

WAR FRONT
TURNING POINT

The title is set against a dark, textured background with a large, stylized red and silver mechanical figure in the center. The figure has multiple sharp, metallic spikes extending from its shoulders and chest. A red banner or cloth is draped across the figure's chest. The overall color scheme is dominated by red and black, with metallic silver accents.



DIGITAL
REALITY

10T
10TACLE STUDIOS

EPILEPSIEWARNUNG

Lesen Sie diesen Abschnitt aufmerksam durch, bevor Sie oder Ihre Kinder dieses Computerspiel verwenden.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten flackernden Lichteffekten ausgesetzt sind. Diese Personen können beim Fernsehen oder bei der Benutzung von Computerspielen Anfälle erleiden. Davon können auch Personen betroffen sein, die nie zuvor epileptische Anfälle erlitten haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder jemals Epilepsie aufgetreten ist, ist es ratsam, vor dem Spielen einen Arzt zu konsultieren.

Wir raten Eltern, sich über die Videospielgewohnheiten ihrer Kinder genau in Kenntnis zu setzen. Falls bei Ihnen oder Ihren Kindern mindestens eines der folgenden Symptome auftritt, brechen Sie sofort das Spiel ab und wenden Sie sich an einen Arzt: Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Ohnmachtsanfälle, Orientierungsverlust, Krämpfe oder andere unkoordinierte Bewegungen.

SICHERHEITSMASSNAHMEN:

- Sitzen Sie in angemessenem Abstand zum Bildschirm - möglichst so weit weg, wie es die Anschlusskabel zulassen.
- Verwenden Sie einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind.
- Achten Sie auf ausreichende Raumbeleuchtung.
- Legen Sie beim Spielen stündlich eine Pause von 10-15 Minuten ein.

HINWEIS FÜR BESITZER VON PROJEKTIONSFERNSEHERGERÄTEN

Unbewegte Bilder können bleibende Schäden in der Bildröhre verursachen oder den Phosphor in der Kathodenstrahlröhre nachhaltig beeinträchtigen. Vermeiden Sie daher dauerhaftes und wiederholtes Spielen von Computerspielen auf großen Projektionsfernsehergeräten.

VORANMERKUNG

Die Hintergrundgeschichte, Ereignisse und Charaktere sind frei erfunden. Jegliche Übereinstimmungen mit realen Personen, Plätzen und/oder Ereignissen sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.

War Front: Turning Point © 2007 10TACLE STUDIOS AG. Entwickelt von Digital Reality, Ltd. Alle Rechte vorbehalten. GameSpy sowie das „Powered by GameSpy“-Design sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Produkt beinhaltet Softwaretechnologien, die von GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. lizenziert wurden. Alle Rechte vorbehalten. Der Name NVIDIA und das NVIDIA-Logo sind eingetragene Warenzeichen der NVIDIA Corporation. Der Satz „The way it's meant to be played“ sowie das „NVIDIA: The way it's meant to be played“-Logo sind Warenzeichen der NVIDIA Corporation. Windows, Windows NT und Windows XP sind Warenzeichen von Microsoft. Das System DirectX ist ein Warenzeichen von Microsoft. Verwendet das Miles Sound System. Copyright © 1991-2007 RAD Game Tools, Inc. Verwendet Bink und Smacker Tools. © 1994-2007, RAD Game Tools, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



INHALTSVERZEICHNIS

EPILEPSIEWARNUNG 1

VORANMERKUNG 1

INHALTSVERZEICHNIS 2

„WAR FRONT – TURNING POINT®“ EINFÜHRUNG 3

SPIELSTART 3

KAMPAGNE 3

MEHRSPIELER-MODUS 6

SPIELWEISE 8

HELDEN 16

HELDEN DER ALLIIERTEN STREITKRÄFTE 16

Colonel John Lynch 16

Anna Herzog 16

Vincent Sagnier 16

HELDEN DER DEUTSCHEN STREITKRÄFTE 17

Oberstleutnant Roland Hellmann 17

Dietrich Preiss 17

Elsa Adler 18

HELDEN DER SOWJETISCHEN STREITKRÄFTE 18

Aleksei Mikhalkov 18

Nadia Amanova 19

General Nazarov 19

DIE ALLIIERTEN STREITKRÄFTE 20

DIE DEUTSCHEN STREITKRÄFTE 29

DIE SOWJETISCHEN STREITKRÄFTE 38

TECHNISCHER KUNDENDIENST 48



„WAR FRONT – TURNING POINT®“

EINFÜHRUNG

Bei „War Front – Turning Point“ handelt es sich um ein Echtzeitstrategiespiel in 3D, in dem Sie einen alternativen Verlauf des Zweiten Weltkriegs erleben – eine Zeit, in der selbst einzelne Ereignisse die Weltgeschichte maßgeblich veränderten, geprägt von einem immer erbitterter mit zunehmend mächtigeren Waffen geführten Krieg.

SPIELSTART

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, wird ein Standardprofil namens „Spieler“ erstellt. Im Menü „Profil wechseln“ können Sie jeder Zeit ein neues Profil erstellen oder vorhandene Profile bearbeiten.

Wenn Sie bereits ein Profil erstellt haben, gelangen Sie nach dem Intro automatisch in das Hauptmenü.

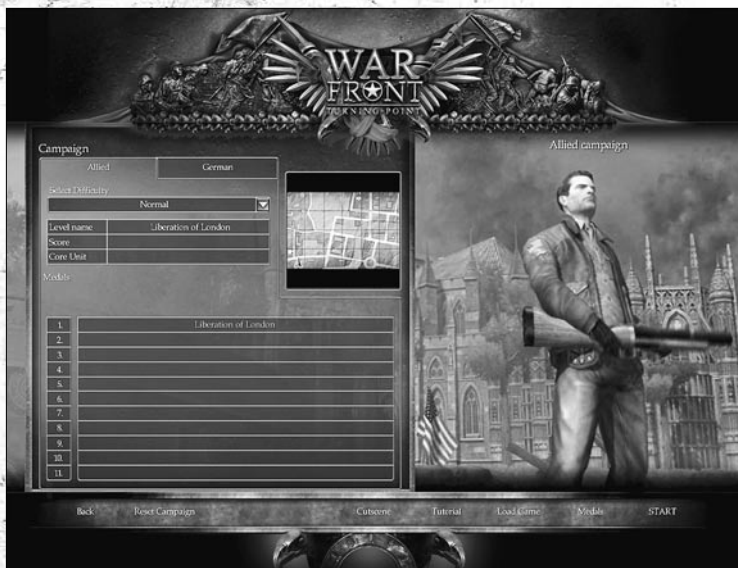
Im Hauptmenü finden Sie folgende Buttons: Kampagne, Spiel laden, Mehrspieler, Skirmish, Profil wechseln, Optionen, Credits und Beenden.

KAMPAGNE

Vor dem Start einer neuen Kampagne müssen Sie die Nation auswählen, die Sie spielen möchten (Alliierte oder Deutsche) und sich für einen Schwierigkeitsgrad entscheiden. Zudem haben Sie die Möglichkeit, das Tutorial zu spielen, wenn Sie auf den Button „Tutorial“ in der unteren Leiste klicken. Sie können das Tutorial überspringen, aber wir empfehlen Ihnen dringend, vor dem Spielen der Kampagne das Tutorial erfolgreich abzuschließen, wenn Sie mit 3D-Echtzeitstrategiespielen und deren Steuerung bzw. Einheiten-/Ressourcenhandhabung nicht vertraut sind.

LEVELAUSWAHL-BILDSCHIRM

Nachdem Sie sich für eine Kampagne entschieden haben, gelangen Sie in den Levelauswahl-Bildschirm, in dem Sie die erfolgreich abgeschlossenen und folgenden Missionen einsehen können. Wenn Sie während einer Mission das Spiel speichern, können Sie es hier durch einen Klick auf Spiel laden jederzeit aufrufen. Sollten Sie mit Ihrer aktuellen Leistung nicht zufrieden sein und möchten die gesamte Kampagne von vorne beginnen, klicken Sie auf Kampagne zurücksetzen.



Durch einen Klick auf Cutscenes können Sie alle bereits freigeschalteten Videosequenzen ansehen, durch einen Klick auf Orden die bisher verliehenen Auszeichnungen.

ORDEN-BILDSCHIRM

Im Orden-Bildschirm werden die Orden abgelegt, die Ihnen nach dem erfolgreichen Abschluss von Missionen verliehen wurden. Sie können abgeschlossene Missionen erneut spielen, falls Sie eine bessere Leistung erzielen oder neue Orden verliehen bekommen möchten. Wählen Sie die gewünschte Mission im Levelauswahl-Bildschirm aus.

EINSATZBESPRECHUNGS-BILDSCHIRM

Hier erfahren Sie die Hintergrundgeschichte des nächsten Levels, erhalten Ihre primären und sekundären Missionsziele und bekommen Aufklärungsergebnisse, die der Geheimdienst Ihrer Streitkräfte für Sie zusammengetragen hat. In diesem Bildschirm haben Sie drei Auswahlmöglichkeiten: Zurück, Einsatzbesprechung überspringen und Mission starten. Wenn Sie die Einsatzbesprechung überspringen, wird der Dialog angehalten. Sie können jedoch das gesamte Gespräch im Dialogfenster lesen.



Anmerkung: Sie müssen alle primären Missionsziele erfüllen, um den Einsatz erfolgreich abzuschließen. Ein erfolgreicher Abschluss der sekundären Missionsziele ist nicht zwingend erforderlich, jedoch ratsam. Sie erhalten eine bessere taktische Ausgangsposition und erfahren mehr über die Hintergrundgeschichte des Spiels, um schließlich mehr Punkte und eine bessere Einsatzstatistik nach der Mission zu erhalten.



MEHRSPIELER-MODUS

„War Front – Turning Point“ unterstützt Netzwerk- und Internetverbindungen. Sie können über eine Direktverbindung spielen (Eingabe der IP-Adresse) oder mit Hilfe des GameSpy Onlineservices über Internet. Sie gelangen auf eine Serverliste mit allen verfügbaren Servern und Informationen zu den entsprechenden Servern. Wählen Sie anschließend „Spiel erstellen“ oder „Spiel beitreten“. Falls Sie sich für „Spiel erstellen“ entscheiden, gelangen Sie in einen neuen Bildschirm, wo Sie Einstellungen für die zu erstellende Partie vornehmen können.

Falls Sie sich für „Spiel beitreten“ entscheiden, können Sie entweder ein Spiel aus der Liste der verfügbaren Partien auswählen oder direkt die IP-Adresse des Servers eingeben, auf dem das Spiel läuft.

Wenn Sie selbst einen Spielraum eröffnen möchten, bieten sich Ihnen eine Reihe von Auswahlmöglichkeiten, z.B. der Spielmodus, Gameplay-Einstellungen, die Wahl der Karte und die Anpassung der Umgebung.





„War Front – Turning Point“ beinhaltet drei unterschiedliche Mehrspielermodi: Deathmatch/Team Deathmatch, Geheimbefehle und Eroberung.

