



WW2 TOTAL

<http://weltkrieg2.de>

*© by HiStraSim Ltd.,
Great Britain, 2007-2012*

*Regelwerk zu Version 1.4.0
(Dezember 2012)*

INHALT

1. INSTALLATION.....	5
1.1. Systemvoraussetzungen überprüfen.....	5
1.2. Minimalkonfiguration.....	5
1.3. Benötigt für Multiplayer.....	6
1.4. Bereinigung des Systems vor dem Spielstart.....	6
1.5. Was ist DirectX ?.....	6
1.6. Installation des Spiels.....	7
1.7. Deinstallation oder erneute Installation des Spiels.....	7
1.8. Vor dem Spielstart.....	7
1.9. Spielstart.....	9
1.10. Ein Spiel einrichten.....	9
1.10.1. Einzelspieler – neues Spiel.....	10
1.10.2. 'Hot Seat'-Sitzung.....	10
1.10.3. Mehrspieler – Partie einrichten.....	11
1.10.4. Mehrspieler – an Partie teilnehmen.....	11
1.10.5. Gespeichertes Spiel.....	12
2. DAS STRATEGISCHE SPIEL.....	13
2.1. Der Spielbildschirm.....	13
2.1.1. Übersichtskarte.....	13
2.1.2. Einheiten-Auswahl.....	13
2.1.3. Daten der Einheit.....	14
2.1.4. Knöpfe.....	15
2.1.5. Spiel-Informationen.....	15
2.1.6. Kompass.....	15
2.2. DIE 3D-WELT.....	16
2.2.1. Land-Provinz-Grenzen.....	16
2.2.2. Gelände.....	17
2.2.3. Wetter und Klima.....	19
Hinweis: Bei Kämpfen in Provinzen mit Schnee-Frost-Wetter haben russische Einheiten einen zusätzlichen Kampfbonus von 10%.....	20
2.2.4. Provinz-Marker und Stadt-Boxen.....	20
2.2.5. Gebäude.....	21
2.2.6. Einheiten.....	22
2.2.7. Blockierende Provinzen.....	22
2.3. Überblick über die Steuerung.....	24
2.4. Befehls-Phasen.....	25
2.4.1. Offensiven.....	25
2.4.2. Unterstützung von Offensiven der Verbündeten.....	26
2.4.3. Luft- & See-Angriffe.....	28
2.4.4. Strategische Bewegungen.....	29
2.4.5. Politik.....	30
2.4.6. Forschung.....	32
2.4.7. Produktion.....	33
2.5. Befehls-Ausführung (Auswertung).....	35
2.5.1. Offensiven (Auswertung).....	35
2.5.2. Seeschlachten (Auswertung).....	37

2.5.3. Luftschlachten (Auswertung).....	38
2.5.4. Strategische Bewegungen (Auswertung).....	39
2.5.5. Politik (Auswertung).....	39
2.5.6. Forschung (Auswertung).....	40
2.5.7. Produktion (Auswertung).....	40
2.6. Spielende und Sieg.....	41
3. EGO-SHOOTER-SCHLACHTEN (*).....	42
3.1. Die HUD-Anzeige.....	42
3.1.1. Übersichtskarte.....	43
3.1.2. Sammelpunkte.....	43
3.1.3. Waffe und Fadenkreuz.....	43
3.1.4. Informationen zur Spieler-Einheit.....	43
3.1.5. Verbleibende Zeit.....	44
3.2. Überblick über die Steuerung im Ego-Shooter-Modus.....	44
3.3. Luftunterstützung.....	45
3.4. Ende und Sieg in einer Ego-Shooter-Schlacht.....	45
4. PROBLEME MIT DER SOFTWARE.....	46
4.1. Abstürze.....	46
4.2. Sound-Probleme.....	46
4.3. Support.....	47
5. LIZENZBEDINGUNGEN.....	48
5.1. Gestattete Nutzung.....	48
5.2. Unzulässige Nutzung.....	48
5.3. Szenarieneditoren, Bearbeitungstools.....	48
5.4. Ersatzlieferung.....	49
5.5. Haftungsregeln.....	49
6. INDEX.....	50

Wichtiger Hinweis:

mit einem (*) markierte Regelabschnitte betreffen Teile des Spieles, welche aktuell in Überarbeitung oder Weiterentwicklung sind und daher vorübergehend nicht verfügbar. *WW2 Total* befindet sich ja bekanntlich in ständiger Weiterentwicklung und Verbesserung, so das derartige vorübergehende Einschränkungen oder Veränderungen an den Spielregeln leider nicht vermieden werden können. Diese Abschnitte werden mit einem der nachfolgenden und kostenfreien Updates wieder freigegeben.

1. INSTALLATION

Bitte stellen Sie sicher, dass ihr Computer den Mindestanforderungen des Spiels entspricht, welche weiter unten und auf der Homepage <http://weltkrieg2.de> aufgeführt sind. **Es ist äußerst wichtig, dass ihr Computer diese Mindestanforderungen erfüllt, damit das Spiel fehlerfrei läuft.**

1.1. Systemvoraussetzungen überprüfen

Mithilfe des DirectX-Diagnoseprogramms können Sie Informationen über ihre Systemvoraussetzungen erhalten, falls Sie nicht sicher sind, was dieses Thema angeht.

- Starten Sie das DirectX-Diagnoseprogramm, indem Sie auf den **Start-Button** in der Taskleiste klicken und anschließend **Ausführen** wählen. Geben Sie in die Dialogbox **DXDIAG** ein. Das DirectX-Diagnoseprogramm wird gestartet.
- Ihre Systemvoraussetzungen werden in der Registerkarte **System** angezeigt. In den Registerkarten **Anzeigen** bzw. **Sound** finden Sie Informationen über ihre Grafik- bzw. Soundkarte.
- Vergleichen Sie diese Angaben mit den Mindestvoraussetzungen weiter unten. Als Faustregel können Sie sich merken, dass auf einem Computer, der die **Mindestvoraussetzungen** erfüllt, das Spiel mit den niedrigsten Grafik- und Soundeinstellungen läuft. Auf einem Computer, der auch die *Empfohlenen Voraussetzungen* erfüllt, läuft das Spiel auch noch flüssig, wenn Sie höhere Einstellungen gewählt haben.

Hinweis: Nur erfahrene Benutzer sollten Änderungen an den Einstellungen im DirectX-Diagnoseprogramm vornehmen.

- **Wenn Sie Probleme haben, das Spiel zu starten und Hilfe benötigen, dann lesen Sie den Abschnitt Bereinigung des Systems vor dem Spielstart.**
- **Haben Sie Probleme, weil das Spiel abstürzt ? Dann lesen Sie den Abschnitt Vor dem Spielstart in dieser Anleitung !**

1.2. Minimalkonfiguration

- Windows ME, Windows 2000, Windows XP, Windows Vista
- DirectX9c (mindestens vom August 2007 oder später) oder höher
- Intel Pentium- oder AMD K6-Prozessor mit 1600 Mhz
- 512 MB RAM
- 400 MB freie Festplattenspeicher und zusätzlicher Speicherplatz für gesicherte Spielstände (außerdem benötigen die Windows-Auslagerungsdatei und die Installation von DirectX 9 ebenfalls Speicherplatz)
- Direct3D-fähige Grafikkarte mit mind. 64 MB (z.B. GeForce3), um die DirectX9-Features ausnutzen zu können, sollte die GeForce FX oder eine gleichwertige Karte mit den zugehörigen Treibern verwendet werden.
- DirectX9-kompatible Soundkarte (zum Beispiel SoundBlaster Audigy / Audigy2 Soundkarte)
- Tastatur
- Maus

1.3. Benötigt für Multiplayer

Internet (2-8 Spieler)

- Breitband-Internetverbindung (DSL, Kabelmodem oder schneller)
- je eine Software-Installation mit unterschiedlichen Lizenz-Schlüsseln je Computer

Netzwerk (2-8 Spieler)

- TCP/IP-kompatibles Netzwerk
- je eine Software-Installation mit unterschiedlichen Lizenz-Schlüsseln je Computer

1.4. Bereinigung des Systems vor dem Spielstart

Bevor neue Software installiert wird, ist es **wichtig**, dass sich die Festplatte in gutem Zustand befindet. Wir empfehlen deshalb, **ScanDisk** und Defragmentierung regelmäßig laufen zu lassen. Dadurch wird gewährleistet, dass Spiele möglichst fehlerfrei laufen. Darüber hinaus funktioniert Ihr Computer umso besser, wenn die Festplatte in einem guten Zustand ist, und auch andere Software läuft dann stabiler und schneller.

- **ScanDisk (Win98/Me) bzw Fehlerprüfung (Win2000/XP)** sucht auf der Festplatte / den Festplatten nach Fehlern und behebt sie.
- Die **Defragmentierung der Festplatte(n)** stellt sicher, dass die Daten richtig sortiert sind. Dadurch soll vermieden werden, dass Daten beschädigt werden. Außerdem begünstigt die Defragmentierung die Prozessorgeschwindigkeit.
- Die **Datenträgerbereinigung** bereinigt die Festplatte von nicht benötigten Dateien und macht so Platz auf der Festplatte frei, so dass es bei der Installation zu keinen Problemen kommen sollte.
- **In der Windows-Hilfe finden Sie weitere Informationen zum Ausführen von ScanDisk/Fehlerüberprüfung, der Defragmentierung und der Datenträgerbereinigung:**
 1. Klicken Sie auf den Start-Button und wähle Hilfe.
 2. Klicken Sie nun auf die Option *Suchen* und geben Sie die Stichwörter "ScanDisk" (bei Win98/ME), "Fehlerüberprüfung" (bei Win2000/XP), "Defragmentierung" und "Datenträgerbereinigung" ein. Es werden dann Hilfedateien zu diesen Punkten angezeigt.

1.5. Was ist DirectX ?

DirectX ist ein Bestandteil von *Windows 98, 2000, ME, XP, Vista* und *Windows 7*. Es ermöglicht Windows, sehr schnell auf bestimmte Bestandteile des PCs zuzugreifen, damit die aktuellsten Spiele auf dem PC laufen. Wenn neue Technologien verwendet werden, wie z.B. 3D-Beschleuniger oder 3D-Soundkarten der neuen Generation, unterstützt DirectX diese neuen Technologien. Für das Spiel wird **DirectX9c** benötigt, welches unter <http://weltkrieg2.de/Spiele/Strategiespiele/Download.htm> heruntergeladen und installiert werden kann.

Um problemlos zu laufen, benötigt DirectX möglicherweise die aktuellsten Software-Treiber für Grafikkarte, Soundkarte oder 3D-Treiber. Wenn Treiberversionen verwendet werden, die über keine DirectX9-Unterstützung verfügen, treten beim Spielen möglicherweise Problem hinsichtlich Grafik oder Sound auf.

Weitere Informationen zu DirectX finden Sie auf der offiziellen Website unter <http://www.microsoft.com/directx>

Wie installiere ich DirectX9 ?

Wenn Sie den Installer für DirectX von der Download-Seite heruntergeladen haben, starten Sie bitte

die Datei **dxwebsetup.exe** .

Der Installer ist von Microsoft, überprüft den Computer auf die benötigten Komponenten und lädt die etwa 10 MB grossen Dateien direkt von Microsoft herunter und installiert diese.

Alternativ können Sie die Datei auch direkt von der Microsoft-Downloadseite herunterladen.

1.6. Installation des Spiels

Um das Spiel zu installieren starten Sie die **WW2TOTAL-'Versionsnummer'.EXE-Datei**.

1.7. Deinstallation oder erneute Installation des Spiels

Wenn Probleme beim Spielen auftreten oder das Spiel nicht korrekt installiert wurde, sollten Sie es deinstallieren:

1. Klicken Sie dazu auf den **Start**-Button und wähle **Systemsteuerung**, dann **Software**. Suchen Sie in der Liste nach **WW2Total** und klicken Sie darauf zum deinstallieren.
2. Um das Spiel nach der Deinstallation erneut zu installieren, gehen Sie wie im Abschnitt *Installation des Spiels* beschrieben vor.

Wichtiger Hinweis: Es wird dringend empfohlen, das Spiel nicht manuell zu deinstallieren, da dadurch möglicherweise einige zum Spiel gehörige Dateien nicht korrekt entfernt werden. Es ist normal, dass durch den Spieler erstellte Dateien wie gespeicherte Spielstände, Wiederholungen oder andere spielspezifische Dateien auch nach der Deinstallation auf dem Computer erhalten bleiben. Sollen diese Dateien ebenfalls nach der Deinstallation entfernt werden, löschen Sie diese einfach so, wie Sie auch sonst Dateien von ihrem Computer löschen.

1.8. Vor dem Spielstart

Manchmal können Programme, die auf ihrem System laufen, Ressourcen beanspruchen, die das Spiel benötigt, um ordnungsgemäß zu laufen. Diese Programme sind nicht alle direkt sichtbar, und viele werden automatisch beim Starten des Computers geladen. Es gibt zahlreiche Programme, so genannte "Hintergrundanwendungen", die immer auf Ihrem System ausgeführt werden. In seltenen Fällen können diese einen Absturz des Spiels herbeiführen.

Wichtiger Hinweis: Wenn Sie diese "Hintergrundanwendungen" schließen, um ihr System für das Spiel zu optimieren, dann stehen sie nach Beendigung nicht mehr zur Verfügung. Achten Sie also darauf, diese Hintergrundanwendungen nach dem Spielen wieder zu aktivieren, indem Sie den Computer neu starten.

Antivirus- und Systemchutz-Programme

Wenn auf ihrem System, wie grundsätzlich empfohlen, ein Antivirus- oder Systemchutz-Programm (wie z.B. eine Firewall bei Multiplayer-Spielen) läuft, sollten Sie diese beenden bzw. Deaktivieren, bevor Sie spielen. Dazu klicken Sie mit Rechts in der Windows-Taskleiste auf das Programmicon und wählen **Schliessen**, **Deaktivieren** oder die entsprechende Option.

Allgemeine Hintergrundanwendungen schliessen

Sobald die Antivirus- und Systemchutz-Programme deaktiviert sind, sollten Sie alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden, da sie manchmal Probleme bei der Installation oder beim Spielen verursachen können.

Windows 98/ME

1. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten **Strg+Alt+Entf**. Das Fenster ANWENDUNG SCHLIESSEN sowie eine Liste aller Hintergrundanwendungen, die derzeit auf deinem Computer laufen, erscheint.
2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, klicken Sie auf den Namen in der Liste und dann auf den Button **Task Beenden**.
Hinweis: Es ist wichtig, dass Sie die Hintergrundanwendungen **Explorer** und **Systray** NICHT SCHLIESSEN, da diese unerlässlich sind, damit Windows korrekt arbeitet. Alle anderen Hintergrundanwendungen können beendet werden.
3. Das Fenster Anwendung schließen wird geschlossen, und die Anwendung ist beendet. Wiederholen Sie diesen Vorgang, um auch alle anderen Hintergrundanwendungen zu schließen.

