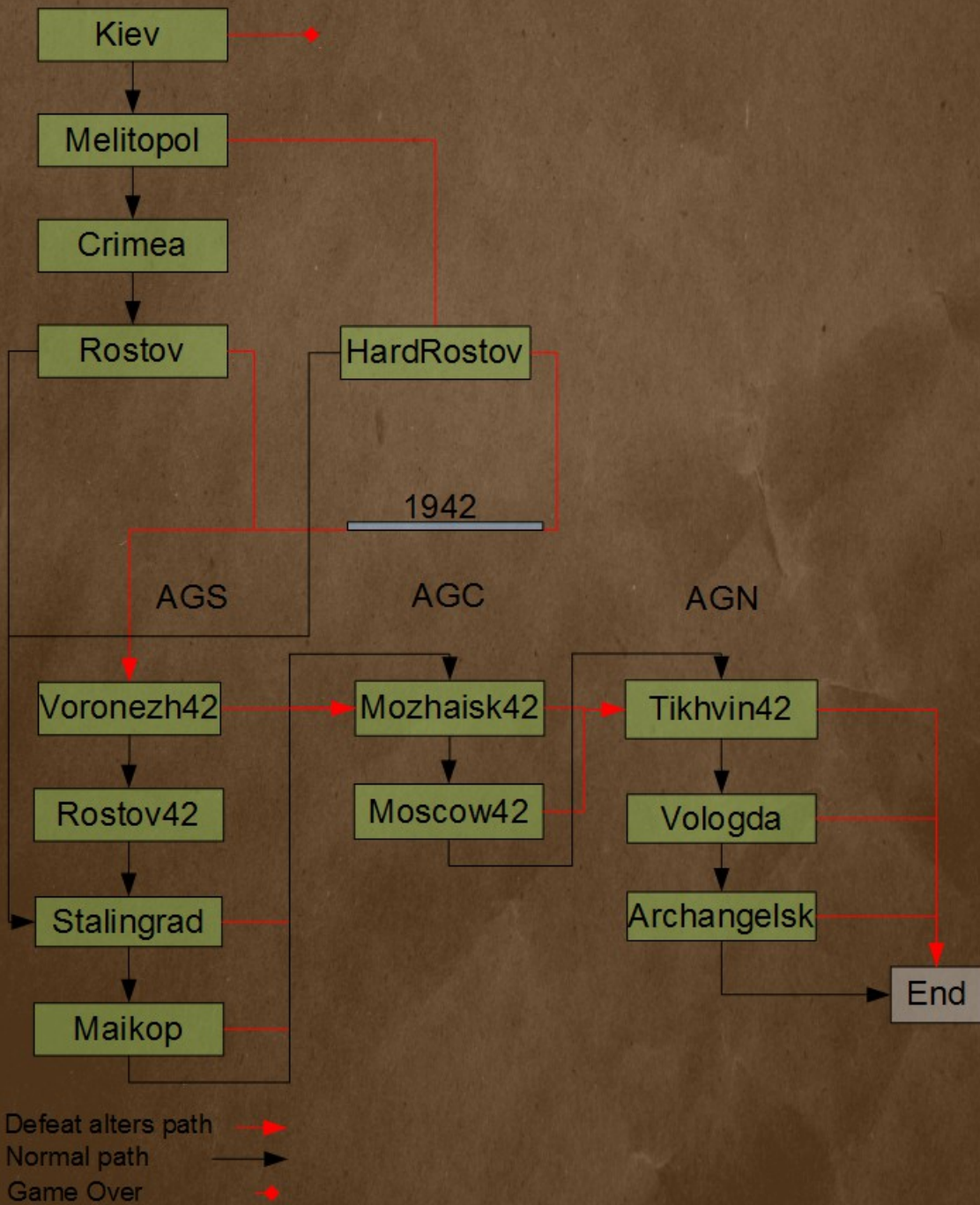
Schwerpunkt 1941 AGN

10 units can be tranfered from AGC to AGN



Schwerpunkt 1941 AGS

10 units can be tranfered from AGC to AGS



17.3. Aufstieg der Sowjets Kampagenstruktur

Soviet Dawn

Chapter I: Death



