



Handbuch





JoWood Productions Software AG

Technologiepark 4a

8786 Rottenmann

Homepage JoWood: www.jowood.com

www.1914-online.com

Copyright © 2004 by TriNode Entertainment GmbH,
published by JoWood Productions Software AG,
Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
All rights reserved.



www.trinode.de

Epilepsie-Warnung

Es kann bei manchen Menschen zu Bewußtseinstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewußtseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

Alle Rechte vorbehalten.

Software, Grafik, Musik, Text, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Kein Teil der Software und des Handbuchs darf in irgendeiner Form reproduziert, aufgeführt, gesendet oder in eine andere Sprache übersetzt werden ohne die ausdrückliche und schriftliche Erlaubnis der JoWood Productions Software AG.

Die meisten Hard- und Softwarebezeichnungen in diesem Handbuch sind eingetragene Warenzeichen und müssen als solche behandelt werden.

Inhaltsverzeichnis

Kapitel I – Installation des Spiels6 - 8

- 1. Verpackungsinhalt6
- 2. Systemanforderungen6
 - 2.1. Minimalkonfiguration.....6
 - 2.2. Empfohlene Konfiguration.....6
- 3. Installation.....6 - 8

Kapitel II – Probleme beim Start.....8 - 10

- 1. Hilfe bei Problemen.....8
- 2. Technische Tipps9
- 3. Fragen und Antworten9 - 10
- 4. Technischer Support.....10

Kapitel III – Spiel starten/Kampagne spielen 11 - 20

- 1. Menüs11 - 20
 - 1.1. Autostartmenü11
 - 1.2. „1914 – The Great War“-Startmenü12
 - 1.3. Hauptmenü12 - 13
 - 1.4. Spielmenü13 - 15
 - 1.5. Optionsmenü15 - 17
 - 1.6. Armeeverwaltung.....18 - 19
 - 1.7. Erfolge19 - 20
- 2. Anzeigen im Spiel.....20 - 26
 - 2.1. Nachrichtenleiste21
 - 2.2. Missionsziele21
 - 2.3. Kurzinfo Anzeige.....21 - 22
 - 2.4. Übersichtskarte (Minimap)23
 - 2.5. Einheitenliste23
 - 2.6. Anzeigen zu den Einheiten.....23 - 26
- 3. Rundensystem26 - 27

Kapitel IV – Einheiten27 - 49

- 1. Allgemeines zu den Einheiten27 - 30

- 1.1. Munition.....27 - 28
- 1.2. Der Flächenangriff.....28
- 1.3. Aufklärung und Sichtreichweite.....28
- 1.4. Flugzeuge29
- 1.5. Erfahrungspunkte im Kampagnenmodus29
- 1.6. Sichtlinien.....29
- 1.7. Sperren30

2. Sonderfunktionen der Einheiten30 - 31

- 2.1. Transport30
- 2.2. Sanitäter.....30
- 2.3. Reparatur31
- 2.4. Munition31
- 2.5. Pionier.....31

3. Übersicht der Einheiten32 - 49

- 3.1. Infanterieeinheiten.....33 - 35
- 3.2. Artillerie36 - 40
- 3.3. Fahrzeuge.....41 - 42
- 3.4. Panzer43 - 46
- 3.5. Flugzeuge46 - 49

Kapitel V – Multiplayer50 - 56

- 1. Das Mehrspielermenü.....50
- 2. Mehrspieler-Spiel starten50 - 52
 - 2.1. Lokales Netzwerk51
 - 2.2. Internet.....51 - 52
- 3. An Mehrspieler-Spiel teilnehmen.....52 - 53
- 4. Mehrspieler-Spiel anlegen.....54 - 55
- 5. TPV-Screen (Total Point Value)56
- 6. Mitteilungen verschicken56

Kapitel VI – Steuerung57 - 58

- 1. Tastaturbelegung.....57 - 58
- 2. Mausbelegung58

Kapitel VII – Credits59 - 63

I. Installation des Spiels

1. Verpackungsinhalt

Handbuch, 2 CD-ROMs

2. Systemanforderungen

2.1. Minimalkonfiguration

Windows® 98/2000/ME/XP

Pentium® III 600 MHz

128 MB RAM

8 x CD-ROM Laufwerk

3D-Grafikkarte mit 32 MB RAM

1,5 GB freier Festplattenspeicher

DirectX 8.1 kompatible Soundkarte

14.4 kbps Modem für Onlinespiel

2.2. Empfohlene Konfiguration

Pentium® IV 1,0 GHz

256 MB RAM

24 x CD-ROM Laufwerk

3-D Grafikkarte mit 64 MB RAM

56.000 kbps Modem

3. Installation

Schritt 1:

Schalten Sie Ihren PC ein und booten Sie ihn unter Windows®.

Schritt 2:

Legen Sie die CD 1 „1914 – The Great War“ in Ihr CD-ROM Laufwerk.

Schritt 3:

Ist die Autostart-Funktion Ihres CD-ROM Laufwerks eingeschaltet, sollte nach einem kurzen Augenblick ein Menü (Autostartmenü) erscheinen. Wählen Sie den Menüpunkt „Installieren“ und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Schritt 4:

Falls die Leuchte an Ihrem CD-ROM Laufwerk aufleuchtet und trotzdem kein Menü erscheint, starten Sie das Windows®-Programm „Explorer“ und suchen Sie die Datei „Setup.exe“ im Ursprungsverzeichnis Ihres CD-ROM Laufwerks. Starten Sie die „Setup.exe“ durch einen Doppelklick.



Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Programm zu installieren. Nachdem die erforderlichen Dateien auf Ihre Festplatte kopiert wurden, überprüft das Installationsprogramm, welche Version von DirectX™ Sie verwenden. Ist eine ältere Version als DirectX™8.1 installiert, schlägt das Programm die Aktualisierung vor. Sie können DirectX™8.1 auch später installieren, wählen Sie dazu den Punkt „DirectX™8.1 installieren“ aus dem Autostartmenü.

Im letzten Schritt legt das Programm im Startmenü eine Programmgruppe „1914 – The Great War“ an. Dort befinden sich die Verknüpfungen mit dem Startprogramm von „1914 – The Great War“, mit einer Textdatei, die aktuelle Informationen enthält (Readme.txt), und mit dem Deinstallationsprogramm. Außerdem finden Sie dort einen Link zur „1914 – The Great War“-Webseite <http://www.1914-online.com>.

DirectX™8.1

„1914 - The Great War“ benötigt DirectX™8.1 oder höher, um ausgeführt werden zu können. Sollte das Programm nicht starten und das Fehlen von DirectX™8.1 melden, muss DirectX™8.1 installiert werden, welches sich auf der CD befindet. Sie können es über das Installationsmenü starten, das sich öffnet sobald die CD eingelegt wird.

Deinstallation

Möglichkeit 1:

Klicken Sie im Startmenü in der Programmgruppe „1914 – The Great War“ die Verknüpfung Deinstallation an, um das Spiel zu entfernen.

Möglichkeit 2:

Öffnen Sie die Systemsteuerung im Bereich der Einstellungen des Windows®-Start-Menüs.

Im folgenden Fenster wählen Sie „Software“. In der nun erscheinenden Liste wählen Sie „1914 – The Great War“ aus und klicken auf den Button „Hinzufügen/Entfernen“. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm.

II. Probleme beim Start

1. Hilfe bei Problemen

Sollten Sie auf unvorhergesehene spielerische oder technische Probleme stoßen, stehen verschiedene Möglichkeiten offen.

- Versuchen Sie das Problem zuerst mit diesem Handbuch zu lösen.
- Sehen Sie in der Datei „Readme.txt“ nach.
- Schauen Sie im Internet im Bereich der FAQ (Frequently Asked Questions) nach. Hier können Sie häufig gestellte Fragen nachlesen.
- Schauen Sie, ob Sie die neueste Version benutzen. Im Internet könnte es einen Patch geben (beim Start des Spiels wird die Versionsnummer angezeigt).

Sie können im Internet auf den folgenden Seiten Informationen finden:

<http://www.1914-online.com>

(offizielle Homepage zu „1914 – The Great War“)

<http://www.trinode.de>

(Webseite des Entwicklers)

<http://www.jowood.com>

(Webseite des Publishers)

Dort finden Sie Fragen und Antworten, Patches, Erweiterungen, Foren und vieles mehr zum Spiel. Wir freuen uns auf Ihren Besuch.

- Sie können sich auch gerne an unseren Technischen Support wenden. Nähere Informationen dazu finden Sie in diesem Kapitel Punkt 4. Technischer Support.

2. Technische Tipps

Ein Heim-PC kann in den unterschiedlichsten Varianten konfiguriert werden, und obwohl wir vor der Auslieferung selbst ausgiebig testen und testen lassen, können Probleme nicht ganz ausgeschlossen werden. Folgende Hinweise haben in vielen Fällen geholfen:

1. Um ein Problem einzukreisen, hilft es meistens alle zusätzlichen möglichen Ursachen zu begrenzen. Stellen Sie alle Zusatzgeräte ab, schließen Sie alle noch laufenden Programme, bevor Sie „1914 – The Great War“ starten.
2. Screensaver, Mailprogramme und alle zyklisch auftretenden Hintergrundprogramme können ein laufendes Spiel stören. Sollte das Spiel plötzlich beenden, können Sie in der Taskleiste sehen, ob es nicht doch noch läuft.
3. Benutzen Sie nur die neuesten Treiber für Ihre Hardware, insbesondere der Grafikkarte. Dies kann auch für den Prozessor gelten! Es sind neuerdings Patches für Prozessoren bestimmter Baureihen erhältlich.

Folgende Software sollte immer auf dem neuesten Stand sein:

- 3D Grafikkarte
- DirectX™
- Betriebssystem
- Prozessor

4. Versuchen Sie das Spiel zuerst in der absoluten Mindestkonfiguration zum Laufen zu bringen. Sie können später noch die zahlreichen Optionen hoch schalten.

3. Fragen und Antworten

1. Was ist das README?

Das README ist eine Textdatei, in der Hinweise zu finden sind, die in diesem Handbuch nicht mehr aufgenommen werden konnten. Es handelt sich um eine Textdatei die Sie mit jedem Editor öffnen können (Doppelklick). Sollten Probleme auftreten, schauen Sie bitte zuerst in das README, es hat Vorrang vor diesem Handbuch.

2. Warum ist die Waffenreichweite verschieden weit?

Es handelt sich um eine Sichtlinien Waffe. Siehe dazu Kapitel IV.1. „Allgemeines zu den Einheiten“.

3. Warum kann eine Einheit manchmal weiter schießen?

Da es sich um ballistische Waffen handelt ist die Waffenreichweite umso höher, je höher die Einheiten stehen.

4. Was bedeutet der fließende Kreis auf dem Boden bei der Angriffsauswahl?

Dies ist die Reichweite des Flächenangriffs, alle Einheiten in diesem Kreis werden Schaden nehmen. Siehe Kapitel IV/1.2.

