



# ISTORM™

FRONTLINE NATION

STRATEGY GUIDE



COLOSSAL STUDIOS



## Inhaltsverzeichnis

|      |                                                                 |    |
|------|-----------------------------------------------------------------|----|
| 1    | Allgemein .....                                                 | 4  |
| 1.1  | Wie installiere ich Storm: Frontline Nation? .....              | 4  |
| 1.2  | Wie deinstalliere ich Storm: Frontline Nation? .....            | 4  |
| 1.3  | Wie starte ich Storm: Frontline Nation? .....                   | 4  |
| 1.4  | Welche Spielmodi gibt es in Storm: Frontline Nation? .....      | 4  |
| 1.5  | Wie starte ich eine Kampagne? .....                             | 5  |
| 1.6  | Wie starte ich ein Einzelspieler-Gefecht? .....                 | 5  |
| 1.7  | Wie hoste ich eine Mehrspieler-Kampagne? .....                  | 5  |
| 1.8  | Wie hoste ich ein Mehrspieler-Gefecht? .....                    | 5  |
| 1.9  | Wie trete ich einem Mehrspieler-Spiel bei? .....                | 6  |
| 2    | Strategischer Modus .....                                       | 7  |
| 2.1  | Wie ist die Benutzeroberfläche aufgebaut? .....                 | 7  |
| 2.2  | Wie ist die Weltkarte aufgeteilt? .....                         | 8  |
| 2.3  | Wie funktioniert das Wirtschaftssystem? .....                   | 8  |
| 2.4  | Welche Auswirkung hat die Loyalität der meiner Bürger? .....    | 8  |
| 2.5  | Müssen Missionen abgeschlossen werden? .....                    | 8  |
| 2.6  | Wo kann ich den aktuellen Status meines Landes einsehen? .....  | 9  |
| 2.7  | Wie produziere ich Einheiten? .....                             | 10 |
| 2.8  | Wie errichte ich Gebäude? .....                                 | 11 |
| 2.9  | Wie erforsche ich neue Technologien? .....                      | 12 |
| 2.10 | Wie bewege ich Bodeneinheiten? .....                            | 12 |
| 2.11 | Wie befehle ich Lufteinheiten? .....                            | 13 |
| 2.12 | Wie kann ich Einheiten be- bzw. entladen? .....                 | 13 |
| 2.13 | Was muss ich bei Versorgungslinien beachten? .....              | 13 |
| 2.14 | Wie starte ich einen Bodenkampf? .....                          | 14 |
| 2.15 | Wie starte ich einen Luftangriff? .....                         | 14 |
| 2.16 | Wie kann ich mit Fallschirmjägern aus der Luft angreifen? ..... | 15 |
| 2.17 | Wie kann ich von bzw. auf der See angreifen? .....              | 15 |
| 2.18 | Wie kann ich Lenkwaffen abfeuern? .....                         | 15 |
| 2.19 | Wie verwalte ich verdeckte Operationen? .....                   | 16 |
| 2.20 | Welche verdeckten Operationen kann ich durchführen? .....       | 17 |
| 2.21 | Welche diplomatischen Möglichkeiten habe ich? .....             | 19 |
| 3    | Taktischer Modus .....                                          | 23 |
| 3.1  | Wie ist die Benutzeroberfläche aufgebaut? .....                 | 23 |
| 3.2  | Wodurch gewinne ich eine Schlacht? .....                        | 23 |





|      |                                                                     |    |
|------|---------------------------------------------------------------------|----|
| 3.3  | Wie kann ich meine Einheiten auf dem Schlachtfeld platzieren? ..... | 24 |
| 3.4  | Wieso kann ich nicht alle Einheiten auf einmal aufstellen? .....    | 24 |
| 3.5  | Wie kann ich meine Truppen befehligen? .....                        | 24 |
| 3.6  | Wie kann ich einen Luftangriff durchführen? .....                   | 24 |
| 3.7  | Wie kann ich Fallschirmjäger in den Kampf einbringen? .....         | 24 |
| 3.8  | Wieso sehe ich keine feindlichen Einheiten? .....                   | 25 |
| 3.9  | Was bringen befestigte Stellungen? .....                            | 25 |
| 3.10 | Welche Auswirkungen hat das Umfeld auf das Kampfgeschehen? .....    | 25 |
| 3.11 | Was ist elektronische Kriegsführung? .....                          | 25 |
| 4    | Einheiten, Gebäude und Technologien .....                           | 26 |
| 4.1  | Welche Modifikatoren besitzen die Einheiten? .....                  | 26 |
| 4.2  | Welche Aktionen können durch Einheiten ausgeführt werden? .....     | 26 |
| 4.3  | Welche Einheiten gibt es und welche Fähigkeiten besitzen sie? ..... | 28 |
| 4.4  | Welche Einheiten-Kits gibt es? .....                                | 47 |
| 4.5  | Welche Gebäude gibt es? .....                                       | 52 |
| 4.6  | Welche Technologien gibt es und was bewirken diese? .....           | 53 |
| 5    | Tipps und Tricks .....                                              | 59 |
| 5.1  | Strategische Tipps .....                                            | 59 |
| 5.2  | Taktische Tipps .....                                               | 60 |
| 5.3  | Übersicht relevante einheitenspezifische Aktionen .....             | 60 |
| 6    | Hotkeys .....                                                       | 61 |



## 1 Allgemein

### 1.1 Wie installiere ich Storm: Frontline Nation?

Legen Sie die STORM – Frontline Nation-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk. Ist die automatische Wiedergabe aktiviert, wird das Installationsprogramm automatisch gestartet. Folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Ist die automatische Wiedergabe nicht aktiviert, oder sollte die Installation nicht automatisch starten, doppelklicken Sie auf das Symbol „Mein Computer“ auf Ihrem Desktop. Wählen Sie dann Ihr DVD-ROM-Laufwerk aus, um den Inhalt auf der DVD zu öffnen. Suchen Sie die Datei „Setup.exe“ und doppelklicken Sie auf diese Datei, um die Installation zu starten. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

### 1.2 Wie deinstalliere ich Storm: Frontline Nation?

Um das Spiel zu deinstallieren, wählen Sie „Colossai Studios/STORM – Frontline Nation/STORM – Frontline Nation“ aus Ihrem Startmenü oder doppelklicken Sie auf die Verknüpfung „STORM - Frontline Nation“ auf Ihrem Desktop (falls Sie dieses bei der Installation angelegt hatten).

### 1.3 Wie starte ich Storm: Frontline Nation?

Wählen Sie „Colossai Studios/STORM – Frontline Nation/STORM – Frontline Nation“ aus Ihrem Startmenü oder doppelklicken Sie auf die Verknüpfung „STORM – Frontline Nation“ auf Ihrem Desktop (falls Sie dieses bei der Installation angelegt hatten).

### 1.4 Welche Spielmodi gibt es in Storm: Frontline Nation?

STORM - Frontline Nation besteht im wesentlichen aus zwei unterschiedlichen Spielmodi: Kampagne und Gefecht.

#### Kampagne

Es stehen zwei strategische Kampagnen zur Auswahl: In der einen stehen Ihnen Deutschland, Frankreich, Russland, Großbritannien oder die USA für das Spiel zur Auswahl, in der Sie eine fiktive Story nachspielen. In der zweiten Kampagne können Sie eines der 45 Länder auswählen.

#### Gefecht

In diesem Spielmodus geht es um die Austragung einzelner Gefechte. Verschiedene Parameter wie Budget, Wetter- und Lichtverhältnisse oder Technologiestufen sind vor Spielbeginn einstellbar.



### 1.5 Wie starte ich eine Kampagne?

- Klicken Sie im Hauptmenü auf EINZELSPIELER
- Klicken Sie auf KAMPAGNE
- Klicken Sie auf NEUE KAMPAGNE, um ein neues Spiel zu beginnen oder auf SPIEL LADEN, um eine zuvor gespeicherte Kampagne fortzusetzen
- Nutzen Sie die Optionen, um das Spiel einzurichten
- Klicken Sie auf SPIEL STARTEN

### 1.6 Wie starte ich ein Einzelspieler-Gefecht?

- Klicken Sie im Hauptmenü auf EINZELSPIELER
- Klicken Sie auf GEFECHT
- Nutzen Sie die Optionen, um das Spiel einzurichten
- Klicken Sie auf SPIEL STARTEN
- Kaufen Sie Einheiten und rüsten Sie diese aus
- Klicken Sie auf FORTFAHREN

### 1.7 Wie hoste ich eine Mehrspieler-Kampagne?

- Klicken Sie im Hauptmenü auf MEHRSPIELER
- Klicken Sie auf SPIEL HOSTEN, um eine neue Kampagne zu starten oder auf SPIEL LADEN, um eine zuvor gespeicherte Kampagne fortzusetzen
- Klicken Sie auf KAMPAGNE
- Nutzen Sie die Optionen, um das Spiel einzurichten
- Warten Sie, bis die Namen der anderen Mitspieler in den Slots erscheinen
- Klicken Sie auf SPIEL STARTEN

### 1.8 Wie hoste ich ein Mehrspieler-Gefecht?

- Klicken Sie im Hauptmenü auf MEHRSPIELER
- Klicken Sie auf SPIEL HOSTEN
- Klicken Sie auf GEFECHT
- Nutzen Sie die Optionen, um das Spiel einzurichten
- Warten Sie, bis die Namen der anderen Mitspieler in den Slots erscheinen
- Klicken Sie auf SPIEL STARTEN
- Kaufen Sie Einheiten und rüsten Sie diese aus
- Klicken Sie auf FORTFAHREN



## 1.9 Wie trete ich einem Mehrspieler-Spiel bei?

- Klicken Sie im Hauptmenü auf MEHRSPIELER
- Klicken Sie auf SPIEL BEITRETEN
- Wählen Sie einen Server aus der Serverliste aus oder fügen Sie einen Server mithilfe der Schaltfläche „Hinzufügen“ hinzu.
- Klicken Sie auf SPIEL BEITRETEN
- Wählen Sie Ihr Land aus





## 2 Strategischer Modus

### 2.1 Wie ist die Benutzeroberfläche aufgebaut?



1. Den Mauszeiger auf ein Informationsfenster bewegen
2. Auswahlfenster – enthält Informationen über die ausgewählte(n) Einheit(en)
3. Einheitspezifische Aktionen– verfügbare Aktionen für die ausgewählte Einheit
4. Ereignisfenster – Informationen über aktuelle Ereignisse
5. Produktions-, Diplomatie-, Forschungs-, Verdeckte Operationen-, Übersichts- und Optionsfenster
6. Schaltfläche “Nächste Einheit”, “Runde beenden”
7. Schaltflächen Ansichtsmodus – Landesfarben, Versorgungslinien, Städtebalken und Wirtschaft anzeigen
8. Missionensymbole – enthält Informationen über verfügbare Missionen
9. Stärke- und Finanzübersicht
10. Land des Spielers, KI-Länder und AN-Informationen
11. Ereignissymbol – zeigt wichtige Ereignisse an



## 2.2 Wie ist die Weltkarte aufgeteilt?

Die Weltkarte besteht aus Regionen, Städten und Seegebieten.

Eine Region erhält Einnahmen aus Ressourcen und Verbesserungen. Verbesserungen können von Ingenieuren gebaut und vom Feind zerstört werden. Regionen weisen verschiedene Geländetypen auf, die sich auf unterschiedliche Weise auf Einheiten auswirken.

Städte sind eine wichtige Einnahmequelle. Hauptstädte sind besonders wichtig und sollten immer gut geschützt werden. Der Verlust einer Stadt wirkt sich negativ auf die Loyalität Ihrer Bürger aus.

Seegebiete können nicht von einem Land besetzt werden. In einem Seegebiet können sich gleichzeitig Einheiten mehrerer Länder befinden.

## 2.3 Wie funktioniert das Wirtschaftssystem?

Städte und Regionen sorgen für Einnahmen. Sie können auf eine Region klicken, um Ressourcen, Verbesserungen und Einnahmen auf dem Monitor links unten anzuzeigen. Ingenieure können Verbesserungen bauen, um die Einnahmen aus einer Region zu erhöhen. Die Loyalität Ihrer Bürger wirkt sich auf die Einnahmen durch Städte aus. Für Einheiten und Gebäude bezahlen Sie in jedem Zug Unterhaltskosten. Um einen schnellen Überblick über die Wirtschaft zu erhalten, bewegen Sie einfach die Maus über das Euro-Symbol. Ansonsten erhalten Sie im Übersichtsbildschirm eine detaillierte Auflistung Ihrer Einnahmen und Ausgaben.

## 2.4 Welche Auswirkung hat die Loyalität der meiner Bürger?

Die Einnahmen aus den Städten sind abhängig von der Loyalität. Mit steigender Loyalität steigen auch die Einnahmen und andersherum.

## 2.5 Müssen Missionen abgeschlossen werden?

Missionen werden, abhängig von Ihren Spieleinstellungen regelmäßig ausgegeben. Die insgesamt 50 unterschiedlichen Missionen können nach folgenden Kategorien unterschieden werden: Militärisch, diplomatisch, Spezialeinheiten, Spion und sonstige Missionen.

Zudem können Missionen in drei Arten unterteilt werden: Storymissionen, kritische Missionen und optionale Missionen. Storymissionen müssen abgeschlossen werden, um die Kampagne fortsetzen zu können. Auf diese Weise gewinnen Sie schließlich das Spiel. Kritische Missionen müssen innerhalb einer vorgegebenen Zeit abgeschlossen werden, um negative Konsequenzen zu vermeiden. Für optionale Missionen, die Sie innerhalb der vorgegebenen Zeit abschließen, erhalten Sie eine Belohnung.





## 2.6 Wo kann ich den aktuellen Status meines Landes einsehen?

Eine Übersicht über den Status aller relevanten Bereiche bietet der Übersichtsbildschirm.



### Wirtschaft (1)

Hier finden Sie eine Übersicht des Geldflusses.

Einnahmen werden in Regionen (Ressourcen und Ausbau) und Städten (Einwohner) generiert. Die Einnahmen einer Stadt verändern sich mit der Loyalität der Einwohner. Einnahmen aus Ausbauten verringern sich, wenn diese beschädigt oder ohne Strom sind.