Soviet Dawn

Chapter I: Death



Soviet Dawn

Chapter II: Resurrection



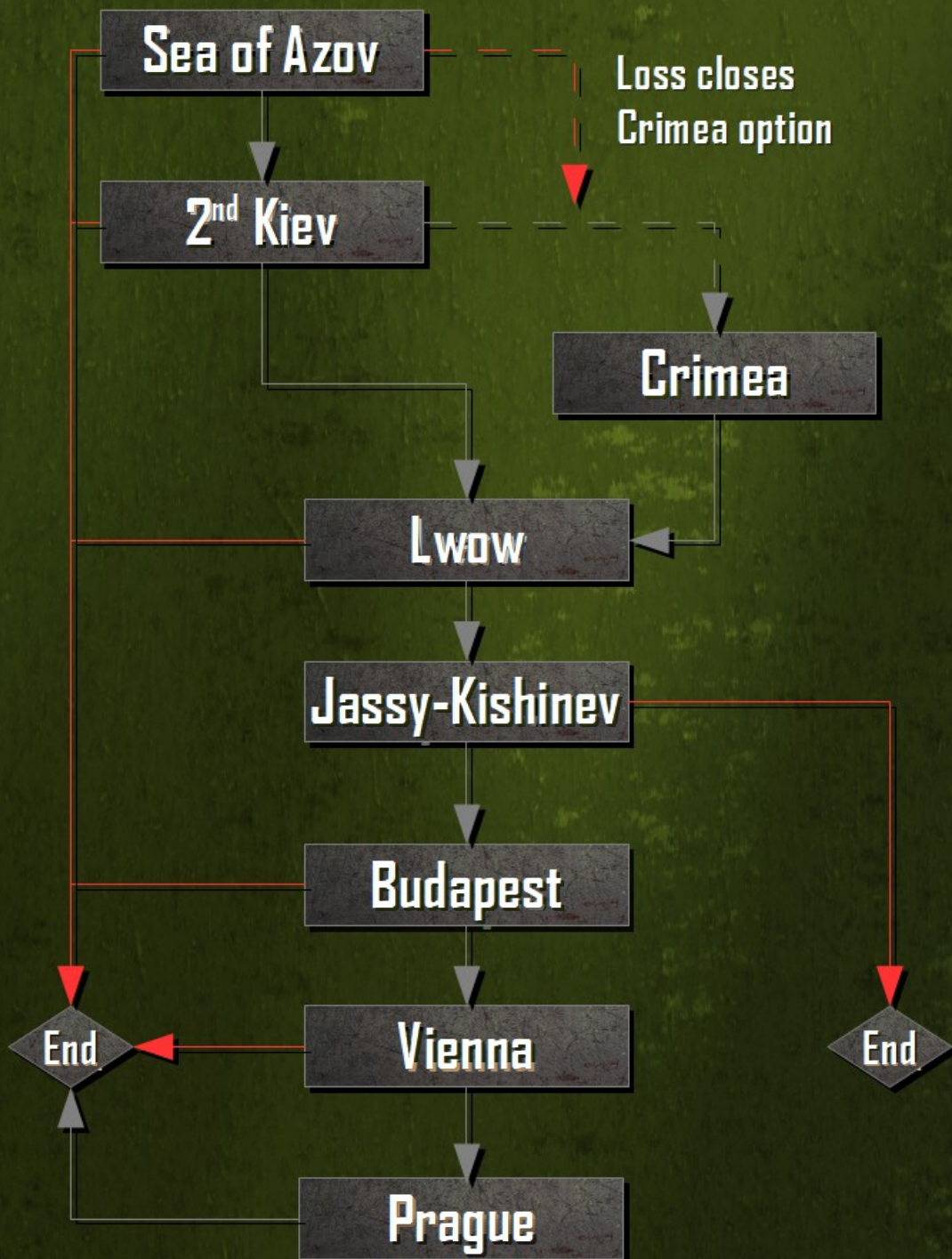
Soviet Dawn

Chapter III: Revenge - North



Soviet Dawn

Chapter III: Revenge - South



Soviet Dawn

Chapter III: Revenge - South