DEATHMATCH / TEAM DEATHMATCH

Im Modus „Deathmatch“ müssen Sie Ihre Gegner komplett vernichten, d.h. alle feindlichen Einheiten und Gebäude zerstören. Sie können in diesem Modus auch Teams bilden.

GEHEIMBEFEHLE

Sie und Ihr(e) Gegner erhalten unterschiedliche primäre Missionsziele als Geheimaufträge. Der Spieler, der alle primären Missionsziele zuerst erfüllt, hat gewonnen.

EROBERUNG

Im Eroberungsmodus können Sie neben den allgemeinen Deathmatch-Siegbedingungen den Gegner auch dadurch bezwingen, dass Sie für eine bestimmte Zeit alle Gebiete besetzt halten.

Der Mehrspielerbereich bietet viele weitere Einstellungsmöglichkeiten, die Sie unter Erweiterte Einstellungen anpassen können. Legen Sie das Armee-Limit fest, bestimmen Sie die Wetterverhältnisse, aktivieren bzw. deaktivieren Sie den Abwurf von Kisten und passen Sie weitere Parameter an. Sie können zudem die Siegbedingungen ändern und dadurch die wichtigsten Regeln zur erfolgreichen Beendigung der Partie festlegen.

Schutt und Asche: Sie gewinnen, wenn Sie alle feindlichen Gebäude zerstört haben.

Vernichtung: Zerstören Sie alle Einheiten des Gegners (außer Ressourcentransporter) sowie all diejenigen Gebäude, die Kampf- und Arbeitseinheiten produzieren können.

Bombenwetter: Wie Siegbedingungen zuvor. Nachdem der Gegner seine Gebäude verloren hat, verschwindet der Kriegsnebel.

Eroberung: Besetzen und halten Sie alle Gebiete für eine bestimmte Zeit, um siegreich vom Schlachtfeld zu ziehen.

Geheimbefehle: Führen Sie die Befehle schneller als Ihre Mitspieler aus, um die Partie zu gewinnen.

SPIELWEISE

GRAFISCHE BEDIENOBERFLÄCHE

Die Grafische Benutzeroberfläche (Interface) ist eines der wichtigsten Steuerelemente in „War Front – Turning Point“. Das Interface ist in drei Hauptbereiche unterteilt.



Der untere Bereich des Interfaces (von links nach rechts) besteht aus der Minimap, dem Aktionsfeld und dem Informationsfeld. Am oberen Bildschirmrand befindet sich die Schnellleiste.

Mit Hilfe der Minimap erhalten Sie einen Gesamtüberblick und aktuelle Informationen über die Ereignisse auf dem Schlachtfeld: taktische Stellungen der Verbündeten bzw. erkundete Stellungen des Feindes und die exakten Positionen Ihrer primären und sekundären Missionsziele (inklusive Tooltip). Die unterschiedlichen Farben auf der Minimap symbolisieren verbündete, neutrale und gegnerische Einheiten. Zudem zeigt die Minimap Ressourcenanlagen in Form eines entsprechenden Icons (je nach Art der Ressourcenanlage) an der jeweiligen Position an. Wenn Sie ein Gebäude

auswählen, das Einheiten produzieren kann, werden dieses Gebäude und der Sammelpunkt für die zu produzierenden Einheiten auf der Minimap angezeigt.

Im Aktionsfeld werden die Aktionsbuttons des gewählten Gebäudes/der gewählten Einheit(en) angezeigt. Hier legen Sie Ihre Bauvorhaben und Kampfstrategien fest bzw. setzen die erforschten Fähigkeiten Ihrer Einheiten ein. Oberhalb des Aktionsfeldes (von links nach rechts) erhalten Sie Informationen über das Armee-Limit, die derzeit verfügbare Ressourcenmenge sowie den Stromverbrauch/verfügbaren Strom. Auf der linken Seite des Aktionsfeldes finden Sie den Button „Untätige Baueinheit“, mit dem Sie die nächste Baueinheit ohne Auftrag auswählen können (sofern vorhanden). Drücken Sie den Button „Alle Flugzeuge auswählen“, um alle Flugeinheiten Ihrer Armee zu selektieren. Sie können die Kamera-Ansicht auf die Ausgangsposition stellen, wenn Sie den Button „Kamera zurücksetzen“ drücken, und für Ihre Verbündeten (nur in Mehrspielerpartien) eine Markierung auf der Minimap setzen, indem Sie den Button „Markierung“ benutzen. Am rechten Rand des Aktionsfeldes stehen Ihnen folgende Funktionen zur Verfügung: Verkaufen Sie ein ausgewähltes Gebäude durch einen Klick auf den „Verkaufen“-Button oder zerstören Sie eine ausgewählte Einheit durch Drücken des Buttons „Selbstzerstörung“ (sinnvoll, wenn Sie das Armee-Limit erreicht haben, jedoch wichtigere Einheiten produzieren möchten). Sie reparieren ein ausgewähltes Gebäude durch Drücken des Buttons „Reparieren“, können jedoch durch einen Klick auf „Alle Gebäude reparieren“ einen allgemeinen Reparaturauftrag erteilen. Die Gebäude werden repariert, solange Sie genügend Ressourcen zur Verfügung haben bzw. bis die Gebäude wieder komplett instand gesetzt sind. Starten bzw. beenden Sie eine Serienproduktion im ausgewählten Gebäude durch Drücken des Buttons „Serienproduktion“.

Das Informationsfeld beinhaltet eine Abbildung der ausgewählten Einheit/des ausgewählten Gebäudes und den dazugehörigen Namen, Lebenspunktwert, die aktuelle Stufe und die bisher erhaltenen Erfahrungspunkte. Zusätzlich dazu können Sie in diesem Fenster bei besonderen Gebäuden wie Hauptquartieren die Technologiestufe Ihrer Nation erhöhen und zusätzliche Forschung betreiben.

Die Schnellleiste am oberen Bildschirmrand zeigt die Nummernkürzel Ihrer Einheitengruppen an. Durch einen Klick auf diese Nummern können Sie die entsprechende Gruppe auswählen und die Ansicht auf diese zentrieren.

Ingame-Nachrichten werden in der Mitte des linken Bildschirmrandes angezeigt und informieren Sie über sämtliche Spielereignisse und Gespräche.

GRUNDLAGEN ZUR SPIELSTEUERUNG UND EINHEITENVERWALTUNG

Linksklicken Sie auf eine Einheit, um sie auszuwählen. Sie können mehrere Einheiten zur gleichen Zeit auswählen, indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten und einen Rahmen um die gewünschten Einheiten ziehen. Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Einheit, um alle auf dem Bildschirm zu sehenden Einheiten des gleichen Typs auszuwählen. Wenn Sie während der eben beschriebenen Auswahlmethoden die Umschalt-Taste gedrückt halten, werden die neu markierten Einheiten der bisherigen Auswahl hinzugefügt.

Rechtsklicken Sie auf eine Stelle der Karte oder Minimap, um Ihre ausgewählte(n) Einheit(en) an die gewünschte Position zu bewegen.

Die meisten Einheiten verfügen über mindestens eine Fähigkeit. Um eine Fähigkeit zu benutzen, wählen Sie die gewünschte Einheit aus, linksklicken Sie auf den entsprechenden Fähigkeiten-Button und klicken Sie anschließend mit der linken Maustaste auf eine Stelle der Karte bzw. auf ein Gebäude/eine Einheit des Gegners, sofern diese Fähigkeit aktiviert werden muss.

FORTGESCHRITTENE SPIELSTEUERUNG UND EINHEITENVERWALTUNG

Wenn Sie mehrere Einheiten auswählen, erscheint im Informationsfeld ein Icon jedes Einheitentyps inklusive der entsprechenden Einheitenanzahl in der Auswahl, sortiert nach dem aktuell höchsten Gefahrenpotential für den Feind (z.B. die Einheit mit der höchsten Feuerreichweite oder der Fähigkeit, ein wichtiges Fahrzeug zu reparieren etc.); über den Einheitenicons wird die stärkste Einheit noch einmal in Form eines großen Icons angezeigt. Ein einfacher Klick auf eine der Einheitengruppen zeigt auf dem Aktionsfeld die einheitenspezifischen Befehle an, ein Doppelklick wählt ausschließlich diese Einheitengruppe aus.

Sie können größeren Einheitengruppen taktische Bewegungsbefehle geben. Wenn Sie verschiedene Einheiten mit großen Unterschieden in ihrer Bewegungsgeschwindigkeit auswählen, passen alle Einheiten durch einen Doppelklick ihre Geschwindigkeit an die langsamste Einheit der Gruppe an. Führen Sie den Bewegungsbefehl mit nur einem Klick aus, so wird jede Einheit mit ihrer Maximalgeschwindigkeit vorrücken.

FORTGESCHRITTENE BEFEHLE:

Position angreifen – Geschütze sowie Raketenartillerie-Einheiten können eine bestimmte Stelle auf der Karte in Feuerreichweite dauerhaft unter Beschuss nehmen, wodurch schmale Gebietsabschnitte im Sperrfeuer verteidigt werden können.

Angriffsmodus – Die ausgewählte Einheit bewegt sich ins Zielgebiet, greift jedoch alle feindlichen Einheiten/Gebäude im Sichtradius auf ihrem Weg dorthin an.

Angriff erzwingen – Die ausgewählten Einheiten attackieren alle von Ihnen angeklickten Angriffsziele, selbst wenn es sich dabei um Ihre eigenen Einheiten handelt.

Gebiet verteidigen – Die ausgewählten Einheiten greifen alle feindlichen Einheiten im Überwachungsbereich an und halten die Stellung, bis ein anderer Befehl erteilt wird.

ALLGEMEINE KAMERASTEUERUNG

Einer der wichtigsten Aspekte von 3D-Strategiespielen wie „War Front – Turning Point“ ist die einfache Kamerasteuerung. Um die Karte zu verschieben, bewegen Sie den Mauszeiger an einen der Bildschirmränder, entsprechend der gewünschten Richtung. Wenn Sie den Kamerawinkel verändern möchten, halten Sie die mittlere Maustaste bzw. das Mausrad gedrückt und bewegen Sie die Maus nach links oder rechts, um die Ansicht horizontal zu drehen. Bewegen Sie die Maus nach oben oder unten, um die Ansicht vertikal zu schwenken. Drehen Sie das Mausrad, wenn Sie auf dem Schlachtfeld hinein- oder herauszoomen möchten. Sie können zudem an eine beliebige Stelle der Karte springen, wenn Sie auf die entsprechende Position der Minimap klicken.

EINHEITEN- UND GEBÄUDEINTERFACE

Wenn Sie eine oder mehrere Einheiten bzw. ein Gebäude auswählen, werden im Interface die ausgewählte(n) Einheit(en) bzw. das Gebäude abgebildet. Die entsprechenden Parameter werden im Informationsfeld aufgelistet, während die Fähigkeiten-Buttons der Einheiten und die Produktions- sowie Upgradebuttons der Gebäude im Aktionsfeld abgebildet werden.