Gebäude und Einheiten kosten Unterhalt.

### Militär (2)

In dieser Übersicht sind alle Ihre Einheiten aufgeführt, einschließlich der Informationen in Bezug auf ihren Unterhalt.

### Regionen (3)

Alle Regionen sind hier aufgelistet. Hier finden Sie die wichtigen Statistiken zu jeder Region und können diese durch Klick auf den Spaltennamen sortieren.

### Städte (4)

In dieser Übersicht sind alle Ihre Städte aufgeführt. Hier finden Sie die wichtigsten Statistiken zu jeder Stadt und können diese durch Klick auf den Spaltennamen sortieren.

### Historie (5)

Hier finden Sie eine Zusammenfassung aller wichtigen Ereignisse seit Beginn des Spiels. Sie können



den Schieberegler manuell verschieben oder sich Monat für Monat durchklicken.

## Fortschritt (6)

Hier sehen Sie Ihren bislang gemachten Fortschritt und inwieweit sie die Siegbedingungen bereits erfüllt haben. Sie können außerdem verschiedene Statistiken einsehen, wie z.B. die Anzahl der erfüllten Missionen.

## 2.7 Wie produziere ich Einheiten?

Der Produktionsbildschirm wird verwendet, um neue konventionelle Einheiten und Massenvernichtungswaffen zu produzieren. Das Menü liefert auch eine Übersicht über derzeit in Produktion befindliche Einheiten.

### Produktionsbildschirm



### Spalte „Konventionell“ (1)

Diese Übersicht zeigt drei verschiedene Einheitengruppen an: Bodeneinheiten, Luftstreitkräfte und Marineeinheiten. Wenn Sie auf eine dieser Einheiten klicken, werden alle Informationen hierzu angezeigt. Einige Einheiten besitzen zusätzliche Kits, die später aufgerüstet werden können. Je höher der Technologielevel (siehe Forschungsbildschirm), desto besser sind die verfügbaren Kits. Wenn Sie den Mauszeiger über die Kits bewegen, werden die jeweiligen Infos angezeigt. Wenn Sie die linke Maustaste mehrmals drücken, erhöhen sie Anzahl der zu produzierenden Einheiten, mit der rechten Maustaste verringern Sie die Anzahl. Das Betätigen der STRG-Taste erhöht/vermindert die Anzahl der Einheiten um jeweils 5, das Betätigen der Umschalttaste um jeweils 10 Einheiten.





### Spalte „MVW“ (2)

Diese Übersicht ähnelt der Spalte „Konventionell“, nur werden hier insgesamt vier verschiedene Einheitengruppen angezeigt: Nukleare Waffen, biologische Waffen, chemische Waffen und Lenkwaffen. Sie müssen eine entsprechende Forschungsstufe erreicht haben, um diese Waffen freischalten zu können (siehe Forschungsbildschirm).

### Spalte „In Produktion“ (3)

In dieser Übersicht sehen Sie alle in Produktion befindlichen, konventionellen Einheiten bzw. MVW. Sie sehen vier Gruppen, in denen angezeigt wird, wie viele Runden bis zur Auslieferung der Einheit verbleiben.

### Spalte „Ausrüstung“ (4)

Diese Kits können zur Aufrüstung Ihrer Einheiten benutzt werden. Bewegen Sie den Mauszeiger über den Gegenstand, um eine detaillierte Beschreibung des Kits zu erhalten.

## **Wie kann ich neue Einheiten platzieren (Dislozierung)?**

Die Dislozierungsphase findet zu Beginn jeder Runde nach den Startdialogen statt. Falls Sie in dieser Spielrunde neue Einheiten produziert haben, werden diese im Auswahlmenü unten links angezeigt.

Wählen Sie eine Einheit aus und platzieren Sie sie anschließend auf eine der markierten Stellen. Sobald alle Spieler ihre neuen Einheiten disloziert haben, ist die Dislozierungsphase beendet und das Spiel beginnt. Bodeneinheiten können in Städten und in Regionen mit einer Garnison disloziert werden. Marineeinheiten können in Seegebieten disloziert werden, die an eine Stadt oder einen Marinestützpunkt angrenzen. Lufteinheiten können auf Flughäfen disloziert werden. Raketen können in Raketensilos disloziert werden. Sie können auch in Städten, auf Flughäfen und auf Marinestützpunkten disloziert und gelagert werden.

## **2.8 Wie errichte ich Gebäude?**

Gebäude werden von Ingenieuren in Regionen errichtet, wobei immer nur ein Gebäude pro Region gebaut werden kann. Rechtsklicken Sie auf einen Ingenieur und dann auf den Befehl BAUEN. Für eine Übersicht über die vorhandenen Gebäude siehe auch Kapitel [Welche Gebäude gibt es?](#).





## 2.9 Wie erforsche ich neue Technologien?



Neue Technologien können im Technologiebildschirm erforscht werden. Es gibt fünf verschiedene Forschungsgebiete: Nukleare Waffen (1), biologische Waffen (2), chemische Waffen (3), Lenkwaffen (4) und Technologie (5). Klicken Sie auf eine der Stufen, um Informationen zu erhalten. Klicken Sie auf eine der Forschungsstufen, die Sie erreichen möchten und dann auf FORSCHUNG BEGINNEN. Das Erreichen höherer Stufen dauert länger und ist teurer, schaltet jedoch effektivere Waffen frei. Technologie schaltet Kits frei, die für konventionelle Einheiten benutzt werden können. Diese verleihen neue Fertigkeiten oder verbessern ihre bestehenden Fertigkeiten.

## 2.10 Wie bewege ich Bodeneinheiten?

Wenn Sie auf eines Ihrer Einheiten-Symbole auf der Karte klicken, werden alle Einheiten in der Umgebung (Stadt oder Region) im Einheitenfenster unten links aufgelistet. Drücken Sie die STRG-Taste, um gleichzeitig alle Einheiten desselben Typs auszuwählen. Drücken Sie die Umschalttaste mit Klick auf eine Einheit, um diese Einheit zu den bereits ausgewählten Einheiten hinzuzufügen. Drücken Sie die STRG- und die Umschalttaste, um alle Einheiten des gleichen Typs zu den bereits ausgewählten Einheiten hinzuzufügen. Um die Einheiten zu bewegen, rechtsklicken Sie auf das gewünschte Ziel.

Jede Einheit besitzt eine bestimmte Anzahl von Bewegungspunkten, die festlegt, wie weit sie sich innerhalb eines Zuges bewegen kann. Wenn Sie auf eine Einheit klicken, werden alle zugänglichen Felder in der Nähe markiert. Rechtsklicken Sie auf ein zugängliches Feld, um sich dorthin zu



bewegen. Sie können auf weiter entfernte Felder klicken, um sich in mehreren Schritten zu bewegen.

Um Bodeneinheiten über das Meer zu transportieren, müssen Sie diese auf ein Transportschiff verladen. Benachbarte Seegebiete mit freien Transportschiffen werden markiert. Rechtsklicken Sie darauf, um sich dorthin zu bewegen. Um gepanzerte Einheiten mit Transportschiffen zu transportieren muss im entsprechenden Gebiet ein Marinestützpunkt sein.

## 2.11 Wie befehle ich Lufteinheiten?

Kampffäger, Bomber und Transportflugzeuge können auf Flughäfen landen. Kampffäger und Bomber können auch auf Flugzeugträgern landen. Flugzeuge müssen jeden Zug auf einem Flughafen oder einem Flugzeugträger beginnen und beenden. Klicken Sie auf einen Flughafen, um die dort stationierten Flugzeuge auf dem Monitor links unten anzuzeigen.

Wenn ein Flugzeug ausgewählt ist, werden alle zugänglichen Flughäfen und Flugzeugträger markiert. Rechtsklicken Sie auf einen Flughafen oder Flugzeugträger, um sich dorthin zu bewegen.

Mit einem Linksklick auf den Flughafen werden alle sich dort befindlichen Einheiten angezeigt. Wählen Sie die Einheit aus, die Sie verwenden möchten. Über die Einheitenaktionsschaltflächen können Sie nun die von Ihnen gewünschte Aktion auswählen.

## 2.12 Wie kann ich Einheiten be- bzw. entladen?

Doppelklicken Sie auf eine Einheit im Auswahlmenü unten links auf dem Bildschirm, um den Einheitenbildschirm zu öffnen. Hier können Sie Einheiten be- und entladen. Sie können diese auch in ein oder aus einem Gebäude bewegen.

## 2.13 Was muss ich bei Versorgungslinien beachten?

Versorgungslinien können im Spiel durch einen Button im rechten unteren Bildschirm eingeblendet werden. Die dadurch angezeigten Kreise markieren die Gebiete in denen Truppen versorgt werden.

Bodeneinheiten müssen immer Zugang zu Versorgungsgütern haben. Ohne entsprechende Versorgung sinkt ihre Moral und sie können ihre Ausrüstung nicht aufstocken. Ihre Einheiten werden über Garnisonen, Marinestützpunkte und Flughäfen versorgt. Innerhalb von Städten sind Einheiten immer versorgt. Bewegen Sie die Maus über ein Gebäude, um zu sehen, welche Region es versorgt. Wenn Sie die Maus über eine Region bewegen, sehen Sie sofort, ob sie versorgt wird.

Die folgenden Einheiten sind sehr stark von einer laufenden Versorgung abhängig:

- Panzer
- Artillerie
- Flugabwehr
- Mechanisierte Infanterie
- Hubschrauber





Die folgenden Einheiten sind von einer laufenden Versorgung abhängig:

- Infanterie
- Fallschirmjäger
- Gebirgsjäger

Folgende Einheiten benötigen keine Versorgungslinie:

- Spezialeinheiten
- Spion
- Ingenieur
- Marineeinheiten

Kits, die Munition beinhalten, können ohne Versorgungslinien nicht neu bestückt werden. Außerdem sinkt ohne Versorgungslinie die Moral bis zur Errichtung einer Versorgungslinie.

## 2.14 Wie starte ich einen Bodenkampf?

### Eine Schlacht beginnen und kombinierte Angriffe

Um ein Gebiet angreifen zu können, müssen Sie sich zuerst mit dem Land, welches das Zielgebiet besitzt, im Krieg befinden. Wie Sie einem Land den Krieg erklären, wird im Kapitel Wie und wo verwalte ich diplomatische Beziehungen? erläutert. Sobald Sie sich im Krieg befinden, können Sie einen Angriff auf die Zielregion einleiten.

Wählen Sie Ihre Einheiten aus und rechtsklicken Sie auf das Zielgebiet. Sie haben nun drei Optionen: Angriff abbrechen, Angreifen oder auf die gleiche Weise weitere Einheiten auswählen, die sich in einem an das Zielgebiet angrenzenden Gebiet befinden, um einen kombinierten Angriff zu planen.

### Entscheiden einer Schlacht

Nachdem die Schlacht initiiert wurde, erscheint ein Fenster mit den Informationen über beteiligte Einheiten und Nationen, Wetterbedingungen und Tageszeit. Sie müssen sich nun zwischen zwei Möglichkeiten entscheiden:

1. Entweder berechnet der Computer automatisch und ohne Ihre Einwirkung den Ausgang der Schlacht gemäß Ihren Einstellungen und den herrschenden Bedingungen
2. Oder Sie steuern und kontrollieren jede Einheit persönlich und führen sie auf dem taktischen Schlachtfeld zum Sieg

Im Nachbesprechungsbildschirm können Sie den Ausgang der Schlacht einsehen, auch die Verluste beider Seiten werden angezeigt.

## 2.15 Wie starte ich einen Luftangriff?

Wählen Sie einen Bomber aus und klicken Sie auf die Bombenschaltfläche. Ziele in Reichweite werden blau hervorgehoben. Linksklicken Sie, um den Bombenangriff zu starten. Jagdflugzeuge können Bomber während eines Einsatzes eskortieren, um sie vor feindlichen Angriffen zu schützen.





## 2.16 Wie kann ich mit Fallschirmjägern aus der Luft angreifen?

Fallschirmjäger können in Transportflugzeugen transportiert werden. Um das Transportflugzeug zu betreten, öffnen Sie den Einheitenbildschirm, indem Sie auf die Region doppelklicken. Um über feindlichem Gebiet abzuspringen, klicken Sie auf die Absprungschaltfläche. Ziele in Reichweite werden markiert. Linksklicken Sie, um einen Absprung zu planen. Fallschirmabsprünge werden auf die gleiche Weise gestartet oder abgebrochen wie Bodenangriffe.

## 2.17 Wie kann ich von bzw. auf der See angreifen?

### Kämpfe auf See

Seegebiete, in denen sich bekannte feindliche Einheiten befinden, werden rot markiert. Greifen Sie mit einem Rechtsklick auf Ihr Ziel an. Seeangriffe werden mit der Angriffsschaltfläche gestartet. U-Boote können sich getarnt bewegen und aus dem Hinterhalt angreifen. Bewegen Sie sich dorthin und klicken Sie auf die Aktionsschaltfläche „Einheit angreifen“, um den Angriff aus dem Hinterhalt auszuführen.

### Angriffe von See auf Land

Amphibische Angriffe können von Transportschiffen gestartet werden, die Truppen geladen haben. Stellen, an denen amphibische Angriffe ausgeführt werden können, sind markiert. Greifen Sie mit einem Rechtsklick auf Ihr Ziel an. Amphibische Angriffe werden auf die gleiche Weise gestartet oder abgebrochen wie Bodenangriffe.

## 2.18 Wie kann ich Lenkwaffen abfeuern?

Wenn sich eine Lenkwaffe in Ihrem Raketensilo befindet, können Sie diese abfeuern. Wählen Sie zunächst das Gebäude, wählen Sie dann die Lenkwaffe und klicken Sie anschließend auf ABFEUERN. Alle Ziele innerhalb der Reichweite der Lenkwaffe werden hervorgehoben. Klicken Sie auf eines der Ziele, um die Lenkwaffe abzufeuern.

Möchten Sie Lenkwaffen mit speziellen Sprengköpfen ausrüsten, müssen Sie die Lenkwaffen erst damit bestücken. Taktische und Interkontinentalraketen können mit sämtlichen Sprengkörpern, ausgenommen Kofferbomben, die lediglich von Spionen getragen werden können, bestückt werden.