5. Was bedeutet die rote Zahl im Angriffscursor?

Die rote eingeklammerte Zahl am Mauszeiger zeigt Ihnen die voraussichtlichen Trefferpunkte an.

6. Was mache ich, wenn das Spiel nicht startet?

Ein Problem kann der Einfluss von anderen Programmen sein. Es sollten alle Anwendungen beendet werden, bevor „1914 – The Great War“ gestartet wird.

4. Technischer Support

Auch wenn diese CD-ROM gewissenhaft produziert und sorgfältig getestet worden ist, könnte es unter Umständen je nach Anwenderplattform zu Problemen kommen. Sollte dies der Fall sein und kann Ihnen die „Readme“-Datei nicht weiterhelfen, können Sie sich gerne an unseren technischen Support wenden. Ihre Anfrage kann schneller bearbeitet werden, wenn Sie folgende Informationen für unser Team bereithalten:

- × Den Hersteller und die Taktgeschwindigkeit des Prozessors (CPU).
- × Den Arbeitsspeicher (RAM) Ihres Rechners.
- × Das Betriebssystem, das Sie benutzen und dessen genaue Version.
- × Die genaue Bezeichnung Ihrer Grafik- und Soundkarte.
- × Und natürlich eine möglichst genaue Beschreibung des auftretenden Fehlers oder Problems.

HOTLINE:

e-mail: hotline@jowood.com

Telefonische Hotline (täglich von 7:00 bis 24:00 Uhr):

Tel. +43 (0)3614 5002

(Mo-Do 10-17 Uhr Fr 10-16 Uhr)

III. Spiel starten/Kampagne spielen

Nach der Installation können Sie das Spiel sofort starten, indem Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen. Klicken Sie im Autostartmenü auf „1914 – The Great War spielen“. Sie gelangen als nächstes in das „1914 – The Great War“-Startmenü (siehe unten). Sie können das Spiel zudem über die Verknüpfung auf dem Desktop oder über die Programmgruppe „1914 – The Great War“ starten.

1. Menüs

1.1. Autostartmenü



„1914 – The Great War“ spielen

Klicken Sie hier, um „1914 – The Great War“ zu spielen. Sie gelangen als nächstes in das „1914 – The Great War“ Startmenü (siehe 1.2.).

DirectX8.1™ installieren

Hier können Sie die erforderliche DirectX™-Version installieren.

Readme lesen

Bitte lesen Sie die Readme-Datei, bevor Sie mit dem Spiel beginnen. Hier finden Sie aktuelle Hinweise zum Programm.

Beenden

Hier beenden Sie das Programm und kehren zu Windows® zurück.

1.2. „1914 – The Great War“-Startmenü



Einzelspieler

Wenn Sie ein neues Spiel starten oder ein altes Spiel fortsetzen wollen, klicken Sie hier. Dies ist zu Beginn die Standard-Auswahl.

Mehrspieler

Diese Option startet das Mehrspieler Programm. Sie können hier unter verschiedenen Spielmodi und Optionen wählen.

Updates/Erweiterungen

Diese Funktion verbindet Sie mit der „1914 – The Great War“ Webseite, wo Sie die letzten Neuigkeiten und Updates finden.

Beenden

Hier beenden Sie das Programm und kehren zu Windows® zurück.

1.3. Hauptmenü

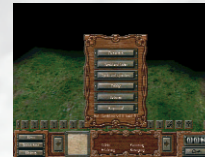


Nach dem Start des Spiels wählen Sie nun im Hauptmenü aus, ob Sie ein neues Spiel beginnen oder ein vorhandenes Spiel fortsetzen wollen. Um ein neues Spiel zu beginnen, klicken Sie auf „Spiel starten“ und wählen die Kampagne aus, die Sie spielen wollen. Als Beispiel benutzen wir im folgenden die Kampagne „Deutsche Kampagne“.

Wählen Sie dazu „**Spiel starten**“ und im **Kampagnen-Menü** „**Deutsche Kampagne**“. Nach der Einführung sehen Sie eine strategische Karte, die Sie auf die Missionsziele hinweist.

Wenn Sie auf das Schlachtfeld gelangen, machen Sie sich zuerst mit den Einheiten unter Ihrem Kommando vertraut.

1.4. Spielmenü



Das Spielmenü kann durch Drücken der Taste ESC aufgerufen werden oder durch den Button „Menü“.

Sie finden hier die Punkte die das Spiel direkt betreffen:

× Fortsetzen

Sie beenden das Hauptmenü und spielen weiter.

× Spielstand laden

Das laufende Spiel wird beendet und der Ladebildschirm wird geöffnet.

× Spielstand speichern

Das laufende Spiel kann gesichert werden und wird nicht beendet.

× Erfolge

Hier wird der Verlauf der aktuellen Kampagne angezeigt. Ebenfalls werden Orden für besonders gelungene Einsätze hier abgelegt. Siehe auch Kapitel III/1.7.

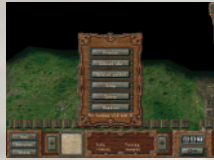
× Optionen

Über diesen Button kommen Sie in das Optionsmenü. Dort können Sie Grafik-, Sound- und Spieleinstellungen vornehmen.

× Hauptmenü

Hier gelangen Sie wieder in das Hauptmenü. Siehe oben Punkt 1.3.

1.4.1. Spielstand laden



Hier können Sie einen Spielstand laden und an der gesicherten Stelle weiterspielen. Beachten Sie, dass ab hier keine weitere Abfrage mehr stattfindet. Nach dem Laden eines Spielstandes ist die aktuelle Spielsituation verloren.

In den Auswahllisten können Sie die vorhandenen Spielstände sehen, sowie einige Details zu den Missionen, die gespeichert wurden.

Nach Drücken der Taste „Laden“ wird der Spielstand geladen, das Programm beginnt automatisch in der Karte.

Das Spiel erreichen Sie jederzeit wieder über den Button „zurück“.

1.4.2. Spiel speichern

Nachdem Sie das Menü aufgerufen haben, können Sie auf diesem Bildschirm einen Spielstand sichern. Dazu müssen Sie einen Namen eingeben, der den Spielstand beschreibt. Danach drücken Sie die Taste „speichern“ und der Spielstand wird auf die Festplatte geschrieben. Bevor die Meldung „fertig“ nicht erscheint, sollten Sie auf keinen Fall den Computer abschalten.

Sollten Sie versehentlich oder absichtlich eine bestehende Datei auswählen, erfolgt ein Hinweis der nachfragt, ob dieser Spielstand überschrieben werden soll. Das Spiel erreichen Sie jederzeit wieder über den Button „zurück“.

Es sollte generell darauf verzichtet werden, den Standard Spielstand zu verändern.

1.4.3. Schnell speichern und laden

Sie haben die Möglichkeit über die Taste **F12** den Spielstand schnell zu speichern. Diese Funktion überspringt alle Menüs und Abfragen und wird sofort ausgeführt.

Mit der Taste **F11** können Sie den schnell gespeicherten Spielstand sofort wieder laden ohne ein Menü aufzurufen.

Hinweis: Beachten Sie, dass ein Schnellspeichern immer nur einen Spielstand sichert

1.4.4. Der Standard-Spielstand

Der Standard-Spielstand bietet zusätzliche Sicherheit und Komfort. Er wird automatisch nach jeder Runde geschrieben. Sie können ihn nicht per Hand abspeichern und sollten ihn nur einladen. Er dient als Standard, wenn Sie das Spiel schnell beginnen wollen. Sie können „1914 – The Great War“ jederzeit ohne zu speichern beenden und beginnen dann wieder - ohne sich um Spielstände kümmern zu müssen - wieder bei der zuletzt gespielten Runde.

1.5. Optionsmenü

Das Optionsmenü unterteilt sich in drei Kategorien:

1.5.1 Grafikeinstellungen



In diesem Menü können Sie die Grafikeinstellungen der Leistungsfähigkeit Ihres Systems anpassen. Sollte die 3D Ansicht ruckeln oder die Bewegung der Maus stockend erfolgen, so verringern Sie bitte die Einstellungen in diesem Menü.

Auflösung

Höhere Auflösungen lassen die Grafiken glatter erscheinen.

Farbtiefe

Durch 32Bit bekommen Feuereffekte und Explosionen einen feineren Farbverlauf.

Filter

Die Texturen (Bilineares Filtering) werden geglättet. Trilineares Filtering ist nur in Verbindung mit MipMapping sinnvoll.

Fullscreen Antialiasing

Die Kanten der Objekte werden geglättet.

Partikel

Durch Steigerung dieses Wertes werden alle Arten von Effekten detaillierter dargestellt.

MipMapping

Verbessert die Gesamtdarstellung der Grafik, verbraucht allerdings auch mehr Speicher.

Animationen

Die Einstellung beschreibt, wie flüssig die Animationen abgespielt werden.

Schatten und Schattendetails

Gibt an, wie oft Schatten berechnet werden sollen und wie detailliert ihre Darstellung ist.

Licht

Schaltet das Shading der Grafik ein und aus. Durch Shading wirken Objekte und die Landschaft wesentlich plastischer.

Texturdetails

Es kann jeweils ein Wert für die Landschaft und für die Objekte angegeben werden.

Tipp: Die Reduktion der Farbtiefe auf 16Bit und die Einstellung einer geringeren Landschaftstextur ermöglichen z.B. ein Spielen auf nicht so leistungsstarken Rechnern.

1.5.2 Soundeinstellungen



Hier können Sie die Lautstärke gestaffelt nach Hintergrund, Effekte und Sprache einstellen. Zudem ist es möglich, das Einheitenfeedback ein- und auszuschalten und den 3D Sound zu aktivieren.

1.5.3 Spieleinstellungen



Rotationsgeschwindigkeit

Schnelligkeit der Kamerabewegung in der Drehung.

Scrollgeschwindigkeit

Schnelligkeit der Kamerabewegung.

Schaden anzeigen

Während des Kampfes wird der erlittene Schaden kurzzeitig über der Einheit angezeigt.

Alternative Kamera

Kamera dreht sich um den eigenen Punkt, wenn diese Option eingeschaltet ist.

Freie Kamera

Beim gegnerischen Zug kann die automatische Kamerasteuerung ausgeschaltet werden. Die Kamera kann dann frei bewegt werden.

1.6. Armeeverwaltung



Jeweils am Ende einer Mission erhalten Sie die Gelegenheit Einheiten, welche die gewonnene Mission überlebt haben, zu Ihren Stammeinheiten hinzuzufügen. Dadurch nehmen Sie diese Einheiten in die nächste Mission mit und deren Erfahrungspunkte und Erfahrungsstufen mit allen bereits erhaltenen Boni bleiben bestehen.

Zu Beginn einer neuen Mission können Sie diese Einheiten nun gegen Einheiten aus der Mission austauschen und Ihre Kampfstärke so erheblich erhöhen.