Wählen Sie nur eine Einheit oder ein Gebäude aus, zeigt das Informationsfeld erweiterte Informationen an, z.B. den Namen, die Lebenspunkte, die verfügbaren Upgrades sowie die aktuelle Erfahrungsstufe.

GEBÄUDE ERRICHTEN

Wenn Sie eine Baueinheit auswählen, erscheinen im Aktionsfeld zahlreiche Gebäudeicons. Die meisten Gebäude können nur errichtet werden, wenn Sie eine höhere Technologiestufe erreicht haben, z.B. Technologiestufe 2 oder 3. Klicken Sie auf das Icon eines verfügbaren Gebäudes, das Ihre ausgewählte Baueinheit errichten soll. Ist der Gebäudeumriss durchsichtig, haben Sie eine gültige Konstruktionsstelle ausgesucht. Sollte der Gebäudeumriss rot sein, können Sie das Gebäude nicht an der gewünschten Stelle platzieren.

ROHSTOFFE FÖRDERN

Vor der Errichtung von Gebäuden und Produktion von Einheiten müssen Ressourcen gefördert werden. In „War Front – Turning Point“ gelangen Sie auf zwei Arten an Rohstoffe:

Sammeln Sie Rohstoffe mit Ihren Ressourcentransportern in:

- Erzminen
- Schrottplätzen

Generieren Sie zusätzliche Einnahmen durch die Besetzung der folgenden Gebäude mit Infanterie-Einheiten:

- Ölbohrtürme
- Banken

Anmerkung: Wenn Sie mindestens eines der eben genannten Gebäude eingenommen haben, wird dieses Gebäude in einer bestimmten Zeitspanne durchgehend eine bestimmte Ressourcenmenge erwirtschaften, solange Sie dieses Gebäude besetzt halten. Zusätzlich dazu können Sie mit einigen Gebäuden (z.B. Forschungslabors) Einnahmen generieren, sofern das hierfür notwendige Upgrade erforscht wurde.

Es gibt jedoch noch eine weitere Möglichkeit, um an Ressourcen zu gelangen. Auf den meisten Karten finden Sie mindestens eine Abwurfzone, über der in regelmäßigen Abständen Kisten abgeworfen werden, die Ressourcen beinhalten. Sammeln Sie diese Kisten mit Ihren Bodentruppen auf und erhöhen Sie dadurch Ihren Militäretat.

EINHEITEN PRODUZIEREN

Jede Einheit wird in einem bestimmten Gebäude produziert, z.B. in Kasernen, Waffenfabriken und/oder auf Flugplätzen. Vor der Einheitenproduktion müssen Sie das entsprechende Gebäude errichten, und sobald Sie genügend Rohstoffe erwirtschaftet haben, können Sie die Einheitenproduktion starten, indem Sie das jeweilige Gebäude auswählen und anschließend auf das Icon der gewünschten Einheit klicken. Hier können Sie außerdem bestimmte Einheitenupgrades und zusätzliche Gebädeforschungen durchführen.

Sie können durch die Aktivierung der Serienproduktion mehrere Einheiten hintereinander produzieren, jedoch können nicht mehrere Einheiten zur gleichen Zeit in einem Gebäude produziert werden. Die bereits in Auftrag gegebenen Einheiten befinden sich in einer Produktionsschleife, bis die Produktion der vorherigen Einheit abgeschlossen ist. Flugplätze bieten Platz für die Produktion und Instandhaltung von zwei bis vier Jagdflugzeugen und/oder Bombern (abhängig von der Ausbaustufe des Flugplatzes).

Anmerkung: Für einen direkten Zugriff auf die eben beschriebenen Gebäude und eine damit schnellere Einheitenproduktion können Sie jedes Gebäude einer Gruppe zwischen 0 und 1 zuweisen (Strg + 1 bis Strg + 0). Der Button „Serienproduktion“ ist eine weitere nützliche Hilfe für die Verwaltung Ihrer Armee: wenn Sie durchgehend Verstärkung in Form einer bestimmten Einheit benötigen, geben Sie die Produktion der gewünschten Einheit in Auftrag und klicken Sie anschließend auf „Serienproduktion“. Die Serienproduktion wird so lange aufrecht erhalten, bis Sie sie manuell anhalten, nicht mehr genügend Ressourcen vorrätig haben oder das Armeen-Limit erreichen.

STROMVERSORGUNG

Zwei Nationen von „War Front – Turning Point“ müssen ihre Basis mit Strom versorgen: die Deutschen und die Sowjets (letztere sind nur im Skirmish- und Mehrspielermodus spielbar). Während die Gebäude der Alliierten sich eigenständig mit Elektrizität versorgen können, benötigen die Gebäude der beiden anderen Nationen Strom aus Kraftwerken (Deutsche) bzw. Aggregatoren (Sowjets). Steht nicht genügend Elektrizität zur Verfügung, sinkt die Produktionsrate der Gebäude enorm und Verteidigungsanlagen sind außer Gefecht gesetzt, wodurch Ihre Basis dem Feind ausgeliefert ist.

Anmerkung: Wenn Sie auf Seiten der alliierten Streitkräfte spielen und ein deutsches oder sowjetisches Gebäude erobern, wird das besetzte Gebäude nicht automatisch mit Strom versorgt, sondern Sie müssen Kraftwerke oder Aggregatoren einnehmen bzw. errichten (Sie können Gebäude der anderen beiden Nationen bauen, wenn Sie ein deutsches oder sowjetisches Hauptquartier erobern und eine Baueinheit produzieren).

UNTERSTÜTZUNG ANFORDERN

Sie können in bestimmten Gebäuden Unterstützung anfordern (in der Regel auf Flugplätzen), indem Sie auf den Button der Unterstützungseinheit klicken, nachdem Sie das jeweilige Gebäude ausgewählt haben. Klicken Sie anschließend mit der linken Maustaste auf die Stelle der Karte, die Sie als Zielgebiet vorgesehen haben.

Anmerkung: Bomber und Transportflugzeuge für Fallschirmjäger ändern ungefähr 300 Meter vor Erreichen des Zielpunkts die Flughöhe und werden dadurch auf der Karte sichtbar bzw. anfällig gegen Flak-Beschuss oder feindliche Jagdflugzeuge.

FPS-ANSICHT

Bei bestimmten Gebäuden wie Bunkern, Geschütztürmen und Artilleriewaffen steht Ihnen die FPS-Ansicht („First Person Shooter“-Ansicht) zur Verfügung. Wechseln Sie in diesen Modus durch Drücken der Taste „F“ oder durch einen Klick auf das FPS-Icon im Aktionsfeld des jeweiligen Gebäudes. Sie können die Ansicht mit der Maus steuern und verlassen den Modus durch erneutes Drücken der Taste „F“ oder durch Drücken der Taste „Esc“.

Anmerkung: Die FPS-Ansicht ist nur in Flak-Geschützen, Pak-Geschützen und Bunkern verfügbar.

VERFOLGERKAMERA

Dieser Modus steht Ihnen nur bei Bodentruppen zur Verfügung und verbessert die Übersicht über das Kampfgeschehen.

DYNAMISCHE TAGESZEITEN- UND WETTERWECHSEL

In „War Front – Turning Point“ ändern sich die Tageszeit und das Wetter, was die Effektivität Ihrer Einheiten beeinträchtigt. Stürme verursachen bei Flugzeugen Schaden und Radarsysteme sind zeitweise nicht einsatzfähig. Sie können diese Beeinträchtigungen durch bestimmte Upgrades und Forschungen kompensieren.

KERNARMEE

Einheiten, die sich in vielen Schlachten behauptet und dadurch eine höhere Erfahrungsstufe erreicht haben, können Ihrer Kernarmee hinzugefügt werden und sind dadurch auch in der nächsten Mission einsatzbereit. Markieren Sie dazu die entsprechende(n) Einheit(en) und klicken Sie den Button „Als Kerneinheit auswählen“ im Aktionsfeld. Die Anzahl an Einheiten, die Sie in die nächste Mission übernehmen können, ist von Mission zu Mission unterschiedlich.

ERFAHRUNGSSTUFEN

Alle Infanterie-Einheiten und Fahrzeuge beginnen das Spiel auf der Anfängerstufe und können vier Stufen aufsteigen, wenn sie durch die Eliminierung feindlicher Ziele ausreichend Erfahrung gesammelt haben. Durch das Erreichen einer höheren Stufe erhält die Einheit mehr Lebenspunkte und verursacht mit der Standardwaffe mehr Schaden.

AUSWERTUNG

In „War Front – Turning Point“ fließt jede Aktion in die Gesamtwertung mit ein: Manöver, errichtete Gebäude, übernommene Einheiten, Verluste, vom Spieler eliminierte Angriffsziele, Forschung und Upgrades werden in einem Punktesystem erfasst.



HELDEN

HELDEN DER ALLIIERTEN STREITKRÄFTE



COLONEL JOHN LYNCH

Colonel John Lynch ist der wichtigste Held der alliierten Streitkräfte. Sein Granatenwerfer ist äußerst effektiv gegen Infanterie, leicht gepanzerte Fahrzeuge und Gebäude.

FÄHIGKEITEN: **Brandgranate:** Der kleine Granatenwerfer feuert eine Brandgranate ab, die das Zielgebiet in ein Flammenmeer verwandelt. **Instandsetzung (aktive Fähigkeit):** Ist diese Fähigkeit aktiviert, repariert Lynch für 15 Sekunden Fahrzeuge in seiner Nähe. **Geballte Ladung (passive Fähigkeit):** Erhöht den Angriffsschaden des Granatenwerfers um 5 Punkte. **Ingenieur (Wirkungsbereich):** Erhöht die Panzerung und den Angriffsschaden aller Fahrzeuge um 3 Punkte.



ANNA HERZOG

Anna Herzog ist ein britischer Undercoveragent und die Heldin der alliierten Streitkräfte. Ihre effektivsten Waffen sind Charme und Täuschung.

FÄHIGKEITEN: **Lähmung:** Wenn Anna schießt, besteht die Wahrscheinlichkeit, dass ein Schuss die Zieleinheit aufhält und ihre Feuerrate um 50% verringert. **Verführung (aktive Fähigkeit):** Anna kann für 30 Sekunden nicht direkt angegriffen werden. **Informantin (passive Fähigkeit):** Sie erhalten alle 10 Sekunden 100\$ sowie weitere 100\$ pro Stufe. **Erweiterte Sicht (Wirkungsbereich):** Erhöht in Annas Wirkungsbereich den Sichtradius verbündeter Einheiten um 20%.



VINCENT SAGNIER

Vincent Sagnier ist der französische Held auf Seiten der Alliierten. Er ist ein Experte im offensiven Umgang mit Explosivstoffen, kann jedoch ebenso seine Verbündeten vor Explosionen schützen.

