



STRATEGIC COMMAND

WWII: WAR IN EUROPE





INHALT

TEIL 1: GAMEPLAY	1		
1. EINFÜHRUNG	3		
2. ERSTE SCHRITTE	4		
2.1. Installation	4		
3. DAS BENUTZERINTERFACE	7		
3.1. Hauptmenü	7		
3.2. Neues Spiel	7		
3.3. Optionen	8		
3.4. Erweiterte Optionen	10		
3.5. Das Spielinterface	13		
3.6. Weitere Interfaceinformationen	22		
4. TUTORIAL	31		
4.1. Zug der Achsenmächte	31		
4.2. Zug der Achsenmächte	41		
4.3. Züge der Achsenmächte – Winter 1939	44		
5. GRUNDLAGEN-LEITFADEN	46		
5.1. Schlüsselaspekte des Spiels	46		
5.2. Tastenkürzel	46		
5.3. Großmächte und Mittelstaaten	47		
5.4. Aktivitätssymbole	47		
5.5. Befehle	47		
5.6. Einheitenmodi	49		
5.7. Kontrollzonen	50		
5.8. Sicht in schwierigem Gelände	50		
5.9. Kampf	51		
5.10. Überfallangriffe	51		
5.11. Länder erobern	52		
5.12. Nationale Moral	52		
5.13. Befehlshaber	52		
5.14. Versorgungsregeln	53		
5.15. Partisanen	54		
5.16. Aufrechterhaltung der Kampfeffektivität von Einheiten	54		
5.17. Entscheidungsereignisse	54		
5.18. Errichten von Befestigungen	55		
5.19. Politik und Diplomatie	55		
5.20. Wetter	55		
5.21. Das Forschungssystem	56		
5.22. Manuelle Upgrades	57		
5.23. Automatische Upgrades	58		
5.24. Automatische Industrielle Mobilisierung	58		
5.25. Militärproduktion	59		
5.26. Weitere Spieltypen	59		
5.27. Zug beenden	60		
5.28. Spiel speichern	60		
5.29. Spiel beenden	60		
5.30. Siegbedingungen	60		
5.31. Support	60		
6. BEWEGUNG UND KAMPF	61		
6.1. Wesentliche	61		
6.2. Bewegen von Einheiten	62		
6.3. Bewegung an Land	64		
6.4. Bewegung in der Luft	67		
6.5. Bewegung auf See	68		
6.6. Kampf	73		
7. FORTGESCHRITTENE SPIELKONZEPTE	88		
7.1. Grundlegende Einheiteneigenschaften	88		
7.2. Kampfwerte	88		
7.3. Einheiten unter Befehlshabern	89		
7.4. Errichten von Befestigungen	90		
7.5. Kapitulierende Nationen	91		
7.6. Eroberung von feindlichen Versorgungszentren	92		
7.7. Kriegsbeute	92		



7.8. Siegbedingungen	93	9.6. Forschungskategorien	123
7.9. Rundensequenz des Computers	93	9.7. Anwendung von manuellen Upgrades	123
7.10. Einnehmen von Militärproduktionspunkten	94	9.8. Manuelle Upgrades	123
7.11. Versorgung	94	9.9. Automatische Upgrades	128
7.12. Ressourcentypen	95	10. POLITIK UND DIPLOMATIE	132
7.13. Maximale Stärkewerte von Ressourcen	96	10.1. Tendenz und Mobilisierungsgrad	132
7.14. Regeln für die Versorgungsverbinding	96	10.2. Das Diplomatiesystem	132
7.15. Belagern von Ressourcen	97	10.3. Diplomatie und Francos Spanien	133
7.16. Hafenversorgung für Landeinheiten	97	10.4. Irland	133
7.17. Artillerie ohne Versorgung	97	10.5. Schweiz	133
7.18. Schaden an Ressourcen	97	10.6. Konkurrierende Diplomatie	134
7.19. MPP-Werte von Ressourcen	97	10.7. Bevorstehender Kriegseintritt	134
7.20. Industriemodifikator	98	10.8. Kriegszustand	134
7.21. Einheitenproduktion	99	10.9. Auswirkungen von Kriegserklärungen	135
7.22. Verstärkungskosten	100	TEIL 2: ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN	139
7.23. Upgradekosten	100	1. EINLEITUNG	139
7.24. Entscheidungsereignisse	100	1.1. Erste Schritte	139
7.25. Faktoren mit Einfluss auf die Kampfeffektivität	101	1.2. Verwendung des Editors	139
7.26. Versorgung auf See	103	2. OBERE MENÜLEISTE	140
7.27. Versorgungs- und Aktionspunktetabelle	104	2.1. Menü „Datei“	140
7.28. Versorgungs- und Verstärkungstabelle	104	2.2. Menü „Bearbeiten“	142
7.29. Moral und Bereitschaft	104	2.3. Menü „Karte“	143
7.30. Versorgungswerte	109	2.4. Kampagne	150
8. EINHEITENTYPEN	110	2.5. Gehe zu → Kartenposition auswählen	168
8.1. Landeinheiten	110	2.6. Ansicht	168
8.2. Lufteinheiten	114	2.7. Extras	169
8.3. Seeinheiten	116	2.8. Hilfe	170
9. FORSCHUNG	119	2.9. Menübuttons	170
9.1. Einführung	119	3. SKRIPTE, DIE KI UND ALLGEMEINE TIPPS	170
9.2. Im Detail: Das Forschungssystem	120	3.1. Ereignisskripte bearbeiten	170
9.3. Forschungsfortschritt anzeigen	122	3.2. KI-Skripte bearbeiten	176
9.4. Erreichen neuer Forschungsstufen	122	3.3. Tipps für die Erstellung einer neuen Kampagne	178
9.5. Einschränkungen für die Forschung	122	3.4. Weitere Hinweise und Informationen	181
		3.5. Die KI im Spiel testen	181



TEIL 1 GAMEPLAY



**„WIR WERDEN GEGEN SCHLIMME DINGE
KÄMPFEN MÜSSEN: BRUTALE GEWALT, ARGLIST,
UNGERECHTIGKEIT, UNTERDRÜCKUNG UND
VERFOLGUNG.“**

Neville Chamberlain, britischer Premierminister, 3. September 1939



1. EINFÜHRUNG

Der Zweite Weltkrieg war der umfassendste und schlimmste Konflikt des 20. Jahrhunderts. Die Menschheit wurde gleichsam an den ultimativen Abgrund geführt, als ein Bündnis aus dem Deutschen Reich, Italien und Japan große Teile der Welt im Zuge des Strebens nach der absoluten Weltherrschaft in ein blutiges Chaos stürzte.

Strategic Command WWII: War in Europe ist das neueste großartige Strategiespiel aus der Feder des preisgekrönten Spieldesigners Hubert Cater und seiner Spieleschmiede *Fury Software*. Zugleich ist es der erste Titel der Reihe, der von *Matrix Games/Slitherine* vertrieben wird.

In diesem Spiel können Sie die Feldzüge jener turbulenten Jahre nachspielen. Dabei steht es Ihnen frei, ob Sie die Führung der Achsenmächte übernehmen und ihren Eroberungsfeldzug umsetzen oder ob Sie sich auf Seiten der Alliierten zuerst um die Verteidigung gegen den feindlichen Ansturm und danach um den Gegenangriff kümmern. Das Schicksal Europas und der gesamten Welt liegt einzig in Ihren Händen!

Strategic Command WWII: War in Europe vereint die einfache und zugängliche Spielbarkeit der früheren Spiele aus der *Strategic Command*-Reihe mit einer brandneuen visuellen Umsetzung und der Rückkehr zu Hexfeldern.

Die Hauptkampagnen, die Sie mit dieser Veröffentlichung erhalten, behandeln den europäischen

Kriegsschauplatz. Beginnend im Jahre 1939 können Sie sich für den Kampf auf Seiten der Alliierten entscheiden und versuchen, die Achsenmächte davon abzuhalten, Europa und Nahost zu erobern. Oder aber Sie übernehmen die Führung der Achsenmächte und greifen nach der Vorherrschaft auf dem Kontinent. Unabhängig davon, für welche Fraktion Sie sich entscheiden, müssen Sie, um erfolgreich zu sein, Ihre Ressourcen umsichtig verwalten, Diplomatie und gewiefte Entscheidungen an den Tag legen, in technologische Forschungen investieren und kluge Taktiken und Strategien entwickeln.

Strategic Command WWII: War in Europe gibt Ihnen die einmalige Gelegenheit, diese wichtige Periode der Menschheitsgeschichte hautnah mitzuerleben – und zwar an der Spitze Ihrer Truppen, die Sie zum Sieg führen!

Dieses Handbuch konzentriert sich hauptsächlich auf die Kampagne 1939 *Sturm über Europa* und soll Ihnen einen umfassenden Überblick über diese Hauptkampagne vermitteln.

Mit unserem Editor können Sie auch Ihre eigenen Kampagnen erstellen. Das kann eine sehr spannende und erfüllende Angelegenheit sein und steigert das Potenzial dieses Spiels immens. Eine genaue Anleitung zum Editor finden Sie unter *Teil 2: Erstellen eigener Kampagnen*.

TEIL I GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN- LEITFADEN

BEWEGUNG UND KAMPF

FORTGESCHRITTENE SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND ALLGEMEINE TIPPS

2. ERSTE SCHRITTE

2.1. INSTALLATION

2.1.1. MINIMALE SYSTEMKONFIGURATION

CPU: 2-GHz-Prozessor

RAM: 2 GB

Betriebssystem: Windows Vista/7/8/10

Grafikkarte: 128 MB, DirectX-kompatibel, 32-Bit-Farbtiefe, Mindestauflösung von 1024x768 Pixeln. Das Spiel wird mit einer Fehlermeldung beendet, wenn Ihr System diese Anforderungen nicht erfüllt. Bitte überprüfen Sie in den Anzeigeeinstellungen Ihrer Systemsteuerung, ob Ihre Grafikeinstellungen geändert werden können.

Soundkarte: 16 Bit, DirectSound-kompatibel

Festplatte: 1,5 GB freier Festplattenspeicher

2.1.2. DER INSTALLATIONSVORGANG

Vergewissern Sie sich, dass Ihr System die oben genannten minimalen Anforderungen erfüllt.

Wenn Sie das Spiel auf der Slitherine- oder Matrix-Webseite gekauft haben, wurde Ihnen ein Downloadlink für die Installationsdatei zur Verfügung gestellt.

Halten Sie Ihre Seriennummer bereit, die während der Installation benötigt wird. Die Seriennummer finden Sie beim Downloadkauf in der Bestellbestätigung und bei der Box-Version auf der Disc oder der Schachtel.

Doppelklicken Sie zum Installieren des Spiels auf die heruntergeladene Installationsdatei oder, falls Sie die Box-Version gekauft haben, legen Sie die Spiel-Disc in Ihr Laufwerk ein. Folgen Sie danach den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

Klicken Sie am Ende auf *Beenden*, um das Installationsprogramm zu schließen. Danach können Sie bereits loslegen!

2.1.3. DATEIVERZEICHNISSE

Für *Strategic Command WWII: War in Europe* werden die nötigen Dateien an zwei unterschiedlichen Stellen abgelegt.

Die Hauptdateien und -kampagnen, die das Spiel von Haus aus enthält, werden im Programm-Ordner im folgenden Verzeichnis installiert (sofern Sie bei der Installation keine Änderungen daran vornehmen):

C:\Programme (x86)\Matrix Games\Strategic Command WWII - War in Europe

Alle Benutzerdateien hingegen, inklusive Speicherständen und eigenen Kampagnen, werden im folgenden Verzeichnis abgelegt:

\<BENUTZERNAME>\Dokumente\My Games\Strategic Command WWII -War in Europe\

Dabei steht <BENUTZERNAME> für den Benutzernamen, mit dem Sie sich auf Ihrem System anmelden.

Achtung: Bitte verschieben Sie keine Dateien aus einem der Verzeichnisse in das andere und löschen Sie keinesfalls Dateien im Hauptinstallationsverzeichnis.

Tipp für Modder! Wenn Sie den Editor starten, stehen Ihnen zwei Buttons zum Öffnen von Kampagnen zur Verfügung: einer für Standardkampagnen und einer für Benutzerkampagnen. Im Spiel jedoch werden alle Kampagnen im Fenster *Kampagne auswählen* in derselben Liste angezeigt, egal in welchem Verzeichnis sie gespeichert sind.

2.1.4. PROBLEMLÖSUNG

Wenn Sie bei der Installation oder beim Starten von *Strategic Command WWII: War in Europe* Probleme haben sollten, ist es empfehlenswert, das Installationsprogramm und/oder das Spiel selbst als Administrator auszuführen. Melden Sie

sich dazu mit einem Administrator-Benutzerkonto in Ihrem System an oder gehen Sie wie folgt vor:

1. Rechtsklicken Sie auf die Spielverknüpfung.
2. Wählen Sie *Eigenschaften* aus.
3. Klicken Sie auf dem Reiter *Verknüpfung* auf den Button *Erweitert*.
4. Aktivieren Sie die Option *Als Administrator ausführen*.

Weitere Hilfe im Falle von Problemen bei der Installation oder beim Spielen, die Sie damit nicht beheben können, erhalten Sie auf unserer Support-Seite unter www.matrixgames.com/support oder im Support-Forum von *Strategic Command WWII: War in Europe™* unter www.matrixgames.com. Bitte halten Sie dabei so viele Details zu Ihrem Problem bereit, wie Sie können.

2.1.5. DEINSTALLATION

Benutzen Sie zum Deinstallieren des Spiels die Option *Software → Programme ändern oder entfernen* bzw. *Programm deinstallieren* in der Windows-Systemsteuerung oder die Deinstallationsverknüpfung in der Programmgruppe des Spiels im Windows-Startmenü. Eine andere Vorgehensweise führt dazu, dass das Spiel nicht korrekt deinstalliert wird.

2.1.6. PRODUKT-UPDATES

Um die hohe Qualität unserer Produkte dauerhaft zu gewährleisten, veröffentlicht Matrix Games Updates mit neuen Funktionen, Erweiterungen und Korrekturen bekannter Fehler. Diese Updates werden auf unserer Webseite kostenlos zum Herunterladen bereitgestellt. Alternativ dazu können Sie die Updates auch schnell und einfach herunterladen, indem Sie im Spielmenü auf *Update* oder im Startmenü von Windows in der Programmgruppe des Spiels auf *Spiel updaten* klicken.

Registrierten Spielbesitzern stellen wir darüber hinaus auch regelmäßig Beta-Updates (Preview-Versionen) zur Verfügung. Diese speziellen Updates können Sie einfach und kostenlos verfolgen, indem

Sie sich im *Matrix Games Members Club* anmelden. Sobald Sie dort angemeldet sind, können Sie Ihre Spiele aus dem Hause Matrix Games dort registrieren, um Zugang zu den Angeboten zu erhalten, die es zu Ihrem jeweiligen Spiel gibt. Das Ganze läuft in zwei simplen Schritten ab:

Registrieren Sie sich im Matrix Games Members Club – das müssen Sie nur einmal machen. Wenn Sie einmal ein Matrix-Konto registriert haben, sind Sie im System und müssen sich später nicht erneut anmelden.

Gehen Sie auf www.matrixgames.com und klicken Sie dort auf den Link *Members* am oberen Fensterrand. Klicken Sie im nächsten Fenster auf *Click Here to Sign Up Now* und folgen Sie danach den Anweisungen auf dem Bildschirm. Klicken Sie, sobald Sie die Anweisungen befolgt haben, auf den Button *Register* – daraufhin erhalten Sie eine Bestätigungs-Nachricht auf der E-Mail-Adresse, die Sie beim Registrieren angegeben haben.

Ein neues Spiel registrieren: Nachdem Sie Ihr Konto im Matrix Games Members Club erstellt haben, können Sie jedes Matrix-Spiel in Ihrem Konto registrieren, das Sie besitzen. Melden Sie sich dazu auf der Webseite von Matrix Games an und klicken Sie danach auf *Register Your Game* in der Navigation.

Wenn Sie ein Spiel kaufen, während Sie mit Ihrem Konto angemeldet sind, wird das Spiel automatisch für Sie registriert. Wir empfehlen Ihnen sehr, Ihre Spiele zu registrieren, denn damit verfügen Sie über eine Kopie Ihrer Seriennummern für den Fall, dass Sie sie irgendwann verlieren sollten.

Nachdem Sie Ihr Spiel registriert haben, können Sie es in der Liste Ihrer registrierten Titel sehen, indem Sie sich im Mitgliederbereich anmelden und danach auf *My Games* klicken. Jeder Titel in der Liste ist gleichzeitig ein Link zur jeweiligen Informationsseite des Spiels (mit den neuesten Nachrichten über das Spiel).

Ebenfalls in der Liste finden Sie einen *Downloads*-Link zu einer Seite mit den neuesten öffentlichen Downloads sowie jenen für registrierte

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Mitglieder – inkl. Patches für den jeweiligen Titel. Zu den Updates und Patches können Sie auch im Abschnitt *Products* auf unserer Webseite unter www.matrixgames.com/products gelangen. Wählen Sie dort einfach das gewünschte Spiel aus und werfen Sie einen Blick auf die verfügbaren Downloads.

Manche besonderen Inhalte und zusätzlichen Downloads stehen nur Mitgliedern im Members Club zur Verfügung. Deswegen ist es empfehlenswert, sich dort anzumelden. Nicht vergessen: Sobald Sie einmal ein Konto im Matrix Games Members Club registriert haben, müssen Sie das für spätere Titel nicht noch einmal machen. Nach der Kontoerstellung können Sie jedes Produkt von Matrix Games, das Sie kaufen, einfach und kostenlos in Ihrem Konto registrieren. Vielen Dank und viel Spaß mit Ihrem Spiel!

2.1.7. SPIELEFORUM

Wenn Sie Fragen zu Ihrem Spiel haben oder sich mit anderen Spielern darüber unterhalten möchten, besuchen Sie unser Diskussionsforum unter **Matrix Games**. Wir freuen uns immer sehr über Feedback von unseren Spielern und würden auch gerne Ihre Meinung erfahren!

Unser Forum eignet sich auch hervorragend dafür, andere Spieler kennenzulernen, Mitspieler für Partien zu finden, über Änderungen und Updates zu diskutieren und einen Überblick über die Mods zu bekommen, die für Ihr Spiel veröffentlicht werden.

2.1.8. HILFE BEI PROBLEMEN UND FEEDBACK

Die beste Möglichkeit, uns bei Problemen mit einem unserer Spiele zu kontaktieren, besteht über unsere Support-Seite.

Auf der Support-Seite finden Sie nicht nur eine Liste der häufig gestellten Fragen, sondern können auch unsere Support-Mitarbeiter kontaktieren, die Ihre Fragen von Montag bis Freitag innerhalb von 24 Stunden beantworten. Bei Support-Anfragen, die uns an einem Samstag oder Sonntag erreichen, kann es bis zu 48 Stunden dauern, bis wir sie beantworten.

Unsere Support-Seite finden Sie unter <http://www.matrixgames.com/support>.

2.1.9. FEHLERBEHANDLUNG

Sollte das Spiel einmal abstürzen, wird der Ordner *ERROR* erstellt.

Diesen Ordner finden Sie unter folgendem Verzeichnis, wobei *<BENUTZERNAME>* hier für den Benutzernamen steht, mit dem Sie sich auf Ihrem System anmelden:

C:\Benutzer*<BENUTZERNAME>*\Dokumente\My Games\Strategic Command WWII - War in Europe

Falls möglich wird die Datei *ERROR.sav* erstellt und in diesem Ordner abgelegt (darin stehen Informationen über die letzte Runde und den Spielstatus vor dem Absturz). Auch die Datei *errorlog.txt* wird in diesem Ordner erstellt. Diese Dateien helfen möglicherweise dabei, bestehende Probleme zu ermitteln und zu beheben, und können daher zur Überprüfung an support@furysoftware.com gesendet werden.

3. DAS BENUTZERINTERFACE

3.1. HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü haben Sie die Möglichkeit, die Einstellungen zu ändern, ein Spiel gegen die KI zu beginnen bzw. fortzusetzen oder eine Mehrspielerpartie zu starten.

3.1.1. EINSTELLUNGEN

Soundlautstärke – Bewegen Sie den Schieberegler, um die Lautstärke der Soundeffekte einzustellen. Wenn Sie den Regler ganz nach links bewegen, werden die Soundeffekte ausgeschaltet.

Musiklautstärke – Bewegen Sie den Schieberegler, um die Lautstärke der Musik einzustellen. Wenn Sie den Regler ganz nach links bewegen, wird die Musik ausgeschaltet.

3.1.2. INTERFACEOPTIONEN

Interfacetipps – Ist diese Option aktiv, werden Tipps eingeblendet, wenn Sie den Mauszeiger auf einem Button platzieren.

Alternatives Datumsformat – Mit dieser Option können Sie zwischen zwei Datumsformaten wechseln (z.B. 22. Juni 1941 bzw. Juni 22. 1941).

3.2. NEUES SPIEL

Wählen Sie im Hauptmenü *Neues Spiel* aus, um gegen die KI anzutreten.

Wenn Sie auf *Neues Spiel* klicken, gelangen Sie zum Bildschirm *Kampagne auswählen*. Dort werden alle verfügbaren Kampagnen mit Namen und Startdatum angezeigt. In dieser Liste werden zuerst alle Hauptkampagnen und danach alle

Mini-Kampagnen aufgeführt. Danach folgen die Benutzerkampagnen (sofern vorhanden).

Wenn Sie eine Kampagne auswählen, werden weitere Informationen für diese auf der rechten Seite angezeigt:

- Rundenlänge (*Jahreszeitenabhängig* oder *Tagesbasis*)
- Welche Fraktion beginnt
- Rundenverlauf (*Abwechselnd* oder *Gleichzeitig*)
- Ob die Produktion normiert ist oder nicht*
- Der oder die Urheber der Kampagne
- Der Name und eine kurze Beschreibung der Kampagne

*Die Option *Normiert* gleicht die Produktivität über das Jahr gesehen aus, wenn die Rundenlänge in der Kampagne jahreszeitenabhängig ist. Sie erhöht die Produktion in Winterrunden und senkt sie in Sommerrunden.

Klicken Sie auf *Kampagne spielen*, um die ausgewählte Kampagne zu starten. Mit *Siegebedingungen* können Sie überprüfen, welche Bedingungen erfüllt sein müssen, um die Kampagne zu gewinnen. Der Button *Abbrechen* führt Sie zurück ins Hauptmenü.

3.2.1. FRAKTION AUSWÄHLEN

Wenn Sie gegen die KI spielen, haben Sie die Wahl, ob Sie auf Seiten der Achsenmächte oder der Alliierten antreten. Zudem können Sie eine oder mehrere Großmächte aus Ihrer Fraktion vom Computer steuern lassen.

Einheiten von Großmächten, die der Computer steuert, werden auf der Karte dunkler dargestellt – so, als ob sie bereits bewegt wurden. Das ist lediglich eine visuelle Anzeige dafür, dass sie vom Computer gesteuert werden.

Selbst wenn Sie eine Großmacht vom Computer steuern lassen, können Sie weiterhin beliebige Einheiten dieser Großmacht selbst bewegen,

CAMPAIGN NAME	START DATE
1939 Storm over Europe	1. September 1939
1940 Attack in the West	10. May 1940
1941 Operation Barbarossa	22. June 1941
1942 Case Blue	28. June 1942

TEIL I GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND

DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Forschung durchführen, Diplomatie betreiben und so weiter. Wenn Sie den Zug beenden, übernimmt der Computer dann alle unbewegten Einheiten und kümmert sich um die restlichen Angelegenheiten.

Sie können auch während einer laufenden Partie die Seiten wechseln! Öffnen Sie dazu einfach die Optionen, wenn Sie am Zug sind, und wählen Sie die gegnerische Seite aus. Daraufhin kommt sofort die KI zum Zug. Sie können auch jederzeit die Computersteuerung von verbündeten Großmächten aktivieren oder deaktivieren. All diese Einstellungen können im Spiel unbegrenzt geändert werden.



Hinweis: Mindestens eine Großmacht Ihrer Fraktion müssen Sie selbst steuern.

3.2.2. SCHWIERIGKEITSGRAD

Wählen Sie den Schwierigkeitsgrad aus, der Ihnen beim Spielen gegen die KI die Herausforderung bietet, welche Sie sich wünschen.

Standardmäßig ist der Schwierigkeitsgrad *Soldat* ausgewählt, welcher bei der KI weder zu Vorteilen noch zu Nachteilen führt. Mit den Pfeilbuttons können Sie zwischen den Schwierigkeitsgraden *Zivilist*, *Rekrut*, *Soldat*, *Veteran* und *Experte* auswählen.

Auf höheren Schwierigkeitsgraden erbeutet die KI mehr, wenn sie Länder erobert. Einige geskriptete Ereignisse treten auch nur auf höheren Schwierigkeitsgraden ein, um so für eine größere Herausforderung für erfahrenere Spieler zu sorgen.

Darüber hinaus erhält die KI auf höheren Schwierigkeitsgraden entsprechende Boni auf

Sichtweite, Erfahrung und Militärproduktionspunkte (MPP). Die Berechnungen von Kämpfen werden nicht beeinflusst.

Hinweis: Der Schwierigkeitsgrad kann während einer Partie gegen die KI jederzeit geändert werden. Wenn Sie also den Eindruck haben, dass das Spiel zu leicht oder zu schwer für Sie ist, können Sie einfach den Schwierigkeitsgrad ändern und weiterspielen!

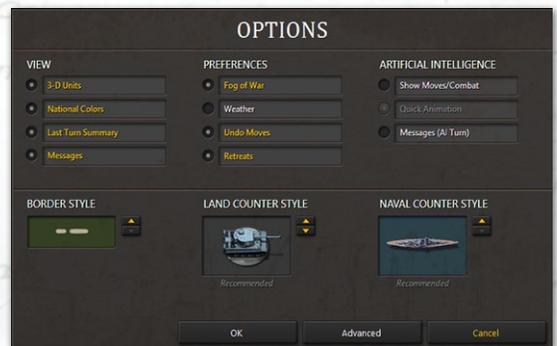
3.2.3. COMPUTERBONI

Sie können den gewählten Schwierigkeitsgrad weiter anpassen, indem Sie die einzelnen Boni für die KI – *Sichtweite*, *Erfahrung* und *MPP* (also Einnahmen) – ändern.

Wenn Sie die gewünschten Änderungen vorgenommen haben, können Sie mit einem Klick auf *OK* zu den Optionen gelangen.

3.3. OPTIONEN

Beim Starten einer neuen Partie oder beim Laden eines Spielstands haben Sie im *Optionen*-Bildschirm die Möglichkeit, grundlegende und erweiterte Spieloptionen Ihren Wünschen entsprechend anzupassen.



Aktiviere Optionen werden in diesem Bildschirm in gelber Schrift angezeigt, deaktivierte hingegen in grauer. Sobald eine Partie begonnen hat, können einige der Optionen nicht mehr geändert werden. Diese werden in einer dunkleren grauen Schrift angezeigt.

Wenn Sie mit der Prüfung und Änderung der Optionen fertig sind, müssen Sie auf *OK* klicken, um die Partie zu beginnen.

3.3.1. MEHRSPIELEROPTIONEN

Im Mehrspielermodus ist dieser Bildschirm etwas anders aufgebaut: Auf der rechten Seite können Sie nicht die Einstellungen für die Künstliche Intelligenz vornehmen, sondern stattdessen schnelle Animationen (de-)aktivieren. Wenn Sie diese Option aktivieren, laufen die Wiederholungen der gegnerischen Züge schneller ab.

Hinweis: Es ist natürlich nicht zwingend erforderlich, die Optionen zu ändern. Sie können einfach auf *OK* klicken und mit den Standardeinstellungen loslegen.

3.3.2. ANSICHT

3D-Einheiten - Entscheiden Sie sich zwischen der Darstellung der Einheiten als 3D-Figuren oder als NATO-Symbole.

Nationalfarben - Legen Sie fest, ob die Nationalfarben auf der Karte angezeigt werden sollen oder nicht.

Zusammenfassung letzter Zug - Mit dieser Option wird zu Beginn eines Zuges eine Zusammenfassung der wichtigsten Ereignisse während des letzten Zuges angezeigt. Die Zusammenfassung umfasst drei Hauptkategorien: Kampf, Militär und Forschung. Die Übersicht der Kampfverluste beinhaltet die Ergebnisse von Konvoi Angriffen und strategischen Bombardierungen. Die Zusammenfassung der Militäraktivitäten umfasst diplomatische Resultate.

Nachrichten - Hiermit schalten Sie die Einblendung von geskripteten Nachrichten ein oder aus.

3.3.3. SPIELFUNKTIONEN

Nebel des Krieges - Diese Option sorgt dafür, dass Ihre Sicht auf die Karte hinsichtlich feindlicher Einheiten nach bestimmten Regeln eingeschränkt wird.

Feindliche Einheiten, die sich direkt neben einer Ihrer Einheiten befinden, können Sie vollständig

sehen. Teilweise sichtbar sind feindliche Einheiten, die sich im Sichtbereich einer Ihrer Einheiten oder Ressourcen aufhalten. Alle anderen feindlichen Einheiten bleiben für Sie unsichtbar, bis Ihre Einheiten sie beim Bewegen oder bei einem Luftfeinsatz sehen.

Jeder Einheitentyp verfügt über eine *Sichtweite (Land)* für das Entdecken von feindlichen Land- und Lufteinheiten sowie über eine *Sichtweite (See)* für das Entdecken von feindlichen Seeinheiten. Der jeweilige Wert entspricht der Distanz, bis zu der die Einheit feindliche Einheiten automatisch sehen kann. Eine Ausnahme bilden U-Boote auf Schleichfahrt, die nicht automatisch entdeckt werden können.

An Land weisen die meisten Einheiten eine Sichtweite von 2 Hexfeldern auf, während die Sichtweite auf See normalerweise 1 Hexfeld beträgt. Lufteinheiten verfügen in der Regel über größere Sichtweiten.

Der Nebel des Krieges lässt Sie auch über die Ressourcenstärken, die Forschungsergebnisse, die Auszeichnungen von Einheiten, die Einheitenproduktion, Konvoiinformationen, den aktuellen MPP-Stand sowie die Industriemodifikatoren des Feindes im Dunkeln.

Hinweis: Wenn eine Mehrspielerpartie zu Ende geht, nachdem eine der beiden Fraktionen ihre Siegbedingungen erfüllt hat oder weil die Zeit abgelaufen ist und damit ein Patt erreicht wurde, werden die Passwörter außer Kraft gesetzt. Danach können beide Fraktionen alles sehen, was zuvor durch den Nebel des Krieges unsichtbar gewesen war.

Wetter - Spielen Sie Ihre Einsätze mit realistischen Wettereffekten, die sich auf die Einheitenbewegung und den Kampf auswirken.

Die Karte ist unterteilt in unterschiedliche Wetterzonen mit gemäßigttem, trockenem, frostigem oder Wüstenklima. Das Wetter kann sich innerhalb jeder Zone einmal abhängig von den Vorgaben der jeweiligen Wetterzone, der Jahreszeit und dem Wetter in der vorherigen Runde ändern.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EHRENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND

ALLGEMEINE TIPPS



Das aktuelle Wetter auf einem Hexfeld wird in der linken unteren Bildschirmecke angezeigt. Ist das Wetter in Ordnung, ist dort dann nur die Wetterzone zu sehen, wie z.B. *Gemäßigt*.

Das Wetter in den unterschiedlichen Zonen können Sie erkennen, wenn Sie die Karte scrollen. Die grafische Darstellung der Hexfelder wird an das vorherrschende Wetter angepasst – wie etwa eine Braunfärbung bei Schlamm, weißer Niederschlag bei Schneefall oder unruhige Seefelder bei Stürmen auf See. Anhand dieser visuellen Unterschiede können Sie Wetteränderungen schnell erkennen.

Rückgängig – Diese Option erlaubt es Ihnen, Bewegungen von Einheiten rückgängig zu machen, sofern dabei keine zuvor nicht sichtbaren feindlichen Einheiten aufgedeckt wurden. Angriffe lassen sich nicht rückgängig machen.

Rückzüge – Ist diese Option aktiviert, haben Einheiten mit niedriger Stärke die Möglichkeit, sich zurückzuziehen, wenn sie angegriffen werden.

3.3.4. KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Bewegungen/Kämpfe zeigen – Mit dieser Option legen Sie fest, ob Kämpfe während des KI-Zuges angezeigt werden oder nicht.

Schnelle Animationen – Wenn Sie diese Option aktivieren, läuft der Zug der KI schneller ab. Allerdings können Sie währenddessen weniger Details sehen.

Nachrichten (KI-Zug) – Deaktivieren Sie diese Option, wenn während des Zuges der KI keine Nachrichten eingeblendet werden sollen.

Grenzendarstellung – Wählen Sie die Farbe für die Darstellung der Grenzen zwischen den Ländern aus: Weiß, Orange oder Schwarz.

Land-einheitenbasis – Legen Sie fest, wie die Basis von Land- und Lufteinheiten dargestellt werden soll.

See-einheitenbasis – Legen Sie fest, wie die Basis von Seeinheiten dargestellt werden soll.

Klicken Sie auf *OK* zum Fortfahren, auf *Erweitert* für weitere Optionen oder auf *Abbrechen*, um ins Hauptmenü zurückzukehren.

Hinweis: Wenn eine Einheit all ihre Aktionspunkte aufgebraucht hat, wird sie mit einer dunklen Basis dargestellt – unabhängig davon, welche Form Sie in den beiden oberen Einstellungen ausgewählt haben.

3.4. ERWEITERTE OPTIONEN

3.4.1. ANSICHT

Befehlshaber-Einheiten hervorheben – Ist diese Option aktiv, werden alle Einheiten unter dem Befehl eines Befehlshabers grün hervorgehoben, wenn Sie auf ihn klicken. Darüber hinaus wird auch der Befehlshaber grün hervorgehoben, wenn Sie auf eine Einheit unter seinem Befehl klicken. Falls der Befehlshaber auf den Modus *Halbautomatisch* oder *Manuell* eingestellt ist, werden bei einem Klick auf ihn alle Einheiten blau hervorgehoben, die seinem Befehl unterstellt werden können.

Abfangreichweite anzeigen – Diese Option sorgt dafür, dass bei einem Klick auf ein Jagdflugzeug alle verbündeten Einheiten und Ressourcen in seiner Abfangreichweite gelb hervorgehoben werden.

Eskortreichweite anzeigen – Diese Option sorgt dafür, dass bei einem Klick auf ein Jagdflugzeug alle feindlichen Einheiten und Ressourcen in seiner Eingreif-/Eskortreichweite blau hervorgehoben werden.

Einheitenerfahrung als Medaillen – Wenn diese Option aktiviert ist, wird die Erfahrung einer ausgewählten Einheit in Form von Medaillen im Informationsfeld angezeigt. Ist die Option deaktiviert, wird die Erfahrung als Zahl wiedergegeben.

Stärkewerte der Einheiten – Wenn Sie möchten, dass die Stärkewerte von Einheiten auf der Karte angezeigt werden sollen, müssen Sie diese Option aktivieren.

Stärkewerte der Ressourcen – Wenn Sie möchten, dass die Stärkewerte von Ressourcen auf der Karte angezeigt werden sollen, müssen Sie diese Option aktivieren. Das betrifft alle Häfen, Minen, Erdölfelder, Städte und Hauptstädte.

Forschungsstufen der Einheiten/Ressourcen – Wenn Sie möchten, dass die Forschungswerte von Einheiten und Ressourcen auf der Karte angezeigt werden sollen, müssen Sie diese Option aktivieren.

Grenzen – Aktivieren Sie diese Option, um die Grenzen zwischen den Ländern auf der Karte anzuzeigen.

Balken für nationale Moral – Ist diese Option aktiviert, werden die nationalen Moralwerte aller Großmächte in Form von grafischen Balken angezeigt.

3.4.2. KARTENTEXT

Kartentexte anzeigen – Wenn diese Option deaktiviert ist, werden auf der Karte keine Texte angezeigt.

Ziele für nationale Moral anzeigen – Ist diese Option aktiviert, werden Ziele, deren Eroberung sich auf die jeweilige nationale Moral auswirkt, mit dem Zusatz *NM-Ziel* gekennzeichnet.

Schlüsselressourcen anzeigen – Diese Option sorgt dafür, dass wichtige Ressourcen wie Hauptstädte, Industriezentren usw. auf der Karte als solche textlich markiert werden.

Texte beim Scrollen ausblenden – Das Ausblenden der Texte beschleunigt das Scrollen der Karte.

Texte nach Scrollen langsam einblenden – Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Texte nach dem Scrollen langsam wieder eingeblendet.

Textschriftart mit Kontur – Mit dieser Option fügen Sie den Texten auf der Karte eine Schattenkontur hinzu.

Scrollweite vor Textausblendung – Hier können Sie einstellen, wie weit die Karte gescrollt werden muss, bevor die Kartentexte ausgeblendet werden. Das Maximum hierbei sind 50 Schritte.

3.4.3. SPIELFUNKTIONEN

Forschung – Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie ohne Forschung spielen möchten. Standardmäßig kann diese Option eingestellt werden, wenn bei der Erstellung der ausgewählten Kampagne im Editor die Forschung explizit zugelassen wurde. Wurde die Forschung bereits bei der Erstellung jedoch

nicht zugelassen, kann sie auch mit dieser Option nicht aktiviert werden.

Diplomatie – Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie ohne Diplomatie spielen möchten. Standardmäßig kann diese Option eingestellt werden, wenn bei der Erstellung der ausgewählten Kampagne im Editor die Diplomatie explizit zugelassen wurde. Wurde die Diplomatie bereits bei der Erstellung jedoch nicht zugelassen, kann sie auch mit dieser Option nicht aktiviert werden.

Produktionsverzögerung – Wenn Sie diese Option deaktivieren, spielen Sie mit realistischen Produktionszeiträumen bei allen Einheitenkäufen – das heißt, die Einheiten treffen nicht sofort ein, sondern erst nach einer gewissen Zeit. Die Produktionsverzögerung bedeutet, dass Sie bei Ihren Einheitenkäufen umsichtig vorausplanen und Ihre künftigen Erfordernisse antizipieren müssen.

Hinweis: Diese Option hat keinen Einfluss auf Partisanen oder die drei Arten von Transportern im Spiel, da diese auch mit aktivierter Produktionsverzögerung jeweils sofort erscheinen. Auch Einheiten, die sich zu Beginn der Kampagne auf der Produktionsterminliste befinden, treffen zur angegebenen Zeit ein, unabhängig davon, ob die Produktionsverzögerung aktiviert ist oder nicht.

Produktion über Limit – Diese Option ermöglicht flexible Produktionslimits für Großmächte, um Raum für „Was wäre wenn“-Fragen zu geben. Standardmäßig gibt es in einer Kampagne restriktive Limits, die die Einheitenproduktion auf zuvor festgelegte Mengen eingrenzen: Für jedes Land gibt es für alle Einheitentypen feste Werte, wie viele Einheiten produziert werden können. Mit dieser Option können diese Limits übertroffen werden. Allerdings steigen die Kosten für jede zusätzliche Einheit, die oberhalb des festgelegten Limits produziert wird.

Die Mehrkosten summieren sich mit jeder weiteren Einheit. So kann die erste zusätzliche Einheit über dem Limit etwa 10% mehr kosten, die zweite dann schon 20% mehr und so weiter. Da die Verstärkungskosten direkt von den

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



aktuellen Einheitenkosten abhängen, wirken sich diese Mehrkosten auch auf gewöhnliche und Eliteverstärkungstruppen aus.

Aktionsmenü mit Rechtsklick – Ist diese Option aktiviert, wird bei einem Rechtsklick auf eine Einheit eine Auswahl von Aktionen angezeigt. Diese Aktionen sind auch auf der linken Seite des unteren Informationsfelds zu sehen. Wenn die Option aktiviert ist, heben Sie mit einem Rechtsklick die aktuelle Auswahl auf.

3.4.4. SKRIPTE

Wenn Sie in den erweiterten Optionen auf *Skripte* klicken, wird ein Fenster mit einer Liste der verschiedenen Skriptarten sowie den zugehörigen Ereignissen geöffnet.

Die Ereignisse können Sie mit einem Kreuz im Kästchen rechts des Ereignisses aktivieren.

Wenn Sie das Kreuz entfernen, wird das Ereignis deaktiviert und gleichzeitig dunkler in der Liste dargestellt.

Deaktivierte Ereignisse kommen im Spiel nicht vor. Im Mehrspielermodus ist eine Deaktivierung nur zu Beginn einer Partie möglich, nicht aber während der laufenden Partie.

Diese Möglichkeit der Deaktivierung von Ereignissen ist ein nützliches Mittel, um Partien abwechslungsreicher zu gestalten oder – falls gewünscht – für ein Handicap bei der einen oder anderen Fraktion zu sorgen.

Ereignisse, die mit der Buchstabenkombination *DE* beginnen, sind entweder Entscheidungsereignisse („Decision Event“ auf Englisch, daher *DE*) oder stehen in Verbindung zu solchen. Bei solchen Ereignissen ist es empfehlenswert, sich zuerst die Liste im Strategieleitfaden der entsprechenden

SCRIPT	EVENT LIST
Convoy	Norwegian Forces Damage The Rail Network As They Retire Into The Hinterland
Resource	Norwegian Forces Damage The Rail Network As They Retire Into The Hinterland
Supply	Dutch Railway Workers Strike As Allied Forces Approach The Netherlands
Strength	Dutch Railway Workers Strike As Allied Forces Approach The Netherlands
Unit	Fighting Breaks Out In Greece Between Monarchists And Communists
Free Unit	Fighting Breaks Out In Greece Between Monarchists And Communists
Partisan	French Refugee Event
Territory	Workers Launch A General Strike In Amsterdam Against The Occupation
Annexation	Workers Launch A General Strike In The Southern Netherlands
Surrender #1	DE 750 - Insurrection Against The Axis In Naples As Allied Forces Approach!
Surrender #2	Strikes Break Out In Turin
War Entry	Workers Go On Strike In Milan
Mobilization #1	Trotskyist Agitators Are Blamed As Miners Strike In Wales And Yorkshire
Mobilization #2	100,000 Miners Strike For Higher Pay In Northern France
Mobilization #3	DE 106 - Baghdad Supply Reduction
Mobilization #4	DE 313 - Danish Workers Go On Strike To Disrupt German Communications
Belligerence	DE 108 - Danish Workers Strike Against The German Occupation
Loop	DE 114 - British Commandos Raid Norway - Stavanger
Victory	DE 114 - British Commandos Raid Norway - Bergen
Popul	DE 114 - British Commandos Raid Norway - Trondheim
National Morale	DE 114 - British Commandos Raid Norway - Narvik
Decision	DE 114 - British Commandos Raid France - Calais

1 of 3

OK

Kampagne zu Gemüte zu führen, bevor Sie sie deaktivieren.

Indem Sie Ereignisse aktivieren oder deaktivieren können, haben Sie die Möglichkeit, einige Elemente einer Kampagne einfach Ihren Wünschen entsprechend anzupassen, ohne den Umweg über den Editor gehen zu müssen.

Klicken Sie auf OK, wenn Sie mit Ihren Änderungen fertig sind, und Sie gelangen zurück zu den erweiterten Optionen.

OPTIONEN IM MEHRSPIELERMODUS

Während Sie bei Partien gegen die KI die Optionen im Spiel ändern können, sind im Mehrspielermodus einige der Optionen – wie etwa *Nebel des Krieges*, *Rückgängig* und *Wetter* – während der Partien gesperrt und können nicht geändert werden.

Andere Optionen, die sich nicht direkt auf den Verlauf der Partie auswirken (z.B. die Darstellung der Symbole auf der Karte), können Sie auch im Mehrspielermodus jederzeit anpassen.

TASKLEISTENSYMBOL

Während Sie spielen, wird im Infobereich der Taskleiste (für gewöhnlich in der rechten unteren Ecke) ein *Strategic Command*-Symbol angezeigt.

Bei Partien gegen die KI blinkt dieses Symbol, wenn die KI ihren Zug beendet hat und Sie an der Reihe sind.

Beachten Sie bitte Folgendes: Grundsätzlich können Sie mit *Alt+TAB* aus dem Spiel zum Desktop gehen und sich dort anderen Dingen widmen, während die KI ihren Zug ausführt. Allerdings können Sie dann nicht mehr zurück zum Spiel schalten, bis der KI-Zug abgeschlossen ist. Das Spiel ist in dem Fall also nicht eingefroren oder abgestürzt, sondern führt lediglich den Zug der KI aus und wird erst danach wieder korrekt angezeigt. Wenn Sie warten, bis das Taskleistensymbol im Infobereich blinkt, können Sie solche Verzögerungen verhindern.

3.5. DAS SPIELINTERFACE

3.5.1. BUTTONS AM LINKEN RAND

In der linken oberen Ecke des Bildschirms werden die Flaggen der aktiven Großmächte in Ihrer Fraktion angezeigt. Unterhalb jeder Flagge stehen die Militärproduktionspunkte (MPP), über die die Länder aktuell verfügen, sowie ihre Mobilisierungsgrade:



Ganz oben in der linken Ecke wird die Flagge der gerade ausgewählten Großmacht etwas größer angezeigt, daneben noch der Name der Großmacht und ihre aktuellen MPP.

Mit einem Klick auf die kleineren Flaggen-symbole (also nicht auf die große Flagge ganz oben in der linken Ecke) wählen Sie das jeweilige Land nicht nur aus, sondern zentrieren die Karte auch automatisch auf der Hauptstadt des Landes. Wenn Sie auf eine der kleinen Flaggen rechtsklicken, öffnet sich die Produktionsliste des jeweiligen Landes, in der die Einheiten aufgeführt sind, die momentan produziert werden bzw. im Laufe der Partie zur Aufstellung bereitstehen werden.

Länder, die noch nicht einen Mobilisierungsgrad von 100% erreicht haben, können keine aktive Rolle im Krieg einnehmen. Sie können allerdings ihre Einheiten bewegen, Forschung betreiben und auch einige vorbereitende Maßnahmen ergreifen für den Fall, dass sie in den Krieg eintreten sollten.

3.5.2. BUTTONS AM OBEREN RAND



KRIEGSKARTE

Damit Sie ein neutrales Land angreifen können, müssen Sie dem Land zuerst den Krieg erklären.

Klicken Sie dazu auf den Button *Kriegskarte* am oberen Bildschirmrand oder benutzen Sie die

TEIL I GAMEPLAY

- EINFÜHRUNG
- ERSTE SCHRITTE
- DAS
BENUTZERINTERFACE
- TUTORIAL
- GRUNDLAGEN-
LEITFADEN
- BEWEGUNG UND
KAMPF
- FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE
- EINHEITENTYPEN
- FORSCHUNG
- POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

- EINLEITUNG
- OBERE MENÜLEISTE
- SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Tastenkombination *Strg+M*. Damit gelangen Sie auf eine Karte, auf der alle Länder, die noch nicht kapituliert haben, mit ihrer jeweiligen Flagge anstelle ihrer Hauptstadt aufgeführt sind. Für Länder, mit denen Sie sich bereits im Krieg befinden, wird statt der Landesflagge ein Panzersymbol angezeigt.

Mit einem Klick auf den %-Button können Sie den Mobilisierungsgrad von allen neutralen Staaten einblenden. Damit können Sie erkennen, wie nahe ein Land dem Kriegseintritt ist – und auf wessen Seite es sich befindet: Länder, die zu den Achsenmächten tendieren, werden hier blau angezeigt, pro-alliierte Länder hingegen rot. Wenn ein Land einen Mobilisierungsgrad von 100% erreicht, schließt es sich der entsprechenden Fraktion an.

WIE EINE KRIEGSERKLÄRUNG ABLÄUFT

Wählen Sie mit einem Klick auf die entsprechende Flagge in der linken unteren Ecke unterhalb der Karte aus, mit welcher Großmacht Sie eine Kriegserklärung abgeben wollen.

Klicken Sie danach auf der Karte die Flagge des Landes an, dem der Krieg erklärt werden soll. Daraufhin erscheint links unterhalb der Karte eine Übersicht der Ressourcen dieses Landes. Daran können Sie erkennen, ob sich ein Krieg lohnt oder nicht.

TIPP!

Wenn Sie auf die Karte (nicht auf eine der Flaggen) klicken, wird hineingezoomt. Dies kann sehr nützlich sein, wenn sich die Flaggen sehr nah beieinander befinden.

Als letzten Schritt müssen Sie jetzt nur noch auf den Button *Krieg erklären* ganz unten links klicken. Falls eine Kriegserklärung gegen das ausgewählte Land möglich ist, werden Sie danach noch einmal gefragt, ob Sie Ihre Entscheidung bestätigen oder abbrechen möchten. Klicken Sie auf *Ja*, um den Krieg zu erklären, oder auf *Nein*, um die Aktion

abzubrechen. Mit einem Klick auf *Schließen* kehren Sie schließlich zum Hauptbildschirm zurück.

Da Kriegserklärungen politische Reaktionen nach sich ziehen können, werden nun nach Ihrer Kriegserklärung diejenigen Reaktionen erfolgen, die in Ihrem Fall anstehen.

Hinweis: Nur Großmächte mit einem Mobilisierungsgrad von 100% können Kriegserklärungen abgeben. Und Sie können keiner Großmacht den Krieg erklären, die Ihrer Fraktion angehört.

STRATEGIEKARTE UND KONVOIKARTE

Wenn Sie sich auf der Kriegskarte befinden, haben Sie auch Zugriff auf die *Strategiekarte* und die *Konvoikarte*, indem Sie auf die entsprechenden Buttons auf der rechten unteren Seite klicken.

Die Strategiekarte umfasst das gesamte Einsatzgebiet der Kampagne. Auf ihr können Sie die Positionen aller verbündeten Einheiten und aller bekannten feindlichen Einheiten sehen. Wenn Sie einen Punkt auf der Strategiekarte anklicken, wird sie geschlossen und die Hauptspielkarte wird auf der angeklickten Position zentriert.

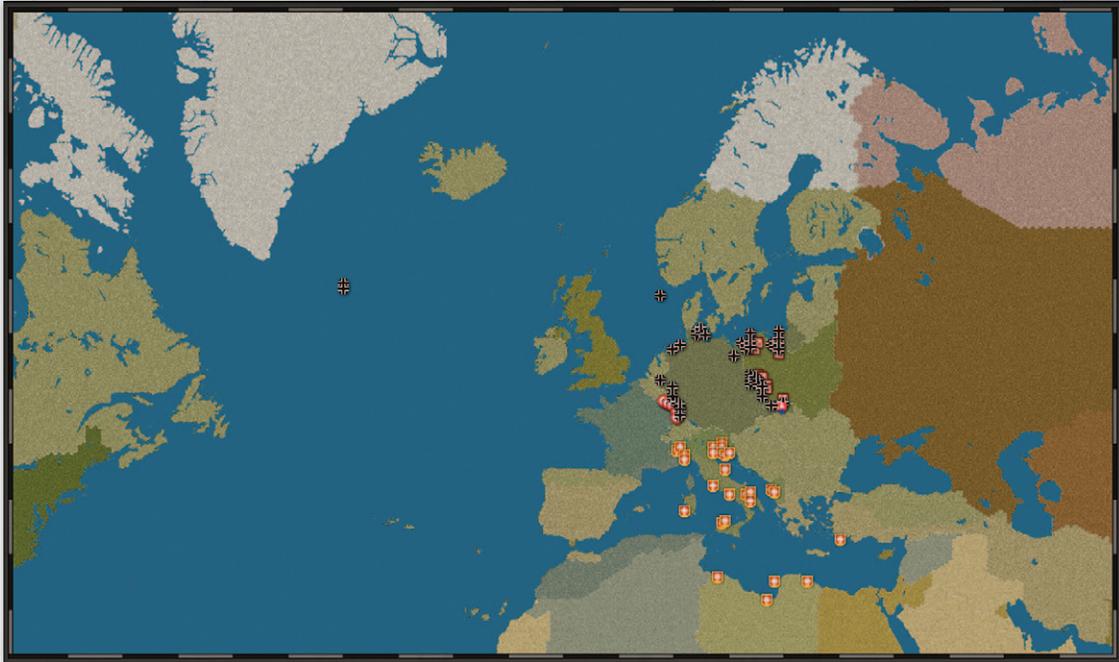
Klicken Sie auf *Schließen*, um zur Kriegskarte zurückzugehen, und danach erneut auf *Schließen*, um die Kriegskarte zu schließen.

KAUFEN

Während Sie am Zug sind, können Sie jederzeit neue Einheiten kaufen. Klicken Sie dazu auf den Button *Kaufen* am oberen Bildschirmrand oder verwenden Sie die Tastenkombination *Strg+P*.

Klicken Sie im Fenster *Einheiten kaufen* oben links auf die Flagge der Großmacht, für die Sie Einheiten kaufen möchten. In der Spalte *Land auswählen* darunter werden daraufhin sowohl die ausgewählte Großmacht als auch alle untergeordneten Mittelstaaten angezeigt.

Sie können sich die unterschiedlichen Einheiten, die für jedes der aufgeführten Länder zur Verfügung stehen, ansehen, indem Sie in der Spalte *Einheit auswählen* auf die einzelnen Einträge klicken.



Wenn der Einheitentyp produziert werden kann und Sie über genügend MPP verfügen, wird der Eintrag in der Liste in weißer Schrift angezeigt. Haben Sie nicht genügend MPP, ist die Schriftfarbe grau, und steht der Einheitentyp aktuell nicht zur Verfügung, wird rote Schrift verwendet. Die Nichtverfügbarkeit kann etwa an einem Produktionslimit liegen oder daran, dass das Datum noch nicht erreicht wurde, ab dem der jeweilige Einheitentyp für die Produktion freigeschaltet wird.

In letzterem Fall können Sie das Datum, ab dem die Einheit zur Verfügung steht, sehen, wenn Sie auf die Einheit in der Liste klicken: Das Datum wird dann unterhalb des Einheitensymbols oben in der Mitte angezeigt.

Die Zahl in Klammern hinter jedem Einheitentyp in der Spalte *Einheit auswählen* gibt an, wie viele Einheiten jeweils produziert werden können. Die Zahl ganz rechts unter der Spaltenüberschrift *PV* (falls aktiv) gibt die Produktionsverzögerung wieder.

Die Produktionsverzögerung zeigt an, wie viele Monate nach dem Zeitpunkt des Einkaufs vergehen

müssen, bis eine gekaufte Einheit kampfbereit ist und aufgestellt werden kann.

Im unteren Beispiel kann das Deutsche Reich 5 weitere Garnisonseinheiten kaufen und muss nach dem Kauf einer solchen Einheit 1 Monat warten, bis die Einheit aufgestellt werden kann:

Oben in der Mitte des Fensters wird das grafische Symbol der ausgewählten Einheit gezeigt, inklusive der Angabe der MPP-Kosten. Ihre aktuellen MPP sehen Sie in der rechten oberen Ecke des Fensters. So können Sie sich überlegen, ob Sie sich die jeweilige Einheit leisten können oder wollen.

TIPP!

Land- und Lufteinheiten, die mit einem Versorgungswert von 5 oder höher ausgeschaltet wurden, können Sie günstiger wieder kaufen und sie stehen nach der Hälfte der angegebenen Zeit zur Verfügung. Die Namen dieser Einheiten sind mit einem Sternsymbol gekennzeichnet und es ist unbedingt zu empfehlen, diese Einheiten zuerst zu kaufen.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND

ALLGEMEINE TIPPS



PURCHASE UNITS

SELECT COUNTRY

- Germany 100%
- Bulgaria
- Croatia
- Hungary
- Romania
- Slovakia

SELECT UNIT

UNIT	#	PD
HQ	(2)	3
Garrison	(5)	1
Corps	(3)	3
Army	(10)	4
Mechanized	(2)	4
Special Forces	(1)	5
Engineers	(1)	5
Paratroops	(1)	5
Cavalry Division	(3)	4
Anti-Air	(2)	3
Rocket Artillery	(2)	3
Heavy Artillery	(2)	4
Rail Gun	(1)	5
Rockets	(2)	4
Armored Train	(1)	5
Anti-Tank	(2)	3
Tanks	(1)	5
Heavy Tanks	(3)	6
Fighters	(4)	7
Tactical Bombers	(2)	7
Medium Bombers	(2)	7
Strategic Bombers	(1)	8
Maritime Bombers	(1)	6
Battleship	(3)	15
Battle Cruiser	(0)	14
Heavy Cruiser	(1)	12
Destroyer	(6)	6
Carrier	(2)	18
Sub	(5)	6



Cost = 50[47] MPP
Arrival 22. Jul. 1941

SET NAME

20th

20th

4th

565th

567th

5th

6th

708th

709th

710th

711th

7th

8th

97th

9th

Berlin

Breslau

Danzig

Frankfurt

Gotenhafen

Stettin

Swinemunde

Available = 282 MPP

General

Spotting (Land)	2	Min Shells	0
Spotting (Naval)	1	Max Shells	0
Action Points	4	De-Entrenchment	0
Operational Range	0	De-Moralization	0
Intercept Range	0	Interceptions	0
Escort Range	0	Escorts	0
Strike Range	1	Strikes	1

Attack Values	Defense Values		
Soft	1	Soft	1
Hard	1	Hard	1
Artillery	0	Artillery	0
Strat. Artillery	0	Strat. Artillery	0
Rocket	0	Rocket	0
Light Armor	0	Light Armor	1
Tank	0	Tank	1
Fighter	0	Fighter	0
Bomber	0	Bomber	0
Strat. Bomber	0	Strat. Bomber	0
Kamikaze	0	Kamikaze	0
Naval	0	Naval	0
Carrier	0	Carrier	0
Sub	0	Sub	0
Transport	0	Transport	0
Anti-Aircraft	0	Anti-Aircraft	0
Resource	0	Resource	0

Target Type Soft Weak Zone of Control

Infantry Weapons 0 (2)

Anti-Aircraft Defense 0 (0)

Purchase
Production
Close

In der mittleren Spalte werden die Namen der einzelnen Einheiten pro Einheitentyp aufgelistet. Bei Befehlshabern ist rechts neben dem Namen noch der Befehlshaberwert angegeben – je höher dieser ist, desto wirkungsvoller ist der Befehlshaber.

Die Kampfwerte der ausgewählten Einheit werden auf der rechten Seite des Fensters angezeigt, wo Sie sie sich bei der Entscheidungsfindung hinsichtlich der Einheitenkäufe zu Gemüte führen können.

In der rechten unteren Ecke des Fensters sind alle verfügbaren Upgrades für die ausgewählte Einheit aufgeführt. Mit den Pfeilsymbolen neben den jeweiligen Upgrades können Sie die Upgrades hinzufügen (Pfeil nach oben) bzw. wieder entfernen (Pfeil nach unten). Hinzugefügte Upgrades erhöhen sowohl den Kaufpreis als auch die Kampfwerte der ausgewählten Einheit. Die Änderungen werden

sowohl in der Liste der Kampfwerte auf der rechten Seite als auch im Bereich oben in der Mitte, in dem das grafische Symbol der Einheit zu sehen ist, angezeigt.

Wenn Sie Ihre Auswahl getroffen haben, können Sie auf den Button *Kaufen* am unteren Fensterrand in der Mitte klicken, um die Einheit zu kaufen.

Sobald Sie Ihre Recherche hier bzw. Ihre Einkäufe abgeschlossen haben, kehren Sie mit einem Klick auf den Button *Schließen* in der rechten unteren Ecke zum Hauptbildschirm zurück.

PRODUKTION

Klicken Sie auf den Button *Produktion* rechts unten, um zu einer aktuellen Übersicht aller Einheiten zu gelangen, die im Laufe der Kampagne eintreffen werden. Die Übersicht umfasst alle anstehenden Einheiten der ausgewählten Großmacht und

ihrer untergeordneten Mittelstaaten sowie das jeweilige Ankunftsdatum und den Eintreffort (sofern möglich). Wenn Sie eine andere Großmacht auswählen möchten, klicken Sie einfach auf die jeweilige Flagge am oberen Rand.

Hinweis: Einheiten, die aufgrund von Skripten eintreffen werden – wie z.B. solche, die in Entscheidungsereignissen vorkommen –, sind in der Produktionsliste nicht aufgeführt.

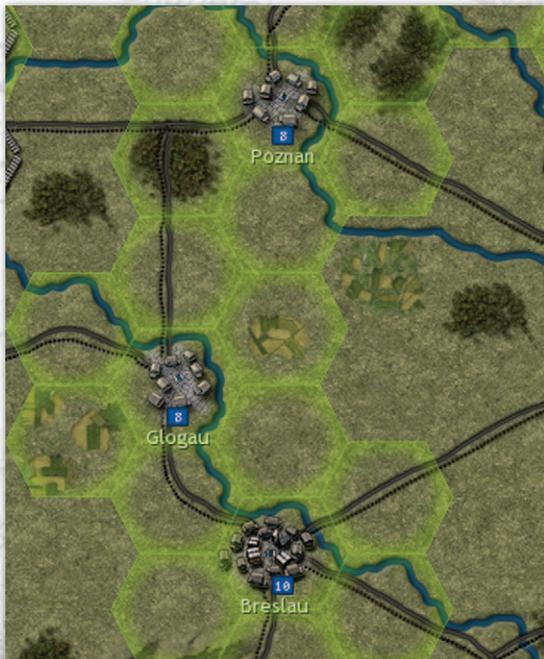
Wenn Sie in diesem Fenster fertig sind, kehren Sie mit einem Klick auf *OK* unten in der Mitte zum vorherigen Fenster zurück.

NEUE EINHEITEN

Der Button *Neue Einheiten* am oberen Rand ist aktiv, wenn Sie neue Einheiten aufstellen können. Ansonsten ist er ausgegraut und kann nicht benutzt werden.

Wenn der Button aktiv ist, können Sie mit einem Klick darauf eine Liste der Einheiten aufrufen, die aktuell bereit für die Aufstellung sind.

Wählen Sie die gewünschte Einheit aus und klicken Sie auf *OK*.



Im Allgemeinen lassen sich Einheiten nur in ihrem Heimatland aufstellen. Deswegen werden Sie ggf. die Karte zum entsprechenden Land scrollen müssen. Dort sind die Felder, auf denen die Einheit aufgestellt werden kann, wie in diesem Beispiel grafisch markiert:

Linksklicken Sie auf eines der markierten Felder, um die Einheit dort aufzustellen.

Sie sind nicht verpflichtet, alle neuen Einheiten sofort aufzustellen, und können im Fenster *Neue Einheiten* auch einfach auf *Abbrechen* klicken, um die Auswahl abzubrechen. Allerdings hat man meist nichts davon, wenn man die Aufstellung von Einheiten hinauszögert, weswegen es grundsätzlich empfehlenswert ist, neue Einheiten direkt in der Runde aufzustellen, in der sie verfügbar werden.

DIPLOMATIE

Klicken Sie auf den Button *Diplomatie* am oberen Bildschirmrand oder benutzen Sie die Tastenkombination *Strg+D*, um das Fenster *Diplomatie* zu öffnen. Hier können Sie versuchen, Einfluss auf neutrale Länder zu nehmen und sie auf Ihre Seite zu ziehen.

Jede Großmacht, die in den Krieg eingetreten ist, verfügt über eine Reihe von sog. Diplomatiemarken und kann diese gegen MPP investieren. Für jede Marke, die Sie investieren, besteht eine relativ geringe Wahrscheinlichkeit pro Runde, dass das entsprechende Land mehr in Richtung Ihrer Fraktion tendiert. Je mehr Marken Sie investieren, desto höher fällt diese Wahrscheinlichkeit aus.

In der linken Länderliste werden zuerst die neutralen Großmächte und danach alle neutralen Mittelstaaten aufgeführt, in alphabetischer Reihenfolge.

In dieser Liste sind rechts neben den Ländern unter Umständen Symbole zu sehen. Im Falle von Großmächten sind das ihre eigenen Ländersymbole. Bei Mittelstaaten zeigt ein solches Symbol die Tendenz des Landes an – und damit auch die Großmacht, der sich der Mittelstaat bei

TEIL I GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



einem Kriegseintritt unterordnen würde. Bei Saudi-Arabien ist z.B. ein Sternsymbol abgebildet, da sich das Land bei einem Kriegseintritt den USA – und damit den Alliierten – unterordnen würde.

In der rechten Spalte ist für jedes Land der Mobilisierungsgrad als Prozentwert angegeben. Weist ein Land einen Mobilisierungsgrad von 0% auf, gilt es faktisch als neutral – und verfügt auch nicht über ein Symbol einer Großmacht, der es sich unterordnen würde.

Wählen Sie die Flagge der Großmacht aus, mit der Sie diplomatisch tätig werden wollen. Die Flagge wird daraufhin mit einem grünen Rand dargestellt. Die MPP und Diplomatiemarken (*Verbleibender Einfluss*), die Ihnen zur Verfügung stehen, werden rechts oben angezeigt.

Klicken Sie nun auf ein Land, auf das Sie Einfluss nehmen möchten. Die Kosten für eine solche diplomatische Investition werden in dem Feld oben in der Mitte angezeigt – und sie variieren je nach ausgewähltem Land, da eine Einflussnahme auf neutrale Großmächte teurer ist als auf Mittelstaaten.

In der Fenstermitte werden die Chancen auf einen diplomatischen Erfolg pro Marke angezeigt. Wenn Sie mehrere Marken investiert haben – unabhängig davon, mit welcher Großmacht Ihrer Fraktion –, werden die Einzelchancen sowie die Gesamtchance angezeigt. Dabei handelt es sich um die Wahrscheinlichkeit pro Runde, dass ein Erfolg eintritt.

Klicken Sie zum Investieren einer Diplomatiemarke auf den oberen Pfeilbutton in der Fenstermitte und bei der darauf folgenden Bestätigungsanfrage auf *Ja*.

In manche Länder wie etwa Spanien oder die Schweiz kann nur eine begrenzte Anzahl von Marken investiert werden. Dieser Umstand spiegelt die zögerliche Haltung dieser Länder wider, in den Krieg einzutreten. Wenn Sie in ein solches Land investieren, wird in der Länderliste neben dem Landesnamen in Klammern angezeigt, wie viele Marken von wie vielen maximalen Marken bereits

investiert wurden – zum Beispiel (1 von 3). Das bedeutet, dass in das Land 1 Marke von maximal 3 Marken investiert wurde.

Im Diplomatifenster können Sie auch Kriegserklärungen abgeben! Wählen Sie dazu die Großmacht aus, die den Krieg erklären soll, und klicken Sie auf das Land, das Sie angreifen möchten. Klicken Sie danach auf den Button Krieg erklären und bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit Ja.

EINFLUSSNAHME AUF GROßMÄCHTE

Beachten Sie, dass Sie zwar diplomatischen Einfluss auf Großmächte wie Italien, die USA oder die UdSSR nehmen können, diese aber niemals die Fraktion wechseln werden. So hilft deutsche Diplomatie gegen die USA höchstens dabei, die Amerikaner möglichst lange aus dem Krieg herauszuhalten. Aber die USA werden niemals zu den Achsenmächten tendieren oder sich ihnen gar anschließen.

Klicken Sie auf den Button *OK*, um zum Hauptbildschirm zurückzukehren.

FORSCHUNG

Sie können jederzeit Forschung betreiben, indem Sie einfach auf den Button *Forschung* am oberen Bildschirmrand klicken oder die Tastenkombination *Strg+R* benutzen.

Nur Großmächte können forschen und es gibt zwei Hauptkategorien: manuelle und automatische Upgrades. Die manuellen Upgrades sind in der linken Spalte aufgelistet, die automatischen hingegen in der rechten.

Manuelle Upgrades bedeuten, dass Sie die Forschungserfolge manuell auf individuelle Einheiten und Ressourcen anwenden müssen. Das gibt Ihnen die Möglichkeit zu entscheiden, wo genau die jeweiligen Upgrades am nötigsten sind und wie Sie Ihre finanziellen Mittel in dieser Hinsicht investieren möchten.

Automatische Upgrades sind Forschungserfolge, von denen Sie sofort profitieren, ohne einzelne Einheiten oder Ressourcen upgraden zu müssen.

Wenn Sie im Fenster *Forschung* links oben auf die Flagge einer Großmacht klicken, werden die Forschungsdetails des Landes angezeigt.

Die verfügbaren MPP sind oben rechts zu sehen, ebenso wie die aktuellen MPP, die bereits in die Forschung investiert wurden. In der rechten unteren Ecke wird angezeigt, wie viele MPP die ausgewählte Großmacht maximal für Forschung ausgeben darf.

Rechts neben jeder Forschungskategorie sind folgende Informationen aufgeführt:

- Kosten pro Forschungsmarke
- Aktuell investierte Forschungsmarken
- Pfeilsymbole zum Investieren und Abziehen von Forschungsmarken
- Aktuelle Forschungsstufe*
- Maximale Forschungsstufe, die erreicht werden kann*

*Wenn diese Werte rot angezeigt werden, wurde die maximale Forschungsstufe bereits erreicht.

Um in eine Forschungskategorie zu investieren, müssen Sie auf den oberen Pfeilbutton klicken. Ist das Pfeilsymbol jedoch nicht gelb, sondern ausgegraut, bedeutet das, dass eine Forschung in dieser Kategorie (aktuell) nicht möglich ist. Sie können so viele Marken in eine Forschungskategorie stecken, wie Sie möchten – solange die angegebenen Grenzen nicht überschritten werden und Sie über genügend MPP verfügen. Ist eine Forschungskategorie nicht verfügbar, steht in der Liste statt des Namens *k. A.*

TOOLTIPS FÜR FORSCHUNGSBEREICHE

Sofern die Option *Interfacetipps* aktiviert ist, können Sie die Maus auf die Forschungskategorien in den beiden Spalten führen und erhalten in dem Feld links unten eine Beschreibung der jeweiligen Kategorie.

Forschungskategorien, in die Sie bereits investiert haben, sind in den beiden Listen mit einem schwarzen Rahmen versehen. Wenn ein Erfolg auf dem Weg zur nächsten Forschungsstufe

erzielt wurde, zeigt ein grüner Balken innerhalb dieses Rahmens den Fortschritt an.

Wenn Sie den Mauszeiger auf einer Kategorie platzieren, die gerade erforscht wird, wird zudem der aktuelle Fortschritt in Textform eingeblendet (sofern die Option *Interfacetipps* aktiviert ist).

FORSCHUNGSMARKEN ABZIEHEN

Wenn Sie eine investierte Forschungsmarke wieder abziehen möchten, müssen Sie auf den unteren – gelben – Pfeilbutton klicken. Dabei erhalten Sie die Hälfte der MPP zurück, die die Marke ursprünglich gekostet hat. Sie sollten auf diese Möglichkeit am besten nur in Notfällen zurückgreifen, wenn Sie die entsprechenden MPP unbedingt für andere Dinge benötigen.

FORSCHUNGSTABELLE

Klicken Sie am unteren Rand des *Forschung*-Fensters auf den Button *Tabelle*, um die *Forschungstabelle* zu öffnen. In dieser Tabelle werden die aktuellen Forschungsstufen aller verbündeten Großmächte angezeigt. Sollte die Option *Nebel des Krieges* deaktiviert sein, werden hier auch die Forschungsstufen der gegnerischen Seite aufgeführt.

Mit einem Klick auf *OK* gelangen Sie wieder zum vorherigen Bildschirm.

TIPP!

Im Abschnitt *Das Forschungssystem* im 8. Kapitel wird detailliert darauf eingegangen, wie genau die Forschung im Spiel funktioniert.

BERICHTE

Wenn Sie auf den Button *Berichte* am oberen Bildschirmrand klicken, können Sie anhand von Tabellen, Schaubildern und Diagrammen einen Überblick über Ihre Einnahmen, Verluste und allgemeinen Investitionen in Kategorien wie Forschung und Diplomatie seit dem Beginn der Partie erhalten.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



3.5.3. BUTTONS AM RECHTEN RAND

Zug beenden – Klicken Sie auf diesen roten Button, um Ihren Zug zu beenden.

Optionen – Dieser Button öffnet den Optionenbildschirm.

Infos – Hiermit haben Sie Zugriff auf die folgenden Buttons:



Tastenkombinationen – Mit diesem Button zeigen Sie eine Liste der Tastenkombinationen im Spiel an.

Spielhandbuch – Dieser Button öffnet das Spielhandbuch.

Strategieleitfaden – Dieser Button öffnet den Strategieleitfaden der Kampagne.*

Siegbedingungen – Wenn Sie auf diesen Button klicken, werden die Siegbedingungen der Kampagne angezeigt.**

*Der Button *Strategieleitfaden* erscheint nur dann, wenn der Urheber der Kampagne eine entsprechende Datei mit dem Namen *Strategy.pdf* im folgenden Unterverzeichnis der Kampagne abgelegt hat:

<Installationsverzeichnis>\Campaigns*Kampagnenunterordner*\Docs\Strategy.pdf

**Der Button *Siegbedingungen* erscheint nur dann, wenn ein Bild für die Siegbedingungen im folgenden Unterverzeichnis der Kampagne abgelegt wurde:

<Installationsverzeichnis>\Campaigns*Kampagnenunterordner*\Interface

Speichern – Damit sichern Sie den aktuellen Spielstand und können ihn zu einem späteren Zeitpunkt wieder fortsetzen.

Beenden – Mit diesem Button beenden Sie die Partie.

3.5.4. EINHEITENDARSTELLUNG

Zu allen verbündeten Einheiten und allen feindlichen Einheiten, die sich direkt neben Ihren Einheiten befinden, werden Informationen auf ihren jeweiligen Symbolen auf der Karte dargestellt.

Von links nach rechts sind das: das Aktivitätssymbol, die Stärke der Einheit, die Upgradestufen für die Einheit (falls Upgrades möglich sind).

Diese Upgradestufen sind ihrerseits von links nach rechts so sortiert, dass die erste Upgradekategorie ganz links steht und die weiteren (falls vorhanden) jeweils rechts daneben.

Die Erfahrung einer Einheit wird mittels eines weißen Punktes pro vollem Erfahrungspunkt oberhalb ihres Stärkewertes angezeigt:



3.5.5. INFORMATIONSFELD

In diesem Feld am unteren Bildschirmrand werden Informationen über Einheiten, Gelände und Ressourcen angezeigt, wenn Sie mit der Maus über die entsprechenden Elemente auf der Karte fahren.

Mit einem Klick auf die Minimap in der Mitte dieses Feldes springt die Hauptkarte sofort an die entsprechende Stelle. Das ist eine einfache und schnelle Möglichkeit, sich auf der Hauptkarte zu bewegen.

Sofern Sie momentan nichts ausgewählt haben, werden auf beiden Seiten der Minimap Informationen über das Hexfeld angezeigt, auf dem sich der Mauszeiger gerade befindet.

Wenn Sie eine Einheit mit einem Linksklick auswählen oder – solange keine andere Einheit ausgewählt ist – den Mauszeiger auf der Einheit platzieren, werden die Informationen über diese Einheit auf der linken Seite der Minimap angezeigt.

Haben Sie eine Ihrer Einheiten ausgewählt und führen Sie den Mauszeiger auf eine feindliche Einheit, die sich in Angriffsreichweite befindet, werden die Informationen über die feindliche Einheit auf der rechten Seite eingeblendet.

Platzieren Sie den Mauszeiger auf einer feindlichen Ressource, deren Stärke durch den Nebel des Krieges nicht einsehbar ist, wird im Informationsfeld der MPP-Wert pro Stärkepunkt der Ressource angezeigt, ohne die tatsächliche Stärke zu verraten.

KAMPFPROGNOSE

Wenn eine verbündete Einheit ausgewählt ist und sich der Mauszeiger auf einer feindlichen Einheit innerhalb der Angriffsreichweite befindet, wird anstelle der Minimap die Kampfprognose eingeblendet. So können Sie sehen, wie der Kampf voraussichtlich ablaufen würde, wenn Sie mit der ausgewählten Einheit die entsprechende feindliche Einheit angreifen würden. Im folgenden Beispiel lautet die Prognose, dass der Angreifer 1 Schadenspunkt erleidet und der Verteidiger 3 Schadenspunkte.

Aufgrund der Unwägbarkeit des Krieges kann der tatsächliche Ausgang des Kampfes um 1 Schadenspunkt in beide Richtungen von der Prognose abweichen.

In der Kampfprognose werden auch Faktoren aufgeführt, die sich auf das Ergebnis auswirken – wie etwa den Umstand, dass es sich um einen vorbereiteten Angriff oder um einen Angriff über einen Fluss hinweg handelt. Im obigen Beispiel



TEIL I GAMEPLAY

- EINFÜHRUNG
- ERSTE SCHRITTE
- DAS BENUTZERINTERFACE
- TUTORIAL
- GRUNDLAGEN-LEITFADEN
- BEWEGUNG UND KAMPF
- FORTGESCHRITTENE SPIELKONZEPTE
- EINHEITENTYPEN
- FORSCHUNG
- POLITIK UND DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

- EINLEITUNG
- OBERE MENÜLEISTE
- SKRIPTE, DIE KI UND ALLGEMEINE TIPPS

kommen diese beiden Faktoren in der Tat vor: Das Panzersymbol repräsentiert den vorbereiteten Angriff und das Wellensymbol steht für einen Angriff über einen Fluss hinweg.

INFORMATIONSFELD-BUTTONS

Am oberen Rand des Informationsfelds befinden sich nützliche Buttons, die Ihnen die Handhabung des Spiels erleichtern! In der Mitte sind die Buttons Vorherige Einheit und Nächste Einheit. Damit können Sie durch Ihre Truppen durchschalten.

Für die Buttons neben diesen erwähnten Buttons werden auch Tooltips eingeblendet, wenn Sie den Mauszeiger auf ihnen platzieren. Viele dieser Buttons sind Alternativen zu Tastenkombinationen oder dienen dazu, Ihnen das Rechtsklicken auf Einheiten oder Ressourcen zum Ausführen von Aktionen zu ersparen.

Vereinigtes Königreich	
Frankreich	
USA	
UdSSR	
Polen	
Deutsches Reich	
Italien	

**3.6. WEITERE
 INTERFACEINFORMATIONEN**

3.6.1. NATIONALFARBEN

Jede Großmacht und ihre untergeordneten Mittelstaaten haben eine eindeutige Farbe, mit der das Gebiet, das sie kontrollieren, auf der Karte angezeigt wird.

Wenn Sie eine Einheit auswählen, wird ihr Name ebenfalls in der entsprechenden Nationalfarbe angezeigt. So können Sie auch schnell erkennen, welcher Großmacht ein Mittelstaat untergeordnet ist. Niederländische Einheitennamen werden z.B. blau angezeigt, was ihrem Status als Mittelstaat unter Frankreich entspricht.

3.6.2. LISTE VON ABKÜRZUNGEN

- IM** – Industriemodifikator
- NM** – Nationale Moral
- NM-Ziel** – Ziel für die nationale Moral
- MPP** – Militärproduktionspunkte

3.6.3. SYMBOLE AUF DER KARTE

Jede Art von Gelände oder Ressource kann über mehrere unterschiedliche Eigenschaften verfügen (je nach Typ). Diese können sich in Form von Bewegungsmali, Verteidigungsboni/-mali oder – im Falle von Ressourcen – Versorgungs- und Einnahmenwerten auswirken.

3.6.4. GELÄNDESYMBOLE

Fluss		Gebüsch	
Strom		Feld	
See		Bocage	
Großsee		Oase	
Sumpf		Wüste	
Wald		Vertiefung	
Hügel		Straße	
Berg		Unbefestigte Straße	
Hochgebirge		Schiene	

Hinweis: Leere Inseln weisen keine Versorgungsquelle auf und können nicht als Stützpunkt dienen. Aus diesem Grund sollten auf solchen Inseln keine Einheiten landen, weil sie dort nicht mehr wegkommen würden.

3.6.5. RESSOURCENSYMBOLE

Erdöl		Großstadt	
Mine		Hauptstadt	
Siedlung		Großhauptstadt	
Ortschaft		Festung	
Befestigte Ortschaft		Großfestung	
Stadt		Befestigung	

3.6.6. SONSTIGE SYMBOLE

Konvoirouten – Aktive Konvois der Achsenmächte werden blau dargestellt, diejenigen der Alliierten rot. Alle inaktiven Konvois sind an der weißen Farbe zu erkennen. Hier können Sie eine alliierte Konvoiroute aus dem Irak in das Vereinigte Königreich sehen:



TEIL I GAMEPLAY

- EINFÜHRUNG
- ERSTE SCHRITTE
- DAS BENUTZERINTERFACE
- TUTORIAL
- GRUNDLAGEN-LEITFADEN
- BEWEGUNG UND KAMPF
- FORTGESCHRITTENE SPIELKONZEPTE
- EINHEITENTYPEN
- FORSCHUNG
- POLITIK UND DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

- EINLEITUNG
- OBERE MENÜLEISTE
- SKRIPTE, DIE KI UND ALLGEMEINE TIPPS

Überfallpositionen – Platzieren Sie Seeinheiten an diesen Positionen, um der Wirtschaft Ihres Gegners zu schaden.



Überführungen – Einheiten, die Sie an diesen Stellen platzieren, werden an eine andere Stelle auf der Karte überführt und tauchen dort nach einer kurzen Zeit wieder auf.



3.6.7. FESTLEGUNGEN FÜR DEN KAMPF

Malus für Angriffe über Flüsse – 20% Abzug auf *Bereitschaft*, wenn Einheiten über einen Fluss hinweg angreifen.

Malus für Angriffe über Ströme – 35% Abzug auf *Bereitschaft*, wenn Einheiten über einen Strom hinweg angreifen.

Bonus für verdeckte Angriffe – 25% Bonus auf *Bereitschaft* für versteckte Einheiten, auf die der Gegner stößt, ohne sie vorher gesehen zu haben.

Bonus für vorbereitete Angriffe – 25% Bonus auf *Bereitschaft* für Einheiten, die angreifen, ohne sich vorher bewegt zu haben.

3.6.8. INTERFACE AUSBLENDEN

Drücken Sie die Taste *F4*, um das Interface auszublenden. Wenn Sie die Taste *F4* erneut drücken oder einen Links- oder Rechtsklick ausführen, wird das Interface wieder eingeblendet.

3.6.9. ZIELTYPEN

Jede Einheit verfügt über Angriffs- und Verteidigungswerte gegen die folgenden Zieltypen:

- Weich
- Hart
- Artillerie
- Strategische Artillerie
- Rakete
- Leicht gepanzert
- Panzer
- Jagdflugzeug
- Bomber
- Strategischer Bomber
- Kamikaze-Flieger*
- Seeinheit
- Flugzeugträger
- U-Boot
- Transporter
- Luftabwehr
- Ressource

*Dieser Zieltyp spielt in dieser Veröffentlichung keine Rolle.

Alle Einheiten weisen zudem noch folgende Werte auf:

- Sichtweite (Land)
- Sichtweite (See)
- Aktionspunkte
- Abwurfreichweite
- Abfangradius
- Eskortierreichweite
- Angriffsreichweite
- Min. Geschosse
- Max. Geschosse
- Entschanzung
- Demoralisierung
- Abfangaktionen

- Eskorten
- Angriffe
- Im Angriff
- Beim Verteidigen
- Überfallmultiplikator (MPP)
- Feindlicher NM-Verlust (pro Überfall)
- Angriff
- Verteidigung
- Verteidigungsbonus
- Max. Verschanzung

3.6.10. VERLUSTVERMEIDUNG

Einige Zieltypen können im Kampf Verluste durch Schaden vermeiden. Schiffe zum Beispiel nehmen bei der Bombardierung der meisten Landeinheiten gar keinen Schaden. Andere Einheiten haben eine kleine Chance, dem Schaden zu entgehen, wenn sie angegriffen werden.

Im Folgenden sind die Einheitentypen, die über solch eine Möglichkeit verfügen, samt ihrer Vermeidungschancen nach Kampfarmt aufgeführt. Beachten Sie, dass einige Forschungskategorien diese Chancen erhöhen können.

