

# **HD** **HIDDEN & DANGEROUS DELUXE**

**DAS BENUTZER-  
HANDBUCH**

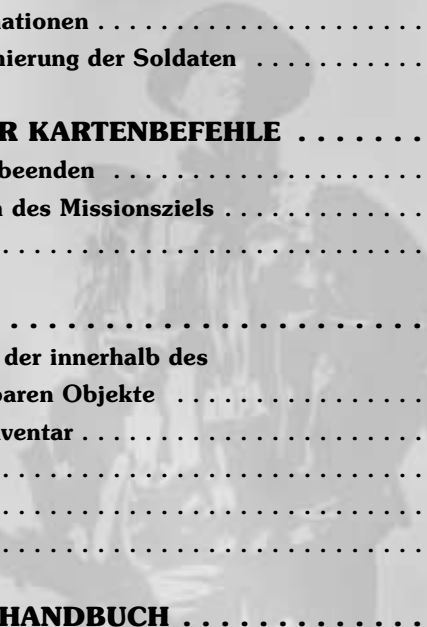


# INHALTSVERZEICHNIS

## DIE ANFÄNGE DER SAS (Special Air Service)

<b>Installation des Spiels</b> .....	<b>7</b>
<b>Spielstart</b> .....	<b>7</b>
Auswahl eines Spiel-Profiles .....	8
Spiel-Menü .....	9
Spiel starten .....	9
Kampagnenauswahl .....	9
Missionsauswahl .....	9
Die Auswahl Ihres Teams .....	10
Auswahl der Ausrüstung .....	11
Einsatzbesprechungen .....	12
Die Aufstellung Ihres Teams .....	12
<b>NETZWERKSPIEL</b> .....	<b>13</b>
Hidden and Dangerous Deluxe mit GameSpy Arcade spielen .....	14
Ein Netzwerkspiel starten .....	14
Netzwerkspielregeln .....	15
Voice-Chat .....	16
<b>OPTIONEN</b> .....	<b>17</b>
Laden/Speichern-Menü .....	17
Optionen .....	17
Steuerung .....	17
Sound-Einstellungen .....	17
Spiel-Optionen .....	17
Grafik .....	18
Mitwirkende .....	18
Beenden .....	18

Add-On spielen .....	18
Nachbesprechungs-Menü .....	18
<b>BEVOR ES LOSGEHT .....</b>	<b>19</b>
Strategien für die Auswahl Ihrer Männer für eine Kampagne .....	19
Auswahl von Waffen und Ausrüstung für die Kampagne .....	20
<b>DIE EINSATZBESPRECHUNG .....</b>	<b>22</b>
Bewegungen der Soldaten .....	23
Steuerung der Soldaten .....	24
Bewegungen des Charakters .....	24
Befehle .....	25
Inventar .....	25
Kamerasteuerung .....	25
Spielsteuerung .....	25
<b>DIE VERWENDUNG IHRES INVENTARS .....</b>	<b>26</b>
Waffen .....	26
Handgranaten und Sprengstoff .....	27
Tarnungen .....	28
Verschiedenes .....	28
<b>DIE VERWENDUNG VON WAFFEN UND OBJEKTEN, DIE SIE IN DEN MISSIONEN FINDEN .....</b>	<b>29</b>
Fest installierte Waffen .....	29
Fahrzeuge .....	30
Verschiedene Waffen und Ausrüstungsgegenstände .....	30
Waffen von gefallen Soldaten .....	31
Gespräche mit Zivilisten und Kriegsgefangenen .....	31
Steuerung verbündeter Soldaten .....	31
Umschalten zwischen den einzelnen Soldaten .....	31
Echtzeit-Befehle .....	32



<b>KARTENMODUS-STRATEGIE</b> .....	<b>.33</b>
Kartenansicht verändern .....	.33
Karten-Informationen .....	.33
Die Programmierung der Soldaten .....	.34
<b>ERKLÄRUNG DER KARTENBEFEHLE</b> .....	<b>.35</b>
Eine Mission beenden .....	.36
Das Erreichen des Missionsziels .....	.36
Fehlschlag .....	.36
<b>ANHANG</b> .....	<b>.37</b>
Beschreibung der innerhalb des Spiels verfügbaren Objekte .....	.37
Objekte im Inventar .....	.37
Waffen .....	.38
Fahrzeuge .....	.41
Uniformen .....	.43
<b>DAS GEFECHTS-HANDBUCH</b> .....	<b>.45</b>

## **DIE ANFÄNGE DER SAS (Special Air Service)**

David Stirling, ein 24-jähriger Unteroffizier der schottischen Garde, kam gegen Ende des Jahres 1940 als Mitglied der Layforce (8. Kommando) nach Nordafrika. Damals galten Sondereinheiten als Verschwendung von Mensch und Material und die Layforce wurde kurz nach ihrem Eintreffen bis auf ihren Namen aufgelöst. Bei einem Fallschirm-Übungssprung wurde Stirling verletzt und musste für zwei Monate ins Lazarett. Diese Zeit verbrachte er damit, zu planen, wie kleine Einsatzkommandos für Angriffe auf Flugplätze und Nachschub-Basen hinter den feindlichen Linien eingesetzt werden könnten.

Nach seiner Entlassung aus dem Krankenhaus begab sich Stirling zum Oberkommando ins Hauptquartier, um Oberbefehlshaber Auchinlek von seinen Plänen zu berichten. Durch einen Vorwand gelangte er bis in das Büro von General Ritchie und präsentierte diesem seine Pläne für die Überfallkommandos. Der stellvertretende Kommandeur im Mittleren Osten, General Ritchie, war von Stirlings Idee begeistert und unterbreitete sie General Auchinlek. Beide Generäle erkannten das große Potenzial dieser Idee. Stirling war der Auffassung, dass Truppenverbände von Bataillonsgröße, die für Einsätze am Boden und zu Wasser verwendet wurden, zu schwerfällig für verdeckte Operationen seien. Kleine Einheiten könnten unbemerkt in feindliches Terrain eindringen und dort strategisch wichtige Ziele mit zeitgezündeten Sprengladungen zerstören. Drei Tage später war Stirling wieder im Hauptquartier und bekam die offizielle Erlaubnis, sechs Offiziere und sechzig Mann der Layforce zu rekrutieren und in der Suezkanal-Region ein Trainingscamp zu errichten. Dieses unabhängige Kommando bekam den Namen L Detachment Special Air Service Brigade. Der Zusatz „SAS Brigade“ sollte dem deutschen Geheimdienst glauben machen, die 8. Armee habe eine geheime Luftlande-Brigade in der Hinterhand. Die Bildung des SAS in Nordafrika entsprach der britischen Vorliebe für Spezialeinheiten, wie z. B. Commandos, LRDG, Chindits und Popski's Private Army. Außerdem würde ein Kontingent von 60 Freiwilligen die Stärke und die Ressourcen der 8. Armee nicht nachhaltig beeinträchtigen – ihr Einsatz hinter den feindlichen Linien aber würde während einer allgemeinen Offensive für große Verwirrung sorgen.

In der Nacht vom 16. auf den 17. November 1941 wurde die Einheit L in ihrer ersten Mission auf die Probe gestellt. Das Einsatzziel war die Beschaffung geheimer Informationen, die Ablenkung der deutschen Streitkräfte und Sabotageakte während der Operation Crusader. 66 Männer sprangen unter denkbar schlechten Wetterbedingungen über der nordafrikanischen Wüste aus fünf „Bristol Bombay“-Bombern mit dem Fallschirm ab. Es dauerte über eine Stunde, die Einsatzgruppe zu sammeln und nur zwei der zehn Vorratsbehälter wurden gefunden – und diese enthielten nur Woldecken, Wasser, Vorräte und sechs Lewes-Bomben ohne Zünder. Da ohne Bomben keine Flugzeuge mehr gesprengt werden konnten, entschied Stirling, die Männer in fünf kleinere Gruppen aufzuteilen, um das feindliche Gebiet zu erkunden. Die Männer erreichten einer nach dem anderen den vereinbarten Treffpunkt, an dem die Long Range Desert Group (LRDG) mit Fahrzeugen wartete, um die Männer zurück hinter die Linien der Alliierten zu bringen. Von den 66 Männern, die auf die Mission geschickt worden waren, kehrten nur 22 zurück.

Anschließend schlossen sich Stirling und seine Gruppe mit dem A-Geschwader der Long Range Desert Group zusammen. In Jalo (oder Gialo) wurde 240 km südlich von Benghazi westlich des Großen Sandsees in Cyrenaica eine Basis errichtet. Von hier aus konnten Bodeneinsätze gestartet werden, da sich der Einsatz aus der Luft in der letzten Mission als höchst unberechenbar erwiesen hatte. Weil die feindlichen Luftstreitkräfte für den 21.-22. Dezember eine Operation planten, sollte Stirling diesen Einsatz anführen. Unter der Führung von Stirling und Patty Mayne sollten zehn Mann den Flugplatz von Sirte angreifen, während am 14. Dezember eine zweite Gruppe unter Leitung von Lewes El Agheila ins Visier nahm. Eine dritte

Einheit sollte eine Woche später unter Lt. Bill Fraser Agedabia angreifen. Die erste Etappe nach dem Aufbruch aus Jalo am 8. Dezember legten Stirling und seine Abteilung in sieben LKW der LRDG zurück. Die LKW beförderten insgesamt 32 Mann und jede Menge Vorräte und Ausrüstung. In den ersten drei Tagen verlief die Reise mit Ausnahme kleinerer mechanischer Pannen an einem der LKW ohne nennenswerte Zwischenfälle. Am vierten Tag wurde der Trupp jedoch von einem italienischen Flugzeug entdeckt. Da jederzeit ein Angriff durch Bomber befürchtet werden musste, verbarg man sich im Gebüsch. Wie erwartet kamen drei italienische Bomber, die die Kolonne über eine Viertelstunde lang bombardierten. Die Detonationen wirbelten jede Menge Staub auf. Als sich dieser endlich gelegt hatte, stellte Stirling fest, dass sein Trupp nicht einmal eine Schramme abbekommen hatte. Die Kolonne setzte ihren Weg fort. Kurz vor der Dunkelheit kam ein weiteres italienisches Flugzeug und kreiste über den Köpfen der Männer. Da es für feindliche Bomber zu dunkel sein würde und Stirling in Kürze mit einer Patrouille rechnete, beschloss er, seine Männer aufzuteilen. Mayne sollte mit zehn Männern den Flugplatz in Tamet angreifen, während Stirling selbst mit den restlichen Truppen weiter nach Sirte vorstoßen wollte. Beide Angriffe sollten in der nächsten Nacht ausgeführt werden. Stirlings Kundschafter wurden jedoch in jener Nacht von den italienischen Besatzern des Flugplatzes entdeckt, die daraufhin aus allen Rohren und in alle Richtungen feuerten. Stirlings Trupp konnte nichts tun, als das Schauspiel aus der Deckung heraus zu verfolgen. Zum großen Ärger der Männer evakuierten die Italiener am folgenden Tag den Flugplatz. In der Hoffnung, dass die anderen mehr Glück haben würden, begab sich Stirlings Trupp zum vereinbarten Treffpunkt. In Tamet hatten Mayne und fünf weitere Männer tatsächlich mehr Erfolg. Als sich das Kommando dem Flugplatz näherte, hörten die Männer lautes Reden, Gespräche und Gelächter aus einer der Barracken. Mayne trat die Tür ein und feuerte mit seiner Maschinenpistole in den Raum hinein. Anschließend ließ er vier Mann als Rückendeckung zurück und innerhalb von 15 Minuten hatten Mayne und die restlichen fünf Männer 23 Flugzeuge vermint. Als schließlich kein Sprengstoff mehr vorhanden war, bestieg Mayne das 24. Flugzeug und riss mit den bloßen Händen einen Teil der Instrumente aus der Schaltkonsole. Dieses Ereignis ging in die Geschichte des SAS ein. Der von Lewes angeführte Stoßtrupp hatte schnell herausgefunden, dass der Flugplatz, mit dessen Zerstörung er betraut war, nichts weiter als ein Zwischenlandeplatz war, der über keine eigenen Flugzeuge verfügte. Also verminten er und seine Männer die Startbahn und jagten über dreißig LKW in die Luft. Lt. Frasers Angriff war sogar ein noch größerer Erfolg. Er und seine Männer zerstörten 37 italienische CR42-Kampfbomber – zwei Maschinen mussten unangetastet zurückgelassen werden, da der Sprengstoff aufgebraucht war. Zufällig befand sich Rommel an diesem Abend in Agedabia. Das Feuerwerk in jener Nacht wird ihm lange Zeit unvergesslich gewesen sein.

Das war die Geburt des SAS. Bis Ende 1941 hatte der SAS mehr als 100 feindliche Flugzeuge zerstört. Mit dem Ende des Jahres 1942 erlangte das L Detachment den vollen Regimentsstatus als 1. SAS-Regiment. In Freiheit lebende Franzosen, Polen und Griechen meldeten sich neben den Männern des 8. Kommandos freiwillig zum SAS. Im Verlaufe der Operationen in Nordafrika zerstörte der SAS mehr als 400 feindliche Flugzeuge und nahm eine große Zahl von Soldaten gefangen, die Luftstützpunkte und Nachschub- und Kommunikationslinien bewacht hatten. In den folgenden Kriegsjahren führte der SAS wichtige Geheimaufträge hinter den feindlichen Linien aus, die immer für Verwüstung und Zerstörung sorgten.

Schauen Sie hinter die Kulissen des SAS. Betreten Sie die Welt von Hidden&Dangerous ...

# INSTALLATION DES SPIELS

Nachdem Sie die HIDDEN&DANGEROUS-DELUXE-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt haben, beginnt die automatische Installation des Spiels. Sollte bei Ihrem Laufwerk die Autorun-Funktion (automatisch starten) deaktiviert sein, können Sie die Installation auch starten, indem Sie das SETUP.EXE-Programm auf der Spiel-CD-ROM doppelklicken.

- *Folgen Sie für eine ordnungsgemäße Installation den Anweisungen auf dem Bildschirm.*
- *Nach der Installation können Sie das Spiel mithilfe des DEINSTALLATIONS-Programms jederzeit wieder deinstallieren. Dieses Programm befindet sich im HIDDEN&DANGEROUS-Eintrag innerhalb des START-Menüs unter PROGRAMME\TAKE2\HIDDEN AND DANGEROUS DELUXE.*
- *Für eine optimale Leistung empfehlen wir Ihnen eine vollständige Installation des Spiels.*

## **ANMERKUNG: DIE INSTALLATION DES SPIEL-EDITORS**

Bei der Installation des Spiels haben Sie die Möglichkeit, es komplett - und damit auch den Spiel-Editor - zu installieren. Sollten Sie sich dafür entscheiden, werden Sie gefragt, ob Sie folgende Bedingungen akzeptieren:

- *Es existiert weder eine anzunehmende noch eine geschriebene Garantie für das Funktionieren des EDITORS. Er wurde "wie besehen" beigefügt.*
- *Take 2 Interactive, Illusion Softworks, or Lonely Cat Games stellen keine technische Unterstützung zur Verfügung, falls die Anwendung des EDITORS zu Problemen führen sollte.*
- *Der EDITOR ist ausschließlich für die private Verwendung bestimmt. Alle "Missionen", "Mods" oder "Spiele" sowie Spieldaten, die mit dem EDITOR erstellt werden DÜRFEN WEDER VERKAUFT NOCH KOMMERZIELL GENUTZT WERDEN.*

Informationen zur Nutzung des Editors befinden sich auf Ihrer Spiel-CD-ROM und werden auf Ihre Festplatte gespeichert, wenn Sie sich entscheiden, den Editor zu installieren.

## **SPIELSTART**

Starten Sie das Spiel, indem Sie PROGRAMME\TAKE2\HIDDEN AND DANGEROUS DELUXE\HIDDEN AND DANGEROUS DELUXE innerhalb Ihres START-MENÜS anklicken.

Sollten Sie Probleme mit einem einwandfreien Ablauf des Spiels haben, können Sie Ihre Hardware-Einstellungen konfigurieren, indem Sie PROGRAMME\TAKE2\HIDDEN AND DANGEROUS DELUXE\HARDWARE-KONFIGURATION innerhalb des START-MENÜS anklicken.

- *Triple-Buffering beschleunigt den Betrieb mit Grafikkarten mit 16 MB Grafikspeicher oder mehr. Es funktioniert nicht bei 3DFX-Karten.*

- Wenn Ihre Grafikkarte sie unterstützt, wählen Sie die Option „Komprimierte Texturen“, um die Darstellung des Spiels im Allgemeinen oder beim Spielen mit einer hohen Auflösung zu verbessern.
- Bedenken Sie, dass für eine höhere Auflösung (z. B. 1024x768) Ihre Karte über mindestens 16 MB Grafikspeicher verfügen sollte.

## Auswahl eines Spiel-Profiles

Hidden&Dangerous verwendet ein automatisches Speichersystem, um den Punktstand und den aktuellen Spielstand zu speichern. Eine Datei, die auf diese Weise gespeichert wird, nennt man ein PROFIL. Ihnen stehen verschiedene PROFIL-Dateien zur Verfügung, in denen Sie Ihren Punktstand und den aktuellen Spielstand speichern können. Nutzen Sie diese Möglichkeit, wenn mehrere Personen den gleichen Computer benutzen und jeder von den anderen unabhängig ein eigenes Spiel spielen möchte. Auf diese Weise hat jeder Spieler die Möglichkeit, ein eigenes PROFIL zu starten, in welchem er seine Daten speichern kann, ohne die Spiele der übrigen Spieler zu beeinträchtigen. Beim ersten Start des Spiels steht Ihnen noch kein PROFIL zur Verfügung und das Programm fragt Sie automatisch nach einem Namen für die erste PROFIL-Datei. Beim nächsten Spielstart steht Ihnen die Datei, in der der Spielstand gespeichert wurde, als Sie das Spiel bei der letzten Sitzung verlassen haben, bereits zur Verfügung. Um das Spiel fortzusetzen, das in Ihrem bestehenden PROFIL gespeichert wurde, müssen Sie die Datei auswählen und die EINGABE-Taste drücken. Die Profile in dieser Auflistung sind nach dem Datum der letzten Verwendung geordnet. Wenn es mehr als ein gespeichertes Profil gibt, erscheint das zuletzt gespeicherte Profil am Anfang der Liste. Möchten Sie jedoch eine neue PROFIL-Datei erstellen, müssen Sie den Eintrag „< Neu erstellen >“ auswählen und den Namen der neuen PROFIL-Datei eingeben. Nach der Eingabe des Profilenames sollten Sie einen der drei Schwierigkeitsgrade (s.u.) auswählen. Dieser Schwierigkeitsgrad wird im gesamten Spiel angewendet, wenn Sie dieses neu erstellte Profil benutzen. Möchten Sie eine der gespeicherten PROFIL-Dateien löschen, müssen Sie die ENTFERNEN-Taste drücken und die Nachfrage des Computers mit „JA“ beantworten. ACHTUNG! Die Daten eines einmal gelöschten PROFILS sind unwiederbringlich verloren.

- PROFIL-Dateien speichern die Punktzahl und den Spielstand nach jeder beendeten Mission. Deshalb ist es nicht möglich, das Spiel während einer laufenden Mission zu speichern. Die PROFIL-Datei speichert die endgültigen Punktstände sämtlicher beendeter Missionen. Das gibt Ihnen die Möglichkeit, zu jeder der zuvor beendeten Missionen zurückzukehren und die nächste Mission mit der Ausrüstung, die Sie innerhalb der vorherigen Missionen erbeutet haben, zu spielen. Sollten Sie zum Beispiel im Verlauf von Mission 6 feststellen, dass Sie in Mission 3 einen wichtigen Ausrüstungsgegenstand verloren haben, müssen Sie Mission 3 erneut komplett durchspielen. Sie müssen den benötigten Gegenstand wiederbeschaffen und die Missionen 4 und 5 erneut dergestalt durchspielen, dass Sie in Mission 6 von den Änderungen profitieren können. Außerdem können Sie in einem Profil eine Spielsituation für jede Mission abspeichern. Das Spiel kann zu jedem Zeitpunkt während einer Mission gespeichert werden, indem man die Option SPEICHERN im Pause-Menü auswählt oder die F9-Taste drückt. Ein gespeichertes Spiel können Sie laden, indem Sie die Option SPEICHERN im Pause-Menü auswählen oder die F10-Taste drücken. In das Pause-Menü gelangen Sie jederzeit durch Drücken der ESC-Taste während des Spielens.

## Spiel-Menü



Nach einem kurzen, einleitenden Film erscheinen sämtliche Menüeinträge. Wählen Sie einen der Einträge aus, indem Sie den Cursor mithilfe der Richtungstasten oder der Maus nach oben oder nach unten bewegen. Der ausgewählte Eintrag wird vergrößert und hervorgehoben dargestellt. Durch Drücken der EINGABE-Taste oder der linken Maustaste können Sie den ausgewählten Eintrag aktivieren. Die genaue Bedeutung der einzelnen Einträge wird im nächsten Abschnitt erklärt.

## Spiel starten

Wählen Sie diesen Eintrag, wenn Sie ein EINZELSPIELER-Spiel starten möchten.

## Kampagnenauswahl



Dieses Menü gibt Ihnen die Möglichkeit, eine der neun zur Verfügung stehenden Kampagnen auszuwählen. Kampagnen werden – abhängig vom Fortschritt, den Sie innerhalb des Spiels machen – nur schrittweise freigegeben. Aus diesem Grund steht Ihnen beim ersten Spiel auch nur die erste Kampagne zur Verfügung. Kampagnen, auf die Sie keinen Zugriff haben, werden ohne Text und in Schwarzweiß dargestellt. Wählen Sie die gewünschte Kampagne durch Anklicken mit der linken

Maustaste aus. Die nächste Kampagne steht erst dann zur Verfügung, wenn Sie sämtliche Missionen der vorherigen Kampagne abgeschlossen haben. Selbstverständlich können Sie zu bereits beendeten Kampagnen zurückkehren und Ihre bevorzugten Missionen erneut spielen. Durch Drücken von „O.K.“ gelangen Sie in das nächste Menü. Das vorherige Menü können Sie durch Drücken von „Zurück“ erneut aufrufen.

- *Jede Kampagne wird von einem kurzen Film eingeleitet, den Sie durch Drücken von „Intro abspielen“ starten können. Sie können den einleitenden Film nur ansehen, wenn Sie Zugriff auf die Kampagne haben.*

## Missionsauswahl

In diesem Menü können Sie auswählen, welche Mission der jeweiligen Kampagne Sie spielen möchten. Das Menü arbeitet in der gleichen Weise wie die KAMPAGNENAUSWAHL. Nur bereits beendete Missionen und die daran anschließenden Missionen stehen zur Verfügung. Sobald Sie eine Mission beendet haben, erhalten Sie Zugriff auf die folgende Mission. Jede Mission wird durch einen kurzen Informationstext beschrieben, in dem der Rahmen der Mission zusammengefasst wird. Die Handlung zieht sich durch sämtliche Missionen einer Kampagne. Durch Drücken von „O.K.“ gelangen Sie in das nächste Menü. Das vorherige Menü können Sie durch Drücken von „Zurück“ erneut aufrufen.

- Sie können jederzeit zu einer bereits beendeten Mission zurückkehren, da das automatische Speichersystem sämtliche Missionen speichert, die Sie beendet haben.
- Wenn Sie eine Spielsituation in der gewählten Mission gespeichert haben, erscheint die Schaltfläche SPIEL LADEN am unteren Ende des Bildschirms. Das Auswählen dieser Schaltfläche lädt die gespeicherte Spielsituation und die Mission und Sie können die Mission dort weiter spielen, wo Sie sie zuletzt gespeichert haben.

## Die Auswahl Ihres Teams



Wenn Sie die erste Mission einer Kampagne spielen, müssen Sie die Soldaten Ihres Teams für die gesamte Kampagne auswählen. Die Namen der verfügbaren Soldaten werden in der Spalte nahe dem linken Bildschirmrand angegeben. Mithilfe der Tasten am oberen und unteren Ende der Liste können Sie die Liste der Soldaten durchblättern. In dem Feld am oberen Bildschirmrand werden die Namen der jeweils ausgewählten Soldaten angezeigt. Sie können bis zu acht Männer für eine Kampagne auswählen. Haben Sie sich für einen bestimmten

Soldaten entschieden, können Sie ihn mithilfe der linken Maustaste markieren. Daraufhin wird in der Mitte des Bildschirms sein Foto und ein kurzer Lebenslauf angezeigt – zusammen mit einem Fenster, in dem die besonderen Fähigkeiten des Soldaten aufgeführt werden. Sind Sie mit seinen Fertigkeiten zufrieden und möchten ihn in Ihr Team aufnehmen, müssen Sie „Einen Mann zum Team hinzufügen“ drücken. Daraufhin wird der gewünschte Soldat zu der Liste der ausgewählten Soldaten hinzugefügt. Wiederholen Sie dies solange, bis Sie sämtliche benötigten Soldaten ausgewählt haben. Es ist jedoch nicht immer erforderlich, alle acht Soldaten auszuwählen. Um einen Soldaten aus dem Team zu entfernen, markieren Sie ihn am oberen Bildschirmrand mit der linken Maustaste. Anschließend müssen Sie „Einen Mann aus dem Team entfernen“ drücken. Die Taste erscheint anstelle der „Einen Mann zum Team hinzufügen“-Taste. Durch Drücken von „O.K.“ gelangen Sie in das nächste Menü. Das vorherige Menü können Sie durch Drücken von „Zurück“ erneut aufrufen.

- Wenn Sie die Soldaten nicht selbst auswählen möchten, haben Sie auch die Möglichkeit, dies durch Drücken der Taste „Auto Setup“ zu veranlassen. In diesem Fall wählt der Computer nach dem Zufallsprinzip 8 Mann aus der Liste der verfügbaren Soldaten aus.
- Durch Doppelklicken der Maustaste können Sie Soldaten hinzufügen oder entfernen.
- Strategien für die Auswahl der Soldaten werden in einem gesonderten Kapitel beschrieben.