Windows 2000 / XP Professional

1. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten Strg+Alt+Entf. Das Fenster Windows-Sicherheit erscheint.
2. Klicken Sie nun auf Task-Manager. Im Fenster Task-Manager beenden Sie eine Hintergrundanwendung, indem Sie in der Registerkarte Anwendung zuerst auf ihren Namen in der Liste und anschließend auf Task beenden klicken.
Hinweis: Je nach Computereinstellungen erscheint bei einigen Windows 2000/XP-Professional-Benutzern nach dem Drücken von Strg+Alt+Entf direkt das Fenster Windows-Sicherheit, so dass sofort auf den Task-Manager zugegriffen werden kann.

Windows XP Home

1. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten Strg+Alt+Entf. Das Fenster Task-Manager erscheint.
2. Im Fenster Task-Manager beenden Sie eine Hintergrundanwendung, indem Sie in der Registerkarte Anwendungen zuerst auf ihren Namen in der Liste und anschließend auf Task beenden klicken.
Wichtiger Hinweis: Denken Sie daran, dass Sie beim nächsten Neustart ihres Computers alle Hintergrundanwendungen, die Sie geschlossen haben, wieder aktivieren.

1.9. Spielstart

Nach der Installation drücken Sie auf **START** und dann **Programme**. Wählen Sie **WW2Total** aus der Liste. Beim **erstmaligen Programmstart** können Sie zwischen **englischer** und **deutscher Sprache** wählen (siehe Bild rechts, wobei dies später auch über das *Options-Menü* wieder geändert werden kann).



Bei dem *gratis Strategiespiel* können Sie im nachfolgenden Menü (links) Ihren Lizenzschlüssel (in das goldenfarbene Feld unter **Lizenz-Schlüssel**) und Namen (in das Feld unter **Benutzer-Name**) entsprechend den Angaben, welche Sie mit dem Bestellbestätigungs-E-Mail des *Deluxe Spieles* erhalten haben, korrekt eingeben. Haben Sie keine gültigen Informationen, können Sie nur über den **'Weiter'**-Knopf *das gratis Strategiespiel* starten.



Nachfolgend erscheint das Haupt-Menü (siehe rechts), in dem Sie die sich für ein **Einzelspiel**, die Teilnahme an einer bestehenden **Mehrspieler-Partie**, die Erstellung einer **Mehrspieler-Partie**, die Einstellungen von diversen **Optionen** oder das **Programm beenden** entscheiden können. Es werden nachfolgend alle Auswahlmöglichkeiten ausführlich beschrieben.



1.10. Ein Spiel einrichten



Bevor Sie ein Spiel starten, sollten Sie unter **OPTIONEN** die allgemeinen Einstellungen optimieren.

Unter **Bildschirmauflösung** wählen Sie bitte eine für Sie geeignete Bildschirmauflösung (auf schwächeren Rechnern sollte in der Regel eine kleinere Auflösung ausgewählt werden).

Die **Kamerageschwindigkeit** (links langsam, rechts schnell) bestimmt, wie schnell Sie die Kamera über die strategische 3D-Weltkarte bewegen können.

Die **Einheitengeschwindigkeit** bestimmt wie schnell die Züge der Einheiten auf der strategischen 3D-Weltkarte erfolgen.

Die **Anzeigedauer Info-Boxen** bestimmt die Dauer der Anzeige von Ereignis-Informationen oder Startknöpfen für Befehlsphasen während des strategischen Spieles. Bei Einstellungen weiter links werden diese Boxen nur kurz eingeblendet und müssen nicht immer per Mausklick geschlossen werden.

Der **Zeitfaktor animierte Schlachten** stellt ein, wie lange und wie viele Effekte und Geräusche während Schlachten auf der strategischen Weltkarte angezeigt werden. Eine Einstellung weiter links reduziert die Dauer dieser Schlachten.

Der **Produktionspunkte-Bonus** bestimmt die Produktionspunkte (PP), welche die Nationen erhalten, die von der *künstlichen Intelligenz (KI)* gespielt werden. In der Mitte haben diese Nationen die gleichen Bedingungen zum Erhalt von Produktionspunkten wie Staaten, welche von menschlichen Spielern geführt werden. Ganz links erhalten die KI-Nationen nur 50%, ganz rechts 150% der normalen PP's.

Unter **Sprache** können Sie zwischen deutscher und englischer Sprache wechseln.

Unter **Ego-Shooter**-Schlacht können die gleichnamigen Shooter-Schlachten während des Spieles aktiviert oder grundsätzlich deaktiviert werden können. Diese Option ist für Spieler, welche sich nur auf das strategische Spiel konzentrieren möchten oder schneller und ohne Shooter-Action spielen möchten.

Unter **Lautstärke** bestimmen Sie bitte die Lautstärke der Sound-Effekte, Musik usw. während des Spieles.

Mit **Übernehmen** beenden Sie das Optionen-Menü und die neuen Einstellungen werden übernommen.

1.10.1. Einzelspieler – neues Spiel

Falls Sie alleine (oder mit mehreren Mitspielern **an einem PC** – siehe nachfolgendes 'Hot Seat') gegen Computer-Gegner antreten möchten, wählen Sie bitte die Option '**Einzelspieler**'. Im Menü können Sie dann entweder einen gespeicherten Spielstand laden (siehe nachfolgend 'Gespeichertes Spiel') oder eine neue Partie eröffnen. Dazu wählen Sie zuerst das **Szenario aus** und anschliessend durch Mausklick auf Flaggen eine oder auch mehrere der spielbaren **Nationen** (in der freien Edition ist nur eine eingeschränkte Nationenauswahl möglich).



Wird **keine Nation ausgewählt**, so startet nach einer weiteren Bestätigung ein Spiel bei dem die KI (*Künstliche Intelligenz*) alle Nationen spielt und man zusehen kann. Als Nebeneffekt wird die KI dabei auch noch weiter trainiert, d.h. diese verbessert sich. **Das KI-Spiel kann durch drücken der [RETURN]-Taste während der Befehlsphase unterbrochen werden.**

Ihre **aktuelle Auswahl** wird unterhalb der Flaggen ausgegeben.

Durch klick auf den Knopf '*Start*' wird das vorbereitete Spiel erstellt und gestartet, durch klick auf '*Abbruch*' wird das Menü verlassen.

1.10.2. 'Hot Seat'-Sitzung

Sie können auch mit **mehreren Personen an einem PC** das Spiel als '*Hot Seat*'-Sitzung spielen. Dabei gehen Sie genauso vor wie zuvor beschrieben und wählen alle Nationen aus, die von Ihnen und ihren Mitspielern gespielt werden sollen. Während des Spieles gibt dann jeder Spieler seine Befehle nacheinander für seine Nation(en) ein, während das Ergebnis von allen Spielern gleichzeitig am Computer mitverfolgt werden kann.

Allerdings sind bei einer '*Hot Seat*'-Sitzung keine '*Ego-Shooter-Schlachten*' (Echtzeit-Kämpfe im Ego-Shooter-Modus) sinnvoll, da nur ein Spieler seine Einheiten steuern kann.

1.10.3. Mehrspieler – Partie einrichten



Um mit mehreren Mitspielern in einem lokalen Netzwerk (LAN) oder über das Internet per TCP/IP-Verbindung eine Partie zu beginnen, wählen Sie *'Leite Mehrspieler'* im Hauptmenü.

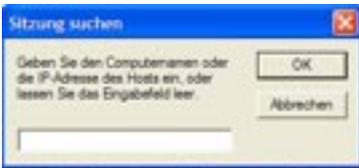
Im nun aufgerufenen Menü wählen Sie zwischen den Spieltypen *'Neues Spiel'* und *'Gespeichertes Spiel'*. Anschließend bestimmen Sie die maximale Anzahl der Mitspieler und ihre eigene Spielposition (Nation). Über den Knopf *'Erstelle'* wird die Partie eingerichtet.

Anschließend erscheint der Spielname der

erstellten Partie im oberen Bereich des Bildschirms. Nun sollten Sie den angeschlossenen PC's einige Zeit geben, sich bei dem Spiel anzumelden. Hat sich ein Spieler ihrer Partie angeschlossen, wird die Fahne des von diesem gewählten Nation leicht durchsichtig und die Anzahl der angemeldeten Spieler und Spielpositionen wird bei den Informationen weiter unten angegeben. Sind alle Spieler angemeldet oder haben Sie lange genug gewartet, können Sie das Spiel durch klick auf den nun sichtbaren *'Start'*-Knopf (siehe rechts) beginnen.



1.10.4. Mehrspieler – an Partie teilnehmen



Wählen Sie *'Mehrspieler-Teilnahme'* im Hauptmenü, um an einer Partie teilzunehmen. Zuerst werden alle möglichen Netzwerk-Verbindungen überprüft. Links oben erscheint dann ein kleines Menü, indem Sie die IP-Adresse des Servers eingeben sollten (z.B. 192.168.2.2). Die IP-Adresse sollten Sie von dem Spieler, welcher die Partie einrichtet und somit der Server ist, zuvor erhalten. Dies ist zwingend notwendig bei Verbindungen über das Internet.



Anschließend

erscheint eine Auflistung der zur Auswahl stehenden Parteien mit ihrer Beschreibung (neues oder gespeichertes Szenario, maximale Anzahl der Spieler, Nation des Servers, Datum des Spielzuges bei gespeichertem Spielstand, besetzte und maximale Plätze).

Um an einer Partie teilzunehmen, müssen Sie zuerst eine Nationen-Flagge anklicken (dies darf nicht die schon ausgewählte Nation eines anderen Spielers sein).

Nun wird eine Verbindung zum Server aufgebaut.

Ist ihre ausgewählte Nation schon vergeben, so werden

Sie wieder vom Server aus der Partie entfernt und Sie müssen sich mit einer anderen Nation neu anmelden.



Haben Sie sich erfolgreich angemeldet, so werden die Fahnen aller besetzten Nationen leicht durchsichtig dargestellt und Sie erhalten darunter Informationen zu der Partie.

Nun müssen Sie warten bis der Server die Partie startet oder durch anklicken des Knopfes '*Abbruch*' können Sie die Partie und das Menü verlassen.

Wichtig: bei Mehrspieler-Partien sollten so wenig Hintergrundanwendungen wie möglich laufen. So können z.B. Virenschanner, Browser und Player (Windows-Media-Player, Realplayer) zu Problemen und Abstürzen führen !

Wie erfahre ich die eigene IP-Adresse als Spielleiter (Host,Server) im

Lokalen Netzwerk:

Drücken Sie den Button *START* und öffnen *SYSTEMSTEUERUNG*. Dann *NETZWERKVERBINDUNGEN* und die entsprechende LAN-Verbindung öffnen. Dann das *INTERNETPROTOKOLL (TCP/IP)* öffnen. Dort kann die IP-Adresse abgelesen werden oder festgelegt werden (z.B.: 192.168.2.3).

Internet:

Wenn Sie Online sind, besuchen Sie eine der folgenden Webseiten:

<http://www.wieistmeineip.de/>

<http://www.meineip.de/>

<http://meineipadresse.de/>

Dort wird jeweils ihre IP-Adresse leicht erkennbar angegeben. Teilen Sie diese Adresse nun per E-Mail, Telefon oder Chat (z.B. über ICQ) den Spielpartnern mit, damit diese sich bei Ihnen einloggen können.

1.10.5. Gespeichertes Spiel



Sie können auch zuvor gespeicherte Spiele fortsetzen.

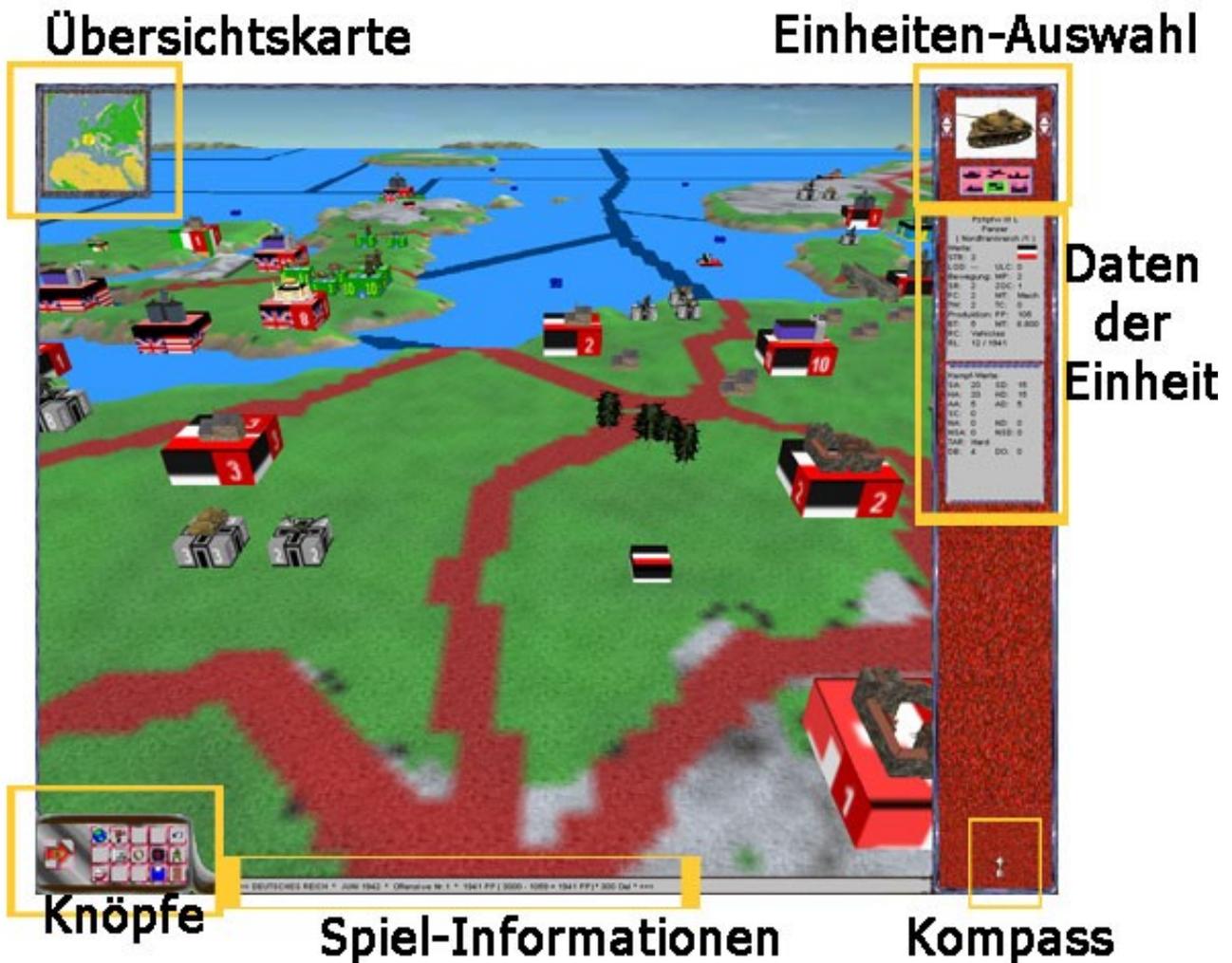
Dabei können Sie das **letzte Spiel** oder eines von bis zu neun anderen durch Klick auf die linken Knöpfe auswählen. Zur Information wird bei jedem Spielstand das Szenario, die aktive Nation während des Speicherns mit ihrer Flagge, die Anzahl der Spieler, das historische Datum des Spielzuges und der Spieltyp angegeben.

