

HABEN SIE PROBLEME MIT IHRER SOFTWARE?

Im Folgenden finden Sie eine Reihe von Tipps, die Ihnen dabei helfen können, die meisten Probleme im Zusammenhang mit aktuellen DirectX-Spielen zu lösen.

Überprüfen der Systemkonfiguration

Bitte nehmen Sie sich die Zeit und überprüfen Sie, ob Ihr System den Anforderungen entspricht, die auf der Packung aufgelistet sind.

Mithilfe des DirectX-Diagnoseprogramms können Sie sich einen Überblick über Ihr System verschaffen, wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Ihr PC den Anforderungen entspricht. Gehen Sie bitte folgendermaßen vor, um das DirectX-Diagnoseprogramm aufzurufen: Klicken Sie auf die Schaltfläche „Start“ und wählen Sie die Option „Ausführen“. Geben Sie in das Textfeld „dxdiag“ ein. Nun wird die Benutzeroberfläche des DirectX-Diagnoseprogramms angezeigt. Hier haben Sie Zugriff auf alle relevanten Systemdetails, inklusive Informationen über Grafik- und Soundkarte. Sie können unter anderem überprüfen, ob Grafik und Sound richtig funktionieren, indem Sie auf die entsprechenden Schaltflächen klicken, um **DirectDraw**, **Direct3D** und **DirectSound** zu testen.

Hinweis: Falls Sie nicht über fortgeschrittene Computerkenntnisse verfügen, würden wir Ihnen davon abraten, irgendeine der Optionen im DirectX-Diagnoseprogramm zu ändern.

Vor dem Starten des Spiels

Es kann vorkommen, dass andere Programme die Systemressourcen in Beschlag nehmen, die das Spiel benötigt, um einwandfrei zu laufen. Nicht bei allen dieser Programme ist es offensichtlich, dass sie aktiv sind, und viele werden automatisch beim Hochfahren des Systems gestartet. Solche Programme, die ständig auf ihrem System aktiv sind, nennt man auch „Hintergrundanwendungen“. In manchen Fällen können sie die Ursache dafür sein, dass Ihr Programm hängt oder abstürzt. Deshalb empfehlen wir Ihnen, solche Hintergrundanwendungen zu beenden, bevor Sie das Spiel starten.

• Wenn auf Ihrem System **Antivirus-** oder **Crash Guard-**Programme laufen, sollten Sie diese schließen oder deaktivieren, ehe Sie das Spiel starten. Suchen Sie dazu das Symbol des Programms in der Windows-Taskleiste. Rechtsklicken Sie das Symbol und wählen Sie die entsprechende Option („Deaktivieren“, „Schließen“, oder ähnliches).

• Sobald Sie die Antivirus- und Crash Guard-Programme deaktiviert haben, sollten Sie auch allgemeine Hintergrundanwendungen beenden, da diese manchmal zu Problemen führen, wenn Sie ein PC-Spiel installieren oder ausführen. Mehr dazu können Sie im Abschnitt „Wie man alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden kann“ nachlesen.

Das System aufräumen

Bevor Sie Software installieren, muss sichergestellt sein, dass Ihre Festplatte optimal funktioniert. Sie sollten es sich daher zur Gewohnheit machen, in regelmäßigen Abständen Ihren PC „aufzuräumen“.

Die Werkzeuge, die Sie dazu benötigen, werden mit Windows mitgeliefert: Verwenden Sie ScanDisk, Defragmentierung und Datenträgerbereinigung, damit alles einwandfrei läuft. Dann sind die Chancen groß, dass aktuelle Spiele auf Ihrem PC weitgehend problemlos laufen. Ein „sauberes“ System hat auch den Vorteil, dass es viel effizienter arbeitet, und somit auch andere Anwendungen, die Sie sonst noch benutzen, schneller und stabiler laufen.

Konsultieren Sie die Windows-Hilfedateien, um sich über die Werkzeuge **ScanDisk** bzw. **Fehlerprüfung**, **Defragmentierung** und **Datenträgerbereinigung** zu informieren.

Die Benutzung der Windows-Hilfe

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Start“ und wählen Sie die Option „Hilfe“ (bzw. „Hilfe und Support“), um die Windows-Hilfe aufzurufen.
2. Klicken Sie jetzt in das Suchen-Feld und geben Sie das entsprechende Schlüsselwort ein, z. B. „ScanDisk“ (Win 98/ME), „Fehlerprüfung“ (Win 2000/XP), „Defragmentierung“ und „Datenträgerbereinigung“. Sie erhalten dann eine Anleitung, die Ihnen erklärt, wie Sie diese Werkzeuge benutzen können.

Das Spiel stürzt ab oder hängt?

Bei Spielen, welche die aktuellste Version von DirectX verwenden, sollten Sie sich vergewissern, dass Sie über die neuesten **Treiber** für Ihre Grafikkarte verfügen. So kann man oft verhindern, dass ein Spiel abstürzt oder hängt.

• **Zunächst sollten Sie versuchen**, die aktuellsten Treiber von der Webseite des Herstellers der Grafikkarte herunterzuladen. Im Folgenden finden Sie eine Liste der bekanntesten **Grafikkartenhersteller**:

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

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

• **Falls Ihr Problem dadurch nicht gelöst wird**, dann versuchen Sie bitte, die aktuellsten Treiber des Herstellers Ihres **Grafikkarten-Chipsatzes** herunterzuladen:

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

• Haben Sie Probleme mit abgehacktem oder stotterndem Sound, oder kommt es bei der Soundausgabe zu Unterbrechungen? Dann sollten Sie versuchen, die aktuellsten **Treiber für Ihre Soundkarte** herunterzuladen:

Wie man alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden kann

Wichtiger Hinweis: Nach dem Beenden des Spiels sollten Sie die Hintergrundanwendungen wieder reaktivieren, indem Sie Ihren PC neu starten. Dadurch werden alle Hintergrundanwendungen, die Sie beendet haben, **automatisch reaktiviert**.

Windows 98/ME

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird das Fenster „Anwendung schließen“ angezeigt, in dem alle Hintergrundanwendungen aufgelistet werden, die gerade auf Ihrem System laufen.

2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, klicken Sie auf den Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden“.

Hinweis: Beenden Sie auf keinen Fall die Hintergrundanwendungen Explorer und Systray, da diese für die Ausführung von Windows benötigt werden. Alle anderen Hintergrundanwendungen können Sie gefahrlos beenden.

3. Das Fenster wird jetzt geschlossen und der Task ist beendet. Wiederholen Sie obige Schritte, um alle anderen Hintergrundanwendungen (bis auf „Explorer“ und „Systray“) zu beenden.

Windows 2000/XP Professional

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird das Windows-Sicherheitsfenster angezeigt.

2. Klicken Sie auf „Task-Manager“, um den Windows-Task-Manager zu öffnen. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, wechseln Sie zur Registerkarte „Anwendungen“, klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden“.

Hinweis: Abhängig von Ihren Systemeinstellungen kann es vorkommen, dass bei einem Druck auf STRG, ALT und ENTF nicht das Windows-Sicherheitsfenster angezeigt wird, sondern sofort der Windows-Task-Manager erscheint.

Windows XP Home

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird das Windows-Task-Manager angezeigt.

2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, wechseln Sie zur Registerkarte „Anwendungen“, klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden“.

Bevor Sie die Hotline anrufen

Wenn Sie anrufen möchten, sollten Sie sich an Ihren PC setzen und die folgenden Informationen bereithalten (siehe Abschnitt „Überprüfen der Systemkonfiguration“). Bereiten Sie bitte auch

Notizmaterial vor.

- PC-Marke und -Modell
- Prozessortyp
- Betriebssystem inklusive Versionsnummer (z. B. Windows® 98; Windows® Me)
- RAM (Arbeitsspeicher)
- Informationen über Grafik- und Soundkarte und Treiber



INHALTSVERZEICHNIS

Erste Schritte	7
Die ReadMe-Datei	7
Setup und Installation	8
Tastaturbelegung	8
Speichern und Laden	11
Die Spielmenüs	11
Einzelspieler	11
Mehrspieler	12
Editor	14
Film	15
Optionen	15
Credits	17
Update	17
Beenden	17
2. Weltkrieg	18
Die Grundlagen	18
Das Schlachtfeld	26
Die Benutzeroberfläche	26
Stützpunkte	30
Stützpunkt-Gebäude aufstellen & verlegen	30
Basis und Wirtschaft	30
Gebäude-Typen	30
Städte	32

Die Wirtschaft	32	Pionier-Brigade	47
Ressourcen	32	Reparaturwerkstatt	47
Geld	32	Artillerie-Brigade	47
Öl, Munition & Unterhalt	33	Versorgungsdepot	47
Einheiten-Limit	33	Öldepot	47
Gebäude-Limit	34	Munitionsdepot	47
Armee-Erfahrung	34	Nationen und Generäle	48
Armeen & Kämpfe	34	USA	48
Einheiten & Regimenter	34	Großbritannien	49
Grundlegende Befehle geben	35	Russland	50
Gelände & Formationen	36	Deutschland	52
Verschanzung	38	Japan	53
Gruppen & Divisionen	38	Spezialaktionen	55
Heilung & Versorgung	39	Mitwirkende	62
Moral	40	Technischer Support	66
Erfahrung	40		
Generäle & Spezialaktionen	41		
Verbündete	41		
Armeen & Generäle	42		
Einheiten	42		
Infanterie-Einheiten	43		
Mechanisierte Einheiten	44		
Panzer-Einheiten	44		
Luft-Einheiten	45		
See-Einheiten	45		
Strukturen	46		
Korps-HQ	46		
HQ Infanterie-Division	46		
HQ Mechanisierte Division	46		
HQ Panzer-Division	46		
HQ Luft-Division	46		
Flugplatz	47		

ERSTE SCHRITTE

DIE README-DATEI

Die CD-ROM des Spiels Axis & Allies® enthält eine ReadMe-Datei, in der sowohl die Lizenzvereinbarung als auch aktuelle Informationen zum Spiel nachzulesen sind. Sie sollten diese Datei auf jeden Fall konsultieren, da darin Änderungen beschrieben werden, die erst am Spiel vorgenommen wurden, als dieses Handbuch bereits in Druck war.

Wenn Sie sich die ReadMe-Datei ansehen möchten, dann wechseln Sie bitte in das Installationsverzeichnis von Axis & Allies auf Ihrer Festplatte. Normalerweise lautet der Verzeichnispfad „C:\Programme\Atari\Axis & Allies“. Doppelklicken Sie anschließend auf die Datei „ReadMe.txt“. Sie können die ReadMe-Datei auch aufrufen, indem Sie auf die Schaltfläche „Start“ in der Windows®-Taskleiste klicken und im daraufhin erscheinenden Menü zuerst die Option „Programme“, dann „Atari“, dann „Axis & Allies“, und schließlich die ReadMe-Datei wählen.

SETUP UND INSTALLATION

1. Starten Sie Windows® 98/SE/ME/2000/XP.
2. Legen Sie die CD-ROM des Spiels Axis & Allies in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Wenn die AutoPlay-Funktion aktiviert ist, wird jetzt automatisch ein Startfenster eingeblendet. Wenn die AutoPlay-Funktion nicht aktiviert ist und die Installation nicht automatisch startet, klicken Sie bitte auf die Schaltfläche „Start“ in der Windows®-Taskleiste und dann auf „Ausführen...“. Geben Sie „D:\Setup“ ein und klicken Sie auf „OK“. **Hinweis:** Wenn Ihrem CD-ROM-Laufwerk ein anderer Buchstabe zugewiesen ist, dann ersetzen Sie bitte „D“ mit diesem Buchstaben.
4. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel Axis & Allies fertig zu installieren.
5. Sobald die Installation abgeschlossen ist, klicken Sie auf die Schaltfläche „Start“ in der Windows®-Taskleiste und dann nacheinander auf die Optionen „Programme“, „Atari“, „Axis & Allies“ und „Axis & Allies“, um das Spiel zu starten.

Hinweis: Damit Sie Axis & Allies spielen können, muss sich die CD 1 in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befinden.

DIRECTX® INSTALLIEREN

Damit Axis & Allies ordnungsgemäß läuft, benötigen Sie DirectX® 9.0c. Falls DirectX® 9.0c (oder eine höhere Version) nicht auf Ihrem PC installiert ist, sollten Sie auf „Ja“ klicken, um die Lizenzvereinbarung von DirectX® 9.0c anzunehmen. Dadurch wird die Installation von DirectX® 9.0c gestartet.

TASTATURSTEUERUNG

Einheiten

Aktion	Taste
Bewegen	M
Angreifen	A
Laufen	R
Stopp	S
Bauen	B
Reparieren	I
Bewachen	G
Erkunden	X
Bombardierung	B

Einheiten

Aktion	Taste
Fliehen	O
Zuweisen	C
Abkommandieren /Auflösen	Entf
Gruppierungsverhalten an/aus	H
Team-Befehle	T
Angriffsformation	Q
Aggressive Formation	W
Kolonnenformation	E

Gebäude / LKWs

Aktion	Taste
Einpacken / Auspacken	P
Aufstellen	D
Aufstellen und Senden	L
Verkaufen	Entf
Erforschen	R
Sammelpunkt	F
Alle kommandieren	A
Abbrechen	C
Verkaufen	Entf

Flugzeuge

Aktion	Taste
Luftangriff	A
Luftaufklärung	C
Begleitschutz an/aus	E

Team

Aktion	Taste
Alle alliierten Kriegsparteien wählen	A
Kriegsparteien 1-8 wählen	[1] - [8]
Teamangriff	A
Team-Verteidigung	D
Team-Erkundung	E

Team

Aktion	Taste
Team-Bauen	B
Ressourcen geben	R
Gebäude geben	G
Ressourcen fordern	S
Gebäude fordern	Q
Chat	S
Bericht	T
Abbrechen	C

Weitere Tasten

Aktion	Taste
Missionsziele	F1
Technologien	F2
Nachrichten-Log	F3
Politik	F4
Zugewiesene Regimenter durchgehen	F5
LKWs/Pioniere durchgehen	F6
Freunde-Chat	F7
Auswahl durchgehen	TAB (Umschalttaste-Tab rückwärts)
Spezialaktion 1	Y
Spezialaktion 2	H
Spezialaktion 3	N
Spezialaktion 4	J

Meta-Spiel

Aktion	Taste
Angreifen	A
Bewegen	M
Zug beenden	E
Kaufen	P
Verlauf	H

SPEICHERN & LADEN

Um den aktuellen Spielstand zu speichern, klicken Sie auf das Spielmenü-Symbol auf der Minikarte (siehe Minikarte auf Seite 26). Dadurch wird das Spiel angehalten, und es erscheint eine Liste von Optionen. Wählen Sie „Speichern“, geben Sie Ihrem Spielstand einen Namen und klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Speichern“. Um ein Spiel zu laden, wählen Sie Laden, dann ein gespeichertes Spiel, und klicken Sie dann auf Laden. Spiele können auch über die Kampagnen-, Selbsterstellte und 2.Weltkrieg-Spielmenüs geladen werden (siehe unten).

DIE SPIELMENÜS EINZELSPIELER

Klicken Sie im Hauptmenü auf Einzelspieler, um das Einzelspieler-Menü zu öffnen. Hier können Sie die offizielle Axis & Allies Kampagne beginnen, ein individuelles Gefecht austragen oder einen epischen Weltkrieg voller strategischer Feinheiten führen!



KAMPAGNE



Wählen Sie die Option **Kampagne**, um die offizielle Axis & Allies Einzelspielerkampagne aufzurufen, eine Reihe von Gefechten, aufzurufen (Reihe von Gefechten, die auf historischen Schlachten aus dem Zweiten Weltkrieg basieren). Wählen Sie entweder die Kampagne der Achsenmächte oder die der Alliierten, und legen Sie einen Schwierigkeitsgrad fest. Klicken Sie auf **Spielen**,

um eine neue Kampagne zu beginnen. Wenn Sie einen Teil der Kampagne bereits abgeschlossen haben, können Sie eine Mission wiederholen, indem Sie sie markieren und auf **Spielen** klicken.

INDIVIDUELLES MENÜ

Wählen Sie die Option **Individuell**, um ein einzelnes Scharmützel gegen den Computer auszufechten. Sie können einen vorhandene Karte wählen, einen Spielstand fortsetzen oder eine Zufallskarte erstellen. Sie können sich auch einen gespeicherten Film eines abgeschlossenen Spiels ansehen.