Um eine Stammeinheit zu Beginn einer Mission einzusetzen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 1) Wählen Sie eine Einheit aus der Mission aus.
- 2) Wählen Sie eine Einheit aus Ihren Stammeinheiten aus, welche sich in der selben Gruppe befindet.
- 3) Klicken Sie auf „Austauschen“
Die Einheit aus ihren Stammeinheiten wird nun an Stelle der eigentlich vor gesehenen Einheit in den Kampf ziehen.

Um eine Einheit am Ende einer Mission auszutauschen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 1) Wählen Sie die Einheit aus der Mission aus.
- 2) Wählen Sie einen freien Platz oder eine bereits existierende Einheit aus ihren Stammeinheiten aus, welche sich in derselben Gruppe befindet.
- 3) Klicken Sie auf „Austauschen“

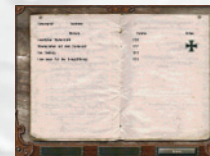
Die ausgewählte Einheit nehmen Sie nun in die nächste Mission mit. Alternativ können Sie auch die „Automatik“ Funktion benutzen. Sie tauscht automatisch vorhandene Einheiten gegen bessere Einheiten aus.

TIPP: In den ersten Missionen sollten Sie die „Automatik“-Funktion benutzen. Erst in den höheren Missionen wird eine ausgeklügelte Planung wichtig, da der Platz im Einheitenpool knapp wird und genau überlegt werden sollte, welche Einheiten für den Fortlauf der Kampagne wertvoll sind.

Beachten Sie bitte folgende Regeln:

- Es können nur Einheiten aus derselben Gruppe getauscht werden. Dabei ist es egal, ob die Einheiten vom Typ übereinstimmen, wichtig ist nur sie stammen aus derselben Gruppe. (z.B. Sturmtruppen gegen Pioniere, beide gehören zur Gruppe „Infanterie“)
- Die Anzahl Ihrer Stammeinheiten ist begrenzt. Durch Ihre Beförderung erweitert sich jedoch der Pool und Sie können mehrere Einheiten mitnehmen.
- Es können zu Beginn einer Mission nicht immer alle Einheiten einer Mission ausgetauscht werden. Welche Einheiten ausgetauscht werden können, wird durch die Mission bestimmt. Austauschbare Einheiten sehen Sie auf der rechten Seite des Bildschirms.
- Da Sie zu Beginn einer Kampagne keine Stammeinheiten besitzen, entfällt dort die Austauschmöglichkeit. Nach dem Gewinn der ersten Mission haben Sie zum ersten Mal die Gelegenheit, Einheiten zu Ihren Stammeinheiten hinzuzufügen.

1.7. Erfolge



Diesen Bildschirm erhalten Sie über das Spielmenü. Hier werden die bereits gewonnenen Mission und eventuell erhaltene Orden angezeigt. Zudem können Sie hier Ihren aktuellen Dienstgrad und Ihre Erfahrungspunkte einsehen. Durch „Glorreiche Siege“ erhalten Sie Orden und zusätzliche Erfahrungspunkte. Spielen Sie die deutsche Kampagne erhalten Sie für einen glorreichen Sieg ein **Eisernes Kreuz** oder einen **Orden pour le Merite**. In der alliierten Kampagne heißen die Orden: **Military Cross** und **Légion d'Honneur**.

Hinweis: Erreichen Sie einen neuen Dienstgrad, so erhöht sich die Anzahl der Stammeinheiten, welche Sie in die nächste Mission mitnehmen können.

Punktzahl	Dienststrang	
0	Leutnant	Sous Lieutenant
3000	Oberleutnant	Lieutenant
6000	Hauptmann	Capitaine
12000	Major	Chef de Bataillon
18000	Oberstleutnant	Lieutenant Colonel
24000	Oberst	Colonel

2. Anzeigen im Spiel

Der Bildschirm ist während des Spiels in zwei Hälften geteilt. In der oberen Hälfte hat man Ausblick auf das Spielfeld und sieht seine Umgebung und Einheiten in 3D. Hier werden Einheiten gesteuert und Befehle gegeben.

In der unteren Hälfte des Bildschirms befindet sich die Steuerleiste mit Informationen und Funktionen für die Spielverwaltung.



(siehe 2.4.)

(siehe 2.1.)

(siehe 2.5.)

(siehe 2.3.)

2.1. Nachrichtenleiste



Am rechten Bildschirmrand sehen Sie eine Reihe von Symbolen, welche Sie darauf hinweisen, dass Sie neue Nachrichten haben. Das können zum einen Missionsziele sein, die Sie in der Mission erfüllen müssen, zum anderen Tutorialnachrichten, wenn Ihnen zum Beispiel neue Einheitentypen zur Verfügung stehen. Klicken Sie auf das Symbol, um zum Nachrichtenfenster zu gelangen. Dort ist die aktuelle Nachricht bereits selektiert. Wenn Sie ältere Nachrichten anschauen wollen, können Sie diese in diesem Fenster anwählen und lesen.

Alternativ können Sie auch über den Button „Nachrichten“ auf der Steuerleiste unten links in das Nachrichtenfenster gelangen.

2.2. Missionsziele



Im Nachrichtenfenster sind unter „Missionsziele“ alle Ziele aufgelistet, die Sie erfüllen müssen, um das Spiel zu gewinnen. Die Reihenfolge der Ziele ist hierbei nicht wichtig, es sei denn, es ist im Text der Ziele ausdrücklich vermerkt. Die Kurzbeschreibung wird im Spiel meistens mit einer Positionsangabe verdeutlicht, die mit einer Fahne markiert ist. Sie finden diese auch auf der Übersichtskarte wieder.

2.3. Kurzinfo Anzeige



Diese Anzeige erscheint automatisch in der Steuerleiste, sobald sie die Maus über eine Einheit bewegen oder eine Einheit ausgewählt wurde. Sie erhalten dort Infos zur ausgewählten Einheit. Die angezeigten Angaben bedeuten im Einzelnen:

Bezeichnung der Einheit

Hier wird der Name der Einheit angezeigt. (z.B. Infanterie, Sturmtruppen, Leichter Minenwerfer, etc.)

Nationalität

Die kleine Flagge zeigt an, zu welcher Nation die Einheit gehört. Im Spiel gibt es zwei Seiten: das Deutsche Reich und die Alliierten (Frankreich, England und USA).

Angriffsstärke

Die Stärke der Waffe gegen Boden- und Lufteinheiten.

Panzerung

Repräsentiert die Panzerung der Einheit. 0 bedeutet dabei praktisch keine Panzerung, 40 steht für einen schweren Kampfpanzer, der nur mit besonderen Waffen zerstört werden kann.

Erfahrung

Die aktuelle Anzahl an Erfahrungspunkten der Einheit. Sammelt eine Einheit genügend Erfahrungspunkte so steigt sie eine Stufe auf.

Erfahrung	Stufe	Bezeichnung
100	*	Reguläre Truppe
200	**	Veteran
400	***	Elite

Bewegung

Dieser Wert gibt an, wie weit sich die Einheit über normalen Boden bewegen kann. Auf Straßen kann sich eine Einheit weiter bewegen als auf freiem Feld.

Erfahrungsstatus

Am Anfang ist jede Einheit unerfahren. Durch Aktionen im Spiel erhält sie jedoch Erfahrungspunkte und kann so befördert werden. Die aktuelle Erfahrungsstufe wird durch Sterne angezeigt. Für jede Beförderung erhält die Einheit einen Bonus auf ihre Fähigkeiten. (siehe Einheitenlisten)

2.4. Übersichtskarte (Minimap)



Die Übersichtskarte kann oben rechts eingeblendet werden. Sie enthält ein verkleinertes Abbild des Einsatzgebietes einschließlich der aufgeklärten Ziele. Sie kann durch einen Klick auf den Minimap-Button links unten aktiviert werden und fährt bei einem weiteren Klick wieder ein. Alternativ können Sie auch auf den kleinen Pfeil neben der Karte klicken. Sie können mit einem Klick auf die ausgefahrene Karte den aktuellen Bildausschnitt auf einen neuen Punkt setzen, die Ansicht springt sofort dorthin. Der eingeblendete Pfeil stellt die aktuelle Blickrichtung dar. Sobald die Ansicht gedreht wird, dreht sich dieser Pfeil mit. Sie können somit Ihre Sichtrichtung erkennen.

2.5. Einheitenliste

Oberhalb des Einheiteninfos befindet sich die Einheitenliste in Form von Icons, die den Einheitentyp symbolisieren. In dieser Liste werden alle zur Verfügung stehenden Einheiten, gruppiert nach Infanterie, Artillerie, Fahrzeugen und Flugzeugen, aufgelistet. Durch die beiden Pfeile rechts und links kann durch die Liste gescrollt werden. Über die Icons können Sie die Einheit direkt anwählen, d.h. die Kamera positioniert sich direkt über die ausgewählte Einheit. Zusätzlich wird die Einheit selektiert und wartet nun auf Ihre Befehle.



Die kleinen Balken zeigen die möglichen Aktionen der Einheiten an. Sie stehen für Bewegung (Grün), Angriff (Rot) und Sonderaktion (Blau). So können Sie schnell sehen, welche Ihrer Einheiten Sie noch nicht bewegt haben oder welche Einheit noch Angreifen oder seine Sonderfunktion einsetzen kann.

2.6. Anzeigen zu den Einheiten

Wenn Sie die Maus über eine Einheit bewegen und die linke Maustaste drücken, wird diese ausgewählt (selektiert).

Es erscheint ein Rahmen und verschiedene Markierungen, die für die möglichen Aktionen stehen, die diese Einheit ausführen kann. Die Bereiche, die auf dem Boden der Karte sichtbar werden, haben folgende Bedeutung:

2.6.1. Der Schadensbalken

Die Trefferpunkte werden als unterschiedlich langer grüner Balken unter den Einheiten und Objekten angezeigt. Der Balken wird von links nach rechts reduziert. Jede Einheit verfügt über eine feste Anzahl an Trefferpunkten. Dazu gehören nicht nur Einheiten, sondern auch Bunker, Barrikaden und andere Objekte. Gehen die Trefferpunkte unter den Wert 1 zurück, ist das Objekt zerstört. Die Maximale Anzahl an Punkten beträgt 33 (A7V- Der deutsche „Sturmpanzerkampfwagen“). Die Trefferpunkte als solche geben an, wann eine Einheit zerstört werden kann und wie stark diese Einheit aufgebaut ist. Sie verschafft somit einen schnellen Überblick. Die Trefferpunkte schränken die Funktionalität der Einheit in keiner Weise ein, dafür sorgen die Funktionssymbole.