Durch klick auf den Knopf '*Laden*' wird der Spielstand geladen und das Spiel fortgesetzt. Der Knopf '*Abbruch*' bringt Sie wieder zum vorhergehenden Menü zurück.

2. DAS STRATEGISCHE SPIEL

2.1. Der Spielbildschirm

Der Spielbildschirm ist in folgende Teile gegliedert:



2.1.1. Übersichtskarte

Links oben befindet sich eine kleine Übersichtskarte des Spielbereiches. Durch Klick auf einen Punkt auf dieser Karte wird die Kamera über diesen Punkt auf der 3D-Welt platziert.

2.1.2. Einheiten-Auswahl

Durch Klick auf eine Einheit oder Gebäude in der 3D-Welt wird ein Bild von dieser oben rechts angezeigt. Sie können aber auch durch Klick auf die *Hoch/Herunter-Knöpfe* links und rechts des Einheiten-Bildes die nächste / vorhergehende Einheit in der Provinz bzw der nachfolgenden / vorhergehenden Provinz anwählen.

Durch Klick auf eines der *Selektions-Symbole* unter dem Einheiten-Bild können Sie die angewählten Einheiten eingrenzen. Von links nach rechts und oben nach unten sind dies **Landeinheiten** (Panzer-Symbol), **Flugzeuge** (Flugzeug-Symbol), **Schiffe** (Schiffs-Symbol), **Städte** (Haus-Symbol), **alle Einheiten** (Flaggen-Symbol), **Fabriken** (Fabrik-Symbol).



Die aktive Auswahl ist mit **grünem Hintergrund**.



2.1.3. Daten der Einheit

Für die ausgewählte Einheit werden darunter alle wichtigen Daten angezeigt. Diese sind:

- Name** (im Beispiel links der deutsche Jäger *Messerschmitt Bf109 G 'Gustav'*)
- **Einheiten-Typ** (in diesem Fall *ein Jäger*, was ein Flugzeug ist).
- Provinz** (hier in *West-Deutschland* als 2. Einheit)
- Die **Flagge** zeigt die Nation (Spieler) an.

Werte:

-**STR:** Anzahl der Einheiten dieses Typs (*hier 2 Stück, was auch die Zahl auf der Einheiten-Box auf der 3D-Welt angibt*).

-**LOD:** wenn verladen, auf welcher Einheit (*hier nicht verladen = '---'*).

-**ULC:** verbrauchte Ladekapazität von eingeladenen Einheiten (*hier Null, da ein Jäger auch nichts laden kann*).

Bewegung:

-**MP:** Bewegungsreichweite (*hier 4 Provinzen*).

-**SR:** Angriffsreichweite (*hier 2 Provinzen*).

-**ZOC:** Reaktionsreichweite bei feindlichen Angriffen in der Nähe (*hier bis zu einer Provinz Entfernung*)

- **FC:** Treibstoffverbrauch (Öl) je Provinz Bewegung.

-**MT:** Bewegungsart (*hier 'Air' = Luf*)

-**TW:** Transportgewicht (*hier 2 für das Einlanden in andere Einheiten, z.B. Transportschiffe*)

-**TC:** Transportkapazität (*hier Null – Transportschiffe und Flugzeugträger haben immer eine Transportkapazität*).

Produktion:

-**PP:** Kosten an Produktionspunkten (*PP, hier 150*)

-**BT:** Bauzeit in Runden = Monaten (*hier 5 Monate*)

-**MT:** Instandhaltungskosten je Runde (*hier 22,5 PP*)

-**RC:** Forschungsklasse (*hier 'Fighters' = Jäger*)

-**RL:** Forschungsstufe Monat/Jahr (*hier November 1941 = 11/1941*)

-**EU:** Summe der insgesamt bei dieser Nation vorhandenen Einheiten dieses Typs.

Kampfwerte:

-**SA:** Soft-Attack (bei eigenem Angriff gegen ungepanzerte Landeinheiten, wie Infanterie)

-**SD:** Soft-Defence (in der Verteidigung gegen ungepanzerte Landeinheiten)

-**HA:** Hard-Attack (bei eigenem Angriff gegen gepanzerte Landeinheiten, wie Panzer)

-**HD:** Hard-Defence (in der Verteidigung gegen gepanzerte Landeinheiten)

-**AA:** Air-Attack (bei eigenem Angriff gegen Flugzeuge)

-**AD:** Air-Defence (in der Verteidigung gegen Flugzeuge)

-**SC:** Strategischer Angriff (gegen Fabriken)

-**NA:** Naval Attack (bei eigenem Angriff gegen Überwasserschiffe, wie Schlachtschiffe, Frachter)

-**ND:** Naval Defence (in der Verteidigung gegen Überwasserschiffe)

-**NSA:** Naval Sub Attack (bei eigenem Angriff gegen U-Boote).

-**NSD:** Naval Sub Defence (in der Verteidigung gegen U-Boote).

-**TAR:** Ziel-Typ (*'Target', hier 'Air' = Lufziel*).

-**DB:** Widerstandsfähigkeit (*wieviele Treffer kann die Einheit überstehen, bevor sie vernichtet ist – hier zwei Treffer*)

-**DO:** Ausweichchance (*Beweglichkeit und Manövrierfähigkeit zum Ausweichen eines feindlichen Angriffs in der Schlacht – hier 20%*).

2.1.4. Knöpfe

Unten links befinden sich eine Reihe von Knöpfen für verschiedene Aktionen:



Go: beendet die aktuelle Zugphase und startet die nächste.



Platziert die Kamera über der eigenen Hauptstadt.



Wechselt zwischen freien und fixem Kamera-Modus.



Macht die letzte Befehls-Aktion rückgängig ('Undo'-Funktion).



Öffnet das Produktionsmenü-Fenster um jederzeit alle neuen Einheiten mit Fertigstellungszeitpunkt und Produktionsort nachsehen zu können.



Öffnet das Forschungsmenü-Fenster um jederzeit den Stand der Forschung in den einzelnen Kategorien überprüfen zu können.



Öffnet das Politikmenü-Fenster um jederzeit den Stand der Beziehungen zu anderen Staaten kontrollieren zu können.



Öffnet den Einheiten-Betrachter um jederzeit alle 3D-Einheiten mit ihren Daten im Spiel ansehen zu können. Auch können von dort weitere Informationen (z.B. Geschichte, technische Daten, Fotos) über die ausgewählte Einheit online aufgerufen werden.



Startet ein neues Fenster indem dieses Regelheft als Hilfe während des Spieles angezeigt wird.



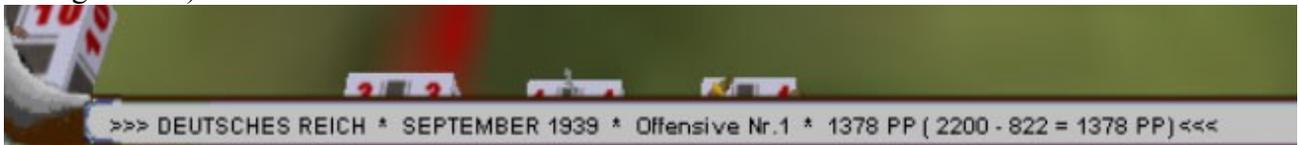
Wechselt zum Menü zum Speichern des Spielstandes.



Verlässt das aktuelle Spiel (*Achtung: ohne zu Speichern !*)

2.1.5. Spiel-Informationen

Hier werden aktuelle Spiel-Informationen wiedergegeben, wie z.B. die aktive Spieler-Nation, Spiel-Monat und Jahr, Runden-Phase, vorhandene Produktions-Punkte (PP), aktueller monatlicher Zugang an PP, Verbrauch durch Instandhaltung von Einheiten und somit aktuell je Runde verfügbare PP).



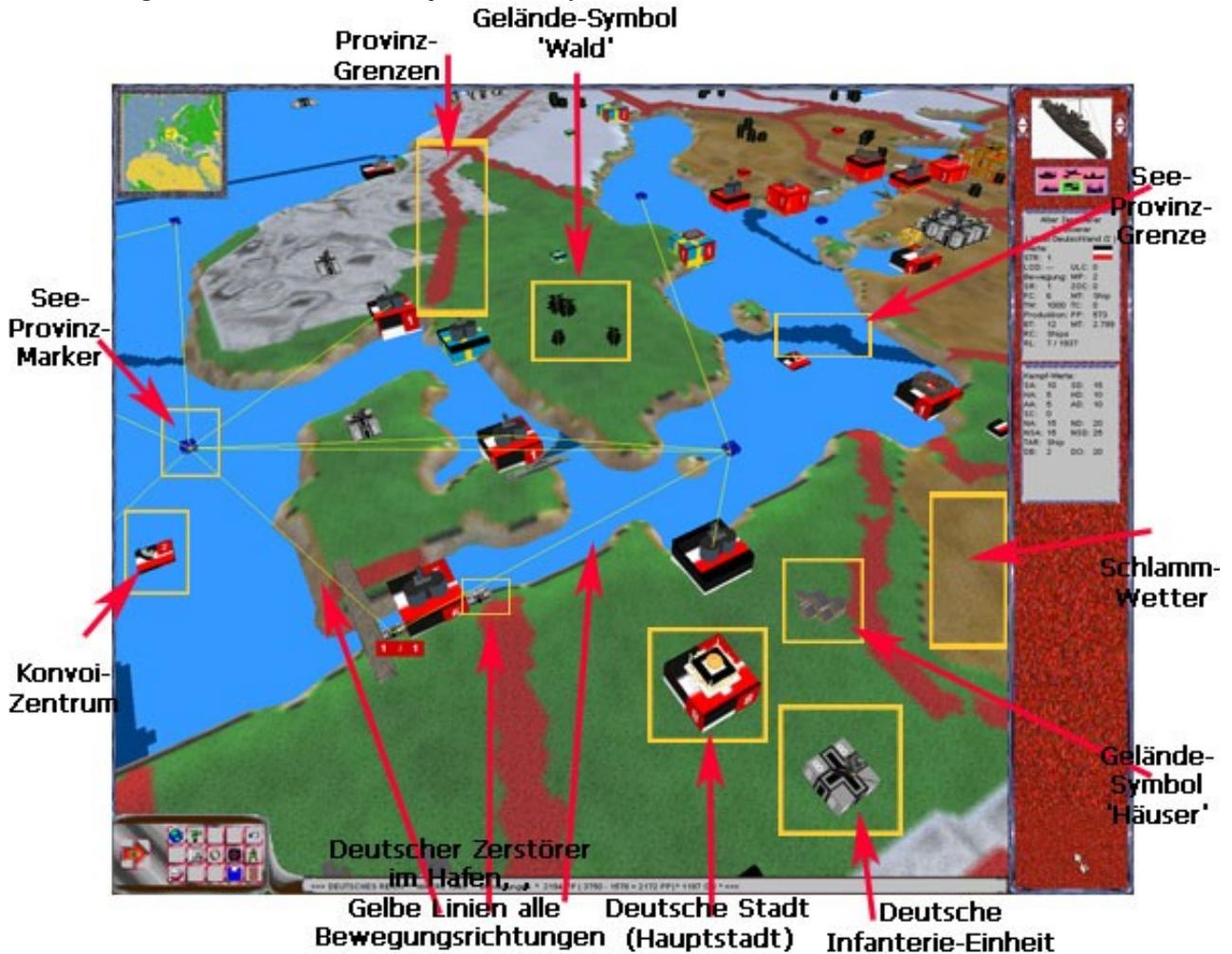
2.1.6. Kompass

Der Kompass-Pfeil zeigt jeweils in **Richtung Norden**.

2.2. DIE 3D-WELT

Der grösste Teil des Spiel-Bildschirmes wird von der 3D-Karte der Welt eingenommen. Diese ist zoombar und bei deaktivierung der festen Kamera-Ansicht auch weitgehend frei beweglich. Bei Annäherung an die Oberfläche wird der Kamerawinkel abgeflacht als würde der Spieler auf der Welt gehen und bei maximaler Entfernung ist die Ansicht direkt von oben auf die Welt, wie bei einer Betrachtung einer normalen Karte.

In der Welt gibt es verschiedene Objekte und Symbole:



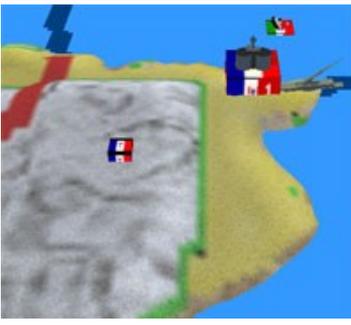
2.2.1. Land-Provinz-Grenzen

Land-Provinz-Grenzen werden mit roten Linien auf der Karte dargestellt.

2.2.2. Gelände

Das **Gelände** wird durch folgende Symbole in den Provinzen dargestellt:

Gelände	Beispiel – Symbol	Beschreibung	Bewegung ***: <i>unmöglich</i>		Angriff / Verteidigung	
Meer		Meer wird durch hellblaue Tönung dargestellt. Jede See-Provinz hat einen <i>blauen</i> Marker in der Mitte, sofern sich darauf keine Schiffe befinden (wie im Beispiel links).	Foot	***	Luftangriff	- / -
			Mot	***	Artillerie	- / -
			Mech	***	Infanterie	- / -
					Motorisiert	- / -
					Mechan.	- / -
Offen		In Provinzen mit weitgehend <i>offenem Gelände</i> befindet sich keines der nachfolgend in der Liste gezeigten Spezial-Symbole.	Foot	-	Luftangriff	- / -
			Mot	-	Artillerie	- / -
			Mech	-	Infanterie	- / -
					Motorisiert	- / -
					Mechan.	- / -
Wald		Provinzen mit vielen <i>Waldgebieten</i> sind durch kleine Bäume markiert.	Foot	-	Luftangriff	-30/-10%
			Mot	-0,5	Artillerie	-20/-10%
			Mech	-	Infanterie	0/+10%
					Motorisiert	-30/-20%
					Mechan.	-20/-10%
Gebirge		Gebirge oder <i>stark hügelige</i> Provinzen werden durch verschneite (weisse) oder graue Geländeerhebungen markiert, wie im Beispiel links die Karpaten auf dem Balkan.	Foot	-0,25	Luftangriff	-20/-10%
			Mot	-0,5	Artillerie	-30/-10%
			Mech	-0,5	Infanterie	0/+20%
					Motorisiert	-30/-10%
					Mechan	-30/-20%

Gelände	Beispiel – Symbol	Beschreibung	Bewegung ***: unmöglich		Angriff / Verteidigung	
Wüste		Wüste wird in sandfarbe dargestellt und zusätzlich mit Kamelen in der Provinz symbolisiert.	Foot	-	Luftangriff	+20/+10%
			Mot	-	Artillerie	+10/+20%
			Mech	-	Infanterie	-20 /-10%
					Motorisiert	0 /+0%
					Mechan	+30/+20%
Wüsten-Gebirge		Wüsten-Gebirge wird in sandfarbe Flächen im Flachland und zusätzliche weiß-graue Gebirgs-Erhebungen angezeigt.	Foot	-0,25	Luftangriff	-10/+0%
			Mot	-0,5	Artillerie	-20 /-10%
			Mech	-0,5	Infanterie	-20 /+10%
					Motorisiert	-20/+0%
					Mechan	-10/-10%
Urwald, Sumpf		Urwald oder Sumpfübgebiete werden durch Palmen symbolisiert.	Foot	-0,25	Luftangriff	-30/-10%
			Mot	-1	Artillerie	-30/-20%
			Mech	-0,5	Infanterie	-10/+10%
					Motorisiert	-40/-30%
					Mechan	-30/-20%
Ewiges Eis		Ewiges Eis wird durch ständige, weisse Färbung symbolisiert (wie links im Beispiel Grönland).	Foot	0	Luftangriff	-10/ 0%
			Mot	-0,5	Artillerie	-10/0%
			Mech	0	Infanterie	-10/ 0%
					Motorisiert	-20/-10%
					Mechan	-/-
Verstädterung		Verstädterung (hohe Besiedlungsdichte, sehr gute Infrastruktur) wird durch kleine Häuser in der Provinz angezeigt.	Foot	0	Luftangriff	0/ 0%
			Mot	+0,5	Artillerie	-10/ 0%
			Mech	+0,5	Infanterie	0 /+10%
					Motorisiert	-10/ 0%
					Mechan	-20/-10%

Das **Gelände der Provinz** kann auch durch anklicken einer dortigen Stadt oder des Provinz-Markers in der rechten Spalte (Einheiten-Daten) nachgeprüft werden.