FÄHIGKEITEN: **Panzerbrechende Munition:** Mit panzerbrechender Munition kann der Held verheerenden Schaden verursachen. **Sprengsatz (aktive Fähigkeit):** Der Held kann Gebäude in die Luft sprengen. **Splitterschutz (passive Fähigkeit):** Verringert den erlittenen Schaden durch Explosionen um 50%. **Zielwasser (Wirkungsbereich):** Erhöht den Explosionsschaden verbündeter Einheiten um 20%.

HELDEN DER DEUTSCHEN STREITKRÄFTE



OBERSTLEUTNANT ROLAND HELLMANN

Roland Hellmann ist der wichtigste Held der Deutschen. Er ist mit seiner umgebauten dreiläufigen Panzerfaust sehr effektiv gegen leicht und schwer gepanzerte Fahrzeuge.

FÄHIGKEITEN: **Zerstörung:** Höhere Wahrscheinlichkeit, dass die Panzerfaust das attackierte Fahrzeug sofort zerstört; Abhängig von den Lebenspunkten der feindlichen Einheit. **Tapferkeit (aktive Fähigkeit):** Die Panzerung des Helden wird für 30 Sekunden um 30 Punkte erhöht. **Ausdauer (passive Fähigkeit):** Erhöht die Anzahl an Lebenspunkten um 10% sowie um weitere 10% pro Stufe. **Schnellfeuer (Wirkungsbereich):** Erhöht die Feuerrate um 10% sowie um weitere 10% pro Stufe.



DIETRICH PREISS

Dietrich Preiss ist ein Heldenveteran des Deutschen Widerstandes. Er ist ein Meister der Sabotage, List und Aufklärung.

FÄHIGKEITEN: **Demoralisierung:** Verringert die Feuerreichweite feindlicher Einheiten im Wirkungsbereich des Helden um 80%. **Verstärkung (aktive Fähigkeit):** Der Held kann in seiner Nähe Verstärkung anfordern. **Schusstraining (passive Fähigkeit):** Erhöht den Waffenschaden um 2 Punkte sowie um weitere 2 Punkte pro Stufe. **Schwachpunkt (Wirkungsbereich):** Verringert die Panzerung feindlicher Einheiten im Wirkungsbereich des Helden um 10 Punkte sowie um weitere 5 Punkte pro Stufe.



ELSA ADLER

Elsa Adler ist die Heldin der Deutschen, eine junge aber talentierte Spionin des Deutschen Widerstands. Sie ist flink, führt ihre Operationen mit äußerster Präzision aus, ist stets auf der Hut und ein wahrer Überlebenskämpfer.

FÄHIGKEITEN: **Heilung:** Regeneriert die Gesundheit von Infanterie-Einheiten im Wirkungsbereich des Helden 200% schneller, und die Gesundheit von Helden 100% schneller. **Rückzug (aktive Fähigkeit):** Erhöht für 30 Sekunden die Geschwindigkeit um 15 Punkte. Des Weiteren kann Elsa nicht eliminiert werden, solange die Fähigkeit aktiviert ist. **Aufmerksamkeit (passive Fähigkeit):** Erhöht den Sichtradius um 5 Punkte sowie um weitere 5 Punkte pro Stufe. **Schnellladen (Wirkungsbereich):** Erhöht die Feuerrate um 20% und den Angriffsschaden um 10%. Pro Stufe wird die Feuerrate um weitere 10% erhöht.

HELDEN DER SOWJETISCHEN STREITKRÄFTE



ALEKSEI MIKHALKOV

Der mysteriöse Aleksei Mikhalkov ist einer der größten Helden der Roten Armee. Mit seinem handlichen schweren Maschinengewehr ist er für alles und jeden eine Bedrohung.

FÄHIGKEITEN: **Streufeuern:** Der Held fügt mit seinem Maschinengewehr mehreren Angriffszielen in einem kegelförmigen Wirkungsbereich vor ihm Schaden zu. **Blutrausch (aktive Fähigkeit):** Aleksei erhält einen Angriffsbonus von 300%, erleidet jedoch pro Sekunde 5 Schaden. **Widerstandskraft (passive Fähigkeit):** Erhöht die Lebenspunkte um 10% und verringert den erlittenen Schaden um 1 Punkt. Pro Stufe erhöht sich die Anzahl der Lebenspunkte um weitere 10% und der Schaden wird um 1 weiteren Punkt verringert. **Einschüchterung (Wirkungsbereich):** Verringert die Feuerrate feindlicher Einheiten um 20% sowie weitere 20% pro Stufe.



NADIA AMANOVA

Nadia Amanova ist ein ausgezeichnete Agent der Roten Armee. Sie ist eine Meisterin der Tarnung, operiert unauffällig aber schlagfertig und effektiv.

FÄHIGKEITEN: **Tarnung:** Nadia bleibt unentdeckt, solange sie nicht ins Kampfgeschehen eingreift. Die Tarnung wird aufgehoben, sobald sich eine feindliche Bodeneinheit weniger als 5 Meter entfernt befindet. **Übernehmen (aktive Fähigkeit):** Die Heldin kann feindliche Fahrzeuge übernehmen. **Vergrößern (passive Fähigkeit):** Erhöht den Sichtradius um 5 Punkte sowie weitere 5 Punkte pro Stufe. **Verschleierung (Wirkungsbereich):** Verbündete Einheiten im Wirkungsbereich des Helden bleiben unentdeckt, bis diese Einheiten oder der Held ins Kampfgeschehen eingreifen. Die Tarnung wird aufgehoben, sobald sich eine feindliche Bodeneinheit weniger als 20 Meter entfernt befindet (2. Stufe: 15 Meter, 3. Stufe: 10 Meter).



GENERAL NAZAROV

General Nazarov ist ein geborener Anführer in der sowjetischen Roten Armee. Er ist charismatisch, intelligent und als hervorragender Scharfschütze bekannt.

FÄHIGKEITEN: **Beförderung:** 1% Wahrscheinlichkeit für jede gewöhnliche Einheit im Wirkungsbereich des Helden, dass sie beim Erhalt von Erfahrungspunkten sofort eine Stufe aufsteigt. **Präzisionsschuss (aktive Fähigkeit):** Der Held erschießt den Fahrer eines Fahrzeugs, wodurch das Fahrzeug neutral wird. **Präsenz (passive Fähigkeit):** Erhöht den Wirkungsbereich des Helden um 5 Meter sowie weitere 5 Meter pro Stufe. **Anführer (Wirkungsbereich):** Erhöht die erhaltenen Erfahrungspunkte von Bodentruppen im Kampf um 20% sowie weitere 15% pro Stufe.

DIE ALLIIERTEN STREITKRÄFTE

ALLIIERTE GEBÄUDE



FLAK-GESCHÜTZ

Das Flak-Geschütz ist eine Boden-Luft-Verteidigungsanlage und effektiv gegen alle Flugeinheiten.



AIRFORCE-LABOR

Ermöglicht Luftfahrt-Forschung und damit Upgrades für alle Flugeinheiten.

UPGRADES: **Nachschub (Technologiestufe 2):** Ein Nachschubflugzeug wirft auf dem Gebäudedach Kisten ab, wodurch Sie in regelmäßigen Abständen zusätzliche Ressourcen erhalten.

ERFINDUNGEN: **Flugzeugpanzerung (Technologiestufe 3):** Die Panzerung aller Flugeinheiten wird um 50% verstärkt. **Strahltriebwerke (Technologiestufe 2):** Erhöht die Geschwindigkeit aller Flugeinheiten um 20%. **Luft-Boden-Raketen (Technologiestufe 2):** Die P-38 Lightning wird mit Luft-Boden-Raketen bestückt. **Fliegerass (Technologiestufe 3):** Jagdflugzeuge verursachen 40% mehr Schaden. **Schwerer Luftangriff (Technologiestufe 3):** Sie können mehrere B-17 Bomber zur gleichen Zeit für einen Luftschlag anfordern.



FLUGPLATZ

Dient der Produktion und Instandhaltung aller Jagdflugzeuge. Ermöglicht das Anfordern von Luftunterstützung.

UPGRADES: **Flugplatzerweiterung (Technologiestufe 2):** Erweitert den Flugplatz um 2 zusätzliche Hangars, wodurch 2 weitere Flugzeuge hergestellt und instand gehalten werden können.



PAK-GESCHÜTZ

Das Pak-Geschütz ist eine Boden-Boden-Verteidigungsanlage und effektiv gegen Panzer und andere Fahrzeuge.



KASERNE

In Kasernen werden die Infanterie-Einheiten der Alliierten produziert und upgegradet.

ERFINDUNGEN: Gebäudeübernehmen (Technologiestufe

1): Infanterie-Einheiten können feindliche Gebäude besetzen (der Eroberungsvorgang nimmt eine gewisse Zeit in Anspruch).

Schwere Sprengladungen (Technologiestufe 3): Ranger können feindliche Gebäude sprengen, indem sie hochexplosive Zeitbomben platzieren.



HAUPTQUARTIER

Das wichtigste Gebäude der alliierten Streitkräfte ist das Hauptquartier. Dort produzieren Sie Pionierfahrzeuge, erforschen höhere Technologiestufen und treffen Entscheidungen über die strategische Kriegsführung.

UPGRADES: Technologiestufe 2 (Technologiestufe, 1):

Fortschrittlichere Gebäude, Einheiten und Upgrades werden verfügbar. **Technologiestufe 3 (Technologiestufe 2):** Ermöglicht die fortschrittlichsten Gebäude, Einheiten und Upgrades.

ERFINDUNGEN: Strategische Kriegsführung (Techno-

logiestufe 2): Sie können eine von drei Strategien wählen, die sich im Kampfgeschehen auf bestimmte Einheiten oder Gebäude auswirken. **Baubeschleunigung (Technologiestufe 3):** Verringert die Bauzeit aller Gebäude um 25%, erhöht jedoch die Produktions- bzw. Baukosten um 10%.



MG-STELLUNG

Die MG-Stellung ist eine kleine Boden-Boden-Verteidigungsanlage und gegen alle Infanterie-Einheiten effektiv.



RADARSTATION

Sobald Sie eine Radarstation errichtet haben, können Sie die Minimap benutzen. Zudem erhöht sich in der Umgebung des Gebäudes der Sichtradius. Die Radarstation ist das wichtigste Aufklärungsgebäude des alliierten Geheimdienstes.

UPGRADES: **Radarstörgerät (Technologiestufe 2):** Alle Einheiten und Gebäude im Wirkungsbereich des Radarstörgerätes verschwinden aus dem Sichtradius des Feindes und werden auf der Minimap unsichtbar.

ERFINDUNGEN: **Radaraufklärung (Fähigkeit, Technologiestufe 2):** Dieses Upgrade ermöglicht Ihnen das Aufdecken der Karte an einer ausgewählten Stelle, wodurch alle dort positionierten Einheiten und Gebäude sichtbar werden, bis sie nach einer bestimmten Zeit wieder vom Kriegsnebel verdeckt werden. **Sprengfalle (Fähigkeit, Technologiestufe 2):** Der Spieler kann Scheinluftunterstützung anfordern und damit als Kiste getarnte Sprengfallen an einer beliebigen Stelle der Karte abwerfen. Die Kiste ist für alle Feinde sichtbar und detoniert bei Berührung. **Radarabtastung (Fähigkeit, Technologiestufe 3):** Deckt für 30 Sekunden alle Einheiten in Bewegung auf der Minimap auf.