Wenn Sie eine Zufallskarte erstellen, müssen Sie ein paar grundlegende

Schlachtfeldparameter festlegen. Verwenden Sie die Box in der oberen linken Ecke, um einen Kriegsschauplatz zu wählen. Verwenden Sie die verschiedenen Regler in der oberen rechten Ecke, um die grundlegenden Terrain-Merkmale anzupassen. Mithilfe des Dropdown-Menüs oberhalb der Terrain-Regler können Sie die Größe der Karte wählen.

Verwenden Sie die Boxen unten auf dem Bildschirm, um die Kriegsnebel-Optionen (siehe „Kriegsnebel“ auf Seite 24), die Erfahrung und das Startgeld einer jeden Kriegspartei einzustellen. Über die Stadtkontrolle-Option können Sie einstellen, wie viel Prozent einer Stadt in den Händen einer Nation sein muss, damit diese einen Stadtsieg erringt. Klicken Sie auf **OK**, wenn Sie fertig sind.

Sobald Sie Ihre Karte gewählt und konfiguriert haben, können Sie das Dropdown-Menü oben auf dem Bildschirm verwenden, um die Anzahl der Spieler (menschliche oder Computergegner) einzustellen, die bei diesem Scharmützel mitmachen werden. Durch die Optionen **4g4**, **2g2g2** etc. werden die Spieler verschiedenen Teams zugeteilt. Im „Jeder gegen Jeden“-Modus gibt es keine Teams, d. h. die Spieler sind gezwungen, solo zu spielen, und können keine Bündnisse eingehen.

Verwenden Sie die Dropdown-Boxen auf der Hauptleiste, um jedem Spieler eine Nation und einen General zuzuweisen. Klicken Sie auf **Starten**, wenn Sie soweit sind.

2. WELTKRIEG



Wählen Sie die Option 2. **Weltkrieg** im Einzelspielermenü, wenn Sie einen den Globus umspannenden Krieg auf die traditionelle, rundenbasierte Weise führen möchten. Suchen Sie sich eine Nation aus, indem Sie auf eine der fünf Flaggen oben auf dem Bildschirm klicken, und wählen Sie dann den General, der Ihre Streitkräfte

kommandieren soll (siehe auch "2. Weltkrieg" auf Seiten 18-25).

MEHRSPIELER

Mithilfe des Mehrspielermenüs können Sie Kämpfe mit einem oder mehreren Freunden ausfechten. Wählen Sie die Option Internet, wenn Sie eine Onlinepartie spielen möchten. Wenn Sie im lokalen Netz spielen wollen, wählen Sie LAN. **Hinweis:** Sie müssen sich bei GameSpy einloggen, bevor Sie an einem



Internetspiel teilnehmen können. Falls Sie noch keine GameSpy-ID besitzen, klicken Sie bitte auf **Registrieren** und schließen Sie den Registrierungsvorgang ab.

WIE MAN AXIS & ALLIES AUF GAMESPY ARCADE SPIELT

GameSpy Arcade ist ein Gratis-Dienst, der Ihnen bei der Suche nach Mitspielern für Onlinepartien hilft. Sie können damit Mehrspielerpartien einrichten und über das Internet mit Ihren Freunden und allen anderen spielen, die einen Gegner suchen. Treten Sie in einen Online-Wettkampf gegen Spieler auf der ganzen Welt an!

GameSpy Arcade ist ein unabhängiger Spieleservice, der von GameSpy geführt wird. Atari kontrolliert GameSpy Arcade nicht und übernimmt keine Haftung für seine Funktionsfähigkeit und Performance. Auch für die Inhalte, die auf oder über GameSpy Arcade verfügbar sind, ist Atari nicht verantwortlich.

Kinder unter 16 sollten ihre Eltern oder ihren Vormund um Erlaubnis bitten, bevor sie sich registrieren.

GAMESPY ARCADE SYSTEMANFORDERUNGEN

- GameSpy Arcade: Version 1.1 (enthalten) oder höher
- Internetverbindung: 14,4 Kbps oder höher
- Internetdienstanbieter (ISP)

GAMESPY ARCADE INSTALLIEREN

Um GameSpy Arcade zu installieren, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Schließen Sie alle laufenden Anwendungen.
2. Legen Sie die CD 1 des Spiels Axis & Allies in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Klicken Sie auf Spielen, sobald der AutoPlay-Bildschirm angezeigt wird.
4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
5. Sobald das Spiel fertig installiert ist, werden Sie dazu aufgefordert, GameSpy Arcade zu installieren.
6. Folgen Sie den Installations-Anweisungen auf dem Bildschirm.
7. GameSpy Arcade startet automatisch, sobald der Installationsvorgang abgeschlossen ist.
8. Wenn GameSpy Arcade gestartet wird, lokalisiert es das Spiel Axis & Allies auf Ihrem System.
9. Geben Sie nun Ihre Daten an und loggen Sie sich bei GameSpy Arcade ein.
10. Suchen Sie Axis & Allies unter „My Games“. Wenn Sie es dort nicht sehen, sollten Sie im „File“-Menü nach Spielen scannen.

Starten Sie GameSpy Arcade und rufen Sie den Axis & Allies Game Room auf: Klicken Sie auf die Verknüpfung mit GameSpy Arcade in Ihrem Startmenü. Wenn die Software startet, wird links u. a. eine Spielaliste angezeigt. Klicken Sie hier auf die Schaltfläche des Spiels Axis & Allies, um den Axis & Allies Game Room zu betreten.

Finden oder starten Sie einen Axis & Allies Spiel-Server: Sobald Sie sich im Axis & Allies Game Room befinden, können Sie sich mit anderen Spielern unterhalten, geeignete Server suchen oder selbst einen Server starten. In der oberen Bildschirmhälfte werden die verfügbaren Server aufgelistet, inklusive der Anzahl der Spieler und Ihrer Verbindungsgeschwindigkeit (diese wird mit dem „Ping“ gemessen – je niedriger Ihr Ping, desto besser). Sagt Ihnen keiner der Server zu? Klicken Sie auf die Schaltfläche Create Room (Raum erstellen), um Ihren eigenen Server zu starten, und warten Sie darauf, dass sich ein paar Leute bei Ihnen anmelden. (Ein cleverer Servername hilft normalerweise, Spieler anzulocken.) Sie können ansonsten auch einfach auf einen Server Ihrer Wahl doppelklicken, um diesem beizutreten.

Einem Spiel beitreten oder ein neues Spiel starten: Ob Sie nun auf einen Server doppelklicken oder einen eigenen Server starten, zuerst landen Sie in einer Art Lobby, in der Sie mit Ihren Mitspielern plaudern können. Klicken Sie auf die Schaltfläche Ready (Bereit) oben auf dem Bildschirm, wenn Sie soweit sind. Sobald alle Spieler ihre Bereitschaft signalisiert haben, kann der Host das Spiel starten. GameSpy Arcade lädt dann Axis & Allies, und der Spaß kann losgehen!

Schwierigkeiten? Wenn Sie mit GameSpy Arcade Probleme haben sollten, sei es bei der Installation des Programms, bei der Registrierung oder bei seiner Verwendung in Verbindung mit Axis & Allies, dann konsultieren Sie bitte unsere Hilfeseiten. Sie finden diese hier:

<http://www.gamespyarcade.com/support>

Oder senden Sie uns eine E-Mail! Verwenden Sie dazu bitte folgendes Formular: <http://support.gamespy.com>

Atari hat keinerlei Einfluss auf die Funktionsfähigkeit und Performance der Websites Dritter sowie auf die Inhalte, die auf diesen oder über diese Websites verfügbar sind. Atari ist nicht für die Websites Dritter verantwortlich und übernimmt diesbezüglich auch keine Haftung.

EDITOR

Wenn Sie alle Kampagnen durchgespielt und Ihren Freunden die Bedeutung des Wortes „Blitzkrieg“ demonstriert haben, sollten Sie vielleicht einmal den Editor ausprobieren. Mit seiner Hilfe können Sie Ihre eigenen Karten und Schlachtszenarios für Einzelspieler- und Mehrspielerpartien erstellen.

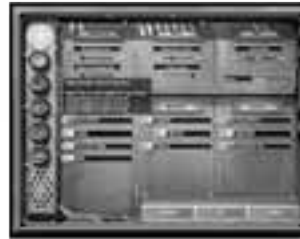


FILM

Jedes Mal, wenn Sie eine Schlacht beenden, können Sie einen Film speichern, der die Ereignisse aufzeichnet, die sich gerade zugetragen haben. Die Filme sind ein nützliches Hilfsmittel, das es Ihnen ermöglicht, siegreiche Strategien aus allen möglichen Blickwinkeln zu untersuchen.



OPTIONEN



SPIEL-OPTIONEN

Nachrichten-Log-Ausblendung – Legt fest, wie schnell die Nachrichten, die Sie vom Spiel oder anderen Spielern erhalten, wieder vom Bildschirm verschwinden.

Maximale Zeilenanzahl für Nachrichten – Steuert, wie viele Textzeilen im Spiel gleichzeitig dargestellt werden.

Scroll-Geschwindigkeit Kamera – Stellt die Geschwindigkeit ein, mit der sich die Kamera bewegt, wenn Sie die Pfeiltasten drücken oder mithilfe des Mausursors über den Bildschirmrand hinausscrollen.

Kamerazoom – Definiert die Zoomstufe der Kamera bei Spielstart.

Spielgeschwindigkeit – Steuert die Geschwindigkeit, mit der das Spiel abläuft.

Tastaturbelegung - Wählen sie aus 4 verschiedenen Layouts.

Kamera-Rotation – Schaltet die Kamera-Rotation AN/AUS.

Tool-Tipps – Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie die meisten Schaltflächen und Symbole im Spiel identifizieren, indem Sie den Mauscursor darüber bewegen.

Bestätigungs-Dialoge – Deaktivieren Sie diese Option, um die „Sind Sie sicher?“-Dialoge abzuschalten, die erscheinen, wenn Sie eine wichtige Aktion ausführen möchten.

Kampfhandlung – Aktivieren Sie diese Option, um eine Benachrichtigung zu erhalten, wenn Ihre Truppen in Kampfhandlungen verwickelt werden.

Nur Audio - Markieren Sie diese Box, um ein Signal zu hören, wenn ihre Truppen Gegner angreifen.

Produktion - Markieren, um einen Hinweis zu erhalten, wenn ein Regiment oder LKW aufgestellt wurde.

Schadensanzahl – Aktivieren Sie diese Option, um zu sehen, wie viel Schaden Ihre Einheiten austeilen und einstecken.

Versorgungsgrenze – Aktivieren Sie diese Option, um die Versorgungsgrenze anzuzeigen. Die Option ist standardmäßig AN.

Abgelaufene Spielzeit – Aktivieren Sie diese Option, um einen Zähler auf dem Bildschirm einzublenden, der die verstrichene Spielzeit anzeigt.

GRAFIK-OPTIONEN

Spuren – Aktivieren Sie diese Option, damit Ihre Einheiten Spuren hinterlassen.

Zusätzliche Gelände-Details – Fügt der Geländekarte zusätzliche Details hinzu.

Hochwertige Filterung – Sorgt für flüssigere Geländeübergänge.

Hochauflösendes Gelände – Verbessert die Darstellungsqualität der Geländekarte.

Hochwertiger Objekt-Nebel – Deaktivieren Sie diese Option, um Einheiten oder Gebäude vollständig zu enthüllen, wenn man sie im Nebel entdeckt.

Detailreiche Texturen – Verbessert die Texturdetails.

Decals - Zeigt die Einheiten-Insignia, die zu dem kommandierenden HQ gehören.

Schatten-Details – Steuert die Qualität der Schatten, die von den Einheiten des Spiels geworfen werden.

Hinweis: Wenn die Performance nicht optimal ist, sollten Sie die Auflösung verringern oder ein paar der Grafik-Optionen deaktivieren.

AUDIO-OPTIONEN

Chat-Benachrichtigung – Aktivieren Sie diese Option, damit ein Signal ertönt, wenn jemand eine Chat-Nachricht im Mehrspielermodus schickt.

Einheiten-Befehlsbestätigung – Deaktivieren Sie diese Option, um die Bestätigungsmeldungen abzuschalten, die Ihre Einheiten von sich geben, wenn Sie ihnen Befehle erteilen.

NETZWERK-OPTIONEN

Laufendes Spiel zeigen – Das Internet-Spiel bleibt gelistet (braucht zusätzlich Bandbreite).

Verbindung – Geben sie für Internet-Spiele ihre Verbindungsart an.

Spitzname – Wählen Sie einen Namen für LAN-Spiele.

Andere Version – Markieren, um Spiele von inkompatiblen Versionen zu zeigen.

Anderer Raum – Markieren, um in anderen Räumen gehostete Spiele zu zeigen.

Voll – Markieren, um volle Spiele zu zeigen.

Laufend – Markieren, um Spiele zu zeigen, die schon begonnen haben.

Andere Sprache – markieren, um Spiele in anderen Sprachen zu zeigen.

Automatische Server-Aktualisierung – Markieren, damit die Serverliste automatisch aufgefrischt wird.

Chat – Hier sehen Sie alle Nachrichten.

Freund – Hier sehen Sie Freundes-Nachrichten.

Abwesend – Hier sehen Sie Abwesenheits-Nachrichten.

Raum – Hier sehen Sie Nachrichten aus anderen Räumen.

Abwesenheitsmeldung (Sek.) – legt fest, wie lange Sie untätig sein müssen, um als abwesend markiert zu werden.

2. WELTKRIEG-OPTIONEN

Bewegungs-Pfeile – Schaltet die Anzeige möglicher Bewegungen an/aus (wenn Sie eine Armee auswählen).

Hilfe-Tipps – Deaktivieren Sie diese Option, um die Hilfenster abzuschalten, die während des Spiels erscheinen.

Schnelle KI-Runden – Aktivieren Sie diese Option, damit die Computergegner ihre Einheiten schneller bewegen.

Schnelle Entscheidung bei KI-Schlachten – Schlachten, an denen Computergegner beteiligt sind, werden mithilfe der Option „Schnelle Entscheidung“ automatisch entschieden.

Kaufbestätigung - Entfernen Sie die Markierung, um die Kaufbestätigungen abzustellen.

CREDITS

Klicken Sie hier, um eine Liste der Leute zu sehen, die an der Entstehung von Axis & Allies beteiligt waren.

UPDATE

Mithilfe dieser Option können Sie feststellen, ob Updates für Axis & Allies verfügbar sind. Für dieses Feature benötigen Sie allerdings eine aktive Internetverbindung.

BEENDEN

Hiermit können Sie das Spiel beenden und zum Windows®-Desktop zurückkehren.



2. WELTKRIEG



Wählen Sie 2. Weltkrieg im Einzelspielermenü, um die Faszination von Axis & Allies auf dem Computer zu erleben – dirigieren Sie Ihre Armeen über eine taktische Karte, die den gesamten Globus umspannt. Wenn Sie Ihren Feind vernichten wollen, benötigen Sie nicht nur das strategische Geschick eines Generals, um sich in diesem weltweiten Konflikt zu

behaupten, sondern auch die Tapferkeit eines Kommandanten auf dem Schlachtfeld, wenn Sie die häufigen Echtzeit-Kämpfe überstehen wollen. Ihr oberstes Ziel ist es, in das Gebiet des Gegners einzudringen und zwei seiner Hauptstädte zu erobern. Doch Ihre Feinde werden erbitterten Widerstand leisten, denn sie verfolgen dasselbe Ziel.

Das Weltkrieg-Spiel ist rundenbasiert. Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie Ihre Armeen bewegen und Gebiete erobern; ist der Gegner am Zug, sehen Sie ihm dabei zu, wie er seine Armeen platziert. Wenn zwei oder mehr Armeen aufeinander stoßen, wechselt das Spiel in den RTS-Modus (RTS steht für „Real-Time Strategy“, also Echtzeitstrategie). Sie sollten sich stets bewusst sein, dass die Entscheidungen, die Sie auf der Weltkarte treffen, einen Einfluss darauf haben, welche Einheiten und Möglichkeiten Ihnen im RTS-Modus zur Verfügung stehen.