Im Angriff	Vermeidungschance
Partisanen, Aufklärungseinheiten, Luftschiffe	10%
Strategische und Marinebomber	20%
Luftabwehr, alle Arten von Artillerie, Raketeneinheiten, Küstengeschütze, Panzerzüge	100%
Alle Überwasserschiffe außer (Geleit-)Flugzeugträgern gegen Landeinheiten	100%
Im Angriff und beim Verteidigen	
Motortorpedoboote	10%
Beim Verteidigen	
Transporter und beide Arten von amphibischen Transportern	10%

3.6.II. EINHEITENSYMBOLE

Zu beachten gilt, dass nicht alle Einheiten, die im Folgenden aufgeführt sind, auch in jeder Kampagne zur Verfügung stehen.

EINHEITENTYP	3D SYMBOL	NATO-SYMBOL
Befehlshaber		
Garnison		
Brigade		
Division		
Korps		
Armee		
Mechanisiert		
Spezialeinheiten		
Pioniere		
Fallschirmjäger		
Kavalleriebrigade		
Kavalleriedivision		

TEIL I GAMEPLAY

- EINFÜHRUNG
- ERSTE SCHRITTE
- DAS BENUTZERINTERFACE
- TUTORIAL
- GRUNDLAGEN-LEITFADEN
- BEWEGUNG UND KAMPF
- FORTGESCHRITTENE SPIELKONZEPTE
- EINHEITENTYPEN
- FORSCHUNG
- POLITIK UND DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

- EINLEITUNG
- OBERE MENÜLEISTE
- SKRIPTE, DIE KI UND ALLGEMEINE TIPPS

Kavalleriekorps		
Partisanen		
Stoßtrupp/Bunker		
		
Luftabwehr		
Raketenartillerie		
Feldartillerie		
Schwere Artillerie		
Eisenbahngeschütz		
Küstengeschütz		
Raketen		
Aufklärung		

Panzerzüge		
Panzerabwehr		
Leichte Panzer		
Panzer		
Schwere Panzer		
Luftschiffe		
Jagdflugzeuge		
Taktische Bomber		
Mittlere Bomber		
Strategische Bomber		
Marinebomber		
Großkampfschiffe		

Schlachtschiffe		
Schlachtkreuzer		
Schwere Kreuzer		
Leichte Kreuzer		
Zerstörer		
Geleitflugzeugträger		
Flugzeugträger		
U-Boote		
Motortorpedoboote		
Truppentransporter		
Amphibische Transporter		
Amphibische Transporter (Langstrecke)		

3.6.12. ZOOMEN

Mit dem Mausrad können Sie hinein- oder herauszoomen. Es gibt drei Zoomstufen und die Standardeinstellung ist die erste Stufe.

Zoomen Sie hinaus auf die nächste Stufe, um einen größeren Überblick über die Szenerie zu erhalten, und ein weiteres Mal auf die dritte Stufe, um die gesamte Karte sehen zu können. Die Aktivitätssymbole der Einheiten werden auf allen drei Zoomstufen angezeigt.

Wenn Sie vollständig herausgezoomt haben, können Sie weiter am Mausrad drehen, um wieder auf die erste Zoomstufe zu gelangen, oder aber Sie klicken einfach auf einen beliebigen Punkt der Karte, um die Ansicht auf die zweite Zoomstufe zu bringen.

Probieren Sie die Zoomfunktion jetzt aus. Die Standardansicht ist zwar für die meisten Situationen am besten geeignet, aber dennoch können bei Bedarf auch die beiden anderen Zoomstufen nützlich sein. So können bspw. Einheiten in anderen Kartenbereichen, in die Sie sich begeben möchten, leichter ausgemacht werden (wie etwa im Atlantik).

3.6.13. RECHTSKlick AUF EINE EINHEIT

Mit einem Rechtsklick haben Sie Zugriff auf die folgenden Aktionen (von denen nicht alle für jeden Einheitentyp zur Verfügung stehen):

- Verstärken
- Eliteverstärkung
- Upgrade
- Ausladen (aus einem Transporter oder amphibischen Transporter)
- Verlegen
- Transport*
- Amphibischer Transport*
- Amphibischer Transport (Langstrecke)*
- Auflösen
- Entlassen/Ersetzen durch (zum Austauschen des Befehlshabers)
- Umbenennen
- Eigenschaften (zum Einsehen der Kampfwerte und Auszeichnungen)

TEIL I GAMEPLAY

EINFÜHRUNG
ERSTE SCHRITTE
DAS
BENUTZERINTERFACE
TUTORIAL
GRUNDLAGEN-
LEITFADEN
BEWEGUNG UND
KAMPF
FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE
EINHEITENTYPEN
FORSCHUNG
POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG
OBERE MENÜLEISTE
SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



- *Modus* →
 - *Automatisch, Halbautomatisch* oder *Manuell* (für Befehlshaber)
 - *Bereit machen* (für Fallschirmjäger)
 - *Jagd* oder *Schleichfahrt* (für U-Boote)
 - *Automatisch, Abfangen, Eskortieren* oder *Boden* (für Jagdflugzeuge)
 - *Jagdflugzeuge (Luftüberwachung), Marine/ Taktisch* oder *Gemischt* (für Flugzeugträger und Geleitflugzeugträger)
- *Überwachungsmodus*
 - *Automatisch, Abfangen, Eskortieren* oder *Boden* (für Flugzeugträger und Geleitflugzeugträger)
- *Konvoi-Modus*
- *Überfall* (wenn dieser Modus nicht aktiviert ist, werden keine Überfälle durchgeführt)
- *Aussetzen*
- *Abbrechen* (hebt die Auswahl der Einheit auf)

*Wenn eine transportierbare Einheit neben einem Hafen steht, erscheint neben diesem Eintrag eine Ziffer in Klammern. Diese Ziffer gibt an, wie viele Transporter zur Verfügung stehen.

3.6.14. EINHEITEN VERSTÄRKEN

- Einheiten können nicht in derselben Runde verstärkt werden, in der sie angegriffen oder sich bewegt haben.
- Seeeinheiten können nur in Häfen repariert werden.
- Bei einem Rechtsklick auf (Geleit-)Flugzeugträger, die sich in einem Hafen befinden, erhalten Sie zwei Verstärkungsoptionen: für den Flugzeugträger selbst und für die Lufteinheiten des Flugzeugträgers. Beide Kategorien müssen separat verstärkt werden, denn neue Flugzeuge zum Beispiel können nicht starten, solange das Schiff selbst nicht repariert wurde.

3.6.15. BEFEHLSHABER UND IHRE EINHEITEN

- Die Befehlshaberreichweite beträgt standardmäßig 5 Felder, kann aber durch Forschung erhöht werden.

- Für Befehlshaber gibt es drei Modi: *Automatisch, Halbautomatisch* und *Manuell*. Der Standardmodus ist *Automatisch*.
- Wenn Sie einen Befehlshaber auswählen, werden alle Einheiten, die ihm unterstellt sind, grün hervorgehoben. Ist der Befehlshaber auf den Modus *Halbautomatisch* oder *Manuell* eingestellt, werden alle Einheiten, die ihm unterstellt werden können, blau hervorgehoben. (Voraussetzung dafür ist, dass die Option *Befehlshaber-Einheiten hervorheben* aktiviert ist.)

3.6.16. AKTIVITÄTSSYMBOLE

- Alle Einheiten, die sich in der aktuellen Runde noch nicht bewegt haben, gelten als aktiv und sind mit einem blinkenden Aktivitätssymbol am unteren Rand gekennzeichnet.
- Einheiten, die sich bewegt haben, aber noch angreifen können und sich auch in Angriffsreichweite zu einem Gegner befinden, weisen ebenfalls ein blinkendes Aktivitätssymbol auf.
- Einheiten, die sich bewegt haben und noch über Aktionspunkte verfügen, aber nicht mehr angreifen können, sind mit einem blässeren blinkenden Aktivitätssymbol markiert.
- Einheiten, die keine Aktionspunkte mehr haben und auch nicht mehr angreifen können, werden dunkler dargestellt, um anzuzeigen, dass sie keine Aktion mehr ausführen können.
- Bei Einheiten, die noch angreifen könnten, aber über keine Aktionspunkte mehr verfügen und sich auch nicht in Angriffsreichweite zu einer feindlichen Einheit befinden, wird die Anzahl der möglichen Angriffe auf 0 gesetzt. Zudem werden sie dunkler dargestellt, um anzuzeigen, dass sie keine Aktion mehr ausführen können.

3.6.17. FLAGGEN VON GROßMÄCHTEN

- Wenn Sie links oben auf die Flagge einer Großmacht linksklicken, wird die Karte auf der Hauptstadt dieser Großmacht zentriert.
- Ein Rechtsklick auf die Flagge öffnet die Produktionsliste der Großmacht.

3.6.18. GEWALTMARSCH/KREUZEN

Wenn Sie auf eine ausgewählte Einheit ein zweites Mal klicken, werden je nach Einheitentyp die entsprechenden weiteren Optionen hervorgehoben. Armeen können zum Beispiel einen Gewaltmarsch hinlegen, Schiffe können kreuzen und Jagdflugzeuge können abfangen oder eskortieren.

3.6.19. ABFANGRADIUS/ESKORTIERREICHWEITE VON JAGDFLUGZEUGEN

Ein Klick auf eine Jagdflugzeugeinheit zeigt ihre Bewegungsreichweite an. Wenn Sie ein weiteres Mal auf das Flugzeug klicken, wird der Abfangradius angezeigt (blau schraffierte Hexfelder). Ein dritter Klick schließlich blendet die Eskortierreichweite des Flugzeugs ein (gelb schraffierte Hexfelder).

3.6.20. HERVORHEBUNG VON BEFEHLSHABERN

Wenn die Option *Befehlshaber-Einheiten hervorheben* aktiviert ist und Sie eine Einheit auswählen, wird der Befehlshaber, dem sie unterstellt ist, grafisch hervorgehoben. Im folgenden Beispiel unterstehen die beiden Einheiten direkt nördlich des Befehlshabers in Lublin ebendiesem Befehlshaber, wie auch die drei Einheiten entlang der sowjetischen Grenze:



3.6.21. HERVORHEBUNG VON KONTROLLZONEN

Die grün schraffierten Hexfelder symbolisieren eine feindliche Kontrollzone – Ihre Aktionspunkte werden reduziert, wenn Sie sich auf bzw. durch

ein solches Feld bewegen oder von einem solchen Hexfeld wegbewegen. Die orangefarben schraffierten Felder zeigen an, wie weit Sie sich bewegen könnten, wenn die feindliche Kontrollzone ausgeschaltet würde.



3.6.22. AUSSETZEN-MODUS

Sie können eine Einheit in den *Aussetzen-Modus* versetzen, wenn Sie sie nicht bewegen wollen und auch nicht möchten, dass ihr Aktivitätssymbol auf der Karte blinkt. Damit wird die Einheit auch aus der Reihe von Einheiten genommen, die Sie mit den Buttons *Vorherige Einheit* und *Nächste Einheit* oder mit den Tasten *BildAuf* und *BildAb* durchschalten können.

Rechtsklicken Sie dazu auf die Einheit und wählen Sie danach die Option *Aussetzen* aus. Beachten Sie bitte, dass diese Einheit auch in den nachfolgenden Runden aussetzen wird, bis Sie wieder auf sie rechtsklicken und die Option *Aussetzen* deaktivieren.

3.6.23. BEWEGUNGEN RÜCKGÄNGIG MACHEN

Verwenden Sie die Tastenkombination *Strg+Z*, um Bewegungen von Land- oder Lufteinheiten rückgängig zu machen.

Zu beachten ist, dass Bewegungen von Seeinheiten nicht rückgängig gemacht werden können. Damit wird verhindert, dass Seeinheiten immer wieder bewegt und zurückgezogen werden, bis sie auf eine feindliche Einheit stoßen.

TEIL I GAMEPLAY

- EINFÜHRUNG
- ERSTE SCHRITTE
- DAS BENUTZERINTERFACE
- TUTORIAL
- GRUNDLAGEN-LEITFADEN
- BEWEGUNG UND KAMPF
- FORTGESCHRITTENE SPIELKONZEPTE
- EINHEITENTYPEN
- FORSCHUNG
- POLITIK UND DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

- EINLEITUNG
- OBERE MENÜLEISTE
- SKRIPTE, DIE KI UND ALLGEMEINE TIPPS



3.6.24. NEBEL DES KRIEGES

Die Grenzen Ihrer aktuellen Sichtweite können Sie daran erkennen, dass die Hexfelder jenseits der Sichtweite Ihrer Einheiten und Ressourcen verdunkelt sind:



Dieser Nebel-effekt passt sich automatisch der Situation an. Wenn Sie also Einheiten bewegen oder Aufklärung mit Lufteinheiten betreiben, wird der Nebel von den entsprechenden Feldern entfernt. Das bedeutet, dass Sie – zumindest an Land – sicher wissen können, ob sich auf den aufgedeckten Feldern feindliche Einheiten befinden oder nicht. Auf See gibt es selbst nach einer Luftaufklärung stets die Möglichkeit, dass sich feindliche U-Boote auf Schleichfahrt befinden und daher nicht sichtbar sind.

Wenn Sie eine Einheit auswählen und die Maus auf der Karte bewegen, wird der potentielle Weg, den die Einheit zum jeweiligen Hexfeld nehmen würde,



angezeigt – inklusive der Bewegungskosten mit evtl. Mali. Im folgenden Beispiel würde es die deutschen Panzer etwa 5 Aktionspunkte kosten, sich hinter die polnische Kavalleriebrigade zu bewegen:

3.6.25. FRONTLINIE

Die Frontlinie wird an der Grenze der Gebiete eingezeichnet, die Sie kontrollieren. Sie passt sich automatisch an, wenn Sie vorrücken oder zurückgedrängt werden. Mithilfe der Frontlinie und auch dem Nebel des Krieges können Sie die aktuelle Lage auf einen Blick schnell erfassen.

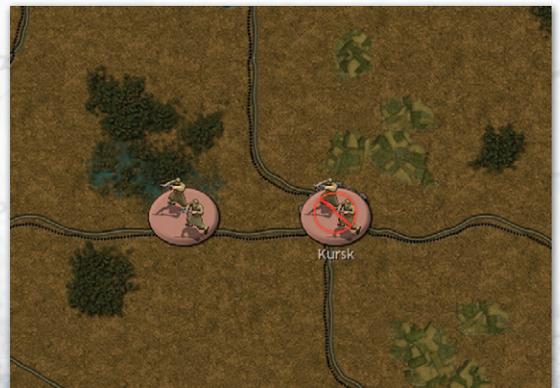
3.6.26. LUFTKAMPFVERLUSTE

Luftkampfverluste werden kurz über feindlichen Flugzeugen eingeblendet, die sich in den Luftkampf begeben – selbst wenn sie sich außerhalb Ihres Sichtbereichs befinden.

3.6.27. PARTISANENSTELLUNGEN

Um zu sehen, an welchen Stellen Sie Partisanenaktivitäten erwarten können, müssen Sie die Taste *P* drücken. Damit werden alle Einheiten ausgeblendet und dafür alle Positionen angezeigt, an denen Partisanenaktivitäten wahrscheinlich sind – allerdings nur in Ländern, die sich gerade im Krieg befinden.

Wenn Sie verhindern wollen, dass Partisanen auf einem entsprechenden Hexfeld auftauchen, ist es ausreichend, auf diesem Feld oder direkt daneben eine Einheit zu platzieren.



Beachten Sie Folgendes: Normale Partisanensymbole zeigen an, dass tatsächlich Partisaneneinheiten auf der Karte erscheinen werden. Symbole hingegen, die einen roten Kreis

aufweisen und durchgestrichen sind, bedeuten, dass die Partisanen dort nur die Stärke von Ressourcen verringern werden.

4. TUTORIAL

In diesem Kapitel erhalten Sie einige Tipps und Hinweise, die Ihnen bei Ihren ersten Zügen behilflich sein werden. Der Fokus liegt nicht darauf, alle Features des Spiels zu beschreiben – dies geschieht detaillierter an anderer Stelle –, sondern Sie einfach dabei zu unterstützen, sich an das Spiel zu gewöhnen und Spaß damit zu haben.

Unser Ratschlag lautet, zu Beginn dieses Kapitel zu lesen, um ein Gefühl für das Spiel zu bekommen. Danach können Sie sich dem Grundlagen-Leitfaden widmen und die Spielkonzepte umfassender verstehen. Im letzten Schritt können Sie sich dann in die deutlich ausführlicheren Abschnitte über die einzelnen Spielaspekte vertiefen, falls Sie es wünschen.

4.1. ZUG DER ACHSENMÄCHTE

4.1.1. AUSWAHL DER KAMPAGNE

Klicken Sie für dieses Tutorial auf *Neues Spiel*, wählen Sie die Kampagne *1939 Sturm über Europa* aus und klicken Sie auf *Kampagne spielen*.

Belassen Sie auf dem Bildschirm *Fraktion auswählen* den Schwierigkeitsgrad auf *Soldat* und die Computerboni auf jeweils *+0*. Wenn Sie sich später besser mit dem Spiel auskennen, können Sie höhere Einstellungen ausprobieren, um eine größere Herausforderung zu erhalten.

Wählen Sie als Fraktion die Achsenmächte aus und klicken Sie auf *OK*. Als Nächstes erscheint der Bildschirm *Optionen*. Klicken Sie auch hier auf *OK*,

um die Partie auf Seiten der Achsenmächte zu starten. Die KI übernimmt die Kontrolle über Ihren Gegner – die Alliierten.

4.1.2. NACHRICHTEN ZU BEGINN

Gleich zu Beginn wird eine Nachricht mit der Überschrift *Bericht über Kriegsziele der Achsenmächte* eingeblendet. Damit wird der Rahmen der Kampagne gesetzt und zugleich erhalten Sie den einen oder anderen strategischen Ratschlag. Es ist empfehlenswert, diese und alle folgenden im Laufe des Spiels erscheinenden Nachrichten zu lesen, da sie wichtige Informationen enthalten.

Wenn Sie die Nachricht gelesen haben, linksklicken Sie bitte auf den Bildschirm, um die Nachricht zu schließen. Um Ihnen die volle Kontrolle über diese Nachrichten zu geben und damit Sie keine wichtigen Informationen verpassen, werden diese Nachrichtenfenster nicht automatisch geschlossen.

4.1.3. ANALYSE DER SZENERIE

Die Karte wird auf Posen in Polen zentriert sein. Scrollen Sie die Karte nun, um sich umzusehen. Führen Sie dazu den Mauszeiger einfach an den Bildschirmrand, in dessen Richtung Sie die Karte verschieben möchten.

Sie werden sehen, dass sich deutsche Truppen an vier Positionen entlang der polnischen Grenze konzentriert haben: im Norden und Süden von Posen, in Ostpreußen sowie in der Slowakei.

Wenn Sie sich auf der Karte umsehen, werden Sie erkennen, dass alle deutschen, italienischen

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADENBEWEGUNG UND
KAMPFFORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS

und slowakischen Einheiten blinkende Symbole aufweisen. Diese zeigen an, dass sie aktiv sind und in diesem Zug für den Einsatz zur Verfügung stehen.

Probieren Sie die Tasten *G* und *H* aus, um das Hexfeldgitter bzw. die Einheiten ein- und auszublenden.

Nehmen Sie sich genügend Zeit, um die Karte zu analysieren. Am unteren Bildschirmrand befindet sich das Informationsfeld mit Details über das Hexfeld, auf dem sich der Mauszeiger gerade befindet – wie etwa den Besitzer, die Geländeart, evtl. Bewegungsmali und die maximale Verschanzung (sofern zutreffend) des Hexfelds.

Im folgenden Beispiel gehört das Feld Polen, die Tendenz gilt den Alliierten und der Mobilisierungsgrad des Besitzers – also von Polen – beträgt 100%. Das bedeutet, dass Polen ein vollständig aktives Land ist und nicht mehr neutral.



Wenn Sie den Mauszeiger auf einer Einheit platzieren oder auf sie klicken, um sie auszuwählen, werden auf der linken Seite des Informationsfelds Details über diese Einheit angezeigt:



Bewegen Sie die Maus über die Karte und Sie werden feststellen, dass Hexfelder unterschiedlicher Länder auch unterschiedliche Mobilisierungsgrade aufweisen.

Die Texte im Informationsfeld sind für Einheiten Ihrer Fraktion in weißer und für feindliche Einheiten in gelber Schrift gehalten. Weist eine Einheit (egal welcher Fraktion) niedrige Werte in *Versorgung*, *Bereitschaft* oder *Moral* auf, werden die entsprechenden Felder grau dargestellt.

Linksklicken Sie auf die (kleine) deutsche Flagge links oben, um die Karte wieder auf der Hauptstadt des Deutschen Reiches – Berlin – zu zentrieren. Das ist eine einfache und schnelle Möglichkeit, den Kartenausschnitt zu bewegen: Ein Klick auf die (kleine) Flagge einer Großmacht in dem linken oberen Bereich führt Sie direkt zur Hauptstadt dieser Großmacht.

Mit einem Rechtsklick auf dieselbe deutsche Flagge öffnen Sie eine Übersicht über die Einheiten, die das Deutsche Reich im Laufe der Kampagne aufstellen können. Die exakten Ankunftszeiten sind unter jeder einzelnen Einheit angegeben. Wenn Sie jetzt in diesem Fenster (*Produktionsliste*) am oberen Rand auf die italienische Flagge klicken, werden die Einheiten angezeigt, die Italien erwartet.

Haben Sie sich die Produktionslisten zur Genüge angesehen, können Sie mit einem Klick auf *OK* zur Hauptkarte zurückkehren.

4.1.4. DIE KRIEGSKARTE

Klicken Sie auf den Button *Kriegskarte* am oberen Bildschirmrand oder benutzen Sie die Tastenkombination *Strg+M*. Damit öffnen Sie eine Übersichtskarte des gesamten Kampagnengebiets.

Klicken Sie auf den Button % links unten, um den Mobilisierungsgrad jedes Landes einzublenden.

Sie werden feststellen, dass der Mobilisierungsgrad des Deutschen Reiches 100% beträgt. Da sich die Deutschen bereits mit den Polen im Krieg befinden, wird statt der polnischen Flagge ein Panzersymbol angezeigt. Das bedeutet, dass sich Polen im Krieg befindet.

Die meisten Länder sind neutral – auch die USA und die UdSSR. Sie sollten hin und wieder einen Blick auf diese Karte werfen, um die Änderungen der Mobilisierungsgrade während des Spiels im Auge zu behalten. So können Sie besser abschätzen, wann welches Land kriegsbereit sein wird.

Wir werden im Frühling 1940 auf die Kriegskarte zurückkehren, wenn es an der Zeit sein wird, die eine oder andere Kriegserklärung abzugeben!

4.1.5. EROBERUNG VON POLEN

Die Eroberung von Polen gehört zu den leichtesten Aufgaben für das Deutsche Reich, aber dennoch können Sie dabei viel lernen. Und das sorgt dafür, dass Sie Ihre Einheiten in künftigen Einsätzen so effektiv wie möglich anführen, während Sie gleichzeitig Ihre Verluste auf ein Minimum beschränken.

Zwar ist Warschau das oberste Ziel, aber dazu müssen Sie zuerst eine Reihe von polnischen Einheiten ausschalten.

4.1.6. STARTEN EINES LUFTANGRIFFS

Mittlere Bomber sind ein probates Mittel, um die Kampfeffektivität von Zieleinheiten zu senken, ohne ihnen zwangsläufig große Verluste zuzufügen. Mit anderen Worten: Sie versetzen die Einheit, die sie bombardieren, in einen geschwächten und anfälligen Zustand.

Taktische Bomber weisen eine geringere Reichweite auf, können aber genauere Angriffe auf ihre Ziele ausführen – daher ist es wahrscheinlicher, dass sie ihrem Ziel Schaden zufügen.

Klicken Sie auf die polnische Einheit, die sich 2 Hexfelder nördlich von Modlin (in der Nähe von Warschau) befindet. Dabei handelt es sich um die polnische *Modlin-Armee*. Auf der linken Seite des Informationsfelds sehen Sie, dass diese Armee über eine Moral von 80%, eine Bereitschaft von 60% und eine Verschanzungsstufe von 1 verfügt.

Die genauen Auswirkungen von Moral und Bereitschaft werden an anderer Stelle in diesem Handbuch beschrieben. Was Sie fürs Erste wissen müssen, ist: Je höher diese Werte sind, desto wirkungsvoller ist eine Einheit im Kampf.

4.1.7. BOMBARDIERUNG DER MODLIN-ARMEE

Wählen Sie die deutschen *mittleren Bomber* auf dem Hexfeld 179,71 in der Nähe von Neustettin im Norden von Posen aus, indem Sie mit der linken Maustaste auf sie klicken.

Bewegen Sie jetzt, während die Bombereinheit ausgewählt bleibt, den Mauszeiger auf die polnische *Modlin-Armee*.

Sie sehen, wie über der polnischen Einheit die Zahlen 1:0 eingblendet werden. Bei diesen handelt es



TEIL I GAMEPLAY

- EINFÜHRUNG
- ERSTE SCHRITTE
- DAS BENUTZERINTERFACE
- TUTORIAL
- GRUNDLAGEN-LEITFADEN
- BEWEGUNG UND KAMPF
- FORTGESCHRITTENE SPIELKONZEPTE
- EINHEITENTYPEN
- FORSCHUNG
- POLITIK UND DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

- EINLEITUNG
- OBERE MENÜLEISTE
- SKRIPTE, DIE KI UND ALLGEMEINE TIPPS

sich um das prognostizierte Ergebnis des Kampfes, falls Sie angreifen sollten. Die linke Zahl ist die Vorhersage über die erwarteten Verluste des Angreifers, die rechte entsprechend die des Verteidigers. Das tatsächliche Ergebnis kann um 1 Punkt in beide Richtungen von der Prognose abweichen.

Es mag Sie überraschen, dass den *mittleren Bombern* ein Verlust von 1 Stärkepunkt vorhergesagt wird, während die Verteidiger aller Voraussicht nach keinen Schaden erleiden werden. Die polnische *Modlin-Armee* befindet sich in einer Befestigung und weist einen Verschanzungswert von 1 auf. Aufgrund dieser beiden Faktoren ist sie vor Angriffen besser geschützt.

Bewegen Sie die Maus auf andere Ziele, um unterschiedliche Kampfprognosen zu sehen. Beachten Sie, dass keine Zahlen angezeigt werden, wenn die feindliche Einheit teilweise vom Nebel des Krieges verdeckt wird. Dies ist auch der Fall, wenn es sich bei Ihrem Ziel um eine Einheit oder Ressource handelt, die sich vollständig im Nebel des Krieges befindet. In diesen Fällen stehen anstelle der Zahlen dann Fragezeichen.

Linksklicken Sie jetzt auf die *Modlin-Armee*, um einen Luftangriff zu starten.

Polnische Jagdflugzeuge werden Ihre Bombereinheit abfangen, während deutsche Jagdflugzeuge sich in die Lüfte begeben werden, um Ihre Bomber zu eskortieren. Daraufhin wird es zu einem Luftkampf kommen, der voraussichtlich für beide Seiten Verluste mit sich bringen wird.

Danach werden die *mittleren Bomber* die polnische Einheit angreifen und es wird zu weiteren Verlusten kommen.

Nach diesem Angriff wird die polnische Einheit beträchtlich an Bereitschaft und Moral eingebüßt haben und auch ihr Verschanzungswert wird auf 0 gesunken sein. All das macht sie noch anfälliger gegenüber weiteren Angriffen.

Wenn die Bereitschaft – und damit die potenzielle Kampfeffektivität – einer Einheit unter 50% sinkt, können Sie das auf einen Blick erkennen, ohne auf die Einheit klicken zu müssen.

Denn die Zahl, die die Stärke der Einheit darstellt, wird in diesem Fall blasser angezeigt. Halten Sie Ausschau nach feindlichen Einheiten mit blasseren



Stärkewerten – denn unabhängig von den anderen Werten bedeutet das, dass sie anfälliger gegenüber Angriffen sind.

Darüber hinaus wird der Bereitschaftswert im Informationsfeld nicht in gelber, sondern in grauer Schrift angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger auf einer solchen feindlichen Einheit platzieren:

4.1.8. GRUNDLAGEN DER BEWEGUNG

Nachdem Ihre *mittleren Bomber* angegriffen haben, können sie in dieser Runde keinen Angriff mehr ausführen. Allerdings können sie noch bewegt werden, wenn Sie das möchten.

Lufteinheiten, die sich zuerst bewegen, können danach nicht mehr angreifen. Wenn sie nicht angreifen, können sie sich bis zu 12 Felder weit bewegen. Nach einem Angriff ist eine begrenzte Bewegung weiterhin möglich – nämlich ein Viertel der maximalen Strecke, also 3 Hexfelder. Im Gegensatz zu Landeinheiten können sich Lufteinheiten nicht in feindliche Gebiete bewegen.



Das Bewegen von Einheiten funktioniert ganz ähnlich wie das Angreifen von feindlichen Einheiten. Linksklicken Sie auf die Einheit, die Sie bewegen möchten – und es werden alle möglichen Zielfelder auf der Karte hervorgehoben.

Bewegen Sie mit ausgewählten *mittleren Bombern* den Mauszeiger über einige der markierten Hexfelder. Wie Sie sehen können, werden auf den Feldern Zahlen angezeigt, wenn Sie

den Mauszeiger auf sie führen. Dabei handelt es sich um die Aktionspunkte, die für eine Bewegung auf das jeweilige Feld fällig werden würden. Klicken Sie auf ein Ziel, das 2 Hexfelder weit weg ist.

Die Bombereinheit bewegt sich auf das Feld und hat danach noch 1 Aktionspunkt übrig, sodass Sie sie um ein weiteres Feld bewegen können. Tun Sie das bitte.

Nachdem die Einheit ihre maximale Bewegungsdistanz hinter sich gebracht hat, wird die Basis unter der Einheit nun dunkler dargestellt. Zudem weist die Einheit kein Aktivitätssymbol mehr auf. Diese Veränderungen zeigen an, dass die Einheit all ihre Aktionspunkte für diese Runde aufgebraucht hat und bis zu Ihrem nächsten Zug nichts mehr unternehmen kann.



Vergessen Sie nicht, dass sich Lufteinheiten nicht in Gebiete bewegen können, die aktuell vom Feind kontrolliert werden.

Alle anderen Luftangriffe werden auf dieselbe Art und Weise ausgeführt, auch wenn es im Allgemeinen nicht anzuraten ist, feindliche Bodeneinheiten mit Jagdflugzeugen anzugreifen. Deren Haupteinsatzzweck besteht darin, feindliche Flugzeuge aufs Korn zu nehmen – allerdings können sie auch zur Luftaufklärung eingesetzt werden. Sie fangen automatisch feindliche Flugzeuge ab oder eskortieren Ihre eigenen – vorausgesetzt, sie verfügen über mindestens 5 Stärkekpunkte, haben nicht alle Einsätze in der aktuellen Runde

TEIL I GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND

ALLGEMEINE TIPPS



aufgebraucht und sind nicht ausschließlich auf die Modi *Abfangen* oder *Eskortieren* eingestellt.

Alle Lufteinheiten sind in der Lage, Aufklärungseinsätze zu fliegen. Wählen Sie dazu die gewünschte Lufteinheit aus und klicken Sie auf ein Hexfeld, das sich am Rand oder inmitten des Nebels des Krieges befindet. Dabei löst sich der Nebel des Krieges in dem Bereich auf und alle feindlichen Einheiten zwischen Ihrer Lufteinheit und dem Zielfeld inkl. aller Nachbarfelder werden aufgedeckt.



4.1.9. BEWEGUNG AN LAND

Sehen wir uns jetzt an, wie die Bewegung an Land abläuft und wie Sie feindliche Gebiete einnehmen können.

Angriffe mit Landeinheiten laufen nahezu identisch zu Luftangriffen ab, mit folgenden Ausnahmen:

- Einheiten, die angreifen, ohne sich zuvor zu bewegen, erhalten für diesen Angriff einen *Bonus für vorbereitete Angriffe* auf ihre Bereitschaft in Höhe von 25%. Damit fällt der Angriff wirkungsvoller aus.
- Alle Landeinheiten außer Artillerieeinheiten müssen sich direkt neben ihrem Ziel befinden, um es angreifen zu können.

Wählen Sie die deutsche Armee in Neustettin aus, auf dem Hexfeld 180,72.

Wenn eine aktive Einheit mit einem Linksklick ausgewählt wird, werden die Felder, auf die sie sich bewegen kann, auf der Karte wie folgt hervorgehoben:



Und wie bei den mittleren Bombern werden auch bei dieser Landeinheit je nach Mauszeigerposition der Bewegungspfad und die Bewegungskosten angezeigt. Die Bewegungskosten enthalten alle Abzüge durch Geländeeigenschaften und eventuelle zusätzliche Mali, falls Sie zum Beispiel versuchen, sich in der Nähe von Einheiten zu bewegen, die über eine Kontrollzone verfügen.

4.1.10. KONTROLLZONE

Wichtig zu wissen ist: Sobald eine Einheit geschwächt ist und ihre Stärke unter 5 fällt, verfügt sie über keine Kontrollzone mehr.

Das bedeutet, dass ihr Einfluss auf unsere Bewegungsmöglichkeiten abnimmt. Deswegen ist es nicht immer notwendig, eine feindliche Einheit in der aktuellen Runde auszuschalten. Manchmal ist es sinnvoller, ihr lediglich Schaden zuzufügen, sie zu umgehen und sie dann in der nächsten Runde auszuschalten, wenn sie auch noch eine niedrigere Versorgung aufweist.

Im obigen Screenshot weist die polnische *Pomorze-Armee* südöstlich von Neustettin eine

Kontrollzone auf. Das heißt, dass unsere deutsche Armee 2 Aktionspunkte aufwenden müsste, um sich auf eines der Felder neben der polnischen Armee zu begeben.

Platzieren Sie, während unsere 4. Armee weiterhin ausgewählt ist, den Mauszeiger auf der *Pomorze-Armee*. Sowohl im Informationsfeld am unteren Bildschirmrand als auch über der polnischen Einheit wird nun die Kampfprognose von 1:4 angezeigt.

Klicken Sie jetzt auf die polnische *Pomorze-Armee*, um den Angriff auszuführen. Die Ergebnisse unterscheiden sich von Spiel zu Spiel, aber auf jeden Fall wird die polnische Einheit größeren Schaden erleiden und sich unter Umständen sogar zurückziehen.

Wenn die Stärke der *Pomorze-Armee* auf 2 oder 3 reduziert wurde, kann unser *II. Korps*, das im Südwesten von Neustettin steht, vorrücken und die polnische Einheit angreifen.

Wenn die *Pomorze-Armee* bei Stärke 4 oder mehr geblieben ist oder Ihr Korps sie nicht zerstören konnte, können Sie unsere Panzer nördlich von Neustettin direkt neben die *Pomorze-Armee* bewegen und sie angreifen. Der Panzerangriff wird die polnische Einheit aller Voraussicht nach endgültig ausschalten.

Etwas weiter nördlich von Bydgoszcz steht eine polnische Kavalleriebrigade. Diese Einheit sollten wir mit unserem *I. Grenzkorps* angreifen, das sich nordwestlich davon an der Küste befindet. Bewegen Sie das *I. Grenzkorps* in den Süden von Danzig und greifen Sie die polnische Kavallerie an.

Danach können auch unsere Panzer angreifen, da sie über 2 Angriffe pro Runde verfügen. Sobald die Panzer beide Angriffe ausgeführt haben, sollten wir sie so weit wie möglich in Richtung Warschau vorrücken lassen.

4.1.II. KONZENTRATION AUF DAS ZIEL

Verschenden Sie keine allzu große Energie darauf, alle geschwächten Einheiten auszuschalten. Wenn es Ihnen gelingt, sie von Warschau – oder gar von

allen polnischen Ressourcen – abzuschneiden, sinkt ihr Versorgungswert und damit wird in der nächsten Runde auch ihre Kampfeffektivität einbrechen.

Danach können sie deutlich einfacher ausgeschaltet werden und Sie werden dafür nicht Ihre wertvollen Panzer einsetzen müssen, da Ihre Korps vermutlich ausreichen werden.

Dabei ist es nicht Ihr wichtigstes Ziel, die gesamte polnische Armee zu vernichten. Das ist gar nicht nötig, denn sobald Warschau fällt, wird Polen mit hoher Wahrscheinlichkeit umgehend - und wenn nicht, dann bestimmt kurz darauf - kapitulieren. Warum sollten Sie also mit dem Kampf gegen feindliche Einheiten Verluste riskieren, wenn Sie sie gar nicht vernichten müssen, um Ihr Ziel zu erreichen?

Zudem ist es häufig besser, einen Angriff erst in der nächsten Runde auszuführen, wenn Sie absehen können, dass die entsprechende feindliche Einheit dann einen niedrigeren Versorgungs- und/oder Bereitschaftswert aufweisen wird. In dem Fall werden Sie feststellen, dass ein Angriff in der folgenden Runde deutlich bessere Aussichten für Ihre Einheit bietet.

Es ist wichtig, dass Sie beim Vorrücken feindliche Ressourcen einnehmen, da es sich dabei um wichtige Versorgungsquellen handelt.

Rücken Sie mit Ihren Befehlshabern nahe an Ihre vorstoßenden Truppen vor, sodass Ihre Truppen in Polen besser versorgt werden können. Damit gehen Sie zwar das Risiko ein, dass polnische Einheiten während des Zuges der Alliierten einen oder mehrere unserer Befehlshaber angreifen, aber diese angreifenden Einheiten werden über eine niedrige Versorgung verfügen und damit voraussichtlich keinen großen Schaden verursachen.

Setzen Sie diese Vorgaben um, indem Sie von Breslau (südwestlich von Lodz) und Ostpreußen (nördlich von Warschau) ausgehend Polen angreifen. Mit Lufteinheiten können Sie entweder die Verteidiger schwächen oder feindliche

TEIL I GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EHENHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Einheiten, die von Ihren Landtruppen bereits geschwächt wurden, ausschalten.

Gelangen Sie in die Nähe von Warschau, damit sich Ihre Einheiten im zweiten Zug in Reichweite eines Bodenangriffs auf die Hauptstadt und auf die Verteidiger in der Nähe befinden.

Auch mit Ihren Truppen in der Slowakei können Sie angreifen, aber sie nehmen eine eher untergeordnete Rolle ein und müssen nicht mit derselben Aggressivität und Geschwindigkeit vorgehen wie die anderen Einheiten.

Das folgende Bild zeigt einen möglichen Ausgang Ihrer Aktivitäten in Polen am Ende Ihres ersten Zuges. Es wurde herausgezoomt und sowohl das Interface (F4) als auch die Einheiten (H) wurden vorübergehend ausgeblendet:

Führen Sie mit allen Einheiten, die Sie bei der Invasion in Polen einsetzen wollen, die gewünschten Bewegungen und Angriffe durch, bevor Sie mit der Kampagne fortfahren.

4.1.12. DIE SITUATION IM WESTEN DES DEUTSCHEN REICHES

Werfen wir nun einen Blick auf den westlichen Teil des Deutschen Reiches. Hier haben wir deutlich weniger Truppen, aber sie dürften ausreichen, um die Stellung zu halten, bis wir Verstärkung aus Polen schicken können.

Einheiten mit Upgrades können besser angreifen, verteidigen oder sich bewegen als ihre Pendanten ohne Upgrades. Da die Luftwaffe schon bald gegen die britischen und



französischen Luftstreitkräfte um die Lufthoheit über Frankreich und dem Vereinigten Königreich kämpfen wird, wäre es eine gute Idee, die *Luftflotte 3* bei Koblenz upzugraden. Rechtsklicken Sie dazu auf die Einheit und wählen Sie *Upgrade* → *Jagdflugzeuge* aus.

Klicken Sie danach auf den oberen Pfeilbutton links neben dem Eintrag *Weiterentwickeltes Flugzeug*. Dieses Upgrade kostet uns 25 MPP, aber dafür profitiert die Jagdflugzeugeinheit ab sofort von besseren Angriffs- und Verteidigungswerten gegen Lufteinheiten. Wenn Sie mit 3D-Einheiten spielen, werden Sie auch feststellen, dass sich die Darstellung der Einheit mit dem Upgrade ändert. Klicken Sie auf *OK*, um fortzufahren.

4.1.13. DER SEEKRIEG

Jetzt gehen wir nach Norden und widmen uns der deutschen Flotte. Sie können eine Stufe herauszoomen, um die Positionen der einzelnen Seeinheiten besser zu sehen.

Das Deutsche Reich verfügt über zwei U-Boote bei Kiel sowie über ein U-Boot auf dem Hexfeld 158, 61, etwas weiter westlich der Nordspitze von Dänemark.

Die Entscheidung liegt bei Ihnen: Sie können diese U-Boote jetzt gleich in den Atlantik schicken, um die britischen Konvoirouten zu überfallen, oder aber Sie warten noch, bis die Forschung des Upgrades *Weiterentwickeltes U-Boot* auf Stufe 1 abgeschlossen ist, um Ihre U-Boote upzugraden und erst danach loszuschicken.

In diesem Tutorial werden wir die U-Boote sofort in den Atlantik schicken. Das ist sowieso keine schlechte Wahl, denn ihre Überfallangriffe werden die britischen Verteidigungsmöglichkeiten von Frankreich, Nahost und sogar den eigenen Küsten empfindlich beeinträchtigen.

Ein Argument dafür, nicht so vorzugehen, wäre, dass Sie auf den Fall von Frankreich warten könnten. Denn ohne die Unterstützung der französischen Flotte würde es den Briten noch schwerer fallen, ihre Konvois zu verteidigen. Aus diesem Grund

werden wir die deutschen Überwasserschiffe vorerst in heimischen Gewässern behalten.

Linksklicken Sie auf das U-Boot *U-32* im Westen von Dänemark und klicken Sie dann ein zweites Mal darauf. Wie Sie feststellen werden, sind die Hexfelder um das U-Boot herum jetzt orangefarben. Das liegt daran, dass es sich nun im Modus *Kreuzen* und nicht im normalen Bewegungsmodus befindet.

Der Modus *Kreuzen* bedeutet, dass sich die Bewegungsreichweite des U-Bootes verdoppelt – auf Kosten von 1 Versorgungspunkt.

Linksklicken Sie jetzt auf ein Zielfeld in nordwestlicher Richtung irgendwo in der Nähe von Island. Das ist der Beginn einer Langstreckenpatrouille im Atlantik. Es ist grundsätzlich empfehlenswert, sich von feindlichen Küstenabschnitten fernzuhalten. Und auch wenn es in manchen Partien möglich sein sollte, sich durch den Ärmelkanal zu schleichen, wird man damit nur sehr selten Erfolg haben, solange Frankreich auf Seiten der Alliierten steht.

4.1.14. BEGINN DER ATLANTIKSCHLACHT

Wenn Sie weiter nach Westen scrollen (und vielleicht auf die dritte Zoomstufe wechseln), werden Sie feststellen, dass sich ungefähr auf halber Strecke zwischen Island und Kanada zwei Einheiten der Achsenmächte befinden.

Zoomen Sie an der Stelle, an der sie sich befinden, hinein. Die *U-30* und der schwere Kreuzer *Deutschland* warten hier auf Ihre Befehle. Bewegen Sie die beiden Einheiten nach Südosten, wo eine weiße – d.h. momentan inaktive – Konvoiroute verläuft. Dabei handelt es sich um die Konvoiroute von Kanada ins Vereinigte Königreich. Wenn Sie Ihre Einheiten auf oder direkt neben der Route platzieren, können die *U-30* und die *Deutschland* – falls Kanada sich den Alliierten anschließt – diese Konvoiroute überfallen.

Wenn die Konvoiroute aktiv wird, führt die *U-30* automatisch Überfallangriffe durch, weil sie sich nicht im Modus *Schleichfahrt* befindet. Der Modus von U-Booten kann nur vor dem Bewegen oder Angreifen gewechselt werden – und zwar indem

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

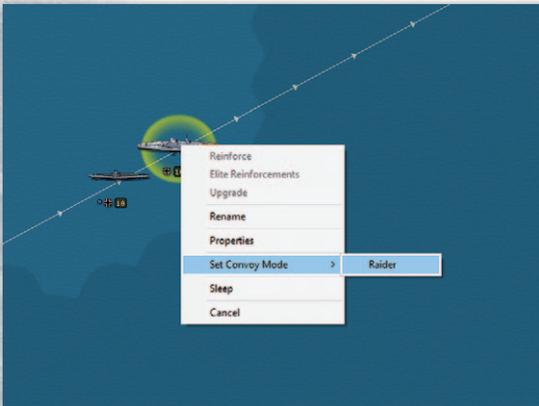
OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Sie auf das U-Boot rechtsklicken, danach auf *Modus* klicken und schließlich den gewünschten Modus (*Jagd* oder *Schleichfahrt*) auswählen.

Möchten Sie auch mit der *Deutschland* Überfallangriffe durchführen, müssen Sie auf sie rechtsklicken und im Kontextmenü *Konvoi-Modus* → *Überfall* auswählen. Sobald Sie das getan haben, wird unterhalb des Schiffes ein blauer Punkt eingblendet. Dieses Symbol zeigt an, dass auch diese Einheit automatisch Überfallangriffe auf die Konvoiroute durchführen wird, wenn sich Kanada den Alliierten anschließt. Sie können diesen Modus jederzeit wieder auf dieselbe Art deaktivieren, auf die Sie ihn aktiviert haben.



4.1.15. DIE KONVOIKARTE

Auf die Konvoikarte gelangen Sie, indem Sie zuerst auf den Button *Kriegskarte* am oberen Bildschirmrand klicken (oder die Tastenkombination *Strg+M* benutzen) und dann auf den Button *Konvoikarte* klicken.

Auf dieser Karte werden die Konvois zwischen Ländern mit derselben Tendenz angezeigt – sowohl der Konvoisender als auch der Empfänger müssen entweder in Richtung der Achsenmächte oder der Alliierten tendieren. Jedes Land, von dem ein Konvoi ausgeht, wird mit seiner Flagge auf der Karte angezeigt.

Die Flaggen der Länder der Achsenmächte sind dabei blau umrandet, während die Flaggen der

Alliierten einen roten Rahmen aufweisen. Aktive Konvoirouten werden entweder rot (Alliierte) oder blau (Achsenmächte) dargestellt – inaktive Konvoirouten, die zu keiner Fraktion gehören, sind an der weißen Farbe zu erkennen.

Auf der Konvoikarte können Sie auch die Positionen von verbündeten Einheiten sehen, die in der Lage sind, Konvois zu überfallen. Das kann nützlich sein, um zu wissen, wohin Sie sie bewegen müssen, damit sie Überfallangriffe durchführen können.

Mit einem Klick auf eine Flagge können Sie Informationen über den entsprechenden Konvoi einblenden. Bei Ländern mit aktiven Konvoirouten wird der Name des jeweiligen Konvois angezeigt. Handelt es sich um einen verbündeten Konvoi – oder ist der Nebel des Krieges deaktiviert –, können Sie auch die Anzahl der transferierten MPP sowie evtl. jahreszeitliche Abzüge sehen.

Die jahreszeitlichen Abzüge repräsentieren den Umstand, dass einige Konvoirouten stärker unter Wettereinflüssen leiden und je nach Jahreszeit nicht mit 100% Effektivität funktionieren. Manche Konvois müssen im Winter aufgrund von Packeis sogar aussetzen. In solchen Fällen wird die entsprechende Konvoiroute weiß dargestellt – um anzuzeigen, dass sie inaktiv ist.

Bei Ländern mit inaktiven Konvoirouten werden der Name des Konvois, die aktuellen Mobilisierungsgrade und die Trigger-Bedingungen für den Konvoi angezeigt. Ist der Nebel des Krieges aktiviert, ist bei feindlichen Konvoirouten auch wieder nur der Name des Konvois zu

TIPPI!

Bei Konvois zwischen Großmächten können Sie festlegen, wie viele MPP pro Runde transferiert werden sollen. Diese Menge bleibt bestehen, bis Sie sie auf der Konvoikarte ändern, indem Sie die Transfersumme mit den Pfeilbuttons der ausgewählten Konvoiroute anpassen.

sehen. Beachten Sie bitte, dass Konvoirouten mit wechselnden Mobilisierungsgraden der Länder aktiviert oder deaktiviert werden können. Den Status der einzelnen Länder können Sie – wie zuvor beschrieben – auf der Kriegskarte kontrollieren.

4.1.16. AUSGESETZTE KONVOIS

Wenn eine Konvoiroute durch einen verbündeten Hafen verläuft und dieser Hafen erobert wird oder durch Verluste auf eine Stärke von weniger als 5 fällt, wird der Konvoi vorübergehend ausgesetzt. Das heißt, dass der Empfänger keine Einnahmen mehr mit diesem Konvoi erzielt, bis der betroffene Hafen wieder einen Stärkewert von mindestens 5 aufweist oder zurückerobert wird.

4.1.17. ITALIEN

Unsere Verbündeten im Süden wollen wir natürlich nicht vergessen. Im Moment ist Italien neutral, aber tendiert stark zu den Achsenmächten. Höchstwahrscheinlich wird das Land im Spätf Frühling oder Sommer 1940 in den Krieg eintreten.

Die italienische Armee ist nicht allzu stark und sollte sich auf die Verteidigung der Gebiete in Libyen gegen Angriffe vorbereiten. Es dürfte eine gute Idee sein, ab sofort bis zum Kriegseintritt Italiens die nötigen Schritte zu unternehmen, um Ihre Truppenstärke in der Region um Tobruk zu erhöhen. Die Entsendung eines Befehlshabers und einer Panzer Einheit dorthin wird genauso dabei helfen wie auch die Verstärkung aller Einheiten in dem Gebiet auf ihre jeweilige volle Stärke.

Allerdings sollten Sie auch nicht die Grenzen nach Frankreich außer Acht lassen. Denn es wäre mehr als peinlich, wenn nach einem italienischen Kriegseintritt eine französische Armee in Norditalien einmarschieren würde. Auch sollten Sie dafür sorgen, dass sich stets eine Einheit in Rom befindet, um die Hauptstadt vor einer amphibischen Landung zu schützen.

Wenn sich Italien schließlich den Achsenmächten anschließt, sollte die italienische Marine möglichst darauf verzichten, sich mit alliierten Seeinheiten

anzulegen, bis Frankreich gefallen ist. Dies können Sie dadurch erreichen, dass Sie die italienischen Seeinheiten in ihren Häfen belassen (größtenteils in der Adria) und die italienischen Luft Einheiten zu ihrem Schutz positionieren.

Auch Forschung könnte vor dem Kriegseintritt Italiens betrieben werden. Es gibt viele Kategorien, von denen Italien profitieren würde, aber *Infanteriewaffen* und *Marinewaffen* sind wohl mit die sinnvollsten Bereiche. Wenn Sie Ihre Einheiten in Libyen mit *Infanteriewaffen* upgraden, werden sie effektiver gegen die britischen Truppen kämpfen können, und das Upgrade *Marinewaffen* verbessert die Chancen unserer Marine in Schlachten mit der Royal Navy. Das wird vor allem dann von Bedeutung sein, wenn Sie den Feind angreifen müssen, während Sie Verstärkungstruppen auf dem Mittelmeer eskortieren.

4.1.18. BEENDEN DES ZUGES

Damit hätten Sie alle Aktionen in dieser Runde abgeschlossen. Klicken Sie daher auf den Button *Zug beenden* oder benutzen Sie die Tastenkombination *Strg+E*, um Ihren Zug zu beenden.

Danach werden das Vereinigte Königreich und Frankreich dem Deutschen Reich den Krieg erklären. Entweder zur selben Zeit oder im Laufe der nächsten beiden Runden wird sich Kanada den Alliierten anschließen. Damit wird eine Konvoiroute von Kanada ins Vereinigte Königreich aktiviert, was die britischen Einnahmen erhöhen wird.

Die alliierte KI wird nun ihren Zug ausführen. Vermutlich wird es nicht zu vielen Kämpfen kommen, da die Alliierten sich eher auf das Verstärken und Verlegen ihrer Einheiten konzentrieren werden.

4.2. ZUG DER ACHSENMÄCHTE

In dieser Runde gilt unsere Priorität der Eroberung von Warschau. Die Polen werden vermutlich weitere Truppen um die Stadt geschart haben, die wir zuerst aus dem Weg räumen müssen, bevor wir die Verteidiger der Stadt angreifen können.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Die meisten polnischen Einheiten, mit denen Sie es bei Warschau zu tun haben, werden wahrscheinlich relativ schwach sein. Deswegen dürften Bodenangriffe und danach bei Bedarf ein oder zwei Luftschläge mit Ihren *taktischen Bombern* ausreichen, um sie auszuschalten. Nutzen Sie dazu Ihre Einheiten, die sich nicht so nah an Warschau befinden. Sie können vorrücken, angreifen und so den Weg für die Speerspitze Ihrer Truppen freimachen, die danach ihrerseits zum Angriff auf Warschau blasen darf.

Es ist nicht notwendig, Modlin zu erobern. Im tatsächlichen Kriegsverlauf hielt die Garnison von Modlin bis nach dem Fall von Warschau durch. Und das Einzige, was für Sie zählt, ist, einen Weg nach Warschau freizumachen, um mit ausreichend Truppen angreifen, die Verteidiger ausschalten und die Stadt besetzen zu können.

Rücken Sie, nachdem Sie den Weg nach Warschau freigemacht haben, vor und greifen Sie Warschau an. Wenn Sie noch nicht alle Ihre Bomber eingesetzt haben, können Sie mit ihnen die polnische Hauptstadt bombardieren. Die *mittleren Bomber* eignen sich gut, um die polnische Einheit zu schwächen, indem sie ihre Moral, Bereitschaft, Verschanzung und vielleicht auch Stärke senken. Danach wird es einfacher sein, die Einheit mit einem Bodenangriff auszuschalten.

Greifen Sie anschließend mit Ihren Bodentruppen an. Ihre *Panzer* mit ihren 2 Angriffen pro Runde dürften dabei genügend Schaden verursachen, um die Einheit zu vernichten, die die Hauptstadt verteidigt.

Wenn es Ihnen gelingt, die Verteidiger in Warschau auszuschalten, bewegen Sie eine deutsche Einheit in die Stadt und nutzen Sie Ihre weiteren Truppen, um die verbleibenden polnischen Einheiten anzugreifen – aber nur dann, wenn die Kampfprognose stark zu Ihren Gunsten ausfällt.

Der Grund dafür ist, dass die Wahrscheinlichkeit einer Kapitulation der Polen noch in dieser Runde mit jeder Einheit, die am Ende Ihres Zuges noch

lebt, weiter sinkt. Und eine deutlich verspätete Kapitulation Polens könnte zu einem Anstieg des sowjetischen Mobilisierungsgrads führen.

Bewegen Sie Ihre Einheiten nach Westen, nachdem sie angegriffen haben – denn Sie benötigen nur 2 Einheiten innerhalb eines Radius von 10 Hexfeldern um Warschau, nachdem Polen gefallen ist. In Königsberg befindet sich bereits eine Garnisonseinheit, damit wäre nur noch eine Einheit nötig. Deswegen müssen Sie lediglich noch ein Korps in Warschau belassen und können die restlichen Truppen nach Westen bewegen.

4.2.1. DER SEEKRIEG

Nachdem Sie Ihre Angriffe und Bewegungen in Polen abgeschlossen haben, ist es wieder Zeit, sich der Kriegsmarine zu widmen. Gehen Sie zur *U-32*, die wir in der letzten Runde in der Nähe von Island gelassen hatten.

Rechtsklicken Sie auf sie und wählen Sie im Kontextmenü *Modus* → *Schleichfahrt* aus. Sie werden erkennen, dass dadurch ihr Bewegungsradius kleiner geworden ist.

U-Boote führen im Modus *Schleichfahrt* keine Überfallangriffe durch und der Modus verringert ihren Bewegungsradius. Aber gleichzeitig sinkt in diesem Modus auch die Wahrscheinlichkeit, dass sie vom Gegner entdeckt werden.

Wenn Sie den Eindruck haben, dass der Modus *Schleichfahrt* in diesem Stadium nicht nötig ist, weil die Royal Navy in dem Gebiet nicht aktiv sein wird, können Sie wieder einen Rechtsklick auf das U-Boot ausführen und dann *Modus* → *Jagd* auswählen.

Die *U-30* hatten wir in der ersten Runde im Atlantik an die Konvoiroute von Kanada ins Vereinigte Königreich gestellt.

Überfälle auf den Konvoi von Kanada ins Vereinigte Königreich sind für eine gewisse Zeit sicher sinnvoll, aber nach ein paar Runden sollten Sie weiter nach Süden gehen und einen anderen Konvoi überfallen. Das sorgt dafür, dass die Alliierten nicht genau abschätzen können, was Sie wann tun, und ihre Truppen weiter verteilen müssen.

Zudem werden bei Überfällen auf Konvois die letzten Überfallpositionen mit einem Fragezeichen auf der Karte der überfallenen Fraktion markiert. Das hilft dem Feind, Ihre Überfalleinheiten ausfindig zu machen.

Aus diesem Grund werden wahrscheinlich bald genug alliierte Schiffe eintreffen, um Ihre Überfalleinheiten anzugreifen. Wenn Ihre U-Boote diese Angriffe überstehen, aber größere Verluste zu beklagen haben (d.h. wenn ihre Stärke unter 5 gefallen ist), ist es besser, sie von den Konvoirouten abzuziehen.

Sie könnten aber auch an der kanadischen Küste auf Überfallfahrt gehen. Klicken Sie auf den linken Rand der Minimap im Informationsfeld und scrollen Sie dann so weit, dass Sie die amerikanische Küste unter sich lassen und die kanadische Küste sehen. Dort werden Sie in der Nähe von einigen Häfen mehrere rot schraffierte Hexfelder entdecken. Diese Felder stellen empfehlenswerte Gebiete für Überfallangriffe dar, in denen Ihre Marine feindliche Handelsschiffe angreifen und versenken kann, womit auch die Stärke und Versorgungsstufe des entsprechenden Hafens in der Nähe gesenkt werden würde.



Auf diese Weise können Sie unter Umständen eine Entdeckung durch den Gegner vermeiden und es irgendwann in einen verbündeten Hafen schaffen, um das U-Boot zu versorgen und zu reparieren.

TIPP!

Verwenden Sie den Modus *Kreuzen*, um zu Ihrem nächsten Ziel zu gelangen, wenn der Versorgungswert des U-Boots mindestens 5 beträgt, und nutzen Sie dabei verschiedene Wegpunkte, um etwaige alliierte Schiffe, die Sie beobachten, hinsichtlich Ihres tatsächlichen Zielpunkts in die Irre zu führen. Weist das U-Boot hingegen einen Versorgungswert von weniger als 5 auf und müssen Sie befürchten, angegriffen zu werden, sollten Sie den Modus *Schleichfahrt* verwenden.

Es ist nicht einmal notwendig – oder eine besonders empfehlenswerte Idee –, direkt ins Deutsche Reich zurückzufahren. Vor allem nicht direkt durch den Ärmelkanal. Sobald Frankreich fällt, werden Ihnen die französischen Häfen zur Verfügung stehen und die Alliierten werden die gesamte europäische Küste von Bordeaux in Frankreich bis nach Narvik in Norwegen im Auge behalten müssen.

Es gibt noch einen Extra-Bonus: Sobald Paris unter der Kontrolle der Achsenmächte steht und wenn zur selben Zeit Spanien mit mindestens 25% in Richtung der Achsenmächte tendiert, wird Franco den Seeinheiten der Achsenmächte Zugang zum Hafen von Vigo im Nordwesten Spaniens und zum Hafen von Santa Cruz auf den Kanaren gewähren. Das wären alternative Anlaufpunkte für unsere Einheiten, wo sie aufgetankt und teilweise repariert werden könnten.

4.2.2. DER FALL VON POLEN

Wir sind jetzt am Ende des zweiten Zuges der Achsenmächte angelangt. Wenn Sie Warschau in dieser Runde erobert haben, wird Polen wahrscheinlich kapitulieren. Sollten sich die Sowjets entschlossen haben, in Polen einzumarschieren (möglicherweise haben sie das nicht, in dem Fall erlangen Sie die Kontrolle über ganz Polen), tritt ein Entscheidungsereignis ein: Sie müssen

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



dann entscheiden, ob Sie sich an den Molotow-Ribbentrop-Pakt halten und Ostpolen an die UdSSR abtreten oder nicht.

Es ist besser, sich an den Pakt zu halten und Stalin nicht zu verärgern. Wenn Sie jedoch keine Angst vor der sowjetischen Reaktion haben, können Sie auch mit *Nein* antworten. In dem Fall profitieren Sie auch von der besseren Ausgangslage, die Ihnen Ostpolen bietet, für eine spätere Invasion in der UdSSR.

4.3. ZÜGE DER ACHSENMÄCHTE - WINTER 1939

Fahren Sie in den nächsten Runden damit fort, die deutschen Truppen nach Westen zu befördern und sie dort entlang der Grenzen zu Frankreich und Belgien sowie zu den Niederlanden in Stellung zu bringen. Die langsameren Einheiten könnten Sie per *Verlegen* oder durch *Gewaltmärsche* schneller an ihr Ziel bringen.

Vergessen Sie dabei jedoch nicht, zwei Einheiten innerhalb eines Radius von 10 Hexfeldern um Warschau zu behalten. Ansonsten könnte Stalin einen Schwachpunkt in unseren Reihen ausmachen und das zu seinem Vorteil nutzen.

4.3.1. AUFSTELLEN EINER NEUEN EINHEIT

Im Januar 1940 wird Ihnen eine deutsche Fallschirmjägereinheit zum Aufstellen zur Verfügung stehen, wie wir am Anfang in der Produktionsliste gesehen hatten. Sie können die Einheit platzieren, indem Sie auf eines der markierten Felder auf der Karte linksklicken.

Zur Unterstützung der Invasion in den Benelux-Ländern würde sich eine Aufstellung in oder in der Nähe von Düsseldorf anbieten. Das wäre vermutlich die beste Wahl, aber wenn Sie Truppen nach Nordafrika senden wollen, sobald sich die Italiener den Achsenmächten anschließen, wäre Klagenfurt gleich im Norden von Triest der passendere Aufstellungsort.

Wenn Sie eine neue Einheit nicht sofort aufstellen wollen, können Sie in der Liste der neuen Einheiten auf *Abbrechen* klicken. Sie können die Einheit später in derselben Runde oder auch in einer späteren Runde aufstellen. Linksklicken Sie, wenn Sie sie schließlich aufstellen möchten, auf den Button *Neue Einheiten* am oberen Bildschirmrand, entscheiden Sie sich für ein Zielfeld und linksklicken Sie auf dieses.

4.3.2. BEREITMACHEN FÜR EINEN FALLSCHIRMJÄGERABWURF

In der nächsten Runde werden Sie die Möglichkeit haben, die Fallschirmjäger bereit zu machen, damit sie in einer der darauffolgenden Runden abgeworfen werden können. Rechtsklicken Sie dafür auf die Fallschirmjägereinheit und wählen Sie *Modus* → *Bereit machen* aus. Daraufhin wird der Buchstabe *P* neben der Einheit angezeigt.

Nach der Runde, in der sich die Fallschirmjäger bereit machen, können sie dann – sofern es das Wetter zulässt – abgeworfen werden. Wenn Sie eine bereit gemachte Fallschirmjägereinheit nicht abwerfen, sondern sie bewegen oder mit ihr angreifen wollen, müssen Sie wieder einen Rechtsklick auf sie ausführen und unter *Modus* die Option *Bereit machen* deaktivieren. Danach können die Fallschirmjäger bewegt werden und angreifen.

4.3.3. VERSTÄRKUNG

Sie sollten alle Einheiten, die bei der Invasion in Polen Schaden erlitten haben, wieder verstärken, bevor Sie sie in Frankreich in die nächste Schlacht ziehen lassen.

Einheiten, die Schaden genommen haben, können Sie verstärken, indem Sie auf sie rechtsklicken und im Kontextmenü dann *Verstärken* auswählen. Sie müssen dafür nicht nur MPP ausgeben, sondern auch mit einem Teil der Erfahrung der verstärkten Einheit bezahlen.

Beachten Sie, dass eine Einheit, die verstärkt wird, nichts anderes mehr in der Runde unternehmen kann. Eine Ausnahme bilden Einheiten, die ihre

Positionen vertauscht haben: Nach dem Vertauschen kann eine Verstärkung durchgeführt werden.

Wenn Sie eine Einheit verstärken, werden all ihre Aktionspunkte aufgebraucht und die Runde ist für sie beendet.

4.3.4. ELITEVERSTÄRKUNGEN

Durch Kämpfe gewinnen Einheiten an Erfahrung. Wenn sie erfolgreich im Kampf sind, fällt die gewonnene Erfahrung größer aus. Für jeden vollen Erfahrungspunkt wird über der Stärke der Einheit ein weißer Punkt angezeigt. Auch im Informationsfeld wird die Erfahrung in Form von Symbolen angezeigt (sofern die Option *Einheitenerfahrung als Medaillen* aktiviert ist), etwa als Eiserne Kreuze bei deutschen Einheiten wie hier in diesem Beispiel:

Hier weist die deutsche Einheit 1 Erfahrungspunkt auf. Pro Runde kann nur eine Eliteverstärkung pro Einheit gekauft werden, und insgesamt höchstens so oft, wie die Einheit volle Erfahrungspunkte

aufweist. Rechtsklicken Sie dazu auf die Einheit und wählen Sie *Eliteverstärkung* aus.

Verfügt die Einheit bereits über so viele Stärkepunkte über der regulären Maximalstärke, wie sie volle Erfahrungspunkte hat, ist keine Eliteverstärkung möglich. Wenn eine Einheit bspw. einen vollen Erfahrungspunkt hat und bereits Stärke 11 (also 1 Punkt mehr als die reguläre Maximalstärke von 10) aufweist, kann sie keine Eliteverstärkung erhalten.

Neben den allgemeinen Regeln für Verstärkungen, die weiter oben beschrieben sind, gelten noch folgende Einschränkungen für Eliteverstärkungen:

- Die Einheit darf sich nicht direkt neben einer feindlichen Einheit befinden.
- Der Versorgungswert der Einheit muss mindestens 6 betragen.
- Die Einheit muss mindestens eine Stärke von 10 aufweisen.



TEIL I GAMEPLAY

- EINFÜHRUNG
- ERSTE SCHRITTE
- DAS BENUTZERINTERFACE
- TUTORIAL
- GRUNDLAGEN-LEITFADEN
- BEWEGUNG UND KAMPF
- FORTGESCHRITTENE SPIELKONZEPTE
- EINHEITENTYPEN
- FORSCHUNG
- POLITIK UND DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

- EINLEITUNG
- OBERE MENÜLEISTE
- SKRIPTE, DIE KI UND ALLGEMEINE TIPPS

4.3.5. KRIEGSERKLÄRUNG

Sobald Sie ausreichend Truppen im Westen entlang der Grenzen zu Frankreich, Belgien und den Niederlanden konzentriert haben – und sofern das Wetter klar ist –, wird es Zeit, Belgien, Luxemburg und den Niederlanden den Krieg zu erklären.

Der Frühling 1940 dürfte sich dafür voraussichtlich am besten eignen, wenngleich Sie dies natürlich auch bereits im Herbst 1939 tun können, wenn Sie es etwas riskanter mögen.

Kriegserklärungen finden im Normalfall auf der Kriegskarte statt. Details dazu finden Sie weiter oben im Abschnitt *Wie eine Kriegserklärung abläuft*.

Belgien, Luxemburg und die Niederlande stehen Ihnen auf dem Vorstoß nach Paris im Weg. Deswegen müssen Sie diesen Ländern den Krieg erklären, wenn Sie bereit dafür sind.

4.3.6. WEITERE SCHRITTE

Nachdem Sie nun mithilfe dieses Tutorials losgelegt haben, können Sie im Strategieleitfaden zur Kampagne *1939 Sturm über Europa* weitere nützliche Informationen finden, um die Kampagne fortzusetzen und erfolgreich abzuschließen.

Falls Sie mehr über die Spielfeatures wissen möchten, können Sie sich den Grundlagen-Leitfaden im nächsten Kapitel zu Gemüte führen.

Wenn Sie weitere Fragen haben, können Sie in diesem Handbuch nach Antworten suchen. Aber sollten Sie feststecken oder vielleicht Ihre Meinung über etwas mitteilen wollen, besuchen Sie doch einfach unser Forum unter **Matrix Games**.

5. GRUNDLAGEN-LEITFADEN

5.1. SCHLÜSSELASPEKTE DES SPIELS

Wenn Sie im Spiel an der Reihe sind, müssen Sie vier Schlüsselaspekte beachten, die in diesem Leitfaden ausführlich erläutert werden:

- Befehle** – Bewegen, Angreifen, Einheiten verstärken
- Politik und Diplomatie** – Krieg erklären, Entwicklungen beobachten, in Diplomatie investieren
- Forschung** – Forschungsmarken investieren
- Militärproduktion** – Einheiten kaufen, neue Einheiten aufstellen

5.2. TASTENKÜRZEL

- G** – Hexfeldgitter auf der Karte ein-/ausblenden.
- H** – Alle Einheiten auf der Karte vorübergehend ausblenden.
- L** – Eine Zusammenfassung des letzten Zuges anzeigen.

P – Orte möglicher Aktivitäten durch feindliche Partisanen anzeigen.

R – Einheiten anzeigen, die verstärkt werden können. Die Einheitenstärke von diesen wird dann grün dargestellt.

S – Die aktuellen Werte für die Versorgung anzeigen, die Ihre Truppen derzeit auf den einzelnen Feldern beziehen können. Wenn Sie die Taste erneut drücken, wird eine Vorhersage darüber getroffen, wie die Versorgungswerte aussehen würden, wenn Sie in feindliches Territorium vorstoßen.

U – Upgradebare Einheiten und Ressourcen anzeigen (Forschungsstufe wird grün dargestellt).

BildAuf/BildAb – Die nächste bzw. vorherige aktive Einheit auswählen, die noch nicht bewegt wurde.

Strg+Umschalt – Drücken Sie beide Tasten zusammen, um zu sehen, wie weit ein Flugzeugträger feuern kann, der noch nicht bewegt wurde.

← ↑ → ↓ - Die Karte nach links, oben, rechts und unten bewegen.

Strg+D - Diplomatie

Strg+E - Zug beenden

Strg+I - Berichte

Strg+M - Karten

Strg+N - Neue Einheiten

Strg+O - Optionen

Strg+P - Einheiten kaufen

Strg+Q - Beenden

Strg+R - Forschung

Strg+S - Speichern

Strg+Z - Bewegungen von Land- und Lufteinheiten rückgängig machen (Bewegungen von Seeeinheiten können nicht rückgängig gemacht werden).

5.3. GROßMÄCHTE UND MITTELSTAATEN

Das Deutsche Reich, Italien, Frankreich, Polen, das Vereinigte Königreich, die USA und die UdSSR sind allesamt Großmächte, die ein regelmäßiges Einkommen in Form von Militärproduktionspunkten (MPP) erzielen sowie Diplomatie und Forschung betreiben, Einheiten produzieren und Kriegserklärungen abgeben können.

Alle anderen Länder gelten als Mittelstaaten, die – sollten sie in den Krieg eintreten – sich einer der Großmächte unterordnen, für die sie dann Einkommen erzielen. Mittelstaaten können häufig durch den Kauf von neuen Einheiten verstärkt werden, wofür allerdings finanziell die jeweilige übergeordnete Großmacht aufkommen muss.

Jede Großmacht sowie alle mit ihr verbündeten Mittelstaaten werden auf der Karte unter ihrer eigenen Farbe geführt. Die „Nationalfarbe“ markiert das Gebiet, das die entsprechende Großmacht kontrolliert.

5.4. AKTIVITÄTSSYMBOL

Alle Einheiten, die sich in der aktuellen Runde noch nicht bewegt haben, gelten als aktiv und sind mit einem blinkenden Aktivitätssymbol am unteren Rand gekennzeichnet.

Einheiten, die sich bewegt haben, aber noch angreifen können und sich auch in Angriffsreichweite zu einem Gegner befinden, weisen ebenfalls ein blinkendes Aktivitätssymbol auf.

Einheiten, die sich bewegt haben und noch über Aktionspunkte verfügen, aber nicht mehr angreifen können, sind mit einem blässeren blinkenden Aktivitätssymbol markiert.

Einheiten, die keine Aktionspunkte mehr haben und auch nicht mehr angreifen können, werden dunkler dargestellt, um anzuzeigen, dass sie keine Aktion mehr ausführen können.

Bei Einheiten, die noch angreifen könnten, aber über keine Aktionspunkte mehr verfügen und sich auch nicht in Angriffsreichweite zu einer feindlichen Einheit befinden, wird die Anzahl der möglichen Angriffe auf 0 gesetzt. Zudem werden sie dunkler dargestellt, um anzuzeigen, dass sie keine Aktion mehr ausführen können.

5.5. BEFEHLE

Für Aktionen werden Aktionspunkte (AP) fällig, die die Bewegungsreichweite festlegen. Sobald eine Einheit bewegt wurde und/oder angegriffen hat, verfallen alle übrigen AP für die aktuelle Runde. Ein Angriff kostet 1 AP.

Dynamische Bewegung - Einheiten, die nicht ihre gesamten Aktionspunkte aufgebraucht haben, können sich auch dann noch bewegen, wenn Sie die Auswahl der Einheit aufheben und sie später wieder auswählen. Ausnahmen hierbei sind Lufteinheiten, Artillerie, Raketen, reguläre amphibische Transporter und alle „überraschten“ Einheiten.

Transfer von Lufteinheiten - Lufteinheiten haben drei Optionen: 1. Sie bewegen sich über ihre volle Bewegungsdistanz. 2. Sie bewegen sich im Zuge einer Verlegung noch weiter als ihre herkömmliche Bewegungsdistanz. 3. Sie greifen an und bewegen sich über 1/4 ihrer vollen Bewegungsdistanz. Zu beachten gilt, dass sie sich nicht zuerst bewegen und dann angreifen können. Rechtsklicken Sie

TEIL I GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



auf eine Lufteinheit mit einem Versorgungswert von mindestens 3, um sie unter Aufwendung von MPP mittels Verlegung an eine andere verbündete Position zu bewegen, die ebenfalls einen Versorgungswert von mindestens 3 aufweist. Wird eine Einheit verlegt, kann sie in derselben Runde keine weitere Aktion ausführen.

Überraschte Einheiten sind solche Einheiten, die während ihrer Bewegung auf feindliche Einheiten stoßen, die sie zuvor nicht gesehen haben. Sie können sich zwar verteidigen, aber alle verbliebenen AP verfallen nach dem Zusammenstoß.

Mauszeiger auf Einheit - Platzieren Sie den Mauszeiger auf einer Einheit, werden in der linken unteren Ecke im Informationsbereich die detaillierten Einheiteninformationen angezeigt.

Bewegen/Angreifen - Linksklicken Sie auf eine Einheit, um zu sehen, wie weit sie sich bewegen kann. Feindliche Einheiten können Sie angreifen, indem Sie Ihre Einheit(en) auf ein Nachbarfeld des Gegners ziehen (falls noch nicht geschehen) und - mit ausgewählter Einheit - auf die feindliche Einheit linksklicken. Einheiten wie Flugzeuge und Artilleriestellungen haben größere Reichweiten, sodass Sie diese nicht auf ein Nachbarfeld der feindlichen Einheit ziehen müssen, um sie angreifen zu können.

Bewegungspfad festlegen - Drücken Sie *Strg* auf der Tastatur und setzen Sie dann mit Linksklicks die einzelnen gewünschten Wegpunkte.

Artillerie in leere feindliche Ressourcen bewegen - Wenn Sie *Strg* auf der Tastatur drücken, bombardiert die ausgewählte Artillerieeinheit die feindliche Ressource nicht, sondern bewegt sich dorthin und erobert sie.

Gewaltmarsch - Wenn eine Landeinheit zu einem Gewaltmarsch fähig ist, einen Versorgungswert von 5 oder höher aufweist und nicht direkt neben einer feindlichen Einheit steht, kann sie sich per Doppelklick 50% weiter als normal bewegen. Dies geht allerdings auf Kosten der Moral (was wiederum die Effektivität im Kampf beeinträchtigt). Eine Einheit, die einen Gewaltmarsch hinlegt, kann

in diesem Zug nicht angreifen oder feindliche Ressourcen einnehmen.

Kreuzen - Wenn eine Seeinheit einen Versorgungswert von 5 oder höher aufweist, kann sie per Doppelklick doppelt so weit wie normal bewegt werden - allerdings wird dabei 1 Versorgungspunkt verbraucht und sie kann in diesem Zug nicht angreifen. Reguläre amphibische Transporter sind die einzigen Seeinheiten, die nicht kreuzen können. U-Boote hingegen können nur kreuzen, wenn sie sich im Jagdmodus befinden.

Verlegen - Rechtsklicken Sie auf eine Landeinheit mit einem Versorgungswert von mindestens 5, die sich auf oder direkt neben einer am Schienennetz angebundenen Ressource mit einer Stärke von mindestens 5 befindet. Damit erhalten Sie die Möglichkeit, diese Einheit unter Aufwendung von MPP zu einer beliebigen Ressource mit einer Stärke von ebenfalls mindestens 5 im selben Schienennetz zu bewegen. Bei Lufteinheiten ist kein Schienennetz nötig, allerdings ist ein Versorgungswert von mindestens 3 sowohl für die Lufteinheit als auch für die Zielressource nötig. Eine Einheit, die verlegt wird, kann in derselben Runde keine andere Aktion mehr ausführen.

Vertauschen - Wählen Sie eine Einheit aus, drücken Sie die *Umschalt*-Taste und wählen Sie danach eine Einheit auf einem benachbarten Feld aus, um die beiden Einheiten zu vertauschen. Dies geht auf Kosten der Moral und beide Einheiten verfügen nach dem Tausch über maximal 1 AP. Die Einheiten können nach dem Vertauschen noch angreifen oder sich verstärken, sofern sie dies nicht bereits getan haben. Wenn sie nicht direkt neben feindlichen Einheiten stehen, können sie auch upgegradet werden.

Aufklärung - Lufteinheiten und Flugzeugträger können auf Hexfelder geschickt werden, auf denen sich nach Ihrem aktuellen Wissensstand keine feindlichen Einheiten befinden. Linksklicken Sie auf die Einheit und dann auf das gewünschte Zielfeld. Unterwegs können feindliche Jagdflugzeuge oder Luftabwehreinheiten eingreifen. Wenn sich herausstellt, dass sich auf dem Zielfeld doch eine

feindliche Einheit befindet, wird sie angegriffen. Unabhängig hiervon werden alle feindlichen Einheiten in einem Radius von einem Hexfeld um das Zielfeld und um den Flugweg aufgedeckt.

Aussetzen - Rechtsklicken Sie auf eine Einheit, die Sie eine Zeit lang nicht einsetzen wollen, und wählen Sie diese Option aus. Damit wird verhindert, dass das Symbol der Einheit blinkt. Zudem wird die Einheit aus der Liste der Einheiten genommen, die noch nicht gehandelt haben und die Sie mit der *BildAuf*- und *BildAb*-Taste durchschalten können.

Fallschirmjäger abwerfen - Fallschirmjäger müssen sich für einen Abwurf bereit machen. Sie können sich innerhalb derselben Runde bewegen und für einen Abwurf bereit machen, allerdings ist ein Bereitmachen nicht möglich, wenn sie direkt neben feindlichen Einheiten stehen. Zum Bereitmachen muss die Einheit einen Versorgungswert von mindestens 5 aufweisen. Rechtsklicken Sie auf sie und wählen Sie danach *Modus* → *Bereit machen* aus. Daraufhin erscheint links oben ein schwarzer Punkt. In der darauffolgenden Runde stellt der Bewegungsradius der Fallschirmjäger ihre Abwurfreichweite dar (sofern das Wetter einen Abwurf nicht verhindert). Linksklicken Sie auf die Einheit und danach auf das gewünschte Abwurfziel. Die Einheit fliegt dann zu diesem Feld und wird dort aufgestellt - sie kann sich in derselben Runde bewegen und auch angreifen. Wird sie auf ein nicht offenes Hexfeld abgeworfen (selbst wenn es in verbündetem Gebiet liegt), erleidet die Einheit je nach Wetter mit einer 30-45%igen Wahrscheinlichkeit Verluste bei der Landung.

Transporter - Verwenden Sie Transportschiffe, um Truppen auf dem Seeweg zwischen verbündeten Häfen zu transportieren.

Amphibische Transporter - Mit amphibischen Transportern können Sie Truppen auf dem Seeweg transportieren und an feindlichen Küstenfeldern an Land gehen lassen. Alle Einheiten außer Spezialeinheiten müssen dafür in verbündeten Häfen an Bord gehen. Feindliche Seeeinheiten und Küstengeschütze greifen amphibische Transporter

an, wenn sie auf einem benachbarten Feld anhalten - selbst wenn sie dies nur vorübergehend vor der Landung tun.

Landungsverluste - Sowohl Fallschirmjäger als auch Einheiten, die aus amphibischen Transportern ausgeladen werden, können - vor allem bei schlechtem Wetter - bei der Landung Verluste erleiden und einen Teil ihrer Stärke einbüßen. Je niedriger der Versorgungswert der amphibischen Transporter ist, desto höher können die Landungsverluste ausfallen.

Einheiten verstärken - Erhöhen Sie die Einheitenstärke bis zum jeweiligen Höchstwert (5, 8 oder 10, je nach Einheitentyp). Allerdings wird es dabei zu Erfahrungsverlusten kommen. Zudem kann der Versorgungszustand diese Funktion einschränken.

Eliteverstärkung - Erhöhen Sie die Stärke von erfahrenen Einheiten um 1 Punkt pro Runde bis zu einem Maximum von 3 Stärkepunkten über dem jeweiligen Höchstwert. Dies hängt von der Anzahl der vollen Erfahrungsbalken der Einheit ab.

Einheiten upgraden - Erhöhen Sie die Kampfwerte der Einheiten.

Einheiten umbenennen - Passen Sie die Einheitenamen Ihren Wünschen entsprechend an. Allerdings müssen sich die Namen innerhalb jedes Einheitentyps eindeutig unterscheiden.

Einheiten auflösen - Lösen Sie Einheiten auf, um einige MPP zurückzuerhalten. Seeeinheiten können gar nicht und Land- oder Lufteinheiten nur dann aufgelöst werden, wenn sie sich nicht direkt neben feindlichen Einheiten befinden.

5.6. EINHEITENMODI

Mit einem Rechtsklick auf einige Einheiten erhalten Sie die Möglichkeit, ihren Modus zu wechseln und damit weitere Einsatzoptionen zu nutzen. Bei Geleitflugzeugträgern, Flugzeugträgern und U-Booten müssen Sie zuerst den Modus auswählen, bevor Sie diese Einheiten bewegen oder mit ihnen angreifen können.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND

ALLGEMEINE TIPPS



Befehlshaber – *Automatisch, Halbautomatisch* oder *Manuell*. Die letzten beiden Modi sind für die manuelle Auswahl der Einheiten, die unter dem Befehl des Befehlshabers stehen sollen. Weitere Details finden Sie im vollständigen Spielhandbuch.

Feldartillerie, Schwere Artillerie, Raketenartillerie, Küstengeschütze, Eisenbahngeschütze – *Automatisch* oder *Still*. Die letzte Option sorgt dafür, dass die Einheit nicht zurückfeuert, was dabei helfen kann, ihren Standort geheim zu halten.

Fallschirmjäger – Siehe Abschnitt *Fallschirmjäger abwerfen* weiter oben.

Pioniere – Siehe Abschnitt *Errichten von Befestigungen* weiter unten.