2.6.2. Anzeige der Funktionssymbole

Mit den Funktionssymbolen wird der Aufbau und die Moral einer Einheit dargestellt. Dies gibt die Einsatzmöglichkeiten der Einheit auf einfache Weise wieder. So wird eine fast zerstörte Infanterie nicht mehr schießen, sondern sich darauf konzentrieren sich zu bewegen, und zwar möglichst aus der Gefahrenzone hinaus. Die Symbole stehen dabei für Funktionen wie Bewegung, Waffen und Sonderfunktionen. Sie sind in Verbindung mit dem Schadensbalken zu sehen und an diesen gebunden. Geht der Schadensbalken von links zurück und erreicht die Position eines Symbols, wird dieses sich rot färben. Die Funktion, die von diesem Symbol repräsentiert wird, nimmt Schaden und fällt in ihrer Leistung zurück.

2.6.3. Symbole der Strukturanzeige

Bewegung



Der Antrieb kann verschiedenster Form sein. Fällt er aus, ist die Einheit nicht mehr in der Lage, sich zu bewegen. Je mehr Bewegungssymbole vorhanden sind, desto länger ist die Einheit bewegungsfähig.

Waffen



Nach Zerstörung der Waffen kann die Einheit nicht mehr angreifen oder sich verteidigen. Je mehr Waffensymbole eine Einheit hat, desto stärker ist der Angriffswert der Einheit.

Sonderfunktionen



Viele Einheiten verfügen über Sonderfunktionen, so kann z.B. eine Sanitätseinheit verwundete Infanterieeinheiten heilen oder Pioniere können Stacheldrahtzäune errichten. Jede Einheit hat höchstens eine Sonderfunktion und auch nur ein Funktionssymbol. Eine vollständige Beschreibung der Sonderfunktionen finden Sie im Kapitel IV/2.

Tipps:

- Es kommt vor, dass Einheiten über mehrere Symbole der gleichen Art verfügen. Dies bedeutet, dass diese Systeme zwar leicht Schaden nehmen, aber erst nach und nach ihre Funktion verlieren.
- Wenn ein Symbol angezeigt wird, steht dies für 100% Ausfall. Sind zwei Symbole der gleichen Sorte vorhanden, steht jedes für 50% Ausfall, usw. Wird also zum Beispiel bei zwei Bewegungssymbolen ein Symbol getroffen, schränkt sich die Bewegungsreichweite um die Hälfte der Felder ein. Erst wenn beide Symbole rot sind, kann die Einheit sich nicht mehr bewegen.
- Sind keine Symbole vorhanden, heißt dies nicht, dass die Einheit über keinerlei Funktionen verfügt. Sie sind nicht in der Funktionsanzeige vorhanden, da sie abgesehen von der vollständigen Zerstörung der Einheit nicht beschädigt werden können. Einheiten die über keine Symbole verfügen sind damit die stärksten und müssen komplett zerstört werden, es gibt vorher keine Funktionsausfälle.
- Bei den Missionen ist es sehr wichtig die Symbole im Auge zu behalten und den Gegner, sowie die eigenen Einheiten kennen zu lernen.
- Einheiten mit sehr vielen Symbolen können nach einigen Ausfällen empfindlich geschwächt sein, auch wenn sie noch einen großen Schadensbalken besitzen.
- Achten Sie auch bei eigenen Einheiten auf deren Schwächen.

2.6.4. Das Schussfeld



Der hellgrüne Bereich um die Einheit markiert das Schussfeld, innerhalb dieses Bereiches können Objekte beschossen werden.

2.6.5. Die Bewegungsreichweite



Das dunkelgraue Feld um die Einheit markiert die mögliche Bewegungsreichweite. Wenn Sie hier hinein klicken wird sich die Einheit zu dieser Position bewegen.

3. Rundensystem

3.1. Befehle

3.1.1. Bewegung

Wählen Sie eine Einheit mit der linken Maustaste an, und klicken Sie danach innerhalb des grauen Bereiches. Die Einheit wird sich daraufhin auf Ihren Befehl dorthin bewegen.

3.1.2. Angriff

Nach der Bewegung kann die Einheit auf einen Gegner schießen, der sich innerhalb ihrer Feuerreichweite befindet. Dazu selektieren Sie die gewünschte Einheit mit der linken Maustaste und wählen einen Gegner, der sich in der Waffenreichweite der Einheit befindet (wieder mit der linken Maustaste). Nachdem die Einheit ihren Angriff abgeschlossen hat, kann sie sich in dieser Runde nicht mehr bewegen, auch wenn sie sich vor dem Angriff noch nicht bewegt hat.

3.1.3. Sonderfunktion

Statt eines Angriffs können manche Einheiten auch die Sonderaktion ausführen. Klicken Sie dazu auf die Einheit, die über eine Sonderfunktion verfügt. Es erscheint ein Symbol (z.B. eine Schaufel bei den Pionieren). Bewegen Sie dieses Symbol über das angrenzende Feld und klicken Sie dann darauf. Von den Pionieren wird nun an dieser Stelle ein Stacheldraht errichtet. (Näheres dazu finden Sie im Kapitel IV/2).

3.1.4. Runde beenden



Wenn Sie alle Einheiten bewegt und den Gegner angegriffen haben, beenden Sie Ihre Runde, indem Sie auf den Knopf in der Menüleiste unten rechts klicken oder die ENTER-Taste auf dem Numpad-Feld Ihrer Tastatur betätigen. Der Computergegner führt nun seine Aktionen durch. Danach sind Sie wieder an der Reihe.

3.1.5. Laden und Speichern

Das Spiel speichert automatisch nach jedem Zug. Dieser Auto-Speicherstand wird jedesmal von neuem überschrieben. Es besteht natürlich auch die Möglichkeit, einen eigenen Speicherstand anzulegen, der dann nicht überschrieben wird.

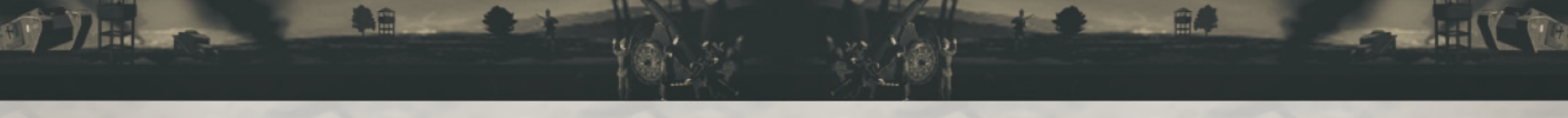
IV. Einheiten

1. Allgemeines zu den Einheiten

1.1. Munition

Die meisten Waffen verfügen über ausreichend Munition, um unbegrenzt feuern zu können. Es gibt aber einige Waffentypen die nur einen begrenzten Munitionsvorrat aufweisen und nachgeladen werden müssen. Dies ist insbesondere bei der schweren Artillerie der Fall.

Achten Sie bei diesen Einheiten darauf, dass Sie einen Munitionswagen in der Nähe behalten, der bei Bedarf die Einheit wieder aufmunitionieren kann. Ziehen Sie dazu den Munitionswagen neben die Artillerie, und klicken Sie auf den Munitionswagen.



Es erscheint ein Symbol. Bewegen Sie dieses über die angrenzende Artillerie und klicken Sie dann darauf. Die Artillerie wird nachgeladen und ist wieder feuerbereit. Die verfügbare Munition erkennen sie an dem kleinen Patronensymbol neben der Einheit. Es erscheint, sobald Sie mit der Maus die Einheit berühren. Jede Patrone steht dabei für einen Angriff.

1.2. Der Flächenangriff

Einige Waffen verfügen über eine solche Stärke, dass sich der Angriff auch auf Nachbarfelder auswirkt.

Dies kann sich sogar auf eine ganze Region ausbreiten. Ausgehend vom anvisierten Zielfeld breitet sich eine Explosion nach außen hin aus und wird schwächer je weiter sie wirkt. Diese Waffen sind besonders wirksam, wenn Einheiten dicht gedrängt stehen. So können Sie mit einem einzigen Angriff besonders viele Trefferpunkte erzielen. Bei Waffen mit Flächenangriff wird bei der Auswahl eines Feindes mit dem Angriffscursor auf dem Boden ein Kreis gezogen, der den Wirkungsbereich anzeigt. Dazu muss die eigene Einheit selektiert und im Angriffsmodus sein.

Hinweis: Eigene Einheiten können so ebenfalls beschädigt werden.

1.3. Aufklärung und Sichtreichweite

Die Berechnung des sichtbaren Bereiches wird von jeder Einheit ausgeführt. Bitte beachten Sie, dass der eigene Sichtbereich niemals mit dem des Gegners übereinstimmen wird und umgekehrt. Es bedarf einiger Erfahrung, um zu erkennen, wann der Gegner die eigenen Einheiten sieht. Sollte man vor einer Einheit stehen, kann es sein, dass diese nicht reagiert, weil ihre Sichtweite nicht ausreicht. Insbesondere die Beobachtungsballons haben eine enorm hohe Sichtreichweite.

Jeder Kommandant sollte auf die Aufklärer achten, da sie eine große Rolle für Gegnerbeobachtungen und Fernwaffen spielen. Es gibt Einheiten, die so gut wie blind sind, aber eine hohe Reichweite besitzen. Ohne die Daten der Aufklärer sind Fernwaffen nahezu wertlos.

1.4. Flugzeuge

Flugzeuge dürfen nicht auf Feldern von Bodeneinheiten platziert werden. Sie dürfen sowohl eigene, wie auch gegnerische Einheiten überfliegen. Darüber hinaus haben Flugzeuge eine große Bewegungsreichweite. Achten Sie bei empfindlichen Zielen darauf, dass Sie gegen Flugzeuge geschützt sind. Positionieren Sie zum Beispiel in der Nähe eine Flugabwehrkanone. Auch einfache Infanterieeinheiten können Lufteinheiten bekämpfen, verursachen jedoch nur sehr geringen Schaden.

1.5. Erfahrungspunkte im Kampagnenmodus

Erfahrungspunkte verbessern die Eigenschaften der Einheiten. Erreicht eine Einheit einen bestimmten Wert an Erfahrungspunkten, so erhält sie einen neuen Status, der durch einen oder mehrere Sterne im Einheiteninfo dargestellt wird. So wird aus Rekruten mit zunehmender Erfahrung eine Eliteeinheit.

Jede Einheit kann ihre Erfahrung verbessern, wenn sie eingesetzt wird. Diese gesamte Erfahrung wird gesammelt und ist für den Status der Einheit verantwortlich. Der Erfahrungsgrad jeder Einheit beginnt bei Null Punkten. Jedes Mal, wenn eine Einheit bewegt wird, eine Spezialfunktion einsetzt oder kämpft, erhöht sich der Erfahrungswert.