DIE GRUNDLAGEN

VOR DEM START

Bevor Sie ein Weltkriegs-Spiel beginnen können, müssen Sie eine Nation und einen General wählen. Von Ihrer Nationenwahl hängt es ab, welche Nationen Ihre Feinde und Ihre Verbündeten sind, und welche Spezialeinheiten Ihnen für die Kämpfe zur Verfügung stehen. Der General bestimmt, welche Spezialaktionen Sie bei den RTS-Schlachten verwenden können.



DIE WELTKARTE

Die Weltkarte besteht aus zwei wichtigen Elementen: Gebieten und Einheiten.

GBIETE

Die Weltkarte ist in Gebiete eingeteilt. Jedes Gebiet kann immer nur von einer Nation gleichzeitig kontrolliert werden – wenn Sie das Gebiet eines Gegners erobern möchten, müssen Sie die Armee besiegen, die es

besetzt hält.

Es ist wichtig, so viele Gebiete wie möglich zu kontrollieren, denn jedes Gebiet, das Sie kontrollieren, steuert Geld für Ihre Kriegskasse bei. Die größeren, bevölkerungsreicheren Gebiete bringen Ihnen das meiste Geld ein, daher sollten Sie sich besonders anstrengen, diese zu erobern.

Wenn Sie auf ein Gebiet klicken, wird eine Reihe von Informationen angezeigt, z. B. sein Name, die Geldmenge, die es jede Runde abwirft, und die Nation, von der es momentan kontrolliert wird. Der Name der Nation ist farblich codiert: Ihre Nation wird grün dargestellt, Verbündetenamen sind blau, und Feinde sind rot.

Verbündet: Verbündete Gebiete gehören entweder zu Ihrer Nation oder zu einem Ihrer Verbündeten. Sie können Ihre Armeen frei über diese Gebiete bewegen. Allerdings erlangen Sie die Kontrolle über ein unbesetztes Gebiet, das einem Verbündeten gehört, auch dann nicht, wenn Sie eine Armee dort stationieren.

Feindlich: Feindgebiete gehören zu Nationen, mit denen Sie sich momentan im Krieg befinden. Sie können die Kontrolle über ein Feindgebiet übernehmen, indem Sie es betreten und dort eine Runde lang eine Armee stationieren (falls sich keine Verteidigungs-Armee dort befindet). Falls sich Verteidigungs-Armeen in einem Feindgebiet aufhalten, müssen Sie diese zuerst besiegen, bevor Sie die Kontrolle übernehmen können.

Unabhängig: Unabhängige Gebiete werden von keiner der Kriegsparteien kontrolliert. Sie können die Kontrolle über eine unabhängige Nation übernehmen, indem Sie einfach mit einer Armee einmarschieren und Ihre Truppen am Ende der Runde dort stationiert lassen.

Neutral: Neutrale Gebiete können von keiner der Kriegsparteien betreten oder erobert werden. Sie werden grau dargestellt.

EINHEITEN

Auf der Weltkarte werden zwei verschiedene Einheiten dargestellt:

Hauptstädte: Die Hauptstädte der einzelnen Nationen! Sie können nicht bewegt werden, und sie verleihen ihren Gebieten oder den Armeen, die sie besetzen, keine besonderen Eigenschaften. Hauptstädte sind im Weltkriegs-Modus dennoch der Schlüssel zum Sieg. Um zu gewinnen, müssen Sie zwei Hauptstädte des Gegners angreifen und erobern. Wenn Sie die Achsenmächte spielen, müssen Sie zwei der drei Alliierten besiegen: Großbritannien, Russland oder USA. Wenn Sie als eine der alliierten Nationen spielen, müssen Sie sowohl Deutschland als auch Japan erobern.

Armeen: Armeen stellen die Grundbausteine einer jeden erfolgreichen Militärkampagne dar. Sie müssen Ihre Armeen in feindliche Gebiete bewegen und die Armeen Ihrer Gegner vernichten, wenn Sie es schaffen wollen, einen Weltkrieg zu gewinnen.

GELD

Der Krieg ist eine kostspielige Angelegenheit, und selbst die größten Generäle werden es nicht weit bringen, wenn sie ihre Armeen nicht bezahlen können oder nicht genug Geld haben, um neue Technologien zu entwickeln. Jedes Gebiet, das Sie kontrollieren, mehr in jeder neuen Runde Ihren Wohlstand. Wie viel Geld Sie in Ihrer Kriegskasse haben, wird oben auf der Weltkarte angezeigt, gefolgt von Ihrem Einkommen (in Klammern). Zu Beginn Ihrer Runde wird eine bestimmte Summe Geld, die Ihrem aktuellen Einkommen entspricht, Ihren Geldreserven hinzugefügt. Sie können Geld mehrere Runden lang horten, wenn Sie für ein besonders teures Forschungsobjekt sparen müssen.

Sie können das Geld, das Sie verdienen, auf der Weltkarte verwenden, um neue Armeen zu rekrutieren, bestehende Armeen aufzurüsten und neue Technologien zu erforschen. Ihre Geldreserven auf der Weltkarte sind allerdings unabhängig von Ihren Geldreserven im RTS-Modus des Spiels.

DIE SYMBOLLEISTE



Das untere Drittel des Spielbildschirms wird von Ihrer Symbolleiste eingenommen.

Indem Sie auf das Computersymbol in der unteren linken Ecke der Symbolleiste klicken oder die [Esc]-Taste drücken, können Sie das Optionen-Menü aufrufen, wo Sie die Spieloptionen einstellen, Ihr Spiel laden und speichern, oder zum Hauptmenü zurückkehren können.

Neben dem Optionen-Menü befindet sich die Minikarte. Sie verschafft Ihnen einen weltweiten Überblick über die taktische Situation und steuert auch die Ansicht der taktischen Karte selbst. Das Informationsfenster wird in der Mitte der Symbolleiste angezeigt. Wenn Sie eine Armee oder ein Gebiet auswählen, sind alle Informationen über diese Armee bzw. dieses Gebiet hier zu sehen.

In der unteren rechten Ecke der Symbolleiste können Sie fortgeschrittene Spieloptionen auswählen. Meistens stehen hier nur drei Optionen zur Verfügung:

Kaufen: Wenn Sie auf **Kaufen** [P] klicken, öffnet sich ein Fenster, in dem Sie neue Armeen kaufen oder neue Technologien erforschen können – vorausgesetzt, Sie haben genügend Kleingeld!

Verlauf: Wenn Sie auf **Verlauf** [H] klicken, öffnet sich ein Fenster, in dem die Ereignisse der letzten Runden angezeigt werden, also Truppenbewegungen, Einkäufe, Schlachtergebnisse und ähnliche Dinge.

Runde beenden: Wenn Sie auf **Runde beenden** [E] klicken, wird Ihre aktuelle Runde beendet, und die Kontrolle über die Weltkarte geht an einen anderen Spieler.

Weitere Optionen werden verfügbar, wenn Sie eine Armee auswählen. Diese Optionen werden im folgenden beschrieben.

ARMEEN

Die Schlachten in Axis & Allies werden Sie nicht mit starken Worten oder Wirtschaftssanktionen gewinnen – Sie werden Armeen brauchen, und zwar eine Menge davon, um Ihre Gegner zu besiegen. Auf der Weltkarte stehen diese Armee-Typen zur Verfügung:



Die Infanterie-Armee wird von einem Soldaten-Symbol repräsentiert.

Die Mechanisierte Armee wird von einem LKW-Symbol repräsentiert.



Die Panzer-Armee wird von einem Panzer-Symbol repräsentiert.

Eine Armee, die Luftunterstützung hat, wird von einem Flugzeug-Symbol repräsentiert.



Jede dieser Armeen ist mit einer bestimmten Technologiestufe verbunden, die Ihnen während einer Schlacht zur Verfügung steht. Wenn Sie den Feind z. B. mit einer Infanterie-Armee angreifen, dann können Sie in der folgenden Schlacht auch nur Infanterie-Regimenter einsetzen, und keine mechanisierten oder Panzer-Einheiten. Wenn Sie eine Schlacht aber mit einer Panzer-Armee beginnen, können Sie im Anschluss Panzer, mechanisierte Einheiten und Infanterietruppen bauen.

Sie beginnen das Weltkriegs-Spiel mit ein paar Verteidigungs-Armeen. Verteidigungs-Armeen können zwar Infanterie und Luft-Einheiten aufstellen, können sich aber auf der Weltkarte nicht bewegen. Sie können keine neuen Verteidigungs-Armeen kaufen, also sollten Sie diejenigen, mit denen Sie starten, möglichst nicht verlieren!

ARMEEN BEWEGEN

Wenn Sie auf eine einzelne Armee auf der Weltkarte klicken, werden unten rechts in der Symbolleiste zwei Optionen verfügbar: **Bewegen** [M] und **Angreifen** [A]. Gleichzeitig erscheinen um die Armee herum Pfeilsymbole, die ihre Bewegungsoptionen anzeigen. Jede Armee kann pro Runde in ein angrenzendes Gebiet ziehen. Sie können so viele Armeen bewegen wie Sie wollen, wenn Sie an der Reihe sind, aber Sie können pro Runde nur an einer einzigen Schlacht teilnehmen.

Um eine Armee zu bewegen, klicken Sie zuerst auf die Armee, um sie auszuwählen, und rechtsklicken dann auf das Gebiet, auf das Sie ziehen wollen. Wenn das Gebiet einem Ihrer Verbündeten gehört oder unverteidigt ist, dann kann Ihre Armee einfach dort einmarschieren. Wenn das Gebiet aber von einer feindlichen Armee besetzt ist, dann wird diese Bewegung als Angriff betrachtet, und es folgt eine Schlacht (siehe auch der Abschnitt Schlachten auf den Seiten 24-25).

Wenn Sie Ihre Armee in ein unabhängiges oder unverteidigtes Gebiet bewegen, dann übernehmen Sie zu Beginn Ihrer nächsten Runde die Kontrolle dieses Gebiets.

ARMEEN KAUFEN

Zu Beginn eines jeden Weltkriegs-Spiels verfügen Sie lediglich über eine Handvoll Armeen. Wenn Sie Feindgebiet erobern wollen, müssen Sie einen Teil Ihres überschüssigen Kapitals in Armeen umwandeln. Klicken Sie dazu auf Kaufen in der unteren rechten Ecke der Symbolleiste und wählen Sie die Menüoption „Armeen“. Natürlich sind Armeen umso teurer, je fortschrittlicher sie sind. Gekaufte Armeen erscheinen bei der Hauptstadt Ihrer Nation. Sie können sie nicht anderswo auf der Weltkarte platzieren.



ARMEEN AUFRÜSTEN

Sie können nicht nur neue Armeen kaufen, sondern auch bereits vorhandene Armeen aufrüsten. Wenn Sie eine Armee auswählen, die aufrüstet werden kann, erscheint eine neue Symbolreihe in der Symbolleiste unten rechts. Klicken Sie auf eines der verfügbaren Symbole, um die Armee aufzurüsten und ihr die Fähigkeit zu verleihen, im RTS-Modus mächtigere Einheiten zu erzeugen. Indem Sie wachsende Summen ausgeben, können Sie eine Infanterie-Armee in eine Mechanisierte Armee oder eine Panzer-Armee verwandeln, oder der Armee die Möglichkeit geben, Luftunterstützung zu verwenden.

Wenn Sie eine Infanterie-Armee in eine Mechanisierte Armee verwandeln, geben Sie dieser Armee die Möglichkeit, im Schlacht-Modus Fahrzeuge zu bauen und einzusetzen. Wenn Sie eine Infanterie-Armee direkt in eine Panzer-Armee verwandeln, erhalten Sie auch die Möglichkeit, in Schlachten Mechanisierte Einheiten aufzustellen, da diese die Voraussetzung dafür sind, gepanzerte Einheiten (Panzer) zu bauen.

Die Luftunterstützung unterscheidet sich ein wenig von den anderen Aufrüstungs-Optionen. Wenn Sie eine Armee mit Luftunterstützung ausstatten, kann sie in RTS-Schlachten Flugzeuge bauen und einsetzen, aber Sie erhalten keine der beiden anderen Aufrüstungen. Wenn Sie z. B. eine Infanterie-Armee mit Luftunterstützung aufrüsten, können Sie mit dieser Armee Infanterieeinheiten und Flugplätze bauen, aber Sie erhalten nicht die Möglichkeit, Fahrzeuge oder Panzer zu konstruieren..

TECHNOLOGIE



Sie können nicht nur neue Armeen kaufen oder vorhandene Armeen aufrüsten, Sie können Ihr Geld auch für neue Technologien ausgeben. Um eine Technologie zu kaufen, klicken Sie auf **Kaufen** [P] und dann auf das Technologien-Menü, um eine Liste verfügbarer Technologien aufzurufen. Platzieren Sie

Ihren Mauscursor über einer Technologie, um detaillierte Informationen darüber anzuzeigen, wie diese Technologie funktioniert und auf welche Einheiten sie sich auswirkt. Klicken Sie auf die Technologie, um sie zu kaufen.

SCHLACHTEN

Wenn die Streitkräfte zweier verfeindeter Nationen in einem Gebiet der Weltkarte aufeinander treffen, wird eine Schlacht ausgetragen, um zu entscheiden, welche Nation die Kontrolle über dieses Gebiet übernehmen wird.

EINE SCHLACHT STARTEN



Damit es zu einer Schlacht kommt, müssen zwei oder mehr verfeindete Armeen ein umkämpftes Gebiet gleichzeitig besetzen. Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie eine Feindnation angreifen, indem Sie eine oder mehrere Ihrer Armeen in ein feindliches Gebiet bewegen und auf die Schaltfläche **Schlacht starten** klicken (welche die Schaltfläche **Runde beenden** ersetzt). Sie können nur eine Schlacht pro Runde starten, daher sollten Sie zu Beginn Ihrer Runde die gesamte Karte analysieren, um zu entscheiden, wo Sie zuschlagen werden!

SCHLACHT-TYPEN



In der Weltkriegs-Portion von Axis & Allies existieren zwei unterschiedliche Schlacht-Typen: die Kämpfe werden entweder im Modus „Schnelle Entscheidung“ oder als „RTS-Schlacht“ ausgetragen. Wenn zwei Armeen aufeinander treffen, wählen Sie, welche Art von Schlacht Sie beginnen möchten.

Wenn Sie den RTS-Kampf wählen, dann fängt eine taktische Simulation an, die im Abschnitt Das Schlachtfeld auf den Seiten 24-40 genauer beschrieben wird. Sie haben die Kontrolle über den Aufbau Ihrer Streitkräfte und können Ihren Schlachtplan bis in alle Einzelheiten ausarbeiten.

Im Modus „Schnelle Entscheidung“ simuliert der Computer die Schlacht und legt augenblicklich den Sieger fest. Das Spiel berücksichtigt dabei die Anzahl und den Typ der beteiligten Armeen und die Technologien, über die die Kriegsparteien verfügen. Das ist der schnellste Weg, eine Schlacht hinter sich zu bringen, bei der man klar überlegen ist. Wenn allerdings beide Seiten gleich stark sind, haben Sie unter Umständen größere Siegeschancen, wenn Sie selbst Hand anlegen und den RTS-Kampf wählen.

Wenn zwei Computergegner einander angreifen, können Sie zwischen einer Schlacht im Modus „Schnelle Entscheidung“ und einem RTS-Kampf wählen. Tipp: Sie können „Schnelle Entscheidung“ auch als Standard-Schlacht-Typ

für Kämpfe zwischen Computergegnern einstellen, indem Sie die entsprechende Option im Optionen-Menü aktivieren.

ARMEEN UND SCHLACHTEN

Der Typ und die Anzahl der Armeen, die Sie auf der Weltkarte kontrollieren, haben einen unmittelbaren Einfluss auf die Möglichkeiten, die Sie bei einem RTS-Kampf haben. Ihre erste Überlegung sollte der Anzahl der Armeen gelten, mit der Sie ein Gebiet angreifen oder verteidigen. Wenn ein RTS-Kampf beginnt, gibt Ihnen jede Armee in einem Gebiet zusätzliches Einkommen. Jede weitere Armee gibt Ihnen einen Bonus auf das Startgeld, wodurch Ihre Siegeschancen beträchtlich steigen.