NACHSCHUBLAGER

Das Nachschublager dient dem Spieler als wichtigste Einnahmequelle. LKWs bringen in Minen geförderte oder auf Schrottplätzen aufgeladene Ressourcen in das Nachschublager. Nach der Errichtung des Gebäudes wird ein Rohstofftransporter automatisch und unkostenfrei hergestellt.

ERFINDUNGEN: **Erhöhte Zuladung (Technologiestufe 2):** Die Ladefläche von Ressourcentransportern wird um 15% erhöht.



WAFFENFABRIK

Hier produzieren die alliierten Streitkräfte alle Fahrzeuge und Panzer.

UPGRADES: Keine.

LOGISTISCHE ARBEITSEINHEITEN



PIONIERFAHRZEUG

Dieses Baufahrzeug der Alliierten kann alle Gebäude errichten, die entsprechend der aktuellen Technologiestufe verfügbar sind.



STUDEBAKER

Der Studebaker LKW ist der Ressourcentransporter der alliierten Streitkräfte und verfügt über ein großes Fassungsvermögen sowie eine hohe Widerstandsfähigkeit. Er transportiert in Minen oder auf Schrottplätzen verladene Rohstoffe zum Nachschublager. Der Studebaker ist sehr schnell und repariert sich schneller als alle anderen Einheiten.



BRÜCKENBAUPANZER

Mit Hilfe des Bailey Brückenbaupanzers können Sie Brückeneinzelteile in der Breite eines Panzers transportieren und über einen Fluss legen, sodass Ihre Armee diesen überqueren kann.



BEDFORD REPARATUR-LKW

Der Bedford ist ein unbewaffneter und leicht gepanzerter Reparatur-LKW der Alliierten, der automatisch beschädigte Fahrzeuge in seiner Nähe repariert. Alternativ können Sie beschädigte Fahrzeuge direkt für eine Instandsetzung auswählen.

INFANTERIE-EINHEITEN



MG-INFANTERIST

Die Basisinfanterie-Einheit der alliierten Armee, ausgerüstet mit einem Thompson Maschinengewehr. Der MG-Infanterist ist relativ schnell, billig zu produzieren und effektiv in größeren Verbänden einsetzbar. Er kann Gebäude besetzen und ist dadurch für gegnerische Basen eine große Gefahr.



BAZOOKA-SCHÜTZE

Bazooka-Schützen sind die reguläre Panzerabwehr-Einheit der alliierten Armee und effektiv gegen leicht und mittelstark gepanzerte Fahrzeuge bzw. Gebäude.



RANGER

Ranger bilden die Elite der alliierten Infanterie und sind mit einem M3 Springfield Elite-Scharfschützengewehr ausgerüstet. Sie können feindliche Einheiten aus großer Entfernung eliminieren und sind exzellente Späher. Mit dem Upgrade Schwere Sprengladungen können sie problemlos jedes Gebäude zum Einsturz bringen.

LEICHT GEPANZERTE EINHEITEN



MATILDA

Der Matilda ist ein leichter Panzer und effektives Aufklärungsfahrzeug der alliierten Streitkräfte. Er ist leicht bewaffnet und damit effektiv gegen leicht gepanzerte Fahrzeuge und Infanterie-Einheiten.



TRUPPENTRANSPORTER

Dieses schnelle, gepanzerte Halbkettenfahrzeug transportiert Infanterie-Einheiten und ist mit einem Maschinengewehr ausgerüstet, um sich gegen feindliche Infanterie zu verteidigen.

MITTELSTARK GEPANZERTE EINHEITEN



SHERMAN

Der berühmteste Panzer der alliierten Armee. Der M4 Sherman ist relativ schnell, mittelstark gepanzert und bewaffnet, und somit effektiv gegen Fahrzeuge und leichte Panzer.



CALLIOPE SHERMAN

Eine erweiterte Version des gewöhnlichen Sherman-Panzers, ausgerüstet mit einem Mehrfachraketenwerfer auf dem Dach. Neben dem Geschüttschaden verursacht der Raketenwerfer mittelgroßen Flächenschaden, wodurch der Calliope sehr effektiv gegen Infanterie und Gebäude ist.



PERSHING

Der schwere Panzer der Alliierten. Er ist stark bewaffnet und hat eine höhere Feuerreichweite als die meisten anderen schweren Panzer.

COMBAT SUPPORT UNITS



PRIEST

Eine leicht gepanzerte Artillerie-Einheit mit hoher Reichweite, wodurch der M7 Priest verheerenden Schaden aus weiter Entfernung verursachen kann. Er ist äußerst effektiv gegen Infanterie, Gebäude und Verteidigungsanlagen.



M40

Die schwere Artillerie der alliierten Armee mit mittelstarker Panzerung und einem weitreichenden Geschütz, das großen Flächenschaden verursacht. Sehr effektiv gegen Infanterie, Gebäude und leichte Fahrzeuge.



MOBILER SCHILDGENERATOR

Der Mobile Schildgenerator ist eine experimentelle Einheit, die andere alliierte Einheiten in ihrer Nähe mit einem Energieschild schützt. Der Energieschild hat einen relativ kleinen Wirkungsradius und absorbiert nur den Beschuss klein- oder mittelkalibriger Waffen effektiv. Der Schild kann sich langsam wieder aufladen.

MOBILE FLAK-EINHEITEN



BOFORS

Eine ausgezeichnete mobile Flugabweereinheit mit hoher Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit, jedoch nur leicht gepanzert.

ALLIIERTE FLUGZEUGE



MUSTANG

Das Jagdflugzeug P-51D ist das Rückgrat der Airforce. Durch die hohe Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit ist dieses Flugzeug der Schrecken aller Bomber und unterstützt kämpfende Infanterie- oder Panzerbataillone mit seinen Maschinengewehren.



LIGHTNING

Die P-38F ist ein ausgezeichnete Jagdbomber mit Luft-Boden-Raketen und damit sehr effektiv gegen Infanterie und Panzer sowie gegen Gebäude. Die P-38F ist zudem mit Maschinengewehren bewaffnet und kann sich damit gegen feindliche Jagdflugzeuge zur Wehr setzen. Durch die geringe Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit ist sie als Jagdflugzeug jedoch weniger effektiv als die P-51 D.



HELIKOPTER

Ein senkrecht startender Truppentransporter, bestückt mit zwei Gatling Bordkanonen gegen Bodenziele. Der gepanzerte Helikopter ist sehr anfällig gegen Luftabwehrfeuer und Jagdflugzeuge, kann jedoch schnell eine große Anzahl an Infanterie-Einheiten über jedes Gelände transportieren.

ADDITIONAL ALLIED SUPPORT



APHRODITE

Die Aphrodite ist eine spezielle ferngesteuerte Ausführung des B-17 Bombers und mit Explosivstoffen beladen. Mit diesem Flugzeug können Sie Kamikazeangriffe gegen feindliche Verteidigungsanlagen, Gebäude und große Truppenaufgebote fliegen.



B-17 LUFTSCHLAG

Die B-17 Flying Fortress ist das Flaggschiff der schweren alliierten Bomberflotte. Sie ist stark gepanzert und mit vielen Bomben bestückt. Mit diesem Flugzeug können Sie effektive Bombenangriffe gegen alle Einheiten- und Gebäudearten fliegen. Die Schwachstellen liegen in der geringen Flugeschwindigkeit und Manövrierfähigkeit, wodurch die B-17 sehr anfällig gegen Flugabwehrfeuer und Jagdflugzeuge ist.



SEISMISCHE BOMBE

Der Halifax Bomber ist ein modifizierter Langstreckenbomber, der eine experimentelle Waffe der alliierten Streitkräfte geladen hat: die seismische Bombe. Diese Bombe fügt sämtlichen Gebäuden enormen Schaden zu, selbst Bunkern. Der Flächenschaden ist groß, gegen Infanterie ist diese Bombe jedoch weniger effektiv. Die geringe Fluggeschwindigkeit und Manövrierfähigkeit machen die Halifax sehr anfällig gegen Luftabwehrfeuer und Jagdflugzeuge.



ATOMSCHLAG

Die XB-35 Northrop ist ein fortschrittlicher, schwerer Langstreckenbomber und kann mit einer Atombombe bestückt werden. Durch die starke Panzerung ist dieses Flugzeug weniger anfällig gegen Flak-Geschütze und Jagdflugzeuge als andere Bomber. Die Atombombe ist sehr effektiv gegen alle Einheitentypen, Verteidigungsanlagen und Gebäude.



FALLSCHIRMJÄGER

Reguläre Fallschirmjäger (leichte Infanterie-Einheiten) sind die leichte Luft-Boden-Unterstützung der alliierten Streitkräfte. Sie werden von einem umgebauten B-17 Bomber, der zuvor vom Spieler angefordert wurde, ins Zielgebiet geflogen.



SCHWERE FALLSCHIRMJÄGER

Die mittelschwere Luft-Boden-Unterstützung der Alliierten, bestehend aus Bazooka-Schützen. Schwere Fallschirmjäger werden von einem umgebauten B-17 Bomber, der zuvor vom Spieler angefordert wurde, ins Zielgebiet geflogen.



KOMMANDO-FALLSCHIRMJÄGER

Kommando-Fallschirmjäger dienen als schwere Luft-Boden-Unterstützung. Eine umgebaute B-17, die vom Spieler zuvor angefordert wurde, fliegt die Ranger ins Zielgebiet.



DIE DEUTSCHEN STREITKRÄFTE

DEUTSCHE GEBÄUDE



FLUGPLATZ

Dient der Produktion und Instandhaltung aller Flugzeuge und ermöglicht Luftunterstützung.

UPGRADES: Flugplatzenerweiterung (Technologiestufe 2): Erweitert den Flugplatz um zwei weitere Hangars, so dass zwei zusätzliche Flugzeuge produziert und instand gehalten werden können.



KASERNE

Die Kaserne produziert Infanterie-Einheiten und ermöglicht deren Upgrades.

ERFINDUNGEN: Gebäude übernehmen (Technologiestufe 1): Wehrmachtssoldaten können feindliche Gebäude besetzen (der Eroberungsvorgang nimmt eine gewisse Zeit in Anspruch).



FLAMMENBUNKER

Die wichtigste Verteidigungsanlage der deutschen Streitkräfte und sehr effektiv gegen Infanterie.



PAK88-BUNKER

Der Pak88-Bunker ist das wichtigste Gebäude zur Panzerabwehr und sehr effektiv gegen alle Fahrzeugtypen.



FLAK-BUNKER

Die wichtigste Flugabwehranlage der deutschen Streitkräfte und sehr effektiv gegen alle Lufteinheiten.