Jagdflugzeuge – *Automatisch, Abfangen, Eskortieren* oder *Boden*. *Automatisch* bedeutet, dass das Flugzeug automatisch feindliche Luftangriffe abfängt oder Ihre eigenen eskortiert – je nach Situation. *Abfangen* oder *Eskortieren* lässt das Flugzeug nur die jeweilige Aktion durchführen und nicht entsprechend andere. *Boden* empfiehlt sich dann, wenn das Flugzeug schwach ist oder Sie dessen Gegenwart in einem Gebiet geheim halten möchten. Abfangjäger nehmen einen angreifenden Bomber erst nach der Bekämpfung der eskortierenden Geleitflugzeuge ins Visier – und wenn sie danach noch eine Stärke von mindestens 5 aufweisen.

Geleitflugzeugträger und Flugzeugträger – Für diese Einheiten gibt es zwei unterschiedliche Modus-Einstellungen. In der ersten davon wählen Sie zwischen *Jagdflugzeuge (Luftüberwachung)*, *Marine/Taktisch* und *Gemischt* aus. Damit legen Sie fest, ob von dem Schiff Jagdflugzeuge, Bomber oder eine Mischung aus beiden starten sollen. Wenn Sie sich für *Jagdflugzeuge* oder *Gemischt* entscheiden, wird die zweite Modus-Einstellung (*Überwachungsmodus*) aktiv. Hier haben Sie dieselben Auswahlmöglichkeiten wie bei Jagdflugzeugen.

U-Boote – *Jagd*, um feindliche Konvois zu jagen. *Schleichfahrt*, um Ihre Chancen zu erhöhen, nicht entdeckt zu werden. Der Wechsel zwischen diesen

beiden Modi kann nur erfolgen, bevor das U-Boot sich bewegt oder ein Ziel angreift.

Alle anderen Überwasserschiffe – Siehe Abschnitt *Überfallangriffe* weiter unten.

5.7. KONTROLLZONEN

Die meisten Landeinheiten verfügen über eine Kontrollzone, die feindliche Bewegungen in angrenzenden Hexfeldern erschwert. Um zu bestimmen, wie ausgeprägt diese Kontrollzone ist, werden alle Einheiten in folgende Kategorien eingeteilt:

- **Fronteinheiten** sind: Divisionen, Korps, Armeen, Mechanisierte Einheiten, Spezialeinheiten, Fallschirmjäger, Kavalleriedivisionen, Kavalleriekorps, Bunker, Küstengeschütze, Panzerabwehreinheiten, Leichte Panzer, Panzer, Schwere Panzer, U-Boote und alle Überwasserkriegsschiffe außer Flugzeugträgern und Geleitflugzeugträgern.
- **Unterstützungseinheiten** sind alle anderen Landeinheiten außer Befehlshabern und Raketen.
- **Einheiten ohne Kontrollzone** sind Befehlshaber, Raketen und alle Lufteinheiten.
- **Einheiten mit Verlusten**: Einheiten unter einer Stärke von 5 haben keine Kontrollzone.

Fronteinheiten verfügen über eine Kontrollzone. Das heißt, dass alle Gegner, die sich in ein angrenzendes Feld – oder innerhalb eines angrenzenden Feldes – einer solchen Einheit bewegen, dafür einen zusätzlichen Aktionspunkt aufwenden müssen. Für denselben Effekt sind zwei Unterstützungseinheiten notwendig.

5.8. SICHT IN SCHWIERIGEM GELÄNDE

In Wäldern, Dschungeln, Gebüsch und Bocage-Landschaften ist die Sichtweite der meisten Landeinheiten um 1 verringert. Partisaneneinheiten sind von diesem Abzug generell nicht betroffen,

während Aufklärungs- und Kavallerieeinheiten in Wäldern keinen Abzug erleiden.

5.9. KAMPF

- Es gibt drei Hauptarten von Einheiten: Land-, See- und Lufteinheiten. Diese wiederum werden in Unterkategorien – Zieltypen genannt – eingeteilt, von denen jede ihre individuellen Eigenschaften und Werte aufweist.
- Folgende Zieltypen werden unterschieden: Weich, Hart, Leicht gepanzert, Panzer, Luftabwehr, Strategische Artillerie, Rakete, Jagdflugzeug, Bomber, Strategischer Bomber, Kamikaze-Flieger, Seeinheit, Flugzeugträger, U-Boot, Transporter und Ressource.
- Jede Einheit weist gegen jeden dieser Zieltypen individuelle Angriffs- und Verteidigungswerte auf. Einen schnellen Überblick erhalten Sie, wenn Sie sich die Eigenschaften einer Einheit ansehen und ihren Angriffswert gegen den gewünschten Zieltyp mit dem Verteidigungswert des Ziels gegen den Typ der angreifenden Einheit vergleichen.
- Das Kampfergebnis hängt von der Kampfbereitschaft der Einheit und ihren entsprechenden Kampfwerten ab. Die Kampfbereitschaft wiederum basiert auf der Stärke, der Moral und der Befehlshaber-Unterstützung (abhängig vom Wert und der Erfahrung des Befehlshabers). Die Versorgung ist ein wichtiger Faktor im Hinblick auf die Moral von Einheiten.
- Verschanzung bietet einen gewissen Schutz vor Verlusten, wobei der Schutz größer ausfällt, je weitgehender die Verschanzung ist. Der Verschanzungswert nimmt bei feindlichen Angriffen ab und geht automatisch verloren, wenn die Einheit ihre Stellung verlässt. In der folgenden Runde (sofern die Einheit stehen bleibt) steigt der Verschanzungswert wieder, und zwar um 1 pro Runde. Befindet sich eine Einheit in einer Befestigung oder Festung, wächst ihr Verschanzungswert schneller an.

- Der Ort des Kampfes ist ebenfalls ein wichtiger Faktor. Schließlich gewähren unterschiedliche Gelände- und Ressourcenarten unterschiedliche Boni, während Angriffe über Flüsse hinweg und/oder nach Bewegungen weniger wirkungsvoll ausfallen.
- Geschwächte Einheiten können sich unter Umständen automatisch von einem Kampf zurückziehen und erleiden dabei 50% des potenziellen Schadens.
- Bei Lufteinheiten und Unterstützungseinheiten ist die Chance, dass ein Rückzug gelingt, größer als bei Fronteinheiten.
- Landeinheiten ziehen sich von Ressourcen und Befestigungen bzw. Festungen mit geringerer Wahrscheinlichkeit zurück.
- Im Kampf gewinnen Einheiten an Erfahrung. Erfahrene Einheiten können in Kämpfen ihre Verluste geringer halten, während sie dem Gegner größeren Schaden zufügen. Für diesen Effekt ist es nicht nötig, einen vollen Erfahrungspunkt erreicht zu haben, da auch nur wenig Erfahrung besser ist als gar keine. Erfahrene Einheiten sind wertvoll und bieten sich vor allem für den Einsatz als Speerspitze bei Angriffen oder für erfolgreiche Gegenangriffe an.
- Einheiten können maximal 3 Erfahrungspunkte sammeln.
- Befehlshaber gewinnen durch Einheiten unter ihrem Befehl an Erfahrung. Erfolgreiche Operationen sorgen für mehr Erfahrung und verbessern die Effektivität als Kommandanten.
- Befehlshaber und Transporter können nicht angreifen.
- Seeinheiten verlieren bei jedem Angriff 1 Versorgungspunkt.

5.10. ÜBERFALLANGRIFFE

- Feindliche Konvoirouten zu überfallen ist ein guter Weg, um das Einkommen und die nationale Moral des Gegners zu schwächen. Seeinheiten können dies bewerkstelligen, indem sie sich auf

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



oder direkt neben eine Konvoiroute begeben. Rechtsklicken Sie auf die Einheit, klicken Sie auf **Konvoi-Modus auswählen** und klicken Sie danach auf **Überfall**. Diesen Modus können Sie auf dieselbe Weise wieder abwählen: Rechtsklick auf die Einheit, Klick auf **Konvoi-Modus auswählen** und schließlich Klick auf **Überfall**.

- U-Boote, die nicht auf Schleichfahrt sind, überfallen automatisch feindliche Konvoirouten, wenn sie ihre Runde auf oder direkt neben einer Konvoiroute beenden.
- Seeeinheiten – inklusive U-Boote – können keinen Überfallangriff ausführen, wenn sich eine feindliche Seeinheit direkt neben ihnen befindet. Sie müssen in solchen Fällen die feindliche Einheit versenken oder sich von ihr fortbewegen, um in eine Position zu gelangen, aus der Überfallangriffe möglich sind.
- Alle Bomberarten können Konvoirouten überfallen, wobei Marinebomber für diesen Einsatzzweck am wirkungsvollsten sind. Positionieren Sie die Lufteinheit in Angriffsdistanz zur Konvoiroute, rechtsklicken Sie auf die Einheit und wählen Sie **Überfall** aus. Der Bomber versucht daraufhin, die Konvoiroute anzugreifen. Wenn das Wetter nicht mitspielt, misslingt der Versuch. Ebenfalls abgewehrt wird der Versuch, wenn sich der Teil der Konvoiroute, den Sie überfallen wollen, in Abfangreichweite eines feindlichen Jagdflugzeugs befindet.
- Alle Überfallangriffe werden am Ende Ihres Zuges ausgeführt. Das Ergebnis und die Auswirkungen werden vom Spiel berechnet und benötigen kein Mikromanagement durch Sie.

5.11. LÄNDER EROBERN

- Ein Land kapituliert nur dann, wenn die Hauptstadt erobert wurde und genügend Landeinheiten des Landes ausgeschaltet wurden. Die Nationalität der Einheit, die die Hauptstadt des kapitulierenden Landes besetzt, legt fest, wem gegenüber die Kapitulation erfolgt

und wer die Kriegsbeute in Form von MPP erhält – dies jedoch nur dann, wenn die Kapitulation auf eine direkte Eroberung erfolgt und nicht etwa auf ein Ereignis im Spielverlauf.

- Kapitulierte ein Land, erhalten die Truppen der erobernden Fraktion einen Moralschub, während die Gegenfraktion einen Moralverlust zu beklagen hat. Dabei handelt es sich um einen vorübergehenden Effekt, der sich kurzfristig durchschnittlich stark auf die Kampfeffektivität der Truppen auswirkt.

5.12. NATIONALE MORAL

- Die nationale Moral spiegelt den Kampfeswillen einer Großmacht wider. Sie nimmt ab, wenn die Großmacht Ressourcen verliert, Verluste im Kampf erleidet oder wichtige Stellungen dem Feind überlassen muss.
- Fällt die nationale Moral auf 0, kapituliert die Großmacht. Deshalb ist es sehr wichtig, die nationale Moral aufrechtzuerhalten – vor allem für Frankreich, wo die nationale Moral besonders brüchig ist.
- Sie können Ihre nationale Moral steigern, indem Sie Ressourcen feindlicher Großmächte erobern, feindliche Land- und Lufteinheiten mit einem Versorgungswert von weniger als 5 zerstören und feindliche Schiffe auf dem Meer versenken (unabhängig von ihrem Versorgungswert).
- Wenn Orte, die als Ziele für die nationale Moral gekennzeichnet sind, erobert werden, steigt entweder die nationale Moral der erobernden Fraktion oder die nationale Moral der unterlegenen Fraktion sinkt – manchmal tritt sogar beides ein. Planen Sie Ihr Vorgehen dementsprechend, denn die Eroberung solcher Ziele wird Ihnen auf dem Weg zum Sieg helfen.

5.13. BEFEHLSHABER

- Befehlshaber sind vermutlich die wichtigsten Einheiten im Spiel. Sie gewähren nicht nur

Versorgung, sondern auch Kampfboni für Einheiten unter ihrem Befehl.

- Standardmäßig befehligt ein Befehlshaber 5 Einheiten in einem Radius von 5 Hexfeldern. Die Wirkung kann jedoch erhöht werden, indem Sie *Befehlskontrolle* erforschen.
- Geschwächte Befehlshaber sind weniger wirkungsvoll hinsichtlich der Versorgung und der Kampfboni für Einheiten unter ihrem Befehl.
- Befehlshaber haben einen Mindestversorgungswert von 3, selbst wenn sie eine niedrige Stärke aufweisen.
- Sie können nur schrittweise verstärkt werden. Deswegen ist es angebracht, so früh wie möglich mit der Verstärkung von geschwächten Befehlshabern zu beginnen, oder aber sie in Sicherheit zu bringen, sollten sie sich in großer Gefahr befinden.

5.14. VERSORGUNGSREGELN

Einheiten erhalten von verbündeten Ressourcen und Befehlshabern Versorgung. Die Einheitenversorgung ist ein sehr wichtiger Faktor im Hinblick auf die Kampfeffektivität.

5.14.1. ALLGEMEINE HINWEISE ZUR VERSORUNG

- Ressourcen mit dem höchsten Versorgungsfaktor sind Großhauptstädte und Großhäfen. Sie gewähren eine Versorgung von bis zu 12 Punkten.
- Dem folgen Hauptstädte von Großmächten, Industriezentren, Primäre Versorgungszentren und Häfen, die eine Versorgung von bis zu 10 Punkten gewähren.
- Sekundäre Versorgungszentren und Hauptstädte von Mittelstaaten können bis zu 5 Versorgungspunkte gewähren.
- Wenn irgendeine andere verbündete Ressource per Schiene mit einer der oben aufgezählten Ressourcen (außer Häfen) verbunden wird, wird die verbundene Ressource auf die Maximalstärke und -versorgung gehoben.

Insofern können Sie das Einkommen des Gegners senken, indem Sie in feindliches Gebiet vordringen und seine Truppen und Ressourcen von diesen Schlüsselpositionen abschneiden. Das kann sogar zu einer Zerstörung der betroffenen Truppen mit niedriger Versorgung führen, da Einheiten, die nicht ausreichend versorgt werden, weniger wirkungsvoll sind und viel einfacher ausgeschaltet werden können!

- Eingenommene feindliche Ressourcen gewähren grundsätzlich weniger Versorgung als verbündete Ressourcen.
- Die gewährte Versorgung durch eine Ressource nimmt mit zunehmender Entfernung (1 pro Hexfeld in offenem Gelände) ab.
- In nicht offenem Gelände verstärkt sich dieser Faktor, da in derartigem Gelände eine gute Versorgung nur schwer möglich ist. Wenn Sie zum Beispiel Einheiten in großen Wäldern, im Gebirge oder in Sümpfen aufstellen, kann man das als ein suboptimales Vorgehen auffassen, sofern sich die Einheiten nicht in der Nähe von Versorgungsquellen befinden.
- Straßen wiederum gleichen die negative Wirkung des Geländes wieder aus. Demzufolge ist es ratsam, Ihre Einheiten in der Nähe von oder auf Straßen zu positionieren.
- Erdöl-, Minen- und Siedlungsressourcen gewähren **keine** Versorgung.
- Schlecht versorgte Einheiten können nicht so gut verstärkt werden wie besser versorgte Einheiten. Hat eine Einheit gar keine Versorgung, kann sie gar nicht verstärkt werden.
- Seeeinheiten können nur in Häfen vollständig versorgt werden. Allerdings erhalten sie in der Nähe von verbündeten Häfen zumindest teilweise Versorgung, die mit steigender Distanz abnimmt.

5.14.2. VERSORUNGSSITUATION ANZEIGEN

- Drücken Sie die Taste S, um die aktuelle Versorgungssituation anzeigen zu lassen. Wenn Sie die Taste ein zweites Mal drücken,



wird eine Vorhersage darüber angezeigt, wie die Versorgungssituation in der folgenden Runde voraussichtlich aussehen wird – auch in feindlichem Gebiet, falls Sie es in der laufenden Runde einnehmen sollten.

5.14.3. SCHADEN AN RESSOURCEN

- Ressourcen können durch Bombardierung, Küstenbombardierung, Partisanenaktivitäten und geskriptete Ereignisse beschädigt werden – sowie durch die Taktik der verbrannten Erde, wenn sie erobert werden.
- Wenn Ressourcen durch einen der oben genannten Faktoren beschädigt werden, werden sie zu Beginn des Zuges der Fraktion, der sie gehören, automatisch um 1 Stärkepunkt repariert. Hierfür ist kein Mikromanagement durch Sie nötig.
- Jede Ressource (außer Hauptstädten und Festungen) mit 2 oder mehr direkt angrenzenden feindlichen Einheiten verliert 1 Stärkepunkt pro Zug, bis die Stärke auf 0 fällt. Sind keine Gegner mehr in der Nähe, steigt die Stärke um 1 Punkt – allerdings nur während des Zuges der Fraktion, der die Ressource gehört. Das heißt, dass eine Schwächung in beiden Zügen einer Runde stattfindet, eine Erholung aber nur in einem Zug der Runde.
- Befindet sich eine feindliche Seeinheit direkt neben einem Hafen, kann dieser Hafen keine verbündete Landeinheit versorgen. Wird die feindliche Seeinheit versenkt oder bewegt sie sich vom Hafen weg, wird die Versorgung wiederhergestellt.

5.15. PARTISANEN

Partisanenaktivitäten können verhindert werden, indem Sie Einheiten auf oder neben den Hexfeldern positionieren, in denen Partisanen auftauchen. Partisanen können einfach nur Ressourcen beschädigen, oder aber auch ausgewachsene Aufstände auslösen, wobei eine Partisaneneinheit

auf der Karte erscheint. Einheiten wie diese haben eine Anfangsstärke von 8 und einen Mindestversorgungswert von 3. In schwierigem Gelände müssen unter Umständen Fronteinheiten eingesetzt werden, um gegen Partisanen vorzugehen.

5.16. AUFRECHTERHALTUNG DER KAMPFEFFEKTIVITÄT VON EINHEITEN

- Halten Sie die Versorgung aufrecht.
- Sorgen Sie dafür, dass die Einheiten unter dem Befehl von Befehlshabern stehen – von denen Sie die besten in den wichtigsten Sektoren einsetzen sollten.
- Verstärken Sie Einheiten, die Verluste hinnehmen mussten, so schnell wie möglich auf ihre Maximalstärke.
- Statten Sie sie mit Eliteverstärkung aus, sofern sie zur Verfügung steht und Sie sie sich leisten können.
- Lassen Sie Einheiten, die Sie gerade verstärkt haben, sich abseits der Front ein paar Züge ausruhen, bevor Sie sie wieder in den Kampf schicken – vor allem, wenn sie hohe Verluste erlitten hatten.
- Erforschen Sie die Kategorien der automatischen Upgrades, da einige von diesen die Moral von Einheiten erhöhen.
- Die Befreiung von verbündeten Ländern, die zuvor erobert wurden, bzw. der Verlust von verbündeten Ländern, die kapitulieren, wirkt sich positiv respektive negativ auf die Moral und die Kampfbereitschaft der Einheiten aus. Daher sollten Sie versuchen, möglichst alle Länder, die kapituliert haben, wieder zu befreien und nicht allzu viele Verbündete zu verlieren!

5.17. ENTSCHEIDUNGSEREIGNISSE

Im Spielverlauf kommt es immer wieder zu so genannten Entscheidungsereignissen, bei

denen Sie eine strategische Entscheidung fällen müssen. Dabei erhalten Sie die dazugehörigen Informationen und müssen dann mit *Ja* oder *Nein* antworten. Weitere Details über diese Ereignisse finden Sie im Strategieleitfaden für die Kampagne *1939 Sturm über Europa* im *Manuals-Ordner*.

5.18. ERRICHTEN VON BEFESTIGUNGEN

Pioniere können Befestigungen errichten, die die Verteidigungswerte von Einheiten in ihnen erhöhen. Rechtsklicken Sie auf die Pioniereinheit, um die möglichen Optionen zu sehen und zu erfahren, wie viel Zeit welche Option in Anspruch nimmt. Wenn Sie den Bau vor der Beendigung abbrechen, geht die gesamte Arbeit in dem Hexfeld verloren. Links oberhalb der arbeitenden Pioniereinheit erscheint ein schwarzer Punkt, der anzeigt, dass das Hexfeld befestigt wird.

5.19. POLITIK UND DIPLOMATIE

- Mit einer Großmacht erfolgt die Kriegserklärung folgendermaßen: Sie gehen auf die Kriegskarte, wählen das Land aus, das den Krieg erklären soll, und wählen schließlich die Flagge des Landes aus, dem Sie den Krieg erklären wollen. Alle aktiven Mittelstaaten, die den jeweiligen Großmächten angeschlossen sind, treten damit ebenfalls in den Krieg ein.
- Auf der Kriegskarte können Sie die Stufe der Mobilisierung in allen neutralen Ländern einsehen. Klicken Sie dazu auf den %-Button.
- Neutrale Großmächte generieren lediglich einen Teil ihrer Produktionskapazität (entsprechend der Stufe ihrer Mobilisierung). Neutrale Mittelstaaten hingegen erzielen nur durch Konvoirouten Einkommen.
- Jede Großmacht verfügt über eine bestimmte Anzahl von Diplomatiemarken, die beliebig investiert werden können. Allerdings kann es Einschränkungen geben, beispielsweise bei Ausgaben zur Umwerbung Spaniens.

- Für jede investierte Diplomatiemarke besteht eine Wahrscheinlichkeit von 5%, dass sich das umworbene Land um 8-15% auf Ihre Seite zubewegt. Erfolgt eine solche Reaktion, besteht dann noch eine Wahrscheinlichkeit von 10%, dass die Gunstgewinnung 16-30% beträgt.
- Wenn beide Seiten ein Land umwerben, kann eine positive Reaktion nur für jene Seite erfolgen, die die meisten Diplomatiemarken investiert hat. In solch einem Fall zählt dann nur die Differenz der Diplomatiemarken bei der Berechnung der Wahrscheinlichkeit, ob eine Reaktion erfolgt.
- Im Gegensatz zu Forschungsausgaben erhält ein Spieler, der sich eine investierte Diplomatiemarke zurückholt, keine MPP zurück, die er dafür ausgegeben hatte.
- Sobald ein Land einen Mobilisierungsgrad von 90% erreicht hat, tritt es innerhalb weniger Runden automatisch in den Krieg ein.

5.20. WETTER

Die Auswirkungen des Wetters auf einzelne Einheiten hängen grundsätzlich vom Wetter am Startpunkt der Einheit ab und nicht vom Zielfeld. Ausnahmen hierzu bilden Abwürfe von Fallschirmjägern und amphibische Landungen.

5.20.1. REGEN

- Lufteinheiten inkl. trägergestützte Flugzeuge können nicht angreifen und auch keine feindlichen Einheiten aufdecken, wenngleich ein eingeschränkter Transfer möglich ist. Verlegungen sind weiterhin uneingeschränkt möglich.

5.20.2. SCHLAMM

- Die Aktionspunkte aller Einheiten sind halbiert, wobei die Mindestmenge 1 AP beträgt.
- Die Einsatzreichweite von Fallschirmjägern ist halbiert.
- Die Angriffswerte sowie Sicht- und Angriffsreichweiten von Lufteinheiten sind halbiert.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



5.20.3. SANDSTÜRME

- Lufteinheiten inkl. trägergestützte Flugzeuge können nicht angreifen und auch keine feindlichen Einheiten aufdecken, wenngleich ein eingeschränkter Transfer möglich ist. Verlegungen sind weiterhin uneingeschränkt möglich.

5.20.4. SCHNEE

- Verlegungen sind möglich, allerdings ist der Transfer von Lufteinheiten eingeschränkt.
- Die Angriffswerte aller Einheiten sind halbiert.
- Die Sicht- und Angriffsreichweiten von Lufteinheiten sind halbiert.
- Für das Überqueren von zugeschnitten feindlichen Fluss-Hexfeldern sind keine zusätzlichen AP nötig.
- In einem zugeschnittenen Hafen-Hexfeld kann kein amphibischer Transporter beladen werden.
- Amphibische Transporter können nicht auf zugeschnitten Küstenfeldern entladen werden.

5.20.5. FROST

- Verlegungen sind möglich, allerdings ist der Transfer von Lufteinheiten eingeschränkt.
- Die Angriffswerte aller Einheiten sind halbiert.
- Für das Überqueren von zugefrorenen feindlichen Fluss-Hexfeldern sind keine zusätzlichen AP nötig.
- Auf zugefrorenen Küsten- oder Hafen-Hexfeldern sind keine Be- und Entladungen von amphibischen Transportern möglich.
- Auf zugefrorenen Hafen-Hexfeldern sind keine Be- und Entladungen von Transportern möglich.

5.20.6. STÜRME

- Die Angriffswerte aller Seeinheiten sind halbiert.
- Trägergestützte Flugzeuge dürfen nicht starten und können nicht angreifen oder feindliche Einheiten aufdecken.
- Seeinheiten, die sich nicht innerhalb eines Radius von 1 Hexfeld um einen verbündeten

Hafen oder auf einem küstennahen Wasserfeld befinden, können unter dem schlechten Wetter leiden. Dies könnte lediglich zu einer verringerten Moral führen, unter Umständen aber auch zu einem Stärkeverlust der Einheit.

5.20.7. PACKEIS

- Seeinheiten, die im Eis gefangen sind, können sich nicht bewegen, bis das Eis von der Karte verschwindet.

5.21. DAS FORSCHUNGSSYSTEM

- Für jede investierte Forschungsmarke erzielt jede Fraktion am Ende ihres Zuges Fortschritte auf dem Weg zu den nächsten Forschungsstufen.
- Der Fortschritt pro Zug, um in einem Forschungsfeld Stufe 1 zu erreichen, beträgt durchschnittlich 5% (tatsächlich zwischen 2 und 7% pro Forschungsmarke).
- Sobald 100% Fortschritt erzielt wird, gilt die nächste Forschungsstufe als erreicht. Allerdings besteht auch die geringe Wahrscheinlichkeit auf einen Durchbruch vor diesem Punkt, sobald die 45%-Marke beim Fortschritt überschritten wurde. Eine Erforschung von *Spionage und Aufklärung* kann diesen Prozess beschleunigen.
- Forschungsmarken können rückerstattet werden, allerdings nur 50% des ursprünglichen Preises.
- Die Kosten für Einheitenupgrades steigen im Allgemeinen um 10% pro Upgradestufe. Allerdings liegt dieser Wert für einige Upgrades wie etwa *U-Boot-Jagd* nur bei 5%, während wieder andere Upgrades wie bspw. *Mobilität* bei 20% (für das Deutsche Reich gar bei 30%) liegen.
- Im Folgenden werden die Vorteile aller Upgradestufen erläutert, zuerst für manuelle Upgrades, danach für automatische Upgrades.
- Um von **manuellen Upgrades** zu profitieren, müssen Sie auf eine Einheit rechtsklicken, sobald die entsprechende Forschung abgeschlossen wurde, und **Upgrade** auswählen. Sie können

alle verfügbaren oder nur die gewünschten Upgrades ausführen.

5.22. MANUELLE UPGRADES

Infanteriewaffen: Erhöht für alle Infanterie- und Kavallerieeinheiten inkl. Partisanen sowie für Bunker, Aufklärungseinheiten und Panzerzüge die Angriffs- und Verteidigungswerte gegen die Zieltypen Weich, Hart, Artillerie, Strategische Artillerie, Rakete, Leicht gepanzert und Panzer.

Panzerabwehrwaffen: Erhöht die Angriffs- und Verteidigungswerte von dedizierten Panzerabwehreinheiten gegen andere Bodeneinheiten.

Weiterentwickelter Panzer: Erhöht die Angriffs- und Verteidigungswerte von leichten Panzern, Panzern und schweren Panzern gegen die Zieltypen Weich, Hart und Panzer.

Weiterentwickeltes Flugzeug: Erhöht die Angriffs- und Verteidigungswerte von Jagdflugzeugen und Flugzeugträgern gegen die Zieltypen Jagdflugzeug, Strategischer Bomber und Kamikaze-Flieger.

Schwerer Bomber: Erhöht die Angriffswerte von strategischen Bombern gegen den Zieltyp Ressource um 1 und ihre Verteidigungswerte gegen die Zieltypen Jagdflugzeug und Luftabwehr um 0,5. Zusätzlich steigt die Wahrscheinlichkeit, dass einer Einheit, die eine Ressource besetzt, Schaden zugefügt wird, um 10% pro Stufe.

Marinewaffen: Erhöht für Luftschiffe, Bomber (außer strategischen Bombern), Kamikaze-Flieger und alle Arten von Überwasserkriegsschiffen (außer Geleitflugzeugträgern) die Angriffswerte gegen die Zieltypen Seeinheit, Flugzeugträger und Ressource sowie die Verteidigungswerte gegen den Zieltyp Seeinheit. Zudem werden die Angriffswerte von Flugzeugträgern gegen alle Landziele um 0,5 pro Stufe erhöht. Darüber hinaus wird die Wahrscheinlichkeit, dass bei einer Küstenbombardierung einer Einheit, die eine Ressource besetzt, Schaden zugefügt wird, um 10% erhöht.

Langstreckenflugzeug: Erhöht die Sichtweite, Aktionspunkte und Angriffsreichweite um 1 für alle Arten von Flugzeugen sowie für beide Arten von Flugzeugträgern – außer für Marine- und strategische Bomber, deren Angriffsreichweite um 2 steigt. Bei Luftschiffen und Marinebomben steigt zudem die Sichtweite auf See um 2 pro Stufe. Die Eskortierreichweite von Jagdflugzeugen erhöht sich um 3 pro Stufe. Zusätzlich steigt die Abwurfreichweite von Fallschirmjägern pro Stufe um 1 Hexfeld.

Weiterentwickeltes U-Boot: Erhöht die Angriffswerte von U-Booten gegen die Zieltypen Seeinheit und Flugzeugträger. Zudem wird die Chance von U-Booten, bei Angriffen abzutauchen, um 10% erhöht.

Artilleriewaffen: Erhöht die Angriffswerte von allen Artilleriearten, Eisenbahngeschützen und Küstengeschützen gegen die Zieltypen Weich, Panzer, Jagdflugzeug, Bomber, Strategischer Bomber, Kamikaze-Flieger, Seeinheit, Flugzeugträger und U-Boot.

Raketenwaffen: Nur das Deutsche Reich kann in dieser Kategorie forschen und Raketeneinheiten aufstellen. Das Upgrade verbessert den Angriffswert gegen den Zieltyp Ressource und die Angriffsreichweite von allen Raketeneinheiten. Zudem wird die Chance um 10% erhöht, dass bei einem Raketenangriff auf eine Ressource, die von einer feindlichen Einheit verteidigt wird, diese Einheit getroffen wird. Beachten Sie, dass die Wirkung von Raketen mit steigender Angriffsdistanz sinkt.

Erdkampfwaffen: Verbessert die Angriffe von taktischen und mittleren Bombern gegen Bodenziele und Flugzeuge am Boden.

Mobilität: Erhöht die Aktionspunkte für Befehlshaber, alle Infanterieeinheiten (außer Garnisonseinheiten), Spezialeinheiten, Pioniere, Luftabwehreinheiten, alle Arten von Artillerieeinheiten sowie alle gepanzerten Einheiten.

U-Boot-Jagd: Erhöht die Angriffs- und Verteidigungswerte von Marinebomben und



allen Arten von Überwasserkriegseinheiten gegen den Zieltyp U-Boot. Eine Ausnahme bilden hierbei Kriegsschiffe, bei denen lediglich der Verteidigungswert steigt. Pro Upgrade-Stufe sinkt die Abtauchwahrscheinlichkeit eines angegriffenen U-Boots um 10%. Dieses Upgrade ist ein Muss für das Vereinigte Königreich.

Luftabwehrwaffen: Schützt Ihre Ressourcen, Bodeneinheiten und Schiffe vor Luftangriffen. Möglich für alle Einheiten außer für Partisanen, Transporter, Flugzeugträger und Geleitflugzeugträger.

5.23. AUTOMATISCHE UPGRADES

Befehlskontrolle: Erhöht die Anzahl der Einheiten, die Ihre Befehlshaber befehligen können, sowie die Befehlsreichweite und die Befehlsstufe von Befehlshabern um 1 pro Stufe.

Infanteriekrieg: Verbessert die Einheitenmoral von allen Infanterie- und Kavallerieeinheiten (außer Partisanen) um 10% pro Stufe.

Panzerkrieg: Verbessert die Einheitenmoral aller mechanisierten, Aufklärungs-, Panzerabwehr-, leichten Panzer-, Panzer- und schweren Panzereinheiten um 10% pro Stufe. Ermöglicht zudem Panzern, schweren Panzern und mechanisierten Einheiten, 2 Mal statt nur 1 Mal anzugreifen.

Luftkrieg: Verbessert die Einheitenmoral aller Lufteinheiten (außer Luftschiffen und Kamikazefliegern) um 10% und von Flugzeugträgern und Geleitflugzeugträgern um 5%. Ermöglicht zudem Jagdflugzeugen, 2 Abfang- oder Eskortmissionen zu fliegen, sowie strategischen Bombern, 2 Mal anzugreifen.

Seekrieg: Verbessert die Einheitenmoral aller Seeeinheiten um 10% und die von Flugzeugträgern und Geleitflugzeugträgern um 5%. Zudem wird die Wahrscheinlichkeit, dass die Einheit keinerlei Verluste hinnehmen muss, wenn sie angreift, um 5% erhöht.

Amphibische Kriegsführung: Erhöht die Aktionspunkte von amphibischen Transportern. Zudem steigt ihre Moral um 5%. Darüber hinaus

werden die Demoralisierungs- und Angriffswerte bei Angriffen direkt aus amphibischen Transportern erhöht (d.h. vor einer Landung an der Küste). Auch die Verteidigungsfähigkeiten von amphibischen Transportern gegen Angriffe durch Lufteinheiten oder gegen die Zieltypen Weich und Hart werden verbessert. Die Boni für amphibische Transporter (Langstreckenausführung) fallen identisch aus, mit der Ausnahme, dass ihre Aktionspunkte nicht durch die Forschung steigen.

Grabenkrieg: Diese Kategorie wird erst dann freigeschaltet, wenn wir ein Spiel zum Ersten Weltkrieg veröffentlichen.

Geschossproduktion: Diese Kategorie wird erst dann freigeschaltet, wenn wir ein Spiel zum Ersten Weltkrieg veröffentlichen.

Synthetisches Öl: Hierfür folgen noch Informationen.

Spionage und Aufklärung: Dieses Upgrade gewährt pro Runde eine Chance von 1% je Stufe, feindliche Einheiten aufzudecken, und erhöht darüber hinaus die Forschungsgeschwindigkeit, indem Informationen über die Entwicklungen auf Seiten des Feindes gewonnen werden.

Logistik: Reduziert die Kosten für Verlegungen und reguläre Transporte um 10% und erhöht zudem das Befehlshaber-Produktionslimit für Großmächte sowie das Produktionslimit von allen Transportern für Großmächte und ihre zugehörigen Mittelstaaten. Die Mindestversorgungswerte von Befehlshabern steigen darüber hinaus um 1 pro Stufe.

Produktionstechnologie: Hiermit werden die Kosten für Einheiten und Forschung um 5% gesenkt.

Industrietechnologie: Erhöht die Heimatproduktion von Großmächten um 10% (im Falle der USA um 20%).

5.24. AUTOMATISCHE INDUSTRIELLE MOBILISIERUNG

Manche Ressourcen beginnen nur dann mit der Generierung von MPP, wenn bestimmte Ereignisse

eintreten. Darunter fallen Teile des Vereinigten Königreichs, des Britischen Weltreichs, der USA, der UdSSR sowie von Frankreich.

5.25. MILITÄRPRODUKTION

- Jede Großmacht kann, sofern sie über ausreichend MPP verfügt, Einheiten ihres eigenen Landes sowie für ihre untergeordneten und aktiven Mittelstaaten kaufen.
- Die Produktion dieser Einheiten dauert 1 bis 18 Monate, bevor sie einsatzbereit sind. Die genaue Dauer hängt vom Einheitentyp ab, wobei die besonders langen Produktionszeiten im Allgemeinen für Seeeinheiten gelten.
- Land- und Lufteinheiten, die mit einem Versorgungswert von mindestens 5 im Kampf zerstört werden, können zu reduzierten Kosten und mit einer kürzeren Produktionsdauer erneut gekauft werden.
- Nur das Deutsche Reich und die UdSSR können Raketenartillerieeinheiten aufstellen.
- Nur das Deutsche Reich kann Raketeneinheiten erforschen und aufstellen.
- Einheiten können nur in ihren Heimatländern in oder direkt neben einer verbündeten Ressource aufgestellt werden, die per Schiene mit der Hauptstadt oder einem Industriezentrum verbunden ist. Eine Straßenverbindung alleine reicht nicht aus.

5.26. WEITERE SPIELTIPPS

Es folgen einige allgemeine Punkte, die Sie beim Spielen beachten sollten:

- Verstärken Sie Einheiten, die Verluste erlitten haben, oder bringen Sie sie in Sicherheit. Ersetzen Sie sie, wenn sie Schlüsselpositionen verteidigen.
- Achten Sie auch auf Schlüsselpositionen, die gerade nicht verteidigt, aber vom Gegner bedroht werden. Versuchen Sie, Einheiten an diese Positionen zu bringen, um sie zu verteidigen.

- Führen Sie danach Ihre Bewegungen und Angriffe durch. Einige wissenswerte Punkte in diesem Zusammenhang:
 - Einheiten, die angreifen, ohne sich vorher zu bewegen, sind grundsätzlich wirkungsvoller.
 - Einheiten, die über Flüsse hinweg angreifen, unterliegen einem Malus. Deswegen sollten Sie vor dem Angriff versuchen, den entsprechenden Fluss zu überqueren, sofern es eine Möglichkeit dafür gibt.
 - Nutzen Sie Ihre Flugzeuge zur Aufklärung, bevor Sie sich tief in feindliches Territorium begeben.
 - Gepanzerte und mechanisierte Einheiten sind anfällig gegen Infanterieangriffe in urbanen Gebieten.
 - Einheiten, die Verluste hinnehmen mussten, benötigen Verstärkung und eine gute Versorgung, um sich wieder zu erholen.
 - Halten Sie Ihre Befehlshaber und Luft- sowie anderen Unterstützungseinheiten in der Nähe, jedoch nicht direkt an der Front.
- Überlegen Sie sich, ob Sie neue Einheiten kaufen müssen, um Verluste zu ersetzen oder sie in naher Zukunft einzusetzen. Eine gute Vorausplanung ist Gold wert, da aufgrund der Produktionsdauer eine gewisse Zeit zwischen dem Kauf einer Einheit und ihrer Einsatzbereitschaft vergeht.
- Upgraden Sie alle Einheiten, die upgegradet werden können. Behalten Sie dabei auch Ihre finanziellen Mittel im Auge, da manche Upgrades wichtiger sind als andere. So ist es zum Beispiel nicht unbedingt von höchster Priorität, Ihre Seeeinheiten upzugraden, wenn der Gegner an Land Ihre Hauptstadt angreift.
- Überlegen Sie sich, ob Sie noch ausreichend finanzielle Mittel haben, um Forschung oder Diplomatie zu betreiben.
- Es ist immer eine Überlegung wert, erfahrene Einheiten mit Eliteverstärkung zu versehen.
- Partisanen können sich bilden, wenn Sie an den Punkten, an denen sie auftauchen, nicht mit

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Einheiten präsent sind. Halten Sie die Augen danach offen!

- Wälder blockieren die Sichtlinie. Das sollten Sie bedenken, während Sie Ihre Züge planen.
- Führen Sie sich das *Handbuch* und den *Strategieleitfaden (Englisch)* im **Manuals**-Ordner zu Gemüte.
- Genießen Sie das Spiel und haben Sie Spaß damit! Das ist das Wichtigste. Zerbrechen Sie sich daher nicht den Kopf darüber, alles bereits beim ersten Mal richtig machen zu müssen. Sie werden den Dreh schon herausbekommen – und manchmal lernt man aus einer krachenden Niederlage bedeutend mehr als aus einem einfachen Sieg.
- Falls Sie doch irgendwann nicht mehr weiterkommen sollten, fragen Sie ruhig in unserem Forum unter **Matrix Games** nach. Wir lesen dort regelmäßig mit und freuen uns, wenn wir Ihnen und allen anderen Spielern helfen können.

5.27. ZUG BEENDEN

Wählen Sie **Zug beenden** aus dem Spielmenü oder drücken Sie **Strg+E**. Am Ende des Zuges werden auf Basis der Ressourcen, die Sie im Moment besitzen oder die von Ihrer Fraktion besetzt sind, die Militärproduktionspunkte (MPP) gesammelt sowie das Einkommen von Konvoirouten und geskripteten Ereignissen ermittelt.

In einer Mehrspielerpartie geben Sie als Nächstes einen Dateinamen ein und gelangen danach ins Hauptmenü. In allen anderen Modi wird das Spiel fortgesetzt und Ihr Gegner kommt zum Zug.

5.28. SPIEL SPEICHERN

- Sie können das Spiel jederzeit durch **Speichern** im Spielmenü oder mit der Tastenkombination **Strg+S** speichern. Wählen Sie daraufhin einen Dateinamen aus.
- Partien gegen den Computer werden im Ordner *Save* gespeichert, Hotseat-Partien hingegen im Ordner *Hotseat*.
- Alle Partien werden zudem zu Beginn und am Ende jedes Zugs automatisch in der Datei *autosave.sav* im entsprechenden Standardordner gespeichert.

5.29. SPIEL BEENDEN

Wählen Sie zum Beenden des Spiels **Beenden** im Spielmenü aus oder drücken Sie **Strg+Q**.

5.30. SIEGBEDINGUNGEN

Die Siegbedingungen für jede Kampagne können Sie im Spiel sehen, indem Sie auf **Optionen** und danach auf den Button **Sieg** klicken.

Sobald das Spiel vorbei ist, werden die Mehrspielerpasswörter gelöscht, sodass alle Elemente, die zuvor aufgrund des Nebels des Krieges unsichtbar waren, nun für beide Seiten sichtbar werden.

5.31. SUPPORT

Falls Sie auf Probleme stoßen sollten, können Sie sie im Forum unter **Matrix Games** oder per E-Mail unter support@furysoftware.com melden.

6. BEWEGUNG UND KAMPF

6.1. WESENTLICHE

6.1.1. AUFSTELLUNGSPHASE

In Kampagnen, die mit einer Aufstellungsphase für eine oder beide Fraktionen beginnen, gibt es Einheiten, die der jeweilige Kommandeur erst aufstellen muss, bevor die Schlacht richtig beginnt.

Sobald diese Einheiten aufgestellt wurden, startet die Kampagne.

TIPP!

Wenn Sie die Aufstellung lieber dem Computer überlassen möchten, können Sie mit der entsprechenden Option Ihre Einheiten automatisch aufstellen lassen. Dies geschieht nach der inneren Logik der KI und entspricht unter Umständen nicht unbedingt dem, was Sie vorhaben. Insofern ist es immer empfehlenswert, dass Sie Ihre Einheiten selbst aufstellen.

6.1.2. AKTIVITÄTEN WÄHREND DES EIGENEN ZUGES

Fünf Hauptbereiche gilt es bei jedem Zug zu beachten. Wenn Sie sie in der folgenden Reihenfolge durchgehen, ist die Wahrscheinlichkeit, dass Sie etwas Wichtiges verpassen oder vergessen, sehr gering:

- **Berichte** – Lesen Sie alle Berichte und analysieren Sie die aktuelle Lage.
- **Befehle** – Bewegen Sie Ihre Einheiten, greifen Sie mit ihnen an und upgraden Sie sie.
- **Politik und Diplomatie** – Sprechen Sie Kriegserklärungen aus und investieren Sie in Diplomatienmarken.
- **Forschung** – Investieren Sie in Forschungsmarken und überprüfen Sie Ihre Forschungsfortschritte.
- **Militärproduktion** – Kaufen Sie Einheiten und stellen Sie neu eingetroffene Einheiten auf.

6.1.3. RUNDENLÄNGEN

Standardmäßig sind in Kampagnen wie *1939 Sturm über Europa* die Runden im Winter länger als die Runden im Sommer. Frühlings- und Herbststunden sind geringfügig länger als Sommerrunden.

Die Runden laufen abwechselnd und nicht gleichzeitig ab. Das heißt, die Achsenmächte sind zum Beispiel vom 1. bis zum 7. September 1939 am Zug, während der erste Zug der Alliierten vom 8. bis zum 14. September 1939 dauert.

Jahreszeiten und Rundenlängen:

JAHRESZEIT	ZEITRAUM	RUNDENLÄNGE
Frühling	21. März bis 20. Juni	11 Tage
Sommer	21. Juni bis 20. September	7 Tage
Herbst	21. September bis 20. Dezember	11 Tage
Winter	21. Dezember bis 20. März	21 Tage

Hinweis: Die Länge und der Ablauf der Runden sind im Editor frei einstellbar.

6.1.4. SICHTBARKEIT

Die folgenden Punkte gelten, wenn Sie mit aktiviertem Nebel des Krieges spielen:

Alle Einheiten können Land- oder Seeinheiten auf Basis ihrer jeweiligen Sichtweiten entdecken.

Landeinheiten können im Allgemeinen feindliche Land- und Lufteinheiten entdecken, die maximal 2 Hexfelder von ihnen entfernt sind. Lufteinheiten haben eine größere Sichtweite, wenn sie angreifen oder Aufklärungsmissionen fliegen.

6.1.5. LUFTAUFKLÄRUNGSMISSIONEN

Mit Luftaufklärungsmissionen können Sie verborgene feindliche Truppen aufdecken. Indem Sie solche Missionen durchführen, bevor Ihre Bodeneinheiten vorrücken, können Sie verhindern, dass die Truppen am Boden auf zuvor nicht

TEIL I GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



sichtbare Gegner stoßen und hohe Verluste hinnehmen müssen. So ein Hinterhalt kann nämlich katastrophale Auswirkungen haben!

Sie können mit Luftaufklärungsmissionen auch überprüfen, ob sich an mit einem Fragezeichen markierten Stellen, an denen Ihre Konvois überfallen wurden, noch feindliche Einheiten befinden. Bei einer Mission zu solch einer Stelle verschwindet das Fragezeichen und feindliche Einheiten – sollten sie sich noch dort aufhalten – werden aufgedeckt.

Landeinheiten können nur dann das Gebiet von neutralen oder nicht kriegführenden Großmächten aufdecken, wenn sie direkt an der Grenze positioniert werden. Und selbst dann sehen sie nur 1 Hexfeld weit. Lufteinheiten können Gebiete von neutralen oder nicht kriegführenden Großmächten nicht einsehen oder betreten.

Luftaufklärungsmissionen sind in verbündeten Gebieten möglich – und auch sinnvoll, um etwa zu überprüfen, ob sich feindliche Truppen an Ihren Grenzen sammeln, wo Sie über keine Bodeneinheiten verfügen, die sie dabei sehen würden.

6.2. BEWEGEN VON EINHEITEN

6.2.1. AKTIVITÄTSSYMBOLS

- Alle Einheiten, die sich in der aktuellen Runde noch nicht bewegt haben, gelten als aktiv und sind mit einem blinkenden Aktivitätssymbol am unteren Rand gekennzeichnet.
- Einheiten, die sich bewegt haben, aber noch angreifen können und sich auch in Angriffsreichweite zu einem Gegner befinden, weisen ebenfalls ein blinkendes Aktivitätssymbol auf.
- Einheiten, die sich bewegt haben und noch über Aktionspunkte verfügen, aber nicht mehr angreifen können, sind mit einem blässeren blinkenden Aktivitätssymbol markiert.
- Einheiten, die keine Aktionspunkte mehr haben und auch nicht mehr angreifen können, werden

dunkler dargestellt, um anzuzeigen, dass sie keine Aktion mehr ausführen können.

- Bei Einheiten, die noch angreifen könnten, aber über keine Aktionspunkte mehr verfügen und sich auch nicht in Angriffsreichweite zu einer feindlichen Einheit befinden, wird die Anzahl der möglichen Angriffe auf 0 gesetzt. Zudem werden sie dunkler dargestellt, um anzuzeigen, dass sie keine Aktion mehr ausführen können.

AUSSETZEN-MODUS

Sie können eine Einheit in den *Aussetzen*-Modus versetzen, wenn Sie sie nicht bewegen wollen und auch nicht möchten, dass ihr Aktivitätssymbol auf der Karte blinkt. Damit wird die Einheit auch aus der Reihe von Einheiten genommen, die Sie mit den Buttons *Vorherige Einheit* und *Nächste Einheit* oder mit den Tasten *BildAuf* und *BildAb* durchschalten können. Rechtsklicken Sie dazu auf die Einheit und wählen Sie danach die Option *Aussetzen* aus.

Beachten Sie bitte, dass diese Einheit auch in den nachfolgenden Runden aussetzen wird, bis Sie wieder auf sie rechtsklicken und die Option *Aussetzen* deaktivieren.

6.2.2. DYNAMISCHE BEWEGUNG

Dynamische Bewegung bedeutet, dass Sie die meisten Land- und Seeinheiten bewegen oder mit ihnen angreifen, die Auswahl aufheben und später dieselbe Einheit wieder auswählen können – und die Einheit kann weiter angreifen oder sich bewegen, bis sie alle ihre Aktionspunkte und/oder Angriffe ihres Zuges aufgebraucht hat.

Auf einige Einheitentypen trifft das nicht zu, darunter alle Artillerie- und Lufteinheiten. Artillerieeinheiten können sich nach einem Angriff 1 Hexfeld weit bewegen, während Lufteinheiten nach einem Angriff ein Viertel ihrer normalen Transferreichweite zurücklegen dürfen.

6.2.3. EIGENE WEGPUNKTE FESTLEGEN

Mit der *Strg*-Taste können Sie eigene Wegpunkte beim Bewegen von Einheiten festlegen.

Halten Sie die *Strg*-Taste gedrückt und linksklicken Sie auf ein Hexfeld, um es als Wegpunkt für die Einheit auszuwählen.

Sie können jedes einzelne Feld Ihres geplanten Weges als Wegpunkt festlegen, oder aber Sie legen einige wenige Wegpunkte zwischen Anfangs- und Zielfeld fest und lassen den Computer die restlichen Felder auswählen. Wenn Sie auf das gewünschte Zielfeld ohne gedrückte *Strg*-Taste klicken, wird die Bewegung schließlich ausgeführt.

TIPPI!

Wenn Sie mit aktiviertem Nebel des Krieges spielen, können Sie mit individuellen Wegpunkten überraschende Kontakte mit nicht aufgedeckten feindlichen Einheiten vermeiden, deren tatsächliche Positionen Sie nicht genau kennen.

6.2.4. FEINDKONTAKT BEIM BEWEGEN

Schafft es eine Einheit, ihre gesamte Bewegung in einem Zug – d.h. ohne dass ihre Auswahl aufgehoben wird – auszuführen, bleibt ihre volle Sichtweite nach der Bewegung wirksam. Allerdings ist bei einer kompletten Bewegung das Risiko höher, unterwegs auf eine bis dahin nicht aufgedeckte feindliche Einheit zu stoßen.

Das einzige Mittel gegen solch einen überraschenden Feindkontakt besteht darin, entweder erst Luftaufklärung zu betreiben oder eine Einheit einen Teil des gewünschten Gesamtweges vorrücken zu lassen, dann ihre Auswahl aufzuheben (um mit ihrer Sichtweite die entsprechenden Felder aufzudecken) und sie dann erneut zu bewegen. Wenn eine Einheit angreift oder sich bewegt und Sie die Auswahl danach aufheben, verringert sich die Sichtweite nach der zweiten Bewegung und dem erneuten Aufheben der Auswahl auf 1 Hexfeld. Kurz: Die Sichtweite der Einheit ist nach der ersten Bewegung nicht eingeschränkt, verringert sich aber ab der zweiten Bewegung.

Die Bewegungsreichweite der Einheit wird beim Bewegen automatisch angepasst, von daher müssen Sie die Auswahl der Einheit nicht aufheben, sondern können nach einer Teilbewegung auf ein neues Zielfeld klicken.

6.2.5. ÜBERRASCHENDER FEINDKONTAKT

Der Nebel des Krieges sorgt für ein besonderes Spielelement, wenn sich eine Einheit direkt neben eine zuvor nicht aufgedeckte feindliche Einheit bewegt. Die Nachricht *Feindkontakt!* wird in diesen Fällen eingeblendet. Solche überraschenden Begegnungen führen nur dann automatisch zum Kampf, wenn die gerade aufgedeckte feindliche Einheit dabei im Vorteil ist. Anderenfalls kann die sich bewegendene Einheit normal angreifen.

Wenn es bei dem Feindkontakt zum automatischen Kampf kommt, wird die Bereitschaft der aufgedeckten Einheit (die hier als Angreifer gilt) für die Berechnung des Kampfergebnisses um 25% erhöht. Darüber hinaus fallen die Verluste der aufgedeckten Einheit am Ende des Kampfes 25% geringer aus als im Normalfall, während die Kampfverluste der sich bewegendene Einheit 25% höher ausfallen.

Kommt es auf See zu einem überraschenden Feindkontakt, gelten die Anpassungen der Verluste nur für den Angreifer. Wenn sich bspw. ein Schlachtschiff bewegt und dabei auf ein bis dahin nicht aufgedecktes U-Boot stößt, gilt im darauffolgenden automatischen Kampf das U-Boot als Angreifer. Das U-Boot erleidet 25% weniger Verluste, fügt dem Schlachtschiff aber nicht 25% mehr Schaden zu. Das heißt, bei überraschendem Feindkontakt auf See ist die aufgedeckte Einheit weiterhin im Vorteil, allerdings nicht im selben Ausmaß wie an Land.

Für Fallschirmjäger gelten besondere Regeln bei überraschendem Feindkontakt. Wenn Fallschirmjäger auf einer bis dahin nicht aufgedeckten feindlichen Einheit landen, erleiden nur sie Schaden – und versuchen, auf ein benachbartes leeres Feld auszuweichen.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Im Erfolgsfall landen sie und können danach normal weiterkämpfen. Sind die Fallschirmjäger damit nicht erfolgreich oder gibt es kein leeres benachbartes Feld, wird die Einheit aufgegeben und damit ausgeschaltet. Wenn Fallschirmjäger direkt neben einer bis dahin nicht aufgedeckten feindlichen Einheit landen, kommt es zu keinem überraschenden Feindkontakt und sie können normal kämpfen. Das heißt, in dem Fall liegt der Vorteil auf Seiten der Fallschirmjäger.

6.2.6. KONTROLLZONEN

Die meisten Landeinheiten verfügen über eine Kontrollzone, die feindliche Bewegungen in angrenzenden Hexfeldern erschwert. Um zu bestimmen, wie ausgeprägt diese Kontrollzone ist, werden alle Einheiten in folgende Kategorien eingeteilt:

- **Fronteinheiten** sind Divisionen, Korps, Armeen, Mechanisierte Einheiten, Spezialeinheiten, Fallschirmjäger, Kavalleriedivisionen, Kavalleriekorps, Bunker, Küstengeschütze, Panzerabwehreinheiten, Leichte Panzer, Panzer, Schwere Panzer, U-Boote und alle Überwasserkriegsschiffe außer Flugzeugträgern und Geleitflugzeugträgern.
- **Unterstützungseinheiten** sind alle anderen Landeinheiten außer Befehlshabern und Raketen.
- **Einheiten ohne Kontrollzone** sind Befehlshaber, Raketen und alle Lufteinheiten.

Fronteinheiten verfügen über eine Kontrollzone. Das heißt, dass alle Gegner, die sich in ein angrenzendes Feld – oder innerhalb eines angrenzenden Feldes – einer solchen Einheit bewegen, dafür einen zusätzlichen Aktionspunkt aufwenden müssen. Für denselben Effekt sind zwei Unterstützungseinheiten notwendig.

Ausnahmen

- Schwache Einheiten: Einheiten mit einer geringeren Stärke als 5 verfügen über keine Kontrollzone.

- Neu gelandete Einheiten: Einheiten, die gerade aus einem (amphibischen) Transporter ausgestiegen sind, ignorieren feindliche Kontrollzonen – aber sie können sich sowieso nur 1 Hexfeld weit bewegen.
- Abgetauchte U-Boote: Wenn ein U-Boot abtaucht, weist es keine Kontrollzone auf, solange es verborgen bleibt. Das kann dazu führen, dass Seeinheiten Aktionspunkte zurückerhalten, wenn ein feindliches U-Boot in ihrer Nähe abtaucht.

6.2.7. ÜBERRASCHENDE BEGEGNUNGEN

Wenn eine Einheit auf eine zuvor nicht aufgedeckte feindliche Einheit stößt, kommt es zu einem überraschenden Feindkontakt. Dabei verliert die überraschte Einheit alle weiteren Aktionspunkte, nicht jedoch ihre verbleibenden Angriffe.

Der Computer überprüft sofort, ob die überraschte oder die aufgedeckte Einheit bei einem Kampf den Vorteil auf ihrer Seite hätte. Falls die aufgedeckte Einheit bevorteilt wäre, kommt es automatisch zum Kampf – und die aufgedeckte (jetzt angreifende) Einheit ist dabei 25% effektiver als im regulären Kampf.

Ausnahme: U-Boote, die vor einem Angriff abgetaucht sind, greifen überraschte Einheiten nicht an, die in derselben Runde auf sie stoßen.

TIPP!

Überraschende Begegnungen können zu hohen Verlusten bei Ihren Einheiten führen, die Sie mit einem vorsichtigen Vorrücken oder einer vorherigen Aufklärung unter Umständen vermeiden können.

6.3. BEWEGUNG AN LAND

Es gibt 5 Grundarten von Bewegungen für Landeinheiten:

- Reguläre Bewegung

- Verlegung
- Gewaltmarsch
- Vertauschen von Einheitenpositionen
- Abwurf von Fallschirmjägern

6.3.1. REGULÄRE BEWEGUNG

Wenn Sie eine aktive Landeinheit mit einem Linksklick auswählen, werden die Felder, auf die sie sich bewegen kann, grün markiert.

Bewegen Sie die Maus über diese Felder, werden die Aktionspunkte angezeigt, die die Einheit aufwenden muss, um sich auf das entsprechende Feld zu bewegen. Diese Kosten beinhalten alle evtl. Mali – etwa durch Geländeeigenschaften oder feindliche Kontrollzonen.

Linksklicken Sie auf das gewünschte grün markierte Zielfeld und die Einheit begibt sich dorthin.

6.3.2. VERLEGUNG VON LANDEINHEITEN

Mittels Verlegung werden Landeinheiten per Schiene zwischen zulässigen urbanen Ressourcen oder Festungen transportiert, die am selben Schienennetz hängen.

Für eine Verlegung muss sich die Einheit auf oder direkt neben einer verbündeten urbanen Ressource oder Festung befinden. Von dort aus muss eine ununterbrochene Schienenverbindung in verbündetem Gebiet zum gewünschten Ziel bestehen. Des Weiteren gilt:

- Die kontrollierende Großmacht muss über genügend MPP verfügen, um die Verlegung bezahlen zu können. Die Kosten betragen 10% der aktuellen Produktionskosten für die zu verlegende Einheit, allerdings können sie mit Forschungserfolgen in der Kategorie *Logistik* reduziert werden.
- Das Zielfeld muss sich auf oder direkt neben einer Ortschaft oder Stadt befinden.
- Die zu verlegende Einheit muss einen Versorgungswert von mindestens 5 aufweisen.
- Der Startpunkt, alle Zwischenpunkte sowie der Endpunkt der Verlegung müssen eine Stärke von mindestens 5 aufweisen.

Rechtsklicken Sie zum Verlegen einer Landeinheit auf diese und wählen Sie im Kontextmenü *Verlegen* aus. Wenn Sie dann auf eines der markierten Felder linksklicken, wird die Verlegung ausgeführt. Beachten Sie, dass die Einheit beim Verlegen 15-25% an Moral einbüßt.

6.3.3. GEWALTMARSCH

Mit einem Gewaltmarsch bewegt sich eine Einheit viel schneller, aber verliert dafür 50-65% ihrer Moral. Darunter leidet ihre Kampfeffektivität enorm.

Wenn Sie zweimal auf eine Einheit linksklicken, die zu einem Gewaltmarsch fähig ist, einen Versorgungswert von mindestens 5 aufweist und sich nicht direkt neben einer feindlichen Einheit befindet, kann sie sich 50% weiter als normal bewegen.

Nach einem Gewaltmarsch kann die Einheit nicht angreifen und auch keine feindliche Ressource einnehmen. Die Felder, die die Einheit nur mit einem Gewaltmarsch zu erreichen imstande ist, werden orangefarben hervorgehoben.

Der hohe Moralverlust spiegelt die Müdigkeit, Unruhe und logistischen Probleme wider, die mit einem solchen Gewaltmarsch einhergehen.

6.3.4. VERTAUSCHEN VON EINHEITENPOSITIONEN

Wählen Sie eine Einheit aus, halten Sie danach die *Umschalt*-Taste gedrückt und wählen Sie eine angrenzende Einheit aus, mit der Sie die erste Einheit vertauschen wollen. Bei einem Vertauschen verlieren beide Einheiten 15-20% an Moral. Zudem verfügen sie danach nur noch über maximal 1 Aktionspunkt. Sofern die Einheiten vor dem Positionstausch noch nicht angegriffen haben, können sie nach dem Tausch ihre Angriffe ausführen. Und sofern sie sich nicht direkt neben einer feindlichen Einheit befinden, können sie auch verstärkt oder upgegradet werden.

6.3.5. ABWURF VON FALLSCHIRMJÄGERN

Fallschirmjäger sind die einzigen Einheiten, die hinter den feindlichen Linien abgeworfen werden

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



können – das heißt, sie können in der Luft über feindliche Einheiten und Geländehindernisse hinweg zu ihrem Ziel transportiert werden.

Damit Fallschirmjäger abgeworfen werden können, müssen sie sich zuerst bereit machen. Dies muss vorher geschehen – sie können sich nicht in derselben Runde bereit machen und abwerfen lassen. Zudem müssen sie über einen Versorgungswert von mindestens 5 verfügen und dürfen sich nicht direkt neben feindlichen Einheiten befinden. Wenn diese Bedingungen erfüllt sind, können sie sich in derselben Runde bewegen und dann bereit machen.

Rechtsklicken Sie dazu auf die Fallschirmjägereinheit und wählen Sie im Kontextmenü *Modus* → *Bereit machen* aus. Sie wird dann mit einem schwarzen Punkt markiert.

Ab der nächsten Runde stellt der Bewegungsradius der Fallschirmjäger ihre Abwurfreichweite dar. Wählen Sie die Einheit aus und klicken Sie wie gehabt auf das gewünschte Zielfeld, um sie abzuwerfen. Dort kann sie dann landen, kämpfen und vielleicht sogar 1 Hexfeld weiterziehen – je nach Zielfeld.

Sorgen Sie dafür, dass Ihre Fallschirmjäger von Ihren Jagdflugzeugen eskortiert werden können. Denn sonst kann es vorkommen, dass feindliche Abfangjäger Ihre Fallschirmjäger angreifen und ihre Stärke teilweise enorm senken.

Fallschirmjäger können auch Schaden erleiden, wenn sie auf einem nicht offenen Hexfeld landen.

Nicht offenes Hexfeld bedeutet, dass sich darauf ein bestimmtes Geländeelement oder eine Ressource befindet – egal von welcher Fraktion. Die Wahrscheinlichkeit, dass Fallschirmjäger bei der Landung auf einem nicht offenen Hexfeld Schaden erleiden, beträgt 30% bei normalem Wetter und steigt bis 45% bei schlechtem Wetter. Ihre Moral und Bereitschaft wird inklusive eventueller Landungsverluste neu berechnet.

Luftabwehreinheiten können Fallschirmjägern ebenfalls Schaden zufügen. Deswegen sollten Sie zuvor im Landungsgebiet Aufklärung betreiben,

damit es nicht zu solchen Zusammenstößen kommt.

Wenn sich Ihre Fallschirmjäger bereit gemacht haben, Sie sie aber bewegen bzw. mit ihnen angreifen möchten, statt sie abzuwerfen, können Sie einfach auf sie rechtsklicken und unter *Modus* die Option *Bereit machen* wieder deaktivieren.

In dem Fall haben die Fallschirmjäger in der laufenden Runde nur noch 1 Aktionspunkt übrig. Aber Sie können sie wieder in den Modus *Bereit machen* versetzen, wenn Sie Ihre Meinung ändern sollten. Natürlich können sie dann erst ab der darauffolgenden Runde abgeworfen werden.

6.3.6. AUSWIRKUNGEN DES GELÄNDES AUF BEWEGUNG AN LAND

Pro Angriff wird 1 Aktionspunkt fällig. Für eine Bewegung in offenem Gelände oder auf befestigten Straßen wird pro Hexfeld ebenfalls 1 Aktionspunkt abgezogen.

Allerdings sind für manche Hexfelder 2 oder mehr Aktionspunkte nötig, weil sie erschwerte Bedingungen aufweisen und daher Bewegungsmali mit sich bringen. Im Einzelnen sind das:

1 zusätzlicher Aktionspunkt

- Strom
- Land-/Seefelder – wie z.B. die Felder, die Ägypten mit der Sinai-Halbinsel verbinden
- Wald
- Dschungel
- Sumpf
- Hügel
- Gebüsch
- Bocage
- Oase
- Wüste
- Feindlicher Strom
- Schlamm
- Regen/Nebel
- Schnee
- Sandstürme
- Stürme auf See

2 zusätzliche Aktionspunkte

- Berg
- See

3 zusätzliche Aktionspunkte

- Hochgebirge

Diese Mali sind kumulativ, sodass Einheiten teilweise sehr viele Aktionspunkte aufwenden müssen, um sich auf manche Hexfelder bewegen zu können.

TIPP!

Da die Versorgung ein wichtiger Faktor im Hinblick auf die Aktionspunkte einer Einheit ist, sollten Sie die Versorgungswerte Ihrer Truppen möglichst hoch halten. Auch das Upgrade *Mobilität* zur Erhöhung der Aktionspunkte ist eine Überlegung wert.

6.3.7. HEXFELD-KONTROLLE

Wer frühere Spiele der *Strategic Command*-Reihe kennt, wird in diesem Teil einen großen Unterschied darin feststellen, wie die Kontrolle von Hexfeldern nach Bewegungen und Kämpfen gehandhabt wird.

Mittlerweile ändern vorrückende Einheiten nicht die Kontrolle von leeren Hexfeldern, die von feindlichen Einheiten oder Ressourcen beansprucht werden. Stattdessen ändert sich die Kontrolle über diese beanspruchten Felder nur dann, wenn die beanspruchende Einheit auf einem angrenzenden Feld ausgeschaltet wird oder sich zurückzieht bzw. die entsprechende Ressource erobert wird.

Das bedeutet, dass Sie sofort sehen können, wem Hexfelder gehören, was das Ganze übersichtlicher macht und Ihre Planung vereinfacht.

6.4. BEWEGUNG IN DER LUFT

Es gibt 2 Grundarten von Bewegungen für Lufteinheiten: Transfer und Verlegung.

TIPP!

Lufteinheiten, die sich bewegen, können danach in derselben Runde nicht mehr angreifen. Aber Lufteinheiten, die angreifen, können danach in derselben Runde ein Viertel ihrer maximalen Bewegungsreichweite zurücklegen.

6.4.1. TRANSFER

Da sich Lufteinheiten an sich ändernde Frontverläufe anpassen müssen, können sie mittels Transfer über die volle Distanz bewegt werden, die ihre Aktionspunkte zulassen. Im Gegensatz zu Landeinheiten üben Geländeeigenschaften und die Position von feindlichen (Land-)Einheiten keinen Einfluss auf die Bewegung von Lufteinheiten aus. So können Lufteinheiten auf beliebige verbündete Felder innerhalb ihrer Reichweite bewegt werden – auch auf Felder hinter den feindlichen Linien oder über Seefelder hinweg. Wählen Sie für den Transfer eine aktive Lufteinheit aus und linksklicken Sie danach auf eines der markierten Hexfelder, um die Bewegung abzuschließen.

Wenn Sie mit aktiviertem Wetter spielen, sorgt schlechtes Wetter dafür, dass die Reichweite von Lufteinheiten verringert wird.

Hinweis: Es ist möglich, bei der Erstellung von eigenen Kampagnen im Editor den Transfer von Lufteinheiten zu deaktivieren. In dem Fall läuft die Bewegung von Lufteinheiten ausschließlich mittels Verlegung ab, die im Folgenden beschrieben wird.

6.4.2. VERLEGUNG VON LUFTEINHEITEN

Die Verlegung von Lufteinheiten stellt den schnellen Transport von Lufteinheiten von einem Schlachtfeld in ein anderes dar. Da Geländeeigenschaften und die Position von feindlichen (Land-)Einheiten keinen Einfluss auf die Bewegung von Lufteinheiten haben, müssen bei der Verlegung einer Lufteinheit Start und Ziel nicht ununterbrochen durch verbündete Hexfelder miteinander verbunden sein.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Die kontrollierende Großmacht muss über genügend MPP verfügen, um die Verlegung bezahlen zu können. Die Kosten betragen 10% der aktuellen Produktionskosten für die zu verlegende Einheit, allerdings können sie mit Forschungserfolgen in der Kategorie *Logistik* reduziert werden. Die zu verlegende Lufteinheit muss einen Versorgungswert von mindestens 3 aufweisen. Das Zielfeld muss sich auf oder direkt neben einer verbündeten urbanen Ressource oder Festung befinden, die eine Stärke von mindestens 3 aufweist.

Rechtsklicken Sie zum Verlegen einer Lufteinheit auf diese und wählen Sie im Kontextmenü *Verlegen* aus. Wenn Sie dann auf eines der markierten Felder linksklicken, wird die Verlegung ausgeführt. Beachten Sie, dass die Einheit beim Verlegen 15-25% an Moral einbüßt.

In der Kampagne *1939 Sturm über Europa* ist eine Option aktiv, die dafür sorgt, dass die UdSSR Lufteinheiten nur innerhalb ihrer Gebiete (und in denen von untergeordneten alliierten Mittelstaaten) verlegen kann. Das heißt, sowjetische Lufteinheiten können nicht in Länder wie das Vereinigte Königreich oder die USA verlegt werden – und diese Länder können ihre Lufteinheiten auch nicht in die UdSSR verlegen.

6.5. BEWEGUNG AUF SEE

Es gibt 4 Grundarten von Bewegungen für Seeeinheiten:

- Reguläre Bewegung
- Kreuzen
- Transporte
- U-Boote

6.5.1. REGULÄRE BEWEGUNG

Eine Seeeinheit bewegen Sie, indem Sie sie zuerst auswählen und dann auf eines der markierten Hexfelder linksklicken.

Eigene Wegpunkte können Sie festlegen, indem Sie die *Strg*-Taste gedrückt halten. Linksklicken Sie

dann auf ein Hexfeld, um es als Wegpunkt für die Einheit auszuwählen. Sie können jedes einzelne Feld Ihres geplanten Weges als Wegpunkt festlegen, oder aber Sie legen einige wenige Wegpunkte zwischen Anfangs- und Zielfeld fest und lassen den Computer die restlichen Felder auswählen. Wenn Sie auf das gewünschte Zielfeld ohne gedrückte *Strg*-Taste klicken, wird die Bewegung schließlich ausgeführt.

SEEEINHEITEN UND NEUTRALE GROßMÄCHTE

Seeeinheiten von neutralen Großmächten können nicht den Weg von Seeeinheiten blockieren, die kriegführenden Ländern gehören. Die Einheiten der kriegführenden Länder fahren einfach durch sie hindurch. Allerdings kann eine Einheit eines kriegführenden Landes nicht auf demselben Hexfeld stehen bleiben wie eine neutrale Einheit.

6.5.2. KREUZEN

Nahezu allen Seeeinheiten mit einem Versorgungswert von mindestens 5 steht die Option zu kreuzen zur Verfügung. Damit können sie ihre normale Bewegungsreichweite verdoppeln, bezahlen diesen Umstand aber mit 1 Versorgungspunkt.

Wenn Sie zweimal auf eine Seeeinheit linksklicken, werden die Hexfelder, auf die sie sich bewegen kann, nicht mehr blau, sondern orangefarben dargestellt. Klicken Sie auf das gewünschte Zielfeld und die Einheit begibt sich dorthin – sofern sie unterwegs nicht auf eine bis dahin nicht aufgedeckte feindliche Einheit stößt.

Eine kreuzende Seeeinheit kann nicht angreifen – auch nicht bei einem überraschenden Feindkontakt – und sie kann neu entdeckte feindliche Einheiten auch nicht umschiffen.

Reguläre amphibische Transporter sind die einzigen Seeeinheiten, die nicht kreuzen können. U-Boote sind nur dann in der Lage zu kreuzen, wenn sie sich im Modus *Jagd* befinden.

Truppentransporter und amphibische Transporter in der Langstreckenausführung können kreuzen, weil

sie im Allgemeinen aus größeren – häufig schnellen und kreuzfahrtfähigen – Schiffen bestehen. Reguläre amphibische Transporter hingegen sind eher für Einsätze auf kurze Distanzen ausgelegt und nicht geeignet für das schnelle Kreuzen auf See.

6.5.3. ÜBERFALLANGRIFFE DURCH ÜBERWASSERSCHIFFE

Überwasserschiffe sind im Vergleich zu U-Booten grundsätzlich die schlechtere Wahl für Überfälle auf Konvois, weil sie weniger Schaden verursachen und selbst anfälliger gegenüber Angriffen sind, da sie nicht abtauchen können.

Um Konvois überfallen zu können, müssen sich Überwasserschiffe im Modus Überfall befinden. Diesen Modus können Sie jederzeit während Ihres Zuges aktivieren oder deaktivieren.

6.5.4. TRANSPORTE

Reguläre Transporter werden ausschließlich eingesetzt, um Landeinheiten über das Wasser zu bewegen. Sie können nicht angreifen. Transporter können nur in einem verbündeten Hafen be- oder entladen werden und bewegen sich dann wie andere Seeeinheiten.

Hinweis: Lufteinheiten können nicht transportiert werden, sondern müssen mittels Verlegung an ihren Zielort gebracht werden.

Für das Verladen von Einheiten auf Transporter werden 10% der aktuellen Produktionskosten der jeweiligen Einheit fällig. Allerdings verringert das Upgrade *Logistik* diese Kosten um 10% pro Stufe.

Selbst wenn die kontrollierende Großmacht über ausreichend MPP verfügt, kann jedes Land nur eine begrenzte Anzahl von Einheiten zur selben Zeit transportieren. Diese Obergrenze kann mit der Erforschung von *Logistik* erhöht werden – und zwar um 1 pro Stufe für die jeweilige Großmacht und ihre untergeordneten Mittelstaaten.

Damit eine Einheit einen regulären Transporter verwenden kann, muss sie aktiv sein und sich an einem Hafen mit einer Stärke von mindestens 5 befinden.

Wenn Sie auf die Einheit rechtsklicken und im Kontextmenü *Transport* auswählen, wird sie durch einen Transporter ersetzt, der entweder auf dem Hafensfeld oder – falls sich dort bereits eine Einheit befindet – direkt daneben platziert wird. Der Transporter weist einen Versorgungswert von 10 auf. Wenn am selben Hafen weitere Einheiten auf Transporter verladen werden sollen, kann dies so lange geschehen, bis es kein freies an den Hafen angrenzendes Hexfeld mehr gibt.

Im Kampf sind Transporter relativ schwach, da sie selbst nicht angreifen können und ihre Verteidigung doch zu wünschen übrig lässt. Sie können mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% Verluste vermeiden, wenn sie angegriffen werden, aber dennoch ist es sehr empfehlenswert, sie nicht ohne Geleitschutz loszuschicken.

Ein regulärer Transporter kann nach dem Beladen sofort bewegt werden. Die Einheit an Bord kann nur in einem verbündeten Hafen ausgeladen werden – das allerdings ist in derselben Runde möglich, sofern ausreichend Aktionspunkte vorhanden sind, um den Zielhafen zu erreichen.

Bewegen Sie den Transporter, den Sie in einem verbündeten Hafen ausladen möchten, auf das gewünschte Hafensfeld und schließen Sie die Bewegung ab. Wenn der Transporter aktiv ist, werden mögliche Landungsfelder markiert – klicken Sie auf das gewünschte Hexfeld, geht die Einheit auf dem Schiff dort von Bord. Ist der Transporter nicht aktiv, können Sie ihn mit einem Linksklick aktivieren oder auf ihn rechtsklicken und *Ausladen* auswählen. In beiden Fällen werden die möglichen Landungsfelder markiert. Auch hier gilt: Klicken Sie auf das gewünschte Hexfeld, geht die Einheit auf dem Schiff dort von Bord.

Reguläre Transporter können zwar in derselben Runde in einen Hafen einfahren und dort die transportierte Einheit ausladen – aber nur dann, wenn der Hafen eine Stärke von mindestens 5 aufweist. Beträgt die Stärke des Hafens weniger, kann der Transporter erst in der darauffolgenden Runde ausladen. Diese Einschränkung spiegelt

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND

DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND

ALLGEMEINE TIPPS



die Verzögerungen wider, die beim Ausladen in beschädigten Häfen auftreten würden.

Hinweis: In einem zugefrorenen Hafen können keine Transporter be- oder entladen werden.

Sobald ein Transporter entladen wurde, verschwindet er von der Karte und die transportierte Einheit geht mit einer maximalen Versorgung von 5 an Land – unabhängig vom Versorgungswert des Transporters. In den meisten Fällen wird die transportierte Einheit dadurch an Versorgung einbüßen, was die Neuorientierung einer Einheit repräsentiert, die transportiert wurde und gerade von Bord gegangen ist. Auch die Moral wird beim Ausladen neu berechnet und kann ebenfalls zu einer Verschlechterung der Bereitschaft führen. Aber die Einheit kann danach wie gehabt angreifen und bewegt werden.

EINSCHRÄNKUNGEN FÜR TRANSPORTE

Jedes Land kann nur eine begrenzte Anzahl von Einheiten zur selben Zeit transportieren. Diese Obergrenze kann mit der Erforschung von *Logistik* erhöht werden – und zwar um 1 pro Stufe für die jeweilige Großmacht und ihre untergeordneten Mittelstaaten. *Logistik* senkt zugleich auch die Kosten eines Transports um 10%.

6.5.5. AMPHIBISCHE TRANSPORTER

Amphibische Transporter werden für Landungen an feindlichen Küsten eingesetzt, insofern sind sie sehr wichtig für die Alliierten und können auch für die Achsenmächte manchmal nützlich sein.

Die Kosten für einen amphibischen Transport belaufen sich auf 20% der aktuellen Produktionskosten der zu transportierenden Einheit. Die im Vergleich zu regulären Transporten höheren Ausgaben gehen auf die besonderen Anforderungen einer amphibischen Landung hinsichtlich Organisation und Ausrüstung zurück.

Die Erforschung der Kategorie *Amphibische Kriegsführung* erhöht die Angriffswerte, Aktionspunkte und Produktionslimits von amphibischen Transportern. Zudem erhöht sich damit auch die Wahrscheinlichkeit

um 10%, dass amphibische Transporter bei Angriffen durch feindliche Seeeinheiten Verluste vermeiden können.

Ganz wie bei regulären Transportern können Landeinheiten nur von Häfen mit einer Stärke von mindestens 5 auf amphibische Transporter verladen werden. Die Entladung hingegen ist nicht nur auf verbündete Häfen beschränkt, sondern kann auf beliebigen verbündeten oder feindlichen Küstenfeldern erfolgen.

Spezialeinheiten haben die Besonderheit, dass sie sich nicht an einem Hafen befinden müssen, um an Bord eines amphibischen Transporters zu gehen.

Wenn Sie auf die Einheit rechtsklicken und im Kontextmenü *Amphibischer Transport* auswählen, wird sie durch einen amphibischen Transporter ersetzt, der entweder auf dem Hafengebiet oder – falls sich dort bereits eine Einheit befindet – direkt daneben platziert wird. Nach dem Beladen kann der amphibische Transporter um 1 Hexfeld bewegt werden, sodass Sie noch weitere Einheiten im selben Hafen auf amphibische Transporter verladen können. In der darauffolgenden Runde kann der amphibische Transporter dann ganz normal bewegt werden.

Wie auch reguläre Transporter weist ein amphibischer Transporter einen Versorgungswert von 10 auf. Sofort nach Beladung des Schiffes wird die Moral mit diesem Versorgungswert neu berechnet. Wenn am selben Hafen weitere Einheiten auf amphibische Transporter verladen werden sollen, kann dies so lange geschehen, bis es kein freies an den Hafen angrenzendes Hexfeld mehr gibt.

Während reguläre Transporter nach Beladung normal bewegt werden können, ist ein amphibischer Transporter in der Runde seiner Beladung nur in der Lage, sich 1 Hexfeld weit zu bewegen. Erst ab der darauffolgenden Runde können Sie ihn dann wie gehabt auf Basis seiner Aktionspunkte bewegen.

Der Versorgungswert eines amphibischen Transporters sinkt pro Runde, die er auf See

verbringt, um 1 Punkt. Auch seine Aktionspunkte sowie die Bereitschaft der Einheit an Bord sinken mit der Zeit auf See.

Normale amphibische Transporter sind die einzigen Seeeinheiten, die nicht kreuzen können und die auch keine dynamische Bewegung beherrschen. Deswegen müssen Sie die Bewegungen mit diesen Einheiten gut vorausplanen und vor allem darauf achten, dass sie nicht allzu lange auf dem Wasser bleiben.

Das Wetter wirkt sich wie folgt auf amphibische Operationen aus:

- In einem verschneiten Hafen kann kein amphibischer Transporter beladen werden.
- Auf einem verschneiten Küstenfeld kann kein amphibischer Transporter entladen werden.
- In einem zugefrorenen Hafen oder auf einem zugefrorenen Küstenfeld ist kein Be- oder Entladen eines amphibischen Transporters möglich.

Um das Ziel vor der Landung zu schwächen, können amphibische Transporter feindliche Einheiten auf Küstenfeldern angreifen, bevor die transportierte Einheit an Land geht. Damit haben Sie die Möglichkeit, kleine verteidigte Inseln wie etwa Malta anzugreifen. Nachdem die transportierte Einheit von Bord gegangen ist, kann sie ebenfalls angreifen.

Bewegen Sie den amphibischen Transporter, den Sie an einem beliebigen Küstenfeld ausladen möchten, auf das gewünschte Feld und schließen Sie die Bewegung ab. Wenn der amphibische Transporter aktiv ist, werden mögliche Landungsfelder markiert – klicken Sie auf das gewünschte Hexfeld, geht die Einheit auf dem Schiff dort von Bord.

Ist der amphibische Transporter nicht aktiv, können Sie ihn mit einem Linksklick aktivieren oder auf ihn rechtsklicken und *Ausladen* auswählen. In beiden Fällen werden die möglichen Landungsfelder markiert. Auch hier gilt: Klicken Sie auf das gewünschte Hexfeld, geht die Einheit auf

dem Schiff dort von Bord. Sobald ein amphibischer Transporter entladen wurde, verschwindet er von der Karte und die transportierte Einheit geht mit ihrer aktuellen Versorgung auf dem ausgewählten Küstenfeld an Land. Danach kann sie wie gehabt angreifen und bewegt werden.

Findet die Entladung auf einem feindlichen Küstenfeld statt, verfügt die Einheit lediglich über 1 Aktionspunkt und kann damit nicht zu weit in feindliches Gebiet vorstoßen. Dabei besteht auch eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass die Einheit Landungsverluste erleidet. Diese Wahrscheinlichkeit beruht auf dem Versorgungswert des amphibischen Transporters und wird folgendermaßen berechnet:

$$\text{Landungsverlustchance (\%)} = 100 - (\text{Versorgung des amphib. Transporters} - 1) * 10$$

Da die Versorgung auf See mit der Zeit sinkt, bedeutet das, dass sich die Wahrscheinlichkeit von Landungsverlusten mit steigender Transportdauer erhöht. Kommt es zu Landungsverlusten, betragen diese 25-40% (je nach Wetter).

Darüber hinaus besteht bei einer Landung in nicht offenen Gelände eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass es zu zusätzlichen Landungsverlusten kommt. Die Moral und die Bereitschaft der Einheit werden am Ende unter Berücksichtigung aller eventuellen Landungsverluste neu berechnet.