## Auswahl der Ausrüstung



Um die erste Mission einer Kampagne beginnen zu können, müssen Sie Waffen und Ausrüstung auswählen, die die Soldaten in ihrem Einsatz tragen sollen. Diese Gegenstände werden Ihnen in der gesamten Kampagne zur Verfügung stehen. Sie können die passenden Waffen auswählen, indem Sie die Liste auf der linken Seite des Bildschirms durchblättern. Zu Beginn eines Spiels stehen Ihnen nur die Waffen der Alliierten zur Verfügung. Mit dem Fortschreiten innerhalb der Missionen erhalten Sie zusätzlich

zu den eigenen, noch die von Ihren Feinden erbeuteten Waffen. Bis zur letzten Kampagne mussten Sie auf diese Weise ein stattliches Arsenal an Waffen zusammengetragen haben. Die für die einzelnen Kampagnen ausgewählten Waffen werden in einem großen Fenster auf der rechten Bildschirmseite angezeigt. In einem kleineren Fenster in der Mitte des Bildschirms werden technische Daten zu den einzelnen Waffen angezeigt. Die Waffen können in das große Fenster auf der rechten Seite eingefügt werden, indem sie durch Anklicken mit der linken Maustaste markiert werden. Anschließend müssen Sie die Taste „Gegenstand hinzufügen“ drücken. Die Waffe erscheint dann mit einer ausreichenden Menge Munition innerhalb des großen Fensters. Unter der Waffe erscheint eine Zahl, die Ihnen Aufschluss über die vorhandene Stückzahl der ausgerüsteten Waffen und die Munitionsmenge gibt, die Sie mit sich führen. Durch Drücken von „Gegenstand hinzufügen“ können Sie weitere Waffen, durch Drücken von „Munition hinzufügen“ zusätzliche Munition hinzufügen. Ihre Männer können jedoch nur eine begrenzte Menge Waffen und Munition mit sich führen. Die Fortschritts-Anzeige unterhalb des großen Fensters gibt Ihnen Aufschluss über die aktuelle Ladung, die Ihre Männer tragen müssen. Sollten Sie bei Ihrer Waffenauswahl feststellen, dass Sie bestimmte Gegenstände nicht mehr benötigen, markieren Sie den entsprechenden Gegenstand mit der rechten Maustaste. Mithilfe der Tasten „Gegenstand entfernen“ und „Munition entfernen“ können Sie den gewünschten Eintrag aus der Liste entfernen. Durch Drücken von „O.K.“ gelangen Sie in das nächste Menü. Das vorherige Menü können Sie durch Drücken von „Zurück“ erneut aufrufen.

- *Möchten Sie, dass der Computer die Waffen für Sie auswählt, drücken Sie einfach die Taste „Auto Setup“. Daraufhin wählt der Computer automatisch die optimale Menge der mitgeführten Waffen.*
- *Für den Erfolg in einigen Kampagnen ist es erforderlich, dass Sie bestimmte Spezialgeräte und -Ausrüstung mit sich führen (Zeitbomben etc.). Solche Spezialausrüstungsgegenstände werden automatisch zur Liste hinzugefügt, wenn Sie die Taste „Auto Setup“ drücken. Natürlich können Sie die Liste jederzeit Ihren Bedürfnissen entsprechend modifizieren.*
- *Sie können Waffen etc. auch hinzufügen oder entfernen, indem Sie auf die gewünschten Gegenstände mit der Maus doppelklicken.*
- *Strategien für die Auswahl der Waffen werden in einem gesonderten Kapitel beschrieben.*

## Einsatzbesprechungen

In einer schriftlichen und akustischen Einsatzbesprechung erhalten Sie sämtliche Informationen über die bevorstehende Mission. Dieses Briefing wird über einer dreidimensionalen Karte des Einsatzgebiets abgehalten. Zu Beginn erhalten Sie eine Einführung in die einzelnen Ziele der Mission. Hierbei werden mögliche Gefahren hervorgehoben. Schließlich erhalten Sie einige Anregungen zur einfachsten Vorgehensweise für den erfolgreichen Abschluss einer Mission. Es liegt jedoch völlig in Ihrem Ermessen, in welcher Reihenfolge und auf welche Art Sie die verschiedenen Aufgaben angehen.

- *Durch Drücken der F2-Taste können Sie jederzeit innerhalb des Spiels zurück zur Einsatzbesprechung gelangen.*
- *Stoppen Sie die Einsatzbesprechung je nach Belieben durch Drücken der Esc-Taste.*

## Die Aufstellung Ihres Teams



Mit diesem Menü werden Sie am häufigsten arbeiten. Vor Beginn einer jeden Mission haben Sie vier Soldaten und ihre Ausrüstung ausgewählt. Diese Auswahl der Soldaten und ihrer Ausrüstung unterliegt jedoch einer Reihe von Einschränkungen. Sollten Sie im Verlauf eines Einsatzes einen Mann verlieren, können Sie Ihr Team erst wieder nach Beendigung der gesamten Kampagne verstärken. Auf dem Schlachtfeld zurückgelassene Waffen sind ebenfalls verloren. Sie haben jedoch Ihrerseits die Möglichkeit, von Ihren Feinden erbeutete

Waffen in den folgenden Missionen zu verwenden. In der oberen Reihe befindet sich eine Liste der für die Kampagne ausgewählten Soldaten. Sobald Sie einen der Soldaten markieren, erscheint die Taste „Einen Mann zum Team hinzufügen“. Mithilfe dieser Taste können Sie einen Mann zu den vier Soldaten, die Sie für die Mission ausgewählt haben, hinzufügen. Die entsprechende Liste befindet sich auf der linken Seite des Bildschirms. Möchten Sie einen der Soldaten aus der Liste entfernen, müssen Sie diesen nur mit der rechten Maustaste markieren und die Taste „Einen Mann aus dem Team entfernen“ drücken. Auf diese Weise können Sie auch noch weitere Soldaten auswählen. Außerdem müssen Sie nicht alle vier Soldaten auswählen, wenn es Ihnen unnötig erscheint.

Im nächsten Schritt müssen Sie Ihre Soldaten ausrüsten. Klicken Sie das Bild des gewünschten Soldaten an. Nun erscheint auf der rechten Seite des Bildschirms eine Spalte mit Informationen über die Waffen, die der jeweilige Soldat mit sich führt. Im großen Fenster in der Mitte werden die Waffen angezeigt, die Ihrer Einheit zur Verfügung stehen. Wie bereits im vorangegangenen Menü, können Sie je nach Bedarf Waffen übertragen, hinzufügen oder entfernen. Jeder einzelne Soldat kann nur eine begrenzte Menge Gewicht tragen – das schränkt die Anzahl der Waffen, mit der Sie ihn ausrüsten können, ein. Nachdem Sie Ihre Männer ausgewählt und ausgerüstet haben, können Sie durch Drücken von „O.K.“ mit dem Spiel fortfahren. Das vorherige Menü können Sie durch Drücken von „Zurück“ erneut aufrufen.

- *Möchten Sie, dass der Computer die Auswahl der Waffen für Sie übernimmt, drücken Sie einfach die Taste „Auto Setup“.*

- *Um sich Informationen über Ihre Männer anzusehen, können Sie den jeweiligen Soldaten mit der linken Maustaste markieren und die Taste „Soldaten-Informationen“ drücken.*
- *Strategien für die Auswahl der richtigen Männer für einen Einsatz werden in einem gesonderten Kapitel beschrieben.*

## **NETZWERKSPIEL**

In diesem Menü haben Sie die Möglichkeit, die Parameter für Ihr Netzwerk festzulegen. Bei einem Netzwerkspiel können 2–4 Spieler in einem Kooperativ-Spiel zusammenspielen. Vor dem Beginn eines Netzwerkspiels müssen Sie jedoch die erforderlichen Parameter einstellen.

In der Grundeinstellung sind die Netzwerkeinstellungen für ein LAN-Spiel konfiguriert. Wenn Sie das Spiel beenden und erneut starten, behält das Spiel Ihre letzten Einstellungen bei.

### **Einstellungen**

In einem ersten Schritt müssen Sie die Art der Verbindung bestimmen, die Sie verwenden möchten:

#### **TCP/IP (INTERNET, LAN)**

Diese Verbindung wird verwendet, um das Spiel über das Internet oder ein LAN-Netzwerk (Local Area Network) zu spielen. Wenn Sie überhaupt keine Parameter eingeben, funktioniert die Verbindung trotzdem für ein LAN. Möchten Sie über das Internet spielen, ist es notwendig, eine Internet-Adresse und einen Port zu erstellen. Diese Verbindung ermöglicht die Beteiligung aller (vier) Spieler.

#### **IPX**

Diese Verbindung ist im LAN-Netzwerk verfügbar. Es ist nicht notwendig, Parameter voreinzustellen. Die maximale Anzahl an Spielern, die verbunden werden können, ist vier.

Sollten Sie vorhaben, das Spiel mit GameSpy Arcade zu spielen, wählen Sie bitte die TCP/IP-Verbindung und lassen Sie die Felder Adresse und Port frei! GameSpy Arcade startet das Spiel automatisch mit den richtigen Einstellungen und verbindet Sie mit Ihren Buddies.

#### **NAME DES SPIELERS**

Geben Sie den Namen ein, unter dem Sie an dem Netzwerkspiel teilnehmen möchten.

## Hidden and Dangerous Deluxe mit GameSpy Arcade spielen

Sie können Hidden and Dangerous Deluxe online mit GameSpy Arcade spielen, das wir Ihnen bequem gepackt mit dem Spiel mitliefern. Falls Sie dies noch nicht getan haben, legen Sie bitte Ihre Hidden-and-Dangerous-Deluxe-CD-ROM ein und installieren Sie Arcade. Um Hidden and Dangerous Deluxe online zu spielen, folgen Sie bitte diesen einfachen Anweisungen:

**Starten Sie GameSpy Arcade und betreten Sie den Hidden-and-Dangerous-Deluxe-Raum:** Klicken Sie auf den GameSpy-Arcade-Link in Ihrem Start-Menü. Sobald die Software läuft, sehen Sie auf der linken Seite eine Auflistung von Spielen und anderen Dingen. Es gibt viel zu tun, aber das kann warten: Klicken Sie auf die Hidden-and-Dangerous-Deluxe-Schaltfläche auf der linken Seite, um den Hidden-and-Dangerous-Deluxe-Raum zu betreten.

**Suchen oder Starten eines Hidden-and-Dangerous-Deluxe-Servers:** Sobald Sie sich im Hidden-and-Dangerous-Deluxe-Raum befinden, können Sie andere Spieler treffen oder grüßen, Spieler suchen, die ein Spiel beginnen oder Ihr eigenes Spiel starten. Die obere Hälfte der Anwendung listet alle verfügbaren Spiele mit der Anzahl der wartenden Spieler und Ihrer Verbindungsgeschwindigkeit (angegeben in so genannten "Pings"). Je kleiner der "Ping", desto besser. Ihnen gefallen die Spiele nicht? Klicken Sie auf "Raum erstellen", um Ihr eigenes Spiel zu starten und warten Sie auf Spieler, die beitreten. Ansonsten, klicken Sie einfach ein Spiel Ihrer Wahl doppelt an, um diesem beizutreten.

**Beitreten und Starten eines Spiels:** Sobald Sie ein Spiel doppelt angeklickt haben oder Ihr eigenes starten, gelangen Sie in den Vorbereitungs-Raum, in dem Sie sich mit Ihren Mitspielern austauschen und sich auf den Kampfeinsatz vorbereiten können. Wenn Sie bereit für das Spiel sind, drücken Sie die „Bereit“-Schaltfläche („Ready“) oben auf dem Bildschirm. Wenn alle im Raum ihre „Bereitschaft“ signalisiert haben, kann der Host das Spiel starten. Arcade wird nun Hidden and Dangerous Deluxe starten und das Blutbad kann beginnen!

Probleme?

Sollten Sie Probleme mit der Verwendung von Arcade haben, ob bei der Installation des Programms, bei der Registrierung oder bei der Verwendung zusammen mit Hidden and Dangerous Deluxe, konsultieren Sie bitte unsere Hilfeseiten unter <http://www.gamespyarcade.com/help/> oder e-mailen Sie uns mit dem Formular, das Sie unter <http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml> finden.

## Ein Netzwerkspiel starten

Für ein Netzwerkspiel wird immer ein HOST benötigt und Spieler, die sich bei dessen Spiel anmelden (SPIEL BEITRETEN). Bevor Sie das Spiel durch Drücken der VERBINDEN -Taste starten können, ist es erforderlich, sämtliche Parameter korrekt einzugeben (im vorherigen Kapitel beschrieben).

Der HOST startet das Spiel, indem er innerhalb des Menüs SPIEL AUSRICHTEN auswählt. Darauf erscheint die Meldung: „Auf andere Spieler warten“. Jetzt können die anderen Spieler an ihren Computern BEITRETEN und den Namen des Hosts auswählen, mit dem sie spielen möchten.

Sobald sich mindestens ein Spieler angemeldet hat, erscheint auf dem HOST-Computer der Befehl „Spiel starten“. Der Spieler am HOST-Computer hat nun die Möglichkeit, das Netzwerkspiel zu starten. Werden noch weitere Spieler erwartet,

muss der HOST-Spieler so lange warten, bis die Namen sämtlicher Spieler, die an dem Spiel teilnehmen möchten, in der Liste erscheinen. Hat der HOST-Spieler durch die Eingabe von „Spiel starten“ das Netzwerkspiel gestartet, können keine weiteren Spieler mehr dem Spiel beitreten.

- *Bedenken Sie immer, dass maximal vier Spieler an einem Netzwerkspiel teilnehmen können (1 HOST und 3 beigetretene Spieler)*
- *Sollte SPIEL BEITRETEN (HOST-NAME) nicht angezeigt werden, nachdem der HOST das HOST-SPIEL gestartet hat und stattdessen „Auf andere Spieler warten“ auf dem Bildschirm erscheinen, überprüfen Sie bitte die Netzwerkeinstellungen.*
- *Überprüfen Sie ebenfalls die Netzwerkeinstellungen, wenn die „Beigetreten-Spieler“ einem Spiel beitreten, ohne dass ihre Computer in der Liste des HOST-Computers aufgeführt werden.*

## **Netzwerkspielregeln**

Sobald alle Computer, die an dem Netzwerkspiel teilnehmen, verbunden sind, können Sie mit dem Spiel beginnen. Der Spieler auf dem HOST-Computer kontrolliert den Spielablauf. Er bestimmt die Kampagne und die Mission, die gespielt werden soll. Außerdem wählt er die Männer und die Ausrüstung für die Missionen und die Kampagnen aus. Der HOST-Spieler trifft sämtliche Entscheidungen, die Auswahlmenüs werden allerdings auch auf den Bildschirmen der anderen Mitspieler angezeigt. Diese haben jedoch keine Möglichkeit, sich an der Auswahl der einzelnen Gegenstände zu beteiligen. Die Zugangsrechte auf die einzelnen Missionen und Kampagnen werden aus den Profildateien des HOST-Computers importiert. Möchten die Netzwerkspieler eine zuvor gehaltene Netzwerksitzung fortsetzen, muss der gleiche HOST-Computer das Spiel mit der entsprechenden Profildatei starten. Nachdem die Auswahl der Mission, der Soldaten und ihrer Ausrüstung abgeschlossen ist, kann der HOST-Spieler das Spiel starten.

- *Sprechen Sie mit dem HOST-Spieler vor Spielbeginn ab, welche Mission Sie spielen und welche Ausrüstungsgegenstände Sie verwenden möchten.*
- *Während der HOST-Spieler die Parameter für das Spiel eingibt, haben Sie die Möglichkeit, über Ihre Tastatur Nachrichten einzugeben. Durch Drücken der EINGABE-Taste können Sie Nachrichten an alle beteiligten Mitspieler versenden.*

Nach dem Start der Mission ordnet der Computer den einzelnen Spielern die ausgewählten Charaktere zu. Möchten Sie die durch den Computer getroffene Auswahl ändern und einen anderen Charakter steuern, können Sie dies auf die gleiche Art und Weise wie im Einzelspieler-Spiel tun. Ein Charakter kann nicht von zwei Spielern gleichzeitig gesteuert werden. Sollte ein Spieler versuchen, einen Charakter zu steuern, der bereits von einem anderen Spieler ausgewählt worden ist, erscheint der Name dieses Spielers über dem Kopf des Charakters. In einem Netzwerkspiel mit weniger als den maximalen vier Mitspielern übernimmt der Computer die Steuerung der übrigen Soldaten. Sie haben jedoch die Möglichkeit, diese jederzeit während des Spiels zu übernehmen.

- *Sobald einer der Spieler die Karte oder ein Menü aufruft, wird das Spiel unterbrochen. Diese Unterbrechung gilt für alle am Spiel teilnehmenden Mitspieler.*
- *Wenn Sie mit aktivierter Zielhilfe auf einen Ihrer Kameraden zielen, färbt sich die Zielvorrichtung rot und der Name des Soldaten wird oberhalb seines Kopfes angezeigt.*
- *Sollte Ihr Charakter im Einsatz getötet werden und kein weiterer (computergesteuerter) Charakter mehr verfügbar sein, können Sie das Spiel als passiver Zuschauer weiter verfolgen und den verbleibenden Spielern zusehen.*
- *Missionen enden bei den gleichen Misserfolgen wie bei Spielen im Einzelspieler-Modus.*
- *Durch Drücken von F5 haben Sie während sämtlicher Missionen jederzeit die Möglichkeit, den anderen Spielern Nachrichten zu senden.*

## **Voice-Chat**

Während eines Mehrspieler-Spiels können Sie mit einem Mikrofon mit anderen Spielern sprechen, indem Sie die Voice-Chat-Option aktivieren. Bei Problemen befolgen Sie bitte die folgenden Anweisungen:

DirectPlay Voice verwendet folgende Codecs über Windows ACM:

- Microsoft ADPCM
- Microsoft GSM
- DSP Group Truespeech

Die Installation dieser Codecs zusammen mit Windows ist optional. Sollten sie nicht installiert sein, funktionieren eine oder mehr Komprimierungsarten von DirectPlay nicht. Wenn die Anwendung versucht, eine Komprimierungsart zu verwenden, die wegen eines fehlenden ACM-Codecs nicht funktioniert, erhält sie die Rückmeldung VERR\_COMPRESSIONNOTSUPPORTED.

Unter Windows 2000 kann der Benutzer diese Codecs mit dem Hardware-Assistent installieren. Man muss einfach „Gerät hinzufügen bzw. Problem beheben“ wählen. Nachdem eine Liste mit Hardwarekomponenten angezeigt wird, sollte der Benutzer „Neues Gerät hinzufügen“ auswählen, dann auf der nächsten Seite „Nein, die Hardwarekomponenten selbst in der Liste auswählen“. Daraufhin erscheint eine Liste Hardwarekomponenten. „Wählen Sie „Audio-, Video- und Gamecontroller“. Der Eintrag „Audiocodecs“ befindet sich unter „(Standard-Systemgeräte)“.

Unter Windows 98 kann der Benutzer diese Codecs mithilfe des Hardware-Assistenten installieren. Nach der entsprechenden Aufforderung sollte der Benutzer „Nein, Hardware in der Liste wählen“ aktivieren. In der Auflistung der Gerätetypen sind die Codecs unter „Audio-, Video- und Gamecontroller“ eingeordnet. Die Codecs sind nach zwei Herstellern sortiert. Die ADPCM- und GSM-Codecs findet man unter „Microsoft Audiocodecs“ und den Truespeech-Codec unter „DSP-Gruppe“.

# OPTIONEN

## Laden/Speichern-Menü

Sollten Sie während des Spiels eine Pause benötigen, können Sie das Spiel jederzeit anhalten und speichern. Drücken Sie während des Spiels die ESC-Taste und wählen Sie eine der sechs Optionen: Fortsetzen, Laden, Speichern, Optionen, Verlassen, Beenden. Fortsetzen bringt Sie wieder direkt zurück ins Spiel.

Die Option Speichern gibt Ihnen die Möglichkeit, das Spiel jederzeit zu speichern. Beachten Sie jedoch, dass Sie pro Mission und Profil nur über jeweils einen Speicherplatz verfügen.

Möchten Sie ein Spiel laden, müssen Sie sich in das Missionsauswahl-Menü begeben. Wählen Sie einfach die Mission aus, die Sie fortsetzen möchten, und drücken Sie Laden, um diese zu laden.

Durch Drücken von Beenden verlassen Sie Hidden&Dangerous endgültig.

Diese Angaben gelten gleichermaßen für Netzwerkspiele und Einzelspieler-Spiele. Bitte beachten Sie jedoch, dass bei einem Netzwerkspiel nur der HOST-Spieler die Möglichkeit hat, das Spiel zu speichern.

## Optionen

Hier haben Sie die Möglichkeit, die Parameter für die Steuerung, den Sound und die Grafikeinstellungen zu verändern.

## Steuerung

Dieses Menü ermöglicht Ihnen eine Neuuzuweisung aller für Hidden&Dangerous verwendeten Steuerungstasten. Wählen Sie die zu verändernde Steuerungsfunktion, nehmen Sie die Änderung vor und drücken Sie zur Bestätigung die EINGABE-Taste. Zusätzliche Steuerungsfunktionen können eingesehen werden, indem man die Einträge VORHERIGE oder NÄCHSTE auswählt. Hier können Sie auch die Mausempfindlichkeit festlegen und die vertikale Mausachse umkehren.

## Sound-Einstellungen

Regeln Sie hier die Lautstärke der Musik und des spielinternen Sounds.

## Spiel-Optionen

Dieses Menü erlaubt es Ihnen, die Art und Weise festzulegen, wie Ihre Waffe in der 1.-Person-Perspektive gezogen wird oder ob die Zielhilfe in der 3.-Person-Perspektive angezeigt wird. Beachten Sie, dass Sie dies auch während des Spiels durch Drücken der F3-Taste (Zielhilfe ein-/ausschalten) oder der F4-Taste (Zielmodus) verändern können.

## Grafik

Bestimmen Sie folgende Optionen: Auflösung, Vollbild oder Splitscreen. Wenn Sie den Grafikmodus verändern möchten, müssen Sie die gewählten Einstellungen anwenden (durch Auswählen des Eintrags **ÄNDERUNGEN ANWENDEN**). Sollte das Spiel auf Ihrem Computer zu langsam laufen, können Sie das Schatten-Rendern in diesem Menü deaktivieren, was bei einer älteren Grafikkarte zu einem schnelleren Spielablauf führen sollte.

## Mitwirkende

Schauen Sie sich eine Liste der Personen an, die bei der Produktion von Hidden&Dangerous mitgewirkt haben.

## Beenden

Das Programm gibt Ihnen die Optionen „Ja“ oder „Nein“. Wenn Sie durch Drücken von „Ja“ ihre Eingabe bestätigen, kehren Sie zurück zu Ihrem Desktop.

## Add-On spielen

Mit diesem Menü können Sie zusätzliche Spiel-Missionen spielen, die mit dem Spiel-Editor erstellt werden können. Beachten Sie, dass Sie auch Missionen spielen können, die von anderen Spielern erstellt und ins Internet gestellt wurden. Nach dem Herunterladen eines bestimmten Add-On-Pakets kopieren Sie dieses bitte im gleichen Verzeichnis, in dem auch das Spiel gespeichert ist. Wählen Sie aus diesem Menü den Eintrag **PACKAGE**, um durch die Add-On-Pakete auf Ihrer Festplatte zu scrollen.

Wenn Sie ein Paket ausgewählt haben, das Sie spielen möchten, können Sie dies entweder im Einzelspieler-Modus spielen (**SPIEL STARTEN** im Menü anklicken) oder ein Mehrspieler-Spiel ausrichten (**SPIEL AUSRICHTEN** im Menü anklicken).

- *Wenn Sie sich entscheiden, den Spiel-Editor während des Spiel-Setups zu installieren, erscheint ein simples Test-Add-On-Paket mit dem Namen **TestAddOn** im Verzeichnis „Data“ auf Ihrer Festplatte.*
- *Wenn Sie ein Add-On-Paket im Mehrspieler-Modus spielen möchten, müssen alle beteiligten Spieler das gleiche Paket in ihren Data-Ordern gespeichert haben, sonst stellt das Spiel keine Verbindung her und Sie erhalten eine Warnmeldung.*

## Nachbesprechungs-Menü

Dieses Menü wird nach der Beendigung einer Mission angezeigt. Es gibt Aufschluss über das Ergebnis Ihrer Mission, die Menge der verbrauchten Munition und Ihre Verluste. War die Mission erfolgreich, haben Sie nun Zugriff auf die nächste Mission. Haben Sie mit der letzten Mission eine Kampagne abgeschlossen, können Sie nun die nächste Kampagne beginnen.

# BEVOR ES LOSGEHT

## Strategien für die Auswahl Ihrer Männer für eine Kampagne

Zu Beginn des Spiels stehen Ihnen 40 Mann zur Verfügung. Jeder dieser Männer besitzt ein eigenes Porträt, seine eigenen besonderen Fähigkeiten und eine persönliche Geschichte. Im Folgenden werden die Fähigkeiten beschrieben:

### SCHIESSEN

Gibt Auskunft über die Treffsicherheit des Soldaten beim Schießen. Ein SCHIESSEN-Wert von 100 % bedeutet, dass der Soldat sein Ziel niemals verfehlt. Es ist sinnvoll, einen solchen Soldaten mit einem Gewehr auszustatten, das über ein Zielfernrohr verfügt, damit Sie ihn als Scharfschützen einsetzen können. Soldaten mit einer niedrigeren Treffsicherheit schießen ein wenig ungenauer – deshalb ist es besser, sie mit automatischen Waffen auszurüsten.

### REAKTION

Dieser Eintrag gibt Auskunft über die Reaktionsschnelligkeit des jeweiligen Soldaten. Wenn Sie den Soldaten direkt steuern, ist diese Charaktereigenschaft nicht aktiv. Wird jedoch ein Soldat mit einem höheren REAKTIONSWERT vom Computer gesteuert, reagiert er sehr viel schneller auf feindlichen Beschuss.