Hinweis: Während einer Kampagne spielt der Status der Einheiten eine wichtige Rolle. Alle Punkte, die von den Einheiten im Spiel gesammelt werden, stehen bei Start der nächsten Mission bereit, wenn Sie die Einheit mit in die nächste Mission übernehmen. Sie müssen also möglichst viele Einheiten aus der Mission behalten, um Punkte zu erhalten. Der Zustand der Einheit spielt dabei keine Rolle, sie ist in der nächsten Mission voll geheilt und repariert, nur um einige Erfahrungen reicher. Es reicht ein übrig gebliebener Trefferpunkt, um alle Erfahrungspunkte zu erhalten.

1.6. Sichtlinien

Sichtlinien (LOS, Line of Sight) sind generell für Waffen wichtig die auf direkter Linie den Gegner treffen müssen. Diese Waffen können auch über kleinere Hindernisse nicht hinwegfeuern und brauchen eine freie Bahn.

Hinweis: Viele Einheiten sind mit Waffen ausgerüstet, die freie Sichtlinien benötigen. Dies können Sie sehr schnell am Radius der Waffenreichweite erkennen.

1.7. Sperren

Unter Sperren wird das Einschränken des gegnerischen Bewegungsfeldes verstanden. Man kann nur durch geschicktes Aufstellen der Einheiten eine Einschränkung erzielen.

Bei der Berechnung der Bewegungsreichweite wird die Position der gegnerischen Einheiten mit einbezogen. Dies soll ein freies Bewegen innerhalb der gegnerischen Linien deutlich verschlechtern und ein leichtes Durchbrechen verhindern.

2. Sonderfunktionen der Einheiten

2.1. Transport



– Einheit zum Transport einladen



– Einheit ausladen



– Transport-Anzeige (bis zu vier)

Mit Transportern können Einheiten, die sich zu Fuß bewegen (z.B. Infanterie, MG-Nester und leichte Minenwerfer) schnell über weitere Strecken transportiert werden. Ziehen Sie dazu den Transporter und die zu transportierende Einheit nebeneinander. Klicken Sie auf den Transporter und danach mit dem Transportcursor auf die aufzunehmende Einheit. Ein einzelner Transporter kann bis zu vier Einheiten gleichzeitig transportieren. Zum Ausladen klicken Sie auf den Transporter und danach mit dem Transportcursor auf den Transporter selbst: Alle transportierten Einheiten werden automatisch in Nachbarfelder des Transporters entladen.

Achtung: Wenn der Transporter zerstört wird, sind alle Einheiten im Transporter verloren!

2.2. Sanitäter



Sanitätswagen können verletzte Infanterieeinheiten heilen. Bewegen Sie den Sanitätswagen und die zu heilende Einheit auf angrenzende Felder, klicken Sie auf den Sanitätswagen und danach mit dem Sanitätscursor auf die Infanterieeinheit. Die Einheit erhält augenblicklich alle verlorenen Trefferpunkte zurück.

2.3. Reparatur



Mechanikerwagen können beschädigte Fahrzeuge und Geschütze reparieren. Sie bewegen die beiden Einheiten auf benachbarte Felder, klicken auf den Mechanikerwagen und danach mit dem Reparaturcursor auf die beschädigte Einheit. Diese erhält augenblicklich ihre vollen Trefferpunkte zurück.

2.4. Munition



Mit einem Munitionswagen können Sie schwere Geschütze wieder neu aufmunitionieren. Dazu müssen sich der Munitionswagen und das Geschütz auf angrenzenden Feldern befinden. Klicken Sie auf den Munitionswagen und danach mit dem Munitionscursor auf das zu ladende Geschütz.

2.5. Pionier



– in den Pionier-Modus wechseln



– Wrack oder Stacheldrahtverhau entfernen



– Stacheldrahtverhau errichten

Pioniere verfügen über eine Vielzahl von Funktionen. Sie können Stacheldrähte bauen, Barrieren aller Art zerstören und Fahrzeugwracks entfernen. Zum Wrack entfernen bewegen Sie die Pioniere neben das Wrack, klicken auf die Pioniere und mit dem Pioniercursor auf das Wrack. Das Wrack wird darauf entfernt und das Feld wird wieder zugänglich. In gleicher Weise können Sie auch andere Barrieren wie Stacheldrähte oder Sandsäcke entfernen. Zum Setzen von Stacheldrähten, klicken Sie auf die Pioniere und danach mit dem Pioniercursor auf ein angrenzendes freies Feld. Die Pioniere werden dann dort eine Stacheldrahtsperre errichten.

Hinweis: Beachten Sie, dass Pioniere keine Stacheldrähte in Schützengräben oder blockierten Feldern bauen können.

3. Übersicht der Einheiten

Im Folgenden stellen wir die Einheiten im Spiel kurz vor, mit den wichtigsten Werten, die Sie auch jederzeit in der Einheiteninformation sehen können.

Sonderfunktion: Welche Sonderfunktionen werden von dieser Einheit unterstützt.

Bewegung: Steht für die Zugreichweite dieser Einheit auf freiem Feld.

Schützengraben: Zeigt an, ob die Einheit einen Schützengraben betreten oder überfahren (nur schmale Schützengraben) kann.

Angriff: Ist die Feuerreichweite in Feldern. Wenn mehr als eine Zahl angegeben ist, handelt es sich um die minimale und maximale Feuerreichweite.

Stärke (Boden): Die Stärke der Waffe gegen Bodeneinheiten.

Stärke (Luft): Die Angriffsstärke gegen fliegende Einheiten.

Munition: Wie viel Munition hat die Einheit zur Verfügung. Fehlt dieser Wert besitzt die Einheit unendlich viel Munition.

Trefferpunkte: Gibt die Menge an Schaden an, die eine Einheit erhalten kann, bevor sie zerstört ist.

Panzer: Repräsentiert die Panzerung der Einheit. 0 bedeutet dabei praktisch keine Panzerung, 40 steht für einen schweren Kampfpanzer, der nur mit besonderen Waffen zerstört werden kann.

Boni: Zeigt an, welche Werte bei Erreichen einer neuen Erfahrungsstufe verbessert werden. Der erste Bonus wird bei Erreichen der Stufe „Reguläre Truppe“, der zweite bei „Veteranen“ fällig, der letzte ist der Bonus für „Elite“. Dabei steht + für einen kleinen Bonus, ++ für einen mittleren und +++ für einen großen Bonus auf den jeweiligen Wert.

Ein Bonus auf Aufklärung erhöht den Bereich, den die Einheit sehen kann, ein Bonus auf Transport die Anzahl transportierbarer Einheiten.

Nationen: Gibt an, welchen Nationen dieser Einheitentyp zur Verfügung steht.

3.1. Infanterieeinheiten

Infanterie



Infanterietrupps bestehen aus 4 Soldaten und einem Offizier. Sie sind der am weitesten verbreitete Einheitentyp in „1914 - The Great War“. Eine Grundeinheit für jede Mission. Infanterie kann Luft- und Bodenziele angreifen, verfügt aber über keine besonders große Feuerkraft.

Bewegung:	4	Angriff:	3
Stärke (Boden):	25	Stärke (Luft):	25
Trefferpunkte:	12	Panzer:	0
Schützengraben:	Betreten		
Nationen:	D, E, F, US		
Boni:	+Bewegung / +Angriff / +Stärke (Boden)		

Sturmtruppen



Wenn normale Infanterie zu schwach ist, bieten sich Sturmtruppen an. Sie haben mit ihren Handgranaten eine größere Schadenswirkung als die Infanterie, können aber keine Luftziele angreifen.

Bewegung:	5	Angriff:	2
Stärke (Boden):	30	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	12	Panzer:	0
Schützengraben:	Betreten		
Nationen:	D, E, US		
Boni:	+Bewegung / +Angriff / +Stärke (Boden)		

MG-Nest



Ein Trupp von zwei Mann, der mit einem MG ausgestattet ist. Eine größere Reichweite und mehr Schaden gegen Luft- und Bodenziele als Infanterie machen diese Einheit vielseitig einsetzbar.

Bewegung:	4	Angriff:	4
Stärke (Boden):	37	Stärke (Luft):	30
Trefferpunkte:	18	Panzer:	0
Nationen:	D, E		
Boni:	+Stärke (Boden) / +Angriff / +Panzer		

Flammenwerfer



Flammenwerfertrupps bestehen aus zwei Männern, die mit verheerender Feuerkraft gegen die meisten Bodenziele ausgestattet sind.

Bewegung:	4	Angriff:	2
Stärke (Boden):	45	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	12	Panzer:	0
Schützengraben:	Betreten		
Nationen:	D, E, US		
Boni:	+Bewegung / +Stärke (Boden) / +Panzer		

Panzerbüchse



Eine Spezialtruppe der Deutschen, die als Gegenwaffe gegen die alliierten Panzer entwickelt wurde. Normale Infanterie ist gegen Panzer beinahe wirkungslos, die Panzerbüchse kann Schwachstellen der Panzerung durchdringen und den Panzer beschädigen.

Bewegung:	4	Angriff:	3
Stärke (Boden):	52	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	12	Panzer:	0
Schützengraben:	Betreten		
Nationen:	D		
Boni:	+Angriff / +Stärke (Boden) / +Panzer		

Pioniere



Spezialtruppen, deren Stärke nicht in ihrer Bewaffnung, sondern in ihren besonderen Fähigkeiten liegt. Pioniere können mit Stacheldraht Frontlinien verstärken oder Barrieren und Panzerwracks entfernen und damit ihren Kameraden den Weg freimachen.

Bewegung:	4	Angriff:	2
Stärke (Boden):	22	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	12	Panzer:	0
Schützengraben:	Betreten		
Nationen:	D, E, F, US		
Sonderfähigkeit:	Pionier		
Boni:	+Bewegung / +Angriff / +Panzer		

3.2. Artillerie

Leichter Minenwerfer



Eine deutsche Artillerieeinheit, die leicht genug ist, um von ihrer zweiköpfigen Bedienungsmannschaft getragen zu werden.
Stark genug, um gegnerische Infanterie mit wenigen Schüssen zu vernichten.

Bewegung:	3	Angriff:	5
Stärke (Boden):	40	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	15	Panzer:	8
Nationen:	D		
Boni:	++Angriff / +Bewegung / ++Stärke (Boden)		

Leichte Feldartillerie



Eine französische Artillerieeinheit mit mehr Durchschlagskraft als der deutsche Leichte Minenwerfer. Wird zur Bewegung an eine Zugmaschine angehängt und ist daher in ihrer Bewegung eingeschränkt.

Bewegung:	4	Angriff:	5
Stärke (Boden):	43	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	18	Panzer:	8
Nationen:	F		
Boni:	++Angriff / +Stärke (Boden) / +Stärke (Boden)		

Mittlere Haubitze



Diese Haubitze feuert ihre Projektile in einem hohen ballistischen Bogen auf ihr Ziel. Daher kann sie keine Ziele, die sehr nahe sind beschießen. Zum Bewegen wird die Haubitze in einen Wagen verladen, daher kann Sie nicht in einer Runde bewegen und schießen.