Feindliche Seeeinheiten und Küstengeschütze greifen amphibische Transporter an, wenn diese direkt neben ihnen zum Stehen kommen – selbst wenn dies nur vorübergehend vor der Landung sein sollte. Wenn Ihre eigenen Seeeinheiten und Bomber also vor der Landung solche feindlichen Einheiten ausschalten, können Sie Ihre Verluste niedrig halten.

6.5.6. AMPHIBISCHE TRANSPORTER (LANGSTRECKE)

Die Langstreckenausführung funktioniert genauso wie der normale amphibische Transporter – mit dem Unterschied, dass sie nicht in jeder Runde an Versorgung einbüßt, eine viel größere Bewegungsreichweite aufweist und kreuzen kann.

TEIL I GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Die Fähigkeit zu kreuzen ist wirklich nützlich bei Landungsinvasionen, die sehr weit weg vom Startpunkt erfolgen sollen. Allerdings ist die Langstreckenausführung auch 25% teurer als normale amphibische Transporter und sollte deswegen im Vorfeld gut durchgeplant werden.

Die Langstreckenausführung profitiert von der Forschungskategorie *Amphibische Kriegsführung* auf dieselbe Art und Weise wie normale amphibische Transporter – bis auf die Aktionspunkte, welche in diesem Fall nicht erhöht werden.

ERFOLGREICHE INVASIONEN DURCHFÜHREN

Der Schlüssel zu erfolgreichen amphibischen Landungen besteht darin, die Einheiten so kurz wie möglich an Bord von Transportern zu haben, die Transporter nicht ohne Geleitschutz auf See sowie in der Luft loszuschicken und nach der Landung möglichst schnell einen Hafen einzunehmen.

Um die Versorgung nach der Landung aufrechtzuerhalten, ist es wichtig, dass sich unter den Landungseinheiten auch ein Befehlshaber befindet. Diesen gilt es vor Gegenangriffen zu beschützen, damit er in den darauffolgenden Runden Befehls- und Logistikunterstützung bieten kann, wenn die Verstärkungstruppen nachfolgen und der Feind zurückgedrängt wird.

6.5.7. U-BOOTE

U-Boote können in zwei verschiedenen Modi unterwegs sein, die Sie mit einem Rechtsklick auf die Einheit und dann über den Punkt *Modus* auswählen:

- *Jagd* – In diesem Modus werden Konvois automatisch überfallen. Das ist der Standardmodus von U-Booten und wird mit einem blauen Punkt auf dem Einheitensymbol signalisiert.
- *Schleichfahrt* – In diesem Modus fährt das U-Boot still und heimlich durch das Meer und kann unbemerkt feindliche Seeinheiten umschiffen. Allerdings stehen ihm nur zwei Drittel der ursprünglichen Aktionspunkte zur Verfügung.

Dieser Modus wird mit einem roten Punkt auf dem Einheitensymbol signalisiert.

- Der Modus eines U-Boots kann nur gewechselt werden, wenn es in der Runde noch nicht angegriffen hat oder bewegt wurde.
- Im *Jagd*-Modus ist das U-Boot nicht nur generell schneller unterwegs, sondern kann auch noch kreuzen. Folglich ist dieser Modus nützlich, wenn Sie schnell und zügig in eine gute Überfallposition gelangen wollen. Allerdings ist das Risiko, entdeckt zu werden oder selbst auf noch nicht aufgedeckte feindliche Seeinheiten zu stoßen, größer.

Im Modus *Schleichfahrt* kann ein U-Boot keine Konvois überfallen, aber weiterhin Angriffe auf feindliche Seeinheiten durchführen. Wenn Sie feindliche Konvois überfallen möchten, müssen Sie das U-Boot in den Modus *Jagd* schalten. In diesem Modus kann es jedoch nicht unbemerkt feindliche Seeinheiten umschiffen.

Im Modus *Schleichfahrt* hingegen hat ein U-Boot gute Chancen, in der Tat unbemerkt durch feindliche Formationen von Seeinheiten und Konvoirouten zu fahren. Dafür stehen dem U-Boot allerdings nur zwei Drittel der ursprünglichen Aktionspunkte zur Verfügung und es kann nicht kreuzen.

Der U-Boot-Modus *Schleichfahrt* repräsentiert das Fahren unterhalb der Meeresoberfläche, sodass U-Boote feindliche Einheiten unbemerkt umschiffen können – außer sie beenden ihre Bewegung neben einer feindlichen Einheit oder sie bewegen sich durch ein Feld, auf dem sich ein feindlicher Zerstörer befindet.

Falls ein U-Boot im *Schleichfahrt*-Modus auf einen feindlichen Zerstörer stößt, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass es entdeckt wird. Wenn das U-Boot entdeckt wird, endet sein Zug umgehend mit einem überraschenden Feindkontakt.

Werden U-Boote angegriffen, können sie unter Umständen vor dem Kampf abtauchen.

Die Wahrscheinlichkeit für ein solches Abtauchen beträgt zu Beginn 20%. Dieser Wert steigt mit jeder neuen Stufe in der Forschungskategorie *Weiterentwickeltes U-Boot* um 10%.

Auf der anderen Seite senkt die Forschungskategorie *U-Boot-Jagd* auf Seiten des Angreifers die Wahrscheinlichkeit, dass das angegriffene U-Boot vor dem Kampf abtaucht, pro Stufe um 10%.

Wenn ein U-Boot vor dem Kampf abtaucht, bewegt es sich im Allgemeinen 1-2 Hexfelder weg. Sollte es zuvor im Modus *Jagd* unterwegs gewesen sein, wird es dabei automatisch in den Modus *Schleichfahrt* versetzt. Das bedeutet, dass der Angreifer das U-Boot höchstwahrscheinlich erst neu orten wird müssen, bevor er es erneut angreifen kann.

6.6. KAMPF

Der Kampf wird in drei Hauptkategorien unterteilt: Landkampf, Luftkampf und Seekampf. Im Gegensatz zu einigen anderen Spielen, in denen Angriffe von mehreren Einheiten zu einer einzigen Kampfhandlung kombiniert werden, bewegen sich und attackieren Einheiten in *Strategic Command WWII: War in Europe* stets einzeln – in beliebiger Reihenfolge.

Aus diesem Grund sollten Sie ein Gespür dafür entwickeln, Ihre Kampfmanöver passend zur jeweiligen Situation aufeinander abzustimmen. Die meisten Einheiten können zwar an Angriffs- und Verteidigungssequenzen teilnehmen, aber es kann dennoch die eine oder andere Einschränkung geben, die in den folgenden Abschnitten dieses Handbuchs beschrieben werden.

Linksklicken Sie zum Angreifen auf eine Ihrer Einheiten, in deren Angriffsreichweite sich eine feindliche Einheit befindet, und platzieren Sie den Mauszeiger auf diesem Gegner.

6.6.1. KAMPFPROGNOSE

Das voraussichtliche Resultat eines Angriffs können Sie vor dem Kampf sowohl über der

feindlichen Zieleinheit als auch in der Mitte des Informationsfelds am unteren Bildschirmrand sehen.

6.6.2. KAMPFERGEBNIS

Sobald der Kampf abgeschlossen ist, werden die jeweiligen erlittenen Verluste über den betroffenen Einheiten/Ressourcen eingeblendet.

6.6.3. BONUS AUF NATIONALE MORAL

Wann immer eine feindliche Einheit ausgeschaltet wird, deren Versorgungswert weniger als 5 beträgt, erhält die Großmacht, die die Einheit ausgeschaltet hat, einen Bonus auf ihre nationale Moral in Höhe der MPP-Kosten der vernichteten Einheit.

Sollte eine Einheit eines Mittelstaats eine feindliche Einheit ausschalten, wird der Bonus auf die nationale Moral der Großmacht gewährt, die den Mittelstaat kontrolliert.

6.6.4. LANDKAMPF

Die meisten Landeinheiten können an zwei verschiedenen Kampfformen teilnehmen:

- Vorbereiteter Angriff
- Blitzangriff

Für Artillerieeinheiten gelten andere Vorgaben, da diese offensiv und/oder defensiv feuern können.

ANGRIFF STARTEN

Linksklicken Sie zum Angreifen auf eine Ihrer Einheiten, in deren Angriffsreichweite sich eine feindliche Einheit befindet, und platzieren Sie den Mauszeiger auf diesem Gegner.

Die Angriffsreichweite der meisten Landeinheiten beträgt 1 Hexfeld, für Artillerieeinheiten hingegen kann sie 2 oder 3 Felder betragen.

Wenn Sie den Mauszeiger auf einer zulässigen Zieleinheit platzieren, werden im unteren Informationsfeld Details über den Angreifer und den Verteidiger angezeigt. Zudem werden die voraussichtlichen Verluste sowohl über der feindlichen Zieleinheit als auch in der Mitte des

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND

ALLGEMEINE TIPPS



Informationsfelds am unteren Bildschirmrand eingblendet, wie hier zu sehen:

In diesem Beispiel erhält der Verteidiger auch Artillerieunterstützung, was man am weißen Artilleriesymbol auf der rechten Seite erkennen kann. Die Auswirkung der Artillerieunterstützung fließt jedoch nicht in die Kampfprognose ein, sodass der tatsächliche Ausgang des Kampfes schlechter aussehen kann als vorhergesagt.

Hinweis: Befehlshaber können nicht angreifen, weil sie einzig mit Kommandieren beschäftigt sind.

VORBEREITETER ANGRIFF

Ein vorbereiteter Angriff findet statt, wenn eine Landeinheit angreift, ohne sich in derselben Runde bewegt zu haben. Die angreifende Einheit erhält dafür bei der Berechnung des Kampfergebnisses einen Bereitschaftsbonus von 25%.

Wenn eine Einheit 2 (oder mehr) Angriffe in einer Runde ausführen kann, kann sie nur beim ersten Angriff vom Bonus für einen vorbereiteten Angriff profitieren.

BLITZANGRIFF

Ein Blitzangriff findet statt, wenn eine Landeinheit angreift, nachdem sie sich in derselben Runde

bewegt hat. Landeinheiten, die einen Blitzangriff ausführen, wird der Bereitschaftsbonus nicht gewährt, den sie für einen vorbereiteten Angriff erhalten hätten. Die Einschränkungen hinsichtlich der Angriffsreichweite gelten weiterhin, allerdings ist dafür nicht die ursprüngliche Position der Landeinheit ausschlaggebend, sondern das Feld, von dem aus der Angriff ausgeführt wird.

Eine Einheit, die 2 (oder mehr) Angriffe in einer Runde ausführen kann, hat die Möglichkeit, innerhalb derselben Runde zuerst einen vorbereiteten Angriff zu starten, sich dann zu bewegen und schließlich einen Blitzangriff auszuführen. Oder aber sie bewegt sich, greift an, bewegt sich noch einmal und greift ein weiteres Mal an.

ANGRIFFE UND AKTIONSPUNKTE

Jeder Angriff kostet 1 Aktionspunkt. Wenn eine Einheit also angreift, bevor sie ihre maximale Bewegungsreichweite ausgereizt hat, wird ihre Reichweite nach dem Angriff entsprechend verringert.

ANGRIFFE ÜBER GEWÄSSER HINWEG

Wenn eine Einheit über ein feindliches Gewässer hinweg angreift, erleidet sie bei der Berechnung



des Kampfergebnisses einen Bereitschaftsmalus. Folgende Mali gibt es:

GEWÄSSER	BEREITSCHAFTSMALUS
Fluss	20%
Strom oder Land-/Seefeld	35%
Bach/Wadi	10%

OFFENSIVE UND DEFENSIVE ARTILLERIE

Allen Arten von Artillerieeinheiten steht pro Runde eine bestimmte Anzahl von Geschossen zur Verfügung. Diese können Sie eines nach dem anderen in Ihrem eigenen Zug abfeuern, oder aber Sie heben sie sich auf – denn dann kann die entsprechende Artillerieeinheit während des feindlichen Zuges, wenn der Gegner Einheiten in Angriffreichweite der Artillerieeinheit angreift, die angegriffenen Einheiten mit Defensivfeuer verteidigen.

Feldartillerieeinheiten beginnen jede Runde mit 2 Geschossen und mehr können sie auch nicht haben. Alle anderen Arten von Artillerieeinheiten (auch schwere Artillerie) erhalten pro Runde 1 Geschoss und können bis zu 3 Geschosse anhäufen. Auf diese Weise sind diese Einheiten in der Lage, alle 2-3 Runden schwere Bombardierungen mit 2-3 Geschossen durchzuführen.

Artillerieeinheiten können blind feuern und dabei auch verdeckten feindlichen Einheiten Schaden zufügen. Allerdings werden damit keine verdeckten feindlichen Einheiten aufgedeckt.

Eisenbahngeschütze beherrschen nur Offensivfeuer und kein Defensivfeuer.

Feldartillerie, schwere Artillerie und Eisenbahngeschütze können in einem Zug entweder

feuern oder sich bewegen. Wenn sie feuern, können sie sich danach in derselben Runde nur noch 1 Hexfeld weit bewegen.

Küstengeschütze können sich nicht bewegen, aber dafür beherrschen sie sowohl Offensiv- als auch Defensivfeuer. Mit ihrem Defensivfeuer nehmen sie alle feindlichen amphibischen Transporter aufs Korn, die sich in ihre Angriffreichweite begeben. Deswegen können Küstengeschütze bisweilen sehr nützlich bei der Abwehr von feindlichen Invasionen sein.

RÜCKZÜGE

Geschwächte Einheiten können sich automatisch zurückziehen, wenn sie angegriffen werden. Die Berechnung, ob sie sich tatsächlich zurückziehen, basiert auf der Frage, ob ihre voraussichtliche Stärke nach dem Kampf 5 oder weniger betragen wird.

Eine verteidigende Einheit, die sich zurückzieht, erleidet nur 50% des potenziellen Schadens. Allerdings kann es sein, dass sie mit ihrem Rückzug eine Ressource ungeschützt zurücklässt. Darüber hinaus hat ein weiterer Angriff beste Aussichten darauf, sie endgültig auszuschalten.

Die Wahrscheinlichkeit dafür, dass sich eine Einheit zurückzieht, hängt jedoch nicht nur von ihrer Stärke ab, sondern auch vom Einheitentyp und vom Hexfeld, auf dem sich die Einheit befindet, wenn sie angegriffen wird. Die maximale Rückzugsdistanz hängt ebenfalls vom Einheitentyp ab.

Im Folgenden sehen Sie einige Beispiele von Wahrscheinlichkeiten für Rückzüge von einigen Einheitentypen je nach Hexfeld sowie die maximalen Rückzugsdistanzen:

HEXFELD	BEFEHLSH.	KAVALLERIEBRIGADE	ARMEE	JAGDFL.
Keine Ressource	50%	30%	30%	50%
Ortschaft, Siedlung, Mine, Erdöl	35%	25%	10%	50%
Stadt, Großstadt, Befestigung, Befestigte Ortschaft	20%	15%	0%	50%
Festung, Großfestung	15%	5%	0%	50%
Maximale Rückzugsdistanz	1 Feld	2 Felder	1 Feld	3 Felder

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



AUFGERIEBENE EINHEITEN

Weist eine Einheit eine Stärke von 1 oder 2 auf, wenn sie angegriffen wird, und kann sie sich nicht zurückziehen, wird sie aufgerieben und damit ausgeschaltet.

6.6.5. LUFTKAMPF

Der Luftkampf wird in vier Hauptkategorien unterteilt:

- Luftangriff
- Strategische Bombardierung
- Abfangen
- Eskortieren

EINSCHRÄNKUNGEN FÜR LUFTEINHEITEN

Alle landgestützten Lufteinheiten können sich in einer Runde entweder über die maximale Bewegungsreichweite bewegen oder angreifen und dann über ein Viertel ihrer maximalen Reichweite bewegen. Manche Bomber können zwei Angriffe durchführen – und zwar unmittelbar hintereinander –, aber die meisten können nur einmal angreifen.

Flugzeugträger können sich bewegen und angreifen und – sofern sie auf den Modus *Jagdflugzeuge (Luftüberwachung)* und auf den Überwachungsmodus *Automatisch* oder *Eskortieren* eingestellt sind – auch verbündete Luftangriffe eskortieren, wenn sie nicht alle Angriffe aufgebraucht haben.

HERVORGEHOBENE FELDER

Wenn Sie ein Jagdflugzeug auswählen, werden die verbündeten Einheiten und Ressourcen innerhalb seines Abfangradius gelb schraffiert dargestellt und die feindlichen Einheiten und Ressourcen innerhalb seiner Eskortierreichweite blau. Wenn Sie ein weiteres Mal auf das Flugzeug klicken, wird der grundsätzliche Abfangradius angezeigt (gelb schraffierte Hexfelder). Ein dritter Klick schließlich blendet die grundsätzliche Eskortierreichweite des Flugzeugs ein (blau schraffierte Hexfelder). Mit diesen visuellen Hilfsmitteln können Sie

den Defensivradius eines Jagdflugzeugs schnell erkennen oder auch einschätzen, ob es einen Angriff durch Ihre Bomber eskortieren kann.

LUFTANGRIFF

Alle Arten von Lufteinheiten inkl. trägergestützter Flugzeuge können Landeinheiten angreifen. Allerdings sind für solche Angriffe taktische oder mittlere Bomber am geeignetsten.

SEEEINHEITEN ANGREIFEN

Für Angriffe auf feindliche Seeinheiten eignen sich am besten taktische Bomber, Marinebomber und Flugzeugträger, vor allem wenn sie mit dem Upgrade *Seekrieg* versehen sind.

BOMBER BEI KONVOIÜBERFÄLLEN

Bomber können für Überfallangriffe auf Konvoirouten eingesetzt werden. Wenn sich am Ende Ihres Zuges eine feindliche Konvoiroute innerhalb der Reichweite Ihrer Bomber befindet, kann sie angegriffen werden. Damit erzielt das Empfängerland nicht nur weniger Einnahmen, sondern verliert auch bis zu 10 nationale Moralpunkte. Der Moralverlust spiegelt die möglichen Auswirkungen eines Konvoiüberfalls auf die Versorgung der Bevölkerung im Empfängerland mit Nahrung und anderen Gütern wider.

Allerdings kann ein Bomber keinen Überfallangriff durchführen, wenn er sich in der Angriffsreichweite eines feindlichen Jagdflugzeugs befindet. In diesem Fall erscheint am Ende Ihres Zuges die Meldung *„Defensive Luftunterstützung geschützt...“*, um Sie auf diesen Umstand hinzuweisen. Dabei erleidet keines der beiden Flugzeuge Schaden, aber der Bomber kann auch dem Konvoi nichts anhaben.

Für diesen Zweck eignen sich Marinebomber am besten, aber auch taktische, mittlere und strategische Bomber können mit unterschiedlicher Effektivität feindliche Konvois angreifen, wobei strategische Bomber die geringste Wirkung erzielen.

STRATEGISCHE BOMBARDIERUNG

Gut geplante Angriffe durch strategische Bomber können dem Gegner verheerende Verluste bescheren und sollten daher in Ihren Kriegsplänen stets eine Rolle spielen. Der Schaden, den Sie damit Ressourcen zufügen können, verringert die Einnahmen und die Versorgung des Gegners und sorgt dafür, dass Einheiten nicht zu oder von diesen Ressourcen verlegt werden können.

Im Gegensatz zu allen anderen Lufteinheiten gilt bei einem strategischen Bomber der Angriff stets zuerst der Ressource, auch wenn sich auf demselben Hexfeld eine feindliche Einheit befindet. Es besteht jedoch eine Chance von 10% (+10% pro Upgradestufe in der Forschungskategorie *Schwerer Bomber*), dass eine solche feindliche Einheit ebenfalls Schaden nimmt und Stärkepunkte verliert.

Wenn ein strategischer Bomber eine Ressource angreift, auf der sich eine feindliche Einheit befindet, werden in der Kampfprognose zuerst die voraussichtlichen Verluste für die Ressource und dahinter in Klammern die voraussichtlichen Verluste der verteidigenden Einheit angezeigt. Dahinter steht schließlich in einer weiteren Klammer die Wahrscheinlichkeit dafür, dass die verteidigende Einheit Schaden nimmt.

Zum Beispiel kann bei einem Angriff durch einen strategischen Bomber die Kampfprognose 1:2(1) (10%) lauten. Das bedeutet, dass voraussichtlich der Bomber 1 Stärkepunkt verliert, die Ressource 2 Stärkepunkte und die verteidigende Einheit 1 Stärkepunkt – wobei die Wahrscheinlichkeit, dass die Einheit überhaupt getroffen wird, 10% beträgt. Wenn wie im folgenden Beispiel ein weißes Luftabwehrsymbol auf der rechten Seite der Prognose im Informationsfeld am unteren Bildschirmrand angezeigt wird, bedeutet das, dass die Bombereinheit mit Beschuss durch Luftabwehreinheiten in der Nähe rechnen muss:

Die Auswirkungen von strategischen Bombardierungen auf Ressourcen sind:

- Ihre Einsatzeffizienz wird verringert.
- Ihr wirtschaftlicher Wert wird verringert.
- Ihr Wert als Versorgungsquelle wird verringert.

Bei Angriffen durch alle anderen Lufteinheiten wird zuerst die entsprechende feindliche Einheit getroffen, die sich auf der Ressource befindet. Erst wenn die Ressource frei von Einheiten ist, kann sie auf diese Weise getroffen werden.



TEIL I GAMEPLAY

- EINFÜHRUNG
- ERSTE SCHRITTE
- DAS BENUTZERINTERFACE
- TUTORIAL
- GRUNDLAGEN-LEITFADEN
- BEWEGUNG UND KAMPF
- FORTGESCHRITTENE SPIELKONZEPTE
- EINHEITENTYPEN
- FORSCHUNG
- POLITIK UND DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

- EINLEITUNG
- OBERE MENÜLEISTE
- SKRIPTE, DIE KI UND ALLGEMEINE TIPPS

VERRINGERTE EINSATZEFFIZIENZ

Beschädigte urbane Ressourcen können die folgenden Funktionen nicht mehr übernehmen:

- Wenn ihre Stärke weniger als 5 beträgt, können sie nicht mehr für die Verlegung von Landeinheiten verwendet werden.
- Wenn ihre Stärke weniger als 3 beträgt, können sie nicht mehr für die Verlegung von Lufteinheiten verwendet werden.

Für Häfen mit einer Stärke von weniger als 5 gilt:

- In solchen Häfen können keine Einheiten auf Transporter verladen werden.
- In solchen Häfen können Transporter nicht in derselben Runde entladen werden, in der sie in den Hafen einfahren.

VERRINGERTER WIRTSCHAFTLICHER WERT

Eine strategische Bombardierung reduziert die MPP des Gegners umgehend, denn für jeden Schadenspunkt, den die Ressource erleidet, verliert der Gegner eine bestimmte Menge an MPP, die vom MPP-Wert der Ressource abhängt.

Die MPP-Einnahmen am Ende der Runde werden auch verringert, weil eine beschädigte Ressource nicht ihr ganzes wirtschaftliches Potenzial ausschöpfen kann, bis sie wieder vollständig repariert ist.

Da Ressourcen stets nur 1 Stärkepunkt pro Runde wiederherstellen, kann es bei entsprechend schwerem Schaden empfindlich lange dauern, bis wieder wirtschaftliche Normalität herrscht. Zumal durch wiederholte Angriffe alle 3-4 Runden diese Wiederherstellung weiter verzögert werden kann.

Verringerter Wert als Versorgungsquelle

Beschädigte urbane Ressourcen stellen Einheiten in ihrer Umgebung weniger Versorgung zur Verfügung. Solange die feindlichen Einheiten in der Nähe einer beschädigten Ressource also keine alternativen Versorgungsquellen haben, leidet ihre Kampfeffektivität darunter und sie werden einfacher auszuschalten sein.

Von daher kann es sehr nützlich sein, mehrere Angriffe mit strategischen Bombern zu fliegen, bevor Sie eine Bodenoffensive oder eine amphibische Invasion starten. Die verringerten Versorgungswerte des Gegners sowie seine eingeschränkte Möglichkeit, Verstärkungen mittels Verlegung zu transportieren, könnten Ihre Chancen auf eine erfolgreiche Offensive erheblich vergrößern und zu einem entscheidenden Sieg führen.

ABFANGEN

Jagdflugzeuge können feindliche Luftaktivitäten während des gegnerischen Zugs automatisch abfangen.

- Damit ein Jagdflugzeug als Abfangjäger fungieren kann, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:
- Das Hexfeld, das der Gegner als Ziel auswählt, muss sich sowohl innerhalb der Sichtweite als auch innerhalb der Angriffsreichweite des Jagdflugzeugs befinden.
- Das Jagdflugzeug muss sich im Modus *Automatisch* oder *Abfangen* befinden.
- Es muss über eine Stärke von mindestens 5 verfügen.
- Auch Flugzeugträger können Abfangjäger einsetzen, wenn die folgenden Voraussetzungen erfüllt sind:
- Das Hexfeld, das der Gegner als Ziel auswählt, muss sich sowohl innerhalb der Sichtweite als auch innerhalb der Angriffsreichweite des Flugzeugträgers befinden.
- Die Luftstärke des Flugzeugträgers beträgt mindestens 5.
- Er befindet sich im Modus *Jagdflugzeuge (Luftüberwachung)*.
- Er befindet sich im Überwachungsmodus *Automatisch* oder *Abfangen*.

Welche Sichtweite bei diesen Berechnungen zum Zuge kommt, liegt am jeweiligen Einheitentyp. Bei Jagdflugzeugen gilt die Sichtweite an Land, während bei Flugzeugträgern die Sichtweite auf See zum Tragen kommt.

ESKORTIEREN

Jagdflugzeuge können automatisch als Eskorte fungieren, wenn verbündete Bombereinsätze, Aufklärungsmissionen oder Fallschirmjägerabwürfe von feindlichen Flugzeugen abgefangen werden.

- Damit ein Jagdflugzeug als Eskorte fungieren kann, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:
- Das Hexfeld, das als Ziel ausgewählt wird, muss sich innerhalb der Angriffsreichweite des Jagdflugzeugs befinden.
- Das Jagdflugzeug muss sich im Modus *Automatisch* oder *Eskortieren* befinden.
- Es darf in der aktuellen Runde nicht angegriffen oder sich bewegt haben.
- Es muss über eine Stärke von mindestens 5 verfügen.

Ein eskortierendes Jagdflugzeug ist keine Garantie dafür, dass die feindlichen Abfangjäger dem eskortierten Flugzeug keinen Schaden zufügen. Denn nachdem der Kampf zwischen Abfangjäger und Eskorte abgewickelt wurde, greift der Abfangjäger – wenn seine verbleibende Stärke mindestens 5 beträgt – das eskortierte Flugzeug mit halber Wirkung an. Und dennoch sind Eskorten sehr wichtig, da sie den Schaden, den die eskortierten Flugzeuge unter Umständen erleiden, enorm senken können.

AUTOMATISCHE FLUGZEUGMODI

Generell sind die automatischen Flugzeugmodi von Jagdflugzeugen und Flugzeugträgern für das Abfangen und Eskortieren äußerst nützlich, wenn die Einheiten sinnvoll auf der Karte positioniert werden.

Für alle Flugzeugträger, die sich im Modus *Jagdflugzeuge (Luftüberwachung)* befinden, und Jagdflugzeuge stehen die folgenden Optionen zur Verfügung, die Sie mit einem Rechtsklick auf die jeweilige Einheit und dann im Untermenü *Modus* (bei Jagdflugzeugen) bzw. Überwachungsmodus (bei Flugzeugträgern) einstellen können:

- *Automatisch* – Die Einheit fungiert automatisch als Abfangjäger oder Eskorte.

- *Abfangen* – Die Einheit fungiert ausschließlich als Abfangjäger.
- *Eskortieren* – Die Einheit fungiert ausschließlich als Eskorte.
- *Boden* – Die Einheit fungiert weder als Abfangjäger noch als Eskorte.

Flugzeugträger, die sich im Modus *Jagdflugzeuge (Luftüberwachung)* befinden, und Jagdflugzeuge sind im Modus *Abfangen* mit einem grünen Punkt, im Modus *Eskortieren* mit einem orangefarbenen Punkt und im Modus *Boden* mit einem roten Punkt markiert.

Jagdflugzeuge können unabhängig von ihrem Modus innerhalb einer Runde normal angreifen und sich bewegen. Aber wenn sie das tun, können sie in derselben Runde nicht als Eskorte fungieren.

Den Modus eines Jagdflugzeugs können Sie während Ihres Zuges beliebig ändern – selbst wenn es seine Aktion(en) für den laufenden Zug bereits ausgeführt hat. Das heißt, Sie können bereits früh bei Ihrem Zug bestimmte Einheiten für bestimmte Missionen festlegen und diese Festlegungen später dann ändern – zum Beispiel wieder in den Modus *Boden* schalten, weil ein Jagdflugzeug schwere Verluste hinnehmen musste. Ein anderer Fall, in dem diese Möglichkeit besonders zur Geltung kommt, wäre, wenn Sie wollen, dass ein bestimmtes Jagdflugzeug bei einer bestimmten Bombardierung als Eskorte fungiert.

Wichtig: Den Modus von (Geleit-)Flugzeugträgern können Sie zwar auch nach dem Bewegen ändern, aber nicht, nachdem sie bereits einen Lufteinsatz gestartet haben – wenn sie bspw. als Eskorte für Ihre Luftangriffe fungiert haben.

6.6.6. SEEKAMPF

Der Seekampf wird in vier Hauptkategorien unterteilt:

- Regulärer Kampf
- Flugzeugträger und Geleitflugzeugträger
- Küstenbombardierung
- Konvoiüberfälle

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



VERSORGUNG IM SEEKAMPF

Pro Kampf, an dem eine Seeinheit beteiligt ist, verliert sie 1 Versorgungspunkt – egal ob sie angreift oder angegriffen wird. Dementsprechend sinkt die Versorgung eines Flugzeugträgers, der zwei Angriffe durchführt, um 2 Punkte. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel bilden U-Boote, die vor einem Angriff abtauchen – in dem Fall verlieren sie keinen Versorgungspunkt, obwohl sie angegriffen werden.

VERSENKEN VON FEINDLICHEN SEEINHEITEN

Wann immer eine feindliche Seeinheit versenkt wird, erhält die Großmacht, die die Seeinheit ausgeschaltet hat, einen Bonus auf ihre nationale Moral in Höhe der MPP-Kosten der versenkten Einheit.

Sollte eine Einheit eines Mittelstaats eine feindliche Seeinheit versenken, wird der Bonus auf die nationale Moral der Großmacht gewährt, die den Mittelstaat kontrolliert.

REGULÄRER KAMPF

Zum regulären Seekampf kommt es, wenn eine Seeinheit eine andere Seeinheit innerhalb ihrer Angriffsreichweite angreift – vor, während oder nach dem Bewegen. Abgesehen von (Geleit-)Flugzeugträgern, die mit ihren Flugzeugen Ziele in größerer Entfernung angreifen können, beträgt die Angriffsreichweite aller Seeinheiten 1 Hexfeld.

Grundsätzlich gilt: Je höher die Klasse eines Überwasserschiffs ist, desto gefährlicher fallen dessen Angriffe aus. So wird ein Schlachtschiff gegen alle Arten von Kreuzern im Normalfall die Oberhand behalten, während sich ein Kreuzer wiederum im Allgemeinen gegen Zerstörer und Motortorpedoboote durchsetzen wird.

FLUGZEUGTRÄGER UND GELEITFLUGZEUGTRÄGER

Flugzeugträger und Geleitflugzeugträger sind die einzigen Einheitentypen, die quasi aus zwei Teilen bestehen: aus dem Flugzeugträger selbst und den Flugzeugen an Bord. Es ist möglich, dass nur ein Teil von beiden Schaden erleidet. Verstärkungen

und Upgrades müssen für beide Teile separat umgesetzt werden, was widerspiegelt, wie langwierig die Reparatur und das Erweitern von Flugzeugträgern waren.

Für Flugzeugträger gibt es drei Modi:

- *Jagdflugzeuge (Luftüberwachung)*
- *Marine/Taktisch*
- *Gemischt*

Wenn sich ein Flugzeugträger im Modus *Marine/Taktisch* befindet (zu erkennen am lilafarbenen Punkt, mit dem die Einheit gekennzeichnet ist), ist der Überwachungsmodus außer Kraft gesetzt und kann nicht auf *Automatisch*, *Abfangen*, *Eskortieren* oder *Boden* gesetzt werden.

Befindet sich der Flugzeugträger hingegen im Modus *Jagdflugzeuge (Luftüberwachung)* – bei dem er nicht mit einem farbigen Punkt gekennzeichnet ist – oder *Gemischt* (orangefarbener Punkt), stehen die folgenden Überwachungsmodi für die Einheit zur Verfügung:

- *Automatisch* (Standardeinstellung)
- *Abfangen*
- *Eskortieren*
- *Boden*

Flugzeugträger können mit folgenden Upgrades erweitert werden:

- *Weiterentwickeltes Flugzeug*
- *Langstreckenflugzeug*
- *Seekrieg*

Wichtig: Den Modus von (Geleit-)Flugzeugträgern können Sie zwar auch nach dem Bewegen ändern, aber nicht, nachdem sie bereits einen Lufteinsatz gestartet haben – wenn sie bspw. als Eskorte für Ihre Luftangriffe fungiert haben.

MEHRERE ANGRIFFE MIT FLUGZEUGTRÄGERN

Während Geleitflugzeugträger nur über einen Angriff verfügen, stehen regulären Flugzeugträgern zwei Angriffe zur Verfügung, die auf folgende Arten eingesetzt werden können:

- 2 Angriffe durchführen.
- 2 Luftangriffe durch verbündete Einheiten eskortieren.
- 1 Angriff durchführen, 1 Luftangriff durch eine verbündete Einheit eskortieren.
- Nur 1 Angriff durchführen und auf den 2. Angriff verzichten, um die Stärke und Versorgung der Einheit zu schonen.

Flugzeugträger können auch zweimal während des gegnerischen Zuges abfangen, sofern die Flugzeuge an Bord vor dem Start der Abfangaktion eine Stärke von mindestens 5 aufweisen und die Einheit sich im erforderlichen Modus befindet.

EMPFOHLENE MODI

Wenn abzusehen ist, dass die Angriffe Ihres Flugzeugträgers von feindlichen Flugzeugen abgefangen werden, sollten Sie den Flugzeugträger in den Modus *Jagdflugzeuge (Luftüberwachung)* versetzen, bevor Sie ihn bewegen bzw. mit ihm angreifen. Damit schöpfen Sie das Luftkampfpotenzial der Einheit vollständig aus, nehmen aber gleichzeitig in Kauf, dass Angriffe mit dem Flugzeugträger auf feindliche Land- oder Seeeinheiten nur geringen Schaden verursachen.

Sind Sie sich nicht sicher, ob sich Ihr Gegner in der Luft zur Wehr setzen wird, sollten Sie für Ihren Flugzeugträger den Modus *Gemischt* auswählen. In diesem Modus kann der Flugzeugträger nicht nur einen Angriff gegen eine Land- oder Seeeinheit durchführen, sondern im Falle eines Abfangversuchs bei diesem Angriff auch eine Eskorte losschicken. Allerdings verbraucht das Eskortieren des ersten Angriffs den verbleibenden zweiten Angriff des Flugzeugträgers.

Ein Flugzeugträger im Modus *Gemischt*, der einen Angriff eines feindlichen Flugzeugträgers abfängt, kann sowohl diesen Flugzeugträger als auch dessen Flugzeuge beschädigen, wenn sich der abgefangene Flugzeugträger innerhalb der Angriffsreichweite des abfangenden Flugzeugträgers befindet. Der Grund dafür ist, dass die zum Abfangen

losgeschickten Lufteinheiten aus Bombern und Jagdflugzeugen bestehen, sodass auch der feindliche Flugzeugträger angegriffen werden kann. Wenn sich der abfangende Flugzeugträger im Modus *Jagdflugzeuge (Luftüberwachung)* befindet, ist das nicht möglich.

Sofern Sie keinen wirkungsvollen feindlichen Widerstand in der Luft erwarten oder wenn Ihre Luftangriffe eskortiert werden, können Sie Ihren Flugzeugträger in den Modus *Marine/Taktisch* versetzen und damit den Schaden maximieren, den Sie mit Angriffen gegen Land- oder Seeeinheiten erzielen.

Wenn Sie den Flugzeugträger in den Modus *Marine/Taktisch* versetzen, sollten Sie über Flugzeuge in der Nähe verfügen, die im Falle eines feindlichen Luftangriffs auf Ihren Flugzeugträger als Abfangjäger fungieren können. Anderenfalls könnte der Feind mit solchen Luftangriffen Ihren Flugzeugträger ohne Probleme versenken. Luftunterstützung ist in dieser Hinsicht überlebenswichtig.

SEEEINHEITEN IM HAFEN

Eine Seeeinheit, die sich im Hafen befindet, ist sehr anfällig gegenüber Angriffen durch Landeinheiten. Wenn es also feindliche Landeinheiten in der Nähe eines Ihrer Häfen gibt und die Lage brenzlich zu werden droht, könnte es besser sein, Ihre Seeeinheiten aus dem Hafen abzuziehen.

KÜSTENBOMBARDIERUNG

Zu einer Küstenbombardierung kommt es, wenn Seeeinheiten Ressourcen oder Einheiten angreifen, die sich auf Küstenfeldern befinden. Mit diesen Angriffen können Sie feindliche Verteidigungsstellungen schwächen, bevor Sie eine amphibische Landung starten.

Die Küstenbombardierung von Ressourcen funktioniert genauso wie die strategische Bombardierung von Ressourcen – das heißt, selbst wenn sich eine Einheit auf einer Ressource befindet, wird die Ressource selbst angegriffen.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Es besteht jedoch eine Chance von 10% (+10% pro Upgradestufe in der Forschungskategorie *Marinewaffen*), dass eine solche feindliche Einheit ebenfalls Schaden nimmt und Stärkepunkte verliert. U-Boote sind nicht in der Lage, eine Küstenbombardierung durchzuführen.

KONVOIÜBERFÄLLE

Überwasserschiffe und U-Boote können neben ihren regulären Seekampffähigkeiten auch Konvois überfallen, um die Schifffahrt des Gegners zu stören und so seine Einnahmen zu senken.

Aktive Konvois der Achsenmächte werden blau dargestellt, diejenigen der Alliierten rot. Alle inaktiven Konvois sind an der weißen Farbe zu erkennen. Eine Übersicht über alle Routen finden Sie auf der Konvoikarte.

Die Voraussetzungen für einen Überfallangriff auf einen Konvoi sind:

- Die Überfalleinheit muss sich auf oder direkt neben einem Feld der Konvoiroute befinden.
- Die Überfalleinheit darf sich nicht direkt neben einer feindlichen Seeinheit befinden.
- Überwasserschiffe müssen sich im Konvoi-Modus Überfall befinden.
- U-Boote müssen sich im Modus *Jagd* befinden.

Konvoiüberfälle verringern die Einnahmen des Konvoiempfängers. Für die Achsenmächte können sich gut aufeinander abgestimmte Überfälle auf Konvois des Vereinigten Königreichs sehr lohnen, denn damit können die Einnahmen der Briten teilweise erheblich verringert werden.

Neben dem direkten wirtschaftlichen Schaden wirken sich Konvoiüberfälle auch leicht negativ auf die nationale Moral des Konvoiempfängers aus. U-Boote und Schlachtschiffe senken die nationale Moral des Empfängers um 25 Punkte, während kleinere Schiffe weniger Punkte abziehen.

Für einen erfolgreichen Überfallangriff auf einen Konvoi erhält eine Seeinheit 0,2 Erfahrungspunkte.

BERECHNUNGSSYSTEM FÜR KONVOIÜBERFÄLLE

Bei einem Konvoiüberfall mit einem U-Boot wird dessen aktuelle Upgradestufe in der Kategorie *Weiterentwickeltes U-Boot* (WU) mit der Forschungsstufe des Konvoisenders oder -empfängers in der Kategorie *U-Boot-Jagd* (UBJ) verglichen. Dabei wird stets die höhere UBJ-Stufe genommen.

Wenn die WU-Stufe des U-Boots höher als die feindliche UBJ-Stufe ist, wird zuerst nach folgender Formel ein U-Boot-Multiplikator berechnet:

$$U\text{-Boot-Multiplikator} = 1 + WU\text{-Stufe} - UBJ\text{-Stufe}$$

Der Mindestwert für den U-Boot-Multiplikator beträgt 1, sodass er nicht unter 1 fallen kann, selbst wenn die UBJ-Stufe des Empfängers höher sein sollte als die WU-Stufe des U-Boots.

Die endgültigen MPP-Verluste, die höchstens den Wert des Konvois betragen können, werden danach anhand der folgenden beiden Formeln berechnet:

U-Boote

$$MPP\text{-Verlust} = \text{Zufallswert} / 10 * \text{Überfall-Multiplikator} * \text{Jahreszeitlicher \%Abzug}$$

Dabei liegt der Zufallswert zwischen $[U\text{-Boot-Stärke} + (U\text{-Boot-Stärke} * (U\text{-Boot-Multiplikator} - 1) / 2)]$ und $[U\text{-Boot-Stärke} + (U\text{-Boot-Stärke} * U\text{-Boot-Multiplikator} / 2)]$.

Alle anderen Überfalleinheiten

$$MPP\text{-Verlust} = \text{Zufallswert} / 10 * \text{Überfall-Multiplikator} * \text{Jahreszeitlicher \%Abzug}$$

Dabei liegt der Zufallswert zwischen $[Angreifer\text{-Stärke}]$ und $[Angreifer\text{-Stärke} + (Angreifer\text{-Stärke} / 2)]$.

Beispiel

Ein U-Boot mit einer WU-Stufe von 2 überfällt einen Konvoi mit einer feindlichen UBJ-Stufe von 1. Der U-Boot-Multiplikator beträgt dann 2, weil:

$$U\text{-Boot-Multiplikator} = 1 + 2 (WU\text{-Stufe}) - 1 (UBJ\text{-Stufe}) = 2$$

Wenn das U-Boot eine Stärke von 10 und einen Überfall-Multiplikator von 10 (MPP) aufweist, kann es nach obiger Formel einen Schaden von 15-20 MPP verursachen.

6.6.7. KAUFEN VON EINHEITEN

Während Sie am Zug sind, können Sie jederzeit neue Einheiten kaufen. Klicken Sie dazu auf den Button *Kaufen* am oberen Bildschirmrand oder verwenden Sie die Tastenkombination *Strg+P*.

Im Fenster *Einheiten kaufen* können Sie auf der linken Seite die verfügbaren Einheiten nach Land und Typ auswählen. Auf der rechten Seite werden die Eigenschaften der ausgewählten Einheit angezeigt.

Wenn Sie auf die Flagge einer Großmacht links oben klicken, werden in der Spalte *Land auswählen* die ausgewählte Großmacht sowie alle ihre aktiven Mittelstaaten aufgelistet. Einheiten werden grundsätzlich von Großstaaten gekauft und bezahlt, auch für ihre untergeordneten Mittelstaaten. Möchten Sie eine Einheit für einen Mittelstaat kaufen, müssen Sie zuerst auf die Flagge der übergeordneten Großmacht klicken und dann den entsprechenden Mittelstaat in der linken Liste auswählen. Dabei muss der Mittelstaat sowohl mit Ihnen verbündet sein als auch aktiv am Krieg teilnehmen, d.h. er darf nicht kapituliert haben.

Die verfügbaren Einheitentypen werden in der Spalte daneben angezeigt, und zwar in weißer Farbe, wenn Sie sie kaufen können, und ausgegraut, wenn Sie nicht genügend MPP dafür haben.

Wie viele Einheiten pro Typ Sie kaufen können, erkennen Sie an der Zahl in Klammern hinter jedem Einheitentyp. Sollte in Ihrer aktuellen Partie die Option *Produktionsverzögerung* aktiv sein, steht am rechten Rand dieser Spalte auch noch die Anzahl der Monate bzw. Runden, die verstreichen müssen, bevor die Einheit nach dem Kauf aufgestellt werden kann.

In der Spalte *Namen festlegen* können Sie die einzelne Einheit, die gekauft werden soll, auswählen und auch einen neuen Namen für sie angeben – sofern der Name für das Land und den Einheitentyp noch nicht existiert.

Oberhalb dieser mittleren Spalte werden ein grafisches Symbol des ausgewählten Einheitentyps, die Basiskosten inklusive aller Mehrkosten für eventuelle Upgrades, die Sie auswählen, und – in

Klammern – die effektiven Kosten angezeigt. Die effektiven Kosten beinhalten etwaige Abzüge aufgrund von Forschungserfolgen in der Kategorie *Produktionstechnologie* und mögliche Zuschläge durch die Option *Produktion über Limit*, falls diese in Ihrer Partie aktiviert ist.

Einheitentypen, für die das Produktionslimit bereits erreicht wurde, werden in roter Schrift dargestellt. Ebenfalls rot werden diejenigen Einheiten aufgeführt, die erst zu einem späteren Zeitpunkt für den Kauf zur Verfügung stehen werden. Ob eine rot dargestellte Einheit erst später gekauft werden kann, erkennen Sie daran, dass – wenn Sie auf sie klicken – das Datum, ab dem sie zur Verfügung steht, unterhalb ihrer Kosten angezeigt wird.

UPGRADES BEIM EINHEITENKAUF

Im Upgrade-Feld rechts unten können Sie Einheiten, die Sie kaufen, je nach aktuellem Forschungsstand mit Upgrades versorgen. Die Mehrkosten und Auswirkungen auf die Eigenschaften der Einheit werden direkt angezeigt. Sollten die effektiven Kosten der Einheit so hoch sein, dass die MPP des Landes nicht mehr ausreichen, werden die Kosten ausgegraut und der Button *Kaufen* kann nicht mehr angeklickt werden.

TIPP!

Wenn Sie gerade knapp bei Kasse sind und schnell Einheiten produzieren müssen, können Sie sie auch später upgraden, wenn Sie wieder mehr MPP haben.

TIPP!

Wenn Sie gerade in der Kategorie *Produktionstechnologie* forschen und nicht unbedingt sofort neue Einheiten benötigen, sollten Sie warten, bis Sie einen Forschungserfolg verbuchen. Denn jede neue Stufe in *Produktionstechnologie* verringert die Einheitenkosten um 5%.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Wenn Sie die gewünschte Einheit ausgewählt und sie auch mit den Upgrades ausgestattet haben, die Sie wollen, müssen Sie auf den Button *Kaufen* klicken, um den Kaufvorgang abzuschließen.

Gekaufte Einheiten treffen als neue Einheiten ein, wie es weiter unten im Abschnitt *Ankunft neuer Einheiten* beschrieben wird. Sobald Sie alle Ihre Einheitenkäufe abgeschlossen haben, können Sie mit einem Klick auf den Button *Schließen* zum Hauptbildschirm zurückkehren.

Hinweis: Bei einem Klick auf *Kaufen* wird nicht zur Sicherheit noch einmal nachgefragt. Zudem gibt es keine Möglichkeit, den Kauf einer Einheit rückgängig zu machen. Von daher sollten Sie sich absolut sicher sein, dass Sie eine ausgewählte Einheit (mit den ausgewählten Upgrades) kaufen möchten, bevor Sie auf den Button *Kaufen* klicken.

WIEDERHERSTELLEN VON AUSGESCHALTETEN EINHEITEN

Wenn eine Land- oder Lufteinheit mit einem Versorgungswert von mindestens 5 ausgeschaltet wird, können Sie sie für 60% der eigentlichen Kosten und mit der Hälfte an Produktionsverzögerung neu kaufen. In der Produktionsliste werden solche Einheiten mit einem Sternsymbol gekennzeichnet.

TIPP!

Solche Einheiten sollten Sie beim Kaufen anderen Einheiten desselben Typs vorziehen.

Diese Option spiegelt die Möglichkeit wider, beschädigte Ausrüstung zu reparieren, auf Kadenschmieden und noch nicht vollständig ausgebildete Rekruten zurückzugreifen sowie genesenen Verwundeten die Rückkehr zum Dienst zu ermöglichen. Für Seeeinheiten gibt es diese Möglichkeit jedoch nicht. Denn auch wenn es sich normalerweise um mehrere Schiffe pro Einheit handelt, sind sie bei weitem nicht so gut in der Lage, sich von Verlusten zu erholen und

wieder in Kampfformation zu kommen wie Land- oder Lufteinheiten. Wiederhergestellte Einheiten verlieren jedoch alle Erfahrungspunkte, die sie vor ihrer Zerstörung möglicherweise gesammelt hatten.

DIE PRODUKTIONSLISTE

Wenn Sie sehen möchten, wann welche Einheit für eine Großmacht und ihre Mittelstaaten eintreffen wird, können Sie entweder auf die kleine Flagge der Großmacht links oben auf dem Hauptbildschirm rechtsklicken, oder aber Sie klicken auf den Button *Produktion* im Fenster *Einheiten kaufen*.

In der Produktionsliste werden alle Einheiten angezeigt, die in den kommenden Runden eintreffen werden – d.h. die sich in der Produktionsterminliste befinden. Dabei kann es sich um Einheiten handeln, die Sie gekauft haben, oder aber um Einheiten, die im Laufe der Kampagne automatisch zur Verfügung gestellt werden. Wenn die Option *Produktionsverzögerung* in Ihrer Partie deaktiviert ist, werden Sie im Normalfall allerdings nur die Kampagnen-Einheiten sehen, da gekaufte Einheiten sofort aufgestellt werden können.

Die Liste ist in Zeilen aufgeteilt, die jeweils zwei Monate (Januar/Februar, März/April usw.) umfassen. Unterhalb der Einheitensymbole werden die Ankunftszeiten und -orte (sofern festgelegt) angezeigt. Klicken Sie auf den Button *OK*, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

Hinweis: Einheiten, die aufgrund von Skripten eintreffen werden – wie z.B. solche, die in Entscheidungsereignissen vorkommen –, sind in der Produktionsliste nicht aufgeführt.

6.6.8. ANKUNFT NEUER EINHEITEN

Einheiten, die in der aktuellen Runde für die Aufstellung eingetroffen sind oder die Sie in früheren Runden nicht aufgestellt haben, werden am Anfang Ihres Zuges im automatisch erscheinenden Fenster *Neue Einheiten* angezeigt:

Wählen Sie eine neue Einheit aus und klicken Sie auf *OK*, um sie auf der Karte aufzustellen. Zulässige



Hexfelder, auf denen die Einheit aufgestellt werden kann, sind auf der Karte hervorgehoben. Linksklicken Sie auf ein solches Feld, um die Einheit dort zu platzieren.

Sie können weitere neue Einheiten aufstellen, bis in der laufenden Runde keine mehr übrig sind, oder aber Sie klicken auf *Abbrechen*, um die Einheitenaufstellung später in derselben Runde fortzusetzen oder in einer der folgenden Runden wiederaufzunehmen.

Wenn Sie nicht alle neuen Einheiten aufstellen, können Sie später jederzeit über den Button *Neue*

TIPPI!

Unabhängig davon, wann neue Einheiten aufgestellt werden, treffen sie stets mit 50% Moral auf dem Schlachtfeld ein. Es gibt also normalerweise keinen Grund, die Aufstellung einer neuen Einheit nicht in der aktuellen Runde vorzunehmen, außer Sie sind sich überhaupt nicht sicher, wo die Einheit platziert werden sollte.

Einheiten am oberen Bildschirmrand oder mit der Tastenkombination *Strg+N* das Fenster *Neue Einheiten* wieder aufrufen. Dass Sie noch neue Einheiten aufstellen können, erkennen Sie daran, dass der Button *Neue Einheiten* aktiv ist. Wenn Sie keine neuen Einheiten aufstellen können, ist der Button nämlich ausgegraut und nicht aktiv.

Neue Einheiten können in der Runde, in der sie aufgestellt werden, nicht angreifen oder sich bewegen.

VERSORGUNGSWERTE NEUER EINHEITEN

Die meisten neuen Einheiten weisen einen Versorgungswert von 10 auf, wenn sie aufgestellt werden. Allerdings gibt es zwei Fälle, in denen der Versorgungswert 0 beträgt.

Der erste Fall tritt ein, wenn Sie einem neutralen Mittelstaat den Krieg erklären. Der zweite Fall liegt vor, wenn eine Großmacht in den Krieg eintritt und einige ihrer Einheiten per Skript aufgestellt werden. Ein gutes Beispiel für diesen zweiten Fall ist die Aufstellung der Roten Armee, wenn die UdSSR in den Krieg eintritt. Die sowjetischen Truppen haben in der Runde dann 0 Versorgung.

Das bedeutet, dass Sie in der Runde, in der Sie ein neutrales Land angreifen, verheerenden Schaden anrichten können. Aber in den folgenden Runden könnten Sie es dann mit stärkerem Widerstand zu tun bekommen, da die verbleibenden feindlichen Einheiten später bessere Versorgungswerte aufweisen werden.

6.6.9. VERSTÄRKEN VON EINHEITEN

Rechtsklicken Sie zum Verstärken auf eine Einheit und wählen Sie im Kontextmenü entweder *Verstärken* oder *Eliteverstärkung* aus. Falls eine oder beide Optionen nicht zur Verfügung stehen, sind die entsprechenden Menüeinträge ausgegraut.

Hinweis: Wenn Sie eine Einheit verstärken, ist die Runde für sie beendet.

Eine Einheit kann unter folgenden Bedingungen verstärkt werden:

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



- Sie darf in der aktuellen Runde noch nichts unternommen haben.
- Ihr Versorgungswert muss eine Erhöhung ihrer Stärke zulassen.
- Die kontrollierende Großmacht muss über ausreichend MPP verfügen.

Die maximale Verstärkung einer Einheit hängt von ihrem Versorgungswert ab. Details dazu finden Sie weiter unten im Abschnitt *Versorgungs- und Verstärkungstabelle*.

Mit normaler Verstärkung können Sie eine Einheit bis zu einer maximalen Stärke von 10 verstärken. Dabei büßt die Einheit für jeden Verstärkungspunkt einen kleinen Teil ihrer Erfahrung ein. Das repräsentiert den Erfahrungsverlust, den eine Einheit durch die Aufnahme von unerfahrenen neuen Rekruten erleidet.

UMZINGELTE EINHEITEN

Umzingelte Einheiten können nur bis zu einer maximalen Stärke von 5 verstärkt werden, auch wenn ihr Versorgungswert und die MPP der kontrollierenden Großmacht eigentlich höhere Werte zulassen würden.

Die folgenden Formeln dienen zur Berechnung der relativen Verstärkungskosten einer Einheit nach Verlusten im Kampf:

- *Normale Verstärkungskosten* = *Anzahl Stärkepunkte* * (*Kosten der Einheit* / 10) / 2
- *Eliteverstärkungskosten* = *Normale Verstärkungskosten* * 2

ELITEVERSTÄRKUNG

Eliteverstärkung ist nur bei Einheiten möglich, die ihre reguläre Maximalstärke aufweisen. Der Grund dafür ist, dass die Stärke einer Einheit durch Eliteverstärkung über die reguläre Maximalstärke hinaus erhöht wird, ohne dass die Einheit Erfahrung verliert. Diese Art der Verstärkung ist teurer als die normale Verstärkung und kann nur dann erfolgen, wenn sich keine feindliche Einheit direkt neben der zu verstärkenden Einheit befindet.

Eine Einheit kann pro Runde nur 1 zusätzlichen Stärkepunkt durch Eliteverstärkung erhalten, und insgesamt höchstens so oft, wie die Einheit volle Erfahrungspunkte aufweist. So kann zum Beispiel eine Einheit mit 2 Erfahrungspunkten durch Eliteverstärkung zu diesem Zeitpunkt nur 2 zusätzliche Stärkepunkte über ihre reguläre Maximalstärke hinaus erhalten.

Hinweis: Für Befehlshaber sind Eliteverstärkungen nicht möglich.

6.6.10. UPGRADEN VON EINHEITEN

Rechtsklicken Sie zum Upgraden auf eine Einheit und wählen Sie im Kontextmenü *Upgrade* aus.

Im sich daraufhin öffnenden Fenster *Upgrade* wird auf der linken Seite eine Liste der für die Einheiten zutreffenden Forschungskategorien angezeigt. Auf der rechten Seite sehen Sie die Eigenschaften der Einheit, wobei neben den jeweiligen Werten in eckigen Klammern die angepassten Werte angezeigt werden, die durch bereits bestehende Upgrades zustande kommen oder von Ihrer aktuellen Upgradeauswahl für die Einheit hervorgerufen werden.

Wenn Sie die gewünschten Upgrades sowie ihre Stufen auswählen, werden die Gesamtkosten unterhalb der Upgradeliste automatisch aktualisiert. So können Sie verschiedene Optionen durchgehen, bevor Sie sich entscheiden.

Beachten Sie, dass das Upgraden von Einheiten, die Mittelstaaten gehören, meistens teurer ausfällt als von Einheiten, die Großmächten gehören.

Es kann durchaus vorkommen, dass eine Einheit nicht in allen Forschungskategorien upgegradet werden kann, weil noch nicht alle Kategorien erforscht wurden oder weil nicht genügend MPP vorhanden sind.

Für das Upgraden einer Einheit müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- Sie darf in der aktuellen Runde noch nichts unternommen haben.
- Ihr Versorgungswert muss mindestens 5 betragen.

- Die kontrollierende Großmacht muss über ausreichend MPP verfügen.
- Es darf sich keine feindliche Einheit direkt neben ihr befinden.

Kann die Einheit nicht upgegradet werden, ist der entsprechende Menüeintrag ausgegraut.

Hinweis: Wenn Sie eine Einheit upgraden, ist die Runde für sie beendet.

TIPP!
 Sie müssen Ihre Einheiten nicht bis zum Maximum upgraden. Es liegt ganz bei Ihnen, welche Einheit Sie wie und wann upgraden.

UPGRADEN VON RESSOURCEN

Auch Ressourcen können upgegradet werden, und zwar mit *Luftabwehrwaffen*, sofern Sie Forschungserfolge in dieser Kategorie erzielt haben. Rechtsklicken Sie auf eine Ressource und wählen Sie im Kontextmenü *Upgrade* aus, um die Ressource upzugraden und ihre Verteidigungsfähigkeiten gegen feindliche Luftangriffe zu verbessern.

Wenn sich auf der Ressource eine Einheit befindet, haben Sie unter *Upgrade* im Kontextmenü die Wahl zwischen der Einheit und der Ressource.

Im Fenster *Upgrade* für die Ressource wird auf der linken Seite eine Liste der für die Ressource zutreffenden Forschungskategorien angezeigt. Auf der rechten Seite sehen Sie die Eigenschaften der Ressource, wobei neben den jeweiligen Werten in eckigen Klammern die angepassten Werte

**TEIL 1
 GAMEPLAY**

- EINFÜHRUNG
- ERSTE SCHRITTE
- DAS BENUTZERINTERFACE
- TUTORIAL
- GRUNDLAGEN-LEITFADEN
- BEWEGUNG UND KAMPF
- FORTGESCHRITTENE SPIELKONZEPTE
- EINHEITENTYPEN
- FORSCHUNG
- POLITIK UND DIPLOMATIE

**TEIL 2
 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN**

- EINLEITUNG
- OBERE MENÜLEISTE
- SKRIPTE, DIE KI UND ALLGEMEINE TIPPS

UPGRADE



Birmingham (City)
 UK
 Allied: 100%

Anti-Aircraft Defense 1 (1)

Cost = 10 MPP
 Available = 513 MPP

General
 Spotting (Land) 1
 Spotting (Naval) 1

Defense Values	Defense Bonus
Soft 2	Soft 0
Hard 2	Hard 0
Artillery 1	Artillery 0
Strat. Artillery 1	Strat. Artillery 0
Rocket 1	Rocket 0
Light Armor 3	Light Armor 0
Tank 3	Tank 0
Fighter 1	Fighter 1[2]
Bomber 1	Bomber 1[2]
Strat. Bomber 1	Strat. Bomber 1[2]
Kamikaze 1	Kamikaze 1[2]
Naval 1	Naval 2
Carrier 1	Carrier 1[2]
Sub 0	Sub 0
Transport 2	Transport 0
Anti-Aircraft 0	Anti-Aircraft 0
Max Entrench 4	Resource 0

OK Cancel



angezeigt werden, die durch bereits bestehende Upgrades zustande kommen oder von Ihrer aktuellen Upgradeauswahl für die Ressource hervorgerufen werden. Hier ein Beispiel:

6.6.II. UMBENENNEN VON EINHEITEN

Rechtsklicken Sie auf eine Einheit und wählen Sie im Kontextmenü *Umbenennen* aus, um den Namen der Einheit zu ändern.

Hinweis: Wenn Sie auf *OK* klicken, wird überprüft, ob der geänderte Name für das Land und den Typ der Einheit bereits verwendet wird. Sollte dies der Fall sein, erscheint ein entsprechender Hinweis und Sie müssen einen anderen Namen auswählen.

6.6.I2. AUFLÖSEN VON EINHEITEN

Land- und Lufteinheiten von Großmächten können aufgelöst werden. Dafür erhalten Sie sofort eine bestimmte Anzahl von MPP, die nach der folgenden Formel berechnet wird:

$MPP\text{-Summe} = \text{Kosten der Einheit} / 10 * \text{Versorgung}$
 oder $\text{Stärke der Einheit} [\text{der niedrigere Wert}] * 20\%$

Rechtsklicken Sie auf eine Einheit und wählen Sie im Kontextmenü *Auflösen* aus, um sie aufzulösen.

Damit diese Option nicht missbraucht wird, muss die aufzulösende Einheit folgende Bedingungen erfüllen:

- Sie darf in der aktuellen Runde noch nichts unternommen haben.
- Ihr Versorgungswert muss größer als 0 sein.
- Es darf sich keine feindliche Einheit direkt neben ihr befinden.

Einheiten von Mittelstaaten und Seeinheiten können nicht aufgelöst werden, um ebenfalls einen Missbrauch dieser Option auszuschließen. Darüber hinaus ist auch für Einheiten, die in der aktuellen Runde von Bord eines Transporters gegangen sind, und für Fallschirmjäger, die sich für einen Abwurf bereit machen, das Auflösen nicht möglich.

7. FORTGESCHRITTENE SPIELKONZEPTE

7.1. GRUNDLEGENDE

EINHEITENEIGENSCHAFTEN

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die grundlegenden Eigenschaften aller Einheiten:

EIGENSCHAFT	MAXIMALWERT
Erfahrung	Bis zu 5*
Versorgung	10
Aktionspunkte	AP-Wert der Einheit
Stärke	Zwischen 1 und 15
Angriffe	Zwischen 0 und 2
Moral	Formelbasiert
Bereitschaft	Formelbasiert
Verschanzung	Vom Gelände abhängig

*In manchen Kampagnen kann dieser Wert niedriger sein. In *1939 Sturm über Europa* ist er zum Beispiel 3.

7.2. KAMPFWERTE

Jeder Einheitentyp verfügt auch über unterschiedliche Kampfwerte für die einzelnen Zieltypen:

ANGRIFFSWERTE	VERTEIDIGUNGSWERTE
Weich	Weich
Hart	Hart
Artillerie	Artillerie
Strategische Artillerie	Strategische Artillerie
Rakete	Rakete

Leicht gepanzert	Leicht gepanzert
Panzer	Panzer
Jagdflugzeug	Jagdflugzeug
Bomber	Bomber
Strategischer Bomber	Strategischer Bomber
Kamikaze-Flieger (nicht genutzt in dieser Veröffentlichung)	Kamikaze-Flieger (nicht genutzt in dieser Veröffentlichung)
Seeinheit	Seeinheit
Flugzeugträger	Flugzeugträger
U-Boot	U-Boot
Transporter	Transporter
Luftabwehr	Luftabwehr
Ressource	Ressource
Allgemeine Eigenschaften	
Sichtweite (Land)	Min. Geschosse
Sichtweite (See)	Max. Geschosse
Aktionspunkte	Entschanzung
Abwurfreichweite	Demoralisierung
Abfangradius	Abfangaktionen
Eskortierreichweite	Eskorten
Angriffsreichweite	Angriffe

Nicht alle diese Eigenschaften gelten für alle Einheitentypen. In den Fällen, in denen eine Eigenschaft für eine Einheit nicht in Frage kommt, ist als Wert 0 angegeben. So verfügen nur Artillerieeinheiten über Geschosse und folgerichtig weisen alle anderen Einheitentypen in den Kategorien *Min. Geschosse* und *Max. Geschosse* den Wert 0 auf.

Viele dieser Eigenschaften lassen sich durch Forschung und Upgrades verbessern. Ausführliche Details über Forschung finden Sie in Kapitel 8.

7.3. EINHEITEN UNTER BEFEHLSHABERN

Die Zuweisung von Einheiten an Befehlshaber ist sehr wichtig für die Moral und Bereitschaft der Truppen - und damit auch für ihre Kampfeffektivität.

Standardmäßig sind einem Befehlshaber zu Beginn einer Runde diejenigen 5 Einheiten unterstellt, die in einem Radius von 5 Hexfeldern am nächsten bei ihm stehen.

Wenn der Befehlshaber einer Großmacht angehört, die auch die Einheiten ihrer Mittelstaaten befiehlt, sind die entsprechenden Mittelstaatseinheiten

ebenfalls Teil dieses Auswahlprozesses. So können deutschen Befehlshabern zum Beispiel auch slowakische Einheiten unterstellt sein, während britische Befehlshaber kanadische Einheiten kommandieren können.

Der Computer versucht automatisch, zuerst den Befehlsbereich des Befehlshabers mit dem höchsten Befehlshaberwert abuarbeiten und ihm die entsprechenden Einheiten zu unterstellen. Auch erhalten diejenigen Einheiten den Vorzug, die sich direkt neben feindlichen Einheiten befinden.

Grundsätzlich ist es so, dass einem Befehlshaber von seiner Position ausgehend die passenden Einheiten in seiner Befehlsreichweite unterstellt werden, bis die Höchstzahl erreicht wird. Falls sich Befehlsbereiche überschneiden oder es Einheiten gibt, die Sie manuell anderen Befehlshabern unterstellt haben, versucht der Computer, die beste Kombination aus automatischen Unterstellungen mit den herrschenden Einschränkungen zu finden.

Wenn Sie auf einen Befehlshaber klicken, werden alle Einheiten unter seinem Kommando hellgrün hervorgehoben. Klicken Sie umgekehrt auf eine Einheit, die sich unter dem Kommando eines Befehlshabers befindet, wird dieser Befehlshaber hellgrün markiert.

7.3.1. MODI FÜR BEFEHLSHABER

Sie können selbst festlegen, welche Einheiten einem Befehlshaber unterstellt sind und welche nicht, wenn Sie versuchen möchten, durch eine Feinjustierung bessere Ergebnisse zu erzielen. Änderungen daran, wem eine Einheit unterstellt ist oder ob sie freigestellt wurde, wirken sich auf ihre Bereitschaft umgehend in der laufenden Runde aus, doch ihre Moral passt sich erst in der nächsten Runde an.

Rechtsklicken Sie auf einen Befehlshaber und wählen Sie unter *Modus* im Kontextmenü *Automatisch*, *Halbautomatisch* oder *Manuell* aus.

Automatisch: Hierbei handelt es sich um die Standardeinstellung für Befehlshaber. Der Computer legt wie oben beschrieben fest, welche Einheit welchem Befehlshaber unterstellt wird.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Halbautomatisch: In diesem Modus können Sie Einheiten manuell den gewünschten Befehlshabern unterstellen. Allerdings leistet der Computer in späteren Runden Hilfe: Wenn eine Einheit, die Sie manuell einem Befehlshaber unterstellt haben, die erforderlichen Bedingungen nicht mehr erfüllt, wird automatisch eine Ersatzeinheit ausgewählt. Wenn sich die Einheit beispielsweise mittlerweile zu sehr vom Befehlshaber entfernt hat oder etwa ausgeschaltet wurde, versucht der Computer, eine passende Ersatzeinheit zu finden, die dem Befehlshaber unterstellt werden kann.

Manuell: In diesem Modus legen Sie selbst fest, welche Einheit welchem Befehlshaber unterstellt wird. Dabei gelten dieselben Regeln, die auch für die automatische Einstellung gelten. Entscheidend in diesem Modus ist, dass Sie alle Änderungen selbst vornehmen müssen. Sie müssen im Laufe der Kampagne die unterstellten Einheiten und ihre Befehlshaber stets im Auge behalten. Denn wenn sich eine Einheit zu sehr von ihrem Befehlshaber entfernt oder sie gar ausgeschaltet wird, müssen Sie die Ersatzeinheit festlegen.

Wenn Sie einen Befehlshaber auswählen, der sich im Modus *Halbautomatisch* oder *Manuell* befindet, werden die Einheiten innerhalb seiner Befehlsreichweite, die unter sein Kommando gestellt werden könnten, blau dargestellt. Um Änderungen an der Zugehörigkeit einer Einheit vorzunehmen, müssen Sie auf eine hellgrün markierte Einheit rechtsklicken und *Freistellen* auswählen oder auf eine blau hervorgehobene Einheit rechtsklicken und *Unterstellen* auswählen.

Beachten müssen Sie dabei, dass eine Änderung der Zugehörigkeit nur bei Einheiten vorgenommen werden kann, die in der laufenden Runde noch nichts unternommen haben. Von daher ist es empfehlenswert, die Befehlseinteilung zu Beginn Ihres Zuges vorzunehmen.

Im unteren Beispiel können Sie sehen, wie die hervorgehobene *8. Armee* vom Kommando des Befehlshabers *von Rundstedt* freigestellt wird. Dazu müssen Sie zuerst auf *von Rundstedt* rechtsklicken

und dann den Modus *Halbautomatisch* oder *Manuell* auswählen. Rechtsklicken Sie danach auf die Panzereinheit und Sie können im Kontextmenü *Freistellen* auswählen:



Genauso läuft es auch ab, wenn Sie eine Einheit einem Befehlshaber unterstellen wollen – Sie müssen am Ende lediglich *Unterstellen* statt *Freistellen* auswählen. Sollte der Befehlshaber jedoch bereits die Höchstzahl an Einheiten befehligen, müssen Sie zuerst eine andere Einheit unter seinem Befehl freistellen, bevor Sie die gewünschte Einheit unter seinen Befehl stellen können.

7.4. ERRICHTEN VON BEFESTIGUNGEN

Pioniere haben die Fähigkeit, Befestigungen zu errichten. Diese können dann von Einheiten besetzt werden, die ihrerseits bei feindlichen Angriffen von den Verteidigungsboni profitieren.

Eine Pioniereinheit muss über einen Versorgungswert von mindestens 5 verfügen, um eine Befestigung errichten zu können. Sie kann sich zuerst bewegen und dann in derselben Runde mit dem Bau beginnen. Wenn sie sich direkt neben einer feindlichen Einheit befindet, kann sie keine neue Befestigung errichten. Aber hat sie zuvor bereits mit dem Bau begonnen und erst später bewegt sich eine feindliche Einheit direkt neben sie, kann sie ihre Arbeit fortsetzen.

Rechtsklicken Sie auf die Pioniereinheit und wählen Sie unter *Modus* im Kontextmenü *Befestigen* aus, um die Errichtung einer Befestigung zu beginnen.

Daraufhin öffnet sich das Fenster *Befestigen*. Hier legen Sie die Anzahl der Seiten sowie die Ausrichtung der Befestigung fest.

Unter dem grafischen Symbol der Befestigung wird die Bauzeit angezeigt. Je mehr Seiten Sie wünschen, desto länger dauert der Bau der Befestigung.

Sobald Sie Ihre Auswahl getroffen und auf den Button *OK* geklickt haben, wird die Pioniereinheit mit einem schwarzen Punkt markiert, der anzeigt, dass sie das Hexfeld nun befestigt. Die Pioniereinheit kann sich während der gesamten Bauzeit nicht bewegen und sobald die Arbeit abgeschlossen ist, erscheint eine Befestigung auf dem Hexfeld. Die Pioniereinheit kann dann die Befestigung besetzen. Die (bessere) Alternative dazu lautet: Die Pioniereinheit bewegt sich auf ein anderes Feld und beginnt mit der Errichtung einer weiteren Befestigung, während eine Fronteinheit die gerade errichtete Befestigung besetzt.

Wenn Sie die Errichtung der Befestigung abbrechen oder wenn die Pioniereinheit ausgeschaltet wird, bevor der Bau abgeschlossen ist, war die gesamte Arbeit bis dahin umsonst und die Errichtung der Befestigung muss neu begonnen werden.

7.5. KAPITULIERENDE NATIONEN

7.5.1. KAPITULATION NACH VERLUST DER HAUPTSTADT

Meistens kapituliert ein Staat, wenn seine Hauptstadt erobert wurde und er nicht über genügend Landeinheiten innerhalb des Landes verfügt, um es zu verteidigen. Manche Staaten können auch nach dem Verlust der Hauptstadt weiterkämpfen und in seltenen Fällen kann es auch vorkommen, dass ein erfolgreicher Gegenangriff unternommen und die Hauptstadt befreit wird.

Verliert ein Staat seine Hauptstadt (oder seine letzte Hauptstadt, wenn es mehrere gab), wird in jeder Runde überprüft, ob er weiterkämpft. Die Wahrscheinlichkeit, ob weitergekämpft wird, hängt von der Anzahl der Einheiten innerhalb der Grenzen des Staates ab, und zwar nach folgenden Formeln:

- *Wahrscheinlichkeit fürs Weiterkämpfen (Großmacht) = 3% * Anzahl der verbleibenden Einheiten innerhalb der Landesgrenzen*
- *Wahrscheinlichkeit fürs Weiterkämpfen (Mittelstaat) = 6% * Anzahl der verbleibenden Einheiten innerhalb der Landesgrenzen*

Die Wahrscheinlichkeit für Mittelstaaten ist größer, weil Mittelstaaten im Allgemeinen über deutlich weniger Einheiten verfügen.

TIPP!

Wenn Sie Ihre Hauptstadt befreien, wird diese rundenweise Überprüfung beendet. Daher sollten Sie, wenn Sie jemals Ihre Hauptstadt verlieren, alles daran setzen, sie wieder zurückzuerobern!

7.5.2. ALTERNATIVE HAUPTSTÄDTE

Manche Länder kapitulieren nicht gleich, wenn ihre Hauptstadt erobert wird. Das kann daran liegen, dass sie über eine oder mehrere alternative Hauptstädte verfügen, in die sie ihre Regierung verlegen können, oder aber auch daran, dass sie ihre Regierung gleich in ein anderes Land verlegen. So fungiert zum Beispiel Kuibyschew als sowjetische Hauptstadt, wenn Moskau fallen sollte. Und geht auch Kuibyschew verloren, wird Perm zur Hauptstadt ernannt. Die britische Regierung hingegen wird im Fall der Fälle gleich komplett nach Kanada oder Ägypten verlegt.

Wenn eine Hauptstadt erobert wird, sinkt die Moral der Land- und Lufteinheiten des betroffenen Landes um 20-30%. Die Moral der Seeinheiten verringert sich um 5-15%. Die Fraktion, die die

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Hauptstadt erobert, erhält einen Moralschub von 10-20% für ihre Land- und Lufteinheiten sowie von 5-15% für ihre Seeinheiten.

Ein Land, dessen Hauptstadt verlegt wird, verliert seine Einheiten in der aktuellen Produktionsliste, wenn es keine Landverbindung zwischen der neuen Hauptstadt und der vorherigen Hauptstadt oder einem beliebigen Industriezentrum in dem Land gibt. Im obigen Beispiel würde das Vereinigte Königreich also seine Einheiten in der Produktionsliste verlieren, wenn die Hauptstadt nach Ägypten oder Kanada verlegt werden würde. Für die UdSSR sieht es in dieser Hinsicht besser aus, wenn ihre Hauptstadt nach Kuibyschew oder Perm verlegt wird – denn beide Städte weisen eine Landverbindung zu Moskau auf.

7.5.3. WEITERKÄMPFEN AUS DEM EXIL

Bei manchen Einheiten besteht die Chance, dass sie ihren Kampf nicht aufgeben, selbst wenn ihr Land kapituliert.

Französische und britische Land- und Seeinheiten sowie einige Teile der polnischen, griechischen und norwegischen Seestreitkräfte können unter Umständen zu „freien“ Einheiten werden und ihren Kampf aus dem Exil fortsetzen.

Die Wahrscheinlichkeit dafür, dass Einheiten aus dem Exil weiterkämpfen, hängt von ihrer Nationalität ab und ist alles andere als groß. Von daher sollten Sie die französische Armee nicht gleich ins Vereinigte Königreich evakuieren – denn natürlich ist es viel sinnvoller, die französischen Truppen bei der Verteidigung Frankreichs einzusetzen, als (womöglich vergeblich) darauf zu hoffen, dass sich ein Teil der Einheiten den Freien Französischen Streitkräften anschließt, wenn ihr Land fällt.

7.5.4. BEFREIEN VON HAUPTSTÄDTEN

Eine Hauptstadt kehrt an die ursprüngliche Position zurück, wenn diese befreit wird. Wenn also Perm die aktuelle sowjetische Hauptstadt wäre und es würde der Roten Armee gelingen, Kuibyschew zu

befreien, würde Kuibyschew die neue Hauptstadt werden. Könnten die sowjetischen Soldaten dann auch Moskau befreien, würde Moskau die neue Hauptstadt werden.

Diese Befreiungen müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge durchgeführt werden. Wenn die Sowjets zum Beispiel Moskau befreien, aber nicht Kuibyschew, dann würde die Hauptstadt dennoch von Perm nach Moskau wechseln.

7.5.5. KAPITULATION WEGEN NIEDRIGER NATIONALER MORAL

Der andere Fall, in dem eine Großmacht kapituliert, tritt ein, wenn ihre nationale Moral auf 0 fällt. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Großmacht ihre Hauptstadt noch kontrolliert oder nicht.

7.6. EROBERUNG VON FEINDLICHEN VERSORGUNGSZENTREN

Wenn ein Land kapituliert, gehen die existierenden primären und sekundären Versorgungszentren des Landes in den Besitz der Besatzungsmacht über.

7.7. KRIEGSBEUTE

Im Falle einer Kapitulation plündert die erobernde Fraktion das unterlegene Land und erhält einen einmaligen MPP-Bonus. Wie hoch diese Kriegsbeute ausfällt, hängt ab von

- der Anzahl der Ressourcen und ihrem Wert,
- der Anzahl der Einheiten in dem Land vor der Kapitulation.

Die Formeln für Kriegsbeute umfassen keine Einheiten, die zu freien Einheiten werden (wie z.B. die Freie Polnische Marine).

Die Formeln lauten wie folgt:

$$\text{Einheitenbeute} = \text{Aktuelle Kosten der Einheit} / 10 * \text{Stärke} * 5\% \text{ (für alle Einheiten)}$$

$$\text{Ressourcenbeute} = \text{Gesamtwert aller ursprünglich kontrollierten Ressourcen} * 75\%$$

Diese Werte werden addiert und dann mit einem zufälligen Faktor zwischen 150% und 250% für Großmächte und zwischen 250% und 300% für Mittelstaaten multipliziert.

Ein weiterer Faktor bei der Berechnung ist der eingestellte Schwierigkeitsgrad, wenn Sie gegen die KI spielen.

TIPP!

Einheiten auflösen, wenn Sie merken, dass eine Großmacht unmittelbar vor der Kapitulation steht, wird die Kriegsbeute des Gegners nicht verringern. Kämpfen Sie stattdessen weiter und geben Sie nicht auf! Denn es nützt nur Ihrem Gegner, wenn Sie die Waffen streichen!

7.8. SIEGBEDINGUNGEN

Die Siegbedingungen werden von bestimmten Skripten für jede Kampagne festgelegt. Wenn die Partie mit einem Sieg für eine der beiden Fraktionen oder mit einem Unentschieden endet, wird eine entsprechende Nachricht eingeblendet.

Nachdem die Partie vorbei ist, werden alle Aspekte, die zuvor aufgrund des Nebels des Krieges (sofern aktiviert) nicht einsehbar waren, nun sichtbar – darunter alle Einheiten und Stärkewerte, Forschungserfolge und aktuellen diplomatischen Bemühungen Ihres Gegners sowie seine Produktionsliste.

Einen entscheidenden Sieg erreichen Sie normalerweise, indem Sie alle aktuell aktiven Großmächte in der Partie besiegen.

Wenn Sie zum Beispiel auf Seiten der Alliierten spielen und das Deutsche Reich sowie Italien kapitulieren, erzielen Sie einen entscheidenden Sieg. Bei den Achsenmächten führt die Kapitulation von Polen und Frankreich sowie des Vereinigten Königreichs und der UdSSR zum selben Ergebnis – denn es ist nicht nötig (und auch kaum möglich), in den USA einzumarschieren.

Zu großen und kleinen Siegen kommt es im Normalfall, wenn das Enddatum der Kampagne

erreicht wurde und eine Fraktion gegenüber der anderen Fraktion im Vorteil ist, aber nicht erfolgreich genug war, um einen entscheidenden Sieg einzufahren.

Ein Unentschieden tritt ein, wenn keine der beiden Fraktionen bis zum Erreichen des Enddatums ihre Siegbedingungen erfüllen kann. In der Kampagne *1939 Sturm über Europa* ist der 7. Mai 1947 das Enddatum.

Die Skripte, die die Siegbedingungen kontrollieren, werden in der vorgegebenen Reihenfolge abgearbeitet. Also selbst wenn mehr als ein Set von Siegbedingungen zutrifft, gilt am Ende dasjenige, das in der Reihenfolge weiter oben steht.

Sie sollten sich die Siegbedingungen einer Kampagne sorgfältig durchlesen und Ihre Strategie danach ausrichten.

7.9. RUNDENSEQUENZ DES COMPUTERS

Dies sind die Prozesse, die zu Beginn und am Ende jedes Zuges im Computer ablaufen.

Berechnungsphase (zu Beginn des Zuges)

- Feststellen der Einsatzeffizienz von Ressourcen
- Berechnen der Versorgungswerte der Einheiten
- Berechnen der Moralwerte der Einheiten
- Feststellen der Verschanzung der Einheiten
- Berechnen der Aktionspunkte der Einheiten
- Festlegung des Nebels des Krieges

Berechnungsphase (am Ende des Zuges)

- Überprüfen, ob sich das Wetter ändert
- Überprüfen, ob Länder befreit werden
- Überprüfen, ob Länder kapitulieren
- Überprüfen, ob geskriptete Ereignisse stattfinden
- Überprüfen, ob Befestigungen fertiggestellt werden
- Überprüfen, ob es zu Schäden an Seeeinheiten kommt
- Überprüfen, ob es zu Partisanenaktivitäten kommt
- Überprüfen, ob es zu diplomatischen Erfolgen kommt (für die Fraktion, die aktuell am Zug ist)

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



- Überprüfen, ob es zu Forschungserfolgen kommt (für die Fraktion, die aktuell am Zug ist)
- Berechnen der Militärproduktionspunkte (MPP)

7.10. EINNEHMEN VON MILITÄRPRODUKTIONSPUNKTEN

Am Ende einer Runde nehmen die Länder Militärproduktionspunkte (MPP) ein. Die Höhe dieser Einnahmen hängt von der Anzahl, Stärke und Art der Ressourcen ab, die beide Seiten aktuell besitzen oder besetzen. Auch die aktuelle Stufe in der Forschungskategorie *Industrietechnologie* jeder Großmacht wirkt sich aus.

Bei neutralen, also nicht kriegführenden Großmächten sind die Einnahmen mit dem Mobilisierungsgrad verknüpft, da die maximale Produktionsfähigkeit erst bei einem Mobilisierungsgrad von 100% erreicht wird.

Nur Großmächte erzielen MPP-Einnahmen:

- Vereinigtes Königreich
- Frankreich
- USA
- UdSSR
- Polen
- Deutsches Reich
- Italien

Obwohl Mittelstaaten keine MPP-Einnahmen erzielen, tragen sie zu den Einnahmen ihrer kontrollierenden Großmächte bei. Diese müssen im Gegenzug für alle Kosten ihrer Mittelstaaten aufkommen, wie z.B. beim Kaufen von neuen Einheiten oder beim Verstärken und Upgraden von existierenden Einheiten.