### TARNUNG

Soldaten mit einer höheren Tarnfähigkeit können vom Feind schwerer gehört werden und haben aus diesem Grund bessere Chancen, unentdeckt hinter den feindlichen Linien zu agieren.

### STÄRKE

Dieser Parameter bestimmt die Menge der Ausrüstung und der Waffen, die der jeweilige Soldat mit sich führen kann. Je höher der Wert, desto mehr kann der Soldat tragen.

### AUSDAUER

Mit diesem Parameter wird festgelegt, welche Verletzungen ein Soldat aushalten kann. Je höher der Wert, desto mehr Treffer kann der Soldat überleben.

Sie dürfen in einer Kampagne bis zu acht Soldaten einsetzen. Ein guter Schütze ist in jedem Falle äußerst nützlich, da in den meisten Missionen ein Scharfschütze Ihre beste Waffe sein wird. Wirklich gute Scharfschützen gibt es nur wenige innerhalb des Spiels, deshalb zahlt es sich meist aus, eine Mission erneut von Beginn an zu spielen, wenn Sie einen Scharfschützen verlieren. Soldaten mit einer durchschnittlichen Treffsicherheit können Ihrem Trupp Feuerschutz geben und sind – mit automatischen Waffen ausgerüstet – nur schwer zu überwinden. Soldaten, die schwere Lasten transportieren können, sind ebenfalls sehr nützlich, da sie leichte Maschinengewehre und Bazookas tragen können. Wie wichtig es ist, schnell reagieren zu können, wird besonders deutlich, wenn Sie einen reaktionsschnellen Soldaten in den Kampf gegen den Feind schicken. Verfügt der Soldat über eine automatische Waffe und genug Munition, wird er aus jedem Gefecht als Sieger hervorgehen. Bei der Auswahl Ihrer Soldaten müssen Sie sich immer vor Augen halten, dass ein im Kampf gefallener Soldat für die restliche Dauer der Mission nicht mehr ersetzt werden kann. Je weiter Sie im Spielablauf fortschreiten, desto schwerer und anspruchsvoller werden die Missionen. Aus diesem Grund sollten Sie versuchen, sich die besten Soldaten für die Endphase des Spiels „aufzusparen“. Deshalb noch einmal: wenn Sie einen Soldaten verlieren, ist er für immer verloren!

## **Auswahl von Waffen und Ausrüstung für die Kampagne**

Innerhalb des Spiels stehen Ihnen jede Menge Waffen und Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung, die alle für einen bestimmten Zweck eingesetzt werden können. Man kann sie jedoch in verschiedene Kategorien einteilen:

### **Scharfschützengewehre**

Ausgerüstet mit einem Zielfernrohr mit einer verstellbaren Vergrößerung. In den Händen eines erfahrenen Scharfschützen ist ein solches Gewehr eine überlegene Waffe.

### **Maschinenpistolen**

Eine ideale Basiswaffe. Äußerst effektiv im Einsatz gegen Gruppen von Feinden und in Räumen.

### **Maschinengewehre**

Maschinengewehre sind die besten Waffen in Situationen, in denen Sie zahlenmäßig unterlegen sind. Ein Maschinengewehr kann nur in liegender Position bedient werden – dies kann bisweilen ein großer Nachteil sein. Es empfiehlt sich, immer mit einer ausreichenden Menge Munition in einen Kampf zu gehen.

### **Bazookas**

Mit dieser Waffe können Sie jede Menge Verwirrung stiften – besonders an Orten mit einer hohen Konzentration an feindlichem Gerät. Die Bazooka ist die einzige Waffe, mit der ein Infanterist einen feindlichen Panzer zerstören kann. Ihr größter Nachteil ist ihr hohes Gewicht.

### **Handgranaten**

Es gibt innerhalb des Spiels zwei verschiedene Arten von Handgranaten. Zeitgesteuerte Handgranaten explodieren sechs Sekunden nachdem sie geworfen wurden und sind eine ideale Waffe für Räume. Kontakt-Handgranaten explodieren beim Aufschlag und sind aus diesem Grund besser für den Einsatz in offenem Gelände geeignet.

### **Minen**

Unmittelbar nachdem eine Mine gelegt wurde, wird der Sicherungsbolzen entfernt. Ein Infanterist, der auf diese Mine tritt, hat seinen letzten Schritt getan. Anti-Panzer-Minen eliminieren zuverlässig Panzer und andere Fahrzeuge. Es ist sinnlos, einen Soldaten zu suchen, der das Pech hatte, auf eine solche Mine zu treten.

### **Pistole**

Sehr nützlich als Reserve-Waffe – für den Fall, dass sich Ihr Soldat einmal ohne Munition von Feinden umstellt wiederfindet.

### **Messer**

Wenn Sie es schaffen sollten, sich unbemerkt nahe genug an einen feindlichen Soldaten anzuschleichen, können Sie mit einem Messer ein wenig kostbare Munition sparen.

### **Leuchtkugeln**

Erleuchten die Umgebung annähernd taghell. Auf diese Weise können Sie im Dunkeln Ihre Feinde besser sehen – das gilt allerdings auch umgekehrt.

### **Uniformen**

Mit einer feindlichen Uniform können Sie sich tarnen, um nicht erkannt zu werden. Aber jede Tarnung fliegt irgendwann auf.

### **Sprengstoff**

Das Ziel einiger Missionen ist die Zerstörung von feindlicher Ausrüstung. Für diesen Zweck ist die Verwendung von Zeitzündern immer äußerst hilfreich.

### **Kamera**

Eine Kamera ist in keiner der Missionen unbedingt notwendig, aber wenn Sie sie verwenden möchten, haben Sie immer einen netten Schnappschuss für Ihr H&D-Stammverzeichnis. Siehe auch unter DIE VERWENDUNG IHRES INVENTARS - VERSCHIEDENES.

### **Fernglas**

Gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihre Feinde aus großer Entfernung zu beobachten.

### **Funksignal-Transmitter**

Ist an einigen Orten unentbehrlich. Der Transmitter überträgt sofort nach seiner Aktivierung ein Signal, das der Artillerie als Ziel dienen kann. Siehe auch unter DIE VERWENDUNG IHRES INVENTARS - VERSCHIEDENES.

Die Kombination der einzelnen Waffen kann für die einzelnen Kampagnen sehr ähnlich sein. Es empfiehlt sich immer, für jedes Mitglied Ihres Teams eine Maschinenpistole einzuplanen, da dies die beste verfügbare Allzweck-Waffe ist. Bei vier Mann pro Einheit ist es immer ratsam, einzuplanen, dass einige Maschinenpistolen auf dem Schlachtfeld verloren gehen können. Ebenfalls sollte man immer genug Munition auf einen Einsatz mitnehmen. Im Verlauf einer Mission kann jeder Soldat zwischen 100 und 130 Schuss Munition abfeuern. Eine weitere wichtige Waffe ist das Scharfschützengewehr, mit dem Sie feindliche Soldaten aus sicherer Entfernung erledigen können. Außerdem verbraucht es weniger Munition. In den meisten Missionen kann Ihnen ein leichtes Maschinengewehr gute Dienste leisten – denken Sie aber immer an den hohen Munitionsverbrauch (ungefähr 300 Schuss pro Mission). Weiterhin zahlt es sich aus, immer ein paar Handgranaten griffbereit zu haben, da diese im Einsatz gegen Gruppen von Feinden und in Räumen unschätzbare Dienste leisten können. In einigen Missionen können außerdem Minen von größter Nützlichkeit sein. Für Gefechte, die in der Nacht ausgetragen werden, benötigen Sie Leuchtmunition und wenn Sie es mit schweren feindlichen Waffen zu tun haben sollten, ist eine Handvoll Bazookas nie verkehrt. Gehen Sie auf Nummer sicher und nehmen Sie ein paar Pistolen mit – nur für den Notfall. Auch wenn die Möglichkeit besteht, feindliches Material zu erbeuten, ist es immer besser, Ihre eigene Ausrüstung in ausreichender Menge mitzunehmen.

- *Sämtliche verfügbaren Waffen werden in einem separaten Kapitel beschrieben.*

## DIE EINSATZBESPRECHUNG

Verfolgen Sie die Anweisungen, die Ihnen über Ihre Mission und das Missionsziel gegeben werden, äußerst aufmerksam. Teilen Sie Ihre Männer so auf, dass der Verlust eines einzelnen Soldaten nicht den Ausgang der gesamten Mission gefährdet. Manchmal haben Sie die Möglichkeit, die Waffen Ihrer getöteten Kameraden einzusammeln, aber dies ist nicht immer möglich – verlassen Sie sich also nicht darauf. Haben Sie es an einem Punkt Ihrer Mission mit schweren feindlichen Waffen zu tun, sollten Sie sichergehen, dass Sie Anti-Panzer-Minen und Bazookas mitnehmen. Vergessen Sie die Maschinengewehre nicht. Deren Feuerkraft ist meistens der von Maschinenpistolen überlegen.

### **Strategien für die Auswahl von Männern und Waffen**

Bei der Auswahl Ihres Teams und der Entscheidung, mit welchen Waffen Sie Ihre Männer ausrüsten möchten, zahlt es sich immer aus, genau zu überlegen, was Sie für die spezielle Mission benötigen. Versuchen Sie so viele Waffen wie möglich vom Feind zu erbeuten – sie werden Ihnen definitiv gute Dienste leisten. Bedenken Sie bei der Auswahl Ihrer Männer sorgfältig die Art der Mission, die diese ausführen müssen. Denken Sie daran, so viele Waffen wie möglich vom Schlachtfeld zu bergen, da Ihnen sonst schneller als Sie glauben die Ausrüstung ausgeht. Überlegen Sie sich, wie Sie die einzelnen Männer im Verlauf der Mission einsetzen möchten, bevor Sie sie in die Schlacht schicken. Ein Scharfschütze braucht einen Mann, der ihm Deckung gibt. Ein Maschinengewehrschütze trägt möglicherweise keine zusätzlichen Waffen mit sich und braucht deshalb ebenfalls Feuerschutz. Versichern Sie sich vor der Mission immer, dass Ihre Männer über ausreichend Munition verfügen, anderenfalls sind sie von geringem Nutzen. Werden die Kämpfe zu einem Teil auch in Gebäuden ausgetragen, sollten Sie sich vergewissern, dass jeder Ihrer Männer mit mindestens zwei Handgranaten ausgestattet ist. Sie werden sich wundern, wie nützlich die Dinger sein können.



# AKTIONEN!

## Bewegungen der Soldaten

### Steuerung der Perspektive

Das Spiel bietet Ihnen verschiedene Ansichts-Optionen.



#### 1.-Person-Perspektive

Diese Perspektive gibt Ihnen den Eindruck, als würden Sie tatsächlich alles durch die Augen des Soldaten sehen, den Sie zurzeit steuern. Halten Sie gerade eine Waffe in Ihren Händen, sehen Sie durch die Zielvorrichtung dieser Waffe. Durch Bewegungen der Maus können Sie sich umsehen und die Richtung verändern, in die sich der Soldat bewegt. Diese Perspektive ist zum Schießen ideal geeignet.

Durch Drücken von F4 haben Sie die Möglichkeit zwischen drei verschiedenen Perspektiven auszuwählen. Bei der ersten wird die Zielvorrichtung der Waffe realistisch wiedergegeben, wohingegen die zweite nur das Fadenkreuz anzeigt. Haben Sie die Zielhilfe aktiviert und zielen auf einen Ihrer eigenen Soldaten, färbt sich die Anzeige rot und der Name des Soldaten wird angezeigt. Die letzte Version ist ein leerer Bildschirm. In diesem Fall schießt die Waffe exakt in das Zentrum der Anzeige



#### EXTERNE PERSPEKTIVEN

Bei einer externen Perspektive sehen Sie Ihren Charakter von hinten und können sämtliche seiner Aktionen verfolgen. Sowohl für den Abstand als auch für den Kamerawinkel gibt es jeweils drei verschiedene Einstellungen. Diese Perspektive ist ideal, wenn Sie kriechen oder verschiedene Hindernisse überwinden müssen. Sie können aus dieser Perspektive auch schießen, wobei es Ihnen frei steht, die Zielhilfe zu aktivieren oder nicht.

Ist die Zielhilfe aktiviert (drücken Sie hierfür die F3-Taste) und Sie zielen auf einen Ihrer eigenen Soldaten, wird die Anzeige rot und der Name des Soldaten erscheint.

Mit der Zielhilfe wird das Zielen aus einer externen Perspektive sehr viel einfacher. Sie zeigt in die gleiche Richtung wie Ihre Waffe.

## Steuerung der Soldaten

Sämtliche Funktionen innerhalb des Spiels werden mithilfe der Tastatur und der Maus gesteuert. Innerhalb des Menüs oder direkt im Spiel haben Sie die Möglichkeit, die Tastaturzuweisungen neu zu definieren. Die Standard-Tastatur ist folgendermaßen aufgeteilt:

### Bewegungen des Charakters:

TAB, Umschalttaste + TAB	Soldaten auswählen
1, 2, 3, 4	Direkte Auswahl des Soldaten
Richtungspfeil LINKS	Seitlich gehen, links
Richtungspfeil RECHTS	Seitlich gehen, rechts
Richtungspfeil HOCH	Vorwärts gehen
Richtungspfeil RUNTER	Rückwärts gehen
Umschalt + Richtungspfeil HOCH	Laufen
Umschalt + L/R	Schnell seitlich gehen
Alt + Richtungspfeil HOCH	Schleichen
Strg	Feuern / Waffe vorbereiten / Granate werfen
Umschalt+Strg	Granate flach werfen
R	Magazin nachladen
X	Springen
A	Nach links drehen
D	Nach rechts drehen
W, S	Körperhaltung ändern
Maus bewegen	Umdrehen
Linke Maustaste	Feuern / Waffe vorbereiten / Granate werfen
U	Pistole, Fahrzeug oder Lampe verwenden, Leiter hinaufklettern, Gegenstand nehmen, Inventar von toten Soldaten nehmen
Rechte Maustaste + bewegen	Zoom +/- (beim Zielen mit dem Scharfschützengewehr oder der Verwendung des Fernglases)
Rechte Maustaste	Oberkörper drehen
Mittlere Maustaste	Perspektive zwischen 1.- und 3.-Person hin- und herschalten
C	Körper in Blickrichtung geradeaus drehen
LEERTASTE	Kartenmodus

## **Befehle:**

Pos1	Folgt mir!
Ende	Stopp!
Bild hoch	Vorwärts!
Einfügen	He! (aus dem Weg gehen oder Signal)
Bild runter	Feuer einstellen!
Entfernen	Ein Kommando bei dem aktiven Soldaten löschen

## **Inventar:**

[ , ]	Inventar
EINGABE	Gegenstand / Hände verwenden
EINGABE 3 Sekunden halten	Gegenstand ablegen

## **Kamerasteuerung:**

\, Rücktaste	Kamerahöhe verändern
-, =	Kameraabstand verändern

## **Spielsteuerung:**

F1	Einsatzbesprechung wiederholen
F2	3.-Person-Fadenkreuz ein/ausschalten
F3	1.-Person-Fadenkreuz ein/ausschalten
F4	Netzwerkmitteilung senden
F10	Bildschirmfoto speichern
F11	Einsatzziele ansehen
F6	Spiel speichern
F10	Spiel laden

# DIE VERWENDUNG IHRES INVENTARS

Innerhalb des Spiels steht Ihnen eine Vielzahl von Objekten zur Verfügung, die Sie alle auf verschiedene Weise und für die unterschiedlichsten Zwecke einsetzen können:

## **Waffen**

### **Scharfschützengewehre**

Falls Sie das Scharfschützengewehr auswählen, müssen Sie die 1.-Person-Perspektive verwenden. Sobald Ihr Soldat stehen bleibt wird der Blick durch das Zielfernrohr auf dem Bildschirm angezeigt. Den Zoomfaktor können Sie durch Klicken der rechten Maustaste und durch Vor- und Zurückbewegen der Maus verändern. Das Drücken der linken Maustaste feuert das Gewehr ab. Die Treffsicherheit eines Soldaten wird beim Schießen mit einem Scharfschützengewehr besonders deutlich. Ein Soldat mit einem hohen Treffsicherheitswert trifft so gut wie immer ins Zentrum der Zielvorrichtung. Achten Sie auf die Munitionsanzeige, die in der oberen rechten Ecke des Bildschirms abgebildet ist.

- *Eine detailliertere Beschreibung des Schießens mit einem Scharfschützengewehr finden Sie in einem gesonderten Kapitel.*

### **Maschinenpistolen**

Beim Schießen mit Maschinenpistolen ist es nicht so wichtig, welche Perspektive Sie verwenden. Sollten Sie sich dazu entschließen, das Geschehen durch Ihre eigenen Augen zu betrachten, können Sie das Visier Ihrer Waffe verwenden, um auf Ihre Feinde zu zielen. Bei der Verwendung einer externen Perspektive empfiehlt es sich jedoch, die Zielhilfe zu aktivieren. Bedenken Sie, dass die meisten Maschinenpistolen, die zur Zeit des 2. Weltkriegs produziert wurden, keinen Einzelfeuer-Modus hatten und dass Sie deshalb auch bei einmaligem Ziehen des Abzugs gleich eine ganze Salve von Schüssen auf Ihre Feinde abfeuern. Machen Sie sich diese Eigenschaft zunutze, wenn Sie auf eine Gruppe von Feinden schießen.

- *Überprüfen Sie Ihren Munitionsvorrat, bevor Sie z. B. in ein Gebäude stürmen. Versichern Sie sich zuvor, dass Sie über genug Munition verfügen, um eine ganze Salve abfeuern zu können. Sollte das nicht der Fall sein, laden Sie lieber Ihr Magazin nach.*

### **Maschinengewehre**

Da Maschinengewehre über eine überlegene Feuerkraft verfügen, lassen sie sich für die verschiedensten Zwecke einsetzen. Wenn Sie mit einem Maschinengewehr über freies Gelände feuern, ist seine Feuerkraft so stark, dass Sie noch Hunderte von Metern entfernt gehörig unter Ihren Feinden aufräumen können. Nachteile sind jedoch sein hohes Gewicht und die Tatsache, dass sich der Soldat, der das Maschinengewehr bedient, hinlegen muss. Selbst wenn der Soldat vor dem Feuern stillsteht, muss er sich hinlegen, bevor er den ersten Schuss abgeben kann. Aus diesem Grund ist der Ort, an dem Sie Ihren Mann positionieren, von größter Bedeutung.

- *Für den Fall, dass ein Angriff aus verschiedenen Richtungen abgewehrt werden muss, sollten Sie einen weiteren Mann zur Verteidigung des Maschinengewehrschützen abstellen.*

## **Bazookas**

Diese Waffe ist am besten geeignet für die Verwendung aus kurzer Distanz. Visieren Sie mit der Zielvorrichtung verwundbare Stellen von feindlichen Panzerfahrzeugen und befestigten Stellungen an. Sollte das Objekt nicht gleich mit dem ersten Schuss geknackt werden, müssen Sie noch einen zweiten auf die gleiche Stelle abgeben. Eine Bazooka sollte nicht im Liegen abgefeuert werden, da der Schütze durch den Rückstoß getötet werden könnte. Für die Verwendung einer Bazooka gilt: Der erste Klick macht die Waffe feuerbereit und die Zielvorrichtung wird ausgefahren. Sollten Sie sich jetzt noch einmal bewegen müssen, legt der Soldat erneut den Sicherungshebel um. Haben Sie jedoch das Ziel ins Visier genommen, können Sie durch ein zweites Ziehen des Abzugs den Schuss abfeuern.

- *Beim Feuern auf ein bewegliches Ziel sollten Sie bedenken, dass das Geschoss einige Zeit benötigt, bevor es das Ziel erreicht. Schätzen Sie den Winkel und die Geschwindigkeit ab und zielen Sie ein wenig vor das Ziel.*

## **Leuchtkugeln**

Falls Sie während einer Nachtmission die Umgebung überwachen müssen, sind Leuchtkugeln genau das Richtige. Nach dem Abfeuern steigen sie etwa 50 Meter in die Höhe und erhellen das Terrain mit weißem Licht. Ihr Soldat schießt die Leuchtkugel normalerweise unmittelbar über sich in die Höhe. Sollten Sie die Leuchtkugel lieber ein wenig nach vorne schießen wollen, muss sich Ihr Soldat nach vorne lehnen.

- *Nach dem Abfeuern einer Leuchtkugel können Sie Ihre Feinde sehr viel besser sehen – das heißt allerdings auch, dass diese Sie ebenfalls leichter entdecken können.*

## **Pistole**

Eine Reserve-Waffe, die nicht verwendet werden kann, solange der Soldat läuft. Drücken Sie im Stillstand den Abzug, zieht der Soldat die Waffe und die Zielvorrichtung erscheint. Mit einer Pistole haben Sie jedoch gegen die automatischen Waffen des Feindes keine Chance.

- *Ihr kleines Kaliber macht eine Pistole zu einer Waffe mit einer geringen Effektivität. Trotzdem können Sie auch mit ihr Feinde töten und deren Ausrüstung erbeuten, vorausgesetzt, Sie treffen die richtige Stelle. Zielen Sie auf seinen Kopf.*

## **Handgranaten und Sprengstoff**

### **Handgranaten**

Beim Schleudern einer Handgranate haben Sie die Möglichkeit, die Weite des Wurfs zu regulieren. Halten Sie den Auslöser für einen kurzen Augenblick gedrückt. Sofort erscheint eine Anzeige, die Ihnen Auskunft über die Kraft des Wurfes gibt. Es sind zwei verschiedene Arten von Handgranaten verfügbar. Die Handgranate mit Zeitzünder ist ideal für den Kampf in Räumen geeignet. Machen Sie sich das Abbrallen von Wänden zunutze. Die Kontakt-Handgranate eignet sich besser für den Einsatz im freien Gelände. Sie ist eine ideale Möglichkeit, Ihren Kameraden Feuerschutz zu geben, da sie unmittelbar beim Aufschlag explodiert.

- *Eine Handgranate ist normalerweise weniger effektiv als die meisten Menschen denken würden. Seien Sie deshalb vorsichtig, wenn Sie einen Raum stürmen, den Sie vorher mit einer Handgranate gesäubert haben – der Feind kann hinter einem Schrank oder unter einem Tisch in Deckung gegangen sein.*

## **Minen**

Minen sind am effektivsten, wenn man sie in großen Stückzahlen verwendet. Erwarten Sie jedoch Ihren Feind in einem ganz bestimmten Gebiet, tut es auch eine geringere Menge. Haben Sie mit feindlichen Panzerfahrzeugen zu rechnen, tun Sie gut daran, die Zugangsstrecken zu verminen, auf denen der Feind möglicherweise vorrücken kann. Um eine Mine zu legen, müssen Sie sie im Inventar auswählen und anschließend die BENUTZEN-Taste drücken.

- *Achtung! Der Sicherungsbolzen einer Mine wird automatisch entfernt, sobald Sie die Mine auf den Boden legen. So stellt Sie auch eine Gefahr für Sie und Ihre Soldaten dar.*

## **Sprenstoff**

Er wird in einer Reihe von Missionen verwendet. Wählen Sie für das Anbringen einer Sprengladung den Ort, von dem Sie sich die größte Wirkung versprechen. Stellen Sie durch Drücken der Vorwärts-/Rückwärts-Bewegungstasten die zeitliche Verzögerung der Explosion ein. Drücken Sie anschließend die BENUTZEN-Taste, um den Timer zu starten. Die bis zur Explosion verbleibende Zeit wird in der oberen rechten Ecke des Bildschirms angezeigt.

- *Achtung! Dieser Sprengstoff verfügt über eine außerordentliche Sprengkraft und hat eine enorme Druckwelle. Halten Sie also einen sicheren Abstand. Außerdem sollten Sie die Möglichkeit von Folgeexplosionen in Ihrer Umgebung immer in Ihre Überlegungen miteinbeziehen.*

## **Tarnungen**

### **Uniformen**

Sollten Sie eine feindliche Uniform oder Zivilkleidung in Ihre Finger bekommen, können Sie diese anziehen und sich unbemerkt hinter den feindlichen Linien bewegen. Das kann in vielen Situationen von Vorteil sein. Wie auch immer – jede Verkleidung fliegt mit der Zeit auf, deshalb empfiehlt es sich, nicht allzu lange an ein und demselben Ort zu verweilen.

- *Vermeiden Sie den Gebrauch von Waffen solange Sie verkleidet sind – ansonsten wird Ihre Tarnung durchschaut. Ein Mann, der eine feindliche Uniform trägt, aber eine Waffe der Alliierten verwendet, macht sich immer ein wenig verdächtig!*

## **Verschiedenes**

### **Messer**

Eine nützliche und lautlose Waffe – vorausgesetzt Sie kommen nahe genug an Ihren Feind heran. Ein weiterer Vorteil ist, dass es keine Munition verbraucht.

### **Kamera**

Schießen Sie nach Belieben ein paar nette Bildschirmfotos. Die Fotos werden als PCX-Dateien im H&D-Stammverzeichnis gespeichert. Diese Bildschirmfotos können Sie sich anschließend mit jedem Windows-Bildbetrachtungsprogramm ansehen, sofern es das PCX-Dateiformat unterstützt.

### **Funksignal-Transmitter**

Er gibt Ihnen die Möglichkeit, das Feuer Ihrer unterstützenden Artillerie zu lenken. Transmitter werden zur Markierung küstennaher Ziele verwendet, welche die Navy

aus einer Entfernung von bis zu 20 Kilometern dem Erdboden gleichmachen kann. Außerdem kann ein Transmitter auch als Signalgeber für die alliierten Bomber verwendet werden. Auf diese Weise helfen Sie der Air Force bei der präzisen Zerstörung feindlicher Einrichtungen etc. Nachdem Sie den Transmitter positioniert haben, kann die Besatzung des Schiffes die exakte Position lokalisieren und als Peilmarke verwenden, bis das Bodenziel zerstört ist. Selbstverständlich muss sich das Kommando in sichere Entfernung zum Transmitter bringen, bevor das Bombardement beginnt. Aus diesem Grund ist es lebenswichtig, den Transmitter erst mit einer zeitlichen Verzögerung zu aktivieren.