2.2.3. Wetter und Klima



Das Wetter wird durch unterschiedliche Färbung des Bodens in den Provinzen dargestellt:

Das hauptsächliche **Sommerwetter von Mai bis September** wird durch hellgrüne Farben (blauer Rahmen) in Mitteleuropa und durch hellgelbe Sandfarbe (oranger Rahmen) für die Wüsten in Nordafrika angezeigt.



Die **Schlammperiode im Herbst (Oktober) und Frühjahr (März bis April)** in Osteuropa, wird durch *braune Tönung* (im gelben Rahmen) angezeigt. Das **Regenwetter (November bis Februar)** in Westeuropa wird durch eine etwas dunklere, grüne Farbe (im grünen Rahmen) dargestellt. Im blauen Rahmen wird der **Frost** durch weißen Schnee markiert.



Im **Winter von Dezember bis Februar** ist das gemischte **Schnee-Regen-Wetter**, vor allem in Mittel- und Nordwest-Europa, aber auch in der Ost-Türkei in braun-weißer Farbe (blauer Rahmen) zu beachten. Dazu der **Frost** in weißer Farbe (gelber Rahmen) in Osteuropa, das **Regenwetter** in Süd-Europa (grüner Rahmen) sowie ebenfalls das **Regenwetter** in Teilen den Wüste in dunkel-gelber Farbe (im roten Rahmen).

Das **aktuelle Wetter für eine Provinz** kann auch durch anklicken einer dortigen Stadt oder des Provinz-Markers in der rechten Spalte (Einheiten-Daten) nachgeprüft werden.

Auswirkungen des Wetters auf Bewegung und Kampf (zusätzlich zum Gelände):

<i>Bewegungsart</i>	<i>Regen</i>	<i>Schlamm</i>	<i>Schnee-Regen</i>	<i>Schnee-Frost</i>
<i>Foot (Fußtruppen)</i>	-	-0,5	-	-0,25
<i>Mot (motorisierte)</i>	-	-1	-0,5	-0,5
<i>Mech (mechanisierte)</i>	-	-0,5	-	-
<i>Air (Flugzeuge)</i>	-	-0,25	-	-0,5
<i>Kampftart</i>				
<i>Luftkampf (Angriff/Verteidigung)</i>	-30% / -20%	-30% / -20%	-30% / -20%	-40% / -30%
<i>Luftangriff (Bodenziele/Flugabwehr)</i>	-30% / -20%	-30% / -20%	-40% / -20%	-50% / -30%
<i>Artillerie (Angriff/Verteidigung)</i>	-10% / -	-20% / -10%	-10% / -	-20% / -10%
<i>Infanterie (Angriff/Verteidigung)</i>	-10% / -	-10% / -	-10% / -	-10% / -
<i>Motorisiert (Angriff/Verteidigung)</i>	-30% / -10%	-30% / -20%	-30% / -20%	-40% / -40%
<i>Mechanisiert (Angriff/Verteidigung)</i>	-20% / -10%	-20% / -10%	-30 % / -20%	-30% / -30%
<i>Strategischer Angriff (Fabriken)</i>	-20%	-20%	-30%	-30 %

Hinweis:

Bei Kämpfen in Provinzen mit **Schnee-Frost-Wetter** haben **russische Einheiten** einen zusätzlichen **Kampfbonus von 10%**.

2.2.4. Provinz-Marker und Stadt-Boxen

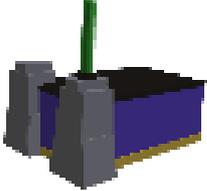
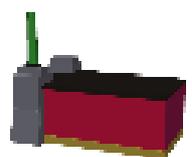
Provinz-Marker und Stadt-Boxen können angeklickt werden, um in der rechten Spalte der Einheiten-Daten Informationen über diese zu erhalten. Einheiten des Verteidigers befinden sich jedoch zumeist auf dem Provinz-Marker. Die Provinz-Marker und Stadt-Boxen der Provinz werden mit den Flaggen der kontrollierenden Spieler markiert:



Hinweis: Provinzen können über mehr als eine Stadt verfügen, während unwirtschaftliche Provinzen über keine Stadt verfügen und nur von Flugzeugen überflogen werden können.

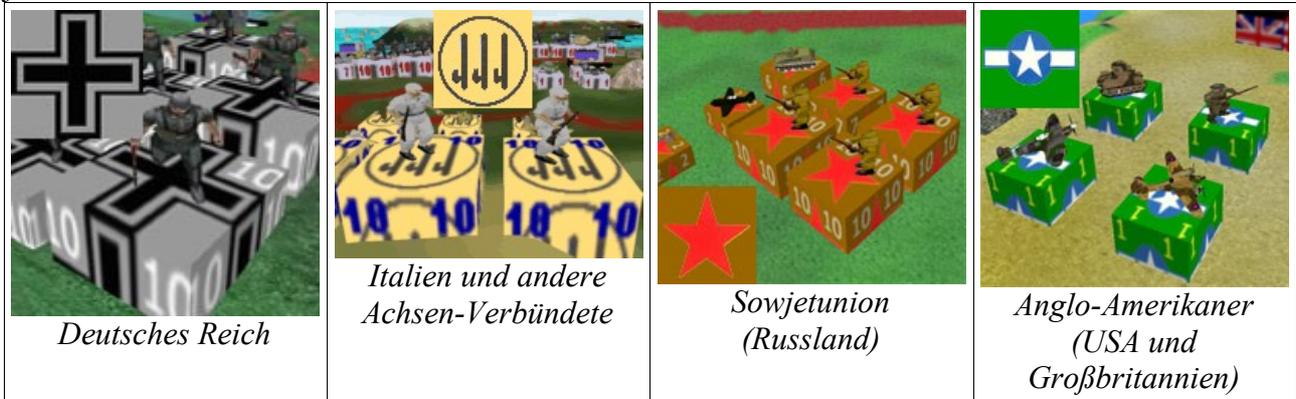
2.2.5. Gebäude

Jede Stadt verfügt über **ein Gebäude**, welche meistens spezielle Funktionen erfüllen:

 <p>Fabrik I: hier können alle Einheiten bis zu einer bestimmten Menge und Baukosten-Summe hergestellt werden.</p>	 <p>Fabrik II: bei ausreichendem Fortschritt in der Entwicklung von Massenproduktions-Techniken werden Fabriken I auf II aufgerüstet, wodurch alle Einheiten 20% billiger werden.</p>	 <p>Fabrik III: bei noch weiterem Fortschritt werden Fabriken der Stufe II auf die Stufe III aufgerüstet, wodurch alle Einheiten 33,3% billiger werden und auch mehr hergestellt werden können.</p>	 <p>Barracken: hier können einige einfache Einheiten (vor allem Infanterie und Kanonen) hergestellt werden. Allerdings wirkt sich hier kein Fortschritt in der Massenproduktion aus.</p>
 <p>Hafen: In Häfen können Schiffe anlegen und sind hier vor Angriffen feindlicher Schiffe sicher. Ausserdem können dadurch in Fabriken, welche sich in einer Provinz mit einer Hafen-Stadt befinden, Schiffe gebaut werden.</p>	 <p>Festung: Diese erhöht die Widerstandsfähigkeit der verteidigenden Einheiten in der Provinz, was sich insbesondere bei Infanteristen (Verdoppelung !) auswirkt.</p>	 <p>Haus: Die Stadt verfügt über keine besonderen Eigenschaften.</p>	 <p>Ölfeld: eine Ölpumpe fördert je Spielzug 80 Einheiten Öl (Treibstoff).</p>
 <p>Palast: Durch einen Palast werden die Hauptstädte markiert, welche für den Sieg im Spiel erobert werden müssen.</p>	<p>Die meisten Städte haben Siegpunkte (VP), welche bei den Einheiten-Daten (rechts auf dem Bildschirm) nach dem Anklicken angezeigt werden. Die Anzahl der in eigenen Städten kontrollierten Siegpunkte ist der Faktor für die monatlichen Produktionspunkte (PP) !</p>		

2.2.6. Einheiten

Die **Einheiten** der verschiedenen Spieler-Nationen sind mit unterschiedlichen Symbolen auf der Einheiten-Box markiert. Dabei gibt die Zahl (und auch Grösse der Einheit) auf der Box die Menge der Einheiten an (bis zu 10 Stück je Box), während das Modell den Typ der Einheit darstellt. In jeder Provinz können sich bis zu 16 Einheiten-Boxen befinden.



2.2.7. Blockierende Provinzen

Einige durch enge Meeresstraßen getrennte Provinzen können von Landeinheiten ohne größere Probleme überquert werden, sofern sich keine feindlichen Schiffe dazwischen befinden. Solche Stellen werden durch eine Brücke auf der Karte symbolisiert (siehe unten, gelb umrahmt: eine Brücke verbindet Sizilien mit Süd-Italien).

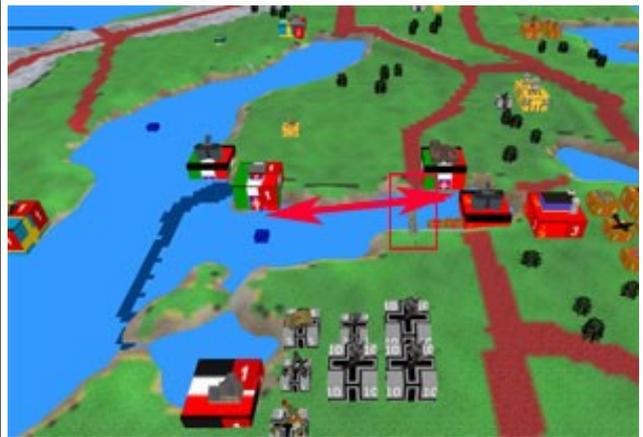
Das Symbol eines Küstengeschützes (rot umrahmt) bedeutet, dass nur eigene oder verbündete Überwasserschiffe von dem Eigentümer der Landprovinz, in welcher diese sich befinden, an dieser Stelle passieren können (U-Boote können die Blockaden durchbrechen, allerdings nicht durch diese angreifen).



Manche **Provinzen blockieren bestimmte Bewegungs-Pfade**, wenn sie von einer feindlichen oder neutralen Nation kontrolliert werden:



Die Kontrolle der **Land-Provinz Dänemark** verhindert, dass fremde Schiffe von der **Westlichen Ostsee** zum **Skagerrak** oder umgekehrt fahren können.



Die Kontrolle über die **Baltischen Staaten** verhindert, dass fremde Schiffe zwischen dem **Finnischen Meerbusen** und dem **Hafen von Kronstadt** in der Provinz **Ingmanland** fahren können.



Die Kontrolle von **Ägypten** verhindert, dass fremde Schiffe zwischen dem **Oestliches Mittelmeer** und dem **Suez-Kanal** fahren können.



Die Kontrolle von **Tunesien** verhindert, dass fremde Schiffe zwischen der **Sizilianischen Strasse** und der **Grossen Syrte** fahren können.
Die Kontrolle von **Sizilien** verhindert, daß fremde Schiffe zwischen der **Sizilianischen Strasse** und dem **Ionischen Meer** fahren können.
Die Kontrolle von **Süd-Italien** verhindert, daß fremde Schiffe zwischen dem **Ionischen Meer** und der **Adria** fahren können.



Die Kontrolle der **West-Türkei** verhindert, dass fremde Schiffe zwischen der **Aegaeis** und dem **Schwarzes Meer** fahren können.
Die Kontrolle über das **Schwarze Meer** verhindert, dass fremde Landeinheiten zwischen der **Krim** und **Süd-Rusland** ziehen können.



Die Kontrolle über **Gibraltar** verhindert, dass fremde Schiffe zwischen dem **Golf von Cadiz** und dem **Westlichen Mittelmeer** fahren können.



Die Kontrolle über **Jemen** verhindert, dass fremde Schiffe zwischen dem **Roten Meer** und dem **Golf von Aden** fahren können.



Die Kontrolle über den **Süd-Iran** verhindert, dass feindliche Schiffe in oder aus dem **Persischen Golf** einlaufen können.

2.3. Überblick über die Steuerung

KAMERA		
<i>Aktion</i>	<i>Tastatur</i>	<i>Maus</i>
Schwenk nach vorn (nur bei 'freier' Kamera)	↑	Maus oberer Fensterrand an der linken oder rechten Seite
Schwenk nach links (nur bei 'freier' Kamera)	←	Maus linker Fensterrand in der Mitte
Schwenk nach rechts (nur bei 'freier' Kamera)	→	Maus rechter Fensterrand in der Mitte
Schwenk nach hinten (nur bei 'freier' Kamera)	↓	Maus unterer Fensterrand an der linken oder rechten Seite
Nach vorn in gleicher Höhe bewegen	W	Maus oberer Fensterrand links oder rechts der Mitte
Nach links in gleicher Höhe bewegen	A	Maus linker Fensterrand etwas unter- oder oberhalb der Mitte
Nach rechts in gleicher Höhe bewegen	D	Maus rechter Fensterrand etwas unter- oder oberhalb der Mitte
Nach hinten in gleicher Höhe bewegen	S	Maus unterer Fensterrand links oder rechts der Mitte
Nach vorn Richtung Boden bewegen	Leertaste (Space)	Maus oberer Fensterrand Mitte
Nach hinten Richtung Himmel bewegen	Strg	Maus unterer Fensterrand Mitte
Schnell nach vorne oder zurück bewegen		Scroll-Rad in der Mitte
AUSWAHL / BEWEGUNG		
Einheit oder Gebäude auswählen	Klick auf Einheit - oder - Klick auf Einheiten-Bild rechts oben im Menü (beim durchlaufen der selektierten Kategorie Land-, See- Lufteinheiten, alle Einheiten oder Städte)	

2.4. Befehls-Phasen

Alle Nationen geben alle ihre Befehle **gleichzeitig** in **aufeinanderfolgenden, festgelegten Befehls-Phasen** ab.