KOMMANDOZENTRALE

Die Kommandozentrale ist das Hauptgebäude der Deutschen. Sie dient der Produktion des Baufahrzeuges, ermöglicht die Erforschung höherer Technologiestufen und bietet eine Auswahl an Vorgehensweisen für die strategische Kriegsführung.

UPGRADES: **Technologiestufe 2 (Technologiestufe 1):** Fortschrittlichere Gebäude, Einheiten und Upgrades werden verfügbar. **Technologiestufe 3 (Technologiestufe 2):** Ermöglicht die fortschrittlichsten Gebäude, Einheiten und Upgrades.

ERFINDUNGEN: **Strategische Kriegsführung (Technologiestufe 2):** Sie können eine von drei Strategien wählen, die sich schließlich im Kampfgeschehen auf bestimmte Einheiten oder Gebäude auswirkt. **Verstärkte Gebäude (Technologiestufe 2):** Alle Gebäude der Deutschen erhalten 30% mehr Lebenspunkte auf ihren Basiswert. **Grundausbildung (Technologiestufe 3):** Alle neu produzierten Einheiten der Deutschen haben bereits die zweite Erfahrungsstufe.



OFFIZIERSSCHULE

Eine wichtige Ausbildungseinrichtung der Wehrmacht. Alle Basiseinheiten im Wirkungsbereich des Gebäudes erhalten von Zeit zu Zeit einen Schub an Erfahrungspunkten.

UPGRADES: **Waffenbrüder (Technologiestufe 2):** Infanterie-Einheiten im Wirkungsbereich der Offiziersschule erhalten einen 15%-Bonus auf ihre Feuerrate, solange sie sich im Wirkungsbereich des Gebäudes aufhalten.



KRAFTWERK

Das Kraftwerk versorgt die Gebäude der Deutschen mit Strom.

UPGRADES: **Verbesserter Generator (Technologiestufe 2):** Das Kraftwerk erzeugt 100 zusätzliche Einheiten Strom. Es handelt sich hierbei nicht um ein globales Upgrade. Daher müssen Sie dieses Upgrade in jedem einzelnen Kraftwerk durchführen.



RADARSTATION

Die Radarstation ermöglicht die Nutzung der Minimap und erweitert den Sichtradius des Spielers.

ERFINDUNGEN: Zielsuchstörer (Fähigkeit, Technologiestufe 2): Feindliche Flugzeuge können in der Umgebung der Radarstation für eine kurze Zeit keine Bomben abwerfen und keine Flugzeuge des Spielers angreifen.



FORSCHUNGLABOR

Im Forschungslabor können Sie alle Upgrades für fortschrittliche Waffen, Fahrzeuge und Raketentechnik durchführen.

UPGRADES: Wirtschaftswunder (Technologiestufe 2): Das Forschungslabor generiert Einnahmen, sofern es nicht gerade zu Forschungszwecken genutzt wird.

ERFINDUNGEN: Verbesserte Geschütze (Technologiestufe 2): Alle Panzereinheiten erhalten eine 25% höhere Feuerrate. **Weißer Phosphor (Technologiestufe 2):** Flammenwerfer verursachen 50% mehr Schaden. **Leuchtspurmunition (Technologiestufe 2):** Maschinengewehre erhalten eine 25% höhere Reichweite. **Kruppstahl (Technologiestufe 2):** Erhöht die Panzerung aller Panzer um 20%. **Ausweichmanöver (Technologiestufe 3):** Alle Fahrzeuge in Bewegung erleiden 25% weniger Schaden. **Schnelles Nachladen (Technologiestufe 3):** Die Nachladezeit aller Artilleriewaffen wird um 20% verringert. **Schwere Geschosse (Technologiestufe 3):** Der Radius von Flächenschäden wird um 30% erhöht.



NACHSCHUBLAGER

Das Nachschublager ist die wichtigste Einnahmequelle. Ressourcentransporter fördern Rohstoffe aus Minen oder laden diese auf Schrottplätzen auf und bringen sie in das Nachschublager. Nach dem Bau des Nachschublagers wird dort ein Ressourcentransporter kostenfrei produziert.



ERFINDUNGEN: Turbolader (Technologiestufe 2): Durch eine Verbesserung des Motors erhöht sich die Geschwindigkeit aller Ressourcentransporter um 30%.

PANZERFABRIK

In diesem Gebäude werden alle Fahrzeuge und Panzer der deutschen Streitkräfte produziert.

UPGRADES: Heimatfront (Technologiestufe 2): Erhöht die Produktionsgeschwindigkeit der Panzerfabrik um 25%.



V1-ABSCHUSSRAMPE

Auf dieser Rampe werden unbemannte V1-Raketen abgefeuert.

UPGRADES: V2-Raketenbasis (Technologiestufe 3): Baut die V1-Abschussrampe zum Abfeuern von V2-Raketen um. Mehrere umgebaute Raketenbasen ermöglichen das Abfeuern mehrerer Raketen auf unterschiedliche Zielgebiete.

LOGISTISCHE ARBEITSEINHEITEN



BAUFAHRZEUG

Das Baufahrzeug errichtet sämtliche Gebäude der Deutschen, sobald sie im Spielverlauf freigeschaltet wurden.



OPEL BLITZ

Der Standard-LKW der Deutschen mit großer Ladefläche. Transportiert Rohstoffe von Ressourcenanlagen zu Nachschublagern.



REPARATURFAHRZEUG

Ein unbewaffnetes, leicht gepanzertes Halbkettenfahrzeug, das automatisch verbündete Einheiten in der Nähe repariert. Alternativ können Sie beschädigte Fahrzeuge zur Reparatur manuell auswählen.



BRÜCKENBAUPANZER

Die Einheit der Deutschen zum Bau von Pontonbrücken über Gewässer, die jedoch vom Feind zerstört werden können. Die Breite der Brücke entspricht der Breite eines Panzers, sodass alle Bodentruppen mit Hilfe der Brücke einen Fluss überqueren können.

INFANTERIE-EINHEITEN



WEHRMACHTSSOLDAT

Die Basisinfanterie-Einheit der Deutschen, ausgerüstet mit einer MP40 Maschinenpistole. Die Rekrutierungskosten der Wehrmachtssoldaten sind niedrig, obwohl sie sehr gut ausgebildet werden. In großer Anzahl sind sie eine schnelle, effektive Waffe.



PANZERFAUSTSCHÜTZE

Panzerfaustschützen sind die wichtigste Panzerabwehreinheit der deutschen Armee. Mit ihrer Panzerfaust sind sie effektiv gegen leicht und mittelstark gepanzerte Fahrzeuge.



RAKETENINFANTERIST

Eine fortschrittliche, experimentelle Eliteinfanterie-Einheit, ausgestattet mit einem Raketenantrieb und einem Flammenwerfer. Mit Hilfe des Raketenantriebs kann der Raketeninfanterist weit springen und damit unpassierbares Gelände oder starke feindliche Truppenverbände überwinden.



EXOSKELETT

Diese schwere Sturm Einheit ist eine experimentelle Waffe der Wehrmacht. Das Exoskelett ist stark gepanzert und mit weitreichenden Maschinengewehren sowie sechs Mittelstreckenraketen ausgerüstet, wodurch diese Einheit gegen fast alle Bodentruppen (inklusive leichte und mittlere Panzer) eingesetzt werden kann.

LEICHT GEPANZERTE EINHEITEN



FLAMMWAGEN

Ein umgebauter gepanzerter Truppentransporter, der 12 Infanterie-Einheiten aufnehmen kann und mit Flammenwerfern bewaffnet ist. Die Angriffreichweite ist relativ niedrig, allerdings verursachen die Flammenwerfer enormen Schaden gegen Infanterie-Einheiten, Bunker und leicht gepanzerte Fahrzeuge bzw. Gebäude. In größerer Anzahl sind Flammwagen äußerst gefährlich.



WURFRAHMEN

Der Wurfrahmen ist ein mobiler Raketenwerfer und dient verbündeten Bodentruppen als flexible Feuerunterstützung. Diese leicht gepanzerte Artillerie-Einheit hat eine mittelhohe Reichweite und verursacht mäßigen Schaden.

STARK GEPANZERTE EINHEITEN



PANTHER

Der am häufigsten eingesetzte Panzer der Wehrmacht, vornehmlich zu Aufklärungszwecken. In großer Anzahl kann der Panther zudem gegen feindliche Bodentruppen (kleine Infanteriebataillone und leicht gepanzerte Fahrzeuge) eingesetzt werden.



TIGER

Der mittelstark gepanzerte und bewaffnete Tiger verfügt über eine hohe Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit.



ELEFANT

Der schwere Panzerjäger der Deutschen mit starker Panzerung und panzerbrechender Bewaffnung. Sein größter Nachteil ist das Stabilisierungssystem des Geschützturmes, wodurch der Panzer anhalten muss, bevor er das Feuer auf ein Angriffsziel eröffnen kann.



MAUS

Der schwere Panzer der Wehrmacht mit sehr starker Panzerung und Bewaffnung, jedoch geringer Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit.

UNTERSTÜTZENDE KAMPFEINHEITEN



HUMMEL

Haubitzen-Artillerie, auf dem Chassis des älteren Panzer III errichtet. Dient als mobile Artillerieunterstützung für verbündete Bodentruppen aus großer Distanz. Der Hummel-Panzer ist sehr effektiv gegen Verteidigungsanlagen und Gebäude.



SCHALLPANZER

Der Schallpanzer ist ein experimenteller und fortschrittlicher Prototyp, der Schallwellen aussendet und damit schweren Schaden bei feindlichen Bodentruppen und Gebäuden verursacht.

MOBILE FLAK-EINHEITEN



WIRBELWIND

Der Flakpanzer Wirbelwind ist die wichtigste Flugabwehr-Einheit der deutschen Streitkräfte und mit vier Flak-Geschützen ausgerüstet, die eine extrem hohe Feuerrate aufweisen können und den Wirbelwind zum Schrecken aller feindlichen Flugzeuge machen.



RHEINTOCHTER

Eine effektive Einheit gegen Bomber, ausgerüstet mit einer Boden-Luft-Rakete, die ihr Ziel niemals verfehlt und sofort jedes Flugzeug zerstört.

DEUTSCHE FLUGZEUGE



ME 262

Die Messerschmitt ME-262 ist das erste Düsenflugzeug der Welt und kombiniert eine hohe Geschwindigkeit mit exzellenter Manövrierfähigkeit, wodurch sie das beste Jagdflugzeug ihrer Zeit ist. Die ME-262 eignet sich besonders zur Bekämpfung feindlicher Bomberstaffeln und dient zudem als Luftunterstützung für verbündete Bodentruppen.



STUKA

Ein berühmtes Sturzkampfflugzeug, das nahezu direkt über das Angriffsziel fliegt und dann fast senkrecht im Sturzflug das Ziel angreift.