### **Fernglas**

Bei guter Sicht können Sie eine alarmbereite feindliche Stellung auf eine Entfernung von 300 Metern entdecken. Rücken Sie deshalb nur äußerst vorsichtig vor und beobachten Sie alle verdächtigen Orte, um eventuell versteckte Feinde frühzeitig zu entdecken.

## **DIE VERWENDUNG VON WAFFEN UND OBJEKTEN, DIE SIE IN DEN MISSIONEN FINDEN**

Es gibt jede Menge Objekte, die Sie in den verschiedenen Missionen finden können. Einige dieser Objekte können Sie sogar Ihrem Inventar hinzufügen und in späteren Missionen verwenden. Es gibt verschiedene Arten von Objekten:

### **Fest installierte Waffen**

Normalerweise auf Fahrzeugen oder Wachtürmen installiert. Es ist unmöglich, diese mitzunehmen. Sie haben jedoch die Möglichkeit, die Waffen abzufeuern – sofern sie geladen sind. Solche fest installierten Waffen sind normalerweise modifizierte Versionen Ihrer Maschinengewehre oder Suchscheinwerfer. In einigen Missionen kann es sogar vorkommen, dass Sie die Kanone eines feindlichen Panzers in Ihre Gewalt bringen. Nähern Sie sich, falls Sie es schaffen sollten, die Besatzung außer Gefecht zu setzen, der Waffe von hinten und drücken Sie die BENUTZEN-Taste „U“. Daraufhin haben Sie die Möglichkeit, die Schussrichtung mithilfe der Maus zu verändern. Schießen Sie anschließend durch Drücken der FEUERN-Taste. Haben Sie Schwierigkeiten, einen feindlichen Panzer oder eine Kanone zu bedienen, empfiehlt es sich, den Gegenstand sorgfältig zu untersuchen, bis Sie den richtigen Punkt gefunden haben, von dem aus Sie ihn verwenden können.

- *Nutzen Sie so viele Waffen wie möglich – sparen Sie Ihre eigene Munition. Bei Kämpfen, die in den Garagen der Fahrzeuge stattfinden, ist es ebenfalls möglich, die darauf montierten Waffen zu bedienen.*

## **Fahrzeuge**

Sie können viele der Fahrzeuge, auf die Sie in den Missionen treffen, auch benutzen. Suchen Sie zuerst den Fahrersitz und drücken Sie anschließend die BENUTZEN-Taste „U“. Wenn Sie es erst einmal bis in den Fahrersitz geschafft haben, können Sie das jeweilige Fahrzeug auch fahren (vorausgesetzt natürlich, dass es über ausreichend Kraftstoff verfügt). Von bestimmten Stellen einiger Fahrzeuge können Sie auch schießen oder Handgranaten werfen (z. B. von der Ladefläche eines LKW). Sie können auch zu einem Mitglied des Teams wechseln, das gerade das Fahrzeug steuert. So können Sie das Fahrzeug steuern, ohne direkt am Steuer zu sitzen. Sie können das Fahrzeug auch durch das Rammen eines Hindernisses beschädigen. Es kann sogar explodieren. Bei einer Explosion des Fahrzeugs, sei es nun durch eigenes Verschulden oder durch feindlichen Beschuss ist es nicht unwahrscheinlich, dass alle Mitglieder Ihrer Einheit ums Leben kommen.

- *Werden Sie von motorisierten Feinden verfolgt und Sie schaffen es, diese auszuschalten, ohne das Fahrzeug in die Luft zu jagen, können Sie anschließend das eroberte Fahrzeug verwenden.*
- *Verfügt das Fahrzeug über eine fest installierte Bordwaffe, können Sie diese Waffe benutzen – das gilt sowohl für ein Fahrzeug im Stillstand als auch für ein fahrendes.*
- *Nutzen Sie die Tatsache, dass Schüsse aus Handfeuerwaffen für ein gepanzertes Fahrzeug keine Gefahr darstellen.*
- *Benutzen Sie Fahrzeuge als Straßensperren auf den Zugangsstraßen des Feindes.*
- *Sorgen Sie für ein gehöriges Durcheinander im feindlichen Fuhrpark, indem Sie so viele Fahrzeuge wie möglich in die Luft jagen.*
- *Sie können Fahrzeuge sogar innerhalb von Gebäuden benutzen.*

## **Verschiedene Waffen und Ausrüstungsgegenstände**

Schauen Sie sich sorgfältig um und suchen Sie nach feindlichen Waffen-Arsenalen, in denen Sie möglicherweise ein paar Waffen abstauben können. In herumstehenden Kisten können sich ebenfalls Waffen befinden. Halten Sie Ausschau nach Kisten mit Handgranaten und Panzerfäusten (Bazookas). Um ein Objekt aufheben zu können, müssen Sie sich unmittelbar daneben stellen und die BENUTZEN-Taste drücken. Sollte Ihr Soldat bereits zuviel Gewicht tragen, ist es ihm nicht möglich, dieses zusätzliche Gewicht aufzuheben. In einem solchen Fall können Sie sich einiger unwichtiger Waffen entledigen oder Sie müssen das Objekt zurücklassen.

- *Auf diese Weise können Sie eine stattliche Menge Ausrüstung zusammentragen. Ausrüstung, die Ihnen bei der Erfüllung Ihrer Aufgaben nützliche Dienste leisten kann. Halten Sie also bei Ihrem Vorwärtkommen die Augen auf, damit Sie wichtige Dinge nicht übersehen.*

## Waffen von gefallenen Soldaten

Es besteht auch die Möglichkeit, sich Waffen von gefallenen Soldaten auf dem Schlachtfeld zu beschaffen. Sie können Waffen von getöteten Feinden erbeuten oder die Waffen Ihrer gefallenen Kameraden bergen. Stellen Sie sich neben den toten Soldaten und drücken sie die BENUTZEN-Taste „U“. Anstelle Ihres Inventars erscheint nun das Inventar der untersuchten Person. Drücken Sie, sobald Sie einen Gegenstand ausgewählt haben, die EINGABE-Taste, um das Objekt in Ihr Inventar zu übertragen. Sollten Sie bereits überladen sein, ertönt ein akustisches Signal. Drücken Sie die BENUTZEN-Taste „U“ erneut, um wieder in den Normalzustand zu gelangen.

- *Versuchen Sie, Ihre Waffen niemals auf dem Schlachtfeld zurückzulassen. Sie verfügen nur über eine begrenzte Menge an Munition und Waffen, nehmen Sie sich also die Zeit, gefallene Soldaten danach zu untersuchen.*

## Gespräche mit Zivilisten und Kriegsgefangenen

In einigen Missionen besteht sogar die Möglichkeit, sich mit bestimmten Charakteren zu unterhalten. Das Gespräch wird automatisch aktiviert, sobald Sie nahe genug an einen solchen Charakter herangekommen sind. Hören Sie genau hin, da Sie dem Gespräch unter Umständen wichtige Informationen entnehmen können.

- *Vermeiden Sie grundloses Herumballern. Schießen Sie nicht auf Zivilisten – möglicherweise haben sie wichtige Informationen für Sie.*

## Steuerung verbündeter Soldaten

Das Team für jede der Missionen besteht aus vier Mann. Sie können jedoch immer nur einen einzelnen Soldaten aktiv steuern. Die anderen Soldaten führen Befehle aus, die auf einer Karte oder in Echtzeit an sie erteilt wurden. Im Folgenden wird beschrieben, wie Sie Ihre Soldaten mithilfe dieser Karte steuern.

## Umschalten zwischen den einzelnen Soldaten

Der Soldat, den Sie zurzeit aktiv steuern, wird in der Mitte des Bildschirms angezeigt (vorausgesetzt, Sie spielen nicht in der 1.-Person-Perspektive). Die Symbole im unteren Teil des Bildschirms geben Ihnen Auskunft über den Zustand, in dem sich Ihre vier Kämpfer gerade befinden. Der augenblicklich aktive Soldat ist ein wenig abgesetzt dargestellt. Durch Drücken der TAB-Taste können Sie von Soldat zu Soldat wechseln. UMSCHALT + TAB wechselt von Soldat zu Soldat in Gegenrichtung. Sobald Sie zu einem bestimmten Soldaten gewechselt haben, verändert sich das entsprechende Symbol. Soldaten, die noch nicht programmiert wurden, bewachen Ihre Stellung und verteidigen sich im Falle eines Angriffs selbst.

## Echtzeit-Befehle

In verschiedenen Fällen können Sie während des Spiels bestimmte Befehle direkt an Ihre Soldaten erteilen. Für die meisten Zwecke ist das vollkommen ausreichend. Es gibt fünf solcher Funktionen, die durch einen Tastendruck aufgerufen werden können. Diese werden in dem Kapitel STEUERUNG DER SOLDATEN genauer beschrieben. Der aktive Soldat ruft die Befehle nach vorn und alle Soldaten in einem Abstand von 15 Metern können ihn hören. Diese Befehle sind im Einzelnen:

Folgt mir!	Die Soldaten laufen in die gleiche Richtung wie Sie und geben sich gegenseitig Deckung.
Stopp!	Soldaten bleiben stehen und überwachen die Umgebung.
Vorwärts!	Die Soldaten gehen Ihnen ein kleines Stück voran.
He!	Ein Soldat, der in Ihrer Schusslinie steht, geht aus dem Weg.
Feuer einstellen!	Alle stellen das Feuer ein und warten bis Sie es wieder eröffnen.

- *Der Befehl „Folgt mir!“ kann in Situationen verwendet werden, in denen Sie Ihren gesamten Trupp zu einem anderen Ort bewegen müssen. Während Sie sich bewegen, laufen die anderen Soldaten in einer lockeren Formation hinter Ihnen her. Sobald Sie stehen bleiben, nehmen die Soldaten Flügelpositionen ein (abhängig von der Anzahl) und decken Ihre Flanken.*
- *In einigen Missionen müssen Sie unterschiedliche Charaktere (befreite Gefangene, Menschen unter Ihrem Schutz ...) an einen bestimmten Ort bringen, um die Mission zu erfüllen. Da es nicht möglich ist, diese Charaktere direkt zu steuern, können Sie dies stattdessen mithilfe des „Folgt mir!“-Befehls tun.*
- *Benutzen Sie beim Besteigen eines Fahrzeugs den Befehl „Folgt mir!“. Die Soldaten werden Ihnen auf das Fahrzeug folgen und die restlichen freien Plätze einnehmen.*

# KARTENMODUS-STRATEGIE

Wenn es sehr stark auf die Koordination ankommt, ist es möglich, kompliziertere Aktionen auf der Karte zu programmieren. Sie können die Karte durch Drücken der LEERTASTE aufrufen. In diesem Augenblick wird das Spiel angehalten. Dadurch erhalten Sie die Gelegenheit, einen Plan zu entwerfen und die Aktion ohne Schwierigkeiten zu programmieren. In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie die Karte verwenden können und in welcher Weise sie Ihnen nützlich sein kann.

## Kartenansicht verändern



Um eine Aktion in allen Details planen zu können, müssen Sie die Karte in alle Richtungen drehen und die Zoomfunktion verwenden. Das Anklicken der Symbole mit der Maus steuert die Ansicht der Karte:

1. Das erste Symbol beendet den Kartenmodus und bringt Sie zurück in den Spielmodus. Es hat die gleiche Funktion wie das Drücken der LEERTASTE.
2. Die Verwendung dieses Symbols dreht die Karte. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus nach links oder rechts.
3. Dieses Symbol zoomt die Karte heran und heraus. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie zum Zoomen die Maus vor und zurück.



4. Halten Sie die linke Maustaste auf diesem Symbol gedrückt, um die Karte auf dem Bildschirm zu verschieben.
  5. Sollten Sie sich innerhalb des Spiels in einem mehrstöckigen Gebäude befinden, können Sie mithilfe dieses Symbols von Stockwerk zu Stockwerk umschalten.
- *Sie können die Karte auch ohne diese Symbole steuern. Wenn Sie sich im Kartenmodus befinden, können Sie die Karte auch bewegen, indem Sie die rechte Maustaste drücken. Solange Sie beide Tasten gleichzeitig gedrückt halten können Sie die Karte drehen und heranzoomen.*

## Karten-Informationen



Die Karte zeigt Ihnen die Position Ihrer Soldaten an. Grüne Kreise stehen für verbündete Soldaten. Ein rotierender Kreis zeigt an, dass der betreffende Soldat gerade „aktiv“ ist. Ein Kreis zusammen mit einem schwarzen Streifen bezeichnet einen gefallenen Soldaten. Sie können auf der Karte zwischen den einzelnen Soldaten umschalten, indem Sie sie entweder direkt anklicken oder das ihm entsprechende Symbol im unteren Teil der Anzeige.

- *Beim Umschalten zu einem anderen Soldaten verschiebt sich die Karte und dreht sich in die Richtung, in die der Soldat gegenwärtig schaut.*

Die Karte gibt Ihnen ebenfalls Aufschluss über die Position von feindlichen Truppen. Diese sind rot umrandet. Ein roter Kreis mit einem schwarzen Streifen bedeutet, dass der betreffende Soldat tot ist. Nur die feindlichen Soldaten, die Ihr Soldat sehen kann, sind auch auf der Karte sichtbar.

- *Benutzen Sie die Karte, um festzustellen, woher gerade auf Sie geschossen wird.*

Auch die Positionen von Zivilisten werden in der Karte abgebildet (sofern sie in einer Mission auftauchen). Die Zivilisten werden blau dargestellt.



Diese Karte vereinfacht die Orientierung im Terrain. Folgen Sie dem Kompass in der oberen rechten Ecke der Anzeige. Er dreht sich simultan mit der Karte. Suchen Sie die Richtung, in die Sie gehen müssen und schalten Sie um in den Spielmodus.



Diese Karte gibt Ihnen Aufschluss über sämtliche gepanzerten Fahrzeuge und stationären Waffen in der Umgebung.

## Die Programmierung der Soldaten

Die Hauptfunktion der Karte ist die Programmierung komplexer, zeitlich abgestimmter Aktionen Ihrer Männer. Die Programmierung geschieht mithilfe der auf der linken Seite des Bildschirms angegebenen Symbole und der vierfachen Verlaufsanzeige im unteren Teil der Anzeige. Nachdem Sie einem Soldaten einen Befehl erteilt haben, berechnet das Programm, wie lange der Soldat für die Ausführung des Befehls benötigen wird. Anschließend wird auf der Zeitanzeige in einem Abstand, welcher der für die Erledigung des Auftrags benötigten Zeit entspricht, das entsprechende Befehls-Symbol abgebildet. Sie können ein solches Symbol auch wieder entfernen, indem Sie es mit der Maus markieren und anschließend die ENTFERNEN-Taste drücken. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, die Symbole auf dem Zeitbalken zu verschieben und so die Aktionen der Soldaten zu synchronisieren. Sobald Sie alle Soldaten in der gewünschten Weise programmiert haben, können Sie den Kartenmodus verlassen und das Spiel fortsetzen. Die Soldaten beginnen dann sofort mit der Ausführung Ihrer Befehle.

- *Sollten Sie zu einem Soldaten hinüberwechseln, der gegenwärtig ein Programm ausführt, wird der automatische Prozess unterbrochen und Sie können den Soldaten direkt steuern. Wechseln Sie anschließend wieder zu einem anderen, fährt der erste Soldat mit seinen ursprünglichen Befehlen fort.*
- *Es ist nicht erforderlich, alle vier Soldaten auf einmal zu programmieren. Sie sollten zu jedem Zeitpunkt des Spiels immer einen Soldaten selbst steuern.*

# ERKLÄRUNG DER KARTENBEFEHLE

## BEWEGEN



Nachdem Sie dieses Symbol ausgewählt haben, müssen Sie den Ort bestimmen, an den sich Ihr Soldat begeben soll. Eine Linie gibt den Weg an, den er hierfür nehmen wird. Sie können auch mehrere solche Symbole nacheinander verwenden. Beim Ausführen Ihres Befehls achtet der Soldat aufmerksam auf verdächtige Geräusche und hält in seiner Umgebung ständig nach möglichen Schwierigkeiten Ausschau. Sollte er in einen Hinterhalt geraten oder selbst einen Feind entdecken, wird er selbstständig die notwendigen Schritte ausführen.

## FOLGEN



Die Ausgabe des Befehls „Folgt mir!“ innerhalb des Spiels führt dazu, dass der angewiesene Soldat einem anderen Soldaten auf Schritt und Tritt folgt. Anschließend müssen Sie einen Soldaten bestimmen, dem der Befehlsempfänger folgen soll. Verwenden Sie diesen Befehl in Situationen, in denen Sie möchten, dass ein Soldat den gleichen Weg nimmt wie ein anderer.

- Sie können auch mithilfe der Symbole im unteren Bereich der Karte bestimmen, wem der Soldat folgen soll.

## BENUTZEN



Wählen Sie ein Objekt, das der Soldat verwenden soll. Falls Sie ihm ein fest installiertes Maschinengewehr zuweisen und anschließend BEWACHEN drücken, wird er mit dem Maschinengewehr auf jeden Feind in seiner Reichweite das Feuer eröffnen.

## INVENTAR BENUTZEN



Weisen Sie einen Soldaten an, ein Objekt aus seinem Inventar zu benutzen. Er kann eine andere Waffe in die Hand nehmen, Minen oder Zeitbomben legen.

## ANGREIFEN



Wenn Sie einen Feind auf Ihrer Karte sehen, können Sie Ihrem Soldaten den Befehl erteilen diesen anzugreifen.

## BEWACHEN



Der Soldat behält seine Position und hält in die Richtung Ausschau, die Sie ihm zugewiesen haben. Sobald er einen Feind entdeckt, eröffnet er das Feuer.

## AUF SIGNAL WARTEN



In Situationen, in denen Sie einen Angriff Ihrer Männer koordinieren müssen, ist der Befehl „Auf Signal warten“ häufig sehr hilfreich. Sobald ein Soldat bei der Ausführung einer Aufgabe diesen Befehl erhält, unterbricht er seine Tätigkeit und wartet ab. Das Signal, die Handlung fortzusetzen, kann ein Echtzeitbefehl (wie z. B. „HE!“) oder ein Schuss aus der Waffe Ihres Charakters sein. Sollten Ihre Soldaten angegriffen werden, während Sie auf Ihr Signal warten, verteidigen sie sich automatisch.

## **AUFSTEHEN**



Der Soldat steht auf.

## **HINKNIEN**



Der Soldat kniet sich hin.

## **HINLEGEN**



Der Soldat legt sich hin.

- *Hat ein Soldat den Befehl erhalten, sich zu einem bestimmten Ort zu begeben, bewegt er sich in der gleichen Körperhaltung dorthin, die er eingenommen hatte, bevor er den Befehl zum Ortswechsel erhielt. Denken Sie bei der Programmierung Ihrer Soldaten immer daran.*

## **Eine Mission beenden**

Die Mission endet mit Erfüllung der Ihnen zugewiesenen Aufgaben, bei Verlust all Ihrer Männer oder wenn das Hauptziel der Mission nicht mehr erreicht werden kann.

Drücken Sie die F1-Taste, um sich Ihre Missionsziele erneut anzeigen zu lassen. Die Aufgaben, die Sie innerhalb der Mission erfüllen müssen, werden im oberen Teil des Bildschirms abgebildet. Bereits erledigte Aufgaben werden mit transparenten Buchstaben dargestellt. Kurz nachdem Sie sämtliche Ziele einer Mission erfüllt haben, ist die Mission beendet.

## **Das Erreichen des Missionsziels**

Falls Sie sämtliche Aufgaben der Mission erfolgreich bewältigt haben und mindestens einer Ihrer Soldaten den Einsatz überlebt hat, haben Sie die Mission erfolgreich abgeschlossen und Sie erhalten Zugriff auf die nächste Mission oder sogar die nächste Kampagne. Haben jedoch drei Ihrer Soldaten in Ausübung Ihrer Pflicht ihr Leben verloren, sollten Sie überlegen, die letzte Mission erneut zu starten ... Siehe auch unter Strategien für die Auswahl Ihrer Männer für eine Kampagne.

## **Fehlschlag**

Wurden sämtliche Mitglieder Ihres Einsatztrupps getötet, das Missionsziel zerstört oder ein VIP getötet, wird die Mission als fehlgeschlagen beendet. In diesem Fall erhalten Sie keinen Zugriff auf die nächste Mission.

# ANHANG

## Beschreibung der innerhalb des Spiels verfügbaren Objekte

Dieses Kapitel beschreibt die Objekte, die Sie innerhalb des Spiels verwenden können.

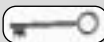
### Objekte im Inventar



Militär-Fernglas für eine Überwachung feindlicher Bewegungen in mittlerer Entfernung.

**Vergrößerungsfaktor:** 4x

**Gewicht:** 0,25 kg



In verschiedenen Missionen treffen Sie auf verschlossene Türen. Suchen Sie den passenden Schlüssel, um diese Türen zu öffnen.



Anti-Panzer-Mine. Wird normalerweise gegen gepanzerte Fahrzeuge eingesetzt. Die Explosion ist auf einen Punkt konzentriert, um Panzerungen zu durchschlagen.

**Gewicht:** 11 kg



Anti-Infanterie-Mine. Wird zur Eliminierung von Infanterie verwendet. Die Explosion wird breiter gestreut.

**Gewicht:** 6 kg



Sprengstoff auf TNT-Basis oder Plastiksprengstoff ausgerüstet mit einem Zünder.

**Gewicht:** 1,5 kg



Eine Spezialkamera mittlerer Größe für Spionagezwecke. Die Kamera gehört zur Standard-Ausrüstung von Soldaten der SOE (Special Operations Executive, Kommando für Spezialeinsätze).

**Gewicht:** 0,5 kg



System zur Radar-Zielpeilung. Wird von der Kriegsmarine und Luftwaffe verwendet.

**Gewicht:** 2 kg



Ausrüstung zur Kodierung und Dekodierung von Nachrichten. Wurde vor dem Beginn des Krieges von den Alliierten entdeckt und geknackt. Ohne den Codierschlüssel ist der Rest der Ausrüstung relativ nutzlos. Auf Schiffen wird der Codierschlüssel normalerweise auf einem besonderen, wasserlöslichen Papier aufbewahrt, um zu verhindern, dass er in die falschen Hände gerät.

## Waffen



**Der Colt 1911** ist eine ideale Waffe für Offiziere.

**Kaliber:** .45  
**Effektive Reichweite:** 40 m  
**Magazin:** 8 Schuss  
**Gewicht:** 1,2 kg



**Sten Gun**

Maschinenpistole der britischen Armee.

**Kaliber:** 9 mm  
**Effektive Reichweite:** 160 m  
**Magazin:** 32 Schuss  
**Gewicht:** 3,7 kg



**MP 40**

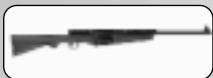
Maschinenpistole der feindlichen Fallschirmjäger.

**Kaliber:** 9 mm  
**Effektive Reichweite:** 150 m  
**Magazin:** 32 Schuss  
**Gewicht:** 4,70 kg



Für **Fallschirmjäger** entwickeltes deutsches Sturmgewehr.

**Kaliber:** 7,92  
**Effektive Reichweite:** 700 m  
**Magazin:** 35 Schuss  
**Gewicht:** 4,3 kg



**Johnson M 41**

Standardgewehr der amerikanischen Armee.

**Kaliber:** 0.30  
**Effektive Reichweite:** 400 m  
**Magazin:** 5 Schuss  
**Gewicht:** 4,75 kg



### Lee Enfield Mk 4

Eines der besten Gewehre für Heckenschützen aller Zeiten.

**Kaliber:** 0.303  
**Effektive Reichweite:** 800 m  
**Magazin:** 5 Schuss  
**Gewicht:** 4,2 kg



### K 98

Dieses Gewehr wird von den feindlichen Scharfschützen verwendet.

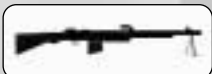
**Kaliber:** 7,92 mm  
**Effektive Reichweite:** 1500 m  
**Magazin:** 5 Schuss  
**Gewicht:** 5 kg



### Bren Gun

Leichte Maschinenpistole. Modifizierter Typ ZB 26.

**Kaliber:** 7,62  
**Effektive Reichweite:** 600 m  
**Magazin:** 30 Schuss  
**Gewicht:** 8 kg



### Browning

Leichtes Maschinengewehr der britischen Armee.

**Kaliber:** 0.30  
**Effektive Reichweite:** 1500 m  
**Magazin:** Patronengurt  
**Gewicht:** 14 kg



### MG 34

Leichtes deutsches Standard-Maschinengewehr.

**Kaliber:** 7,92  
**Effektive Reichweite:** 600 m  
**Magazin:** 30 Schuss  
**Gewicht:** 8,5 kg



### **ZB 26**

Leichte tschechoslowakische Maschinenpistole.

**Kaliber:** 7,62

**Effektive Reichweite:** 600 m

**Magazin:** 30 Schuss

**Gewicht:** 9 kg



### **Panzerfaust**

Feindlicher Panzerabwehr-Raketenwerfer. Basiert auf einer Rakete mit einem chemischen Sprengkopf.

**Gewicht:** 8 kg



Die **M1A1-Bazooka** ist eine wiederverwendbare Panzerabwehrwaffe amerikanischen Fabrikats.

**Gewicht:** 13 kg



**Feindliche Handgranate** – von den Soldaten auch als „Kartoffelstampfer“ bezeichnet.

**Gewicht:** 1 kg



### **Britische Handgranate**

Mills-Granate aus den zwanziger Jahren.

**Gewicht:** 0,7 kg



### **Fairbairn-&-Sykes-Messer**

Kampfmesser, das von Kommandotruppen und SAS-Einheiten verwendet wird. Seit 1939 in Gebrauch.

**Gewicht:** 0,3 kg



Die Leuchtpistole wird hauptsächlich verwendet, um in der Nacht unübersichtliches Gelände zu erleuchten. Kann ebenso zur Signalgebung verwendet werden.