7.11. VERSORGUNG

Einheiten erhalten von verbündeten Ressourcen und Befehlshabern Versorgung. Die Einheitenversorgung ist ein sehr wichtiger Faktor im Hinblick auf die Kampfeffektivität.

Allgemeine Hinweise zur Versorgung

- Ressourcen mit dem höchsten Versorgungsfaktor sind Großhauptstädte und Großhäfen. Sie gewähren eine Versorgung von bis zu 12 Punkten.
- Dem folgen Hauptstädte von Großmächten, Industriezentren, Primäre Versorgungszentren und Häfen, die eine Versorgung von bis zu 10 Punkten gewähren.
- Sekundäre Versorgungszentren und Hauptstädte von Mittelstaaten können bis zu 5 Versorgungspunkte gewähren. Dieser Maximalwert kann allerdings noch erhöht werden, wenn die Ressource wie beschrieben per Schiene mit einer verbündeten Schlüsselressource verbunden ist.
- Die oben aufgeführten Ressourcen (außer Häfen und Großhäfen) gelten als Schlüsselressourcen.
- Verfügt eine Ressource über eine Schienenverbindung zu einer verbündeten Schlüsselressource, kann sie ihren maximalen Stärke- und Versorgungswert erreichen.
- Aus diesem Grund ist es empfehlenswert, Schienenverbindungen zwischen feindlichen Ressourcen und Schlüsselressourcen zu kappen. Dieser Umstand sollte in Ihre Planungen für Vorstöße in feindliche Gebiete auf jeden Fall miteinfließen. Denn damit verringern Sie nicht nur die feindlichen Einnahmen, ohne Ressourcen erobern zu müssen, sondern können auch die Neutralisierung von feindlichen Einheiten mit einem niedrigen Versorgungswert beschleunigen. Das liegt daran, dass schlecht versorgte Einheiten nicht so wirkungsvoll sind und viel leichter ausgeschaltet werden können. Und: Wenn eine Einheit mit einem Versorgungswert von weniger als 5 ausgeschaltet wird, kann sie nicht günstig wiederhergestellt werden.
- Eingenommene feindliche Ressourcen gewähren grundsätzlich weniger Versorgung als verbündete Ressourcen.
- Die gewährte Versorgung durch eine Ressource nimmt mit zunehmender Entfernung (1 pro Hexfeld in offenem Gelände) ab.

- In nicht offenem Gelände verstärkt sich dieser Faktor, da in derartigem Gelände eine gute Versorgung nur schwer möglich ist. Wenn Sie zum Beispiel Einheiten in großen Wäldern, im Gebirge oder in Sümpfen aufstellen, kann man das als ein suboptimales Vorgehen auffassen, sofern sich die Einheiten nicht in der Nähe von Versorgungsquellen befinden.
- Befestigte und unbefestigte Straßen wiederum gleichen die negative Wirkung des Geländes wieder aus. Demzufolge ist es ratsam, Ihre Einheiten in der Nähe von oder auf Straßen zu positionieren. Im Falle des Wetterzustands *Schlamm* hingegen haben unbefestigte Straßen keine Wirkung.
- Erdöl-, Minen- und Siedlungsressourcen gewähren keine Versorgung.
- Schlecht versorgte Einheiten können nicht so gut verstärkt werden wie besser versorgte Einheiten. Hat eine Einheit gar keine Versorgung, kann sie gar nicht verstärkt werden.
- Seeeinheiten können nur in Häfen vollständig versorgt werden. Allerdings erhalten sie in der Nähe von verbündeten Häfen zumindest teilweise Versorgung, die mit steigender Distanz abnimmt.

7.12. RESSOURCENTYPEN

7.12.1. HAUPTSTÄDTE VON GROßMÄCHTEN

- Diese Ressourcen dienen als primäre Versorgungsquellen, die Versorgung zur Verfügung stellen, und zwar bis zu einem Höchstwert, der ihrer maximalen Stärke entspricht (abhängig vom Ressourcentyp, für gewöhnlich 10).
- Neue Einheiten können in einer Hauptstadt und in jeder verbündeten urbanen Ressource aufgestellt werden, die demselben Land gehört, eine Stärke von mindestens 5 aufweist und durch verbündete Hexfelder mit der Hauptstadt verbunden ist.

- Wenn die Hauptstadt fällt, kapituliert das Land im Allgemeinen, außer es gibt eine alternative Hauptstadt.

7.12.2. INDUSTRIEZENTREN

- Diese Ressourcen dienen als primäre Versorgungsquellen, die Versorgung zur Verfügung stellen, und zwar bis zu einem Höchstwert, der ihrer maximalen Stärke entspricht (abhängig vom Ressourcentyp, für gewöhnlich 10), selbst wenn sie von der Hauptstadt abgeschnitten werden.
- Neue Einheiten können in einem Industriezentrum und in jeder verbündeten urbanen Ressource aufgestellt werden, die eine Stärke von mindestens 5 aufweist und durch verbündete Hexfelder mit dem Industriezentrum verbunden ist.

7.12.3. PRIMÄRE VERSORGUNGSZENTREN

- Diese Ressourcen dienen als primäre Versorgungsquellen, die Versorgung zur Verfügung stellen, und zwar bis zu einem Höchstwert von 10, selbst wenn sie von der Hauptstadt abgeschnitten werden.
- In einem primären Versorgungszentrum können keine neuen Einheiten aufgestellt werden, außer es ist durch verbündete Hexfelder mit der Hauptstadt einer Großmacht oder einem Industriezentrum verbunden.

7.12.4. SEKUNDÄRE VERSORGUNGSZENTREN

- Diese Ressourcen dienen als sekundäre Versorgungsquellen, die Versorgung zur Verfügung stellen, und zwar bis zu einem Höchstwert von 5, wenn sie von den zuvor aufgeführten Ressourcen abgeschnitten werden.
- In einem sekundären Versorgungszentrum können keine neuen Einheiten aufgestellt werden, außer es ist durch verbündete Hexfelder mit einer Hauptstadt oder einem Industriezentrum verbunden.

TEIL I GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



7.12.5. HAUPTSTÄDTE VON MITTELSTAATEN

- Diese Ressourcen dienen als sekundäre Versorgungsquellen, die Versorgung zur Verfügung stellen, und zwar bis zu einem Höchstwert von 5, wenn sie von der Hauptstadt einer verbündeten Großmacht, Industriezentren oder primären Versorgungszentren abgeschnitten werden.
- Neue Einheiten eines Mittelstaats können in einer Hauptstadt eines Mittelstaats und in jeder urbanen Ressource aufgestellt werden, die sich in demselben Land befindet, eine Stärke von mindestens 5 aufweist und durch verbündete Hexfelder mit der Hauptstadt des Mittelstaats verbunden ist.
- Wenn die Hauptstadt eines Mittelstaats fällt, kapituliert das Land im Allgemeinen.

7.12.6. SCHLÜSSELRESSOURCEN

- Die zuvor aufgeführten Ressourcen gelten alle als Schlüsselressourcen.
- Ressourcen, die nicht mit einer Schlüsselressource verbunden sind, haben einen maximalen Versorgungswert von 3 bzw. – im Falle von Häfen – von 5.
- Die Versorgung durch einen Hafen entspricht der Stärke des Hafens abzüglich der Distanz vom Hafen in Hexfeldern, und zwar sowohl auf See als auch an Land. An Land fließen auch das Gelände und eventuelle Straßen in die Berechnung des Versorgungswerts mit ein.

7.13. MAXIMALE STÄRKEWERTE VON RESSOURCEN

Im Folgenden geht es um die Bedingungen, die die maximalen Stärkewerte der unterschiedlichen Ressourcen festlegen.

7.13.1. VERBUNDENE RESSOURCEN

Besteht eine direkte Schienenverbindung zwischen der Ressource und der Hauptstadt einer verbündeten Großmacht, einem Industriezentrum oder einem primären Versorgungszentrum, weist die Ressource –

sofern sie nicht beschädigt ist – je nach Typ folgende Stärke- und Versorgungswerte auf:

- 12 bei Großhauptstädten, Großstädten und Großfestungen
- 10 bei Städten, Häfen, Hauptstädten und Festungen
- 10 bei besetzten feindlichen Großhauptstädten und Großstädten
- 8 bei Ortschaften und allen anderen besetzten feindlichen Ressourcen
- 5 bei Siedlungen

7.13.2. NICHT VERBUNDENE RESSOURCEN

Ist die Ressource mit einem sekundären Versorgungszentrum verbunden, aber nicht mit der Hauptstadt einer verbündeten Großmacht, einem Industriezentrum oder einem primären Versorgungszentrum, beträgt ihre maximale Stärke 5.

7.13.3. EROBERTE, ABER NICHT VERBUNDENE RESSOURCEN

Der Besatzeffizienzmalus (der Umstand, dass feindliche Ressourcen unter Ihrer Besatzung weniger effizient funktionieren) wirkt unter folgenden Bedingungen nicht:

- Besetzte Hauptstädte und primäre oder sekundäre Versorgungszentren, die nicht per Schiene mit der Hauptstadt einer verbündeten Großmacht, einem Industriezentrum oder einem primären Versorgungszentrum verbunden sind, haben eine maximale Stärke von 5.
- Besetzte Industriezentren, die nicht mit der Hauptstadt einer verbündeten Großmacht, einem Industriezentrum oder einem primären Versorgungszentrum verbunden sind, haben eine maximale Stärke von 3.

7.14. REGELN FÜR DIE VERSORGUNGSVERBINDUNG

Alle Ressourcen, die per Schiene über verbündete Landfelder mit einer primären oder sekundären

Versorgungsquelle verbunden sind, haben den für ihren Ressourcentyp vorgesehenen maximalen Stärke- und Versorgungswert. Bei Ortschaften wäre das zum Beispiel 8, im Falle von Städten liegt der Wert bei 10.

Alle Ressourcen, die nur per Straße über verbündete Landfelder mit einer primären oder sekundären Versorgungsquelle verbunden sind, weisen eine maximale Stärke von 5 auf.

Alle Ressourcen, die nicht in die beiden genannten Verbindungskategorien fallen, gelten als abgeschnitten und weisen eine maximale Stärke von 3 auf. Häfen bilden eine Ausnahme zu dieser Regel, da ihre maximale Stärke in diesem Fall 5 beträgt.

7.15. BELAGERN VON RESSOURCEN

Für jede Ressource außer für Hauptstädte und Festungen gilt: Wenn sich 2 oder mehr feindliche Einheiten direkt neben einer Ressource befinden, wird die Stärke der Ressource pro Zug um 1 verringert, bis sie auf 0 fällt. Befinden sich keine feindlichen Einheiten mehr direkt neben der Ressource, steigt ihre Stärke um 1 pro Runde an – d.h. die Senkung der Stärke findet in jedem Zug der beiden Fraktionen statt, während die Erholung der Stärke nur einmal pro Runde stattfindet – und zwar während des Zuges der Fraktion, der die Ressource gehört.

Wie bereits erwähnt gilt diese Regel der Stärkeschwächung nicht für Hauptstädte und Festungen.

7.16. HAFENVERSORGUNG FÜR LANDEINHEITEN

Befindet sich eine feindliche Seeinheit direkt neben einem Hafen, kann der Hafen keine verbündete Landeinheit innerhalb seiner Versorgungsreichweite versorgen. Die Stärke des Hafens bleibt unangetastet – die einzige Auswirkung

der Gegenwart von feindlichen Seeinheiten besteht darin, dass der Hafen keine Landeinheiten versorgen kann. Wird die feindliche Seeinheit versenkt oder vertrieben, ist der Hafen wieder in der Lage, Landeinheiten zu versorgen.

7.17. ARTILLERIE OHNE VERSORGUNG

Artillerieeinheiten und Eisenbahngeschütze mit einem Versorgungswert von 0 können nicht mehr Geschosse haben als ihre minimale Geschossanzahl.

7.18. SCHADEN AN RESSOURCEN

Die Stärke von Ressourcen kann durch strategische Bombardierung, Luftangriffe, Seeblockaden, Küstenbombardierung, Partisanenaktivitäten und Raketenbeschuss beschädigt werden. Damit werden sowohl der Versorgungswert der beschädigten Ressource als auch die MPP-Einnahmen, die damit am Ende jeder Runde erzielt werden, gesenkt.

In den folgenden Runden wird die Stärke einer beschädigten Ressource pro Runde – das heißt pro Zug der Fraktion, der die Ressource gehört – automatisch um 1 Punkt erhöht, bis die maximale Stärke wieder erreicht wird. Damit werden die Reparaturarbeiten und der Neuaufbau von beschädigter Infrastruktur simuliert, ohne dass ein weiteres Mikromanagement durch Sie nötig wird.

7.19. MPP-WERTE VON RESSOURCEN

In den folgenden Tabellen werden die MPP-Werte aufgelistet, die in der Kampagne *1939 Sturm über Europa* den einzelnen Ressourcentypen zugewiesen sind. In anderen Kampagnen können diese Werte jedoch anders aussehen.

Kategorie 1: Vereinigtes Königreich, Frankreich, USA, Deutsches Reich, Italien sowie die folgenden Mittelstaaten: Belgien, Kanada, Tschechoslowakei, Dänemark, Britisches Weltreich, Niederlande, Schweiz und Vichy-Frankreich.

TEIL I GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



RESSOURCE	MPP-EINNAHMEN PRO STÄRKEPUNKT	MAX. STÄRKE	EINNAHMEN BEI MAX. STÄRKE
Hafen	0	10	0
Großhafen	0,5	12	6
Erdöl	3	10	30
Mine	2	10	20
Siedlung	0	5	0
Ortschaft	0,25	8	2
Befestigte Ortschaft	0,25	10	3
Stadt	1	10	10
Großstadt	1	12	12
Hauptstadt	2	10	20
Großhauptstadt	2	12	24
Festung	0	10	0
Großfestung	0	12	0

Kategorie 2: Diese Kategorie umfasst Polen, die UdSSR und alle Mittelstaaten, die nicht in Kategorie 1 fallen. Die Werte entsprechen denen der Kategorie 1 bis auf die folgenden:

Stadt	0,5	10	5
Großstadt	0,75	10	8
Hauptstadt	1	10	10
Großhauptstadt	1,25	12	12

Norwegen und Schweden fallen grundsätzlich in Kategorie 2, allerdings gewähren die Minen dieser beiden Länder 5 MPP pro Stärkepunkt.

Persien, Saudi-Arabien, Transjordanien und der Irak fallen ebenfalls in Kategorie 2, allerdings produzieren Ortschaften und befestigte Ortschaften dieser Länder keine MPP.

Hinweis: Bestimmte Konvoi- und Ressourcenereignisse ermöglichen es, die MPP-Einnahmen eines Landes über den Gesamtwert der Ressourcen hinaus zu erhöhen, die das Land direkt kontrolliert. Zum Beispiel hängen die Einnahmen des Vereinigten Königreichs nicht nur von der Ressourcenproduktion in dem Land ab, sondern auch von den Gütern, die es durch Konvois erhält. Überfallangriffe auf diese Konvois senken die

Einnahmen der Briten und schmälern damit auch ihre Fähigkeit, Krieg zu führen.

7.20. INDUSTRIEMODIFIKATOR

Ein weiterer Faktor bei der Berechnung der Gesamteinnahmen einer Großmacht durch ihre Ressourcen ist der Industriemodifikator der Großmacht. Dieser Modifikator repräsentiert das Verhältnis zwischen den tatsächlichen Einnahmen eines Landes und der theoretischen Produktionskapazität der Ressourcen.

Wenn Sie den Mauszeiger auf der kleinen Flagge einer verbündeten Großmacht links oben platzieren, wird ihr Industriemodifikator eingeblendet:



Ein Wert von 100% steht dabei für ein 1-zu-1-Verhältnis zwischen den tatsächlich eingenommenen MPP und der theoretischen Produktionskapazität. Ein Wert von 75% steht für ein 3-zu-4-Verhältnis, ein Wert von 125% für ein 5-zu-4-Verhältnis usw.

Dieser Industriemodifikator steigt mit jeder neuen Stufe in der Forschungskategorie *Industrietechnologie*. Weitere Details darüber finden Sie in Kapitel 8 über die Forschung.

Da Mittelstaaten keine eigene Forschung betreiben können und auch nicht von den Forschungserfolgen ihrer Großmächte im Bereich *Industrietechnologie* profitieren, weisen sie alle einen Standardindustriemodifikator von 100% auf.

Grundsätzlich können alle MPP, die am Ende einer Runde eingenommen werden, in der nächsten Runde verwendet werden. Die Produktionswerte aller durch ein Land kontrollierten Ressourcen werden zusammengezählt und mit dem Industriemodifikator multipliziert.

Da der Mobilisierungsgrad von neutralen Großmächten unter 100% liegt, fließt dieser Wert ebenfalls in die Rechnung mit ein. Die folgende Formel zeigt, wie die tatsächlichen MPP-Einnahmen letztendlich berechnet werden:

$$\text{MPP-Einnahmen} = \text{Gesamtwert der Ressourcen} * \text{Industriemodifikator} * \text{Mobilisierungsgrad}$$

Hinweis: Standardmäßig dauern in Kampagnen wie *1939 Sturm über Europa* Winterunden länger als Sommerunden. Der Effekt hiervon ist, dass im Winter weniger MPP eingenommen werden als im Sommer. Falls Sie dies nicht wünschen, können Sie die Option *Normiert* verwenden. Damit wird die Produktion über das Jahr gesehen ausgeglichen, wenn die Rundenlänge in der Kampagne jahreszeitenabhängig ist. Dies wird dadurch erreicht, dass die Produktion in Winterunden erhöht wird, während sie in Sommermonaten entsprechend niedriger ausfällt.

7.21. EINHEITENPRODUKTION

Im Allgemeinen kann ein Land Einheiten nur auf oder direkt neben solchen urbanen Ressourcen produzieren, die per Schiene mit ihrer Hauptstadt oder einem Industriezentrum verbunden sind. Zusätzlich sind die meisten Kampagnen so eingestellt, dass nur in der jeweiligen Heimat produziert werden kann.

Die folgende Tabelle listet die Standardproduktionskosten in MPP für jeden Einheitentyp (ohne Modifikation durch Upgrades) auf:

Befehlshaber	300 + (Befehlshaberwert * 5%)
Garnison	50
Brigade	30
Division	75
Korps	150
Armee	250
Mechanisiert	200
Spezialeinheiten	185
Pioniere	200
Fallschirmjäger	200
Kavalleriebrigade	40
Kavalleriedivision	80
Kavalleriekorps	160
Partisanen	75
Bunker	100
Luftabwehr	100
Raketenartillerie	200
Artillerie	100
Schwere Artillerie	200
Eisenbahngeschütz	200
Küstengeschütz	100
Raketen	200
Aufklärung	100
Panzerzüge	200
Panzerabwehr	200
Leichte Panzer	200
Panzer	250
Schwere Panzer	300
Luftschiffe	75
Jagdflugzeuge	250
Taktische Bomber	300
Mittlere Bomber	300
Strategische Bomber	350
Marinebomber	150
Großkampfschiffe	375
Schlachtschiffe	350
Schlachtkreuzer	275
Schwere Kreuzer	250
Leichte Kreuzer	225
Zerstörer	175
Geleitflugzeugträger	150
Flugzeugträger	350
U-Boote	200
Motortorpedoboote	100

TEIL I GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Hinweis: Partisanenkosten sind lediglich für die Berechnung von Verstärkungskosten relevant, weil dieser Einheitentyp nicht produziert bzw. gekauft werden kann. Zudem können sich die Kosten von manchen Einheiten von den Werten in dieser Tabelle leicht unterscheiden. So kann das Vereinigte Königreich zum Beispiel Schiffe günstiger produzieren als alle anderen Länder, was an den fortgeschrittenen und günstigeren Produktionstechnologien der Briten liegt (sogar im Vergleich zu den USA).

7.22. VERSTÄRKUNGSKOSTEN

Die Kosten von Verstärkungen für Einheiten, die Schaden genommen haben, basieren auf den aktuellen Kosten der jeweiligen Einheit. Die folgenden Formeln bestimmen die relativen Verstärkungskosten einer Einheit, die Schaden genommen hat:

- *Normale Verstärkungskosten* = $\text{Anzahl Stärkepunkte} \cdot (\text{Kosten der Einheit} / 10) / 2$
- *Eliteverstärkungskosten* = *Normale Verstärkungskosten* * 2

7.23. UPGRADEKOSTEN

Forschung ist von großer Bedeutung bei der Verbesserung der Kampfeffektivität Ihrer Einheiten.

Es gibt zwei Arten von Upgrades, die erforscht werden können: manuelle Upgrades und automatische Upgrades. Automatische Upgrades erhöhen die Kosten der Einheitenproduktion und -verstärkung nicht, manuelle Upgrades, die Sie einzelnen Einheiten hinzufügen, hingegen schon.

Die folgende Formel bestimmt die Kosten von Einheiten mit Upgrades:

$\text{Kosten der Einheit} = \text{Standardproduktionskosten} + (\% \text{-Anstieg} \cdot \text{Upgrade-Stufe})$

%-Anstieg steht hierbei für den prozentualen Preisanstieg für Einheiten aufgrund des jeweiligen Upgrades. Wenn eine Armee bspw. mit dem Upgrade *Infanteriewaffen* der Stufe 1 ausgestattet

wird, steigt ihr Preis um 10%, da dies der prozentuale Preisanstieg für diese Forschungskategorie ist.

Die Preisanstiege durch mehrere Upgrades sind kumulativ. Wenn Sie zum Beispiel eine Einheit mit den Upgrades *Weiterentwickeltes Flugzeug* und *Langstreckenflugzeug* jeweils der Stufe 3 ausstatten, steigt ihr Preis um insgesamt 45%, denn das erste Upgrade bewirkt einen Anstieg um 5% pro Stufe und das zweite um 10% pro Stufe. Das macht das Upgraden von Jagdflugzeugen und Lufteinheiten auf Flugzeugträgern so teuer. Weitere Details darüber finden Sie in Kapitel 8 über die Forschung.

7.24. ENTSCHEIDUNGSEREIGNISSE

Im Spiel werden Sie hin und wieder aufgefordert, strategische Entscheidungen zu fällen. Dabei handelt es sich um sog. Entscheidungsereignisse, die Sie mit *Ja* oder *Nein* beantworten müssen.

Der Text eines solchen Entscheidungsereignisses legt Ihnen die Details der jeweiligen Entscheidung dar, damit Sie den für Sie richtigen Entschluss fassen können. Überstürzen Sie aber nichts und überlegen Sie sich gut, wie Sie sich entscheiden – denn danach können Sie Ihre Entscheidung nicht mehr ändern.

Beispiele für Entscheidungsereignisse im Spiel wären:

- Für die UdSSR: Soll Stalin in Moskau bleiben und die Verteidigung der Stadt anführen oder nicht?
- Für das Deutsche Reich: Soll Vichy-Frankreich gegründet werden oder nicht?
- Für das Vereinigte Königreich: Sollen britische Stützpunkte gegen amerikanische Zerstörer eingetauscht werden oder nicht?

Wenn Sie rechts unten im Entscheidungsfenster auf den Button *Informationen* klicken, werden weitere Informationen angezeigt, die Ihnen bei der Entscheidungsfindung helfen könnten.

Sie können auch auf den Button *Karte anzeigen* klicken. Damit haben Sie die Möglichkeit, sich die Lage auf der aktuellen Karte anzuschauen und auch

die weiteren Spielbereiche wie die Produktionsliste oder das Forschungsfenster aufzurufen, um die Situation umfassender zu analysieren.

Haben Sie sich ausreichend informiert, kehren Sie mit einem Klick auf den Button in der linken unteren Ecke des Hauptbildschirms zum Entscheidungsfenster zurück. Das Spiel wird erst dann fortgesetzt, wenn Sie auf die Entscheidungsfrage mit *Ja* oder *Nein* geantwortet haben.

TIPP!

Sie finden eine Beschreibung aller Entscheidungsereignisse der Kampagne *1939 Sturm über Europa* im dazugehörigen Strategieleitfaden.

7.25. FAKTOREN MIT EINFLUSS AUF DIE KAMPFEFFektivITÄT

Werfen wir jetzt einen Blick auf die unterschiedlichen Faktoren, die sich auf die Kampfeffektivität von Einheiten auswirken.

7.25.1. ERFAHRUNG

Die Erfahrung einer Einheit hängt von ihrem Erfolg im Kampf ab – mit einem kleinen Bonus, wenn sie angreift und feindliche Einheiten ausschaltet.

In der Kampagne *1939 Sturm über Europa* können Einheiten maximal 3 Erfahrungspunkte sammeln. Grundsätzlich ist der Höchstwert für Erfahrung allerdings 5.

Wenn Sie eine Einheit, die Schaden genommen hat, verstärken, verliert sie einen kleinen Teil ihrer Erfahrung. Der Erfahrungsverlust berechnet sich nach dieser Formel:

$$\text{Erfahrungspunkteverlust} = (\text{Höhe der Verstärkung} * \text{Erfahrung}) / 10$$

Bei einem Befehlshaber hängt die Höhe der gewonnenen Erfahrung davon ab, wie gut die Einheiten unter seinem Kommando im Kampf abschneiden. Die Berechnungsformeln lauten:

Wenn Verluste des Verteidigers > Verluste des Angreifers

+0,1 (Befehlshaber des Angreifers)
-0,05 (Befehlshaber des Verteidigers)

Wenn Verluste des Verteidigers <= Verluste des Angreifers

+0,05 (Befehlshaber des Verteidigers)
-0,05 (Befehlshaber des Angreifers)

7.25.2. FAKTOREN MIT EINFLUSS AUF DIE VERSORGUNGSPUNKTE

Im Allgemeinen gilt: Einheiten erhalten Versorgung von verbündeten Versorgungsquellen, mit denen sie über verbündete Landfelder verbunden sind. Dabei sinkt der Versorgungswert mit steigender Entfernung zur Versorgungsquelle.

Die Verringerung der Versorgung mit steigender Entfernung liegt daran, dass die Bewegungskosten der verschiedenen Geländearten auch für die Versorgung gelten: 3 Punkte für Hochgebirge, 2 Punkte für Berge und Seen, 1 Punkt für alle anderen Geländearten. Über Meere, durch Vertiefungen oder durch neutrales bzw. feindliches Gebiet bleibt die Versorgungsverbindung für Landeinheiten nicht aufrecht. Der Versorgungswert eines Hexfelds entspricht der maximalen Versorgung, die es unter Berücksichtigung aller Quellen erhält. Dabei muss es sich nicht zwangsläufig um die nächste Versorgungsquelle handeln. Eine Ortschaft zum Beispiel, die 3 Felder entfernt ist, gewährt unter identischen Bedingungen weniger Versorgung als eine Großstadt, die 4 Felder entfernt ist.

7.25.3. STRAßEN UND VERSORGUNG

Befestigte Straßen heben die Auswirkungen von Geländearten und Wetterbedingungen auf die Versorgung auf. Und angesichts der Tatsache, dass sich Truppen auf Straßen schneller fortbewegen können, ist es normalerweise am besten, wenn Sie die meisten Ihrer Einheiten auf Straßen halten und diese nur verlassen, wenn Sie dadurch einen taktischen Vorteil erhalten.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND

DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND

ALLGEMEINE TIPPS



Unbefestigte Straßen bewirken dasselbe wie befestigte Straßen – mit der Ausnahme, dass sie beim Wetterzustand *Schlamm* die Verringerung der Aktionspunkte nicht verhindern.

Eine Spezialregel gibt es noch: Wenn eine Einheit nur noch 1 Aktionspunkt hat, werden Abzüge durch Wettereffekte ignoriert.

7.25.4. VERSORGUNG DURCH BEFEHLSHABER

Befehlshaber verfügen über einen berechneten Versorgungswert wie alle anderen Einheiten, aber darüber hinaus haben sie auch einen sog. *Versorgungsverteilungswert*, der angibt, wie viel Versorgung sie anderen verbündeten Einheiten in ihrer Nähe zur Verfügung stellen.

Dieser Versorgungsverteilungswert basiert auf dem aktuellen Versorgungswert des Befehlshabers. Die folgende Liste zeigt die möglichen Werte für Befehlshaber mit voller Stärke:

- *Versorgungsverteilungswert = 5, wenn der aktuelle Versorgungswert 0 beträgt*
- *Versorgungsverteilungswert = 8, wenn der aktuelle Versorgungswert zwischen 1 und 5 liegt*
- *Versorgungsverteilungswert = 10, wenn der aktuelle Versorgungswert 6 oder mehr beträgt*

Weist der Befehlshaber nicht seine maximale Stärke auf, wird sein Versorgungsverteilungswert entsprechend den nun folgenden Ausführungen reduziert.

7.25.5. VERSORGUNG DURCH BEFEHLSHABER MIT NIEDRIGER STÄRKE

Befehlshaber mit niedriger Stärke sind keine besonders wirkungsvollen Versorgungsquellen für Einheiten in ihrer Nähe, da ihre Effizienz verringert ist. Der Versorgungsverteilungswert eines Befehlshabers, der nicht über seine maximale Stärke verfügt, wird nach der folgenden Formel neu berechnet:

$$\text{Neuer Versorgungsverteilungswert} = \frac{\text{Alter Versorgungsverteilungswert} * \text{Stärke des Befehlshabers}}{10}$$

Bei einem Befehlshaber mit maximaler Stärke und einem Versorgungswert von 5 würde zum Beispiel Folgendes stehen:

Versorgung: 5 (8)

Die erste Zahl steht dabei für die Versorgung von 5, die der Befehlshaber selbst erhält, während der zweite Wert in Klammern seinem Versorgungsverteilungswert von 8 entspricht.

Wenn derselbe Befehlshaber allerdings nur Stärke 6 aufweisen würde, stünde stattdessen Folgendes in seinen Informationen:

Versorgung: 5 (5)

Denn wenn Sie den alten Versorgungsverteilungswert von 8 und die Stärke von 6 in die oben erwähnte Formel einsetzen (*Neuer Versorgungsverteilungswert = 8 * 6 / 10*), erhalten Sie als gerundetes Ergebnis 5.

Ein Befehlshaber mit niedriger Stärke kann nicht effizient Versorgung zur Verfügung stellen und sollte daher unbedingt verstärkt oder in Sicherheit gebracht werden. Weitere Details dazu finden Sie in den folgenden Abschnitten.

Allerdings kann der Versorgungsverteilungswert eines Befehlshabers nicht unter seinen minimalen Versorgungswert fallen. Und diesen Mindestwert können Sie durch Forschungserfolge im Bereich *Logistik* erhöhen.

7.25.6. BEFEHLSHABER OHNE VERSORGUNGSQUELLE

Wenn ein Befehlshaber keinen Zugang zu einer Versorgungsquelle hat, beruht sein minimaler Versorgungswert auf seiner Stärke:

BEFEHLSHABER-STÄRKE	MINIMALER VERSORGUNGSWERT
1-2	1
3-4	2
5-6	3
7-8	4
9-10	5

Hat der Befehlshaber Zugang zu einer Versorgungsquelle in Höhe von 1 bis 5, sieht sein minimaler Versorgungswert wie folgt aus:

BEFELSHABER-STÄRKE	MINIMALER VERSORGUNGSWERT
1	1
2-3	2
4	3
5	4
6	5
7-8	6
9	7
10	8

Wenn der Befehlshaber Zugang zu einer Versorgungsquelle in Höhe von 6 bis 10 hat, entspricht sein minimaler Versorgungswert seiner aktuellen Stärke.

7.25.7. VERSTÄRKEN VON BEFEHLSHABERN

Befehlshaber mit niedriger Stärke können nur nach und nach verstärkt werden. Von daher ist es empfehlenswert, einen Befehlshaber, der Schaden genommen hat, möglichst schnell zu verstärken oder – sollte er sich in großer Gefahr befinden – ihn in Sicherheit zu bringen.

7.25.8. ERHÖHEN DES MINIMALEN VERSORGUNGSWERTS VON BEFEHLSHABERN

Forschungserfolge im Bereich *Logistik* erhöhen den minimalen Versorgungswert von Befehlshabern. Auf Upgradestufe 1 beträgt der minimale Versorgungswert von Befehlshabern 1, und dieser Wert steigt mit jeder weiteren Upgradestufe um 1 an.

Wenn also *Logistik* auf Stufe 5 gebracht wurde, weist ein Befehlshaber der Stärke 1-4 einen minimalen Versorgungswert von 5 auf, selbst wenn er keinen Zugang zu einer Versorgungsquelle hat.

Es ist nicht von der Hand zu weisen, dass Sie erst auf höheren Stufen von der Forschungskategorie *Logistik* wirklich profitieren, aber genau das könnte irgendwann in einer kritischen Situation Ihre Rettung sein.

7.25.9. VERBINDEN VON BEFEHLSHABERN

Verbündete Befehlshaber können eine Kette bilden, um andere Befehlshaber über größere Distanzen

zu versorgen. Der normale Versorgungswert von Befehlshabern wird zuerst auf Basis von Ressourcen berechnet. Danach wird überprüft, ob ein Befehlshaber die Versorgung eines anderen Befehlshabers in seiner Nähe erhöhen kann. Dabei kommen dieselben Regeln zur Anwendung, nach denen auch die Versorgung von anderen Einheiten durch Befehlshaber erfolgt. Falls dem so ist, wird dem nächsten Befehlshaber in der Kette eine höhere Versorgung gewährt.

Damit kann dieser Befehlshaber dann wiederum Einheiten in seiner Nähe eine bessere Versorgung zur Verfügung stellen, was ihre Kampfeffektivität, Aktionspunkte und Verstärkbarkeit erhöht.

7.26. VERSORGUNG AUF SEE

Die Versorgung auf See läuft anders ab als die Versorgung von Land- und Lufteinheiten. Im Allgemeinen erhält eine Seeinheit in Versorgungsreichweite eines Hafens den maximalen Versorgungswert abzüglich der Entfernung zum Hafen – unabhängig von der Stärke des Hafens.

Wenn sich eine Seeinheit nicht mehr innerhalb der Versorgungsreichweite eines Hafens befindet, nimmt ihr Versorgungswert nicht ab, außer in folgenden Fällen:

- Die Seeinheit kreuzt.
- Die Seeinheit überfällt eine Konvoiroute.
- Die Seeinheit nimmt an einem Kampf teil – egal ob als Angreifer oder Verteidiger.

Eine Ausnahme hierzu bilden amphibische Transporter, deren Versorgungswert pro Runde, die sie auf See verbringen, um 1 Punkt abnimmt – ganz gleich, wie weit weg sie von einem Hafen sind. Für die Langstreckenausführung gilt das jedoch nicht, da diese sich in dieser Hinsicht wie eine gewöhnliche Seeinheit verhält.

TEIL I GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



7.27. VERSORGUNGS- UND AKTIONSPUNKTETABELLE

Diese Tabelle zeigt die Abzüge für die Aktionspunkte, die alle Einheitentypen erleiden, wenn ihr Versorgungswert niedrig ist:

VERSORGUNGSWERT DER EINHEIT	AKTIONSPUNKTE
6-10	Maximalwert der Einheit
1-4	Maximalwert der Einheit - 1
0	Maximalwert der Einheit - 2

7.28. VERSORGUNGS- UND VERSTÄRKUNGSTABELLE

Die Stärke von Einheiten kann nur im Kampf oder durch Ereignisse wie den Wintereinbruch, der die Achsenmächte in der UdSSR trifft, gesenkt werden. Seeeinheiten können darüber hinaus noch von Stürmen auf See beschädigt werden.

Die Stärke von Land- und Lufteinheiten kann durch Verstärkung wiederhergestellt werden, sofern die jeweilige Einheit einen ausreichend hohen Versorgungswert aufweist und ihre kontrollierende Großmacht über genügend MPP verfügt, um die Kosten zu bezahlen.

Seeeinheiten müssen sich in einem verbündeten Hafen befinden, um verstärkt werden zu können. Wie viele Stärkepunkte sie dabei wiederherstellen können, hängt vom Stärkewert des Hafens und nicht vom Versorgungswert der jeweiligen Seeinheit ab. Allerdings sind die Regeln analog zu denen für Land- und Lufteinheiten: In einem Hafen mit Stärke 5 zum Beispiel kann eine Seeinheit nur bis auf Stärke 8 verstärkt werden.

Wenn die Stärke einer Einheit bereits so hoch ist wie die erreichbare Stärke oder sogar höher, kann sie nicht verstärkt werden.

In der folgenden Tabelle können Sie die erreichbaren Stärkewerte bei Verstärkungen auf Basis der obigen Ausführungen sehen:

STÄRKE DER EINHEIT/ DES HAFENS	ERREICHBARE STÄRKE
0	Keine Verstärkung möglich
1	4
2	5
3	6
4	7
5	8
6-10	10+

Informationen über die Kosten von Verstärkungen und darüber, wie Sie Einheiten im Spiel verstärken, finden Sie in Kapitel 5 im Abschnitt *Verstärken von Einheiten*.

7.28.1. VERSTÄRKEN VON BEFEHLSHABERN MIT NIEDRIGER STÄRKE

Befehlshaber können höchstens bis zu ihrer regulären Maximalstärke von 10 verstärkt werden, denn Eliteverstärkungen sind bei ihnen nicht möglich. Dabei hängt es von der aktuellen Stärke eines Befehlshabers ab, wie weit er verstärkt werden kann. Die genauen Werte sehen Sie in dieser Tabelle:

STÄRKE DES BEFEHLSHABERS	KANN VERSTÄRKT WERDEN AUF
1	4
2	5
3	6
4	7
5	8
6-9	10

Von daher kann es durchaus mehrere Runden dauern, einen Befehlshaber mit niedriger Stärke wieder auf seine Maximalstärke zu bringen.

7.29. MORAL UND BEREITSCHAFT

Zu Beginn einer Partie starten alle Einheiten mit einem Moralwert, der ihrem berechneten Versorgungswert entspricht. Eine Einheit mit einem Versorgungswert von 9 zum Beispiel würde mit einer Moral von 90% anfangen.

Am Anfang jedes darauffolgenden Zuges wird die Moral der Einheiten auf Basis zweier Faktoren neu berechnet: der Versorgungswert der Einheit und ihre aktuelle Stärke im Vergleich zu ihrer potenziellen Maximalstärke.

Neu aufgestellte Einheiten weisen eine Moral von 50% auf. Dieser Wert wird am Ende des Zuges, in dem sie aufgestellt wurden, entsprechend den Moralregeln neu berechnet.

Die Berechnungsformel für den Moralwert ist so gewählt, dass die Moral mit der Zeit fällt, wenn die Einheit schlecht versorgt oder gar abgeschnitten wird. Dieser Umstand wirkt sich natürlich auch auf die Bereitschaft der Einheit aus. Wenn zum Beispiel eine deutsche Armee in die UdSSR vorstößt und danach von allen Versorgungsquellen abgeschnitten wird, werden ihre Moral und Bereitschaft sinken. Analog dazu steigt der Moralwert wieder, wenn sich die Versorgung einer Einheit verbessert.

Diese Änderungen treten sukzessive auf und werden mit dieser Formel berechnet:

$$\text{Neue Moral} = \text{Alte Moral} / 10 * 75\% + (\text{Stärke} - \text{Alte Moral} / 10 * 75\%) * (\text{Versorgung} / 10 * \text{Alte Moral} / 100)$$

Hinweis: Bei der Berechnung des tatsächlichen Moralwerts gibt es noch kleine Korrekturen für Stärkewerte über 10 sowie eine Obergrenze von 100 für den alten Moralwert.

Moralerhöhungen durch automatische Upgrades fließen ebenfalls in die Berechnung mit ein, allerdings so, dass sie konstant bleiben und sich nicht in jedem Zug akkumulieren. Denn sie sollen ja nur den eigentlichen Moralwert einer Einheit in ihrer aktuellen Situation erhöhen und nicht selbst für eine stetig wachsende Erhöhung sorgen.

Schließlich wird bei der Berechnung des Moralwerts noch darauf geachtet, ob die maximale Stärke einer Einheit unter 10 liegt, damit sie deswegen keine Benachteiligung erfährt.

Jede Einheit beginnt ihren Zug mit einer Mindestmoral von 10%, unabhängig davon, ob sie während des vorherigen Zuges unter 10% Moral

gefallen ist oder nicht. Alle neu aufgestellten Einheiten weisen einen Anfangsmoralwert von 50% auf.

7.29.1. MORALVERLUST AUFGRUND VON BEWEGUNG

Die folgenden Bewegungsaktionen sorgen für den jeweils angegebenen Moralverlust:

Gewaltmarsch	50-65%
Verlegung	15-25%
Einheitentausch	15-20%

7.29.2. MORALVERLUST DURCH ANGRIFFE

Viele Einheitentypen senken bei einem Angriff die Moral der Zieleinheit, selbst wenn sie keinen Schaden verursachen.

Die Höhe des Moralverlusts beim Verteidiger hängt von der Stärke der angreifenden Einheit ab. Eine Spezialeinheit mit Stärke 9 zum Beispiel würde 90% ihres maximalen Moralschadens von 20% bewirken – also für einen Moralverlust von 18% sorgen.

Alle Einheiten, die bei einem Angriff die Moral ihres Gegners senken, sind in dieser Tabelle aufgelistet:

ANGREIFENDER EINHEITENTYP	MAX. MORALVERLUST FÜR DEN VERTEIDIGER
Armee	10%
Mechanisiert/Stoßtrupp	10%
Spezialeinheiten	20%
Fallschirmjäger	20%
Partisanen	15%
Raketenartillerie	25%
Artillerie	10%
Schwere Artillerie	20%
Eisenbahngeschütz	5%
Küstengeschütz	5%
Raketen	5%
Panzerzüge	10%
Panzer	20%
Schwere Panzer	30%
Luftschiffe	5%
Jagdflugzeuge	5%
Taktische Bomber	15%

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Mittlere Bomber	30%
Strategische Bomber	10%
Großkampfschiffe	20%
Schlachtschiffe	20%
Schlachtkreuzer	10%
Schwere Kreuzer	10%
Geleitflugzeugträger	5%
Flugzeugträger	5%
U-Boote	30%
Amphibische Transporter	10%
Amphibische Transporter (Langstrecke)	10%

7.29.3. MORALBONI UND -MALI

Es gibt noch zwei weitere Moraleffekte im Spiel. Wenn ein Land kapituliert, erhalten alle Einheiten des erobernden Landes und aller vollständig aktiven Großmächte derselben Fraktion einen Moralbonus. Gleichzeitig erleiden alle Einheiten der vollständig aktiven feindlichen Großmächte einen Moralabzug. Die Werte für diese Änderungen betragen jeweils 20-30% für Land- und Lufteinheiten sowie 5-15% für Seeinheiten.

Wird ein Land befreit, erhalten das befreiende Land und alle vollständig aktiven Großmächte derselben Fraktion einen Moralbonus von 10-20% für Land- und Lufteinheiten sowie von 5-15% für Seeinheiten.

Moralboni sind auf Einheiten beschränkt, deren Moralwert unter 125% liegt, während Moralmal nur Einheiten treffen können, deren Moralwert mehr als 50% beträgt.

Mit diesen Effekten sollen die schwierig in Zahlen zu fassenden Moralverbesserungen und -verschlechterungen simuliert werden, die Siege und Niederlagen in einem Krieg für die beteiligten Fraktionen mit sich bringen können. Sie wirken sich lediglich auf die Kampfeffektivität der Einheiten aus und dauern im Allgemeinen nur wenige Runden an.

7.29.4. BEREITSCHAFT EINER EINHEIT UND IHRE AUSWIRKUNG AUF DEN KAMPF

Die Stärke, die Versorgung und die Moral einer Einheit bestimmen zusammen die allgemeine

Kampfbereitschaft einer Einheit und dieser Bereitschaftswert ist ausschlaggebend für die Kampfeffektivität der Einheit.

Die Bereitschaft für **Land- und Lufteinheiten** wird mit einer dieser beiden Formeln berechnet:

Wenn die Einheit unter dem Kommando eines Befehlshabers steht:

$$\text{Bereitschaft} = (((\text{Stärke der Einheit} + \text{Befehlshaberwert}) / 2 + \text{Moral der Einheit} / 10 + \text{Erfahrung des Befehlshabers}) / 2) * 10$$

Wenn die Einheit nicht unter dem Kommando eines Befehlshabers steht:

$$\text{Bereitschaft} = ((\text{Stärke der Einheit} / 2 + \text{Moral der Einheit} / 10) / 2) * 10$$

Da **Seeinheiten** niemals unter dem Kommando eines Befehlshabers stehen können, gilt für sie stets eine eigene Formel:

$$\text{Bereitschaft} = (\text{Stärke der Einheit} + (\text{Moral der Einheit} / 10)) / 2 * 10$$

Die Bedeutung von Befehlshabern

Der Befehlshaberwert ist proportional zur Stärke des Befehlshabers. Das heißt, dass ein Befehlshaber mit halber Stärke auch nur die Hälfte seines Potenzials im Hinblick auf die Einheiten unter seinem Kommando ausschöpft.

Da sich dieser Umstand so entscheidend auf die Bereitschaft von Land- und Lufteinheiten auswirkt, ist es absolut empfehlenswert, diejenigen Befehlshaber zu kaufen, die zwar teurer sind, aber dafür höhere Befehlshaberwerte vorzuweisen haben (natürlich nur, falls Sie die nötigen finanziellen Mittel aufbringen können).

Darüber hinaus sollten Sie sich merken, dass ein Befehlshaber die Erfahrung, die er beim Kommandieren im Kampf gewinnt, in Form von Moralboni an alle Einheiten unter seinem Befehl weitergibt.

Die Bedeutung der nationalen Moral

Großmächte mit reduzierter nationaler Moral erleiden einen kleinen Abzug auf die Moral ihrer Einheiten, während sich eine Großmacht mit einer

nationalen Moral von mehr als 110% über einen kleinen Moralbonus freuen kann.

- Ist die nationale Moral kleiner als 40%, wird die Einheitenmoral mit 0,85 multipliziert.
- Ist die nationale Moral kleiner als 75%, wird die Einheitenmoral mit 0,90 multipliziert.
- Ist die nationale Moral kleiner als 95%, wird die Einheitenmoral mit 0,95 multipliziert.
- Ist die nationale Moral größer als 110%, wird die Einheitenmoral mit 1,10 multipliziert.

7.29.5. DIE AUSWIRKUNGEN VON VERSCHANZUNG AUF DEN KAMPF

Verschanzung gewährt angegriffenen Einheiten die Möglichkeit, Kampfverluste zu vermeiden.

Aus dem Grund sollten Sie Einheiten mit einem hohen Verschanzungswert nicht angreifen, wenn es andere Einheiten in der Nähe gibt, deren Neutralisierung ebenfalls nützlich für Ihre Pläne wäre.

Wenn Sie zum Beispiel in der UdSSR vorrücken, kann es durchaus vorkommen, dass es sinnvoller ist, verschanzte Einheiten links liegen zu lassen. Stattdessen würden Sie sich darauf konzentrieren, diese Einheiten von ihren Versorgungsquellen abzuschneiden und sie so zum Rückzug zu zwingen oder dann anzugreifen, wenn ihr Versorgungswert gesunken ist.

Der Verschanzungswert wird mit 10 multipliziert und der resultierende Wert stellt die Wahrscheinlichkeit in Prozent dar, mit der eine Einheit im Kampf einen Stärkeverlust vermeidet. Eine Einheit mit einem Verschanzungswert von 4 zum Beispiel hat eine Chance von 40%, einen Stärkeverlust im Kampf zu vermeiden.

Gelingt es einer angegriffenen Einheit, einen Stärkeverlust zu vermeiden, erleidet sie stattdessen einen Verlust von 10% ihres Moralwerts pro vermiedenem Schadenspunkt. Wenn die Einheit bspw. 2 Stärkepunkte verloren hätte, würde sie stattdessen 20% ihrer Moral einbüßen.

Verschanzung ist zum Vermeiden von Schaden zwar sehr nützlich, aber an mehreren

Moralverlusten hintereinander könnte die Einheit noch für einige Runden zu knabbern haben. Denn der Moralwert wird zu Beginn jedes Zuges auf Basis des vorherigen Wertes (also nach Abzug der verlorenen Moral) neu berechnet. Demnach kann eine Einheit, die Stärkeverluste vermeidet, die Angriffe überleben, aber ein starker Moralverlust ohne eine entsprechende Entlastung kann dafür dann in den darauffolgenden Runden das Aus für die Einheit bedeuten.

7.29.6. ERHÖHUNG DES VERSCHANZUNGSWERTS

Der Verschanzungswert einer Land- oder Lufteinheit erhöht sich automatisch um 1 Punkt pro Runde (d.h. immer dann, wenn die kontrollierende Fraktion zum Zug kommt), wenn sich die Einheit nicht bewegt und auf ihrem aktuellen Hexfeld verbleibt. Diese Erhöhung geht so lange weiter, bis der Maximalwert, der von der Geländeart abhängt, erreicht wird.

Wenn sich eine Einheit auf ein Feld mit einer verbündeten Festung oder Befestigung bewegt oder ihre Runde auf einem solchen Feld beginnt, wird ihr Verschanzungswert automatisch auf die Hälfte des Maximalwerts gesetzt, den die Festung bzw. die Befestigung vorgibt.

Verschanzen können sich Land- und Lufteinheiten aller Großmächte und auch aller vollständig mobilisierten Mittelstaaten. Seeeinheiten sind nicht in der Lage, sich zu verschanzen.

Bei Einheiten von neutralen Mittelstaaten erhöht sich der Verschanzungswert im Spiel nicht. Allerdings kann bei solchen Einheiten bei der Erstellung der Kampagne ein bestimmter Verschanzungswert zugewiesen werden, sodass sie mit diesen Werten in den Krieg eintreten.

Wenn sich eine Einheit von ihrem aktuellen Hexfeld wegbewegt, verliert sie ihren Verschanzungswert wieder. Wenn Sie also eher ein defensives Vorgehen bevorzugen, sollten Sie Ihre Einheiten einige Runden vor einem erwarteten feindlichen Angriff positionieren, damit sie ihre Verschanzungswerte aufbauen können.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND

ALLGEMEINE TIPPS



Der Verschanzungswert einer verteidigenden Einheit kann nur durch einen direkten Angriff verringert werden. Die folgende Tabelle listet auf, ob und wie stark welcher Einheitentyp den feindlichen Verschanzungswert senken kann:

ANGREIFENDER EINHEITENTYP	VERRINGERUNG DER VERSCHANZUNG PRO ANGRIFF
Garnison, Brigade, Raketen, Eisenbahngeschütze, alle Kavalleriearten	0
Alle anderen Infanteriearten inkl. Partisanen	1
Alle Artilleriearten außer Eisenbahngeschützen	1
Aufklärung, Panzerzüge, Panzerabwehr	0
Leichte Panzer	0
Mechanisiert, Schwere Panzer	1
Luftschiffe, Jagdflugzeuge, Strategische Bomber	0
Taktische Bomber, Mittlere Bomber	1
Alle Seeeinheiten inkl. (Geleit-)Flugzeugträgern	0
Amphibische Transporter inkl. Langstreckenausführung	1

7.29.7. VERLUSTE IM KAMPF

Der Hauptzweck von Kämpfen besteht darin, die Stärke der feindlichen Einheiten zu senken. Die folgenden Formeln zeigen, wie die jeweiligen Verluste berechnet werden.

Zuerst wird auf Basis der Bereitschaft einer Einheit ein Kampfmultiplikator berechnet, der die Angriffs- oder Verteidigungsfähigkeiten einer Einheit widerspiegelt. Die Berechnung geht wie folgt:

$$\text{Kampfmultiplikator} = \text{Bereitschaft} / 100$$

Die Formeln, mit denen die Stärkeverluste einer Einheit berechnet werden, sehen folgendermaßen aus:

$$\text{Verluste des Angreifers} = \text{Kampfmultiplikator des Verteidigers} * (\text{Verteidigungswert} + \text{Erfahrung des Verteidigers} / 3) - \text{Kampfmultiplikator des Angreifers} * \text{Erfahrung des Angreifers} / 3$$

$$\text{Verluste des Verteidigers} = \text{Kampfmultiplikator des Angreifers} * (\text{Angriffswert} + \text{Erfahrung des Angreifers} / 3) - (\text{Kampfmultiplikator des Verteidigers} * (\text{Erfahrung des Verteidigers} / 3 + \text{Verschanzung des Verteidigers} + \text{Verteidigungsboni}))$$

Hinweis: Die Angriffs- und Verteidigungswerte werden je nach den beteiligten Einheiten ausgewählt. Wenn Einheiten unterschiedlicher Typen gegeneinander kämpfen, werden die entsprechenden Werte dafür genommen.

Greift z.B. eine Einheit des Typs *Hart* eine Einheit des Typs *Weich* an, so fließt der Angriffswert des Angreifers gegen den Zieltyp *Weich* in die Berechnung der Verluste des Verteidigers mit ein. Zugleich bestimmt der Verteidigungswert des Verteidigers gegen den Zieltyp *Hart*, wie hoch die Verluste des Angreifers ausfallen.

Verteidigungsboni hängen von der Gelände- und Ressourcenart ab, auf der sich die verteidigende Einheit befindet. Wälder, Berge, Städte und Festungen gewähren die höchsten Boni.

Bei den Kampfberechnungen werden auch die Upgradestufen der Einheiten bewertet, damit am Ende möglichst nur die Kampfwerte entscheidend sind. Wenn etwa zwei Panzer mit Upgradestufe 2 gegeneinander kämpfen, kommt es damit durchschnittlich zu denselben Verlusten wie beim Kampf zweier Panzer der Upgradestufe 0.

Die Berechnung der tatsächlichen Verluste ist relativ komplex und basiert auf folgenden Aspekten:

- Einheitentyp
- Erfahrung
- Versorgung
- Stärke
- Einheitenmoral
- Befehlshaberwert
- Befehlshabererfahrung
- Verschanzungswert
- Verteidigungsboni durch Gelände/Ressource

In manchen Fällen gibt es zusätzliche Faktoren bei der Berechnung der Kampfverluste, sodass die

oben genannten Formeln angepasst werden, um die folgenden Aspekte mit einfließen zu lassen:

- Befehlshaber und Transporter können nicht angreifen.
- Land- und Lufteinheiten können sich nicht gegen Küstenbombardierungen verteidigen.
- Lufteinheiten erleiden beim Angriff auf U-Boote keine Verluste.
- Die Angriffswerte von Landeinheiten werden halbiert, wenn sie von Gelände mit negativem Verteidigungsbonus aus angreifen.
- Land- und Lufteinheiten sowie Ressourcen können sich nicht gegen Raketenangriffe verteidigen.
- Nur Städte, Häfen, Festungen und Befestigungen können sich gegen Küstenbombardierungen verteidigen. Bei allen anderen Ressourcen erleiden die angreifenden Seeeinheiten keinen Verlust.
- Verschanzte Einheiten können Stärkeverluste im Kampf vermeiden, büßen dafür aber an Moral ein.
- Bei Angriffen gegen Transporter sind die Angriffswerte um 50% erhöht.
- Wettereffekte können die Angriffswerte senken, allerdings bleibt der 50%-Bonus für Angriffe gegen Transporter davon unberührt.
- Bei der Berechnung der Bereitschaft für Transporter wird die zusätzliche Stärke durch Eliteverstärkungen ignoriert.

7.29.8. VARIABLE KAMPFERGEBNISSE

Neben den oben beschriebenen Faktoren gibt es auch noch die Möglichkeit, dass das tatsächliche Kampfergebnis um +/- 1 Punkt vom berechneten Wert abweicht. Das sorgt für eine gewisse Unberechenbarkeit von Kämpfen. Die mögliche Abweichung ist einerseits groß genug, um reproduzierbar für Abwechslung in den Partien zu sorgen, andererseits jedoch nicht so groß, dass dabei extreme Resultate zustande kommen würden.

Sie müssen sich die ganzen Formeln natürlich nicht merken, aber es kann durchaus nützlich sein, ein Verständnis für die unterschiedlichen

Faktoren zu entwickeln, die in die Berechnungen mit einfließen. Mit diesem Verständnis für das Spiel und die Berechnungen unterhalb der Oberfläche versetzen Sie sich in die Lage, die richtigen Entscheidungen in *Strategic Command WWII: War in Europe* zu fällen.

Die Kampfprognose, die über der angegriffenen Einheit sowie im unteren Informationsfeld vor einem Kampf angezeigt wird, wartet mit ziemlich genauen Schätzungen auf, wenn der Nebel des Krieges ausgeschaltet ist (von der erwähnten möglichen Abweichung in Höhe von +/- 1 abgesehen).

Ist der Nebel des Krieges allerdings aktiviert, werden einige unbekannte feindliche Faktoren wie etwa die Befehlshaberwerte und Moralboni bei der Berechnung der Kampfprognose ignoriert. Aus diesem Grund können erfahrenere Spieler etwas abweichende Werte erwarten.

7.30. VERSORGUNGSWERTE

7.30.1. LAND- UND LUFTEINHEITEN

VERBUNDEN MIT DER HAUPTSTADT EINER VERBÜNDETEN GROSSMACHT, EINEM INDUSTRIEZENTRUM ODER EINEM PRIMÄREN VERSORGUNGSZENTRUM

Position der Einheit	Versorgungswert der Einheit
≤ 10 Aktionspunkte bis zu einem Befehlshaber	Versorgungsverteilungswert des Befehlshabers abzüglich der kürzesten Entfernung
≤ 10 Aktionspunkte bis zu einer verbündeten/ besetzten Ressource (12, wenn Großstadt oder Hafen)	Stärke der Ressource abzüglich der kürzesten Entfernung
> 10 Aktionspunkte bis zu einem Befehlshaber	0
> 10 Aktionspunkte bis zu einer verbündeten/ besetzten Ressource (12, wenn Großstadt oder Hafen)	0

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



ABGESCHNITTEN VON EINER VERBÜNDETEN GROSSMACHT	
Position der Einheit	Versorgungswert der Einheit
Abgeschnitten von Befehlshabern, aber verbunden mit einer verbündeten/besetzten Ressource	Stärke der Ressource abzüglich der kürzesten Entfernung
Abgeschnitten von allen zulässigen Städten/Häfen, aber nicht von einem verbündeten Befehlshaber	Versorgungsverteilungswert des Befehlshabers abzüglich der kürzesten Entfernung
Abgeschnitten von allen Befehlshabern und zulässigen Ressourcen	0 (3 bei Partisanen)

Hinweis: Wenn eine Einheit sowohl von einem Befehlshaber als auch von einer verbündeten/besetzten Ressource versorgt werden kann, wird der höchste der möglichen Versorgungswerte für die Einheit genommen.

7.30.2. SEEEINHEITEN

IN VERSORGUNGSREICHWEITE EINES VERBÜNDETEN/BESETZTEN HAFENS	
Position der Einheit	Versorgungswert der Einheit
≤ [Hafenstärke] Aktionspunkte bis zu einem zulässigen Hafen	10 abzüglich der kürzesten Entfernung (12, wenn Großhafen)
> [Hafenstärke] Aktionspunkte bis zu einem zulässigen Hafen	0

8. EINHEITENTYPEN

8.1. LANDEINHEITEN

Wer seine Landeinheiten am effektivsten einsetzt, hat schon den ersten Schritt zum Sieg gemacht, denn mit Truppen an Land werden feindliche Gebiete und Ressourcen erobert.

Von daher ist es wichtig, ihre Eigenschaften zu kennen. In diesem Kapitel werden Ihnen die unterschiedlichen Landeinheiten im Spiel ausführlich vorgestellt.

8.1.1. ZIELTYPEN

Jede Landeinheit entspricht einem der folgenden Zieltypen:

- *Weich* – Unterstützungseinheiten wie Befehlshaber und Garnisonen
- *Hart* – Frontinfanterieeinheiten, wie Korps und Armeen
- *Artillerie* – Raketen-, Feld und schwere Artillerie
- *Strategische Artillerie* – Eisenbahn- und Küstengeschütze

- *Rakete* – Raketeneinheiten
- *Leicht gepanzert* – z.B. Aufklärungseinheiten, Panzerzüge, leichte Panzer
- *Panzer* – Panzer und schwere Panzer
- *Luftabwehr* – Luftabwehreinheiten

8.1.2. STANDARDMAXIMALSTÄRKE

Im Folgenden bezieht sich die *Standardmaximalstärke* auf die maximale potenzielle Stärke, außer die Einheit hat ausreichend Erfahrung, um Eliteverstärkung zu erhalten. Alle Einheiten, die im Folgenden beschrieben werden, haben eine Standardmaximalstärke von 10, sofern nichts anderes angegeben ist.

8.1.3. BEFEHLSHABER

Ein Befehlshaber ist eine strategische Einheit, die anderen, ihr unterstellten Einheiten mit ihrer Führungskraft und logistischen Unterstützung hilft. In der Realität konnte eine solche Einheit

tausende Personen beschäftigen, die größtenteils administrative Rollen übernahmen und den Soldaten an der Front wichtige Unterstützung leisteten.

Obwohl Befehlshaber administrative Einheiten sind und nicht angreifen können, stellen sie den Einheiten in ihrer Nähe Versorgung zur Verfügung – selbst jenen, die nicht unter ihrem Kommando stehen.

Im Allgemeinen können einem Befehlshaber bis zu 5 Land- und Lufteinheiten unterstehen, die sich in einem Radius von 5 Hexfeldern um ihn herum befinden.

Den meisten Ländern stehen historische Befehlshaber zur Verfügung, die alle ihren eigenen festgelegten Befehlshaberwert aufweisen. Je höher dieser Wert ist, desto besser kämpfen die Einheiten unter dem Kommando des entsprechenden Befehlshabers. Im Spiel liegt das daran, dass ein höherer Befehlshaberwert zu einer höheren Bereitschaft der befehligten Einheiten führt.

Beispiele für Befehlshaberwerte:

- von Manstein: 8
- Schukow: 8
- Montgomery: 7
- Gamelin: 4

Ein Befehlshaber erhöht nicht nur die Bereitschaft der Einheiten unter seinem Kommando, sondern er gewährt auch einen Moralbonus im Kampf.

Dieser Bonus steigt mit der Zeit an, wenn sich die befehligten Einheiten gut im Kampf schlagen. Denn je besser die Einheiten unter dem Kommando eines Befehlshabers im Kampf abschneiden, desto mehr Erfahrung gewinnt der Befehlshaber. Das wiederum erhöht den Moralbonus, den er seinen Einheiten im Kampf gewährt. Erfolg gebiert von daher Erfolg!

Allerdings ist auch der umgekehrte Fall möglich: Wenn Einheiten unter dem Kommando eines Befehlshabers schlecht im Kampf abschneiden, verliert der Befehlshaber an Erfahrung, was sich wiederum negativ auf den Moralbonus auswirkt, den er seinen Einheiten gewährt.

8.1.4. GARNISON

Eine Garnisonseinheit ist ein sehr kleiner Trupp, der verhindern kann, dass eine feindliche Einheit eine Ressource einfach ohne Gegenwehr besetzen kann. Allerdings ist es nicht sehr wahrscheinlich, dass Garnisonseinheiten schweren Angriffen widerstehen können. Sie haben eine Standardmaximalstärke von 5.

8.1.5. BRIGADE

Eine Brigade besteht für gewöhnlich aus 3 bis 4 Bataillonen und setzt sich aus höchstens 5.000 Mann zusammen. In der Kampagne *1939 Sturm über Europa* kommen Brigaden jedoch nicht vor. Sie können allerdings in anderen Kampagnen verwendet werden, wenn das gewünscht wird. Eine Brigade hat eine Standardmaximalstärke von 8.

8.1.6. DIVISION

Eine Division ist die kleinste organisierte Infanterieeinheit, die bei Feldoperationen selbstversorgend agieren kann. Sie besteht aus 2 bis 3 Infanteriebrigaden mit 10.000 bis 20.000 Soldaten und Unterstützung durch schwere Waffen. Eine Division ist schwächer als ein Korps oder eine Armee.

8.1.7. KORPS

Das Standardkorps im Zweiten Weltkrieg war im Allgemeinen 40.000 bis 60.000 Mann stark. Ein Korps ist die kleinste Einheit, die in der Kampagne *1939 Sturm über Europa* wirklich nützlich sein kann. Korps sind günstiger als Armeen, aber dafür auch anfälliger.

8.1.8. ARMEE

Eine Armee repräsentiert eine große Formation aus zahlreichen Divisionen und Unterstützungseinheiten. Armeen verfügen über deutlich mehr Feuerkraft als Korps und sind damit sowohl im Angriff als auch bei der Verteidigung von größerem Nutzen. Allerdings sind sie auch viel teurer als Korps.

**TEIL 1
GAMEPLAY**

- EINFÜHRUNG
- ERSTE SCHRITTE
- DAS BENUTZERINTERFACE
- TUTORIAL
- GRUNDLAGEN-LEITFADEN
- BEWEGUNG UND KAMPF
- FORTGESCHRITTENE SPIELKONZEPTE
- EINHEITENTYPEN
- FORSCHUNG
- POLITIK UND DIPLOMATIE

**TEIL 2
ERSTELLEN
EIGENER
KAMPAGNEN**

- EINLEITUNG
- OBERE MENÜLEISTE
- SKRIPTE, DIE KI UND ALLGEMEINE TIPPS



8.1.9. MECHANISIERT

Mechanisierte Einheiten sind mobile Formationen (für gewöhnlich von Korpsstärke), die in der Lage sind, nach Kampffolgen weiter zuzusetzen oder schnell zu reagieren, um eine Lücke in der Frontlinie zu schließen. Sie sind anfällig gegenüber Infanterieangriffen in urbanen Gebieten und sollten daher am besten nicht bei der Verteidigung von Ortschaften und Städten eingesetzt werden.

8.1.10. SPEZIALEINHEITEN

Spezialeinheiten sind offensive Eliteinfanteristen, die so wichtige historische Einheiten wie die britischen Royal Marines oder die US Rangers repräsentieren.

Spezialeinheiten haben die einzigartige Fähigkeit, von jedem Küstenfeld aus an Bord von amphibischen Transportern gehen zu können. Dadurch sind sie sehr nützlich bei Überfallangriffen, weil sie sich einfach übers Meer zurückziehen können, wenn bei der Landung kein Hafen erobert werden kann.

8.1.11. PIONIERE

Bei diesen Einheiten handelt es sich grundsätzlich um Konstruktionspioniere, da Kampfpioniere bereits in anderen Kampfeinheiten im Spiel enthalten sind.

Pioniere können Befestigungen errichten, um die Verteidigung gegen feindliche Bodenangriffe und amphibische Operationen zu verstärken. Befestigungen sind zwar nicht so widerstandsfähig wie Festungen der Maginot-Linie zum Beispiel, aber sie können sehr hilfreich als Defensivstellung sein, die der Gegner nur sehr schwer einnehmen kann, wenn sie gut verteidigt werden.

Der Bau von Befestigungen wird ausführlich in Kapitel 6, *Fortgeschrittene Spielkonzepte*, behandelt.

8.1.12. FALLSCHIRMJÄGER

Fallschirmjäger können hinter den feindlichen Linien abgeworfen werden. Ihr Haupteinsatzzweck besteht darin, bei Großoffensiven die feindlichen

Reihen zu stören, Versorgungslinien zu kappen oder wichtige Ressourcen einzunehmen.

Weitere Details zu diesem Thema finden Sie in Kapitel 5 im Abschnitt *Abwurf von Fallschirmjägern*.

8.1.13. KAVALLERIEBRIGADE

Kavalleriebrigaden bilden das Rückgrat der polnischen mobilen Truppen im Jahre 1939. Ihnen fehlen zwar die Mannstärke und die Durchschlagskraft, um schwere Angriffe durchzuführen, aber sie können feindliche Vorstöße aufhalten und sind mobiler als ihre Infanteriependants.

Die Standardmaximalstärke von Kavalleriebrigaden beträgt 8.

8.1.14. KAVALLERIEDIVISION

Kavalleriedivisionen sind größer und stärker als Kavalleriebrigaden, aber dennoch passen sie nicht mehr zur modernen Kriegsführung.

8.1.15. KAVALLERIEKORPS

Große Kavallerieformationen waren 1939 bereits größtenteils überholt, aber das hielt die Sowjets nicht davon ab, Kavalleriekorps an der Ostfront einzusetzen. Diese Korps sind zwar alles andere als moderne Kampfeinheiten, aber ihre Mobilität versetzt sie zumindest in die Lage, nach Kampffolgen weiter zuzusetzen oder schnell zu reagieren, um eine Lücke zu schließen, während stärkere Truppen an die Front gebracht werden.

8.1.16. PARTISANEN

Widerstand durch Partisanen in ganz Europa – vor allem aber auf dem Balkan, in Polen und in der UdSSR – verwickelte viele Einheiten der Achsenmächte in lokale Kämpfe und hielt sie davon ab, an den Hauptfronten aktiv zu werden.

Kleinere Partisanenaktivitäten sorgen lediglich für Schäden an Ressourcen, ohne dass tatsächlich Einheiten auf der Karte erscheinen.

Bei entsprechend größeren Aktivitäten werden jedoch Partisaneneinheiten auf der Karte aufgestellt. Diese können Ressourcen einnehmen und

Versorgungslinien kappen, was die entsprechende Besatzungsmacht vor große Probleme stellen kann.

Partisanen haben eine Standardmaximalstärke von 8 und einen minimalen Versorgungswert von 3. Sie können nur innerhalb ihres Heimatlandes aktiv werden.

In den meisten Fällen können Sie Partisanenaktivitäten unterdrücken, indem Sie Einheiten an oder direkt neben den Hexfeldern positionieren, auf denen Partisanen auftauchen könnten. Diese Felder können Sie mit der Taste *P* anzeigen lassen.

8.1.17. BUNKER

Bunker sind statische Verteidigungsstellungen, die schwächer als Festungen sind und eine Standardmaximalstärke von 5 aufweisen. In der Kampagne *1939 Sturm über Europa* kommen Bunker jedoch nicht vor. Sie können allerdings in anderen Kampagnen verwendet werden, wenn das gewünscht wird.

8.1.18. LUFTABWEHR

Da strategische Bomber im Zweiten Weltkrieg eine entscheidende Rolle spielten und ganze Landstriche in Schutt und Asche legen konnten, haben diese Einheiten, die mehrere Luftabwehrbatterien umfassen, bei der Verteidigung von wichtigen Ressourcen eine große Bedeutung.

8.1.19. RAKETENARTILLERIE

Nur das Deutsche Reich und die UdSSR können Raketenartillerieeinheiten aufstellen, denn es handelt sich dabei um mehrere Batterien von Nebelwerfern oder Katjuschas. Sie funktionieren grundsätzlich wie die übrigen Artillerieeinheiten und können vor allem beim Schwächen von feindlichen Einheiten unmittelbar vor dem Start einer Offensive ihre Stärken ausspielen.

8.1.20. ARTILLERIE UND SCHWERE ARTILLERIE

Artillerieeinheiten repräsentieren mehrere Artilleriestellungen, die an Schlüsselpositionen

aufgestellt werden, um entweder die Verteidigung zu stärken oder einen Angriff zu unterstützen. Artillerieeinheiten können vor allem beim Senken der feindlichen Verschanzungswerte und bei der Demoralisierung des Gegners glänzen.

Sie verfügen auch über die Fähigkeit, automatisch Defensivfeuer zu leisten, wenn verbündete Einheiten in ihrer Reichweite angegriffen werden (sofern sie noch über Geschosse verfügen).

Artillerieeinheiten können zudem blind feuern und dabei auch verdeckten feindlichen Einheiten Schaden zufügen. Allerdings werden damit keine verdeckten feindlichen Einheiten aufgedeckt.

In der Kampagne *1939 Sturm über Europa* können Sie keine Artillerie und nur eine geringe Anzahl von schweren Artillerieeinheiten aufstellen.

8.1.21. EISENBAHNGESCHÜTZE

Eisenbahngeschütze sind vor allem beim Bombardieren von feindlichen Ressourcen hilfreich. Sie können nur angreifen, wenn sie sich in der aktuellen Runde noch nicht bewegt haben, und ihr Bewegungsradius ist naturgemäß auf (verbündete) Schienenfelder beschränkt. Genauso wie Artillerieeinheiten können sie Geschosse anhäufen, aber sie leisten kein Defensivfeuer bei Angriffen auf verbündete Einheiten.

8.1.22. KÜSTENGESCHÜTZE

Küstengeschütze sind statische Verteidigungseinheiten, die feindliche Truppen bombardieren und genauso wie Artillerieeinheiten in der Lage sind, Geschosse anzuhäufen. Sie feuern automatisch auf amphibische Transporter, die auf einem benachbarten Hexfeld zum Stehen kommen, selbst wenn das nur zum Ausladen geschehen sollte. Aus diesem Grund müssen sie vor einer amphibischen Invasion zuerst ausgeschaltet werden, wenn die Invasion erfolgreich sein soll.

Küstengeschütze können nicht verlegt werden oder ihre Position mit einer anderen Einheit tauschen, da sie standardmäßig 0 Aktionspunkte aufweisen.

TEIL I GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



8.1.23. RAKETEN

Nur das Deutsche Reich kann Raketeneinheiten erforschen und aufstellen. Das liegt daran, dass die Deutschen die Hauptentwickler solcher Waffen waren, angefangen bei der V1 und V2 und fortgesetzt mit weiteren Entwicklungen im Laufe des Krieges.

Raketen können für Angriffe auf strategisch wichtige Ressourcen eingesetzt werden. Ihr großer Vorteil dabei ist, dass ihre Angriffe nicht aufgehalten oder abgefangen werden können. Raketeneinheiten können von daher nur bei einem direkten Angriff durch andere Einheiten Stärkekpunkte verlieren. Sie können auch gegen Bodentruppen eingesetzt werden, aber die größte Wirkung erzielen sie gegen Ressourcen.

8.1.24. AUFKLÄRUNG

Hierbei handelt es sich um eine schnelle Einheit mit größerer Sichtweite als die meisten anderen Einheiten. Allerdings ist sie dafür im Kampf vergleichsweise schwach.

8.1.25. PANZERZÜGE

Schnelle Panzerzüge, die mit Artilleriewaffen und schweren Maschinengewehren in gepanzerten Waffentürmen ausgestattet sind und von leicht gepanzerten Schieneneinheiten unterstützt werden, sind vor allem im Kampf gegen Partisanen oder bei der Abwehr eines feindlichen Durchbruchs nützlich. Ihr Bewegungsradius ist wie auch im Falle von Eisenbahngeschützen auf verbündete Schienfelder beschränkt.

8.1.26. PANZERABWEHR

Nur das Deutsche Reich und die UdSSR sind in der Lage, ausreichende Mengen an dedizierten Panzerabwehreinheiten aufzustellen. Da sich diese Einheiten auf den Kampf gegen gepanzerte Einheiten konzentrieren, sind sie anfällig gegenüber Angriffen durch feindliche Infanteristen.

8.1.27. LEICHTE PANZER

Nur Spanien und die UdSSR setzen leichte Panzer ein – die Sowjets allerdings auch nur, als sie in den Krieg eintreten. Es handelt sich um schwach gepanzerte und veraltete Einheiten, die im Normalfall schnell ausgeschaltet werden. Sie können zwar upgegradet werden, aber gegen Panzer und schwere Panzer werden sie immer ihre Schwierigkeiten haben.

8.1.28. PANZER UND SCHWERE PANZER

Panzereinheiten bestehen aus großen mechanisierten und gepanzerten Einheiten mit guter Mobilität und großer Feuerkraft. Schwere Panzer sind weniger mobil, aber ihre Feuerkraft ist größer, sodass ihre grundlegenden Kampffähigkeiten besser sind.

Spezialbonus! Wenn Sie Stufe 1 in der Forschungskategorie *Panzerkrieg* erreichen, können Panzer und schwere Panzer zweimal pro Runde angreifen. Das macht sie zu den vernichtendsten Landeinheiten im Spiel.

8.2. LUFTEINHEITEN

Lufteinheiten sind von großer Bedeutung, wenn es um den Schutz Ihrer Truppen und Ressourcen, um die Durchführung von Aufklärungsmissionen zur Aufdeckung von feindlichen Einheiten und um das Bombardieren von feindlichen Einheiten geht.

8.2.1. LUFTSCHIFFE

Im Zweiten Weltkrieg setzten nur die USA Luftschiffe ein, und zwar bei der U-Boot-Jagd. Sie sind nützlich beim Entdecken von feindlichen Kriegsschiffen und U-Booten.

8.2.2. JAGDFLUGZEUGE

Der Haupteinsatzzweck von Jagdflugzeugen ist das Erringen und Aufrechterhalten der Lufthoheit. Sie können sie während Ihres eigenen Zuges einsetzen, um feindliche Jagdflugzeuge zu bekämpfen, Aufklärungsmissionen zu fliegen oder Ihre Bomber

zu eskortieren. Während des gegnerischen Zuges können Jagdflugzeuge feindliche Luftangriffe abfangen. Deswegen sollten Sie sie in der Nähe von wichtigen Ressourcen und Einheiten positionieren.

Sie können auch gegen Bodenziele eingesetzt werden, aber ihre Angriffswerte sind in dieser Hinsicht so niedrig, dass man sie besser im Luftkampf und bei der Aufklärung verwenden sollte.

8.2.3. TAKTISCHE BOMBER

Der Haupteinsatzzweck von taktischen Bombern liegt in Angriffen gegen Boden- und Seeziele. Wenn sie von Jagdflugzeugen eskortiert werden, kann ihr Beitrag bei Bodenoffensiven oder beim Angriff auf feindliche Seeinheiten häufig entscheidend für einen Erfolg sein.

Man kann taktische Bomber als eine Art von Luftartillerie betrachten. Und so sind sie auch sehr nützlich, wenn es um das Senken von feindlichen Verschanzungswerten und um die Demoralisierung des Gegners vor einer Bodenoffensive geht.

Taktische Bomber haben gegenüber Artillerieeinheiten den Vorteil, dass sie einen größeren Bewegungsradius und eine deutlich größere Angriffsreichweite haben. Allerdings sind sie bei schlechtem Wetter nur eingeschränkt einsetzbar.

TIPP!

Diese Schlechtwetterperioden können Sie nutzen, um die Bomber an bessere Positionen zu bewegen oder sie upzugraden bzw. zu verstärken.

Taktische Bomber können Konvoirouten überfallen, allerdings sind Marinebomber in dieser Hinsicht wirkungsvoller.

8.2.4. MITTLERE BOMBER

Mittlere Bomber eignen sich vor allem, um feindliche Einheiten zu schwächen und damit

ihre Moral erheblich zu senken, aber im Vergleich zu taktischen Bombern mit ihren besseren Zielfähigkeiten verursachen sie weniger Schaden.

Mittlere Bomber weisen eine größere Angriffsreichweite als taktische Bomber auf und sind bei Überfällen auf Konvoirouten ähnlich effektiv.

8.2.5. STRATEGISCHE BOMBER

Strategische Bomber können Sie gegen alle feindlichen Einheiten in Angriffsreichweite einsetzen, aber ihre eigentliche Stärke besteht in der Bombardierung von Ressourcen. Wenn Sie mit diesen Einheiten die Ressourcen des Gegners, vor allem Minen und Erdölfelder, bombardieren, können Sie seine Einnahmen und seine Versorgung senken. Das wiederum schwächt seine Kriegsanstrengungen und ebnet Ihnen den Weg für weitere Erfolge.

Strategische Bomber nehmen stets die Stärke der Ressourcen ins Visier, die sie bombardieren, und nicht etwaige Einheiten, die sich dort befinden mögen (aber auch diese werden unter Umständen in Mitleidenschaft gezogen). Wenn Sie den Stärkewert der entsprechenden feindlichen Ressource kennen, können Sie besser abwägen, ob Sie mit der Bombardierung der Ressource fortfahren sollen oder doch besser das Ziel wechseln sollten.

Strategische Bomber können auch Konvoirouten überfallen, aber dabei sind sie nicht so wirkungsvoll wie andere Lufteinheiten.

Spezialbonus! Wenn Sie Stufe 1 in der Forschungskategorie *Seekrieg* erreichen, können strategische Bomber zweimal pro Runde angreifen.

8.2.6. MARINEBOMBER

Diese Einheiten sind besonders nützlich beim Entdecken von Seezielen und Angreifen von U-Booten, vor allem, wenn sie mit den Upgrades *Langstreckenflugzeug* und *U-Boot-Jagd* versehen werden.

In der Kampagne *1939 Sturm über Europa* bekommt das Vereinigte Königreich durch eine Reihe

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



von Entscheidungsereignissen die Möglichkeit, Marinebomber zu einem relativ niedrigen Preis als Unterstützung in der Atlantikschlacht aufzustellen. Weitere Details dazu finden Sie im entsprechenden Strategieleitfaden.

TIPP!

Alle Bomberarten sind anfällig gegenüber Abfangaktionen durch Jagdflugzeuge, von daher sollten sie unbedingt eskortiert werden. Eine Eskorte mag zwar nicht gänzlich verhindern können, dass eine abgefangene Bombereinheit im Luftkampf Schaden erleidet, aber ohne Eskorte würde dieser Schaden erheblich höher ausfallen.

8.2.7. KAMIKAZE-FLIEGER

Dieser Einheitentyp steht momentan nicht zur Verfügung.

8.3. SEEINHEITEN

Seeinheiten bestehen aus mehreren Kampf- und Unterstützungsschiffen um ein Hauptschiff. Sie können wichtige Seewege und Konvoirouten bewachen oder angreifen. Auch Küstenbombardierungen fallen in den Zuständigkeitsbereich von Seeinheiten, allerdings sind sie dabei anfällig gegenüber feindlichen Luftangriffen.

8.3.1. EINSATZ GEGEN AMPHIBISCHE INVASIONEN

Großkampfschiffe, Schlachtschiffe sowie alle Klassen von Kreuzern und Zerstörern können auch eingesetzt werden, um Defensivfeuer gegen amphibische Transporter zu leisten, die ihre Bewegung direkt neben diesen Einheiten beenden. Wenn Sie diese Seeinheiten an Schlüsselpositionen aufstellen, haben Sie gegen feindliche amphibische Landungsversuche einen großen Trumpf in der Hand.

8.3.2. ÜBERFALLANGRIFFE AUF HÄFEN

In der Kampagne 1939 *Sturm über Europa* können Seeinheiten die Effektivität von feindlichen Häfen schwächen, indem sie von ausgewählten Hexfeldern aus Überfallangriffe gegen sie durchführen. Mit solchen Angriffen gewinnen sie keine Erfahrung, aber sie verlieren auch keine Versorgungspunkte. Die entsprechenden Hexfelder werden folgendermaßen angezeigt:



Ein weiterer Einsatzbereich von Seeinheiten sind Überfallangriffe auf Konvoirouten. Dabei sind U-Boote am wirkungsvollsten und Überwasserschiffe können ihnen in dieser Hinsicht nicht das Wasser reichen.

8.3.3. GROßKAMPFSCHIFFE

In der Kampagne 1939 *Sturm über Europa* kommen Großkampfschiffe nicht vor. Sie können allerdings in anderen Kampagnen verwendet werden, wenn das gewünscht wird.

8.3.4. SCHLACHTSCHIFFE

Schlachtschiffe sind die durchschlagskräftigsten Seeinheiten im Überwasserkampf. Sie sind die Herrscher der Meere und können verheerende Angriffe gegen viel leichtere Schiffe wie Zerstörer und Transporter durchführen. Allerdings sind sie durchaus anfällig gegenüber Luftangriffen. Reparaturen von Schlachtschiffen sind extrem teuer, daher sollten Sie Situationen vermeiden,

in denen Schlachtschiffe bombardiert oder von stärkeren Truppen angegriffen werden könnten.