Als Nächstes müssen Sie den Typ der Armeen in Betracht ziehen, die Sie auf der Weltkarte stationiert haben. Während eines RTS-Kampfes können Sie nur Einheiten bauen, zu denen Ihnen die fortschrittlichste Armee, die Sie im umkämpften Gebiet stationiert haben, Zugang verleiht. Wenn Sie lediglich über eine Infanterie-Armee verfügen, können Sie während der Schlacht in diesem Gebiet nur Infanterie-Regimenter aufstellen. Wenn Sie eine Infanterie-Armee und eine Mechanisierte Armee haben, können Sie Infanterie- und Mechanisierte Einheiten einsetzen, und so weiter. Auch wenn Sie eine große Anzahl Armeen kommandieren, können Sie von einem Feind, der zwar in der Unterzahl ist, aber über technisch fortschrittliche Streitkräfte verfügt, dennoch besiegt werden.

SCHLACHT-ERGEBNISSE

Der Sieger einer Schlacht behält alle Armeen, die er in dieser Schlacht eingesetzt hat, und übernimmt (oder behält) die Kontrolle über das Gebiet, in dem die Schlacht stattfand.

Wenn Sie eine oder mehrere Armeen in feindliches Gebiet bewegen, einen Kampf beginnen und die anschließende Schlacht verlieren, wird eine Armee zerstört. Wenn Sie bei der Schlacht mehr als eine Armee im Einsatz hatten, treten die übrigen Armeen den Rückzug an und bewegen sich wieder auf das Gebiet, von dem aus sie ihren Angriff gestartet hatten. In diesem Fall wechselt kein Gebiet den Besitzer.

Wenn Sie eine Schlacht verlieren, die ein Feind begonnen hat, indem er in Ihr Gebiet eingefallen ist, dann wird Ihre schwächste Armee permanent vernichtet, und der Feind übernimmt die Kontrolle über das Gebiet. Wenn Sie mehrere Armeen in diesem Gebiet stationiert haben, dann versuchen die übrigen Armeen, sich auf das stärkste angrenzende Verbündeten-Gebiet zurückzuziehen. Wenn aber keine angrenzenden Verbündeten-Gebiete vorhanden sind, werden alle Ihre Armeen endgültig vernichtet. Lassen Sie sich daher nie vom Feind umzingeln!

DAS SCHLACHTFELD

DIE BENUTZEROBERFLÄCHE



Der RTS-Bildschirm erscheint, sobald die Schlacht begonnen hat. Hier bauen Sie Ihre Streitmacht auf und konfrontieren Ihre Feinde im Kampf.

DER KRIEGSNEBEL

Anfangs wird ein Großteil des Bildschirms von einem grauen Nebel bedeckt, dem Nebel des Krieges, welcher zwar die Gebäude und Truppen des Feindes verbirgt, aber das Gelände und den Standort von Städten sichtbar lässt. Wenn Sie Ihre Armeen in ein Gebiet bewegen, zieht sich die Nebeldecke dort zurück und enthüllt die Anwesenheit von Feinden. Sobald Ihre Einheiten ein Gebiet verlassen, wird es erneut von grauem Nebel bedeckt.

In einigen Szenarios wird unter Umständen die gesamte Karte vom so genannten „schwarzen Nebel“ verhüllt. Dieser dichte, schwarze Nebel versperrt Ihnen die Sicht vollständig, d. h. Sie sehen auch das darunter liegende Gelände und die Städte nicht. Sobald der schwarze Nebel von einem verbündeten Regiment erforscht wurde, verschwindet er endgültig.

Sie können die Ansicht des Spielbildschirms anpassen, indem Sie den Mauscursor zum Bildschirmrand bewegen. Mit dem Mausrad oder den Tasten [**Bild auf**] und [**Bild ab**] können Sie hinein- und herauszoomen. Sie können die Ansicht auch rotieren, indem Sie die mittlere Maustaste drücken und die Maus bewegen, oder die Tasten [**4**] und [**6**] auf dem Ziffernblock drücken.

MINIKARTE

Die Minikarte erscheint in der unteren linken Bildschirmcke und stellt ein verkleinertes Abbild des gesamten Schlachtfeldes dar. Der weiße Kasten repräsentiert den Teil der Karte, der gerade auf dem Spielbildschirm angezeigt wird.



Auf der Minikarte finden Sie vier Schaltflächen, mit denen Sie auf grundlegende Spielfunktionen zugreifen können



Die Schaltfläche **Versorgung** [Strg-S] schaltet die Sichtbarkeit der Versorgungsgrenze an/aus.

Die Schaltfläche **Chat** [Eingabe]

öffnet ein Chatfenster, in dem Sie mit anderen Spielern kommunizieren können.



Die Schaltfläche **Spielmenü** [Esc] öffnet das Menü, mit dessen Hilfe Sie Ihr Spiel laden und speichern, die Optionen anpassen und das Programm beenden können.

Die Schaltfläche **Pause** [Pause] hält das Spiel an.



BEFEHLSTAFEL

Die Befehlstafel wird in der unteren rechten Ecke angezeigt. Diese Tafel enthält eine Reihe von Symbolen, die verwendet werden, um Befehle zu geben. Welche Symbole in der Befehlstafel erscheinen, hängt davon ab, was gerade auf dem Spielbildschirm ausgewählt ist.



Über der Befehlstafel befinden sich vier Symbole, mit deren Hilfe sich Fenster mit nützlichen Informationen und Optionen aufrufen lassen.

Die Schaltfläche **Missionsziele** zeigt Ihnen, welche Ziele Sie erreichen müssen, um die aktuelle Mission abzuschließen.



Die Schaltfläche **Technologien** zeigt Ihnen eine Liste aller Technologien, über die Ihre Armee verfügt.

Die Schaltfläche **Nachrichten-Log** ruft eine Aufzeichnung aller in letzter Zeit erschienen Bildschirmnachrichten auf.



Die Schaltfläche **Politik** stellt Ihnen grundlegende Informationen über die Nationen zur Verfügung, die an der Schlacht beteiligt sind.

INFORMATIONSTAFEL



Die Informationstafel befindet sich zwischen der Minikarte und der Befehlstafel. Jedes Mal, wenn Sie auf dem Spielbildschirm eine Einheit oder ein Gebäude

auswählen, werden wichtige Informationen dazu in der Informationstafel angezeigt.

Am unteren Rand der Tafel sehen Sie eine Leiste, die ein oder mehrere Symbole enthält, neben denen Zahlen stehen. Diese Symbole stellen zusammenfassend dar, wie das ausgewählte Objekt sich auf Ihre Wirtschaft auswirkt.

Am oberen Rand der Informationstafel sehen Sie unter Umständen ein oder mehrere Symbole. Diese Symbole stehen für spezielle Bedingungen, die auf die ausgewählte Einheit oder das ausgewählte Gebäude zutreffen. Die Formation einer Einheit, spezielle Eigenschaften, Bonusse und Technologieeffekte werden hier angezeigt. Platzieren Sie Ihren Mauscursor auf einem dieser Symbole, damit eine Popup-Beschreibung eingeblendet wird.

Wenn Sie eine Gruppe von Regimentern ausgewählt haben, werden die Flaggen der einzelnen Regimenter in der Informationstafel angezeigt. Unterhalb einer jeden Flagge sehen Sie mehrere Energieleisten für die einzelnen Einheiten dieses Regiments. Die rechte Seite der Informationstafel enthält drei Formations-Schaltflächen.

Sie können nähere Informationen über eine einzelne Einheit erhalten, indem Sie das Regiment der Einheit auswählen und dann auf das Symbol dieser Einheit in der Informationstafel klicken. Wenn Sie auf das Symbol der Einheit klicken, werden die Werte der Einheit in der Informationstafel angezeigt. Sie sehen nun die Angriffs- und Verteidigungswerte dieser Einheit, und ebenso alle speziellen Eigenschaften und Fähigkeiten, die die Einheit besitzt.

RESSOURCEN-LEISTE



Die Ressourcen-Leiste befindet sich über der Informationstafel. Sie zeigt einen Überblick über das Geld, die Munition, das Öl und das Einheiten- und Gebäude-Limit. Wenn Sie Ihren Mauscursor auf einer Option platzieren, die Ihre Wirtschaft beeinflusst, erscheint eine zweite Ressourcen-Leiste über der ersten. Die zweite Leiste veranschaulicht, wie Ihre Wirtschaft aussehen würde, wenn Sie das fragliche Feature aktivieren.

AKTIONS-LEISTE & GRUPPEN-LEISTE



In der oberen linken Bildschirmecke befinden sich zwei Symbole. Das erste ist die Spezialaktionen-Leiste. Sie können auf sie klicken, um eine Reihe von Symbolen für jede der Spezialaktionen, die Ihr General verwenden kann, ein- bzw. auszublenden.

Klicken Sie auf eine der Aktionen, die nicht grau gefärbt sind, um sie zu verwenden. Das Symbol wird dann grau, und der rote Balken darunter beginnt sich zu füllen. Sobald der Balken voll ist, können Sie die entsprechende Fähigkeit einsetzen, vorausgesetzt Sie haben genug Armeenerfahrung, um sie zu bezahlen.

Die Gruppen-Leiste befindet sich rechts von der Spezialaktionen-Leiste. Wann immer Sie einer Schnelltaaste eine Gruppe zuweisen, erscheint sie in der Einheiten-Leiste. Wie bei der Spezialaktionen-Leiste auch, können Sie auf das Symbol klicken, um die gesamte Gruppen-Leiste ein- bzw. auszublenden.

STÜTZPUNKTE

Ihre Stützpunkte stellen das Herz Ihrer Armee dar. Von Ihren Stützpunkten aus verwalten Sie Ihre Wirtschaft, schicken Truppen los, erforschen fortgeschrittene Technologien und organisieren spezielle Luftsätze. Sie sollten wissen, wie die Stützpunkte und ihre Bestandteile funktionieren, wenn Sie siegreich sein möchten..

STÜTZPUNKT-GEBÄUDE AUFSTELLEN & VERLEGEN

Der Schlüssel einer erfolgreichen Militärkampagne ist Flexibilität. Deshalb sind die meisten Ihrer Gebäude keine permanenten Strukturen. Sie können binnen kurzer Zeit abgebaut, mitsamt ihrer Bestandteile auf Transportfahrzeuge verladen und an einen anderen, strategisch wichtigeren Standort verlegt werden.

Wenn ein Gebäude sich in einem Transportfahrzeug befindet, kann man ihm die gleichen Bewegungsbefehle erteilen wie einem Regiment. Klicken Sie auf **Auspacken** [P], wenn Sie bereit sind, das Gebäude zu errichten. Bewegen Sie den Mauscursor zu der Stelle, an der Sie das Gebäude wieder zusammenbauen möchten. Klicken Sie auf den gewünschten Standort, und der Transporter fährt automatisch hin und packt seine Fracht aus. **Hinweis:** Falls sich das Gebäude rot färbt, versuchen Sie vermutlich, es an einer Stelle zu platzieren, wo es nicht aufgebaut werden kann – zu nahe an einem anderen Gebäude, auf einem Berg, im Wasser etc.

Wenn Sie ein Gebäude an einen anderen Ort bewegen möchten, dann klicken Sie einfach auf das Symbol **Packen** [P], und das Gebäude wird wieder auf die Transportfahrzeuge verfrachtet, so dass es verschoben werden kann.

STÜTZPUNKT-GEBÄUDE UND IHRE WIRTSCHAFT

Stützpunkt-Gebäude können nicht nur Regimenter aufstellen, sondern lassen auch die Kasse klingeln. Jedes Stützpunkt-Gebäude produziert eine kleine Menge Geld, die Sie verwenden können, um Ihre Armee zu finanzieren.

Die Anzahl der Gebäude, die Sie bauen können, ist begrenzt; das Limit wird auf der Ressourcen-Leiste angezeigt.

STÜTZPUNKT-GEBÄUDE-TYPEN

Jede Nation hat einzigartige Einheiten und architektonische Stile, aber alle Gebäude gehören in eine der folgenden Kategorien (siehe nächste Seite):

KORPS-HAUPTQUARTIER

Das Korps-HQ ist die Zentrale Ihres Stützpunktes. Es stellt Ihnen eine Start-Wirtschaft zur Verfügung und ist zu Beginn einer Schlacht normalerweise das einzige Gebäude, das schon errichtet ist. Es dient hauptsächlich als Samenkorn für den Rest Ihres Stützpunktes. Alle anderen Gebäude (außer den Bunkern) werden im Korps-HQ produziert, und auch die grundlegenden Technologien können hier erforscht werden.



DIVISIONS-HAUPTQUARTIER



Die Divisions-Hauptquartiere sind die Arbeitstiere Ihres Stützpunktes; Ihre Regimenter werden hier rekrutiert.

Es gibt mehrere verschiedene Typen von Divisions-Hauptquartieren, und jedes von ihnen ist darauf spezialisiert, einen bestimmten Regiment-Typ zu produzieren:

- Das Infanterie-Divisions-HQ produziert Fußtruppen
- Das Mechanisierte Divisions-HQ produziert Fahrzeug-Regimenter
- Das Panzer-Divisions-HQ produziert Panzer

Hinweis: Je nach dem Szenario oder dem Armee-Typ, den Sie in einer Weltkriegskampagne verwenden, stehen bestimmte Divisions-HQ und deren Regimenter unter Umständen nicht zur Verfügung.

UNTERSTÜTZUNGS-GEBÄUDE



Unterstützungs-Gebäude können alleine nicht viel ausrichten. Ihr Zweck ist es, andere Gebäude zu verbessern. Das tun sie vor allem dadurch, dass sie Ihnen erlauben, zusätzliche Technologien zu erforschen, die Ihre Einheiten effektiver machen. Sie ermöglichen es Ihren Divisions-HQs auch, fortschrittlichere Einheiten zu produzieren.



DEPOTS

Es gibt drei verschiedene Depot-Typen: Versorgungsdepots, Öldepots und Munitionsdepots.

- Versorgungsdepots erweitern Ihre Versorgungszone und werden nicht auf das Einheiten-Limit angerechnet.

- Öldepots versorgen Ihre Einheiten mit Treibstoff und werden als eine Einheit auf Ihr Einheiten-Limit angerechnet.
- Munitionsdepots versorgen Ihre Einheiten mit Munition und werden als eine Einheit auf Ihr Einheiten-Limit angerechnet.

BUNKER

Bunker sind spezielle Verteidigungs-Gebäude, die nicht von Transportfahrzeugen aufgestellt, sondern von Pionieren gebaut werden. Um einen Bunker zu bauen, wählen Sie ein Pionier-Regiment und klicken Sie auf das Symbol Bauen in der Befehlstafel.

Wählen Sie den Bunker-Typ, den Sie konstruieren möchten, und platzieren Sie ihn dann so, als ob Sie ein Standard-Gebäude auspacken würden. Ihre Pioniere werden dann an den Ort eilen, den Sie festgelegt haben, und mit dem Bau beginnen.



STÄDTE

Städte sind unabhängige Strukturen, die jede Nation in ihre Kontrolle bringen kann; sie sind kein wesentlicher Bestandteil von Stützpunkten. Sie übernehmen die Kontrolle über eine Stadt, wenn Ihre Regimenter (und keine Feinde) ihr Zentrum besetzen. Städte sorgen für einen wirtschaftlichen Aufschwung und erweitern Ihre Versorgungszone.

DIE WIRTSCHAFT

RESSOURCEN

Armeen gibt es nicht gratis – sie benötigen Sold und Nachschub. Das sind die drei wichtigsten Ressourcen, die Ihre Truppen in Axis & Allies verbrauchen: Geld, Öl und Munition.

GELD

Geld ist die einzige Ressource, die angehäufter werden kann. Auf Ihrer Ressourcen-Leiste sehen Sie zwei Nummern, in etwa so: 466 (+90). Die erste dieser beiden Zahlen stellt Ihre Reserve dar, Ihr angehäuftes



Geld. Die zweite Zahl gibt an, wie viel Sie in jeder Minute verdienen. Wenn Sie Geld ausgeben, um neue Regimenter oder Gebäude aufzustellen, werden die Kosten von Ihrer Geldreserve abgezogen.

Obwohl Ihr Geldeinkommen pro Minute auch negative Werte annehmen kann, können Sie niemals weniger als Null in Ihrer Reserve haben. Wenn Ihre Reserve aber bei Null ist und Sie ein negatives Einkommen haben, werden Sie bald Schwierigkeiten bekommen. Beispielsweise werden alle versorgten Einheiten viel langsamer versorgt als normal (bei nicht versorgten Einheiten schwindet die Energie langsam dahin, bis sie schließlich ganz verschwinden). Sie können auch keine neuen Gebäude bauen oder die vorhandenen Gebäude reparieren, wenn Sie ein negatives Einkommen haben.