**Gewicht:** 1 kg

## Fahrzeuge



### VW 82 Kübelwagen

- 4-Sitzer, 3 Plätze mit der Möglichkeit zu schießen
- 4x2-Geländewagen

**Motor:** 24 PS/3.000 U/min, 4-Zylinder, 985 ccm

**Gewicht:** 725 kg

**Höchstgeschwindigkeit:** 80 km/h



### SdKfz. 251

- 2-Sitzer, 1 Platz mit der Möglichkeit zu schießen
- 1 Stehplatz - fest installiertes Maschinengewehr
- Gepanzerter Transporter, Halb-Raupenfahrzeug

**Motor:** 120 PS/2.000 U/min, 8-Zylinder, 11.752 ccm

**Gewicht:** 9.000 kg

**Höchstgeschwindigkeit:** 60 km/h



### Opel Admiral

- 4-Sitzer, aus diesem Fahrzeug kann nicht geschossen werden
- 4x2, viertürige Limousine

**Motor:** 75 PS/3.200 U/min, 6-Zylinder, 4-Takt, OHV, 3.626 ccm

**Gewicht:** 1.540 kg

**Höchstgeschwindigkeit:** 132 km/h



### Opel-Blitz 3,6-36S

- 2 Sitze in der Fahrerkabine, kein Schießen möglich
- 2 Stehplätze mit der Möglichkeit zu schießen im hinteren Teil des Wagens
- 4x2, 3.300 kg LKW

**Motor:** 68 PS/2.800 U/min, 6-Zylinder, 3.626 ccm

**Gewicht:** 2.500 kg

**Höchstgeschwindigkeit:** 85 km/h



### Mercedes

- 2 Sitze in der Fahrerkabine, kein Schießen möglich
- 2 Sitze mit der Möglichkeit zu schießen im hinteren Teil des Wagens
- 4x2 3.500 kg LKW

**Motor:** 60 PS/2.800 U/min, 6-Zylinder, 3.600 ccm

**Gewicht:** 2.700 kg

**Höchstgeschwindigkeit:** 75 km/h



### **BMW-R75**

- 1 Fahrersitz, von dem nicht geschossen werden kann
- 1 Sitz mit der Möglichkeit zu schießen
- 1 Sitz – fest installiertes Maschinengewehr
- Motorrad mit Beiwagen

**Motor:** Seitenventile, 26 PS/4.400 U/min, 2-Zylinder, OHV, 745 ccm, 4-Takt

**Gewicht:** 410 kg (mit Beiwagen)

**Höchstgeschwindigkeit:** 92 km/h



### **Panzerkampfwagen IV**

- 1 Fahrersitz
- 1 Sitz – der Kanonier
- Panzer zur Unterstützung der Infanterie

**Motor:** 300 PS, Maybach HL 120 PRM

**Gewicht:** 20.000 kg

**Höchstgeschwindigkeit:** 42 km/h



### **Panzerkampfwagen VI Tiger – SdKfz 181**

- 1 Sitz für den Fahrer
- 1 Sitz für den Kanonier
- Schwerer Kampfpanzer

**Motor:** 694 PS, Maybach HL 230 P45

**Gewicht:** 56.900 kg

**Höchstgeschwindigkeit:** 37 km/h



### **Kanonenboot**

- 1 Sitz für den Fahrer
- 2 Stehplätze mit der Möglichkeit zu schießen
- 1 Stehplatz – fest installiertes Maschinengewehr
- Modifiziertes Motorschiff

**Gewicht:** 3.500 kg

**Höchstgeschwindigkeit:** 15 km/h



### **Avro LANCASTER**

- 2 Stehplätze mit der Möglichkeit zu schießen
- 1 Sitz im hinteren Geschützturm, von dem aus nicht geschossen werden kann
- 1 Sitz im oberen Geschützturm – fest installiertes Maschinengewehr
- Schwerer Bomber

**Motoren:** vier Rolls-Royce Merlin XXIV, 12 Zylinder, Flüssigkeitsgekühlte V-Motoren mit je 1.620 PS.

**Maximale Reichweite:** 4.070 km

**Höchstgeschwindigkeit:** Voll beladen - 462 km/h

## Uniformen



Tarnuniform für den Einsatz bei KAMPFEINSÄTZEN unter winterlichen oder arktischen Bedingungen.

**Gewicht: 2 kg**



Britische Standard-SAS-Uniform. Die anderen Abteilungen der britischen Armee verwenden ähnliche Uniformen.

**Gewicht: 2 kg**



Zivil – mithilfe einer zivilen Verkleidung ist es möglich, sich unentdeckt auf feindlichem Territorium zu bewegen.

**Gewicht: 2 kg**



Deutsche Standarduniform. Andere deutsche Armee-Einheiten und die SS verwenden ähnliche Uniformen.

**Gewicht: 2 kg**

# NOTIZEN



# **HD** **HIDDEN & DANGEROUS DELUXE**

**DAS GEFECHTS-  
HANDBUCH**



# INHALTSVERZEICHNIS

<b>1. Zur Verwendung des Gefechts-Handbuches</b> . . .	<b>50</b>
Einleitung . . . . .	50
Die Verwendung der Abbildungen . . . . .	50
Legende . . . . .	50
<b>2. Gefecht in offenem Gelände, Gefecht über große Entfernungen</b> . . . . .	<b>52</b>
Bewegungen . . . . .	52
Körperhaltung der Soldaten . . . . .	52
Bewegung im Team . . . . .	53
Feindaufklärung . . . . .	53
Formation für Vorwärtsbewegungen . . . . .	53
Formation für Seitwärtsbewegungen . . . . .	54
Rückzug . . . . .	54
Schießen . . . . .	55
Effektivität der verschiedenen Waffen . . . . .	55
Scharfschützengewehre . . . . .	55
Maschinengewehre . . . . .	56
Gewehre . . . . .	56
Maschinenpistolen und automatische Gewehre . . . . .	56
Pistolen . . . . .	56
Angriff im Team – Häufige Situationen . . . . .	56
Erhöhtes Terrain in offenem Gelände . . . . .	56
Angriff auf ein Hügelplateau . . . . .	57
Angriff von einem Plateau . . . . .	58
Das Legen von Fallen . . . . .	58
Die Richtung von feindlichen Geschossen bestimmen . . . . .	58
Die Verwendung von Handgranaten und Sprengstoff . . . . .	59
Handgranaten . . . . .	59
Minen . . . . .	59
Zeitgesteuerte Sprengladungen . . . . .	59

Bazookas und Panzerfäuste .....	59
Tipps .....	59

### **3. Kampf im Nahbereich, Straßenkampf**

Bewegung .....	60
Körperhaltung der Soldaten .....	60
Vorwärts bewegen .....	60
Im Team bewegen .....	61
Feindaufklärung .....	61
Formation für Vorwärtsbewegungen .....	61
Formation für Seitwärtsbewegungen .....	62
Schießen .....	63
Die Effektivität der verschiedenen Waffen .....	63
Maschinenpistolen und automatische Gewehre .....	63
Maschinengewehre .....	63
Scharfschützengewehre .....	63
Gewehre .....	63
Pistolen .....	63
Angriff im Team – Häufige Situationen .....	64
Das Überwinden enger Seitenstraßen .....	64
Das Überwinden von Kreuzungen .....	64
Die Verwendung von Handgranaten und Sprengstoff ..	65
Granaten .....	65
Minen .....	65
Zeitgesteuerte Sprengladungen .....	65
Bazookas und Panzerfäuste .....	65
Tipps .....	65

### **4. Kampf in Gebäuden .....**

Bewegung .....	66
Körperhaltung der Soldaten .....	66
Vorwärts bewegen .....	66
Bewegung im Team .....	67

Feindaufklärung .....	67
Vorwärts bewegen .....	67
Bewegen in großen Hallen .....	67
Rückzug .....	67
Schießen .....	68
Effektivität der verschiedenen Waffen .....	68
Maschinenpistolen und automatische Gewehre .....	68
Maschinengewehre .....	68
Pistolen .....	68
Gewehre .....	68
Scharfschützengewehre .....	68
Angriff im Team – Häufige Situationen .....	69
Feindaufklärung .....	69
Passieren von schmalen Seitenstraßen .....	70
Räume betreten und wieder verlassen .....	70
Treppen herauf- und heruntergehen .....	70
Die Verwendung von Handgranaten und Sprengstoff ..	71
Handgranaten .....	71
Minen .....	71
Zeitgesteuerte Sprengladungen .....	71
Bazookas und Panzerfäuste .....	71
Tipps .....	71

## **5. Die Verwendung von Fahrzeugen im**

<b>Kampfeinsatz .....</b>	<b>72</b>
Ungepanzerte Fahrzeuge .....	72
Personenkraftwagen .....	72
Jeeps .....	72
Motorräder und Beiwagen .....	72
Lastkraftwagen .....	72
Gepanzerte Fahrzeuge .....	72
Gepanzerte Transporter .....	72
Panzer .....	73

Häufige Situationen . . . . .	.73
Feindaufklärung in einem Fahrzeug . . . . .	.73
Angriff mit einem gepanzerten Transporter . . . . .	.73
Tipps . . . . .	.73

## **6. Strategien für den Kampf gegen feindliche**

### **Fahrzeuge und gepanzerte Ausrüstung . . . . .74**

Anti-Fahrzeugwaffen . . . . .	.74
Infanteriewaffen . . . . .	.74
Spezielle Panzerabwehrwaffen . . . . .	.74
Bazookas . . . . .	.74
Panzerfäuste . . . . .	.74
Panzerabwehrminen . . . . .	.74
Ungepanzerte Fahrzeuge . . . . .	.74
Personenkraftwagen, Jeeps, Lastkraftwagen . . . . .	.74
Motorräder und Beiwagen . . . . .	.74
Gepanzerte Fahrzeuge . . . . .	.75
Gepanzerter Transporter . . . . .	.75
Panzer . . . . .	.75
Häufige Situationen . . . . .	.75
Die Zerstörung eines Panzers . . . . .	.75
Tipps . . . . .	.75

# ZUR VERWENDUNG DES GEFECHTS-HANDBUCHES

## Einleitung

Dieses Gefechts-Handbuch enthält Anregungen und Informationen, die Ihnen helfen sollen, die Strategien für die Leitung Ihres Einsatzkommandos zu verstehen. Sämtliche taktischen Ratschläge innerhalb dieser Anleitung wurden speziell für Hidden&Dangerous entwickelt. Obwohl das Spiel die Wirklichkeit so realistisch wie möglich darstellen soll, kann es sein, dass bestimmte Spiel-Situationen von denen bei echten Kampfeinsätzen besonders trainierter Spezialeinheiten abweichen.

Nicht alle Vorschläge helfen Ihnen notwendigerweise bei der Erledigung Ihrer Aufträge innerhalb des Spiels. Also: Lernen Sie zu improvisieren!

## Die Verwendung der Abbildungen

Die Mehrzahl der Anleitungen werden mithilfe schematischer Abbildungen veranschaulicht. Wenn nötig beinhalten diese Abbildungen Zahlen, die einzelne Soldaten markieren, und Buchstaben, die für einzelne Punkte stehen, die Ihre Soldaten bei taktischen Schritten oder Phasen des beschriebenen Manövers einnehmen müssen.

## Legende



Stehender Soldat



Gehender Soldat



Gehender Soldat ohne Gewehr



Schleichender Soldat von der Seite



Geduckter Soldat von der Seite



Geduckter Soldat mit Gewehr von der Seite



Granate werfender Soldat



Soldat mit Bazooka



Soldat mit Maschinengewehr



Schütze



Zeichen für Bewegung



Zeichen für das Werfen von Granaten



Britische Granate



Deutsche Granate

# GEFECHT IN OFFENEM GELÄNDE, GEFECHT ÜBER GROSSE ENTFERNUNGEN

Ein Kampf in offenem Gelände hat viel mit dem Kampf über große Entfernungen gemeinsam. Bei Auseinandersetzungen dieser Art wird eine passive Feindaufklärung verwendet. Kein Frontalangriff mit allen Mitteln, sondern nur gegen ausgewählte Ziele und mit Waffen, die auch auf größere Entfernungen effektiv eingesetzt werden können (Scharfschützengewehr, Maschinengewehr). Alle Angriffe werden üblicherweise auf ein oder maximal zwei Ziele konzentriert, die nicht allzu weit voneinander entfernt liegen sollten. Die Schwächung der gegnerischen Stellungen wird durch gezieltes (Scharfschützen) oder nicht gezieltes (Maschinengewehr oder andere Waffen) Feuer erzielt. Dieses Feuer kann unter Umständen heftige Gegenwehr hervorrufen. Aus diesem Grund ist es von großer Bedeutung, jedem Mitglied Ihres Einsatzkommandos ausreichend Deckung zu bieten.

## Bewegungen

### Körperhaltung der Soldaten

**Aufrecht gehen** sollte Ihr Soldat nur in den dringendsten Fällen (z. B. wenn es darum geht, kurze Entfernungen in kurzer Zeit zu überwinden). Diese Art der Bewegung sollte nicht ohne Feuerschutz durch die anderen Mitglieder des Einsatzkommandos verwendet werden.

**Geduckt bewegen** kann sich Ihr Soldat bei schnellem und relativ sicherem Vorrücken in offenem Gelände – vorausgesetzt, dass andere Mitglieder des Einsatzkommandos Feuerschutz geben.

**Robbend** können Sie sich selbst am effektivsten gegen feindliches Feuer schützen. Der einzige Nachteil ist das langsame Vorwärtskommen. Diese Art der Fortbewegung ist ideal für Aufklärungszwecke geeignet.

Die Bewegung in offenem Gelände zwingt die Soldaten dazu, den Umriss Ihrer Körper zu minimieren. Abbildung 1 zeigt einen Soldaten, der die falsche Haltung für offenes Gelände eingenommen hat. Der Soldat in Abbildung 2 hat dagegen die richtige Haltung eingenommen.



Abbildung 1



Abbildung 2

Beim Vorrücken von Punkt zu Punkt ist es lebensnotwendig, dass das Einsatzkommando sich unbemerkt von feindlichen Patrouillen bewegen kann. Nutzen Sie alle Hindernisse – selbst die kleinsten – um sich vor den Blicken Ihrer Feinde zu verbergen! Der Soldat in Abbildung 3 ist falsch, der Soldat in Abbildung 4 bei seiner Bewegung dagegen ist korrekt positioniert.



Abbildung 3



Abbildung 4

## Bewegung im Team

### Feindaufklärung

In offenem Gelände kommt der Feindaufklärung eine wichtige Rolle zu. Überall lauern feindliche Maschinengewehrposten auf unvorsichtige Soldaten. Die Mitglieder Ihres Kommandos, die über die höchsten TARNUNGS-Werte verfügen, sollten bei den Aufklärungspatrouillen eingesetzt werden. Je höher dieser Wert ist, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie vom Feind entdeckt werden. Die Späher sollten sich schrittweise vorwärts bewegen und dabei das Terrain entweder mit dem Fernglas oder mit dem Zielfernrohr sorgfältig überwachen. Gehen Sie Auseinandersetzungen nach Möglichkeit aus dem Weg. Es sei denn, der Späher ist als Scharfschütze Teil eines umfassenderen Plans. In einigen Gebieten ist es notwendig, dem Aufklärer Feuerschutz zu geben.

### Formation für Vorwärtsbewegungen

Bei Bewegungen in offenem Gelände ist Feuerschutz überlebenswichtig. Abbildung 5 zeigt das Vorrücken eines Einsatzkommandos. Von der einen Seite bekommt das Kommando Feuerschutz von einem Maschinengewehrschützen und von den anderen Mitgliedern der Gruppe.

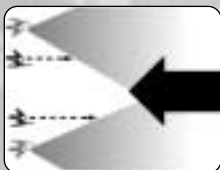


Abbildung 5

Falls Sie unsicher sind, von welcher Seite der Feind angreifen wird, sollten Sie die Alternative aus den Abbildungen 6 und 7 wählen. Rote Pfeile zeigen die Richtung an, aus denen Ärger zu erwarten ist. Versuchen Sie beim Vorrücken, die vorrückende Einheit zu steuern. So können Sie schnell reagieren und Ihr Trupp kann in Deckung gehen und auf den feindlichen Angriff reagieren.



Abbildung 6



Abbildung 7

## Formation für Seitwärtsbewegungen

Falls Sie die ungefähre Position des Feindes kennen und sicher sind, dass keine unmittelbare Gefahr droht, können Sie auch alternativ die Methode aus Abbildung 8 wählen. Hier übernimmt das vorangehende Mitglied des Trupps die Rolle des Aufklärers. Die verbleibenden Mitglieder des Trupps sorgen für Feuerschutz in die Richtung, aus der der feindliche Angriff zu erwarten ist. Es empfiehlt sich, den vorrückenden Soldaten selbst zu steuern, falls etwas Unvorhergesehenes geschehen sollte.



Abbildung 8

Vermuten Sie den Feind vor sich, können Sie eine weitere alternative Methode verwenden, die in Abbildung 9 veranschaulicht ist. In diesem Fall ist es notwendig, ein Mitglied des Einsatzkommandos abzustellen, das dem Rest des Trupps beim Vorrücken Feuerschutz gibt.



Abbildung 9

Sie können diese Taktik für Bewegungen sowohl nach links als auch nach rechts verwenden. Je steiler das Gelände, desto langsamer werden Sie vorwärts kommen. Denken Sie immer daran, dass Sie leichter entdeckt werden können, wenn Sie aufrecht gehen.

## Rückzug

Es kann bisweilen vorkommen, dass Sie auf zu starkem Widerstand treffen und sich zurückziehen und neu formieren müssen. Bei einem feindlichen Angriff von nur einer Seite können Sie die Taktik verwenden, die in Abbildung 10 dargestellt wird. Soldaten, die nicht mit automatischen Waffen ausgerüstet sind, sollten sich zuerst zurückziehen und von den anderen Soldaten mit Maschinenpistolen und Maschinengewehren gedeckt werden. Die mit automatischen Waffen ausgerüsteten Soldaten sollten den Rückzug erst antreten, nachdem sie den anderen Soldaten aus sicherer Position Deckungsfeuer gegeben haben.

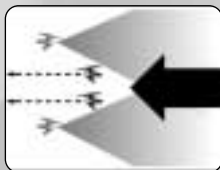


Abbildung 10

Sollten Sie von beiden Seiten angegriffen werden, können Sie die Taktik, die in Abbildung 11 dargestellt ist, anwenden. Versuchen Sie, beide Angriffe zu einem einzelnen zusammenzuführen und eliminieren Sie Ihre Feinde mithilfe Ihrer automatischen Waffen.



Abbildung 11

Erfolgt der feindliche Angriff aus drei Richtungen, bedeutet das, dass Sie eingekesselt wurden und keine andere Möglichkeit haben, als sich unter Feuer zurückzuziehen und sich selbst den besten Weg zu suchen. Viel Glück dabei!

## Schießen

### Die Effektivität der verschiedenen Waffen

Die Waffen werden hier entsprechend ihrer Verwendbarkeit in einem bestimmten Gebiet beschrieben (Maschinenpistolen sind z. B. am besten geeignet für den Kampf in Räumen etc.).

## Scharfschützengewehre

Bei einem Gefecht über große Entfernungen stellt ein Scharfschütze eine unbezahlbare Hilfe und einen furchterregenden Gegner dar. Normalerweise übernimmt ein Scharfschütze die Rolle des Aufklärers, der das Terrain zur Unterstützung von leichten Infanterieeinheiten überwacht. Mit seiner Hilfe können Sie die feindlichen Stellungen empfindlich schwächen. Es empfiehlt sich, einem Scharfschützen immer mindestens einen Partner mit einer automatischen Waffe zur Seite zu stellen, da ein Scharfschützengewehr nicht für den Nahkampf geeignet ist. Ihr Scharfschütze sollte vorzugsweise der Mann mit dem höchsten SCHIESSEN-Wert in Ihrem Kommando sein. Übernehmen Sie selbst die Steuerung Ihres Scharfschützen. Auf diese Weise können Sie am besten entscheiden, welche Ziele in welcher Reihenfolge angegriffen werden sollen.

## **Maschinengewehre**

Ein Maschinengewehr in den richtigen Händen ist eine fürchterliche Waffe. Allerdings ist es relativ schwerfällig. Aus diesem Grunde ist es unerlässlich, es gegen Angriffe von den Seiten zu beschützen.

Falls Sie sich auf dem Weg in ein Gebiet befinden, in dem Ihre Sicht durch Nebelbänke oder mangelndes Tageslicht eingeschränkt ist, empfiehlt es sich, einfach aufs Geratewohl in den Bereich vor Ihnen zu feuern. Dadurch fügen Sie Ihren Feinden zwar möglicherweise keine größeren Verluste zu, Sie zwingen ihn jedoch dazu, sich auf den Boden zu werfen, wodurch die Gefahr der Entdeckung verringert wird. Das einzige Problem bei dieser Taktik ist die Tatsache, dass Sie die Position Ihres Maschinengewehrs preisgeben.

## **Gewehre**

Das Gewehr ist – trotz seiner relativ niedrigen Feuerrate – in offenem Gelände eine recht wirkungsvolle Waffe. Es unterscheidet sich von der Maschinenpistole durch seine höhere Präzision und sein größeres Kaliber, aufgrund dessen der Schaden, den jeder einzelne Schuss hervorruft, größer ist.

## **Maschinenpistolen oder automatische Gewehre**

Die Maschinenpistole ist am besten für den Kampf auf geringe Entfernung geeignet. Auf größere Entfernung leidet ihre Effektivität unter ihrer geringen Präzision. In offenem Gelände eignet sich die Maschinenpistole zur Unterstützung (siehe unter **Angriff im Team – Häufige Situationen**) und als Feuerschutz.

Das automatische Gewehr kombiniert die Vorteile der Maschinenpistole mit denen des Gewehrs. Es verfügt über eine hohe Schussrate und schießt dabei über weite Strecken äußerst präzise. Diese Waffengattung eignet sich für die Mehrzahl aller denkbaren Gefechtssituationen.

## **Pistolen**

Die Pistole eignet sich nur als Reservewaffe, falls Ihre Munition aufgebraucht sein sollte. Der einzige Vorteil liegt in dem niedrigen Gewicht der Waffe und ihrer Munition.

## **Angriff im Team – Häufige Situationen**

### **Erhöhtes Terrain in offenem Gelände**

Erhöhte Hindernisse – wie z. B. Hügel oder hohe Gebäude – können das Vorrücken im Gelände erschweren. In Abbildung 12 ist dargestellt, wie man ein solches Hindernis umgehen kann. Zuerst werden Aufklärer auf beide Seiten des Hügels geschickt, die das Gebiet überwachen sollen (am besten mit Ferngläsern und automatischen Waffen ausgerüstet). Die verbleibenden zwei Männer des Stoßtrupps nähern sich anschließend einer Seite des Hügels und nehmen dort ihre Schusspositionen ein. Der Aufklärer von der gegenüberliegenden Seite des Hügels erreicht diese Stellung als Letzter.

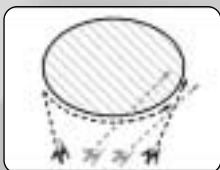


Abbildung 12

Falls Sie versuchen, einen Mann auf dem Gipfel des Hügels in Stellung zu bringen (z. B. Ihr Scharfschütze), können Sie den Anweisungen in Abbildung 13 folgen. Erlauben Sie Ihrem Späher, zusammen mit einem weiteren Soldaten Ihres Einsatzkommandos, der ihm Feuerschutz geben soll, langsam zum Gipfel des Hügels aufzusteigen. Rücken Sie langsam vor – ähnlich wie beim Angriff auf ein Hügelplateau. Werfen Sie Handgranaten auf den Gipfel, bevor Sie ihn betreten.

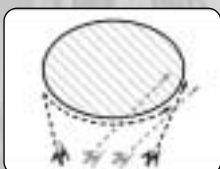


Abbildung 13

### Angriff auf ein Hügelplateau

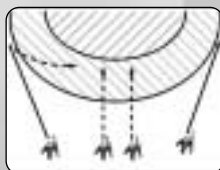


Abbildung 14

Mit „Plateau“ meinen wir einen ebenen Bereich am Gipfel eines Hügels oder eines anderen Geländehindernisses. Falls nicht klar ist, ob der Feind das Plateau besetzt hat, können Sie es gemäß der Anleitung in Abbildung 14 einnehmen. Schicken Sie zuerst zwei Mitglieder Ihres Trupps als Aufklärer an den Fuß des Hügels (am besten ausgerüstet mit Ferngläsern und automatischen Waffen). Der Rest der Einheit folgt in geringem Abstand. Versuchen Sie bei einer Entdeckung durch den Feind, den Fuß des Hügels zu erreichen, um aus der Schusslinie zu gelangen (siehe Abbildung 15). Werfen Sie eine Handgranate, bevor Sie den Gipfel des Hügels erreichen. Laufen Sie erst im Anschluss daran mit Ihren Soldaten auf den Gipfel.

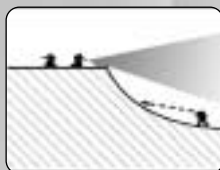


Abbildung 15

Sollte sich in der Nachbarschaft Ihres Ziel-Plateaus ein höherer Punkt befinden, können Sie versuchen, diesen mit einem Maschinengewehr oder mit einem Scharfschützen zu besetzen, um auf diese Weise die feindliche Verteidigung auf dem Plateau auszuschalten oder zu schwächen. Aber aufgepasst! Möglicherweise tut der Feind es Ihnen gleich. Achten Sie also auf feindliche Scharfschützen, die sich auf Hügelkuppen oder Gipfeln verborgen halten.

## Angriff von einem Plateau



Abbildung 16



Abbildung 17

Ist das Plateau erst einmal gesichert, haben Sie die unschätzbare Möglichkeit, sämtliche Gegner, die sich unterhalb von Ihnen befinden, auszuschalten. Stellen Sie einen oder zwei Männer Ihres Trupps ab (wie in Abbildung 16 dargestellt), die Ihnen Deckung geben sollen und rücken Sie mit dem Soldaten, der das Maschinengewehr trägt, bis an den Rand des Plateaus vor. Entscheiden Sie mithilfe des Fernglases oder dem Zielfernrohr auf Ihrem Scharfschützengewehr, welche Ziele Sie ausschalten möchten, und eröffnen Sie schnell das Feuer. Es ist äußerst schwierig, vor einem derartigen Angriff in Deckung zu gehen. Vielleicht können Sie sogar mit ein oder zwei Männern des Teams einen Ausfall wagen (siehe Abbildung 17) – vorausgesetzt natürlich, Sie haben die Situation voll unter Kontrolle.