KRIEGSZEPELIN

Eine experimentelle Lufteinheit, die durch ihre Aluminiumkonstruktion, fortschrittlichen Triebwerke und großen Luft-Boden-Geschütze eine ernstzunehmende Gefahr für alle feindlichen Bodentruppen ist. Der Kriegszeppelin ist anfällig gegen Flak-Beschuss und feindliche Jagdflugzeuge. Stürzt der Kriegszeppelin ab, fügt die Explosion Einheiten in direkter Detonationsnähe Schaden zu.

ZUSÄTZLICHE UNTERSTÜTZUNG DER DEUTSCHEN



HORTEN BOMBER

Ein düsenbetriebener Langstreckenbomber, bestückt mit schweren, hochexplosiven Bomben, die ganze Landstriche mit Bombenteppichen überziehen und Bodeneinheiten, Verteidigungsanlagen und Gebäuden großen Schaden zufügen. Der Horten Bomber zeichnet sich durch seine hohe Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit aus und ist zudem mittelstark gepanzert, wodurch er weniger anfällig gegen Flakbeschuss und feindliche Jagdflugzeuge ist.



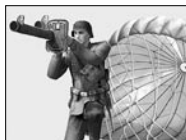
JUNKERS BOMBER

Ein schwerer Bomber, der Verteidigungsanlagen, Gebäude und große Bodentruppen-Aufgebote mit einem einzigen Bombenangriff ausschaltet. Durch die geringe Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit ist der Junkers Bomber jedoch anfällig gegen Flugabwehr-Einheiten und Jagdflugzeuge.



FALLSCHIRMJÄGER

Leichte Luft-Boden-Unterstützung, die von einer umgebauten Junkers in das ausgewählte Zielgebiet geflogen wird.



SCHWERE FALLSCHIRMJÄGER

Mittlere Luft-Boden-Unterstützung in Form von Panzerfaustschützen, die von einer umgebauten Junkers in das ausgewählte Zielgebiet geflogen werden.



KOMMANDO-FALLSCHIRMJÄGER

Schwere Luft-Boden-Unterstützung in Form von Raketeninfanteristen, die von einer umgebauten Junkers in das ausgewählte Zielgebiet geflogen werden.

DIE SOWJETISCHEN STREITKRÄFTE

(Nur im Skirmish- und Mehrspielermodus)

SOWJETISCHE GEBÄUDE



AGGREGATOR

Anlage zur Stromversorgung der sowjetischen Gebäude.

ERFINDUNGEN: **Notstrom-Aggregat (Fähigkeit, Technologiestufe 2):** Hält die Stromversorgung aufrecht, falls für eine kurze Zeit nicht genügend Strom produziert werden kann.



FLUGPLATZ

Dient der Produktion und Instandhaltung aller Jagdflugzeuge. Ermöglicht das Anfordern von Luftunterstützung.

UPGRADES: **Flugplatzenerweiterung (Technologiestufe 2):** Erweitert den Flugplatz um zwei weitere Hangars, so dass zwei zusätzliche Flugzeuge produziert und instand gehalten werden können.



MG-BUNKER

Der MG-Bunker ist die wichtigste Verteidigungsanlage der sowjetischen Streitkräfte gegen Infanterie.



PAK-BUNKER

Der Pak-Bunker ist die wichtigste Verteidigungsanlage der sowjetischen Streitkräfte gegen Fahrzeuge und Panzer.



FLAK-BUNKER

Der Flak-Bunker ist die wichtigste Verteidigungsanlage der sowjetischen Streitkräfte gegen Flugeinheiten:



GULAG

Durch inhaftierte feindliche Einheiten generieren Sie Einnahmen.

UPGRADES: **Zwangsarbeit (Technologiestufe 2):** Erhöht die Einnahmen pro Häftling um 25%.

ERFINDUNGEN: **Druck (Technologiestufe 2):** Erweitert den Gulag, wodurch 50% mehr gegnerische Einheiten inhaftiert werden können.



PROPAGANDATURM

Ermöglicht Propaganda-Upgrades und verringert die Geschwindigkeit feindlicher Einheiten im Wirkungsbereich des Propagandaturmes erheblich.

UPGRADES: **Propagandaübertragung (Technologiestufe 2):** Verringert die Feuerrate feindlicher Einheiten im Wirkungsbereich des Propagandaturmes um 30%.

ERFINDUNGEN: **Überlaufen (Fähigkeit, Technologiestufe 3):** Reguläre feindliche Kampfeinheiten im Wirkungsbereich des Gebäudes (mit Ausnahme von Helden, Superwaffen und Baufahrzeugen) laufen zum Spieler über. Nationalismus: (Fähigkeit) Alle Einheiten erhalten eine 25% höhere Feuerrate.



FUNKSTATION

Ermöglicht die Nutzung der Minimap und erhöht den Sichtradius in Gebäudenähe.

ERFINDUNGEN: **Artillerieschlag (Fähigkeit, Technologiestufe 3):** Längstreckenartillerie außerhalb der Karte feuert Geschützsälvn auf das ausgewählte Zielgebiet. **Partisanen (Fähigkeit, Technologiestufe 2):** Ruft Partisanen im ausgewählten Zielgebiet herbei.



FORSCHUNGSZENTRUM

Ermöglicht alle fortschrittlichen Fahrzeug-Upgrades.

ERFINDUNGEN: **Hochexplosivgeschosse (Technologiestufe 2):** Artillerie-Einheiten verursachen 15% mehr Schaden. **Standardisierung (Technologiestufe 2):** Die Produktionskosten aller Fahrzeuge in der Waffenfabrik sinken um 10%. **Doppelschichten (Technologiestufe 3):** Die Produktionskosten aller Fahrzeuge in der Waffenfabrik sinken um weitere 10%. **Kharkov Raserei (Technologiestufe 3):** Erhöht die Feuerrate und den Angriffsschaden des Kharkov Panzers um 30%, verringert jedoch seine Geschwindigkeit um 20% und erhöht den erlittenen Schaden um 40%, solange die Fähigkeit aktiv ist. Die Fähigkeit ist für 30 Sekunden aktiv und benötigt eine Reaktivierungsdauer von 1 Minute.



NACHSCHUBZENTRUM

Das Hauptquartier der sowjetischen Streitkräfte, das auch als Nachschublager dient. Dort produzieren Sie Pioniere, erhöhen die Technologiestufe Ihrer Nation und entscheiden sich für eine Vorgehensweise bei der strategischen Kriegsführung.

UPGRADES: **Technologiestufe 2 (Technologiestufe 1):** Fortschrittlichere Gebäude, Einheiten und Upgrades werden verfügbar. **Technologiestufe 3 (Technologiestufe 2):** Ermöglicht die fortschrittlichsten Gebäude, Einheiten und Upgrades.

ERFINDUNGEN: **Strategische Kriegsführung (Technologiestufe 2):** Sie können eine von drei Strategien wählen, die sich im Kampfgeschehen auf bestimmte Einheiten oder Gebäude auswirken.

Verstärkte Gebäude (Technologiestufe 2): Alle Gebäude erhalten 30% mehr Lebenspunkte auf ihren Basiswert.
Winterreifen (Technologiestufe 2): Erhöht die Geschwindigkeit und Ladefläche von LKWs um 15%.



SCHWARZMARKT

Im Schwarzmarkt können Sie Fahrzeuge feindlicher Nationen kaufen. Das Angebot ändert sich von Zeit zu Zeit.

UPGRADES: Kriegsanleihen (Technologiestufe 3): Am Schwarzmarkt werden Einnahmen erzielt. Je mehr Schwarzmärkte Sie upgraden, desto höher fallen die Einnahmen aus.



AUSBILDUNGSLAGER

Im Ausbildungslager produzieren Sie Infanterie-Einheiten und führen deren Upgrades durch.

ERFINDUNGEN: Gebäudeübernehmen (Technologiestufe 1): Rotarmisten können feindliche Gebäude besetzen. Der Eroberungsvorgang nimmt eine gewisse Zeit in Anspruch.
Taschenlampen (Technologiestufe 1): Erhöht den Sichtradius von Infanterie-Einheiten um 50%.
Zwangsrekrutierung (Technologiestufe 3): Im Ausbildungslager werden zwei Infanterie-Einheiten zur gleichen Zeit und zum halben Preis produziert.



WAFFENFABRIK

In der Waffenfabrik werden alle Fahrzeuge und Panzer der sowjetischen Streitkräfte produziert.

UPGRADES: Massenproduktion (Technologiestufe 2): Erhöht die Produktionsgeschwindigkeit der Waffenfabrik um 15%.

LOGISTIC SUPPORT UNITS



PIONIER

Die Baueinheit der Russen zur Konstruktion aller in der aktuellen Technologiestufe freigeschalteten Gebäude. Pioniere können von Truppentransportern aufgenommen werden.



ZIS-151

Der Ressourcentransporter der Sowjetischen Streitkräfte mit großer Ladefläche und hoher Widerstandsfähigkeit. Der ZIS-151 ist ein relativ schneller LKW, der Ressourcen von Minen oder Schrottplätzen ins Nachschubzentrum transportiert.



REPARATURFAHRZEUG

Ein unbewaffneter leichter T-34 Panzer, der automatisch beschädigte verbündete Fahrzeuge in seiner Nähe repariert. Alternativ können Sie beschädigte Fahrzeuge manuell zur Reparatur auswählen.



BRÜCKENBAUFAHRZEUG

Mit Hilfe dieses LKW's errichten Sie Pontonbrücken über Gewässer, die jedoch vom Feind zerstört werden können. Die Breite der Brücke entspricht der Breite eines Panzers, sodass alle Bodentruppen mit Hilfe der Brücke einen Fluss überqueren können.

INFANTERIE-EINHEITEN



ROTARMIST

Rotarmisten findet man auf jedem Schlachtfeld, da ihre Produktionskosten gering sind. Sie sind mit einem alten Maschinengewehr ausgerüstet und nicht besonders gut ausgebildet, weswegen sie nur in großer Truppenstärke effektiv sind.



SANITÄTER

Eine unbewaffnete Einheit, die zur Verarztung verwundeter Einheiten ausgebildet wurde, aber sehr unerfahren im Umgang mit Waffen ist. Der Sanitäter heilt selbst in Kampfsituationen Infanterie-Einheiten in einem kleinen Wirkungsbereich.



KOMMISSAR

Kommissare sind grausame, aber effiziente Offiziere und Aufseher der Roten Armee, deren Aufgabe die Aufrechterhaltung der Moral innerhalb der eigenen Reihen ist – auf welche Weise auch immer...



WODKAHÄNDLER

Der Wodkahändler versorgt Infanterie-Einheiten mit Alkohol, wodurch die Moral der jeweiligen Einheiten steigt und diese sogar unsterblich sind, solange der Wodkahändler selbst am Leben ist.



MOLOTOW-INFANTERIST

Der Molotow Infanterist ist ein regulärer Soldat, ausgerüstet mit leicht entflammaren Molotow Cocktails und damit sehr effektiv gegen leicht, mittelstark und stark gepanzerte Fahrzeuge.