## 2.19 Wie verwalte ich verdeckte Operationen?



Einen Überblick über die verdeckten Operationen können im Bildschirm verdeckte Operationen eingesehen werden. Dieser unterteilt sich in die folgenden 4 Tabs.

### Spezialeinheiten (1)

Hier finden Sie eine Liste aller Spezialeinheiten. Ein Klick auf eine Einheit zeigt Ihnen alle Details wie Erfahrungspunkte, Ereignisse und ausgeführte Missionen.

### Spione (2)

Diese Liste zeigt alle Ihre Spionageeinheiten. Ein Klick auf einen Spion zeigt Ihnen Details wie Erfahrungspunkte, Ereignisse und ausgeführte Missionen. Sie sehen auch, in welchen Ländern der Spion enttarnt wurde.

### Gefängnis (3)

Diese Übersicht zeigt Ihnen alle fremden Spione, die sich derzeit im Gefängnis Ihrer Hauptstadt befinden. Wählen Sie einen Spion aus, um die über ihn bekannten Details (falls zutreffend) einzusehen. Sie können einen Spion VERHÖREN, um ihm seine Kenntnisse zu entlocken. Sie können einen Spion jedoch auch HINRICHTEN, wenn Sie keine Verwendung mehr für ihn haben. Beide Aktionen könnten jedoch einen negativen Einfluss auf Ihren AN-Status haben. Wenn Sie sich für FREILASSEN entscheiden, hat dies einen positiven Einfluss auf Ihren AN-Status.





## Gegner (4)

Hier sehen sie alle ausländischen Spione, die Ihnen bekannt sind. Diese können in Ihrem Land keine Missionen mehr ausführen und würden sofort sichtbar, sollten sie ihr Land betreten.

## 2.20 Welche verdeckten Operationen kann ich durchführen?

Spione und Spezialeinheiten sind für andere Länder nicht sichtbar und können daher in jede Stadt oder jeder Region bewegt werden. Spezialeinheiten können allerdings während der Bewegungsphase entdeckt werden. Die Chancen hierzu sind in weniger bewohnten Gebieten gering, in Städten entsprechend höher. Spione können nicht während der Bewegung enttarnt werden, wohl jedoch beim Ausführen einer Mission.

Nachdem ein Spion oder eine Spezialeinheit produziert wurde, kann diese benannt werden. Je mehr Missionen ein Spion oder eine Spezialeinheit erfolgreich ausführt, desto höher steigen sie in ihrem Rang. Die Höhe des Ranges beeinflusst das Risiko, enttarnt zu werden.

Um eine verdeckte Operation zu starten, klicken Sie auf die Einheit und wählen Sie eine der verfügbaren Einheitenaktionen. Diese werden nachfolgend beschrieben.

### Spione

Spione können folgende Aktionen ausführen.

- Region / Stadt ausspionieren – Diese Aktion dauert bis zum Ende der laufenden Spielrunde. Alle Einheiten innerhalb der beobachteten Region/Stadt werden auf dem Auswahlbildschirm sichtbar. Alle Einheiten (ausgenommen Spione und Spezialeinheiten), die dieses Gebiet innerhalb der laufenden Spielrunde betreten, werden ebenfalls sichtbar.
- Produktion ausspionieren – Zeigt an, welche Einheiten hier produziert werden können und welche sich gerade in Produktion befinden
- Forschung ausspionieren – Zeigt Forschungsstufen und laufende Forschungen an
- Verdeckte Operationen aufdecken – Zeigt alle Spione und Spezialeinheiten des beobachteten Landes an
- Gefängnis beobachten – Zeigt alle derzeit in der Hauptstadt gefangenen Spione an
- Spione aufspüren - Diese Aktion dauert nur bis zum Ende der laufenden Spielrunde. Jeder gegnerische Spion, der diese Gegend schon betreten hat oder im Laufe dieser Spielrunde betritt, droht enttarnt zu werden. Sollte dies geschehen, werden Sie benachrichtigt und der Spion wird sichtbar.
- Forschung stehlen – Stiehlt eine Forschungsstufe
- Spion hinrichten – Diese Aktion ist nur möglich, wenn Ihr Spion sich in der gleichen Gegend wie der enttarnte, gegnerische Spion aufhält.
- Kofferbombe zünden – Wenn der Spion mit einer Kofferbombe ausgerüstet ist, kann diese überall gezündet werden. Der Spion selbst wird bei dieser Aktion getötet. Potentielle Ziele werden hervorgehoben und können von Ihnen ausgewählt werden.

„Region ausspionieren“ kann in einer Region ausgeführt werden. „Stadt ausspionieren“, „Produktion ausspionieren“ und „Forschung ausspionieren“ können in einer Stadt ausgeführt werden. „Verdeckte Operationen aufdecken“, „Gefängnisse beobachten“ und „Forschung stehlen“ können nur in Hauptstädten ausgeführt werden. „Spione aufspüren“ und „Spion hinrichten“ können überall ausgeführt werden.



Sollte ein Spion mit seiner Mission scheitern, droht er enttarnt zu werden. Sollte dies geschehen, kann er in diesem Land für den Rest des Spieles keine Missionen mehr ausführen. Sollte sich der enttarnte Spion in der gleichen Region wie eine gegnerische Einheit befinden, wird der Spion automatisch gefangen genommen.

### Spezialeinheiten

Diese Spezialeinheit spielt eine wichtige Rolle für den diplomatischen Teil des Spiels. Mit ihren Aktionen kann sie die öffentliche Meinung in Bezug auf Krieg oder Frieden beeinflussen. Sie kann die folgenden Aktionen ausführen:

- Ausbauten und Gebäude sabotieren – Dies ist die Hauptaufgabe der Spezialeinheiten. Sie können konventionell zur Sabotage von militärischen und zivilen Zielen eingesetzt werden. Sie können auch auf eine unkonventionellere Weise eingesetzt werden: Wenn Sie ein Ziel für einen Angriff auswählen, können Sie das Auslegen falscher Beweise wählen. Wenn diese Aktion richtig durchgeführt wird, wird das Land, welches das Gebäude besitzt, der Ansicht sein, es wurde von dem Land angegriffen, gegen das Sie Beweise ausgelegt haben. Hierdurch wird die Meinung des angegriffenen Landes über das andere Land verschlechtert. Die böswilligste Methode ist die Sabotage Ihrer eigenen Gebäude in einer Operation unter falscher Flagge, wodurch die Meinung Ihrer Bevölkerung effektiv gegen jenes Land gelenkt wird, gegen das Sie Beweise auslegten. Hierdurch könnten Sie leichter Krieg gegen dieses Land führen.
- Biologische Waffen versprühen – Spezialeinheiten können effektiv biologische Waffen wie Q-Fieber, Anthrax oder Pockenviren versprühen.
- Spion retten – Dies ist nur möglich, wenn einer Ihrer Spione von einem anderen Land gefangen genommen und inhaftiert wurde.

Eine aufgedeckte Spezialeinheit kann keine Missionen mehr ausführen. Im Gegensatz zu Spionen kann eine Spezialeinheit wieder eingesetzt werden, sobald diese nach einem erfolglosen Einsatz wieder nach Hause abkommandiert wurde. In der darauffolgenden Runde kann die Einheit wieder eingesetzt werden.





## 2.21 Welche diplomatischen Möglichkeiten habe ich?

Diplomatische Beziehungen stellen einem wichtigen Aspekt von Storm: Frontline Nation dar, sie können im Diplomatiebildschirm verwaltet werden.

### Diplomatiebildschirm



#### Inland (1)

Diese Ansicht zeigt den aktuellen Diplomatie-Status Ihres Landes an. Einschließlich der Loyalität Ihrer Bevölkerung, Ihres AN-Status, Ihrer Macht und Ihrer geplanten diplomatischen Aktionen. Sie können in diesem Menü Abkommen unterzeichnen bzw. brechen.

#### Nationen (2)

Hier finden Sie die gleiche Statistik wie in der Option **Inland**, allerdings für andere Nationen. Klicken Sie auf ein Land in der Liste, um die Details einzusehen. Sie können in dieser Ansicht anderen Ländern den Krieg erklären oder mit anderen Ländern verhandeln. Um einem Land den Krieg zu erklären, wählen Sie ein Land aus, mit dem derzeit Frieden herrscht und klicken Sie auf **KRIEG ERKLÄREN**. Sie werden aufgefordert, diesen Schritt zu bestätigen

Wenn Sie auf ein Gebiet auf der Karte doppelklicken, erscheint automatisch der Diplomatiebildschirm und zeigt das Land an, dem das Gebiet gehört.

Um zu verhandeln, wählen Sie ein Land aus der Liste und klicken Sie auf **VERHANDELN**. Eine neue Übersicht erscheint, in der Sie ein Angebot zusammenstellen können, welches Sie dem ausgewählten Land unterbreiten können. Es gibt zwei verschiedene Elemente eines Angebots: Ihr Angebot (linke Seite) und Ihre Forderung (rechte Seite).



Sie haben außerdem die Möglichkeit, mit mehreren Ländern gleichzeitig zu verhandeln. Dazu müssen Sie die STRG-Taste gedrückt halten und mit der linken Maustaste die Länder aus der Länderliste auswählen. Klicken Sie anschließend auf VERHANDELN.

Die einzige Einschränkung besteht darin, dass Sie nicht gleichzeitig mit Ländern verhandeln können, mit denen Sie sich im Krieg bzw. im Frieden befinden. Die Optionen „Forschung“, „MVW“ und „Spione freilassen“ sind inaktiv, wenn Sie mit mehreren Ländern gleichzeitig verhandeln.

Wenn Sie mit der Zusammenstellung Ihres Angebots fertig sind, klicken Sie auf „Angebot senden“. In der nächsten Runde erhalten Sie eine Antwort.

### Beziehungen (3)

Hier sehen Sie eine Aufstellung aller Kriege, Abkommen und Beziehungen. Sie können diese nach spezifischen Ländern oder Beziehungsart filtern.

### Alliierte Nationen (4)

In dieser Übersicht sehen Sie alle Länder, die derzeit AN-Unterstützung erhalten und welche Gebiete als Krisengebiete gelten.

## **Diplomatische Attribute**

### Popularität

Ein zentraler Aspekt des Spiels ist es, die Öffentlichkeit für sich zu gewinnen. Dazu gehören die Loyalität Ihrer Bevölkerung, die Meinungen anderer Staaten über Sie, die Meinungen Ihrer eigenen Bevölkerung über andere Länder und der Status bei den alliierten Nationen.

Die Loyalität Ihrer Bevölkerung hat Einfluss auf Ihre Staatseinnahmen und auf die Moral Ihrer Einheiten. Die Loyalität kann positiv beeinflusst werden, wie z.B. durch Frieden, durch die Kriegserklärung an ein Land, welches Ihre Bevölkerung nicht mag, durch Begründung einer Beziehung mit einem Land, welches Ihre Bevölkerung mag, durch die Eroberung neuer Territorien oder die Unterzeichnung eines Nichtverbreitungsvertrags.

Einen negativen Einfluss hat z.B. ein verlängerter Krieg, eine Kriegserklärung an ein Land, welches Ihre Bevölkerung mag, die Begründung einer Beziehung mit einem Land, welches Ihre Bevölkerung nicht mag, der Verlust eines Gebietes, der Verstoß gegen einen Nichtverbreitungsvertrag oder der Angriff mit Massenvernichtungswaffen.

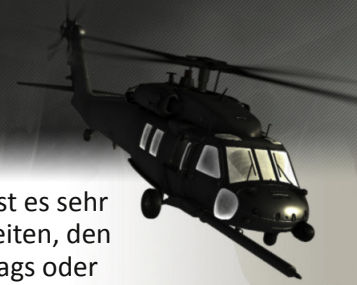
Die Bevölkerung eines jeden Landes besitzt eine Meinung über ein anderes Land. Sie können die Meinung anderer Länder über Ihr Land dadurch beeinflussen, indem Sie z.B. seine Nachbarn oder Verbündeten angreifen, Gebiete gewinnen oder verlieren, Beziehungen begründen oder auflösen, Spione freilassen oder hinrichten.

Verdeckte Operationen können geführt werden, um die öffentliche Meinung zu beeinflussen und sind dadurch ein wichtiger Teil der Kriegsbemühungen. Wenn Sie z.B. möchten, dass Ihre eigene Bevölkerung die Bevölkerung eines anderen Landes nicht mögen soll, um es ohne Loyalitätsverlust angreifen zu können, können Sie mithilfe von Spezialkräften Ihre eigenen Einrichtungen sprengen und ein anderes Land dieser Tat bezichtigen.

### Alliierte Nationen (AN)

Jedes Land besitzt einen sogenannten AN-Status. Dieser zeigt an, wie wahrscheinlich es ist, dass die AN dem jeweiligen Land im Krisenfall beisteht. Wenn ein kleines Land mit einem





hohen AN-Status von einem großen Land mit geringem AN-Status angegriffen wird, ist es sehr wahrscheinlich, dass die AN Truppen zur Unterstützung entsenden. Es gibt Möglichkeiten, den AN-Status zu verbessern, z.B. durch die Unterzeichnung eines Atomwaffensperrvertrags oder durch die Überstellung eigener Truppen an das AN-Kommando. Einen negativen Einfluss auf den AN-Status haben z.B. der Beginn eines nicht gerechtfertigten Krieges, die Nutzung von Massenvernichtungswaffen (MVW) oder das Töten von AN-Truppen.

## **Diplomatische Aktionen**

### Bereitstellung von Truppen an die Alliierten Nationen

Sie können Einheiten zu den Alliierten Nationen abstellen. Dies verbessert die Gesinnung der Alliierten Nationen Ihrem Land gegenüber. Sie können Einheiten aus Städten, Flughäfen oder Marinestützpunkten abstellen. Doppelklicken Sie auf einen Ort, um den Einheitenbildschirm zu öffnen. Im Dialog „AN-Dienst“ können Sie bestimmte Interventionsgebiete wählen, in die Ihre Truppen entsandt werden. Alternativ hierzu können Sie die Alliierten Nationen entscheiden lassen. Wenn die AN-Intervention beendet ist, kehren Ihre Einheiten nach Hause zurück. Bevor Sie Ihre Einheiten abstellen, bedenken Sie jedoch, dass sie unter Umständen im Kampf getötet werden können.