Schlachtschiffe können auch bei Küstenbombardierungen ihre Muskeln spielen lassen, da sie in der Lage sind, feindliche Einheiten stark zu demoralisieren und Ressourcen an der Küste großen Schaden zuzufügen.

8.3.5. KREUZER

Es gibt drei Arten von Kreuzern: Leichte Kreuzer, schwere Kreuzer und Schlachtkreuzer. Ihre Kampfwerte steigen in dieser Reihenfolge an, allerdings tun das ihre Produktions- und Verstärkungskosten ebenfalls. Alle Kreuzerarten können Überwasserschiffe angreifen und Küstenziele bombardieren, auch wenn sie nicht so wirkungsvoll sind wie Schlachtschiffe.

8.3.6. ZERSTÖRER

Bei Zerstörern handelt es sich um kleine und schnelle Seeinheiten, die vor allem bei der U-Boot-Jagd nützlich sind. Ihre geringe Größe und fehlende Feuerkraft sorgen dafür, dass sie im Seekampf gegen Schlachtschiffe oder Kreuzer normalerweise keine Chance haben. Von daher ist es sinnvoll, Zerstörer nur in Gebieten einzusetzen, in denen U-Boot-Aktivitäten zu erwarten sind, und sie so weit wie möglich weg von großen feindlichen Schiffen zu halten.

8.3.7. FLUGZEUGTRÄGER UND GELEITFLUGZEUGTRÄGER

Flugzeugträgerereinheiten können sich in derselben Runde bewegen und danach angreifen, wodurch ihre Angriffsreichweite ansteigt. Das macht sie zu äußerst nützlichen Werkzeugen, um feindliche Einheiten anzugreifen oder um gegnerische Küstenbereiche auszukundschaften.

Ihre Torpedobomber im Modus *Marine/Taktisch* sind besonders wirkungsvoll gegen Seeziele, allerdings ist ihre Effektivität gegen Ziele an Land deutlich niedriger.

Flugzeugträger weisen zwei Stärkewerte auf: einen für das Schiff an sich und einen für die Flugzeuge an Bord.

Sie können in folgende Modi versetzt werden:

- *Jagdflugzeuge (Luftüberwachung)*
- *Marine/Taktisch*
- *Gemischt*

Wenn sich ein Flugzeugträger im Modus *Marine/Taktisch* befindet (zu erkennen am lilafarbenen Punkt, mit dem die Einheit gekennzeichnet ist), ist der Überwachungsmodus außer Kraft gesetzt und kann nicht auf *Automatisch*, *Abfangen*, *Eskortieren* oder *Boden* gesetzt werden.

Befindet sich der Flugzeugträger hingegen im Modus *Jagdflugzeuge (Luftüberwachung)* – bei dem er nicht mit einem farbigen Punkt gekennzeichnet ist – oder *Gemischt* (orangefarbener Punkt), stehen die folgenden Überwachungsmodi für die Einheit zur Verfügung:

- *Automatisch* (Standardeinstellung)
- *Abfangen*
- *Eskortieren*
- *Boden*

Geleitflugzeugträger sind viel günstiger und schneller zu produzieren als reguläre Flugzeugträger. Sie eignen sich hervorragend für die U-Boot-Jagd und können auch gegen andere Seeziele wirkungsvoll sein, allerdings sind sie relativ anfällig und können es an Geschwindigkeit mit den meisten anderen Seeinheiten nicht aufnehmen.

Geleitflugzeugträger können pro Runde einmal angreifen, reguläre Flugzeugträger hingegen zweimal.

Wichtig: Den Modus von (Geleit-)Flugzeugträgern können Sie zwar auch nach dem Bewegen ändern, aber nicht, nachdem sie bereits einen Lufteinsatz gestartet haben – wenn sie bspw. als Eskorte für Ihre Luftangriffe fungiert haben.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



8.3.8. U-BOOTE

U-Boote können in regulären Seeschlachten wirkungsvoll sein, aber ihre eigentliche Stärke liegt in ihrer Fähigkeit, heimlich vorzugehen und feindliche Konvois zu überfallen. Diese Fähigkeit ist in der Atlantikschlacht von entscheidender Bedeutung, denn die Einnahmen des Vereinigten Königreichs hängen auch von Konvois ab, die es zum Beispiel aus Kanada, dem Britischen Weltreich oder Nahost empfängt.

Überfallangriffe auf Konvois werden ausführlich in Kapitel 6, *Fortgeschrittene Spielkonzepte*, behandelt.

8.3.9. MOTORTORPEDOBOOTE

Hierbei handelt es sich um leichte Einheiten, die sich vor allem für das Eskortieren von Transportern oder für Angriffe auf schwächere Seeziele eignen. Sie sollten grundsätzlich Begegnungen mit schwereren Kriegsschiffen aus dem Weg gehen.

8.3.10. TRANSPORTER

Reguläre Transporter werden eingesetzt, um Landeinheiten über das Wasser zu bewegen. Transporter können nur in einem verbündeten Hafen be- oder entladen werden und bewegen sich dann wie andere Seeinheiten.

Im Kampf sind Transporter relativ schwach, da sie selbst nicht angreifen können und ihre Verteidigung doch zu wünschen übrig lässt. Sie können mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% Verluste vermeiden, wenn sie angegriffen werden, aber dennoch ist es sehr empfehlenswert, sie nicht ohne Geleitschutz loszuschicken.

Einschränkungen für Transporte: Jedes Land kann nur eine begrenzte Anzahl von Einheiten zur selben Zeit transportieren. Diese Obergrenze kann mit der Erforschung von *Logistik* erhöht werden – und zwar um 1 pro Stufe für die jeweilige Großmacht und ihre untergeordneten Mittelstaaten. *Logistik* senkt zugleich auch die Kosten eines Transports um 10%.

8.3.11. AMPHIBISCHE TRANSPORTER

Amphibische Transporter werden für Landungen an feindlichen Küsten eingesetzt.

Im Gegensatz zu normalen Transportern ist die Entladung von amphibischen Transportern nicht nur auf verbündete Häfen beschränkt, sondern kann auch auf beliebigen verbündeten oder feindlichen Küstenfeldern erfolgen.

Um das Ziel vor der Landung zu schwächen, können amphibische Transporter feindliche Einheiten auf Küstenfeldern angreifen, bevor die transportierte Einheit an Land geht. Beachten Sie jedoch, dass dabei der amphibische Transporter selbst und damit auch die Einheit an Bord Schaden nehmen können. Dennoch haben Sie damit die Möglichkeit, kleine verteidigte Inseln oder Küstenlinien anzugreifen. Nachdem die transportierte Einheit von Bord gegangen ist, kann sie ebenfalls angreifen.

8.3.12. AMPHIBISCHE TRANSPORTER (LANGSTRECKE)

Die Langstreckenausführung funktioniert genauso wie der normale amphibische Transporter – mit dem Unterschied, dass sie nicht in jeder Runde an Versorgung einbüßt. Die Langstreckenausführung profitiert von der Forschungskategorie *Amphibische Kriegsführung* auf dieselbe Art und Weise wie normale amphibische Transporter – bis auf die Aktionspunkte, welche in diesem Fall nicht erhöht werden.

Durch die Fähigkeit zu kreuzen sind amphibische Transporter in der Langstreckenausführung wirklich nützlich bei Landungsinvasionen, die sehr weit weg vom Startpunkt erfolgen sollen. Allerdings ist die Langstreckenausführung auch 25% teurer als normale amphibische Transporter und sollte deswegen im Vorfeld gut durchgeplant werden.

8.3.13. EINSATZ VON TRANSPORTERN UND AMPHIBISCHEN TRANSPORTERN

Wenn Sie auf eine Einheit rechtsklicken, die sich unmittelbar neben einem verbündeten Hafen befindet, können Sie sie auf einen Transporter oder einen amphibischen Transporter verladen.

Voraussetzung dafür ist, dass die Einheit in der aktuellen Runde nicht angegriffen hat oder bewegt wurde und dass Sie genügend MPP für die Aktion haben.

Spezialeinheiten haben die Besonderheit, dass sie sich nicht an einem Hafen befinden müssen, um an Bord eines amphibischen Transporters zu gehen.

9. FORSCHUNG

9.1. EINFÜHRUNG

Wenn Sie das volle Potenzial Ihrer Truppen und Wirtschaft ausschöpfen möchten, müssen Sie einen nicht zu kleinen Teil Ihrer Einnahmen in die Forschung investieren.

Alle Großmächte können Forschung betreiben, um ihre Wirtschaft zu stärken und die Kampfeffektivität ihrer Truppen zu verbessern. Mittelstaaten können von der Forschung ihrer kontrollierenden Großmacht profitieren, sind aber nicht in der Lage, selbst zu forschen.

Jede Forschungskategorie kann in der Theorie maximal auf Stufe 5 gebracht werden, auch wenn die tatsächlich erreichbaren Stufen durchaus davon abweichen können. In den Standardkampagnen kann zum Beispiel in der Kategorie *Infanteriewaffen* nur Stufe 2 erreicht werden (Stufe 3 für die UdSSR), während die Kategorie *Industrietechnologie* bis Stufe 5 erforscht werden kann.

In anderen Kampagnen können diese Obergrenzen anders ausfallen, je nachdem, wie sie bei der Erstellung eingestellt wurden.

Im Fenster *Forschung* können Sie diese Obergrenzen einsehen. Bei jeder Kategorie steht neben der aktuellen Stufe in Klammern die maximale Stufe, die erreicht werden kann:

Spying and Intelligence

150 x 0

1 (5)

Bei manuellen Upgrades kommt es auch auf den Einheitentyp an, welche Stufe höchstens verwendet werden kann. So können Partisanen zum Beispiel

nur auf Stufe 1 von *Infanteriewaffen* upgegradet werden. Diese niedrigere Höchststufe soll dafür sorgen, dass Partisanen nicht dieselbe Effektivität erreichen können wie reguläre Einheiten auf dem Schlachtfeld.

In der Kampagne *1939 Sturm über Europa* können Sie gleichzeitig bis zu 2 Forschungsmarken pro Kategorie investieren. Andere Kampagnen können in dieser Hinsicht andere Höchstwerte aufweisen, denn die maximal investierbaren Forschungsmarken pro Kategorie können im Editor von 1 bis 5 eingestellt werden.

Für jede Großmacht gibt es ein Investitionslimit in MPP. Damit wird verhindert, dass ein Land viel mehr in Forschung investiert, als historisch möglich gewesen wäre. Diese unterschiedlichen Limits bedeuten aber auch, dass Länder, in denen ein schnellerer Fortschritt möglich ist, auch mit größerer Wahrscheinlichkeit diesen Fortschritt erzielen werden. So kann bspw. das Deutsche Reich mehr in Forschung investieren als Italien, aber nicht so viel wie die USA.

9.1.1. ZUSAMMENFASSUNG: DAS FORSCHUNGSSYSTEM

- Für jede investierte Forschungsmarke erzielt jede Fraktion am Ende ihres Zuges Fortschritte auf dem Weg zu den nächsten Forschungsstufen.
- Der Fortschritt pro Zug, um in einem Forschungsfeld Stufe 1 zu erreichen, beträgt durchschnittlich 5% (tatsächlich zwischen 2 und 7% pro Forschungsmarke).

TEIL I GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



- Sobald 100% Fortschritt erzielt wird, gilt die nächste Forschungsstufe als erreicht. Allerdings besteht auch die geringe Wahrscheinlichkeit auf einen Durchbruch vor diesem Punkt, sobald die 45%-Marke beim Fortschritt überschritten wurde.
- Die Wahrscheinlichkeit auf einen Forschungsdurchbruch nach Erreichen der 45%-Marke beim Fortschritt beträgt 5% pro investierter Forschungsmarke.
- Die Option *Forschung teilen* und die Erforschung von *Spionage und Aufklärung* können diesen Prozess beschleunigen.
- Forschungsmarken können rückerstattet werden, allerdings nur 50% des ursprünglichen Preises.
- Die Kosten für Einheitenupgrades steigen im Allgemeinen um 10% pro Upgradestufe. Allerdings liegt dieser Wert für einige Upgrades wie etwa *U-Boot-Jagd* nur bei 5%, während wieder andere Upgrades wie bspw. *Mobilität* bei 20% (für das Deutsche Reich gar bei 30%) liegen.

9.2. IM DETAIL: DAS FORSCHUNGSSYSTEM

Werfen wir jetzt einen genaueren Blick auf das Forschungssystem.

9.2.1. FORTSCHRITT IN JEDER RUNDE

Am Ende jeder Runde sorgt jede investierte Forschungsmarke dafür, dass Sie Fortschritte auf dem Weg zur nächsten Forschungsstufe erzielen.

In der Kampagne *1939 Sturm über Europa* beträgt der Grundfortschritt pro Marke 5% pro Runde.

Der tatsächliche Fortschritt, der erzielt wird, kann in einem Bereich von 50% unter diesem Grundwert bis 50% darüber liegen.

Wenn Sie zum Beispiel als Grundwert pro Forschungsmarke 5% haben und 1 Marke investiert wurde, erzielen Sie pro Runde einen Fortschritt von 2 bis 7% auf dem Weg zur nächsten Forschungsstufe.

Je mehr Marken Sie in eine Forschungskategorie investieren, desto größer ist Ihr Fortschritt pro Runde. Demnach beträgt Ihr Fortschritt bei 2 investierten Marken bereits 5 bis 15% pro Runde.

Diese Fortschritte pro Runde füllen den Fortschrittsbalken der erforschten Kategorie auf. Sobald der Balken voll ist – d.h. 100% erreicht wurde –, erzielen Sie einen Forschungserfolg und erreichen die nächste Stufe in der entsprechenden Kategorie.

9.2.2. FORSCHUNGSDURCHBRUCH

Es ist nicht immer notwendig, auf 100% Fortschritt in einer Forschungskategorie zu warten, um die nächste Stufe dort zu erreichen. Denn sobald Sie in einer Kategorie 45% Fortschritt erzielt haben, besteht in jeder darauffolgenden Runde eine gewisse Chance auf einen Forschungsdurchbruch, der Sie automatisch die nächste Stufe in der Kategorie erreichen lässt.

Die Wahrscheinlichkeit für einen solchen Forschungsdurchbruch entspricht der Anzahl der investierten Marken multipliziert mit dem Grundfortschrittswert pro Marke.

Ein Beispiel: Sobald Sie 45% Fortschritt in einer Kategorie erreicht haben, in die 1 Forschungsmarke mit 5% Grundfortschrittswert investiert wurde, besteht danach in jeder Runde eine Wahrscheinlichkeit von 5%, dass Sie einen Forschungsdurchbruch erzielen und sofort die nächste Stufe in der Kategorie erreichen.

Sie können zwar nicht genau vorhersagen, wann Sie die nächste Stufe in einer Forschungskategorie erreichen, aber es ist zumindest sicher, dass dies nicht vor Erreichen der 45%-Fortschrittsmarke und spätestens mit Erreichender 100%-Fortschrittsmarke der Fall sein wird. Das System ist so gestaltet, dass eine gewisse Mischung aus Unsicherheit und Vorhersehbarkeit vorherrscht. Das Investieren von Forschungsmarken garantiert keinen sofortigen Erfolg, aber dafür kann man davon ausgehen, dass spätestens nach einer gewissen Zeit die nächste Stufe erreicht wird.

9.2.3. AUFHOLBONUS

In die Forschungsformel fließen auch die Umstände mit ein, die in jedem echten Krieg zu beobachten sind, wie etwa die Analyse von erbeuteter feindlicher Ausrüstung oder die Ergebnisse von Spionage und Aufklärung.

Aus diesem Grund gilt: Wenn ein Gegner in einer Kategorie, die Sie ebenfalls erforschen, eine höhere Stufe aufweist, erhalten Sie in jeder Runde einen Bonus von 1% pro Stufe, die Ihr Gegner Ihnen voraus ist. Die Option *Forschung teilen* und die Erforschung von *Spionage und Aufklärung* können diesen Bonus weiter erhöhen, wie im Folgenden beschrieben wird.

9.2.4. FORSCHUNG TEILEN

Verbündete Großmächte, die sich politisch besonders nahestehen, können sich gegenseitig unter die Arme greifen, indem sie ihre Forschungsergebnisse miteinander teilen. So kann zum Beispiel das Vereinigte Königreich von der Forschung der USA profitieren und umgekehrt. Die UdSSR hingegen kann dies nicht. Die vollständige Liste der Forschungsbeziehungen sieht folgendermaßen aus:

- Das Vereinigte Königreich teilt Forschungsergebnisse mit Frankreich, Polen und den USA.
- Frankreich teilt Forschungsergebnisse mit dem Vereinigten Königreich, Polen und den USA.
- Die USA teilen Forschungsergebnisse mit dem Vereinigten Königreich und Frankreich.
- Die UdSSR teilt mit keinem Land Forschungsergebnisse.
- Polen teilt Forschungsergebnisse mit dem Vereinigten Königreich und Frankreich.
- Das Deutsche Reich und Italien teilen Forschungsergebnisse miteinander.

Damit Forschungsergebnisse geteilt werden können, müssen die beteiligten Großmächte einen Mobilisierungsgrad von 100% aufweisen. Ist das der Fall, gewährt die Großmacht, die in der Forschung vorne liegt, der anderen Großmacht

oder den anderen Großmächten einen Bonus von 1% pro Stufe, die die Großmacht der jeweiligen anderen Großmacht voraus ist.

Boni aufgrund der Option *Forschung teilen* und eventuelle Aufholboni sind kumulativ. Folgerichtig erzielen Sie größere Fortschritte in der Forschung, wenn sowohl Ihre Verbündeten als auch Ihre Gegner Ihnen deutlich voraus sind.

9.2.5. SPIONAGE UND AUFKLÄRUNG

Nachdem Boni durch die Option *Forschung teilen* sowie eventuelle Aufholboni angewendet wurden, werden die Auswirkungen der Forschungskategorie *Spionage und Aufklärung* betrachtet. All diese Werte sind kumulativ und können Ihre Forschung entsprechend beschleunigen.

Jede neue Stufe in der Kategorie *Spionage und Aufklärung* erhöht Ihren Forschungsbonus um 1% und verringert den Bonus Ihres Gegners um 1%. Ist die feindliche Stufe in dieser Kategorie höher als Ihre, wird dadurch nicht Ihr Grundfortschrittswert pro Runde gesenkt, sondern lediglich Ihr eigener Bonus durch *Spionage und Aufklärung* aufgehoben.

Auch die Stufen aller neutralen Großmächte in der Kategorie *Spionage und Aufklärung* werden bei der Berechnung in Betracht gezogen und am Ende wirkt sich nur die jeweils höchste Stufe pro Fraktion auf die endgültigen Fortschrittswerte aus.

Die Kategorie *Spionage und Aufklärung* erhöht auch die Wahrscheinlichkeit, dass nach Erreichen der 45%-Fortschrittsmarke ein Forschungsdurchbruch erzielt wird.

9.2.6. BEISPIEL

Dieses Beispiel zeigt im ersten Schritt die Forschungsformel, bei der lediglich der Aufholbonus zur Anwendung kommt.

1. Investiert ist nur eine Forschungsmarke in der Kategorie *Weiterentwickeltes Flugzeug* auf Stufe 1 (d.h. Ihr Grundfortschrittswert beträgt 5%). Ihr Gegner weist in dieser Kategorie momentan Stufe 3 auf. Daraus folgt:

TEIL I GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



$(\text{Grundfortschritt} + (\text{Höchste Gegnerstufe} - \text{Aktuelle Stufe})) * \text{Anzahl Forschungsmarken}$
 $(5 + (3 - 1)) * 1 \text{ Marke} = 7\% \text{ Fortschritt pro Runde}$

2. Fügen wir jetzt noch den Bonus durch die Option *Forschung teilen* hinzu. Dazu nehmen wir an, dass eine verbündete Großmacht Forschungsstufe 4 erreicht hat:

$(\text{Grundfortschritt} + (\text{Höchste Gegnerstufe} - \text{Aktuelle Stufe}) + (\text{Höchste Verbündetenstufe} - \text{Aktuelle Stufe})) * \text{Anzahl Forschungsmarken}$
 $(5 + (3 - 1) + (4 - 1)) * 1 \text{ Marke} = 10\% \text{ Fortschritt pro Runde}$

3. Schließlich rechnen wir noch den Bonus durch die Kategorie *Spionage und Aufklärung* ein. Gehen wir für dieses Beispiel davon aus, dass wir in dieser Kategorie 2 Stufen höher sind als unser Gegner:

$(\text{Grundfortschritt} + (\text{Höchste Gegnerstufe} - \text{Aktuelle Stufe}) + (\text{Höchste Verbündetenstufe} - \text{Aktuelle Stufe}) + \text{Bonus durch Spionage und Aufklärung}) * \text{Anzahl Forschungsmarken}$
 $(5 + (3 - 1) + (4 - 1) + 2) * 1 \text{ Marke} = 12\% \text{ Fortschritt pro Runde}$

Hätten wir 2 Forschungsmarken investiert, würden wir sogar einen beeindruckenden Fortschritt von 24% pro Runde erreichen!

9.3. FORSCHUNGSFortschritt ANZEIGEN

Platzieren Sie den Mauszeiger auf einer Forschungskategorie, wenn Sie den aktuellen Fortschritt in dieser Kategorie sehen möchten. Es

Infantry Weapons	200 x 1	1 (2)
Anti-Tank Weapons	100 x 1	0 (5)
Advanced Tanks	200 x 1	1 (5)
Advanced Aircraft	175 x 0	2 (5)
Heavy Bombers	175 x 1	1 (5)

wird daraufhin der exakte Fortschritt in Prozent eingeblendet.

Die grünen Balken sind hilfreich, um den Fortschritt auf einen Blick einzuschätzen:

9.4. ERREICHEN NEUER FORSCHUNGSSTUFEN

Sie erreichen in einer Kategorie die nächste Stufe, wenn Sie einen Forschungsdurchbruch erzielen oder 100% Fortschritt in der Kategorie vorweisen können.

Die Fortschrittswerte pro Runde können variieren, aber die Wahrscheinlichkeit eines Durchbruchs ist fest vorgegeben: Grundfortschrittswert in Prozent (für die aktuelle Forschungsstufe) multipliziert mit der Anzahl der investierten Forschungsmarken pro Runde ab der 45%-Forschungsmarke.

Wenn Sie in der Kategorie *Spionage und Aufklärung* Ihrem Gegner voraus sind, erhöht sich die Wahrscheinlichkeit für einen Durchbruch um 1% pro Stufe, die Sie dem Gegner voraus sind.

Haben Sie also zum Beispiel in die Forschung einer Kategorie 1 Marke mit 5% pro Runde investiert, erzielen Sie pro Runde einen Fortschritt zwischen 2 und 7% (sofern keine andere Großmacht dieselbe Kategorie erforscht hat). Wenn wir die Forschungskategorie *Spionage und Aufklärung* einmal kurz ignorieren, beträgt die Wahrscheinlichkeit für einen Durchbruch ab der 45%-Forschungsmarke 5% pro Runde.

Sobald Sie in einer Kategorie eine neue Stufe erreichen, wird standardmäßig 1 investierte Forschungsmarke verbraucht und kann nicht erneut investiert oder abgezogen werden.

9.5. EINSCHRÄNKUNGEN FÜR DIE FORSCHUNG

Während die Kosten pro Marke je nach Forschungskategorie variieren, dürfen die

Gesamtausgaben für die investierten Marken in der Forschung die zugelassene MPP-Höchstsumme der jeweiligen Großmacht nicht übersteigen.

Wenn Sie Ihre Meinung hinsichtlich Ihrer Forschung ändern, können Sie investierte Marken wieder abziehen und erhalten dafür 50% der ursprünglichen Kosten pro Marke. Dabei geht aber auch der Fortschritt in der Kategorie verloren.

Erreichen Sie in einer Kategorie die höchstmögliche Stufe und hatten Sie mehr als eine ForschungsMarke investiert, müssen Sie die übrigen Marken danach manuell wieder abziehen.

In manchen Kampagnen kann die Option, dass bei Erreichen einer neuen Forschungsstufe eine Marke verbraucht wird, auch deaktiviert sein. In dem Fall würde die Marke in der Kategorie investiert bleiben und die Forschung weiter vorantreiben.

9.6. FORSCHUNGSKATEGORIEN

Im folgenden Abschnitt werden die Vorteile aller erforschbaren Upgrades beschrieben – zuerst der manuellen und danach der automatischen Upgrades. Manuelle Upgrades stellen im Prinzip Verbesserungen der Ausrüstung und Ausbildung von Einheiten dar, während automatische Upgrades ein breiteres Spektrum von Verbesserungen umfassen, etwa im Bereich der Kommunikation, der Doktrinen, der militärischen Aufklärung und der sozialen sowie wirtschaftlichen Mobilisierung für den Krieg.

9.7. ANWENDUNG VON MANUELLEN UPGRADES

Damit Sie von erforschten manuellen Upgrades profitieren können, müssen Sie einzelne Einheiten mit ihnen ausrüsten. Rechtsklicken Sie dazu auf die jeweilige Einheit und wählen Sie im Kontextmenü *Upgrade* aus.

Sie können danach die gewünschten Upgrades erwerben, sofern folgende Bedingungen erfüllt sind:

Die Einheit darf in der aktuellen Runde noch nichts unternommen haben.

Der Versorgungswert der Einheit muss mindestens 5 betragen.

Es darf sich keine feindliche Einheit direkt neben der Einheit befinden.

Sie müssen über ausreichend MPP verfügen.

Wenn Einheiten mit Upgrades versehen sind, werden die Upgradestufen als kleine Zahlen auf den Einheitensymbolen angezeigt, wie hier zu sehen ist:



9.8. MANUELLE UPGRADES

9.8.1. INFANTERIEWAFFEN

Diese Forschungskategorie umfasst eine breite Palette von Verbesserungen an Handfeuerwaffen, Unterstützungswaffen wie Mörsern, Panzerabwehrwaffen, Artillerie und Sturmgewehren sowie an Panzerwagen, die Teil von Infanterieeinheiten sind. Ebenfalls ein Faktor sind die Verbesserungen der Kommunikation zwischen und auch innerhalb der Einheiten sowie die großen Auswirkungen davon auf den Kampf.

TIPP!

Alle Großmächte sollten diese Kategorie erforschen, denn die Infanterie bildet den Hauptteil jeder Armee und die Verbesserung ihrer Qualität ist der Schlüssel zum Erfolg.

TEIL I GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS

Jede neue Stufe in der Kategorie *Infanteriewaffen* erhöht für alle Infanterie- und Kavallerieeinheiten inkl. Partisanen sowie für Bunker, Aufklärungseinheiten und Panzerzüge die Angriffs- und Verteidigungswerte gegen die Zieltypen *Weich, Hart, Artillerie, Strategische Artillerie, Rakete, Leicht gepanzert* und *Panzer*.

MPP-Kosten: 200. **Max. Stufe:** 2 (3 für die UdSSR).

Max. Marken: 1.

Anstieg der Produktions- und Verstärkungskosten pro Stufe: 10%.

9.8.2. PANZERABWEHRWAFFEN

Die Forschungskategorie *Panzerabwehrwaffen* umfasst gezogene und selbstangetriebene Panzerabwehrkanonen, die mit schwereren Gestellen, stärkerer Panzerung und besseren panzerbrechenden Waffen ausgestattet werden.

Jede neue Stufe in der Kategorie *Panzerabwehrwaffen* erhöht ihre Angriffswerte gegen **alle** Bodeneinheiten um 1. Auch die Verteidigungswerte gegen Bodeneinheiten werden erhöht: um 1 gegen die Zieltypen *Weich, Leicht gepanzert* und *Panzer*, um 0,5 gegen die Zieltypen *Hart, Artillerie* und *Strategische Artillerie*.

Hinweis: In der Kampagne *1939 Sturm über Europa* können nur das Deutsche Reich, Italien, Frankreich, das Vereinigte Königreich, die USA und die UdSSR dedizierte Panzerabwehreinheiten produzieren.

MPP-Kosten: 200. **Max. Stufe:** 5. **Max. Marken:** 1.

Anstieg der Produktions- und Verstärkungskosten pro Stufe: 10%.

9.8.3. WEITERENTWICKELTER PANZER

Sowohl die Achsenmächte als auch die Alliierten investierten große Summen in die Erforschung und Entwicklung von neuen und verbesserten Panzern. Aus diesen Anstrengungen gingen die Modelle Sherman Firefly, Cromwell, Panther, Tiger, T34-85 und viele weitere hervor.

Jede neue Stufe in der Kategorie *Weiterentwickelter Panzer* erhöht die Angriffs- und Verteidigungswerte von leichten Panzern, Panzern

und schweren Panzern gegen die Zieltypen *Weich, Hart* und *Panzer*.

Forschungserfolge in dieser Kategorie sind wichtig für die frühen Blitzkrieg-Feldzüge des Deutschen Reiches, damit schnelle und überzeugende Siege eingefahren werden. Aber auch im weiteren Kriegsverlauf bleibt die Kategorie wichtig, vor allem im Osten Europas, wo die deutschen und sowjetischen Panzer mit Sicherheit zahlreiche und heftige Kämpfe ausfechten werden.

MPP-Kosten: 200. **Max. Stufe:** 5. **Max. Marken:** 1.

Anstieg der Produktions- und Verstärkungskosten pro Stufe: 10%.

9.8.4. WEITERENTWICKELTES FLUGZEUG

Jede neue Stufe in der Kategorie *Weiterentwickeltes Flugzeug* erhöht die Angriffs- und Verteidigungswerte von Jagdflugzeugen und Flugzeugträgern gegen die Zieltypen *Jagdflugzeug, Strategischer Bomber* und *Kamikaze-Flieger*.

Die Erringung der Lufthoheit ist ein entscheidender Faktor für einen Sieg im Krieg, von daher ist die Forschung in dieser Kategorie sehr wichtig. Denn Jagdflugzeuge sind von enormer Bedeutung im Luftkrieg, aber darüber hinaus könnten verbesserte Flugzeuge an Bord von Flugzeugträgern besonders nützlich im Mittelmeerraum sein.

TIPPI!

Ignorieren Sie diese Kategorie nur auf eigene Gefahr!

MPP-Kosten: 175. **Max. Stufe:** 5. **Max. Marken:** 2.

Anstieg der Produktions- und Verstärkungskosten pro Stufe: 10% für Jagdflugzeuge, 5% für (Geleit-) Flugzeugträger.

9.8.5. SCHWERER BOMBER

Im Laufe des Zweiten Weltkriegs entwickelten sich schwere Bomber zu wichtigen Werkzeugen bei der

Versorgungsbekämpfung und der Zerstörung von Schlüssellressourcen.

Bomber können sowohl kurzfristig als auch langfristig für MPP-Verluste durch beschädigte oder zerstörte feindliche Ressourcen sorgen. Eine einzelne strategische Bombereinheit, die eskortiert wird, kann häufig über einen längeren Zeitraum mehrere feindliche Ressourcen aufs Korn nehmen und ihre Stärkewerte niedrig halten.

Jede neue Stufe in der Kategorie *Schwerer Bomber* erhöht die Angriffswerte von strategischen Bombern gegen den Zieltyp *Ressource*. Zusätzlich steigt die Wahrscheinlichkeit, dass einer Einheit, die eine Ressource besetzt, Schaden zugefügt wird, um 10% pro Stufe.

MPP-Kosten: 175. **Max. Stufe:** 5. **Max. Marken:** 2. **Anstieg der Produktions- und Verstärkungskosten pro Stufe:** 10%.

9.8.6. MARINEWAFFEN

Grundsätzlich alle Länder experimentierten mit verschiedenen Radararten, um die Genauigkeit ihrer Hauptwaffen im Seekampf und bei der Küstenbombardierung zu verbessern. Dabei wurden auch die Waffen selbst verbessert und aufgerüstet, vor allem auf älteren Schiffen, die zuvor fast schon ausgemustert worden waren.

Jede neue Stufe in der Kategorie *Marinewaffen* erhöht für alle Lufteinheiten außer Jagdflugzeugen und Geleitflugzeugträgern die Angriffswerte gegen die Zieltypen *Seeinheit*, *Flugzeugträger* und *Ressource* sowie den Verteidigungswert gegen den Zieltyp *Seeinheit*.

Zudem werden die Angriffswerte von Flugzeugträgern gegen alle Landziele um 0,5 pro Stufe erhöht. Darüber hinaus wird die Wahrscheinlichkeit, dass bei einer Küstenbombardierung einer Einheit, die eine Ressource besetzt, Schaden zugefügt wird, um 10% erhöht.

MPP-Kosten: 175. **Max. Stufe:** 2. **Max. Marken:** 2. **Anstieg der Produktions- und Verstärkungskosten pro Stufe:** 5%.

TIPP!

Forschung in dieser Kategorie wird sehr dabei helfen, die Seehoheit zu erlangen, vor allem im Mittelmeerraum, wo die italienische Flotte das Potenzial hat, mit allen alliierten Aktivitäten fertigzuwerden. Selbst im Atlantik würde sich diese Technologie als nützlich erweisen, wenn die Überwasserflotten der beiden Fraktionen dort aufeinandertreffen würden.

9.8.7. LANGSTRECKENFLUGZEUG

Langstreckenflugzeuge waren eine bedeutende Entwicklung in den Kriegsjahren. Sie machten es möglich, nahezu an jeder Front Angriffe zu fliegen und auch Verteidigungsdienste zu leisten. Besonders bei den Bombardierungen des Deutschen Reiches durch die Alliierten waren Langstreckenflugzeuge sehr hilfreich und die USA konnten in den späteren Kriegsjahren mit solchen Flugzeugen Japan bombardieren.

Jede neue Stufe in der Kategorie *Langstreckenflugzeug* erhöht die Sichtweite, Aktionspunkte und Angriffsreichweite um 1 für die meisten Arten von Flugzeugen sowie für beide Arten von Flugzeugträgern – außer für Luftschiffe und Marinebomber, deren Sichtweite auf See um 2 steigt.

Zusätzlich steigt die Abwurfreichweite von Fallschirmjägern pro Stufe um 1 Hexfeld.

Die Angriffsreichweite von strategischen Bombern steigt pro Stufe um 2 und die Eskortierreichweite von Jagdflugzeugen pro Stufe um 3.

TIPP!

Wenn Sie Ihre Bomber upgraden, sollten Sie auch Ihre Jagdflugzeuge upgraden. Denn sonst werden diese nicht in der Lage sein, die Bomber zu eskortieren, welche dann unnötig schwere Verluste hinnehmen würden.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND

ALLGEMEINE TIPPS



Forschung in dieser Kategorie wird sich als äußerst wichtig erweisen für die Briten und Amerikaner bei der Bombardierung des Deutschen Reichs, für das Deutsche Reich beim Durchführen eigener Luftangriffe und für die Alliierten generell bei der Schließung der sog. Atlantik-Luftlücke, um die Bedrohung durch U-Boote zu beenden.

Fallschirmjäger und alle Lufteinheiten, inkl. (Geleit-)Flugzeugträgern, können mit dem Upgrade *Langstreckenflugzeug* versehen werden.

MPP-Kosten: 175. **Max. Stufe:** 5. **Max. Marken:** 2. **Anstieg der Produktions- und Verstärkungskosten pro Stufe:** 5%.

9.8.8. WEITERENTWICKELTES U-BOOT

Jede neue Stufe in der Kategorie *Weiterentwickeltes U-Boot* erhöht die Angriffswerte von U-Booten gegen die Zieltypen *Seeinheit* und *Flugzeugträger*, wodurch sie bei Kämpfen mit feindlichen Seeinheiten zu deutlich gefährlicheren Gegnern werden. Zudem wird die Chance von U-Booten, bei See- oder Luftangriffen abzutauchen (die zu Beginn 20% beträgt), um 10% pro Stufe erhöht.

Die britische Wirtschaft hängt von Konvois aus der ganzen Welt ab, was dem Deutschen Reich die Möglichkeit verschafft, die Routen dieser Konvois mit U-Booten zu überfallen. Ein dedizierter U-Boot-Feldzug in Kombination mit anderen Mitteln, um das Vereinigte Königreich zu schwächen – wie etwa die Bombardierung der britischen Industrie und der Start einer Offensive in Ägypten und Nahost –, könnte die Briten wirksam davon abhalten, eine große und aggressive Rolle im Krieg zu spielen.

MPP-Kosten: 150. **Max. Stufe:** 5. **Max. Marken:** 2. **Anstieg der Produktions- und Verstärkungskosten pro Stufe:** 10%.

9.8.9. ARTILLERIEWAFFEN

Diese Kategorie repräsentiert Verbesserungen der Genauigkeit und der Zielerfassungsmethoden sowie eine Vergrößerung der genutzten Waffenkaliber.

Jede neue Stufe in der Kategorie *Artilleriewaffen* erhöht die Angriffswerte von allen Artilleriearten,

Eisenbahngeschützen und Küstengeschützen gegen alle Nicht-See-Zieltypen.

Die Aufstellung von spezialisierter schwerer Artillerie sowie die Erforschung dieser Kategorie werden vor allem an der Ostfront von Nutzen sein, um dort die Verteidigungslinien zu verstärken und auch den Weg für angreifende Einheiten zu ebnen. Diese könnten dann die feindlichen Linien durchbrechen, wenn die Zeit für eine entscheidende Offensive gekommen ist.

Hinweis: In der Kampagne *1939 Sturm über Europa* können nur das Deutsche Reich und die UdSSR Raketenartillerieeinheiten aufstellen.

MPP-Kosten: 125. **Max. Stufe:** 1. **Max. Marken:** 2. **Anstieg der Produktions- und Verstärkungskosten pro Stufe:** 10%.

9.8.10. RAKETENWAFFEN

Nur das Deutsche Reich kann diese Kategorie erforschen und Raketen einheiten aufstellen.

Jede neue Stufe in der Kategorie *Raketengewaffen* erhöht den Angriffswert gegen den Zieltyp *Ressource* und die Angriffsreichweite von allen Raketen einheiten. Zudem wird die Chance um 10% pro Stufe erhöht, dass bei einem Raketenangriff auf eine Ressource, die von einer feindlichen Einheit verteidigt wird, diese Einheit getroffen wird.

Allerdings haben Raketen einheiten die Besonderheit, dass ihre Angriffswerte mit steigender Distanz um 1 Punkt pro Feld sinken.

So hat eine Raketen einheit mit einem Upgrade der Stufe 1 in dieser Kategorie einen Angriffswert von 2 gegen den Zieltyp *Ressource* – bei einer Zielentfernung von 1 Hexfeld. Der Angriffswert sinkt jedoch auf 1, wenn die Entfernung auf 2 Hexfelder ansteigt. Diese Verringerung der Effektivität spiegelt die bauartbedingte Ungenauigkeit von Raketen auf größere Distanzen wider.

Auch wenn eine Raketenstrategie teuer ist, könnten Sie damit erfolgreich Angriffe gegen London oder feindliche Häfen auf dem europäischen Festland nach einer alliierten Landung durchführen.

MPP-Kosten: 175. **Max. Stufe:** 5. **Max. Marken:** 2. Nur für das Deutsche Reich.

Anstieg der Produktions- und Verstärkungskosten pro Stufe: 10%.

9.8.II. ERDKAMPFWAFFEN

Während des Zweiten Weltkriegs wurden große Fortschritte im Bereich der Erdkampfmethode erzielt, sowohl bei den eingesetzten Waffen als auch in der Kommunikation für die Organisation und Durchführung von Angriffen.

Jede neue Stufe in der Kategorie *Erdkampfwaffen* erhöht dementsprechend die Angriffswerte von taktischen und mittleren Bombern gegen alle Ziele außer Seeeinheiten um 1.

Auch der Verteidigungswert gegen den Zieltyp *Luftabwehr* von Lufteinheiten wird um 0,5 pro Stufe erhöht. Von daher müssen Sie Stufe 2 erreichen, um einen sichtbaren Effekt zu erzielen – denn das Spiel rundet bei nicht ganzen Zahlen ab.

Der Entschanzungswert steigt ebenfalls um 0,5 pro Stufe, sodass Einheiten mit Upgradestufe 2 besser in der Lage sind, feindliche Ziele vor einem Bodenangriff zu schwächen.

MPP-Kosten: 175. **Max. Stufe:** 3. **Max. Marken:** 1. **Anstieg der Produktions- und Verstärkungskosten pro Stufe:** 10%.

9.8.III. MOBILITÄT

Die Entwicklung von Unterstützungsfahrzeugen mit Rad- bzw. Kettenantrieb vergrößerte die Mobilität von Kampfeinheiten im Zweiten Weltkrieg dramatisch. Vor allem wurde damit der Infanterie ermöglicht, die Geschwindigkeit der schnellen Panzer einzuhalten, um ihnen bei Bedarf Unterstützung zu leisten und ihre strategische Reichweite zu vergrößern.

Die Kategorie *Mobilität* repräsentiert die Verbesserung der Mobilität von Einheiten, die damit weniger auf berittene Transporte oder gar Fußmärsche angewiesen sind, und die Vergrößerung der Anzahl von motorgetriebenen Fahrzeugen für die Einheiten. Auch die Erhöhung

der Mobilität von logistischer Unterstützung für die upgegradete Einheit, um ihre strategische Vielseitigkeit zu verbessern, fällt darunter.

Darüber hinaus umfasst *Mobilität* auch die entsprechenden Doktrin- und Kommando-mechanismen, die für Flexibilität auf dem Schlachtfeld nötig sind. Ein Beispiel dafür sind die großen Erfolge, die die deutsche Armee in den frühen Kriegsjahren feiern konnte, weil sie ihren langsameren und trägeren Gegnern haushoch überlegen war.

Jede neue Stufe in der Kategorie *Mobilität* erhöht die Aktionspunkte für Befehlshaber, alle Infanterieeinheiten (außer Garnisonseinheiten), Spezialeinheiten, Pioniere, Luftabwehreinheiten, alle Arten von Artillerieeinheiten sowie alle gepanzerten Einheiten.

MPP-Kosten: 175. **Max. Stufe:** 2. **Max. Marken:** 2. **Anstieg der Produktions- und Verstärkungskosten pro Stufe:** 20% (Deutsches Reich: 30%).

9.8.IV. U-BOOT-JAGD

Entwicklungen im Bereich der U-Boot-Jagd waren entscheidend beim Schutz von Schiffen vor U-Boot-Angriffen, aber auch für das Entdecken und Zerstören von U-Booten.

Diese Forschung verbessert den Angriffs- und Verteidigungswert gegen den Zieltyp *U-Boot* von Marinebomben und allen Arten von Überwasserkampfschiffen – bis auf Schlachtschiffe, bei denen lediglich der entsprechende Verteidigungswert erhöht wird.

Jede neue Stufe in der Kategorie *U-Boot-Jagd* verringert zudem die Abtauchwahrscheinlichkeit eines angegriffenen U-Boots um 10%.

Während das Deutsche Reich vom Erforschen der Kategorie *Weiterentwickeltes U-Boot* profitiert, können das Vereinigte Königreich und die USA großen Nutzen aus der Forschungskategorie *U-Boot-Jagd* ziehen. Anderenfalls kann mit einem U-Boot-Feldzug im Atlantik die britische Wirtschaft durchaus ins Wanken gebracht werden.

MPP-Kosten: 150. **Max. Stufe:** 2. **Max. Marken:** 2.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Anstieg der Produktions- und Verstärkungskosten pro Stufe: 5%.

9.8.14. LUFTABWEHRWAFFEN

Diese Forschungskategorie verbessert die Verteidigung gegen Luftangriffe durch die Entwicklung von genaueren und wirkungsvolleren Luftabwehrkanonen und ihrer unterstützenden Elemente.

Alle Landeinheiten außer Partisanen – sowie alle Seekampfeinheiten außer (Geleit-)Flugzeugträgern – können mit dem Upgrade *Luftabwehrwaffen* versehen werden.

Jede neue Stufe in der Kategorie *Luftabwehrwaffen* erhöht die Verteidigungswerte der upgegradeten Einheiten und Ressourcen gegen Luftangriffe.

Wenn Ressourcen damit upgegradet werden, sind sie besser vor Angriffen durch strategische Bomber geschützt, aber Einheiten, die sich auf der jeweiligen Ressource aufhalten, wird dieser zusätzliche Schutz nicht gewährt.

Diese Kategorie ist häufig eine relativ günstige Möglichkeit, sich gegen die feindliche Lufthoheit zur Wehr zu setzen. Die Alliierten haben die besten Voraussetzungen, um eine großangelegte strategische Bombardierung durchzuführen. So können amerikanische und britische Bomber, die im Vereinigten Königreich stationiert sind, den Weg für einen erfolgreichen D-Day ebnen, indem sie deutsche Ziele in Frankreich und in den Benelux-Ländern sowie das industrielle Herz der Deutschen im Ruhrgebiet angreifen.

Ressourcen müssen individuell für 10 MPP pro Stufe und Ressource upgegradet werden. Upgrades dieser Kategorie für Ressourcen wirken sich nicht auf etwaige Produktions- oder Verstärkungskosten aus.

Hinweis: Aufgrund der Hexfeldbesitz/-kontrolle-Details für den Fall, dass Mittelstaaten Gebiete für Großmächte beanspruchen, wird davon ausgegangen, dass eine Großmacht ihre Forschung in der Kategorie *Luftabwehrwaffen* mit den Mittelstaaten unter ihrer Kontrolle teilt. So könnte das Vereinigte Königreich zum Beispiel Kairo in

Ägypten upgraden. Auch bei eroberten Ressourcen sind Upgrades möglich. Das Deutsche Reich kann nach dem Fall von Frankreich daher französische Ortschaften und Städte upgraden.

Während bei allen anderen Einheiten nur der Verteidigungswert gegen Luftangriffe verbessert wird, erhöhen sich bei Luftabwehreinheiten auch die Angriffswerte gegen alle Lufteinheiten inkl. Flugzeugträgern. Das bedeutet, dass upgegradete Luftabwehreinheiten, die sich selbst oder angrenzende Ziele verteidigen, den angreifenden Lufteinheiten größeren Schaden zufügen werden.

Zu beachten gilt darüber hinaus, dass Ressourcen zwar bis Stufe 5 upgegradet werden können, aber die Obergrenzen für Einheiten in dieser Hinsicht deutlich niedriger liegen.

MPP-Kosten: 150. **Max. Stufe:** 5. **Max. Marken:** 2. **Anstieg der Produktions- und Verstärkungskosten pro Stufe:** 10%.

9.9. AUTOMATISCHE UPGRADES

Von Forschungserfolgen in automatischen Upgradekategorien profitieren Großmächte – ganz wie die Bezeichnung vermuten lässt – automatisch. Im Gegensatz zu manuellen Upgrades müssen automatische Upgrades nicht für jede Einheit individuell gekauft werden, sondern wirken sich allgemein aus. Zudem erhöhen sie keine Produktions- oder Verstärkungskosten.

9.9.1. BEFEHLSKONTROLLE

Hierbei handelt es sich um Verbesserungen der allgemeinen Militärdoktrin, Befehlsstrukturen, Kommunikationswege und Führungsriege. *Befehlskontrolle* ist eine wichtige Forschungskategorie, denn wenn der Gegner hier eine deutlich höhere Stufe aufweist, wird er Kämpfe häufiger mit viel weniger Verlusten für sich entscheiden können.

Pro Stufe in dieser Kategorie werden die folgenden Eigenschaften um 1 erhöht:

- Die Anzahl der Einheiten, die einem Befehlshaber unterstellt sein können.

- Die Befehlsreichweite von Befehlshabern.
- Der Befehlshaberwert von Befehlshabern.

MPP-Kosten: 125-175, je nach Land. **Max. Stufe:** 2. **Max. Marken:** 2.

9.9.2. INFANTERIEKRIEG

Diese Kategorie stellt Investitionen in Ausbildung, taktische Innovationen und Doktrinverbesserungen dar. Jede neue Stufe erhöht die Einheitenmoral von allen Infanterie- und Kavallerieeinheiten (außer Partisanen) um 10%.

Damit wird die allgemeine Kampfeffektivität erhöht. Die beste Wirkung erzielen Sie, wenn Sie diese Forschung mit verbesserten Waffen sowie mit dem Upgrade *Befehlskontrolle* für Ihre Befehlshaber kombinieren.

MPP-Kosten: 125. **Max. Stufe:** 1. **Max. Marken:** 2.

9.9.3. PANZERKRIEG

Im Zweiten Weltkrieg wurden zum ersten Mal große Panzerformationen auf strategischer Ebene eingesetzt. Dies war entscheidend für die frühen Erfolge der Deutschen, die damit ihre Ziele umzusetzen versuchten, die Weltherrschaft an sich zu reißen.

Diese Kategorie umfasst eine neue Panzerdoktrin, Kommunikationsverbesserungen, taktische Innovationen und angepasste Ausbildungsinhalte.

Jede neue Stufe in dieser Kategorie erhöht die Einheitenmoral aller mechanisierten, Aufklärungs-, leichten Panzer-, Panzer- und schweren Panzerseinheiten um 10%.

Wichtig: Nach Erforschung dieser Kategorie können Panzer, schwere Panzer und mechanisierte Einheiten 2 Mal statt nur 1 Mal angreifen.

MPP-Kosten: 125 (UdSSR: 175). **Max. Stufe:** 1. **Max. Marken:** 2.

9.9.4. LUFTKRIEG

Diese Kategorie stellt Investitionen in Ausbildung, Luftkampftaktiken und Kommunikationstechnologien dar. Jede neue Stufe verbessert die Einheitenmoral aller Lufteinheiten (außer Luftschiffen) um 10%.

Die Moral von (Geleit-)Flugzeugträgern wird pro Stufe nur um 5% erhöht (da diese auch von 5% pro Stufe in der Kategorie *Seekrieg* profitieren).

Wichtig: Diese Forschungskategorie ermöglicht ab Stufe 1 Jagdflugzeugen, 2 Abfang- oder Eskortmissionen zu fliegen, sowie strategischen Bombern, 2 Mal anzugreifen.

MPP-Kosten: 100. **Max. Stufe:** 1. **Max. Marken:** 2.

9.9.5. SEEKRIEG

Diese Forschungskategorie repräsentiert eine fundierte Ausbildung und bewährte Marinetraditionen wie etwa die der britischen Royal Navy. Sie erhöht pro Stufe die Moral aller Seeeinheiten um 10%.

Die Einheitenmoral von Flugzeugträgern und Geleitflugzeugträgern wird nur um 5% erhöht (da diese auch von 5% pro Stufe in der Kategorie *Luftkrieg* profitieren).

Zudem wird bei allen Seeeinheiten außer bei (Geleit-)Flugzeugträgern die Wahrscheinlichkeit der Verlustvermeidung beim Angreifen um 5% pro Stufe erhöht.

Von daher ist *Seekrieg* für Seekämpfe sehr hilfreich. Wenn beide Seiten ansonsten relativ ausgeglichen sind, könnte diese Forschungskategorie letztendlich den Unterschied ausmachen zwischen Überleben und Untergehen.

MPP-Kosten: 100. **Max. Stufe:** 1. **Max. Marken:** 2.

9.9.6. AMPHIBISCHE KRIEGSFÜHRUNG

Hierbei handelt es sich um eine sehr wichtige Forschungskategorie für jedes Land, das amphibische Angriffe plant – vor allem für das Vereinigte Königreich und die USA, da diese Länder mindestens eine amphibische Landungsoperation starten müssen. Auch die Deutschen sollten früh im Krieg in diese Kategorie investieren, wenn sie vorhaben, im Vereinigten Königreich einzumarschieren.

Jede neue Stufe in der Kategorie *Amphibische Kriegsführung* erhöht die Angriffswerte, Aktionspunkte und Produktionslimits von beiden Arten von amphibischen Transportern.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Zudem erhalten diese Einheiten leichte Verbesserungen bei der Verteidigung gegen Luftangriffe oder Angriffe durch die Zieltypen *Weich* und *Hart*, während sie sich im Hafen befinden. Darüber hinaus steigt auch die Wahrscheinlichkeit der Verlustvermeidung bei Angriffen durch feindliche Seeeinheiten um 10% pro Stufe.

Und last but not least erhöht diese Forschungskategorie auch die Moral beider Arten von amphibischen Transportern um 5% pro Stufe. Alles zusammengenommen heißt das, dass eine hohe Upgradestufe in dieser Kategorie die Chancen eines erfolgreichen Angriffs durch einen amphibischen Transporter, bevor die transportierte Einheit an Land geht, erheblich erhöht.

MPP-Kosten: 100 für Vereinigtes Königreich, Frankreich, USA, ansonsten 125. **Max. Stufe:** 5. **Max. Marken:** 2.

9.9.7. SPIONAGE UND AUFKLÄRUNG

Aufklärungsaktionen im Zweiten Weltkrieg umfassten ein breites Spektrum an Geheimdienstaktivitäten wie Spionage, Sabotage oder Gegenspionage.

Diese Kategorie repräsentiert die bedeutsame Arbeit, die den Befehlshabern bei der Planung von Operationen und dem Erringen von Siegen enorm behilflich war – wie etwa von den tapferen Funkleuten im besetzten Europa oder den genialen Mathematikern im Bletchley Park.

Wenn Sie Informationen über die feindlichen Truppen erhalten, hilft Ihnen das bei der Planung Ihrer Offensiven oder Gegenangriffe. Deswegen profitieren alle Großmächte von einer Forschung in diesem Bereich.

Spionage und Aufklärung kann mit einer Wahrscheinlichkeit von 1% pro Einheit und Stufe die Position von feindlichen Einheiten auf der Karte aufdecken. Wenn Sie also Stufe 2 in dieser Kategorie erreichen, haben Sie in jeder Runde eine Chance von je 2%, jede unentdeckte feindliche Einheit aufzudecken. Dies kann besonders im Seekrieg nützlich sein, wo das Wissen um die Position der

feindlichen Flotte den Unterschied ausmachen kann zwischen Triumph und Tragödie.

Jede neue Stufe in der Kategorie *Spionage und Aufklärung* erhöht Ihren eigenen Forschungsbonus um 1% und verringert den Forschungsbonus des Feindes um 1%.

Forschungserfolge der Fraktionen in dieser Kategorie wirken sich nur aufeinander aus. Wenn also Ihr Gegner eine höhere Stufe in *Spionage und Aufklärung* erreicht hat, wirkt sich das direkt auf Sie nur dadurch aus, dass Ihre Vorteile aus Ihrer Forschung aufgehoben werden. Ihr Grundfortschrittswert pro Runde bleibt davon unangetastet.

Auch die Stufen aller neutralen Großmächte in der Kategorie *Spionage und Aufklärung* werden bei der Berechnung von Ergebnissen in Betracht gezogen und am Ende wirkt sich nur die jeweils höchste Stufe pro Fraktion auf die endgültigen Fortschrittswerte aus.

Spionage und Aufklärung erhöht auch die Wahrscheinlichkeit für einen Forschungsdurchbruch nach Erreichen der 45%-Fortschrittsmarke. Insofern kann man enorm von einer Erforschung dieser Kategorie profitieren.

MPP-Kosten: 150 (UdSSR: 175). **Max. Stufe:** 5. **Max. Marken:** 2.

9.9.8. LOGISTIK

Diese Kategorie umfasst Verbesserungen der Infrastruktur für den schnellen Transport und die zügige Verlegung von Truppen sowie für deren Versorgung und Verstärkung.

Jede neue Stufe in der Kategorie *Logistik* reduziert die Kosten für Verlegungen und reguläre Transporte um 10%.

Zudem werden die Produktionslimits für Befehlshaber und alle Arten von Transportern für Großmächte und alle Mittelstaaten, die sie kontrollieren, pro Stufe um 1 erhöht.

MPP-Kosten: 125 (UdSSR: 150). **Max. Stufe:** 5. **Max. Marken:** 2.

9.9.9. PRODUKTIONSTECHNOLOGIE

Wenn Sie Forschungserfolge bei den manuellen Upgrades erzielen und diese in Ihren Truppen umsetzen, steigen die Produktions- und Verstärkungskosten der entsprechenden Einheiten kumulativ. Hochtechnologische Bereiche wie Flugzeuge und schwere Panzer – also Einheiten, die große Mengen an Erdöl und Mineralen benötigen – bedingen mit wachsendem Fortschritt nachvollziehbarerweise höhere Ausgaben. Um dem entgegenzuwirken, bietet sich die Kategorie *Produktionstechnologie* an, mit der nicht nur die industrielle Kapazität eines Landes erhöht, sondern auch der effiziente Umgang mit Rohstoffen verbessert wird.

Jede neue Stufe in der Kategorie *Produktionstechnologie* verringert die Kosten von Einheiten und manuellen Upgrades um 5%.

Wenn Sie mit aktivierter Option *Produktion über Limit* spielen, gelten die Zusatzkosten für Produktionen über den jeweiligen Limits weiterhin. Allerdings werden sie erst nach der Berechnung der Gesamtkosten einer Einheit ermittelt (also nach etwaigen Abzügen aufgrund von Erfolgen in der Kategorie *Produktionstechnologie*).

MPP-Kosten: 125 (Deutsches Reich: 150, UdSSR: 175). **Max. Stufe:** 5. **Max. Marken:** 2.

9.9.10. INDUSTRIE-TECHNOLOGIE

Die Mobilisierung der Truppen und die Umstellung der Wirtschaft auf die Kriegsproduktion nahmen viel Zeit in Anspruch. Diese Kategorie spiegelt wider, wie die Großmächte ihre Ressourcen mobilisieren, um die Kriegsanstrengungen zu unterstützen.

Der Industriemodifikator beträgt zu Beginn des Krieges für die meisten Großmächte 50%. Lediglich das Deutsche Reich weist 40% auf, weil es sich nicht genügend auf einen langen Krieg vorbereiten konnte. Und die USA liegen bei 100%, womit ihr überwältigender industrieller Vorsprung vor allen anderen Staaten repräsentiert wird.

Durch die Erforschung der Kategorie *Industrietechnologie* steigt der Wert für Frankreich, Polen, Italien und das Vereinigte Königreich um

10% pro Stufe. Im Falle des Deutschen Reichs und der UdSSR beträgt die Steigerung 15% pro Stufe. Und in den USA schließlich steigt der Wert um 20% pro Stufe, weil die Industriekapazität dort am größten ist und damit auch stärker wächst.

Bei neutralen und inaktiven Großmächten hängt der Industriemodifikator vom Mobilisierungsgrad ab. Demzufolge erreicht ein Land den vollständigen Industriemodifikator erst mit dem Eintritt in den Krieg.

Beispiel: Mit einem maximalen Industriemodifikator von 50% und einem Mobilisierungsgrad von 50% hätte die UdSSR einen tatsächlichen Industriemodifikator von 25%.

MPP-Kosten: 125 (Deutsches Reich: 200, UdSSR: 175). **Max. Stufe:** 5. **Max. Marken:** 2.

9.9.11. AUTOMATISCHE INDUSTRIELLE MOBILISIERUNG

Hierbei handelt es sich nicht um eine Forschungskategorie, sondern um ein Spielfeature, das in der Kampagne *1939 Sturm über Europa* und unter Umständen auch in anderen Kampagnen vorkommt.

Das Vereinigte Königreich, Frankreich, die USA und die UdSSR verfügen alle über Ressourcen, die zu Beginn des Krieges die Kriegsanstrengungen des jeweiligen Landes noch nicht unterstützen, sondern erst mit steigender Militärproduktion ihres jeweiligen Landes selbst in die Produktion einsteigen. Solche Ressourcen weisen eine Stärke von 0 auf.

Im Falle des Vereinigten Königreichs beginnt das im September 1939. In Frankreich legt die Militärproduktion im Falle einer polnischen Kapitulation ab Dezember 1939 los und steigert sich ab Anfang 1940 noch. In den USA schalten alle inaktiven Ressourcen auf Militärproduktion um, sobald das Land in den Krieg eintritt.

Der Großteil der sowjetischen Industrie beginnt mit der Militärproduktion erst nach dem Kriegseintritt der UdSSR. Wenn die Achsenmächte in der Ukraine einmarschieren, haben die Sowjets die Möglichkeit, große Teile ihrer Industrieanlagen in den deutlich sichereren Ural zu verlegen.

TEIL I GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND

ALLGEMEINE TIPPS



10. POLITIK UND DIPLOMATIE

10.1. TENDENZ UND MOBILISIERUNGSGRAD

Jedes Land weist eine Tendenz auf: *Achsenmächte*, *Achsenmacht-Mittelstaat*, *Alliierte*, *Alliiertes Mittelstaat* oder *Neutral*.

Für jedes Land, das zu Beginn einer Kampagne noch nicht vollständig mobilisiert und auch nicht völlig neutral ist, wird der Mobilisierungsgrad in Prozent angegeben, so wie auch die Information, ob es zu den Achsenmächten oder zu den Alliierten tendiert.

Für neutrale Großmächte gilt: Je höher der Mobilisierungsgrad ist, desto höher fallen ihre Einnahmen aus. Dementsprechend steigen die Einnahmen von Ländern wie Italien, den USA oder der UdSSR, wenn sie auf dem Weg zum Kriegseintritt ihren Mobilisierungsgrad erhöhen. Damit können sie ihre Kriegsvorbereitungen intensivieren und in wichtige Forschungsbereiche oder Schlüsseleinheiten investieren.

Beachten Sie, dass Großmächte nicht die Seiten wechseln können. So können die Achsenmächte nur versuchen, den Mobilisierungsgrad der USA in Richtung der Alliierten zu senken. Aber sie werden niemals in der Lage sein, die USA auf ihre Seite zu ziehen.

10.1.1. UNKOOPERATIVE GROßMÄCHTE

Die UdSSR tendiert zwar zu den Alliierten, aber wenn sie in den Krieg eintritt, gilt sie als unkooperative alliierte Großmacht. Das bedeutet, dass die westlichen Alliierten keine Einheiten in sowjetische Gebiete oder von dort weg verlegen können – und umgekehrt.

10.1.2. MITTELSTAATEN IM KRIEG

Skriptereignisse können den Mobilisierungsgrad von Mittelstaaten ändern. Die Spanier zum Beispiel sind ein neutraler Mittelstaat, tendieren jedoch zu den

Achsenmächten. Sie werden positiv auf deutsche Erfolge in Frankreich und im Mittelmeerraum reagieren. Diese Erfolge werden jedoch nicht ausreichen, um sie zu einem Kriegseintritt zu bewegen – dafür wird Diplomatie nötig werden.

10.2. DAS DIPLOMATIESYSTEM

Das Diplomatiesystem gibt jeder Fraktion die Möglichkeit, neutrale Länder zu beeinflussen, damit sie sich einer der Fraktionen anschließen.

Jede vollständig mobilisierte Großmacht kann eine begrenzte Anzahl von Diplomatemarken einsetzen. Diese Marken repräsentieren politische Anstrengungen sowie das Versprechen von Handels-, Militär- und Wirtschaftspaketen, mit denen Mittelstaaten tatsächlich häufig beeinflusst wurden. Die Anzahl der Diplomatemarken ist begrenzt, um widerzuspiegeln, wie schwierig es in Wirklichkeit war, neutrale Länder zu einem Kriegseintritt zu bewegen.

Die Kosten pro Marke hängen von dem Land ab, in das sie investiert wird. So sind diplomatische Bemühungen mit Großmächten teuer, weil sie als Kriegspartner auch wertvoller sind als Mittelstaaten. Für jede Großmacht gibt es eine maximale Anzahl an Diplomatemarken, die investiert werden können.

Jedes Land weist einen Mobilisierungsgrad auf, der die aktuelle politische Tendenz des Landes zu einer bestimmten Fraktion anzeigt. Grundsätzlich sollten Sie Ihre diplomatischen Anstrengungen auf Länder konzentrieren, die bereits zu Ihrer Fraktion tendieren, anstatt in Länder zu investieren, die kaum oder gar keine Sympathien für Ihre Fraktion hegen. So werden die Achsenmächte größere Chancen haben, Schweden auf ihrer Seite in den Krieg eintreten zu lassen, als Griechenland.

Diplomatie kann auch genutzt werden, um zu versuchen, einen feindlichen Mittelstaat davon abzuhalten, in den Krieg einzutreten – oder dies zumindest zu verzögern. Manchmal kann das den nötigen Unterschied ausmachen.

Wenn Sie Ihre diplomatischen Bemühungen auf ein bestimmtes Land konzentrieren und alle Ihre Großmächte das maximal Mögliche an Diplomatien investieren lassen, sind die Erfolgchancen größer. Und es ist auch wahrscheinlicher, dass sich die finanziellen Investitionen letztendlich auszahlen werden.

Wenn Sie einem Land eine Diplomatienmarke zuweisen, besteht in jeder darauffolgenden Runde eine zufällige Chance auf eine Verschiebung des Mobilisierungsgrads in diesem Land in Ihre Richtung. Je mehr Marken Sie investieren, desto höher fällt diese Chance aus.

Die Wahrscheinlichkeit pro Runde für einen diplomatischen Erfolg beträgt 5% (im Falle der USA 7%) multipliziert mit der Anzahl der Marken, die Sie dem entsprechenden Land zugewiesen haben.

Kommt es zu einem diplomatischen Erfolg, verschiebt sich der Mobilisierungsgrad des Landes um 8-15% in Ihre Richtung. Im Falle von Mittelstaaten besteht darüber hinaus noch die 10%ige Wahrscheinlichkeit, dass die Verschiebung doppelt so hoch ausfällt – also 16-30% beträgt.

Wenn der Mobilisierungsgrad eines Mittelstaats unter 0% fällt, wechselt der Wert mit einem positiven Wert in Richtung der entsprechend anderen Fraktion. Das bedeutet, dass das Land nun zu der anderen Seite tendiert. Der Mobilisierungsgrad einer Großmacht kann nicht unter 0% fallen und auch die politische Tendenz eines solchen Landes kann sich nicht ändern.

Sobald Sie einen diplomatischen Erfolg erzielen, wird eine investierte Diplomatienmarke verbraucht und der Mobilisierungsgrad des beeinflussten Landes verschiebt sich in Ihre Richtung. Danach können Sie die verbrauchte Marke neu kaufen und wieder investieren – entweder in dasselbe Land, wenn es noch neutral ist, oder in ein anderes.

Anders als bei der Forschung können Sie in der Diplomatie eine investierte Marke nicht wieder abziehen, um MPP zurückzuerhalten. Sobald Sie einem Land eine Diplomatienmarke zuweisen, werden die MPP in dieses Land investiert. Sie können die Marke zwar wieder abziehen, aber dafür erhalten Sie keine MPP zurück.

Hinweis: In manchen Kampagnen kann die Option, dass bei einem diplomatischen Erfolg eine Marke verbraucht wird, auch deaktiviert sein. In dem Fall würde die Marke bei einem Erfolg dem Land weiterhin zugewiesen bleiben.

10.3. DIPLOMATIE UND FRANCOS SPANIEN

In der Kampagne *1939 Sturm über Europa* gibt es eine Obergrenze für Diplomatienmarken, die Spanien zugewiesen werden können. Das spiegelt Francos fehlenden Wunsch wider, vollständig in den Krieg hineingezogen zu werden, und auch seine häufigen ausweichenden Reaktionen, wenn er von den Fraktionen zu einem Engagement oder aber auch einfach zu einer offenen Aussage gedrängt wurde.

Aus diesem Grund kann das Vereinigte Königreich höchstens 3 Marken in Spanien investieren, Frankreich und die USA maximal 2 Marken, Polen 1 Marke und die UdSSR gar keine. Auf Seiten der Achsenmächte kann das Deutsche Reich 4 Marken investieren, während Italien auf 3 beschränkt ist.

10.4. IRLAND

Das Vereinigte Königreich kann Irland höchstens 3 Diplomatienmarken zuweisen.

10.5. SCHWEIZ

Auch für die Schweiz gibt es Obergrenzen für Diplomatienmarken.

TEIL I GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EHRENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Diese liegen für das Vereinigte Königreich und die USA bei 3 Marken, für Frankreich, Polen und die UdSSR bei 2 Marken und auf Seiten der Achsenmächte für Italien und das Deutsche Reich bei 3 Marken.

10.6. KONKURRIERENDE DIPLOMATIE

Genau so, wie Sie in Diplomatie investieren, könnte auch Ihr Gegner demselben Land Diplomatemarken zuweisen. In solch einem Fall wird die Differenz aus dem Gesamteinfluss der einen Seite und dem Gesamteinfluss der anderen Seite berechnet. Der resultierende Wert stellt die Erfolgchance für einen diplomatischen Erfolg dar – und zwar für die Fraktion, die den höheren Gesamteinfluss aufweist.

Damit sind gegendiplomatische Aktivitäten möglich und es wird – wenn der Nebel des Krieges aktiviert ist – für interessantere und teilweise überraschende diplomatische Ergebnisse gesorgt, weil man die feindlichen diplomatischen Bemühungen natürlich nicht kennt. So vermitteln Diplomatie und Gegendiplomatie ein realistisches Gefühl, das manchmal von Frustration geprägt sein kann, manchmal aber auch vom Triumph.

Mobilisierungsgrade können darüber hinaus von politischen Ereignissen (wie z.B. zufälligen politischen Triggern oder Bereitschaftsfaktoren) geändert werden. Dabei kann es sich um historische Situationen oder Entscheidungsereignisse handeln, oder aber um das Ergebnis von erfolgreichen Offensiven, die neutrale Länder dazu bringen können, ihre Position neu zu bewerten. Der Fall von Frankreich zum Beispiel wird Spanien in Richtung der Achsenmächte tendieren lassen, wie es auch die Eroberung von London tun würde.

10.7. BEVORSTEHENDER KRIEGSEINTRITT

Sobald der Mobilisierungsgrad eines Landes 90% erreicht, tritt automatisch ein zufälliger Bonus von

1-5% pro Runde ein. Das geht so lange weiter, bis der Mobilisierungsgrad 100% beträgt (oder wieder unter 90% fällt).

TIPP!

Sie sollten die diplomatischen Entwicklungen regelmäßig überprüfen, indem Sie sich die Kriegskarte oder das *Diplomatie*-Fenster zu Gemüte führen.

10.8. KRIEGSZUSTAND

Jede Großmacht verfügt über eine Kriegszustandseinstellung, die sich von ihrem Mobilisierungsgrad unterscheidet. Das heißt, eine Großmacht kann vollständig mobilisiert sein (100% Mobilisierungsgrad), ohne sich zwangsläufig mit einem anderen Land im Krieg zu befinden. Eine Großmacht mit 100% Mobilisierungsgrad kann ihre Einheiten bewegen, Kriegserklärungen abgeben, in Diplomatie investieren etc., selbst wenn sie sich nicht im Krieg mit einem anderen Land befindet.

In einer globalen Kampagne über den gesamten Zweiten Weltkrieg hätte man so die Möglichkeit, dass zwischen den Sowjets und den Japanern Frieden herrscht, die Letzteren sich aber gleichzeitig im Krieg gegen das Vereinigte Königreich, die USA und China befinden.

Die Kriegszustandseinstellung lässt Sie kontrollieren, welche der Großmächte unter Ihrem Befehl den Krieg erklären. So können Sie der UdSSR etwa mit dem Deutschen Reich den Krieg erklären, während Italien dies nicht bzw. noch nicht tut.

Vollständig mobilisierte Mittelstaaten folgen den Kriegszustandseinstellungen ihrer übergeordneten Großmacht. Beträgt der Mobilisierungsgrad des Vereinigten Königreichs bspw. 100%, werden enge Verbündete wie Kanada automatisch in den Krieg eintreten, wenn ihr eigener Mobilisierungsgrad 100% erreicht.

Vollständig mobilisierte Großmächte derselben Fraktion können nur dann ihre gegenseitigen Gebiete

betreten, wenn sie einen gemeinsamen Kriegsgegner haben. Demnach können britische Einheiten die UdSSR nicht betreten, wenn sich sowohl das Vereinigte Königreich als auch die UdSSR nicht mit mindestens einem Land der Achsenmächte im Krieg befinden. Und sowjetische Einheiten könnten analog dazu nicht das Gebiet von Mittelstaaten der Briten betreten, denn vollständig mobilisierte Mittelstaaten folgen wie gesagt den Kriegszustandseinstellungen ihrer übergeordneten Großmacht.

Zu beachten gilt noch: Um von einem Hexfeld aus einen Gegner angreifen zu können, muss sich das Land, in dem dieses Hexfeld liegt, im Krieg gegen das Land befinden, aus dem der Gegner stammt. So ist es zum Beispiel nicht möglich, dass eine deutsche Einheit vom italienisch kontrollierten Libyen aus eine britische Einheit in Ägypten angreift, wenn sich Italien nicht im Krieg gegen das Vereinigte Königreich befindet.

10.9. AUSWIRKUNGEN VON KRIEGSERKLÄRUNGEN

Der Mobilisierungsgrad von neutralen Großmächten und der Zeitpunkt ihres Kriegseintritts können nicht nur durch Diplomatie beeinflusst werden, sondern auch mit Kriegserklärungen der Fraktionen gegen andere neutrale Länder.

Eine Kriegserklärung der Achsenmächte etwa erhöht automatisch den Mobilisierungsgrad der USA. Manche Kriegserklärungen sind sicherlich notwendig, aber eine zu aggressive Vorgehensweise mit Invasionen in viel mehr Ländern, als die Achsenmächte in Wirklichkeit angegriffen haben, kann durchaus dazu führen, dass die USA und die UdSSR deutlich früher in den Krieg eintreten, als sie es ansonsten tun würden.

Der umgekehrte Fall ist jedoch ebenfalls möglich: Wenn die Alliierten in Ländern wie Belgien oder Irland einmarschieren, können sie damit den amerikanischen Kriegseintritt beträchtlich verzögern.

Ein Angriff auf einen neutralen Mittelstaat wird nicht notwendigerweise zu einem Konflikt mit der entsprechenden übergeordneten Großmacht führen – außer diese Großmacht ist bereits kurz vor der vollständigen Mobilisierung. Allerdings können benachbarte Mittelstaaten negativ auf Aggressionen gegen ihren Nachbarn reagieren, indem sich ihre Tendenz in die Richtung Ihres Gegners verschiebt.

Eine alliierte Kriegserklärung gegen Irland, eine Kriegserklärung der Achsenmächte gegen Spanien oder eine Kriegserklärung einer beliebigen Fraktion gegen die Schweiz führt zu hohen Abzügen bei der nationalen Moral des Aggressors.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS

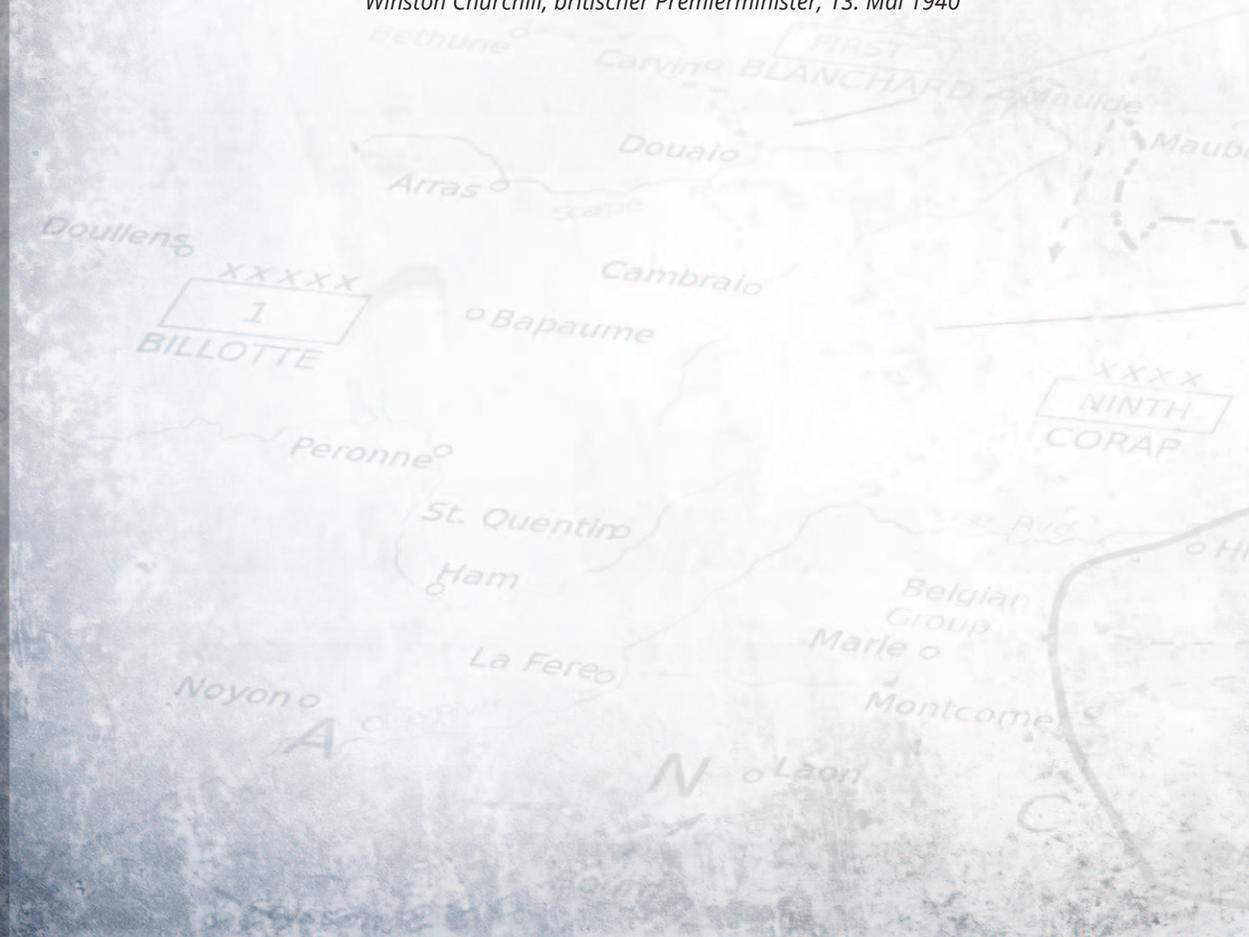




TEIL 2
ERSTELLEN EIGENER
KAMPAGNEN

**„SIE FRAGEN: WAS IST UNSER ZIEL? ICH KANN ES
IN EINEM WORT NENNEN: SIEG - SIEG UM JEDEN
PREIS, SIEG TROTZ ALLEM SCHRECKEN, SIEG,
WIE LANG UND BESCHWERLICH DER WEG DAHIN
AUCH SEIN MAG; DENN OHNE SIEG GIBT ES KEIN
WEITERLEBEN.“**

Winston Churchill, britischer Premierminister, 13. Mai 1940



1. EINLEITUNG

Natürlich hoffen wir, dass die Kampagnen, die in *Strategic Command WWII: War in Europe* bereits enthalten sind, Ihnen stundenlange und spannende Unterhaltung bieten werden. Zusätzlich umfasst das Spiel jedoch auch einen Editor, mit dem Sie Ihren Spielspaß noch enorm steigern können.

Es ist äußerst einfach, die Standardkampagnen zu bearbeiten, wenn Sie einige Details ändern oder verschiedene Szenarios ausprobieren möchten. Und nicht minder einfach ist es, komplett neue Kampagnen zu erstellen.

Dieser Editor unterscheidet sich nicht von dem Editor, mit dem die Standardkampagnen kreiert wurden. Folglich stehen Ihnen alle Mittel zur Verfügung, um – natürlich im Rahmen der Spiel-Engine – packende Kampagnen zu erstellen.

In diesem Teil des Handbuchs werden Ihnen alle Features des Editors vorgestellt. Sollten Sie dennoch irgendeine Frage oder ein Problem haben, können Sie sich an unser Forum unter **Matrix Games** wenden.

1.1. ERSTE SCHRITTE

In diesem Handbuch werden alle Funktionen und Möglichkeiten des Editors beschrieben – von der Gestaltung einer Karte über die Aufstellung der Einheiten bis hin zum Testlauf Ihrer Kampagne, in dem der Computer beide Fraktionen übernimmt.

Doch bevor Sie mit der Lektüre beginnen, ist es empfehlenswert, einmal den Editor zu starten, eine Standardkampagne zu öffnen und dann all die Funktionen auszuprobieren, die Sie in den oberen Befehlsleisten finden.

Wenn Sie ein bisschen mit diesen Optionen herumspielen, werden Sie am schnellsten ein Gefühl dafür entwickeln, wie der Editor funktioniert, was damit möglich ist und wie einfach damit vieles bewerkstelligt werden kann. Nutzen Sie dieses Handbuch als Anleitung für spezifische Details –

denn schon recht schnell werden Sie feststellen, dass Sie alleine durch Ausprobieren viel mehr lernen werden als durch einfaches Lesen des Handbuchs.

Das Wichtigste ist jedoch, dass Sie dabei Spaß haben. Und machen Sie sich keine Sorgen: Wenn Sie eine Standardkampagne bearbeiten, können Sie sie nicht aus Versehen mit Ihren Änderungen überschreiben. Dazu müssen Sie ins Menü *Datei* und dort *Speichern unter* auswählen, um Ihre Kampagne unter einem anderen Namen – z.B. *Testkampagne* – abzuspeichern.

Sobald Sie sich auf diese Weise an den Editor gewöhnt haben, sollten Sie die folgenden Kapitel nutzen und sich im Detail in alle Aspekte des Editors einführen lassen. So können Sie schon sehr bald damit beginnen, fantastische Kampagnen für sich selbst oder auch für andere Spieler zu kreieren!

1.2. VERWENDUNG DES EDITORS

Willkommen zur Anleitung für die Verwendung des Editors. Damit haben Sie die Möglichkeit, vorhandene Kampagnen zu bearbeiten oder völlig neue Kampagnen zu erstellen.

Diese Anleitung setzt voraus, dass Sie zumindest die Grundlagen des Spiels kennen. Sollten Sie aber dennoch auf Probleme stoßen, schlagen Sie bitte im Haupthandbuch nach oder besuchen Sie unser Forum unter **Matrix Games**.

1.2.1. EDITOR-HILFE

Wenn Sie im Editor die Taste *F1* drücken, wird dieses Dokument geöffnet, sodass Sie schnell und unkompliziert Zugriff darauf haben.

1.2.2. INFORMATIONSLEISTE

Am unteren Rand des Editorfensters befindet sich die Informationsleiste, in der unterschiedliche Informationen angezeigt werden, während Sie an einer Kampagne arbeiten.

TEIL I GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Behalten Sie diese Leiste im Auge, denn sie stellt ein nützliches Hilfsmittel dar. Je nachdem, welches Werkzeug Sie gerade ausgewählt haben, werden unterschiedliche Details in der Leiste dargestellt.

Wenn Sie beispielsweise Einheiten auf der Karte platzieren, werden in der Leiste Informationen angezeigt, die für Einheiten wichtig sind. Bearbeiten

Sie hingegen das Gelände, so sehen Sie stattdessen für das Gelände entscheidende Details.

In der Mitte der Informationsleiste sind stets die X- und Y-Koordinaten des Hexfelds zu sehen, auf dem sich der Mauszeiger befindet, sowie die Angabe, ob es sich um ein Land-, See- oder Land-/Seefeld handelt.

2. OBERE MENÜLEISTE

Es folgt gleich zu Beginn eine Übersicht über die Menüeinträge, die zur Verfügung stehen, sobald Sie eine Kampagnendatei geöffnet oder eine neue Kampagne erstellt haben.

2.1. MENÜ „DATEI“

2.1.1. DATEI → EINE NEUE KAMPAGNE ERSTELLEN

Sobald der Kampagneneditor vollständig geladen wurde, können Sie mit *Datei* → *Neu* aus der oberen Menüleiste eine neue Kampagne erstellen. Damit wird eine leere Kampagnenvorlage erzeugt. Im erscheinenden Fenster können Sie die Kartengröße festlegen, die zwischen 10x10 Hexfeldern und maximal 512x256 Hexfeldern liegen kann.

Standardmäßig besteht die neue Kampagne vollständig aus Seefeldern. Im Abschnitt 9. *Menübuttons* werfen wir einen Blick darauf, wie Sie mit den Buttons unterhalb der Menüleiste diese Hexfelder ändern und damit Ihre eigene Kampagne gestalten können.