Bewegung:	4	Angriff:	2-8
Stärke (Boden):	60	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	18	Panzer:	24
Nationen:	D,E		
Boni:	++Angriff / ++Stärke (Boden) / ++Aufklärung		

Schwerer Mörser



Artillerie, deren Feuerkraft ausreicht, um einen angreifenden Tank ernsthaft zu beschädigen. Seine große Reichweite macht ihn zu einer gefährlichen Waffe. Er hat die gleiche Bewegungseinschränkung wie die mittlere Haubitze. Die Mannschaft verfügt nur über vier Schuss, bevor der Mörser wieder durch einen Munitionswagen neu bestückt werden muss.

Bewegung:	3	Angriff:	3-10
Stärke (Boden):	75	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	21	Panzer:	24
Munition:	4		
Nationen:	D,E		
Boni:	++Angriff / ++Stärke (Boden) / ++Angriff		

Schwere Haubitze



Eine US-Waffe, die eine schwere Version der deutschen und englischen Haubitzen darstellt.
Wie beim schweren Mörser können auch nur vier Schuss von der Mannschaft transportiert werden.

Bewegung:	4	Angriff:	3-10
Stärke (Boden):	67	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	21	Panzer:	24
Nationen:	US		
Boni:	++Angriff / ++Stärke (Boden) / ++Angriff		

Schwerer Minenwerfer



Die Engländer setzen eine schwere Version des Minenwerfers ein, die mehrere Trupps Infanterie über große Reichweiten zerstören kann.

Bewegung:	3	Angriff:	1-10
Stärke (Boden):	75	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	21	Panzer:	24
Munition:	4		
Nationen:	E		
Boni:	++Angriff / +Munition / +++Stärke (Boden)		

Schwere Flak



Wird von den Deutschen zum Schutz ihrer Artilleriestellungen gegen gegnerische Flugzeuge eingesetzt. Ihr Schaden reicht aus, um anfliegende Flugzeuge schwer zu beschädigen.

Bewegung:	0	Angriff:	1-6
Stärke (Boden):	0	Stärke (Luft):	52
Trefferpunkte:	21	Panzer:	24
Nationen:	D		
Boni:	++Angriff / ++Stärke (Luft) / ++Aufklärung		

Mobile Flak



Eine US-Flak, die auf ein Fahrzeug montiert wurde. Nicht so großer Schaden wie die Schwere Flak, aber durch ihre Beweglichkeit deutlich flexibler einsetzbar.

Bewegung:	5	Angriff:	1-6
Stärke (Boden):	0	Stärke (Luft):	45
Trefferpunkte:	21	Panzer:	8
Nationen:	US		
Boni:	++Angriff / ++Stärke (Luft) / ++Bewegung		

Eisenbahngeschütz



Überschwere Artillerie, die sich nur auf einem Eisenbahnwaggon transportieren lässt. Das schwerste Geschütz, das den Alliierten zur Verfügung steht.

Bewegung:	0	Angriff:	4-20
Stärke (Boden):	108	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	21	Panzer:	24
Munition:	3		
Nationen:	F		
Boni:	+Munition / +++Angriff / +++Stärke (Boden)		

Dicke Bertha



Die deutsche Wunderwaffe des ersten Weltkriegs, ein überschwerer Mörser mit Kaliber 420mm aus den Krupp-Werken. Das schwerste Geschütz im Spiel.

Bewegung:	0	Angriff:	6-30
Stärke (Boden):	112	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	21	Panzer:	24
Munition:	2		
Nationen:	D		
Boni:	+Munition / +++Angriff / +++Stärke(Boden)		

3.3. Fahrzeuge

Munitionswagen



Dieses Fahrzeug ist selber nicht bewaffnet, ist aber notwendig um die schweren Artilleriestücke nachzuladen.

Bewegung:	5	Angriff:	0
Stärke (Boden):	0	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	21	Panzer:	8
Sonderfunktion:	Munition		
Nationen:	D, E, F, US		
Boni:	+Bewegung / ++Aufklärung / +Bewegung		

Transport-Lkw



Der Lkw dient zum schnelleren Transport der Infanterieeinheiten.

Bewegung:	6	Angriff:	0
Stärke (Boden):	0	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	21	Panzer:	8
Sonderfunktion:	Transport		
Nationen:	D, F, US		
Boni:	+Transport / ++Bewegung / +Transport		

Sanitätswagen



Unbewaffnet, aber wichtig um die Mannschaften in voller Gefechtsstärke halten zu können. Die Sanitäter in diesem Wagen heilen die Infanterie.

Bewegung:	6	Angriff:	0
Stärke (Boden):	0	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	21	Panzer:	8
Sonderfunktion:	Sanitäter		
Nationen:	D, F		
Boni:	+Bewegung / ++Aufklärung / +Bewegung		

Mechanikerwagen



Die Mechanikertrupps spielen eine wichtige Rolle bei der Wartung und Reparatur aller Fahrzeuge, der Flugzeuge und der Artillerie.

Bewegung:	5	Angriff:	0
Stärke (Boden):	0	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	21	Panzer:	8
Sonderfunktion:	Reparieren		
Nationen:	D, E, US		
Boni:	+Bewegung / ++Aufklärung / +Bewegung		

3.4. Panzer

Mark IV male



Englischer Panzer. Das erfolgreichste Panzermodell des ersten Weltkrieges. Schwer gepanzert und für einfache Infanterie kaum zu zerstören.

Bewegung:	4	Angriff:	4
Stärke (Boden):	63	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	30	Panzer:	40
Schützengraben:	Überfahren		
Nationen:	E		
Boni:	+Bewegung / +Angriff / ++Stärke (Boden)		

A7V



Der deutsche „Sturmpanzerkampfwagen“, ein Schlachtschiff für das Feld. Von diesem Ungetüm wurden nur wenige Dutzend ausgeliefert, bevor der Krieg zu Ende war.

Bewegung:	4	Angriff:	4
Stärke (Boden):	60	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	33	Panzer:	40
Schützengraben:	Überfahren		
Nation:	D		
Boni:	+Bewegung / ++Stärke(Boden) / ++Angriff		

Charron Panzerspähwagen



Ein französischer leichter Panzer, schneller als die schwereren Panzer, aber auch leichter bewaffnet und leichter zu zerstören.

Bewegung:	5	Angriff:	4
Stärke (Boden):	48	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	24	Panzer:	32
Schützengraben:	Überfahren		
Nationen:	F		
Boni:	++Aufklärung / +Bewegung / +Panzer		

Renault FT-17 Minipanzer



Ein leichter Panzer für nur zwei Personen. Ausgestattet mit einem Maschinengewehr.

Bewegung:	5	Angriff:	3
Stärke (Boden):	45	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	24	Panzer:	40
Schützengraben:	Überfahren		
Nationen:	F		
Boni:	+Bewegung / +Angriff / +Stärke (Boden)		

Spähpanzer



Ein leichter deutscher Panzer.

Bewegung:	5	Angriff:	3
Stärke (Boden):	45	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	24	Panzer:	32
Schützengraben:	Überfahren		
Nationen:	D		
Boni:	+Bewegung / ++Aufklärung / +Stärke (Boden)		

US Steamtank



Eine Dampfmaschine auf dem Schlachtfeld. Dieser Panzer ist mit einem Flammenwerfer und starker Panzerung ausgestattet.

Bewegung:	4	Angriff:	2
Stärke (Boden):	48	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	30	Panzer:	32
Schützengraben:	Überfahren		
Nationen:	US		
Boni:	+Bewegung / ++Stärke (Boden) / +Panzer		

St. Chamond



Ein mittlerer Panzer der Franzosen. Sein weniger ausgereiftes Fahrgestell macht ihn weniger geländegängig als die anderen Panzer seiner Zeit.

Bewegung:	4	Angriff:	4
Stärke (Boden):	57	Stärke (Luft):	15
Trefferpunkte:	27	Panzer:	40
Schützengraben:	Überfahren		
Nationen:	F		
Boni:	+Bewegung / ++Stärke (Boden) / ++Angriff		

3.5. Flugzeuge

Fokker DVII Jäger



Ein deutsches Jagdflugzeug, das neben ausgezeichneten Flugeigenschaften eine gute Bewaffnung mit MG aufweist.

Bewegung:	8	Angriff:	5
Stärke (Boden):	22	Stärke (Luft):	30
Trefferpunkte:	21	Panzer:	0
Nationen:	D		
Boni:	++Bewegung / ++Angriff / ++Stärke (Luft)		

Fokker DRI „Roter Baron“



Ein Dreidecker, geflogen von Manfred von Richthofen, dem besten deutschen Kampfpiloten des ersten Weltkriegs. Von Richthofen allein brachte es auf 80 Abschüsse. Eine Einheit, die allen anderen Flugeinheiten überlegen ist.

Bewegung:	8	Angriff:	6
Stärke (Boden):	30	Stärke (Luft):	37
Trefferpunkte:	24	Panzer:	0
Nationen:	D		
Boni:	++Bewegung / ++Stärke (Luft) / ++Stärke (Boden)		

Gotha Bomber



Ein deutscher Bomber. Er hat keine Bewaffnung, die ihn vor Luftangriffen schützt, seine einzige Aufgabe ist die Zerstörung von Bodenzielen. Dabei macht er so viel Schaden wie eine mittlere Artillerie.

Bewegung:	7	Angriff:	2
Stärke (Boden):	63	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	24	Panzer:	0
Nationen:	D		
Boni:	++Stärke (Boden) / ++Bewegung / +Panzer		

Beobachtungsballons



Drachensballons, die unter ihrem Ballonkörper einen Artilleriebeobachter tragen und ihm ermöglichen, große Bereiche des Schlachtfeldes aufzuklären. Ohne diese Beobachter ist Artillerie blind und kann nicht mit voller Wirkung eingesetzt werden.

Bewegung:	0	Angriff:	0
Stärke (Boden):	0	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	9	Panzer:	0
Nationen:	D, E, F, US		
Boni:	+++Aufklärung / +Panzer / +++Aufklärung		

Sopwith Camel



Ein britisches Jagdflugzeug, das auch von amerikanischen Piloten geflogen wurde. Seine Wendigkeit, besonders in Rechtskurven war unübertroffen, allerdings war es schwer zu fliegen.

Bewegung:	8	Angriff:	5
Stärke (Boden):	22	Stärke (Luft):	33
Trefferpunkte:	21	Panzer:	0
Nationen:	E, US		
Boni:	++Bewegung / ++Angriff / ++Stärke (Luft)		

Spad Jagdbomber



Ein französischer Jäger, vergleichbar mit dem deutschen Fokker DVII.

Bewegung:	8	Angriff:	5
Stärke (Boden):	22	Stärke (Luft):	33
Trefferpunkte:	21	Panzer:	0
Nationen:	F		
Boni:	++Aufklärung / ++Angriff / ++Stärke (Luft)		

Handley Page



Dieser britische Bomber trägt leichtere Bomben als der deutsche Gotha-Bomber.