ÖL, MUNITION & UNTERHALT



Öl und Munition sind Ressourcen, die von Einheiten verbraucht werden. Öl und Munition werden auf der Ressourcen-Leiste neben dem Geld angezeigt. Bitte beachten Sie aber, dass diese Ressourcen nur Ihr Einkommen pro Minute anzeigen; Öl und Munition kann man nicht anhäufen, so wie es bei Geld der Fall ist.

Jede Einheit, die Sie aufstellen, und jeder Bunker, den Sie errichten, verbraucht Munition und/oder Öl. Dies wird auch als Unterhalt bezeichnet. Wenn Sie z. B. ein Öl-Einkommen von +20 haben und ein schweres Panzer-Regiment aufstellen, das einen Öl-Unterhalt von -18 hat, sinkt Ihr Öl-Einkommen auf +2, solange dieses Panzer-Regiment existiert. Sollten Sie mehr Ressourcen verbrauchen als Sie produzieren können, wird die Differenz von Ihrem Geld-Einkommen abgezogen.

Der Kauf von Nachschub ist nicht billig. Eine Munitions-Einheit kostet zwei Geld-Einheiten, und eine Öl-Einheit kostet drei Geld-Einheiten. Wenn Sie ein Öl-Einkommen von +10 haben und das oben erwähnte schwere Panzer-Regiment bauen (-18 Öl-Unterhalt), dann sinkt Ihr Öl-Einkommen auf -8 pro Minute. Diese -8 Öl pro Minute würden Sie -24 Geld-Einheiten pro Minute kosten – wahrlich eine teure Angelegenheit!

EINHEITEN-LIMIT



Die nächste Statistik, die Sie auf der Ressource-Leiste sehen, ist das Einheiten-Limit. Das Einheiten-Limit legt fest, wie viele Truppen die Infrastruktur Ihres Stützpunktes versorgen kann. Ihr ursprüngliches Korps-HQ gibt Ihnen ein niedriges Einheiten-Limit – normalerweise +3. Das heißt, dass Sie maximal drei Regimenter bauen können. Indem Sie zusätzliche Gebäude errichten, können Sie das Einheiten-Limit auf +20 erhöhen.

GEBÄUDE-LIMIT

Das Gebäude-Limit steht für die Anzahl der Gebäude, die die Infrastruktur Ihres Stützpunktes verkraften kann.

ARMEE-ERFAHRUNG

Die Armee-Erfahrung sehen Sie in der oberen linken Ecke der Aktions-Leiste. Die Armee-Erfahrung unterscheidet sich von der Erfahrung, welche die einzelnen Regimenter sammeln. Obwohl beide im Kampf gesammelt werden, wird die Armee-Erfahrung verwendet, um die Anwendung von Spezialaktionen zu bezahlen.

ARMEEN & KÄMPFE

Die Errichtung eines effizienten Stützpunktes wird Ihren Feind zwar vielleicht beeindruckt, aber das wird ihn nicht aufhalten, wenn er mit seiner Panzern anrollt. Dafür benötigen Sie eine Armee.

EINHEITEN & REGIMENTER

„Einheiten“ sind die einzelnen Soldaten, Panzer und Fahrzeuge, aus denen Ihre Streitkräfte bestehen. Jede Einheit hat einzigartige Fähigkeiten, Kosten, Stärken und Schwächen, die, wenn man sie alle zusammenaddiert, die Natur Ihrer Armee definieren.

Jede Einheit besitzt eine Reihe von Werten, Eigenschaften und Fähigkeiten. Sie können diese Werte konsultieren, indem Sie eine Einheit auswählen und sich die Informationstafel ansehen.

- Der Angriffswert ist ein Indikator dafür, wie gut eine Einheit darin ist, Feinden Schaden zuzufügen. Wenn Sie Ihren Mauscursor über das Symbol Angriffswert bewegen, werden zusätzliche, nützliche Informationen angezeigt, z. B. die Feuerkraft und ob sie andere Einheiten beschädigen kann, die sich in der Nähe des Ziels befinden.
- Der Verteidigungswert gibt an, wie gut Ihre Einheit Schaden widerstehen kann.
- Spezialfähigkeiten, wie z. B. die Fähigkeit, Gebäude zu reparieren, werden durch Symbole unterhalb der Angriffs- und Verteidigungswerte repräsentiert.

Einige Einheiten haben einzigartige Eigenschaften. Ein Panzer ist beispielsweise besonders resistent gegen Handfeuerwaffen, resistenter als man aus seinem Verteidigungswert schließen würde. Die Spezialeigenschaften der Einheiten erscheinen als Symbole am oberen Rand der Informationstafel. Bewegen Sie Ihren Cursor über eines der Symbole, um mehr Information darüber zu erhalten, was es bewirkt. Auf diese Weise können Sie auch Näheres über Modifikatoren erfahren, die unter speziellen

7/20

Umständen Anwendung finden, z. B. bei einer bestimmten Formation oder auf einem bestimmten Gelände.

In Axis & Allies kommandieren Sie keine einzelnen Einheiten. Stattdessen kommandieren Sie Gruppen von Einheiten, die Regimenter genannt werden. Ein Regiment besteht aus zwei bis acht Einheiten.

Die Einheiten in einem Regiment können alle identisch sein, z. B. kann ein Infanterie-Regiment aus acht Infanterie-Einheiten bestehen. Die Regimenter können auch aus verschiedenen Einheiten zusammengesetzt sein; ein Mechanisiertes Infanterie-Regiment besteht beispielsweise aus drei Infanterie-Einheiten, zwei MG-Infanterie-Einheiten, einem Leichten Panzer und zwei Halbkettenfahrzeugen.

Um ein Regiment zu bauen, müssen Sie ein Gebäude wählen, das ein solches Regiment aufstellen kann (normalerweise ein Korps- oder Divisions-HQ) und auf das Symbol **Aufstellen** klicken. Die Befehlstafel zeigt nun ein Symbol für jeden Regiments-Typ. Jeder Typ besteht aus einigen Einheiten, die für einen bestimmten Zweck ausgebildet wurden, z. B. zur Luftabwehr oder zur Panzerabwehr. Wenn ein Symbol grau dargestellt wird, dann fehlt Ihnen ein Unterstützungs-Gebäude, das nötig ist, um dieses Regiment zu bauen. Die Popup-Beschreibung des grauen Symbols erklärt, was Sie bauen müssen, um Zugriff auf das gewünschte Regiment zu bekommen. Sobald Sie das Regiment gewählt haben, das Sie aufstellen möchten, klicken Sie auf sein Symbol, und das Gebäude beginnt damit, es zu bauen.

Nach ein paar Sekunden erscheint die erste Einheit Ihres neuen Regiments. Zuerst sehen Sie nur diese eine Einheit; wenn Sie sie auswählen, stellen Sie fest, dass die Bilder der verbleibenden Einheiten dieses Regiments grau sind. Während Sie zusehen, beginnt der Energiebalken unter dem ersten grauen Bild sich langsam zu füllen. Wenn er voll ist, erscheint diese Einheit und schließt sich dem Regiment an, und danach beginnt der Balken der nächsten grauen Einheit, sich zu füllen. Dieser Vorgang geht so lange weiter, wie Ihr neues Regiment versorgt wird (siehe Heilung & Versorgung auf den Seite 39), oder bis das Regiment vollständig ist.

GRUNDLEGENDE BEFEHLE GEBEN

Sobald sich ein Regiment unter Ihrem Kommando befindet, müssen Sie ihm einige Befehle erteilen. Fünf grundlegende Befehle erscheinen auf der Befehlstafel: Bewegen, Angreifen, Laufen, Stopp und Bewachen.



Klicken Sie auf **Bewegen [M]** und dann auf eine freie Fläche auf dem Schlachtfeld, um Ihr Regiment anzuweisen, sich an diese Stelle zu begeben. Sie können auch auf den Zielort rechtsklicken, damit das ausgewählte Regiment sich dorthin bewegt.



Klicken Sie auf Angreifen [A] und dann auf eine feindliche Einheit oder Struktur, um Ihr Regiment anzuweisen, den Feind anzugreifen (und ihn zu verfolgen, falls er flieht). Ebenso wie beim Bewegen-Befehl können Sie auch auf einen Feind rechtsklicken, um einen Angriffsbefehl zu erteilen.



Bei Laufen [R] handelt es sich um eine Abwandlung des Bewegen-Befehls. Ihr Regiment wird dadurch vorübergehend eine Kolonnenformation annehmen, so dass es sich schneller bewegt und dem Feind ausweicht, anstatt ihn anzugreifen. Sobald das Regiment den Zielort erreicht, nimmt es wieder seine vorherige Formation an, verhält sich Feinden gegenüber aber passiv. Sie können auch die [Alt]-Taste gedrückt halten und rechtsklicken, um automatisch einen Laufbefehl zu erteilen.



Stopp [S] befiehlt einem Regiment, seine momentanen Aktivitäten einzustellen.



Mit Bewachen [G] kann man einem Regiment den Auftrag erteilen, in der Nähe einer Einheit oder eines Ortes zu bleiben und alle Feinde anzugreifen, die sich nähern.

GELÄNDE & FORMATIONEN

Es ist ja ganz nett, wenn Sie wissen, wie Sie Ihre Einheiten über Ihren Stützpunkt spazieren lassen können, aber ein schlauer Kommandant weiß, dass die Straße zum Sieg nicht immer hübsch gepflastert ist; manchmal stellen sich einem Wälder, Dschungel und Berge in den Weg.

Wenn Ihre Regimenter sich auf schwierigem Gelände befinden, kann sich ihre Bewegungsrate verlangsamen. Sie können auch von zusätzlichen Vorteilen oder Nachteilen betroffen sein. Der Dschungel z. B. reduziert die Bewegungsrate erheblich. Er hat auch große Verteidigungs-Nachteile für Fahrzeuge zur Folge, während die Infanterie einen immensen Verteidigungs-Bonus erhält. Alle Gelände-Bonusse oder Nachteile werden in der Informationstafel aufgelistet, während das betroffene Regiment ausgewählt ist.

Erfahrene Truppen schlendern unterwegs nicht einfach so durch die Gegend, sie marschieren in Formationen, die ihnen einen Vorteil verschaffen sollen. Wenn Sie ein Regiment ausgewählt haben, sehen Sie rechts auf der Informationstafel drei Symbole. Hierbei handelt es sich um die Formationen, die das Regiment einnehmen kann: **Angriff [Q]** (die Standardformation für neue Regimenter),

Aggressiv [W] und **Kolonne [E]**. Klicken Sie auf eine Formationsschaltfläche, damit Ihr Regiment diese Formation einnimmt.

Jede Formation beeinflusst entweder Ihre Kampfeffizienz oder Ihre maximale Geschwindigkeit (oder beide). Es ist wichtig, in jeder Situation die richtige Formation zu wählen. Schnellere Formationen haben normalerweise eine geringere Angriffseffizienz, d. h. man kommt mit ihnen flott vorwärts, aber sie sind weniger für den Kampf geeignet.

Die Formation bestimmt auch das Verhalten eines Regiments, wenn es auf einen Feind trifft. In der Angriffsformation und der Aggressiven Formation ist ein Regiment aggressiv. D. h., dass es die Feinde sofort angreift, wenn es ihnen begegnet. In der Kolonnenformation verhält ein Regiment sich passiv und ignoriert in der Nähe befindliche Feinde normalerweise.

Die Unterschiede zwischen den Formationen sind von großer Bedeutung;

wenn Sie z. B. ein Panzer-Regiment durch einen feindlichen Stützpunkt bewegen wollen, um ein feindliches Regiment auf der anderen Seite anzugreifen, müssen Sie es die Kolonnenformation einnehmen lassen, andernfalls hält es ständig an und zerstört alle Gebäude auf seinem Weg. Wenn Sie Ihr Ziel erreichen, sollten Sie das Regiment wieder in Angriffsformation bringen, sonst erleidet es beim Kampf mit dem Feind große Nachteile.

KAMPEFFIZIENZ

Wenn Sie ein oder mehrere Regimenter ausgewählt haben, erscheint ein roter Balken über ihren Flaggen in der Informationstafel. Dies ist ihre Kampfeffizienz, ein allgemeines Maß dafür, wie effektiv sie kämpfen können. Wenn die Balken voll sind, dann sind sie 100% effektiv, wenn sie halb voll sind, dann verfügen sie lediglich über eine Effizienz von 50%. Wenn Sie ihre Formation ändern und ihnen einen Befehl erteilen, können Sie beobachten, wie der Balken sich langsam anpasst, bis seine Kampfeffizienz die Stufe erreicht, die mit der neuen Formation einhergeht (siehe nächste Seite). Der Balken ändert sich langsam, nicht augenblicklich. Sie sollten das Tempo dieser Änderung in Betracht ziehen, wenn Sie entscheiden, wann Sie angreifen.



Formation	Kampfeffizienz	Tempo	Verhalten
Angriff	+0	-25%	Aggressiv
Normal	-25%	+0	Aggressiv
Kolonne	-50%	+25%	Passiv

VERSCHANZUNG

Truppen, die auf den Feind warten, sitzen nicht einfach untätig herum, sie suchen sich die günstigsten Positionen, graben Schützenlöcher und stapeln Sandsäcke. Wenn man ein Regiment lange genug an einer Stelle belässt, verschanzt es sich. Eine verschanzte Einheit kann man daran erkennen, dass um ihre Flagge herum Sandsäcke angezeigt werden. Verschanzte Einheiten erhalten verschiedene Kampfbonuse und sind deshalb ideal geeignet, um strategisch wichtige Verteidigungsstellungen zu halten.

GRUPPEN & DIVISIONEN

In der Hitze des Gefechts ein Dutzend Regimente zu kommandieren, kann sich als ziemlich knifflige Aufgabe erweisen. Um es sich leichter zu machen, kann man bis zu sechs Regimente zu einer Gruppe zusammenfassen und gleichzeitig kommandieren. Um mehrere Regimente auszuwählen und zu gruppieren, klicken Sie auf eine freie Fläche, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen eine Auswahlbox um alle Regimente, die Sie mit aufnehmen möchten. Sie können Regimente auch manuell hinzufügen oder entfernen, indem Sie die [Umschalt]- oder [Strg]-Taste gedrückt halten und auf ein Regiment klicken.

Sobald Sie eine Gruppe ausgewählt haben, können Sie sie speichern, indem Sie die [Strg]-Taste gedrückt halten und eine der Zifferntasten betätigen. Dadurch werden alle Regimente in dieser Gruppe dieser Zifferntaste zugewiesen. Sie können die Gruppe anschließend auswählen, indem Sie einfach auf die Zifferntaste drücken. Wenn Sie eine Gruppe auf diese Weise einer Zifferntaste zuweisen, erscheint die Gruppe in der Einheiten-Leiste oben am Bildschirm.

Hinweis: Sie können Gruppen direkt der Einheiten-Leiste hinzufügen, indem Sie auf ein leeres Feld rechtsklicken, und sie auswählen, indem Sie auf ihre Porträts in der Leiste klicken. Wenn Sie möchten, können Sie auf diese Weise auch einzelne Regimente und Gebäude Schnell Tasten und der Einheiten-Leiste zuweisen.

Regimente in einer Gruppe sind nicht mehr und nicht weniger als ein Haufen einzelner Regimente, die zusammengruppiert sind. Wenn man ihnen Befehle gibt, bewegen sie sich und kämpfen unabhängig voneinander, jedes in einer eigenen Formation. Langsamere Regimente werden zurückgelassen, und schwächere Regimente sehen sich am Ende direkt mit dem Feind konfrontiert, gerade so, als ob sie allein wären. Wenn Sie möchten, dass eine Gruppe auch

wirklich als Team handelt, dann wählen Sie sie aus und klicken Sie auf das Symbol Gruppierungsverhalten [V], um eine Division aus ihr zu bilden. Eine Division funktioniert wie ein einzelnes, riesiges Regiment. Wenn sie in der Angriffsformation aufgestellt wird, dann nimmt jedes einzelne Regiment diese Formation ein, und die Division als Ganzes bildet eine Angriffsformation, wobei die schwächeren Regimente nach hinten rücken und die stärkeren nach vorne. Die Regimente einer Division bewegen sich und kämpfen gemeinsam, wodurch sie getrennt handelnden Gruppen gegenüber im Vorteil sind. Klicken Sie erneut auf das Symbol Gruppierungsverhalten, um die Division wieder in eine Gruppe aufzutrennen.