### Kriegserklärung

Im Diplomatiebildschirm können Sie anderen Ländern den Krieg erklären. Wenn Sie aus der Länderliste ein Land auswählen, erscheinen die Schaltflächen „Krieg erklären“ und „Verhandeln“. Die geplante Aktion wird im Reiter „Inland“ angezeigt. Wenn Sie es sich anders überlegen, kann die Aktion auch abgebrochen werden. Beenden Sie den Zug, um die Kriegserklärung abzugeben. Zu Beginn des nächsten Zuges befinden Sie sich mit diesem Land im Krieg.

### Waffenstillstand

Während dieses Abkommens dürfen Sie das jeweilige Land nicht angreifen. Dauer: Zwischen 1 – 24 Monaten. Setzt voraus, dass Sie sich mit dem Land im Krieg befinden.

### Wegerecht

Erlaubt es Ihren Einheiten, sich in dem anderen Land frei zu bewegen. Das Wegerecht kann mit oder ohne Zeitlimit vereinbart werden, es setzt jedoch voraus, dass Sie mit dem jeweiligen Land ein Friedensabkommen oder ein Bündnis geschlossen haben.

### Angriffspakt gegen ein Land

Wenn sich alle Parteien einig sind, erklären alle Parteien dieses Bündnisses automatisch einem Land den Krieg. Die Dauer eines solchen Angriffspaktes liegt zwischen 1 – 24 Monaten. Wegerecht nicht impliziert. Voraussetzung: Friedensabkommen oder Bündnis.

### Verteidigungsbündnis

Es empfiehlt sich, vorher ein Wegerecht mit den Bündnispartnern zu vereinbaren. Informationen über Einheiten und Gebäude werden automatisch geteilt. Wird außerdem eine dieser Nationen von einem anderen Land angegriffen, kann diese von seinen Verbündeten verlangen, seinem Aggressor den Krieg zu erklären. Diese Hilfe muss gewährt werden. Wird ein Verteidigungsbündnis eingegangen, darf keine Partei ohne Einwilligung der anderen Partei einen separaten Vertrag eingehen.





Um ein Abkommen über ein Wegerecht oder ein Verteidigungsbündnis zu brechen, müssen Sie erst alle Ihre Einheiten aus den anderen Ländern abziehen. Fremde Einheiten, die sich in Ihrem Land befinden, werden automatisch abgezogen, sobald ein Bündnis aufgelöst ist.

### ABC-Abkommen

Es gibt drei verschiedene ABC-Abkommen

- Abkommen zur Nichtverbreitung nuklearer Waffen
- Abkommen zur Nichtverbreitung biologischer Waffen
- Abkommen zur Nichtverbreitung chemischer Waffen

Alle diese Abkommen funktionieren auf die gleiche Weise. Beispiel: Nach Unterzeichnung eines Abkommens zur Nichtverbreitung nuklearer Waffen darf keine nukleare Forschung mehr betrieben werden. Auch ist der Gebrauch nuklearer Waffen ab diesem Zeitpunkt nicht mehr erlaubt bzw. würde als Vertragsbruch gewertet und verschlechtert erheblich Ihren AN-Status. Die Unterzeichnung eines Abkommens verbessert Ihren AN-Status.



### 3 Taktischer Modus

Der Taktikmodus ermöglicht es Ihnen, Ihre Streitkräfte innerhalb einer aus hexagonalen Feldern bestehenden Karte des Konfliktbereichs zu steuern. Die Größe des Schlachtfeldes richtet sich nach der Gesamtanzahl der an der Schlacht beteiligten Einheiten.

#### 3.1 Wie ist die Benutzeroberfläche aufgebaut?

1. Den Mauszeiger über ein Informationsfenster bewegen
2. Einheitenfenster – enthält Informationen über die gewählte (n) Einheit(en)
3. Einheitenspezifische Aktionen – verfügbare Aktionen für die ausgewählten Einheit
4. Fenster „elektronische Kriegsführung“ – Aktionen und Informationen über elektrische Kriegsführung
5. Runde beenden
6. Verstärkungen – zeigt verfügbare Einheiten an, die als Verstärkung eingesetzt werden können. Einheiten zur Dislozierung auswählen
7. Siegpunkte (Flaggen)
8. Licht- und Wetterverhältnisse
9. Kräfteverhältnisse – enthält Informationen über verbliebene Einheiten, Phase und Runde
10. Ereignissymbol – zeigt wichtige Ereignisse an



11. Luftstreitkräfte – wählt Ihre verfügbaren Flugzeuge aus

#### 3.2 Wodurch gewinne ich eine Schlacht?

Ziel des Angreifers ist es, entweder alle Kontrollpunkte (Flaggen) bis zum Ablauf der Zeit zu





erobern oder alle gegnerischen Einheiten zu vernichten. Der *Verteidiger* muss entweder die Kontrollpunkte bis zum Ablauf der Zeit verteidigen oder alle gegnerischen Einheiten vernichten.

### 3.3 Wie kann ich meine Einheiten auf dem Schlachtfeld platzieren?

Jede Partei erhält ein spezielles Gebiet, in dem sie ihre Einheiten dislozieren kann. Während dieser Phase können die Einheiten immer wieder verschoben werden. Linksklicken Sie auf eine Einheit oder befestigte Stellung und rechtsklicken Sie anschließend auf die Stelle, zu der Sie die Einheit bewegen möchten.

Wenn Sie Verteidiger sind und Ingenieure einsetzen wollen, sind einige befestigte Stellungen bereits automatisch besetzt. Sie können sie jedoch auch an andere Positionen bewegen, indem Sie diese per Linksklick auswählen und den neuen Standort per Rechtsklick bestätigen.

### 3.4 Wieso kann ich nicht alle Einheiten auf einmal aufstellen?

Die Anzahl der zu platzierenden Einheiten ist festgesetzt. Wenn Sie mehr Einheiten in den Kampf geschickt haben, als Sie anfänglich aufstellen konnten so werden diese in der Verstärkungsphase aufgestellt werden können:

Sollte eine Einheit zerstört werden und Sie haben bereits Verstärkungen in Wartestellung, kann die Verstärkung vor jeder Befehlsphase in der ursprünglichen Dislozierungszone eingesetzt werden.

### 3.5 Wie kann ich meine Truppen befehligen?

In der Befehlsphase können Sie Ihren Einheiten spezielle Befehle erteilen. Wählen Sie hierzu eine Einheit aus und das Ziel, wohin sie sich bewegen soll. Einige Einheiten können spezielle Aktionen ausführen. Wenn die jeweilige Einheit ausgewählt ist, finden Sie diese Aktionen am unteren Bildschirmrand. Siehe hierzu auch das Kapitel Welche Einheiten gibt es und welche Fähigkeiten besitzen diese?

### 3.6 Wie kann ich einen Luftangriff durchführen?

Mit dem Bomber können Sie größere Gebiete als nur einzelne Felder angreifen. Klicken Sie auf das Bombersymbol, um die Bombereinheiten auszuwählen. Der Bomber greift 4 Felder an. Linksklicken Sie auf das Zielgebiet, um den Bomberangriff zu planen. Das Gebiet ist jetzt für einen Bomberangriff markiert.

Der Bomberangriff wird während der Aktionsphase ausgeführt. Wenn Sie dieses Gebiet mit Bodeneinheiten betreten, erleiden diese Schaden.

### 3.7 Wie kann ich Fallschirmjäger in den Kampf einbringen?

Fallschirmjäger können aus Transportflugzeugen abspringen. Klicken Sie auf das Transportflugzeugsymbol, um Transportflugzeugeinheiten auszuwählen. Wenn sich in den Transportflugzeugen Fallschirmjäger befinden, ist die Schaltfläche „Fallschirmjägerabsprung“ aktiv. Die möglichen Zielfelder sind markiert. Linksklicken Sie auf ein Feld, um das Absprunggebiet zu wählen. Das Gebiet ist jetzt für einen Fallschirmjägerangriff markiert. Die Fallschirmjäger springen in der Aktionsphase ab.



### 3.8 Wieso sehe ich keine feindlichen Einheiten?

Zu Beginn der Schlacht sind feindliche Einheiten noch unentdeckt. Nachdem ein Feind entdeckt wurde, ist es einfacher, ihn als Ziel für Artillerieeinheiten, Bomber oder andere Angriffe auszuwählen. Wenn Sie Einheiten nah an den Feind heran bewegen, erfahren Sie seine Position.

Die Seite, der es zuerst gelingt, die andere zu entdecken, hat einen natürlichen Vorteil. Jagdflugzeuge können dazu genutzt werden, feindliche Einheiten zu finden.

### 3.9 Was bringen befestigte Stellungen?

Wenn Sie einen Ort verteidigen müssen und Ingenieure einsetzen, stehen Ihnen einige Arten von befestigten Stellungen zur Verfügung:

- **Minen** – Jede Einheit, die ein verminetes Hexfeld betritt, wird mit hoher Wahrscheinlichkeit verwundet.
- **Stacheldraht** – Verdoppelt die benötigten Bewegungspunkte für gegnerische, nicht-motorisierte Einheiten. Außerdem besteht Verletzungsgefahr bei der Bewegung durch ein mit Stacheldraht versehenes Hexfeld.
- **Panzerfallen** – Verlangsamen gegnerische, motorisierte Einheiten
- **Sandsäcke** – Erhöhen die Verteidigungswerte für verteidigende Einheiten innerhalb des Hexfeldes.

### 3.10 Welche Auswirkungen hat das Umfeld auf das Kampfgeschehen?

Die Umgebung auf dem Schlachtfeld wirkt sich auf die Einheiten aus. Dies können Sie zu Ihrem Vorteil nutzen, jedoch kann dies auch zu einem Nachteil werden. Jeder Zug auf dem Schlachtfeld entspricht einem Zeitraum von 2 Stunden. Sie können den kompletten Tag-/Nachtzyklus ansehen, um Ihre Züge zu planen.

Auch das Wetter wirkt sich auf die Leistung von Einheiten aus. Es gibt vier unterschiedliche Wettersituationen: Sturm, gutes Wetter, Schneesturm und Sandsturm. Alle diese Wetterarten haben unterschiedliche Auswirkungen auf die Kampfkraft Ihrer Einheiten.

Die Umwelt hat unter anderem Auswirkungen auf Sicht- und Bewegungsweite.

### 3.11 Was ist elektronische Kriegsführung?

Die technologische Forschung wirkt sich darauf aus, wie viele Elektronische-Kriegsführungs-Punkte Ihnen zu Beginn zur Verfügung stehen und wie viele davon Sie maximal besitzen können. Um während der Schlacht neue Punkte zu erhalten, müssen Sie Siegpunkte erobern und halten. Für jeden Siegpunkt unter Ihrer Kontrolle erhalten Sie pro Zug einen Elektronischen-Kriegsführungs-Punkt.

Elektronische Kriegsführung bietet Ihnen verschiedene Vorteile auf dem Schlachtfeld. Eine Möglichkeit ist die elektronische Aufklärung. Diese legt ein Gebiet von 7 Feldern frei. Feindliche Einheiten in diesem Gebiet werden entdeckt. Linksklicken Sie, um das Zielgebiet auszuwählen.



## 4 Einheiten, Gebäude und Technologien

### 4.1 Welche Modifikatoren besitzen die Einheiten?

Einheiten und Regimenter unterliegen verschiedenen Modifikationen ihrer Kampfwerte (wie z.B. Angriffsstärke und Verteidigung, Bewegungspunkte, usw.), abhängig von Umwelt- und persönlichen Umständen, wie das Gebiet, in dem sie sich befinden oder das derzeit vorherrschende Wetter oder wie erfahren sie sind oder wie hoch ihre Moral ist. Zum Beispiel ist der Verteidigungswert von Infanterieeinheiten durch Nutzung verschiedener Deckungsmöglichkeiten deutlich besser in Wäldern oder Städten, als zum Beispiel in offenem Gelände. Es ist daher wichtig, die Stärken und Schwächen seiner Einheiten zu kennen, um die Stärken Ihrer Armeen und die Schwächen der Feinde zu nutzen, um einen Sieg auf dem Schlachtfeld sicherzustellen.

Wählen Sie ein Regiment aus, um die Einheitenstatistik im Auswahlbildschirm anzuzeigen. Bewegen Sie die Maus über die Einheitenstatistik im Auswahlbildschirm, um die geltenden Modifikatoren einzusehen.

### 4.2 Welche Aktionen können durch Einheiten ausgeführt werden?

Fast jede Einheit kann spezielle Aktionen ausführen. Die verfügbaren Aktionen werden in Form einer oder mehrerer Schaltflächen am unteren Bildschirmrand aufgeführt, sobald eine Einheit ausgewählt wurde.

Für die Anforderung von Lufteinheiten (Bomber, Kampffäger und Transportflugzeuge) müssen Sie jedoch auf die Schaltfläche „Luftunterstützung“ auf der linken Seite des Bildschirms klicken. Dort finden Sie eine Schaltfläche für jeden Einheitentyp. Sobald Sie auf eine Luftunterstützungsschaltfläche geklickt haben, erscheinen die Aktionsmöglichkeiten der Lufteinheiten an der gleichen Stelle wie für die Bodeneinheiten.

#### **Befehle abbrechen**

Für alle Einheiten (und Lufteinheiten) verfügbar. Bricht die aktuellen Einheitenbefehle ab. Hierzu zählen auch jegliche Bewegungsbefehle an die Einheit.

#### **Kontakt**

Verfügbar für alle Einheiten mit Ausnahme von Luftabwehr- und Artillerieeinheiten. Befiehlt der ausgewählten Einheit, einer feindlichen Einheit zu folgen und diese anzugreifen.

#### **(Sturm-)Angriff**

Aktion für Panzer, Infanterie, Gebirgsjäger, Ingenieur und Fallschirmjäger. Diese Aktion ist nur möglich, wenn Ihr Regiment direkt neben einem feindlichen Regiment steht und dieses eine Rückzugsmöglichkeit (Hexfeld) besitzt. Wenn der Angriff erfolgreich durchgeführt wurde, wird die angegriffene Einheit aus dem Hexfeld in ein benachbartes Feld zurückgedrängt. Diese Aktion ist besonders dann sinnvoll, wenn die angegriffene Einheit z.B. auf einem Feld mit einem Siegpunkt oder einem anderen strategisch wichtigen Hexfeld steht.