## Das Legen von Fallen

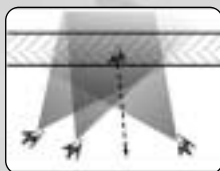


Abbildung 18

Einige Ihrer etwas aggressiveren Widersacher versuchen möglicherweise, Sie in die Finger zu bekommen, nachdem sie Sie entdeckt haben. Machen Sie sich diesen Charakterzug des Feindes zunutze und locken Sie sie im Gelände in einen Hinterhalt (siehe Abbildung 18). Feuern Sie einfach eine kurze provokative Salve vom Rand eines Hindernisses ab und bringen Sie sich anschließend schnell aus der Schusslinie Ihrer eigenen Soldaten.

## Die Richtung von feindlichen Geschossen bestimmen

Manchmal ist es äußerst schwierig, die Richtung auszumachen, aus welcher der Feind Sie unter Feuer genommen hat. Dies ist jedoch vor allem in Situationen, in denen Sie versuchen, sich vor den feindlichen Geschossen zurückzuziehen, überlebenswichtig. Tagsüber ist es möglich, die Schussrichtung anhand der Rauchspuren und in der Nacht mithilfe des Mündungsfeuers zu bestimmen. Beide Situationen werden in Abbildung Nr. 19 und 20 dargestellt.



Abbildung 19



Abbildung 20

## **Die Verwendung von Handgranaten und Sprengstoff**

### **Handgranaten**

Die deutschen Sturmhandgranaten explodieren beim Aufschlag und eignen sich für den Einsatz über größere Entfernungen in offenem Gelände. Britische Handgranaten detonieren mit einem Zeitzünder. Eine Unebenheit im Gelände kann ausreichen, die Handgranate vor der Explosion vom Ziel wegrollen zu lassen. Spezifische Verwendungsmöglichkeiten für Handgranaten werden im Abschnitt Angriff im Team – Häufige Situationen in den Kapiteln Kampf im Nahbereich, Straßenkampf und Kampf in Gebäuden eingehend beschrieben.

### **Minen**

Minen können in offenem Gelände eigentlich nur beim Legen von Fallen für Panzereinheiten etc. effektiv eingesetzt werden. Dies kann sich jedoch als fatal erweisen, falls Sie vergessen, wo Sie die Minen vergraben haben!

### **Zeitgesteuerte Sprengladungen**

Diese Art Sprengstoff wird bei der Zerstörung von bestimmten Zielen verwendet und eignet sich deshalb nicht für den direkten Kampfeinsatz.

### **Bazookas und Panzerfäuste**

Diese Raketenwerfer haben nicht nur verheerende Auswirkungen auf die gepanzerten Fahrzeuge des Feindes, sondern auch auf seine Truppen. Die relativ niedrige Zielgenauigkeit und ihr hohes Gewicht sind ihre einzigen Nachteile.

### **Tipps**

- *Lassen Sie sich in offenem Gelände niemals auf einen Einzelkampf ein. Nur die Kooperation des gesamten Teams führt zum Erfolg.*
- *Unterschätzen Sie nicht den Nutzen eines Fernglases bei der Feindaufklärung über größere Entfernungen.*
- *Nutzen Sie Unterstützung von automatischen Waffen.*
- *Geben Sie der Nachhut Ihres Trupps Feuerschutz.*
- *Keine der oben aufgeführten Standardsituationen gibt Ihnen die Antwort auf alle Ihre Fragen. Lernen Sie zu improvisieren!*

# KAMPF IM NAHBEREICH, STRAßENKAMPF

Der Kampf im Nahbereich unterscheidet sich stark von einem Gefecht auf offenem Gelände. Hier kommen die zuvor beschriebenen Techniken der Feindaufklärung kombiniert mit dem Gebrauch von Handgranaten, dem Errichten von Hinterhalten und Auslegen von Ködern für feindliche Soldaten häufig zum Einsatz. Auf dem schwierigen Terrain sind Fallen und Hinterhalte an der Tagesordnung. Dieser Umstand zwingt die Soldaten dazu, nach anderen Mitteln und Wegen zu suchen, um dem Feind in den Rücken fallen zu können.

## Bewegung

### Körperhaltung der Soldaten

**Aufrecht** sollten Sie sich nur dann bewegen, wenn es darauf ankommt, kurze Entfernungen möglichst schnell zu überwinden.

**Geduckt** können Sie sich in den Straßen einer Stadt relativ sicher bewegen, sofern die anderen Truppmitglieder für Deckung sorgen. Versuchen Sie aber, eher kürzere Entfernungen auf diese Weise zurückzulegen.

**Kriechen** ist die sicherste Möglichkeit, unentdeckt zu bleiben und nicht in die feindliche Schusslinie zu geraten. Die geringe Geschwindigkeit dieser Fortbewegungsart ist allerdings ein erheblicher Nachteil. Liegende Soldaten sind durch Angriffe von oben (z. B. von einem Kirchturm) leicht verwundbar. Beim Spähen um eine Ecke sollten Sie nach Möglichkeit immer am Boden liegen, da Ihr Kopf ein kleineres Ziel bietet als der gesamte Körper.

### Vorwärts bewegen

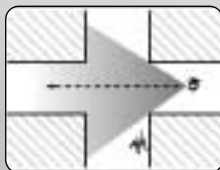


Abbildung 21

Bewegen Sie sich immer geduckt an einer Mauer entlang vorwärts. In der Mitte der Straße empfiehlt es sich zu kriechen. Nähern Sie sich einer Kreuzung, gehen Sie wie in Abbildung 21 beschrieben vor und halten Sie sich auf der Straßenseite, von der Sie den Ärger erwarten. Die Wahrscheinlichkeit, dass Sie von einem unvorbereiteten Feind entdeckt werden, ist relativ gering. Denken Sie daran, von Zeit zu Zeit auch die gegenüberliegende Seite der Kreuzung zu überprüfen.

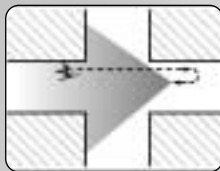


Abbildung 22

In bestimmten Situationen beim Straßenkampf ist es notwendig, von einer Kreuzung zur anderen zu laufen. Sind Sie auf sich allein gestellt, kann dies zu einer gefährlichen Aufgabe werden. Gehen Sie vor wie in Abbildung 22 beschrieben. Finden Sie zuerst heraus, wie weit der Feind in Straße A vorgerückt ist (siehe Abschnitt Feindaufklärung). Ist der Feind bereits zu nah herangekommen, sollten Sie sich nach einer anderen Möglichkeit umsehen, ihn auszuschalten. Die letzte Möglichkeit ist eine extreme Lösung für einen einzelnen Soldaten. Ist der Feind relativ weit entfernt (50 m oder mehr), kann ein einzelner Soldat versuchen, über die Straße zu rennen. Noch

einmal: dieses Manöver ist äußerst riskant! Manchmal kommt es vor, dass der Feind versucht, Sie zu verfolgen. Falls das so ist, empfiehlt es sich, kurz nach dem Überqueren der Straße zu warten und nach hinten zu schauen.

Es gibt nicht viele andere Taktiken im Straßenkampf, aber es gibt sie – Scharfschützen, das Werfen von Granaten etc.

## Im Team bewegen

### Feindaufklärung

In verwinkelten Gassen können Sie nicht ohne Feindaufklärung vorrücken. Die Aufklärung in der Straße unterscheidet sich von der Aufklärung in offenem Gelände dadurch, dass Sie sehr viel aggressiver vorgeht und sich nicht nur auf das einfache Beobachten und Überwachen von möglichen Zielen beschränkt. Der Aufklärer sollte in ständigem Kontakt zu den weiteren Mitgliedern des Kommandos stehen – so können diese eingreifen, sollten die Späher in ernsthafte Schwierigkeiten kommen.

Seine erste Aufgabe ist es, für sein Team möglicherweise unsichtbare feindliche Stellungen zu finden, von denen aus Scharfschützen eingesetzt werden könnten. Daraufhin muss eine solche Stellung eingeschätzt und das Schussfeld des Scharfschützen bestimmt werden. Mithilfe dieser Informationen ist es möglich, die Positionen zu bestimmen, von denen aus die Scharfschützen ausgeschaltet werden können. Sollten Sie es schaffen, die feindlichen Scharfschützen zu überraschen, versuchen Sie, sie sofort auszuschalten. Denken Sie immer daran: ein übersehener feindlicher Scharfschütze steht für mindestens einen toten Kameraden!

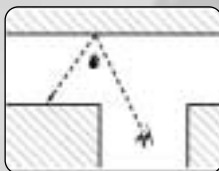


Abbildung 23

Falls Sie nicht sicher sind, ob sich auf der anderen Seite einer Straßenecke ein Feind befindet, können Sie so verfahren, wie in Abbildung 23 beschrieben. Werfen Sie eine britische Handgranate gegen die Mauer des gegenüberliegenden Gebäudes und hören Sie, was passiert. Hören Sie Schreie verwundeter feindlicher Soldaten, haben Sie die Gewissheit, dass jemand hinter der Ecke gewartet hat. Hören Sie nichts, können Sie zwar nicht vollkommen sicher sein, aber aus allernächster Nähe wird niemand auf Sie schießen können, da alle in Deckung gegangen sind, um sich vor der Explosion zu schützen.

Sobald Sie eine erhöhte Position einnehmen können, sollten Sie von dort aus die Umgebung erkunden. Von einem erhöhten Standpunkt sieht man immer mehr und das umgebende Gelände könnte die Positionierung eines Scharfschützen ermöglichen.

## Formation für Vorwärtsbewegungen

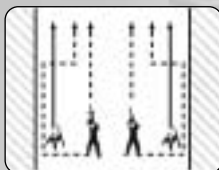


Abbildung 24

Es ist in jedem Falle sicherer, im Schutz von Gebäuden oder Mauern vorzurücken. Auf diese Weise sind Sie von einer Seite durch die Mauer vollkommen abgedeckt und können sich auf der anderen Seite teilweise hinter den Straßenlaternen vor feindlichem Feuer in Sicherheit bringen. Folgen Sie den Anweisungen in Abbildung 24, um sich in Straßen vorwärts zu bewegen. Ein Maschinengewehrschütze und ein Scharfschütze liegen in der Mitte der Straße (beide sind auch auf große Entfernung einsetzbar) und die Männer mit

Maschinenpistolen bewegen sich an den Gebäuden entlang (diese sind auf kurze Distanz äußerst effektiv). Befinden sich in der Straße Laternen, platzieren Sie den Scharfschützen und den Maschinengewehrschützen so, dass sie im Notfall hinter den Masten der Straßenlaternen in Deckung gehen können. Nachdem die Männer mit den Maschinenpistolen in Stellung gegangen sind, können Sie die restlichen Mitglieder Ihres Teams möglichst dicht an der Wand entlang zu den mit Maschinenpistolen bewaffneten Männern aufschließen lassen. Falls Sie ganz sicher sind, dass keine Gefahr besteht, können Sie auch mit dem gesamten Team vorrücken. Vergessen Sie jedoch auch dabei nicht, gelegentlich den Bereich hinter der Gruppe zu überprüfen.

## Formation für Seitwärtsbewegungen



Abbildung 25

die Formation für Vorwärtsbewegungen.

Wird Ihr gesamtes Team an einer Mauer in die Enge getrieben, ist es besser, die Männer über die Straße zu verteilen (siehe Abbildung 25). Beginnen Sie das Manöver, indem Sie zuerst die beiden Männer Ihres Stoßtrupps bewegen, die später dem Rest der Truppe Feuerschutz geben können. Lassen Sie nun vorsichtig Ihren dritten Soldaten an Punkt A Stellung beziehen. Führen Sie eine schnelle Feindaufklärung durch und rücken Sie vor bis auf Punkt B. Lassen Sie nun den Rest des Einsatzkommandos aufschließen. Nun befinden Sie sich in einer Situation für

## Rückzug

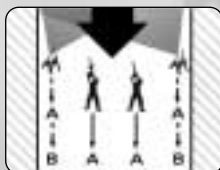


Abbildung 26

Sollte Ihnen der Feind erbittert Widerstand leisten, ist es auch möglich, sich zurückzuziehen. Werden Sie in einem engen Korridor oder einer schmalen Gasse, in der es keine Rückzugsmöglichkeit gibt, von der Seite angegriffen, sollten Sie sich so verhalten, wie in Abbildung 26 beschrieben. Der große Pfeil gibt die Richtung des feindlichen Angriffs an.

Zuerst sollten Sie die Gewehrschützen und Soldaten ohne automatische Waffen zurückziehen. Unter dem Feuerschutz der Maschinenpistolen, können diese dann ihre Verteidigungspositionen einnehmen und ihrerseits den zurückweichenden Maschinenpistolen-Schützen Feuerschutz geben. Da beim Straßenkampf sämtliche Aktionen auf kürzere Distanzen beschränkt sind als in offenem Gelände, müssen sich die Männer mit den Maschinenpistolen schrittweise zurückziehen. Begeben Sie sich zuerst zu Punkt A und decken Sie den Rückzug des restlichen Trupps. Anschließend rennen Sie dann zu Punkt B.



Abbildung 27

In bestimmten Situationen ist es möglich, sich um eine Ecke herum zurückzuziehen. Ist dies der Fall, sollten Sie so vorgehen, wie in Abbildung 27 beschrieben. Ziehen Sie zuerst Ihre Männer unter dem Feuerschutz der weiteren Teammitglieder zurück bis zu Punkt A. Jetzt kommt der riskante Teil des Manövers, bei dem Sie die beiden verbleibenden Soldaten zu Punkt B zurückziehen müssen. Der Soldat mit der Nummer 2 zieht sich zuerst zurück, gefolgt – unter Feuerschutz – von Soldat Nummer 1. Ist der Druck des Feindes zu stark, ist es möglich, beide Soldaten

gleichzeitig abzuziehen, das Risiko, einen oder beide Soldaten dabei zu verlieren, ist jedoch relativ hoch. Soldat Nummer 4 zieht sich als letzter um die Ecke zurück. Ziehen Sie in diesem Moment die Soldaten 1 und 2 zu Punkt C zurück. Der verbleibende Soldat zieht sich anschließend hinter die Ecke zurück.



Abbildung 28

Eine weitere Rückzugsmöglichkeit, besteht darin, sich in beide Seitenstraßen einer T-Kreuzung zurückzuziehen (siehe Abbildung 28). Bewegen Sie Ihr gesamtes Team für dieses Manöver an den Eingang der Kreuzung. Ziehen Sie dann die weiter entfernten Soldaten zurück, gefolgt vom Rest des Teams. Sollte der Druck des Feindes zu stark sein, besteht auch die Möglichkeit, das gesamte Team gleichzeitig zurückzuziehen, das Risiko für Verluste ist jedoch auch hier äußerst hoch.

## Schießen

### Die Effektivität der verschiedenen Waffen

Die Waffen sind entsprechend ihrer Verwendbarkeit in einem bestimmten Gebiet aufgelistet (Maschinenpistolen sind z. B. am besten geeignet für den Kampf in Innenräumen etc.).

### Maschinenpistolen und automatische Gewehre

Maschinenpistolen oder automatische Gewehre sind im Straßenkampf äußerst effektive Waffen, da normalerweise auf kurze Entfernungen gekämpft wird. Es empfiehlt sich, mindestens drei Mitglieder Ihres Einsatzkommandos für den Straßenkampf mit Maschinenpistolen auszurüsten (sogar Spezialisten, wie z. B. den Scharfschützen). Die Soldaten mit den automatischen Waffen können dem Rest der Truppe effektiven Feuerschutz geben.

### Maschinengewehre

Das Maschinengewehr eignet sich besonders für den Einsatz als schwere Feuerunterstützung in langgezogenen Straßenfluchten, ist aber ein wenig plump für den Einsatz in engen Gassen. Deshalb wird es meist nur zur Feuerunterstützung verwendet. Der einzige Nachteil ist die relativ lange Zeit, bis es feuerbereit gemacht werden kann.

### Scharfschützengewehre

Heckenschützen mit Scharfschützengewehren eignen sich beim Kampf in Städten ideal für Überfälle, Fallen und Hinterhalte. Außerdem sind sie bei der Eliminierung von feindlichen Scharfschützen unersetzlich. Der Scharfschütze in Ihrer Einheit sollte der Soldat mit dem höchsten SCHIESSEN-Wert sein. Versuchen Sie, ihn selbst zu steuern und die wichtigsten Ziele selbst auszuwählen.

### Gewehre

Das Gewehr ist beim Kampf auf kurze Distanzen nicht besonders hilfreich. Mit seiner niedrigen Feuerrate und dem kleinen Magazin ist das Gewehr gegenüber der Maschinenpistole klar im Nachteil.

### Pistolen

Die Pistole eignet sich nur als Reservewaffe, falls Ihre Munition zur Neige gehen sollte. Der einzige Vorteil liegt in dem niedrigen Gewicht der Waffe und ihrer Munition.

## Angriff im Team – Häufige Situationen

### Das Überwinden enger Seitenstraßen

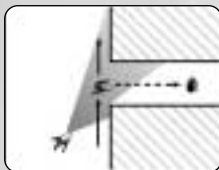


Abbildung 29

In engen Seitenstraßen, die in breite Hauptstraßen münden, können immer feindliche Soldaten verborgen sein. Aus diesem Grund ist es wichtig, derartige Einmündungen äußerst vorsichtig zu passieren. Abbildung 29 zeigt Ihnen, wie Sie eine solche Einmündung überwachen können. Ein Mitglied Ihres Einsatzkommandos deckt den Eingang in die Gasse, während ein zweiter schnell in die Mitte der Gasse läuft und ein paar Salven in die Gasse abfeuert oder Handgranaten wirft. Begeben Sie sich anschließend schnell hinüber auf die andere Seite der

Einmündung. Bleiben Sie niemals stehen und ziehen Sie sich nicht zu Ihrem ursprünglichen Startpunkt zurück. Allzu langes Zögern kann Sie ein Mitglied Ihres Teams kosten. Anstatt die Einmündung seitwärts gehend zu überwinden können Sie sie auch seitwärts oder vorwärts rollend überwinden.

### Das Überwinden von Kreuzungen

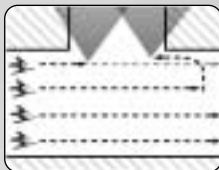


Abbildung 30

Eine ganz normale Straßenkreuzung kann unter Kampfbedingungen zu einem schwierigen Hindernis werden. Das Überqueren einer solchen Kreuzung ist eine Aufgabe, die eine Menge Koordination erfordert.

Abbildung 30 gibt Ihnen an, wie Sie sich beim Überqueren einer T-förmigen Kreuzung verhalten sollten. Zuerst platzieren Sie einen Mann mit Maschinenpistole oder Ihren Maschinengewehrscützen an der Straßenmündung. Anschließend können die drei restlichen Mitglieder des Teams schnell auf die andere Straßenseite laufen. Sobald

sie dort angelangt sind, müssen Sie einen Soldaten auswählen, der sich an der Ecke auf den Boden legt und Ihrem letzten Mann für das Überqueren der Straße Feuerschutz gibt.

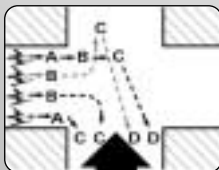


Abbildung 31

Abbildung 31 beschreibt eine Situation, in der Sie der Feind von einer bestimmten Seite angreift. Rücken Sie zuerst mit zwei Soldaten bis zu Punkt A vor – von dort aus müssten sie die gegenüberliegenden Straßen gut im Blickfeld haben. In der zweiten Phase rückt ein Soldat in der Straße vor und folgt der Abzweigung der Kreuzung, in der Sie den feindlichen Widerstand vermuten. Die innen befindlichen Mitglieder des Teams begeben sich gleichzeitig zu den mit B markierten Punkten. In der anschließenden Phase feuern die Soldaten, die sich näher am Feind befinden, eine Salve in die Straße hinein und werfen sich auf den Boden. Die restlichen Mitglieder der Einheit geben von den mit C markierten Punkten aus Feuerschutz. In der letzten Phase rücken die verbleibenden Soldaten bis zu Punkt D vor.



Abbildung 32

Besteht die Möglichkeit, dass sich in beiden Armen der Kreuzung Feinde aufhalten, sollten Sie zuerst darüber nachdenken, ob Sie die Kreuzung nicht auf einem anderen Weg umgehen können. Ist keine andere Möglichkeit vorhanden, gibt es immer noch eine riskante Alternative. Rücken Sie, wie in Abbildung 32 beschrieben, mit

Gruppen von jeweils zwei Mann gleichzeitig zu beiden Armen der Kreuzung vor. Beginnen Sie damit, Ihre Soldaten zu Positionen vorzurücken, von denen aus Sie die gegenüberliegenden Einmündungen der Kreuzung unmittelbar einsehen können (Punkte A). Anschließend sollten Sie gleichzeitig Salven in beide Straßeneinmündungen abfeuern (Punkte B).

Zusätzlich zu den hier beschriebenen Aktionen können Sie auch immer noch ein paar britische Handgranaten verwenden – wie auch im Abschnitt **Feindaufklärung** beschrieben.

### **Angriff auf Barrikaden**

Häufig treffen Sie in Städten auf Barrikaden und Straßensperren. Das Überwinden eines derartigen Hindernisses – welches möglicherweise von zu allem entschlossenen Gegnern verteidigt wird – kann sich als annähernd unmöglich herausstellen. Es empfiehlt sich, vor einem Angriff jeglicher Art zuerst einmal mit einem Maschinengewehr oder einem Gewehr kräftig auf die Barrikade zu schießen. Anschließend sollten Sie äußerst vorsichtig vorrücken. Auch wenn es scheint, als hätten Sie sämtliche Verteidiger eliminiert, besteht immer die Möglichkeit, dass sich noch weitere hinter der Barrikade aufhalten. Werfen Sie – um ganz sicher zu gehen – zwei oder drei Handgranaten über die Barrikade, die alle restlichen hinter der Barrikade befindlichen Gegner ausschalten sollten.

## **Die Verwendung von Handgranaten und Sprengstoff**

### **Granaten**

Deutsche Sturmhandgranaten (für den direkten Angriff) und zeitgesteuerte britische Handgranaten (bei denen Sie den Rückprall ausnutzen können) eignen sich beide für den Einsatz im Nahkampf in den Straßen einer Stadt.

### **Minen**

Minen sind für den Kampf im Nahbereich in Straßen und Städten nur bedingt verwendbar.

### **Zeitgesteuerte Sprengladungen**

Diese Art Sprengstoff ist für die Zerstörung von besonderen Zielen bestimmt und eignet sich deshalb nicht sonderlich für den Kampfeinsatz. Stehende Panzer und Panzerfahrzeuge bilden da eine Ausnahme.

### **Bazookas und Panzerfäuste**

Diese Raketenwerfer haben nicht nur verheerende Auswirkungen auf die gepanzerten Fahrzeuge des Feindes, sondern auch auf seine Truppen. Sie haben sich im Einsatz gegen Straßensperren als äußerst effektiv erwiesen. Die relativ niedrige Zielgenauigkeit und ihr hohes Gewicht sind ihre einzigen Nachteile.

### **Tipps**

- Überlegen Sie immer genau, bevor Sie sich zu einer Einzelaktion entschließen und vergessen Sie die restlichen Mitglieder Ihres Teams nicht. Nur die Zusammenarbeit des gesamten Teams führt Sie zum Erfolg.
- Unterschätzen Sie niemals die wichtige Rolle der Feindaufklärung. Überprüfen Sie gewissenhaft alle Orte, an denen sich Heckenschützen versteckt halten könnten.
- Nutzen Sie Unterstützung von automatischen Waffen.
- Geben Sie der Nachhut Ihres Trupps Feuerschutz.
- Keine der oben aufgeführten Standardsituationen gibt Ihnen die Antwort auf alle Ihre Fragen. Lernen Sie also zu improvisieren!

# KAMPF IN GEBÄUDEN

Der Kampf in Gebäuden ähnelt sehr stark dem Straßenkampf. Er wird vollkommen dominiert vom Einsatz von automatischen Waffen und Handgranaten. Die vielen Orte, an denen der Feind in Deckung gehen kann, machen eine Feindaufklärung ausgesprochen schwierig. Aufgrund der engen Örtlichkeiten müssen die Soldaten häufig das Tempo wechseln. Schnelle Schusswechsel werden gefolgt von vorsichtigen Aufklärungsaktionen und dem ausgiebigen Gebrauch aller Arten von Sprengstoff. All dies macht den Kampf in Räumen zu einer äußerst gefährlichen Angelegenheit.

## Bewegung

### Körperhaltung der Soldaten

**Aufrecht gehen** ist aus den genannten Gründen auch in Innenräumen nur bedingt geeignet. Der Hauptvorteil dieser Art der Bewegung ist die Möglichkeit, schnelle Ortswechsel auszuführen. Allerdings bieten Sie Ihren Feinden auf diese Weise ein größeres Ziel.

**Geduckt** kommen Sie in engen Korridoren verhältnismäßig sicher voran – selbst ohne Feuerschutz durch die anderen Mitglieder Ihres Trupps. Die einzige wirkliche Gefahr droht in großen Hallen, in denen die langsame Art der Fortbewegung dem Feind mehr Zeit gibt, Sie zu entdecken. Abgesehen davon ist dies jedoch die sicherste und effektivste Art, sich in Räumen fortzubewegen.

**Kriechend** können Sie sich einer Entdeckung durch Ihre Feinde mit der größten Aussicht auf Erfolg entziehen. Diese Art der Fortbewegung eignet sich jedoch aufgrund der niedrigen Geschwindigkeit und der geringen Flexibilität des kriechenden Soldaten nicht besonders gut für Räume. Trotzdem kann sie in verschiedenen Situationen eingesetzt werden (siehe auch unter **Angriff im Team – Häufige Situationen**).