Zu Beginn erscheint der Start-Bildschirm der jeweiligen Nation mit Angabe des Zeitraumes, für den die Befehle erfolgen sollen. Dabei wird die Kamera über die Hauptstadt gesetzt.



2.4.1. Offensiven



Als erstes erscheint nun das **Offensiv-Menü**.

Bei jedem Menü werden immer kurz alle wichtigen Funktionen im Menü-Text erläutert.

Bis zu **drei Offensiven** sind je Spielzug (Monat) und Spieler (Nation) möglich, wobei diese zunehmend mehr *Produktionspunkte (PP)* kosten.

Dabei wird eine feindliche und erreichbare Provinz durch **rechtsklick mit der Maus auf eine dortige Stadt** ausgewählt. Es können Provinzen angegriffen werden, welche sich in der **direkten Nachbarschaft einer eigenen Provinz befinden, welche seit mindestens einem Monat (Spielrunde) kontrolliert** wird.

Es erscheint dann über dem Provinz-Marker eine große, sich drehende Kugel mit dem nationalen Einheiten-Symbol (*hier eine italienische Offensive in Nordafrika*):



Eigene Einheiten, welche die Ziel-Provinz nicht erreichen können, werden nun **verdunkelt** auf der Karte angezeigt.

Einheiten, welche sich in einer Provinz befinden, welche erst im letzten Monat (Spielrunde) erobert wurde, können nicht an der Offensive teilnehmen.

Alle anderen, eigenen Einheiten könnten an der Offensive teilnehmen (dies sind auch eventuell auf Frachtschiffen verladene Truppen in einer benachbarten See-Provinz, die eine *Invasion* durchführen könnten).

Durch *links-klick mit der Maus* auf eine dieser Einheiten-Boxen kann man diese auswählen, wobei jeder *links-klick* eine Einheit mehr auswählt (sofern die Box mehrere Einheiten repräsentiert), ein *rechts-klick* eine Einheit dagegen abwählt.

Durch anschließenden *rechts-klick mit der Maus* auf eine Stadt oder Einheit in der Ziel-Provinz wird die entsprechende Menge an Einheiten von der zuvor ausgewählten Box dorthin bewegt.

Hinweis: in einer Offensive eingesetzte Flugzeuge fliegen anschließend wieder zu ihrer Start-Provinz zurück. Dabei kann sich diese jedoch verändern, wenn mehrere Flugzeuge des gleichen Types von verschiedenen Provinzen eingesetzt werden sollten: in diesem Fall fliegen alle Flugzeuge der Einheiten-Box in die Start-Provinz des zuletzt eingesetzten Flugzeuges zurück !

Einen fehlerhaften Zug kann man durch anklicken des *Undo-Knopf* (siehe 2.1.4.) wieder rückgängig machen.

Haben Sie alle Einheiten in die Provinz, auf der die Offensive stattfinden soll, hinbewegt so können Sie durch anklicken des *Go-Knopfes* die Phase beendet und die nächste Offensive oder Folgeaktion (*Unterstützung von Offensiven der Verbündeten*, siehe nachfolgend) wird angekündigt.

Möchten Sie in diesem Zug keine (weiteren) Offensiven mehr durchführen, so drücken Sie sogleich den *Go-Knopf*, ohne eine Provinz mit dem *Offensiv-Marker* zu markieren. Weiterhin wird die Offensiv-Phase auch nur für Spieler angezeigt, deren Nationen sich bereits im Krieg befinden.

2.4.2. Unterstützung von Offensiven der Verbündeten

Als nächstes kommt das Menü **zur Unterstützung von Offensiven der Verbündeten**.

Diese erscheint allerdings nur für Spieler, deren Nationen sich im Krieg befinden und die über Verbündete verfügen, die sich ebenfalls im Krieg befinden und zumindest eine Offensive durchführen möchten. Es kann zudem auch immer nur **eine Offensive von jedem Verbündeten** unterstützt werden. Das Unterstützen von Offensiven von Verbündeten kostet **keine PP**.



Wird der Verbündete von der KI gespielt, oder hat er vor Ihnen seine Befehle während einer *Hot-Seat-Sitzung* eingegeben, oder Sie befinden sich in einer LAN-Partie, so wird die Kamera automatisch über die in Frage kommende Provinz platziert, über der sich die drehende Kugel mit dem Symbol des Verbündeten befindet (*im Beispiel rechts dreht sich der Offensiv-Marker Italiens über Tunesien um vom Verbündeten Deutschland mögliche Unterstützungseinheiten anzufordern*).



In allen anderen Fällen müssen Sie raten oder durch direkte Kommunikation mit ihrem Mitspieler erfahren, wo dieser eine Offensive in diesem Zug starten möchte. Sie können dann durch *rechts-klick* auf eine Stadt in der in Frage kommenden Provinz den Offensiv-Marker des Verbündeten platzieren und hoffen, dass dieser auch wirklich dort angreift. Ihre Einheiten ziehen dann während der *Befehls-Auswertungs-Phase* dann nur in diese Provinz, wenn der Verbündete dort wirklich eine Offensive startet !

Eigene Einheiten, welche die Ziel-Provinz nicht erreichen können, werden nun **verdunkelt** auf der Karte angezeigt. Alle anderen eigenen Einheiten könnten an der Unterstützung der Offensive teilnehmen.

Durch *links-klick mit der Maus* auf eine dieser Einheiten-Boxen kann man diese auswählen, wobei jeder *links-klick* eine Einheit mehr auswählt (sofern die Box mehrere Einheiten repräsentiert), ein *rechts-klick* eine Einheit dagegen abwählt.

Durch anschließenden *rechts-klick mit der Maus* auf eine Stadt oder Einheit in der Ziel-Provinz wird die entsprechende Menge an Einheiten von der zuvor ausgewählten Box dort hin bewegt.

Hinweis: in einer Offensive eingesetzte Flugzeuge fliegen anschliessend wieder zu ihrer Start-Provinz zurück. Dabei kann sich diese jedoch verändern, wenn mehrere Flugzeuge des gleichen Types von verschiedenen Provinzen eingesetzt werden sollten: in diesem Fall fliegen alle Flugzeuge der Einheiten-Box in die Start-Provinz des zuletzt eingesetzten Flugzeuges zurück !

Einen fehlerhaften Zug kann man durch anklicken des *Undo-Knopfes* (siehe 2.1.4.) wieder rückgängig machen.

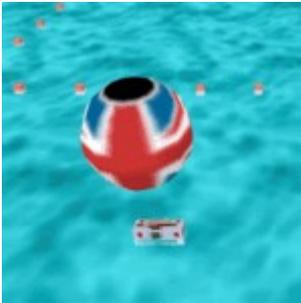
Haben Sie alle Einheiten in die Provinz, in der die Offensive unterstützt werden soll, hineinbewegt so können Sie durch anklicken des *Go-Knopfes* die Phase beendet und eine womöglich weitere Offensive des nächsten Verbündeten unterstützen oder es folgen die *Luft & See-Angriffe*, wie nachfolgend beschrieben.

2.4.3. Luft- & See-Angriffe

Anschliessend erscheint das Menü für **Luft & See-Angriffe**.

Diese kosten im Gegensatz zu *Offensiven* **keine PP**. Allerdings können daran nur Luft- und See-Einheiten teilnehmen.

Die **Ziel-Provinz** für den Luft- oder See-Angriff wird durch *rechts-klick mit der Maus* auf eine feindliche Einheit oder auch eine dortige Stadt ausgewählt. Anschließend wird ebenfalls über dem Provinz-Marker eine sich drehende, große Kugel mit dem eigenen, nationalen Symbol erscheinen:



Eigene Einheiten,

welche die Ziel-Provinz nicht erreichen können, werden nun **verdunkelt** auf der Karte angezeigt. Alle anderen eigenen See- oder Luft-Einheiten

könnten an dem Angriff teilnehmen.

See-Angriffe sind dabei immer nur auf **feindliche See-Einheiten in benachbarten See-Provinzen möglich** während Luft-Einheiten innerhalb ihrer Einsatzreichweite operieren können.

Durch *links-klick mit der Maus* auf eine dieser Einheiten-Boxen kann man diese auswählen, wobei jeder *links-klick* eine Einheit mehr auswählt (sofern die Box mehrere Einheiten repräsentiert), ein *rechts-klick* eine Einheit dagegen abwählt.

Durch anschließenden *rechts-klick mit der Maus* auf eine Einheit oder auch Stadt in der Ziel-Provinz wird die entsprechende Menge an Einheiten von der zuvor ausgewählten Box dorthin bewegt.

Hinweis: in einer Offensive eingesetzte **Flugzeuge** fliegen anschließend wieder zu ihrer Start-Provinz zurück. Dabei kann sich diese jedoch verändern, wenn mehrere Flugzeuge des gleichen Types von verschiedenen Provinzen eingesetzt werden sollten: in diesem Fall fliegen alle Flugzeuge der Einheiten-Box in die Start-Provinz des zuletzt eingesetzten Flugzeuges zurück !

Einen fehlerhaften Zug kann man durch anklicken des *Undo-Knopf* (siehe 2.1.4.) wieder rückgängig machen.

Haben Sie alle Einheiten in die Provinz, in der der Angriff stattfinden soll, hinbewegt, so können Sie entweder *mit rechts-klick* auf eine Einheit oder Stadt in einer anderen, feindlichen Provinz einen weiteren Angriff starten oder durch anklicken des *Go-Knopfes* die Phase beenden.

Die Luft&See-Angriffs-Phase wird nur für Spieler angezeigt, deren Nationen sich bereits im Krieg befinden.



2.4.4. Strategische Bewegungen



Anschließend erscheint das Menü für **Bewegungen**.

Für Nationen, welche sich nicht im Krieg befinden ist dies im übrigen die **erste** Befehls-Phase.

Es können die Einheiten bewegt werden, die noch nicht an einer Offensive oder einem Angriff teilnehmen. Allerdings sind **strategische Bewegungen** nur auf **feindfreie Provinzen** möglich. Dies sind eigene oder Land-Provinzen eines Bündnis-Mitgliedes oder feindliche Land-Provinzen, in denen sich keine feindliche Einheiten befinden. **Schiffe** können sich auf alle See-Provinzen bewegen, die nicht **von einer feindlichen** Flotten kontrolliert werden. Zudem **können U-Boote durch See-Provinzen** mit feindlichen Schiffen **durchziehen** (jedoch nicht dort zum stehen kommen) !

Durch *links-klick* auf eine eigene Einheit werden alle **erreichbaren Ziel-Provinzen mit gelben Linien** verbunden. Weitere *links-klicks* auf die Box wählen mehrere Einheiten (sofern vorhanden) von dieser aus und werden durch die roten Zahlen (x von y) darunter angegeben.

siehe im Bild rechts: die ausgewählte deutsche Panzer-Einheit in der Ost-Ukraine (gelbes Quadrat) kann in eine von sechs anderen deutschen oder verbündete Provinzen (mit roten Quadraten umrahmt) gezogen werden.



Durch *rechts-klick* auf eines der möglichen Ziel werden die ausgewählten Einheiten dorthin bewegt. Der *rechts-klick mit der Maus* kann dabei auf eine Stadt, Einheit oder den (See-) Provinz-Marker in der Ziel-Provinz erfolgen. Erfolgt der *rechts-klick* auf eine Transport-Einheit (z.B. Frachtschiff) und die ausgewählten Einheiten haben ein nicht grösseres *Transport-Gewicht* als die Summe der *Transportkapazität* abzüglich eventuell schon verladener Einheiten der *Ziel-Einheit*, so werden die Einheiten verladen. Das Verladen ist auch von einer Land-Provinz auf Frachtschiffe einer benachbarten See-Provinz möglich. Ebenso ist das Entladen von Einheiten auf benachbarte Provinzen möglich.



Hinweis zu See-Routen um Arabien und Afrika:

Schiffe können um die arabische Halbinsel von der See-Provinz *Golf von Aden* zum *Persischen Golf* und umgekehrt fahren (linkes Bild, roter Pfeil oben), sowie vom *Golf von Aden* zur *Sierra-Leone-See* vor Westafrika und umgekehrt (linkes Bild: roter Pfeil am rechten Rand, rechts Bild: Pfeil am oberen Rand). In beiden Fällen beträgt die Fahrtstrecke auch nur jeweils eine See-Provinz-Länge.

Wichtiger Hinweis zu allen Bewegungen:

Alle Einheiten mit einem Motor (also Panzer, Flugzeuge, Schiffe) benötigen Treibstoff (Öl) für jede Provinz, welche sie ziehen. Dies gilt für jede Bewegung, also auch Offensiven, ZOC-Abfangeinsätze und Rückzüge. Ist kein Treibstoff (Öl) mehr vorhanden, so ist die Bewegung auch nicht möglich.

2.4.5. Politik

Nun folgt das **Politik**-Menü. Hier sind verschiedene Aktionen möglich:

- *Nationen beeinflussen oder den Krieg erklären.*
- *Provinzen an andere Nationen abtreten.*
- *Einheiten an andere Nationen abgeben.*

Zudem agieren auch neutrale Nationen und können von sich aus dem Bündnis der Achse oder der Alliierten beitreten und bestimmte Ereignisse (Kriegserklärungen, Eroberung von Schlüssel-Provinzen u.s.w.) haben ebenfalls geringen bis sehr großen Einfluss auf das politische Geschehen im Spiel.



Durch *rechts-klick* auf eine Stadt einer Nation wird der **Politik-Bildschirm** angezeigt, wobei die Flagge der ausgewählten Nation deutlich sichtbar ist und alle anderen nur schwach zu sehen sind. Rechts neben der Fahne jeder Nation wird der Status zu dieser angegeben (Bündnis, neutral oder im Krieg befindlich) und deren Bündnis (Achse, Alliiert oder neutral). Die Zahl gibt die aktuelle Tendenz der Nation an: nähert sich diese *-100* so ist die Nation bereit dem *Achsen-Bündnis* beizutreten, nähert sich sich *+100* so dem der *Alliierten*.



Bei *klick* auf eine andere Flagge wird die entsprechende Nation ausgewählt.

Durch Zahlung von **PP** kann die ausgewählte Nation in Richtung des eigenen Bündnisses beeinflusst werden oder der Krieg erklärt werden (was je nach eigener und fremder Nation sowie Situation unterschiedlich teuer ist). Dazu muss entweder einer der *Beeinflussen-Knöpfe* ('schwach', 'mittel' oder 'stark') oder *Krieg-Knopf* im unteren Bereich des Menüs gedrückt werden (die PP-Kosten sind immer auch angegeben).