**Rauchvorhang**

Nur für Infanterie, Fallschirmjäger, Gebirgsjäger und Panzereinheiten mit Rauchvorhang-Kit (oder Lenkwaffenstationskit) und Bewaffnung verfügbar. Wenn diese Aktion ausgewählt wurde, erzeugt die Einheit in der nächsten Aktionsphase einen Rauchvorhang auf dem Hexfeld, auf dem sich die Einheit derzeit befindet.

**Mörser**

Nur für Einheiten verfügbar, die mit Mörsern und dazugehöriger Munition ausgerüstet sind. Feuert in der nächsten Aktionsphase mit Mörsern auf eine ausgewählte Einheit.

**Unbemannte Luftfahrzeuge / Organische Fluggeräte**

Diese Aktion ist nur für Infanterie verfügbar, die mit dem ULF- oder OFG-Kit ausgerüstet ist. Sobald diese Aktion aktiviert wurde, wird ein ULF oder OFG in der nächsten Aktionsphase genutzt, um das ausgewählte Gebiet nach gegnerischen Einheiten zu durchsuchen.

**Artilleriebeschuss**

Nur für Artillerieeinheiten verfügbar. Befiehlt der Einheit, das ausgewählte Feld unter Artilleriebeschuss zu nehmen.

**Änderung Flughöhe**

Nur für Hubschrauber verfügbar. Befiehlt der Einheit, ihre Flughöhe zu ändern. Diese Aktion wird sofort in der Befehlsphase ausgeführt

**Bombenangriff**

Nur für Bomber verfügbar. Befiehlt der Einheit, das ausgewählte Hexfeld in der nächsten Aktionsphase mit einem Bombenteppich zu überziehen.

**Abfangmanöver**

Nur für Kampffäger verfügbar. Befiehlt den ausgewählten Einheiten, gegnerische Bomber in der nächsten Aktionsphase abzufangen.

**Luftschlag**

Nur für Kampffäger mit Luft-Boden-Raketen verfügbar. Befiehlt der ausgewählten Einheit, in der nächsten Aktionsphase einen Luftschlag auf das ausgewählte Ziel durchzuführen.

**Aufklärung**

Nur für Kampffäger mit Aufklärungskit verfügbar. Befiehlt der ausgewählten Einheit, in der nächsten Aktionsphase einen Aufklärungsflug über das ausgewählte Gebiet zu fliegen.

**Fallschirmjägerabsprung**

Nur für Transportflugzeuge verfügbar, die mit Fallschirmjägereinheiten beladen sind. Befiehlt der ausgewählten Einheit, in der nächsten Aktionsphase eine Absprungmission über dem ausgewählten Hexfeld zu fliegen. Während dieser Aktion springen Fallschirmjägereinheiten über dem Hexfeld ab und nehmen von dort aus am Kampf teil.



### 4.3 Welche Einheiten gibt es und welche Fähigkeiten besitzen sie?

#### Bodeneinheiten

##### Infanterie

- Einheitentyp: Ungepanzertes Ziel
- Produktionsdauer: 1 Runde
- Unterhaltskosten: 6 €
- Bodenangriff: 12
- Bodenverteidigung: 15
- Luftangriff: 7
- Luftverteidigung: 15
- Seeangriff: N/A
- Seeverteidigung: N/A
- Schaden an ungepanzerten Einheiten: 15
- Schaden an gepanzerten Einheiten: 5
- Angriffsreichweite: 1
- Aktionsgeschwindigkeit: 5
- Sichtweite: 2
- Deckungsfaktor: 30%
  
- Effektiv gegen
  - Ungepanzerte Ziele
  - Kampfhubschrauber
  
- Eigenschaften
  - Sehr anpassungsfähig
  - Stark in Deckung, anfällig außerhalb einer Deckung
  
- Fertigkeiten
  - Ungepanzertes Ziel: Betroffen von Normalbeschuss
  - Schutz: Anfällig auf offenem Terrain, stark in Deckung
  - Kreuzfeuer: Kann Kreuzfeuer-Taktik im Kampf ausführen (Taktisch)
  - Nimmt Zielpunkte ein (Taktisch)
  - Amphibische Angriffe: Kann aus Transportschiffen heraus angreifen, ohne auf einen Marinestützpunkt angewiesen zu sein. (Strategisch)
  - Feldverstärkung: Wenn sich keine unmittelbaren feindlichen Einheiten in der Nähe befinden, werden alle nicht zerstörten Einheiten verstärkt. (Taktisch)



### Fallschirmjäger

- Einheitentyp: Ungepanzertes Ziel
- Produktionsdauer: 2 Runden
- Unterhaltskosten: 7 €
- Bodenangriff: 20
- Bodenverteidigung: 16
- Luftangriff: 20
- Luftverteidigung: 35
- Seeangriff: N/A
- Seeverteidigung: N/A
- Schaden an ungepanzerten Einheiten: 16
- Schaden an gepanzerten Einheiten: 3
- Angriffsreichweite: 1
- Aktionsgeschwindigkeit: 5
- Sichtweite: 3
- Deckungsfaktor: 25%
  
- Effektiv gegen
  - Ungepanzerte Ziele
  - Kampfhubschrauber
  
- Eigenschaften
  - Kann aus Transportflugzeugen abspringen
  - Stark in Deckung, anfällig außerhalb einer Deckung
  
- Fertigkeiten
  - Ungepanzertes Ziel: Betroffen von Normalbeschuss
  - Springen aus Transportflugzeugen ab
  - Sturmangriff: Die Einheit besitzt einen Vorteil bei Sturmangriffen (Taktisch)
  - Geringe Versorgungsanforderungen: Die Funktionalität der Einheit wird durch mangelnde Versorgung weniger beeinträchtigt.
  - Schutz: Anfällig in offenem Gelände
  - Kreuzfeuer: Kann Kreuzfeuer-Taktik im Kampf ausführen (Taktisch)
  - Nimmt Zielpunkte ein (Taktisch)
  - Amphibische Angriffe: Kann aus Transportschiffen heraus angreifen, ohne auf einen Marinestützpunkt angewiesen zu sein. (Strategisch)





- Feldverstärkung: Wenn sich keine unmittelbaren feindlichen Einheiten in der Nähe befinden, werden alle nicht zerstörten Einheiten verstärkt

### Gebirgsjäger

- Einheitentyp: Ungepanzertes Ziel
- Produktionsdauer: 2 Runden
- Unterhaltskosten: 7 €
- Bodenangriff: 20
- Bodenverteidigung: 16
- Luftangriff: 20
- Luftverteidigung: 35
- Seeangriff: N/A
- Seeverteidigung: N/A
- Schaden an ungepanzerten Einheiten: 16
- Schaden an gepanzerten Einheiten: 3
- Angriffsreichweite: 1
- Aktionsgeschwindigkeit: 5
- Sichtweite: 3
- Deckungsfaktor: 35%
- Effektiv gegen
  - Ungepanzerte Ziele
  - Kampfhubschrauber
- Eigenschaften
  - Erhöhte Kampfeffektivität im Gebirge und in Hügelland
  - Stark in Deckung, anfällig außerhalb einer Deckung
- Fertigkeiten
  - Ungepanzertes Ziel: Betroffen von Normalbeschuss
  - Bergsteigen: Erhöhte Effektivität beim Kampfeinsatz in Bergen und unebenem Gelände.
  - Schutz: Anfällig in offenem Gelände
  - Kreuzfeuer: Kann Kreuzfeuer-Taktik im Kampf ausführen (Taktisch)
  - Nimmt Zielpunkte ein (Taktisch)
  - Amphibische Angriffe: Kann aus Transportschiffen heraus angreifen, ohne auf einen



Marinestützpunkt angewiesen zu sein. (Strategisch)

- Feldverstärkung: Wenn sich keine unmittelbaren feindlichen Einheiten in der Nähe befinden, werden alle nicht zerstörten Einheiten verstärkt

### Ingenieur

- Einheitentyp: Ungepanzertes Ziel
- Produktionsdauer: 1 Runde
- Unterhaltskosten: 6 €
- Bodenangriff: 20
- Bodenverteidigung: 18
- Luftangriff: 10
- Luftverteidigung: 32
- Seeangriff: N/A
- Seeverteidigung: N/A
- Schaden an ungepanzerten Einheiten: 15
- Schaden an gepanzerten Einheiten: 4
- Angriffsreichweite: 1
- Aktionsgeschwindigkeit: 5
- Sichtweite: 3
- Deckungsfaktor: 40%
- Effektiv gegen
  - Ungepanzerte Ziele
  - Kampfhubschrauber
- Eigenschaften
  - Errichtet Gebäude und Ausbauten
  - Stark in Deckung, anfällig außerhalb einer Deckung
  - Errichtet befestigte Stellungen auf dem Schlachtfeld
  - Wird benötigt, um gepanzerte Einheiten während eines Kampfes zu verstärken
- Fertigkeiten
  - Ungepanzertes Ziel: Betroffen von Normalbeschuss
  - Konstruktion: Baut und repariert sowohl Gebäude als auch Ausbauten (Strategisch)
  - Standortbefestigung: Minenfelder, Stacheldraht, Panzerfallen und verbesserte



Kampfpositionen. (Taktisch)

- Feldverstärkung: Wird benutzt, um gepanzerte Einheiten im Feld zu verstärken. (Taktisch)
- Schadensbeseitigung: Beseitigt örtliche Folgeschäden von Angriffen mit MVW (Massenvernichtungswaffen) (Strategisch)
- Schutz: Anfällig in offenem Gelände
- Kreuzfeuer: Kann Kreuzfeuer-Taktik im Kampf ausführen (Taktisch)
- Nimmt Zielpunkte ein (Taktisch)
- Amphibische Angriffe: Kann aus Transportschiffen heraus angreifen, ohne auf einen Marinestützpunkt angewiesen zu sein. (Strategisch)
- Feldverstärkung: Wenn sich keine unmittelbaren feindlichen Einheiten in der Nähe befinden, werden alle nicht zerstörten Einheiten verstärkt

### Panzer

- Einheitentyp: Gepanzertes Ziel
- Produktionsdauer: 3 Runden
- Unterhaltskosten: 13 €
- Bodenangriff: 32
- Bodenverteidigung: 30
- Luftangriff: N/A
- Luftverteidigung: 20
- Seeangriff: N/A
- Seeverteidigung: N/A
- Schaden an ungepanzerten Einheiten: 10
- Schaden an gepanzerten Einheiten: 8
- Angriffsreichweite: 3
- Aktionsgeschwindigkeit: 7
- Sichtweite: 2
- Deckungsfaktor: 80%
- Effektiv gegen
  - Alle Bodenziele
- Eigenschaften
  - Starke Panzerung, erhöhte Reichweite und sehr mobil
  - Kann keine Luftziele angreifen und geringer Verteidigungswert gegen Luftangriffe





- Schwach in Stadtgebieten
- Fertigkeiten
  - Gepanzertes Ziel: Betroffen von panzerbrechendem Beschuss
  - Wärmebildkamera: Wird weniger von schlechten Sichtverhältnissen beeinflusst und kann durch normale Rauchwolken hindurchsehen.
  - Schwach in Stadtgebieten
  - Feldverstärkung: Wenn sich keine unmittelbaren feindlichen Einheiten in der Nähe befinden, werden alle nicht zerstörten Einheiten verstärkt. Für die Verstärkung von Fahrzeugen wird ein befreundeter Ingenieur in unmittelbarer Nähe benötigt (Taktisch).

### Artillerie

- Einheitentyp: Gepanzertes Ziel
- Produktionsdauer: 3 Runden
- Unterhaltskosten: 13 €
- Bodenangriff: 10
- Bodenverteidigung: 5
- Luftangriff: N/A
- Luftverteidigung: 20
- Seeangriff: N/A
- Seeverteidigung: N/A
- Schaden an ungepanzerten Einheiten: 22
- Schaden an gepanzerten Einheiten: 25
- Angriffsreichweite: 5
- Aktionsgeschwindigkeit: 4
- Sichtweite: 1
- Deckungsfaktor: 80%
- Effektiv gegen
  - Alle Bodenziele
- Eigenschaften
  - Einheit mit indirektem Feuer und großer Reichweite
  - Schwach im Nahkampf



- Fertigkeiten
  - Gepanzertes Ziel: Betroffen von panzerbrechendem Beschuss
  - Indirekter Beschuss: Die Einheit visiert beim Angriff nicht eine bestimmte Einheit, sondern ein Gebiet an.
  - Feldverstärkung: Wenn sich keine unmittelbaren feindlichen Einheiten in der Nähe befinden, werden alle nicht zerstörten Einheiten verstärkt. Für die Verstärkung von Fahrzeugen wird ein befreundeter Ingenieur in unmittelbarer Nähe benötigt (Taktisch).
- Fertigkeiten Küstenartillerie
  - Gepanzertes Ziel
  - Unterstützt Einheiten durch indirekten Beschuss [Taktisch]

#### Luftabwehr

- Einheitentyp: Gepanzertes Ziel
- Produktionsdauer: 2 Runden
- Unterhaltskosten: 8 €
- Bodenangriff: N/A
- Bodenverteidigung: 5
- Luftangriff: 23
- Luftverteidigung: 40
- Seeangriff: N/A
- Seeverteidigung: N/A
- Schaden an ungepanzerten Einheiten: N/A
- Schaden an gepanzerten Einheiten: 34
- Angriffsreichweite: 3
- Aktionsgeschwindigkeit: 4
- Sichtweite: 1
- Deckungsfaktor: 80%
- Effektiv gegen
  - Alle Lufteinheiten
- Eigenschaften
  - Luftabwehr mit hoher Reichweite
  - Keine Bodenkampffähigkeiten



- Fertigkeiten
  - Gepanzertes Ziel: Betroffen von panzerbrechendem Beschuss
  - Greift alle feindlichen Lufteinheiten an
  - Feldverstärkung: Wenn sich keine unmittelbaren feindlichen Einheiten in der Nähe befinden, werden alle nicht zerstörten Einheiten verstärkt. Für die Verstärkung von Fahrzeugen wird ein befreundeter Ingenieur in unmittelbarer Nähe benötigt. (Taktisch)