HEILUNG & VERSORGUNG

Jede Einheit besitzt eine bestimmte Menge Energie, die ihren „Gesundheitszustand“ symbolisiert. Wenn eine Einheit im Kampf getroffen wird, verliert sie ein wenig Energie. Wenn ihre Energie ganz auf Null sinkt, dann stirbt die Einheit.

Wenn Sie ein Regiment auswählen, erscheint ein grüner Balken unter jeder Einheit. Der grüne Balken steht für die Energiemenge, über die diese Einheit noch verfügt. Sie können sich die Energie auch in Ziffern anzeigen lassen, indem Sie Ihren Mauscursor auf das Symbol der Einheit in der Informationstafel bewegen. Machen Sie sich wegen ein paar Verlusten keine allzu großen Sorgen. Solange ein Mitglied des Regiments überlebt, kann das gesamte Regiment voll wiederhergestellt werden.

VERSORGUNGSZONE

Jedes wichtige Stützpunkt-Gebäude und Versorgungsdepot wird von einer kreisförmigen Zone umgeben, die auch Versorgungszone genannt wird. Sie können diese Zone anzeigen, indem Sie auf das entsprechende Symbol bei der Minikarte klicken. Jedes Regiment, das sich in dieser Zone aufhält, wird automatisch mit Nachschub versorgt („aufgestockt“). Während sie versorgt werden, erhalten die Einheiten eines Regiments verlorene Energie zurück, und Einheiten, die im Kampf vernichtet wurden, werden kostenlos mit neuen Einheiten ersetzt. Dieses Aufstocken von Einheiten ist dem Ersetzen ganzer Regimente aus einem einfachen Grund vorzuziehen: Ersatzregimente beginnen als Rekruten mit 0 Erfahrung. Aufgrund der Bonuse, die erfahrenen Regimenten gewährt werden, lohnt es sich, schwer angeschlagene Regimente zum nächsten Stützpunkt zurückzuziehen, anstatt zuzulassen, dass sie ausgelöscht werden und ersetzt werden müssen.

Wenn Feinde sich einem Gebäude nähern, das über eine Versorgungszone verfügt, dann wird die Zone deaktiviert, bis der Feind zurückgedrängt wird. Es ist schließlich nicht einfach, Nachschub zu liefern, wenn einem Kugeln um die Ohren fliegen!

MORAL

Niemand mag es, wenn auf ihn geschossen wird. Wenn Soldaten sich in gefährlichen oder unerfreulichen Situationen befinden, neigen sie dazu, den Mut zu verlieren und bekommen es mit der Angst zu tun. Wenn sie sich zulange in solchen Situationen befinden, ohne dass man ihnen eine Verschnaufpause gönnt, kann es durchaus passieren, dass sie bei der nächsten Begegnung mit dem Feind einfach wegrennen.

Jedes Regiment hat einen Moral-Wert, der auf dem Bildschirm als blauer Balken unter der Kompanieflagge angezeigt wird. Bestimmte Dinge sorgen dafür, dass die Moral sinkt. Allein die Tatsache, in einen Kampf verwickelt zu sein, bewirkt schon ein langsames Absinken. Und wenn eine Einheit des Regiments getötet wird, kann die Moral dadurch kräftig in den Keller gehen. Es gibt allerdings auch einige Faktoren, die dafür sorgen, dass die Moral steigt. Dies ist z. B. der Fall, wenn die Truppen sich längere Zeit nicht im Kampf befinden, oder wenn ein Feind getötet wird. Auch viele weitere Dinge können die Moral eines Regiments während einer Schlacht steigen oder sinken lassen, und diese Faktoren sind bei jedem Regiments-Typ unterschiedlich.

Ein Kommandant muss sich des Risikos bewusst sein, wenn er zulässt, dass die Moral seines Regiments zu tief sinkt. Wählen Sie ein Regiment und sehen Sie sich den blauen Moral-Balken unterhalb ihrer Flagge in der Informationstafel an. Die vertikale Linie im Moral-Balken zeigt den Umbruchpunkt des Regiments an. Wenn die Moral eines Regiments unter diesen Punkt sinkt, dann flieht es. Wenn ein Regiment flieht, nimmt es die Kolonnenformation ein und bewegt sich von seinen Gegnern weg. Sie haben dann keine Kontrolle mehr über das Regiment, bis es von selbst anhält – und ein Regiment in Panik könnte durchaus in sein Verderben rennen.

ERFAHRUNG

Ihre hart kämpfenden Truppen lernen im Lauf der Zeit dazu und verwandeln sich von unerfahrenen Rekruten in abgebrühte Veteranen. Dabei handelt es sich um eine numerische Darstellung dessen, was ein Regiment bisher gelernt hat. Sie können sich die Erfahrungspunkte anzeigen lassen, indem Sie Ihren Cursor auf das Symbol Erfahrung in der Informationstafel bewegen, während ein Regiment ausgewählt ist. Wenn ein Regiment eine bestimmte Menge an Erfahrung gesammelt hat, steigt es zur nächsten Stufe auf und kämpft danach effizienter. Regimente fangen als Rekruten an. Sie können sich während



ihrer Schlachtenkarriere drei zusätzliche Erfahrungsstufen verdienen, die im Folgenden aufgelistet werden:

ERFAHRUNGSSTUFEN

Stufe	Erfahrung	Symbol
Rekrut	0	(kein Symbol)
Berufssoldat	100	Ein Winkel
Veteran	250	Zwei Winkel
Elitekämpfer	500	Stabsfeldwebel

GENERÄLE & SPEZIALAKTIONEN

Ein einzelner General, der aus einem Set von vier für jede Nation verfügbaren Generälen ausgewählt wird, leitet eine jede Armee. Jeder General hat vier typische Spezialaktionen, die auf historischen Großtaten basieren. Sie können sich diese Aktionen während des Spiels zunutze machen, um Ihrer Seite einen Vorteil zu verschaffen oder Ihre Feinde zu schwächen. Blenden Sie die Spezialaktionen-Leiste auf der oberen linken Bildschirmseite ganz ein, um diese Funktionen zu nutzen. Jede Spezialaktion kostet Armee-Erfahrung, und Sie müssen diese Kosten jedes Mal erneut zahlen, wenn Sie die Aktion verwenden.

VERBÜNDETE

Es hat eine Reihe von positiven Auswirkungen, Verbündete zu haben. Der größte Vorteil ist wohl, dass man die Versorgungszonen seiner Verbündeten auch für seine eigenen Truppen verwenden kann. Das bedeutet, dass Sie Ihre Regimente in den Stützpunkten, Versorgungsdepots und Städten eines Verbündeten aufstocken können. Auch die Karten-Sichtbarkeit wird unter allen Verbündeten geteilt, sowohl auf dem Spielbildschirm als auch auf der Minikarte.

Unten links in der Befehlstafel befindet sich das Symbol **Team-Befehle**. Wenn Sie auf dieses Symbol klicken, erscheinen zwei oder mehr zusätzliche Symbole in der Befehlstafel. Das erste Symbol repräsentiert die **Team-Befehle der Verbündeten**, die Sie benutzen können, um mit all Ihren Verbündeten gleichzeitig zu kommunizieren. Klicken Sie auf dieses Symbol, um vier Symbole oben in der Befehlstafel einzublenden, mit deren Hilfe Sie Aktionen mit Ihren Verbündeten koordinieren können, indem Sie verschiedene Leuchtsignale platzieren. Diese Signale erscheinen sowohl auf den Minikarten Ihrer Verbündeten als auch auf ihren Spielbildschirmen und fordern sie zu einer bestimmten Aktion auf. Im unteren Teil des Menüs „Team-Befehle für Verbündete“ befindet sich das Symbol **Bericht erstatten**. Klicken Sie auf



Bericht erstatten, um Ihren Verbündeten die Informationen mitzuteilen, die in Ihrer Ressourcen-Leiste angezeigt werden.

Wenn Sie sich die Befehlsstafel noch einmal genauer ansehen, nachdem Sie auf das Symbol **Team-Befehle** geklickt haben, werden Sie feststellen, dass dort zusätzlich zum Symbol **Team-Befehle der Verbündeten** auch individuelle Symbole für jeden Verbündeten aufgetaucht sind. Indem Sie auf eines dieser Symbole klicken, können Sie direkt mit diesem Verbündeten kommunizieren. Neben den Leuchtsignal-Symbolen verfügen Sie auch über ein Set von vier Tribut-Symbolen. Die ersten beiden Symbole ermöglichen es Ihnen, Geld, Einheiten oder Gebäude an Ihre Verbündeten abzutreten. Mit den nächsten beiden Symbolen können Sie einen Verbündeten darum bitten, etwas an Sie abzutreten.

Hinweis: Nicht alle Einheiten und Gebäude können an Verbündete abgetreten werden.

ARMEEN UND GENERÄLE

EINHEITEN

Die meisten Einheiten werden in den diversen Hauptquartieren gebaut. Da jede Nation in Axis & Allies über eine ähnliche Militärtechnologie verfügt, bedienen sich alle Nationen bei ihrem Kampf um die Beherrschung der Welt aus einem gemeinsamen Einheiten-Pool. Es kann allerdings vorkommen, dass eine Nation über eine verbesserte Version einer bestimmten Einheit verfügt. Die Panzer der Deutschen waren auf den Schlachtfeldern beispielsweise besonders gefürchtet. Deshalb sollten Sie damit rechnen, dass deutsche Panzer in diesem Spiel mächtiger sind als z. B. britische Panzer. Jede Nation hat auch ein oder zwei Spezialeinheiten, über die nur diese Nation verfügt und niemand sonst. Konsultieren Sie bitte den Abschnitt Nationen und Generäle auf den Seiten 48-54, wenn Sie mehr darüber wissen möchten.

INFANTERIE-EINHEITEN

Infanterie-Einheiten werden im Hauptquartier der Infanterie-Division gebaut.

INFANTERIE

Soldaten gewinnen Kriege, und ein ganz gewöhnliches Infanterie-Regiment wird Ihnen in jedem militärischen Konflikt gute Dienste leisten. Die Infanterie ist entweder mit Gewehren oder Maschinengewehren bewaffnet. Einheiten mit MG sind

schlagkräftigere Angreifer und können aus größerer Entfernung feuern, aber Sie verfügen leider in einem Regiment immer über weniger MG-Schützen als Soldaten mit Gewehren.

PANZERABWEHR-INFANTERIE

Diese Infanterie-Einheit ist darauf spezialisiert, gegnerische Panzer mit ihren tragbaren Raketenwerfern auszuschalten.

SCHARFSCHÜTZE

Diese hochgefährlichen Einheiten feuern sehr langsam und verursachen sehr hohen

MÖRSE- INFANTERIE

Mörser-Infanterie-Einheiten bilden in Artillerie-Infanterie-Regimentern die Nachhut. Sie profitieren von allen Technologien, die Artillerie-Einheiten nützen, und können den Feind bombardieren.

OFFIZIER

Offiziere sind dafür zuständig, Infanterie-Regimenter in die Schlacht zu führen und die Kampfmoral bei Feuergefechten hoch zu halten.

PIONIER

Pioniere sind dafür zuständig, beschädigte Strukturen in Ihrem Stützpunkt zu reparieren. Sie können auch Bunker und andere Verteidigungsstrukturen bauen.

FALLSCHIRMJÄGER

Fallschirmjäger können von Flugplätzen oder Flugzeugträgern entsandt werden, um hinter den feindlichen Linien zu landen. Sie sind größtenteils identisch mit normalen Infanterietruppen, außer dass sie nicht über den Granatenangriff eines gewöhnlichen Soldaten verfügen.

FALLSCHIRMJÄGER-OFFIZIER

Ein jedes Luft-Infanterie-Regiment wird von einem Fallschirmjäger-Offizier angeführt.

MECHANISIERTE EINHEITEN

Ihre mechanisierten Regimenter bestehen größtenteils aus Halbkettenfahrzeugen. Die gepanzerten Halbkettenfahrzeuge des Zweiten Weltkriegs können für viele verschiedene Zwecke eingesetzt werden, als Schützenpanzer ebenso wie als mobile Flugabwehrkanonen. Mechanisierte Einheiten werden im Hauptquartier der Mechanisierten Division gebaut.



HALBKETTENFAHRZEUG

Die meisten mechanisierten Regimenter enthalten mindestens ein oder zwei normale Halbkettenfahrzeuge. Diese sind besonders gut dazu geeignet, Infanterie-Einheiten schnell an ihren Einsatzort zu bringen.

LUFTABWEHR-HALBKETTENFAHRZEUG

Diese mobile Flugabwehrkanone ist das Herzstück des mechanisierten Flugabwehr-Regiments und stellt in Luftabwehr-Infanterie-Regimentern und Panzer-Regimentern die Luftabwehr-Komponente dar. Diese Einheiten können nicht auf Ziele am Boden feuern, also schützen Sie sie.

ARTILLERIE-HALBKETTENFAHRZEUG

Diese Selbstfahrlafette kann aus großer Entfernung auf ein Ziel feuern.

PANZERWAGEN

Der Panzerwagen ist die Kommandoeinheit der Mechanisierten Regimenter.

GEPANZERTE EINHEITEN

Obwohl Panzer schon im Ersten Weltkrieg zum Einsatz kamen, wurden sie erst im Zweiten Weltkrieg zu einem wesentlichen Bestandteil der Streitkräfte aller Kriegsteilnehmer. Über 200.000 Panzer wurden in diesem Konflikt produziert, vor allem von Deutschland, Großbritannien und den USA. In Axis & Allies werden Panzer in Ihrem Panzer-Divisions-HQ hergestellt.

LEICHTER PANZER

Dieser Panzer ist zwar nicht gerade die mächtigste gepanzerte Einheit auf dem Schlachtfeld, aber seine Feuerkraft reicht auf alle Fälle aus, um mit den meisten Infanterie- und Mechanisierten Einheiten mitzuhalten. Leichte Panzer verbrauchen am wenigsten Ressourcen.

Neben einem normalen Leichte-Panzer-Regiment können Sie auch das etwas teurere mechanisierte Panzer-Regiment kaufen, das auch zwei Halbkettenfahrzeuge enthält.

MITTLERER PANZER

Mittlere Panzer verbrauchen mehr Ressourcen als leichte Panzer, haben dafür aber mehr Schlagkraft zu bieten.



SCHWERER PANZER

Wenn Sie sich den enormen Ressourcenverbrauch leisten können, dann gibt es einfach kein besseres Allzweckregiment als eins, das aus schweren Panzern besteht.

ARTILLERIE-PANZER

Die gepanzerte Variante der Selbstfahrlafette kann gegnerischen Strukturen und Einheiten von den hinteren Reihen des Schlachtfelds aus schwere Schäden zufügen.

KOMMANDO-PANZER

Jedes Regiment braucht einen Kommandanten, und Panzer-Regimenter stellen keine Ausnahme dar.

LUFT-EINHEITEN

JAGDFLIEGER

Jagdflyer eskortieren Bomber, greifen andere Flieger an oder beschießen Ziele am Boden oder auf dem Wasser.

BOMBER

Wenn Sie Ziele auf dem Boden oder auf dem Wasser regelrecht pulverisieren wollen, dann sind Bomber die erste Wahl. Obwohl ihre Verwendung sehr teuer ist, hinterlassen ihre Bombardierungen bei Ihren Gegnern garantiert einen bleibenden Eindruck!

SEE-EINHEITEN

FLUGZEUGTRÄGER

Flugzeugträger sind im Grunde genommen nichts weiter als mobile, ans Wasser gebundene Flugplätze. Sie täten allerdings gut daran, Ihre Flugzeugträger ordentlich zu beschützen, weil sie sehr anfällig für Angriffe gegnerischer Flugzeuge sind.

SCHLACHTSCHIFF

Schlachtschiffe haben die größte Angriffskapazität aller Einheiten im Spiel. Ihre vier Hauptgeschütze können gleichzeitig feuern, aber leider können sie keine Ziele erreichen, die sich zu weit landeinwärts befinden.