2.1.2. DATEI → EINE STANDARDKAMPAGNE ÖFFNEN

Wählen Sie zum Öffnen einer Standardkampagne im Menü *Datei* den Eintrag *Standardkampagne öffnen* aus.

Auf diese Art können Sie die Originalkampagnen von *Strategic Command WWII: War in Europe* öffnen, um sie sich im Detail anzusehen oder sie zu bearbeiten. Wenn Sie Änderungen an diesen Standardkampagnen vornehmen, müssen Sie sie unter einem neuen Namen speichern, da sie schreibgeschützt sind.

2.1.3. DATEI → EINE BENUTZERKAMPAGNE ÖFFNEN

Wenn Sie eine Kampagne öffnen möchten, die Sie erstellt bzw. angepasst haben oder die Sie heruntergeladen haben, müssen Sie im Menü *Datei* die Option *Benutzerkampagne öffnen* auswählen.

Diese Kampagnen – sowie alle neuen Kampagnen, die Sie erstellen – werden in einem anderen Ordner als die Standardkampagnen gespeichert.

TIPP!

Im Fenster, in dem Sie eine Kampagne öffnen, können Sie auf eine **.cgn*-Datei im Kampagnenordner rechtsklicken und sie umbenennen oder löschen.

2.1.4. DATEI → EINE KAMPAGNE SPEICHERN

Im Menü *Datei* haben Sie zwei Möglichkeiten, eine Kampagne zu speichern: *Speichern* und *Speichern unter*.

Mit *Speichern* wird die Kampagne unter dem aktuellen Namen gespeichert, während Sie mit *Speichern unter* der Kampagne einen neuen Namen geben können, bevor sie als *.cgn-Datei im Kampagnenordner gespeichert wird. Mit *Speichern unter* werden auch alle zur Kampagne gehörigen Dateien in einem Ordner mit dem Namen der Kampagne im *Campaigns*-Verzeichnis abgelegt.

Wenn Sie bei *Speichern unter* einen bereits vorhandenen Kampagnennamen angeben, werden Sie gefragt, ob Sie die Dateien der entsprechenden Kampagne wirklich überschreiben wollen.

Eine Standardkampagne können Sie nicht überschreiben. Stattdessen müssen Sie *Speichern unter* auswählen und der Kampagne einen neuen Namen geben.

2.1.5. DATEI → DATEN IMPORTIEREN

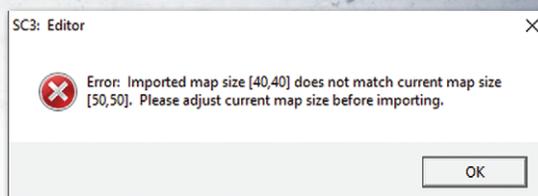
Nachdem eine neue Kampagne erstellt oder eine vorhandene Kampagne geöffnet wurde, haben Sie über *Datei* → *Daten importieren* die Möglichkeit, Daten zu importieren, die aus einer anderen Kampagne exportiert wurden (das Exportieren wird im nächsten Abschnitt beschrieben).

Wenn Sie auf *Daten importieren* geklickt haben, erscheint ein Warnhinweis und Sie müssen bestätigen, dass Sie mit dem Import fortfahren möchten.

Mit einem Klick auf *Ja* bestätigen Sie und müssen danach den Ordner auswählen, in dem sich die zu importierenden Daten befinden. Dazu wird das *Data*-Standardverzeichnis des Spiels geöffnet und Sie müssen den Ordner mit den gewünschten Datendateien auswählen. Danach müssen Sie auf *OK* klicken.

Im nächsten Schritt können Sie nun festlegen, welche der exportierten Daten in die aktuelle Kampagne übernommen werden sollen.

Damit Daten von den Kartenebenen übernommen werden können, muss die Größe der importierten Karte der Größe der aktuellen Karte entsprechen. Anderenfalls erhalten Sie einen



Hinweis und müssen die Größe der aktuellen Karte anpassen, bevor der Import stattfinden kann.

Achtung: Die Importfunktion überschreibt die Daten der aktuellen Kampagne mit den Daten in den importierten *.dat-Dateien. Deswegen sollten Sie nur importieren, wenn Sie sich 100%ig sicher sind oder ein Backup Ihrer Daten haben.

2.1.6. DATEI → DATEN EXPORTIEREN

Mit dem Menüpunkt *Datei* → *Daten exportieren* können Sie die aktuellen Kartenebenen, Länderdaten und allgemeinen Daten als *.dat-Dateien auf dem Computer speichern.

Der Editor lässt Sie daraufhin einen Ordner zum Exportieren der Daten auswählen. Hier ist es empfehlenswert, falls noch nicht geschehen, einen neuen Ordner speziell für diese Daten anzulegen.

Wählen Sie den Ordner aus und klicken Sie auf *OK*.

Als Nächstes öffnet sich ein Fenster mit allen möglichen Datentypen, die exportiert werden können. Sie können beliebig viele davon auswählen. Falls Sie alle Daten exportieren möchten, können Sie auch den Button *Alle auswählen* in der rechten unteren Ecke des Fensters benutzen. Klicken Sie nach der Auswahl auf *OK* und die *.dat-Dateien mit den Daten, die Sie zum Exportieren ausgewählt haben, werden in dem festgelegten Ordner abgelegt.

Diese Exportfunktion kann sehr nützlich sein, denn damit können Sie bestimmte oder alle Daten einer Kampagne in eine andere Kampagne übertragen. Sie könnten zum Beispiel die Karte von *1939 Sturm über Europa* für Ihre eigene und an sich ganz andere Kampagne benutzen. Mit dieser

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Funktion können Sie so viel (oder eben so wenig) übertragen, wie Sie möchten!

Hinweis: Beim Speichern mit den Menüpunkten *Speichern* oder *Speichern unter* werden keine einzelnen Datendateien gespeichert, sondern nur die *.cgn-Kampagnendatei und dazugehörige Skripte.

Hinweis: Standardmäßig werden alle exportierten Daten in einem neuen Unterordner mit dem Namen der aktuellen Kampagne gespeichert (also z.B. \Data\1939 Sturm über Europa). Im Fenster *Ordner suchen*, der eingeblendet wird, wenn Sie *Datei \ Daten exportieren* auswählen, können Sie einen anderen Ordner auswählen oder einen neuen Ordner erstellen, wenn Sie möchten.

2.1.7. DATEI → KARTENPOSITIONEN EXPORTIEREN (F6)

Diese Option ist hilfreich, wenn Sie beim Erstellen von Ereignisskripten die Koordinaten von mehreren Orten verwenden wollen.

Gehen Sie hierfür ins Menü *Karte* und klicken Sie sowohl auf *Hexfeldebene bearbeiten* als auch auf *Element(e) auswählen*. Wählen Sie nun die gewünschten Kartenfelder aus und drücken Sie daraufhin die Taste *F6* oder wählen Sie im Menü *Datei* den Punkt *Kartenpositionen exportieren* aus, um eine Textdatei mit dem Namen *map_positions.txt* im Hauptverzeichnis von *Strategic Command WWII: War in Europe* zu erstellen.

Danach können Sie die generierten #MAP_POSITION-Einträge kopieren und in das entsprechende Skript einfügen. Es kann allerdings sein, dass Sie den „#“-Ausdruck für manche Skripte anpassen müssen.

Standardmäßig lassen sich nur die Hexfelder eines Staates auswählen. Wenn Sie diese Einschränkung umgehen möchten, können Sie beim Klicken auf die Hexfelder die *Umschalt*-Taste gedrückt halten. Damit haben Sie die Möglichkeit, Hexfelder unabhängig von ihrer Zugehörigkeit zu einem Land auszuwählen.

Hinweis: Wenn Sie dieses Feature benutzen, werden die Koordinaten der aktuell ausgewählten Felder der Datei hinzugefügt, die Sie zum Speichern festlegen. Das heißt, dass die Koordinatenliste in einer bestehenden Datei fortgeführt wird. Von daher ist es eventuell ratsam, entweder den Inhalt der Datei oder gar die Datei selbst zu löschen, nachdem Sie die exportierten Koordinaten verwendet haben. Alternativ können Sie beim Exportieren natürlich auch einen anderen Dateinamen angeben.

2.1.8. DATEI → DATUMSLISTE EXPORTIEREN (F7)

Mit dieser Funktion können Sie die Datumsliste der Kampagne in eine Textdatei exportieren. Das Resultat ist eine Liste, aus der ersichtlich ist, an welchen Tagen die Alliierten am Zug sind und an welchen die Achsenmächte. Dies kann besonders dann nützlich sein, wenn Sie in Ihren Skripten sichergehen wollen, dass bestimmte Ereignisse nur dann eintreten, wenn eine bestimmte Fraktion am Zug ist.

2.1.9. DATEI → BEENDEN

Wenn Sie Ihre Arbeit mit dem Editor fürs Erste abgeschlossen haben, können Sie ihn mit dem Menüpunkt *Datei → Beenden* schließen.

Hinweis: Wenn Sie nach dem Öffnen oder letzten Speichern Änderungen an Ihrer Kampagne vorgenommen haben, erscheint beim Beenden des Editors ein Hinweis und Sie können den aktuellen Stand der Kampagne speichern.

2.2. MENÜ „BEARBEITEN“

2.2.1. BEARBEITEN → RÜCKGÄNGIG

Mit diesem Menüpunkt machen Sie bis zu 10 vorherige Aktionen rückgängig.

Mit der Tastenkombination *Strg+Z* können Sie den Befehl ebenfalls ausführen.

2.2.2. BEARBEITEN → WIEDERHERSTELLEN

Hiermit werden die zuvor rückgängig gemachten Aktionen wiederhergestellt.

Mit der Tastenkombination *Strg+Y* können Sie den Befehl ebenfalls ausführen.

2.2.3. BEARBEITEN → SCROLLEN AKTIVIEREN UND DEAKTIVIEREN

Sie können die Scrollfunktion deaktivieren, sodass der aktuelle Kartenausschnitt nicht bewegt werden kann. Ist das Scrollen aktiviert, lässt sich die Karte mit dem Mauszeiger am Bildschirmrand bzw. mit den Pfeiltasten bewegen.

TIPP!

Das Deaktivieren der Scrollfunktion ist besonders dann hilfreich, wenn Sie eine neue Karte erstellen und ständig Sprites aus der Spriteliste auf der rechten Seite auswählen. So verhindern Sie, dass sich die Karte bewegt, wenn Sie den Mauszeiger zu weit an die Ränder führen.

2.2.4. BEARBEITEN → FENSTERGRÖÖE ÄNDERN (F3)

Wählen Sie eine der verfügbaren Fenstergrößen aus.

Die Position des Editorfensters wird gespeichert. Wenn Sie das Fenster zuletzt also links oben auf dem Bildschirm positioniert hatten, wird es auch beim nächsten Mal, wenn Sie den Editor starten, an derselben Stelle erscheinen.

2.2.5. BEARBEITEN → SCHRIFTARTEN AKTUALISIEREN (F4)

Wenn Sie eigene Schriftarten in den *Fonts*-Ordner des Spiels kopieren, während eine Kampagne geöffnet ist, können Sie mit der Taste *F4* bzw. mit dem Menüpunkt *Bearbeiten → Schriftarten aktualisieren* dafür sorgen, dass beim Zugriff auf die Textebene die neuen Schriftarten angezeigt werden.

2.2.6. BEARBEITEN → BITMAPS AKTUALISIEREN (F5)

Mit diesem Befehl werden die Bitmaps für diese Kampagne aktualisiert. Das heißt, wenn sie seit dem Öffnen der Kampagne geändert und gespeichert wurden, zeigt der Editor nach diesem Befehl die aktuellen Bitmaps an.

TIPP!

Diese Funktion ist besonders hilfreich beim Ändern von Bilddateien des Spiels. Wenn Sie eine Bilddatei geändert haben, können Sie einfach den Menüpunkt *Bitmaps aktualisieren* verwenden bzw. die Taste *F5* drücken, um alle Bilddateien im Editor automatisch neu zu laden. Damit können Sie die Änderungen sofort sehen, ohne dass Sie den Editor beenden und neu starten müssen.

2.3. MENÜ „KARTE“

2.3.1. ALLGEMEINE HINWEISE ZUR KARTENGESTALTUNG

VERSATZ

Mit der Versatzoption können Sie die exakte Position von Elementen auf der Karte anpassen, indem Sie sie um bis zu 25 Pixel auf der X- und Y-Achse bewegen.

Um den Versatz einzustellen, müssen Sie die Ebene auswählen, die dem Element entspricht, welches versetzt werden soll – also z.B. die Geländeebene. Wählen Sie danach den Menüpunkt *Karte → Element(e) auswählen* und rechtsklicken Sie auf das gewünschte Hexfeld. Im eingeblendeten Kontextmenü können Sie nun *Versatz* auswählen. Daraufhin haben Sie die Möglichkeit, mit den Pfeilsymbolen bei *X* und *Y* die Position des Elements wie gewünscht zu ändern. Klicken Sie auf *OK*, um das Versatzfenster zu schließen.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS

AUSWAHL VON HEXFELDERN AUF DER HEXFELDEBENE

1. Wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten und die Maus bewegen, werden nur Hexfelder desjenigen Staates ausgewählt, in dem das erste angeklickte Hexfeld liegt. Auf diese Art werden nur Land-, Küsten- und Land-/Seefelder ausgewählt.
2. Halten Sie die *Strg*-Taste gedrückt, während Sie mit gedrückter linker Maustaste die Maus bewegen, wählen Sie einen ganzen Bereich von Landfeldern aus, allerdings nur desjenigen Staates, in dem das erste angeklickte Hexfeld liegt. Auf diese Art werden nur Land-, Küsten- und Land-/Seefelder ausgewählt.
3. Wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten und die Maus bewegen, während Sie die *Umschalt*-Taste gedrückt halten, wählen Sie alle Arten von Hexfeldern aus, unabhängig davon, ob es sich um Land- oder Seefelder handelt und in welchem Staat sie liegen.
4. Halten Sie die *Alt*-Taste gedrückt, während Sie mit gedrückter linker Maustaste die Maus bewegen, werden nur Seefelder ausgewählt. Hierbei zählen auch Küsten- und Land-/Seefelder als Seefelder.
5. Wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten und die Maus bewegen, während Sie sowohl die *Umschalt*-Taste als auch die *Strg*-Taste gedrückt halten, wählen Sie einen ganzen Bereich von allen Arten von Hexfeldern aus, unabhängig davon, ob es sich um Land- oder Seefelder handelt und in welchem Staat sie liegen.
6. Halten Sie sowohl die *Alt*-Taste als auch die *Strg*-Taste gedrückt, während Sie mit gedrückter linker Maustaste die Maus bewegen, wählen Sie einen ganzen Bereich von Seefeldern aus. Hierbei zählen auch Küsten- und Land-/Seefelder als Seefelder.

GESTALTEN/AUSWÄHLEN AUF ALLEN ANDEREN EBENEN

1. Wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten und die Maus bewegen, werden gültige Spielobjekte der aktuellen Ebene ausgewählt.
2. Halten Sie die *Strg*-Taste gedrückt, während Sie mit gedrückter linker Maustaste die Maus bewegen, wählen Sie einen ganzen Bereich von gültigen Spielobjekten der aktuellen Ebene aus.

RECHTSKLIICK AUF AUSGEWÄHLTE ELEMENTE

Wenn Sie sich im Modus *Gestalten* befinden und auf ein Hexfeld rechtsklicken, wird das Sprite darauf als das aktuelle Gestaltungssprite festgelegt – sofern die passende Ebene ausgewählt ist. Darüber hinaus wird das Sprite in der Spriteliste auf der rechten Seite des Editors an die oberste Stelle gebracht.

DIE TASTEN + UND -

Wenn Sie im Modus *Gestalten* den Mauszeiger auf einem Hexfeld platzieren und + oder - drücken, können Sie durch die Liste des ausgewählten Spritetyps scrollen. Ist aktuell beispielsweise die Hexfeldebene ausgewählt, werden damit die einzelnen Hexfeldsprites durchgeschaltet. Solange sich der Mauszeiger auf dem Feld befindet, werden die Sprites auch direkt auf der Karte dargestellt, sodass Sie dasjenige auswählen können, das Sie wünschen.

2.3.2. KARTE → HEXFELDEBENE BEARBEITEN

In diesem Modus können Sie See-, Land- und Küstenfelder auf der Karte bearbeiten. Küstenfelder gelten entweder als Landfeld oder als Seefeld – je nach dem, wie viel Land bzw. Wasser das Hexfeld aufweist. Zudem gibt es auch sog. Land-/Seefelder. Diese fungieren als Brückenfelder zwischen Landflächen, so wie etwa der Sueskanal oder die Bosphorus-Meerenge.

Neue Landfelder werden automatisch dem Staat zugewiesen, der als Großmacht Nr. 1 festgelegt ist. Wie Sie diesen Staat ändern können, erfahren

TEIL 2 - ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

Sie im Abschnitt *Kampagne* → *Indexnummern von Großmächten bearbeiten*.

Landfelder, die über vorhandene Landfelder gelegt werden, gehören automatisch demselben Staat und derselben Fraktion wie das zuvor vorhandene Landfeld an.

TIPP!

Eine Möglichkeit der Gestaltung einer Karte besteht darin, ein Bild der Karte zu nehmen, die Sie nachbilden wollen. Entscheiden Sie sich für einen passenden Maßstab und legen Sie dann ein Hexfeldgitter darüber. So erhalten Sie einen ersten Eindruck davon, wie Sie wo welche Hexfelder (Küsten, Ressourcen, Wasser etc.) positionieren müssen.

2.3.3. KARTE → GELÄNDEEBENE BEARBEITEN

Fügen Sie der Karte Wälder, Berge, Sümpfe und Täler hinzu.

WÜSTENFELDER HINZUFÜGEN

Die Geländesprites mit den Nummern 531, 532, 539 und 540 sind als vollständige Wüstenfelder festgelegt. Wenn Sie auf der Geländeebene Wüstenfelder hinzufügen wollen und dabei eines dieser Sprites auswählen, können Sie die *Strg*-Taste gedrückt halten, während Sie mit gedrückter linker Maustaste die Maus bewegen. In diesem Fall wählt der Editor für jedes Feld zufällig eines der vier genannten Sprites aus.

Das erleichtert das Hinzufügen von großen Wüstengebieten, da der Editor automatisch für eine gewisse Zufälligkeit auf der Geländeebene sorgt. Wenn Sie die *Strg*-Taste loslassen, können Sie wieder dasjenige Sprite hinzufügen, das gerade ausgewählt ist.

2.3.4. KARTE → FLUSSEBENE BEARBEITEN

Auf dieser Ebene können Sie Flüsse und Ströme inkl. Mündungen und Nebenflüsse auf der Karte hinzufügen.

Flüsse lassen sich sehr schnell erstellen, sobald Sie den Menüpunkt *Karte* → *Flussebene bearbeiten* und danach ein Flusssprite in der rechten Liste ausgewählt haben.

Jetzt können Sie den Fluss hinzufügen, indem Sie auf die Karte klicken und die Maus mit gedrückter linker Maustaste bewegen. Damit wird der Flussverlauf eingezeichnet. Vermutlich werden Sie nicht gleich beim ersten Versuch einen perfekten Fluss hinbekommen, vor allem dann nicht, wenn sich der Fluss hin und wieder kreuzt. Allerdings können Sie auf diese Weise ganze Flussverläufe schnell und einfach hinzufügen, statt Hexfeld für Hexfeld vorgehen zu müssen. Danach können Sie sich dann um die Feinarbeit des Flusses kümmern.

Wenn Sie einen Fluss auf der Karte in einen Strom (oder umgekehrt) umwandeln möchten, geht das wie folgt:

Rechtsklicken Sie auf ein normales Flusssprite auf der Karte und führen Sie einen weiteren Rechtsklick aus. Daraufhin wird das entsprechende Stromsprite in der rechten Liste ausgewählt.

Jetzt können Sie das Stromsprite über das Flusssprite auf der Karte hinzufügen.

Diese beiden Schritte können Sie für alle weiteren Flusssprites wiederholen, die Sie in Stromsprites umwandeln möchten.

Dieser Vorgang gilt auch umgekehrt für die Umwandlung von Strömen in Flüsse.

Im ersten dieser Schritte schaltet jeder Rechtsklick zwischen den beiden Spritearten um. Das heißt, wenn Sie von einem Flusssprite zu einem Stromsprite gewechselt haben und ein weiteres Mal auf dasselbe Feld rechtsklicken, wird wieder das entsprechende Flusssprite ausgewählt.

2.3.5. KARTE → STRAßENEBE BEARBEITEN

Hier können Sie Straßen und unbefestigte Straßen inkl. Kreuzungen auf der Karte hinzufügen.

Straßen lassen sich sehr schnell erstellen, sobald Sie den Menüpunkt *Karte* → *Straßenebene bearbeiten* und danach ein Straßensprite in der rechten Liste ausgewählt haben. Jetzt können Sie die Straße

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EHRENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



hinzufügen, indem Sie auf die Karte klicken und die Maus mit gedrückter linker Maustaste bewegen. Danach können Sie Detailänderungen vornehmen und Kreuzungen anpassen oder hinzufügen.

2.3.6. KARTE → SCHIENENEBENE BEARBEITEN

Diese Ebene lässt Sie Schienen inkl. Kreuzungen hinzufügen.

Schienen lassen sich sehr schnell erstellen, sobald Sie den Menüpunkt *Karte → Schienenebene bearbeiten* und danach ein Schienensprite in der rechten Liste ausgewählt haben. Jetzt können Sie die Schienen hinzufügen, indem Sie auf die Karte klicken und die Maus mit gedrückter linker Maustaste bewegen. Danach können Sie Detailänderungen vornehmen und Kreuzungen anpassen oder hinzufügen.

2.3.7. KARTE → RESSOURCENEBENE BEARBEITEN

Auf dieser Ebene können Sie Häfen, Minen, Erdölfelder, Siedlungen, Ortschaften, Städte, Großstädte, Hauptstädte, Großhauptstädte, Befestigungen und Festungen auf der Karte hinzufügen und bearbeiten.

Es stehen unterschiedliche Sprites für die westlichen, östlichen, Mittelmeer-, Nahost- und Wüstenregionen zur Verfügung.

Hinweis: Wenn ein Land bereits eine Hauptstadt aufweist, können Sie dort keine weitere Hauptstadt mehr hinzufügen.

TIPP!

Damit ersichtlich wird, welche Stärke Ressourcen zu Beginn des Spiels auf Basis ihrer Verbindungen zu Schlüsselressourcen aufweisen werden, werden beim Speichern der Kampagne alle Stärkewerte neu berechnet. Die einzelnen Stärkewerte können Sie einfach einsehen, indem Sie die Ressourcenebene auswählen und dann den Mauszeiger auf eine Ressource führen. In der Informationsleiste am unteren Fensterrand wird daraufhin die Stärke der Ressource in Klammern neben ihrem Namen angezeigt.

2.3.8. KARTE → SYMBOLEBENE BEARBEITEN

Fügen Sie Symbole auf der Karte hinzu und bearbeiten Sie sie.

Symbole können eingesetzt werden, um Start- und Endpunkte von Überführungen anzuzeigen, Überfallbereiche darzustellen oder andere Informationen zu verdeutlichen, die Sie wünschen.

2.3.9. KARTE → TEXTEBENE BEARBEITEN

Auf dieser Ebene können Sie Texte auf der Karte hinzufügen und bearbeiten.

Damit lassen sich die Namen von Ressourcen, geographischen Bereichen und anderen Elementen textlich festhalten.

2.3.10. KARTE → EINHEITENEBENE BEARBEITEN

Fügen Sie hier Land-, Luft- und Seeinheiten auf der Karte hinzu und bearbeiten Sie sie.

2.3.11. KARTE → WETTEREBENE BEARBEITEN

In diesem Modus lassen sich Wetterzonen auf der Karte hinzufügen und bearbeiten.

Wählen Sie hierfür die Hexfelder aus, denen Sie eine Wetterzone zuweisen wollen, und drücken Sie die rechte Maustaste. Danach können Sie die gewünschte Wetterzone für diese Hexfelder festlegen.

Wenn Sie dabei halbtrockenes, trockenes oder Frostwetter wählen, passt sich das Aussehen des Hexfelds bzw. der Hexfelder automatisch daran.

Weitere Informationen darüber, wie Sie das Wetter bzw. das Klima Ihrer Kampagne ändern können, finden Sie im Abschnitt *Kampagne → Wetter bearbeiten*.

2.3.12. KARTE → KARTENGRÖÖE ÄNDERN

Ändern Sie die Größe der Karte, indem Sie ihre X- und Y-Maße ändern. Eine Änderung auf der X-Achse verschiebt den rechten Rand der Karte, während eine Änderung auf der Y-Achse den unteren Rand verschiebt.

Hinweis: Wenn Sie die Größe der Karte verringern, gehen alle Daten in dem abgeschnittenen Bereich

TEIL 2 - ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

verloren. Dessen sollten Sie sich bewusst sein, bevor Sie mit der Verkleinerung fortfahren.

2.3.13. KARTE → BEREICHE VERSCHIEBEN

Mit dieser Funktion können Sie Kartenbereiche nach links oder rechts bzw. nach oben oder unten verschieben. Pro Verschiebung kann entweder nur die X- oder die Y-Achse ausgewählt werden.

Entscheiden Sie sich, ob Sie den gewünschten Kartenbereich horizontal (obere Elementreihe) oder vertikal (untere Elementreihe) verschieben möchten. Danach können Sie mit den Pfeilsymbolen des zweiten bzw. dritten Zahlenfelds der jeweiligen Reihe den bzw. die Ränder des gewünschten Kartenbereichs festlegen.

Die jeweils erste Zahl der Reihen gibt an, um wie viele Spalten bzw. Reihen der Kartenbereich verschoben wird. Mit der zweiten Zahl legen Sie den linken bzw. oberen Rand des Kartenbereichs fest, während die dritte Zahl der jeweiligen Reihe den rechten bzw. unteren Rand des Kartenbereichs markiert.

Hinweis: Beim Verschieben eines Kartenbereichs gehen in dem Teil der Karte, der überschrieben wird, alle Daten verloren.

TIPP!

Da beim Verschieben die Kampagne automatisch gespeichert wird, ist es ratsam, dass Sie diese Funktion mit einer Kopie Ihrer Kampagne ausprobieren, bevor Sie Änderungen am Original vornehmen.

2.3.14. EBENEN BEARBEITEN

In den folgenden drei Abschnitten geht es um das Bearbeiten der verschiedenen Ebenen der Karte.

Es gibt zehn unterschiedliche Ebenen und es ist wichtig, dass Sie die richtige gewünschte Ebene auswählen, da Sie ansonsten ungewollt die falsche Ebene bearbeiten könnten.

Auf diesem Bild sehen Sie die verschiedenen Ebenen bzw. die entsprechenden Buttons unterhalb der Menüleiste. Sie können die gewünschte Ebene einfach auswählen, indem Sie auf den entsprechenden Button klicken.



Die einzelnen Ebenen in der Reihenfolge ihrer Buttons sind:

- Hexfeldebene
- Geländeebene
- Flussebene
- Straßenebene
- Schienenebene
- Ressourcenebene
- Symbolebene
- Textebene
- Einheitenebene
- Wetterebene

Wenn Sie den Mauszeiger auf einen dieser Buttons führen, wird die entsprechende Bezeichnung eingeblendet – etwa *Hexfeldebene bearbeiten* im Falle des ersten Buttons.

2.3.15. KARTE → GESTALTEN

Im Modus *Gestalten* platzieren Sie mit einem Linksklick auf die Karte das aktuell ausgewählte Sprite auf der Karte. Dabei wird das angeklickte Hexfeld überschrieben.

Das ausgewählte Sprite wird im oberen Spritefeld auf der rechten Seite des Editors oberhalb der Spriteliste angezeigt. Sie können durch die Liste scrollen, indem Sie den Scrollbalken oder das Mausrad benutzen. Mit einem Linksklick auf ein Sprite wählen Sie es schließlich aus. Dabei wird auch das im oberen Spritefeld angezeigte Sprite geändert.

Hinweis: Wenn Sie im Modus *Gestalten* auf die Minimap klicken, wird lediglich der Kartenausschnitt

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS

BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



TIPP!

Wenn Sie im Modus *Gestalten* ein bestimmtes Sprite, das sich auf der Karte befindet, verwenden möchten, müssen Sie lediglich mit der rechten Maustaste darauf klicken. Damit wird dieses Sprite als das aktuelle Gestaltungssprite festgelegt und im oberen Spritefeld angezeigt (sofern die passende Ebene ausgewählt ist). Daraufhin können Sie mit der linken Maustaste das Sprite beliebig auf der Karte hinzufügen.

im Hauptfenster an dieser Stelle bewegt – und keine Änderung an der Karte selbst vorgenommen.

2.3.16. KARTE → ELEMENT(E) AUSWÄHLEN

In diesem Modus führt ein Linksklick auf die Karte oder die Minimap NICHT zu einer Änderung an den Hexfeldern.

- Einzelne Hexfelder können Sie auswählen, indem Sie mit der linken Maustaste auf sie klicken bzw. die linke Maustaste gedrückt halten und die Maus bewegen. Standardmäßig können Sie auf diese Weise nur Hexfelder desjenigen Staates auswählen, in dem das erste aktuell ausgewählte Feld liegt.
- Ganze Bereiche von Hexfeldern lassen sich auswählen, indem Sie gleichzeitig die *Strg*-Taste und die linke Maustaste gedrückt halten und dabei die Maus bewegen.
- Wenn Sie Hexfelder aus mehr als nur einem Staat der aktuellen Auswahl hinzufügen wollen, müssen

TIPP!

Mit einem Rechts- oder Linksklick auf ein Sprite in der Spriteliste am rechten Rand wird das Sprite ausgewählt und im oberen Spritefeld angezeigt. Darüber hinaus schaltet der Editor automatisch in den Modus *Gestalten* um und dabei wird eine eventuell vorhandene Hexfeldauswahl aufgehoben.

Sie beim Linksklicken die *Umschalt*-Taste gedrückt halten. Damit wählen Sie Hexfelder unabhängig davon aus, in welchem Staat sie liegen.

Wenn Sie auf ein ausgewähltes Hexfeld erneut linksklicken, wird es aus der Auswahl entfernt.

HINZUFÜGEN VON STAATEN

Im Modus *Element(e) auswählen* können Sie auf der Hexfeldebene mit einem Rechtsklick auf ausgewählte Hexfelder die Option *Hexfeldbesitz/-kontrolle* auswählen. Damit haben Sie die Möglichkeit, Staaten auf der Karte hinzuzufügen, denn durch die Eigenschaft *Besitz* weisen Sie die ausgewählten Hexfelder dem gewünschten Staat zu.

Hinweis: Sie können den Hexfeldbesitzer aus der Länderliste beliebig bestimmen. Wenn Sie einen neutralen Mittelstaat als Besitzer auswählen, wird die Kontrolle standardmäßig auf *Neutral* gesetzt. Eine Großmacht als Besitzer hingegen hat auch die Kontrolle inne.

Wenn sich Länder im Krieg befinden, kann die Kontrolle entweder der übergeordneten Großmacht oder der gegnerischen Großmacht zugewiesen werden. Falls Sie Hexfelder einer gegnerischen Großmacht zuweisen, würde das bedeuten, dass der Gegner vor dem Beginn der Kampagne bereits das entsprechende Gebiet erobert hat.

ELEMENTE AUF DER KARTE BEARBEITEN

Die folgenden Ausführungen beziehen sich auf den Modus *Element(e) auswählen* (und nicht auf den Modus *Gestalten*).

Wenn Sie *Flussebene bearbeiten*, *Geländebene bearbeiten* oder *Ressourcenebene bearbeiten* ausgewählt haben und auf ein entsprechendes Element auf der Karte rechtsklicken, können Sie es bewegen, entfernen oder umbenennen sowie seine Eigenschaften bearbeiten. Damit können Sie Geländestücken und Ressourcen Namen geben bzw. sie umbenennen oder – falls möglich – Upgrades durchführen.

TEIL 2 - ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

Bei Befestigungen und Festungen können Sie unter *Eigenschaften* auch die Option *Bei Eroberung oder Kapitulation zerstören* auswählen. Diese Option sorgt dafür, dass die Ressource von der Karte entfernt wird, wenn sie in feindliche Hände fällt.

Ist *Einheitenebene bearbeiten* ausgewählt, können Sie mit einem Rechtsklick auf eine Einheit diese bewegen, entfernen und umbenennen sowie ihre Eigenschaften und (sofern möglich) ihren Modus festlegen.

Wenn Sie eine Landeinheit von einem Landfeld auf ein Seefeld zu bewegen versuchen, können Sie sich entscheiden, ob die Einheit auf einen Transporter, einen amphibischen Transporter oder einen amphibischen Langstreckentransporter geladen werden soll. Umgekehrt funktioniert dies auch – das heißt, Sie können eine Einheit von einem beliebigen Transporter zurück aufs Land bewegen.

Unter *Eigenschaften* können Sie die Stärke, Erfahrung und Verschanzung von Einheiten sowie die Versorgungsstufen von Seeinheiten bearbeiten. Mit *Modus* haben Sie die Möglichkeit, den Startmodus von Einheiten mit unterschiedlichen Modi einzustellen. So lässt sich z.B. die Anzahl an Geschossen von Artillerieeinheiten zu Beginn einstellen, Fallschirmjäger können bereit gemacht werden, U-Boote können auf Schleichfahrt gesetzt werden und so weiter.

Wenn Sie die Forschungsstufen für die Kampagne anpassen, stehen Ihnen weitere Optionen zur Verfügung, um jede Einheit oder Ressource weiter anzupassen. So können etwa Ressourcen mit *Luftabwehrwaffen* ausgestattet werden.

Mit *Details* im *Eigenschaften*-Fenster blenden Sie die Kampfwerte für Einheiten und Verteidigungswerte für Ressourcen ein. Die Standardwerte und -kosten werden dabei normal dargestellt, während etwaige Upgrade-Werte aufgrund von Forschung in eckigen Klammern [und] angezeigt werden.

Sie können die Werte von Einheiten nicht höher einstellen, als die aktuellen Forschungsstufen

erlauben. Im Abschnitt *Kampagne* → *Länderdaten bearbeiten* → *Forschung* finden Sie weitere Angaben darüber, wie Sie die Forschungsstufen für die Kampagne bearbeiten können.

2.3.17. KARTE → ELEMENT(E) ENTFERNEN

Mit der Option *Element(e) entfernen* können Sie den Inhalt von Hexfeldern entfernen, indem Sie darauf linksklicken.

Was genau entfernt wird, hängt dabei von der Ebene ab, die gerade ausgewählt ist. Wenn Sie bspw. *Geländeebene bearbeiten* ausgewählt haben, können nur Geländeelemente wie Wälder oder Berge entfernt werden. Dies gilt für alle Ebenen bis auf die Hexfeldebene: Wenn Sie im Modus *Hexfeldebene bearbeiten* ein Landfeld entfernen, werden effektiv alle Elemente mitgelöscht, die von dem entfernten Landfeld abhängen. Lediglich Elemente der Symbol-, Text- und Wetterebenen bleiben dabei erhalten.

Achtung: Bei Änderungen erfolgt KEINE weitere Nachfrage.

TIPP!

Mit einem Rechts- oder Linksklick auf ein Sprite in der Spritelist am rechten Rand wird das Sprite ausgewählt und im oberen Spritefeld angezeigt. Darüber hinaus schaltet der Editor automatisch in den Modus *Gestalten* um. Damit können Sie schnell wieder zurück in den Gestaltungsmodus wechseln.

2.3.18. KARTE → SCREENSHOTS DER KARTE ERSTELLEN (F8)

Drücken Sie zum Erstellen von Screenshots der gesamten Karte die Taste F8.

Daraufhin wird im Ordner `Benutzer\\Dokumente\My Games\Strategic Command - WWII War In Europe` der Unterordner *Screenshots* erstellt (sofern noch nicht vorhanden), in welchem mehrere Bilder abgelegt werden.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



2.3.19. KARTE → KONTROLLWERTE ANZEIGEN (F9)

Drücken Sie die Taste *F9*, um anzeigen zu lassen, von wem die Länder auf der Karte kontrolliert werden. Alle Hexfelder, die in neutralen Staaten liegen, werden mit 0 gekennzeichnet, während alle Hexfelder, die in vollständig mobilisierten Staaten liegen, die Zahl der Großmacht aufweisen, unter deren Kontrolle sie sich befinden. Die Zahl des Deutschen Reichs zum Beispiel lautet 6, die des Vereinigten Königreichs 1.

2.3.20. KARTE → LANDMASSENWERTE ANZEIGEN (F11)

Jeder Landmasse – also miteinander verbundenen Landfeldern – ist ein Zahlenwert zugewiesen. Wenn Sie *F11* drücken oder den Menüpunkt *Karte → Landmassenwerte anzeigen* auswählen, werden die Werte für alle Hexfelder angezeigt. Somit können Sie kontrollieren, ob und welche Landfelder wie gewünscht miteinander verbunden sind. Neutrale Landfelder sind dabei mit 0 gekennzeichnet.

2.3.21. KARTE → SEEZONENWERTE ANZEIGEN (F12)

Um zu überprüfen, ob alle Häfen, die Sie auf der Karte platziert haben, Zugang zur gewünschten Seezone haben, können Sie *F12* drücken oder den Menüpunkt *Karte → Seezonenwerte anzeigen* auswählen. Wenn die Zahl auf einem Hafen der Zahl entspricht, die die Hexfelder der gewünschten Seezone aufweisen, besteht ein Zugang.

Die Spiel-Engine unterteilt Seefelder automatisch in nummerierte Seezonen – alle miteinander verbundenen Seefelder bilden dabei eine jeweilige Seezone. Alle Land- und Land-/Seefelder, die sich in einem neutralen inaktiven Staat befinden, weisen den Wert 0 auf.

Diese Funktion wird vermutlich nur dann von Nutzen sein, wenn Sie einen oder mehrere Häfen nicht direkt am Meer bzw. an einer Seezone platziert haben, sondern in Meereszugängen, Buchten etc. und die Verbindung zur entsprechenden Seezone über Land-/Seefelder erfolgt. In solchen Fällen können

Sie mit dieser Funktion überprüfen, ob der jeweilige Hafen Zugang zur gewünschten Seezone hat.

2.4. KAMPAGNE

2.4.1. KAMPAGNE → KAMPAGNENDATEN BEARBEITEN

Wählen Sie zum Ändern der grundlegenden Kampagnendaten den Menüpunkt *Kampagne → Kampagnendaten bearbeiten* aus.

Im daraufhin erscheinenden Fenster *Kampagnendaten* können Sie die Optionen *Startdatum*, *Enddatum*, *Wer beginnt?* und *Kartenstartposition* anpassen.

Sie können zudem eine kurze Beschreibung der Kampagne hinzufügen und Ihren Namen angeben, um Ihre Urheberschaft anzuzeigen.

In den Datumsfeldern können beliebige Daten aus den Jahren 0 bis 9999 eingetragen werden. Die Kartenstartposition wird mittels der X- und Y-Koordinaten festgelegt.

Eine Kampagne kann darüber hinaus als Mini-Kampagne markiert werden. Das wirkt sich grundsätzlich nur auf die Sortierung der Kampagnen in der Kampagnenauswahl beim Start des Spiels aus: Dort werden zuerst die Hauptkampagnen angezeigt und danach die Mini-Kampagnen.

Hinweis: Das Startdatum der Kampagne muss zeitlich vor dem Enddatum liegen. Anderenfalls wird beim Schließen des Fensters ein Warnhinweis ausgegeben.

- Wenn Sie auf den Button *Erweitert* klicken, wird das Fenster *Erweiterte Gameplay-Optionen* eingeblendet. In diesem können Sie folgende Details bearbeiten:
- Legen Sie die *Siegbasis* fest: *Hauptstädte* oder *Missionsziele*. Die Option *Hauptstädte* bedeutet, dass ein Land kapituliert oder befreit wird, wenn seine Hauptstadt und alle alternativen Hauptstädte erobert werden. Die Option *Missionsziele* hingegen setzt die Standardregeln

TEIL 2 - ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

für Kapitulation und Befreiung außer Kraft. In beiden Fällen werden die Siegbedingungen in den *Sieg-Ereignisskripten (Victory)* der Kampagne festgelegt.

- *Grenzen, Konvoikarte* und *Kriegskarte* sind die Optionen im Bereich *Anzeigen*. Falls Sie eine oder mehrere dieser Optionen abwählen, werden sie im Spiel nicht angezeigt.
- *Verbleibende Runde(n)*. Diese Option legt fest, ob und ab wie vielen verbleibenden Runden die Spieler darauf hingewiesen werden sollen, dass sich das Spiel dem Enddatum nähert.
- Unter *Spielfunktionen* können Sie *Forschung, Diplomatie* und *Einheitenkäufe* aus- bzw. abwählen. Wenn Sie eine oder mehrere dieser Funktionen abwählen, stehen sie im Spiel nicht zur Verfügung.
- *Verlegung von Landeinheiten*: Wenn Sie diese Option deaktivieren, steht sie im Spiel nicht zur Verfügung. Wenn Sie sie aktivieren, können Sie auswählen, ob sie uneingeschränkt möglich sein soll oder nur per Schiene. Im Falle von *Nur per Schiene* können Sie festlegen, ab welcher Mindeststärke Ressourcen als Start- und Wegpunkte für Verlegungen von Landeinheiten fungieren können. Hier legen Sie auch fest, welchen Versorgungswert eine Einheit mindestens aufweisen muss, um verlegt werden zu können.
- *Verlegung von Lufteinheiten*: Wenn Sie diese Option deaktivieren, steht sie im Spiel nicht zur Verfügung. Wenn Sie sie aktivieren, können Sie festlegen, ab welcher Mindeststärke Ressourcen als Start- und Endpunkte für Verlegungen von Lufteinheiten fungieren können. Hier legen Sie auch fest, welchen Versorgungswert eine Einheit mindestens aufweisen muss, um verlegt werden zu können.
- *Versorgungsberechnung von Ressourcen*: Sie können sich auch hier zwischen *Uneingeschränkt* und *Nur per Schiene* entscheiden. Im letzteren Fall werden die Versorgungsgüter nur per Schiene von Schlüsselressourcen transportiert.

Das bedeutet, dass Ressourcen, die nicht per Schiene mit einer Schlüsselressource verbunden sind, eine niedrigere Stärke und damit niedrigere Versorgungswerte aufweisen.

- Die weiteren allgemeinen Optionen stehen im Spiel zur Verfügung, wenn sie ausgewählt sind. Sind sie deaktiviert, können sie im Spiel nicht genutzt werden. Es handelt sich um folgende Optionen:
 - Verstärkungen
 - Eliteverstärkungen
 - Upgrades
 - Transporter
 - Amphibische Transporter
 - Auflösen von Einheiten
 - Transfer von Lufteinheiten
 - Verbrauchbare Forschungsmarken
 - Verbrauchbare Diplomatimarken
 - Variable Hexfeldplatzierung
 - Variable Einheitenplatzierung bei Kriegserklärung (Mittelstaaten)

ANMERKUNGEN

- Die Option **Missionsziele** unter *Siegbasis* deaktiviert die Option *Alternative Hauptstädte*, welche dafür sorgt, dass die Hauptstadt eines Landes wechselt, wenn sie erobert wird. Alle Städte in der Hauptstadtdliste der Länder werden zu Missionszielen, wobei die jeweils erste Stadt in der Liste (also die Hauptstadt) als Hauptmissionsziel gilt. Auf der Karte werden alle Missionsziele mit einem gelben Kreis gekennzeichnet. Wenn Sie hier die Option *Missionsziele* nutzen, wäre es empfehlenswert, diejenigen Städte, die als alternative Hauptstadt gelten würden, als Industriezentren festzulegen, damit sie weiterhin als Versorgungs- und Produktionsquellen fungieren können, wenn das Hauptmissionsziel eingenommen wird. Weitere Details erhalten Sie im folgenden Abschnitt *Kampagne → Länderdaten bearbeiten* unter *Hauptstädte hinzufügen/entfernen* und *Industriezentren hinzufügen/entfernen*.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



- Mit der Option **Transfer von Lufteinheiten** haben Sie die Möglichkeit, Lufteinheiten mittels Transferoperationen zu bewegen.
- Ist die Option **Variable Einheitenplatzierung bei Kriegserklärung (Mittelstaaten)** aktiviert, werden Einheiten von Mittelstaaten, denen der Krieg erklärt wird, bei der Aufstellung um maximal ein Hexfeld zufällig versetzt. Das macht das Planen einer idealen Invasion etwas schwieriger.
- Die Optionen **Verbrauchbare Forschungsmarken** und **Verbrauchbare Diplomatiemarken** bewirken, dass pro Forschungs- oder Diplomatierfolg eine Marke endgültig verbraucht wird.

2.4.2. KAMPAGNE → LÄNDERDATEN BEARBEITEN

LÄNDER MOBILISIEREN

Im Editor können Sie Länder mit dem Menüpunkt *Kampagne* → *Länderdaten bearbeiten* in der Kampagne aktivieren. In den folgenden Abschnitten beleuchten wir alle Aspekte der Länderdaten.

LAND AUSWÄHLEN

Für jedes Land müssen die Länderdaten individuell eingestellt werden. In der Liste *Land auswählen* auf der linken Seite des Fensters können Sie das Land auswählen, das Sie aktivieren möchten.

Jedes Land, das auf der Karte dargestellt wird, muss eine Hauptstadt haben. Allerdings müssen nicht alle Länder, die im Krieg eine Rolle spielen werden, gleich auf der Karte vorhanden sein, denn man kann auch mit Ereignissen Länder im Spielverlauf erstellen. Weitere Details darüber finden Sie im Abschnitt *Ereignisskripte bearbeiten*.

EIGENSCHAFTEN

Hier können Sie für jedes Land folgende Einstellungen vornehmen:

- *Tendenz*: *Neutral*, *Achsenmächte* oder *Alliierte*.
- Übergeordneter Alliiertes, falls es sich um einen Mittelstaat handelt. Ist das ausgewählte

Land eine Großmacht, ist hier standardmäßig *Keine(r/s)* ausgewählt.

- Übergeordnete Achsenmacht, falls es sich um einen Mittelstaat handelt. Ist das ausgewählte Land eine Großmacht, ist hier standardmäßig *Keine(r/s)* ausgewählt.
- *Aufstellungslimit*: *Keine(r/s)*, *Nur Heimat* oder *Heimat/Besetzt*.
- *Verbrannte Erde*: *Keine(r/s)*, *Eroberungen*, *Befreiungen* oder *Immer*.
- *Lufttraumeinschränkung*: *Keine(r/s)*, *Nur Heimat* oder *Heimat/Kontrolliert*.
- Die minimalen Anforderungen lauten wie folgt:
- Es muss mindestens eine vollständig mobilisierte Großmacht geben. Diese kann zu den Alliierten oder zu den Achsenmächten gehören.
- Für alle Mittelstaaten müssen die übergeordneten Alliierten und Achsenmächte festgelegt werden. Dabei müssen diese nicht vollständig aktiviert sein, dürfen aber auch nicht neutral sein.

AUFSTELLUNGSLIMIT

Wenn Sie das Aufstellungslimit eines Landes auf *Nur Heimat* einstellen, können neue Einheiten dieses Landes nur innerhalb der Heimat aufgestellt werden.

Die Option *Heimat/Besetzt* hingegen sorgt dafür, dass neue Einheiten des Landes innerhalb der Heimat sowie in jedem kooperierenden Land, das von derselben Großmacht kontrolliert wird, aufgestellt werden können.

Setzen Sie die Option auf *Keine(r/s)*, können neue Einheiten eines Landes in jedem verbündeten kooperativen Gebiet aufgestellt werden, zwischen dem und der Hauptstadt eine Landverbindung besteht.

VERBRANNT E ERDE

Verbrannte Erde sorgt dafür, dass Ressourcen Schaden erleiden, wenn sie erobert oder befreit werden.

Wenn *Immer* ausgewählt ist, erleidet eine Ressource jedes Mal, wenn sie den Besitzer

TEIL 2 - ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

wechselt, Schaden. Ist hingegen *Eroberungen* oder *Befreiungen* ausgewählt, tritt nur dann Schaden ein, wenn ein Land eine Ressource verliert bzw. wiedererlangt (aber eben nicht in beiden Fällen).

LUFTRAUMEINSCHRÄNKUNG

Mit der Luftraumeinschränkung legen Sie fest, ob Lufteinheiten eines Landes in andere Länder verlegt werden können.

Die Option *Nur Heimat* bedeutet, dass Lufteinheiten nur im Luftraum über ihrem Heimatland operieren können.

Heimat/Kontrolliert hingegen sorgt dafür, dass eine Großmacht ihre Lufteinheiten sowohl über ihrem Heimatland als auch über jedem Gebiet, das sie besetzt hält und kontrolliert, einsetzen kann – darunter fallen auch ihre untergeordneten Mittelstaaten. Sie kann jedoch die Einheiten nicht in von Verbündeten kontrollierte Gebiete oder von dort weg verlegen.

MOBILISIERUNGSGRAD UND STATUS

Den Mobilisierungsgrad eines Landes können Sie zwischen 0 und 100% einstellen. Zu beachten gilt:

- Wenn Sie unter *Tendenz* die Option *Neutral* festgelegt haben, wird automatisch ein Mobilisierungsgrad von 0% ausgewählt.
- Wenn ein Land eine Tendenz von weniger als 100% in Richtung der Achsenmächte oder der Alliierten aufweist, gilt es als neutral (allerdings ohne neutrale Tendenz von 0%) und befindet sich noch mit keinem anderen Land im Krieg.
- Ist unter *Status* die Option *Mobilisiert* ausgewählt, wird automatisch ein Mobilisierungsgrad von 100% vorgegeben.

Die Tendenz eines Landes zu Beginn einer Kampagne kann zwar in Richtung der Achsenmächte oder Alliierten mit einem positiven Mobilisierungsgrad festgelegt werden, aber bei Mittelstaaten kann es durch Diplomatie oder Spielereignisse vorkommen, dass dieser Wert unter 0% fällt. In solch einem Fall wechselt die Tendenz mit einem positiven Wert

in Richtung der entsprechend anderen Fraktion – weil kein Land einen negativen Mobilisierungswert aufweisen kann.

Kapituliert oder *Annektiert*. Für jeden aktivierten Mittelstaat können Sie eine dieser beiden Optionen auswählen und im Auswahlfeld darunter die gewünschte Besatzungsmacht festlegen. *Kapituliert* sorgt dafür, dass die Truppen des Landes von der Karte entfernt werden und das Gebiet von der Besatzungsmacht besetzt wird.

Mit der Option *Annektiert* können Sie ein bestehendes Land samt seiner Truppen von der Karte entfernen und das Gebiet der Besatzungsmacht übertragen. Das ist ein nützlicher Weg, um eine Kampagne wie *1939 Sturm über Europa* zu bearbeiten und bspw. mehrere Jahre später starten zu lassen – Gebiete wie Danzig und Polen lassen sich mit einem Klick als annektiert entfernen. Sollten Sie sich anders entscheiden, können Sie das Ganze wieder mit einem einfachen Klick rückgängig machen.

Hinweis: Wenn Sie den Status einer Großmacht ändern, kann sich das auch auf die *Kapituliert*- und *Annektiert*-Einstellungen ihrer untergeordneten Mittelstaaten sowie auf deren Einstellungen hinsichtlich der übergeordneten Großmächte und/oder der Mobilisierung auswirken. Die übergeordneten Alliierten und Achsenmächte von annektierten Mittelstaaten müssen nicht vollständig aktiviert sein, aber sie dürfen auch nicht neutral sein. Darüber hinaus könnten auch die Hauptstädte- und Industriezentrenlisten zurückgesetzt werden, wenn Sie ein Land als annektiert markieren. Bei Einstellungen, die solche anderen Änderungen nach sich ziehen, erscheint ein entsprechender Warnhinweis.

Des Weiteren kann der Status eines Landes auf *Kooperativ* gesetzt werden. In diesem Fall verhält sich das Land vollständig kooperativ zu seinen Verbündeten (und umgekehrt). Für unkooperative Länder gilt:

- Sie können ihre Einheiten nicht in Gebiete verlegen, die von ihren Verbündeten kontrolliert werden.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



- Sie teilen keine Versorgung durch Ressourcen oder Befehlshaber außer mit Mittelstaaten derselben Tendenz.
- Sie unternehmen keine Abfang- oder Eskortieraktionen füreinander.
- Unkooperative Großmächte, die Mittelstaaten befreien, setzen deren übergeordnete Großmacht außer Kraft und werden zu ihrer neuen übergeordneten Großmacht.

Beispiel: Wenn die UdSSR als unkooperative alliierte Großmacht festgelegt ist, gilt:

- Sie kann keine Land- oder Lufteinheiten in britische oder amerikanische Gebiete verlegen – und umgekehrt.
- Wenn die Briten Persien erobern und die UdSSR vollständig mobilisiert ist, dann profitieren die persischen Ressourcen nicht davon, dass sie mit sowjetischen Ressourcen voller Stärke verbunden sind.
- Das Vereinigte Königreich ist das übergeordnete alliierte Land von Jugoslawien. Wenn das Land nun von den Achsenmächten erobert und danach von der UdSSR befreit wird, wird es der UdSSR untergeordnet und nicht dem Vereinigten Königreich.
- Im Gegensatz dazu profitieren die kanadischen Ressourcen von ihrer Verbindung zu amerikanischen Ressourcen, wenn die USA in den Krieg eintreten – denn Kanada und die USA sind kooperativ.

KOOP-EINSCHRÄNKUNG

Die Kooperation eines Landes kann eingeschränkt werden, um dafür zu sorgen, dass andere Länder, die mit dem ausgewählten Land verbündet sind, keine Einheiten in dieses Land oder von diesem Land weg verlegen können.

Ist hier die Option *Keine(r/s)* ausgewählt, dann gibt es keine Einschränkungen und die kooperierenden Länder versorgen sich gegenseitig. Zudem können sie ihre Land- und Lufteinheiten beliebig untereinander verlegen.

Wenn hingegen die Option *Nur Versorgung* ausgewählt ist, dann gewährt das ausgewählte Land zwar anderen Ländern Versorgung, allerdings können diese Länder keine Einheiten in dieses oder von diesem Land weg bzw. innerhalb dieses Landes verlegen.

KRIEGSZUSTAND

Mit dieser Option können Sie festlegen, mit wem sich das ausgewählte Land zu Beginn der Kampagne im Krieg befindet. Dies steht jedoch nur für Großmächte zur Verfügung, denn Mittelstaaten übernehmen automatisch die Einstellung ihrer übergeordneten Großmächte.

EINHEITENAUSRICHTUNG

Hiermit stellen Sie die Standardausrichtung von Einheiten ein, die sich nicht in Kontaktreichweite mit dem Feind befinden. Das Ganze basiert auf der Einheitenausrichtung in den Bilddateien, in welchen sie standardmäßig nach rechts bzw. Osten blicken.

Mit der Option *Gespiegelt* wird das Standardbild nach links gedreht, d.h. nach Westen blickend. Die Standardausrichtung für ein Land wirkt sich auch auf verbündete Einheiten aus, die in diesem Land platziert werden. Insofern handelt es sich hierbei um ein nützliches Mittel, um sicherzugehen, dass die Einheiten eine nachvollziehbare Ausrichtung auf Basis ihres Standorts aufweisen.

Die Option *An Hauptstadt orientieren* sorgt dafür, dass die Einheiten eines Landes in die entgegengesetzte Richtung blicken, wenn sie sich auf der anderen Seite der Hauptstadt befinden.

Beispiel: Die Standardausrichtung für das Deutsche Reich ist nach Osten. Wenn die Option *An Hauptstadt orientieren* ausgewählt ist, werden Einheiten, die sich westlich der deutschen Hauptstadt befinden, automatisch nach Westen ausgerichtet. Das heißt, dass die Einheiten in einem Land wie dem Deutschen Reich, dem ein Zweifrontenkrieg droht, standardmäßig von der Hauptstadt ausgehend jeweils in Richtung Gegner blicken.

FEINDNÄHE UND AUSRICHTUNG

Befinden sich feindliche Land- oder Lufteinheiten 5 oder weniger Hexfelder voneinander entfernt und besteht eine Landverbindung zwischen ihnen, dann richten sie sich so logisch wie möglich aneinander aus. Anderenfalls gilt ihre Standardausrichtung. Für Seeinheiten beträgt die Mindestentfernung für eine solche Feindausrichtung 8 Hexfelder.

BEFELSHABER

Diese Einstellung ist nur bei Großmächten möglich. Wenn Sie die Option *Mittelstaaten befehligen* aktivieren, kann die ausgewählte Großmacht Einheiten ihrer untergeordneten Mittelstaaten befehligen. So können beispielsweise deutsche Befehlshaber slowakische Einheiten befehligen und britische Befehlshaber kanadische Einheiten.

MODIFIKATOREN

In diesem Bereich können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

- *Militärproduktionspunkte zu Beginn* zwischen 0 und 9.999 MPP festlegen (nur für Großmächte).
- *Industriemodifikator* zwischen 0 und 1.000% festlegen (nur für Großmächte).
- *Nationale Moral - Anfang* (nur für Großmächte). Verwenden Sie diese Option, wenn Ihre Kampagne nicht zu Beginn eines Krieges anfängt, sondern mitten im Krieg selbst. In dem Fall können Sie diesen Wert niedriger einstellen als den Wert für *Nationale Moral - Normal*. Die Differenz zwischen den beiden Werten drückt dann die verlorene Moral aufgrund von Verlusten und eingebüßten Ressourcen vor dem Kampagnenbeginn aus.
- *Nationale Moral - Normal* (nur für Großmächte).
- *Max. Besetzungseffizienz* von eroberten Ressourcen zwischen 0 und 100%.
- *MPP-Mehrkosten über Limit* zwischen 0 und 100%.
- *Befestigungsverzögerung* zwischen 0 und 365 Tagen.
- *Min. Versorgung für Fallschirmjäger* zwischen 0 und 21. Dieser Wert gibt an, wie hoch die

Versorgung mindestens ausfallen muss, damit sich Fallschirmjäger bereit machen können. Den Höchstwert von 21 sollten Sie nur dann einsetzen, wenn Sie den Abwurf von Fallschirmjägern unterbinden wollen (wenn Sie das Fallschirmjägerfeld für einen anderen Einheitentyp verwenden möchten).

- *Max. Einheiten für Befehlshaber* zwischen 0 und 25.
- *Max. Reichweite für Befehlshaber* zwischen 0 und 25.

2.4.3. SCHLÜSSELRESSOURCEN FESTLEGEN

Als Schlüsselressourcen gelten Hauptstädte, Industriezentren, primäre Versorgungszentren und sekundäre Versorgungszentren.

2.4.4. ALPHANUMERISCHE SORTIERUNG

Urbane Ressourcen können entweder nach ihrer Position auf der Karte oder alphanumerisch sortiert werden. Die alphanumerische Sortierung ist standardmäßig ausgewählt, aber wenn Sie Ressourcen nach ihrer Position auf der Karte sortieren möchten, müssen Sie lediglich den Haken bei dieser Option entfernen.

2.4.5. URBANE RESSOURCEN

Die urbanen Ressourcen des ausgewählten Landes werden in zwei separaten Listen angezeigt – eine auf der linken Seite, die andere rechts von der Mitte. Ressourcen aus der linken Liste können Sie in die Listen für Hauptstädte und Industriezentren übernehmen, während die Ressourcen in der rechten Liste in die Listen für primäre und sekundäre Versorgungszentren übernommen werden können.

2.4.6. HAUPTSTÄDTE HINZUFÜGEN/ENTFERNEN

Legen Sie zuerst die Hauptstadt eines Landes fest und danach eine oder mehrere alternative Hauptstädte in der gewünschten Reihenfolge (falls möglich). Wenn die aktuelle Hauptstadt erobert wird, gilt die nächste Stadt in der Hauptstadtliste,

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



die nicht unter feindlicher Kontrolle steht, als neue Hauptstadt des Landes. Ein Land kann nicht mehr als eine aktive Hauptstadt haben und sobald die letzte Hauptstadt erobert wird, beginnen die Kapitulationsproben für das Land.

Wenn Hauptstädte befreit werden, können sie wieder als aktive Hauptstadt gelten, je nach Position in der Liste.

INDUSTRIEZENTREN HINZUFÜGEN/ENTFERNEN

Bestimmen Sie die Ressourcen, die neben der Hauptstadt eines Landes als Industriezentren fungieren können. Diese Industriezentren gelten nicht nur als Versorgungsquellen wie Hauptstädte, sondern ermöglichen den Spielern auch die Produktion und Aufstellung von Einheiten in urbanen Ressourcen, die über verbündete Hexfelder direkt mit einem Industriezentrum verbunden sind.

PRIMÄRE UND SEKUNDÄRE VERSORGUNGSZENTREN HINZUFÜGEN/ENTFERNEN

Bestimmen Sie die Ressourcen, die neben der Hauptstadt und den Industriezentren eines Landes als primäre und sekundäre Versorgungszentren fungieren können. Diese Versorgungszentren stellen Versorgung zur Verfügung, lassen aber keine neuen Einheiten aufstellen, außer sie sind über verbündete Hexfelder direkt mit einer Hauptstadt oder einem Industriezentrum verbunden.

Zu beachten gilt, dass die Besatzungsmacht eines Landes die bereits existierenden primären und sekundären Versorgungszentren erhält, wenn das besetzte Land kapituliert.

ANGEPASSTE WERTE & STANDARDWERTE

Für alle Länder und Einheitentypen gibt es Standardwerte im Editor. Wenn Sie einen solchen Standardwert ändern, wird er als angepasster Wert klassifiziert und mit einem Sternchen (*) markiert.

Wenn Sie auf den Button *Standardwerte* am unteren Fensterrand klicken, erhalten Sie die Möglichkeit, für beliebige Länder einige oder

alle Einstellungen wieder auf die Standardwerte zurückzusetzen.

Hinweis: Klicken Sie, wenn Sie Ihre Änderungen abgeschlossen haben, auf den Button *OK* in der rechten unteren Ecke, um zum Fenster *Länderdaten* zurückzukehren. Wenn Sie dort erneut auf *OK* klicken, schließen Sie auch dieses Fenster und kehren zum Editor zurück.

TIPP!

Es ist sehr empfehlenswert, regelmäßig die gemachten Änderungen zu speichern.

2.4.7. KAMPAGNE → LÄNDERDATEN BEARBEITEN → EINHEITENPRODUKTION

In diesem Fenster können Sie für jedes Land die Produktionslimits für Einheiten in einem Bereich von -1 bis 255 festlegen. Wenn Sie als Limit -1 wählen (im Editor wird im Zahlenfeld in diesem Fall nichts angezeigt) erscheint die entsprechende Einheit nicht im Kaufbildschirm im Spiel.

Hinweis: Produktionslimits haben keine Auswirkung auf die Anzahl der Einheiten, die sich zu Beginn einer Kampagne auf der Karte befinden können. Somit ist es möglich, Einheiten auf der Karte zu platzieren, die – sobald sie ausgeschaltet wurden – nicht mehr produziert werden können.

EINHEITENNAMENLISTEN

Im rechten Teil des Fensters *Einheitenproduktion* können Sie die Namen aller Einheitentypen für jedes Land bearbeiten oder neue hinzufügen.

Einheiten mit diesen Namen können danach direkt auf der Karte im Editor platziert, der Produktionstermin- bzw. Aufstellungsliste hinzugefügt oder einfach im Spiel selbst erworben werden. Bei neu erstellten Befehlshabern können Sie den Befehlshaberwert zwischen 1 und 10 festlegen.

Wählen Sie in der linken Liste das Land aus, dessen Einheiten Sie bearbeiten wollen. Klicken Sie danach auf den gewünschten Einheitentyp in

der rechten Liste und geben Sie im Textfeld *Name* rechts oben den gewünschten Namen ein. Klicken Sie danach auf den Button *Hinzufügen/Ändern*, um den Namen in die Einheitenliste aufzunehmen. Wenn Sie einen bestehenden Namen ändern wollen, müssen Sie ihn in der Liste auswählen, den Namen im Textfeld wie gewünscht anpassen und dann wieder auf den Button *Hinzufügen/Ändern* klicken. Mit dem Button *Entfernen* können Sie Namen aus der Liste löschen.

Hinweis: Im Spiel selbst können Einheiten umbenannt werden, sofern keine Einheit des jeweiligen Landes und des Einheitentyps denselben Namen trägt.

TIPP!

Wenn Sie die Produktionslimits auf den Höchstwert von 255 setzen, heben Sie quasi alle Limits in dem Spiel auf.

2.4.8. KAMPAGNE → LÄNDERDATEN BEARBEITEN → EINHEITENKOSTEN

Hier können Sie die Einheitenkosten pro Einheitentyp für jedes Land zwischen 0 und 9.999 MPP einstellen.

Die Werte hier repräsentieren die Einheitenkosten ohne Forschungsboni.

2.4.9. KAMPAGNE → LÄNDERDATEN BEARBEITEN → PRODUKTIONSVERZÖGERUNG

In diesem Fenster können Sie einstellen, wie lange es ab dem Kauf neuer Einheiten dauert, bis sie bereit zur Aufstellung sind. Dabei haben Sie die Wahl, die Verzögerung entweder in Monaten oder in Runden einzustellen – indem Sie die gewünschte Option am unteren Rand des Fensters auswählen.

Wenn Sie *Runden* auswählen, stellen Sie die Verzögerung zwischen 0 und 365 Runden pro Einheitentyp für die einzelnen Länder ein. Mit der Option *Monate* hingegen zwischen 0 und 60 Monaten.

TIPP!

Auch wenn die Spieler die Produktionsverzögerung in den Spieloptionen deaktivieren können, ist es weiterhin ratsam, die einzelnen Werte für die Kampagne festzulegen.

2.4.10. KAMPAGNE → LÄNDERDATEN BEARBEITEN → KAMPFEIGENSCHAFTEN

Sie können die Eigenschaften aller Einheitentypen in einer Kampagne bearbeiten und alle Angriffs-, Verteidigungs- und Bewegungswerte etc. ändern.

Die Angriffs- und Verteidigungswerte reichen von 0 bis 10 pro Einheiten- und Ressourcentyp für jedes einzelne Land, während die meisten allgemeinen Werte zwischen 0 und 25 liegen können. Ausnahmen hiervon sind:

- Die Anzahl der Abfangaktionen, Eskorten und Angriffe kann maximal 2 betragen.
- Die Werte *Min. Geschosse* und *Max. Geschosse* können für Artillerietypen, die das zulassen, von 1 bis 10 eingestellt werden.
- *Entschanzung* kann zwischen 0 und 8 liegen.
- *Demoralisierung* kann zwischen 0 und 100% betragen.

Bei Luftabwehreinheiten stellt der Wert *Abfangradius* die Entfernung dar, ab der sie versuchen, angreifende feindliche Lufteinheiten abzuschießen. Der Wert von *Abfangaktionen* legt die Höchstzahl von feindlichen Luftangriffen fest, die sie in einer Runde abzufangen versuchen.

Der Wert *Verlustvermeidung* im Land- und Seekampf kann von 0 bis 100% eingestellt werden, wobei Sie unterschiedliche Werte für den Angriff und die Verteidigung angeben können. Diese Prozentwerte legen die Wahrscheinlichkeit fest, mit der ein Einheitentyp beim Angreifen oder Verteidigen keine Verluste erleidet.

Im Bereich *Extra* können Sie den Überfallmultiplikator in MPP für Einheitentypen, die Überfallangriffe durchführen können (Seeeinheiten und Bomber), sowie den Wert *Feindlicher NM-*

TEIL 1 GAMEPLAY

- EINFÜHRUNG
- ERSTE SCHRITTE
- DAS
BENUTZERINTERFACE
- TUTORIAL
- GRUNDLAGEN-
LEITFADEN
- BEWEGUNG UND
KAMPF
- FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE
- EINHEITENTYPEN
- FORSCHUNG
- POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

- EINLEITUNG
- OBERE MENÜLEISTE
- SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Verlust pro Überfall einstellen. Mit dem zweiten Wert wird der nationale Moralverlust pro Überfall für den Konvoiempfänger festgelegt. So kann zum Beispiel eingestellt werden, dass für alle 10 MPP, die ein U-Boot bei einem Konvoi in das Vereinigte Königreich versenkt, das Vereinigte Königreich auch 25 nationale Moralpunkte verliert. Der Überfallmultiplikator kann maximal 100 betragen, während der feindliche NM-Verlust pro Überfall auf höchstens 5.000 eingestellt werden kann.

Rechts unten schließlich wird der Zieltyp des ausgewählten Einheitentyps angezeigt. Da die Berechnung der Kampfergebnisse auf die jeweiligen Angriffs- und Verteidigungswerte auf Basis der Zieltypen zurückgeht, ist es empfehlenswert, sich die einzelnen Zieltypen zu merken, damit Sie die Kampfwerte Ihrer gewünschten Kampagne entsprechend sinnvoll festlegen können.

Hinweis: Alle Werte in diesem Fenster beinhalten keine Forschungsboni, die unter Umständen zutreffen. Weitere Details darüber, wie sich höhere Technologiestufen auf die Kampfwerte auswirken, erhalten Sie im Abschnitt *Kampagne → Länderdaten bearbeiten → Forschung*.

DATEN ÜBERTRAGEN

Rechts unten zwischen den Buttons *OK* und *Standardwerte* (bzw. zwischen *Erweitert* und *Standardwerte*) befindet sich der Button *Daten übertragen*. Damit können Sie die Daten eines Landes auf andere Länder übertragen, was die Arbeit mit Ländern enorm beschleunigen kann.

Wählen Sie im Fenster *Kampfeigenschaften* ein Land aus, dessen Kampfeigenschaften Sie auf ein oder mehrere andere Länder übertragen möchten, und klicken Sie auf *Daten übertragen*.

Beachten Sie, dass das ausgewählte Land links oben in der Titelleiste des daraufhin eingeblendeten Fensters angezeigt wird, zum Beispiel als *Aktuelle Daten übertragen (USA →)*.

Wählen Sie in diesem neuen Fenster nun in der linken Liste diejenigen Länder aus, auf die Sie die Daten übertragen wollen, und danach in

der rechten Liste die Zieltypen, deren Daten Sie übertragen wollen. Mit den Buttons *Alle auswählen* am unteren Rand können Sie mit einem Klick alle Länder bzw. alle Zieltypen auswählen, falls Sie möchten, dass alle Länder und/oder alle Zieltypen dieselben Daten aufweisen sollen.

Die Datenübertragung funktioniert auf diese Weise auch in anderen Bereichen des Editors und erlaubt Ihnen das einfache und schnelle Kopieren von Daten eines Landes auf andere Länder.

2.4.II. KAMPAGNE → LÄNDERDATEN BEARBEITEN → FORSCHUNG

Für jede Großmacht können Sie Forschungswerte für alle Forschungsbereiche festlegen. Wählen Sie hierfür in der linken Liste die gewünschte Großmacht aus.

Rechts der Liste können Sie für jeden Forschungsbereich fünf Werte ändern: die aktuelle Forschungsstufe, die maximale Forschungsstufe, die aktuell investierten Forschungsmarken und die maximal investierbaren Forschungsmarken von 0 bis 5 sowie die Kosten für jede investierte Forschungsmarke von 0 bis 1.000 MPP (in 5-MPP-Schritten). Der Wert *Maximale Forschungs-MPP* am unteren Rand lässt sich von 0 bis 10.000 MPP einstellen.

Daneben werden im Feld *Aktuelle Forschungs-MPP* die Kosten der aktuell investierten Forschungsmarken angezeigt. Wenn Sie die Anzahl der investierten Forschungsmarken ändern, wird dieses Feld automatisch aktualisiert.

Falls Ihre Kampagne so eingerichtet ist, dass Forschungsmarken weiterhin investiert bleiben, nachdem in einem Forschungsbereich eine neue Stufe erreicht wurde*, ist es eventuell ratsam, die Kosten pro investierter Forschungsmarke hochzusetzen.

*Die dafür nötige Einstellung lautet *Verbrauchbare Forschungsmarken* unter *Kampagne → Kampagnendaten bearbeiten → Erweitert*. Wenn diese Option deaktiviert ist, bleibt die Marke nach einem Forschungserfolg investiert. Aktivieren Sie

TEIL 2 - ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

diese Option jedoch, wird die Marke verbraucht (also entfernt), sobald eine neue Stufe erreicht wird.

Der Button *Daten übertragen* funktioniert hier genauso wie bei den Kampfwerten (siehe oben). Damit können Sie die Einstellungen eines Landes auf andere Länder übertragen.

TIPP!

Sie können die Forschung in einem Bereich unterbinden, indem Sie die maximale Forschungsstufe dafür auf 0 stellen. Setzen Sie den Wert *Maximale Forschungs-MPP* für eine Großmacht auf 0, bedeutet das, dass sie überhaupt keine Forschung betreiben kann.

Wollen Sie Forschung in Ihrer Kampagne komplett ausschließen, erreichen Sie dies, indem Sie unter *Kampagne* → *Kampagnendaten bearbeiten* → *Erweitert* die Option *Forschung* im Bereich *Spielfunktionen* deaktivieren.

ERWEITERTE FORSCHUNGSOPTIONEN

Über den Button *Erweitert* rechts unten können Sie die Auswirkungen jeder Forschungsstufe detailliert anpassen. Damit ist eine große Flexibilität gewährleistet und Sie können unterschiedlichen Ländern unterschiedliche Forschungsboni zuweisen. So lassen sich etwa die Zuwächse je Forschungsstufe für *Produktionstechnologie* oder *Industrietechnologie* zwischen 5 und 100% festlegen.

Die Option *Forschungsfortschritt (pro Marke)* gilt nur für Großmächte. Daher sollten Sie sie nicht ändern, wenn ein Mittelstaat ausgewählt ist, weil diese Änderung keinerlei Auswirkungen im Spiel haben wird.

Sie können Upgrades für die Truppen von Mittelstaaten zulassen, indem Sie den jeweiligen Mittelstaat in der Liste auf der linken Seite auswählen und die Option *Upgradebar* im Bereich *Mittelstaaten* (oben in der Mitte) aktivieren. Damit kann der Mittelstaat ihre Einheiten im Rahmen der

Forschungserfolge ihrer übergeordneten Großmacht und ihrer eigenen Upgradelimits upgraden. Wie hoch die Kosten für solche Upgrades im Vergleich zu den Kosten der übergeordneten Großmacht sind, wird mit der Option *Relative Kosten* festgelegt.

Rechts oben befindet sich der Bereich *Forschung teilen (erhöht Aufholbonus)*. Hier können Sie einstellen, ob und welche Großmächte ihre Forschungsergebnisse miteinander teilen. Wenn Sie in der linken Liste eine Großmacht auswählen, werden in diesem Bereich alle verbündeten Großmächte aufgelistet, mit denen die ausgewählte Großmacht ihre Forschung teilen kann. Damit geteilt wird, müssen Sie für das jeweilige Land ein Häkchen setzen. Das Teilen von Forschungsergebnissen kann einseitig oder beidseitig erfolgen. Wenn es beidseitig erfolgen soll – also z.B. zwischen Frankreich und den USA –, muss in den Einstellungen beider Länder das Häkchen für das jeweils andere Land gesetzt sein.

Im mittleren Bereich des Fensters *Erweiterte Forschungsdaten* können folgende Forschungszuwächse angepasst werden:

- *U-Boote*: Hier können Sie den *Startwert Abtauchen* für ein U-Boot (in %) festlegen – also die Wahrscheinlichkeit zu Beginn (und ohne Forschungsboni), mit der U-Boote abtauchen, wenn sie angegriffen werden. Der Wert *Zuwachs Abtauchen* gibt an, um wie viel diese Wahrscheinlichkeit mit jeder neuen Stufe im Forschungsbereich *Weiterentwickeltes U-Boot* steigt.
- *U-Boot-Jagd*: Dieser Wert wird bei einem Angriff auf ein U-Boot von dessen Wahrscheinlichkeit abzutauchen abgezogen. Es ist ratsam, den *Startwert U-Boot-Jagd* auf 0 zu setzen. Der Wert *Zuwachs U-Boot-Jagd* gibt an, wie viel mehr pro neuer Stufe im Forschungsbereich *U-Boot-Jagd* von der Wahrscheinlichkeit von U-Booten abgezogen wird, bei Angriffen abzutauchen.
- *Ressourcenbombardierung*: Dieser Wert spiegelt die Wahrscheinlichkeit wider, mit der Einheiten, die Ressourcen angreifen (Eisenbahngeschütze,

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Raketen und strategische Bomber), auch Einheiten treffen, die die Ressourcen besetzen. Der Wert kann mit Upgrades der Hauptangriffskategorie der jeweiligen Einheit erhöht werden – also *Artilleriewaffen*, *Raketenwaffen* und *Schwerer Bomber*.

- **Boni:** In diesem Bereich legen Sie die Boni (in %) fest, die Großmächte erlangen, wenn Sie die folgenden vier Kategorien erforschen:
- Den %-Bonus für die Erforschung von *Spionage und Aufklärung* bzw. den Abzug vom Bonus des Gegners.
- Die Verringerung der Kosten durch die Erforschung von *Logistik*.
- Die Verringerung der Kosten für Einheitenproduktion und Verstärkung durch die Erforschung von *Produktionstechnologie*.
- Die Erhöhung der Wirtschaftsproduktion in der Heimat durch die Erforschung von *Industrietechnologie*.
- **Genauigkeitsverlust jenseits der Grundreichweite (pro Hexfeld):** Mit diesen Werten sorgen Sie dafür, dass Artillerie- und RaketenEinheiten an Wirkung verlieren, je weiter weg sich ihre Ziele befinden. Das kann sinnvoll sein, wenn Forschungserfolge zum Beispiel die Reichweite der Artillerie erhöhen – da es nicht unbedingt wünschenswert sein muss, dass Artillerieeinheiten bei einer Zielentfernung von bspw. 4 Hexfeldern genauso wirkungsvoll sind wie bei einer Entfernung von 1 Hexfeld.

Hinweis: Wenn Sie die Auswirkungen einer Forschungskategorie ändern, sollten Sie am besten auch die Tooltip-Texte Ihrer Kampagne anpassen. Öffnen Sie dazu die offizielle Lokalisierungsdatei des Spiels – *localization.txt* – im Hauptinstallationsverzeichnis.

Suchen Sie darin nach `#GAME_RESEARCH_MENU_TEXT` und kopieren Sie die entsprechenden Zeilen, die geändert werden müssen, in die *localization.txt*-Datei Ihrer Kampagne. Nehmen Sie in dieser Datei dann die Änderungen vor und speichern Sie

sie. Weitere Details darüber finden Sie im Abschnitt *Passen Sie Ihre Kampagne an*.

UPGRADEDATEN (PRO FORSCHUNGSSTUFE)

Klicken Sie im Fenster *Erweiterte Forschungsdaten* auf den Button *Upgrades* rechts unten. Damit wird ein weiteres Fenster geöffnet, in dem Sie die Kategorien, Kosten und Maximalstufen der Forschung für jeden einzelnen Einheitentyp festlegen können. Diese Einstellungen können für Großmächte vorgenommen werden und ihre untergeordneten Mittelstaaten übernehmen sie dann automatisch.

Jedem Einheitentyp können bis zu 3 Forschungskategorien zugewiesen werden. Wenn 3 ausgewählt sind und Sie möchten eine davon entfernen bzw. ersetzen, dann machen Sie in der entsprechenden Kategoriezeile ein Häkchen bei *Deaktiviert*. Damit wird die Kategorie entfernt. Falls Sie sie durch eine andere Kategorie ersetzen möchten, können Sie jetzt die Option *Als Ersatz auswählen* für die gewünschte Kategorie aktivieren – damit werden die beiden Kategorien vertauscht.

Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, mit den *Auf/Ab*-Pfeiltasten die Reihenfolge der Kategorien zu ändern.

Wichtig: Für Ressourcen steht nur das Upgrade *Luftabwehrwaffen* zur Verfügung. Und bei den anderen Einheitentypen sollten Sie darauf bedacht sein, keine Forschungskategorien auszuwählen, die nicht zu ihnen passen. So wird es einer Infanterieeinheit etwa nicht unbedingt weiterhelfen, wenn Sie ihr das Upgrade *Weiterentwickeltes Flugzeug* zuweisen – denn durch das Ändern der zugewiesenen Forschungskategorien können Sie nicht die grundlegende Art der Einheitentypen ändern.

UPGRADEBONI

Klicken Sie auf den Button *Upgradeboni* am unteren Rand des Fensters, um die einzelnen Boni anzupassen, die die Einheiten durch Forschung erhalten. Wählen Sie das Land, den Einheitentyp

TEIL 2 - ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

und die Forschungskategorie aus, die Sie ändern möchten. Danach können Sie die genauen Zuwächse pro erreichter Stufe für die einzelnen Werte einstellen. Dabei gibt es auch einige Einschränkungen – so können die Angriffs- und Verteidigungswerte zum Beispiel nur um maximal 10 Punkte pro Stufe steigen, Sichtweiten und Aktionspunkte hingegen um maximal 25.

TIPP!

Die Buttons *Standardwerte* und *Daten übertragen* funktionieren auch hier wie bereits beschrieben. Besonders die Datenübertragung könnte in diesem Fenster nützlich sein. Klicken Sie auf *OK*, wenn Sie die gewünschten Änderungen vorgenommen haben.

AUTOMATISCHE BONI

Klicken Sie im Fenster *Upgradedaten (pro Forschungsstufe)* auf den Button *Automatische Boni* rechts unten, um das Fenster *Automatische Boni (pro Forschungsstufe)* einzublenden. Hier können Sie die Boni bearbeiten, die Großmächte durch automatische Upgrades erhalten. Wählen Sie hierfür in der linken Liste die gewünschte Großmacht aus. Danach können Sie für alle Einheitentypen und Upgrades die jeweiligen Boni pro Stufe festlegen. Die Möglichkeiten in diesem Bereich sind sehr weit gefasst, deswegen sollten Sie vorsichtig sein: Wenn Sie einer Einheit zu viele Boni durch zu viele Upgrades gewähren (wenn die Werte also über 0 sind), könnten Sie sie ungewollt in eine wirklich übermächtige Supereinheit verwandeln.

Hinweis: Erhöhungen von Produktionslimits durch automatische Upgrades werden im Editor NICHT angezeigt, aber werden im Spiel selbst definitiv umgesetzt.

2.4.12. KAMPAGNE → LÄNDERDATEN BEARBEITEN → DIPLOMATIE

Die diplomatischen Optionen für eine Kampagne können Sie bearbeiten, indem Sie im Fenster

Länderdaten bearbeiten auf den Button *Diplomatie* klicken.

Im daraufhin erscheinenden Fenster *Diplomatie* können Sie dann für jede Großmacht die maximale Anzahl der Diplomatiemarken von 0 bis 100 einstellen.

Die Kosten für das Beeinflussen von Ländern in den folgenden vier Kategorien können von 0 bis 1.000 MPP eingestellt werden:

- *Einfluss auf verbündeten Mittelstaat*
- *Einfluss auf feindlichen/neutralen Mittelstaat*
- *Einfluss auf verbündete Großmacht*
- *Einfluss auf feindliche Großmacht*

Der Wert *Einfluss pro Marke* gibt an, wie hoch die Wahrscheinlichkeit pro investierter Diplomatiemarke in jeder Runde ist, einen Erfolg zu verbuchen. Er kann zwischen 0 und 100% liegen.

Unter *Wirkungsspanne* können Sie einstellen, um wie viel die Mobilisierung eines Landes erhöht wird, wenn das ausgewählte Land einen diplomatischen Erfolg erzielt (bzw. verringert wird, wenn das Zielland zur feindlichen Fraktion tendiert oder bereits mit ihr verbündet ist). Dabei gibt die linke Zahl den Mindestwert an, die rechte den Höchstwert (jeweils in %).