### Spezialeinheiten

- Einheitentyp: Verdeckte Operation
- Keine Kampfeinheit
- Produktionsdauer: 2 Runden
- Unterhaltskosten: 7 €
- Bodenangriff: N/A
- Bodenverteidigung: N/A
- Luftangriff: N/A
- Luftverteidigung: N/A
- Seeangriff: N/A
- Seeverteidigung: N/A
- Schaden an ungepanzerten Einheiten: N/A
- Schaden an gepanzerten Einheiten: N/A
- Angriffsreichweite: 1
- Aktionsgeschwindigkeit: 9
- Sichtweite: N/A
- Deckungsfaktor N/A:
- Eigenschaften
  - Sabotiert Gebäude und Ausbauten
  - Befreit gefangene Spione
  - Zündet biologische Waffen
- Fertigkeiten
  - Verdeckte Bewegungen (Strategisch)
  - Sabotage: Kann Gebäude und Ausbauten sabotieren (Strategisch)
  - Zündet biologische Massenvernichtungswaffen (Strategisch)
  - Aufklärung und Rettung: Befreit inhaftierte Spione (Strategisch)





### Spion

- Einheitentyp: Verdeckte Operation
- Keine Kampfeinheit
- Produktionsdauer: 2 Runden
- Unterhaltskosten: 6 €
- Bodenangriff: N/A
- Bodenverteidigung: N/A
- Luftangriff: N/A
- Luftverteidigung: N/A
- Seeangriff: N/A
- Seeverteidigung: N/A
- Schaden an ungepanzerten Einheiten: N/A
- Schaden an gepanzerten Einheiten: N/A
- Angriffsbereichweite: N/A
- Aktionsgeschwindigkeit: N/A
- Sichtweite: N/A
- Deckungsfaktor: N/A
- Eigenschaften
  - Spionage
  - Aufklärung
  - Platziert Kofferbomben
- Fertigkeiten
  - Verdeckte Bewegungen (Strategisch)
  - Spionage: Beschafft Informationen über Einheiten und Orte oder stiehlt Forschungsergebnisse (Strategisch)
  - Gegenspionage: Lokalisiert und eliminiert gegnerische Spione (Strategisch)
  - Zündet Kofferbomben (Strategisch)

### **Lufteinheiten**

#### Bomber

- Einheitentyp: Gepanzertes Ziel
- Produktionsdauer: 4 Runden
- Unterhaltskosten: 11 € Bodenangriff: 100



- Bodenverteidigung: 22
- Luftangriff: N/A
- Luftverteidigung: N/A
- Seeangriff: 100
- Seeverteidigung: N/A
- Schaden an ungepanzerten Einheiten: 17
- Schaden an gepanzerten Einheiten: 13
- Angriffsreichweite: N/A
- Aktionsgeschwindigkeit: 10
- Sichtweite: N/A
- Deckungsfaktor: 100 %
- Effektiv gegen
  - Alle Bodeneinheiten
  - Gebäude und Ausbauten
- Eigenschaften
  - Geeignet für Angriffe auf strategische Ziele
  - Geeignet für Angriffe auf ganze Gebiete
  - Leicht durch Luftabwehreinheiten oder Kampffjäger auszuschalten
- Fertigkeiten
  - Gepanzertes Ziel: Betroffen von panzerbrechendem Beschuss
  - Strategische Bombardierung: Greift bestimmte Zielpunkte an. Beschädigt dabei Gebäude, Infrastruktur und vernichtet Bevölkerung. (Strategisch)
  - Taktische Bombardierung: Schwere Bombardierung eines Gebietes, welche das Zielgebiet in Brand setzt. (Taktisch)
  - Kann mit MVW (Massenvernichtungswaffen) angreifen (Strategisch)

### Kampffjäger

- Einheitentyp: Gepanzertes Ziel
- Produktionsdauer: 4 Runden
- Unterhaltskosten: 9 €
- Bodenangriff: N/A
- Bodenverteidigung: 20
- Luftangriff: 50



- Luftverteidigung: 40
- Seeangriff: N/A
- Seeverteidigung: 50
- Schaden an ungepanzerten Einheiten: 7
- Schaden an gepanzerten Einheiten: 10
- Angriffsreichweite: N/A
- Aktionsgeschwindigkeit: 10
- Sichtweite: N/A
- Deckungsfaktor: 100 %
- Effektiv gegen
  - Alle Lufteinheiten
  - Alle gepanzerten Bodenziele
- Eigenschaften
  - Elite-Einheit bei Lufteinsätzen
  - Leicht durch Luftabwehreinheiten auszuschalten
- Fertigkeiten
  - Gepanzertes Ziel: Betroffen von panzerbrechendem Beschuss
  - Patrouille: Kann ein Gebiet gegen feindliche Luftangriffe verteidigen.(Strategisch)
  - Abfangen: Kann feindliche Flugzeuge bei der Ausführung ihrer Missionen stören und die Ziele vereiteln.(Taktisch)
  - Kampfmissionen: Kann Bodenziele angreifen, wenn Kit: Kampffäger-Sprengladung I-II ausgestattet ist (Taktisch)

### Hubschrauber

- Einheitentyp: Gepanzertes Ziel
- Produktionsdauer: 3 Runden
- Unterhaltskosten: 18 €
- Bodenangriff: 35
- Bodenverteidigung: 20
- Luftangriff: 30
- Luftverteidigung: 30
- Seeangriff: N/A
- Seeverteidigung: N/A





- Schaden an ungepanzerten Einheiten: 11
- Schaden an gepanzerten Einheiten: 8
- Angriffsreichweite: 2
- Aktionsgeschwindigkeit: 6
- Sichtweite: 3
- Deckungsfaktor: 60%
- Effektiv gegen
  - Alle Bodenziele
  - Kampfhubschrauber
- Eigenschaften
  - Sehr effektiv gegen gepanzerte Bodenziele
  - Anfällig gegen Luftabwehreinheiten und Kampfpjäger
  - Sehr hohe Mobilität
- Fertigkeiten
  - Gepanzertes Ziel: Betroffen von panzerbrechendem Beschuss
  - Blitzangriff: Der Hubschrauber taucht hinter einer Deckung auf, wenn in geringer Flughöhe und feuert auf das Ziel, um anschließend wieder hinter der Deckung zu verschwinden. (Taktisch)
  - Feldverstärkung: Wenn sich keine unmittelbaren feindlichen Einheiten in der Nähe befinden, werden alle nicht zerstörten Einheiten verstärkt. Für die Verstärkung von Fahrzeugen wird ein befreundeter Ingenieur in unmittelbarer Nähe benötigt. (Taktisch)

#### Transportflugzeug

- Einheitentyp: Gepanzertes Ziel
- Keine Angriffsmittel im Kampf
- Produktionsdauer: 1 Runde
- Unterhaltskosten: 4 €
- Bodenangriff: N/A
- Bodenverteidigung: N/A
- Luftangriff: N/A
- Luftverteidigung: N/A
- Seeangriff: N/A
- Seeverteidigung: N/A



- Schaden an ungepanzerten Einheiten: N/A
- Schaden an gepanzerten Einheiten: N/A
- Angriffsbereichweite: N/A
- Aktionsgeschwindigkeit: 10
- Sichtweite: 1
- Deckungsfaktor: 100%
- Eigenschaften:
  - Transportiert Bodeneinheiten zwischen Luftwaffenstützpunkte
  - Kann Fallschirmjäger abspringen lassen
  - Anfällig gegen Luftabwehreinheiten und Kampfflugzeuge
- Fertigkeiten
  - Gepanzertes Ziel: Betroffen von panzerbrechendem Beschuss
  - Transportiert Bodeneinheiten (Strategisch)
  - Fallschirmjäger: Kann Fallschirmjäger abspringen lassen

## Marineeinheiten

### Korvette

- Einheitentyp: Gepanzertes Ziel
- Produktionsdauer: 2 Runden
- Unterhaltskosten: 5 €
- Bodenangriff: N/A
- Bodenverteidigung: N/A
- Luftangriff: N/A
- Luftverteidigung: N/A
- Seeangriff: 20
- Seeverteidigung: 20
- Schaden an ungepanzerten Einheiten: 5
- Schaden an gepanzerten Einheiten: 5
- Angriffsbereichweite: N/A
- Aktionsgeschwindigkeit: 2
- Sichtweite: N/A
- Deckungsfaktor: N/A



- Effektiv gegen
  - Kampfpjäger
  - Korvetten, Transportschiffe und Flugzeugträger
- Eigenschaften
  - Anwesenheit vermindert Effektivität gegnerischer Kampfpjäger
- Fertigkeiten
  - Gepanzertes Ziel: Betroffen von panzerbrechendem Beschuss
  - Frühwarnsystem: Neutralisiert die Erstschlagfähigkeit von Kampfpjägern

### Zerstörer

- Einheitentyp: Gepanzertes Ziel
- Produktionsdauer: 3 Runden
- Unterhaltskosten: 7 €
- Bodenangriff: N/A
- Bodenverteidigung: N/A
- Luftangriff: N/A
- Luftverteidigung: N/A
- Seeangriff: 40
- Seeverteidigung: 30
- Schaden an ungepanzerten Einheiten: 20
- Schaden an gepanzerten Einheiten: 20
- Angriffsbereichweite: N/A
- Aktionsgeschwindigkeit: 1
- Sichtweite: N/A
- Deckungsfaktor: N/A
- Effektiv gegen
  - Alle Marineeinheiten
- Eigenschaften
  - Feuert Cruise Missiles ab
  - Spürt U-Boote auf
  - Schwach gegen Kampfpjäger





- Fertigkeiten
  - Gepanzertes Ziel: Betroffen von panzerbrechendem Beschuss
  - Suche nach U-Booten
  - Feuert Cruise-Missiles ab

### Schlachtschiff

- Einheitentyp: Gepanzertes Ziel
- Produktionsdauer: 4 Runden
- Unterhaltskosten: 13 €
- Bodenangriff: N/A
- Bodenverteidigung: N/A
- Luftangriff: N/A
- Luftverteidigung: N/A
- Seeangriff: 60
- Seeverteidigung: 410
- Schaden an ungepanzerten Einheiten: 30
- Schaden an gepanzerten Einheiten: 30
- Angriffsreichweite: N/A
- Aktionsgeschwindigkeit: 1
- Sichtweite: N/A
- Deckungsfaktor: N/A
- Effektiv gegen
  - Alle Marineeinheiten oberhalb der Wasseroberfläche
- Eigenschaften
  - Kann Cruise Missiles abfeuern
  - Schwach gegen Kampffäger und U-Boote
- Fertigkeiten
  - Gepanzertes Ziel: Betroffen von panzerbrechendem Beschuss
  - Feuert Cruise-Missiles ab

### Flugzeugträger

- Einheitentyp: Gepanzertes Ziel



- Keine Angriffsmittel im Kampf
- Produktionsdauer: 4 Runden
- Unterhaltskosten: 12 €
- Bodenangriff: N/A
- Bodenverteidigung: N/A
- Luftangriff: N/A
- Luftverteidigung: N/A
- Seeangriff: 20
- Seeverteidigung: 30
- Schaden an ungepanzerten Einheiten: 10
- Schaden an gepanzerten Einheiten: 10
- Angriffsreichweite: N/A
- Aktionsgeschwindigkeit: 1
- Sichtweite: N/A
- Deckungsfaktor: N/A
- Eigenschaften
  - Operiert als mobiler Luftwaffenstützpunkt
- Fertigkeiten
  - Gepanzertes Ziel: Betroffen von panzerbrechendem Beschuss
  - Transportiert Kampffäger und Transportflugzeuge

### Transportschiff

- Einheitentyp: Gepanzertes Ziel
- Keine Angriffsmittel im Kampf
- Produktionsdauer: 1 Runde
- Unterhaltskosten: 4 €
- Bodenangriff: N/A
- Bodenverteidigung: N/A
- Luftangriff: N/A
- Luftverteidigung: N/A
- Seeangriff: N/A



- Seeverteidigung: 10
- Schaden an ungepanzerten Einheiten: N/A
- Schaden an gepanzerten Einheiten: N/A
- Angriffsbereichweite: N/A
- Aktionsgeschwindigkeit: 1
- Sichtweite: N/A
- Deckungsfaktor: N/A
- Eigenschaften
  - Transportiert Bodeneinheiten und Kampfhubschrauber
- Fertigkeiten
  - Gepanzertes Ziel: Betroffen von panzerbrechendem Beschuss
  - Transportiert Bodeneinheiten und Kampfhubschrauber (Strategisch)
  - Transportierte Einheiten können amphibischen Angriff aus dem Transportschiff heraus starten.