Für **Beeinflussungen** steht je Runde nur eine bestimmte Menge an PP's zur Verfügung, welche in der Mitte, zwischen den vier Knöpfen angegeben ist.

Tritt eine Nation einem Bündnis bei (entweder durch Beeinflussung, von sich aus oder weil sie von einem Mitglied des gegnerischen Bündnis angegriffen wird), so wird sie von einem mit dem Feind der Nation im Krieg befindlichen Spieler des Bündnis geführt (in der Regel bei der Achse der Spieler der *Achsen-Verbündeten*, bei den Alliierten zumeist der Spieler der *Anglo-Amerikaner*). Dabei werden alle Provinzen des neuen Bündnismitgliedes mit der Flagge des leitenden Spielers markiert und alle Einheiten-Boxen werden sichtbar und erhalten das entsprechende nationale Symbol.

Weiterhin ist es möglich komplette **Provinzen an einen Verbündeten abzugeben**. Dazu muss sich in der Provinz mindestens eine Landeinheit von genau diesem Verbündeten befinden und die Provinz darf nicht Bestandteil des bisherigen Besitzers bei Spielbeginn sein. Durch *rechts-klick* auf eine Stadt kann man die Provinz an den Verbündeten übergeben.

Schließlich kann man noch **eigene Einheiten an einen Verbündeten abgeben**. Die zu übergebende Einheit muss sich in einer Provinz des Verbündeten befinden. Durch *rechts-klick* auf die Einheit kann diese an den verbündeten Spieler übergeben werden und erhält dessen nationales Symbol auf der Box.

Wichtig: alle Einheiten der *Anglo-Amerikaner* in Provinzen der *Sowjetunion (Russland)* werden automatisch zu **sowjetischen (russischen) Einheiten**.

2.4.6. Forschung

Als nächstes erscheint das **Forschungs-Menü**. Durch *rechts-klick mit der Maus* auf eine *eigene Fabrik-Stadt* erscheint der **Forschungs-Bildschirm**.

Hier sieht man aus jeder der verschiedenen Forschungs-Kategorien ein Bild der als nächstes möglichen Einheit mit den noch fehlenden Forschungs-Monaten (Runden). Durch *klick* auf eine Kategorie werden unten bis zu vier *orange Forschungs-Investitions-Knöpfe* angezeigt, welche für einen **kleinen bis sehr guten Fortschritt** stehen. Der Kostenaufwand in PP für die Forschungsinvestition in der Kategorie werden ebenfalls auf den Knöpfen angegeben. Durch *klick* auf einen der *Forschungs-Investitions-Knöpfe* wird dieser ausgewählt und durch einen *klick* auf den *O.K.-Knopf* rechts unten bestätigt.



Jede Nation kann jeden Monat (Runde) in bis zu **zwei unterschiedlichen Kategorien** eine Forschung starten.

2.4.7. Produktion

Abschliessend erscheint das **Produktions-Menü**.

Als erstes müssen Sie eine eigene Stadt mit einer **Fabrik** oder **Barracke** in einer Provinz, die Sie **mindestens 6 Monate** kontrollieren, per *rechts-klick* auswählen.

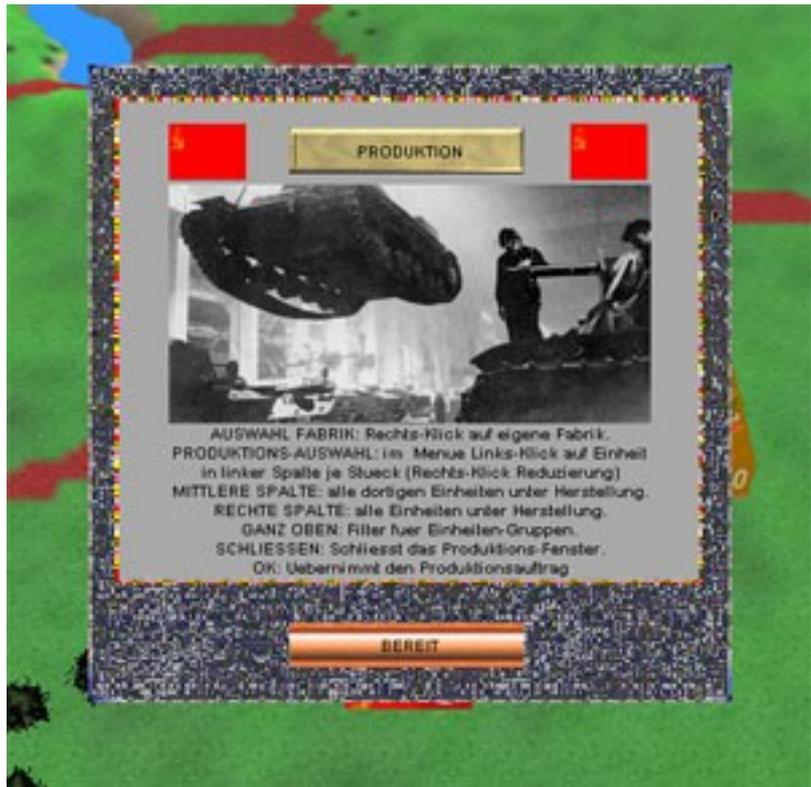
Der **Produktions-Bildschirm** für die ausgewählte Stadt wird nun angezeigt.

Dieser ist wie im nachfolgenden Beispiel für die russische Stadt *Stalingrad* wie folgt aufgebaut:

- ganz oben befinden sich *Selektions-Knöpfe* zum Filtern der angezeigten Einheiten (alle – Fahrzeuge – Flugzeuge – Schiffe).
- In der linken, blauen Spalte befinden sich alle baubaren Einheiten unter Berücksichtigung der zuvor beschriebenen Selektion mit einem Bild, der Bezeichnung, dem Preis in PP, der Bauzeit in Monaten (Runden) und der Anzahl der insgesamt davon im Bau befindlichen sowie (in Klammern) insgesamt vorhandenen Einheiten im Moment. Mit Hilfe der grünen *Pfeil-Knöpfe* unten und oben kann durch die Liste geklickt werden.

In der zweiten Spalte sind alle Einheiten aufgelistet, welche sich in der ausgewählten Stadt im Bau befinden. Neben dem Bild und der Bezeichnung wird die Menge und die Zeit bis zur Fertigstellung in Monaten (Runden) angegeben.

- In den beiden Spalten rechts sind dagegen alle Einheiten aufgelistet, die sich **in allen anderen eigenen Städten** im Bau befinden.



Je nach Typ des Gebäudes in der Stadt kann eine bestimmte Menge von Einheiten zu einem bestimmten Maximal-Preis sich gleichzeitig im Bau befinden. Daher wird unterhalb der Listen die *Summe und Baukosten* der Einheiten, sowie in der nachfolgenden Zeile die *freie Kapazität an Einheiten und Baukosten* angegeben. Teure Einheiten mit langer Bauzeit (z.B. Schlachtschiffe) blockieren somit für viele Runden eine große Kapazität !

Neue Einheiten lassen sich nun in die Liste der Bauaufträge für diese Stadt durch *links-klick* auf ein Einheiten-Bild in der linken Spalte hinzufügen. Jeder *links-klick* erhöht die Menge des Bauauftrages, während ein *rechts-klick* diese reduziert.

Haben Sie den Einheiten-Typ und die Menge festgelegt, *klicken* Sie auf den *O.K.-Knopf* unten links um den Bauauftrag zu bestätigen. Die Einheiten werden nun in die Bauliste der Stadt (zweite Spalte) übernommen, sofern die Kapazität und die vorhandenen *Produktionspunkte (PP)* ausreichen.

Nun können Sie einen anderen Einheiten-Typ zum Bau in der Stadt in der blauen Spalte anklicken oder den Bildschirm für die aktuell ausgewählte Stadt mit den *Knopf 'Schliessen'* unten rechts verlassen.

Sofern Sie noch über Produktionspunkte verfügen, können Sie nun per *rechts-klick* eine andere Stadt für weitere Produktionsaufträge auswählen oder die Befehls-Phasen über den *'Go'-Knopf* im Menü unten links beenden.

Ausnahme bei 6- oder 12-Monats-Szenarien:

Im Gegensatz zum kompletten Weltkrieg-2-Szenario werden hier alle gebauten Einheiten innerhalb einer Runde fertiggestellt, dafür steigen die Produktionskosten von Einheiten mit längerer Bauzeit an.

Allgemeiner Hinweis zur Spielmechanik:

*Da in dem Spiel größter Wert auf Übersicht durch deutlich sichtbare Einheiten-Boxen ohne notwendiges Anklicken zum Abrufen wesentlicher Informationen gelegt wird, wurde bisher auf einen veränderlichen Ausbildungs- und Erfahrungswert der Einheiten verzichtet. Stattdessen schlägt sich der unterschiedliche Ausbildungswert der Streitkräfte der einzelnen Nationen in der **Anzahl der zu Beginn vorhandenen Einheiten** und den **verfügbaren Produktionspunkten** nieder, da letztlich die Summe von Einheiten multipliziert mit einem Ausbildungswert von $x\%$ auch nur die gleiche Kampfkraft ergeben würde, aber zu mehr Klicks auf Einheiten-Boxen, komplizierteren Truppenbewegungen und Problemen der Bewertung der Ausbildung in Ego-Shooter-Schlachten führen würde.*

*Aus diesem Grunde ist die **Anzahl der Einheiten bei Spielbeginn** (Sommer 1942) sowie die **verfügbaren Produktionspunkte** für das **Deutsche Reich auf 100%** (fällt im späteren Spielverlauf bis auf ca. 95%), für die **Anglo-Amerikaner auf 80%** und für die **Sowjetunion** und die **Achsen-Verbündeten** (mit Ausnahme Finnlands und der italienischen Verbände der Afrika-Armee: hier auch etwa 100%) auf etwa 64% im Vergleich zu den historisch tatsächlichen Mengen bewertet.*

Siehe dazu auch folgende Webseiten:

<http://weltkrieg2.de/Geschichte/Kriegsgliederungen/Kriegsschauplaetze-1942-Deutschland.htm>

<http://weltkrieg2.de/Geschichte/Kriegsgliederungen/Kriegsschauplaetze-1942-Achse.htm>

<http://weltkrieg2.de/Geschichte/Kriegsgliederungen/Kriegsschauplaetze-1942-Anglo-Amerikaner.htm>

<http://weltkrieg2.de/Geschichte/Kriegsgliederungen/Kriegsschauplaetze-1942-Rote-Armee.htm>

<http://weltkrieg2.de/Geschichte/Kriegsgliederungen/Streitkraefte-Neutrale.htm>

Siehe zu dieser Bewertung auch unter:

<http://weltkrieg2.de/Geschichte/Kriegsgliederungen/Drittes-Reich/Kampfkraft-Wehrmacht.htm>

2.5. Befehls-Ausführung (Auswertung)

Nachdem alle Nationen ihre Befehle abgegeben haben, erfolgt deren Ausführung. Dies wird als **Auswertung** bezeichnet.

Hierbei werden alle Befehls-Phasen, wie in den vorhergehenden Abschnitten beschrieben, nach und nach abgearbeitet, wobei die Befehle aller Spieler innerhalb jeder Phase in unterschiedlicher Reihenfolge zur Ausführung kommen.

Aus diesem Grunde kann das Ergebnis der *Auswertung* sehr unterschiedlich von dem der *Befehls-Phasen* sein, ergibt aber einen viel realistischeren und spannenderen, weil **simultanen**, Ablauf der Runde.



2.5.1. Offensiven (Auswertung)

Als erstes werden die **Offensiven** abgearbeitet.

Dies geschieht in einer zufälligen Reihenfolge, wobei Offensiven mit stärkeren und schnelleren Einheiten in der Wahrscheinlichkeit bevorteilt sind.

Nachdem alle Angriffseinheiten und womögliche Verstärkungs-Einheiten des Verteidigers (Einheiten mit ZOC-Wert in der Nähe – siehe 2.1.3.) in die Ziel-Provinz der Offensive gezogen sind, erscheint ein Menü über dem Schlachtfeld mit Informationen über die Nation des Angreifers und Verteidigers und dem Namen der angegriffenen Provinz.



Durch *klick* auf den *Berechnen-Knopf* am unteren Ende des Menüs startet die **animierte Schlacht**, [* bei *klick* auf den *Schlacht-Knopf* die **Ego-Shooter-Schlacht** (siehe Abschnitt 3)].



Während jeder Runde der Schlacht feuert eine Einheiten-Box des Verteidigers auf eine Box des Angreifers, wobei beim Verteidiger immer die *Defence*-Werte und beim Angreifer die *Attack*-Werte (siehe Regelpunkt 2.1.3.) angewendet werden. Welche Einheiten auf welches Ziel feuern wird beim Verteidiger durch eine **gelbe Linie** und beim Angreifer durch eine **rote Linie** angezeigt. Kommt es zu Treffern und Verlusten, so sieht man die getroffenen Einheiten brennen und Zahlen geben Verluste an (*im Beispiel oben feuern die zehn russische Gewehr-Schützen auf zehn deutsche Gewehr-Schützen, welche einen Verluste davontragen*). Es sei an dieser Stelle nochmals daran erinnert, dass bestimmte Einheiten dem Feuer ausweichen können oder mehrere Treffer benötigen, um zerstört zu werden. Sofern die beschossenen Einheiten in der Kampfrunde noch nicht geschossen haben, feuern diese anschließend zurück. Als nächstes greift eine noch nicht feuernde Einheiten-Box des Angreifers eine Box des Verteidigers an.

In der Schlacht werden verschiedene Algorithmen und Mechaniken verwendet, um zu ermitteln, welche Einheiten zuerst und auf welche feindlichen Einheiten feuern.

Nach jeder **Kampfrunde** wird geprüft, ob eine Seite aufgrund zu hoher Verluste den Rückzug in eine eigene oder verbündete Nachbar-Provinz antritt (der Angreifer zieht sich allerdings auf seine Start-Provinzen zurück, von denen er aus die Offensive gestartet hat). Ist ein Rückzug unmöglich, so müssen die Einheiten dieser Seite kapitulieren und sind komplett vernichtet.

Ist dies nicht der Fall und keine Seite ist zwischenzeitlich komplett vernichtet, so beginnt eine neue Kampfrunde bis der Sieger fest steht.

Um eine Landschlacht zu gewinnen, muss man in jedem Fall am Ende noch über eine Landeinheit verfügen. **Siegt der Angreifer**, so erobert er die Provinz. Manchmal hat dies zudem einige Auswirkungen auf die politische Situation im Spiel, welche ebenfalls angezeigt werden. Die Einheiten des Angreifers verbleiben bei einem Sieg in der Provinz, während seine Flugzeuge wieder zu ihren Start-Provinzen zurückfliegen.

2.5.2. Seeschlachten (Auswertung)

Als nächstes folgen die

Seeschlachten.

Seeschlachten sind Kämpfe in See-Provinzen, an denen auf jeder Seite **zumindest eine Schiff-Einheit zu Beginn** beteiligt ist.

Die Reihenfolge der Seeschlachten basiert auf Zufall, wobei Angriffe mit stärkeren und schnelleren Einheiten in der Wahrscheinlichkeit bevorteilt sind.