STRUKTUREN

Wenn Sie es wirklich schaffen wollen, Ihre Feinde zu besiegen, müssen Sie sich im Schlacht-Modus einer ganzen Reihe verschiedener Strukturen bedienen.

KORPS-HQ

Das Korps-HQ stellt die Zentrale Ihrer militärischen Kommandostruktur dar. Es kann allgemeine Technologien erforschen, Versorgungsdepots herstellen und Hauptquartiere für alle Zweige Ihrer Streitkräfte konstruieren.

Baut: HQ Infanterie-Division, HQ Mechanisierte Division, HQ Panzer-Division, Flugplatz, Versorgungsdepot, Pionier-Brigade, Reparaturwerkstatt, Artillerie-Brigade, Munitionsdepot, Öldepot

HQ INFANTERIE-DIVISION

All Ihre Infanterie-Regimenter werden im Hauptquartier der Infanterie-Division konstruiert.

Baut: Infanterie-Regiment, Aufklärungs-Infanterie-Regiment, Panzerabwehr-Infanterie-Regiment, Artillerie-Infanterie-Regiment, Pionier-Regiment

HQ MECHANISIERTE DIVISION

Wenn Sie ein Halbkettenfahrzeug bauen wollen, müssen Sie zuerst ein Hauptquartier für die Mechanisierte Division errichten.

Baut: Halbkettenfahrzeug-Regiment, Luftabwehr-Halbkettenfahrzeug-Regiment, Panzerabwehr-Halbkettenfahrzeug-Regiment, Artillerie-Halbkettenfahrzeug-Regiment, Mechanisiertes Infanterie-Regiment

HQ PANZER-DIVISION

Das Hauptquartier der Panzer-Division ist die Quelle Ihrer teuren – aber schlagkräftigen – Panzer-Regimenter.

Baut: Leichte-Panzer-Regiment, Mittlere-Panzer-Regiment, Schwere-Panzer-Regiment, Jagdpanzer-Regiment, Artillerie-Panzer-Regiment, Gepanzertes Infanterie-Regiment

HQ LUFT-DIVISION

Das Luft-Divisions-HQ bietet Fallschirmjäger, die sowohl als Bodentruppen eingesetzt als auch per Flugzeug transportiert werden können.

FLUGPLATZ

Ein Flugplatz erneuert den Bestand an Jagdfliegern und Bombern, die er beherbergt, kontinuierlich von selbst.

Die Jagdflieger verteidigen den Flugplatz automatisch, wenn er angegriffen wird, und können auch losgeschickt werden, um Luftaufklärungsmissionen über Feindgebiet zu fliegen. Bomber können entsandt werden, um Luftschläge (Bombardierungen) durchzuführen; wenn Sie Jagdflieger zur Verfügung haben, können Sie diese den Bombern als Eskorte mitschicken. Sie müssen allerdings jede Luftaufklärung und jeden Luftschlag gesondert bezahlen. Wenn Sie also vorhaben, häufiger Luftunterstützung anzufordern, sollten Sie viele Divisions-HQ bauen.

PIONIER-BRIGADE

Diese Struktur kann zwar selbst nichts konstruieren, aber Sie benötigen eine Pionier-Brigade, bevor Sie einige der fortschrittlicheren Einheiten des Spiels bauen können. Sie beherbergt auch einige grundlegende erforschbare Technologien.

Erforderlich für: Luftabwehr-Halbkettenfahrzeug, Pionier

REPARATURWERKSTATT

Ebenso wie die Pionier-Brigade kann eine Reparaturwerkstatt selbst nichts konstruieren, ist aber nötig, um bessere Einheiten zu bauen oder Fahrzeug-Technologien zu erforschen.

Erforderlich für: Panzerabwehr-Infanterie, Mittlerer Panzer, Schwerer Panzer

ARTILLERIE-BRIGADE

Dies ist die letzte der drei Forschungseinrichtungen, die Sie benötigen. Die Artillerie-Brigade ermöglicht es Ihnen, die mächtigsten Einheiten des Spiels zu bauen und diverse Panzer-Technologien zu erforschen.

Erforderlich für: Mörser-Infanterie, Artillerie-Halbkettenfahrzeug, Artillerie-Panzer

VERSORGUNGSDEPOT

Versorgungsdepots erweitern Ihre Versorgungszone. Ein solches Depot wird nicht auf das Gebäude-Limit angerechnet.

ÖLDEPOT

Öldepots produzieren Treibstoff für Ihre Einheiten. Jedes Öldepot wird auf Ihr Gebäude-Limit angerechnet.

MUNITIONSDEPOT

Munitionsdepots produzieren Munition für Ihre Einheiten. Jedes Munitionsdepot wird auf Ihr Gebäude-Limit angerechnet.



NATIONEN UND GENERÄLE

USA

GENERAL PATTON



Patton war einer der extravagantesten Generäle des Zweiten Weltkriegs. Er half 1942 bei der Invasion Französisch-Nordafrikas, kommandierte die 3. Armee bei der Invasion Frankreichs, und befreite die 101. Airborne Division, die während der Ardennenoffensive bei Bastogne umzingelt worden war.

GENERAL EISENHOWER



Dwight D. Eisenhower war als „Supreme Allied Commander“ (Oberbefehlshaber der alliierten Streitkräfte) im Zweiten Weltkrieg nach der Operation Overlord für die allgemeine Planung der Militärstrategie und der Truppenbewegungen verantwortlich. Er wurde nach dem Krieg „Supreme Commander of the Combined Land Forces“ der NATO, und schließlich Präsident der Vereinigten Staaten.

GENERAL ARNOLD



General Harry „Hap“ Arnold wurde 1941 zum „Chief of the Army Air Forces“ ernannt und beaufsichtigte für die US-Luftstreitkräfte die Einführung der Luftnavigation und -strategie. Er war einer von nur fünf Männern, die je den Rang eines General of the Army (Fünf-Sterne-General) innehatten, und ist der Einzige, der den Titel „General of the Air Force“ trug.

ADMIRAL NIMITZ



Chester William Nimitz machte in der Navy Karriere. Hatte er anfangs noch hauptsächlich auf U-Booten gedient, so wurde er 1941 zum Admiral ernannt, und 1945 zum Fleet Admiral (Fünf-Sterne-Admiral). Während des Krieges befehligte er die Pazifikflotte der Vereinigten Staaten und nahm 1945 an Bord der USS Missouri Japans formelle Kapitulation an.

USA SPEZIALEINHEITEN UND REGIMENTER

STURM-INFANTERIE

Sturm-Infanterie ist mit Gewehrgranaten ausgerüstet und daher effektiver gegen harte Ziele als normale Infanterie.

FLAMMENWERFER-INFANTERIE

Die Flammenwerfer-Infanterie muss relativ nah an ihr Ziel herankommen, um ihre Waffen effektiv nutzen zu können. Sie richten viel mehr Schaden an als normale Infanterie-Einheiten, und reduzieren die Moral des Gegners.

MARINES

Marines sind zähe Kämpfer, die von amerikanischen Schlachtschiffen entsandt werden.

GROSSBRITANNIEN

FELDMARSCHALL MONTGOMERY



Nachdem Bernard Law Montgomery die 8. Armee in Nordafrika kommandiert und eine wichtige Rolle bei der Befreiung Siziliens und Italiens gespielt hatte, kehrte er bei der D-Day-Landung als Oberkommandierender der Bodentruppen nach Europa zurück. Nach dem Krieg diente er als „Chief of the Imperial General Staff“ und als „Deputy Supreme Commander“ der NATO-Streitkräfte in Europa.

MAJOR GENERAL WINGATE



Maj. General Wingate diente vor dem Krieg im Sudan und in Palästina. In Burma half er 1942, im Dschungel trainierte Truppen aus britischen, burmesischen und Gurka-Streitkräften zu organisieren, die aus der Luft versorgt und hinter feindlichen Linien abgeworfen werden sollten.

ADMIRAL MOUNTBATTEN



Mountbatten, der Urenkel von Königin Victoria, war 1942 Befehlshaber des Combined Operations Command und half, die D-Day-Landung vorzubereiten. 1943 wurde er zum Oberbefehlshaber der Truppen in Südostasien ernannt, wo er die japanische Invasion Indiens zurückschlug und Burma zurückeroberte. Er

nahm die japanische Kapitulation in Singapur an. Nach dem Krieg fungierte er zunächst als letzter Vizekönig Indiens, bevor diese Nation unabhängig wurde, und wurde anschließend zum „First Sea Lord“ (Erster Seelord) und Vorsitzenden des britischen Verteidigungsstabes.

FELDMARSCHALL WAVELL



Archibald Wavell kam im Krieg zuerst 1939 als Kommandant der Nahost-Streitkräfte zum Einsatz. Obwohl er die Italiener in Nordafrika besiegen konnte, gelang ihm dieses Kunststück bei Rommel nicht. Er wurde später (1941) Vizekönig von Indien und half, die Verteidigung gegen die japanische Invasion der Kolonie zu organisieren.

GROSSBRITANNIEN SPEZIALEINHEITEN UND REGIMENTER

LUFTABWEHR-INFANTERIE-REGIMENT

Als Antwort auf die feindliche Luftüberlegenheit haben die Briten begonnen, Infanterie-Regimenter mit Luftabwehr-Halbkettenfahrzeugen auszustatten..

FLAMMPANZER

Dieser modifizierte M4 Sherman kann aus sehr kurzer Distanz Flammen gegen sein Ziel ausspeien.

SCHWERES INFANTERIE-REGIMENT

Ein schweres Infanterie-Regiment ist mit mehr schweren Waffen ausgerüstet als normale Infanterie.

RUSSLAND

MARSCHALL SCHUKOW



Georgi Schukow ist einer der berühmtesten Kommandanten der Sowjetunion. Er beendete die Belagerung Moskaus, organisierte eine erfolgreiche Gegenoffensive bei Stalingrad und half, die Deutschen aus Russland zu verdrängen. Er war der Sieger in dem heftigen Wettstreit zwischen Sowjet-Generälen, in dem es darum ging, Stalin mit der Eroberung Berlins zu erfreuen. Er wurde später Oberbefehlshaber der Sowjetzone von Nachkriegsdeutschland.

GENERAL TSCHUIKOW



Vor dem Eintritt der Sowjetunion in den Zweiten Weltkrieg diente Wassili Tschuikow als Berater von Chiang Kai-Shek in China, aber 1942 wurde er zurückgerufen, um die 62. Russische Armee in Stalingrad zu befehligen. Über eine Million Menschen starben während der 200 Tage andauernden Kämpfe in der Stadt, doch schließlich schafften es die Russen,

den Belagerungsring aufzubrechen, die deutschen Truppen zu umzingeln und ihre Kapitulation zu erzwingen. Tschuikow nahm später an der Eroberung Berlins teil.

MARSCHALL KONJEW



Iwan Konjew war während des gesamten Krieges an der Ostfront aktiv. Er startete einen Gegenangriff auf die deutschen Truppen, als sie 1941 nach Russland hineindrängten, half, sie von Moskau zu vertreiben, und führte schließlich die erste russische Armee an, die deutschen Boden betrat. Nach dem Krieg wurde er zum Obersten Befehlshaber der sowjetischen

Bodentruppen ernannt, später fungierte er als stellvertretender Verteidigungsminister und Obersten Befehlshaber der Truppen des Warschauer Paktes.

MARSCHALL ROKOSSOWSKI



Konstantin Rokossowski half, Moskau zu verteidigen, nahm an der Verteidigung Stalingrads teil, half, die Städte Orel und Warschau zurückzuerobern, und führte den Angriff auf Berlin. Nach dem Krieg wurde er Militärberater in Polen und diente dort als Verteidigungsminister.

RUSSLAND SPEZIALEINHEITEN UND REGIMENTER

EINBERUFENER

Einberufene ähneln der Infanterie, allerdings sind sie billiger herzustellen, verbrauchen weniger Ressourcen und haben keine Granatengriffe.

RAKETENWERFER-LKW

Raketenwerfer-LKW können in schneller Folge mehrere Raketen auf ein Ziel abfeuern, benötigen aber eine lange Nachladezeit.

SCHARFSCHÜTZEN

Ein guter russischer Scharfschütze erledigt feindliche Soldaten mit einem Schuss. Diese Einheit ist besonders gegen Infanterie tödlich.

DEUTSCHLAND

FELDMARSCHALL ROMMEL



Erwin Rommel, allgemein als der „Wüstenfuchs“ bekannt, hatte seine größten Erfolge im Zweiten Weltkrieg als Kommandant des Afrika Korps in Nordafrika. Nachdem er von Montgomerys 8. Armee zum Rückzug gezwungen worden war, unterstützte er ein Komplott, das die Ermordung Hitlers zum Ziel hatte, und beging Selbstmord, als der Plan fehlschlug.

FELDMARSCHALL MANSTEIN



Erich von Manstein erwies sich im Zweiten Weltkrieg als Genie der Kriegsführung und Militärstrategie. Er zeichnete sich zuerst dadurch aus, dass er die erfolgreiche Invasion Frankreichs plante, wofür ihm das Ritterkreuz verliehen wurde. Später wurde er einer der fähigsten Kommandanten bei der gescheiterten Eroberung Russlands und schaffte es, die meisten

seiner Ziele zu erreichen, trotz schwerer Verluste. Nach dem Rückzug aus Russland verstärkte Manstein seine Kritik an Hitlers Taktiken und wurde 1944 schließlich des Amtes enthoben.

FELDMARSCHALL KESSELRING



Albert Kesselring war im Zweiten Weltkrieg einer der herausragendsten Kommandanten der deutschen Luftwaffe. Er befehligte eine Luftflotte in der Schlacht um England und unterstützte die Operation Barbarossa in Russland sowie auch Rommels Feldzüge in Nordafrika. Sein letzter Auftrag war die sehr erfolgreiche zwanzigmonatige Verteidigung Italiens.

FELDMARSCHALL RUNDSTEDT



Feldmarschall Rundstedt half, einige der ersten Militäraktionen Nazideutschlands zu leiten, darunter die Invasion Polens und Frankreichs. Er wurde mehr als einmal das Opfer von Hitlers Launenhaftigkeit. Er wurde insgesamt dreimal abgelöst oder entlassen, weil er eine andere Meinung als Deutschlands Diktator vertreten hatte.

DEUTSCHLAND SPEZIALEINHEITEN UND REGIMENTER

GOLIATH B1

Experimente mit ferngesteuerten Waffen haben zur Entwicklung von Goliath B1 geführt. Es handelt sich im Grunde um eine mobile Bombe, die Fahrzeuge und Bunker zerstören kann.

SCHWERER PANZER (KÖNIGSTIGER)

Ein Königstiger-Regiment verschlingt mehr Ressourcen als jedes andere Regiment im Spiel, stellt aber alle anderen Panzer in den Schatten.

JAPAN

VIZE-ADMIRAL MIKAWA



Gunichi Mikawa befehligte von 1942 an die 8. Flotte Japans im Zentral- und Südpazifik und war – einen Monat, nachdem er seinen neuen Posten angetreten hatte – für eine der schlimmsten Niederlagen der US Navy verantwortlich: die Schlacht um Savo Island.

ADMIRAL YAMAMOTO



Obwohl er anfänglich dagegen war, die USA anzugreifen, war Isoroku Yamamoto der Kommandant der japanischen Kommandoflotte, bevor der Pazifik-Krieg ausbrach, und war als solcher für die Planung des Angriffs auf Pearl Harbor und die meisten anderen größeren Militäroperationen verantwortlich. Aufgrund der besseren

amerikanischen Geheimdienstarbeit endete Yamamotos geplante Invasion von Midway in einem völligen Desaster. Dieser Fehlschlag kostete die Japaner vier Flugzeugträger und läutete das Ende der japanischen Seedominanz im Pazifik ein. Als der amerikanische Geheimdienst 1943 erfuhr, dass ein Konvoi von Flugzeugen Yamamoto auf einer Inspektionstour begleiten würde, wurden sechzehn P-38 Fighter ausgesandt, um den Konvoi abzufangen. Es gelang ihnen, Yamamotos Flugzeug abzuschießen.