Bewegung:	7	Angriff:	2
Stärke (Boden):	60	Stärke (Luft):	0
Trefferpunkte:	24	Panzer:	0
Nationen:	E		
Boni:	++Stärke (Boden) / +Panzer / ++Bewegung		

V. Multiplayer

1. Das Mehrspielermenü



Vom „1914 – The Great War“-Startmenü aus klicken Sie auf den Button „Mehrspieler“. Dadurch wird das Setup Programm aufgerufen, das die Einstellungen für eine Mehrspieler-Partie bereit hält.

„1914 – The Great War“ kann mit bis zu 4 Spielern im Internet oder in einem lokalen Netzwerk gespielt werden. Sie können mit nur einer originalen Spiel CD das Spiel mit bis zu vier Spielern über ein Netzwerk betreiben. Dazu muss das Spiel vollständig installiert sein.

Das Spiel basiert auf dem Client/Server Modell, das in den meisten heutigen Spielen Anwendung findet. Ein Rechner wird als Server ausgewählt. Diese Maschine sollte üblicherweise über die beste Ausstattung, den schnellsten Prozessor und über genügend RAM verfügen. Zum Spiel im Internet sollte der Server auch die beste Anbindung besitzen.

Der Spieler auf dem Server System bestimmt welche Karte gespielt wird, wie viele Teilnehmer es gibt und auch alle anderen Einstellungen.

Das Spiel unterstützt das Protokoll TCP/IP. Die Betriebssysteme, auf denen „1914 – The Great War“ läuft, verfügen über mitgelieferte Treiber die dies ermöglichen.

Sollte das Spiel nicht starten, überprüfen Sie bitte zuerst in den Systemeinstellungen, ob TCP/IP installiert ist. Üblicherweise sind die Einstellungen unter „Netzwerk“ zu finden.

2. Mehrspieler-Spiel starten

Vom ersten Startmenü aus klicken Sie auf den Button „Mehrspieler“. Es wird das Setup Programm aufgerufen, das die Einstellungen für ein Mehrbenutzer Spiel bereit hält.

Im Startbildschirm haben Sie die Auswahl über zwei Modi: Lokales Netzwerk und Internet.

2.1. Lokales Netzwerk



Nachdem Sie lokales Netzwerk gewählt haben, können Sie im nächsten Menü Ihren Namen eingeben. Mit diesem Namen werden Sie im Laufe des Spiels von Mitspielern angesprochen und auch während der Konfiguration erkannt.



Der Button „weiter“ führt in das nächste Menü „Teilnehmen/Anlegen“. Hier können Sie das oben beschriebene Modell auswählen. Der Spieler, der das Spiel anlegt startet damit den Server. Er kann alle weiteren Einstellungen vornehmen. Die Option „Teilnehmen“ wird gewählt, wenn bereits ein Server angelegt wurde und der Spieler bei dieser Partie mitspielen möchte.

2.2. Internet

Das Spiel über das Internet gestaltet sich ähnlich wie auch das Spiel im lokalen Netzwerk. Sie müssen vor dem Programmstart dafür sorgen, dass eine Verbindung in das Internet besteht.

Der direkte Weg geht über den JoWoD Server Dienst. „1914 – The Great War“ wird versuchen eine Verbindung herzustellen, indem es auf dem Server Dienst dieses Spiel bekannt macht. Sie können dann einfach wie im lokalen Netzwerk Ihr Spiel aus der Liste aussuchen.

Sie sollten bedenken, dass hier viele Spiele angemeldet sein können und einen eindeutigen Namen wählen. Der Server Dienst läuft 24 Stunden 7 Tage die Woche ab Verkauf des Produktes im Internet mindestens ein Jahr lang und ist kostenlos.

Beachten Sie bitte, dass nur registrierte Versionen diese Funktion nutzen können.

Sollten Sie keine Verbindung bekommen können überprüfen Sie bitte die folgenden Angaben:

- 1) Eine Firewall könnte die Verbindung blocken. Diese Rechner sind zur Sicherheit installiert und lassen meistens nur Web oder Email Verkehr durch. Dies kann auch eine Software auf einem Computer sein. Stellen Sie sicher, dass keine Firewall die Verbindung stoppt.
- 2) Ihr Provider lässt keine anderen Verbindungen zu. Dies kommt sehr selten und meistens nur bei kleinen oder sehr preiswerten Anbietern vor. „1914 – The Great War“ funktioniert bei den meisten großen Providern ohne Probleme.
- 3) TCP/IP ist nicht oder falsch eingerichtet. Ein falsches Gateway oder eine falsche Netmask machen oft eine Verbindung zunichte. Wenn Sie nähere Informationen zur Einrichtung Ihres Netzwerks oder zu TCP/IP brauchen, sehen Sie bitte in Ihr Windows® Handbuch oder benutzen Sie die Hilfefunktion Ihres Betriebssystems.

Noch ein Tipp: Bevor Sie im Internet spielen, sollten Sie sich vergewissern, ob dies erlaubt und von Systemadministratoren eingerichtet ist. Gerade in Firmennetzwerken wollen Administratoren informiert sein.

3. An Mehrspieler-Spiel teilnehmen

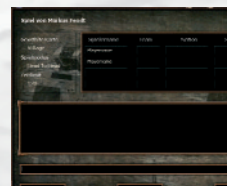


Als teilnehmender Spieler erscheint als nächstes ein Bildschirm, in dem die laufenden Spiele dieses Netzabschnitts automatisch angezeigt werden.

„1914 – The Great War“ benutzt dazu die Broadcast Funktion, diese gibt in einem Abschnitt eines Netzwerkes eine Nachricht bekannt. Beachten Sie dass ein „Broadcast“ nicht über Router oder andere Segmente verwendet wird. Es funktioniert deshalb auch nicht über das Internet.

Die Liste kann durch Drücken auf den Button „Erneuern“ wiederum aufgebaut werden. Das Spiel sucht dann nach einem Server in diesem Netzwerkbereich. Das kann einige Sekunden dauern.

Sie können nun ein Spiel auswählen und mit nochmaligem Drücken auf „Teilnehmen“ bestätigen oder zurück in vorhergehende Menüs gehen.



Sie kommen nun in das Menü **Team Auswahl**, Sie können hier ein Team wählen und die dazugehörige Nation.

Nach dem Drücken auf „Fertig“ wird einen Moment gewartet, bis alle Spieler beendet haben. Dies können Sie in der Liste mitverfolgen. Danach startet das Programm und der Bildschirm wird umgeschaltet.

Bei Start von „1914 – The Great War“ erhalten Sie einen Wartebildschirm, bis alle Spieler das Spiel laden konnten. Dies kann unterschiedlich lange dauern, insbesondere Computerbesitzer mit sehr schnellen Maschinen warten hier auf die langsameren Rechner.

4. Mehrspieler-Spiel anlegen



Als anlegender Spieler erscheint als nächstes der Bildschirm „Neues Spiel anlegen“. Zu Beginn sollten Sie sich einige Dinge klar gemacht, beziehungsweise besprochen haben. Dies sind unter anderem mit wie vielen Spielern und welche Art Spiel überhaupt gespielt werden soll.

Im linken Bereich können Sie eine Karte auswählen. Die Karte bestimmt die Anzahl der möglichen Spieler für diese Partie. Es besteht die Möglichkeit einen Gegner durch den Computer steuern zu lassen.

Sie können in der Liste anhand des Bildes erkennen, welche Landschaft diese Mission enthält und wie sie ungefähr aussieht. Darüber befinden sich die Filtereinstellungen, um bestimmte Spielmodi zu filtern.

„1914 – The Great War“ unterstützt zwei verschiedene Spielmodi:

Cooperative

Mehrere Spieler spielen gemeinsamen gegen einen Computergegner. Der Vorteil dieser Spielweise ist, dass Sie nicht auf die Züge Ihrer Mitspieler warten müssen, alle Spieler ziehen gleichzeitig ihre Einheiten. Die Phase des Computergegners verläuft genau so wie beim Einspielerspiel.

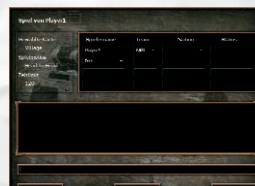
Head-to-Head

Die Spieler sind in zwei Teams aufgeteilt, die gegeneinander antreten. Die Spieler eines Teams spielen gleichzeitig. Nach dem Ende Ihres Zuges beginnen die Spieler des anderen Teams ihren Zug.

Passwort

Möchten Sie das Spiel nur einer geschlossenen Gruppe zugänglich machen, aktivieren Sie diese Option. Nur Spieler, denen das Passwort bekannt ist, können nun Ihrem Spiel beitreten.

Das Spiel kann nun mit dem Button „Spiel erstellen“ für alle Spieler bekannt gegeben werden. Ab diesem Zeitpunkt ist das Spiel in der Liste des Menüs „Teilnehmen“ als „Spiel von <Spielernamen>“ mit den gewählten Parametern sichtbar.



Sie kommen in den Abschlussbildschirm, in dem Sie sehen können welcher Spieler dazukommt.

Im unteren Bereich können Sie sich über die Einstellungen unterhalten. Sie können Text in die Zeile „Chat“ eingeben, der mit Abschluss der RETURN Taste an alle verschickt wird.

In der Liste rechts daneben können Sie in den Feldern „Nation“ erkennen welcher Nation dieser Spieler angehört. Dahinter in welchem „Team“ dieser Spieler kämpft und ob er von einem Computer gesteuert wird.

Die Spieler können sich die Nation selbst aussuchen, nachdem sie sich mit dem Server verbunden haben. Sie können als Server als einziger den Spielern, die übrig bleiben, die Einstellung „Computer“ geben. Sie haben damit die Gelegenheit, Spieler wieder aus der Einstellung zu entfernen. Diese werden vom Server getrennt. Diese Maßnahme kann bei unberechtigt teilnehmenden Spielern gewählt werden.

Wenn alle Spieler abgeschlossen haben – dies ist in der Liste mit „Fertig“ zu erkennen - muss der Server das Spiel starten.

5. TPV-Screen (Total Point Value)



Bevor eine Partie gestartet wird, kann jeder Spieler seine Armee verändern. Alle Karten sind vorbelegt mit verschiedenen Nationen und Einheiten. Mit dem Button „TPV“ können Sie die vorgegebenen Einheiten verändern. Drücken Sie auf diesen Knopf und Sie gelangen auf den TPV-Screen. Hier können Sie einige oder alle der vorgegebenen Einheiten (auf der rechten Seite angezeigt) mit dem Button „Verkaufen“ verkaufen und erhalten dafür Punkte gutgeschrieben, mit denen Sie andere Einheiten (angezeigt auf der linken Seite) kaufen können. Beachten Sie dabei, dass auf der Karte nur Platz für eine bestimmte Anzahl von Einheiten ist. Sie können also nicht beliebig viele Einheiten neu kaufen.