### Vorwärts bewegen

Bewegen Sie sich immer geduckt an einer Wand entlang. Größere Strecken sollten rennend überwunden werden. Vergessen Sie nicht, dass hinter jeder Ecke ein Feind auf Sie warten kann. Bleiben Sie also vor jeder Biegung stehen und prüfen Sie, was vor Ihnen liegt (siehe auch unter **Bewegung im Team – Feindaufklärung**). Auch Treppen sind Hindernisse, die die gesamte Aufmerksamkeit des Soldaten erfordern. Im Abschnitt **Bewegung im Team – Feindaufklärung – Häufige Situationen** wird beschrieben, wie Sie ein derartiges Hindernis überwinden können.

## Bewegung im Team

### Feindaufklärung

Die Vorgehensweise bei der **Feindaufklärung** in Räumen ist stark abhängig von der Kampfsituation. Mehr dazu finden Sie unter dem Abschnitt **Angriff im Team – Häufige Situationen – Feindaufklärung**.

### Vorwärts bewegen



Abbildung 33

Das Vorrücken des Teams ist aufgrund des eng eingegrenzten Raums nur beschränkt möglich. Aus diesem Grund ist es auch äußerst schwer, eine bestimmte Formation des Trupps einzuhalten. Deshalb empfiehlt es sich, das Team in zwei Gruppen aufzuteilen. Die erste Gruppe überwacht den Raum vor, die zweite den Raum hinter Ihnen (Abbildung 33). Ein Soldat (Nr. 4) der zweiten Gruppe sollte sich so postieren, dass er der anführenden Gruppe im Notfall Feuerschutz geben kann.

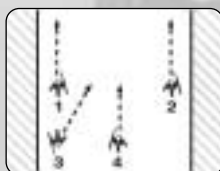


Abbildung 34

Folgen Sie beim Vorrücken den Anweisungen in Abbildung 34. Bewegen Sie zuerst Soldat 1. Falls gewünscht können Sie seine Bewegung auch durch Soldat 4 absichern lassen, der sich dafür so drehen muss, dass er nach vorn schaut. Bewegen Sie nun Soldat 2 und anschließend sofort Soldat 4. Sie können Soldat 2 nach Erreichen seines Ziels auch umdrehen und Soldat 4 Feuerschutz geben lassen. Verschieben Sie zuletzt Soldat Nr. 3 in den Raum zwischen 1 und 4.

In den meisten Fällen stehen Ihnen beim Überwinden einer Passage zwei Soldaten zur Verfügung. Beide zielen nach vorn. Es empfiehlt sich jedoch, von Zeit zu Zeit den Rückraum zu überprüfen. Veranlassen Sie die beiden Soldaten dazu, sich beim Vorrücken abwechselnd gegenseitig Deckung geben.

### Bewegen in großen Hallen

Ähnliche Regeln gelten für das Vorrücken in großen Hallen. Es ist immer von großer Bedeutung, sich an den Seitenwänden entlang zu bewegen und sämtliche Eingänge im Blick zu behalten, durch die der Feind anrücken könnte. Mehr hierzu finden Sie unter dem Abschnitt **Kampf im Nahbereich – Straßenkampf**.

### Rückzug

Sollten Sie auf zu starken Widerstand treffen, kann es erforderlich sein, sich zurückzuziehen. Jeder Versuch eines Rückzugs in einem Gebäude ist aufgrund des begrenzten Raums nur unter großen Schwierigkeiten zu realisieren. Ziehen Sie sich immer an den Wänden entlang zurück und decken Sie den Rückzug aus der Mitte eines Durchgangs ab.

Eine andere Variation ist der Rückzug entlang einer Seitenwand, während ein Mitglied des Kommandos, das an der gegenüberliegenden Wand Stellung bezogen hat, den Rückzug abdeckt.

Der oder die Soldaten, die bei einem Rückzug dem Rest des Trupps Feuerschutz geben, müssen mit automatischen Waffen ausgestattet sein (Maschinenpistole, Maschinengewehr etc.). Bei einer starken Konzentration feindlicher Soldaten ist es immer hilfreich, kurz vor Beginn des Rückzugs eine zeitgesteuerte Handgranate zu werfen. Der Angreifer wird eine böse Überraschung erleben, wenn er an Stelle Ihrer eine gleich darauf explodierende Handgranate findet. Versuchen Sie diesen Trick jedoch niemals mit einer deutschen Handgranate.

## **Schießen**

### **Effektivität der verschiedenen Waffen**

#### **Maschinenpistolen und automatische Gewehre**

Die Maschinenpistole bedeutet für Auseinandersetzungen innerhalb von Gebäuden ungefähr das, was ein Scharfschützengewehr für die Kampfsituation in offenem Gelände bedeutet. Die Vorteile der Maschinenpistole sind ihre außerordentliche Schussrate, die Größe des Magazins und die Geschwindigkeit und die Handlichkeit, mit der die Waffe bedient werden kann. Dies alles macht sie in einem Schusswechsel zu einer verheerenden Waffe. Machen Sie es sich zur Gewohnheit, das Magazin der Waffe selbst nach kürzester Verwendung nachzuladen – es ist immer fatal, bei einem Schusswechsel keine Munition mehr zu haben und nachladen zu müssen.

#### **Maschinengewehre**

Trotz seiner Unbeweglichkeit kann Ihnen das Maschinengewehr beim Kampf in Gebäuden gute Dienste leisten. Es ist in der Hauptsache dazu geeignet, dem Kommando Feuerschutz zu geben oder eine fest installierte Geschützstellung einzurichten. Für einen schnellen Angriff oder eine schnelle Verteidigung ist es jedoch nicht geeignet.

#### **Pistolen**

Im Gegensatz zu anderen Situationen kann die Pistole in Räumen äußerst effektiv eingesetzt werden.

#### **Gewehre**

Das Gewehr ist eine für Räume relativ ungeeignete Waffe. Mit seiner niedrigen Schussrate und dem kleinen Magazin eignet es sich nur als unterstützende Waffe.

#### **Scharfschützengewehre**

Die Effektivität des Scharfschützengewehrs ist aufgrund seines begrenzten Sichtfeldes in Räumen in hohem Maße eingeschränkt. Stellen Sie bei der Verwendung eines Scharfschützen immer einen Mann mit einer automatischen Waffe zu dessen Bewachung ab.

## Angriff im Team – Häufige Situationen

### Feindaufklärung

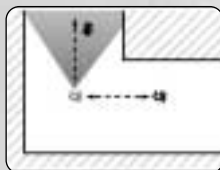


Abbildung 35

Sie werden bei der Feindaufklärung oftmals „wild“ um sich schießen oder Handgranaten werfen müssen, um die gewünschten Orte untersuchen zu können. Bedenken Sie, dass hinter jeder Biegung ein Feind lauern kann und Sie aus diesem Grund vorsichtig vorrücken sollten.

Die Frage, die Sie sich beim Vorrücken in Gebäuden immer wieder stellen müssen, lautet: „Wer wartet hinter der nächsten Ecke auf mich?“ Es wäre von Vorteil, diesen Ratschlag zu befolgen – wie in den Abbildungen 35-37 beschrieben.

Abbildung 35 zeigt, wie Sie sicher um eine L-förmige Ecke gelangen können. Treten Sie mit schnellen seitlichen Schritten auf den Gang – vorzugsweise sollten Sie jedoch nur einen kurzen Blick hinein werfen. Anschließend feuern Sie eine Salve aus Ihrer Maschinenpistole ab oder werfen eine Handgranate und ziehen sich sofort zurück. Laden Sie Ihre Maschinenpistole schleunigst nach und werfen Sie einen erneuten Blick in den Gang. Anstatt seitwärts zu gehen können Sie auch eine Rolle verwenden.

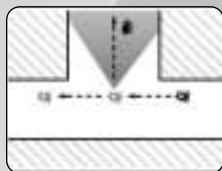


Abbildung 36

Illustration 36 zeigt Ihnen, wie eine Feindaufklärung in einem Korridor mit einer T-förmigen Abzweigung aussehen sollte. Treten Sie schnell seitlich auf den Gang und geben Sie eine Salve aus Ihrer Maschinenpistole ab oder werfen Sie eine Handgranate. Anschließend ziehen Sie sich in den entgegengesetzten Teil des Korridors zurück. Laden Sie schnell Ihre Waffe nach und riskieren Sie einen erneuten Blick in den Durchgang. Anstatt seitwärts zu gehen, können Sie auch eine Rolle machen.

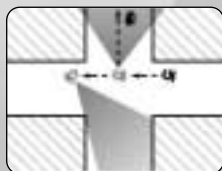


Abbildung 37

Diese Illustration zeigt Ihnen, wie Sie mit einer Kreuzung von zwei Durchgängen verfahren können. Beginnen Sie Ihr Manöver mit einem schnellen seitlichen Schritt- oder besser nur einem kurzen Blick – in den Gang hinein. Feuern Sie die obligatorische Salve den Gang hinunter oder werfen Sie statt dessen eine Handgranate und ziehen Sie sich zurück. Anschließend müssen Sie sich zur anderen Seite hin umdrehen. Laden Sie schnell Ihre Waffe nach, warten Sie einen Moment und schauen Sie erneut in den Gang. Anstatt seitwärts zu gehen, können Sie auch eine Rolle machen.

## Passieren von schmalen Seitenstraßen

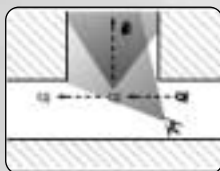


Abbildung 38

Befinden sich feindliche Truppen in einer Seitenstraße – wie in Abbildung 38 dargestellt – kann ein unvorsichtiges Vorrücken Ihr gesamtes Kommando in Gefahr bringen. Gehen Sie folgendermaßen vor. Platzieren Sie zuerst einen Soldaten Ihres Trupps so, dass er die Gasse von der Seite einsehen kann. Treten Sie anschließend mit einem weiteren Soldaten seitwärts auf die Gasse und feuern Sie eine Salve mit Ihrer Maschinenpistole ab oder werfen Sie eine Handgranate hinein. Gehen Sie nun weiter auf die andere Seite. Bleiben Sie nicht stehen und kehren Sie auf keinen Fall um!

## Räume betreten und wieder verlassen



Abbildung 39

In Räumen können Sie die verschiedenartigsten Überraschungen erleben. Verwenden Sie beim Betreten eines Raumes die Methode, die unter **Passieren von schmalen Seitenstraßen** beschrieben ist. Nach der Explosion der Handgranate oder einer Salve aus Ihrer Maschinenpistole läuft ein Soldat in den Raum hinein und deckt ihn mit einer Salve aus seiner Maschinenpistole ein (siehe Abbildung 39). Treten Sie anschließend schnell zur Seite, um einem anderen Mitglied des Teams Platz zu machen. Die Größe des Raums und die Zahl der

anwesenden Feinde bestimmen die Anzahl der Männer, die Sie in den Raum hineingehen lassen sollten.

Wenn Sie Räume verlassen, gehen Sie nach Möglichkeit in Gänge hinein, die Sie bereits gesichert haben. Müssen Sie jedoch Gänge betreten, die Sie bislang noch nicht untersuchen konnten, sollten Sie zuerst eine Handgranate hinein werfen. Meistens erweist es sich auch als hilfreich, den Bauplan des Gebäudes einzusehen und nach Alternativen zu suchen.

## Treppen herauf- und heruntergehen

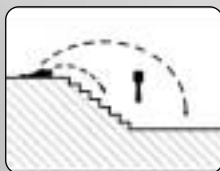


Abbildung 40

Treppen sind in Gebäuden das einzige Hindernis, auf dem Sie gefahrlos eine deutsche Handgranate verwenden können. Begeben Sie sich vorsichtig an den Rand der Treppe und werfen Sie die Handgranate entweder auf die Treppe oder auf den Treppenabsatz (Abbildung 40). Strecken Sie jedoch dabei Ihren Kopf nicht zu weit vor! Nach der Explosion können Sie vorsichtig an den Rand der Treppe schleichen – begleitet von zwei weiteren Teammitgliedern, die Ihnen Feuerschutz geben.

Für das Ersteigen von Treppen gilt das gleiche, wie bereits in Illustration 41 beschrieben. Werfen Sie jedoch in diesem Fall die Handgranate niemals auf die Treppe.

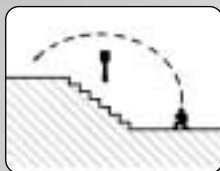


Abbildung 41

Im Notfall können Sie auch britische Handgranaten mit einem Zeitzünder verwenden. Dabei ist allerdings größte Vorsicht geboten, da eine derartig gezündete Handgranate die Treppe auch wieder herunterrollen kann!

## **Die Verwendung von Handgranaten und Sprengstoff**

### **Handgranaten**

Verwenden Sie für den Kampf in Gebäuden nur britische Handgranaten – ausgenommen einige bestimmte Situationen. Nutzen Sie den Abprall von Wänden, um die Handgranate um Ecken herum werfen zu können.

### **Minen**

Minen sind in Räumen nicht besonders effektiv. Sie können jedoch für die Erstellung der verschiedensten Fallen verwendet werden. Da jedoch die Auseinandersetzungen mit einer hohen Geschwindigkeit ausgetragen werden, sind Minen nicht unbedingt die beste Möglichkeit Ihre Feinde auszuschalten.

### **Zeitgesteuerte Sprengladungen**

Diese Art Sprengstoff ist für die Zerstörung von besonderen Zielen bestimmt und eignet sich deshalb nicht sonderlich für den Kampfeinsatz.

### **Bazookas und Panzerfäuste**

Falls Sie nicht hundertprozentig sicher sind, was Sie tun, sollten Sie in Gebäuden die Finger von dieser Waffengattung lassen!!!

### **Tipps**

- *Überlegen Sie immer genau, bevor Sie sich zu einer Einzelaktion entschließen und vergessen Sie die restlichen Mitglieder Ihres Teams nicht. Nur die Zusammenarbeit des gesamten Teams führt Sie zum Erfolg.*
- *Maschinenpistolen und Handgranaten dominieren die Kämpfe innerhalb von Gebäuden.*
- *Geben Sie der Nachhut Ihres Trupps Feuerschutz.*
- *Keine der oben aufgeführten Standardsituationen gibt Ihnen die Antwort auf alle Ihre Fragen. Lernen Sie, zu improvisieren!*

# DIE VERWENDUNG VON FAHRZEUGEN IM KAMPFEINSATZ

Fahrzeuge geben Ihrer Einheit einen großen Vorteil im Kampf gegen den Feind. Der einzige Nachteil ist die Konzentration all Ihrer Männer auf einen derart kleinen Raum. Dadurch sind die Soldaten einem hohen Risiko ausgesetzt, bei einem Unfall oder bei feindlichem Beschuss des Fahrzeugs getötet zu werden. Verwendet das Team ein gepanzertes Fahrzeug ist dieses Risiko selbstverständlich erheblich geringer.

## Ungepanzerte Fahrzeuge

Die Einsatzmöglichkeiten ungepanzelter Fahrzeuge in Kampfsituationen sind äußerst begrenzt, da diese Fahrzeuge leicht durch die feindliche Infanterie zerstört werden können. Benutzen Sie ungepanzerte Fahrzeuge nur für sichere Passagen. Die Verwendung von gepanzerten Fahrzeugen und ihre Koordination mit der Aufklärung wird im Abschnitt **Die Verwendung von Fahrzeugen im Kampfeinsatz – Gepanzerte Fahrzeuge** gesondert behandelt.

Personenkraftwagen	Nur zur Überwindung längerer Strecken geeignet.
Jeeps	Es besteht die Möglichkeit, Jeeps als leichte Geschützstellungen zu verwenden – sie sind schnell und wendig. Ein Nachteil ist jedoch ihre leichte Verwundbarkeit.
Motorräder und Beiwagen	Sie können ein Motorradgespann als leichte Geschützstellung einsetzen. Ein Motorrad ist schnell, aber verwundbar. Auf dem Gespann ist ein sehr effektives Maschinengewehr fest installiert.
Lastkraftwagen	Falls Sie mit einem LKW in einen Kampf verwickelt werden sollten, können Sie sich von der Ladefläche herab verteidigen. Ein LKW ist verhältnismäßig langsam und leicht verwundbar.
Gepanzerte Fahrzeuge	Gepanzerte Fahrzeuge können durch Einschüsse von normalen Infanteriewaffen kaum beschädigt werden. Sie können sich bei der Durchführung Ihrer Aufgaben als sehr nützlich erweisen.
Gepanzerte Transporter	Ein gut gepanzerter Transporter schützt zwei Mitglieder des Teams komplett und zwei weitere teilweise gegen feindlichen Beschuss. Außerdem ist ein Transporter mit einem schweren Maschinengewehr bestückt, welches das Team mit äußerst hilfreichem Feuerschutz unterstützen kann. Ein solcher Transporter kann nur durch schwere Waffen (Bazookas, Panzer etc.) zerstört werden. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Strategien für den Kampf gegen feindliche Fahrzeuge und gepanzerte Ausrüstung.

## Panzer

Der Panzer ist ebenso resistent gegen den Beschuss mit Infanteriewaffen wie der gepanzerte Transporter, und einige modernere Modelle widerstehen sogar dem Beschuss mit schweren Waffen. Die Bedienung des Geschützturms ist verhältnismäßig einfach, aber die Steuerung des Panzers erfordert viel Übung und eine genaue Kenntnis der Maschine.

## Häufige Situationen

### Feindaufklärung in einem Fahrzeug

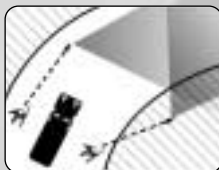


Abbildung 42

Das Hindernis, mit dem Sie am häufigsten konfrontiert sein werden, ist eine Kurve. Selbst hinter der kleinsten Biegung könnte ein Panzer lauern oder ein Soldat mit einer Panzerfaust in Stellung liegen (siehe Abbildung 42). Platzieren Sie zunächst einen Soldaten an der Außenseite der Kurve und schicken Sie einen weiteren durchs Gelände. Sollte es nicht möglich sein, durch das Terrain vorzurücken, können Sie auch alternativ an der Innenseite der Biegung am Straßenrand entlang gehen. Der andere Soldat sollte mit einer Infanterie-Panzerabwehrwaffe ausgerüstet sein (Bazooka, Panzerfaust).

### Angriff mit einem gepanzerten Transporter



Abbildung 43

Siehe Abbildung 43. Wählen Sie zwei Soldaten aus dem Trupp aus und rüsten Sie mindestens einen von Ihnen mit einer Panzerabwehrwaffe aus. Rücken Sie vor und erweitern Sie den Abstand zwischen den einzelnen Soldaten. In der Zwischenzeit kann der Maschinengewehrschütze des Transporters – selbst durch einen Infanteristen gedeckt – nach Infanteriezielen Ausschau halten. Der Soldat mit der Panzerabwehrwaffe kann sich dann jeden Panzer vornehmen, der ihm in die Quere kommt. Versuchen Sie, die Besatzungen der Panzer beim Besteigen der Fahrzeuge auszuschalten – ein Panzer ohne Besatzung ist nicht viel mehr als ein Haufen Alteisen.

## Tipps

- *Kommen Sie Ihrem eigenen Fahrzeug nicht in die Quere – so etwas tut weh!*
- *Vergessen Sie auch hier niemals den Wert einer guten Feindaufklärung.*
- *Nutzen Sie die in diesen Abschnitten gegebenen Ratschläge und Optionen.*
- *Überlegen Sie immer genau, bevor Sie sich zu einer Einzelaktion entschließen und vergessen Sie die restlichen Mitglieder Ihres Teams nicht. Nur die Zusammenarbeit des gesamten Teams führt Sie zum Erfolg.*
- *Nutzen Sie die auf den Fahrzeugen fest installierten Waffen.*
- *Geben Sie der Nachhut des Trupps Feuerschutz.*
- *Keine der oben aufgeführten Standardsituationen gibt Ihnen die Antwort auf alle Ihre Fragen. Lernen Sie, zu improvisieren!*

# STRATEGIEN FÜR DEN KAMPF GEGEN FEINDLICHE FAHRZEUGE UND GEPANZERTE AUSRÜSTUNG

Feindliche Fahrzeuge und Panzerfahrzeuge können Sie ganz schön ins Schwitzen bringen. Nicht gepanzerte Fahrzeuge kann man in der Regel mit ein paar Schüssen aus einer Handwaffe außer Gefecht setzen, aber für die Zerstörung von Panzern und gepanzerten Fahrzeugen ist es erforderlich, ein paar durchschlagendere Gegenmaßnahmen griffbereit zu haben.

## **Anti-Fahrzeugwaffen**

### **Infanteriewaffen**

Infanteriewaffen – wie z. B. Gewehre und Maschinenpistolen – sind beim Einsatz gegen nicht gepanzerte Fahrzeuge äußerst effektiv. Gegen gepanzerte Fahrzeuge sind sie jedoch relativ nutzlos.

### **Spezielle Panzerabwehrwaffen**

Spezial-Panzerabwehrwaffen sind schwer und ungeeignet für den Einsatz gegen feindliche Truppen, aber Sie sind genau das Richtige, wenn es darum geht, einen Tiger zu fangen!

### **Bazookas**

Die Bazooka ist eine nachladbare Panzerabwehrwaffe. Sie ist nicht besonders präzise, kann aber im Kampf gegen feindliche Panzer zu Ihrer besten Freundin werden.

### **Panzerfäuste**

Eine Panzerfaust ist eine Panzerabwehrwaffe, die nur ein einziges Mal verwendet werden kann. Auch sie ist nicht besonders präzise, aber noch einmal: Wenn sie muss, leistet sie Ihnen treue Dienste. Außerdem ist sie leichter als die Bazooka.

### **Panzerabwehrminen**

Diese Art Minen sind eine hinderliche, aber ungemein effektive Waffe gegen Panzer. Legen Sie einem Panzer immer mindestens zwei Minen in den Weg, um sicherzugehen, dass mindestens ein Treffer dabei ist.

## **Ungepanzerte Fahrzeuge**

### **Personenkraftwagen, Jeeps, Lastkraftwagen**

Ein solches Fahrzeug kann mit jeder beliebigen Waffe zerstört werden. Eine Gefahr bildet jedoch immer die Explosion des Benzintanks oder die Ergreifung durch feindliche Soldaten.

### **Motorräder und Beiwagen**

Falls Sie dem fest installierten Maschinengewehr die Möglichkeit lassen, das Feuer gegen Sie zu eröffnen, hat Ihr gesamtes Einsatzkommando ein Riesenproblem. Schalten Sie die Besatzung aus, sobald Sie das Motorrad gesichtet haben.

## Gepanzerte Fahrzeuge

Fahrzeuge dieser Art sind sehr gut gegen Einwirkungen von außen geschützt. Ihre Zerstörung durch Infanterie ist eine schwere Aufgabe.

### Gepanzertes Transporter

Die Geschosse aus Infanteriewaffen können der Besatzung eines gepanzerten Transporters keinen Schaden zufügen. Sie können jedoch versuchen, den relativ verwundbaren Maschinengewehrschützen auf dem Dach des Fahrzeugs durch einen Scharfschützen auszuschalten. Anschließend kann ein Mann mit einer Panzerabwehrwaffe das Fahrzeug selbst zerstören.

### Panzer



Abbildung 44

Infanteriewaffen können Panzer nicht beschädigen. Es ist sogar mit speziell für diesen Zweck entwickelten Waffen äußerst schwer, einen Panzer zu knacken. Eine Methode wird in diesem Abschnitt unter Häufige Situationen beschrieben. Abbildung 44 zeigt die Schwachstellen eines Panzers (grau markiert).

## Häufige Situationen

### Die Zerstörung eines Panzers

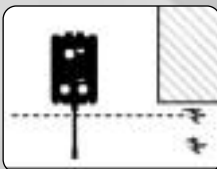


Abbildung 45

Positionieren Sie Ihre Soldaten so, wie in Abbildung 45 beschrieben. Platzieren Sie einen Soldaten mit einer Panzerabwehrwaffe (Bazooka, Panzerfaust etc.) hinter einem Geländehindernis und stellen Sie eine Wache mit einer Maschinenpistole zu seinem Schutz ab. Sobald der Panzer die auf der Abbildung markierte Linie überquert, schießen Sie einen tödlichen Schuss aus der Bazooka auf seine Seite ab.