GENERAL KURIBAYASHI



Tadamichi Kuribayashi war für die Verteidigung von Iwo Jima verantwortlich. Nachdem der Tenno persönlich ihm in einer Audienz die große Bedeutung dieser Insel klargemacht hatte, gab Kuribayashi seinen Männern die Anweisung, dass jeder von ihnen zehn amerikanische Soldaten töten müsse. Obwohl sie gegen Ende der Invasion zahlenmäßig

hoffnungslos unterlegen waren und mehrmals zur Kapitulation aufgefordert wurden, weigerten sich Kuribayashi und seine Männer, sich zu ergeben. Von den 20.000 japanischen Verteidigern der Insel wurden 95 Prozent getötet, unter ihnen Kuribayashi.

ADMIRAL NAGUMO



Chuichi Nagumo war während des Zweiten Weltkriegs der Kommandant von Japans Flugzeugträger-Streitmacht und leitete

sowohl den erfolgreichen Angriff auf Pearl Harbor als auch die fehlgeschlagene Invasion Midways. Er starb in den letzten Tagen der Verteidigung Saipans von eigener Hand.

JAPAN SPEZIALEINHEITEN UND REGIMENTER

BANZAI-INFANTERIE

Die Banzai-Infanteristen sind mit Raketenwerfern bewaffnet und können auch äußerst wirkungsvolle Selbstmordangriffe durchführen..

SCHARFSCHÜTZEN

Japanische Soldaten haben ihre Scharfschützen-Fähigkeiten in den dichten Dschungeln Asiens erworben. Sie sind gefürchtet für ihre schnellen Angriffe.

TANKETTE

Obwohl Japan nicht imstande ist, Schwere-Panzer-Regimenter zu bauen, kann es Tanketten erforschen und bauen. Diese Panzer sind zwar nicht allzu widerstandsfähig, aber billiger als andere Panzer-Regimenter.

SPEZIALAKTIONEN

Panzer-Aufstockung: Die ausgewählten Panzer-Regimenter erhalten Nachschub.

Montageband: Erhöht die Energie ihrer Fahrzeuge

Atombombe: Die Atombombe verursacht im Zielgebiet verheerende Schäden.

Banzai-Angriff: Ihre Einheiten laufen kurzzeitig Amok, wodurch ihre Moral und Angriffsstärke steigen.

Blitzkrieg: Erhöht die Geschwindigkeit und den Angriffswert der ausgewählten Panzergruppe.

Britische Sabotage: Ein britischer Saboteur landet mit dem Fallschirm, um die feindliche Versorgungskette zu sabotieren.

Bombenteppich: Schickt eine Welle von Langstreckenbomben, die ein Gebiet unter feindlicher Kontrolle mit Bomben eindeckt.

Code-Knacker: Wenn dieser Funkturm auf der Karte platziert wird, enthüllt er kurzzeitig die Standorte aller feindlichen Einheiten.

Kommunistische Begeisterung: Erhöht kurzzeitig die Geschwindigkeit, die Angriffsstärke und die Verteidigungswerte der ausgewählten Infanterie.

Korps-Neuorganisation: Stellt einen neuen Korps auf, der Versorgung und Ressourcen bietet.

Demoralisierung: Erfüllt den Gegner mit Furcht und senkt Angriff und Moral.

Doppelte Wachsamkeit: Ausgewählte Gebäude erhalten einen Angriffsbonus.

Wirtschaftshilfe: Ruft ein Flugzeug herbei, das kurzzeitig wirtschaftliche Hilfsgüter abwirft.

Spionage: Enthüllt für kurze Zeit die wirtschaftliche Lage des Feindes.



Kampfgeist: Die ausgewählten Einheiten einen Bonus auf Moral, Verteidigung und Geschwindigkeit.

Raubzug: Transferiert einen Teil des Geldes Ihres Gegners in Ihre eigene Kriegskasse.

Gewaltmarsch: Erhöht die Geschwindigkeit einer Einheit erheblich, reduziert aber auch die Moral.

Industriesabotage: Das ausgewählte Feinddepot wird durch Sabotage zerstört.

Infanterie-Nachschub: Versorgt die ausgewählten Infanterie-Regimenter mit Nachschub.

Kamikaze: Befiehlt einem Flugzeug, auf den Zielort zu stürzen, wo es enorme Schäden verursacht.

Pachtanleihe: Stellt einen kleinen Geldbetrag zur Verfügung.

Maskirovka: Verkleidet Infanterie-Einheiten als schwere Panzer.

Mechanisierter Vormarsch: Erhöht für kurze Zeit die Geschwindigkeit sowie die Angriffs- und Verteidigungswerte aller ausgewählten Halbkettenfahrzeuge.

Mechanisierte Aufstockung: Die ausgewählten mechanisierten Regimenter erhalten Nachschub.

Hohle-Panzer: Ein Regiment von falschen Panzern wird entsandt, um den Feind zu verwirren und zu demoralisieren.

Propagandakrieg: Nimmt feindlichen Einheiten den Willen zu kämpfen, wodurch sich ihre Moral verringert.

Radar-Scan: Enthüllt kurzzeitig die Standorte aller Feinde auf der Minikarte.

Schneller Einsatz: Requiriert Ausrüstung, so dass für kurze Zeit alle Aufstellungskosten reduziert werden.

Aufstockung: Alle Einheiten im Zielgebiet werden allmählich geheilt.

Russische Sabotage: Ein russischer Saboteur landet mit dem Fallschirm, um die Nachschubwege des Feindes zu unterbrechen.

SAS-Kommandos: Ein Regiment von SAS-Kommandos wird angefordert.

Sandsäcke: Die ausgewählten Gebäude erhalten einen Verteidigungsbonus gegen feindliche Angriffe.

Geheimagent: Ein amerikanischer Geheimagent springt mit dem Fallschirm über Feindgebiet ab.

Rauchbarriere: Erzeugt eine Rauchwand, die die Feuerrate aller feindlichen Einheiten in der Nähe reduziert.

Luftversorgung: Ein Flugzeug wird angefordert, das ein Versorgungsdepot abwerfen soll.

V-Waffen: Das Zielgebiet wird mit Raketen angegriffen, wodurch enorme Schäden verursacht werden.





Spiel, Satz & Sieg:

Werden Sie noch heute 4PlayersVIP!

Deutschlands großes Online-Spieleportal 4Players.de lädt Sie ein, sämtliche 4PlayersVIP-Vorteile zu testen – selbstverständlich kostenlos und unverbindlich*:

- exklusive Video-Berichte
- kostenlose Downloads
- knackige InGame-Videos
- Top-Gewinnspiele
- und vieles mehr!

Neugierig geworden? Einfach auf www.4Players.de/TS anmelden und zehn Tage lang gratis in unserem exklusiven Angebot stöbern!



www.4Players.de

...just playing games.

*Angebot nur für pro Nutzer gültig. 4Players ist bereitwillig, die Aktion jederzeit und ohne Ankündigung zu beenden.

Best played with...



...Logitech Gaming Equipment!



MX[™]510
Optical Performance Mouse



NetPlay[™] Controller
for PlayStation[™]



Driving Force Pro[™]
for PlayStation[™]



Cordless Action[™] Controller
for PlayStation[™]



Cordless Precision[™] Controller
for Xbox[™]



Cordless
Rumblepad[™] 2



Extreme[™] 3D Pro



Z-3e



X-620

Die Gesamtübersicht aller Logitech Gaming-Produkte für PC, PlayStation und Xbox finden sie unter

www.logitech.com

MITWIRKENDE

TIMEGATE STUDIOS, INC.

Alan Chaveleh
Adel Chaveleh
Executive Producers

Ian Klimon
Producer

Denis Papp
Programming Director

John McDonald
Phillip Bowman
Lead Programming

Aki Morita
Brent A. Thale
Charles Kuo
Christopher Huybregts
Kevin Dill
Mark Doughty
Matt McLelland
Szymon Mazus
Programming

Christopher Popp
Guy English
Joey Alfeche
Shay Pierce
Additional Programming

Alan Chaveleh
Game Concept

Ian Klimon
Design Director

Brian Wood
Lead Design

Bob Chandler
Justin Wingard
Brett Norton
Design

Mark Yohalem
Writing

Zachary Forcher
Art Director

Phillip Morales
Lead Art

Brad Lewis
Deven Winters
Dusty Nolting
Jaemus Wurzbach
Josh Ball
Marshall Womack
Richard Babington Jr.
Russel Hughes
Scott Uhler
Scotty Brown
Artists

Austin Cline
Cliff Young
Danny Beck
Enrique Pina III
Jeremy Miller
Jessie Rolan
Jean-Paul Self
Ryan Rosanky
Thomas Woods III
Dan Lyons
Jimmy Alam
Nagual Entertainment
Additional Art

Brett Norton
Production

Seth Freeman
Lead Tester
Aaron Denton
Heath Clark
Seth Freeman
Quality Assurance

Behzad Baharloo
Bobby Baharloo
Ben Galley
Ben Landis
Christopher McIntyre
Larry McMichael
Eric Rutherford
Natalie Sirisaengtaksin
Additional Quality Assurance

Christina Chaveleh
Public Relations
Carlos Hernandez
Webmaster

The Stratos Group
Manual

Julian Soule
Music

Crispin Hands
Frank Bry
Sam Powell
Levon Louis
Sound Design

Chakrasound
Voice Recording Services

Levon Louis
Voice Director

Marlo Blue
Voice Casting, Scheduling

Roger Tausz
Adam Kellogg
Kevin Bomar
Voice Recording Engineers

George Manley
Brett Weaver
Vladimer Fogel
Soshi Kawabe
Rutherford Cravens
Stephen Foullard
Dean Krosecz
Drew Heine
Vic Mote
David Lopez
Levon Louis
Shawn Mitsakis
Roman Rivlin
Houston Haymon
Randall Garner
Jeff Lane

Mark Laskowski
Alex Shapovalov
Michael Ruttowski
Arkady Orochovsky
Robert Wise
Billy "BMC" McCain
Jeremy Norman
Asa Klein
Nikolai Stepenenko
Hans Hagadorn
Austin Vernon
Karl Rosenbusch
Guy Schwartz
S. Michael "Mick" McCown
Voice Talent

Special Thanks
Mort Baharloo
Mark Winters
David Tyler
Our Families and Friends

Additional Thanks
ATI Developer Relations
NVIDIA Developer Relations
Microsoft DirectX Team
NDL
The HIT Support Network

ATARI

Bill Levay
Senior Producer

Alex Ahlund
Assistant Producer

Ryan Wener
Brand Manager

Bob Welch
Executive Producer

Paul Hellier
Director of Technology

Peter Matiss
Director of Marketing

Steve Martin
Director of Creative Services

Liz Mackney
Director of Editorial & Documentation Services

Charles Rizzo
Art Director

Roderick Tilley
Graphic Designer

Ross Edmond
Documentation Specialist

Paul Collin
Copywriter

Michael Gilmartin
Director of Publishing Support

Chuck Nunez
Bill Carroll
Q.A. Managers

Ken Ford
I.T. Manager/Western Region

Michael Vetsch
Manager of Technical Support

Jason Kausch
Q.A. Testing Supervisor

Christopher Salings
Jason Anderson
Lead Testers

Elong Chiu
Adrian Escultura
Max Fitzmaurice
Don Gorday
Anwar Malimban
Dan Schneider
Piers Sutton
Henry Yei
Testers

Ken Moodie
Beta Test Administrator

Dave Strang
Manager, Engineering Services and Compatibility Lab

Ken Edwards
Engineering Services Specialist

Dan Burkhead
Eugene Lai
Engineering Services Technicians

Chris McQuinn
Senior Compatibility Analyst

Randy Buchholz
Compatibility Test Lead

Patricia-Jean Cody
Mark Florentino
Scottie Kramer
Cuong Vu
Compatibility Analysts

Jon Nelson
Director, Global Web Services

Scott Lynch
Producer, Online

Gerald "Monkey" Burns
Senior Programmer, Online

Richard Leighton
Senior Web Designer, Online

Sarah Horton
Online Marketing Manager

Todd Curtis
Vice President, Operations

Eddie Pritchard
Director of Manufacturing

Lisa Leon
Lead Senior Buyer

Gardnor Wong
Senior Buyer

Tara Moretti
Buyer

Janet Sieler
Materials Planner

Nichole Mackey
Process Planner

Special Thanks
Larry Harris
Andy Mazurek
Scott Triola
Jeff Foley
Scott Walker
Constantine Hantzopoulos
Henrik Strandberg
Hudson Piehl

ATARI EUROPE

Jean Marcel Nicolai
Senior VP of International Operations.

REUBLISHING TEAM
Rebecka Pernered
Republishing Director
Sébastien Chaudat
Republishing Team Leader

Maxime Loppin
Republishing Producer

Ludovic Bony
Localisation Team Leader

Ai-Lich Nguyen
Localisation Project Manager

Karine Vallet
Localisation Project Manager

Fabien Roset
Localisation Technical Consultant

Stéphane Zaouak
Localisation Technical Consultant

Caroline Fauchille
Printed Materials Team Leader

Sandrine Dubois
Printed Materials Project Manager

Marie Sliwa
Printed Materials Project Manager

Vincent Hattenberger
Copy Writer

Jenny Clark
MAM Project manager

MANUFACTURING / SUPPLY CHAIN

Alain Fourcaud
Director Supply Chain

Delphine Doncieux
Fanny Giroud
Mike Shaw
Jean Grenouiller
Manufacturing Coordinators

QUALITY ASSURANCE TEAM
Lewis Glover
Quality Director
Carine Mawart
Quality Control Project Manager

Lisa Charman
Certification Project Manager

Pierre Marc Bissay
Product Planning Project Manager

Philippe Louvet
Engineering Services Manager

Stéphane Entéric
Engineering Services Expert

Emeric Polin
Engineering Services Expert

MARKETING TEAM
Martin Spiess
European Marketing Senior VP

Cyril Voiron
European Group Marketing Manager

Aidan Minter
European Product Manager

Lynn Daniel
European Communications Manager

LOCAL MARKETING TEAM
Ben Walker
Product Manager U.K

Alexander Enklaar
Product Manager France

Stephan Pietsch
Product Manager Germany

Rodrigo De La Pedraja San José
Product Manager Spain

Manuel Fontanella
Product Manager Italy

Johnny Berggren
Product Manager Nordic

Johan De Windt
Product Manager Benelux

Simon Stratton
Product Manager Switzerland

William Ng
Product Manager Australia

Vaggelis Karvounis
Product Manager Greece

Noam Weisberg
Product Manager Israel

SPECIAL THANKS TO :
Babel (Jens Geffert)
KBP (Benoît Mergault et Jan Büchner)
Synthesis
Emanuele Scichilone, Mauro Bossetti and Sergio Lopezosa
Enzyme Lab (Marc-André Parizeau et Kirsten Schrankel)

Loc testers :
Oskar Matzke
Cécile Jallais
Heloise Mucini
Javier Viloria

RelQ (Gaurav Kudva)

TAKE OFF

Steve Eddicott Eye-D Creative

Mirko Parmigiani

Bruno Tarrade

ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 (\$2.48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€ 1.35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.at
• Belgique	PC: +32 (0)2 72 18 663 +31 (0)40 24 466 36		nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1.99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34€ /min) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34€/min) Technique: 0825 15 80 80 (0,15€ /min du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Atari France Service Consommateur 84, rue du 1 ^{er} mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielerische: 0190 771 883 (€ 1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
• Greece	301 601 88 01		gr.info@atari.com
• Italia	-		it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 +31 (0)40 24 466 36 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)		nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 de 2ª a 6ª, entre as 9:00 e as 17:00		stecnico@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday		il.service@atari.com
• España	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h		stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag		rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling.*	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories
de tranche d'âge:



Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungssystem (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

© 2004 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. AXIS & ALLIES is a registered trademark of Hasbro, Inc. Used with permission. All other trademarks are the property of their respective owners. Marketed and Distributed by Atari Europe SASU.

Portions of this software are included under license. © 2004 TimeGate Studios, Inc. All rights reserved. TimeGate Studios and the TimeGate Studios logo are trademarks of TimeGate Studios, Inc.

Windows and DirectX are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Pentium is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States or other countries.

Uses Bink Video. Copyright © 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc.

Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2004 by RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3 playback supplied with the Miles Sound System from RAD Game Tools, Inc. MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia.

Portions of this software are included under license. © 2004 Numerical Design, Ltd. All rights reserved. Gamebryo® is a registered trademark of Numerical Design, Ltd.

This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2004 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

**AXIES & ALLIES
PC MANUAL BACK COVER**