Der *Mittelstaat -Bonus pro Erfolg* ist die Wahrscheinlichkeit, mit der ein Diplomatieerfolg bei einem Mittelstaat einen zusätzlichen Bonus bei der Mobilisierung nach sich zieht. Auch dieser Wert kann zwischen 0 und 100% liegen und auch hier geben Sie unter *Wirkungsspanne* links den Mindestwert und rechts den Höchstwert (jeweils in %) an.

Ein Beispiel: Der Standardeinfluss beträgt 5% pro Diplomatiemarke mit einer Wirkungsspanne von 8 bis 15%. Falls in einer Runde ein Erfolg bei einem Mittelstaat erzielt wird, besteht aufgrund des standardmäßigen Mittelstaat-Bonus eine Wahrscheinlichkeit von 10%, dass die Wirkung des diplomatischen Erfolgs 16-30% beträgt – da auch die Wirkungsspanne des Bonus standardmäßig 8 bis 15% beträgt.

TEIL 1 GAMEPLAY

- EINFÜHRUNG
- ERSTE SCHRITTE
- DAS BENUTZERINTERFACE
- TUTORIAL
- GRUNDLAGEN-LEITFADEN
- BEWEGUNG UND KAMPF
- FORTGESCHRITTENE SPIELKONZEPTE
- EINHEITENTYPEN
- FORSCHUNG
- POLITIK UND DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

- EINLEITUNG
- OBERE MENÜLEISTE
- SKRIPTE, DIE KI UND ALLGEMEINE TIPPS



Im Bereich *Diplomatiestatus* darunter können Sie für die oben ausgewählte Großmacht festlegen, wie viele Marken sie für jedes einzelne Land aus der linken Länderliste zu Beginn der Kampagne investiert hat. Dabei gelten folgende Einschränkungen: Insgesamt können nicht mehr Marken investiert werden, als oben unter *Maximale Diplomatiemarken* angegeben ist. Dieser Wert ist damit auch die Obergrenze für investierbare Marken für ein einzelnes Land – außer es ist ein *Limit für Diplomatiemarken* angegeben, d.h. wie viele Marken die Großmacht für das ausgewählte Land maximal investieren darf.

Beachten Sie bei der Verteilung der Marken zu Beginn der Kampagne, dass in die Berechnung der effektiven Wahrscheinlichkeit auf einen diplomatischen Erfolg alle investierten Marken beider Seiten einfließen. Die Differenz der Wahrscheinlichkeiten beider Seiten ergibt die Gesamtwahrscheinlichkeit für einen Erfolg, und zwar für die Seite, die über die höhere Wahrscheinlichkeit verfügt.

Aktivieren Sie die Option *Diplomatie für dieses Land blockieren* für ein Land, verhindern Sie damit vollständig diplomatische Aktionen der oben ausgewählten Großmacht in Richtung dieses Landes.

Klicken Sie auf den Button *OK*, wenn Sie alle gewünschten Änderungen vorgenommen haben.

Wie auch bei der Forschung gibt es für die Diplomatie die Option, dass investierte Marken nach einem diplomatischen Erfolg weiterhin vollständig investiert bleiben und nicht verbraucht werden. Falls diese Option ausgewählt sein sollte, ist es eventuell ratsam, dass Sie die Kosten pro Diplomatiemarke erhöhen. Die Option können Sie aktivieren, indem Sie unter *Kampagne → Kampagnendaten bearbeiten → Erweitert* das Häkchen bei *Verbrauchbare Diplomatiemarken* entfernen.

Hinweis: Die maximale Anzahl der Diplomatiemarken einer Großmacht kann nicht kleiner sein als die Summe der bereits investierten Marken. Falls Sie beim Verringern der Maximalzahl

unter die Summe der bereits investierten Marken fallen, wird ein Warnhinweis eingeblendet, dass das nicht möglich ist.

2.4.13. KAMPAGNE → LÄNDERDATEN BEARBEITEN → PRODUKTIONSTERMINLISTE

Hier können Sie für jedes Land Einheiten aller Typen auswählen, die zu einem späteren Zeitpunkt in der Kampagne eintreffen sollen.

Die Stärke, die Erfahrung und die jeweiligen Upgradestufen in den zu Kampagnenbeginn verfügbaren Forschungskategorien können für alle Einheiten der Liste festgelegt werden.

Die Option *Höchster Forschungsstand beim Eintreffen* sorgt dafür, dass die Einheiten bei ihrem Eintreffen die zu dem Zeitpunkt höchsten erforschten Upgradestufen aufweisen. Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie die einzelnen Upgradestufen für die Einheit (sofern zu Kampagnenbeginn vorhanden) nicht bearbeiten.

Das Eintreffdatum kann unabhängig von der Produktionsverzögerung für den jeweiligen Einheitentyp beliebig gewählt werden. Selbst wenn also die Produktionsverzögerung im Spiel aktiviert sein sollte, treffen die Einheiten der Produktionsterminliste auf der Karte ein, sobald ihr jeweiliges Datum erreicht wird.

Unter *Zielressource auswählen* können Sie festlegen, wo genau die Einheit eintreffen soll. Wenn sich diese Ressource zum Zeitpunkt des Eintreffens in feindlicher Hand befindet, wird die nächste passende Ressource ausgewählt.

Falls Sie die Angaben für eine Einheit ändern möchten, die sich bereits in der Terminliste befindet, müssen Sie lediglich auf sie klicken und können dann die gewünschten Änderungen vornehmen. Ausgegraute Optionen lassen sich nicht ändern.

Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, müssen Sie nur noch auf den Button *Hinzufügen/Ändern* klicken. Damit wird die Einheit in die Liste aufgenommen bzw. eine vorhandene und geänderte Einheit in der Liste aktualisiert.

Hinweis: Alle neuen Einheiten treffen mit einem Versorgungswert von 10 ein, allerdings werden im Zuge der Berechnungen am Ende bzw. zu Beginn einer Runde die Versorgungswerte von Land- und Lufteinheiten entsprechend ihrer Entfernungen zu Versorgungsquellen angepasst.

2.4.14. KAMPAGNE → LÄNDERDATEN BEARBEITEN → AUFSTELLUNGSLISTE

Wichtige Einheiten können Sie zu Beginn der Kampagne von den Spielern aufstellen lassen, bevor der Kampf beginnt. Dies wird über die sog. Aufstellungsliste bewerkstelligt.

Die Handhabung dieser Liste funktioniert genauso wie die Produktionsterminliste, mit nur einer Ausnahme: Alle Einheiten, die in die Liste aufgenommen werden, stehen sofort zu Beginn der Kampagne zur Verfügung und können aufgestellt werden.

Wird diese Option genutzt, gibt es für eine oder beide Fraktionen eine Aufstellungsphase, wenn das Spiel für sie beginnt. In dieser Phase können die aufgelisteten Einheiten auf der Karte platziert werden. Sobald alle Einheiten aus der Aufstellungsliste auf der Karte aufgestellt wurden, beginnt das eigentliche Spiel.

2.4.15. KAMPAGNE → LÄNDERDATEN BEARBEITEN → STÄRKE-/VERSTÄRKUNGS-/ WIEDERHERSTELLUNGSDATEN

In diesem Fenster können Sie eine Reihe von weiteren Einheiteneigenschaften für jedes einzelne Land anpassen.

Wählen Sie hierfür das Land und den Einheitentyp aus, den Sie bearbeiten möchten. Danach können Sie die maximale Stärke der Einheit von 1 bis 10 festlegen.

Die Kosten für Verstärkung und Eliterverstärkung können als Prozentsatz der Grundkosten der Einheit (also bevor irgendwelche Upgrades hinzukommen) in MPP pro Stärkepunkt angegeben werden, den sie als Verstärkung erhält. Die Kosten für Eliterverstärkung sollten im Vergleich zu den Kosten

für normale Verstärkung generell mindestens genauso hoch oder höher ausfallen, da damit die Verstärkung der Einheit mit überdurchschnittlichen Truppen ausgedrückt wird.

Im Bereich *Wiederherstellung* legen Sie fest, ob die Einheit wiederhergestellt werden kann, nachdem sie ausgeschaltet wurde. Ist die Option *Wiederherstellbar* aktiviert, kann die Einheit wiederhergestellt werden – allerdings nur dann, wenn ihr Versorgungswert zu dem Zeitpunkt, als sie ausgeschaltet wird, mindestens dem Wert entspricht, den Sie unter *Mindestversorgung* festlegen.

Mit dem Wert *Wiederherstellungskosten* legen Sie fest, wie viel Prozent der Grundkosten der Einheit in MPP für die Wiederherstellung fällig werden. Der Wert *Wiederherstellungsdauer* gibt an, wie lange es nach Beginn des Wiederherstellungsauftrags dauert, bis die Einheit bereit zur Aufstellung ist – angegeben als Prozentsatz der Zeit, die für die Produktion einer neuen Einheit desselben Typs nötig ist.

2.4.16. KAMPAGNE → LÄNDERDATEN BEARBEITEN → RESSOURCEN

Hier können Sie den finanziellen Wert jedes Ressourcentyps für alle Länder in einem Bereich von 0 bis 10 MPP pro Stärkepunkt einstellen, und zwar in Schritten von 0,25 MPP.

Beachten Sie hierbei, dass sich eine Änderung des MPP-Werts von Städten auch auf die finanziellen Abzüge auswirkt, die sich bei Konvoiüberfällen ergeben (wie weiter oben im *Kapitel 5: Bewegung und Kampf* beschrieben).

Der nationale Moralwert von Ressourcen kann hier ebenfalls eingestellt werden. Er gibt an, wie viele NM-Punkte eine Großmacht pro Runde erhält, in der sie eine Ressource dieses Typs einer anderen aktiven Großmacht besetzt hält. Gleichzeitig spiegelt der Wert auch den Verlust an NM-Punkten pro Runde wider, den eine aktive Großmacht erleidet, wenn sie eine Ressource dieses Typs verliert. Der NM-Wert von Ressourcen kann für jedes Land eingestellt werden.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Wie viel Schaden eine Ressource durch *Verbrannte Erde* erleidet, geben Sie ebenfalls hier an, und zwar in Prozent des Stärkewerts. Die beiden Optionen *Minimalschaden durch Verbrannte Erde* und *Maximalschaden durch Verbrannte Erde* definieren den Bereich, in dem der Schaden liegt, wenn die Ressource erobert oder befreit wird.

2.4.17. KAMPAGNE → INDEXNUMMERN VON GROßMÄCHTEN BEARBEITEN

In einer Kampagne kann es maximal 8 Großmächte geben. Jedes Land aus der linken Länderliste kommt dafür in Frage.

Um ein Land als Großmacht festzulegen (sofern es nicht bereits 8 Großmächte gibt), müssen Sie es in der linken Länderliste auswählen und auf den Button >> klicken.

Unter *Bitmap-Quelle auswählen* rechts oben können Sie festlegen, welcher Bitmap-Satz für das Land in der Kampagne verwendet werden soll. Das kann Ihnen einige Grafikarbeiten ersparen, wenn die neue Großmacht bereits vorhandene Standard-Bitmaps verwenden kann. Falls Sie z.B. sowohl Frankreich als auch Vichy-Frankreich als Großmacht festlegen, können Sie beiden dieselbe Bitmap-Quelle zuweisen, sodass beide dieselben Sprites im Spiel verwenden.

Jeder Großmacht wird auch eine Indexnummer zugewiesen, angefangen bei 1. Mit den Buttons *Auf* und *Ab* können Sie die Länder sortieren. Wichtig dabei ist, dass in der Liste zuerst alle alliierten Großmächte stehen müssen und danach alle Achsenmächte.

Die Indexnummer 1 entspricht dem ersten Land in der Liste und ist gleichzeitig auch automatisch die *Indexnummer der ersten alliierten Großmacht*. Sie lässt sich nicht ändern. Die *Indexnummer der ersten Achsenmacht* gibt an, ab welchem Land in der *Liste der Großmächte* die Achsenmächte beginnen. Diese Indexnummer können Sie ändern.

Sie können ein Land aus der *Liste der Großmächte* entfernen, indem Sie es auswählen und dann auf den Button << klicken.

Klicken Sie auf den Button *OK*, wenn Sie alle gewünschten Änderungen vorgenommen haben.

Wichtig: Alle alliierten Großmächte müssen in der Liste unbedingt vor den Großmächten der Achsenmächte stehen.

TIPPI!

Wenn Sie auf der Karte neue Hexfelder hinzufügen, werden diese automatisch der Großmacht mit der Indexnummer 1 zugewiesen. Das heißt, Sie können vor dem Hinzufügen von neuen Hexfeldern die gewünschte Großmacht ganz nach oben in der *Liste der Großmächte* bringen, damit Sie später nicht langwierig die Besitzverhältnisse der neuen Hexfelder anpassen müssen. Vergessen Sie nur nicht, die Indexnummern der Großmächte nach dem Hinzufügen der Hexfelder wieder in die richtige Reihenfolge zu bringen.

2.4.18. KAMPAGNE → WETTER BEARBEITEN

Hier können Sie die Wettereinstellungen und Wetterzonen bearbeiten.

Für jedes Gebiet auf der Karte muss entsprechend des Klimas eine Wetterzone festgelegt sein. Dementsprechend besteht der erste Schritt beim Erstellen einer neuen Wetterzone darin, im Auswahlfeld *Klima auswählen* eines der verfügbaren Klimas (*Gemäßigt*, *Frost*, *Halbtrocken*, *Trocken*) auszuwählen. Danach können Sie im Feld *Name* der neuen Wetterzone einen Namen geben, wie beispielsweise „Nordamerika“.

In den drei Bereichen *Primärer Wetterzustand (Land)*, *Sekundärer Wetterzustand (Land)* und *Wetterzustand (See)* können Sie festlegen, mit welcher Wahrscheinlichkeit pro Runde in den jeweiligen Jahreszeiten das Wetter wie ausfällt.

So kann das Wetter zum Beispiel in einer Winterrunde mit einer Wahrscheinlichkeit von 60% klar sein, mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% matschig und mit einer Wahrscheinlichkeit von 30% frostig. Eine Wetterzone kann sowohl Land-

als auch Seezustände aufweisen, da sie ein beliebig großes Gebiet umfassen kann.

Sobald Sie Ihrer Wetterzone einen Namen gegeben und die Zustände festgelegt haben, klicken Sie auf den Button *Hinzufügen* links unten. Daraufhin erscheint die neue Wetterzone in der rechten Wetterzonenliste.

Wenn Sie eine bestehende Wetterzone bearbeiten wollen, müssen Sie sie in der Wetterzonenliste auswählen, die gewünschten Änderungen vornehmen und dann auf den Button *Ändern* unten in der Mitte klicken, um die Änderungen zu übernehmen.

Wollen Sie eine Wetterzone aus der Wetterzonenliste entfernen, müssen Sie sie zuerst auswählen und dann auf den Button *Entfernen* rechts unten klicken.

Klicken Sie zum Schließen des Fensters auf den Button *OK*.

Die Summe der Wahrscheinlichkeitswerte in den drei Bereichen darf pro Jahreszeit 100% nicht überschreiten. Der Standardzustand für den Fall, dass die Summe unter 100% liegt, ist *Klar* bzw. *Ruhig*. Dennoch sollten Sie darauf achten, dass die Summe der Wahrscheinlichkeiten pro Jahreszeit und Bereich 100% ergibt, um später überprüfen zu können, ob sich das Wetter auch so verhält, wie Sie es gewünscht haben.

Neben den vier Hauptjahreszeiten gibt es auch vier Nebenjahreszeiten: Spätfrühling (1. Mai bis 20. Juni), Frühherbst (21. September bis 14. Oktober), Spätherbst (1. Dezember bis 20. Dezember) und Spätwinter (1. März bis 20. März). Die Werte für diese Nebenjahreszeiten müssen nicht festgelegt werden, aber wenn Sie es dennoch tun, gelten die eingetragenen Werte für die entsprechenden Zeiten des Jahres. Anderenfalls haben die Werte für die Hauptjahreszeiten Gültigkeit.

2.4.19. KAMPAGNE → WETTER BEARBEITEN → ERWEITERT

Im Fenster *Erweiterte Wetterdaten* können Sie angeben, welche Wetterzonen aneinander

angrenzen. Wenn Sie diese Einstellungen vornehmen, können die Übergänge zwischen den unterschiedlichen Wetterzonen sanfter verlaufen.

Wenn eine Wetterzone beispielsweise gemäßigttes Klima aufweist und dort gerade Schneefall herrscht, wird in angrenzenden Wetterzonen, in denen matschiges Wetter möglich ist, das Wetter auf *Schlamm* gesetzt – anderenfalls könnte z.B. klares Wetter herrschen.

2.4.20. KAMPAGNE → RUNDEN-/ WIRTSCHAFTSDATEN BEARBEITEN

In diesem Fenster können Sie die *Rundenlänge* auf *Jahreszeitenabhängig*, *Tagebasis* oder *Nach Rundenanzahl* einstellen.

Jahreszeitenabhängige Runden dauern standardmäßig eine Woche im Sommer, zwei Wochen im Frühling und Herbst sowie vier Wochen im Winter. Diese Werte können Sie aber natürlich ändern.

Die Rundenlänge auf Tagebasis kann zwischen 1 und 365 Tagen eingestellt werden.

Wenn Sie *Nach Rundenanzahl* auswählen, ändert sich das Datum nicht und stattdessen dauert die Kampagne so viele Runden, wie Sie hier angeben – außer natürlich die Siegbedingungen werden vor dem Ende erfüllt.

Darüber hinaus können Sie im Bereich *Runden festlegen*, ob die Runden der beiden Fraktionen *Abwechselnd* oder *Gleichzeitig* verlaufen. Bei abwechselndem Verlauf schreitet das Datum voran, wenn eine Fraktion ihren Zug beendet hat und die andere Fraktion an der Reihe ist. Bei gleichzeitigem Verlauf gilt für beide Fraktionen dasselbe Datum pro Runde.

Im Bereich *MPP-Erträge* können Sie die Option *Keine(r/s)* aktivieren und damit dafür sorgen, dass die beiden Fraktionen keine MPP durch Ressourcen erhalten.

Die Option *Normiert* gleicht die Produktivität über das Jahr gesehen aus, wenn die Rundenlänge in der Kampagne jahreszeitenabhängig ist. In den Standardkampagnen, die das Spiel umfasst, ist diese

TEIL I GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Option nicht aktiv, aber sie kann in Kampagnen mit jahreszeitenabhängiger Rundenlänge genutzt werden, um zum Beispiel die Produktion in Winterrunden zu erhöhen und in Sommerrunden zu senken. Die MPP-Erträge basieren in diesem Fall auf der normierten Produktion. Alle Erträge durch Ressourcen inkl. Konvois werden dann angepasst, um den endgültigen Gesamtertrag zu ermitteln. Beachten Sie bitte, dass diese Option keinen Einfluss auf Einnahmen oder Ausgaben aufgrund von Entscheidungsereignissen hat.

Achtung: Der an sich einfache Wechsel von abwechselndem zu gleichzeitigem Rundenverlauf verdoppelt letztendlich die Anzahl der Runden pro Jahr und damit die Wirtschaftsproduktion. Bedenken Sie, dass sich das stark auf den Verlauf einer Kampagne auswirken kann, wenn Sie nicht gleichzeitig die Kosten entsprechend erhöhen oder die Ressourcenwerte verringern.

2.4.21. KAMPAGNE → VERTEIDIGUNGSBONI BEARBEITEN

In diesem Fenster können Sie die Boni einstellen bzw. ändern, die verteidigende Einheiten aufgrund des Geländes oder der Ressource, in dem bzw. der sie sich befinden, erhalten. Je höher der Bonus ausfällt, desto schwieriger ist es für den Angreifer, die verteidigende Einheit zu besiegen.

Für jeden Gelände- bzw. Ressourcentyp können Sie Verteidigungsboni gegen alle angreifenden Einheitentypen angeben, und zwar von -1 bis 8. Ein negativer Bonus bedeutet, dass der jeweilige Angriffswert einer Einheit, die sich auf dem entsprechenden Hexfeld befindet, halbiert wird. Damit wird daraus quasi ein Verteidigungsbonus für diejenige Einheit, die sich nicht auf dem entsprechenden Hexfeld befindet, aber von einer Einheit angegriffen wird, die sich dort befindet.

Diese Verteidigungsboni sind allgemeiner Natur und gelten für alle Einheitentypen aus jedem Land. **Hinweis:** Bei der Berechnung des Verteidigungsbonusses hat die Ressourcenebene Vorrang vor der Geländeebene. Wenn sich also eine Einheit in

einer Stadt auf einem Berg befindet, genießt sie lediglich den Verteidigungsbonus für Städte und nicht für Berge oder gar für Berge und Städte.

2.4.22. KAMPAGNE → BEWEGUNGSKOSTEN BEARBEITEN

Im linken Teil dieses Fensters, unter *Bewegungskosten*, können Sie für jede Geländeart zusätzliche Bewegungskosten festlegen. Diese können zwischen 0 und 8 Aktionspunkten liegen. Darüber hinaus können Sie die jeweilige Geländeart aber auch als *Unpassierbar* ausweisen, indem Sie den Wert unter 0 senken. Zusätzlich sind auch Bewegungsmali für das Überqueren von feindlichen Flüssen und für Blitzangriffe möglich. Bewegungskosten sind allgemeiner Natur und gelten für alle Einheitentypen aus jedem Land.

Für die Bewegung auf ein offenes Hexfeld oder davon weg wird standardmäßig 1 Aktionspunkt fällig, deswegen kommen offene Hexfelder in der linken Liste nicht vor. Stellen Sie für alle Geländearten, die keine höheren Bewegungskosten als offene Hexfelder haben sollen, den Wert auf 0. Alles größer 0 entspricht den zusätzlichen Aktionspunkten, die für das Betreten oder Verlassen eines Hexfelds der jeweiligen Geländeart fällig werden.

Die einstellbaren Geländearten stehen unter *Bewegungskosten* in der linken Spalte. Die rechte Spalte setzt sich zusammen aus zusätzlichen Kosten für das Überqueren von feindlichen Flüssen, Strömen, Bächen und Wadis sowie für Blitzangriffe. Darüber hinaus stehen hier auch die Zusatzkosten für Bewegungen, die vom Wetter erschwert werden, sowie – als Prozentsatz des Kaufpreises in MPP – die Kosten für das Verlegen und Transportieren von Einheiten.

Die drei Fixkosten am Ende der Spalte geben an, wie viele MPP für die jeweiligen Aktionen fällig werden. Wenn hier die Fixkosten festgelegt sind und weiter oben die prozentualen Kosten, dann sind beide Kosten zu begleichen. Von daher können Sie die Gesamtkosten nach folgender Formel ausrechnen und entsprechend vorgeben:

Gesamtkosten = Einheitenkosten * %-Kosten + Fixkosten

KONTROLLZONENEFFEKTE BEARBEITEN

Auf der rechten Seite des Fensters *Bewegungskosten* befinden sich drei editierbare Listen, in denen Sie Einheiten als *Fronteinheiten*, *Unterstützungseinheiten* und *Einheiten ohne Kontrollzone* einordnen können. Darunter können Sie für Front- und Unterstützungseinheiten genau festlegen, wie viele zusätzliche Aktionspunkte fällig werden, wenn sich feindliche Einheiten in oder aus ihrer Kontrollzone bewegen, und jeweils wie viele direkt benachbarte Einheiten nötig sind, damit sich die Kontrollzone überhaupt auswirkt.

Beispiele:

- Wenn Fronteinheiten einen Malus von 1 AP bewirken und wenn 1 Einheit nötig ist, damit der Malus gilt, dann reicht die Gegenwart einer einzelnen Fronteinheit aus, um den Malus von 1 AP zu bewirken.
- Wenn Fronteinheiten einen Malus von 1 AP bewirken und wenn 2 Einheiten nötig sind, damit der Malus gilt, dann bewirkt erst die Gegenwart von mindestens zwei Fronteinheiten den Malus von 1 AP.
- Wenn Fronteinheiten einen Malus von 1 AP bewirken und wenn 2 Einheiten nötig sind, damit der Malus gilt, während auf der anderen Seite 4 Unterstützungseinheiten nötig sind, um dieselbe Wirkung zu erzielen, gilt:
 - 1 Fronteinheit bewirkt keinen Malus.
 - 1-3 Unterstützungseinheiten bewirken keinen Malus.
 - Aber 2 Fronteinheiten oder 1 Fronteinheit und 3 Unterstützungseinheiten bewirken den Malus.

2.4.23. KAMPAGNE → KAMPFDATEN BEARBEITEN

In diesem Bereich können folgende Punkte geändert werden:

- Wie viele Erfahrungspunkte die Einheiten im Kampf erhalten.

- Maximale Erfahrungspunkte für die Einheiten.
- Verluste im Kampf (also im Grunde genommen die Würfelproben, die sich auf das Kampfergebnis auswirken).
- Verluste bei der Seeversorgung im Kampf.
- Boni für verdeckte und vorbereitete Angriffe.
- Mali für Angriffe über Wadis, Bäche, Flüsse und Ströme.
- Die Wahrscheinlichkeiten in % dafür, dass Fallschirmjäger und amphibische Einheiten bei der Landung Verluste erleiden.
- Die Wahrscheinlichkeiten in % dafür, dass sich Einheiten vor einem Angriff zurückziehen (abhängig davon, wo genau sie sich befinden).
- Die Entfernung in Hexfeldern, die Einheiten sich maximal zurückziehen können.

Alle diese Einstellungen können Sie für jeden Einheitentyp separat vornehmen. So können z.B. Artillerieeinheiten mehr Erfahrungspunkte erhalten als Panzergruppen, oder aber Sie legen fest, dass sich Kavallerieeinheiten weiter zurückziehen können als Infanteristen.

2.4.24. KAMPAGNE → SEESCHADEN BEARBEITEN

In diesem Fenster können Sie für alle Seeeinheiten die Wahrscheinlichkeiten dafür einstellen, dass sie bei Stürmen auf See Schaden erleiden. Der Schaden kann aus verlorenen Stärkepunkten, verlorener Moral oder beidem bestehen.

Da Sie die minimalen und maximalen Stärke- und Moralverluste auch auf 0 setzen können, haben Sie hier alle Möglichkeiten, um zum Beispiel dafür zu sorgen, dass bestimmte Einheiten von Stürmen nicht in Mitleidenschaft gezogen werden, während andere Einheiten sehr wohl Schaden erleiden.

2.4.25. KAMPAGNE → MORALDATEN BEARBEITEN

Hier lassen sich die Moralboni und -mali bearbeiten, die Einheiten in den folgenden Situationen erhalten:

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



- Wenn ein verbündetes Land befreit wird, wobei die Werte für Land- und Seeinheiten separat eingestellt werden können (Luftseinheiten gelten hier als Landeinheiten).
- Wenn ein verbündetes Land kapituliert, wobei die Werte für Land- und Seeinheiten separat eingestellt werden können (Luftseinheiten gelten hier als Landeinheiten).
- Wenn eine Einheit verlegt wird (Moralverlust).
- Wenn eine Einheit einen Gewaltmarsch hinlegen muss (Moralverlust).
- Wenn Einheiten vertauscht werden (Moralverlust).
- Wenn neue Einheiten hinzugefügt werden (Anfangsmoralwert).

2.4.26. KAMPAGNE → BONI/MALI BEARBEITEN

In diesem Fenster können Sie die Boni und Mali bearbeiten, die Einheiten je nach Gelände oder Ressource erhalten, in dem bzw. der sie sich befinden.

So können Sie z.B. einstellen, dass Partisanen höhere Verteidigungsboni erhalten, wenn sie sich in Bergen oder Wäldern befinden. Im Gegensatz dazu könnten Panzereinheiten etwa Abzüge bei ihren Verteidigungswerten erleiden, wenn sie urbane Gebiete gegen Angriffe von weichen oder harten Zieltypen verteidigen müssen.

TIPP!

Unzählige Werte lassen sich hier einstellen, aber sorgen Sie unbedingt dafür, dass die Spieler die einzelnen Details auch verstehen. Anderenfalls kann das Ganze verwirrend sein.

2.4.27. KAMPAGNE → KI-SKRIPTE BEARBEITEN

Siehe Kapitel 2: Skripte, die KI und allgemeine Tipps.

2.4.28. KAMPAGNE → EREIGNISSKRIPTE BEARBEITEN

Siehe Kapitel 2: Skripte, die KI und allgemeine Tipps.

2.4.29. KAMPAGNE → ÜBERTRAGEN VON EBENEN

Die folgenden vier Menüpunkte übertragen die angegebene Ebene auf die andere genannte Ebene:

- *Straßenebene auf Schienenebene übertragen*
- *Schienenebene auf Straßenebene übertragen*
- *Ressourcennamen auf Textebene übertragen*
- *Textebene auf Ressourcennamen übertragen*

Damit haben Sie die Möglichkeit, beim Gestalten einer Karte zum Beispiel nur das Schienennetz zu erstellen und dieses auf die Straßenebene zu übertragen. Dann müssen Sie nur noch die Straßenebene an den gewünschten Stellen bearbeiten, wenn sie keine exakte Kopie der Schienenebene darstellen soll.

Die Funktion *Ressourcennamen auf Textebene übertragen* überschreibt keine bereits vorhandenen Einträge auf der Textebene.

Mit *Textebene auf Ressourcennamen übertragen* hingegen werden bereits vorhandene Ressourcennamen überschrieben. Diese Funktion kommt also vor allem dann in Frage, wenn Sie die Textebene ändern und dann die Ressourcenebene mit den neuen Namen aktualisieren wollen.

2.5. GEHE ZU → KARTENPOSITION AUSWÄHLEN

Geben Sie die Koordinaten ein, zu denen Sie springen wollen, und klicken Sie auf OK.

2.6. ANSICHT

2.6.1. ANSICHT → MINIMAP

Dieser Menüpunkt blendet die Minimap ein bzw. aus. Mit einem Klick auf die Minimap können Sie schnell und einfach an einen entfernten Punkt der Karte springen.

2.6.2. ANSICHT → TEXT

Dieser Menüpunkt dient zum Ein- bzw. Ausblenden der Textebene.

Das Ausblenden der Textebene gewährt Ihnen einen ungestörten Blick auf die Karte. Das kann zum Beispiel dann nützlich sein, wenn Sie die Position eines Elements im Detail einstellen wollen oder wenn Sie an visuellen Aspekten der Karte arbeiten möchten.

Wenn die Textebene aktiviert ist, wird der Text beim Scrollen der Karte vorübergehend ausgeblendet.

2.6.3. ANSICHT → SPRITEINDEXNUMMERN

Jedem Sprite, das im Editor genutzt wird, ist eine Spriteindexnummer zugewiesen. Diese Nummern können Sie für alle Sprites der aktuell ausgewählten Ebene einblenden, indem Sie den Menüpunkt *Ansicht → Spriteindexnummern* aktivieren. Das kann vor allem bei Feinarbeiten während der Kartengestaltung hilfreich sein.

2.6.4. ANSICHT → HEXFELDGITTER

Blendet das Hexfeldgitter ein bzw. aus.

2.6.5. ANSICHT → GRENZEN

Aktiviert bzw. deaktiviert die Anzeige von Ländergrenzen auf der Karte.

2.6.6. ANSICHT → ALLE EBENEN

Mit diesem Menüpunkt aktivieren bzw. deaktivieren Sie die Anzeige aller Kartenebenen.

Ist der Punkt deaktiviert, wird auf der Karte nur diejenige Ebene angezeigt, die gerade zur Bearbeitung ausgewählt ist. Diese Funktion hängt von der Hierarchie der Kartenebenen ab. Wenn beispielsweise die Geländeebene ausgewählt ist, werden mit dieser Funktion nur die Hexfeld-, die Fluss- und die Geländeebene angezeigt, jedoch nicht die Ressourcen-, die Einheiten- oder die Wetterebene.

Die Auswahl der Ressourcenebene und die Verwendung dieser Funktion zum Ausblenden der

anderen Ebenen kann sehr hilfreich sein, weil in diesem Fall die Karte quasi so dargestellt wird, wie sie auch im Spiel zu sehen ist – nämlich ohne Einheiten.

2.6.7. ANSICHT → NATIONALFARBEN

Hiermit können Sie die Anzeige von Nationalfarben aktivieren bzw. deaktivieren. Mit dieser Funktion können Sie das Aussehen der Karte überprüfen, denn manche Spieler können mit aktivierten Nationalfarben spielen, während andere wiederum diese Option deaktivieren. So können Sie sich vergewissern, dass Ihre Karte auf beide Arten gut aussieht.

2.6.8. ANSICHT → ZWEI SPRITELISTEN

Wenn dieser Menüpunkt aktiviert ist, werden auf der rechten Seite zwei Spritelisten angezeigt. Diese Option ist beim Gestalten der Karte sehr nützlich, weil damit doppelt so viele Sprites der aktuellen Ebene zur Auswahl angezeigt werden.

TIPP!

Wenn Sie im Modus *Gestalten* auf ein Hexfeld mit dem Sprite der ausgewählten Ebene rechtsklicken, wird dieses Sprite ausgewählt und die rechte der beiden Spritelisten springt zu diesem Sprite.

Sie können mit dem Mausrad durch die Spriteliste scrollen. Ist die Anzeige von zwei Spritelisten aktiviert, dann wird auf diese Art nur durch die rechte der beiden Spritelisten gescrollt.

2.7. EXTRAS

Darstellung der Grenzen: Legen Sie fest, ob die Ländergrenzen weiß, orange oder schwarz dargestellt werden sollen.

Darstellung der Einheiten: Entscheiden Sie sich zwischen der Darstellung der Einheiten als 3D-Figuren oder als NATO-Symbole.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Darstellung der Einheitenbasis: Diese Option gilt nur, wenn die Einheiten als 3D-Figuren dargestellt werden. Ist sie aktiv, werden 3D-Basen unter den Einheiten angezeigt.

Darstellung der Upgradestufen: Lassen Sie die Upgradestufen entweder grafisch anzeigen oder in Form von Zahlen.

2.8. HILFE

Wenn Sie auf *Hilfethemen* klicken, gelangen Sie zur Online-Hilfe.

2.9. MENÜBUTTONS

Viele dieser Buttons entsprechen Menüpunkten, die bisher in diesem Handbuch beschrieben wurden. Details über ihre Funktionen finden Sie in den entsprechenden Abschnitten.

Von links nach rechts geordnet handelt es sich um diese Buttons:

- Neu
- Standardkampagne öffnen
- Benutzerkampagne öffnen
- Speichern
- Rückgängig
- Wiederherstellen
- Scrollen deaktivieren
- Scrollen aktivieren

- Gestalten
- Element(e) auswählen
- Element(e) entfernen
- Hexfeldebene bearbeiten
- Geländeebene bearbeiten
- Flussebene bearbeiten
- Straßenebene bearbeiten
- Schienenebene bearbeiten
- Ressourcenebene bearbeiten
- Symbolebene bearbeiten
- Textebene bearbeiten
- Einheitenebene bearbeiten
- Wetterebene bearbeiten
- Minimap anzeigen
- Text einblenden
- Spriteindexnummern einblenden
- Hexfeldgitter einblenden
- Grenzen einblenden
- Alle Ebenen anzeigen
- Nationalfarben anzeigen
- Zwei Spritelisten anzeigen

2.9.1. KARTE ZOOMEN

Die beiden Buttons auf der äußersten rechten Seite sind für das Zoomen der Karte. So können Sie etwa herauszoomen, um Ihr Werk in einem größeren Maßstab in Augenschein zu nehmen, und dann wieder hineinzoomen, um weiter in der normalen Ansicht zu arbeiten.

3. SKRIPTE, DIE KI UND ALLGEMEINE TIPPS

3.1. EREIGNISSKRIPTE BEARBEITEN

Klicken Sie auf den Menüpunkt *Kampagne* → *Ereignisskripte bearbeiten*, um die Ereignisskripte Ihrer Kampagne zu bearbeiten.

Wählen Sie in der linken Liste das gewünschte Skript aus und klicken Sie auf den Button Öffnen unterhalb der Liste. Daraufhin sollte die Skriptdatei

mit dem Standardtexteditor Ihres Computers geöffnet werden. Zum Bearbeiten kann generell der normale Windows-Editor, WordPad oder jeder andere Texteditor wie zum Beispiel ConTEXT verwendet werden.

Jede Skriptdatei kann mehrere Ereignisse umfassen, die durch Leerzeilen voneinander getrennt werden.

Speichern Sie die Textdatei nach dem Bearbeiten und schließen Sie sie. Im Fenster *Skripte* im Editor werden Sie feststellen, dass das Skript, das Sie bearbeitet haben, jetzt mit einem * gekennzeichnet ist. Dieses Symbol zeigt an, dass die Skriptdatei aktualisiert werden muss, damit überprüft werden kann, ob auch alle Skripte in der Datei korrekt formatiert sind.

3.1.1. SKRIPTE AKTUALISIEREN

Klicken Sie auf den Button *Aktualisieren* im Skriptfenster. Wenn alle Skripte korrekt formatiert sind, wird die Aktualisierung nach einer gewissen Zeit abgeschlossen. Wie lange das genau dauert, hängt von der Anzahl der Skripte ab. Läuft die Aktualisierung erfolgreich ab, verschwindet das *-Symbol hinter der entsprechenden Skriptdatei und die einzelnen Ereignisse werden in der *Ereignisliste* rechts angezeigt.

Sollte bei der Aktualisierung ein Problem festgestellt werden, erhalten Sie eine Fehlermeldung mit einer detaillierten Angabe, was im Argen liegt, und dazu die entsprechende Zeilennummer. Gehen Sie zum Beheben des Fehlers in die angegebene Zeile der Skriptdatei, überprüfen und beheben Sie den Fehler und wiederholen Sie danach die Aktualisierung. Führen Sie diese Schritte so oft durch, bis die Aktualisierung ohne Fehler durchläuft und das *-Symbol hinter der Skriptdatei in der Liste verschwindet.

Darüber hinaus gibt es noch zwei weitere Buttons für die Aktualisierung:

- *Alle aktualisieren*: Hiermit werden alle Skripte aktualisiert. Treten Fehler dabei auf, wird keine Fehlermeldung angezeigt, lediglich die fehlerhafte Skriptdatei in der Liste wird mit einem *-Symbol markiert.
- **-Skripte aktualisieren*: Hiermit werden nur die Skriptdateien aktualisiert, die mit einem *-Symbol gekennzeichnet sind. Treten Fehler dabei auf, wird keine Fehlermeldung angezeigt, lediglich die fehlerhafte Skriptdatei in der Liste wird weiterhin mit einem *-Symbol markiert.

Es ist nicht zwingend notwendig, nach jeder Änderung die Skripte zu aktualisieren. Vor dem Spielen der Kampagne ist eine Aktualisierung jedoch Pflicht, um sicherzugehen, dass sie korrekt funktionieren. Der Editor wird Sie auch nach Änderungen auf der Karte zum Aktualisieren auffordern. Hier gilt ebenfalls: Sie müssen nur aktualisieren, wenn es nötig ist – d.h. vor dem Spielen der Kampagne.

Die Ereignisskripte für die Kampagnen werden im Unterordner *Events* im entsprechenden Kampagnenverzeichnis unter *Scripts* gespeichert.

Beispiel: Für die Kampagne *1939 Sturm über Europa* gibt es den Ordner *Campaigns\1939 Sturm über Europa*. Darin befindet sich der Unterordner *Scripts\Events* – und darin werden alle Ereignisskripte der Kampagne gespeichert. Diese können auch direkt mit einem Texteditor bearbeitet werden. Allerdings ändern Sie die Standardkampagne, wenn Sie die Originaldateien bearbeiten.

3.1.2. SKRIPTVORLAGEN

Vorlagen für jedes Ereignisskript im Hinblick auf die Grundstruktur finden Sie im Ordner *Templates* im Spielverzeichnis (bitte nehmen Sie keine Änderungen an diesen Dateien vor). Wenn Sie eine neue Kampagne erstellen und speichern, werden diese Vorlagendateien in den Kampagnenordner kopiert. Haben Sie hingegen eine bestehende Kampagne geöffnet und nutzen den Menüpunkt *Datei → Speichern unter*, werden die Skriptdateien der geöffneten Kampagne in den neuen Kampagnenordner kopiert.

3.1.3. EREIGNISSE AKTIVIEREN BZW. DEAKTIVIEREN

Ereignisse in Skripten können Sie mit der *#FLAG*-Anweisung aktivieren bzw. deaktivieren. Wenn Sie wollen, dass das Ereignis in der Kampagne eintritt, dann müssen Sie *#FLAG = 1* setzen, anderenfalls *#FLAG = 0*. Das kann beispielsweise sinnvoll beim Testen sein oder für das Bereitstellen von optionalen Ereignissen, die die Spieler dann in den Kampagnenoptionen je nach Wunsch aktivieren bzw. deaktivieren können.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



3.1.4. ENDGÜLTIGES AUSFÜHRDATUM

Das endgültige Ausführdatum (`#FAILSAFE_DATE`) kommt in manchen Skriptarten wie etwa *Einheiten (Unit)*, *Kriegszustand (Belligerence)* oder *Ressourcen (Resource)* vor. Das Ganze funktioniert folgendermaßen: Wenn alle Bedingungen für das Ereignis bis auf den Trigger-Wert erfüllt sind, wird das Ereignis bei Erreichen des endgültigen Ausführdatums auf jeden Fall ausgeführt, sofern das nicht bereits geschehen ist. Wollen Sie nicht, dass das Ereignis ausgeführt wird, solange der Trigger-Wert nicht erreicht wird, dann müssen Sie das endgültige Ausführdatum so setzen, dass es zeitlich nach dem Enddatum der Kampagne liegt.

3.1.5. BEDINGUNGSPOSITIONEN

Wenn Sie nicht möchten, dass eine Bedingungsposition (`#CONDITION_POSITION`) in die Trigger-Wertberechnung für ein Skript einfließt, dann müssen Sie sie folgendermaßen setzen (so dass die Bedingung immer erfüllt ist):

```
dummy condition position (always satisfied)
#CONDITION_POSITION= 0,0 [0,0] [0,0] [0] [0]
```

3.1.6. SKRIPTARTEN

Es folgt eine allgemeine Beschreibung der unterschiedlichen Arten von Ereignissen im Spiel.

3.1.7. KONVOIS (CONVOY)

Dieses Ereignis transferiert MPP von einem Starthafen im Zahlerland zu einem Zielhafen im Empfängerland. Die beiden Länder müssen dieselbe Tendenz aufweisen (also beide entweder zu den Achsenmächten oder beide zu den Alliierten tendieren).

Darüber hinaus müssen die beiden Häfen eine Stärke von mindestens 5 aufweisen, damit der Konvoi vollständig funktioniert. Wenn das Zahlerland ein Mittelstaat ist, muss es sich beim Empfängerland um die übergeordnete Großmacht handeln. Die Trigger-Werte für beide Länder hängen von ihren Mobilisierungsgraden ab. Ein Prozentwert legt die MPP-Menge fest, die

per Konvoi transferiert werden kann – und die jahreszeitlichen Abzügen unterliegen und durch Überfallangriffe reduziert werden kann.

Es kann mehr als ein Skript pro `#SENDER_ID` und/oder `#RECIPIENT_ID` geben, um so mehrere Konvois zwischen denselben Ländern zu ermöglichen. Allerdings kann nur ein Konvoi aus einem Land aktiv sein. Sollte ein Zielhafen aufgrund von feindlicher Eroberung oder einer mittlerweile niedrigeren Stärke als 5 nicht mehr zur Verfügung stehen, sucht das Spiel ein anderes Konvoiskript aus, das benutzt werden kann.

Konvoirouten können mit Wegpunkten festgelegt werden. Ein Konvoi beginnt im Starthafen, durchläuft alle Wegpunkte in der vorgegebenen Reihenfolge und endet im Zielhafen. Zwischen diesen Punkten muss eine passierbare Verbindung aus gültigen See- oder Land-/Seefeldern bestehen. Das Spiel berechnet den direktesten Weg zwischen den einzelnen Punkten der Route, die zudem mit Pfeilen markiert wird, um die Richtung anzuzeigen.

Wenn die Route durch einen verbündeten Hafen führt und dieser Hafen entweder durch Schaden unter einen Stärkewert von 5 gefallen ist oder erobert wurde, wird der Konvoi unterbrochen.

Bei Konvois zwischen Großmächten haben die Spieler die Möglichkeit festzulegen, wie viele MPP pro Runde transferiert werden sollen. Die Summe bleibt fest, bis sie auf der Konvoikarte im Spiel geändert wird – mit den Pfeilbuttons kann für den ausgewählten Konvoi die Transfersumme bearbeitet werden.

3.1.8. RESSOURCEN (RESOURCE)

Mit diesem Ereignis lassen sich Ressourcen aktivieren. Die in diesen Skripten per Koordinaten angegebenen Ressourcen sind zu Beginn der Kampagne inaktiv und weisen MPP- und Versorgungswerte von 0 auf. Nur wenn die Trigger-Bedingung des jeweiligen Skripts erfüllt wird, nimmt die Ressource die Produktion auf und ihre Stärke, von der ihre MPP- und Versorgungswerte abhängen, steigt pro Runde um 1 an.

3.1.9. VERSORGUNG (SUPPLY)

Dieses Ereignis sorgt dafür, dass die Stärke von Ressourcen reduziert wird. Versorgungsereignisse können neben anderen Trigger-Bedingungen auch jahreszeitenabhängig gestaltet werden.

3.1.10. STÄRKE (STRENGTH)

Mit diesem Ereignis sorgen Sie dafür, dass die Stärke und Moral von Einheiten in einem vorgegebenen Gebiet sinken. Damit lassen sich zum Beispiel die Auswirkungen des russischen Winters auf die Achsenmächte, von großflächigen Desertionen oder von Verlusten durch überraschende Partisanenangriffe simulieren.

3.1.11. EINHEITEN (UNIT)

Dieses Ereignis lässt neue Einheiten an angegebenen Zielressourcen erscheinen – entweder als Reaktion auf eine Entscheidung oder bei Erfüllung einer Trigger-Bedingung. Zu beachten gilt: Neue Einheiten erscheinen entweder ohne Upgrades – wenn `#FULL_RESEARCH= 0` gesetzt ist – oder mit den aktuell höchsten Upgrades, die möglich sind – wenn `#FULL_RESEARCH= 1` gesetzt ist.

Ist ein Skript so eingestellt, dass es bei Erreichen eines Mobilisierungsgrads von 100% in einem Land ausgeführt werden soll, wird es sofort ausgeführt, wenn diesem Land der Krieg erklärt wird und alle weiteren Trigger-Bedingungen ebenfalls erfüllt sind.

Mit der Option `#PRIVATE` können Sie dafür sorgen, dass nur die Fraktion, der die neuen Einheiten gehören, vom Eintreffen erfährt. Damit wird verhindert, dass der Feind Informationen erhält, auf die er ansonsten keinen Zugriff hätte.

Küstengeschützte sind die einzigen Einheiten, die auf einem beliebigen verbündeten Hexfeld eintreffen können. Für alle anderen Einheitentypen muss eine verbündete Ressource als Zielfeld angegeben werden.

3.1.12. FREIE EINHEITEN (FREE UNIT)

Mit diesem Ereignis können Land- und Lufteinheiten von kapitulierenden Ländern weiter im Kampf

verbleiben, sofern sie sich nicht innerhalb der Grenzen ihres eigenen (kapitulierenden) Landes befinden und sich in einem Gebiet aufhalten, das von einem verbündeten Land kontrolliert wird. Seeeinheiten von kapitulierenden Einheiten können unabhängig davon, wo sie sich befinden, zu freien Einheiten werden.

Freie Einheiten werden nach ihrer Entstehung vom Empfängerland kontrolliert, das für ihre Verstärkung und Upgrades verantwortlich ist.

3.1.13. PARTISANEN (PARTISAN)

Mit diesem Ereignis lösen Sie Partisanenaktivitäten an den angegebenen Kartenpositionen aus. Bei diesen Positionen kann es sich um Ressourcen (inkl. Minen- und Erdölfelder) oder um Geländeelemente handeln. Auf leeren Feldern kann das Ereignis nicht getriggert werden.

Die Partisanenaktivitäten können dabei lediglich zerstörerischer Natur sein und die Stärke von Ressourcen in der Nähe senken. Oder aber es erscheinen tatsächliche Partisaneneinheiten auf der Karte.

Die Variable `#ADD_UNIT` ist hierfür zuständig und kann den Wert 0, 1 oder 2 haben.

Ist der Wert 0, werden keine Einheiten aufgestellt. Beträgt der Wert 1, wird eine Einheit hinzugefügt, und lautet der Wert schließlich 2, wird nur dann eine Einheit aufgestellt, wenn das Produktionslimit für Partisanen noch nicht erreicht wurde. Mit der letzten Möglichkeit können Sie so ein zu starkes Auftreten von Partisanen vermeiden, falls das nötig sein sollte.

3.1.14. TERRITORIUM (TERRITORY)

Dieses Ereignis sorgt dafür, dass ein Gebiet aus dem Besitz eines Landes in den Besitz eines anderen Landes übergeht. Es kann auch verwendet werden, um neue Länder auf der Karte erscheinen zu lassen.

Die erste Position, die mit `#MAP_POSITION` angegeben ist, wird als neue Hauptstadt festgelegt, wenn mit dem Ereignis ein neues Land kreiert wird.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Mit der Option `#REMOVE` können Sie dafür sorgen, dass feindliche Einheiten aus dem Gebiet entfernt werden, wenn das Ereignis ausgeführt wird.

3.1.15. ANNEKTIERUNG (ANNEXATION)

Dieses Ereignis sorgt dafür, dass das gesamte Gebiet eines Landes von einem anderen Land annektiert wird. In dem annektierten Land kommen dabei keine Partisanen auf, die das annektierende Land bekämpfen würden.

3.1.16. KAPITULATION #1 (SURRENDER #1)

Mit diesem Ereignis werden Teile eines Landes in den Besitz eines anderen Landes übertragen, wenn das erste Land kapituliert.

Die Übertragung der Gebiete kann auf ein neu erstelltes Land mit einer neuen Hauptstadt erfolgen, oder aber auf das erobernde Land. Dieser Vorgang unterscheidet sich von einer gewöhnlichen Kapitulation dahingehend, dass das erobernde Land hier nicht einfach nur eine Besatzungsmacht in dem eroberten Land darstellt, das später wieder befreit werden kann. Durch dieses Ereignis wird das übertragene Gebiet zu einem festen Bestandteil des Landes, das es erhält.

Das Skript kann auch genutzt werden, um die Gebiete auf das kapitulierende Land selbst zu übertragen. Damit kann man dann eine aktive „Exilregierung“ kreieren – wenn etwa die Briten ihre Hauptstadt nach Ägypten oder Kanada verlegen.

3.1.17. KAPITULATION #2 (SURRENDER #2)

Mit diesem Ereignis erreichen Sie, dass das angegebene Land an einem bestimmten Datum kapituliert. So kann man beispielsweise die historische Kapitulation Italiens im September 1943 simulieren.

3.1.18. KRIEGSEINTRITT (WAR ENTRY)

Mit diesem Ereignis kann ein neutrales Land vollständig mobilisiert werden und in den Krieg eintreten, wenn eine bestimmte Trigger-Bedingung erfüllt wird.

3.1.19. MOBILISIERUNG #1 (MOBILIZATION #1)

Dieses Ereignis sorgt dafür, dass bei Kriegserklärungen der Mobilisierungsgrad von neutralen Ländern in Richtung der Achsenmächte oder der Alliierten geändert wird.

3.1.20. MOBILISIERUNG #2 (MOBILIZATION #2)

Dieses Ereignis sorgt dafür, dass der Mobilisierungsgrad eines neutralen Landes in Richtung der Achsenmächte oder der Alliierten geändert wird, wenn eine bestimmte Bedingung erfüllt wird. Diese Skriptart ist sehr gut geeignet, um Länder zu mobilisieren, wenn sich Einheiten an einer vorgegebenen Position bzw. in einem definierten Umkreis einer angegebenen Position befinden (oder nicht befinden).

3.1.21. MOBILISIERUNG #3 (MOBILIZATION #3)

Dieses Ereignis sorgt dafür, dass der Mobilisierungsgrad eines neutralen Landes in Richtung der Achsenmächte oder der Alliierten geändert wird, wenn ein vorgegebenes Datum erreicht wird, bestimmte politische Bedingungen erfüllt werden oder ein bestimmtes Entscheidungsereignis eintritt.

3.1.22. MOBILISIERUNG #4 (MOBILIZATION #4)

Dieses Ereignis sorgt dafür, dass bei Kriegserklärungen Länder Boni oder Mali erhalten. Grundsätzlich besteht der Sinn dieses Skriptes darin, geschichtlich nicht vorgegebene Kriegserklärungen zu „bestrafen“. Es kann verwendet werden, um die nationale Moral einer Großmacht zu senken oder zu erhöhen – oder aber Ereignisse auszuführen, wie das auch mit Entscheidungsereignissen möglich ist.

Wenn der Variablen `#DECISION` eine Entscheidungsnummer zugewiesen ist und das Land mit der Ländernummer `#COUNTRY_ID` zum Zeitpunkt der Kriegserklärung vollständig mobilisiert ist, können alle Ereignisse unter der angegebenen Entscheidungsnummer ausgeführt werden.

3.1.23. KRIEGSZUSTAND (BELLIGERENCE)

Mit diesem Ereignis haben Sie die Möglichkeit, unter bestimmten Umständen den Kriegszustand zwischen Ländern auszurufen – wie zum Beispiel im Falle der Kriegserklärung des Deutschen Reichs gegen die USA nach dem japanischen Angriff auf Pearl Harbor im Dezember 1941.

3.1.24. ÜBERFÜHRUNG (LOOP)

Mit diesem Ereignis können die Einheiten eines Landes am Startpunkt von der Karte entfernt und am Zielpunkt bzw. an einem der Zielpunkte wieder aufgestellt werden – wobei die Einheiten so viele Runden für diesen Transfer benötigen wie im Skript angegeben. Sollte die Überführung aufgrund von feindlichen Einheiten an den Zielpunkten fehlschlagen, werden die Einheiten wieder an den Startpunkt zurückversetzt. Das Skript kann nur dann starten, wenn die Fraktion der zu versetzenden Einheit am Zug ist. Einheiten, die sich in der Überführung befinden, gehen permanent verloren, wenn ihr Land in dieser Zeit kapituliert.

Im Falle von `#COUNTRY_ID = 0` können alle Länder mit der unter `#ALIGNMENT_ID` angegebenen Tendenz (1 = Achsenmächte, 2 = Alliierte) die Überführung verwenden.

Im Falle von `#COUNTRY_ID = 0` und `#ALIGNMENT_ID = 0` können alle Länder die Überführung verwenden, unabhängig von ihrer Tendenz.

Ist der Wert von `#COUNTRY_ID` nicht 0, kann nur das angegebene Land die Überführung verwenden – und zwar nur dann, wenn dessen Tendenz derjenigen entspricht, die mit `#ALIGNMENT_ID` festgelegt ist.

Verwenden Sie die Symbolebene, um den Start- und den Zielpunkt bzw. die Zielpunkte der Überführung auf der Karte mit passenden Symbolen zu versehen. Diese Symbole haben keine Auswirkungen auf das Spiel, sondern informieren die Spieler lediglich über die Überführungspunkte.

Zudem sollten Sie jede Überführung auch noch auf der Textebene mit einer kurzen Beschreibung versehen, aus der hervorgeht, wo sich der Zielpunkt

bzw. die Zielpunkte befinden und wie viele Runden die Überführung dauert, damit die Spieler wissen, wie lange ihre Einheiten von der Karte verschwinden, wenn sie Überführungen verwenden.

Am besten ist es, wenn Sie jeder Überführung mindestens zwei Zielpunkte zuweisen – sofern es nicht unpassend ist, dass mehr als ein Zielpunkt vorhanden ist.

Wenn die Variable `#FRIENDLY_POSITION` definiert ist (egal, welche Position genau angegeben ist), müssen die Zielfelder, auf denen die Einheiten eintreffen, unter verbündeter Kontrolle stehen.

Wenn die Variable `#FRIENDLY_POSITION` nicht definiert ist, können die Einheiten auf den Zielfeldern eintreffen und sie einnehmen, selbst wenn sie unter feindlicher Kontrolle stehen.

Hinweis: Startfelder auf See gelten nicht als Teil einer Wetterzone, um auszuschließen, dass sich das Wetter auf die Überführung der Einheiten auswirkt.

3.1.25. SIEG (VICTORY)

Dieses Ereignis legt die Siegbedingungen für die Achsenmächte und die Alliierten fest. Die Bedingungen basieren auf kontrollierten Kartenpositionen, können aber auch von Entscheidungsereignissen getriggert werden. So können Sie zum Beispiel ein Entscheidungsereignis verwenden, um mit Verhandlungen festzustellen, ob eine Fraktion bereit ist, den Krieg fortzusetzen – und falls das nicht der Fall sein sollte, kann die entsprechende Siegbedingung als erfüllt gelten.

3.1.26. EINBLENDUNG (POPUP)

Mit diesem Ereignis lassen sich Textmeldungen einblenden. Dies kann nach der Erfüllung bestimmter Bedingungen geschehen oder an bzw. nach einem angegebenen Datum. Die Meldungen dienen nur der Information und haben keine Auswirkungen auf den Spielverlauf.

Mit der Variablen `#ALIGNMENT_POSITION` können Sie eine oder mehrere Punkte auf der Karte festlegen, die von der angegebenen Fraktion

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



kontrolliert werden müssen, oder aber bei Wunsch auch undefiniert lassen.

Mit der Option `#PRIVATE` können Sie dafür sorgen, dass nur die Fraktion, die das Ereignis betrifft, die Nachricht zu sehen bekommt.

3.1.27. NATIONALE MORAL (NATIONAL MORALE)

Mit diesem Ereignis können Sie nationale Moralpunkte hinzufügen oder entfernen.

Mit der Variablen `#ALIGNMENT_POSITION` können Sie eine oder mehrere Punkte auf der Karte festlegen, die von der angegebenen Fraktion kontrolliert werden müssen, oder aber bei Wunsch auch undefiniert lassen.

3.1.28. ENTSCHEIDUNG (DECISION)

Dieses Ereignis stellt den Spieler vor eine Wahl, die wiederum benutzt werden kann, um andere Skripte zu triggern.

Die Einzelheiten der Entscheidung sollten unter `#POPUP` beschrieben werden. Wenn Sie da nicht zu viel Text stehen haben wollen, können Sie einen Teil der Details auch unter `#NOTES` erwähnen.

Sie können mit der Variablen `#NOTES_POSITION` Koordinaten festlegen, zu denen die Ansicht springt, wenn der Spieler bei einer Entscheidung auf den Button *Auf der Karte anzeigen* klickt. Damit haben die Spieler die Möglichkeit, das für die jeweilige Entscheidung relevante Gebiet auf der Karte zu betrachten. Wenn Sie keine `#NOTES_POSITION`-Koordinaten angeben, wird keine spezielle Stelle für die Entscheidung festgelegt.

Ein Entscheidungsereignis, das keinen `#POPUP`-Eintrag vorweist, wird automatisch als mit `JA` bestätigt erachtet. Dies kann sinnvoll sein, wenn Sie einen Trigger für Ereignisse erstellen wollen, diesen aber nicht den Spielern zur Entscheidung geben möchten. Eine andere Möglichkeit besteht darin, dass Sie mit solchen automatischen Entscheidungen die MPP eines Landes erhöhen oder verringern können - um etwa eine vorübergehende Erhöhung bzw. Verringerung des Militärbudgets zu simulieren.

Mit der Variablen `#ALIGNMENT_POSITION` können Sie eine oder mehrere Punkte auf der Karte festlegen, die von der angegebenen Fraktion kontrolliert werden müssen, oder aber bei Wunsch auch undefiniert lassen.

Mittels der Variablen `#TYPE` arbeitet das Spiel die Ereignisse in der folgenden Reihenfolge ab:

1. Das Entscheidungsereignis wird ausgeführt.
2. Das Spiel sucht alle Ereignisse nach Skripten ab, die von diesem Entscheidungsereignis getriggert werden.
3. Das Spiel führt das nächste Entscheidungsereignis in der Liste der Ereignisse durch, dessen Bedingungen erfüllt wurden.
4. Wenn dieser Vorgang abgeschlossen ist, werden alle Entscheidungsereignisse, die den Wert `#TYPE = 2` aufweisen, in den Ursprungszustand zurückversetzt und warten danach wieder darauf, dass ihre Bedingungen erfüllt werden.

3.2. KI-SKRIPTE BEARBEITEN

Wählen Sie zum Bearbeiten der KI-Skripte („Künstliche Intelligenz“) für den Computergegner den Menüpunkt *Kampagne* → *KI-Skripte bearbeiten* aus. Damit können Sie alle für die KI vorgesehenen Skriptarten bearbeiten.

Wie auch bei Ereignisskripten müssen Sie das gewünschte KI-Skript auswählen und auf den Button *Öffnen* klicken. In jeder Skriptdatei steht am Anfang eine kleine Zusammenfassung darüber, wie das jeweilige Skript aufgebaut ist.

Wenn Sie mit der Bearbeitung fertig sind, speichern Sie die Skriptdatei und aktualisieren Sie sie, wie Sie es auch bei Ereignisskripten tun müssen.

Die Standardvorlagen für KI-Skripte befinden sich im Ordner *Templates\AI* im Spielverzeichnis. Die KI-Skripte der einzelnen Kampagnen werden unter *Scripts\AI* im jeweiligen Kampagnenverzeichnis des Ordners *Campaigns* gespeichert.

Es folgt eine allgemeine Beschreibung der unterschiedlichen KI-Skriptarten, die im Spiel vorkommen:

TEIL 2 - ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

3.2.1. BEWACHEN (GUARD)

Dieses Skript ist für das Bewachen von Positionen auf der Karte durch die KI zuständig.

3.2.2. BEFESTIGUNGEN (FORTIFICATION)

Dieses Skript ist für die Errichtung von Befestigungen durch die KI zuständig.

3.2.3. OFFENSIVE (OFFENSIVE)

In diesem Skript werden die Voraussetzungen der KI für die Vorbereitung und die Ausführung von Operationen – wie etwa dem Start der deutschen Offensive gegen die neutrale UdSSR – oder für den Angriff auf kleinere neutrale Länder gesteuert.

Grundsätzlich kann die KI Offensiven auch ohne Skripte durchführen, sobald sie sich im Krieg mit einem Land befindet und wenn sie ausreichend Einheiten produziert hat sowie alle unwichtigeren Ressourcen zu den Ausschlusslisten der KI hinzugefügt wurden.

Zu den Ausschlusslisten der KI gelangen Sie, indem Sie den Menüpunkt *Kampagne* → *KI-Skripte bearbeiten* auswählen und im sich öffnenden Fenster auf den Button *Erweitert* rechts unten klicken. Danach können Sie Ressourcen beider Fraktionen zur jeweiligen Ausschlussliste hinzufügen bzw. wieder von dort entfernen. Für den Anfang ist es empfehlenswert, alle Ressourcen auszuschließen und dann, wenn Sie Ihre Tests durchführen und die Ergebnisse analysieren, die wichtigeren Ressourcen nach und nach wieder von den Ausschlusslisten zu entfernen.

Hinweis: Die KI erklärt keinem neutralen Land den Krieg, wenn dort Regen oder Schneefall herrscht oder Sandstürme wüten.

3.2.4. AMPHIBISCHE LANDUNGEN (AMPHIBIOUS)

Dieses Skript ist für das Starten von amphibischen Landungen durch die KI zuständig. Dabei versucht die KI automatisch, der Landungsoperation einen Befehlshaber zuzuweisen.

3.2.5. TRANSPORTE (TRANSPORT)

Dieses Skript ist für den Transport von Einheiten zwischen zwei Häfen durch die KI zuständig. Dabei versucht die KI automatisch, dem Transport einen Befehlshaber zuzuweisen.

3.2.6. KLEINE AMPHIBISCHE LANDUNGEN (AMPHIBIOUS MINOR)

Dieses Skript ist für das Starten von amphibischen Landungen durch die KI zuständig, allerdings ohne Befehlshaber.

3.2.7. KLEINE TRANSPORTE (TRANSPORT MINOR)

Dieses Skript ist für den Transport von Einheiten zwischen zwei Häfen durch die KI zuständig, allerdings ohne Befehlshaber.

3.2.8. FLOTTE (FLEET)

Dieses Skript ist für Bewegungen und Offensiven auf See durch die KI zuständig.

3.2.9. EINHEITENKÄUFE (PURCHASES)

Dieses Skript ist für die Einheitenkäufe pro Runde durch die KI zuständig.

Einheiten, die ausgeschaltet wurden, werden nur dann ersetzt, wenn es einen passenden Skripteintrag für den entsprechenden Einheitentyp gibt. Existiert für das Land, dessen Einheit ausgeschaltet wurde, jedoch gar kein Skript für Einheitenkäufe, gilt diese Einschränkung nicht. Sie müssen also nicht für jeden Mittelstaat im Spiel ein Skript für Einheitenkäufe anlegen, denn die KI kann auch ohne Skript versuchen, verlorene Einheiten zu ersetzen.

3.2.10. DIPLOMATIE (DIPLOMACY)

Dieses Skript ist für die diplomatischen Entscheidungen pro Runde durch die KI zuständig.

3.2.11. FORSCHUNG (RESEARCH)

Dieses Skript ist für die Forschungsentscheidungen pro Runde durch die KI zuständig.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



3.3. TIPPS FÜR DIE ERSTELLUNG EINER NEUEN KAMPAGNE

Der Editor ist nicht nur ein leistungsfähiges Werkzeug für das Bearbeiten von bestehenden Kampagnen, sondern auch für die Erstellung von brandneuen Kampagnen. Sie können zum Beispiel versuchen, Ihre Lieblingsszenarios nachzubauen, oder aber komplett neue Kampagnen kreieren – und das alles mit der Spiel-Engine von *Strategic Command WWII: War in Europe*. Die Möglichkeiten, die sich Ihnen bieten, sind geradezu unbegrenzt!

Obwohl die Spiel-Engine in erster Linie für Kampagnen im Zweiten Weltkrieg konzipiert wurde, können ihre Mechaniken für Kampf, Wirtschaft, Diplomatie und Forschung auch auf zahlreiche andere Konflikte und Kriege angewendet werden. Der Editor ist flexibel genug und gewährt Ihnen beträchtliche Freiheiten bei der Anpassung für andere Zeitperioden und für so gut wie jede Größenordnung.

3.3.1. ENTWICKELN SIE EINEN GRUDENTWURF

Der erste Schritt bei der Erstellung einer neuen Kampagne besteht darin zu entscheiden, was die grundlegenden Elemente sein sollen. Sie haben vielleicht schon eine Vorstellung darüber, in welcher Zeitperiode und an welchem Ort Ihre Kampagne spielen soll und welche Mächte involviert sein werden.

Als Nächstes müssen Sie einige Eckdaten festlegen: Wie groß soll die Karte sein? Wie lange soll eine Spielrunde dauern? Welche Größe sollen die Kampfeinheiten haben – Korps oder Divisionen für strategische Kampagnen oder kleinere Einheiten für taktische Schlachten? Wie komplex Ihre Kampagne ausfällt und wie lange sie insgesamt dauert, hängt von Ihren Entscheidungen zu Beginn ab.

Starten Sie, sobald Sie wissen, wie groß Ihre Karte sein soll, eine neue Kampagne, indem Sie den Menüpunkt *Datei* → *Neu* auswählen (wie im Abschnitt *Datei* → *Eine neue Kampagne erstellen* beschrieben).

Danach können Sie die Kartengröße festlegen und damit beginnen, die einzelnen Ebenen der Karte zu füllen, indem Sie die Anweisungen und Tipps befolgen, die Sie in diesem Handbuch erhalten.

Sie können auch den Menüpunkt *Datei* → *Daten importieren* verwenden, um Elemente und Einstellungen aus einer bestehenden Kampagne in Ihre neue Kampagne zu übernehmen – schließlich ist das Bearbeiten von vorhandenen Daten im Allgemeinen einfacher, als die Daten von Grund auf neu zu erstellen. Speichern Sie Ihre Kampagne unter einem neuen Namen, um damit ein neues Unterverzeichnis samt *campaign.ini*-Datei dafür zu erstellen.

3.3.2. PASSEN SIE IHRE KAMPAGNE AN

Wenn Sie Ihre neue Kampagne speichern, wird im Ordner *Campaigns* ein Unterordner dafür erstellt. Und darin befindet sich die Datei *campaign.ini* mit der folgenden Zeile:

```
#CUSTOM_LOCALIZATION= 0
```

Wenn Sie den Wert 0 in 1 ändern und die Datei speichern, können Sie danach den Großteil der Texte im Spiel ändern – darunter die Namen der Länder, Einheitentypen, Forschungskategorien und so weiter.

Dazu müssen Sie für Ihre Textanpassungen eine neue Datei mit dem Namen *localization.txt* im Kampagnenordner erstellen.

In diese Datei können Sie dann Teile oder den gesamten Inhalt der originalen *localization.txt*-Datei aus dem Spielverzeichnis kopieren. Die Elementnamen links des Gleichheitszeichens (z.B. *#RESEARCH* oder *#MAP_TEXT*) werden von der Spiel-Engine verwendet und dürfen nicht geändert werden. Doch der Text rechts des Gleichheitszeichens steht Ihnen zur beliebigen Änderung zur Verfügung.

Dabei ist es sehr zu empfehlen, nur diejenigen Strings in die *localization.txt*-Datei Ihrer Kampagne zu übernehmen, die Sie auch ändern. Denn falls mehr Strings darin vorkommen als notwendig, können sich die Ladezeiten bei den

TEIL 2 - ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

Rundenwechseln unnötig verlängern. Das Spiel verwendet nämlich die Strings in dieser lokalen *localization.txt*-Datei statt die Standardtexte.

Beispiel: Stellen Sie sich ein Spiel im Römischen Reich vor, mit Rom statt dem Deutschen Reich und Legionen statt Panzern. In dem Fall müssen Sie in der *localization.txt*-Datei Ihrer Kampagne in allen Zeilen, in denen „Panzer“ vorkommt, stattdessen „Legion“ schreiben. Also z.B. den Zieltyp *Panzer*, den Angriffs- bzw. Verteidigungswert *Panzer*, den Einheitentyp *Panzer* usw. in *Legion* ändern. Dazu die `#COUNTRY_ID` des Deutschen Reichs in *Rom* ändern.

Sie können die Grafikdateien, die in der Kampagne vorkommen (wie etwa die verschiedenen *unit_sprites.png*-Dateien für die Darstellung der Einheiten) und sich im Ordner *Bitmaps* befinden, anpassen. In der *campaign.ini*-Datei Ihrer Kampagne befindet sich diese Zeile:

```
#CUSTOM_BITMAPS= 0
```

Wenn Sie den Wert 0 in 1 ändern und die Datei speichern, können Sie danach Ihre eigenen Grafikdateien im Spiel verwenden.

Für angepasste Grafikdateien müssen Sie im Kampagnenverzeichnis den Unterordner *Bitmaps* erstellen. Kopieren Sie danach die Originaldateien, die Sie ändern möchten, aus dem Ordner *Bitmaps* im Spielverzeichnis dorthin und nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor. Das Spiel verwendet danach diese geänderten Dateien statt der Originaldateien.

Auch die Grafiken im Interface können angepasst werden. In der *campaign.ini*-Datei Ihrer Kampagne befindet sich diese Zeile:

```
#CUSTOM_INTERFACE= 0
```

Wenn Sie den Wert 0 in 1 ändern und die Datei speichern, können Sie danach Ihr eigenes Interface im Spiel verwenden. Das heißt, Sie könnten zum Beispiel eine eigene *flag_sprites.png*-Datei mit geänderten Flaggensymbolen erstellen oder andere Teile des Interface anpassen. Dazu müssen Sie im Kampagnenverzeichnis den Unterordner *Interface* erstellen. Kopieren Sie danach die

Originaldateien, die Sie ändern möchten, aus dem Ordner *Interface* im Spielverzeichnis dorthin und nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor. Das Spiel verwendet danach diese geänderten Dateien statt der Originaldateien.

Achtung: Achten Sie bitte darauf, nicht die Originaldateien des Spiels in ihren Originalordnern zu ändern, sondern stets mit Kopien dieser Originale zu arbeiten. Auch ist es empfehlenswert, Sicherungsbackups Ihrer Dateien zu machen, bevor Sie sie weiter ändern.

Sie können auch die Soundeffekte ändern, die im Spiel vorkommen, indem Sie die gewünschten *.ogg-Dateien im Unterordner *Sound* des Spielverzeichnisses bearbeiten. In der *campaign.ini*-Datei Ihrer Kampagne befindet sich diese Zeile:

```
#CUSTOM_SOUND= 0
```

Wenn Sie den Wert 0 in 1 ändern und die Datei speichern, können Sie danach Ihre eigenen Soundeffekte im Spiel verwenden. Dazu müssen Sie im Kampagnenverzeichnis den Unterordner *Sound* erstellen. Kopieren Sie danach die Originaldateien, die Sie ändern möchten, aus dem Ordner *Sound* im Spielverzeichnis dorthin und nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor. Das Spiel verwendet danach diese geänderten Dateien statt der Originaldateien.

Die Musik im Spiel lässt sich ebenfalls anpassen, indem Sie die gewünschten *.ogg-Dateien im Unterordner *Music* des Spielverzeichnisses bearbeiten. In der *campaign.ini*-Datei Ihrer Kampagne befindet sich diese Zeile:

```
#CUSTOM_MUSIC= 0
```

Wenn Sie den Wert 0 in 1 ändern und die Datei speichern, können Sie danach Ihre eigenen Musikstücke im Spiel verwenden. Dazu müssen Sie im Kampagnenverzeichnis den Unterordner *Music* erstellen. Kopieren Sie danach die Originaldateien, die Sie ändern möchten, aus dem Ordner *Music* im Spielverzeichnis dorthin und nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor. Das Spiel verwendet danach diese geänderten Dateien statt der Originaldateien.

TEIL 1 GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND
DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



Und schließlich können Sie auch Ihre eigenen Schriftarten im Spiel verwenden. In der *campaign.ini*-Datei Ihrer Kampagne befindet sich diese Zeile:

```
#CUSTOM_FONTS= 0
```

Wenn Sie den Wert 0 in 1 ändern und die Datei speichern, können Sie danach Ihre eigenen Schriftarten im Spiel verwenden. Dazu müssen Sie im Kampagnenverzeichnis den Unterordner *Fonts* erstellen und Ihre eigenen Schriftarten im *.*ttf*- oder *.*otf*-Format dort ablegen. Es kann darüber hinaus notwendig sein, dass Sie auf diese Schriftarten rechtsklicken und Sie auf Ihrem System installieren müssen. Am Ende werden die neuen Schriftarten im Editor aufgelistet, wenn Sie die Textebene Ihrer Kampagne bearbeiten. Und auch im Spiel werden Sie angezeigt, wenn Sie die Kampagne laden.

Hinweis: Wenn bei den Anpassungen, die hier beschrieben werden, ein Fehler aufgetreten sein sollte, erhalten Sie bei dem Versuch, eine solcherart angepasste Kampagne zu laden, eine entsprechende Fehlermeldung.

3.3.3. FÜGEN SIE EIGENE BILDER HINZU

Es ist bisweilen eine sehr gute Idee, Ihrer Kampagne eigene Bilder hinzuzufügen, um eine gewisse historische Atmosphäre zu schaffen oder den Spielern Informationen zu vermitteln. Die Vorgaben für die Verwendung von eigenen Bildern lauten:

- Alle Bilder müssen im *.*png*-Format vorliegen.
- Die Größe der Bilder sollte 732x412 Pixel für horizontale Einblendungen und 364x412 Pixel für vertikale Einblendungen betragen.
- Legen Sie die Bilddateien im Unterordner *Media* Ihres Kampagnenverzeichnisses ab.
- Tragen Sie im passenden Skript in der Zeile *#IMAGE* dann den Dateinamen des gewünschten Bildes samt Dateiendung (also *.png*) ein. Sie können auch mehrere Bilder angeben, die mit Kommas voneinander getrennt werden müssen. In dem Fall wählt das Spiel jedes Mal, wenn das Skript ausgeführt wird, zufällig eines der Bilder aus.

Sie können sich an den Bildern im standardmäßigen *Media*-Ordner des Hauptinstallationsverzeichnisses orientieren. Passende Bilder können Sie in Ihrer eigenen Kampagne nutzen (indem Sie sie in Ihren Kampagnenordner kopieren).

Es kann auch sinnvoll sein, Sounddateien in Ihre Kampagne einzubinden. Die Regeln dafür lauten wie folgt:

- Alle Sounddateien müssen im *.*ogg*-Format vorliegen.
- Legen Sie die Sounddateien im Unterordner *Media* Ihres Kampagnenverzeichnisses ab.
- Tragen Sie im passenden Skript in der Zeile *#SOUND* dann den Dateinamen des gewünschten Bildes samt Dateiendung (also *.ogg*) ein. Sie können auch mehrere Sounddateien angeben, die mit Kommas voneinander getrennt werden müssen. In dem Fall wählt das Spiel jedes Mal, wenn das Skript ausgeführt wird, zufällig eine der Sounddateien aus.

3.3.4. TESTEN SIE IHRE KAMPAGNE

Wenn Sie künstlerisch etwas begabt sind, wird es Ihnen leicht von der Hand gehen, Ihre Karte und die Einheiten ansehnlich zu gestalten. Und selbst wenn Sie nicht der geborene Künstler sind, werden Sie überrascht sein, was Sie alles vollbringen können!

Damit Ihre neue Kampagne jedoch reibungslos läuft, ist etwas mehr Arbeit vonnöten – vor allem dann, wenn Sie viele Änderungen an den Standardwerten des Spiels vornehmen bzw. vorgenommen haben.

Eine sinnvolle Herangehensweise ist es daher, auf einem einfachen Niveau zu beginnen und dann nach und nach die Komplexität wie gewünscht zu erhöhen. Vergewissern Sie sich zuerst, dass die grundlegenden Aspekte so funktionieren, wie sie sollen, und bauen Sie danach langsam Schritt für Schritt neue Features ein. Wenn Sie zu viel auf einmal implementieren, kann es schwierig werden, bei Problemen mit dem Spielablauf die Ursache(n) zu finden.

Von daher ist es bei der Erstellung einer völlig neuen Kampagne besser, nur einen Teil der Karte in Grundzügen fertigzustellen. Diesen Teil können

Sie dann gleichsam als „Testgelände“ verwenden, um zu überprüfen, ob etwa der Kartenmaßstab, die geplante Einheitendichte oder die wichtigsten Eigenschaften der Einheiten Ihren Vorstellungen entsprechen.

Sobald Ihre Kampagne reibungslos läuft und Sie genügend Zeit hatten, ihre Stärken und Schwächen zu analysieren, können Sie weitere Anpassungen an der Balance oder der Auswahl der einzelnen Spielelemente vornehmen. Lassen Sie sich genügend Zeit und genießen Sie das Gestalten Ihrer eigenen Kampagnen!

Wenn es in Ihrer Kampagne besondere Anweisungen oder Informationen für die Spieler gibt, fügen Sie dem Kampagnenordner am besten eine separate *readme.txt*-Datei mit diesen Details hinzu.

3.4. WEITERE HINWEISE UND INFORMATIONEN

3.4.1. TEXT AM KARTENRAND

Am linken Rand der Karte (entlang der Y-Achse) gibt es einen Bereich, in dem keine Texte hinzugefügt werden können, da diese sonst außerhalb des lesbaren Bereichs lägen und vom Spiel nicht gelesen werden könnten.

3.4.2. UNGENUTZTE GELÄNDESPRITES

Einige Geländesprites wurden in dieser Spielversion nicht genutzt und sind mit einem großen roten X-Symbol in der Spritedatei aufgeführt. Diese Sprites stehen für Modding-Zwecke zur Verfügung und werden zudem in künftigen Erweiterungen verwendet werden, in denen die Palette der offiziellen Grafiken erweitert wird.

3.4.3. PARAMETER FÜR KAMPAGNEN

Wie in diesem Handbuch bereits erwähnt gibt es einige grundlegende Parameter in diesem Editor für die Gestaltung von Kampagnen:

- Die Mindestkartengröße beträgt 10x10 Hexfelder. Die maximale Größe sind 512x256 Hexfelder.
- Es muss mindestens eine vollständig aktivierte Großmacht der Achsenmächte oder der Alliierten vorhanden sein. Zudem müssen für alle Mittelstaaten die übergeordneten Großmächte sowohl auf Seiten der Achsenmächte als auch auf Seiten der Alliierten festgelegt sein.
- Es sind maximal 120 Länder möglich, von denen maximal 8 Großmächte sein können, während die restlichen Länder als Mittelstaaten gelten. Ihre Namen können in der Datei *localization.txt* geändert werden.
- Alle Länder auf der Karte müssen über eine Hauptstadt verfügen. Und sie können während des Spiels nicht zwei oder mehr Hauptstädte gleichzeitig haben.
- Eine Kampagne kann in einem beliebigen Zeitraum zwischen den Jahren 0 und 9999 spielen. Das Enddatum muss zeitlich hinter dem Startdatum liegen.

3.5. DIE KI IM SPIEL TESTEN

Es stehen drei Standardfeatures zur Verfügung, die Sie beim Erstellen und Testen von KI-Skripten mit den Tasten *F1*, *F2* und *F3* nutzen können:

F1 erstellt den Unterordner *DEBUG* im Ordner *Save*. Darin wird nach jedem Zugwechsel das Spiel gespeichert, und zwar jeweils in einer neuen Datei. Das kann hilfreich sein, wenn Sie bemerken, dass die KI etwas Unerwartetes tut – Sie können dann einfach den entsprechenden Spielstand laden und sich das Ganze in aller Ruhe und Genauigkeit anschauen.

Der genaue Pfad für diese Dateien lautet:

```
\\Benutzer\\Dokumente\My Games\Strategic Command - WWII War In Europe\Save\DEBUG
```

F2 erstellt den Unterordner *DEBUG*. Darin werden Dateien gespeichert, die Informationen über die Forschungs- bzw. Diplomatieausgaben und die Planung der KI sowie über Wetterdetails

TEIL I GAMEPLAY

EINFÜHRUNG

ERSTE SCHRITTE

DAS
BENUTZERINTERFACE

TUTORIAL

GRUNDLAGEN-
LEITFADEN

BEWEGUNG UND
KAMPF

FORTGESCHRITTENE
SPIELKONZEPTE

EINHEITENTYPEN

FORSCHUNG

POLITIK UND

DIPLOMATIE

TEIL 2 ERSTELLEN EIGENER KAMPAGNEN

EINLEITUNG

OBERE MENÜLEISTE

SKRIPTE, DIE KI UND
ALLGEMEINE TIPPS



jeder Runde enthalten. Darüber hinaus wird die Datei *summaries.log* erstellt, in der alle Verluste, militärischen Aktionen und Forschungsaktivitäten in jeder Runde zusammengefasst werden.

Der genaue Pfad für diese Dateien lautet:

`\\Benutzer\<Benutzername>\Dokumente\My Games\Strategic Command - WWII War In Europe\ \DEBUGLOGS`

F3 sorgt dafür, dass die KI gegen sich selbst spielt. Diese Funktion ist sehr hilfreich, wenn Sie überprüfen möchten, wie ausgeglichen die KI-

Skripte für beide Fraktionen sind, und/oder wenn Sie relativ schnell sehen möchten, wie die KI-Planung für beide Fraktionen ausfällt. Diese Taste können Sie vor dem Kampagnenstart oder auch danach drücken. Wenn Sie sie vor der Auswahl einer Kampagne drücken, spielt die KI von der ersten Runde an gegen sich selbst - und Sie können sich zurücklehnen und einfach zuschauen oder lediglich regelmäßig den Fortschritt überprüfen, um zu sehen, ob das Ganze grundsätzlich nach Ihren Vorstellungen abläuft.