Nachdem alle Angriffseinheiten (*Schiffe nur von Nachbar-Provinzen*) und wo mögliche Verstärkungs-Einheiten des Verteidigers (*Einheiten mit ZOC-Wert in der Nähe, z.B. Flugzeuge – siehe 2.1.3.*) in die Kampf-Provinz gezogen sind, erscheint ein Menü

über der See-Provinz mit Informationen über die Nation des Angreifers und Verteidigers und dem Namen der Provinz.

Durch *klick* auf den *Berechnen-Knopf* am unteren Ende des Menüs startet die animierte Seeschlacht.

Der **Ablauf der Seeschlacht** entspricht im großen und ganzem demjenigen der zuvor beschriebenen Land-Offensive.



Die wesentlichsten Unterschiede sind: U-Boote ziehen sich immer nach drei Kampfunden zurück und haben **bei Angriffen durch Flugzeuge zwei Chancen zum wegtauchen (ausweichen)**. Der **Verteidiger** zieht sich im Falle einer Niederlage bis zu **zwei Provinzen Entfernung** über Seewege zurück. **Flugzeuge** fliegen nach der Seeschlacht **immer** auf ihre Ausgangsprovinzen zurück (also auch bei einem Sieg).

(links: Screenshot einer Seeschlacht im Golf von Biscaya zwischen zwei im Moment versenkten deutschen U-Booten und einem italienischen Boot auf der einen Seite, sowie einem anglo-amerikanischen Zerstörer und mehreren Flugzeugen).

2.5.3. Luftschlachten (Auswertung)

Alle Angriffe, welche nicht unter die zuvor *beschriebenen* Seeschlachten gefallen sind, sind **folglich Luftschlachten** (somit auch reine Luftangriffe auf Schiffe). Im Beispiel rechts erfolgt ein Luftangriff von anglo-amerikanischen Bombern auf West-Deutschland, um in der Fabrik in Essen PP (Produktionspunkte) zu vernichten.

Die Reihenfolge der Luftschlachten basiert auf Zufall, wobei Angriffe mit stärkeren und schnelleren Einheiten in der Wahrscheinlichkeit bevorteilt sind.

Nachdem alle angreifenden Flugzeuge und womögliche Verstärkungs-Einheiten des Verteidigers (*Flugzeug-Einheiten mit ZOC-Wert in der Nähe, siehe 2.1.3.*) in die Kampf-Provinz gezogen sind, erscheint ein Menü

über der Provinz mit Informationen über die Nation des Angreifers und Verteidigers und dem Namen der Provinz.

Durch *klick* auf den *Berechnen-Knopf* am unteren Ende des Menüs startet die animierte Luftschlacht.



Der **Ablauf einer Luftschlacht** entspricht ebenfalls dem einer Offensive, jedoch mit folgenden **wesentlichen Unterschieden:**

- sofern der Verteidiger über ausreichend Flugzeug-Boxen oder Flugabwehr-Boxen verfügt, kämpfen diese und die angreifenden Flugzeug-Boxen ausschließlich untereinander.
- Lediglich wenn der Angreifer über mehr angreifende Einheiten-Boxen verfügt, bekämpfen diese dann Land- oder See-Einheiten in der Provinz, wobei diese dann zurückfeuern können.
- Eine *Luftschlacht* dauert **maximal vier Runden** an. Anschließend fliegt der Angreifer wieder zurück.

Allerdings kann der Angreifer durch zu hohe Verluste auch schon zuvor vertrieben werden. Umgekehrt können sich auch die Flugzeuge des Verteidigers aufgrund zu großer Verluste vorher zurückziehen, wodurch der Angreifer anschließend Bodenziele angreift.

- Befindet sich in der Provinz eine **Fabrik** (*keine Baracken !*), so attackieren in der letzten Kampfrunde die Bomber des Angreifers mit einem *strategischen Angriffs-Wert* (siehe Regeln Punkt 2.1.3.) die feindliche Fabrik. Hierbei gehen dem Verteidiger **PP** verloren, und zwar abhängig von der Auslastung der Fabrik (also in Fabriken wo mehr Einheiten gebaut werden, ist der Schaden größer als in Fabriken wo kaum oder gar keine Einheiten gebaut werden). Die Verluste an PP werden bei der brennenden Fabrik angezeigt (siehe Screenshot oben).

2.5.4. Strategische Bewegungen (Auswertung)

Als nächstes folgen die **Strategischen Bewegungen**.

Die Reihenfolge der Bewegungen basiert auf Zufall, wobei Züge mit stärkeren und schnelleren Einheiten in der Wahrscheinlichkeit bevorteilt sind.

Dadurch dass alle Nationen in dieser Phase gleichzeitig ziehen können und je nachdem wie die vorausgegangenen Kämpfe verlaufen sind, kann es sein, dass einzelne geplante Bewegungen unmöglich sind oder anders verlaufen (z.B. weil die entsprechenden Einheiten vernichtet wurden oder weil der Feind schneller war und eine Provinz zuvor erreicht hat).

Dies entspricht aber durchaus den tatsächlichen Gelegenheiten eines bewaffneten Konfliktes, in dem niemals alles 'nach Plan' verläuft !



2.5.5. Politik (Auswertung)

Entsprechend der Befehls-Reihenfolge folgen nun politische Ereignisse (Beeinflussungen, Kriegserklärungen und natürliche Tendenz-Entwicklungen der einzelnen Staaten) und die Übergabe von Provinzen und Einheiten an verbündete Nationen.

Bei **wichtigen Ereignissen** (*Kriegserklärungen oder Beitritt einer Nation zu dem Bündnis der Achse oder der Alliierten*) erscheint ein **Menü-Bildschirm** mit den entsprechenden Informationen, wie z.B. rechts der Beitritt Italiens zur Achse.



2.5.6. Forschung (Auswertung)

Anschließend folgen Forschungs-Fortschritte. Werden neue Einheiten dadurch verfügbar, so wird dies ebenfalls durch einen **Menü-Bildschirm** angezeigt (siehe rechts).



2.5.7. Produktion (Auswertung)

Abschliessend werden die in diesem Monat fertig werdenden Einheiten in den Provinzen ihrer Fabrik platziert, die Bauaufträge ausgeführt, die Produktionspunkte PP für den nächsten Monat auf Grundlage der kontrollierten Provinzen mit ihren Siegpunkt(VP)-Städten berechnet und die Instandhaltungskosten für existierende Einheiten davon abgezogen.

Bei der Berechnung der PP werden jedoch Siegpunkte für von feindlichen Schiffen kontrollierte, eigene Konvoi-Zentrum abgezogen (*siehe Screenshot rechts: deutsche U-Boote befinden sich im Libyschen Meer, wo sich ein anglo-amerikanisches Konvoi-Zentrum mit einem Wert von 3 Siegpunkten befindet. Dadurch werden den Anglo-Amerikanern PP im Wert der 3 VP abgezogen*).



Desweiteren produzieren die durch den Spieler kontrollierten Ölfelder noch Öl (Treibstoff für Fahrzeuge, Flugzeuge und Schiffe). Jeder Spieler erhält außerdem **jede Spielrund 50 Einheiten Öl zusätzlich** aus synthetischer Produktion und anderen Quellen.

Zudem können die erhaltenen Mengen an Produktionspunkten (PP) und Treibstoff (Öl) noch durch strategische Bombenangriffe (siehe Regelpunkt 2.5.3) im nachfolgenden Spielzug vor der Durchführung der endgültigen Produktion reduziert werden !

Hinweis: Nationen welche sich nicht im Krieg befinden, können nur einen Teil ihrer PP verwenden, da die Bevölkerung einen Grossteil für den zivilen Bedarf verbraucht und im Frieden nicht bereit ist, dies der staatlichen Rüstung zu überlassen !

2.6. Spielende und Sieg

Das Spiel endet spätestens im **Juni 1945** mit dem Sieg der Alliierten oder der Achse in folgenden Fällen: Die **Achse** kontrolliert zumindest **zwei der vier feindlichen Hauptstädte**, sowie **alle vier eigenen Hauptstädte**. Die **Alliierten** kontrollieren **alle vier feindlichen Hauptstädte**, sowie **alle vier eigenen Hauptstädte**.



Auf diesem Screenshot sind alle vier Hauptstädte der Achse gelb umrahmt (*Berlin* in Ost-Deutschland, *München* in West-Deutschland, *Budapest* in Ungarn und *Rom* in Mittel-Italien) zu sehen, sowie mit *London* in Süd-England in roter Umrahmung eine der alliierten Hauptstädte.

Auf dem unteren Screenshot sind die zwei Hauptstädte in der Sowjetunion rot markiert: *Moskau* in Zentral-Russland und *Kuibyschew* im Südlichen Ural. Die vierte alliierte Hauptstadt ist *Kairo* in Ober-Ägypten.



Ausnahme in Kurz-Szenarien (*):
In den Kurz-Szenarien (6 oder 12 Monate) gewinnt die Seite, welche mehr Siegpunkt-Provinzen erobert als sie verliert.

3. EGO-SHOOTER-SCHLACHTEN (*)

Offensiv-Schlachten können optional auch als *Ego-Shooter-Schlachten* ausgetragen werden, wodurch das *Action-Element* in *WW2 Total* eine wesentlich stärkere Gewichtung erhält. Außer dem ergibt sich für die Spieler die Möglichkeit, ihre gerüsteten und im Einsatz befindlichen Einheiten mit ihren Stärken und Schwächen in einem tatsächlichen Kampf zu erleben. Und nicht zuletzt kann somit der Ausgang einer *Schlacht* auch von den taktischen Fähigkeiten und Reaktionen des Spielers beeinflusst werden. Denn diese *Schlachten* sind nichts anderes als Ego-Shooter-Kämpfe im Echtzeit-Modus, wobei jede Einheit auf der strategischen Karte einer Figur auf einem begrenzten Schlachtfeld entspricht.

Das Ergebnis des Kampfes (Verluste und Sieger) wird anschliessend wieder auf die strategische Karte übernommen.

3.1. Die HUD-Anzeige

Das *Head-Up-Display* (HUD-Anzeige) enthält grundlegende Informationen, die ein Soldat normalerweise hätte oder schnell bekommen könnte.

verbleibende Zeit



Übersichtskarte



Spieler-Position
& Richtung

Alliiertes
Sammelpunkt

Fadenkreuz



Sammel- punkt (Fahne)



Infos zur eigenen Einheit

eigene Waffe



Von der rechten oberen Ecke angefangen finden Sie im Uhrzeigersinn folgende Informationen:

3.1.1. Übersichtskarte

Rechts oben befindet sich eine kleine Übersichtskarte des Schlachtfeldes. Auf dieser ist mit dem **Kompass-Pfeil** die Position und Blickrichtung der eigenen Figur markiert. Kleine **Flaggen** in den Farben der kontrollierenden Nation markieren die Sammelpunkte.

Steht ein Sammelpunkt kurz vor der Eroberung durch feindliche Streitkräfte, so befindet sich unterhalb der *Übersichtskarte* in Höhe der Flagge eine Zahl, welche die verbleibenden Sekunden bis zum Fall angibt. Wird der Sammelpunkt erobert, so wird die Flagge gegen die diejenige des Eroberers ausgetauscht.

3.1.2. Sammelpunkte

Rechts ist eine *rote Fahne* zu sehen, welche einen **Sammelpunkt** markiert. An dieser Stelle können Ersatz-Einheiten der kontrollierenden Seite (Achse oder Alliierte) das Schlachtfeld betreten.

Der Angreifer verfügt zu Beginn über einen Sammelpunkt links, während der Verteidiger einen Sammelpunkt etwa in der Mitte des Schlachtfeldes und einen Sammelpunkt am rechten Ende hat.

Verfügt eine Seite über keinen Sammelpunkt mehr, so kann sie auch keine weiteren Ersatz für vernichtete Einheiten auf das Schlachtfeld bringen. Gelingt nicht die Rückeroberung eines Sammelpunktes und alle eigenen Einheiten wurden vernichtet, so hat diese Seite die **Schlacht umgehend verloren**.

3.1.3. Waffe und Fadenkreuz

Die eigene Waffe ist halb-rechts unten im Bildschirm zu sehen, ebenso wie Effekte bei Bewegung und Feuern. Das Zielen auf feindliche Einheiten erfolgt mit dem Fadenkreuz, etwa in Mitte des Bildschirms. Die Waffe kann durch einen *Mausklick links* abgefeuert werden.

3.1.4. Informationen zur Spieler-Einheit



Der Spieler erhält eine zufällig ausgewählte Einheit, wenn möglich der Nation entsprechend welche er auch im strategischen Spiel führt. Ist dies nicht möglich, weil keine Truppen dieser Nation an der Schlacht beteiligt sind, so erhält er eine andere Einheit aus seinem Bündnis.

Von dieser Einheit wird unten links ein kleines Bildchen eingeblendet, das demjenigen auf der strategischen Karte für den Einheiten-Typ entspricht. Zusätzlich wird noch die *Bezeichnung* der Einheit, die *Stärke* (Lebenspunkte), der *Munitionsvorrat* und die Zeit in Sekunden bis zum *nächsten Abfeuern* der Waffe angegeben.

Steuert der Spieler einen Kampfpanzer mit drehbarem Turm, so erscheint zudem unten rechts noch ein kleines Panzer-Symbol, bei dem die Ausrichtung des Panzerturmes immer relativ zur Fahrtrichtung angezeigt wird.

Fällt die *Stärke* auf weniger als Eins, so ist die Einheit vernichtet. Ist der *Munitionsvorrat* erschöpft, so kann die Einheit nicht mehr schießen und sollte an das Ende des Schlachtfeldes auf der eigenen Seite bewegt werden, wo sie die Schlacht verlassen kann und nicht als Verlust gewertet wird. Ist die Zeit bis zum *nächsten Abfeuern* der Waffe grösser als Null Sekunden, so wird die Waffe noch nachgeladen oder vorbereitet und kann noch nicht abgefeuert werden.

Wurde die Einheit vernichtet, so erscheint nach etwa 30 Sekunden eine neue Einheit an einem von der eigenen Seite kontrollierten Sammelpunkt. Voraussetzung ist natürlich, dass noch Ersatz-Einheiten von der strategischen Karte zur Verfügung stehen und noch ein Sammelpunkt kontrolliert wird. Zudem erfolgt jeweils ein **Moraltest**, entsprechend der *Animierten Schlachten* auf der strategischen Karte. Sind die Verluste zu gross, so kann ein Rückzug der Truppen erfolgen und die Schlacht ist beendet und verloren.

3.1.5. Verbleibende Zeit

Oben links wird die dem Angreifer verbleibende Zeit eingeblendet, alle Sammelpunkte zu erobern und die eventuell noch vorhandenen Feindeinheiten auf dem Schlachtfeld zu vernichten. Gelingt dem Angreifer dies, so hat er die Schlacht gewonnen. Andernfalls siegt der Verteidiger.