#### U-Boot

- Einheitentyp: Gepanzertes Ziel
- Produktionsdauer: 3 Runden
- Unterhaltskosten: 7 €
- Bodenangriff: N/A
- Bodenverteidigung: N/A
- Luftangriff: N/A
- Luftverteidigung: N/A
- Seeangriff: 20
- Seeverteidigung: 20
- Schaden an ungepanzerten Einheiten: 15
- Schaden an gepanzerten Einheiten: 15
- Angriffsbereichweite: N/A
- Aktionsgeschwindigkeit: 1
- Sichtweite: N/A
- Deckungsfaktor: N/A





- Effektiv gegen
  - Alle Marineeinheiten
- Eigenschaften
  - Verdeckte Bewegungen, Aufklärung und Angriffe möglich
  - Leicht zu besiegen, wenn entdeckt
- Fertigkeiten
  - Gepanzertes Ziel: Betroffen von panzerbrechendem Beschuss
  - Betreibt militärische Aufklärung in Küsten- und Seegebieten
  - Verdeckte Bewegungen
  - Verdeckte Angriffe
  - Suche nach U-Booten

#### Atom U-Boot

- Einheitentyp: Gepanzertes Ziel
- Produktionsdauer: 4 Runden
- Unterhaltskosten: 15 €
- Bodenangriff: N/A
- Bodenverteidigung: N/A
- Luftangriff: N/A
- Luftverteidigung: N/A
- Seeangriff: 30
- Seeverteidigung: 20
- Schaden an ungepanzerten Einheiten: 15
- Schaden an gepanzerten Einheiten: 15
- Angriffsreichweite: N/A
- Aktionsgeschwindigkeit: 1
- Sichtweite: N/A
- Deckungsfaktor: N/A
- Effektiv gegen
  - Alle Marineeinheiten



- **Eigenschaften**
  - Verdeckte Bewegungen, Aufklärung und Angriffe möglich
  - Kann Raketengeschosse abfeuern
  - Leicht zu besiegen, wenn entdeckt
  
- **Fertigkeiten**
  - Gepanzertes Ziel: Betroffen von panzerbrechendem Beschuss
  - Betreibt militärische Aufklärung in Küsten- und Seegebieten
  - Verdeckte Bewegungen
  - Verdeckte Angriffe
  - Suche nach U-Booten
  - Feuert Raketengeschosse ab
  - Können mit biologischen und chemische Waffen bestückt werden



#### 4.4 Welche Einheiten-Kits gibt es?

##### Atomar-biologisch-chemische (ABC) Abwehr

- Ausrüstung zur Abwehr und Vermeidung von ABC-Angriffen
- Reduziert die Effektivität gegnerischer Massenvernichtungswaffen (MVW) auf die Einheit

##### Rauchvorhang

- Die Einheit fordert zusätzliche Ausrüstung zur Rauchentwicklung an.
- Generiert einen Rauchvorhang, der die Sichtweite des Gegners erschwert
- Einheit hat keine benachbarten feindlichen Einheiten, solange sie sich innerhalb des Rauchvorhangs befindet
- Wird automatisch verwendet, sobald die Einheit aus dem Hinterhalt angegriffen wird
- Kann nicht bei schlechtem Wetter verwendet werden

##### Infrarotsichtgerät

Nachtsichtgeräte verbessern die effektiven Sichtverhältnisse der Einheit bei schlechten Sichtverhältnissen

- Keine Nachteile bei Verwendung während Sonnenauf- und untergang im Tageszyklus
- Vermindert Nachteile bei Nacht
- Einheiten können durch gewöhnliche Rauchvorhänge sehen

##### Panzerabwehrlenkrakete (PALR) Stufe I

- Panzerabwehrlenkraketenwerfer
- Panzerabwehrwaffe

##### Panzerabwehrlenkrakete (PALR) Stufe II

- Panzerabwehrlenkraketenwerfer
- Verbesserte Panzerabwehrwaffe

##### Mörser Stufe I

- Unterstützungswaffe mit Dauerfeuerfähigkeit
- Drängt getroffene Einheiten zurück, ungeachtet des Moralwertes des Ziels

##### Mörser Stufe II

- Unterstützungswaffe mit Dauerfeuerfähigkeit
- Drängt getroffene Einheiten zurück, ungeachtet des Moralwertes des Ziels





### Handwaffen-Upgrade I

Wertet die normalen Handwaffen einer Einheit mit leichteren und effektiveren Waffen gleicher Bauart auf

- Höherer Schaden bei ungepanzerten Zielen

### Handwaffen-Upgrade II

Wertet die normalen Handwaffen einer Einheit mit einer sehr effektiven und modularen Waffengattung auf

- Höherer Schaden bei ungepanzerten Zielen

### Handwaffen-Upgrade III

Wertet die normalen Handwaffen einer Einheit mit einer extrem flexiblen Waffengattung auf. Kinetische Gewehre ausgestattet mit Airburst-Granaten und erweiterte Unterstützungswaffen erhöhen die Kampffähigkeit.

- Verstärkt Bodenangriff
- Erhöht Schaden bei ungepanzerten Zielen
- Leicht erhöhter Schaden bei gepanzerten Zielen

### Unbemanntes Luftfahrzeug / Organisches Fluggerät

- Ferngesteuerte Aufklärungsdrohne
- Wird eingesetzt, um Gebiete auf dem Schlachtfeld auszukundschaften

### Gepanzerte Fahrzeuge

Gepanzerte Kampffahrzeuge, die Infanterieeinheiten zum Schlachtfeld transportieren und Feuerunterstützung geben.

- Verbesserter Angriff gegen Hubschrauber
- Verbesserter Bodenangriff
- Höherer Schaden bei gepanzerten Zielen
- Höhere Geschwindigkeit
- Erhöhte Verteidigung
- Verringert Verteidigungsbonus in Stadtgebieten
- Einheit zählt bei Feldverstärkungen als gepanzertes Ziel



### **Netzzentrisches Infanterie-Kampfsystem I**

Verbessert durch integrierte High-Tech-Ausrüstung und verbesserte Kommunikationsnetzwerke die allgemeine Effektivität des Soldaten und der Einheit auf dem Schlachtfeld.

- Gesteigerte Bodenverteidigung
- Gesteigerter Angriffswert
- Einheit kann durch normale Rauchvorhänge sehen
- Schlechte Lichtverhältnisse haben weniger Auswirkung auf die Einheit

### **Netzzentrisches Infanterie-Kampfsystem II**

Verbessert durch integrierte High-Tech-Ausrüstung und verbesserte Kommunikationsnetzwerke die allgemeine Effektivität des Soldaten und der Einheit auf dem Schlachtfeld. Erhöhte Mobilität durch kleinere, jedoch effektivere Einheiten.

- Gesteigerte Bodenverteidigung
- Höhere Geschwindigkeit
- Gesteigerter Angriffswert
- Einheit kann durch normale Rauchvorhänge sehen
- Schlechte Lichtverhältnisse haben weniger Auswirkung auf die Einheit

### **Halo-Fallschirmjäger**

Dieser Fallschirm für große Absprunghöhen - geringe Öffnungshöhe ermöglicht den Absprung aus großer Höhe bei gleichzeitig hoher Geschwindigkeit. Der Springer kann bis zur Öffnung des Fallschirms eine hohe Fallgeschwindigkeit beibehalten.

- Erlaubt den Absprung aus großer Höhe
- Kann nicht während eines Sturmes, Sandsturmes oder Schneesturmes eingesetzt werden

### **Hubschrauberabwehrmine**

Eine Mine, die für den Einsatz gegen tieffliegende Hubschrauber entwickelt wurde

- Erhöht die Effektivität eines Minenfeldes gegenüber tieffliegenden Hubschraubern

### **Zielsuchgranate**

Lasergesteuerte Munition mit erhöhter Trefferwahrscheinlichkeit

- Verbesserter Bodenangriff

### **Präzisions-Zielsuchgranate**

Präzisionsgesteuerte Munition mit GPS-gestütztem Navigationssystem und Sensoren zur Zielerfassung.

- Verbesserter Bodenangriff



- Höhere Reichweite

### **Aufklärungsradar: Gepanzerte Waffen**

- Verbesserte Panzerung der Einheit
- Erhöhte Verteidigung

### **Reaktivpanzerung Stufe I**

Zusätzliche Panzerungsschicht, die auf einschlagende Projektile reagiert und Schäden mindert.

- Erhöht Chancen, dass Treffer durch gegnerische Panzer, Artillerie oder Panzerabwehrraketen teilweise oder vollständig abgelenkt werden.
- Treffer durch Panzerabwehrraketen Stufe II oder verbesserte bzw. fortgeschrittene Panzergranaten können nicht abgelenkt werden.

### **Reaktivpanzerung Stufe II**

Eine zusätzliche Panzerungsschicht, die auf einschlagende Projektile reagiert und Schäden am Panzer selbst mindert.

- Erhöht Chancen, dass Treffer durch gegnerische Panzer, Artillerie oder Panzerabwehrraketen teilweise oder vollständig abgelenkt werden
- Treffer durch fortgeschrittene Panzergranaten können nicht abgelenkt werden

### **Fortgeschrittene Panzergranaten**

- Tandemhohlraum bzw. Hartkerngeschosse zur Überwindung von Reaktivpanzerung
- Erhöhter Schaden bei gepanzerten Zielen
- Überwindet Reaktivpanzerung der Stufe I

### **Ferngesteuerte Waffenstation**

- Ferngesteuerter, mit Sensoren und Rauchgranatenwerfer bestückter Waffenturm
- Erhöhte Verteidigung in Stadtgebieten
- Gesteigerter Angriffswert
- Blockiert Infrarot: Nachtsichtgeräte können nicht durch diese Art von Rauchvorhang hindurchsehen
- Generiert Rauchvorhänge, welche die Sichtweite mindert
- Einheit hat keine benachbarten feindlichen Einheiten, solange sie sich innerhalb des Rauchvorhangs befindet
- Wird automatisch verwendet, sobald Einheit aus dem Hinterhalt angegriffen wird
- Kann nicht bei schlechtem Wetter eingesetzt werden





### **Verbesserte Panzerkanonen**

Halbaktive, laser- und infrarotgesteuerte Geschosse, die auch Ziele außerhalb der normalen Reichweite treffen

- Erhöhter Schaden gegen gepanzerte Ziele
- Erhöhte Reichweite

### **Aufklärungsbehälter**

Montierter Sockel, der das Areal unterhalb des Flugzeuges auskundschaftet

- Ermöglicht es dem Kampffäger, innerhalb eines Kampfes Aufklärungsmissionen durchzuführen

### **Kampffägerbewaffnung I**

Die Bewaffnung der Kampffäger besteht aus Luft-Luft- und Luft-Boden-Raketen

- Kampffäger können Bodenziele und Hubschrauber angreifen
- Erheblich verbesserter Bodenangriff

### **Kampffägerbewaffnung II**

Die Bewaffnung der Kampffäger besteht aus Luft-Luft- und Luft-Boden-Raketen

- Kampffäger können Bodenziele und Hubschrauber angreifen
- Erheblich verbesserter Bodenangriff

### **Tarnung**

Erschwert die Erfassung eigener Einheiten durch feindliches Radar und macht es demnach zu einem schwierigeren Ziel

- Verbesserte Verteidigung

### **Raketenwerfer**

Feuert einen Hagel nicht-gelenkter Raketen ab. Gute Mehrzweckwaffe.

- Effektiv gegen alle Bodenziele sowie Kampfhubschrauber

### **Luft-Boden-Rakete**

Fire-and-Forget-Flugkörper für Angriffe auf Fahrzeuge

- Effektiv beim Einsatz gegen alle gepanzerten Bodenziele und Kampfhubschrauber



## 4.5 Welche Gebäude gibt es?

### Flughafen

Sie benötigen einen Flughafen, um Lufteinheiten zu produzieren und zu dislozieren. Flugzeuge (Hubschrauber nicht inbegriffen) können nur von einem Flughafen oder einem Flugzeugträger aus starten.

### Garnison

Garnisonen dienen der Produktion und Dislozierung von Bodeneinheiten. Außerdem verlängern sie Versorgungslinien. Die meisten Bodeneinheiten benötigen eine offene Versorgungslinie zu einer Garnison, da sich ansonsten ihre Effektivität im Kampf bzw. ihre Moral verschlechtert (siehe Versorgungslinienregeln).

### Raketensilo

Lenkwaffeneinheiten können in einer Stadt disloziert werden. Taktische und Interkontinentalraketen können ebenfalls in einem Raketensilo disloziert werden. Sie können Lenkwaffen von einem Silo abfeuern, indem Sie auf RAKETE ABFEUERN klicken und anschließend ein Ziel auswählen.

### Marinestützpunkt

Sie benötigen einen Marinestützpunkt, um Marineeinheiten zu produzieren, zu dislozieren und zu reparieren.

### Nukleare Testeinrichtung

Dieses Gebäude wird für die Forschung nuklearer Waffensysteme benötigt.

### Kraftwerke

Alle Gebäude benötigen Strom, um zu funktionieren. Kraftwerke produzieren diesen Strom.

### Bunker

Diese Gebäude können nur in Städten erbaut werden. Sie schützen die Zivilbevölkerung vor Angriffen mit Lenkwaffen und Bombern. Sie benötigen keinen Strom.



## 4.6 Welche Technologien gibt es und was bewirken diese?

### Nukleare Forschung

#### Atom-U-Boote (Stufe 3)

Ermöglicht die Produktion von Atom-U-Booten. Atom-U-Boote werden verwendet, um feindliche Flotten zu vernichten und Landziele aus großer Entfernung anzugreifen. Sie können mit Lenkwaffengeschossen bestückt werden.

#### Schmutzige Bombe (Stufe 6):

Bomber, taktische Lenkwaffen und Interkontinentalraketen können hiermit bestückt werden. Diese Waffe kombiniert radioaktives Material mit konventionellen Sprengmitteln. Sie kontaminiert die Umgebung und wird daher von der Zivilbevölkerung gefürchtet.

- Mittlere Sterblichkeitsrate
- Kontaminiert das Gebiet

#### Atombombe (Stufe 9):

Die Wirkung einer Atombombe ist bedeutend verheerender als die konventioneller Sprengköpfe. Sie verursacht starke Detonationsschäden und einen elektromagnetischen Impuls.

- Sehr hohe Sterblichkeitsrate
- Kontaminiert das Gebiet
- Kann nuklearen Niederschlag in umliegenden Gebieten verursachen

#### Kofferbombe (Stufe 10):

Eine hochentwickelte, atomare Waffe, eingebaut in einem Koffer. Sie verursacht starke Schäden und verbreitet Panik, ohne jedoch Hinweise auf den Täter zu hinterlassen. Kann von Spionen verwendet werden.

- Hohe Sterblichkeitsrate
- Kontaminiert das Gebiet
- Kann von Spionen für verdeckte Angriffe verwendet werden

### Biologische Forschung

#### Q-Fieber (Stufe 3):

Gilt als gefährlichste Infektionskrankheit der Welt. Sie verursacht Fieber, Malaria und beeinträchtigt damit die Kampfstärke des Betroffenen.





- Senkt Moral und Kampffähigkeit betroffener Einheiten
- Geht auf andere Einheiten über [geringe Wahrscheinlichkeit]
- Kontaminiert ein Gebiet für einen Zeitraum von 3 Monaten
- Bomber, taktische Lenkwaffen, Interkontinentalraketen und Spezialeinheiten können hiermit bestückt und ausgerüstet werden
- Kann von Ingenieuren transportiert werden
- Kann von Spezialeinheiten für verdeckte Angriffe verwendet werden.
- Schwächt Bodeneinheiten vor einem Angriff

#### Anthrax (Stufe 5):

Diese Sporen verursachen grippeähnliche Symptome mit einem gelegentlich auftretendem Kollaps der Atemwege. Diese Form von Anthrax ist nicht ansteckend und eine Verbreitung ist eher unwahrscheinlich.