### Tipps

- *Verwenden Sie Panzerabwehrwaffen immer mit allergrößter Vorsicht – sie sind äußerst gefährlich und haben bisweilen verdammt unangenehme Nebenwirkungen.*
- *Decken Sie Ihre Nachhut jederzeit ausreichend ab.*

# MITWIRKENDE

## ILLUSION SOFTWARES

### LEITENDER PROGRAMMIERER

MICHAL BACÍK

### 3D-MODELLING

PETER KUBEK  
RADEK BOUZEK

### 2D-GRAFIK

MARTIN BENEŠ

### 3D-ANIMATIONEN

JAN ZATECKY

### SOUNDEFFEKTE

MICHAL CHOVANEC  
PETR NEMEC

### DESIGN

RADEK BOUZEK  
MICHAL BACÍK

### SOUNDDESIGN

MARTIN BENEŠ  
MICHAL CHOVANEC

### LEVELDESIGN

RADEK BOUZEK  
PETER KUBEK  
TOMÁŠ PLUHARÍK  
MARTIN TUMA

### PRODUKTION

PETR VOCHOZKA

### SPIELER-HANDBUCH

RADEK BOUZEK  
TOMÁŠ PLUHARÍK

### ZUSÄTZLICHE ARBEITEN

PAVEL SIRUČEK  
TOMAS HREBIČEK  
PAVEL PROCHÁZKA  
DANIEL VAVRA  
ROMAN HLADI  
PETR OLSANSKÝ  
VÁCLAV KRÁL

### LEITENDER TESTER

TOMÁŠ PLUHARÍK

### TESTER

MICHAL AXMANN  
MARTIN BARTKO  
ALES FILKA  
ONDREJ NY DRLE  
JIRÍ JUNEK  
PETR BOHUMEL  
DAVID DRESLER  
VIKTOR PROCHÁZKA

## LONELY CAT GAMES

### DELUXE EDITION CONVERSION

### PROGRAMMIERUNG

MICHAL BACÍK  
JIRÍ VRUBEL

### GRAFIK

MICHAL HOCHMAJER

### TESTEN

PETR ZAPLETAL  
VIKTOR PROCHÁZKA  
JAN KITTLER  
MICHAL AXMANN  
CARSTEN REIS  
JURAJ BACÍK

## TAKE 2 UK

### DEVELOPMENT-MANAGER

LUKE VERNON

### PRODUCER

ANDREW MORLEY

### GROUP-OPERATIONS-MANAGER

JON BROADBRIDGE

### GROUP-PRODUCTION- KOORDINATOR

CHRIS MADGWICK

### GROUP-PACKAGING- KOORDINATORIN

JOANNA FOSTER

### GROUP-DESIGN-MANAGER

JAMES CROCKER

### DESIGNER

JIM QUINLAN

## **Take 2 UK**

**Development-Manager**  
Luke Vernon

**Producer**  
Andrew Morley

**Group-Operations-Manager**  
Jon Broadbridge

**Group-Production-Koordinator**  
Chris Madgwick

**Group-Packaging-Koordinatorin**  
Joanna Foster

**Group-Design-Manager**  
James Crocker

**Designer**  
Jim Quinlan

## **Take 2 Germany**

**Managing Director**  
Christoph Hartmann

**Marketing Director**  
Matthias Wehner

**Marketing Assistant**  
Markus Neumann

**Senior Product Manager**  
Andreas Traxler

**Junior Product Manager**  
Hendrik Lesser

**PR Manager**  
Markus Wilding

**Lokalisation**  
4-real Intermedia

## **Take 2 QA Europe**

**QS-Manager**  
Mark Lloyd

**QS-Leitung**  
Paul Byers  
Tim Bates  
Kev Hobson

**H&D-Deluxe-Tester**  
Charlie Kinloch (Leiter)  
Jonathan Stones  
Michael Emeny  
Paul Byers  
Rob Dunkin  
Phil Deane  
Matt Hewitt

**Weitere Tester**  
Andy Mason  
Phil Alexander  
Kit Brown  
Michael Blackburn  
Denby Grace  
Lee Johnson  
Phil Deane  
Jim Cree

## **KONTAKTIEREN SIE BITTE NICHT UNSERE TECHNIK-HOTLINE, WENN SIE AUF DER SUCHE NACH SPIEELÖSUNGEN ODER CHEATS SIND!**

Unsere Technik-Hotline ist nicht autorisiert, Spiellösungen oder Cheats an Sie weiterzugeben! Kontaktieren Sie dafür bitte unsere Spiele-Hotline!

Bevor Sie sich mit unserem technischem Support in Verbindung setzen, notieren Sie sich bitte alle wichtigen Daten über Ihren Rechner, und die genaue Fehlerbeschreibung (wann, wie und wo ist es im Spiel passiert, als Sie was getan haben?). Nur so können wir ihnen schnell und effektiv weiterhelfen.

Das brauchen wir von Ihnen:

### *Persönliche Details:*

- E- Mail- Adresse, Telefonnummer (tagsüber) oder Postadresse
- Wenn Sie von außerhalb Deutschlands Kontakt mit uns aufnehmen, so geben Sie bitte an woher und welche (Sprach-) Version des Spiels Sie benutzen.

### *Computerdetails:*

- Marke und Modell des PC
- Geschwindigkeit und Hersteller des Prozessors
- Geschwindigkeit und Hersteller des CD- ROM- Laufwerks
- Größe des Arbeitsspeichers
- Hersteller und Modell Ihrer Graphikkarte/ der 3D- Beschleunigerkarte und die
- Größe des Video- RAMs.
- Hersteller und Modell Ihrer Soundkarte
- Maus- und Maustreiberinformationen.

Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das Startmenü, und wählen dort den Punkt

"Ausführen". Geben Sie in das leere Feld "dxdiag" ein und Bestätigen mit Return. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdateien für Ihre Systemkomponenten angezeigt, sowie die wichtigsten Systemkomponenten aufgelistet. Um eine Textdatei von diesen Informationen zu erhalten, drücken Sie einfach auf den Button "Informationen speichern". Sie können dann eine Text-Datei mit allen relevanten Daten auf Festplatte zum etwaigen Versand per Email oder für spätere Referenz ablegen.

### **Kontakte:**

#### ***Technischer Support***

Kontaktieren Sie unsere **Technik-Hotline** für Installations- und technische Probleme mit diesem Spiel!

**Tel.: 01805 – 21 73 16**

Hotlinezeit: Mo.-Fr. 12.00 – 20.00 Uhr (0,12 € / Minute)

#### ***Tipps und Tricks***

Wollen Sie Lösungs- und Spielhinweise oder Cheats? Dann sind Sie bei unserer **Spiele-Hotline** genau richtig!

**Tel: 0190 – 87 32 68 36**

Hotlinezeit: Mo.-Fr. von 8.00 – 24.00 Uhr (1,86 € / Minute)

#### ***Patches (=Fehlerbehebungsprogramme)***

aktuelle Patches (sofern vorhanden) finden Sie auf unserer Website [www.take2.de](http://www.take2.de)

### ***NEU!***

#### ***Online-Support***

Auf [www.take2.de](http://www.take2.de) befindet sich ein Online-Supportbereich. Mittels der dort platzierten Selbsthilfe-Tipps können Sie viele Probleme selbst und ohne Zeit- und Kostenaufwand beheben. Wenn alle Stricke reißen, erreichen Sie über dieses Portal den Emailsupport von Take 2.

Des Weiteren finden Sie natürlich auch jede Menge an Informationen zu unseren Neuerscheinungen, aktuelle Demoversionen sowie interessante News von Take 2. Ein Besuch dort lohnt sich also auf jeden Fall!

**Bitte richten Sie keine Supportanfragen an unsere Firmenadresse oder –telefonnummer! Dort können wir keinerlei technische Anfragen beantworten.**

## **DEFEKTE DISCS**

### **Ihre Spieldisc ist kaputt gegangen oder stark zerkratzt worden? Kein Problem!**

Unsere eingeschränkte Garantie (siehe Lizenzbestimmungen in diesem Handbuch) gilt nicht die Beschädigung der Spieldisc durch unsachgemäße Behandlung. Wir haben aber einen CD-Tausch eingerichtet, für den Fall, dass Ihre Disc durch Kratzer oder andere Missgeschicke des täglichen Lebens unlesbar wird. Gegen eine Aufwandspauschale von 10 EUR erhalten Sie vollwertigen Ersatz für das defekt eingesandte Spiel mit Kaufnachweis.

Um diese erweiterte Gewährleistung in Anspruch zu nehmen, bitten wir Sie, folgendes zu tun:

1. Rufen Sie bei unserer Technik-Hotline unter 0180-521 73 16 (0,12 € /Minute) an, um Ihren Fall von einem unserer Mitarbeiter aufnehmen zu lassen.
2. Schildern Sie dem Mitarbeiter, was mit Ihrer CD passiert ist, und geben Sie ihm zur Sicherheit noch Ihre persönlichen Daten für die Rücksendung. Diese Daten werden natürlich streng vertraulich behandelt und nicht an Dritte weiter gegeben. Sie dienen nur dazu, die Bearbeitung zu beschleunigen, und Fehler beim Versand zu vermeiden. Der Mitarbeiter gibt Ihnen eine Vorgangsnummer, **bitte notieren Sie sich die Nummer genau, sie können damit den Gewährleistungsfall nach verfolgen!**
3. Nach dem erfolgten Gespräch senden Sie die Disc (am besten komplett in der Originalverpackung!) mit dem Kaufbeleg in Kopie **ausreichend Frankiert** an diese Adresse:

Take 2 interactive  
CD-TAUSCH  
Agnesstr. 14  
80798 München

Legen Sie der Sendung unbedingt ein Schreiben mit mindestens Ihrer **Vorgangsnummer Ihrer Adresse bei!**

4. Überweisen Sie am besten gleichzeitig am Tag des Anrufs die Summe von 10 EUR mit der Vorgangsnummer im Verwendungszweck auf folgendes Konto:

Empfänger: **Take 2 CD-Tausch**  
Deutsche Bank Berlin  
BLZ: 100 700 00  
Konto: 224 67 00 01

5. Sofort nach dem Geldeingang und Erhalt der Ware werden wir Ihnen ein vollwertiges Ersatzexemplar Ihres Spiels zusenden.

Bitte haben Sie ein wenig Geduld, dieser Vorgang kann in Spitzenzeiten **bis zu 10 Werktagen** in Anspruch nehmen. Wir bemühen uns aber, alles so schnell wie möglich abzuwickeln.

**Bitte beachten Sie: Wir können nur nach Eingang des Geldes mit einer korrekten Vorgangsnummer Ersatz schicken! Bitte achten Sie auf richtige Schreibweise im Verwendungszweck der Überweisung, um eine unnötige Verzögerung zu vermeiden!**

**Bei unfrei an uns gesendeten Waren verweigern wir die Annahme! Bitte frankieren Sie Ihre Sendung ausreichend.**

## BEGRENZTE SOFTWARE GARANTIE UND LIZENZABKOMMEN

**Dieses BEGRENZTE SOFTWARE GARANTIE UND LIZENZABKOMMEN** (dieses Abkommen), inklusive der beschränkten Garantie und den anderen Sonderklauseln, ist ein rechtliches Übereinkommen zwischen Ihnen (entweder ein Individuum oder eine juristische Person), dem Entwickler und Take 2 Interactive Software, (gemeinsam, der Eigner), betreffend dieses Softwareprodukt und den Materialien die dort beigelegt sind oder dazugehören. Der Akt der Installation oder anderweitiges Benutzen der Software bestätigt Ihr Einverständnis zu den Bedingungen dieses Abkommens. Wenn Sie nicht mit dem Abkommen einverstanden sind, geben Sie bitte die Softwareverpackung und alle zugehörigen Materialien (inklusive Hardware, Handbücher, andere schriftliche Materialien und Verpackung) zusammen mit der Quittung des Kaufs dort zurück, wo Sie das Produkt erworben haben, und Sie erhalten den Kaufpreis zurück.

**Vergabe einer begrenzten, nicht-exklusiven Lizenz.** Dieses Abkommen erlaubt Ihnen, ein (1) Exemplar des Softwareprogramms (die SOFTWARE) inklusive Verpackung für Ihre persönliche Nutzung auf einem einzigen Heim- oder portablen Computer zu benutzen.

Die Software wird benutzt, wenn sie in den temporären Speicher (z.B. RAM) geladen oder in den permanenten Speicher (z.B. Festplatte, CD-ROM, oder anderes Speichermedium) installiert wird. Eine Installation auf einem Netzwerkcomputer ist strikt untersagt, außer wenn eine spezielle und separate Netzwerklizenz vom Eigner erworben wurde. Dieses Abkommen dient nicht als eine solche spezielle Netzwerklizenz. Installation auf einem Netzwerksverfer darf nur erfolgen, wenn sie den Bedingungen dieses Abkommens entspricht. Diese Lizenz ist kein Verkauf der originalen SOFTWARE oder einer Kopie. Sie dürfen die SOFTWARE und/oder die ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN nicht an eine Person oder Organisation verkaufen, vermieten, verleihen oder anderweitig transferieren.

**Intellektuelles Eigentum.** Der Eigner behält alle Rechte, Titel und Interessen an dieser SOFTWARE und dem beigefügten Handbuch (-bücher) und allen anderen schriftlichen Materialien (zusammengefaßt die ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN) inklusive, aber nicht begrenzt auf, Copyrights, Warenzeichen, Handelsgeheimnisse, Handelsnamen, Besitzrechte, Patente, Titel, Computer Codes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Handlung, Dialog, Hintergründe, Artwork, Soundeffekte, Musik und moralischen Rechte. Die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN sind geschützt unter dem Recht der Copyrightgesetze der Vereinigten Staaten und entsprechenden Copyrightgesetzen und -Verträgen in der ganzen Welt. Alle Rechte vorbehalten. Die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN dürfen nicht kopiert oder reproduziert werden in irgendeiner Weise oder auf irgendein Medium, ganz oder teilweise, ohne vorheriges schriftliches Einverständnis des Eigners. Insbesondere ist bei SOFTWARE, die auf CD-ROM geliefert wird, die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder von Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet. Personen, die die Gesamtheit oder Teile der SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN in irgendeiner Weise oder auf irgendein Medium kopieren oder reproduzieren, verstoßen – sofern diese Reproduktion nicht gesetzlich zugelassen ist – wesentlich gegen Copyrightgesetze und können zivilrechtlich und kriminalrechtlich verfolgt werden. Die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN dürfen nicht an weitere Personen oder Organisationen verkauft, vermietet, verliehen oder anderweitig transferiert werden

**SOFTWARE Backup oder Archivierung.** Nachdem Sie diese SOFTWARE in den permanenten Speicher Ihres Computers installiert haben, dürfen Sie die Originaldiskette(n) und/oder CD-ROMs (Speichermedium) nur zur Sicherheit und zu Archivzwecken behalten.

**Restriktionen.** Anders als in diesem Abkommen spezifisch festgelegt dürfen Sie nicht SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN auf andere Weise kopieren oder reproduzieren; modifizieren oder Auszüge kopieren basierend auf SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN; Kopien distribuieren durch Verkauf oder andere Weitergabe der Besitzerschaft von SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN; Vermieten, Verleihen, Verleasen der SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN; oder SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN öffentlich vorführen. Es ist ausdrücklich untersagt, SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN elektronisch oder anderweitig zu übertragen, über das Internet oder ein anderes Medium oder zu einer anderen Partei. Es ist ausdrücklich untersagt, SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN zu kommerziellen Zwecken zu verkaufen oder anderweitig kommerziell zu nutzen durch Szenarios, Karten, Levels, Add-on-Packs, Fortsetzungen, Charaktere oder andere Komponenten oder Artikel basierend auf oder bezogen auf die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN. IHNEN IST NICHT ERLAUBT, DIESE SOFTWARE AUF IRGENDNEINE WEISE ZU DEKOMPIlierEN, DISASSEMBLEN ODER REVERS ENGINEERING ZU BETREIBEN. Jedes Kopieren von SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN, die nicht spezifisch in diesem Abkommen erlaubt wird, ist ein Zuwiderhandeln gegen dieses Abkommen.

**Begrenzte Garantie, Garantieverzichterklärung und Umtauschrecht.**

**BEGRENZTE GARANTIE.** Der Eigner garantiert, daß das originale Speichermedium der SOFTWARE frei von Defekten bei Material und Verarbeitung ist, bei sachgemäßer Nutzung für einen Zeitraum von 90 Tagen nach dem Erwerb, festgelegt durch die Kaufquittung. Wenn Sie einen Defekt des Speichermediums entdecken, oder die SOFTWARE auf ihrem Heim- oder portablen Computer nicht installieren oder deinstallieren können, Können Sie die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN dorthin zurückbringen, wo Sie das Produkt erworben haben gegen Erstattung des Kaufpreises. Diese begrenzte Garantie gilt nicht, wenn Sie die SOFTWARE durch unsachgemäßen Gebrauch beschädigt haben.

**KUNDEN RECHT.** Ihr exklusives Recht und die gesamte Verantwortung des Eigners ist (i) der Austausch eines Original- Speichermediums der SOFTWARE oder (ii) eine Erstattung des vollen Kaufpreises der SOFTWARE. Indem Sie die versiegelte Verpackung der Software öffnen, sie installieren und/oder die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN anderweitig benutzen, erklären Sie sich einverstanden auf alle anderen Kompensationsrechte zu verzichten, die Sie vom Gesetz aus haben könnten. Jegliche Rechtsmittel, die Sie wegen öffentlicher Richtlinien nicht anwenden dürfen, übertragen Sie hiermit dem Eigentümer, sobald sie verfügbar werden.

**GARANTIE VERZICHTSERKLÄRUNG.** AUSSER FÜR DIE GENANNTEN BEGRENZTEN GARANTIEEN ÜBERNIMMT DER EIGNER KEINERLEI GARANTIEEN, AUSDRÜCKLICH GENANNT ODER IMPLIZIERT, MÜNDLICH ODER SCHRIFTLICH, BETREFFEND DIESES PRODUKT ODER ALLEN ZUGEHÖRIGEN KOMponentEN. ALLE IMPLIZIERTEN GARANTIEEN, DIE VON GESETZ BESTEHEN KÖNNTEN, SIND BEGRENZT AUF DEN VOLLSTEN ERLAUBTEN GEHALT UND AUF DIE DAUER DER BEGRENZTEN GARANTIE BESCHRÄNKT. DER EIGNER REPRÄSENTIERT NICHT UND GARANTIERT NICHT DIE QUALITÄT ODER DIE LEISTUNG DER SOFTWARE UND ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN AUSSERHALB DER OBEN GEGEBENEN BEGRENZTEN GARANTIE. DER EIGNER REPRÄSENTIERT UND GARANTIERT AUCH NICHT, DASS SIE SOFTWARE UND ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN IHREN ANSPRÜCHEN GENÜGEN ODER DASS DIE SOFTWARE KONTINUIERLICH FUNKTIONIERT, FEHLERFREI IST ODER DASS PROBLEME KORRIGIERT WERDEN.

DER EIGNER REPRÄSENTIERT UND GARANTIERT NICHT, DASS SIE SOFTWARE IN EINER MULTI-USER-UMGEBUNG FUNKTIONIERT.

KEINE MÜNDLICHE ODER SCHRIFTLICHE INFORMATION ODER RATSCHLAG GEBEBEN VOM EIGNER, SEINEN HÄNDLERN, DISTRIBUTOREN, DIREKTOREN, MANAGERN, MITARBEITERN, VERTRETERN, VERTRAGSPARTNERN

ODER TOCHTERGESELLSCHAFTEN KÖNNEN EINE ANDERE GARANTIE SCHAFFEN ODER ERWEITERN ODER VERLÄNGERN ÜBER DIE HIER GEBEBENE BEGRENZTE GARANTIE HINAUS. SIE SOLLTEN SICH NICHT AUF EINE SOLCHER INFORMATION ODER RATSCHLAG BERUFEN.

EINIGE LÄNDER ERLAUBEN KEINE BEGRENZUNGEN WIE LANGE EINE IMPLIZIERTE GARANTIE GÜLTIG IST, DESHALB GILT DIE OBEN GENANNT BEGRENZUNG EVENTUELL NICHT FÜR SIE. DIESE LIMITIERTE GARANTIE GIBT IHNEN SPEZIFISCHE JURISTISCHE RECHTE UND SIE HABEN EVENTUELL WEITERE RECHTE DIE VON LAND ZU LAND VARIIEREN KÖNNEN.

**UMTAUSCHRECHT.** Wird das Speichermedium aufgrund sachgemäßen Gebrauchs nach Ablauf der oben genannten Garantiefrist (90 Tage nach dem Erwerb) oder durch unsachgemäßen Gebrauch in einer Weise beschädigt, die eine weitere bestimmungsgemäße Benutzung verhindert, so räumt Ihnen der Eigner das Recht ein, das Speichermedium gegen Zahlung einer Aufwandspauschale von 10 gegen ein mangelfreies Exemplar umzutauschen. Die Überlassung des mangelfreien Exemplars erfolgt nur unter folgenden Bedingungen: Sie haben sich unter Angabe Ihrer persönlichen Daten und Schilderung Ihres Falles bei unserer Technik-Hotline unter 0180-5217316 (0,12 /Minute) registrieren und sich eine Vorgangsnummer aushändigen lassen; Sie haben das Originalspeichermedium mit dem Kaufbeleg ausreichend frankiert an die Adresse Take 2 interactive, CD-TAUSCH, Agnesstr. 14, 80798 München übersandt; Sie haben die Aufwandspauschale mit der Vorgangsnummer im Verwendungszweck auf das Konto "Take 2 CD-Tausch" 224 67 00 01 bei der Deutschen Bank Berlin (BLZ 100 700 00) unter Angabe der Vorgangsnummer überwiesen. Genaueres zum Austauschvorgang erfahren Sie in den diesem Handbuch beigefügten Hinweisen zum technischen Support im Abschnitt "Defekte Discs".

**BEGRENZTE HAFTUNG.** Zum maximalen Ausmaß zugestanden vom Haftungsgesetz und ungeachtet, ob eine der oben gesetzten Klauseln ihren essentiellen Zweck verfehlt, WIRD IN KEINEM FALL DER EIGNER, SEINE DIREKTOREN, MANAGER, MITARBEITER, VERTRETER ODER TOCHTERGESELLSCHAFTEN ODER SONST JEMAND INVOLVIERT IN DIE ENTWICKLUNG, HERSTELLUNG ODER DISTRIBUTION DIESER SOFTWARE UND DER ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN PERSÖNLICH HAFTEN FÜR JEDWEDE SCHÄDEN, INKLUSIVE OHNE EINSCHRÄNKUNG FÜR DIREKTE ODER INDIREKTE; ZUFÄLLIGE; ODER ZWANGSLÄUFIGE PERSONENSCHÄDEN; PERSÖNLICHES EIGENTUM; VERLUST VON GESCHÄFTSEINNAHMEN; STÖRUNG DES GESCHÄFTSABLAUFS, VERLUST VON GESCHÄFTSINFORMATION; VERLUST VON TEXT UND DATEN ENTHALTEN IN ODER BENUTZT MIT DER SOFTWARE INKLUSIVE DER KOSTEN ZUR WIEDERGEWINNING ODER REPRODUKTION DER TEXT ODER DATEN; ODER JEDWEDEN ANDEREN FINANZIELLEN VERLUSTEN ENTSTEHEND AUS ODER DURCH BENUTZUNG ODER DURCH DIE NICHT-NUTZBARKEIT DIESER SOFTWARE. DIESE HAFTUNGSBEGRENZUNG GILT AUCH, WENN SIE ODER EINE DRITTE PERSON DEN EIGNER UND SEINE AUTHORIZIERTEN REPRÄSENTANTEN VON DER MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN IN KENNNTNIS GESETZT HAT. SELBST WENN SOLCHES VERURSACHT WURDE, ENTSTAND AUS ODER DAS RESULTAT EINER NORMALEN, STRENGEN, ALLEINIGEN ODER FAHRLÄSSIGEN HANDLUNG DES EIGNERS ODER SEINER SEINE DIREKTOREN, MANAGER, MITARBEITER, VERTRAGSPARTNER ODER TOCHTERGESELLSCHAFTEN WAR. EINIGE LÄNDER ERLAUBEN EINE SOLCHER AUSNAHME ODER BEGRENZUNG VON ZUFÄLLIGEN ODER VERURSACHTEN SCHÄDEN. DESHALB KÖNNEN DIE OBEN GENANNTEN BEGRENZUNGEN UND AUSNAHMEN EVENTUELL NICHT FÜR SIE GELTEN.

**Produktunterstützung und Updates.** Diese SOFTWARE ist als benutzerfreundlich beabsichtigt und begrenzte Produktunterstützung wird angeboten vom Eigner, wie in den ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN spezifiziert.

**Jurisdiktion.** ENGLISCHES RECHT SICHERT DIESES ABKOMMEN, UNGEACHTET DER GESETZLICHEN PRINZIPIEN DES JEWEILIGEN LANDES MIT FORUM UND SITZ IN LONDON, ENGLAND. Dieses Abkommen kann nur durch einen Schriftsatz modifiziert werden, der die Modifizierung spezifiziert und von beiden Parteien ausgeführt wird. Für den Fall, daß ein Punkt des Abkommens als nicht umsetzbar angesehen wird, sollte es zum größtmöglichen Teil umgesetzt, wobei die anderen Punkte des Abkommens in voller Kraft und Effekt verbleiben.

**Gesamtes Abkommen.** Dieses Abkommen repräsentiert das gesamte Abkommen der Parteien, und steht über mündlichen oder schriftlichen Kommunikationen, Angeboten oder vorherigen Abkommen zwischen den Parteien, oder Händlern, Distributoren, Vertretern oder Angestellten.

**Terminierung.** Dieses Abkommen ist gültig, bis es terminiert wird. Dieses Abkommen endet automatisch (ohne nötige Mitteilung), wenn Sie nicht mit den Punkten des Abkommens einverstanden sind. Sie können das Abkommen auch beenden, indem Sie die SOFTWARE und alle ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN zerstören, und alle Kopien und Reproduktionen dieser SOFTWARE und aller ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN zerstören und die SOFTWARE permanent von allen Client Servern oder Computern löschen, aus die sie installiert wurde.

**Kompensation** Sie erklären sich hiermit einverstanden, daß wenn die Bedingungen dieses Abkommens nicht speziell umgesetzt werden, der Eigner irreparabel geschädigt wird, er deshalb ohne Übereinkommen, andere Sicherheiten, Beweis des Schadens, die approbaten rechtlichen Mittel auf Kompensation einleiten kann bei Bruch dieses Abkommens, zusätzlich zu anderen möglichen Forderungen.

**Eigner** Wenn Sie Fragen zu diesem Übereinkommen, den zugehörigen Materialien oder Sonstiges haben, wenden Sie sich bitte schriftlich an:

Take 2 Interactive Software  
Saxon House  
2-4 Victoria Street  
Windsor  
Berkshire  
SL4 1EN  
United Kingdom

© 2002 Illusion Softworks. Hidden and Dangerous, das Hidden-and-Dangerous-Logo, Illusion Softworks und das Illusion-Softworks-Logo sind Warenzeichen von Illusion Softworks. Alle Rechte vorbehalten. Lonely Cat Games und das Lonely-Cat-Games-Logo sind Warenzeichen von Lonely Cat Games. Alle Rechte vorbehalten. Take 2 Interactive Software, das Take-2-Logo sind Warenzeichen von Take 2 Interactive Software. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlicht von Take 2 Interactive Software. Entwickelt von Illusion Softworks und Lonely Cat Games. GameSpy Arcade ist ein © 1994-2002 von GameSpy Industries, Ltd. Das GameSpy-Logo und „GameSpy“ sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Ltd.

Microsoft und Windows 95, Windows 98, Windows 2000 und Windows ME/NT/XP sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. Hergestellt in Großbritannien.