6. Mitteilungen verschicken



In einer Multiplayer Partie können Sie einzeilige Kurznachrichten versenden. Dazu drücken Sie während des Spiels die Taste RETURN. Es erscheint am unteren Bildschirmrand eine Zeile in der Sie die Zieladresse einstellen können (Links oben) und ein Textfeld für die Nachricht. Tippen Sie den Text Ihrer Nachricht in das Textfeld und bestätigen Sie mit Return oder durch klicken auf den „Senden“-Button. Die Nachricht wird versendet.

Hinweis: Beachten Sie, dass bei geöffneter Leiste keine Kommandos aufgerufen werden können, da Sie die Taste für Ihre Mitteilungsbuchstaben benötigen.

VI. Steuerung

1. Tastaturbelegung

ESC: Spielende

Ruft ein Menü auf mit dem das Programm beendet wird, Spielstände geladen oder gespeichert werden können.

SPACE: Deselektieren

Bei Drücken von SPACE (LEERTASTE) wird die aktuell selektierte Einheit wieder deselektiert. Eventuell aufgebaute Bewegungs- oder Angriffreichweiten verschwinden.

ENTER (NUMPAD): Runde beenden

Die Runde kann mit ENTER beendet werden. Danach beginnt der Zug Ihres Gegners.

N: Nächste Einheit

Wählt die nächste eigene Einheit aus und selektiert sie. Wenn die selektierte Einheit noch eine Aktion ausführen kann, wird diese angezeigt, z.B.: ein Bewegungsfeld für eine Einheit, die sich noch bewegen kann, eine Feuerreichweite, für eine Einheit, die noch angreifen kann.

S: Status aller Einheiten zeigen

Zeigt alle Statuswerte aller Einheiten gleichzeitig an. Wird die Taste gehalten, bleiben die Werte. Nach dem Loslassen verschwinden sie nach einigen Sekunden.

C: Kamerafahrt aus (während des Computerzuges)

Schaltet die automatischen Kamerafahrten ab. Sie können die Kamera nun von Hand steuern. Der Computer fährt allerdings mit seinem Zug fort.

F11: Spielstand schnell laden.

Lädt einen Spielstand ohne ein Menü aufzurufen.

F12: Spielstand schnell sichern.

Speichert einen Spielstand ohne ein Menü aufzurufen.

Cursor hoch: Kamera nach vorne

Cursor runter: Kamera nach hinten

Cursor rechts: Kamera nach rechts

Cursor links: Kamera nach links

2. Mausbelegung

Linke Maustaste

Die linke Maustaste dient zur Ausführung von Befehlen. Ein Klick auf eine eigene Einheit lässt alle möglichen Befehle erscheinen. Ein Klick auf ein Feld oder auf eine gegnerische Einheit bestätigt normalerweise den Befehl. Der Mauszeiger wird sich in diesen Falle vorher zu einem Befehls Icon verändert haben.

Rechte Maustaste

Die rechte Maustaste dient zur Drehung der Kamera. Halten Sie die Taste gedrückt und bewegen Sie die Maus nach rechts und links.

Maus Bewegung

Wenn die Maus den Bildschirmrand erreicht, wird der Bildausschnitt automatisch in diese Richtung bewegt (Scrolling). Am Rand der Karte wird diese Bewegung gestoppt.

Mausrad

Mit dem Mausrad können Sie die Karte zoomen.

VII. Credits

TriNode

Projektleitung

And Beenen

Konzept und Design

TriNode Studio, Joachim F. Meyer,
Felix Aschauer

Lead Programmer

Pierre Flick

Art Director

Markus Fendt

Texte

Alan Smithee, Joachim F. Meyer,
Clemens Schmitz

Programming

Lukas John, Jörg Rüppel, Michael
Stoyke, Björn Paetzel, Jörg Theirich

TinCat Network Engine

Lukas John

Pulsar3D Engine

Pierre Flick

SHIVA A.I. System

Jörg Rüppel

Charaktermodellierung/ Animation

Markus Fendt, Thorsten Mortag

3D Texture Artists und zusätzliche Gfx

Janos Toth, Harald Galbierz, Markus
Fendt, Andre Kleinschnittger,
Thorsten Mortag

Effekte

Harald Galbierz

Menüdesign

Markus Fendt, Marcel Rothenbusch

Cutscene Konzept

Carsten Beinlich

Cutscene Editing

Harald Galbierz

Levelkonzepte und Design

Clemens Schmitz

Missionseditierung

Jörg Theirich, Kai Breiling, Manuela
Kammel, Thomas Klieber, Thorsten
Heid, Timo Zieminski, Christoph
Menke, Christoph Wagner

Musik und Sounddesign

Carsten Beinlich

PR und Pressearbeit

Silke Wengemann

Betatester

TriNodE Studio

Secretary

Monika Merkel

TriNodE dankt allen Pommes- und Pizzaschmieden im Ruhrgebiet: "Ihr macht einen verdammst guten Job !!!" und natürlich Hartmann's Wirtshaus

Außerdem Grüße an Ulli, Vadda, Mom and Big J "Ich denk an euch", Maggü, Julia, Becks, Peips, Ansgar, Benne, Der Görd, Pastek, die Küchen-feen, Alja, Claudia, RockZock, "Ein-Döner-Wassi", MarcL@FreitagNachtNews...*P*E*A*C E*, MyBuddies@TriNodE*R*i*p* Paul Müller, Jasmin Wagner, Mein Pixie (ILY!), Jodie, Tanja, Birte, Sebastian, Carsten, Anne und Usella. :-)

Producer

Felix Aschauer

Executive Producer

Frank Heukemes

Localization Manager, Sprachregie

Joachim F. Meyer

Testleitung

Felix Aschauer

Betatestkoordinierung

Joachim F. "Pantermeyer" Meyer

PR Koordination

Ulla Wenderoth

Betatester

Carsten Thewis, Hans-Jürgen "OnlineGeneral" Kracht, Guido Butzlaff, Horst-Peter "HPS" Schubert, Boris "BoPeeP" Macuda, "Oberfeldweibel" Böhme, Oliver "Olli" Timm, Thomas Schneider, Waldemar "RedScorpion" Irrek, Michael Bürger, Florian Eidenschink, Philipp Marschall, Manuel Gaßner, Stefan Haak, Steffen Fröhlich

Übersetzung

Mario Kroll (wargamer.com)

Sprachaufnahmen

Toneworx GmbH Hamburg

Aufnahmeleitung

Heiko Rieck

Tonmeister

Stephan Grundt

Sprecher in der deutschen Version

Rasmus Borowski, Gosta Liptow, Leonard "StyleError" Mahlich, Tobias Pauls, Joachim F. Meyer, Tobias Schmid, Claus Fuchs

Besonderer Dank geht an

Thomas Kirchenkamp, Christl Zaussnig, Silke Weiser, Tobias Bönsch, Wolfgang Schwaiger, Holly D. Kreie, Steffen Schamberger, alle Teilnehmer des 1914 - The Great War Forums: "Danke für Eure Unterstützung!", das engagierte Betatestteam: "Eine supergute Truppe!", die Jungs von Toneworx: "Danke für die professionelle Zusammenarbeit und den leckeren Kaffee!", Mario Kroll und seine US Wargamer Website: Wargamer.com, die deutschen Strategiespiele-Websites: PANZERLIGA.de, Gefechtsliga.de, Software und Dokumentation

© 2004 Trinode Entertainment GmbH,
published by JoWoOD Productions Software AG
Ogg Vorbis Soundsystem © 2001, Xiphophorus

Diese Original-Software, einschließlich der Verpackung, Handbücher u.ä. ist urheber- und markenrechtlich geschützt. Sie darf nur durch den autorisierten Handel verkauft, vermietet und ausschließlich privat genutzt werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software wird dem Benutzer das Recht eingeräumt, die Software auf einem Computer zu installieren und zu nutzen. Jede andere Nutzung, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung, z.B. auch in Schulen, Universitäten, die Vervielfältigung, Mehrfachinstallationen oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den diese Software oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (auch über das Internet oder andere Online-Systeme) ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung der JoWoOD Productions Software AG untersagt. Die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, ist nicht gestattet. Falls der Datenträger fehlerhaft sein sollte, räumt der Hersteller ein zweijähriges Umtauschrecht ein. Der Original-Kaufbeleg ist beizufügen, die Versandkosten werden vom Hersteller erstattet. Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist. Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt.

Haftungsausschluss

Die JoWoOD Productions Software AG übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Benutzung der CD-ROM entstehen. Insbesondere nicht für Personen-, Sach- oder Vermögensschäden, die als Folgeschäden unmittelbar oder mittelbar im Zusammenhang mit der Nutzung der CD-ROM in Verbindung stehen.

© 2004 Trinode Entertainment GmbH, published by JoWoOD Productions Software AG

JoWood Productions Software AG

Director Product Management

Robert Al-Yazdi

Product Manager

Stefan Berger
Daniel Wehner

Marketing Director

Gerald Kossaer

International Localisation Manager

Nikolaus Gregorcic

Mastering

Gerhard Neuhofer

Community Management

Marc „Plex“ Olbertz

Lead Graphic Artist

Sabine Schmid

International Security & Protection Manager

Gerhard Neuhofer

International QA, Purchasing & Production Director

Fritz Neuhofer

Leadtester

Norbert Landertshamer
Robert Hernler
Reinhard Gollowitsch

Lead Assistance

Roland Gaal

Tester

Jörg Berger, Markus Brucher, Martin
Bucher, Benedikt Ebli, Katharina
Grassegger, Georg Grieshofer, Petra
Grossegger, Oliver Helmhart, Barbara
Hochwimmer, Andreas Kainer,
Christian Kargl, Stefan Klaschka,
Alexander Kumer, Rudolf Kussberger,
Hedwig Matl, Mario Moser, Harald
Ploder, Mihai Popescu, Stephan
Radosevic, Eveline Rinesch, Walter
Schmiedhofer, Gerald Schurl, Dagmar
Tiefenbacher, Harald Fritz, Rene
Kreuzbichler, Christian Pohlhammer,
Peter Schicker, Anton Seicarescu,
Griesser Sascha, Stefan BERNHART,
Stefan Seicarescu, Mark Höflechner,
Markus Griehsebnier, Harald Egger,
Florian Kriz, Peter Hirschler, Sascha
Leithner, Markus Reiter, Martin
Schwarzl, Gerald Sailer, Andreas
Köberl, Dominik Bachner, Stefan
Reitmaier, David Brucher, Michael
Steiner, Daniela Concini

Thanks to MSI (www.msi.com.tw) and
Integris (www.integris.at) for providing
the following PC-systems to our QA
for game testing purposes:

"MSI Mega PC"



"Integris Genesis Top"



©2004 by TriNodE Entertainment GmbH,
published by JoWoOD Productions Software AG,
Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.

All rights reserved.

ROTHEGREAT0003MAN