3.2. Überblick über die Steuerung im Ego-Shooter-Modus

<i>Aktion</i>	<i>Tastatur</i>	<i>Maus</i>
Nach vorn bewegen	W	
Nach links bewegen	A	
Nach rechts bewegen	D	
Rückwärts bewegen	S	
Nach oben drehen	↑	Maus nach oben bewegen
Nach links drehen	←	Maus nach links bewegen
Nach rechts drehen	→	Maus nach rechts bewegen
Nach unten drehen	↓	Maus nach unten bewegen
Schiessen, feuern	Leertaste	links-klick
Schlacht vorzeitig abbrechen	Return	

3.3. Luftunterstützung



Flugzeuge können (noch) nicht vom Spieler gesteuert werden. Sie werden daher von der KI (*künstliche Intelligenz*) eingesetzt und gesteuert, ebenso wie alle anderen Einheiten auf dem Schlachtfeld, welche nicht von dem Spieler (oder den Spielern in einer Mehrspieler-Partie) kontrolliert werden.

Der Angriff eines Flugzeuges richtet sich dabei in erster Linie gegen feindliche Bodenziele, wobei das Schlachtfeld von der einen zur anderen Seite überflogen wird. Sofern möglich setzt der Gegner Jagdflugzeuge gegen die Bomber oder Jagdbomber an, welche auch von eigenen Jägern Geleitschutz erhalten können.

3.4. Ende und Sieg in einer Ego-Shooter-Schlacht

Wie zuvor schon gelegentlich erwähnt, endet die Schlacht mit einem Sieger und Verlierer unter verschiedenen Bedingungen:

- eine Seite wurde vollständig vernichtet und hat die Schlacht verloren.
- Eine Seite flieht aufgrund zu hoher Verluste und hat die Schlacht verloren.
- Eine Seite verfügt weder über *Sammelpunkte* noch eigene Einheiten auf dem Schlachtfeld und hat die Schlacht verloren.
- Der Angreifer kontrolliert nach Ablauf der Spielzeit **alle** Sammelpunkte und gewinnt die Schlacht.
- Der Verteidiger kontrolliert noch zumindest einen Sammelpunkt am Ende der Spielzeit und gewinnt die Schlacht.
- Die Schlacht wird durch Betätigung des [RETURN]-Knopfes auf der Tastatur vorzeitig abgebrochen. In diesem Fall wird die Schlacht mit den verbleibenden Einheiten auf der strategischen Karte als *animierte Offensiv-Schlacht* fortgesetzt.

Siegt der Angreifer, so erobert er die Provinz und der Verteidiger muss sich mit seinen verbleibenden Einheiten zurückziehen.

Siegt der Verteidiger, so muss sich der Angreifer wieder zurückziehen.

Alle Verluste in der Ego-Shooter-Schlacht werden vollständig in das strategische Spiel auf die Weltkarte übernommen.



4. PROBLEME MIT DER SOFTWARE

Wenn Probleme bei der Installation oder Verwendung der Software auftreten, möchten wir Ihnen gerne helfen. Es gibt Möglichkeiten, sicherzustellen, dass die neusten Spiele auf Ihrem Computer laufen.

Diese Möglichkeiten sind nachfolgend aufgeführt und sollten die häufigsten Probleme, die beim Spielen der neusten Spiele mit DirectX auftreten können, beheben.

4.1. Abstürze

Bei Spielen unter Verwendung der aktuellsten DirectX-Version müssen Sie sicherstellen, dass Sie die aktuellsten Treiber für ihre Grafikkarte installiert haben. Durch die Installation der aktuellsten Grafikkarten-Treiber können Abstürze vermieden werden.

Laden Sie zunächst die aktuellsten Treiber von der Website des Herstellers ihrer Grafikkarte herunter. Im Folgenden finden Sie eine Liste der Websites bekannter Hersteller:

Asus:	http://www.asus.com
ATI:	http://www.ati.com
Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
Guillemot:	http://www.guillemot.com
Hercules:	http://www.hercules.com

Wenn dadurch die Leistung noch nicht verbessert wird, sollten Sie sich auch die aktuellsten Treiber des Herstellers des Grafikkarten-**Chipsatzes** herunterladen. Der Chipsatz ihrer Grafikkarte ist der für die Grafikübertragung zuständige Chip, der sich auf ihrer Grafikkarte befindet. Bekannte Grafikkarten-Chipsätze sind z.B. Radeon (ATI) und GeForce (nVidia). Im Folgenden finden Sie eine Liste der Websites bekannter Hersteller:

nVidia:	http://www.nvidia.com
ATI:	http://www.ati.com
Power VR:	http://www.powervr.com
Matrox:	http://www.matrox.com
S3:	http://www.s3graphics.com
Intel:	http://www.intel.com
SIS:	http://www.sis.com

4.2. Sound-Probleme

Wenn es zu unregelmäßigen oder stockendem Sound kommt, sollten Sie sich die aktuellsten Treiber für Ihre Soundkarte herunterladen und installieren. Im Folgenden finden Sie eine Liste der Websites bekannter Soundkarten-Hersteller:

Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
C-Media:	http://www.cmedia.com.tw
Diamond:	http://www.diamondmm.com
ESS:	http://www.esstech.com
Videologic:	http://www.videologic.com
Yamaha:	http://www.yamaha.com/service.htm

4.3. Support

Bevor Sie sich mit dem Kundendienst in Verbindung setzen, sollten Sie die *HÄUFIGEN FRAGEN (FAQ's)* auf der Website <http://weltkrieg2.de> zu Rate ziehen. Diese enthält Antworten auf häufig gestellte Fragen und bietet Ihnen möglicherweise eine schnelle und einfache Lösung Ihres Problems. Zudem sind dort die bekanntesten Probleme mit der Spielesoftware und deren zugehörigen Lösungen aufgeführt.

Dieser FAQ-Bereich wird regelmäßig aktualisiert und ist stets auf dem neusten Stand. Wenn die FAQs Ihnen bei ihrem spezifischen Problem nicht weiterhelfen konnten, sollten Sie das Forum besuchen und die Foren-Suche nutzen. Auch können Ihnen dort andere Spieler bei Ihrem Problem helfen, wenn Sie sich dort kurz registrieren und Sie Ihr Problem veröffentlichen.

Falls alles nichts hilft, bleibt Ihnen letztendlich nur die Anfrage an unseren Kundendienst. Das entsprechende Support-System (Foren) erreichen Sie über den Community-Bereich auf <http://weltkrieg2.de>.

Bitte haben Sie jedoch einige Arbeitstage Geduld, da je nach Anzahl der Anfragen schon einige Zeit bis zur Beantwortung ihrer Anfrage vergehen können.

Zusätzlich sollten Sie uns folgende Informationen übermitteln:

1. Vollständiger Titel und Versions-Nummer
2. Die genaue Fehlermeldung (falls vorhanden) sowie eine kurze Beschreibung des Problems.
3. Eine Kopie des DirectX-Diagnoseberichts. Um diesen zu erhalten, gehen Sie auf *START > AUSFÜHREN*, geben *dxdiag c:\dxdiag.txt* ein und drücke dann die Eingabetaste. Den Bericht finden Sie dann direkt auf dem Laufwerk C.

Sollte es Schwierigkeiten bei dem Mehrspieler-Modus (Multiplayer) geben, bitten wir aufgrund der Komplexität von Netzwerkspielen um zusätzliche Informationen:

Bei Verwendung eines Modems:

1. Art des Modems an jedem Ende (Marke, Modell, Geschwindigkeit, intern oder extern)
2. Anzahl der Modems
3. Anschluss (Port), auf dem jedes Modem konfiguriert ist.
4. Können Sie *Hyperterminal* (oder ein anderes Terminal-Programm) mit ihrem Modem verwenden? So können Sie auf einfache Weise prüfen, ob ihr Modem richtig konfiguriert ist.
5. Verbindungsgeschwindigkeit
6. Haben Sie überprüft, ob die Datenkomprimierung, Fehlererkennung und Flusskontrolle deaktiviert sind? Informationen dazu finden Sie im Handbuch ihres Modems.

Bei Verwendung eines externen Modems:

1. Typ der verwendeten seriellen Karte.
2. Verfügen Sie über ein 7-adriges serielles Kabel?

Wenn Sie im LAN spielen:

1. Können Sie die anderen Computer im Netzwerk sehen?
2. Haben Sie alle Firewalls und Virensscanner ausgeschaltet sowie einen eventuellen Router richtig konfiguriert?
3. Art der Netzwerkkonfiguration
4. Marke der Netzwerkkarte
5. Typ der verwendeten Software sowie die Versionsnummer

5. LIZENZBEDINGUNGEN

Das vorliegende Handbuch sowie die darin beschriebene Software sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. *HiStraSim* behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der hier beschriebenen Software vorzunehmen.

5.1. Gestattete Nutzung

Die Software darf nur durch autorisierte Händler verkauft werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software mit individuellen Lizenz-Schlüssel sind Sie berechtigt, die Vertragssoftware für die ausschließlich private Nutzung in jedem kompatiblen Computer einzusetzen, vorausgesetzt, dass sie jeweils nur in einem Computer eingesetzt wird und Sie im Besitz der Original-Software und eines zugehörigen, individuellen Lizenz-Schlüssel zu ihrem Namen sind. Im Übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

5.2. Unzulässige Nutzung

Jede andere Nutzung der Vertragssoftware, der Dokumentation oder des individuellen Lizenz-Schlüssels, insbesondere die unautorisierte Vermietung (z.B. Cybercafes, Spielhallen oder ähnlichen Einrichtungen), öffentliche Vorführung (z.B. in Schulen oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den die Vertragssoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von *HiStraSim* untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von *HiStraSim* sind Sie ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Software zu erteilen oder die Software in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Software oder Dokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen (dieses Verbot gilt unter anderem auch für das Übersetzen, Abwandeln und Weiterverwenden des Produkts in Teilen). Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar.

Sollte eine Sicherungskopie der Software für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich sein, ist eine einzige Installation der Software auf die Festplatte als Sicherheitskopie zulässig. Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt.

Zu widerhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt.

5.3. Szenarieneditoren, Bearbeitungstools

Mit dieser Software können bestimmte Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software (Bearbeitungstools) verwendet werden. Diese Bearbeitungstools ermöglichen es Ihnen, anderes Spielmaterial für ihre persönliche Verwendung auf der Basis der Software zu erstellen.

Mit der Erstellung des neuen Spielmaterials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Program, sondern das neue Spielmaterial stellt durch die Zurverfügungstellung der Bearbeitungstools eine erlaubte und bezweckte Art der einfachen Nutzung der Software dar.

HiStraSim untersagt es ausdrücklich, die Bearbeitungstools und das neue Spielmaterial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellen Sie das neue Spielmaterial Dritten zur Verfügung, so dürfen Sie dies ausschließlich unentgeltlich tun.

Neues Spielmaterial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.

Neues Spielmaterial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden:

Name und E-Mail-Adresse des Erstellers und die Worte: 'Dieses Material wird von *HiStraSim Ltd.* weder hergestellt noch unterstützt.'

5.4. Ersatzlieferung

Sie können mangelhafte Downloads des Original-Programms vom *HiStraSim*-Server innerhalb 14 Tagen nach Kauf der Software beanstanden. Wir stellen Ihnen dann die Software nochmals zum Download bereit. Weiterhin kann die aktuelle Version der Software jederzeit von unseren Servern neu heruntergeladen werden und durch einen passenden Lizenzschlüssel und Benutzername vollwertig und unbegrenzt genutzt werden.

Sollten Sie später die Software versehentlich unbrauchbar machen oder deinen persönlichen Lizenz-Schlüssel verlegen, so stellen wir Ihnen gegen Zahlung von 10.- € Kostenbeitrag die Software nach Prüfung Ihrer Angaben (Name und Kaufdatum) nochmals zum Download bereit und erstellen Ihnen einen passenden Lizenz-Schlüssel.

5.5. Haftungsregeln

HiStraSim haftet unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die *HiStraSim* oder einer seiner gesetzlichen Vertreter oder ein von ihm eingesetzter Erfüllungsgehilfe grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht hat. Im Falle von Garantien und der Verletzung von Kardinalpflichten haftet *HiStraSim* auch bei einfacher Fahrlässigkeit.

Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet *HiStraSim* begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluß typisch und vorhersehbar sind.

Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haftet *HiStraSim* gemäß der vorhergehenden Beschreibung nur dann, wenn ein solcher Verlust durch angemessene Datensicherungsmaßnahmen ihrerseits nicht vermeidbar gewesen wäre.

6. INDEX

Alphabetischer Index

- 1.10.1. Einzelspieler – neues Spiel 10
- 1.10.2. 'Hot Seat'-Sitzung 10
- 1.10.3. Mehrspieler – Partie einrichten 11
- 1.10.4. Mehrspieler – an Partie teilnehmen 11
- 1.10.5. 12
- 1.10.5. Gespeichertes Spiel 12
- 2.1.1. Übersichtskarte 13
- 2.1.2. Einheiten-Auswahl 13
- 2.1.3. Daten der Einheit 14
- 2.1.4. Knöpfe 15
- 2.1.5. Spiel-Informationen 15
- 2.1.6. Kompass 15
- 2.2. DIE 3D-WELT 16
- 2.2.1. Land-Provinz-Grenzen 16
- 2.2.2. Gelände 17
- 2.2.3. Wetter und Klima 19
- 2.2.4. Provinz-Marker und Stadt-Boxen 20
- 2.2.5. Gebäude 21
- 2.2.6. Einheiten 22
- 2.2.7. Blockierende Provinzen 22
- 2.4.1. Offensiven 25
- 2.4.2. Unterstützung von Offensiven der Verbündeten 26
- 2.4.3. Luft- & See-Angriffe 28
- 2.4.4. Strategische Bewegungen 29
- 2.4.5. Politik 30
- 2.4.6. Forschung 32
- 2.4.7. Produktion 33
- 2.5.1. Offensiven (Auswertung) 35
- 2.5.2. Seeschlachten (Auswertung) 37
- 2.5.3. Luftschlachten (Auswertung) 38
- 2.5.4. Strategische Bewegungen (Auswertung) 39
- 2.5.5. Politik (Auswertung) 39
- 2.5.6. Forschung (Auswertung) 40
- 2.5.7. Produktion (Auswertung) 40
- 3.1.1. Übersichtskarte 43
- 3.1.2. Sammelpunkte 43
- 3.1.3. Waffe und Fadenkreuz 43
- 3.1.4. Informationen zur Spieler-Einheit 43
- 3.1.5. Verbleibende Zeit 44
- Abstürze 46
- directx 6
- DirectX 5f., 46f.
- Ersatzlieferung 49
- FAQ 47
- Gebäude 24
- Installation 5ff., 46, 48
- INSTALLATION 5
- IP-Adresse 12
- LIZENZBEDINGUNGEN 48
- Lizenzschlüssel 9
- Minimalkonfiguration 5
- Multiplay 6
- Multiplayer 8, 47
- Netzwerkspiel 47
- OPTIONEN 9
- Probleme 5, 7f., 46f.
- PROBLEME 46
- Server 12, 49
- SPIEL 13
- Spielbildschirm 13
- Spielstart 5ff., 9
- Steuerung 24
- Steuerung im Ego-Shooter-Modus 44
- Support 47