- Mittlere Sterblichkeitsrate
- Senkt Moral und Kampffähigkeit betroffener Einheiten
- Kontaminiert ein Gebiet für einen Zeitraum von 6 Monaten
- Bomber, taktische Lenkwaffen, Interkontinentalraketen und Spezialeinheiten können hiermit bestückt und ausgerüstet werden
- Kann von Ingenieuren transportiert werden
- Kann von Spezialeinheiten für verdeckte Angriffe verwendet werden
- Besiegt Bodeneinheiten
- Kollateralschaden
- Verzögerte Wirkung

#### Pockenvirus (Stufe 7):

Diese hochansteckende Krankheit verursacht Fieber und Ausschlag. Sie ist von Mensch zu Mensch übertragbar und weist eine hohe Sterblichkeitsrate auf.

- Hohe Sterblichkeitsrate
- Senkt Moral und Kampffähigkeit betroffener Einheiten
- Geht auf andere Einheiten über [hohe Wahrscheinlichkeit]
- Bomber, taktische Lenkwaffen, Interkontinentalraketen und Spezialeinheiten können hiermit bestückt und ausgerüstet werden
- Kann von Ingenieuren transportiert werden
- Kann von Spezialeinheiten für verdeckte Angriffe verwendet werden
- Besiegt Bodeneinheiten
- Infiziert Einheiten



- Kollateralschaden
- Verzögerte Wirkung

## Chemische Forschung

### Psychochemisches Gas (Stufe 3):

- Dieses Nervengas verursacht Halluzinationen, Orientierungslosigkeit und Angstzustände. Dies beeinträchtigt die Kampffähigkeit der betroffenen Person. Senkt Moral und Kampffähigkeit betroffener Einheiten
- Kontaminiert ein Gebiet für einen Zeitraum von 2 Monaten
- Bomber, taktische Lenkwaffen und Interkontinentalraketen können hiermit bestückt werden
- Kann von Ingenieuren transportiert werden
- Schwächt Bodeneinheiten vor einem Angriff
- Eigenschaften
- Keine Wirkung auf Einheiten mit ABC-Schutz

### Senfgas (Stufe 5):

Ein Erreger, der die betroffene Person kampfunfähig macht. Auf der Haut entstehen Verätzungen, die jedoch nicht lebensbedrohlich sind.

- Geringe Sterblichkeitsrate
- Schädigt ungeschützte Einheiten
- Kontaminiert ein Gebiet für einen Zeitraum von 1 Monat
- Bomber, taktische Lenkwaffen und Interkontinentalraketen können hiermit bestückt werden
- Kann von Ingenieuren transportiert werden
- Besiegt Bodeneinheiten
- Kollateralschaden
- Keine Wirkung auf Einheiten mit ABC-Schutz

### Nervengas (Stufe 7):

Eine klare, farb- und geruchlose Flüssigkeit, die bei Inhalation oder über die Haut aufgenommen absolut tödlich wirken kann.

- Hohe Sterblichkeitsrate
- Schädigt ungeschützte Einheiten
- Bomber, taktische Lenkwaffen und Interkontinentalraketen können hiermit bestückt werden



- Kann von Ingenieuren transportiert werden
- Besiegt Bodeneinheiten
- Kollateralschaden
- Keine Wirkung auf Einheiten mit ABC-Schutz

## Lenkwaffen-Forschung

### Raketensilo (Stufe 1):

Diese unterirdischen Anlagen werden zur Lagerung und zum Abschuss taktischer Interkontinentalraketen benutzt. Eine Sprengstoffschutztür schützt vor feindlichen Angriffen.

- Taktische Lenkwaffen und Interkontinentalraketen können hier gelagert und von hier aus abgefeuert werden

### Taktische Lenkwaffe (Stufe 3):

Dieses Lenkwaffengeschoss wurde für den Einsatz gegen Kurzstreckenziele entwickelt. Es kann mit diversen Massenvernichtungswaffen bestückt werden, um feindliche Einrichtungen, Einheiten und Städte anzugreifen.

- Geringe Reichweite
- Werden von Raketensilos oder Atom-U-Booten aus abgefeuert
- Können mit Massenvernichtungswaffen bestückt werden
- Können von Ingenieuren transportiert werden
- Frontunterstützung
- Kann mit Sprengköpfen bestückt werden

### Cruise Missile (Stufe 5):

Diese Lenkrakete bewegt sich mit Überschallgeschwindigkeit in geringer Höhe, um eine Erkennung durch feindliches Radar zu verhindern. Sie ist selbstlenkend und trifft ihre Ziele mit herausragender Genauigkeit.

- Mittlere Reichweite
- Werden von Kreuzern oder Schlachtschiffen aus abgefeuert
- Können von Ingenieuren transportiert werden
- Marinekriegsführung

### Interkontinentalrakete (Stufe 7):

Dieses Lenkwaffengeschoss wurde hauptsächlich entwickelt, um nukleare Sprengköpfe über lange Strecken zu befördern. Im Falle eines nuklearen Krieges stellen diese Lenkwaffen die





verheerendste Macht dar.

- Hohe Reichweite
- Werden von Raketensilos oder Atom-U-Booten aus abgefeuert
- Können mit Massenvernichtungswaffen bestückt werden
- Können von Ingenieuren transportiert werden
- Fernkrieg
- Können mit Massenvernichtungswaffen bestückt werden

## Technologie-Forschung

### Netzzentrische Systeme (Stufe 4):

Netzwerke werden benutzt, um Informationen zwischen verstreuten Einheiten auszutauschen. Hierdurch können Befehle schneller erteilt und die Effektivität einer Mission gesteigert werden.

- Elektronische Kriegsführung
- Lenkmunition I [Artillerie]
- Verbesserte Granaten [Panzer]
- Handwaffenoptimierung I [Infanterie]
- ULF [Infanterie]
- Gepanzerte Fahrzeuge [Infanterie]
- Mörser II [Infanterie]
- Netzzentrisches System I [Fallschirm- und Gebirgsjäger]
- Handwaffenoptimierung II [Fallschirm- und Gebirgsjäger]

### High Fidelity-Systeme (Stufe 6):

Ein System aus intelligenten Sensoren, Befehls- und Kontrollsystemen und Präzisionswaffen, welches die situationsbedingte Aufmerksamkeit und eine rasche Zielanalyse ermöglicht.

- Lenkmunition II [Artillerie]
- Luft-Boden II [Kampffäger]
- Feuerkontrollsystem [Panzer]
- Reaktive Panzerung II [Panzer]
- Netzzentrisches System I [Infanterie]
- Handwaffenoptimierung II [Infanterie]
- Panzerabwehrlenkrakete II [Infanterie]
- OFG [Infanterie]
- Helikopterabwehrmine [Ingenieur]



#### Future Systems (Stufe 7):

Dieser ultimative Informationsvorteil liefert anhand einer Kombination aus High-Tech-Uniformen und -geräten, die mit Echtzeit-Informationen vom Schlachtfeld versorgt werden, eine Überlegenheit im Kampf.

- Gepanzerte Waffen [Artillerie]
- Verbesserte Panzerkanonen [Panzer]
- Abstandsaktive Schutzmaßnahmen [Panzer]
- Netzzentrisches System II [Infanterie, Fallschirm- und Gebirgsjäger]
- Handwaffenoptimierung III [Infanterie, Fallschirm- und Gebirgsjäger]



## 5 Tipps und Tricks

### 5.1 Strategische Tipps

#### Allgemein

- Spezialeinheiten laufen Gefahr, entdeckt zu werden, wenn Sie in fremdes Gebiet vordringen.
- Führen Sie kombinierte Angriffe aus unterschiedlichen Richtungen aus, um einen taktischen Vorteil zu erlangen.
- Versorgung ist wichtig, um die Effektivität Ihrer Einheiten zu erhalten.
- Spione eignen sehr gut, um Geheimdienstinformationen über Ihre Rivalen zu beschaffen.
- Werfen Sie ein Auge auf Ihre Stromversorgung. Bei Überbelastung werden Ihre Gebäude unbrauchbar.
- Sie können die Einnahmen einer Region erhöhen, indem Sie Ausbauten erbauen.
- Ein gut ausgebautes Versorgungsnetzwerk ist für eine erfolgreiche Kriegsführung unerlässlich.
- Beschleunigen Sie den Bau von Gebäuden, indem Sie mehrere Ingenieure für die gleiche Aufgabe abstellen.
- Einige diplomatische Angebote können an mehrere Parteien gleichzeitig übermittelt werden.
- Gepanzerte Einheiten benötigen entweder einen Marinestützpunkt oder eine Stadt, um auf/von Transportschiffe/n umgeladen zu werden.

#### Kombinierte Angriffe

- Alle auf ein individuelles Ziel gerichteten Angriffe werden zu einem gemeinsamen, stärkeren Angriff gebündelt. Sie können auch Angriffe mit ihren Verbündeten gegen einen gemeinsamen Feind bündeln. Nur der Spieler, der den ersten Angriff getätigt hat, kann auch den kombinierten Angriff ausführen.
- Kombinierte Angriffe können genutzt werden, um einen strategischen Vorteil gegenüber dem Feind zu erlangen. Die Dislozierungszone auf dem Schlachtfeld ist relativ zur Angriffsrichtung auf der Strategiekarte.

#### Transport

- Einige Einheiten können andere Einheiten transportieren. Transportschiffe können zum Beispiel die meisten Bodeneinheiten transportieren, Massenvernichtungswaffen können auf Lenkwaffen montiert werden und Lenkwaffen wiederum werden von Ingenieuren transportiert.
- Wenn eine Einheit auf eine andere Einheit geladen wird, wird dies im Auswahlbildschirm durch eine Kette dargestellt, die beide verbindet. Sie können das Be- und Entladen von Einheiten steuern, indem Sie im Auswahlbildschirm auf die gewünschte Einheit doppelklicken, oder doppelklicken Sie auf die Einheit auf der Karte.





## Nachschub

- Nachschub ist ein wichtiger Faktor zur Verstärkung Ihrer Truppen. Ohne Nachschubverbindung sinkt die Moral der Einheiten, wie auch die generelle Effektivität auf dem Schlachtfeld. Einige Einheiten sind gegenüber den Folgen mangelndem Nachschubs etwas weniger anfällig.
- Sie können die Reichweite der Nachschubversorgung durch den Bau von Garnisonen und Flughäfen oder durch die Eroberung von Städten erhöhen.
- Spione und Spezialeinheiten werden durch mangelnde Nachschubversorgung nicht beeinträchtigt.

## 5.2 Taktische Tipps

### Allgemein

- Versuchen Sie solange wie möglich unentdeckt zu bleiben, indem Sie das Gelände zu Ihrem Vorteil nutzen.
- Ungepanzerter Einheiten sind grundsätzlich effektiver in Gebieten mit ausreichend Schutz
- Die Option „Kontakt“ kann genutzt werden, um eine Einheit eine befreundete Einheit folgen zu lassen.
- Infanterie mit Panzerabwehrraketen ist sehr effektiv gegen feindliche Panzer.
- Fallschirmjäger können überall auf dem Schlachtfeld eingesetzt werden, wenn sie aus einem Transportflugzeug abgeworfen werden.
- Elektronische Kriegsführung kann in verschiedenen Situationen eingesetzt werden.
- Sichern Sie die für einen Sieg notwendigen Zielorte, damit die Moral Ihrer Truppe nicht auf ein kritisches Niveau sinkt.
- Verschiedene Einheiten sind in verschiedenen Geländearten unterschiedlich effektiv.
- Erhöhen Sie den Schaden an feindlichen Einheiten, indem Sie sie einem Kreuzfeuer aussetzen.
- Wenn sich keine feindlichen Einheiten in der Nähe befinden, können nicht zerstörte Einheiten in jeder Runde verstärkt werden.

## 5.3 Übersicht relevante einheitenspezifische Aktionen

Die folgenden Aktionen können von den entsprechenden Einheiten ausgeführt werden:

- Ingenieur - MVW
- Spezialeinheit – Biologische Waffen
- Spion - Kofferbombe
- Zerstörer - Cruise Missiles
- Schlachtschiff - Cruise Missiles
- Flugzeugträger – Lufteinheiten



- Transporter – Bodeneinheiten und Hubschrauber
- Atom-U-Boot – Taktische Lenkwaffen / Interkontinentalraketen
- Transportflugzeug – Bodeneinheiten
- Taktische Lenkwaffen / Interkontinentalraketen – ABC-Waffen

Zu den ABC-Waffen zählen biologische, chemische und atomare Sprengköpfe. Zu den MVW zählen ABC- und Lenkwaffen.

## 6 Hotkeys

|                                   |                                              |
|-----------------------------------|----------------------------------------------|
| esc                               | Systembildschirm                             |
| a                                 | Kamera nach links                            |
| d                                 | Kamera nach rechts                           |
| w                                 | Kamera vorwärts                              |
| s                                 | Kamera rückwärts                             |
| Leertaste                         | Runde für Einheit überspringen               |
| f                                 | Ruhepause für Einheit                        |
| Umschalt + Linke Maustaste        | Zur Auswahl hinzufügen/entfernen             |
| STRG + Linke Maustaste            | Typ auswählen                                |
| STRG + Umschalt + Linke Maustaste | Alle Typen hinzufügen/entfernen              |
| q                                 | Zur nächsten Einheit                         |
| Nummernblock Eingabetaste         | Runde beenden                                |
| F1                                | Produktionsbildschirm                        |
| F2                                | Diplomatiebildschirm                         |
| F3                                | Forschungsbildschirm                         |
| F4                                | Verdeckte Operationen                        |
| F5                                | Übersichtfenster                             |
| F6                                | Systemmenü                                   |
| 1-9                               | Einheitenaktionen                            |
| c                                 | Befehl abbrechen (Taktikmodus)               |
| STRG + s                          | Schnellspeichern                             |
| STRG + a                          | Alle Einheiten im Einheitenfenster auswählen |



y

Nachricht an alle verschicken

u

Nachricht an Alliierte schicken