LEICHT GEPANZERTE EINHEITEN



T-70

Ein leicht gepanzerter Aufklärungspanzer mit leichter Bewaffnung, der durch seine hohe Geschwindigkeit hervorragend zum Aufspüren und Ausschalten feindlicher Infanterie-Einheiten geeignet ist.



ZIS-42

Der ZIS-42 ist ein schneller gepanzerter Truppentransporter mit geringen Produktionskosten. Er ist zur Selbstverteidigung mit einem Maschinengewehr ausgerüstet und dient dem Transport von Infanterie-Einheiten.



MAULWURF

Ein gepanzerter Truppentransporter, der sich in den Boden bohren kann und damit unterirdisch viele Truppen an eine beliebige Stelle des Schlachtfelds transportieren kann. Der Maulwurf ist unbewaffnet, mittelstark gepanzt und ebenfalls an der Erdoberfläche einsetzbar.

STARK GEPANZERTE EINHEITEN



T-34-85

Der T-34-85 ist der mittlere Standardpanzer der Roten Armee. Wie der Stalin wurde auch dieser mittelstark bewaffnete Panzer in großen Stückzahlen produziert. Die Massenproduktion zog jedoch Mängel in der Ausführung nach sich, wodurch der Panzer weitaus anfälliger als die anderen Panzer war.



IS-3 STALIN

Der IS-3 Stalin ist der reguläre schwere Panzer der Roten Armee, stark gepanzt und schwer bewaffnet. Es handelt sich hierbei um eine Weiterentwicklung der allgemein erfolgreichen IS-2-Serie. Der IS-3 Stalin vereint die Verwendung eines extrem schlagkräftigen 122 mm Geschützes mit einer innovativen Panzerung (abgeflachte, geschossabweisende Kuppelform des Turms und abgewinkelte Panzerplatten).



KHARKOV

Das Flaggschiff der Roten Armee, äußerst stark gepanzt und mit fünf unabhängigen großkalibrigen Geschütztürmen ausgestattet. Während der Kharkov den alliierten und deutschen Panzern haushoch überlegen ist, ist er wegen des Mangels an Flak-Geschützen und der geringen Geschwindigkeit bzw. Manövrierfähigkeit anfälliger gegen Lufteinheiten.

UNTERSTÜTZENDE KAMPFEINHEITEN



KATJUSCHA

Ein sehr effektiver Raketenwerfer mit niedrigen Produktionskosten, der anderen verbündeten Bodentruppen als mobile Artillerieunterstützung dienen kann. Der Katjuscha-Werfer ist mit weitreichenden aber ungenauen Raketen bewaffnet, die nur gegen große Truppenansammlungen effektiv sind. Katjuschas sind die leichte Artillerie der Roten Armee.



MOBILE RIESENARTILLERIE

Eine stark gepanzerte Selbstfahrlafette mit hoher Feuerreichweite, aber relativ schwacher Motorleistung. Auf Grund fehlender Stabilisatoren und Drehmechaniken für den Turm muss die Mobile Riesenartillerie aufgestellt werden und verfügt zudem nur über einen eingeschränkten Feuerwinkel.



SCHOCKFROSTER

Eine der neuesten experimentellen Waffen der Roten Armee, die zeitgleich mit Väterchen Frost entwickelt wurde. Der Schockfroster hat eine große Menge Flüssigstickstoff geladen und ist dadurch in der Lage, gegnerische Einheiten für eine lange Zeit einzufrieren.

MOBILE FLAK-EINHEITEN



ZSU-37

Die wichtigste mobile Luftabwehr-Einheit der Roten Armee, schnell und wendig, jedoch nur leicht gepanzert.

SOWJETISCHE FLUGZEUGE



YAKOVLEV

Der Standardjäger der sowjetischen Luftstreitkräfte, der mit seiner hohen Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit gegen feindliche Bomberstaffeln eingesetzt werden kann und den verbündeten Bodentruppen als Luftunterstützung dient. Die alte aber bewährte Bauweise macht die Yak-9 zu einem betriebs sicheren Flugzeug, das jedoch gegen alliierte und deutsche Jagdflugzeuge nur schwer bestehen kann.



STURMOVIK

Die Il-2 Sturmovik ist ein verlässliches Jagdflugzeug und eignet sich als Infanterie- und Panzerjäger sowie zur Zerstörung von Gebäuden. Die geringe Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit machen das Flugzeug jedoch anfällig gegen feindliche Jagdflugzeuge wie die P-51D oder die ME-262.

ZUSÄTZLICHE UNTERSTÜTZUNG DER SOWJETS

ARTILLERIESCHLAG

Das angeforderte Artillerief Feuer verursacht im ausgewählten Zielgebiet bei vielen Soldaten, Fahrzeugen, Verteidigungsanlagen und Gebäuden mittelgroßen Schaden.



TUPOLEV BOMBER

Ein schwerer Bomber, ausgerüstet mit einer großen Bombenladung und stark gepanzert. Die TB-3 kann effektive Bombenangriffe auf alle Einheiten- und Gebäudetypen fliegen. Die geringe Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit machen die TB-3 jedoch anfällig gegen Flak-Beschuss und Jagdflugzeuge.



VÄTERCHEN FROST

Der Eisbomber mit Codenamen „Väterchen Frost“ ist eine umgebaute Tupolev TB-3, die eine experimentelle Eisbombe ins Zielgebiet fliegt. Nach der Explosion friert der freigesetzte Flüssigstickstoff alle Einheiten und Gebäude in einem großen Radius ein. Wie auch bei der normalen TB-3

macht die geringe Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit die TB-31B sehr anfällig gegen Flugabwehrwaffen und Jagdflugzeuge.



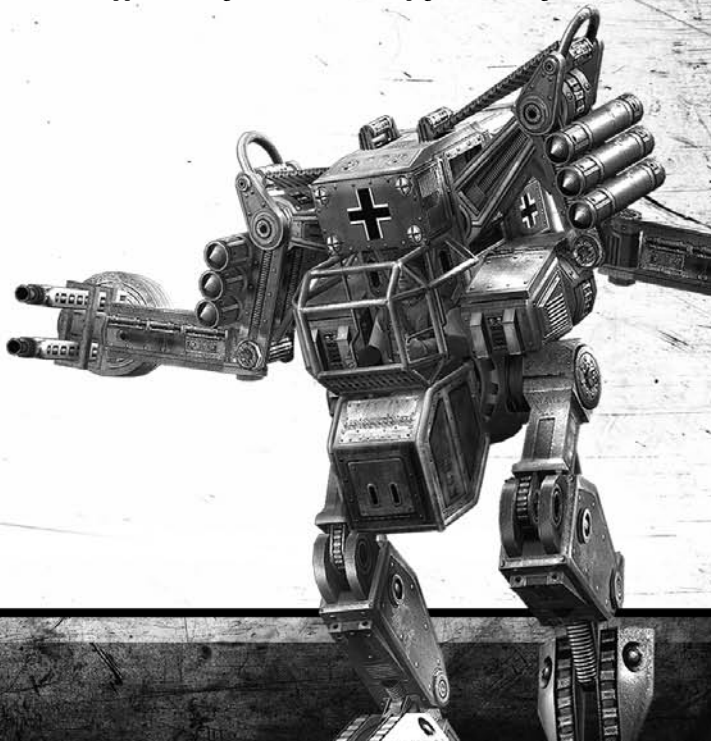
FALLSCHIRMJÄGER

Fallschirmjäger sind die einzige Luft-Boden-Unterstützung der sowjetischen Streitkräfte. Eine umgebaute Tupolev fliegt die Infanterie-Einheiten in das ausgewählte Zielgebiet.



PARTISANEN

Eine gut organisierte und ausgebildete Gruppe Freiheitskämpfer, die ihre vernichtenden Übergriffe mit den Operationen der Roten Armee abstimmen. Partisanen können jede Basis infiltrieren, ohne dabei entdeckt zu werden und die Verteidigungsanlagen des Gegners ausschalten zu müssen. Ihre Truppenzahl steigt, sobald sie ins Kampfgeschehen eingreifen.



TECHNISCHER KUNDENDIENST

Sollten Sie fragen haben oder technische Unterstützung in Anspruch nehmen wollen, besuchen Sie bitte <http://www.warfront-game.com>, klicken den Button SUPPORT und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Bitte wenden Sie sich bei Fragen oder Problemen nicht direkt an unsere Firmenadresse oder Telefonnummer, da unsere Mitarbeiter nicht dem Kundendienst angehören und daher keine technischen Fragen bearbeiten bzw. Auskünfte zum Gameplay geben können.

Vergewissern Sie sich im Falle von technischen Problemen, dass Sie folgende Informationen griffbereit haben, bevor Sie sich an uns wenden:

- Ausführliche Fehlerbeschreibung
- Version und Sprache des Spiels
- PC-Modell und Hersteller
- Ausführliche Systeminformationen (Prozessor, Grafikkarte, Soundkarte, RAM, Motherboard, Betriebssystem)
- Informationen zu den verwendeten Eingabegeräten (Joystick, Joypad, Lenkrad etc.)

Sie erhalten diese Informationen am einfachsten, wenn Sie im Startmenü von Windows auf „Ausführen...“ klicken und anschließend „DXDIAG“ in das Befehlsfeld eingeben, was Sie darauf folgend durch Drücken der Return-Taste bestätigen. Das DirectX-Diagnoseprogramm wird gestartet und zeigt alle wichtigen Systemkomponenten Ihres Computers an. Klicken Sie auf „Alle Informationen speichern...“, um eine Textdatei mit den Systeminformationen zu erhalten. Fügen Sie diese Textdatei jeder Anfrage beim technischen Kundendienst hinzu.



WAR FRONT

TURNING POINT

Kampfsteuerung

Gebiet verteidigen	G
Angriffsmodus (Bewegung)	A
Angriff	K
Stopp	S
Position angreifen (nur Artillerie)	P
Gebäude einnehmen (nur Infanterie)	R
Eingraben / Ausgraben (nur Sovietpanzer)	D

Allgemeine Einheitenbefehle

Held 1	F1
Held 2	F2
Held 3	F3
Gruppe bilden	STRG + 0-9
Gruppe 0-9 auswählen	0-9
In Gruppe 0-9 produzieren (nur Gebäude)	ALT + 0-9
Alle Kerneinheiten auswählen	STRG + C
Alle Lufteinheiten auswählen	W
Alle Bodeneinheiten auswählen	Q

Allgemeine Spielbefehle

Spiel speichern	STRG + S
Spiel laden	STRG + L
Schnellspeichern	F6
Interface ein/auschalten	F8
Schnellladen	F9
Missionsziele darstellen	F10
Serienproduktion ein/aus (nur Gebäude)	L
Hauptquartiere durchschalten	H
Alle Gebäude reparieren	STRG + R
Untätige Baueinheiten durchschalten	STRG + W
Zum letzten Ereignis springen	LEERTASTE

Sicht- und Kamerasteuerung

Kamera zurücksetzen	SHIFT + C
In den FPS-Modus wechseln (nur Bunker)	F
In die Verfolgersicht wechseln (nur Fahrzeuge)	T

